

Scan by Vangis 2005

Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, marzec 1995

# TOP SECRET

cena 2,50 zł (25.000 starych dobrych zł)

36

3

**Alone in the Dark III**

**Front Lines**

**King's Quest VII**

**Creature Shock**

# THE VERY TOP SECRET CAPANY

OM

Brat Marcin

SPECIAL TOP SECRET AGENT

NACZ  
DZEM  
KOPALNY

Janusz Korczak

Komiks oparte jest na wydarzeniach autentycznych

He wuuu.

A może to coś znaczący?

Może ci to może powiedzieć?

**Katolicka media i nie-media: W pomieszczeniu czai kłopotyżare kowaty.**

Chłopaki! A może to KOCIA-ki!

**BUM**

piętnadzi

**ITTAJUNO**

To są same coś argumenty!

hm...



Zrobimy grę dla KOCYSA ATTYCZKOW!



Nie to ale roboty.

A może Versus Reality?

Czy cięży WOKALIZ!

Jeżeli nie spracowujemy, do testowania gry o roboczymi gracie "W postawieniu malskiej", jest Alex...

Piu fu fu!

to bardzo, ale

At bij pi!

Imy my, baw!

to jak to robiły "Maksim" z siemem kowach podobnie i miłej abedaj piere!

...po wielu godzinach...

**UWAGA! OGŁASZAMY NIEPOWTARZALNY, JEDYNY W SWOIM RODZAJU, OTWARTY**

wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

# KONKURS

**Kiedy ukaże się w kiosku przy ulicy Służby Polsce kwietniowy numer TS**

Zasadę konkursu jest bisk zasad.

Udział może wziąć każdy, (nawet pracownicy redakcji). Wśród prawidłowych odpowiedzi wybieramy główną i jedyną nagrodę, która stanowi oryginalny, ręcznie haftowany sztyc-Haszakimena.

zapowiedzi: prosimy nadsyłać na adres redakcji do dnia 10 IV 2005

**GAME OVER**  
(nareszcie)



# menu

Scen by Virginia 2005

644-77-27

You were giving it to me, but I'd take that last line back.

Alone in the Dark III	8
King's Quest VII	10
Universe	12
Burntime	14
Guilty	16
Martian Memorandum	18
Death Gate	20
On the Ball League E.	22
Premier Manager III	22
Gazillionaire	23
King's Table	24
Hollywood Mogul	25
Front Line	26
Titanic Blinky	28
Zombie	28
Co do grosza	28

Teenagent	30
Jutland	32
Rise of the Robots	32
Man Enough	37
Get the Girl	37
Flashback	42
Another World	42
Budokan	42
Powermonger	42
Fun Ball	58
Fire Fox	58
Bronx Medal	59
C. J.'s	59
Black & White	60
Cosmox	60
Cyclemania	61
Deadly Racer	61
Interno	62
Retribution	62
Wing Commander Armada	63
Terminal Terror	64
Space Pirates	65
Jamm it	65
Creature Shock	66
Fortress of dr. Radiaki	66
Skeleton Krew	67
Cyberwar	68

**REDAKCJA:**  
Warszawa ul. Służby Polsce 4  
tel. 644-77-27  
**REDAKTOR NACZELNY:**  
Marcin Borkowski  
**REDAGUJE ZEPSÓŁ**  
**STAŁE WSPÓLPRACUJĄ:**  
Piotr Gauryślak, Pan Emil  
Leszczyński (sekr. red.), Piotr  
Leszczyński, Darek Michalski  
(korekta), Rafał Piasek, Maciej  
Pietras, Aleksey Ucharański, Maciej  
Wiewióński, Dobrochna Badera-  
Zawadzka (opr. graficzne)  
**WYDAWCA:**  
WYDAWNICTWO BAJTEK ©  
ul. Służby Polsce 2  
02-784 Warszawa (02) 644-77-37  
Dział reklamy: (02) 644-77-37  
DTP: Studio DTP Wydawnictwa  
**DRUK:** Zakłady Graficzne sp. z o.o.,  
ul. Okrzei 5, 04-820 Pila  
Redakcja nie odpowiada za treść  
ogłoszeń.  
Nakład: 110.000 egz.  
Dyżur redakcyjny: czwartek 15-18  
BBS: 24h, +48 (2) 6788783  
2-48025, 144-4801/8, 115-4804/4  
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje  
„RUCH” S.A. Oddział Warszawa, 00-  
500 Warszawa, ul. Towarowa 28,  
Konto: PBK XIII Oddział Warszawa  
370044-1195-119-11  
© Wydawnictwo Bajtek 1995

ERA	SCREEN	
Alone in the Dark III	PC	8
Another World	PC	42
Black & White	C-64	60
Bronx Medal	C-64	59
Budokan	PC	42
Burntime	PC	14
C. J.'s	C-64	59
Cosmox	C-64	60
Creature Shock	PC	66
Cyberwar	PC	68
Cyclemania	PC	61
Deadly Racer	PC	61
Death Gate	PC	20
Fire Fox	C-64	58
Flashback	PC	42
Fortress of dr. Radiaki	PC	66
Front Lines	PC	26
Fun Ball	C-64	58
Gazillionaire	PC	23
Get the Girl	PC	37
Guilty	PC	16
Hollywood Mogul	PC	25
Interno	PC	62
Jamm it	PC	65
Jutland	PC	32
King's Quest VII	PC	10
King's Table	PC	24
Man Enough	PC	37
Martian Memorandum	PC	18
On the Ball League E.	PC	22
Powermonger	PC	42
Premier Manager III	PC	22
Retribution	PC	62
Rise of the Robots	PC	32
Skeleton Krew	PC	67
Space Pirates	PC	65
Teenagent	PC	30
Terminal Terror	PC	64
Titanic Blinky	Amiga	28
Universe	PC	12
Wing Com. Armada	PC	63
Zombie	Amiga	28

# Inwazja

Ale się porobił! Alex będąc człowiekiem ambitnym postawił sobie ambitny cel – być KIMS. Kimś więcej niż zwykłym, szarym nadredaktorem najlepszego pisma o grach komputerowych na półkuli wschodniej, a może nawet i w Polsce (pisząc KIMS mamy na myśli szereg skrótów poprzedzających na wizytówce imię, a nawet nazwisko każdego ogólnie szanowanego obywatela: JKM JE prez. amb. gen. hr. prof. dr znieh. mgr inż. CWKS CD32 HGW). Nie mogąc się spełnić w naszej redakcji stwierdził, że należy obalić redaktora naczelnego w jakiejś innej, by miejsce się nie marnowało i zająć je. Najpierw padło na tygodnik „Wprost”. Alex wdarił się do właściwego budynku pod pozorem ustalenia tematu artykułu, który miał dla tejże redakcji napisać (... straszny zawód!!!). Pan Prezydent wykokczył z jakąś niezmierną inicjatywą, jak to on, cała redakcja „Wprost” wraz z Naczelnym (oddziału warszawskiego) pobiegła zobaczyć, co się dzieje i obalać nie było co, a nawet z kim. Jak wiadomo Alex obalać umie i lubi, więc zeżłł się strasznie na Pana Prezydenta za pokrzyżowanie tak miśtamie uknutego planu (ostrzegamy więc Prezydenta, że Alex może być groźny; zwłaszcza w „NHL Hockey”, w którym zrobił ostatnio znaczne postępy). Jedynym efektem jego wyprawy było niegroźne zderzenie w drzwiach z panem Stanisławem Tymem (pozdrawiamy!), dzięki czemu Alex mógł, opowiadając o nieudanej inwazji na „Wprost”, użyć figury stylistycznej „My, dwaj czołwi teletonici Polski...”. Alex odgraża się, że zmieni redakcję i ponowi atak. Ostatnim ze skutków frustracji polnawazyną było przetrącenie się Alexa na kuchnię chińska. W wydaniu Alexa kuchnia chińska to wietnamskie danie „ciężcina 5 smaków”, pochlebiane przez niego nęlogo i codziennie. Szukamy odpowiedniego lekarza-specjalisty od uzależnień daniami orientalnymi, ale na razie Azjaci opanowali tylko małą gastronomię przeciwną dymba, że w służbie zdrowia, zwłaszcza państwowej, zarobić wiele nie można.

W redakcji tymczasem inwazja przygodówek. Strasznie dużo się tego pokazało po rewanżach poświęconych. Doszliśmy więc do wniosku, że przeglądy przygodówek zawieszamy na jeden numer, bo świąteczne zatrzesienie. Ostatnia część przygodówkowego przeglądu pojawi się więc w następnym numerze. Z braku miejsca zdecydowaliśmy się także na zamieszczenie rozstrzygnięcia konkursu świątecznego dopiero w numerze kwiatowym.

Natomiast już od zaraz zamierzamy w „Menu” informować Was w przybliżeniu, co ciekawego znajdziecie w następnym TS. Wiemy, że to niemożliwe, niewykonalne, a nawet nieprawdopodobne, ale nie takie rzeczy już robiliśmy.

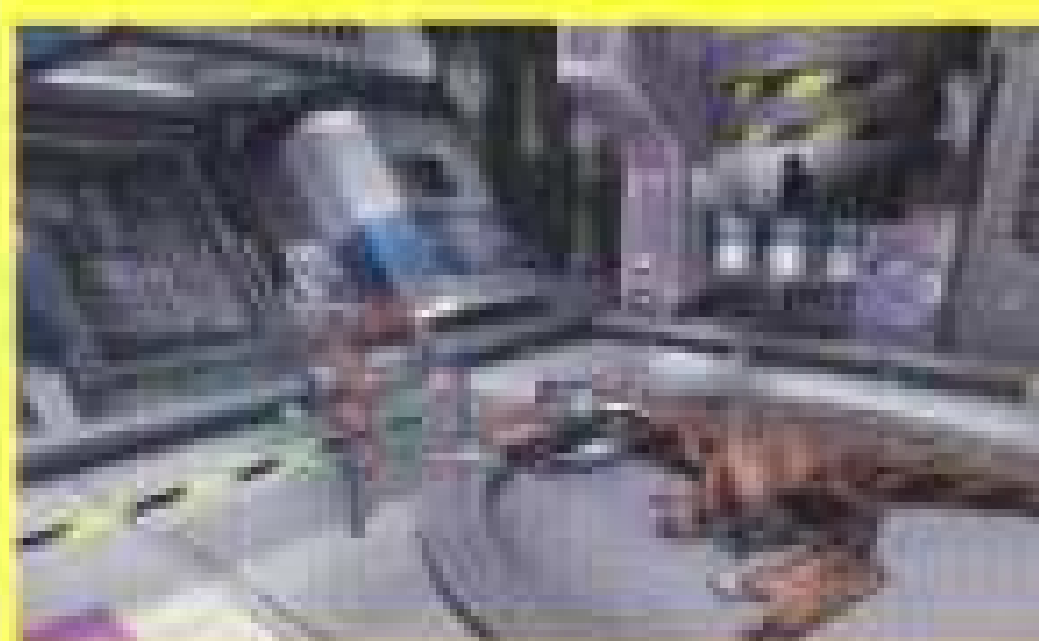
Podpisał sterany życiem Triumwirat  
w składzie 1+1=100%

**Emilus i Sir Hasszak**  
(wszyscy na chińskim)

# GO NOWEGO?

Kolejna po „Wing Commander” gra z rozpoczętego niedawno cyklu Interactive Movie. Bohater, Lex, budzi się po operacji

i przeglądając się w lustrze zauważa lekką zmianę w fizjonomii – jakiś sprytny chirurg dodał mu nieco żelazstwa i uczynił półokryborciem. Po pamięci także nie zostało ani śladu... Grafika tworzona jest bardzo podobnie do serii „Alone in the Dark”



Origin zapowiada wstawki filmowe i wielką zagadkę – Lex spotyka ruiny cywilizacji, która upadła wieki wcześniej. Wersja dyskedkowa nie będzie.

**ROOSHKEEN**

Producent: Origin  
Komputer: PC 486, VGA, CD-ROM

## Championship Manager – Italia '95

Firma Domark wydana kolejną część Championship Managera. Tym razem wybieramy klub ligi włoskiej by walczyć o sławę, tytuły i pieniądze. Jak we wszystkich poprzednich tej serii grać w nim grać i zarobić, natomiast masa ludzi z których należy zrobić skład drużyny prowadzący do zwycięstwa.



Wszystko to jest możliwe, ale w rzeczywistości zarządzanie klubem to nie jest łatwe. Należy pamiętać o budżecie, o tym, aby nie przegrać w meczach, a także o tym, aby nie przegrać w meczach. Właściwe zarządzanie klubem to nie jest łatwe. Należy pamiętać o budżecie, o tym, aby nie przegrać w meczach, a także o tym, aby nie przegrać w meczach.

**Sir Hasszak**

Producent: Domark  
Komputery: PC 386

## DIGGERS

Wzrośniej opływała na amigową konsolę CD-32, teraz wydana na pc-cie. W grze wcielamy się w przemysłowca, który ma za zadanie wydobyć jak najwięcej minerałów. Musi wybrać sobie grupę górników, zakupić odpowiednie sprzęt i rozpocząć wydobycie. Trudności mogą przysparzać górnicy z konkurencją, którzy także zajmują ten obszar, ale na nich wspomniane działa dynamit i dobrze machnięty kłof. Gra łączy w sobie grywalność „Lemmingów” z dążą strategii ekonomicznej. Mówiąc krótko jest fajna.



**EMILUS**

Firma: Millenium

Komputery: Amiga 1200, CD-32, PC CD-ROM

## Digital Warriors

Mamy odległą przyszłość... Dzielny i generał jest najmniej słowny. Takim celem jest napisanie programu sterującego dronem, który wystawiany do przódni na polu bitwy. Zamyślił nieco politycy do „Core Wars”, jednak język którym dysponujemy jest znacznie bardziej rozbudowany, tak samo jak możliwości sprzętu i hierarchia przestrzeni. Największą bota się nawet zapalenie programów. Oprócz grafiki i dźwięku na przawybity poziomie. Całość wyła stand (2650 zł).



Wszystko to jest możliwe, ale w rzeczywistości zarządzanie klubem to nie jest łatwe. Należy pamiętać o budżecie, o tym, aby nie przegrać w meczach, a także o tym, aby nie przegrać w meczach.

**Borek**

Producent: stand  
Komputer: PC AT

## DRAGON LORE

Nadejście tej gry zapowiedziałem już wcześniej, ale wtedy dysponowałem tylko jej demem. Teraz, gdy tylko dostałem pełną wersję gry i uruchomiłem, z wrażenia zaraz upadłem. Gra okazała się wspaniałą wręcz role-playką, z grafiką w pełni „renderowaną” i dobrą muzyką. Fantastyczne pionery, świat przepięknie tajemniczy i smokami. Ty jako syn dawnego króla wracający po swoje dziedzictwo, przygoda i megabały rozrywki, to wszystko zostało zawarte na dwóch płytach kompaktowych.



**EMILUS**

Producent: Mindscape  
Dystrybutor: CD-Projekt  
Komputer: PC CD-ROM (2 x speed) 486DX 4MB

## Alien Breed 3D

Twórcy z Team 17 nie wytrzymał i przerobił poprzedniego „Alien Breed” na coś w stylu „Dooma”. Jak tam grać w takie zapamiętaj się na CERN mutatory były wykonywane do eksperymentów, aż się zmieniły i zaczęły mnożyć kogo popadnie. Oczywiście należy mutatory wykończyć. Zadanie to uprzyjemnić ma wsparcia grafika z cieniowaniem Dżurawka i teksturami, czołwy poruszające się w czasie rzeczywistym i zwiastują z nią inteligencja i czarnać przeciwników imiesz wieszak. CNI



De słyszeli. W grę można opłode grać po drodze. Zmianę wyciem w mapie

**Palcjusz**

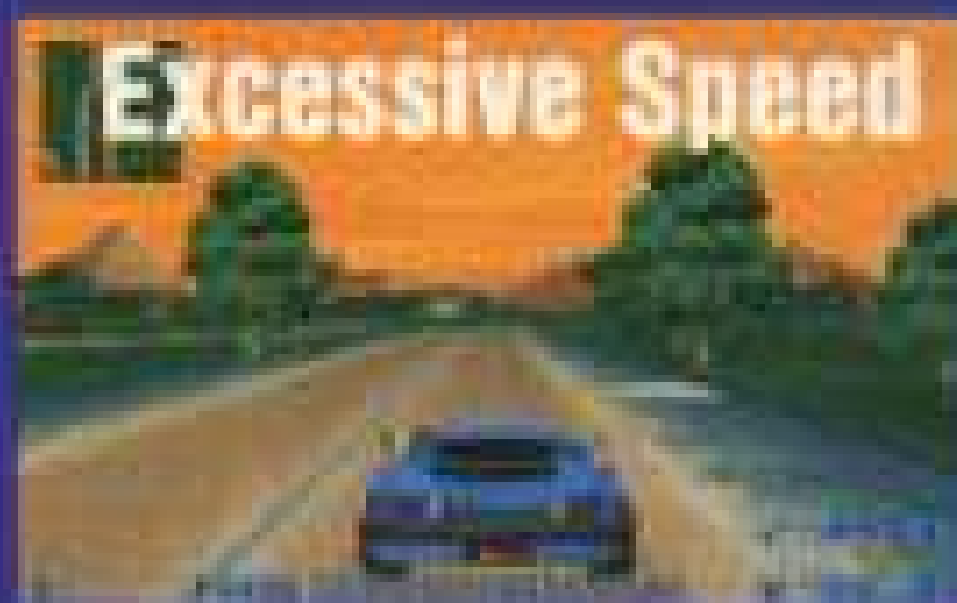
Producent: Team 17  
Komputery: A1200, CD32











**Excessive Speed**  
Wydaje się, że kilkunastokrotnie przyspieszenie i inne efekty specjalne nie są aż tak spektakularne, jak w innych grach. Ale to tylko pozory. W rzeczywistości gra oferuje naprawdę imponującą grafikę i muzykę. W grze jest wiele rzeczy, które nie są dostępne w innych grach. Gra jest naprawdę świetna. W grze jest wiele rzeczy, które nie są dostępne w innych grach. Gra jest naprawdę świetna.

Producent: Atari  
Komputer: PC 386, 3 MB RAM

Wydaje się, że kilkunastokrotnie przyspieszenie i inne efekty specjalne nie są aż tak spektakularne, jak w innych grach. Ale to tylko pozory. W rzeczywistości gra oferuje naprawdę imponującą grafikę i muzykę. W grze jest wiele rzeczy, które nie są dostępne w innych grach. Gra jest naprawdę świetna.

Wydaje się, że kilkunastokrotnie przyspieszenie i inne efekty specjalne nie są aż tak spektakularne, jak w innych grach. Ale to tylko pozory. W rzeczywistości gra oferuje naprawdę imponującą grafikę i muzykę. W grze jest wiele rzeczy, które nie są dostępne w innych grach. Gra jest naprawdę świetna.

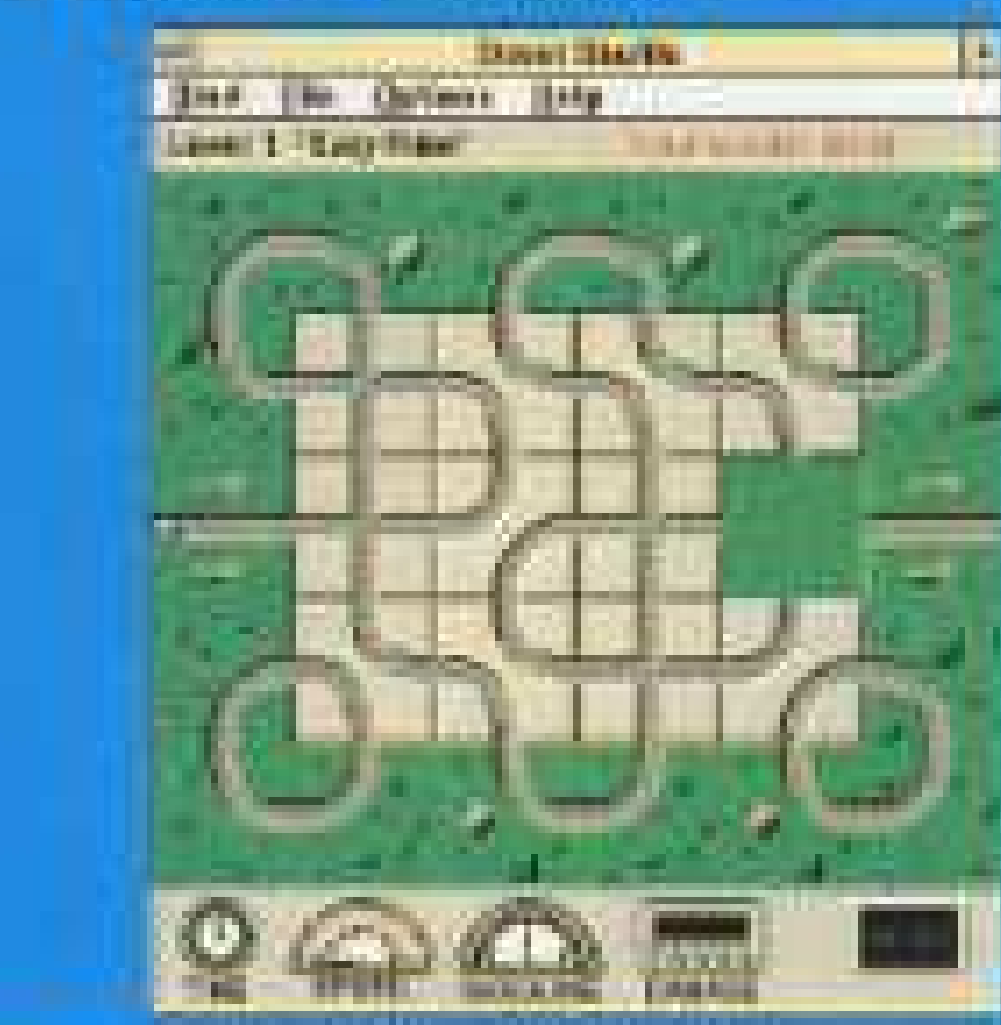
Sir Naszak

Świetna gra pod Windows. Traktuje o przygotowaniu i wyjeździe wozów, co doprowadza się do układania kolejnych puzzle'owych tras przejazdów. Dobra grafika i muzyka, sporo humoru, słowniki – gra w którą zagrać warto.

**Alex & Gawron**

Producent: Max Easter  
Komputer: IBM PC Windows

**STREET SHUFFLE**



„Threat” to gra, która przypomina dość „Alan Smithee”. Psychodziełki i inne potwory wielkości człowieka walczą z bohaterem. Zbierasz kase i bombę, robisz kupkę, robisz różnego broni. Grafika bardzo ładna, muzyka też – dobra gra!

**Alex & Gawron**

Producent: Pigment  
Komputer: IBM PC 386

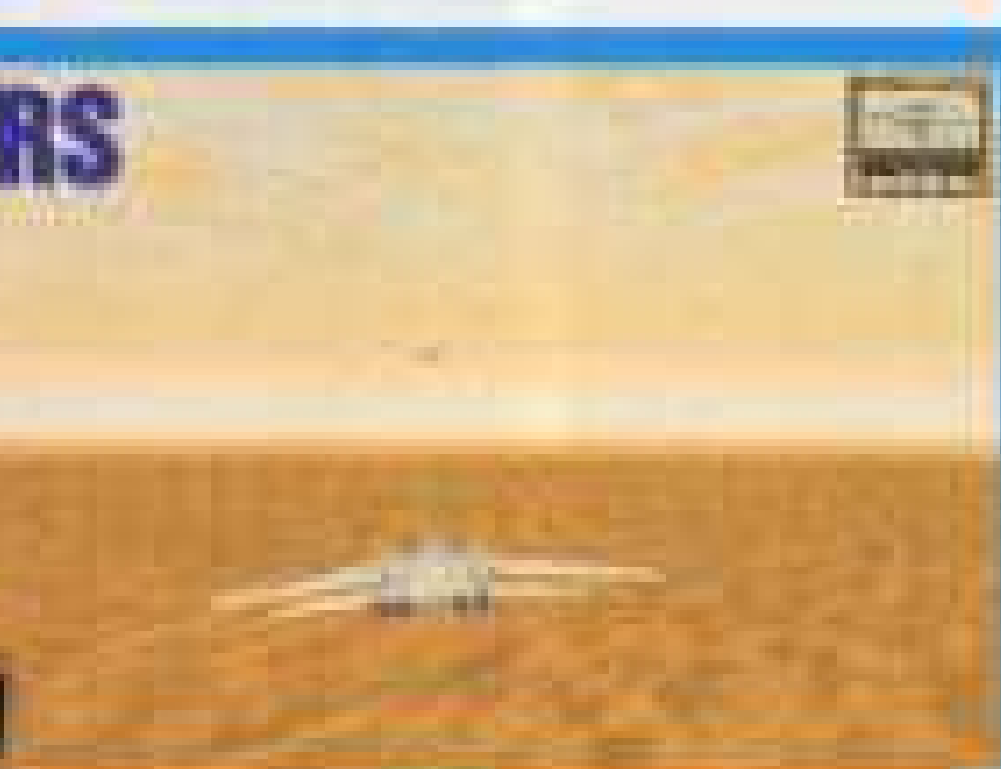
**THREAT DELUXE v. 1.20**



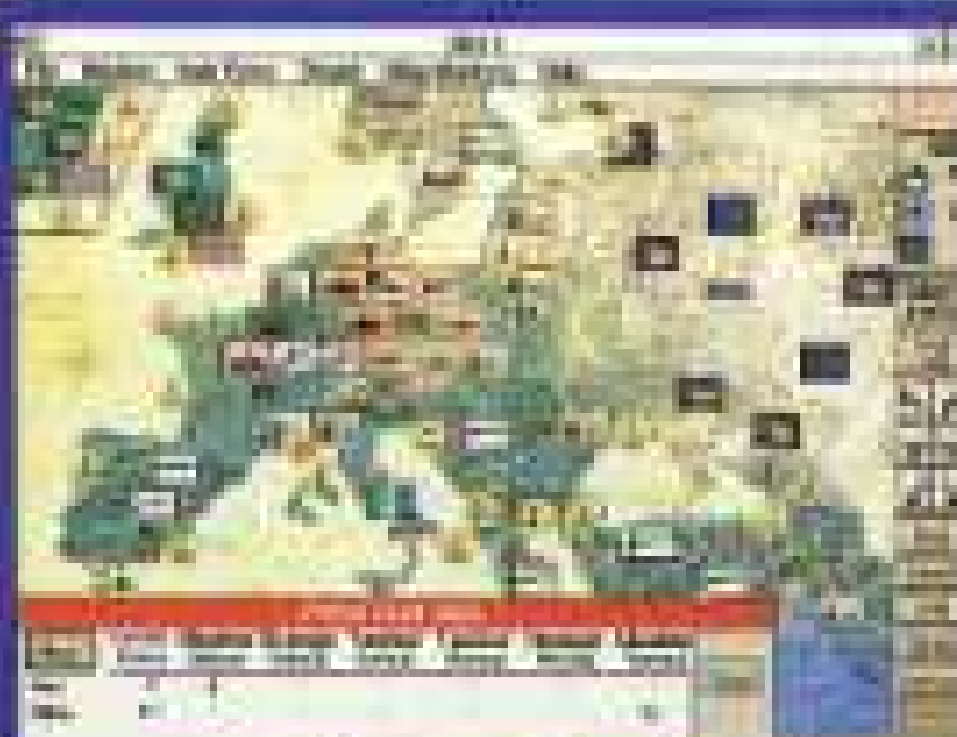
**US NAVY FIGHTERS**

Produkt firmy EA to kolejny symulator lotu. Tym razem mamy do czynienia z maszynami pełnowymiarową służbę na lotniskach – F-14 Tomcat, F-18 Hornet to starzy znajomi, za których sterami można zająć i rozkoszować się pięknymi widokami rozciągającymi się z nieba. Rozciągłość do 1024x768, ale przy pełnej liczbie detali nie odbrnie tego żaden obecny pecet. Opis wlotów.

Producent: Electronic Arts  
Komputer: PC 386 VGA-SVGA, 4MB, CD-ROM



Producent: Electronic Arts  
Komputer: PC 386 VGA-SVGA, 4MB, CD-ROM



**The Big 3**

Producent: GDJ Entertainment  
Komputer: PC 386, Windows

Produkcja stworzona na PC powstaje się już Windows, choć gra nie wymaga specjalnych wymagań sprzętowych. Jest to gra 3D-owa. Tak jest również z grą wydana przez firmę GDJ Entertainment, przeznaczoną dla systemów 32-bitowych. Wykorzystuje tam jednakże symbolikę i wywołanie przez siebie podobieństwa do innych gier. Należy być przygotowanym na to, że gra nie jest aż tak dobra, jak się wydaje. Należy być przygotowanym na to, że gra nie jest aż tak dobra, jak się wydaje.

Sir Naszak

**Kącik firmowy**

**E.C.T.S.** W dniach 26.03-28.03. odbędzie się w Londynie w Olympia Hall wiosenna edycja targów European Computer Trade Show, na których pojawią się wszyscy znaczący producenci gier i sprzętu grającego z Europy i Ameryki. W trakcie jej trwania organizatorzy zapowiadają liczne seminaria pod hasłem „Develop '95” poświęcone tworzeniu gier i kierunkom rozwoju komputerowej rozrywki.

**ID Software.** Firma przygotowuje następcę „DOOM-a”. Konkretów jeszcze nie ma, ale jak zwykle pojawiają się przecieki. Wiadomo już, że tym razem akcja umieszczona będzie w świecie fantasy, a bohater będzie co nieco podobny do Thora. Głównym narzędziem walki ma być potężny młot. Wazelkie obiekty składać się mają z wieloboków (nieco podobnie do „Alone in The Dark”, ale znacznie lepiej), a świat ma być skonstruowany w sposób maksymalnie przypominający rzeczywistość – będzie grawitacja, obiekty będą miały głębię (trup będzie można obejrzeć ze wszystkich stron), a zachowanie trafionego będzie zależało od tego, w co dostanie – inaczej zachowuje się ktoś trafiony w lewe, inaczej w prawe ramię, a jeszcze inaczej jak dostanie w głowę. Nie będzie muzyki w tle, za to gracza otaczać będą naturalne dźwięki – ptaki, owady, trzeszczące gałęzie, wiatr.

Do tego wszystkiego ma dojść możliwość grania w wiele osób w sieci – serwer będzie odpowiedzialny za generowanie świata (jego kod będzie ogólnodostępny, co umożliwi wygenerowanie różnych światów), w którym poruszać się będą gracze, mogący się komunikować między sobą głosem (pod warunkiem wyposażenia w słuchawki i mikrofon).

Jeżeli połowa tego będzie prawdą, szykuje się skok jakościowy – podobny do przejścia od „Wolfensteina” do „DOOM-a”. Doświadczenie uczy, że ID nie rzuca słów na wiatr.

I w końcu najważniejsza informacja – gra ma się na rynku pojawić pod koniec bieżącego roku.

**Mirage.** Firma Mirage, mimo iż dawno minęło Boże Narodzenie, nie zwalnia w wypuszczaniu nowych tytułów. W najbliższym czasie wyda takie hity jak „Mortal Combat II” (Amiga, PC, CD-ROM) firmy Acclaim i, z udziałem firmy CD-Project, zaczniesz sprzedawać

„Descents” Interplay’ów. Pozostałe tytuły również zapowiadają się atrakcyjnie: polska wersja gry strategicznej „Hannibal” (PC; Krisalis), kolorowa platformówka „Pinkie” (Amiga, CD32; Millennium), zabawna platformówka „Prehistoric II” (Amiga, PC; Titus), wyścigi gruchołami „B.C.Racer” (PC, CD-ROM; Core Design), „Shaq Fu” (Amiga; Ocean), Inferno (PC; Ocean), TFX (Amiga 1200; Ocean) i cała seria „Alone in the Dark” (PC, CD-ROM).

Z tańszych gier ukazać się w serii Mirax wkrótce: „Arabian Nights” (Amiga), „Hook” (Amiga, PC), „Olympic Games 1992” (Amiga, PC), „Thunderhawk” (Amiga, PC), „Curse of Enchantia” (PC).

**SAD.** Apple Computer IMC Poland SAD Ltd. od 15.02. prowadzi promocyjną sprzedaż komputera LC 475. Wyposażony jest on 4 MB RAM, 250-megabajtowy dysk twardy, procesor Motorola 25 MHz, złącze SCSI umożliwiając epodłączenie 6 urządzeń zewnętrznych, dźwięk stereo, polski system operacyjny i polską klawiaturę. Cena wynosi 1199 \$ (ok.36 mln) + VAT, ale dla tych którzy przyniosą stare 8-bitowe komputery jest o 100 \$ (+VAT) niższa. Oferta ważna jest do połowy kwietnia. Ci, którzy zdecydują się z niej skorzystać dostaną 200 MB oprogramowania (m.in. pakiet „Claris Works”, słowniki polsko-angielski i angielsko-polski, programy demonstracyjne, edukacyjne i GRY).

**Playbox.** Na targach Playbox, które trwać będą od 31.03. do 2.04. w katowickim Spodku, odbędzie się WIELKI KONKURS TS, w którym będą mogli wziąć udział wszyscy odwiedzający. Konkurs polegał będzie na grze w superrewelacyjną polską produkcję pod tytułem... To na razie niespodzianka. Natomiast żadnej niespodzianki nie stanowi fakt, iż gwarantujemy znakomitą zabawę i rewelacyjne nagrody.

**An Edward R. Pressman.** Na dniach ukaże się film pod tytułem „Uliczny Wojownik” („Street Fighter”). Jest on adaptacją jednej z najpopularniejszych gier ostatnich czasów „Street Fighter II”. Główną rolę gra Jean-Claude Van Damme grający Guile, którego wrogiem będzie general Bison grany przez Raula Julia.

# Alone in The Dark

**S**iedzę sobie sam po ciemku i przysięgam do zrobienia czegoś konstruktywnego. Muszę się pośpieszyć, bo jak zapalą światło będą się ze mnie śmiać. I pomyśleć, że to już trzeci raz dałem się wpędzić w ten kanał...

No cóż panie Carnby, los prywatnego defektywa nie jest lekki, klient płaci i wymaga. Tym razem kazano Ci udać się do miasteczka Slaughter Gulch, położonego na pustyni Mohave. W miasteczku tym zniknęła ekipa filmowa kręcąca film „The Last Ranger” – zaginęły też pieniądze, przewidziane na wypłaty dla aktorów (a zwłaszcza odtwórcy głównej roli, Billy Silvera). Wszelkie prace nad filmem od początku były pełne kłopotów – najpierw pobito się między sobą dwóch twórców scenariusza, potem reżysera aresztował Lt. Warhazawckiewitcz, a kiedy już zdawało się, że większość przeszkód film ma za sobą, wyszło na jaw, że planowany na odtwórcę głównej roli Ambrosianus C. Barthelby nie umie jeździć na koniu. Sprawę należy wyjaśnić, pieniądze odzyskać – a jakby się jeszcze przy okazji udało ocalić kogoś z ekipy, byłoby miło.

●●●  
Miasteczko po którym się poruszałem nie było wielkie – nigdy takie nie było, a po trzęsieniu ziemi, jakie nawiedziło kilka dni temu okolice usokoku San Andreas, skurczyło się jeszcze bardziej. Bar z hotelem, biuro szeryfa, cmentarz, duży budynek o bliżej niesprecyzowanym przeznaczeniu, budynek dworca (zbudowany chyba tylko dla potrzeb filmu) i resztki kopalni złota – to wszys-



tko. Gdzieś tam znajdują się wszystkie kłopoty, z jakimi miałem do czynienia podczas wykonywania tego zlecenia.

●●●  
Zacząłem na środku ulicy, z jedyłą nie zablokowaną drogą wiodącą do środka baru. Barńka z benzyną pozwoliła uruchomić projektor i obejrzeć ostatnie kadry nakręcone podczas produkcji filmu – „coś” skoczyło z balkonu hotelowego na wjeżdżającego na koniu kowboja. Ten kowboj to chyba był Silver.

●●●  
Piwnica nie jest przyjemnym miejscem, zwłaszcza jeśli ktoś nie lubi węży. Na szczęście reagowały na szeleszczące dźwięki. Na anakondę w ogóle nie zwr-

całem uwagi i omijałem ją dużym łukiem.

●●●  
W biurze szeryfa nie czekały na mnie żadne specjalne niespodzianki. Nieco trudniej było na dachu, ale i tam dałem sobie radę. Czasem bicz to podstawa sukcesów. Beczka uratowała mnie przed skutkami wybuchu. Dopiero potem czekała mnie najcięższa próba i długi skok głową w przód.

●●●  
Na korytarzu jest ciemno, na szczęście wszędzie wisiły lampy. Dzieciak kręcił się w kółko, ale strzelał na oślep, więc nie miał szans zrobić mi wielkiej krzywdy. Pilnowałem gdzie zniknie – zresztą, pisały o tym gazety. A niedowiarkom wstyd. Najtrudniej było

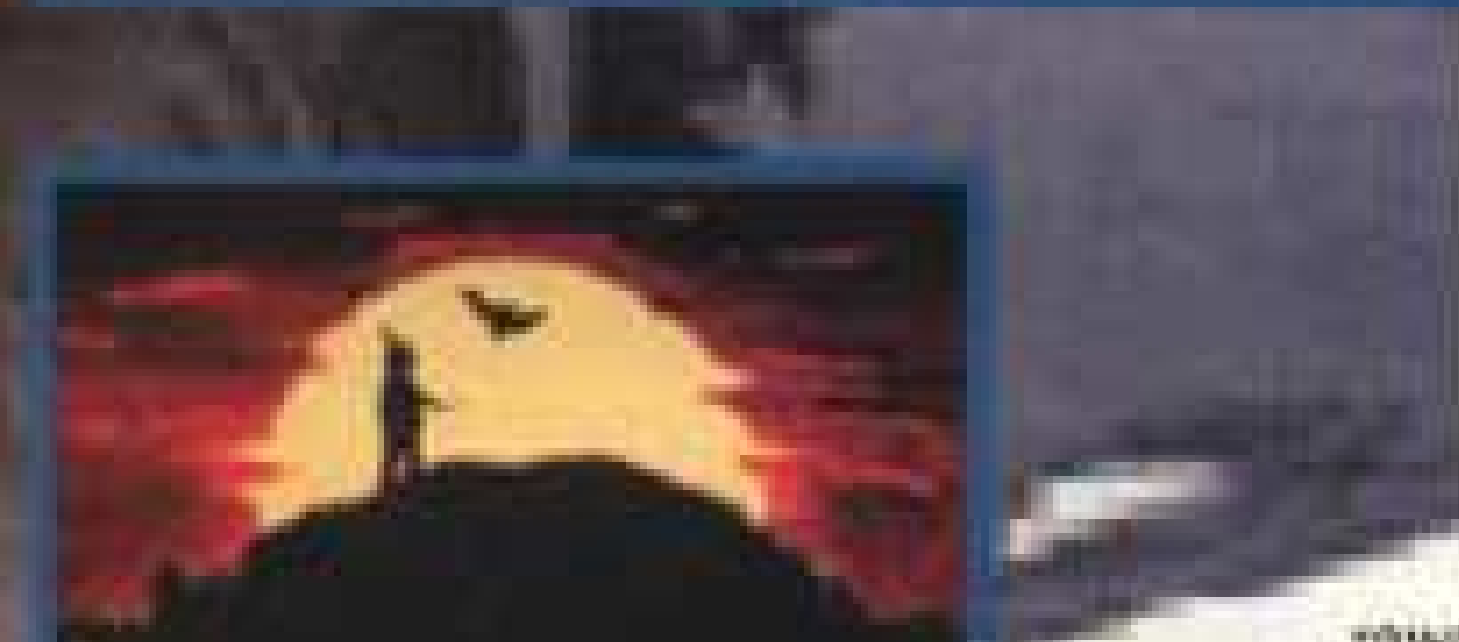
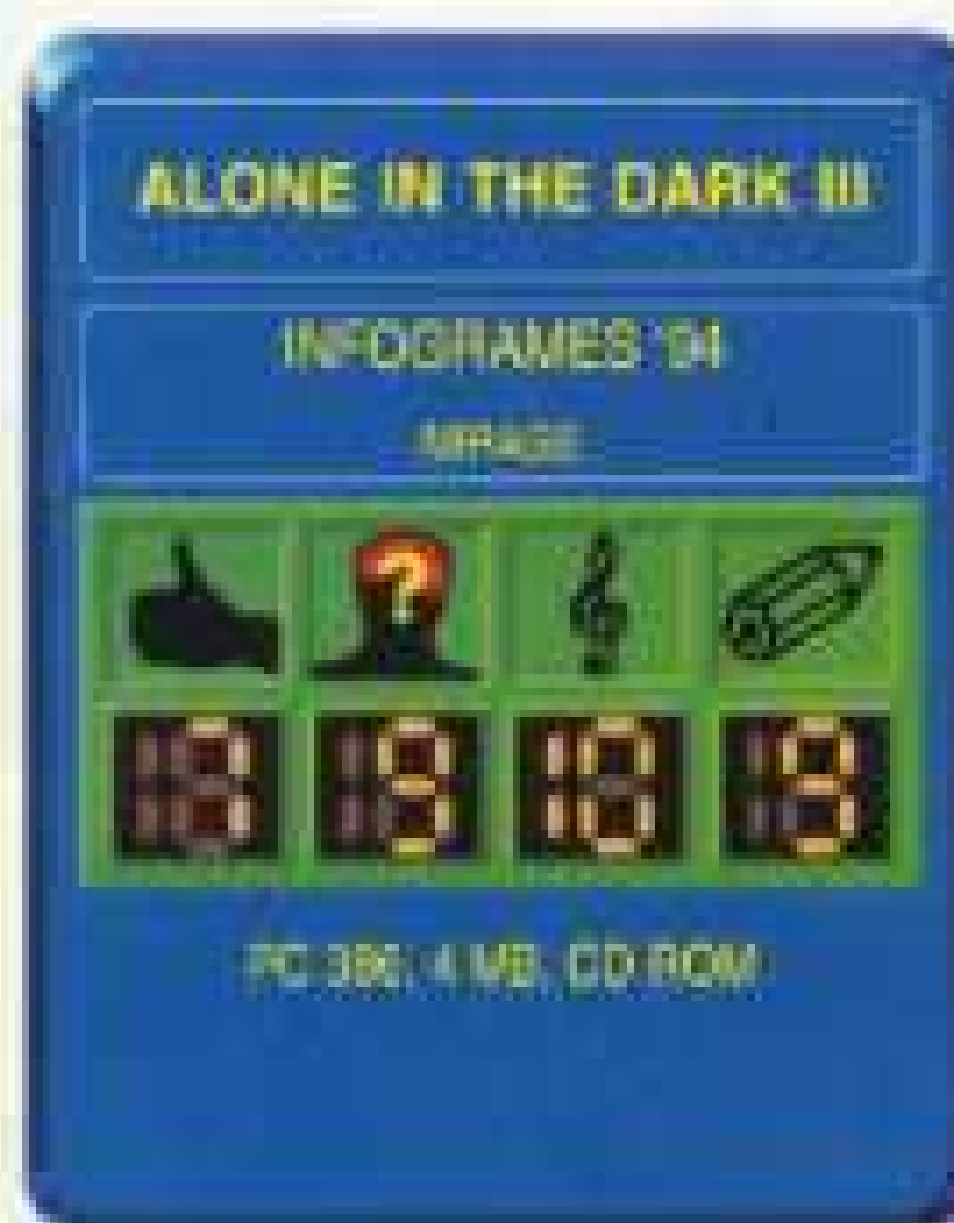
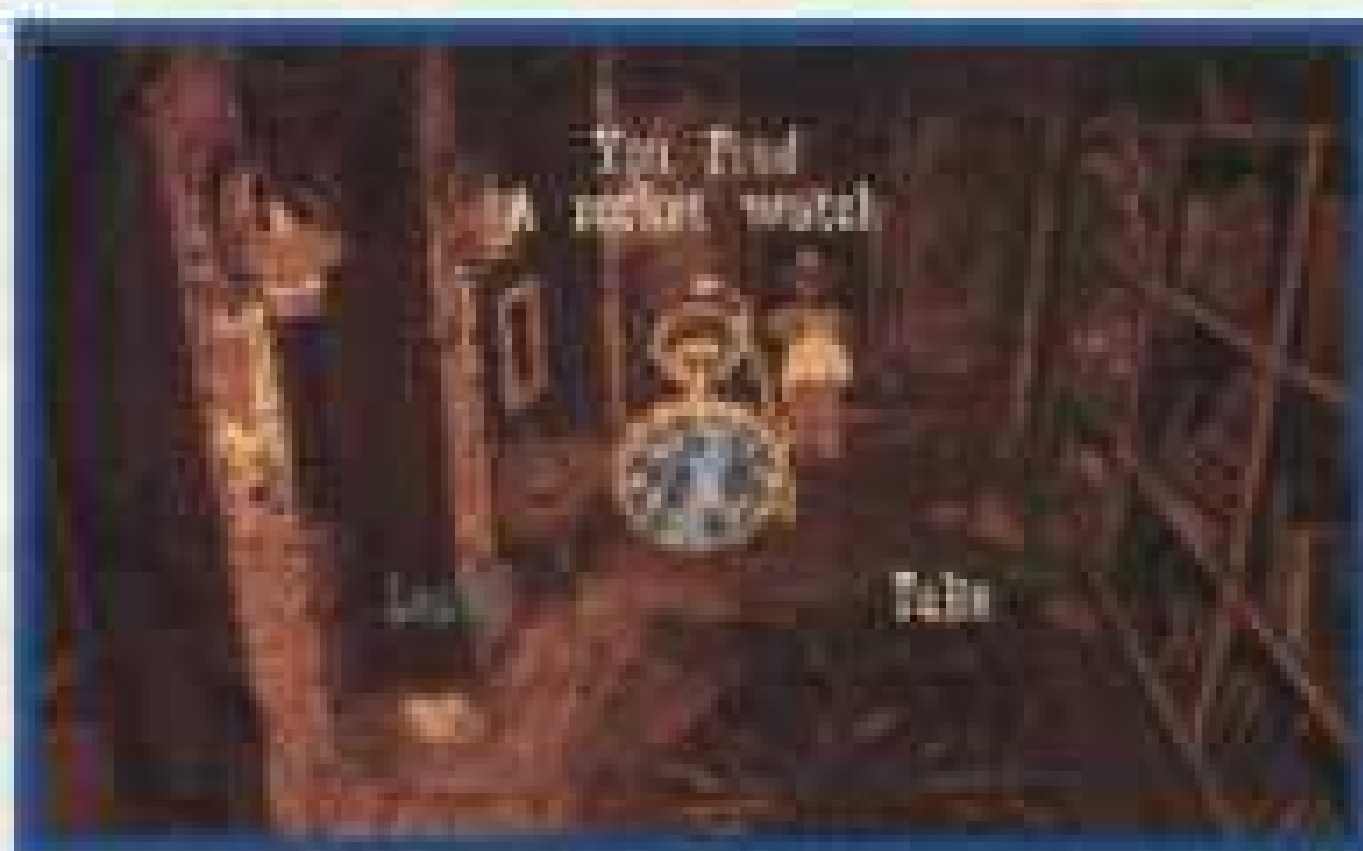
znaleźć strzałę i klucz, potem sprawy ruszyły z miejsca. Oczywiście, musiałem jeszcze znaleźć jakiś luk. Emili nawet nie próbowałem gonić, była za daleko. Najbardziej mnie ubawiło użycie wieszaka jako nieruchomego celu.

●●●  
Hop, hop, hop... A na koniec musiał mi pomóc orzeł, bez niego chyba by mi się nie udało. Potem





# III



szy pierwszy jest krok, następnie to już tylko kwestia ostrożności.

...  
Ależ to była przepawa! Facet miał rękę jak młot, a w niej kilof i operował nim jakby to była wykalaczka. Potem kilof mi się złamał, ale to już nie miało wielkiego znaczenia. Wbiłem sobie szpilkę w palec i poparzyłem się dźwięc, ale parłem nadal do przodu. Nic nie powstrzyma Edwarda Camby'ego! Przed czytaniem wszystkiego, co znajdę, też nic mnie nie powstrzyma!

...  
Mikroskopu nie używałem już od ładnych paru lat, ale ten preparat był zrobiony perfekcyjnie. Kiedy stół jechał do góry, poczułem się jak Alicja w krainie czarów, ale kiedy wszedłem za kraty – przeszło mi. Znowu musiałem walczyć o życie i to nie mając praktycznie nic do swojej dyspozycji. Na szczęście jakoś mi się udało. Potem przydał się trening lekkoatletyczny z młodości, trochę najadłem się strachu, bo wcale nie było nisko.

...  
Ale głodomór! I całe szczęście, gdyby nie żarł, co chwila pewnie bym go nie zabił. Najpierw mało brakowało, żebym się przykleił do sieci, potem przykleiłem się do ściany. Łap głowę, młotku! Ale ciężka ta cegła, ale co się dziwić – plum bum. Skośnooki dał mi popalić, ale w końcu spadła mu peruka i poszedł do Bozi. Choć kto go wie, żółtka, do jakiej.

...  
Wreszcie wiem, po co dzwigałem ten kawał ołowiu. Szkoda, że zielone nie wystaje z główki, laska byłaby ładniejsza. Wprowadź Emila jest nieprzytomna, ale nic to – idę dalej.

...  
To nie był dobry pomysł, może sole trzeźwiące ją dobudzą! Uff, w ostatniej chwili. I warkoczek się przydał i nóż znalazłem.

...  
Laska między nogi i Elwoodów diabli wzięli! Dobrze wam tak, sukinyrny! Jeszcze ten zakuty łeb został, ale blacha dobrze przewodzi 220! A może nawet 360? A te zielone, co latały, przypominały tę anaskondę z piwnicy, ale to chyba przypadek.

...  
Takim pociągami dawno nie jechałem! Zawsze myślałem, że do uruchomienia lokomotywy potrzeba więcej umiejętności, a tu tylko napalić, patryk – i poszła! E. Camby, private investigations. Koszty poszukiwań – dojazd 50, plus jeden dzień na miejscu 1200 dolarów według stawki ustalonej przy zgłoszeniu sprawy. Platne gotówką.

...  
Tyle o wątku (pełny solution jest u nas w BES-ie), teraz kilka słów na poważnie – o samej grze od strony technicznej. „Alone in The Dark 3” sprzedawany jest na CD, wersji dyskietkowej producent nie zapowiada – i nie ma się czemu dziwić. Gra zajmuje 35 megabajtów, które niestety podczas instalacji są kopiowane na twardego dysku (zbrodnia!) – ale praktycznie bez dźwięku. Całość muzyki, tudzież kilkanaście tekstów czytanych podczas gry (np. zawartość pamiętnika Emily Hartwood) nagrane jest jako ścieżka dźwiękowa na płycie CD (można ich sobie w związku z tym posłuchać w normalnym odtwarzaczu). Posiadacze kart dźwiękowych (ale nie GUS-a) mogą ich użyć jedynie do odtwarzania prostych efektów – takich jak skrzypienie drzwi czy odgłosy strzałów.

Sam program sterujący grą nie uległ praktycznie żadnym zmianom – tu są namalowane, postać Camby'ego, którą sterujemy jak i wszelkie istotne, nie namalowane obiekty są tworzone jako grafika wektorowa (z cieniowaniem lub bez, nie miałem pod ręką wystarczająco wol-

nego komputera, żeby móc zaobserwować efekty zmieniania tej opcji). Mała ciekawostka, którą sprzedał nam jeden z twórców programu – Camby składa się z ponad dwustu wieloboków.

W porównaniu z poprzednimi częściami, „AITD 3” wydaje mi się wyraźnie łatwiejszy. W czterech przypadkach na pięć przedmiot niezbędny do przejścia do dalszej części gry znajduje się tuż obok miejsca, w którym należy go użyć. Zaciąć się można w kilku miejscach, zwłaszcza na dachu biura szeryfa – ale dotyczy to bardziej pierwszej połowy gry, przez drugą można już przejść jak burza. Ciekawym pomysłem, ułatwiającym co nieco (choć nie zawsze) grę, jest kilka gotowych, nagranych stanów gry z różnych momentów i stopni zaawansowania scenariusza. Pozwalają one na kontynuowanie gry nawet wtedy, gdy gdzieś się kompletnie zatkamy.

W chwili gdy piszę te słowa nie jest jeszcze znana cena, jakiej za grę będzie sobie życzyć firma Mirage – toteż nie podejmuję się ocenić, czy warto ją kupić. Ani w warstwie scenariusza, ani w warstwie technicznej. „Alone in The Dark 3” nie porwie swoją jakością czy świeżością pomysłów. Mimo to warto go obejrzeć – programiści z Infogrames znowu odwalili kawał solidnej roboty.

**Borek**

\*Jeśli ktoś mi zarzuci nieprawdę, poszczuj go instrukcją! Zresztą nawet jeśli brzmi swojsko, dlatego je zacytowałem.

P.S. Firma Mirage szacuje, że cena gry wyniesie poniżej 100 zł.



**O**statnie słowo Sierry w dziedzinie przygód wnosi do serii Questów powiew (cyfrowej) świeżości i stanowi zupełnie nową jakość. Płynności animacji postaci po prostu nie da się opisać, można ją porównywać jedynie do filmów Disneya. Tła wykonano techniką „Lucasową”, znaną z „Monkey Island” i „Day Of The Tentacle” – budynki są lekko koślawe, prawa fizyki nie obowiązują, a całość jest osadzona w bajkowej rzeczywistości, całkiem różnej od pop-

nieś róg myśliwski leżący obok szkieletu. Pójdź trzy ekrany na północ, wstąp do jaskini i weź brązowe pudełko. Obejrzyj je i wyjmij ze środka ziarno kukurydzy. Weź garnek. Zasadź kukurydzę w miejscu, gdzie ze skały kapie woda. Obejrzyj roślinę o fioletowych kwiatach, a potem rysunek przy wejściu do jaskini. Teraz możesz już wyjść z rośliny nasiono. Pójdź w prawo i porozmawiaj ze szczurem. Zatrąb rogami myśliwskim. Teraz dwa razy zadmij w róg nad dziurą złośli-

Widok z gry: postacie w jaskini.

**A TROLL IS AS A TROLL DOES**

Widok z gry: postacie w jaskini.

Widok z gry: postacie w jaskini.

Widok z gry: postacie w jaskini.

Widok z gry: postacie w jaskini.

Widok z gry: postacie w jaskini.

Widok z gry: postacie w jaskini.

Widok z gry: postacie w jaskini.

**WILL THE REAL TROLL KING PLEASE STAND UP**

Widok z gry: postacie w jaskini.



**King's**

Widok z gry: postacie w jaskini.

Widok z gry: postacie w jaskini.

Widok z gry: postacie w jaskini.

**WHERE IN BLAZES AM I?**

Widok z gry: postacie w jaskini.

Widok z gry: postacie w jaskini.

Widok z gry: postacie w jaskini.

Widok z gry: postacie w jaskini.





się na zewnątrz załóż czarny płaszcz i pójdz do domu doktora. Porozmawiaj z nim, a dostaniesz „spryskiwacz”. Idź posprzątać dzieciaki i wejdź do ogrodu. Kiedy pojawi się zielony potwór potraktuj go smrodliwym płynem. Drapieżnym kwiatom daj do zjedzenia nogę, a kiedy będą zajęte zerwij mały kwiatek rosnący pod nimi. Idź w prawo, szybko przejdź obok domu wiedźmy i pójdz na jego tyły. Przesuń gałąź, aby odsłonić podkop. Powiększ go łopatą i wejdź do środka (jeżeli przy dziurze szczeka pies uniemożliwiająco



**NIGHTMARE IN ETHERIA**

Przy pomocy kurczaka i drzewa wystrzel księżyc na jego miejsce. Zabierz pióro, zamień u handlarza statuetkę na maść przeciwko wilkołakom i opuść miasto. Idź w prawo aż zobaczysz chrapiący kamień – połaskocz go piórkami, a kiedy się obudzi porozmawiaj z nim. Pójdz nad stumyk (ekran z dwiema rzezbami) i wlej nektar z garnka do otworu. Uży sierści na maści wilkołakowej i idź do nawiedzonego lasu (zachód). Po przejściu potwora wyjdź z ogrodu i (czasem trzeba wykonać dodatkową rundkę do ogrodu) wjedź do domku-na-drzewie. Zabierz mumii kość i owaluj się na ziemię. Idź na zachód i poczęstuj Azora kością. Rozmawiaj z nim aż da Ci medalion, który z kolei należy wręczyć płaczącej wdowie niżej. Urwisy znów męczą kota – podnieś łaskę dynamitu, która wypadła jednemu z nich. Wybuch otwory Ci wejście do krypty, z której zabierz czaszkę (wewnątrz grobowca). Stań na ścianie

ekranie z czterema tęczkami wskocz na tę z prawej w dół. Przejdź przez mostek i wrzuć ambrozię do rogu obfitości, a następnie wymij z niego owoc granatu. Wetknij go w ranę na drzewie, a odczarujesz Panią Włosny. Zagraj na fujarce, aby wrócić do Etherii. Znajdź harfę i naciśnij kolejno: 1, 5, 6 i 4 strunę. Dzięki kuli porozmawiasz (dwa razy) z trzema Prządkami Losu. Uży południowo-zachodniej tęczy i biegnij do doktora. Porozmawiaj z nim i połóż się w brunie. Wróć do Etherii, zajrzyj do prądka i udaj się (tęcza) do Pani Włosny. Porozmawiaj z nią i (z przystankiem w Etherii) odwiedź dom Malicii. Z lampy weź kryształ i naładuj go promieniem, który wywołałeś na pustyni. Porozmawiaj z prądkami. Idź na szczyt góry, złap marę w „Japacz snów”. Pogadaj z gościem w jaskini i użyj na nim „Ja-

**KING'S QUEST VII**  
**SIERRA ON-LINE '94**  
**VIRAGE**

PC 386, CD-ROM  
 ZŁOŻENIE: 499 000 999 999



jakiegokolwiek działanie, cofnij się przed dom i idź jeden ekran w prawo. Następnie wróć – pies powinien zniknąć).

W pokoju szybko schowaj się pod podłogę. Kiedy burek wetknie nos w dziurę, spryskaj wiewrza płynem doktora. Wyjdź z ukrycia i tak długo przeszukuj szafkę, aż znajdziesz „tajemnicze urządzenie”. Włóż szmaty na powrót do szafki, ale zabierz wełnianą pończochę. Wróć na świeże powietrze i załóż płaszcz. Spróbuj iść w prawo – spotkasz wilkołaka. Załatw go srebrną grudką wrzuconą do pończochy. Kiedy będzie po wszystkim udaj się do miasta (przez boczne drzwi) i wejdź na przyjęcie.

pacza”, aby przenieść się do krainy snów (dywanem). Szybko użyj „Japacza” na potworze i idź w dół. Odczaruj Maab, a dostaniesz magiczną uzdę. Stań na szczycie góry i użyj uzdy na białym wietrze.

**READY, SET...BOOM!**

Przeistaw magiczną różdżkę w położenie F (kręcąc rękojeścią) i użyj jej na fałszywym królu (odrzuconym na koniec pokoju). We wnętrzu wulkanu szybko wykop dziurę w ścianie. Weź kwiatek (przesuń głaz) i otwórz drzwi (lewe oko, prawe oko i nos). Naładuj „tajemnicze urządzenie” w kontakcie (aż zacznie migać) i potraktuj króla kwiatem. Szybko zamień Malicię w niemowlaka (urządzeniem) i daj extra life Edgarowi. Hmm...to chyba tyle... Nie zapomnij obejrzeć końcowego filmiku!

**ROOSHKEEN**

# Quest VII

W pokoju z lustriami obejrzyj tabliczkę przybitą do statuetki, a potem wyczyść ją skarpetą i przeczytaj napis. Obejrzyj winogrona z prawej strony pokoju i odłup jedno grono, a następnie użyj go na statuetce. Stań w lewym rogu pokoju i magiczną różdżką odczaruj króla. Wejdź w nowo otwarte przejście i idź lewo-góra.

i oddaj głowę jeźdźcowi, za moment znajdziesz się w Etherii. Wdrap się na szczyt góry i zerwij (gałąź) winogrona. Na



# Universe

jak mógł ująć uwagi testerów. Fabuła jest dość banalna – kilkunastoletni Boris zostaje przeniesiony do antywszystchświata

dzięki wynalazkowi swego wujka-naukowca (na kilometr czuć film „Back To The Future”). Należy pomóc mu wrócić do domu, obalając przy okazji (bez skojarzeń proszę) władcę galaktyki – podstępne go Neiamisesa. Zabierzmy się zatem do roboty...

Idąc w lewo kamiennym pomostem spadniesz na asteroid. Błąkając się po jego powierzchni warto zabrać kamień, łom i karę z układami scalonymi (ogólnie – zabierać radzę wszystko, co się da). Wykorzystując przelatujący co pewien czas wirujący kawałek gleby dostaniesz się z powrotem na miejsce startu. Łom straszenie cięży w kieszeni, więc warto wypróbować go na pierwszym lepszym obiekcie w zasięgu wzroku. Antena nie da się rozwalić, więc wyładuj swą energię na metalowej płytce chroniącej mały panel sterowania. Wykorzystując swe manualne zdolności oraz rozległą wiedzę nabytą przez lata dogłębnego studiowania kolejnych numerów „Bajtki” i „Młodego Technika”, zamontuj znaną kartę w slotcie i uruchom panel. Włącz napowietrzny mostek i pomknij chyżo do miasta.

Miasto nie prezentuje się szczególnie interesująco. Wrodzona ciekawość każe zajrzeć do sterczących z ziemi rur. Niestety, zostajesz wyrzucony na zewnątrz w postaci półpłynnej, jako tak zwany „kolagen”. Doświadczony w ten bolesny sposób wróć pod antenę i wyłącz system filtracyjny. Tym razem po przejeździe rurami wylądujesz na innym asteroidzie, z którego zabierz lustro. Wróć starym sposobem i udaj się na zwiedzanie miasta. Uważając na robota podejdź do drzwi chronionych laserem. Znając magiczne zdolności luster do odbijania padających na nie promieni świetlnych obezwładnij lasery i pogadać z plującym się w okienku na piętrze gościem. Wspomni coś o swojej sąsiadce – pannie o imieniu Siphina.

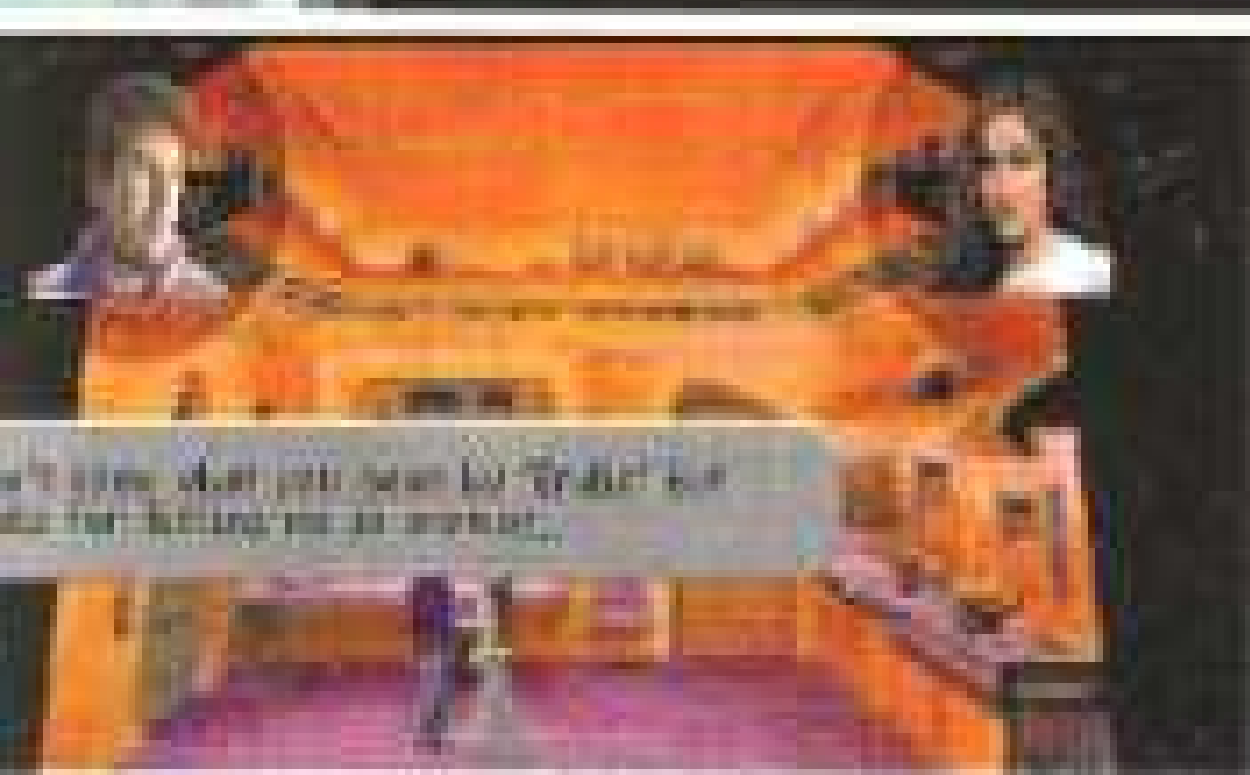
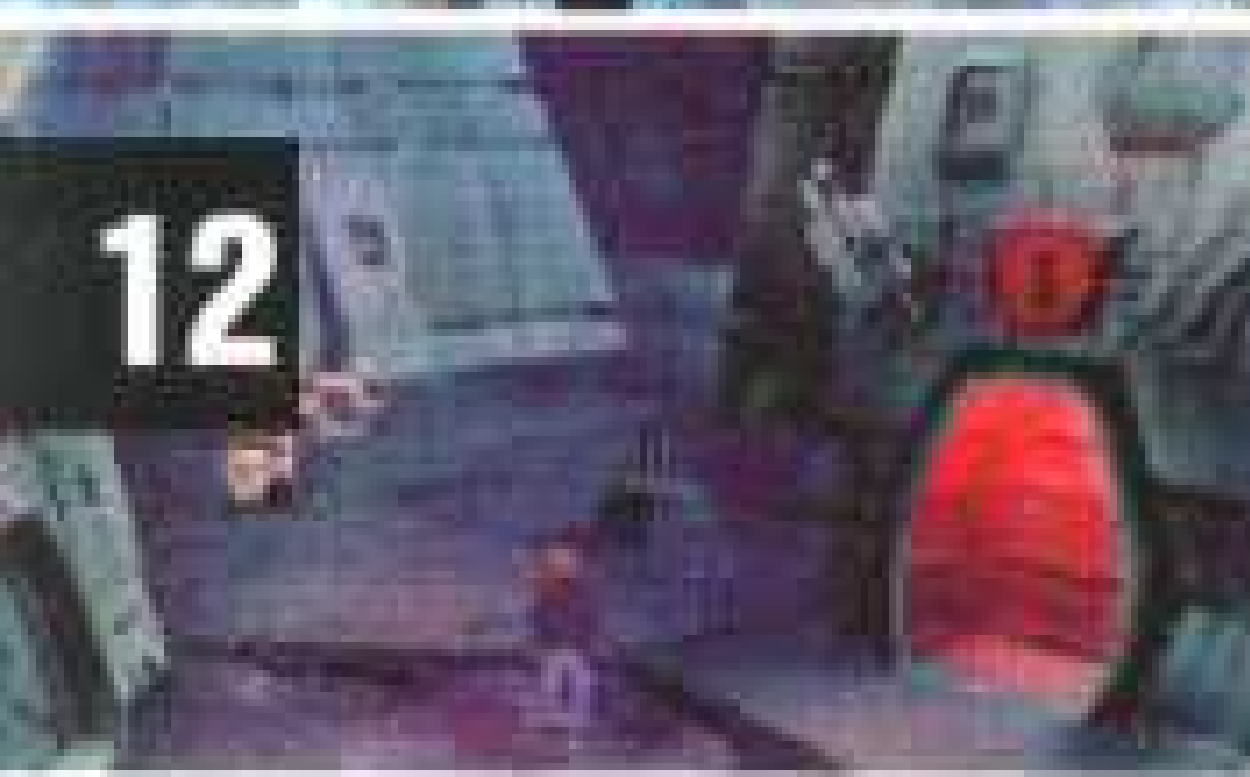
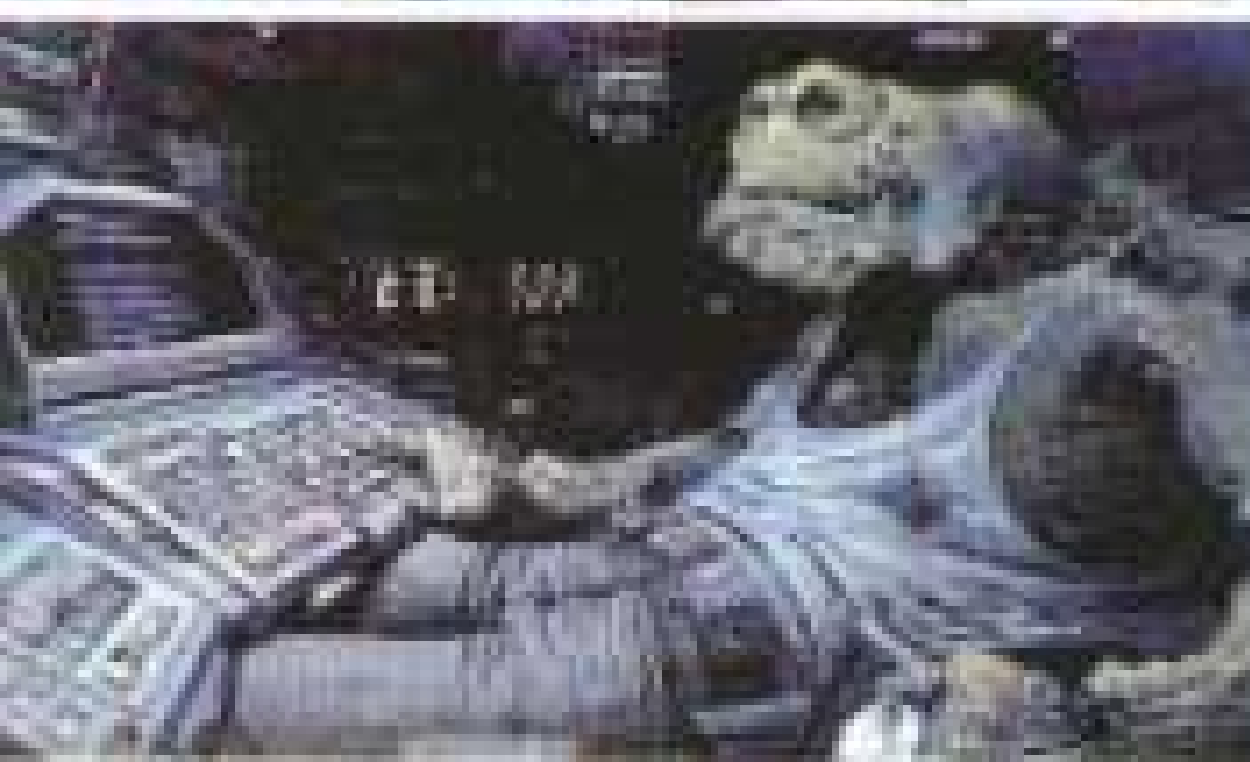
Rozmawiając z nią dowiadujesz się wielu ciekawych rzeczy

o świecie, do którego rzucił Cię Jos. W gruncie rzeczy chodzi jednak o to, aby czym prędzej udać się do Wheelworld, cokolwiek by to nie znaczyło (a znaczy prawie dokładnie to, co jest napisane – Wheelworld to po prostu stacja kosmiczna zbudowana na bazie koła i obracająca się dookoła własnej osi w celu zachowania ciężenia). Po chwili do drzwi zaczną dobijać się roboty patrolujące okolicę, więc najlepiej udać się na pięterko, roztrzaskując w tym celu łomem zacięty zamek elektroniczny. Będąc już na górze warto ubrać się w znaleziony w szafie uniform – wyposażono go w naramienny komputer, bez którego się nie obejdziemy. Aby sprawdzić działanie złomu, uruchom z jego pomocą system klimatyzacyjny domu. Następnie otwórz okno i wyskocz na zewnątrz. Śpiesząc się, aby nie dać usmażyć swojego tyłka robotom, wskocz do zaparkowanego pod murem pojazdu przedtem wyłączając alarm naramiennym komputerkiem. Będąc już w środku uruchom system operacyjny wozu wkładając do odpowiedniego slotu kartę przeciwko złodziejom. Czas już spadać – w mieście zrobiło się gorąco i lepiej nie ryzykować dalszego zwiedzania.

Leć na Balkamos 7. Po drodze czeka Cię niemiłe spotkanie ze zmutowanym gwiazdowym kupcem, który podczas następnej randki obiecuje obedrzeć Cię żywcem ze skóry jeżeli nie będziesz miał nic na sprzedaż. Będąc już na powierzchni planety podejdź do rozbitego statku i zabierz robota oraz pojemnik z paliwem. Zaopatrz robota w zdobyte przed chwilą źródło zasilania i odstrasż nim Obcych, którzy obsiedli Twoją brykę.

Kolejny przystanek zrób sobie na planecie Jor-Slev 4. Kulkojadowi wpakuj do gardła kamień i pozbieraj (używając robota) walące się w okolicach dziury kulki. Lądując w sektorze S-W tej samej planety spotkasz Prosiaczka. Po chwili rozmowy obdaruje Cię on kryształkami popularnego w okolicy narkotyku – Carville'u. W drodze powrotnej do Pflalienop zobaczysz na monitorze znajomą gębę kupca. Zgodzi się zabrać Cię do Wheelworld w zamian za drogie kryształki. Niestety, system dokujący jego statku znajduje się w stanie spoczynku spowodowanego awarią, więc czeka Cię operacja ręcznego lądowania.

Po dotarciu na miejsce gość będzie chciał odebrać swoją należność. Wiedziony dziwnym instynktem stawiasz się mu, ale mając na uwadze wielkość face-



Firma Core Design, wydawca dość popularnej przygodówki „Curse of Enchantia” uraczyła graczy swoim nowym produktem – grą przygodową o nic nie mówiącym tytule „Universe”. Niestety, nie jest to produkcja wybitna pod żadnym względem – grafika ledna, muzyka BEZNADZIEJNA, efektów dźwiękowych nie ma wcale. Na szczęście całość ratuje całkiem wciągający scenariusz, pozwalający zapomnieć o niedoskonałościach technicznych. Jest niestety jeden duży problem – zachowanie bohatera. Kilkanaście razy udało mi się „uwięzić” Borisa tak, że nie mógł się ruszyć z miejsca i trzeba było wykonać komendę RESTORE. Błąd ten jest niesamowicie wkurzający i nie bardzo wiem



ta koniec jest oczywisty – dostajesz w trąbę. Odrzykując przytomność stwierdzasz brak narkotyku w kieszeni, aczkolwiek uzębienie wydaje się być kompletne. Wsiądź do pojazdu i leć do Bay 40E. Podejdź do pracującego robota i sprzedaj mu klapsa w dżasło – poleciał podziwiać wnętrze kanału. Pożycz sobie jego stalową linkę i leć do Bay 1H. Wejść do miasta i spod rozwałonego terminala zabierz butelkę niebieskiego płynu. Idź w prawo do końca ekranu, aż dojdiesz do parkingu. W głębi widać monitory – podejdź do lewego i wepchnij mu w paszczę ID-card.

Terminal okazuje się być maszynką do sprzedawania Carvite'u, znanego Ci już univorsowego kwasu, ale w wersji syntetycznej. Kup sobie działkę i powędruj w lewo do knajpy. Przysiadł się do smutnego gościa z prawej – okaże się on być szycią z miejscowego UB. Kup mu drinka, zapraw go narkotykiem, a po chwili facet walnie w kimono. Teraz bez problemu możesz zabrać mu odznakę UB-ka i z dumą wpiąć ją sobie w kłapę. Wyjdź z baru na autostradę.

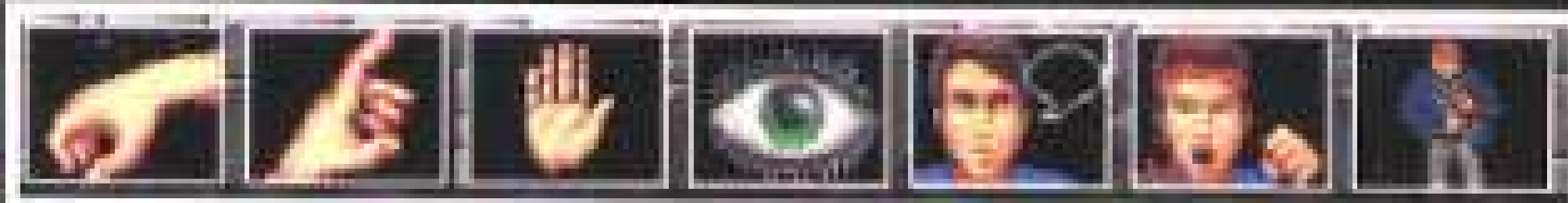
Pod wiaduktem przypominającym jako żywo skrzyżowanie Trasy Łazienkowskiej z Myśliwiecką czai się bezdomny. Próba zjechania do niego windą skończy się w połowie drogi – reszta trzeba pokonać w tarzankowym stylu – po linie. Człowiek wygląda na bardzo skacowanego, więc w myśl starogreckiej reguły „Czym się struś tym się leć” daj mu skosztować niebieskiego płynu. Z wdzięczności facet podaruje Ci ID-pass (może się przyda).

Wróć po linie na górę i wykorzystując niezawodnego kieszonkowego robota dostań się z powrotem na autostradę. Przy schodach rozgrywa się scenka rodem z horroru – grupka młodzieńców odcina staruszkowi dłoń i ucieka. Jure – bo tak biedak ma na imię – jest miejscowym magikiem (powiązany z rebeliantami walczącymi przeciwko paskudzie Nelamisesowi), a ręka stanowi źródło jego mocy (przynajmniej w mniemaniu Barona Kaleeva). Obiecaj staremu odzyskanie „zgubę” i udaj się w pościg za napaśnikami. Po kilku minutach BEZSENSOWNEGO strzelania na oślep i walki z wariującą myszą, pościg powinien zakończyć się sukcesem. Ze zdobytą ręką wróć na parking i oddaj Juremu jego własność. Dostaniesz w zamian połowę Mapy Gwiazdnej, bardzo tajemniczego artefaktu. Dowiesz się też, że UB ma Cię już na oku i musisz zacząć przemyskać się kanałami.

Podczas pogawędki zaatakują was roboty – uciekaj na windę i po linie na dół. Obok plajka jest wejście na rampę kolejową. Skocz z niej na podający pociąg. Dziwnym trafem... przeżyłeś. Pociąg zawiezie Cię na kosmiczny dworzec.

Zejdź po słupie na dół i skocz piętro niżej. Drzwi, niestety, dają się otworzyć jedynie od środka, ale od czego niezmordowany robocik? Po chwili drzwi staną otworem i znajdziesz się w obszernej hali dworcowej. Spracowany mechaniczny przyjaciel stoi stajczony pod ścianą – na nic już się nie przyda. Podejdź do kasy biletowej i wepchnij ID-pass w slot. Wybór nie jest raczej duży – kasy starcza tylko na przelot do Mekanthalor Galaxy.

Wejść do terminala po lewej i zajmij miejsce w kapsule. Mało brakowało!!! Będąc już na promie wjedź windą na I piętro. Pogadaj z przechodźniemi i odwiedź swój pgokj (w lewo). Zobaczysz



transmisję rebeliantów, którzy poinformują Cię, że statek jest zaminowany. Radzą Ci opuścić go jak najszybciej. Włącz komputer i pogadaj z Myrellem. Chce, abyś do niego wpadł, więc władasz do windy i jedziesz (level 3 room 5). Po krótkim błędzeniu (beznadziejny moment gry) znajdziesz szukany pokój, a Myrell da Ci drugą połowę gwiazdnej mapy. Dowiadujesz się, że Twoim zadaniem jest odnalezienie na mapie gwiazdy Haldebar. Składasz dwie części mapy i... dalej nic nie widzisz!



Po wyjściu z pokoju zaatakuje Cię panienka – łowca nagród. Na szczęście w tym momencie wybuchu pierwsza z min i oprawczyń traci przytomność. Zabierz jej pistolet i KEY-CARD. Teraz biegiem do windy i jazda na sam dół. Wskocz do kopii swojego pojazdu i uciekaj ile pary w dyszach!

Po odlocie będziesz miał wizję przedstawiającą flotę wojenną imperatora udającą się w celu eksterminacji Mekalienów. Leć na Ankarlon 5. Z kupki gruzu leżącego na lewo od zniwiorki



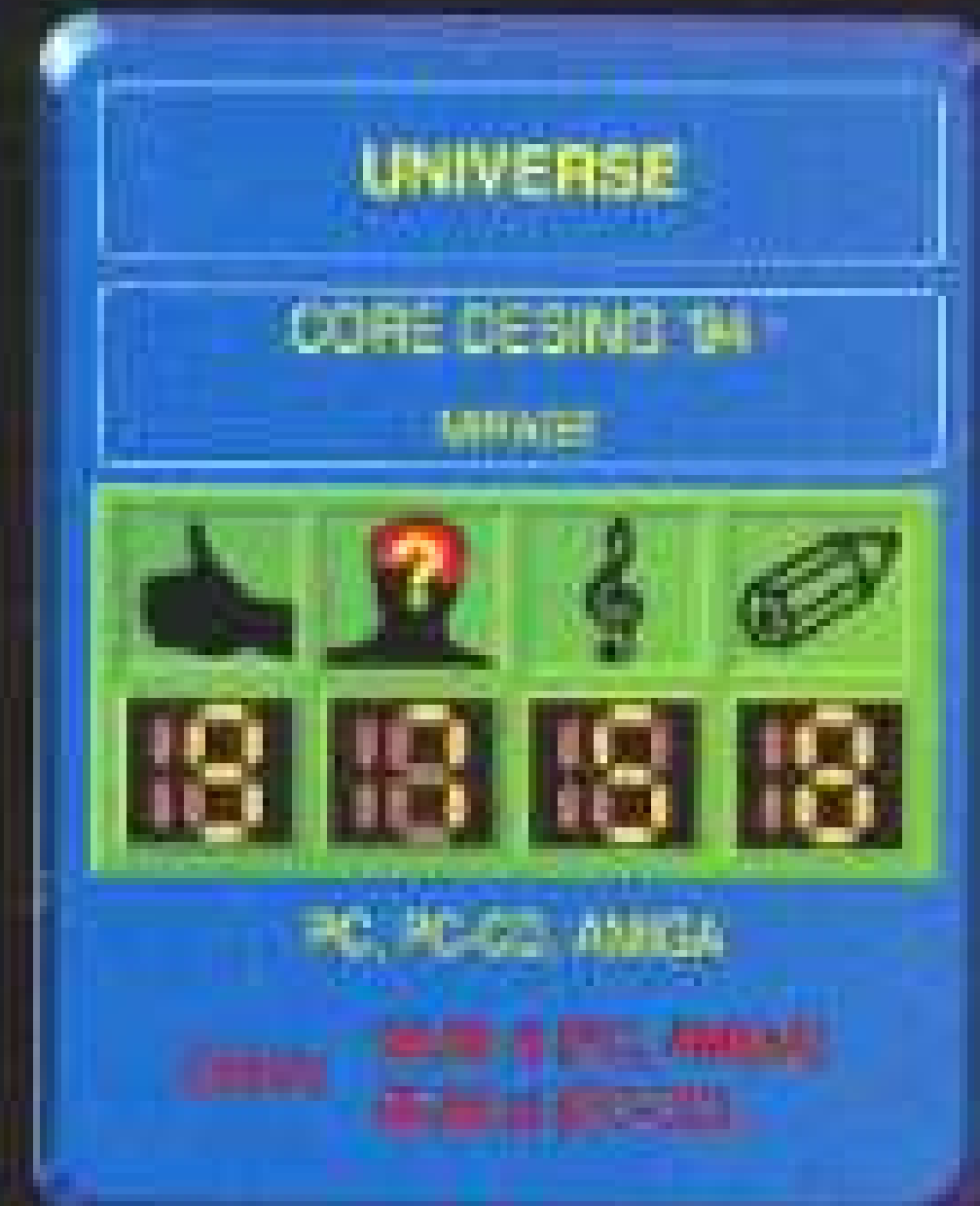
(ach ta Diuna) wyciągnij tajemniczy pręt i leć na Daarlur-Korv z międzylądowaniem (tankowaniem, he he) na Siruf2. Na Daarlur znajdź monolit (ach, ta Odyseja...) i włóż weń pręt z nabitą na niego mapą. Ohworzy się teleport na Haldebar!!! Niewiele się namyślając wskocz w czarną dziurę i udaj się przed ołtarz. Obejrzyj rysunek i zgodnia (? ta część gry też jest deko niejasna) z nim biegaj po odpowiednich płytach chodnikowych w celu wyłączenia promieni chroniących kryształy. Kiedy już wszystkie zgasną, rzuć kamieniem, gdzie trzeba, zabierz co Twoje i UCIEKAJ! Wskocz do teleportu, a cały i zdrowy, bogatszy o nowe doświadczenia pojawisz się przed monolitem. Uff.

Znaną już drogą (z postojem) wróć na Ankarlon 5. Z przodu żniwiorki znajduje się tajemniczy panel – potraktuj go lomem. Niestety urządzenie odcięte jest od źródła zasilania, więc będziesz musiał skorzystać z po-

mocy zdobytego przed momentem kryształu. Naciśnij co trzeba i pojedź na drugi poziom statku. Obcy pilot wyjaśni Ci parę spraw i obdaruje CLOAKING DEVICE, którego działanie w skrócie polega na ukrywaniu Twojej obecności przed oczyma śmiertelników. Po rozmowie udaj się w drogę do Mekanthalor Galaxy. Na trasie zostaniesz przechwycony przez gigantyczny statek rebeliantów – Colossusa. Gdybyś się jeszcze nie domyślił – wierzają oni w Twoją „niesamowitość”, uważają Cię za człowieka z legendy i oczekują obalenia samego Nelamisesa! (twórcy chyba zbyt wiele razy widzieli/czytali Diunę).

Chcąc niechcąc musisz przysłać na zaproponowany przez rogalęgo dowódcę rebelii plan. Kiedy Colossus wleci na orbitę Coros, teleportuj się na powierzchnię planety. Dwóch krzywomordych obwiesiów z mafii pruszkowskiej pozbawi Cię czterech kótek i w dalszą drogę będziesz musiał udać się pieszo. W mieście spotkasz Dosheva – agenta wywiadu rebeliantów. Za jego namową spróbuj dostać się do twierdzy Nelamisesa kanałami (ciekawe, czy ludzie z Coro widzieli „Kanał”).

Aby tego dokonać, będziesz musiał wykazać się zdolnością abstrakcyjnego myślenia – najpierw zrób w bambuko narcyzowatego robota przechadzające-



go się na nabrzeżu, każąc mu iść na spotkanie z jego dużymi kolegami-strażnikami. Za drugim razem z piękniśnią zostanie kupka popiołu i bateria, którą oczywiście należy sobie przywłaszczyć. Teraz trochę majsterkowania a la Adam Słodowy – połącz kryształ z bateriami i CLOAKING DEVICE. Wykorzystując chwilową niewidzialność przemknij pomiędzy dwoma stróżami. Za rogiem zaatakuje Cię baron Kaleev, ale nie zrobi krzywdy. Zabierz mu jego identyfikator i szybkim truchtem udaj się pod cytadelę, gdzie grupka robotów pilnuje wejścia. Podając się za barona (masz przecież jego ID) każ jednemu z nich wypalić dziurę w murze i wskocz przez nią do środka.

Wyciągając nogi (aby uniknąć skonsumowania przez goniącego robota) dotrzesz do smoka

(„Hobbil’?), który najwyraźniej ucał sobie drzemkę po męczącym rozgryzaniu kilku żyłastych dziewcz. Aby go obudzić, wrzuc mu do paszczy kartę ID barona i wskocz na ogon. W tym momencie pojawi się ścigający Cię osobnik, ale wkurzony smok zostawi z niego tylko baterię. Teraz wskocz (skopany moment) na półkę, gdzie leży smok i wyjdź odetchnąć świeżym powietrzem. Szybko włącz niewidzialność i pójdz za róg – zobaczysz odprawę robotów-ścigan-tów. Dowódcy wbij lom w plecy, a wystrzela swoich kompanów. W pobliżu leży ciężko ranny Man-Brute, minotaurowały dowódca rebelii. Dostaniesz od niego magiczną rękawicę, przy pomocy której będziesz mógł pokonać wrzega imperatora. Na balkonie zaskoczy Cię baron, ale dzięki giętkiemu językowi wcisniesz Imperatorowi parę kłamstewek i z Kaleeva zostanie mokra plama. Nelamises ma zamiar unicestwić także i Ciebie, więc wiele się nie namyślając rzuć w niego kryształem. Zobaczysz wielkie „bum” i to już naprawdę będzie koniec...

ROSHKEEN



Z końcem każdego wieku, poczynając od Średniowiecza, ludzie doszukiwali się nadchodzącego końca świata. O ile religijne wyobrażenie Apokalipsy jest dobrze znane i nie ulegało zmianie z czasem, o tyle koniec świata jako zagłada środowiska pojawił się dopiero w XX wieku. Do granicy działającej nas od całkowitej zagłady zbliżamy się notorycznie. Bądź to przez zagrożenie ogólnoswiatową wojną nuklearną, bądź przez konsekwentne niszczenie środowiska. To co by się stało, gdyby wybuchła trzecia wojna, można sobie wyobrazić tylko w niewielkim stopniu – ale może spróbujmy to przybliżyć. W roku na początku lat 90-tych NATO i Układ Warszawski dysponowały wspólnie ładunkiem o sile równej 12000 megaton TNT, co jest odpowiednikiem około miliona bomb takich jaka została zrzucona na Hierosolimę. Załóżmy, że tylko połowa tej siły zostałaby użyta w wojnie, to i tak mielibyśmy do czynienia z końcem świata jaki dziś znamy.

Niestety wyeliminowanie zagrożenia nuklearnej wojny nie odsuwa od nas Apokalipsy. Woi nad nami cały czas groźba kataklizmu ekologicznego. To że wiele organizacji ekologicznych próbuje wpływać na rządy poszczególnych państw, aby przeprowadziły odpowiednie działania w dziedzinie może już nie ochrony ale rato-

wania środowiska jest znakiem, że coś się robi. Druga strona medalu to cała masa ukrywanych wyników badań, które gdyby zostały podane opinii publicznej mogłyby wywołać ogólnoswiatową panikę. Nasz świat ginie i jeżeli nie dotrze do naszych pustych łbów, że mimo już i tak opóźnionych działań da się go jeszcze uratować, to wkrótce będziemy świadkami pogrzebu naszej żywej Ziemi. Ludzie, rasa poszukująca w przestrzeni kosmicznej planety, na której też powstało życie, zabija jedyną im znaną planetę, na której życie jeszcze istnieje – paradoksa ludzkości.

Niszczymy zieleni dającą nam tlen, niszczymy atmosferę która podtrzymuje naszą temperaturę i chroni przed promieniowaniem, zatrnujemy wody z których składa się nasz organizm, niszczymy porządek natury, niszczymy siebie i przyszłe pokolenia, w imię jakiej idei? Nikt tego nie wie, ale Ziemia wkrótce nie wytrzyma i przeobrazi się.

### ŚWIAT POŻOGI

Wizja świata po makabrycznej przemianie zawarta jest w grze BURNTIME. Akcja gry rozpoczyna się w czasie, kiedy jest już po wymianie nuklearnych ciosów, zmianie klimatu na cieplejszy i niemalże pełnym skażeniu środowiska. Zaledwie garstka ludzi przeżyła kataklizm, a co najmniej połowa z nich nabawiła się mutacji popromiennych, niszczących or-

ganizm pod względem fizycznym jak i psychicznym. Wszyscy, którym przyszło żyć w tych dniach muszą walczyć o pożywienie, wodę, schronienie gdzie znajdą ciepł i chłód dający ulgę od wszechobecnego upału. Ludzie błąkają się po pustyniach, aż znajdą jakieś miejsce gdzie będą mogli pożyć trochę. Tam gdzie się osiedlą nadejdą albo inni zamożni ludzie, którzy będą chcieli odebrać im nowy dom, albo będą to mutanci nienawidzący tych, których promieniowanie nie dotknęło. I znowu będą musieli walczyć o swoje prawo do wolności. Wolność, jak powiedział pewien mędrzec, to pełnia panowania nad sobą samym. Jeżeli będziemy umieli panować nad głodem, bólem i innymi odruchami zarówno naszego ciała jak i umysłu, będziemy wtedy wolni. Jeżeli jednak będziemy od kłórejś rzeczy zależni jak np. woda czy pożywienie, to wtedy jesteśmy niewolnikami właśnie tych rzeczy. Świat w jakim przyjdzie Ci zyc szanowny graczu jest pełen takich rzeczy. To czy przeżyjesz zależy będzie od tego, czy będziesz miał odpowiednią ilość wody, pożywienia i oczywiście dobry stan zdrowia – wierz mi posiadanie tych wszystkich rzeczy na raz nie jest proste, ale możliwe.

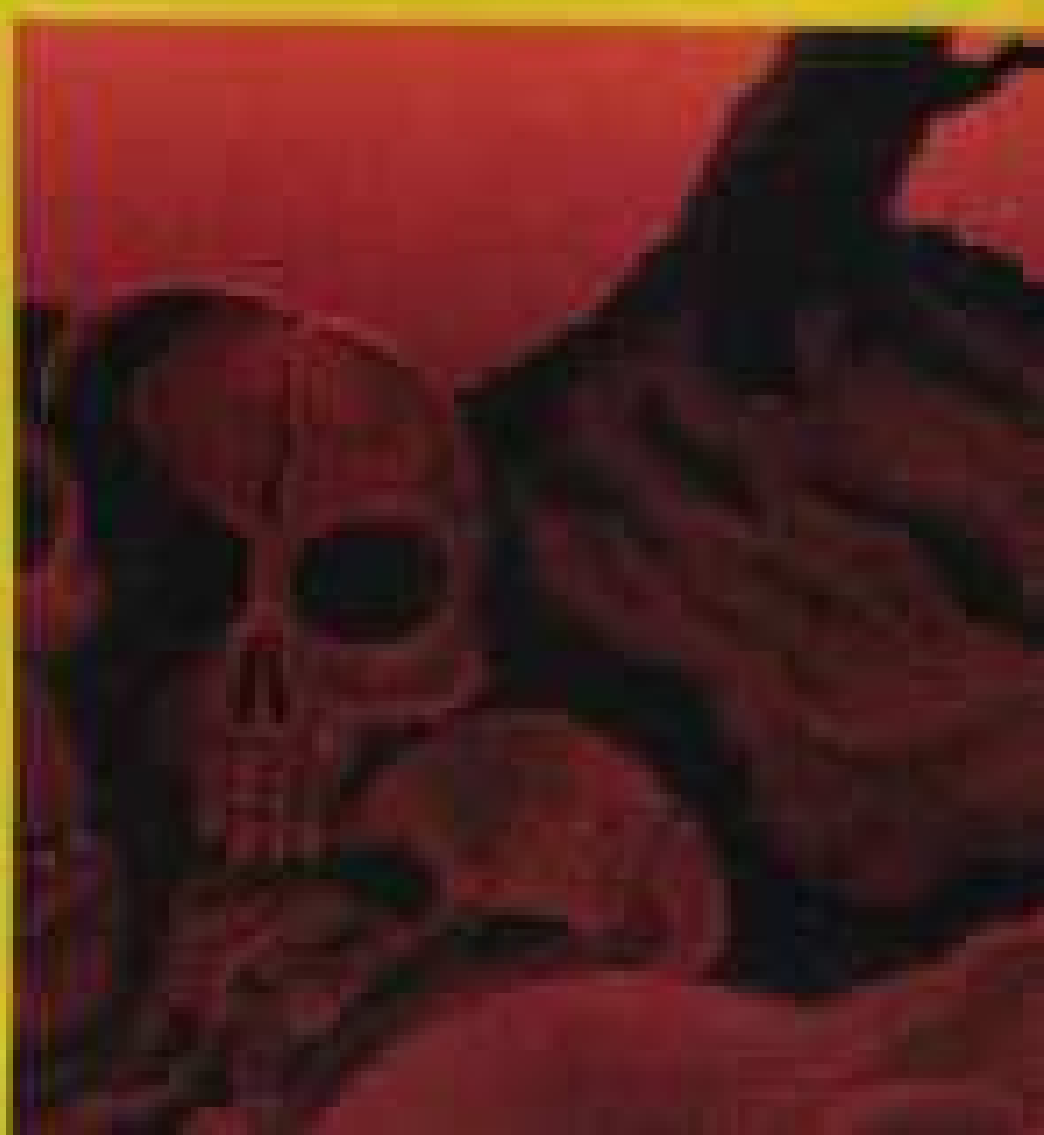
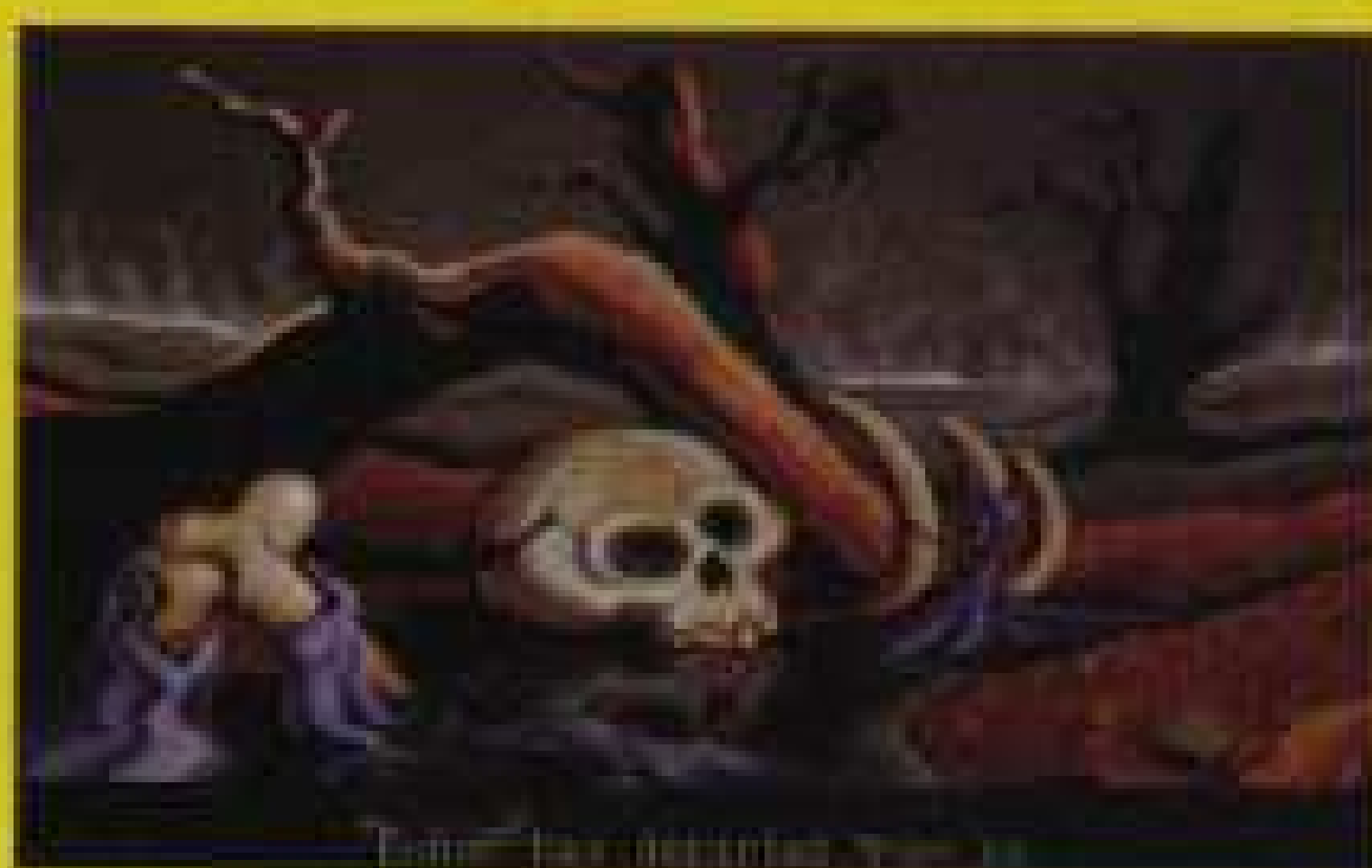
Po ataku nuklearnym niektóre miasta zostały ponownie zasiedlone przez ludzi. Zamieszkał w ruinach, które dawały w miarę bezpieczne schronienie. Powstały

nowe placówki usługowe: Medyk, który potrafi zaradzić na poważne rany i dolegliwości; Bar, gdzie można napić się czegoś innego niż zwykłej wody; Restauracja, tutaj zjesz potrawkę ze szcztura, najsmakowitsze danie a zarazem najdroższe. Sklep gdzie zakupisz potrzebne części, towary, pożywienie, broń. W miastach oprócz tych miejsc spotkasz sporą liczbę osób, które potrafią różne rzeczy: inżynier, wojownik, medyk, kupiec. Nie wszystkie jednak miasta czekał taki los. Niektóre już nigdy nie będą zasiedlone przez ludzi. Promieniowanie jest nowym wyobrażeniem pani Śmierci i właśnie ona upodobała sobie kilka dawnych skupisk ludzkich. Dostęp do nich mają tylko mądrzy ludzie, którzy posiadają kombinazon ochronny lub szalorocy nie zważający na promieniowanie i pchający się w ten sposób na pewną śmierć.

### CEL GRY

Rozpoczynamy grę na terenie, założmy że jest to jakieś dawne państwo, który posiada 38 skupisk ludzkich, są to: fabryki, miasta, osady, jaskinie. Pomiędzy nimi rozciąga się wszechobecna pustynia. W takim to świecie pewnego ranka obudziło się kilku śmiałych ludzi, którym kołatało w głowie jedno – zjednoczyć wszystkich ludzi i zaprowadzić porządek. Czy było to przesłanie od sił wyższych, czy też przypadek tego się nie dowiemy, ale z tą chwilą

# Burntime







rozpoczął się wyścig o władzę. Oczywiście jednym z nich jesteś Ty gracz, który będziesz musiał posługując się swoim wdziękiem osobistym, siłą, inteligencją i majątkiem próbować zdobywać kolejne osady, aż do końcowego opanowania wszystkich. Nie będziesz mógł zdobyć zamieszkałych dużych miast, gdyż są one dobrem wspólnym, gdzie panuje strefa neutralna – tu także nie można używać broni.

**DROBNE FORMY PERSWAZJI**

Jak zdobyć taką osadę? Cóż, będziesz musiał oczywiście do niej dotrzeć (warto rozpocząć zdobywanie od tej, w której startujesz). Tutaj należy porozmawiać z któryś z tubylców (może to być wojownik) i spróbować przekabacić go na naszą stronę – po prostu zatrudnić, na ogół żądają jakiejś zapłaty: mięso, bukłak z wodą, itp. Gdy mamy już swojego człowieka, trzeba mu powiedzieć, że zostaje tu jako nadzorca i strażnik osady, a na maszt wciągana jest flaga z naszą barwą – oznacza to, że miejscina jest naszą! Niestety nie każda będzie tak łatwa do zdobycia, a niektóre będą wręcz opanowane przez innych „natchnionych” – czyli takich jak Ty dążących do panowania. Zanim osadzimy taką lokację naszym człowiekiem bę-

dziemy musieli najpierw zabić, ludzi wroga-konkurenta.

Owszem, można ruszyć tam kilkunastoma wojownikami i załatwić sprawę po męsku, ale po co tracić masę pożywienia na taką podróż, a zarazem narażać całą naszą armię na śmiertelne rany, kiedy można podejść do zagadnienia sprytniej. Po różnych lokacjach, czasami i po należących do Ciebie podróżują kupcy. Towaru mają ze sobą bez liku, ale też są uzbrojeni po zęby. Od nich to warto zakupić strzebę z nabojami, przekazać ją najlepiej z wojowników i niech ten pójdzie do interesującej nas osady i załatwi co ma załatwić – tak jest prościej, a równocześnie bezpieczniej.

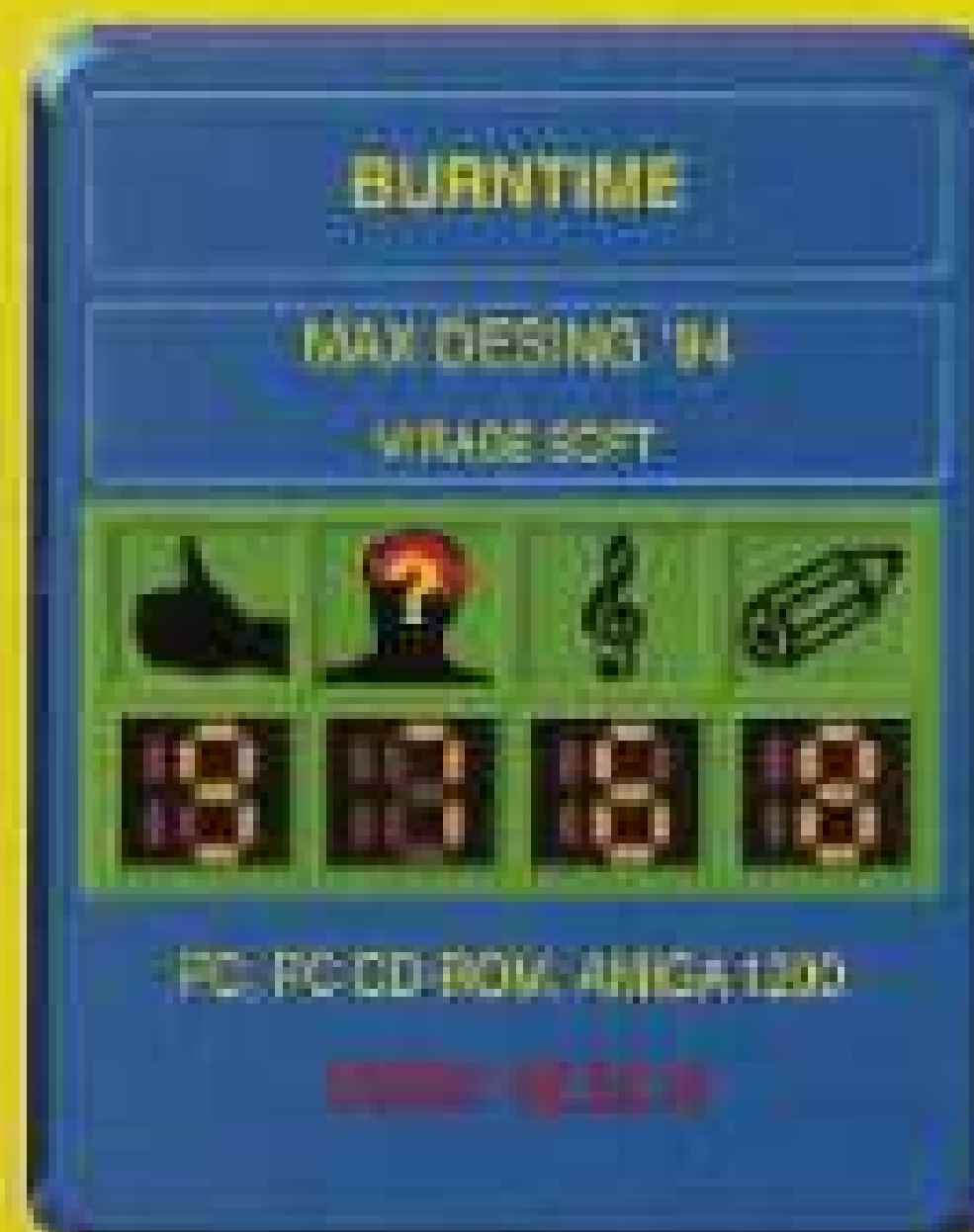
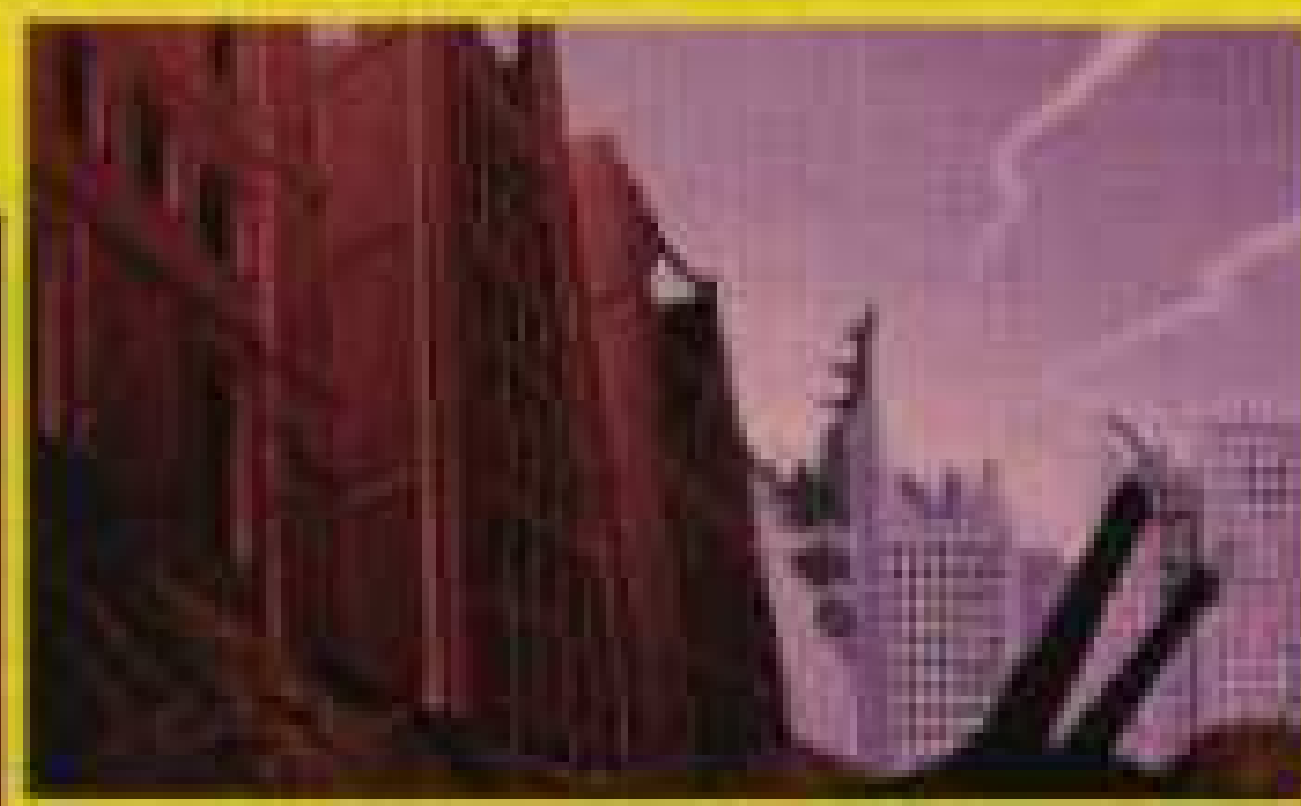
W osadach, które zdobyłeś produkowane będzie pożywienie. Niestety na początku jest go tylko tyle, aby wyżywić jednego człowieka (Twojego strażnika). A co z Tobą, a co z ewentualnym pozostałym personelem, jakim obsadzisz daną lokację. Cóż trzeba rozpocząć produkcję większej ilości pożywienia. Należy zdobyć odpowiedni sprzęt (zakup u kupca lub znaleźć). Nóż pozostawiony w którejś z chat, pułapka na węże, to rzeczy które pozwolą Ci na to.

Problem z pożywieniem, z bronią mamy rozwiązany, ale pozos-

tał jeszcze problem wody. W każdej z osad mamy dostęp do informacji na temat ilości wody jaka jest produkowana. Jest to ilość dzienna porcja na daną liczbę osób, jeżeli to nie wystarcza (a najczęściej tak jest), można zamocować pompę. Z pewnością po drodze znajdziesz zniszczoną pompę, ale aby ją doprowadzić do stanu używalności, będziesz musiał mieć inżyniera. Ten to specjalista powie Ci jakie części nadawać się będą na naprawę i sam ją przeprowadzi, on też pomoże Ci złożyć inne rzeczy np. kombinizon ochronny.

**SPOJRZENIE GRACZA**

Gra BURNTIME jest grą z pogranicza, czyli taką która zawiera w sobie elementy kilku rodzajów gier. Mamy tu strategię, role-play i trochę zręczności (zwłaszcza podczas walki), no i adventurę. Wszystko to nie jest przysłowiowym grochem z kapustą, ale specjalnie przygotowaną mieszanką, która w efekcie daje świetną grę. Grafika jest podkreśleniem ponurego nastroju gry i mimo że nie jest czymś wspaniałym (brak renderowanych grafik itp.) oddaje w sposób wystarczający kolorystykę tamtego świata. Muzyka



przewijająca się gdzieś w tle gry także jest dobrze dobrana, aczkolwiek w trakcie gry spotkamy się częściej z efektami dźwiękowymi.

Gra posiada specjalnie stworzony ponury nastrój, potrzebny do wciągnięcia gracza w przygodę dziejącą się na ekranie komputera i muszę przyznać, że faktycznie taki efekt został osiągnięty. Polecam ją wszystkim tym, którzy chcą przeżyć coś innego, a z pewnością tym którzy zastanawiają się nad tym co by się stało gdyby do kataklizmu doszło. Niektóre odpowiedzi znajdzie w przedstawionym w grze świecie, a niektórych w instrukcji do gry.

**NEUROMANCER**

P.S. Firma MIRAGE Software oprócz tego, że jest dystrybutorem, to jeszcze wydała polską wersję instrukcji - i bardzo dobrze.



**S**tało się... Dobre pomysły na zarobienie pieniędzy nie zawsze są pomysłami bezpiecznymi, ale terroryzowanie krowy w celu wyłudzenia pieniędzy to stanowcza przesada. Nic zatem dziwnego, że po raz kolejny Jack T. Ladd znalazł się w centrum zainteresowania organów ścigania. Ściśle jednego, całkiem zresztą niebrzydkiego, organu. Tak, tak, zostałeś schwytyany i wpakowany za kratki przez KOBIETE!

Nie należy się jednak zmartwiać, wszak prawdziwy mężczyzna za jakiego z pewnością się uważasz, nie płacze. Należy wy dostać się na wolność, a jeśli przy tym nadarzy się okazja do uratowania wszechświata przed zagładą (który to już raz?), to tym lepiej.

Świat ratować można zresztą także będąc przedstawicielką pięciopięknej, jako że w „Guilty” mamy także możliwość sterowania miłą policjantką Yeanne. Nasz wrodzony męski szowinizm nie pozwala nam jednak na opublikowanie historii jej zmagania z przodźnymi pułapkami tej gry. Na szczęście duża ich część jest taka sama dla obu postaci.

#### Jak by tu uciec z więzienia...

Biedny Jack został w okrutny sposób zamknięty w celi na policyjnym statku „Relentless”. Nawet nie o przysłowiowym chlebie i wodzie, jako że pastylka odżywcza dlań przeznaczona została położona po niewłaściwej stronie drzwi. Pozornie sytuacja jest beznadziejna, jako że jedynym obiektem reagującym na nasze wysiłki okazuje się być wyłącznik światła w celi. Jest on jednak bardzo klepskiej konstrukcji i kilkakrotnie użyty psuje się. Możemy zatem wzywać robota, by go naprawił, co ten skwapliwie uczyni, otwierając przy tym drzwi naszej celi.

Pierwszą rzeczą jaką zrobimy po wyjściu z niej, będzie przeżucie wspomnianej pastylki, na nieszczęście okazuje się, iż jest ona odżywcza jedynie z nazwy. W każdym bądź razie pozostaje nam po niej kupka gumowatej substancji.

Z korytarza zabieramy lejek i idziemy do maszynowni. Tam, z właściwą sobie gracją niszczyliśmy regulator temperatury reaktora za pomocą gaśnicy. Oczywiście nie omisszamy poinformować o tym robota, który przekaże tą hołobową wiadomość do Yeanne. Teraz możemy już wejść do kabiny pilotów (są do niej dwa oddzielne wejścia) i zabrać stamtąd kartę magnetyczną. W pomieszczeniu reaktora okaże się, iż Yeanne (eh, te kobiety) zostawiła otwartą kłapkę obsługową. Skorzystamy zatem z okazji i zdemonstrowujemy na-

stęp podprzestrzenny (hyperdrive), którego pozbedziemy się przez służę (otwiera się ją kartą magnetyczną).

#### ...tylko po to by pojawiły się kłopoty...

No właśnie. Nasz wspaniały sabotaż pozbawił statek możliwości omijania wielkich katastrof kosmicznych, a tak się właśnie składa, że jedna z nich leży na jego kursie. Można by ją co prawda ominąć używając napędu konwencjonalnego, problem w tym, iż właśnie kończy się paliwo (czy mówiliśmy już coś o kobietach?).

Trzeba zatem wylądować na najbliższej planecie, na której znajdują się kopalnie Tyranium, będącego paliwem naszego statku.

Planeta jak to planeta – zapomniana przez Boga, ludzi i poborców podatkowych kulka śniegu. Trzeba działać, by zbyt nie przemarznąć – zabierasz zatem ze statku (a dokładnie z maszynowni) pojemnik na Tyranium i windą udajesz się na powierzchnię. Zabierasz stąd dziurawy kanister i szybko go naprawiasz – dziurę zaklejasz przeżutą pastylką, zaś od góry wkładasz lejek.

Stojący obok lądowiska pojazd prawie rozpada się przy dotknięciu, więc wyjmujesz z niego jedynie śrubokręt i ruszasz dalej.

Baza i kopalnia wyglądają na opuszczone. W jednym z pokoiów znajdujesz mały kluczyczek, oraz rakietę, która nie wybuchła wtedy, gdy powinna. Cóż, rozkręcasz ją śrubokrętem i wyjmujesz głowicę bojową. Ta niebezpieczna broń przydaje się bardzo szybko – dzięki niej możesz odgnuzować przejście na dolnym poziomie bazy. Za nim znajduje się maszyna do wydobywania Tyranium – podłączasz zatem pojemnik, przekręcasz kluczyczek i... nic, gdyż nie ma do niej paliwa.

Demolujesz zatem system wentylacyjny kopalni wrywając rurę ze ściany i za jej pomocą przepompowujesz paliwo ze śniegołaza stojącego obok statku do kanistra. Teraz wystarczy napełnić bak kombajnu górniczego i masz już pojemnik pełen Tyranium. Wystarczy odnieść go na miejsce...

#### ...wyglądające coraz straszniej i groźniej...

Twoja towarzysząca podróż do końca w międzyczasie straszniego odkrycia: kopalnia została niedawno zaatakowana przez OBCYCH, którzy niestety nie pozostali na tym i teraz zagrażają... Oczywiście nie możecie pozostać



na to obojętni i przystępujecie do ratowania wszechświata przed złym lecąc na linię frontu.

Tam zaś czeka was przykra niespodzianka, jako że statek zostaje zarekwirowany przez stacjonujące w pobliżu siły wojskowe. Siły te oczywiście nie wierzą waszym zapewnieniom o uczciwości i poszanowaniu prawa i wymontowują ze statku moduł nawigacyjny (Gyroscope).

Wygląda na to, że Jack Ladd będzie musiał powrócić do swej profesji i ukraść to, co niesłusznie mu odebrano. Aby tego dokonać, trzeba najpierw dostać się do magazynów tutejszej armii. Najlepszym do tego celu wydaje się być wojskowy skuter stojący obok statku. Kluczyków do niego co prawda nie ma, ale na statku (obok służby) znajduje się przemity druciaryk wiszący na ubrania, zrobiony właśnie z takiego drutu, którym świetnie odpala się samochody...

Okazuje się, iż drogi do wnętrza magazynu broni solidna krata, ale cóż to dla nas. Kluczem (spanner – jest szarego koloru i leży na szarym tle, zyczymy miłych poszukiwań) leżącym na betonowej drodze obok statku poluzujemy ją, potem przywiążemy do niej linkę od namiotu-toalety, drugi koniec linki zaczepimy do skutera i...bum. W środku rzeczywiście znajduje się Gyroscope, możemy zatem lecieć dalej, gdyby...

nie Yeanna, która postanowiła wybrać się na przejażdżkę czolgiem. Należy pomóc jej uruchomić działo (otwierając Cannon Control Box), dzięki czemu wspomóż walczących żołnierzy. Potem zaś będzie trzeba się przyrzyć radiolatarni (Beacon), by uzyskać informacje o położeniu następnej zagrożonej planety...

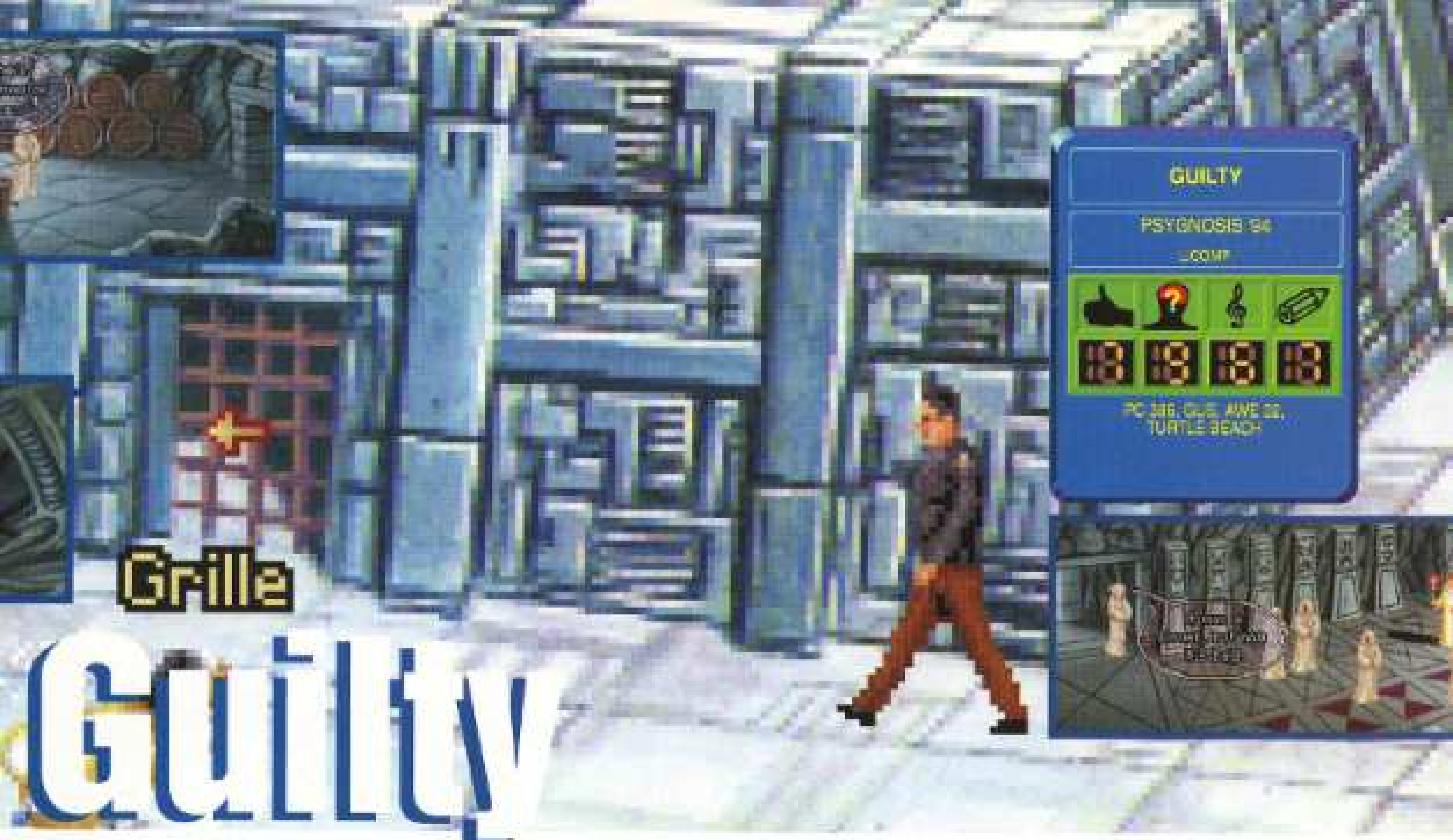
#### ...aczkolwiek pozwalające dobrze się zabić...

Wspomnianą następną planetą okazuje się być wielkie centrum hazardu zarządzane przez jednego z naszych (byłych) przyjaciół. Yeanne oczywiście nie może dopuścić abyśmy znów rzucili się w wir podejranej działalności i zamyka nas na statku. Krótka rozmowa z komputerem wyjaśnia jednak sprawę.

Nie oznacza to jednak, iż dostaniemy się od razu do środka kompleksu rozrywki. Droga zagradza nam bowiem seksowna panienka-robot. My jednak mamy już wprawę i stosujemy melodię „na pijawkę” przedziwnąwszy się zaraz za facetem w czarnych okularach.

W środku porwaliśmy oczywiście szal kartanych gier hazardowych o dziwnych zasadach, w wyniku czego przegrywamy nasz statek. Co najgorsze kończymy na dodatek w kuchni w charakterze pomocnika kucharza. Pokazujemy jednak, iż gotowanie jest jedną z naszych rodzimych umiejętności (należy





Grille

# Guilty

czapkę, a potem użyć małego dzbanka, dużego i przypraw; to co otrzymamy, dać kucharzowi do spróbowania). Dzięki naszym umiejętnościom kulinarnym będziemy mogli zobaczyć się z głównym bossem i po wielu przeprowadzonych z nim (tudzież jego dziewczyną) rozmowach uzyskamy możliwość odegrania się. Nie mamy co prawda pieniędzy, ale od czegoś umiejętności kieszonkowca (konkretnie: pieniążki Credit Chips wydajemy z kieszeni pana w brązowym ubranku stojącym przy drugim stoliku).

Sama gra jest prosta, o ile zna się zasady – należy o nie pytać tego samego gościa, którego regularnie okradamy (leniwym powiemy, iż punkty uzyskujemy za karty sąsiadujące z właśnie położoną, o ile są od niej młodsze, karty z figurami „pełnymi” są młodsze od tych z „pustymi”). Po każdej wygranej nagrywamy stan gry. Gdy zaś uzyskamy 40 kredytów udajemy się znów do naszego przyjaciela i odkupiwszy statek możemy odlecieć...

## ...oraz zaznać przygód godnych prawdziwego mężczyzny...

Nasza droga Yeanne odkryła w międzyczasie położenie bazy Obcych. Udajecie się tam czym prędzej, by odkryć gromadkę przestraszonych kolonistów oraz swojego starego przyjaciela Narma, służącego obecnie w elitarnych siłach specjalnych.

Zaangażowany języka na temat charakteru miejscowych Obcych, mętnie wkraczasz w labirynt jaskiń, w których mieszkają, uzbrojony jedynie w skarpetki Narma (aby je zabrać należy pilnującemu ich pieskowi dać zabawkę ze statku – Cuddly Toy). Labirynty są

straszna, ponure i zawile (ale uwaga – pomoże Ci mapka znajdująca się obok). Nie przeszkadza Ci to jednak w odnalezieniu kupki jajeczek i dostarczeniu jednego z nich do szefa kolonistów. Jak najszybciej wsiadasz zatem na statek.

## ...po których i tak nie uzyskasz się rozgrzeszenia...

By znaleźć się po kilku godzinach na planecie-sanktuarium pełnej mnichów (którzy oczywiście rekwirują statek). Byliby oni zapewne całkiem mili, gdyby nie Twoja żarłoczność – po spożyciu potraw ceremonialnych stojących na ołtarzu zostajecie bowiem wróceniu do lochu.

Tamże korzystać należy z jedynej drogi ucieczki – czyli okna. Jesteśmy teraz mniej więcej wolni, odnajdujemy miszek z drożdżami i wrzucamy do kadzi pełnej wina. Spowodowana tym eksplozja zabrudzi stojącego nieopodal mnicha. W czasie, gdy będzie się on kąpał pożyczymy sobie jego szatki.

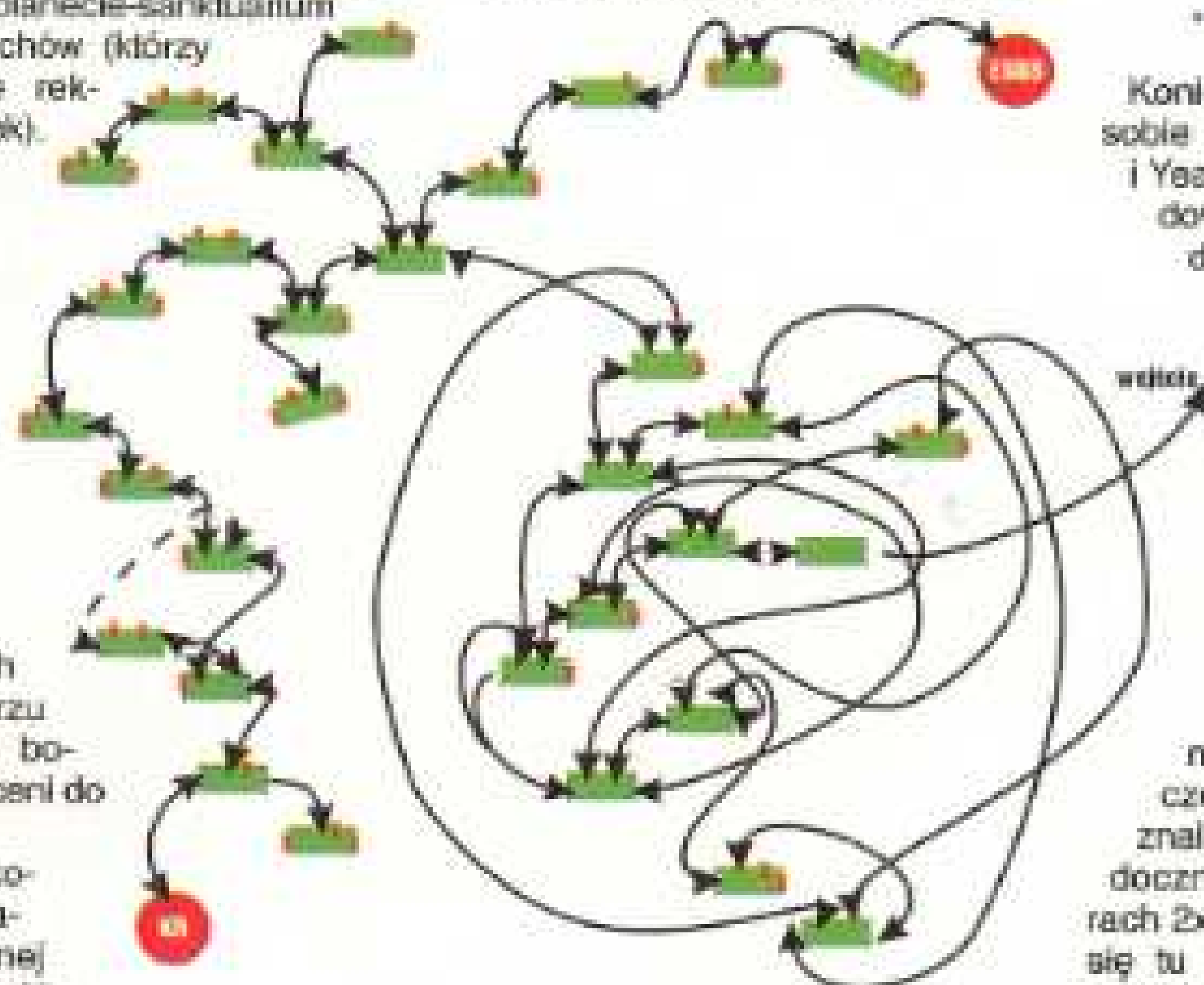
Teraz należy dokonać świętokradztwa – zerwać Święty Kwiatek, oberwać z niego listki i położyć po

jednym w każdej komnacie na drodze prowadzącej od kąpiącego się mnicha aż do celi Yeanne (jeden płatek musimy położyć też w celi). Mnisi uznają dzięki temu Yeanne za winną tego strasznego grzechu i wrzucą ją do kolumny światła (Pillar of light).

Straszne...

## ...a wszystko po to...

Cóż, okazuje się jednak, iż ko-



lumną światła jest swego rodzaju teleporterem. Pokładowy komputer Booba odnajduje jego punkt docelowy i udajecie się tam. Czekać tam będzie Cię spotkanie z następnym byłym przyjacielem – szalonym naukowcem, dzięki niemu dowiesz się, że to właśnie TY jesteś sprawcą całego najazdu Obcych, bowiem swego czasu zniszczyłeś (no, razem z Narmem)

kryształ czasoprzestrzenny (Transatron), który wywołał anomalię. Sprawa wydaje się znów beznaoczna. Znajdujesz jednak notatnik telefoniczny, a w nim telefon do Narma. Dzwonisz, a gdy przybędzie, okazuje się, że brakujący kawałek Transatronu ma przyklejony do helmu. Składasz zatem kryształ do kupy (reszta leży przy polu siłowym), rzucając go w anomalię i...

## ...by znowu trafić do kicia.

Koniec nareszcie. Rzucacie się sobie w objęcia (to znaczy ty i Yeanne), chociaż potem odbudowane zostają lody pomiędzy wami. Wszechwał został po raz kolejny uratowany...

Tyle solution. Aby sprawiedliwości stało się zadość musimy wypowiedzieć się także o jakości gry. Będą to niestety słowa gorzkie i pełne żalu. Fabuła jest bowiem (jak to widać powyżej) dosyć nieskładna i nudnawa, często rozwój akcji zależy od znalezienia jakiegoś ledwo widocznego przedmiotu o rozmiarach 2x2 piksele. Poza tym dzieje się tu zdecydowanie zbyt mało, a akcja jest liniowa aż do obrzydzenia. Dochodzą do tego niezbyt efektowna grafika i także muzyka. Słowem poziom przeciętny. Jeśli ktoś jest fanatykiem przygódówek – niech gra, przynajmniej się nie zmęczy, jako że większość problemów jest trywialna. Inni, cóż, nie polecamy.

Alex & Gawron

# Martian

Po sukcesie gry „Mean Streets” firma Access poszła za ciosem i wydała dalszą część przygód sympatycznego detektywa Texa. Akcja „Martian Memorandum” toczy się w przyszłości, po wojnie atomowej, w wyniku której część ludności Ziemi uległa mutacjom. W stosunku do „Mean Streets” polepszeniu uległa przede wszystkim grafika, zmieniono też trochę sposób wydawania komend. Pod względem komunikacji ze światem przedstawionym w grze bardzo przypomina wydaną nieco wcześniej przygodówkę „Countdown”. Jeżeli komus nie wystarczy ukończenie „Martian Memorandum” może sięgnąć po kolejną część sagi – „Under a Killing Moon”, opisywanym w TS 1/85.

Główną część ekranu zajmuje widok miejsca, w którym aktualnie się znajdujesz. Pod spodem jest lista rozkazów. Są one typowe dla przygodówek, więc omówię tylko trzy, których użycie może nie być do końca jasne.

Komenda MOVE służy do poruszania i przesuwania przedmiotów, naciskania

Na koniec kilka rad :

– rozmawiaj z kim się da i wypytaj o wszystkie osoby dostępne na liście. Zdecyduj w ten sposób nowe adresy i tropy;

– często nagrywaj stan gry – nigdy nie wiadomo, gdzie może Ci się coś przytrafić;

– większość drzwi otwiera się naciskając guzik, a nie opcją OPEN;

– przed fragmentami złącznościowymi poproś kogoś z rodziny o mocne przywieszenie do krzesła. Utrzymał to Twój komputer przed zniszczeniem podczas ataków szala po kolejnych niepowodzeniach.

Samozwólne ukończenie gry nie powinno nikomu zająć więcej jak kilka wieczorów, jednak dla mniej zaawansowanych graczy poleję porcję pełne rozwiązania.

## 1. ZIEMIA

Grę zaczynasz w swoim biurze. Weź aparat fotograficzny z szafki koło okna, obiektyw z biurka, a z półki pod ścianą amunicję i zestaw wytrychów.

Z wie-

Pojeżdź na spotkanie z Rhondą do hotelu Plaza. Idź w prawo do sklepu, weź różę i zapłać za nią. Teraz możesz już wejść na salę (w lewo). Daj Rhondzie różę i odpowiadaj kolejno 1,2,1,3,1,2,1. Kiedy już skończysz się zabawiać wypytaj Rhondę o interesujące Cię osoby. Odwiedź teraz koleśka imieniem Jacques Sparrow. Nie jest on zbyt miły, lecz nie przejmuj się tym. Rzadko kto w tej grze jest dla Ciebie miły. Odpowiedz 3,1,1,1,1 i dowiedz się, czego możesz, a następnie kup od niego film fotograficzny. Wróć do swojego biura – czas na pobawienie się aparatem. Popatrz przez niego i namierz okno z tańczącą dziewczyną (prawy dolny róg domu). Wyczekaj, aż przejdzie do są-

ros i pojeżdź tam. Okaże się, że interes dawno zwinęło i nie masz tu nic do roboty. Jedź do Terraform Corporation i porozmawiaj z Rhondą.

Udaj się teraz do Maca Maldena. Przeprowadź z nim przyjacielską dyskusję (2,2,1,1,2) i jedź do Guya Callabero (kolejny okaz fauny popromiennej). Podczas rozmowy do Ci on film. Zawieź go Maldenowi; w zamian dostaniesz adres Fedory. Pojeżdź tam i idź w prawo. Uważaj na psa i radioaktywną kałużę. Za drzwiami składu znajdziesz drabinę (swoją drogą programiści z Access mogliby się wreszcie nauczyć, że drabiny

przyciąków itp. GOTO służy do wchodzenia w drzwi lub dziury widoczne na ekranie. Za pomocą opcji TRAVEL możesz przemieszczać się pomiędzy poszczególnymi lokacjami. Miejsca, do których można jeździć pojawiają się na liście w miarę postępów w grze. Nie wszędzie można jednak dojechać w dowolnym momencie. Gdy jesteś na Ziemi, nie masz dostępu do miejsc położonych na Marsie, i na odwrót. W „Martian Memorandum” nie można używać znalezionych przedmiotów na sobie, co znacznie ułatwia przejście gry. Nie musisz też przejmować się, że wyrzucisz coś potrzebnego, gdyż to, co raz weźmiesz, nie da się wywalić. Jeżeli nie wiesz, co robić, zawsze możesz skorzystać ze wskazówek załączonych do gry (HELP). Ich używanie nie jest w żaden sposób ograniczone i nie ma wpływu na przebieg gry.

szuka koło drzwi zdejmij swój pistolet, a z ziemi weź listę. Podnieś z krzesła komunikator. Dowiesz się o nowym zleceniu. Ustaw aparat na statywie i odsłoń rolety.

Jedź do korporacji Terraform. Sekretarce powiedz, że chcesz się widzieć z jej szefem (1) i wejdź w drzwi, które Ci otworzy. Zagadnij śledzącego za biurkiem mężczyznę. Głosem, którego nie powstydziliby się Darth Vader oznajmi Ci on, że zaginęła mu córka oraz powień cenny przedmiot. Twoje zadanie ma polegać na odnalezieniu zarówno córki, jak i zguby.

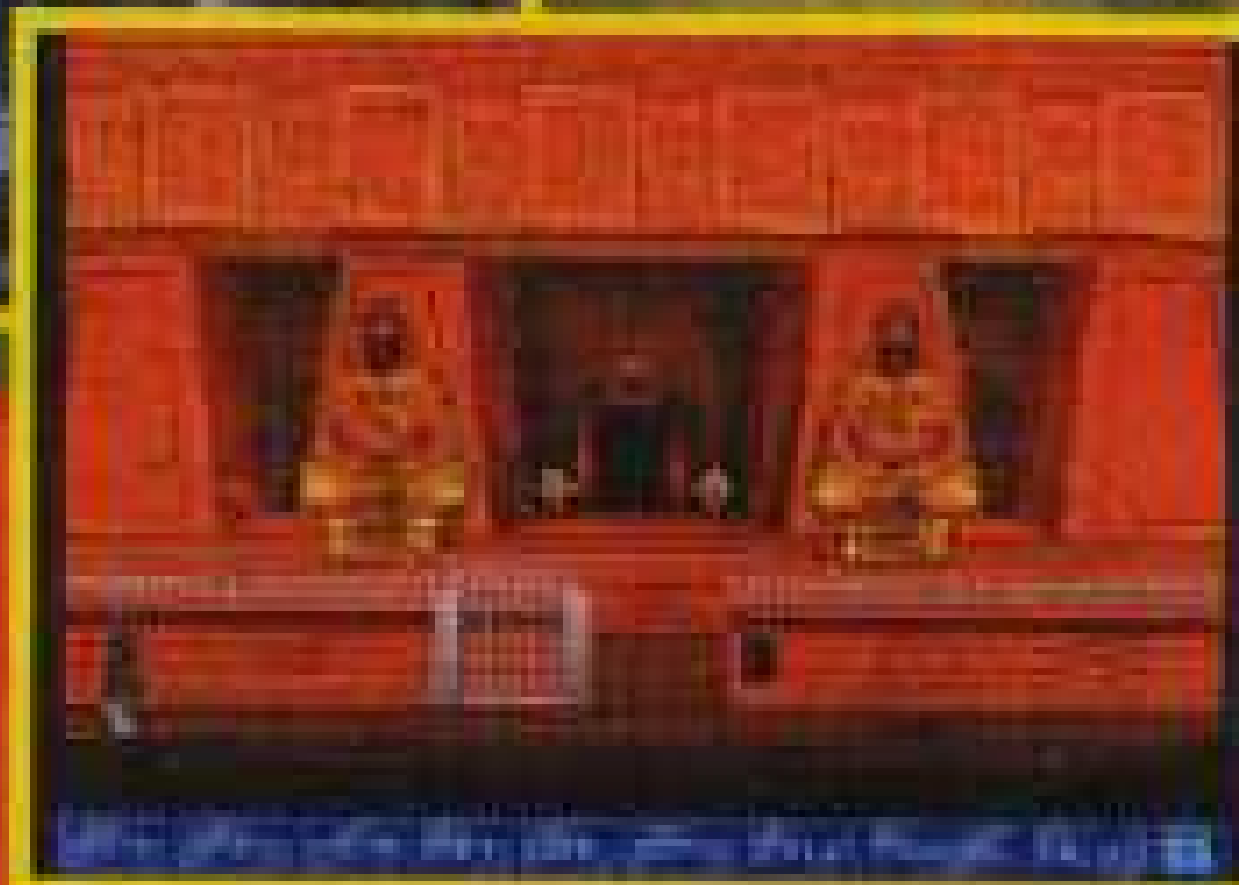
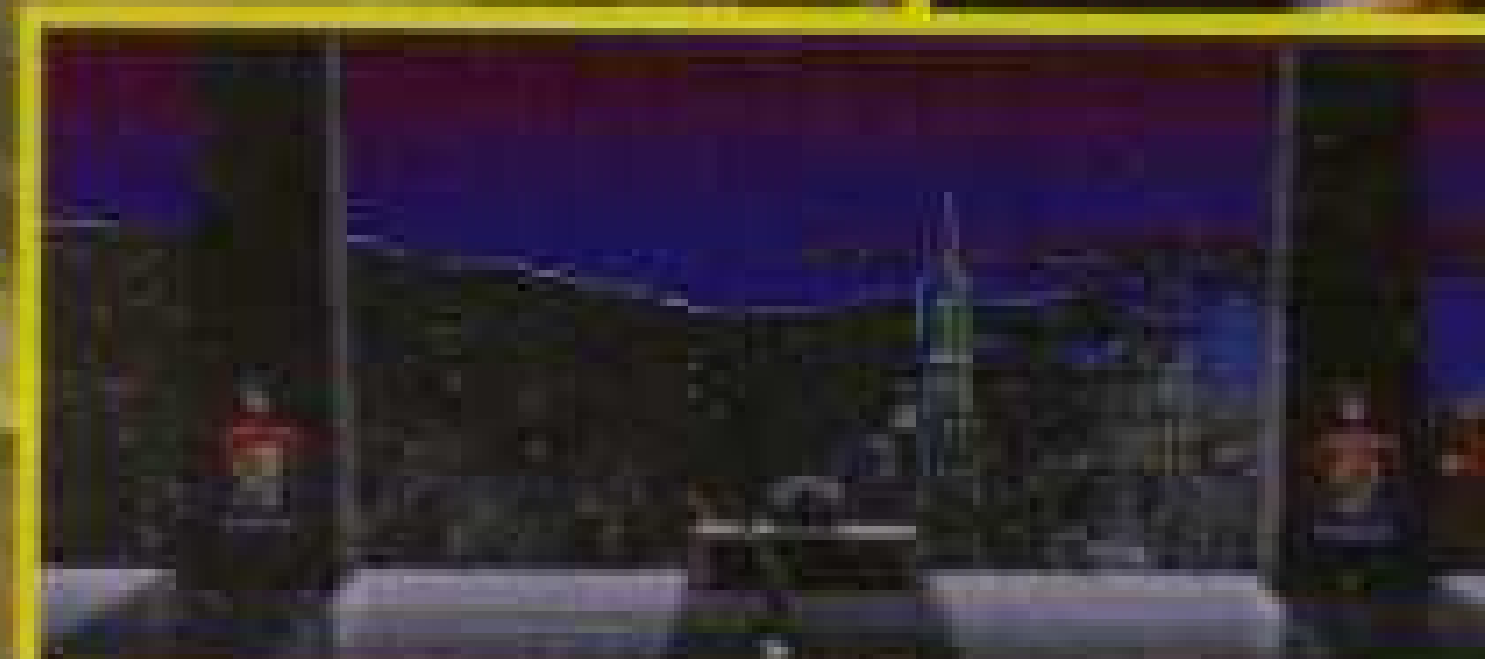
Wyjdź z biura i wejdź do łazienki. Porusz ręcznik i podnieś kołczyk, który z niego wypadnie. Porozmawiaj ponownie z sekretarką, daj jej kołczyk (offer) i umów się z nią na obiad (1).

Jedź teraz do domu Alexie. Weź z ziemi skrawek papieru, porusz róg łóżka, otwórz pudełko i zajrzyj do środka.

śledniego pokoju i zrób jej zdjęcie. Weź z podłogi fotografię i jedź do Chantel Vargas na małą pogawędkę. Pokaż zdjęcie, żeby przestała się stwarzać i przepytaj ją. Jedź do Rockwella Bacha. Masz właśnie okazję zobaczyć jednego z kilku śmiesznych mutantów występujących w grze. Pomimo nieciekawego wyglądu Rockwell okaże się dużo bardziej uprzejmy niż niektórzy inni osoby i z chęcią odpowie na Twoje pytania. Użyj komunikatora i dowiedz się o nowe adresy.

Jedź do Nory. Pogadaj z nią, a potem pojeżdź do Sparrowa i jego też pomęcz pytaniami. Wyciągnij od swojej sekretarki adres wytwórni Galactic Pictu-

nie da się i o schować do kieszeni), a pod klapką obok drzwi buty. Wróć do baraku, ustaw drabinę i wejdź po niej na dach. Przez dziurę wejdź do środka. Z szafki po lewej stronie weź różę, a z szuflady jedzenie dla kota. Przesuń regał z prawej strony i zerwij łapkę. Znajdującego się za nią sofy na rozbieżności nie ruszaj. Wyjdź na zewnątrz, ponownie wejdź na dach i daj kotu jarole. Podjeżdź do generatora, otwórz drzwiczki i podciągnij czerwona dźwignię. Teraz możesz już bezpiecznie otworzyć





# Memorandum

sejf i zabrać jego zawartość. Od swojej sekretarki dowiesz się, że Marshal Alexander został zamordowany.

Jedź na miejsce zabójstwa i pogadaj ze znajdującymi się tam osobami. Przesuń kubek z prawej strony i weź sztyłec. Podnieś z ziemi kluczyk, pojedź do Maldena i daj mu sztyłec. Odwiedź teraz Terraform Corporation. W biurze Marshalla za obrazem z lewej strony znajdziesz sejf. Otwórz go kluczem zabranym z miejsca zbrodni i przejrzyj zawartość. Jedź do Ricka Logana. Zanim pojedziesz dalej, nie zapomnij nagra-

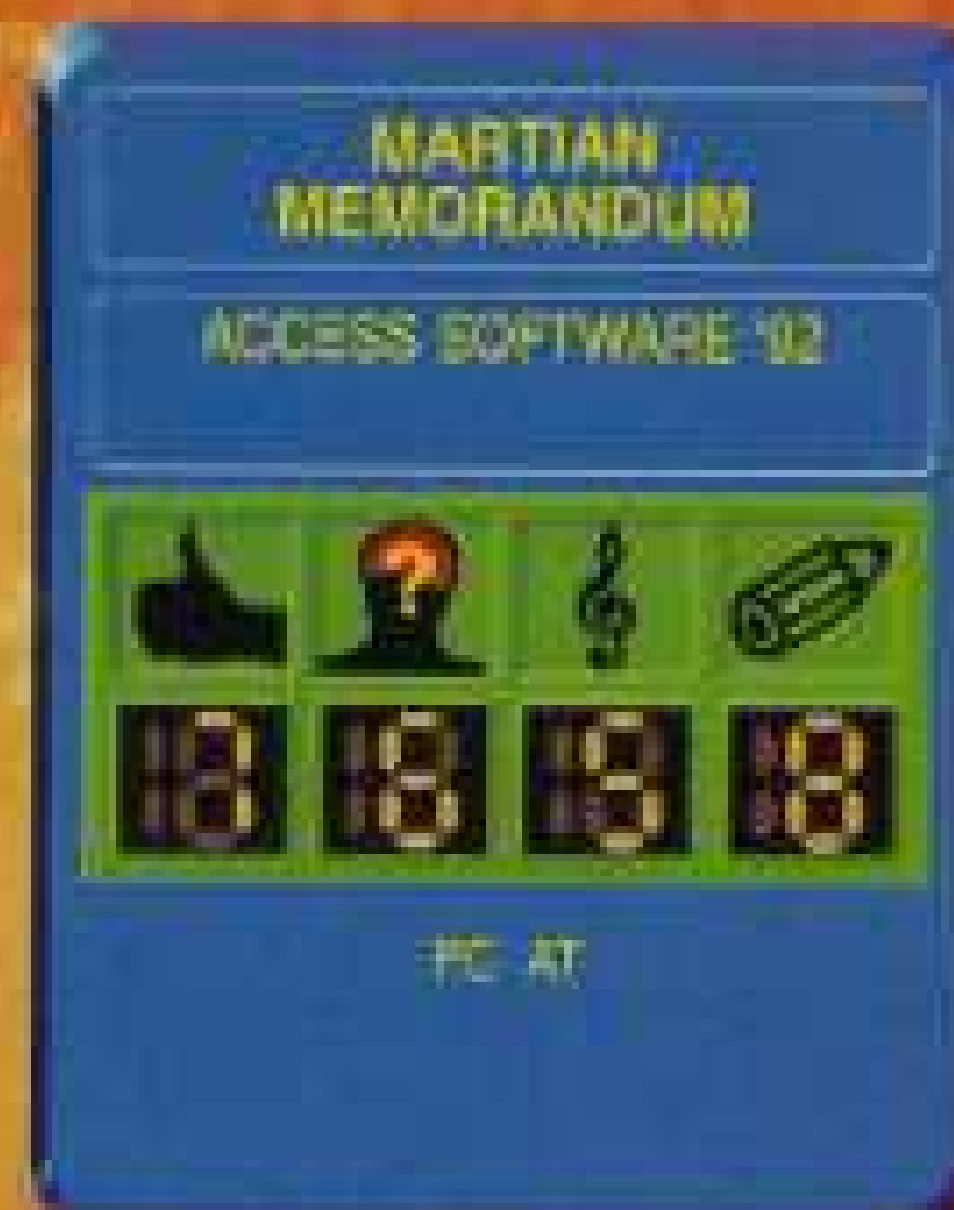
## 2. MARS

Jedź do elektrowni. Wejź w drzwi po lewej stronie. Z wiszącego fartucha weź kartę magnetyczną i porozmawiaj z facetem. Wróć do poprzedniej komnaty i użyj karty na stojącej po prawej stronie maszynie. Wejź do maszynowni i podnieś z ziemi klucz francuski. Podejź do zapadni i użyj go na leżącym kawałku metalu - podwiezie Cię do góry. Idź w prawo. Zajrzyj do stojącej pod ścianą skrzynki, otwórz drzwi i wejź w nią.

Jedź do akademii aerobiku. Porozmawiaj z Jane, a potem przeszukaj jej torebkę (jest pod łóżkiem). Pojedź pod świeżo nabyty adres domowy Jane.

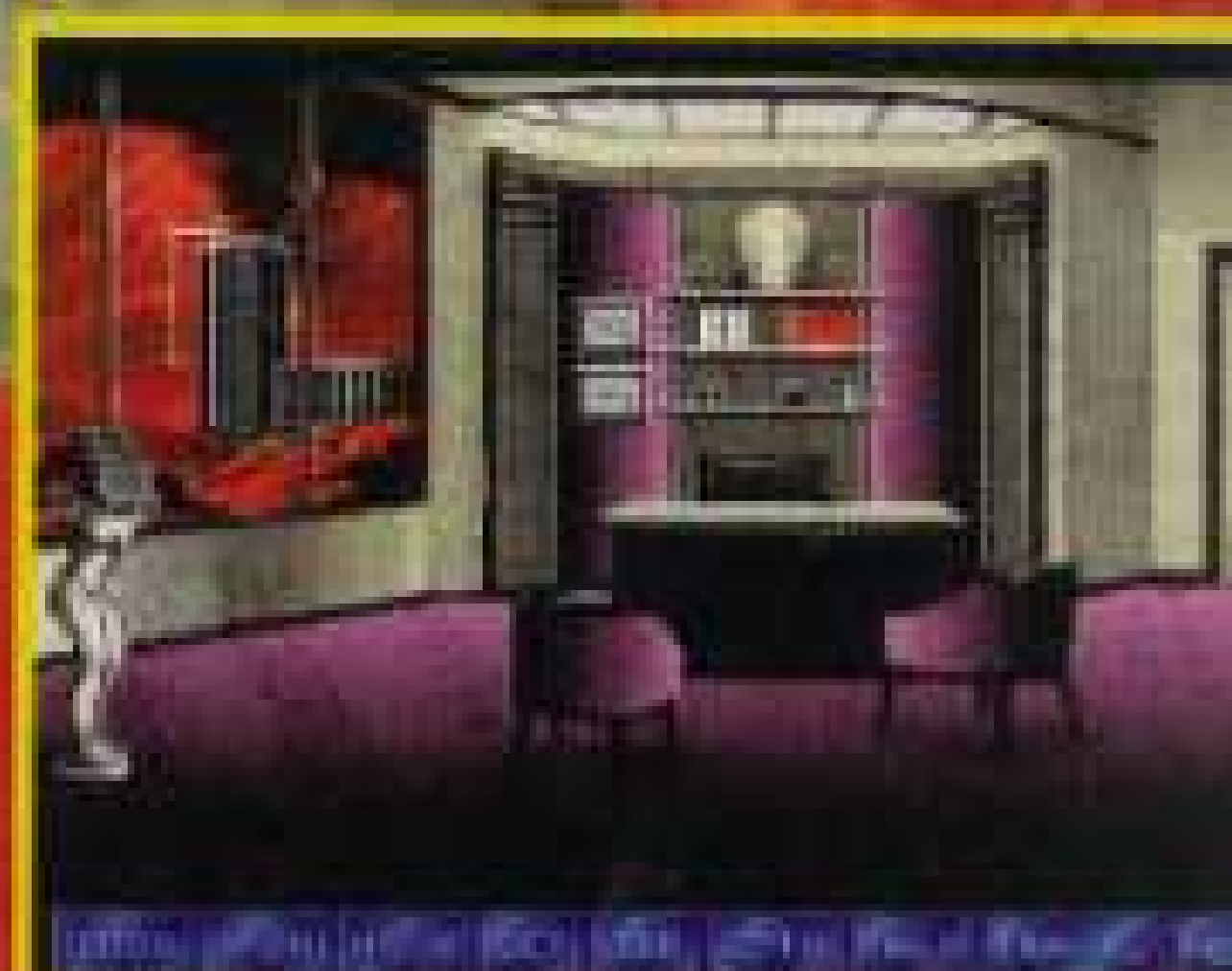
Prze-

ka. Odpowiadaj mu 1,1,2. Gdy wyjdzie, weź z biurka jego kartę identyfikacyjną, porusz lampę nad portretem i wejź w ukryte przejście, które się otworzyło. Nagraj koniecznie grę, bo teraz nastąpi to, co każdy miłośnik przygodówek lubi najbardziej, czyli koszmarnie wkurzający element zręcznościowy, którego nie można obejść. Użyj znalezionej deski. Musisz iść w prawo omijając promienie lasera. Kiedy dokonasz tej trudnej sztuki, zbliż się do maszyny. Włóż magnetyczną kartę od sejfu w otwór, a następnie przyłóż zestaw do zmiany twarzy do skanera. Z sejfu weź foremkę, markery oraz dziennik. Wróć z powrotem do biura Dieka, otwórz wylot wentylacyjny i wejź do kanału. Musisz dotrzeć



do Bradleya Ericsona. Porozmawiaj z nim i pojedź do Coopera. Dostaniesz od niego adres Dangerfielda. Jedź do jaskini, idź w prawo i otwórz drzwi za pomocą Interlock Key. Wejź do komnaty i porozmawiaj z Alexis. Posuń wieszak z ubraniami, weź łom i obłucz nim tynk przy drzwiach. Polej metalową płytkę kwasem solnym, a potem naciśnij znajdujący się pod nią guzik.

Kiedy Thomas skończy gadać, weź boloc z sufitu klatki w której się znajdujesz i porozmawiaj z Alexis (1,2,1). Weź od niej stank.



rać gry, gdyż łatwo tam zginąć. Idź w prawo. Uskok przed spadającym przelakiem i weź go ze sobą. Przez lotne płasko musisz przejść po kamieniach. Nad dołem z kółkami przeczuc wziętą wcześniej kłode i wejź do domku. Otwórz szafkę przy drzwiach, szybko zastrzel węża i przeczytaj notatki. Przesuń parawan, weź łopate oraz klucz z szyi trupa. Otwórz nim skrzynię i przejrzyj jej zawartość. Wyjź na zewnątrz, rozkop ziemie łopata, otwórz pudełko i obejrzyj je.

Jedź do bazy przemytników. Podnieś kamień i rzuc nim w dzban z prawej strony ekranu. Szybko wejź do piramidy i schowaj się za pojemnikiem z lewej strony. Przechukaj, aż strażnik sobie pojdzie i weź ze stołka sterownik oraz jedzenie. Otwórz pojemnik i schowaj się w nim.

weź poduszkę i weź leżący pod nią list. Włącz projektor przyciskiem na stole i przyjrzyj się wysłanemu panience. Wróć do akademii i ponownie wypytaj Jane. Teraz pora na wizytę u Bradleya Ericsona. Jest to chyba najbardziej przykudny w grze mutant - na jego widok nie wiadomo, czy się śmiać, czy płakać. Pogadaj z nim, dostaniesz okulary. Pojedź do doktora Lawrence'a. Weź z półki zestaw do zmiany wyglądu i porozmawiaj z doktorem, kiedy wejdziesz.

Jedź do Lowella i spróbuj z nim pogadać, a następnie udej się do kasyna. Wejź w siełkę koło budynku. Przesuń deskę i przeczytaj napis na murze. Wejź do kasyna, podnieś z ziemi kartkę i idź do łazienki. Gdy facet wyjdzie z łazienki, wejź tam i podnieś plany kanalizacji. Za pomocą wcześniej znalezionych narzędzi otwórz kłapę nad umywalką. Pojź teraz do biura Die-

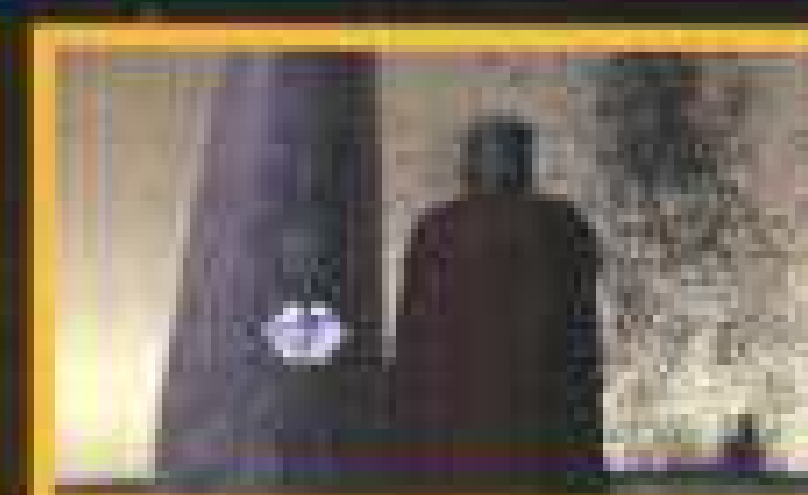
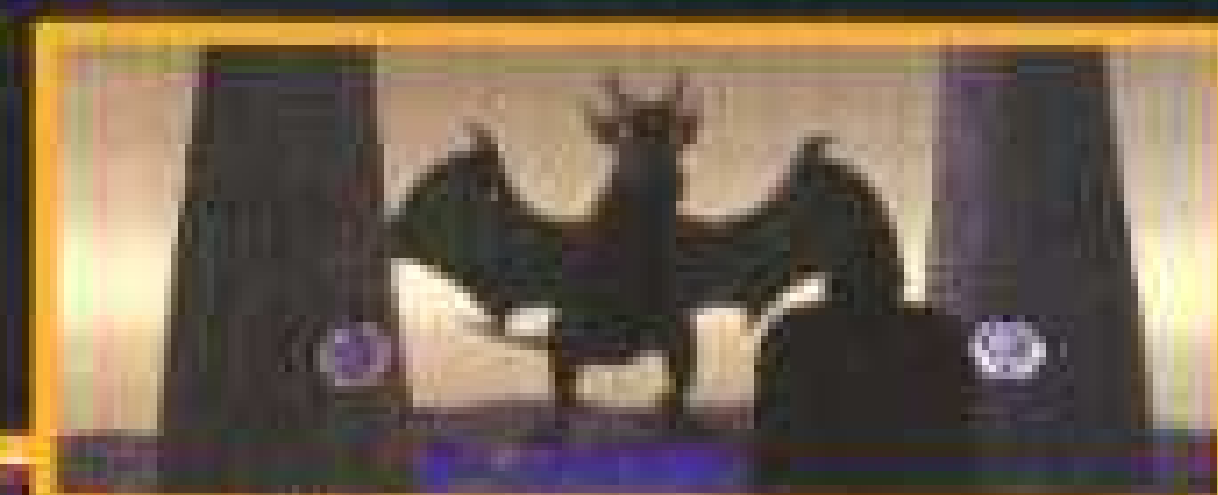
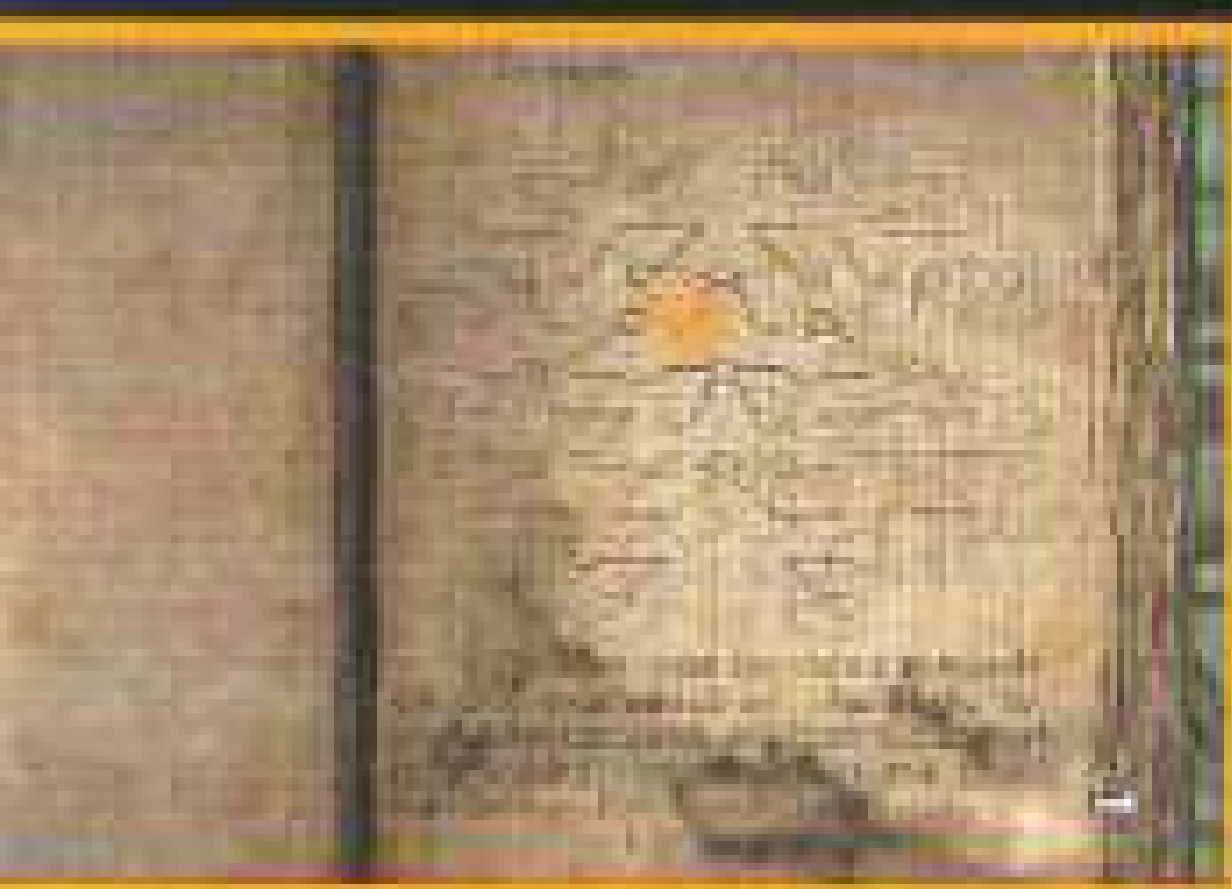
ka. Odpowiadaj mu 1,1,2. Gdy wyjdzie, weź z biurka jego kartę identyfikacyjną, porusz lampę nad portretem i wejź w ukryte przejście, które się otworzyło. Nagraj koniecznie grę, bo teraz nastąpi to, co każdy miłośnik przygodówek lubi najbardziej, czyli koszmarnie wkurzający element zręcznościowy, którego nie można obejść. Użyj znalezionej deski. Musisz iść w prawo omijając promienie lasera. Kiedy dokonasz tej trudnej sztuki, zbliż się do maszyny. Włóż magnetyczną kartę od sejfu w otwór, a następnie przyłóż zestaw do zmiany twarzy do skanera. Z sejfu weź foremkę, markery oraz dziennik. Wróć z powrotem do biura Dieka, otwórz wylot wentylacyjny i wejź do kanału. Musisz dotrzeć

do łazienki posługując się planem (zaczynasz koło komnaty w prawym górnym rogu). Wyjź z kasyna i jedź na rozmowę do Lowella. Wróć pod kasyno i poczekaj, aż pewien typiek wyjdzie do siełki. Ostrożnie idź za nim i wejź w ukryte przejście. Porozmawiaj ze znajomym, a potem jedź do Michelle Bloodworth na pogawiedkę. Jedź do świątyni i wejź do środka. Przesuń oba lustra i gaśnicę. Porozmawiaj z kapitanem i jedź do opuszczonego obozu kolonistów. Weź pojemnik z kwasem i kamerton spod kawałka blachy. Ułóż się teraz do osady. Otwórz drzwi z lewej strony i weź aparat tlenowy. Stań z daleka od pudełka, otwórz je i weź klucz. Podnieś piecak odrzutowy i przypal go w ognisku. Lec



Gdy użyjesz go na tablicy rozdzielczej, szybko zagrażdząca Ci droga pęknie. Podejź do szklanej kolumny i użyj kamerton. Podnieś z ziemi kamień i odjedź samochodem. Twoje wyniki zostaną podsumowane fajną muzyką oraz napisem THE END.

FROGGER



# Death

Z dawna światem władali Sartani i Partyni. Niczym bogowie byli dla nas niższych: elfów, krasnali i ludzi. Tak jak Azowie z Asgardu nie nawiązują lodowych olbrzymów śniegu, tak nie było zgody między najwyższymi, którzy nie potrafili podzielić się swymi wpływami. Rozgorzała wojna. Potężny czar sartańskich magów rozbił świat na pięć części, a Twoją rasę, Partynię, uwieźlił na tysiącach w Labiryncie. Mistrz Xar był pierwszym, któremu udało wyrwać się z tego miejsca zlej magii. Odtąd zaczął czuwać u wrót czekając na następnych braci, którzy zachwiali się robiąc ostatni krok przez bramę. W pustym mieście Nexus rozpoczął studia nad historią Rozpadu, pragnął bowiem złączyć świat na nowo i wyrzucić z niego zło. Czas nadszedł Partynię. Uciekłeś, by pomóc cierpienia Twego ludu, by stać się narzędziem w ręku Twego mistrza...

Po nierewelacyjnych „Companions of Xanth” i „Superhero League of Hoboken” Legend Entertainment uraczyła nas kolejną przygodówką. Zdziwić może upór z jakim firma forsuje swój nieatrakcyjny interfejs i statyczną grafikę, lecz najwyraźniej nawet tego rodzaju produkt mimo wszystko jakoś się sprzedaje. „Death Gate” tym różni się od swoich poprzedniczek, iż jest to tym razem produkt jedynie CD-ROM-owy, co oz-

nacza oczywiście digitalizowaną mowę od początku do końca. Nie można oprzeć się wrażeniu, że nieco zacofana technologicznie Legend zapragnęła zrobić grę z rozmachem i nadgonić obecne standardy. Niestety, rozmach ów przejawia się głównie w okazajnych animowanych wstawkach na dość wąskim ekranie, którym daleko do atmosfery i wspaniałości produktów Cryo („Dragon Lore”, „Lost Eden”). Kolejnym małym krokiem naprzód jest próba ożywienia ekranu przez wprowadzenie animacji 2D obecnych śladów już w „Hobokenie”. Nowością jest opcja SVGA (obecna jednak w starszych produkcjach firmy, np. „Spellcasting”). Smuci to, że Legend (a zjawisko to staje się niestety coraz bardziej powszechne również u innych producentów) wciąż uparcie tworzy gry zbyt łatwe. Umiarkowanie cieszy, że „Death Gate” jest nieco trudniejsza. Do tego stopnia, że rozwiązanie paru zagadek sprawia rzeczywistą przyjemność. Po Pierce Anthony („Companions of Xanth”), pomysłu na grę użyczyły panie Margaret Weis i Tracy Hickman znane u nas z cyklu „Dragonlance”. Akcja gry wymyślona została na podstawie serii powieści pt. „Death Gate”. W ostatnich czterech latach siedem tomów „Wrót Śmierci” sprzedano na Zachodzie łącznie w ilości przekraczającej

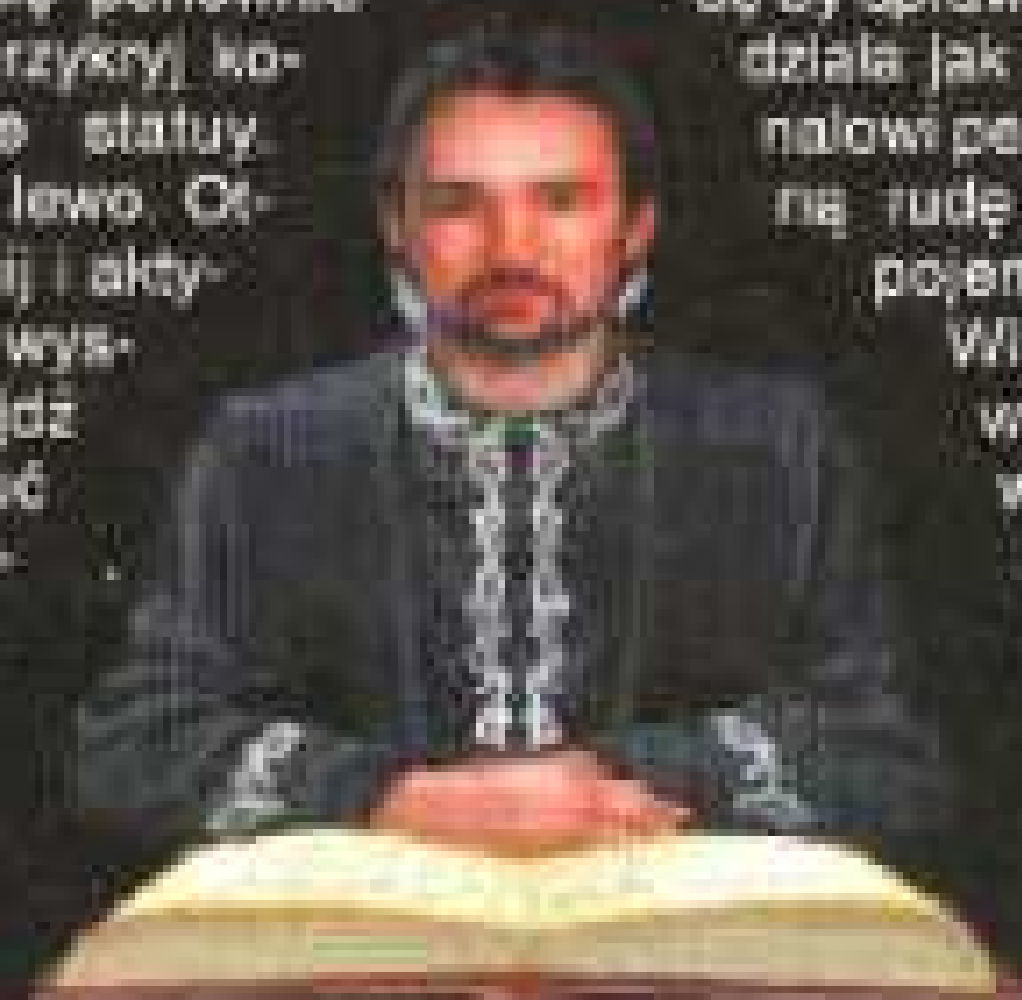
dwa i pół miliona egzemplarzy. I rzeczywiście, jeśli chodzi o warstwę epicką, to gra plasuje się znacznie powyżej średniej.

A teraz coś dla tych, co się zacieli. Po rozmowie z Xarem weź lampę (glowmap) i run Artanusa umieść za pomocą „Rune Transfer” na kamieniu. Użyj kamienia.

## ARIANUS

Weź koszulkę, rurę, na której wisiała kromka chleba i marmoladę. Poemanuj chleb trzykrotnie i daj Limbeckowi, podnieś pergamin, odkorkuj atrament i zanurz w nim koszulkę. Poproś starego krasnala o rurę, którą trzyma przy uchu i zabierz tę z pudełka. Użyj „Heat” na sensorach. Na statku porozmawiaj sobie z księciem i weź wino śpiącego (uchlanego?) czarodzieja. Wróć na własny okręt i steruj do zamku księcia Stephena. Straży pokaż pierścień. Po wyjściu z zamku idź w lewo. Podnieś połówkę noży i podważ nimi okno. Wewnątrz zabierz książkę i świecznik. Rzuć „Create Reality Pocket” na gobelin i wejdź do środka. Daj elfowi wino i poproś o naukę czaru. Wróć na Drevlin i wręcz świecznik Limbeckowi. Rzuć „Shroud of Darkness” na koszulkę. Dostań się ponownie na elfi statek i przykryj koszulką świecące statuy. Zejdź na dół i w lewo. Otwórz pudło, wyjmij i aktywuj zingera. Na wyspie Bractwa pójdz za figurką. Rzuć „Swap” na złodziejaszka, uwolnij go i rusz za nim. Obej-

rzyj iatkę i weź tom. Wróć na statek i używając tomu rozłup skrzynię. Weź rurę, zaś klejnoty wymieść w knajpie na kasę. Kasa dla chiopaka. Czekać. Drzwi kupca: włóż wytrych do zamka: PUSH, TURN, JIGGLE. Weź tomik pozej. Wewnątrz są aluzje jak przesunąć wskazówki zegara: WINE, TOIL, DARK. Ze skrytki wyjmij pamiętnik. Rzuć „Create Reality Pocket” na portret i wejdź do środka. Powiedz, że jesteś posłańcem i że narzeczona pragnie amuletu. Na pytania odpowiedz: „The Bouncing Beans”, „Five”, „How much?”. Amulet oddaj Hughowi. W wieży przysuń ławę do okna i wdrap się na nią, sprawdź kontynent za oknem. Drzwi po prawej stronie otwórz wytrychem: SHAKE, PULL, TILT. Rzuć „Motion” na statwę i weź naszyjnik. Wybierz słowo ze zdania „Buy their time to die” odpowiadające nazwie kontynentu za oknem. Każda litera jest początkiem nazwy materiału, z którego zrobiona jest któraś z rąk na drzwiach – przyciśnij ręce we właściwej kolejności, a drzwi staną otworem. Wewnątrz połóż naszyjnik na piedestale i weź kryształową kulę, kolegę Pryan i podręcznik. Góy wbiegnie Hugh ze strażnikiem, zabierz naszyjnik i wracaj na statek. Powróciwszy na Drevlin napraw rury używając pięć posiadanych kawałków; dziurę w jednym z nich zatkać korkiem i odkręć wodę by sprawdzić, że wszystko działa jak należy. Daj krasnolowi pergamin. Otrzymań ruderę żelaza włóż do pojemnika Kicksey-Winsey. Rusz w ślad za koparką, w rękach statuy umieść kulę. Zabierz pieczęć Powietrza i wracaj zamel-





# Gate

dować Xarowi. Po zwróceniu pieczęci ruszaj na Pryan (run znajduje się na księdze Pryan).

## PRYAN

Cytadela: weź różową roślinkę, orzech i skorupę orzecha. Drzewo-dom: weź linkę, wejdź do domku i zgódź się na propozycję pracy. Elfoj dziewczynce podaruj lajkę i pójdz za nią. Księciu rzuć linę po czym poproś go o spotkanie z czarodziejem. Na polanie czekaj, aż nauczysz się czaru „Transportation” i zanim rzucisz go na biały dysk, węglelek z ogniska zapakuj do skorupy. Przywiąż linę do gałęzi obok Zinfaba i zabierz czarny dysk. Zerwij białe i niebieskie kwiatki. Żółte pognieć i pyłkiem posyp orzech. Wróć pod Cytadelię i podaruj orzech zwierzakowi. Zabierz jądro. Wróć na Drzewo-dom i ciśnij czarny dysk do przepaści, a następnie przerzuć się tam ponownie rzucając „Transportation” na biały dysk. Przesuń trupa, aby podnieść strzałę i zerwać muchomory. Zapal ul węglem. Ciśnij marmoladę w pajaka. Kokon przetnij nożycami i wydobądź laskę. Księciu oprócz laski, daj niebieskie kwiaty i tomik poezji. Porozmawiaj z księżniczką, podaruj jej księgę Pryan i poproś, aby Ci towarzyszyła. Poszybuj do Cytadeli i wejdź do lasu. Poproś księżniczkę, by zagrała melodię z księgi i uwolnij krasnoludzkie dziewczę. Przedstaw jej swoich towarzyszy, a dowiesz się jak uleczyć przeziębienie księżniczki – daj księżniczce otrzymane zioła, muchomory, różową roślinkę i jądro orzecha. Poproś, by dalej grała melodię i idź w głąb lasu. Na polanie poproś księcia, by wspiał się na drzewo i zabrał kryształ. Wróć do pnia i otwórz go i wrzuć kryształ do środka. Udaj się pod drzwi Cytadeli i czekaj tam, aż będzie po wszystkim. Ze środka zabierz Pieczęć Ognia i wracaj na Nexus. Run Abarrach jest na kryształ.

## ABARRACH

Poproś trupa o wiadro. Weź kamienie, włóż je do wiadra. W domu wejdź na górę, zabierz zestaw herbaciany i daj go nieżywemu majordomusowi. Wejdź do wieży zegarowej i zawieś wiadro na haku. Wspinaj się po linie na górę, podciągnij wiadro do góry by włączyć zegar. Ustaw wskazówkę na godzinę czwartą i poczekaj aż rozlegnie się bicie kurantów. Zwolnij dźwignię, by móc dostać się na dół. Wróć do domu i drzwi do pracowni będą stały otworem. Weź książkę, przeczytaj ją i udaj się do pałacu Klefusa. Kiedy znajdziesz się już w lochu, daj psu stek i rzuć na niego czar „Hunger”, a następnie „Possession”. Będąc poem znajdź komnatę z butelkami i weź drugą z lewej. Wróć do włazienia i połóż ją na podłodze, schwyć klucz i dotknij swego ciała. Weź klucz i butelkę. Otwórz sobie kaidany i wypij płyn, aby zneutralizować działanie trucizny. Następnie daj klucz i butelkę Edmundowi i poproś, by zabierał się stąd razem z Tobą. Wychodząc weź imadło. W sekretnej jaskini ponownie rzuć na psa „Possession”, a następnie zwróć się do Balthazara i powiadom go, że ściana w jaskini jest iluzją. Gdy Balthazar oczaruje ścianę wejdź do groty, podnieś i przeczytaj książkę oraz zabierz czarną szatę. Wychodząc porozmawiaj z hazardzistami. Popłyni na Telestię. Wspinaj się na wieżę, ściśnij imadło i włóż je między języki beria, po czym połóż, a wypadnie głowica. Podnieś ją. Wejdź do domu na górę, zabierz nieżywej niani książkę i otwórz ją na rymowance „Get That Snake”. Każ nieżywej niani iść za Tobą i ruszaj do miejsca, gdzie jest wąż. Po drodze zgarnij nieżywego robotnika. Na miejscu wręcz niani książkę. Otworzenie jaskini polega na obróceniu wszystkich strzałek do dołu; po pewnym czasie pojawia się odpowiedź. Wdziej czarną szatę i każ nieżywemu krasnoludowi iść z Tobą. Popłyni do pałacu, aby zejść do katakumb. Kawalek ubrania krasnoluda daj do powąchania psu, po czym zdej się na jego wąż. Gdy dotrzesz do komnaty Kolosa rzuć „Unravel Illusion” na run, a w powstałą dziurę włóż głowicę. Zabierz pieczęć Ognia i wracaj jeszcze raz na Nexus. Run ostatniego ze światów znajduje się na wisiorze Edmunda.

## CHELESTRA

Wryty na glazie czar „Ward” należy zmienić w „Possession”. W tym celu rzuć „Run Transfer” na odpowiednią kosię hazardzistów (druga z lewej) i przerzuć run na glaz. By ująć z życiem przed Sang-Draxem rzuć „Possession” na psa, a potem wejdź do miasta Bertanów. Gdy odzyskasz swoje ciało rzuć na dywan „Create Reality Pocket” i zepchnij nań kamień. Zabierz to wszystko na statek i powieś na ścianie, a następnie wejdź do środka, o ile czar jeszcze działa (w przeciwnym wypadku musisz rzucić go ponownie), aby kamień wypchnął. Przerzuć na kamień runy z Edmundowego wisiora. Zanim wynurzysz na Nexus, napełnij butelkę wodą, rzuć na nią „Null Water” i wypij, żeby móc wejść do jaskini. Zabierz smocze łuski, po czym rzuć je na kupę kamieni, a odnajdziesz wyrzucony przez Sang-Draxa podarunek Zinfaba.

## LABIRYNTH

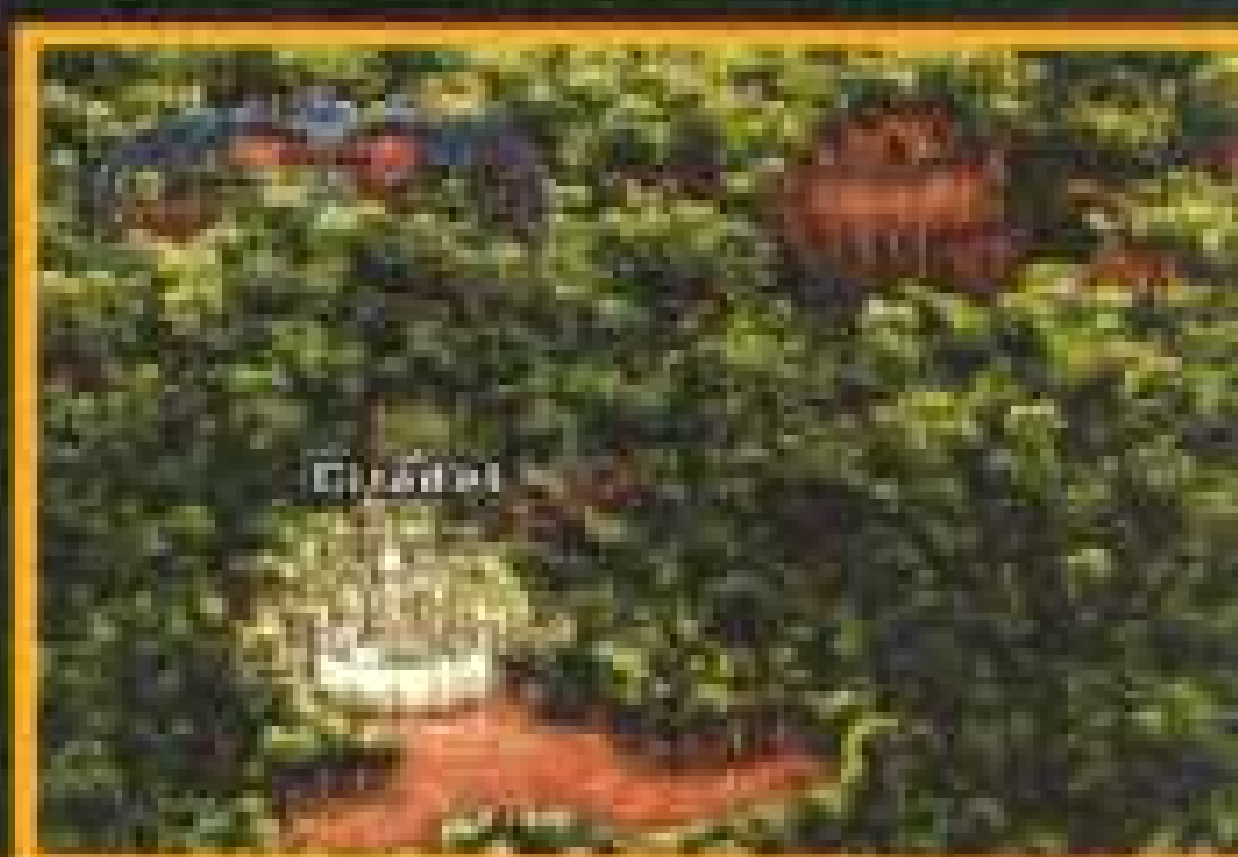
Weź „Historię Rozpadu” z blurka Xara i przekrocz otwarte wrota Labiryntu. Ciśnij zingera w pnącza i naladowanego zabierz zamrozwiesz uprzednio rośliny czarem „Cold”. Gdy dojdiesz do tygrysów wycofaj się i zlikwiduj niebezpieczeństwo rzucając na pnącza „Heat”. Jeszcze raz rzuć „Cold”. Weź czaszkę i kość. Czaszkę nadziej na zingera i przykryj czarną szatą. Aktywuj zingera przed stakującymi tygrysami. Nasmaruj balsmem rannego tropicielea i poproś, by był Twoim przewodnikiem. Przy okazji weź sznurek i przywiąż go do kości robiąc w ten sposób prymitywny luk. Wystrzel magiczną strzałę w Chaodina i zadowolony napij się wody. Wejdź do jaskini i zgnieć kamień. Porozmawiaj z Zinfabem. Gdy dojdiesz do sobowtóra rzuć na siebie (lub na cokolwiek innego) lustrzane odbicie czaru „Self-Immolation” (musisz zamienić miejscami lewy i prawy run). Przeszukaj trupa. Połącz dwie połówki nożyc i trzykrotnie przetnij nimi macki. Na unoczącej się wyspie przesuń soczewkę na początkowy run czaru Orsepha (znajdziesz go w „Historii Rozpadu”), po czym umieść kolejno: pieczęć Wody w wodnej iglicy, pieczęć Kamienia w iglicy ziemi, pieczęć Powietrza naturalnie w iglicy powietrze, pieczęć Nexus zaś na soczewce. W między-

## DEATH GATE

LEGEND ENTERTAINMENT '04



PC: CD



czasie możesz wkrześć Xara (rozważ jednak moralną stronę konsekwencji tego czynu). „Serce”, o którym będzie marmotał, to atrybut, przypisany przez niego autorowi czaru „Interconnection”, Orsephowi. No i koniec... zagadka z sobowtorem bardzo w porządku.

Scan by Vangis 2005

## On the Ball - League Edition

sporządzić budżet klubu, co należy do rzadkości w tego typu programach. Gdy ustalimy w końcu dochody i rozchody oraz wynegocjujemy ze sponsorami premie płacone klubowi za sukcesy w pucharach itp., zaczynamy sezon. Gramy w pierwszej lidze, więc wybrawszy odpowiedni klub możemy od razu startować w europejskich pucharach, rozgrywanych według zasad prawie aktualnych (w Pucharze Mistrzów w rozgrywkach grupowych za zwycięstwo przysługują 2 punkty). Dodatkowym motywem rozrywkowym są poprzekręcane nazwy drużyn europejskich (np. CD Barcelona, Górnik Łódź, GKS Warszawa).

Przed każdym meczem wybieramy elementy, które mają trenować zawodnicy. Dodatkowymi modyfikatorami formy zawodników są zdarzenia losowe (zginął ktoś, ktoś przegrał na loterii itp.). Wybrawszy zawodników do podstawowego składu można ocenić siłę poszczególnych formacji. Prócz wyboru zawodników do obowiązków trenera należy wyznaczenie egzekutorów rzutów karnych, wolnych itp.



Mecze są komentowane (dodatkowe uwagi pod adresem sędziów), a mogą być także ilustrowane animowanymi sekwencjami, dopracowane merytorycznie od czasów „World Cup Edition” (nie ma strzałów na bramkę z rzutów wolnych zza połowy boiska), choć niewiele lepsze graficznie.

Oczywiście jak w każdym menedżerze można rozbudowywać stadion, pozyskiwać zawodników umieszczonych na listach transferowych, grających w lidze angielskiej, a także graczy zagranicznych, przeglądać imponujące ilości tabel i wykresów.

W sumie „On the Ball - League Edition” to udany produkt. Nie ma, co prawda, dramatycznego przepychania się z Conference League, tak jak w „Premier Manager 3”, ale emocji nie brakuje. W porównaniu z „World Cup Edition” gra straciła nieco na szczegółowości (planowanie każ-



dych zajęć zawodników) i przepychu graficznego (każdy trening i element gry miał swą ikonę i wstawkę animowaną), ale zyskała na dynamice i prostocie obsługi. I za to należy ją kubić.

**Sir Haszak**

Producent: Daze Marketing/Ascon  
Rok wydania: 1994  
Komputery, na których chodzi: PC 386

## Premier Manager 3

Premier Manager 3 jest grą trudną (jak twierdzą zachodni specjaliści – zbyt trudną), toteż po raz ostatni postanowiliśmy do niej powrócić, by dać garść rad tym, którzy nie chcieliby spaść z Conference League już po pierwszym sezonie. Pozostali mogą darować sobie czytanie i wrócić do gry. Poniższe rady nie są idealne, ale pozwolą na załapanie się w górze czoszcz tabeli po pierwszym sezonie.

1. Najlepsza drużyna na początek jest Halifax Town.
2. Zawsze ubierz swego najlepszego napastnika (w przypadku Halifax to Hanson) w koszulkę z numerem 9 lub ustaw go na środku boiska.
3. W Conference League najlepszym ustawieniem na początek jest 4-2-4.



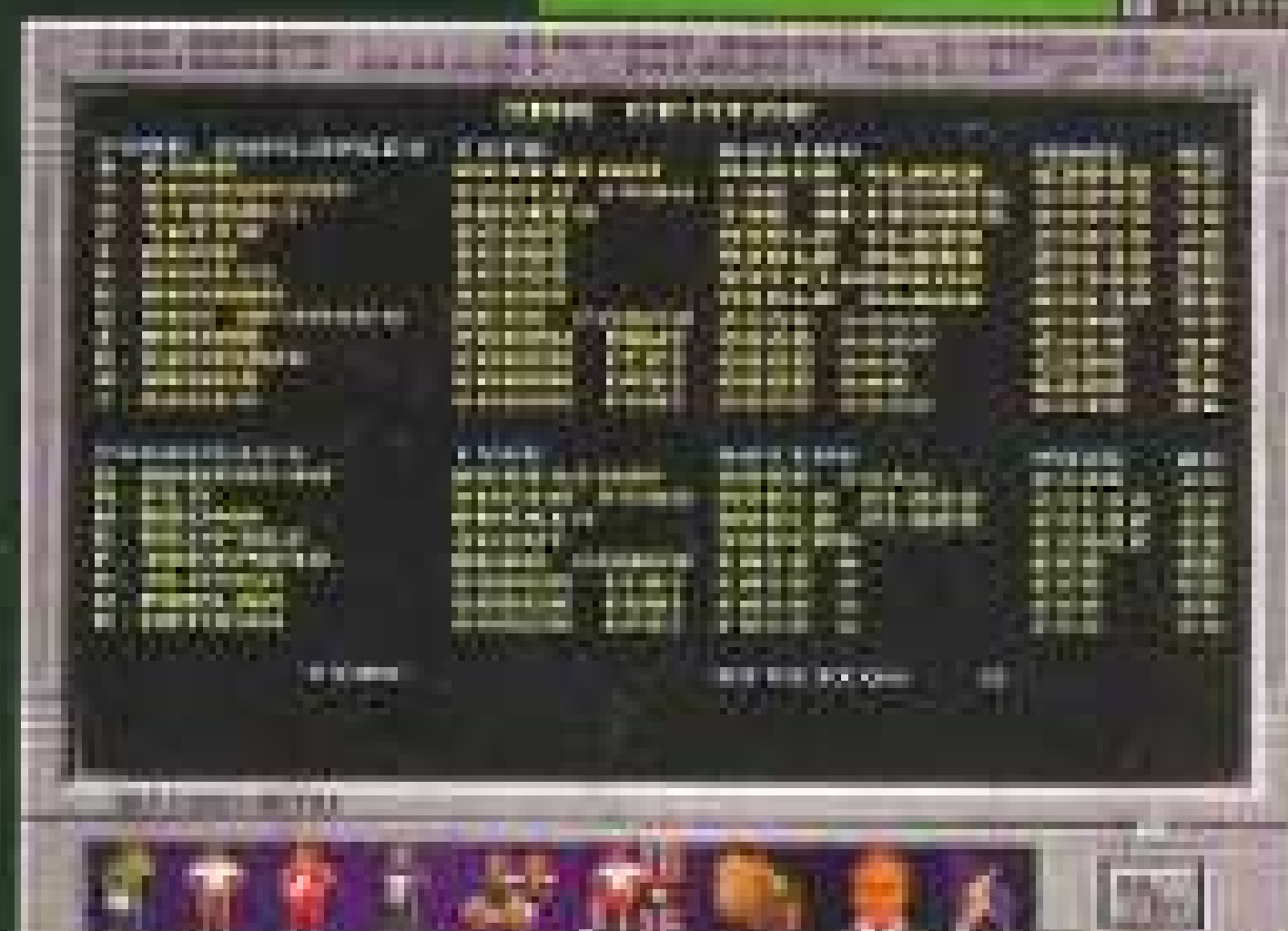
4. Ustaw swym obrońcom strzały z daleka, z pomocnikiem i napastnikiem strzały ze średniej odległości z wyjątkiem zawodnika z numerem 9 (ten niech strzela z blisko).
5. Jedną z najważniejszych osób w klubie jest trener młodzieżowki, więc zwiadc go miej i to najlepszego, na jakiego Cię stać.
6. Zadbaj, by każdy z zawodników rozegrał w sezonie przynajmniej 4 mecze. Inaczej w następnym sezonie zmniejszą się ich umiejętności.
7. Ustaw podawanie: obrońcom – 70%, pomocnikom – 60%, napastnikom – 20-30%.
8. Ustaw podania obrońców i pomocników jako długie, wysokie, na środek pola, napastnikom zaś niskie, krótkie i też do środka.
9. Negocjując kontrakt z graczem staraj się znaleźć najniższą sumę, na jaką zareaguje i powtarzaj ją tak długo, aż stanie się ostateczną (gracz nie ma możliwości zerwania rozmów i przeniesienia się do innego klubu). Jeśli chcesz go niedługo sprzedać podpisz umowę na rok – zapłać mu mniej za podpisanie umowy.

10. Trenuj graczy cały czas i wybuduj całą gimnastyczną, by zminimalizować prawdopodobieństwo kontuzji i uczynić trening efektywniejszym.
11. Staraj się wypożyczać piłkarzy. Pamiętaj, że możesz mieć w klubie tylko dwóch wypożyczonych piłkarzy w tym samym czasie i pięciu w całym sezonie. Na początku spróbuj wypożyczyć napastników z Norbury i Preston North End.
12. Będąc w wyższych ligach staraj się mieć na stadionie wszystkie miejsca do siedzenia; sektory dla stojących będą zamykane na podstawie zarządzenia władz ligi angielskiej z 1994 roku. Nie staraj się jednak rozbudowywać na raz wszystkich sektorów, ponieważ podczas prac budowlanych widzów na Twoich meczach będzie niewiele.

Wielu gości, awansów, pucharów oraz nóg złamanych przeciwnikom bez urzędu czerwonych kartek życzy

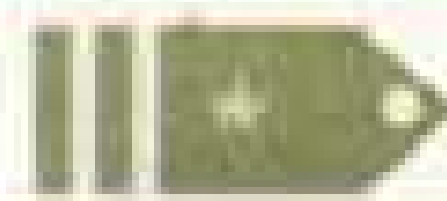
**Sir Haszak**

Producent: Gamlin Interactive  
Dystrybutor: Locom  
Komputery: Amiga, PC 386

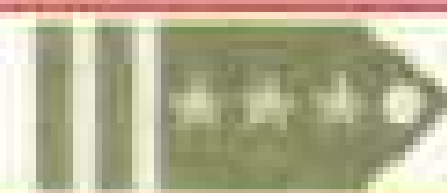




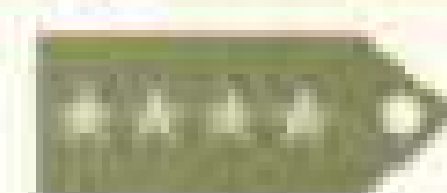
# 1 On the Ball League Edition



# 2 Premier Manager 3



# 3 Gazillionaire



Scanby Vangis 2005

**B** Było sennie. Na horyzoncie przelatywały komety Halleya w minutowych odstępach. Ceny parasol spadły, toników do włosów wzrosły, a paliwa X się ustabilizowały. Trzeba było kupić to i owo, zabrać pasażerów niecierpliwie przebiegających nogami, odwiedzić warsztat, by ulepszono silnik statku i związać się z tej planety. Pieniądże czekały gdzie indziej.

### Konkurencja

W „Gazillionaire” stajesz do specyficznego wyścigu, mającego wyłonić prawdziwego self-made mana. Zaczynasz, jak to zwykle bywa, z odrobiną pożyczonej gotówki i statkiem, małym, wolnym i mało pakownym. Podobnie zaczyna pięciu Twoich konkurentów. Każdy z nich ma ten sam cel, co Ty (dorobić się 1 mln \$) i zdefiniowany charakter: jeden jest

wania magazynów i składowania tam towarów kupionych w dużych ilościach po okazjonalnych cenach, przewozy pasażerskie, bank, w którym możemy pomnażać swój kapitał, informacje o deficytowych towarach na planetach, konieczność wypłat pracownikom pensji, możliwość kupienia nowego statku, specjalizacje planet, prognoza pogody i kampanie reklamowe. Na koniec wszystko jest prywatyzowane i na przetargach można kupić jakiś fragment urządzeń na danej planecie (np. dworzec pasażerski), za który konkurenci będą nam płacić, jeśli odmiela się z niego skorzystać. Trzeba przyznać, że możliwości mamy sporo.

Latamy więc od planety, do planety kupując, sprzedając, magazynując, płacąc podatki, pensje, ubezpieczenia, rozbudo-

a konkurencja potrafi wpaść na ślad naszych kokosowych interesów z półświatkiem. Te drobne zdarzenia mogą wyrwać Ci potężną sumkę lub wyeliminować z interesu. Bywa. Na szczęście zdarzają się i przyjemne rzeczy, jak choćby śmierć wujka, który zmarł był, ale zdążył spisać testament, czyniąc nas jedynym spadkobiercą okazałej sumki.

Czasami losowi trzeba pomóc. W ten sposób można zmniejszyć sobie oprocentowanie kredytu bądź podatki lub wyprosić błogosławieństwo. Wymaga to jednak długotrwałego rozmawiania z właściwymi osobami. Często bez efektu.

### Ocena

Prosta, statyczna grafika



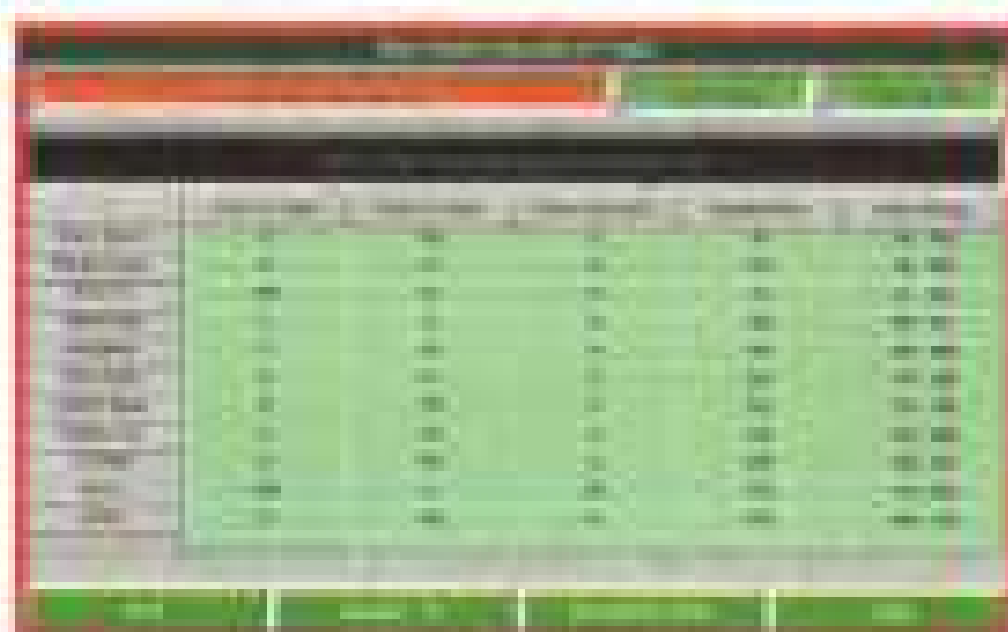
# Gazillionaire

ilegmatyczny, niezdarny, inny agresywny, obrotny, jeszcze inny sprytny, kombinator.

### Stopień złożoności

Do dyspozycji mamy kilka poziomów trudności i jeśli chcemy trochę dłużej pograć na początek wybieramy pierwszy. Zaletą tego rozwiązania jest przewodnik po grze. Wprowadza on w tajniki handlu kosmicznego zwiększając co kilka tur stopień komplikacji gry.

Na początku mamy tylko 7 planet, statek o określonej ładowności i szybkości oraz towary o różnej cenie na różnych planetach. Zawsze mamy podaną górną i dolną cenę, która obowiązuje w Kukumbil (tak się nazywa kraj, gdzie prowadzimy interesy) za towar. Potem dochodzą do tego ubezpieczenia, zużycie paliwa przez statek i wynikające stąd opłaty, możliwość kupo-



wując statek i nieprzyzwoicie się bogacąc. Przy okazji odgrywamy coraz większą rolę na rynku. Chyba, że uda nam się wcześniej zbankrutować.

### Los a powodzenie handlowca

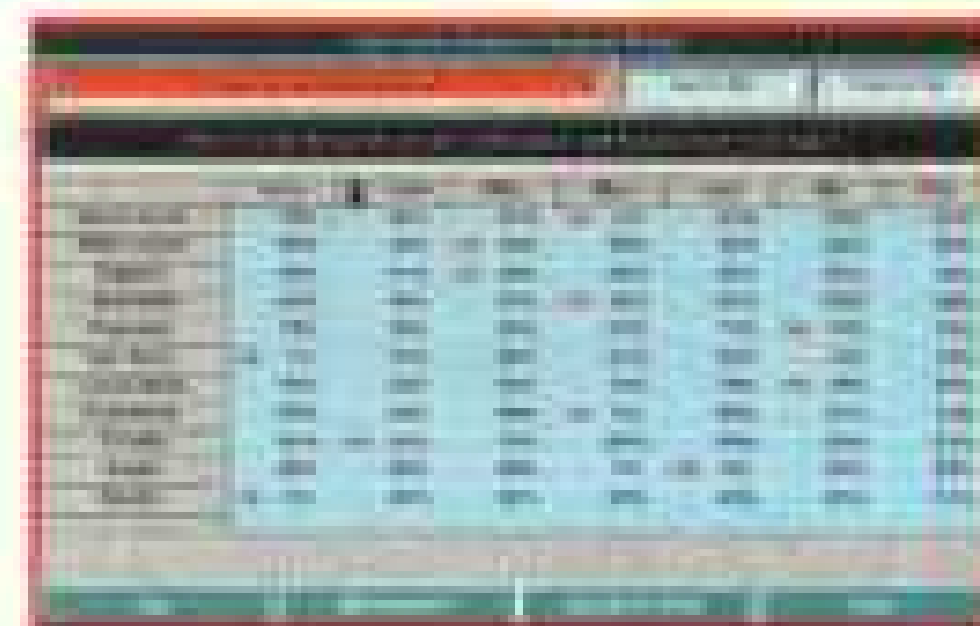
Nie na wszystkie sprawy mamy wpływ.

## Channel 7 Kuku News

Bank może nam podnieść stopę oprocentowania naszych kredytów, władze Kukumbil podnieść podatki, statek po drodze z planety na planetę może zostać napadnięty przez piratów,



i oszczędne efekty dźwiękowe nie stawiają gry w rzędzie super produktów, co raczej źle świadczy o produkcie. CD-ROM (nawet gdy program chodzi w trybie 800x600). Mocną stroną jest natomiast pomysł. Nieskomplikowane reguły, garść niezbędnych statystyk podających udział w rynku i dystans pozostały do osiągnięcia pierwszego miliona sprawiają, iż gra się z przyjemnością. Dobre wrażenie robi również elastyczność „Gazillionaire’a”: jeśli w wyścigu po milion przegrasz, możesz ustawić, aby celem gry stały się 2 miliony i w ciężkich warunkach (któryś przeciwnik ma nad Tobą przewagę) kontynuować grę; początkujący ma szansę zatrzymać komplikację gry na dość niskim poziomie i przez dowolnie długi czas zaznajamiać się w ten spo-



sób z podstawowymi opcjami (po tem na życzenie gracza wprowadzane są kolejne utrudnienia).

Jeśli czujesz uraz do gier ekonomicznych, przy tej grze możesz się go pozbyć. Jeśli przeszedłeś już „RailRoad Tycoona”, „Theme Park” czy „Transport Tycoona” z pewnością odpoczniesz przy „Gazillionaire”. Choć nie tak prosto wygrać, jak to się może wydawać.

Sir Haszak

Producent: Spectrum Holobyte  
Rok produkcji: 1994  
Komputery, na których pędzi: PC 386-CD, Windows

# Jest taktycznie

Scandyvangel's Moon

Król Odin przejrzał wolę bogów, która streszczała się w jednym zdaniu: będzie wielka bitwa, w której zmierzą się siły Dobra i Zła. Po ostatecznej bitwie zwanej Ragnarokiem wszystko ginie w Pustce. Odin począł więc szukać wyjścia z tej niemiłej sytuacji. Wpadł na pomysł urządzenia turnieju, który wskazałby, co ma zrobić. Całą jego historię znajdziesz w intrze – w ilustrowanej księdze spisanej przez mnicha (w instrukcji, może nie tak bogato zdobionej, ale przyzwoitej, znajdziesz to samo po polsku).

Jeżeli w tej chwili pomyślałeś, iż będziesz miał do czynienia ze strategią z elementami RPG, tylko po chwili trafisz. „King's Table” to średnio-wieczna gra plan-

Część gry nazwana „King's Table” to czysta planszówka przeniesiona na komputer: król Odin i piony. Wybrać możemy jedynie kolor pionów lub pojedynk dwóch graczy i to wszystko. Żadnych ozdobiaków, na pierwszym miejscu praca szarych komórek.

Druga część, „Ragnarok”, jest zdecydowanie bardziej efektowna. Rozbudowano ją bowiem o elementy mityczne pojawiające się w intrze i wykonano to całkiem niedźle, bo w większym stopniu odczuwa się atmosferę kina, gdzie się akcja rozgrywa, niż klimat typowej nastawki przy planszy obsługiwanej w dodatku jak na planszówkę niewygodnie, bo my-  
czą (sama obsługa jak na grę

komputerową jest przyzwoita). Prócz pionów występują w „Ragnaroku” bowiem figury-postacie o własnych imionach i specyficznych cechach, wpływających na sposób ich poruszania. W każdej armii jest 6 figur specjalnych, z czego 4 należy wybrać do bitwy. Elementem tworzącym nastrój bitwy są także akcje w walki. Bicie jednej bierki przez drugą pokazywane jest w formie animowanego pojedynku, przypominającego nieco „Battle Chess” (dłużej grający i znający już wszystkie animacje mogą tę opcję wyłączyć).

Gra zorganizowana jest w formie turnieju w ławernie. Zebrani w niej podróżni kolejno grają z Tobą dwie partie: raz czarnymi, raz

się obrażony, bądź naśle na Ciebie starą słobry, gdy go pokonasz. Postacie zresztą są barwne, a teksty dość zabawne.

Prócz turnieju mamy jeszcze szkolenie, gdzie możemy się zmierzyć z dowolnie wybranym przeciwnikiem.

Całość robi całkiem przyjemne wrażenie, pomimo nie pierwszej młodości gry i kilku wad z tego wynikających. Przeciwnicy są sensownie dobrani i nawet ktoś, kto dopiero zaczął przygodę z „King's Table”, będzie mógł dość szybko pokonać paru rywali, uczyć się przy okazji reguł gry, nieskomplikowanych zresztą. Kombinacji jest sporo i każda partia nawet z tym samym przeciwnikiem nie nuży,

a gdy gra się przeciw niemu pierwszy raz, sporo się można nauczyć (każdy stosuje charakterystyczne dla siebie manewry). Oprawa gra-

ficzna wygląda porządnie, choć animacje wydają się niezbyt porywające.

Wszystkie zbyt mało płynne, a postacie niekiedy za bardzo zniekształcone (przy porażce białego pionu z czarnym pionem widać to najlepiej). Muzyka bez zarzutu. Do tego należy dodać miłą sercu każdego gracza opcję przeglądania partii od początku (szkoda, że nie można jej w tej formie nagrać) i przewodnik po opcjach programu uruchamiający się zawsze, gdy zbyt długo nic nie robimy przed rozpoczęciem partii. Zdaniem komputera wskazuje to na naszą bezradność.

„Ragnarok” to dość udany i godny polecenia produkt. Zwłaszcza, gdy chwilowo szachy nam się przejadły.

Sir Maszak

Producent: Gametek  
Rok produkcji: 1993  
Dystrybutor: Locomp  
Komputery, na których chodzi: PC

## King's Table



białymi. I choć każdy z nich prezentuje inny styl gry, kolejni przeciwnicy są coraz bardziej wymagający i każdemu zależy na zwycięstwie, nastrój panuje iście ławerniany. Nie dziw się zatem, jeśli Twój adwersarz od czasu do czasu przeklnie po Twoim celnym zagranium, udowodni Ci, że jest wielki, gdy coś mu się przypadkiem uda, wreszcie poczuje

szowa; obok łodzi wiosłowo-zagłowej jeden z bardziej udanych wynalazków Wikingów. Tutaj mamy do czynienia z dwoma odmianami tej gry: czystą, czyli „King's Table” i „Ragnarok”, moim zdaniem ciekawszą.

Zadaniem gracza dowodzącego białymi w obu odmianach jest doprowadzenie króla z ze środka planszy do jednego z jej narożników. Gracz czarny ma do tego nie dopuścić, starając się zablokować monarchę.





# 1 King's Table

## 2 Hollywood Mogul



### Scan by Vangis 2005

Nie wiesz jak się robi się film? Jak dobrać scenariusz, wypieścić go, wynegocjować kontrakty z aktorami i reżyserem, sporządzić budżet, pokierować promocją? Nie wiesz, „a jednak się kręci”, jak powiedział Mikołaj Kopernik, prekursor przemysłu filmowego w Polsce.

Kręcisz, bo tak wyszło. Nie wiadomo jak i dlaczego stałeś się bowiem szczęśliwym posiadaczem studia filmowego w Hollywood, okrągłej sumki na koncie i linii kredytowej (wielkość możliwego kredytu zależna od poziomu trudności). Twoim zadaniem jest, jak zwykle, zarobienie masy pieniędzy i ułożenie ich w nieruchomościach i dziełach sztuki.

Zaczynasz zawsze od scenariusza. Wybrać możesz gotowy scenariusz lub powieść, na której zostanie oparty, wymyślić własny, a w późniejszej fazie gry zrobić

w przedsięwzięciu. Im odleglejsze od siebie plany zdjęciowe, tym pewniejsze opóźnienia w realizacji i wydłużony cykl produkcyjny.

Teraz czas na zatrudnienie pozostałych pracowników twórczych. Z wybraną osobą negocjujesz sumę, jaką zapłacisz za podpisanie kontraktu, wysokość diet dziennych, wysokość udziałów w zyskach (tylko z gwiazdami, które są do tego przyzwyczajone) i dodatkowe udogodnienia w trakcie realizacji filmu (tylko dla gwiazd). Negocjacje nie mogą odbywać się w nieskończoność, toteż po kilku niezadowolających propozycjach aktor przerywa rozmowy i rezygnuje. Prócz aktorów rozmawiasz z dyrektorem produkcji i reżyserem. Negocjacje z nimi są mniej złożone niż z aktorami.

Wszyscy pracownicy twórcy mają pewne cechy i predyspozycje opisane w charakterystyce dostęp-

jąc imię, nazwisko, wiek oraz pisząc jego charakterystykę. Niestety raz napisana charakterystyka nie zmienia się wraz z pięcioletnią karierą i początkujący reżyser, który ledwie skończył akademię filmową pozostanie tym samym początkującym reżyserem nawet w 20 lat później, mimo iż ostatni kontrakt opiewał na sumę ośmiocyfrową.

Mając obsadę możemy rozpocząć produkcję. Składa się ona z trzech faz, w które nie ingerujemy. Definiujemy jednak przedtem ile ma być w filmie goliźny, scen przemocy, wulgarnego słownictwa i scen erotycznych. Potem czekamy aż się wyprodukuje, organizujemy pokaz próbny, z którego dowiadujemy się o ocenach publiczności, do tego dostosowujemy kampanię reklamową rozkręcaną w prasie, radu i telewizji, ustalamy datę emisji i czekamy na premierę.

ekranie pojawiają się nazwiska aktorów, reżysera, nasze jako producenta i oglądamy... mapę Stanów Zjednoczonych pokazującą sprzedaż biletów. Gdy zabraknie chętnych, by oglądać Twoje arcydzieło w Stanach, film trafia do Azji, Europy i Ameryki Południowej (Australia to nie rynek, w Afryce nie ma kin; przynajmniej według autorów gry).

Po podliczeniu zysków następuje podział łupów i pieniądze wędrują na konto studia, którego jesteś właścicielem. Nie niepokojony przez przepisy o działaniu na szkodę firmy przepompowujesz gotówkę na swe prywatne konto i kupujesz wyspę na Hawajach, jakiś bohemaż z galerii lub odrzutowiec dla firmy. I możesz się wziąć za robienie tego, co lubisz najbardziej – kręcenie kolejnego filmu.

Przyznem, że gra mimo nie najlepszej grafiki (statyczne obrazki



sequela filmu wyprodukowanego wcześniej. Gdy bazujesz na powieści bądź własnym scenariuszu, musisz zatrudnić scenarzystę. Piodzi on tekst, który oceniany jest przez komisję. Od oceny „very good” w zwyż można pokusić się o realizację. Jeśli scenariusz wygląda gorzej, trzeba zatrudnić kogo innego i zrobić poprawki.

Potem przychodzi pora na ustalenie budżetu. Polega to na przeznaczaniu pewnej kwoty na realizację filmu, efekty specjalne oraz wyznaczenie miejsca, gdzie będą kręcone zdjęcia. Im wyższe kwoty przeznaczysz na realizację, tym lepsi aktorzy i pracownicy techniczni zechcą wziąć udział

nej jednym kliknięciem myszy. Jedni są świetni w komediach, inni w filmach śl, jeszcze inni w westernach; część jest oszczędna i nigdy nie przekracza budżetu, część woli pracę z gwiazdami, część robi świetne efekty specjalne (gdy ma na to pieniądze). Jednym słowem jest w czym wybierać. Jeśli mimo tego brakuje Ci jednak aktora czy reżysera o określonych predyspozycjach możesz go zatrudnić dopisując na liście wykonujących dany zawód i okreśia-

Neon przed kinem ostrzega, co grają. Sami możemy wybrać czy wyeksponować na nim nazwiska aktorów (dobre, gdy grają gwiazdy), czy tytuł filmu (trafne, gdy anonsujemy sequel). Potem na



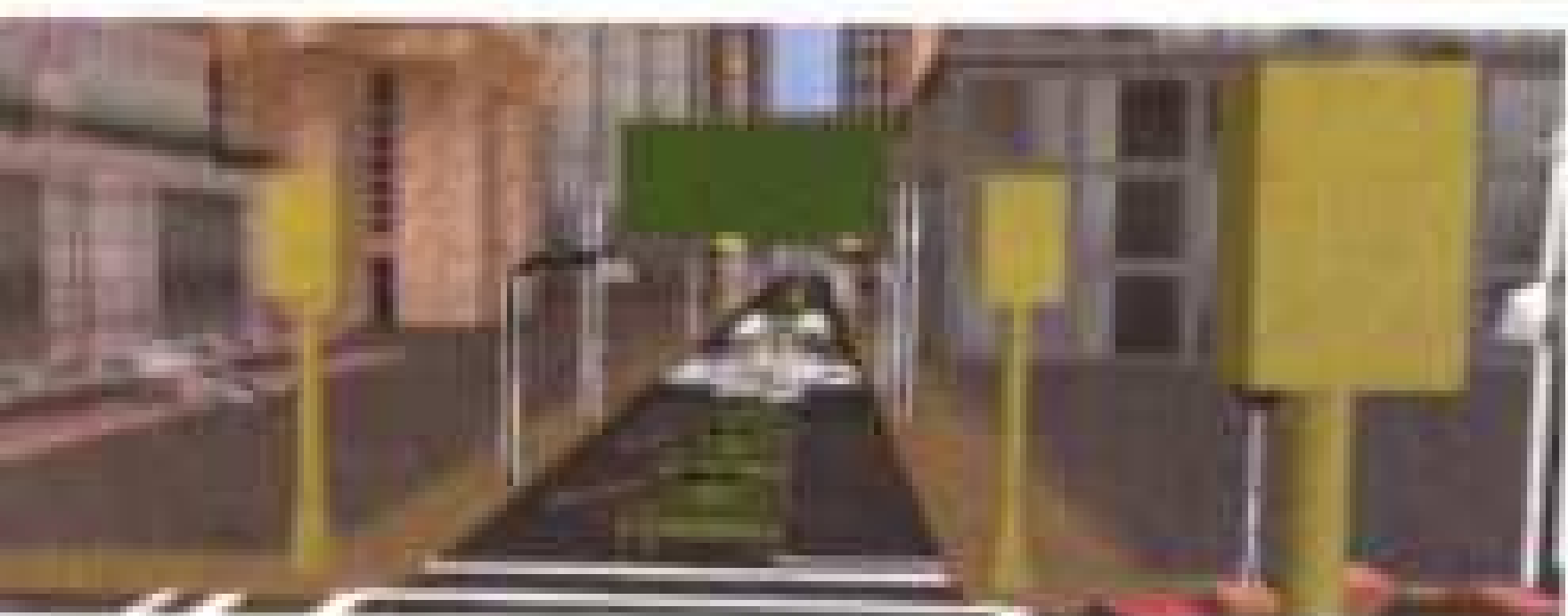
skanowane w wysokiej rozdzielczości) i braku muzyki bardzo wciągają. Nie przeszkadza mierzenie jakości filmów tylko ich sukcesem kasowym, choć trochę brak festiwa, gdzie można byłoby otrzymać medal za ambitniejsze produkcje. Nie zważa się na brak rozwoju aktorów, co powinno być uwzględniane w ich charakterystykach. Wystarczy pomysł, proste wykonanie, a zabawa jest przednia.

**Sir Haszak**

Producent: DeVuono DeVuono Games  
Rok wydania: 1994  
Komputery: PC 386, SVGA, Windows

# Jest taktyczniej

Scan by Vangis 2005



stanąć i przechodzimy do opisu misji. Pomijamy mało ważny zarys sytuacji ogólnej wyławiając zadania swoje i przeciwnika. Szacujemy siłę obu stron wyrażoną w punktach, oglądamy mapę ustalając, jakie obiekty są celem ataku i co mamy z nimi zrobić (możemy je zdobyć i zniszczyć, zdobyć i utrzymać, zdobyć i wybudować, zdobyć i zaminować, bądź obronić), po czym... możemy się wycofać do menu głównego i wybrać inną, łatwiejszą misję.

Jeśli jednak wytrwaliśmy przy wyborze, przechodzi czas na rozlokowanie oddziałów własnych. Leniwi mogą zdać się na program,

czynników: morale, stopień zuzycia, siłę ataku, siłę obrony, szybkość poruszania się, efektywność, opancerzenie i zasięg ostrzału.

Bitwę podzielono na tury, a te z kolei na 2 fazy kolejno ruchu i ataku. Zawsze zaczyna gracz pierwszy. Na realizację zadania mamy przeznaczoną określoną liczbę tur od 5 do 40. Po wykonaniu ruchu komputer określa, które oddziały przeciwnika są w zasięgu wzroku oddziałów własnych. Następnie odbywa się faza walki. Jeżeli włączymy opcję bitwy równoległej trzeba najpierw wskazać cele jednostkom własnym, które mają je w polu widzenia, a dopiero później wszystkie oddają salwy. Jeśli opcja ta nie jest włączona, jest łatwiej, ponieważ walka toczy się kolejno i nie trzeba pakować 10 salw w cel, z którego zostanie kupa żelazstwa już np. po trzeciej. Dodatkową zaletą drugiego rozwiązania jest możliwość zapisu gry w fazie walki (bardzo cenna w przypadku rozgrywania dużych bitew). Ponieważ najpierw strzelają wojska jednego z graczy, a potem

W połowie XXI wieku życie na Ziemi, podobnie jak teraz, urozmaicane było wieloma lokalnymi konfliktami zbrojnymi. Walczyły ze sobą sąsiadujące państwa, organizacje gospodarcze, wybuchaly wojny domowe. Technika oczywiście była nieco bardziej zaawansowana, ale z grubsza nic w sposobie prowadzenia działań wojennych się od XX wieku nie zmieniło. Jedynym wspólnym elementem tych wszystkich konfliktów była osoba dowódcy. Może nie zgadniesz, ale byłeś nim Ty.

## Jest w czy wybierać

Cala gra podzielona została na

33 konflikty o 3 poziomach trudności. Różnice wyrażają się w ich skal. Najłatwiejsze toczono są na niewielkim obszarze niewielkimi siłami. Stąd osiągnięcie postawionych celów zazwyczaj jest dość proste. Najtrudniejsze mają, prócz złożoności wynikającej z rozległości pola bitwy i liczebności oddziałów biorących udział w walkach, niosą ze sobą albo większe dysproporcje z siłą przeciwników, albo większą komplikację strategiczną (np. konieczność koncentracji na kilku rozproszonych celach).

Na początek wybieramy scenariusz, stronę po której chcemy

który sam dobiera jednostki i umieszcza je na mapie. Ci, którzy ufają jedynie własnemu osądowi, mogą sami dobrać typy jednostek i własnoręcznie je rozmieścić w ramach linii frontów wyznaczonych przez komputer. Oczywiście wróg pozostaje w ukryciu.

## W ogniu

Przed wydaniem pierwszych rozkazów powinniśmy ustawić podstawowe opcje: włączyć muzykę, efekty dźwiękowe, animacje, większą szybkość poruszania się oddziałów, podział na hekсы, podgląd pozycji przeciwnika i parę innych równie ważnych opcji.

Mapa podzielona jest na hekсы (można wyłączyć ich podgląd). Znaleźć się na niej mogą, lasy, góry, rzeki, bagna, równiny, usypiska skal, duże zbiorniki wodne, autostrady, drogi oraz oczywiście jednostki wojskowe.

Mamy do dyspozycji 17 rodzajów wojsk: 3 artylerii, 6 pancernych (w tym nisko latające czołgi), 3 rodzaje piechoty (w tym jednostki inżynieryjne) i 3 rodzaje jednostek wsparcia (w tym baza). Nie wygląda to bogato, ale każda z nich opisana jest przez 9 współ-

# FRONT LINES

drugiego, wygląda na to, że zniszczone oddziały drugiego gracza zmartwychwstają, by oddać pośmiertną salwę.

Na końcu misji komputer za każdy opanowany cel przyznaje punkty i na tej podstawie określa, kto został zwycięzcą.

## Radość tworzenia

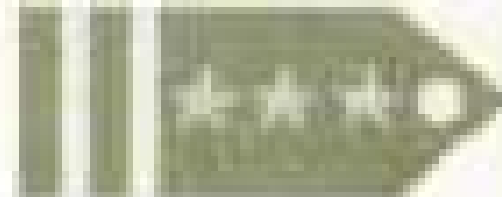
Prawdziwym rarytasem gry jest załączony edytor. Pozwala on na szczegółowe zaplanowanie każdego elementu bitwy. Znajdziemy w nim wszystkie odmiany terenu z rozbiorem na poszczególne fragmenty np. wzgórz, wybrzeży czy miast. Oczywiście ma on pewne braki (np. nie można tworzyć kłków, gór porośniętych lasem, autostrad w górach), ale poza tym można stworzyć wszystko (np. szosy biegnące jarem).

Do tego należy dołożyć rozstawianie oddziałów. Definiujemy





# 1 Front Lines



Scan by Vangis 2005



nie tylko miejsce rozstawienia, ale również współczynniki efektywności, szybkość poruszania się po danym terenie itp. I to zarówno dla całego rodzaju broni, jak i dla pojedynczego oddziału.

Wystarczy podać cele obu stron konfliktu i zdefiniować, co wojska mają zrobić po ich osiagnięciu oraz wytyczyć linie frontu dzielące wrogie armie, i już mamy gotowy scenariusz.

Wygląda to dość prosto, ale w rzeczywistości tworzenie dużego scenariusza trwa do kilku godzin, mimo iż obsługa edytora nie sprawia trudności. Daje jednak wspaniałe efekty – gra nie znudzi się bardzo długo.

Wszystkim, którym nie mają takiego zacięcia twórczego, autorzy nie pozostawili wielkiego wyboru. Co z tego, że wystarczy podać dwie liczby, by zmienić rozmiar planszy, kiedy całą resztę trzeba nanieść samemu.

## Rady na początek

1. Gdy zaczynasz dopiero przygodę z „Front Lines”



dobór i rozstawienie oddziałów pozostaw komputerowi.

2. Strzelaj do celów bezpośrednio zagrażających Twoim wojskom, a jednocześnie bliskim. Większa szansa na trafienie, a więc na zwiększenie morale oddziału (niecelny strzał spowoduje jego obniżenie).

3. Oddziały skryte w mieście czy w lasach są znakomicie ukryte przed przeciwnikiem, ale same go nie widzą i nie mogą ostrzeliwać. Wyjątek stanowi artyleria.

4. Wykorzystaj w pełni zasięg danej broni i nie walcz np. ciężkimi czołgami w zwarciu – lekka piechota o małym zasięgu rażenia szybko dość szybko je wystuka.

5. Staraj się nie walczyć stojąc w wodzie, a raczej związując nad nią, gdyż Twoje jednostki są wtedy wspaniałym celem dla wroga.

## Ocena

Ktoś to zna na wylot poprzednie produkcje strategiczne z pewnością zauważył, iż „Front Lines” to znacznie ulepszony „Perfect General” z lekką domieszką „Battle Isle”. Sama organizacja gry wyraźnie została zapożyczona z „Perfect Generala”: po-

jedynocze scenariusze rozgrywane i oceniane, dobór jednostek przed kampanią, podobny opis misji. Z drugiej strony sporo jest nowości: większa liczba możliwych zadań, edytor, większy realizm (w części map można rozpoznać kontury istniejących w rzeczywistości wysp), opisy techniczne rodzajów broni, przypominające jako żywo te z „Battle Isle”.

Przede wszystkim zmienia się jednak grafika, ponieważ muzyka swą bezpłciowością nie robi najlepszego wrażenia (ratują ją nieco speeche). Natomiast wysoka rozdzielczość, pełna paleta barw znacznie przewyższają pierwowzór. Jakkolwiek szczegółowością grafiki gra nie dorównuje chociaż-



by „Sim City”, to i tak sprawia bardzo porządne wrażenie. Do tego dochodzą pokazywane przed każdym scenariuszem obrazki wprowadzające, powtarzające się, ale w większości niezwykle udane. Równie dobrze wyglądają animacje po zakończeniu misji: niezbyt wysoka rozdzielczość, ale miła oku płynność. Ceną tych wspaniałości jest powolność „Front Lines”, co zwłaszcza daje się znać przy rozbudowanych scenariuszach – gra ledwie pełza, a jedna tura potrafi trwać godzinę na 386 lub ponad pół na 486 DX2/50. Wymaga więc albo bardzo szybkiego komputera, albo 8 MB RAM, choć nie sprawdziliśmy, jak gra się zachowuje po jej zaaplikowaniu.

„Front Lines” wydaje mi się dość udanym produktem. Godnym polecenia każdemu strategowi z wydajną maszyną i masą czasu na przechodzenie kolejnych, wciągających misji.

Sir Maszak

Producent: Impressions  
Rok produkcji: 1994  
Komputery, na których pełza: PC 386, CD-ROM, 4MB RAM, zalecane 486, 8 MB RAM



**TITANIC BLINKY**

L.K. AWALON '91

L.K. AWALON '91

18 18 18 18

AMEA

100000000

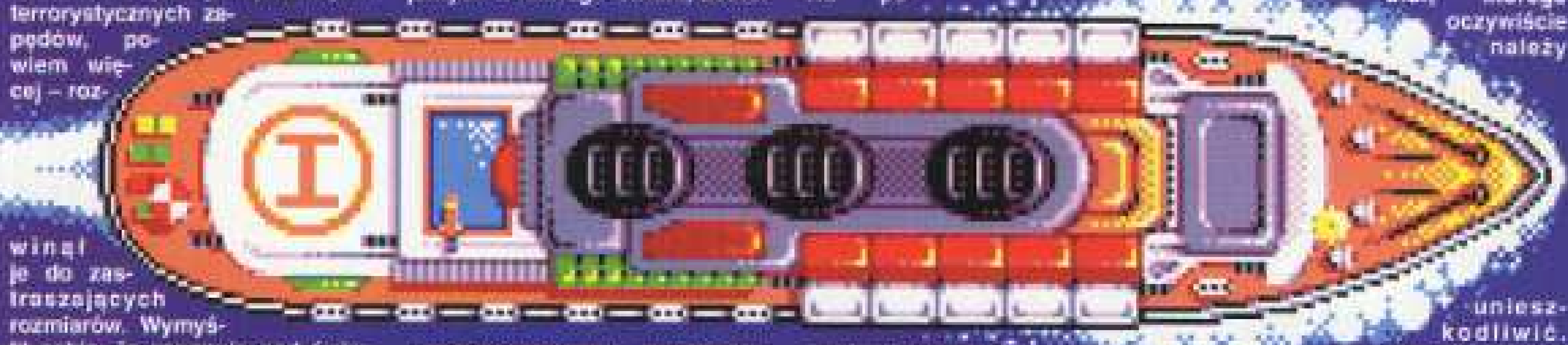
Arthur J. Hackensack nigdy nie działał szablonowo. Będąc jeszcze dzieckiem zaplanował i przeprowadził akcję terrorystyczną na terenie ziółka, do którego uczęszczał. Panie opiekunki zamknął w toalecie i za ich wypuszczenie zażądał dostarczenia biletów do cyrku, dwa litry lodów i żelazniaka! Działaj jako dorosły człowiek nie pozbył się dawnych terrorystycznych zępedów, powiem więcej – roz-

doszło do jeszcze kilku mroźnych krew w żyłach Incydentów, które wywołały ogromną panikę. Sprawy wyglądały poważnie, w związku z czym nadszedł najwyższy już czas na wprowadzenie do akcji najściślejszego ze ściśle tajnych – ducha BLINKY'ego. Odziany w mundur służb specjalnych z tamtego świata, został

dzaju poczwary (ślimaki, osy-giganty, piranie, itp.). Grafika mimo że nie zachwyca, jest jednak, jak na tamte czasy, przyzwoicie zrobiona. Muzyki w zasadzie w ogóle nie ma, zamiast niej od czasu do czasu coś brzęknie, pisknie, czy zakumka, ot efekty specjalne.

Teraz może coś w rodzaju rozwiązań, jak ukończyć grę. Na po-

wszystkie przedmioty wyglądające jak gąbki, otworzą one wąż do do tajnego podpokładu, gdzie znajdują się szalony Arthur, którego oczywiście należy



winął je do zas-traszających rozmiarów. Wymyślił sobie, że zapanuje nad światem, ale by to zrealizować będzie potrzebował dużo pieniędzy – niewiele myśląc został multimilionerem.

Mając już pieniądze porwał nie mniej szalonego od niego, naukowca profesora Froblshera Goonhillly'ego i zmusił go do pracy nad bronią o ogromnej sile rażenia. Aby zademonstrować światu swoją siłę, na pierwszy ogień poszedł Nowy Jork, który został zamieniony w gigantyczną gąbkę kąpielową. Po nim

przeprzesłany samolotem nad „Titanic”, statek Hackensacka i tu zrzucony wraz ze swoim bagażem – pistoletem plazmowym 44 Wat, gumką skarbonką i amuletem strzegącym przed duchami.

Gra „TITANIC BLINKY” to kolejna już przygoda ducha Blinky'ego. Jest to całkiem przyjemna, prościutka platformówka, w której skacząc musimy zbierać porozrzucane to tu, to tam przedmioty. Oczywiście wszędzie czyhają na nasze życie różnego ro-

zaczku lądujemy na pokładzie statku „Titanic”, gdzie należy odnaleźć pewną liczbę literek, będących odpowiednikami poszczególnych dźwięków. Z nimi w kieszeni należy dotrzeć do trzech kominów, gdzie znajdują się gwiazdki, na których musisz odgrywać wcześniej zebrane dźwięki. Każda odegrana nutka odsłoni kawałek kartki, będącej kluczem do pomieszczeń kapitańskich, gdzie musisz skompletować akwelon. Z akwelonem czas skoczyć do wody. Tu zbierz

unieszkodliwić. Zanim jednak się do niego dostaniesz, będziesz musiał posłużyć się maszyną służącą do teleportacji. Przy pomocy strzałów przestawisz lustro, które będą odbijać wystrzelony pocisk. Pocisk wystrzelisz stojąc na którymś z czterech teleportów przez pięć sekund. Pamiętaj, aby ustawić lustro tak, by pocisk trafił w Ciebie. Na koniec oczywiście rozgrywka z szalonym panem, ale to już musisz zobaczyć sam.

EMILUS

Większość platformówek ma zawartych w swojej legendzie do gry jakieś śmieszne historyjki. Nie inaczej jest w polskiej grze-platformówce „ZOMBIE”, gdzie mowa jest o piramidzie, która miała być pierwszym reaktorem atomowym. Cakocią prac kierowali kapłani boga Atoobma Re, którzy skrywali przez całe wieki swoją tajemną wiedzę, sprwadzając się do tego, że są tumanami i półgłówkami, nie nie umiejacymi i robiącymi tylko dobre wrażenie. Na piramidę udało im się wyciągnąć od faraona niesłychanie obrzymie fundusze. Nic dziwnego, że gdy nadszedł dzień obwarcia piramidy, po odprawieniu modłów i przesunięciu wachy nic się nie wydarzyło. Natomiast faraon przywiązany mocno do swoich pieniędzy, wygzekwował je od kapłanów odbierając im jako rekompensatę głowy. Oczywiście prace zostały przerwane, a piramidę zamurowano.

Niestety, jak to w grach bywa, bohater, w którego przyjdzie nam się wcielić, był o niewłaściwym czasie w niewłaściwym miejscu.



Nasz bohater Czeka, monter odpowiedzialny za prace na najniższych kondygnacjach, został uwięziony w dopiero co zamurowanej piramidzie. Jego, a zarazem naszym zadaniem, będzie uratowanie swojego życia, czyli wydostanie się z nieciekawej piramidy. Droga na zewnątrz przebiegać będzie przez rozmaite korytarze, tajne przejścia otwierane za pomocą wcześniej znalezionych kluczy oraz międzypoziomowe teleporty, które uaktywnisz baterią.

Cóż, czas na Ciebie, joystick w garść i skacz! O tam jest jakiś klucz, a tam coś pełźnie do Ciebie – to jakiś zmutowany pajak, a tam... taaaa!

Graficznie gra zrobiona jest średnio, kolorystyka korytarzy nie dość, że jednolista, to jeszcze jakoś tak dobrana, żeby robiło się mdło. Sama animacja Czaki zrobiona jest przeciętnie, trochę wygląda on jak kaczką. Muzyka jakoś tak się ciągnie, po dłuższym czasie można poczuć się znużonym. Gra

**ZOMBIE**

L.K. AWALON '91

L.K. AWALON '91

18 18 18 18

AMEA

100000000

wyraznie należy do niskobudżetowych. Świadczy o tym poziom wykonania i jej cena. Na zakończenie powiem, że mimo tych kilku zgrzytów związanych z grafiką i muzyką w „ZOMBIE” grałem kilka godzin i przyznaję, że mnie „wciągnęło” – co jest dużą zaletą. Po skompletowaniu kolejnego poziomu ciekawy byłem, co będzie dalej, co na mnie czeka na kolejnych poziomach. Serdecznie polecam grę tym, którzy za niewielkie pieniądze chcą zająć trochę czasu grą nie przeciążającą umysłu i w pewien sposób relaksującą.

EMILUS

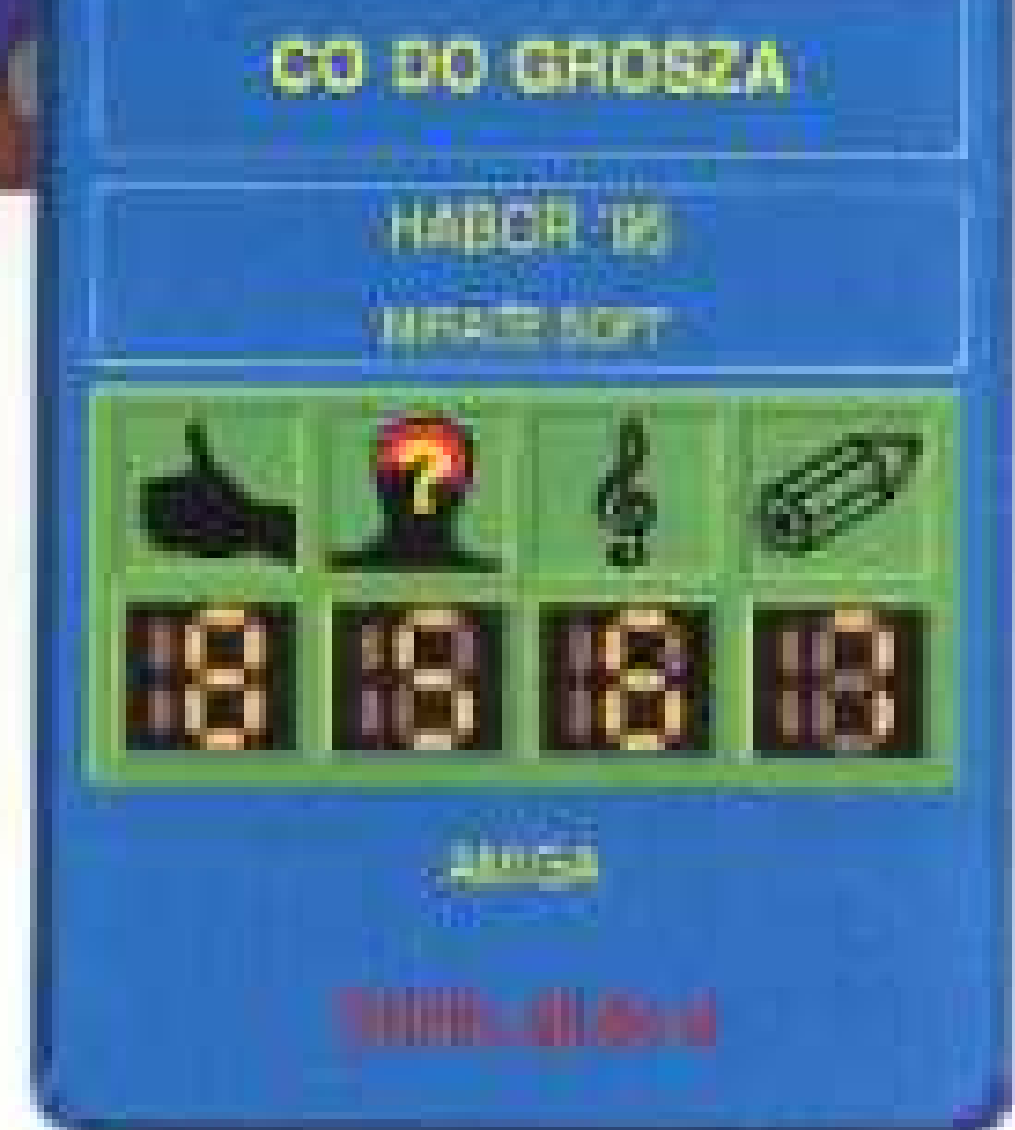


# Co do grosza

Pamiętam jak kiedyś, dobre kilka lat temu, uroczystości rodzinne nie mogły obyć się bez partyjki w „MONOPOLY”. Tak, to była swego rodzaju tradycja. Dziadek sprzedawał wnukowi plac pod budowę, wujek targował się z córką o koleje, wodociągi i inne nieruchomości. Wszystko to wciągało rodzinę na kilka godzin pozwalając przy tym bezboleśnie wchłonąć hektolitry kompotu, tony słonych paluszków i wiele innych smakołyków. Nie było to zjawisko jednostkowe. W tamtych czasach w całej Polsce była moda na „MONOPOLY” i późniejsze jej mutacje („Fortuna”, „Tranzyt”, itd.). Gra ta była bardzo popularna, a powodem mogło być to, że łączyła w sobie prostotę „Chińczyka” z możliwością obracania fikcyjnymi pieniędzmi – wszak każdy z nas chciałby mieć konta pełne pieniędzy i być rekinem finansjery.

Dzisiaj pojawiła się bardzo dobra adaptacja tej gry na komputerze, a co ważne wydała ją polska firma. W grze zawarte są wszystkie elementy, które były w „MONOPOLY”, kilka z nich zostało ładnie rozwinięta i doszło parę zupełnie nowych, urozmaicających ją elementów.

Plansza gry jest podobna do standardowej planszy z „MONOPOLY” podzielonej na 68 pól, przedstawiającej poszczególne lokacje w fikcyjnym, czekającym na nasze inwestycje mieście. Zamiast podziału na państwa, wprowadzony został podział tematyczny – mamy nieruchomości związane z przewozem (taxi, dworce kolejowe, lotnisko, itp.), jedzeniem (fast food, kawiarnia, dancing, itp.), handlem (stragan, bazar, sklep, itp.), usługami (szewc, wypożyczalnia kaset wideo, biurowiec, itp.), rozrywką (salon gier, koncerty, kluby, itp.), sportem (korty tenisowe, basen, tor łyżwiarski, itp.). Oprócz tych powyżej, które możemy zakupić, są jeszcze pola należące nieodłącznie do miasta: miejsca zatrzymujące (park, kino, więzienie, ratusz miejski, itp.), gdzie tracimy kilka kolejek, pola niespodzianki (tutaj losujemy karty szansy, gdzie albo zyskujemy pieniądze, albo je tracimy), wypożyczalnia samochodów (można przeje-



chać na dowolne pole) i pola gier (kasyno gry, lotomat, lunapark, wyścigi konne), gdzie można dużo zyskać i stracić.

Gra przebiega w zwykły sposób – rzuca się kością, przesuwa się, możemy zakupić dane pole, zainwestować w nie gotówkę, zastawić, wystawić na licytację na giełdzie, jeżeli pole należy do innego gracza to płacimy mu należność. Po każdym okrążeniu naliczany jest dochód i odprowadzone podatki. Gra się oczywiście do upadłości wszystkich przeciwników. Wspaniałą zaletą „Co do grosza” jest możliwość grania z czterema graczami obsługiwanymi przez komputer. Grafika starannie zrobiona, pobudza wyobraźnię, muzyka nie męczy uszu. Całość to fantastyczna gra, można pokusić się nawet o stwierdzenie, że lepiej zrobiona niż pierwowzór planszowy.

EMILUS

## AGENT CZ

platformowa

Wycieczka zmaganiem i walką na Czarną Ziemię. „Agent” – szary kryminalista w powieści...



AMIGA



## ALIEN TARGET

strzelnicza

Obrona Ziemi przed najeźdźcami to pewny sukces (a może, ale nawet realizacja jeszcze nie była).



## SOCCER

gra sportowa

Piłka nożna w dobrej i pięknej grafice.

## ARNIE II

strzelnicza

Jest przystać na kompromisy, nie być się naciąg. Czeka Cię niebezpieczna chwila lub śmierć.



AMIGA

PC

## SANTA'S XMAS CAPER

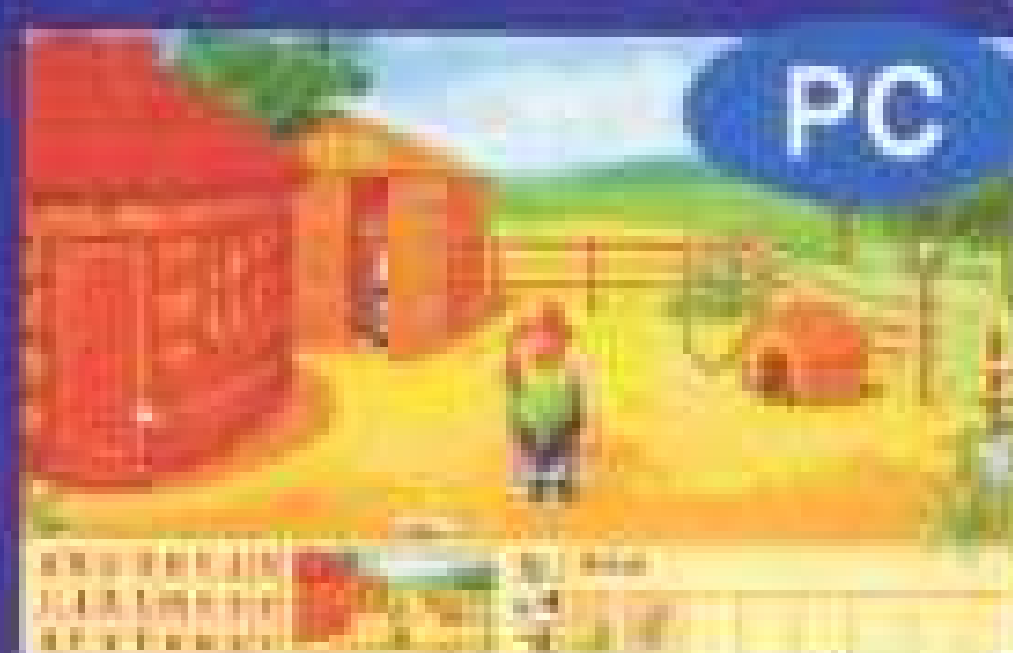
gra platformowa

osławiona zabawa (w zimnym Wodzie).



AMIGA

PC



## SOLTYS

gra przygodowa

Wolaj się w osławionego soltysa i doprowadź na łono swej pani zagrożonego najeźdźcą!

5 DYSKIETEK!  
KASETA Z MUZYKĄ!  
WSPANIAŁA  
GRAFIKA I DŹWIEK!



Tę i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo u nas lub w każdym dobrym sklepie komputerowym.

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

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną. Informacje na temat cen oraz składanie zamówień: tel. (017) 627471 wew. 274, 275

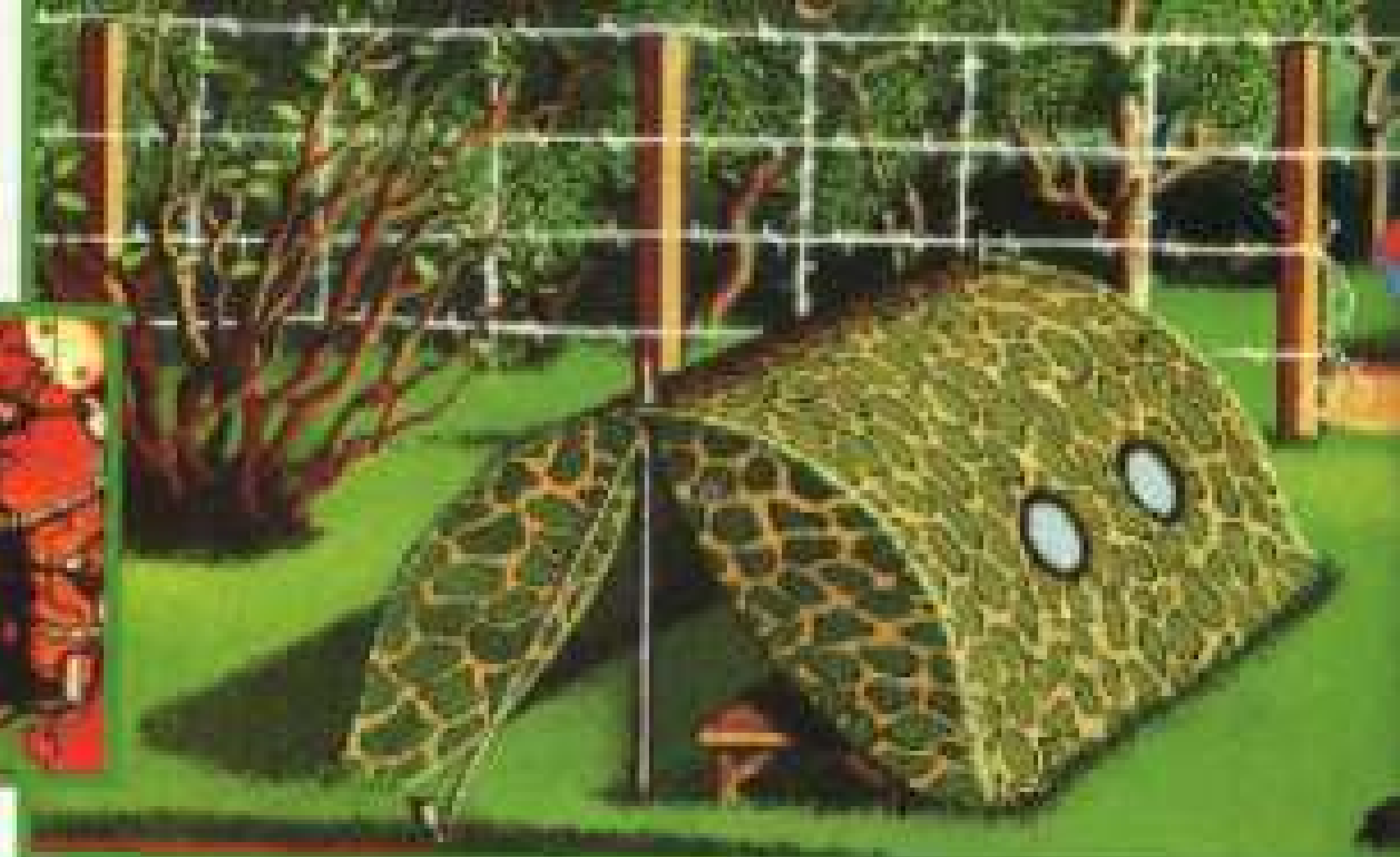
Zapraszamy do współpracy autorów oryginalnych programów. Proponujemy atrakcyjne warunki współpracy dla dystrybutorów oprogramowania.

Przyznam szczerze – na samym początku ta gra wkurzyła mnie do niemożliwości, tak, że miałem zamiar zadzwonić do autorów i nawrzucać im przez telefon. Na szczęście (dla mnie) była sobota, późno wieczorem, więc i tak bym ich nie zastał w pracy. Do poniedziałku mi przeszło...

Autorami gry są twórcy „Tajemnicy Statuetki” (której sprzedało się ponad 4000 sztuk, co jak na warunki panujące na naszym rynku jest bardzo dobrym wynikiem). W skrócie rzecz ujmując – super tajna organizacja RGB posiłkując się zewnętrzną ekspertyzą postanawia zatrudnić Cię do wykonania pewnej roboty. Ze skarbów różnych banków znikają pieniądze i złoto, policja i służby specjalne są bez-



radne, a opinia publiczna jak zwykle domaga się wyjaśnień. Czas wziąć się do roboty! „TeenAgent” to klasyczna przygodówka – z liniowym wątkiem, chodzącą po ekranie postacią sterowaną myszą i dziesiątkami problemów do rozwiązania. Gra nie jest specjalnie trudna, ale w żadnym wypadku nie da się jej zaliczyć do banalnych. Kilka dni zajmie na pewno, nawet komuś mającemu sporą wprawę w przechodzeniu przygodówek. A będą to dni udane – bo chociaż ani grafika ani muzyka nie rzucają na kolana, uśmie-



lem się kilka razy do łez, a dwóch małałów którzy korzystając z mojej niewagi usiedli przy kom-

puterze i już mnie do niego nie dopuścili, ryczało ze śmiechu od obładu do kolacji.



# Ech ten agent!

**Oferujemy szeroką gamę gier komputerowych i programów użytkowych na dyskach CD**

Sprzedaż detaliczna i hurtowa

**future** SYSTEMS

**FUTURE SYSTEMS  
PTE LTD  
SINGAPORE**

Biuro  
Handlowe  
w Polsce  
00-031 Warszawa,  
ul. Szpitalna 6  
tel.: 621-21-37  
fax: 625-49-84



Nawiążemy współpracę z operatywnymi dystrybutorami z terenu całej Polski

Obecnie  
sprzedaż prowadzą:  
**Sklep Elektroniczny**  
00-031 Warszawa,  
ul. Szpitalna 4  
tel.: 27-79-39

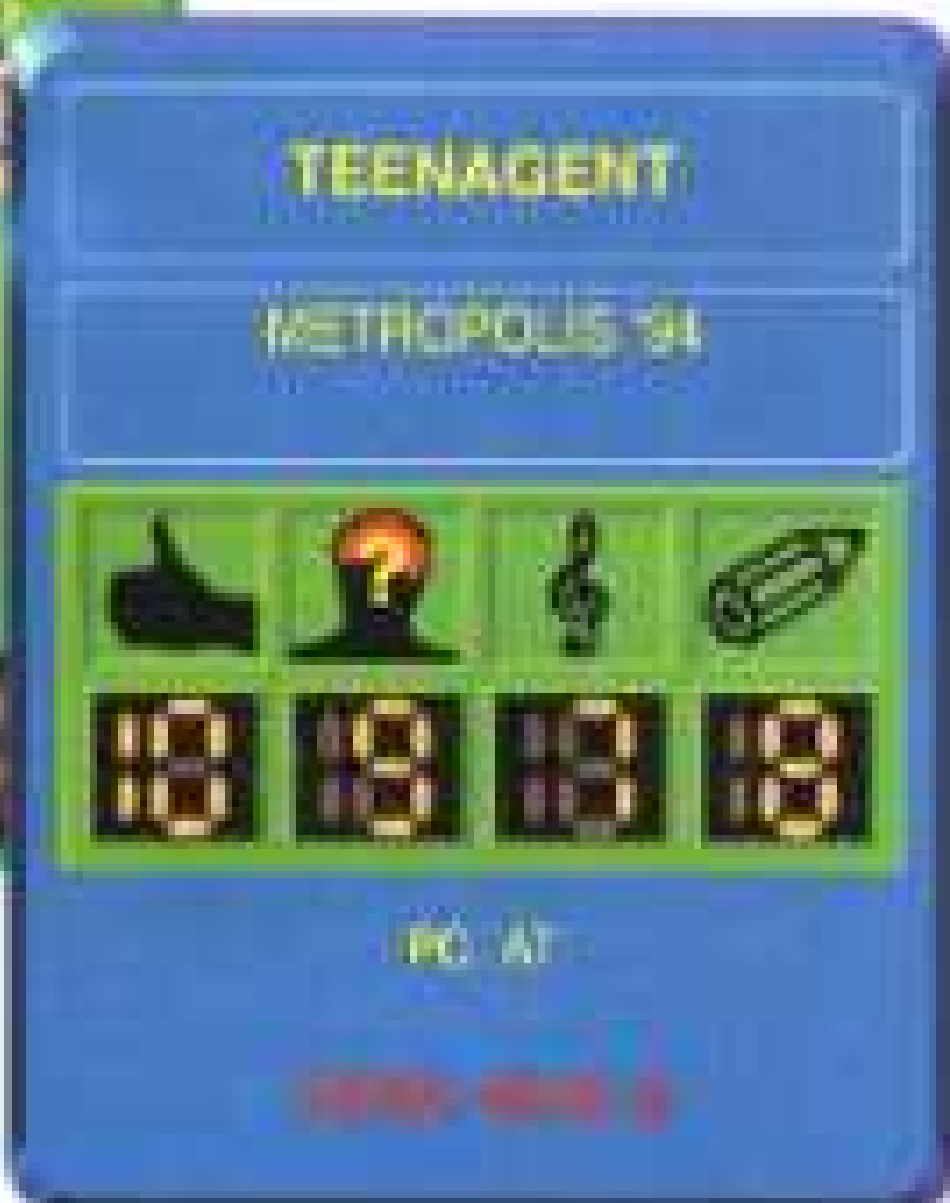
**Romix**  
11-500 Giżycko  
ul. Dłuszyńska 11b  
tel.: 0-878 22-74

**PRZYSZŁOŚĆ**



**JUŻ DZISIAJ**





Na opublikowanie pełnego rozwiązania przyjdzie jeszcze czas, jako że gra dopiero pokazuje się w sprzedaży i nie warto od razu wszystkim psuć zabawy (za kilka dni solution powinien być dostępny w naszym BBS-ie). Już teraz jednak, żeby narobić Wam smaku, napiszę jak dać sobie radę z pierwszym zadaniem, jakie stawia przed nami RGB. Oto opis przejścia trzech testów, niezbędnych by zostać tajnym agentem:

Po pokazaniu strażnikowi przepustki idź prosto do pokoju kapitana. Po krótkiej rozmowie znajdziesz się w karczerze. Wyjmij z łóżka sprężynę. Pochuś się na lampie. Podejdz do drzwi i zacznij przez nie krzyżować – aż do skutku. Podłącz do obiadu 220 V i psyknij wyłącznikiem na ścianie. Znowu pokrzyżuj przez drzwi. Kiedy kapitan zostanie przyspany przez okienko po klucz – i możesz wyjść z ancla. Teraz prosto pod ceglana ścianę. Postaw sprężynę na ścieżce i naskocz na nią. Wyrwij

trawkę spod ściany. Idź do pokoju i połaskocz kapitana. Weź nóż, który mu wypadł, przatnij nim ogrodzenie za namiotem i wykop kalejdoskop. Zanim kalejdoskop strażnikowi przy bramie, dostaniesz „Tydzień Żołnierza”. Gdy strażnik zagapi się, zabierz mu granat. Znajdź w śmietniku linkę i przywiąż ją do zawieszki. Kapitanowi pokaż gazetę – poda Ci hasło i wyśle Cię do barmana w kantynie. Idź tam, po chwili będziesz właścicielem kubka. Zgarnij ze stołu garść okruszków i wróć do pokoju kapitana. Wyszadz granatem szufladę biurka, wyjmij z niej środek nasenny i zmieszaj go z okruszkami. Idź do liny rozpiętej nad błotem, rozsyp zatrute okruszki na szczycie pała. Kiedy ptaszysko spadnie na ziemię, zabierz je. Teraz wejdz na pał – w efekcie znajdziesz się w kaluży błota. Napelnij nim kubek. Idź do kantyny. Wypuść ptaka na radio i zamień kubki, a potem namów barmana, żeby się napił. Wejdz do magazynku i wsadz palec w odpowiednią dziurę. Efekt murowany!

Wygląda interesująco? Ja myślę! A to wszystko dopiero początek, bo chociaż mam za sobą trzy razy więcej rozwiązanych zagadek, nie widzę na razie końca.

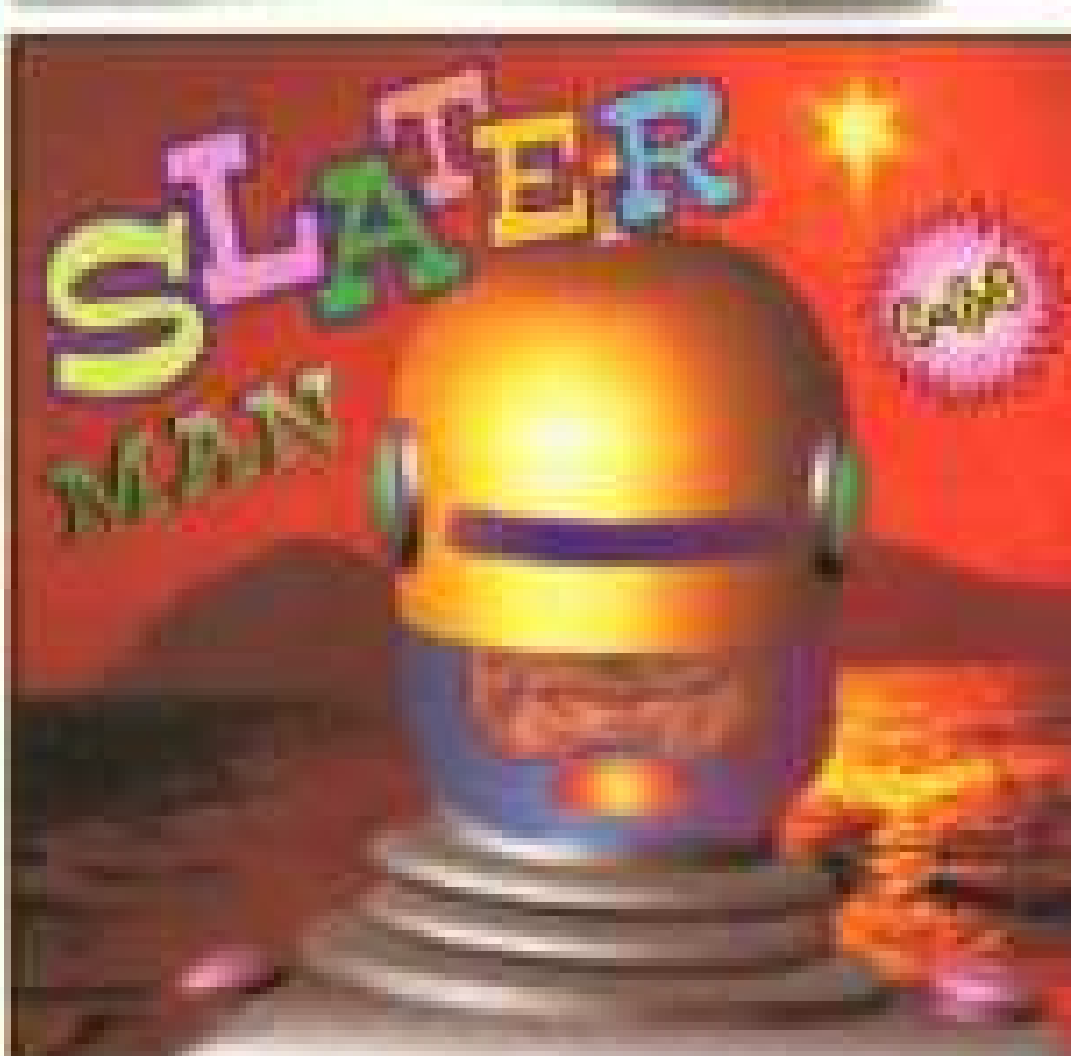
A, jeszcze miałem napisać, co mnie tak wkurzyło na początku. Gra sprzedawana jest na trzech dyskietkach, ale do zainstalowania całości potrzeba... 20 megabajtów! Jakby nie dość kłopotów, program instalujący widzi wyłącznie dyski C:, D: i E: – a ja jak na złość mam miejsce tylko na F:. Po kilkudziesięciu minutach kombinowania udało mi się zrobić miejsce na E: i zainstalować grę. Wszystko było dobrze, dopóki nie spróbowałem skopiować jej na F:, tam, gdzie było wolne miejsce. Po kilku minutach gra sama skasowała wszystkie pliki poza savegame'ami, wyrzucając komunikat „Ze względu na blokadę antywirusową program musi być zainstalowany z oryginalnych dyskietek”. Nie wkurzyłbyście się w takiej sytuacji?

Koniec tego narzekania. Wszystkim serdecznie grę polecam, bo naprawdę jest sens kupić i spróbować. „TeenAgent” ma wszystko na miejscu – akcję, grafikę, muzykę, dowcipy i - co też bardzo ważne - wszystko w języku Reja, a nie Shakespeara. Muszę kończyć, bo jeden z tych małych stoi mi za plecami i usiłuje mnie odgonić od komputera – chciałby w coś zagrać... Chyba wiem w co!

**Robaquez**



**TimSoft**  
ul Kościuszkowców 8  
75-350 KOSZALIN  
☎ (0-94) 43-35-82



**GRA ZREĆZNOŚCIOWA**

Slaterman raz po raz gra zagrał na proso jacy wleci w pojazd swalch rodziców i zrobil sobie rajd po galaktyce. Poniewaz leciec bardzo szybko, nie zadal ominac niektorych gwiazd. Te, stracone, pospady na pobliskie planety. Bylo to jawne naruszenie prawa. Sprawa trafiła do sądu, lecz zamiast wzięcia wyroczono Slatermanowi pobieranie i zawieszanie wszystkich stragocnych gwiazd. Slaterman musi odwiedzić 40 planet, przeć każdą z nich na piechotę. Hordując wręgo do niego nastawione stwory i pobierając gwiazdy - co do jednej!

**A oto pełna oferta programów naszej firmy: CENY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT**

**COMMODORE C-64/128**

- Chemia - 58 000 zł (5,80zł) 25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich. Recenzja: C&A nr 6/94
- Geografia - 58 000 zł (5,80zł) 18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich. Recenzja: C&A nr 6/94
- Historia - 58 000 zł (5,80zł) 17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich. Recenzja: C&A nr 6/94
- Ortograf - 58 000 zł (5,80zł) Gra uczy poprawnej pisowni wyrazów, przypomina popularny TETRIS.
- Dr Mad - 58 000 zł (5,80zł) Gra zręcznościowa.
- Drp - 58 000 zł (5,80zł) Gra zręcznościowa. Pobieraj monety rozsypane w najdłuższych, czułych niedostępnych miejscach.
- Eternal - 58 000 zł (5,80zł) Równoległa gra zręcznościowa. Grafika na najwyższym poziomie, wiele zadań.
- Klemens - 58 000 zł (5,80zł) Rozbudowana gra zręcz. Bohater w pełnym niebezpieczeństwie. Recenzja: C&A 8/94, Secret Secret 11/94
- Kości & Paker - 58 000 zł (5,80zł) Dwie doskonałe gry. Recenzja: Top Secret 10/94, C&A nr 9/94
- Later - 58 000 zł (5,80zł) Gra zręcznościowa. Wyprowadź bohatera z łoża.
- Lazarus - 58 000 zł (5,80zł) Pół Colosa w bogie straszonej przez zombiowane roboty. Opis i mapa Top Secret nr 7/94
- Slaterman - 58 000 zł (5,80zł) Gra zręcz. Pół roku nauki pobierania gwiazd na pobliskie planety. Nagrowienie szkieletu zajmie 0 wstę czasu.
- Triada - 58 000 zł (5,80zł) Zestaw trzech gier logiczno-zręcznościowych.
- Hardtrack Composer - 75 000 zł (7,50zł) Doskonały, profesjonalny edytor muzyki. Tworzenie muzyki do gier, film itp. Skrupulatna instrukcja.

**AMIGA**

- EnglishTester - 125 000 zł (12,50zł) Wspomaga naukę słówek, zerówek i słomów. Multikwiz tworzenia własnych lekcji.
- Ortograf - 125 000 zł (12,50zł) Gra uczy poprawnej pisowni wyrazów, przypomina popularny TETRIS.
- Deutsch Tester - 125 000 zł (12,50zł) Wspomaga naukę słówek, zerówek i słomów. Multikwiz tworzenia własnych lekcji. Recenzja: AMIGA 11/94
- Historia - 125 000 zł (12,50zł) Szkoła podstaw. i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaicona forma graficzno-dźwiękowa. Recenzja: AMIGA 11/94
- Ciach Bach - 125 000 zł (12,50zł) Program edukacyjny dla dzieci w wieku przedszkolnym. Puzle, rysunki i kolorowe wycinanki.
- Super Dater - 125 000 zł (12,50zł) Słowniki polsko-angielski. Zawiera ok. 30.000 słów, syntetyczny oraz wybrak zawartości ekranu.
- Super Dater - 125 000 zł (12,50zł) Słownik angielsko-polski
- Super Dater - 125 000 zł (12,50zł) Słownik polsko-niemiecki
- Super Dater - 125 000 zł (12,50zł) Słownik niemiecko-polski
- Ami Puzzle - 125 000 zł (12,50zł) Dwa tryby i ćwiczy pamięć i spostrzegawczość. Dla dzieci i dorosłych. Wspaniała grafika i muzyka.
- Kole Szczęścia - 125 000 zł (12,50zł) Supergrafika! Digitalizowany obiekt! Dosłownie własnych hasel. Recenzja: AMIGA 12/93
- Magic Coins - 125 000 zł (12,50zł) Gra logiczna. Mał, wybory i tworzenie własnych planów. Gra dla jednej lub dwóch osób. Recenzja: AMIGA 11/94
- Master Mind - 125 000 zł (12,50zł) Znaś gra logiczna. Realistyczna grafika. Doskonała muzyka i symbole mowy. Recenzja: C&A 9/94, AMIGA 11/94
- Miecze Valdigira II - 125 000 zł (12,50zł) Gra przyg-zręcznościowa. Krol Aldr musi uwolnić swe plemy od caryzki-Krwawego Żenara. Recenzja: AMIGA 11/94
- Zenek Saper - 125 000 zł (12,50zł) Wciągająca gra logiczna. Należy rozminować pole minowe. Opce dla 1 lub 2 graczy.
- Mnemotron - 169 000 zł (16,90zł) Odrębny na ekranie parzy fantastycznie kolorowych animacji. Swata podkwoy muzyczne. Gra dla 1 lub 2 osób.
- Teo - 169 000 zł (16,90zł) Dynamiczna i wciągająca gra zręcznościowa. Trybikiel dźwięk i urozmaiczonej poziomów.

**PC**

- 3xLogic Games - 199 000 zł (19,90zł) 3 tanie gry logiczne
- Historia - 199 000 zł (19,90zł) Szkoła podstawowa i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaicona forma graficzno-dźwiękowa.
- Ortomania - 199 000 zł (19,90zł) Trzy gry ucące ortografii.
- Ortograf 1.5 - 199 000 zł (19,90zł) Gra ucące ortografii.

**ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ**

- Ceny obejmują do skazania się następujące elementy:
- Zamówienia, z dopiskiem Top Secret, prosimy przysyłać na kartkach pocztowych lub kartach rejestracyjnych, dopłaconych do cen programów. Należy podać swój adres i adres dostawy programu, typowy zamawianych programów oraz rodzaj komputera. Termin realizacji - około 14 dni.
  - Ponieważ sprzedajemy programy w niskich cenach, prosimy jedynie dołączać koszty poczdowe do ceny przesyłu. Zniżając sobie sprawy z niedogodności takiego rozwiązania wprowadziliśmy system zniżek. I tak: przy zakupie dwóch programów oszczędzają Państwo 5% ceny programu, przy zakupie trzech - 10%. Kupując jednorazowo pięć programów oszczędzają Państwo aż 10% !!
  - UWAGA: zamówienie przysyła na karcie rejestracyjnej uprawnia do dodatkowego 5% rabatu. Zakup min. dwóch takich samych programów (dokładnie przelicz) to dodatkowy 2% rabatu. Kupując z nas wysyłkowe programy otrzymasz kupon-y-rabatek, które naliczane na kartkę poczdową z zamieszczeniem daty dodatkowe korzyści. Prosimy więc dokładnie zapoznać się z naszą ofertą i tak dopierając zakup, aby uzyskany rabat był jak największy. Katalogów nie wysyłamy - przedstawiona oferta obejmuje wszystkie nasze programy.

# Jutland

Był taki czas, kiedy okręty klasy poniżej krążownika były nikomu nie potrzebnym złomem, walka na morzu ograniczała się do działań nawodnych, a siła rażenia lotnictwa była tak niska, że nawet najlepiej uzbrojonego samolotu nie bały się opancerzone kolosy

plywające po morzach świata.

W grze „Jutland” mamy możliwość popływać na wielkich okrętach i to nie tylko podczas tytułowej bitwy. Możemy wybrać na samym początku czy jesteśmy admirałem floty (co daje grze posmak strategii) lub dowódcą statku (wtedy mamy do czynienia z czymś pomiędzy strzelanką a symulacją).

Akcja rozwija się podobnie jak w „Red Baronie”. Najpierw dostajemy rozkaz wykonania jakiejś misji, potem zataplamy, co trzeba i czasem dostajemy medal, a zazwyczaj kończy się na bonach na rozbudowę floty (suma na nich rośnie wraz z zatopionym tonażem). Po początkowych misjach na Morzu Północnym przenoszą nas na południowy Atlantyk.

Sama obsługa statku jest banalna. Na mostku nawigujemy operując prędkością i kursem. Nie musimy znać swej dokładnej pozycji. Wystarczy, że wiemy jak odległy jest od nas cel, którym aktualnie zajmują się nasze działa lub torpedy. W oparciu o odległość ustawiamy zasięg salwy, kierunek lewo-prawo ustawiając na oko (uwzględnivszy poprawkę na ruch przeciwnika). Pod nadzorem mamy także

**JUTLAND**

TIME WARNER INTERACTIVE GROUP/WORD BORDERS 94  
CD-ROM

👍 🧠 🎵 🖋️

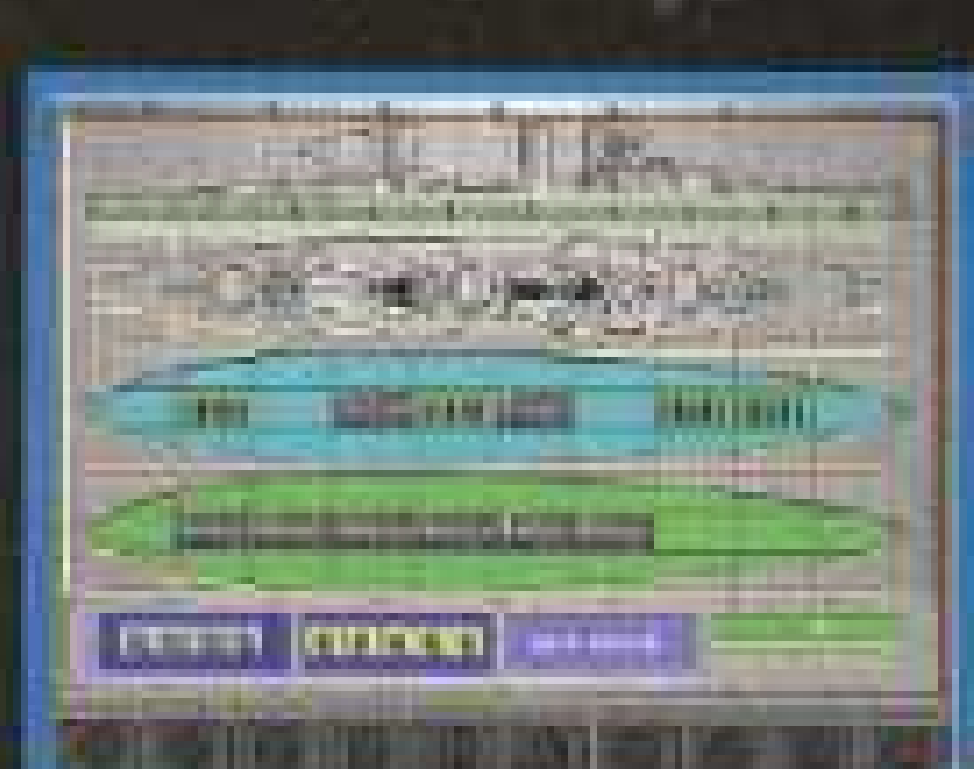
18 18 18 18

PC 386 - CD, JME

1995 2000

stan techniczny okrętu – naprawiamy, co nam odstrzelą. Czasem dowodzimy zespołem okrętów, kodem flagowym określając ich kurs i prędkość; przez radio wydajemy rozkazy natury ogólnej (np. o co walczymy, dokąd strzelamy).

Niska komplikacja sterowania statkiem, sporo strzelania, elementy dowodzenia eskadrą okrętów sprawiają, iż trudno „Jutland” zakwalifikować do jakiegokolwiek gatunku. Także dzięki tym cechom gra się w to świetnie mimo paru poważnych wad (m.in. brak



# Rise of the Robots



Walka przedstawiona jest genialnie: widok z boku, nieco pod kątem. Sylwetki zawodników znakomicie renderowane. Odgłosy genialne. Wszystko to także w wysokiej rozdzielczości. Jako wprowadzenia do walk krótkie, ale znakomite animacje. Rozkosz.

Niestety, czar pryska, gdy przychodzi do walki. Autorzy gry wprowadzili nowatorski, najdelikatniej mówiąc, sposób jej prowadzenia. Wszystkie ciosy zadajemy tylko jednym klawiszem i oczywiście jego różnymi kombinacjami z kursorami. Co gorsza, pojedyncze wciśnięcie „Fire” powoduje rozpoczęcie ładowania robota, tak więc gdy wyprowadzić cios po przytrzymaniu „Fire”, jest on silniejszy. Niestety w praktyce jest tak, że nauczony doświadczeniem z innych mordobic wykonujesz akurat jakąś niesamowitą akcję, naciskasz „Fi-

**RISE OF THE ROBOTS**

TIME WARNER INTERACTIVE/ETI  
DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

👍 🧠 🎵 🖋️

18 18 18 18

PC 386, 4 MB, SVGA  
JALOWE: 18 02, 8 MB

re” w tym jednym, jedynym momencie kiedy... kiedy nie wiadomo co, bo robot wcale nie wyprowadza ciosu tylko dopiero zaczyna się ładować! Może ktoś ten sposób walki polubi, pewnie można się do niego przyzwyczaić. Nam się to nie podoba i tyle. Starzy już jesteśmy (20 i 1/2), możemy więc pozwolić sobie na odrobinę konserwatyizmu.

Dziwna to gra. O grafice już napisaliśmy: czad. Muzyka? Zrobił ją Brian May, były gitarzysta „Queen”. Czy trzeba powiedzieć więcej? I niemal zerowa grywalność. Tak czy inaczej, pozycję tę należy zobaczyć – jest czymś. Czy można się nią zachwycić? Chyba nie...

Alex & Gawron

„Rise of the Robots” było najszumniej zapowiadaną grą zeszłego roku. To co otrzymujemy, jest wspaniałe, piękne i w ogóle. Ma jednak jedną wadę: nie da się grać. Dlaczego? Opowiedzmy.

Fabula gry osadzona jest w mrocznej, jak to zwykle bywa, przyszłości. Przyszłości, w której roboty powszechnie służą do wykonywania wszelkich prac. Niestety, w największej fabryce owych blaszank nastąpiła nieszczęśliwa okoliczność: zbudowany superrobot polimorficzny zwany Supervisorem zaczął przeprogramowywać niewinne rozrzucacze gnoju i inne kosiarzki do trawy tak, iż stały się zbuntowanymi wrogami wszystkiego, co białkowe. Na miejsce całej sfery posłany zostaje cyborg,



który ma opanować sytuację i skopać buntownikom tyłki.

Na bazie tej fabuły zrobiono mordobicie „jeden na jednego”. Gracz kierując naszym cyborgiem potyka się kolejno z coraz to silniejszymi robotami w kilkunastu walkach. Niestety, do akcji można wybrać tylko cyborga. Aby zaznać rozkoszy walki innym robotem należy wybrać opcję treningową,





# TORNADO

# PERIPHERALS

D I S T R I B U T I O N

DEXXA  
**MAXstick**



**JOYSTICKI Z GWARANCJA!!!**

DEXXA  
**Joystick**



1 R O K G W A R A N C J I



## DEXXA jest eXXtra !!!

TORNADO CENTRALA:  
ul. Karłowicza 4, 00-957 Warszawa,  
sierpoc@t1.pl, tel./fax: (022) 41-00-54,  
40-21-71, 40-91-03

ODDZIAŁ POZNAŃ:  
ul. Maślarska 8, 61-767 Poznań,  
tel.: (61) 52-88-33 (34.33) w.7,  
fax: (61) 52-88-35

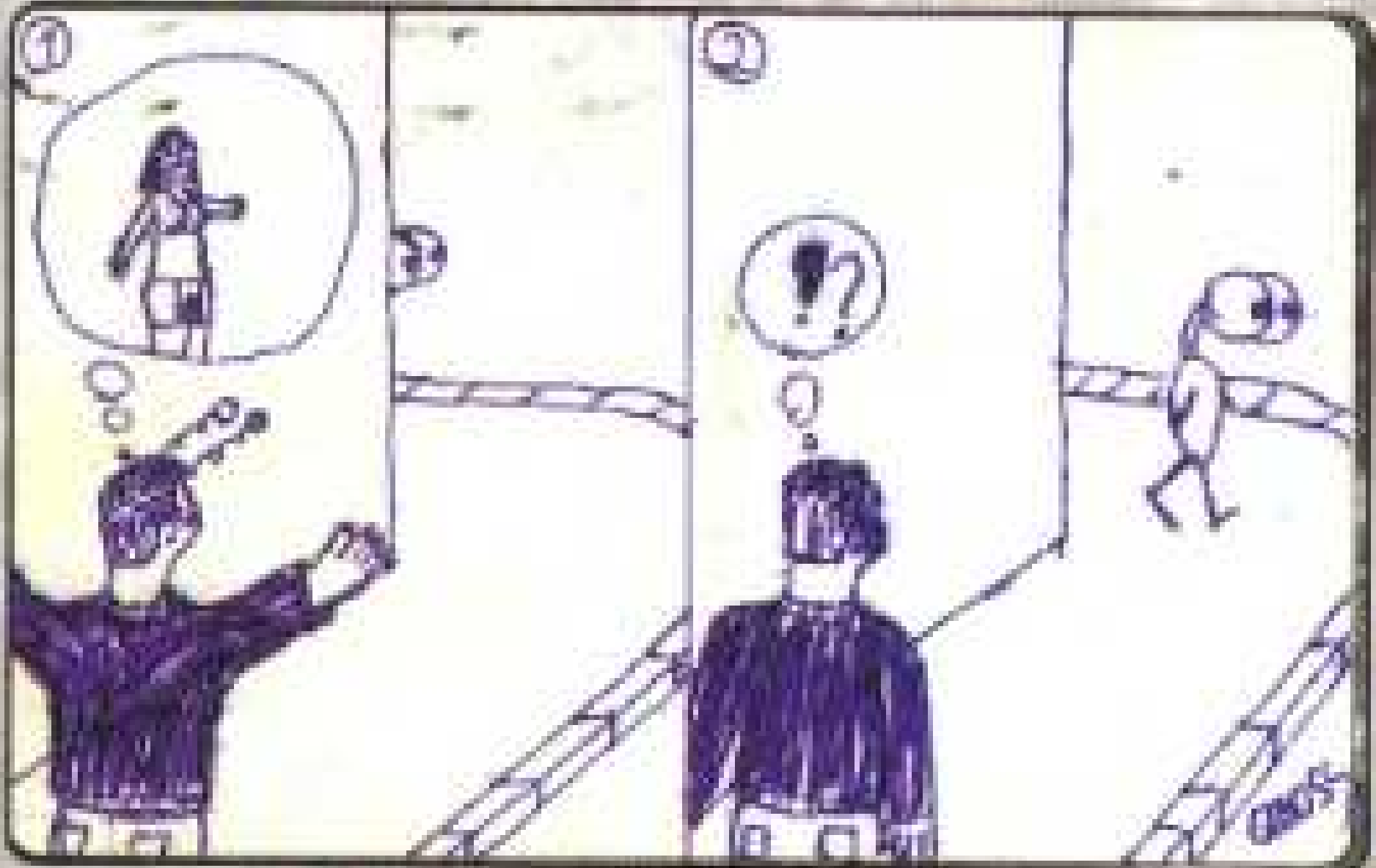
ODDZIAŁ KATOWICE:  
ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice,  
tel./fax: (32) 58-48-08; 58-08-84,  
58-66-11 w.15

**Ogrodnictwo, czyli działania polowe...**

Pewnego młodszego dnia, o godzinie w pół do farnasiej, wtargnąłem do pomieszczeń redakcyjnych. Włosy miałem w nieładzie, cały zadyszany, z ręką w nocniku itp. (nie to nie był stak mózgu). Dobiegłem do szafy, tu szybki chwyt, jeszcze kilka wdechów i... wszedł Haszak! Wiedziałem, że po coś tu przybiegłem, ale w tej samej chwili zapomniałem. Dopiero, gdy Haszak zaczął palaszować Pizę Wiejską w moim łbie coś zaświtało. Tak, przecież w nocy miałem koszmar, że zasypują mnie miliardy kartek z polami do popisu, na wszystkich narysowany był wesóły człowiek jedzący pizzę, który mówił: „... ty niedobry człowieku jak możesz zaniedbywać swoje obowiązki i spać gdy tam kartki z polami do popisu duszą się wołając na puszczy i dzwoniąc komuś dzwonem!”. Na szczęście obudziłem się, dopiero co świtało (czyt. południe), wiedząc że jest to znak ruszyłem w te pędy do redakcji. Gdy tylko przypomniałem sobie o tym, zapytałem Haszaka, gdzie przechowujemy kartki z polami do popisu. Ku mojemu zdziwieniu, z jego pełnych ust, usłyszałem: „ty niedobry...” nie czekając na dalszy przebieg wydarzeń, podbiegłem do trzeszczącej w szwach szafy. Jednym porządnym uderzeniem pozbyłem się klamki, drugim zegarka, trzecim stołu... w końcu szafa się otworzyła, a z jej wnętrza wydostało się na zewnątrz, może nie miliardy, ale stopy pięknie powypolnionych kartek, na których na szczęście nie widniał pan jedzący pizzę, ale coś ciekawszego. Najciekawsze prace znalazłem obok. Odetchnąłem z ulgą. W tym samym momencie do moich uszu dotarło „...i dzwoniąc komuś dzwonem!”. Znowu się udało. Następnego dnia zostałem aresztowany pod zarzutem włamania i kradzieży prywatnych prac artystycznych pana H...

# POIE DO POPISU

EMILUS





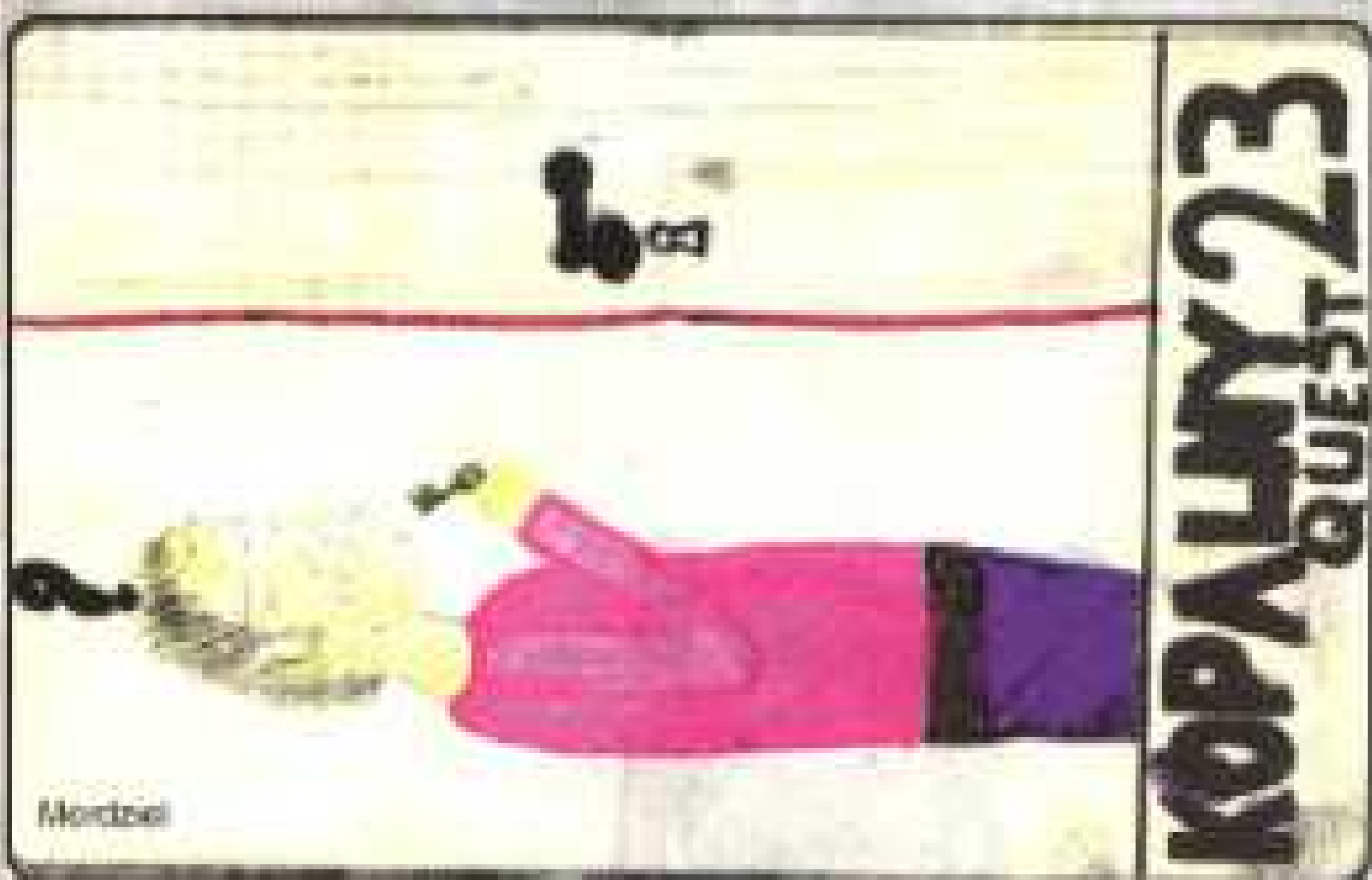
ARI IS  
EAD  
ZNAJ  
664  
DEND  
paktor - Juri



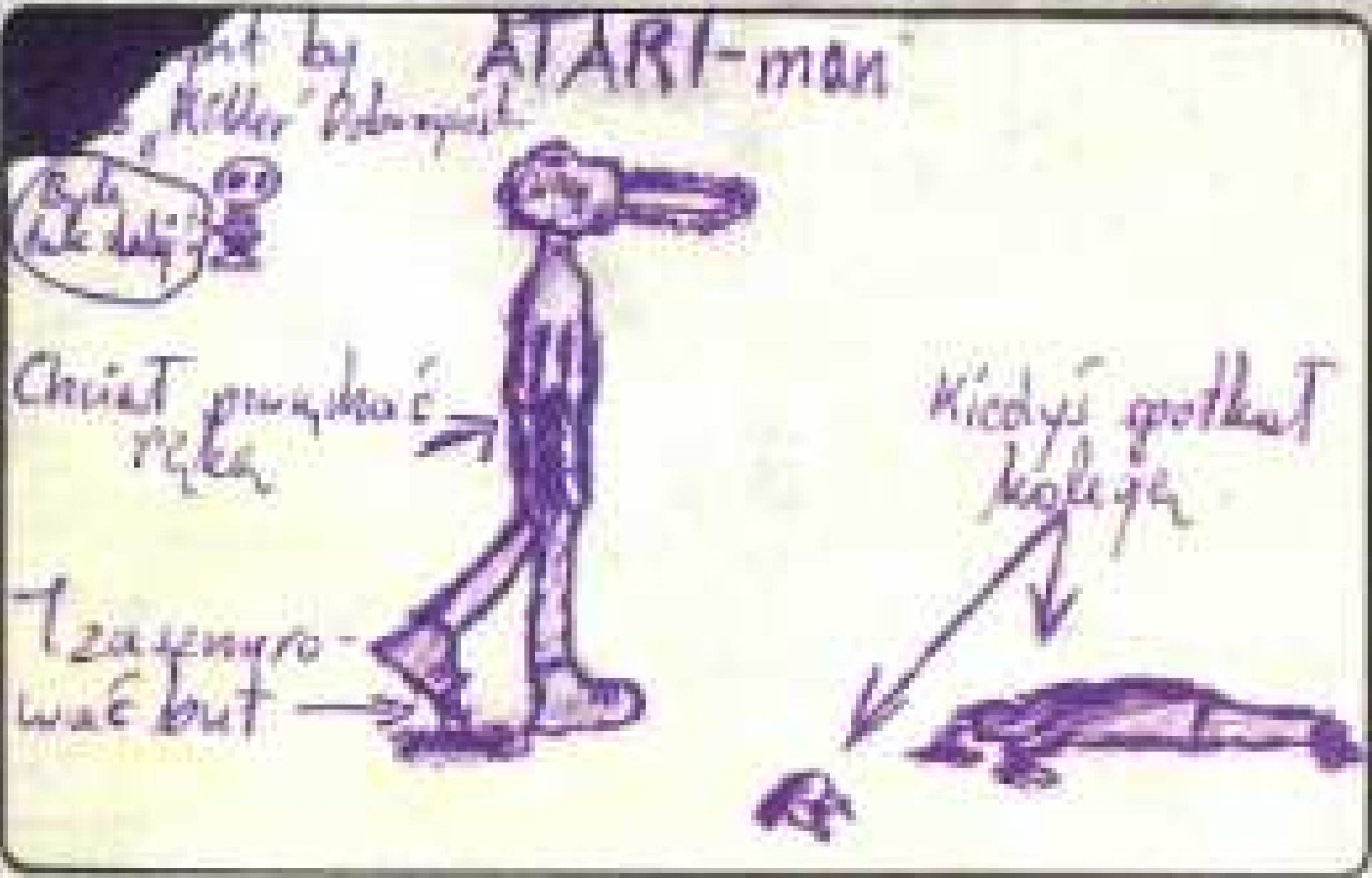
TAK BĘDZ  
TOP SECRET  
SPRZY  
150 PRZED-  
MAG  
WY



PIEMIK  
DOG

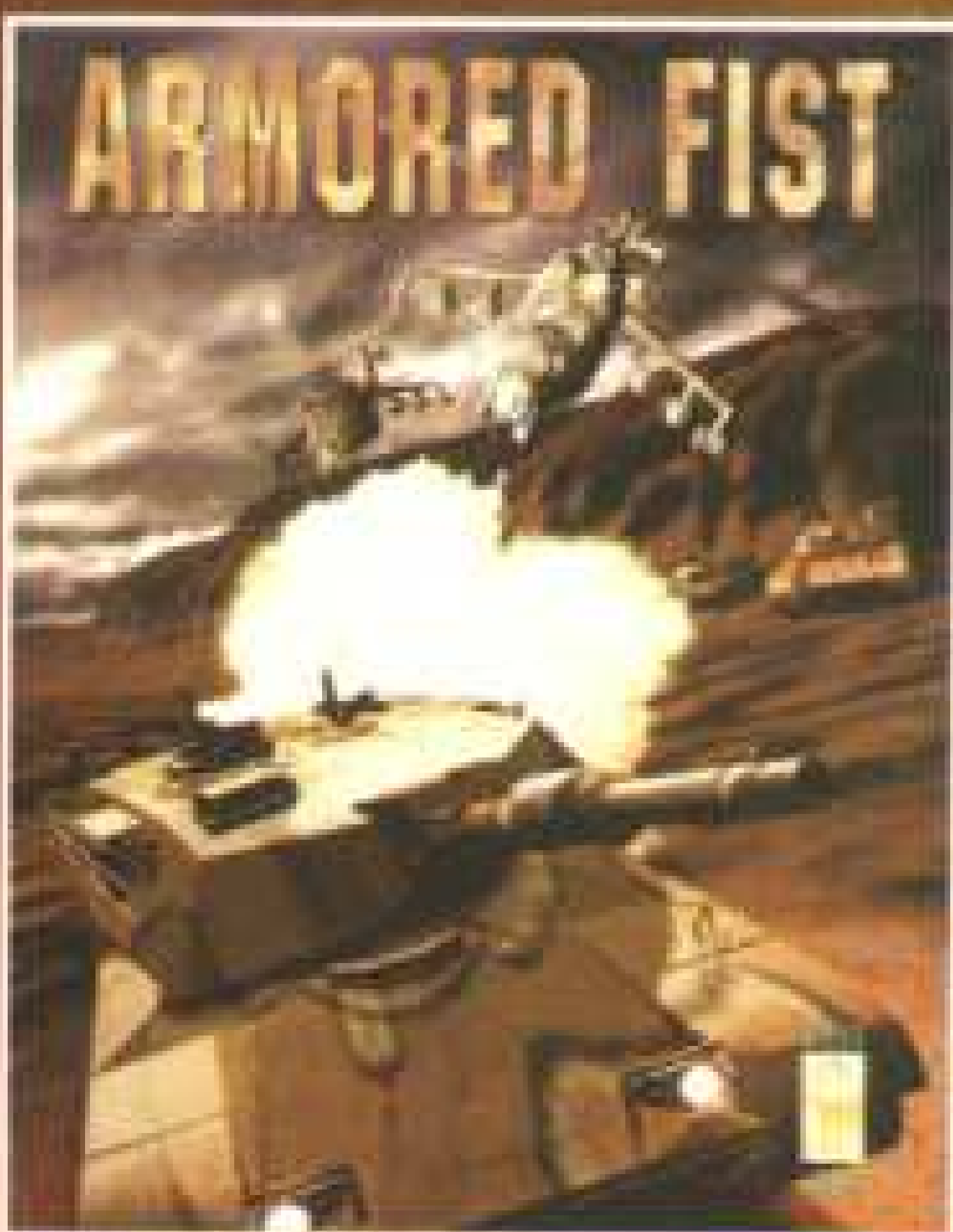
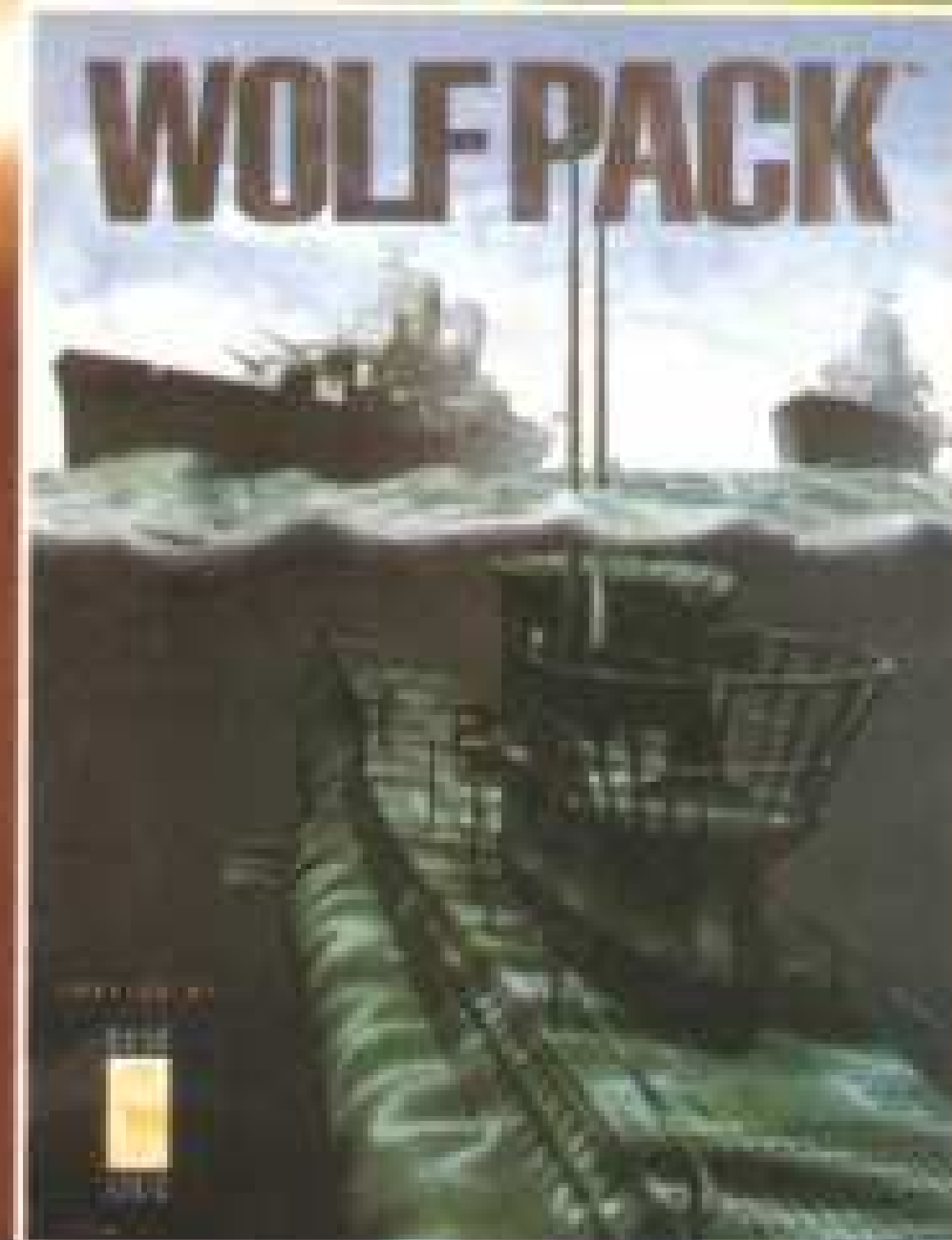


M ABO  
MET.GAM  
CACHY E



T 3  
KONKUR





To właśnie WOLFPACK ustalili standard w symulatorach walki morskiej dla komputerów IBM. WOLFPACK ze swoją niesamowitą grafiką i dokładnością w odwzorowywaniu szczegółów statków, łodzi podwodnych i niszczycieli oraz wszelkich instrumentów i przyrządów jest prawdopodobnie uważany za jeden z najlepszych symulatorów tego typu.

Zaprojektowany dla jednego lub dwu graczy WOLFPACK pozwala np. na wcielenie się w rolę dowódcy eskorty alianckiej podążającej wraz z flotą na północny Atlantyk i uczestniczenie w konflikcie między amerykańskimi niszczycielami a hitlerowskimi łodziami podwodnymi, kierowanymi np. przez oponenta (2 graczy).

WOLFPACK posiada 70 różnych misji, które rzucają wyzwanie nawet najbardziej doświadczonym graczom. Symulator ten pozwala także na konstruowanie własnych misji. Fraktalowe animacje (w pakiecie CD) oraz realistyczne dźwięki przenoszą gracza w niebezpieczne, lodowate głębiny północnego Atlantyku.

NOVA

LOGIC™

Prawdopodobnie najbardziej popularny symulator helikoptera RAH-66 Comanche Attack na świecie. Płynna foto-realistyczna grafika (fraktalowa) oraz zdigitalizowane, dające wrażenie przestrzenności dźwięki stwarzają ekscytującą atmosferę gry. Latanie w wąwozach, chowanie się wśród gór, szpiegowanie wroga i oczywiście sama walka zarówno powietrzna jak i lądowa to kwintesencja tego symulatora.

W pakiecie z CD znajduje się animowana trylogia Comancha, oraz specjalne tytułowe animacje wraz z 10 dodatkowymi misjami.

Znajdujesz się w samym sercu zacieklej walki z użyciem najnowocześniejszej broni. Przedzierając się przez kłęby dymu unoszące się nad Twoją ostatnią ofiarą czujesz, że ktoś Cię obserwuje. Włączając czujniki termiczne zauważasz coś gorącego z tyłu za drzewami. Urządzenie wykrywające cel przybliża Ci automatycznie na ekranie nieprzyjacielski pojazd – radziecki czołg T-80, który, właśnie w tej chwili, obraca się w Twoim kierunku. Nie ma już czasu na myślenie...

Ładujesz działo, blokujesz celownik i... STRZELASZ!

Doskonała jakość zdigitalizowanego dźwięku (odgłosy walki) oraz zdigitalizowanej mowy to jeszcze jeden atut tej niesamowitej, wykonanej przy użyciu techniki fraktalowej, gry firmy NovaLogic.

WOLFPACK, COMANCHE, ARMORED FIST  
 WOLFPACK, COMANCHE, ARMORED FIST  
 WOLFPACK, COMANCHE, ARMORED FIST  
 WOLFPACK, COMANCHE, ARMORED FIST  
 WOLFPACK, COMANCHE, ARMORED FIST  
 WOLFPACK, COMANCHE, ARMORED FIST

Firma NovaLogic stworzyła nowe świetne gry.  
 Teraz masz okazję wypróbować możliwości prawdziwego symulatora  
 helikoptera,  
 czołgu,  
 oraz okrętu podwodnego.

Wszystkie gry wykorzystują grafikę fraktalową, pracują w trybie wysokiej rozdzielczości  
 a na dodatek posiadają całą gamę zdigitalizowanych efektów dźwiękowych.  
 Jeżeli jeszcze nie natknąłeś się na żadną grę tej firmy to nie wifałeś nigdy prawdziwego symulatora.



COMPUTER  
 GROUP sp. z o.o.  
 W-wa, ul. Okrężna 3  
 tel. 642 27 66



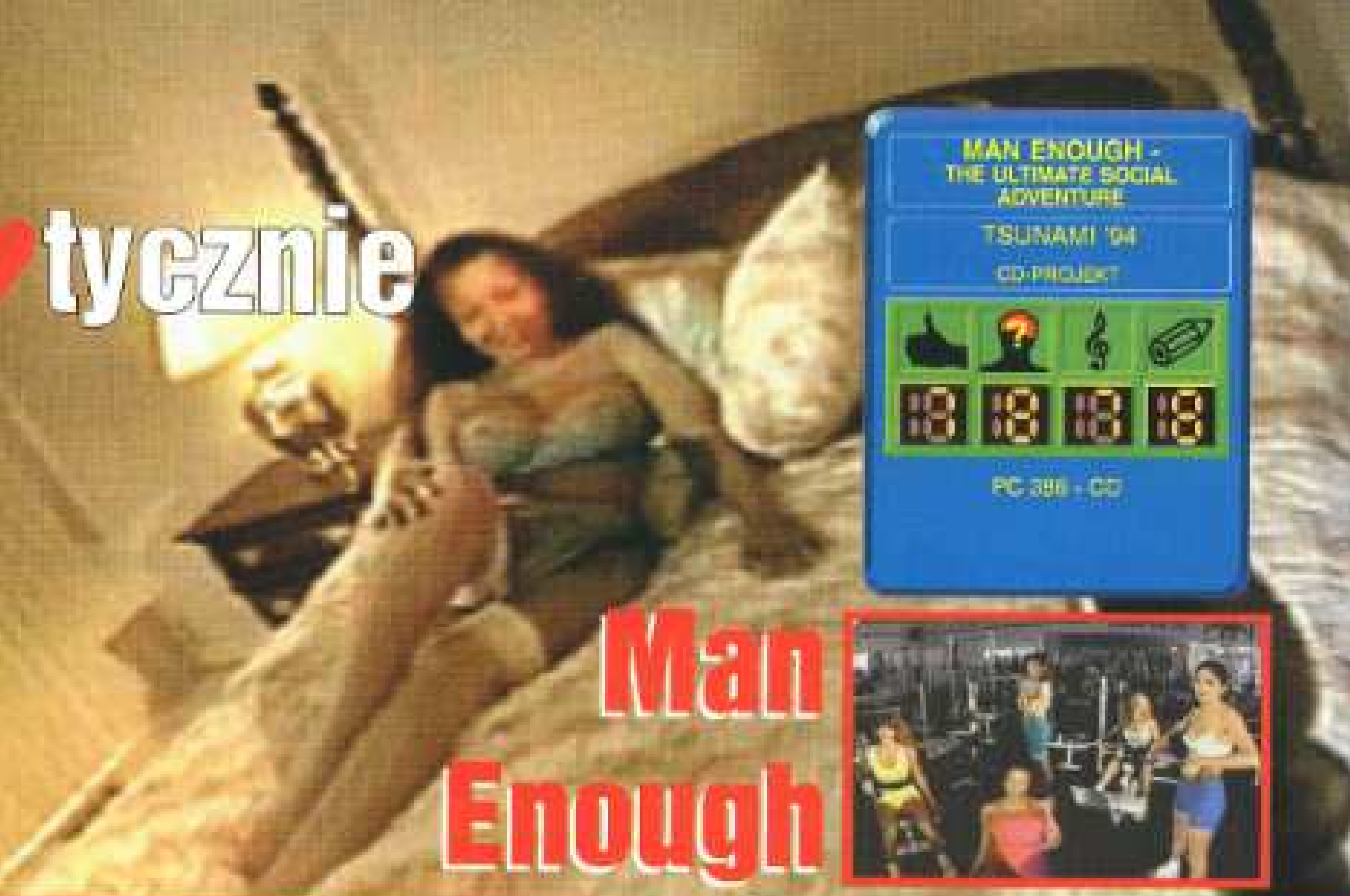
# Jest er♥tycznie

Ta licząca sobie 2 CD-ROM-y gra reklamowana była jako „Ultimate Social Adventure”. Znaczący będą panienki Cool.

No i rzeczywiście początkowo jest fajnie: jako życiowy nieudacznik (od razu powiedzmy, że autorzy zapatrzyli się w postać naszego przyjaciela Larry'ego Lafera i gry z jego udziałem, zresztą z marnym skutkiem) spotykasz starego kumpła, playboya cierpiącego na nadmiar przyjaciółek. Ów kumpel w przyprawie przyjaźni wręcza Ci wizytówkę do klubu „Man Enough”, który jest...

nie nie tym o czym wszyscy teraz myślicie, a właściwie jest tym, tylko bardziej wyrafinowanym. Otóż jest to miejsce, gdzie piękne, samotne i najczęściej bogate kobitki czekają na mężczyznę swego życia, który poprowadzi je przez świat, pokaże jego piękno i inne takie bzdury. Tym supermenem możesz być Ty.

Tyle bajek. W rzeczywistości wygląda to tak, że masz piękne, digitalizowane, całoekranowe zdjęcie partnerki, full talking, niekiedy digitalizowane filmy na dokładkę. Na daną wypowiedź masz 3 możliwe odpowiedzi, z których tą właściwą, tj. podobającą się jej należy wybrać w oparciu o szkic psychologiczny nakreślony ob-



**MAN ENOUGH - THE ULTIMATE SOCIAL ADVENTURE**  
 TSUNAMI '04  
 CD-PROJEKT

Icons: thumbs up, question mark, musical note, pencil

18 18 18 18

PC 386 - CD



## Man Enough

szemie w dodanych do gry teczkach personalnych wspomnień parień. Ogólny humor partnerki zależy od tego, jak odpowiedział na pytania.

Zabawa jest przeciętna: celność dialogów, najdelikatniej mówiąc, mierna, zaś nasz ulubiony, koszarowy humor – jakby mało finiszowy. Każdy romans trwa długo: dyskusja na siłowni, potem rozmowa telefoniczna, pierwsza randka, następna randka, która się coraz bardziej przedłuża. Wreszcie dochodzi do momentu kulminacyjnego - wygrałeś Larry, te sprawy. Niestety, intymną sytuację zawsze zakłóca jakieś, w intencji autorów zabawne, zdarzenie. I wracasz do punktu wyjścia.

Wszystkich lojalnie ostrzegamy, że w grze nie znajdują kompletnie żadnej gołziny, wszystkie pojawiające się obrazki można by spokojnie wywieść w pokoju przedszkolaka bez szkody dla jego moralności. Nie zmienia to jednak faktu, że do stworzenia gry zaangażowano naprawdę ładne modelki.

Taka jest ta gra. Pomimo, iż wykonana jest bez zarzutu, raczej nie radzimy jej kupować: strona... hmmm... merytoryczna jest na-



szym zdaniem zbyt sztywna, oceniana i mało zabawna. Może następne CD-ROM-owe produkcje będą ciekawsze.

Alex & Gawron



# Get the Girl

Czy dla przeciętnego gracza uruchomienie Windows ma jakikolwiek sens? Pisze „dla przeciętnego”, bo nie każdy lubi wkładać przódne wersje pasażerów lub łamać sobie głowę nad niezbyt wymyślnymi grami logicznymi. Zwykły gracz, w większości wypadków, nie posiada wystarczająco mocnej konfiguracji by odczuwać jakikolwiek przyjemności przy męczeniu, na ten przykład, „OUTPOST-a”.

Zachęcam jednak wszystkich do otwarczenia okienek i odpalenia gierki „Get the Girl”. Zaintrygowana mnie ona wystarczająco, bym spędził przy niej trochę czasu i nie czuł, że jest on stracony. W sumie przebieg o to chodzi. Jej zalety to 256-color kolorowe obrázky, śliczki dźwiękowe do trzynastu piosenek, trochę animacji i digitalizowana mowa. Jeżeli ma się zainstalowany driver do PC Speakers, to to od-

łatnie są całkiem niedługo słyszalne. Jak się można domyślić, obrazki przedstawiają (pomyśl dość oklepany), rozogniżowane modelki, które wraz z postępowaniem w grze pokazują nam coraz więcej swoich wizerunków. Nie o to tu jednak chodzi. Wpierał musiał wnieść się w jedną z przedstawionych nam zaraz po rozpoczęciu rozgrywki postaci. Każda jest scharakteryzowana przez krótko rzekie biografie. Na przykład Joe Schmoor, który nie miał randki z dziewczyną od dwuletniego czasu. Przerwa ta spowodowana była przedłużonym pobytem w zakładzie psychiatrycznym. Nasze zadanie to oczywiście zdobyć wybraną ofertę i tak dziewczynę. Młoda rzeczywiście zapowiada się nie najgorzej.

Wszystko, co mamy robić, to gadać z panienką. Ona zadaje nam pytanie, a my wybieramy spośród kilku odpowiedzi. W zależności od tego jak jej się ona spodoba, nasze konto zwiększa lub zmniejsza się o odpowiednią ilość punktów. Kwasy lecą rzeczywiście niezłe. Na przykład „Jako są twoje zarobki?”

Młany. Tak, oczywiście. Czy są one w posesji czy w brzości?” lub „Nie noszę żadnej bielizny. Jak się czujesz wiedząc o tym? Je liście jej nie noszę. Wykorzystajmy to! Aaaaa, więc to się dochodzi ten zapach.” Reakcje na nasze odpowiedzi mogą być różne jak życie. Aby tego uniknąć, należy szybko zorientować się w charakterze naszej rozmówczyni i wybrać odpowiednią odpowiedź. Zostawiam to Wam. Po dłuższej konwersacji zostawiamy odesłać do koleżanki tej pierwszej dziewczyny. Gdy ją także rozmówczą nasze słowa, daje nam ostateczny test przed umówieniem się na pierwszą randkę. Chwytam aparat w dłoń i w ciągu minuty muszę trzydziesto razy mieć ją na ekranie. Wszystko jest w rzeczywistości trudniejsze niż na to wygląda. Dziewczyny często spluwają nas dość charakterystycznym powodziem. Widać, że obie oglądały film „Terminator 2”.

Cała gra ma jeszcze jedną zaletę. Jest ona dostępna jako shareware. Po jej zamieszkowaniu otrzymujemy bardziej rozbudowaną „Get the girl II”. O jakości tekstów może świadczyć fakt, że są one oparte na doświadczeniach twórców gry, którym w większości przywiłać dewiza, aby uszczęśliwić jak najwięcej ludzi, a szczególnie kobiet. Powodzenia i hasta la vista baby.



ów gry, którym w większości przywiłać dewiza, aby uszczęśliwić jak najwięcej ludzi, a szczególnie kobiet. Powodzenia i hasta la vista baby.

Bryś

**GET THE GIRL**  
 A GAB SOFTWARE '94

Icons: thumbs up, question mark, musical note, pencil

18 18 18 18

PC 386, WINDOWS

# Wybraliśmy dla Ciebie to, co najlepsze

Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.

**Wysyłkowa Sprzedaż  
Wydawnictw Komputerowych**  
Wydawnictwo BAJTEK  
ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	WYMAGANA	CENA	
Aladyn	PC	Disney	386DX-33, 4MB, VGA, 5 HD	793.000,-	79,30
Ardery	PC	IPS CG	Herc., EGA lub VGA	390.400,-	39,04
Buzz Aldrin's Race Into Space	PC	Electronic Arts	AT, 570KB, 16 HDD, VGA	605.200,-	60,52
Colonization/wersja polska	PC	MicroProse	386-16, 2MB, VGA, 12HD	854.000,-	85,40
F-14 Fleet Defender	PC	MicroProse	386,2MB RAM,VGA,12HD	1.037.000,-	103,70
Fields of Glory	PC	MicroProse	386-16,2MB,MOGA,12HD	854.000,-	85,40
Hand of Fate/wersja polska	PC	Virgin	386SX-25,2MB RAM,20HD	793.000,-	79,30
Kooperov's Gambit	PC	Electronic Arts	386SX-16,4MB,VGA11HD	671.000,-	67,10
Labyrinth of Time	PC CD	Electronic Arts	386SX-16, 4MB, VGA	1.586.000,-	158,60
Lands of Lore	PC	Virgin	386, 2MB, VGA, 21 HD	854.000,-	85,40
Leisure Suit Larry VI	PC	Sierra	386, 4MB, VGA, 15 HD	793.000,-	79,30
Lion King	PC	Disney	386DX-33, 4MB, VGA, 5HD	793.000,-	79,30
Pacific Strike	PC	Electronic Arts	386, 4 MB RAM, VGA	915.000,-	91,50
Patriot	PC	Electronic Arts	386SX, 4MB, VGA-VESA	549.000,-	54,90
Privateer	PC	Origin	386-25,4MB,20 HDD	732.000,-	73,20
Return of the Phantom	PC	Microprose	286,2MB, VGA/MOGA,8HD	793.000,-	79,30
Seal Team	PC	Electronic Arts	AT, 640K RAM, VGA	488.000,-	48,80
Sewolf	PC	Electronic Arts	386-25 4MB, VGA, 16HD	732.000,-	73,20
Shadowcaster	PC	Origin	386SX,4MB,VGA,16HD	793.000,-	79,30
Space Hulk	Amiga	Electronic Arts	1 MB	512.400,-	51,24
Space Hulk	PC CD	Electronic Arts	386, 4 MB, VGA/MOGA	646.600,-	64,66
Space Hulk	PC	Electronic Arts	386, 4 MB, VGA/MOGA	646.600,-	64,66
Subwar 2050/wersja polska	PC	MicroProse	386, 1 MB RAM, VGA	793.000,-	79,30
Syndicate	Amiga	Bullfrog	1 MB RAM	585.600,-	58,56
Syndicate +	PC CD	Bullfrog	386, 4MB, VGA	695.400,-	69,54
Syndicate/wersja polska	PC	Bullfrog	386, 4MB, VGA, 12 HD	695.400,-	69,54
System Shock/wersja polska	PC	Origin	486, 4MB, 30HD	1.037.000,-	103,70
Theme Park	A1200	Bullfrog	Amiga 1200/4000, 2MB	793.000,-	79,30
Theme Park	A500	Bullfrog	Amiga 500, 1 MB	793.000,-	79,30
Theme Park	PC	Bullfrog	386,4MB,VGA/VESA,16HD	793.000,-	79,30
UFO: Enemy Unknown	A1200	Microprose	2 MB, AGA	854.000,-	85,40
UFO: Enemy Unknown	PC CD	Microprose	386-20,2 MB,VGA	1.037.000,-	103,70
UFO: Enemy Unknown	PC	Microprose	386-20,2 MB,VGA,10HD	854.000,-	85,40
Ultima Underworld II	PC	Origin	386SX,2MB,14HDD,VGA	732.000,-	73,20
V for Victory III	PC	Electronic Arts	SVGA (VESA)	494.100,-	49,41
Wing Commander Armada	PC	Origin	386, 4 MB, VGA	793.000,-	79,30
Xenobots	PC	Electronic Arts	IBM AT, 1 MB, VGA	427.000,-	42,70
<b>Kolekcja klasyki komputerowej</b>					
688 Attack Sub	PC/Am	Electronic Arts	PC - VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Another World	PC/Am	Delphine Soft.	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Dune	PC/Am	Virgin	PC - VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Flashback	PC/Am	Delphine Soft.	PC - VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Future Wars	PC/Am	Delphine Soft.	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Larry I	PC/Am	Sierra	PC - VGA, Am - 1MB/2FDD	341.600,-	34,16
Legends of Valour	PC/Am	US Gold	PC - VGA/MOGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Operation Stealth	PC/Am	Delphine Soft.	PC - VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Pirates!	PC/Am	MicroProse	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Police Quest I	PC	Sierra	VGA	402.600,-	40,26
Powermonger	PC/Am	Electronic Arts	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Risky Woods	PC/Am	Electronic Arts	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Shadowlands	PC/Am	Domark	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Space Quest I	PC/Am	Sierra	PC - VGA, Am - 1MB/2FDD	402.600,-	40,26
Street Fighter II	PC/Am	US Gold	PC - VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Wing Commander	PC/Am	Electronic Arts	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06

PC - Komputer klasy PC, Am - Komputer Amiga

Imię: \_\_\_\_\_

Nazwisko: \_\_\_\_\_

Adres: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

*prosimy wypełniać drukowanymi literami*

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru

## ZAMÓWIENIE

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.

NAZWA / KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA
Łączna kwota		

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego: \_\_\_\_\_

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat): \_\_\_\_\_





**SysOp ma głos**

O jak dobrze! Znowu mam za sobą nudny miesiąc, w czasie którego nie dzieło się w BBS-ie nic godnego uwagi. No, może poza wysypianiem się BRE po kilku sukcesach militarnych, jakie udało nam się odnieść... To był bardzo smutny moment, który nastąpił – nomen omen – trzynastego lutego. Ale już zdążyliśmy się odkuć, chociaż chwilowo nie próbujemy ataków na zewnątrz – zanim będzie mogli przeczytać te słowa, zapewne nastąpi zmiana sytuacji.

Ponieważ już odrobiliśmy straty z grudnia (baza użytkowników), mogę podać trochę danych statystycznych. BBS ma w tej chwili (a konkretnie 26 lutego o 22.20, kiedy piszę te słowa) 731 użytkowników. Ta liczba nie będzie rosła – ponieważ kasowani są wszyscy ci, którzy nie dzwonił od co najmniej 75 dni. Do tej pory zadzwoniono do nas 13566 razy, co – zważywszy że BBS ruszył w połowie maja ubiegłego roku – daje średnio 47 połączeń dziennie. Tak naprawdę to jest ich zwykłe więcej –

średnią zanika nam okres rozruchu, który trwał do końca czerwca, może połowy lipca.

Wśród naszych najaktywniejszych użytkowników prym wiodzie kilka osób, których nazwiska powtarzają się i przeplatają jak w kalejdoskopie. Najwięcej kilobajtów przysłał Marcin Płatek – 11531, po piętach depta mu Maciej Seweryn z niewiele mniejszym wynikiem (11356). Ten pierwszy dzierży w tej chwili również tytuł najlepszego ściągacza – ma już na swoim koncie 34070 kilobajtów! Najwięcej dzwonił do nas Bogusław Sikrzydel – 222 razy, a tuż za nim uplasował się nasz Rooshken – z 218 połączeniami. Najdłużej wisiał na linii Marcin Florek – 30h 36', następny po nim jest Gawron – ale i jemu ktoś depta po piętach, z niewiele gorszym wynikiem. I w końcu najwięcej listów napisanych on-line – tu też prym wiodzie Gawron z wynikiem 90, a wymieniony przed chwilą Florian ustępuje mu o siedem sztuk (83). Tyle liczb.

W lutym zacząłem do każdego ściągane go od nas pliku dołączać jedno z dwóch intr, informujących o istnieniu i numerze BBS-u. Oba powstały jako odrpyski cyklu artykułów o programowaniu karty VGA, który napisałem do Bajka. Ogła-

szam błyskawiczny konkurs – pięciu pierwszym osobom, które zgadną od czego zależy czy do pliku zostanie dodane intro tsbbe1 czy tsbbe2, podnoszę uprawnienia o jedno oczko do góry – chyba, że się nie da. To samo zrobię z pięcioma pierwszymi osobami, które napiszą skąd pochodzi nazwa naszej planety w BRE – Kornephoros. Daje słowo honoru, że nie wyciągnąłem jej z kapelusza.

Niestety, z przyczyn ode mnie niezależnych nie ukazała się zapowiedź Top Secret 1/95 – wszystkie materiały, które mogły zostać wykorzystane do jego skonstruowania wywędrowały z redakcji razem z ukradzionymi komputerami, całe szczęście, że kradzież nastąpiła po oddaniu numeru do druku. Ale to jakby nie BBS-owa sprawa. Zapowiedź TS 2/95 już jest od kilku dni i czeka na chętnych do jej obejrzenia, po staremu pod F1 można zagrać w tetrisa, na razie nie ma żadnych dodatkowych atrakcji, ale w miarę wolnego czasu będziemy się starać zmienić ten stan.

Na tym kończę – luży powoli dobiega do końca, przed nami marzec, miejmy nadzieję, że trzynastego nic się nie wydarzy. Mogłbym na wszelki wypadek wyłączyć BBS, ale nie zrobię tego. Niech się dzieje, co chce!

**Wasz SysOp**

**LOTERIA KORESPONDENTÓW**

Zobaczcie, już minął rok (jak śpiewa mój ulubiony zespół) jak konkurs sponsorowany przez wydawnictwo „Iskry” gości na naszych łamach. Or something (jak mówi mój inny idol, Duff-Head), bo dokładnie nie pamiętam, kiedy się to wszystko zaczęło. Jak by nie było, przypominam wszystkim, że co miesiąc losujemy 30 książek wśród naszych szanownych Korespondentów, tj. wszystkich, którzy przysłali do naszej przesyłki pocztową do redakcji i podali swoje pełne dane, tj. imię i nazwisko oraz adres (zawsze możecie podać, że są tylko do wiadomości redakcji). Książki funduje wydawnictwo „Iskry” w osobie mojego Tatusia. Coż rozdajemy? Trochę fantastyki: książki z cyklu „Amber” Zeleznego (będzie tego z 10 tomów), cykl „Cień Kats” Wolfe’a oraz „Encyklopedię Rooka”, która ma już 2 tomy.



Podpisał reprezentant Wydawnictwa na redakcję „TS”

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

A oto lista zwycięzców:  
Paweł Zawadzki, Warszawa; Dominika Gąsiorowska (or something – pisz wyraźniej), Bydgoszcz; Krzysztof Skrabanek, Zabno; Marek Dudziński, Białowieża; Mateusz Plechacz, Poznań; Marek Haberka, Koszalin; Dariusz Dyda, Brzeg; Dominik Ogrodnik, Jasło; Bartłomiej Śródko, Trzebnica; Paweł Kołodziejczyk, Wrocław; Adam Robiński, Warszawa; Zbigniew Gałek, Legów; Lubekki, Artur Pabislak, Legnica; Marcin Jackowski, Białystok; Piotr Tomaka, Rzeszów; Wojciech Włodarczyk, Łódź; Emil Rafał, Halinów; Piotr Białomyza, Białystok; Wojciech Gross, Tomiń; Krzysztof Stuczniński, Kołobrzeg; Lukasz Suder, Kraków; Michał Gwozdek, Olsztyn; Sebastian Link, Głuszyca; Artur Chmurski, Zgierz; Dariusz Mandzowski, Chorzów; Konrad Sawicki, Będzino; Marek Surl, Hajnówka; Mariusz Chrominski, Obwock; Bartek Manicki, Gdańsk; Wiktor Schmidt, Poznań.

AK-47 przystawioną do ryja. (Marek Omemba)  
Nie ujawniajcie mojego prawdziwego imienia! Prognę pozostać anonimowy aż do momentu kiedy stanę się sławny, czyli do moich setnych urodzin. (Rzeźnik)  
PODPISY: Krzysztof Seklaneczko, Wojtuś Władereczko.

**Hyp...hyp...hypery**

**KRZYSIOKUBECZKOLOGIA:** Kończąc to się kasza przypala, jak mawiał Krzys Kubiczeko, denat zasmarkany. (B.J. Błazkowitz)

Idzie K.K. po ulicy. Spotyka kobietę, do której mówi: ja chyba panią skądś znam. Możliwe, pracuję w zakładzie psychiatrycznym.

(Rys – anafabeta i dobił) (taki podpis – A&G)

K. Kubiczeko na prezydenta! (Fender) Przekazuję w ramach Małej Orkiestry Świątecznej Pomocy 100 zł z przeznaczeniem na nowy nocnik dla K.K.

(Strabak Sam)

Proszę, aby Krzys Kubiczeko w miarę możliwości określił w miarę możliwości swój wiek oraz stan psychiczny, abym wiedział ile mam zabrać ludzi w celu zdestrojenia go

(Kat)

Podajcie mi jego adres, a nie będziecie musieli tracić czasu na czytanie jego listów. Mój ojciec jest prawą ręką szefa jednej z radzieckich mafii, młodszy brat handluje narkotykami, starszy ma sieć domów publicznych w całej Polsce, a dziadek dostarcza broń i amunicję do byłej Jugosławii, tak że z likwidacją nie będzie problemów.

(Siergiej 007)

Po przeczytaniu paru listów K.K. zacząłem lubić Pana Kleksa (fajny gość z tego Kleksa, tylko szkoda że się zajdzie z takim palantem jakim jest Krzys Kubiczeko). (...) Proponuję mu (K.K. – A&G) przysłać paczkę z napisem „Od Gumista dla Krzysia”.

(Władisł Pospolitus)

Pan Kleks jest skończony. Oddam go za 2 kostki smalcu.

(Krzys Kubiczeko)

Krzys Kubiczeko to wymoczek, zamiast joy'a dać mu amoczek

(Sir Jozefek)

Krzys Kubiczeko jest pulgówkiem! Starym tempem jest ołówkiem! Głównym rudym, piegowatym i zaskubie (brak rymu) na przejechałnie T-72

(Skiba)

Oda do Krzysia K.:  
Krzysiu K, dziś piszę do Ciebie bo chciałbym Cię trzymać o wodzie i chlebie bić w nos i po buzi dusić ja Ciebie być nigdy nie zaznał szczęścia

na ziemi i w niebie

(Leski alias Joachim Rambo)

**NA KOPERTACH:** Do rąk własnych Alexa & Gawrona (to nie sekator, to natchnienie).

(Nomeszyn)

**POCZĄTKI:** Otwarty list zezalazy

(Juraj)

Witam wszystkich, którzy odpowiedzieli na za regularne ukazywanie się TS w kioskach (BRAVO!!!)

(Cezary Drobiazgo)

(Chyba Ci się adresy pomylły – A&G).

Wielcy pogromiciele potworów i kul-

ków pisał

Szczęść w barze!

(Majonez)

**POCHWALY:** W moim mniemaniu jesteście gazetą, której nie oddałbym nawet za 10 min. z Ciocholą.

(Trofi Poligraf)

**PO USTAWIE:** U mnie co prawda jest sklep z grammi, ale jakbyście zobaczyli te gry i ich rok produkcji, to byście się lewą nogą przeżegnali.

(Duffy Duck)

**GROŻBY:** Strzeż się, kimkolwiek jesteś. P.S. Te czerwone ślady na kartce to krew mojego byłego pleśka Laika, który był moją pierwszą ofiarą!!

(Dr Swederhausen)

Wydrukujcie mój list, bo jak nie, to zapoznam Was z pępezą mojego dziecka.

(Gibbert)

**WYJAŚNIENIA PO FAKCIE:** Ja się

wscale nie nazywam Mr. Coła, tylko Coala. Gdzieś się Wam jedno „r” zgubiło. (Mr. Coala) (A może Ty, to nie jesteś ten Ty? – A&G)

**INNE:** Nie mam modemu, ale go lubię.

(Mr. Coala)

Myslałem nad tą piosenką już pod postacią plemnika i dopiero teraz ją wymyśliłem (mam 13 lat)

(T.M. Mordzio)

Siedzę na kółku, pijem kolację i zjadam kakao i spać mi się chce, a jest 24.07. Coś mi się do [ ] przyczepilo.

(Sputnik)

Na zwykły Amigę gry będą robione dużej niż na PC, bo Amiga ma jeszcze kilku takich fanów jak ja. Chociaż gdybym wygrał 486 z CD plus monitor, to bym był zagorzałym wrogiem Amigi. Coż, tylko krowa nie zmienia poglądów.

(Mucha)

Tak naprawdę jestem leniwy i ten list pisałem na religii w środę.

(Sancho Panza)

**ZAKOŃCZENIA:** Za błędy nie przepaszam, bo i tak robicie ich coraz więcej.

(Trofi Poligraf)

Zyczę Wam odzyskania sprzętu (niedawno dostałem ofertę kupna tanich IBM za 3 mln zł).

(PC-FLU)

Kończąc ten szmatławy list pełen błędów ufając, że za 2 tygodnie nie obudzę się pewnego poranka z tulą

**CD Projekt**

Autorizowany dystrybutor American Laser Games.  
00-626 Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3 tel./fax (0)22 250703; fax (0)2 6123906

**Najciekawsze pecetowe krompaki po najniższych cenach!**

**CD-ROM:** Gry, Użytki, Edukacja

Poniedziałek - Piątek od 9 do 17  
przewodny sprzedawca wysyłkowy

**SKLEP KOMPUTEROWY Z.P.H. "KOMMET"**

• Licencjonowane gry komputerowe PC & Amiga  
• Duży wybór gier i programów CD na PC  
• Programy edukacyjne PC & Amiga  
• Programy magazynowe, finansowo-księgowo, biurowe  
• Akcesoria: słowy, myszy, dyskiety  
• Komputery PC: zestawy, podzespoły i części

ZAPRASZAMY  
PON.-PIĄT. 10-18 SOBOTA 10-14  
Również sprzedaż wysyłkowa  
ZPH KOMMET  
04-600 Warszawa  
ul. Myślińska 2  
DWORZEC CENTRALNY  
PAW. 98, tel. 630-29-98

**GRY I PROGRAMY UŻYTKOWE SHAREWARE na komputery AMIGA oraz IBM PC.**

**NOWOŚĆ!!!** Drukowana instrukcja po polsku.  
**CENA 3 zł /komplet + koszty przesyłki.**  
**KATALOG = Koperta + znaczek za 70 groszy.**  
**ADRES: L. K. „INFOX” skr. poczt. 1109 35-017 RZESZÓW 1**

Kolorowo do dopychania listu



# Parser MULTI



486  
4 MB RAM  
karta SVGA  
dysk 210 MB  
stacja CD ROM !  
monitr kolor 14" NILR  
mini tower



W marcu  
karta  
dźwiękowa gratis

Cena nie zawiera podatku Vat.

Odmladzamy komputery- odkupujemy zbędne elementy.



Parser Ltd. Warszawa, Spokojna 7 tel. 38-88-36, 686-33-27 fax 267661

**WANTED**

Pomysł na grę  
oryginalny      nowatorski      przebojowy      albo stary ale jary

Jedynym słowem: wymyśl grę, w którą chciałbyś zagrać.  
Za pomysły zaakceptowane i przyjęte do realizacji płacimy  
od miliona zł

Jednocześnie ogłaszamy konkurs dla scenarzystów gier.

dla najlepszego scenarzysty - nagroda pieniężna  
dla dobrych scenarzystów - propozycja stałej  
współpracy.

Zainteresowanych prosimy o kontakt.  
tel. (0-71) 21-29-96 w.25  
21-62-46 w.25  
21-26-21 w. 232 + w. 25

**LONGSOFT**      **Leryx S.A.**  
50-227 Wrocław ul. Kleczkowska 52

Nowa wspaniała polska gra przygodowa  
**KAJKO I KOKOSZ**

Bohaterowie znanych komiksów w Twoim komputerze!  
• zabawny scenariusz • efektowna, kolorowa grafika • mnóstwo animacji •

*„Mieszkańcy Mirmilowa żyli dostatnio i spokojnie. Żyli nie zazwyczaj im może drobnymi kłopotami, lecz zawsze umieli sobie z nimi poradzić, często dzięki pomocy dzielnych wojów – Kajka i Kokosza. Lecz pewnego dnia pojawił się w grodzie Okarna, przysłany przez wodza zdybły czarzy, Hegejmon. Ta wizyta była początkiem poważnych kłopotów mieszkańców grodu...”*

**Co działo się dalej? Kup grę i sam zobacz!!!**

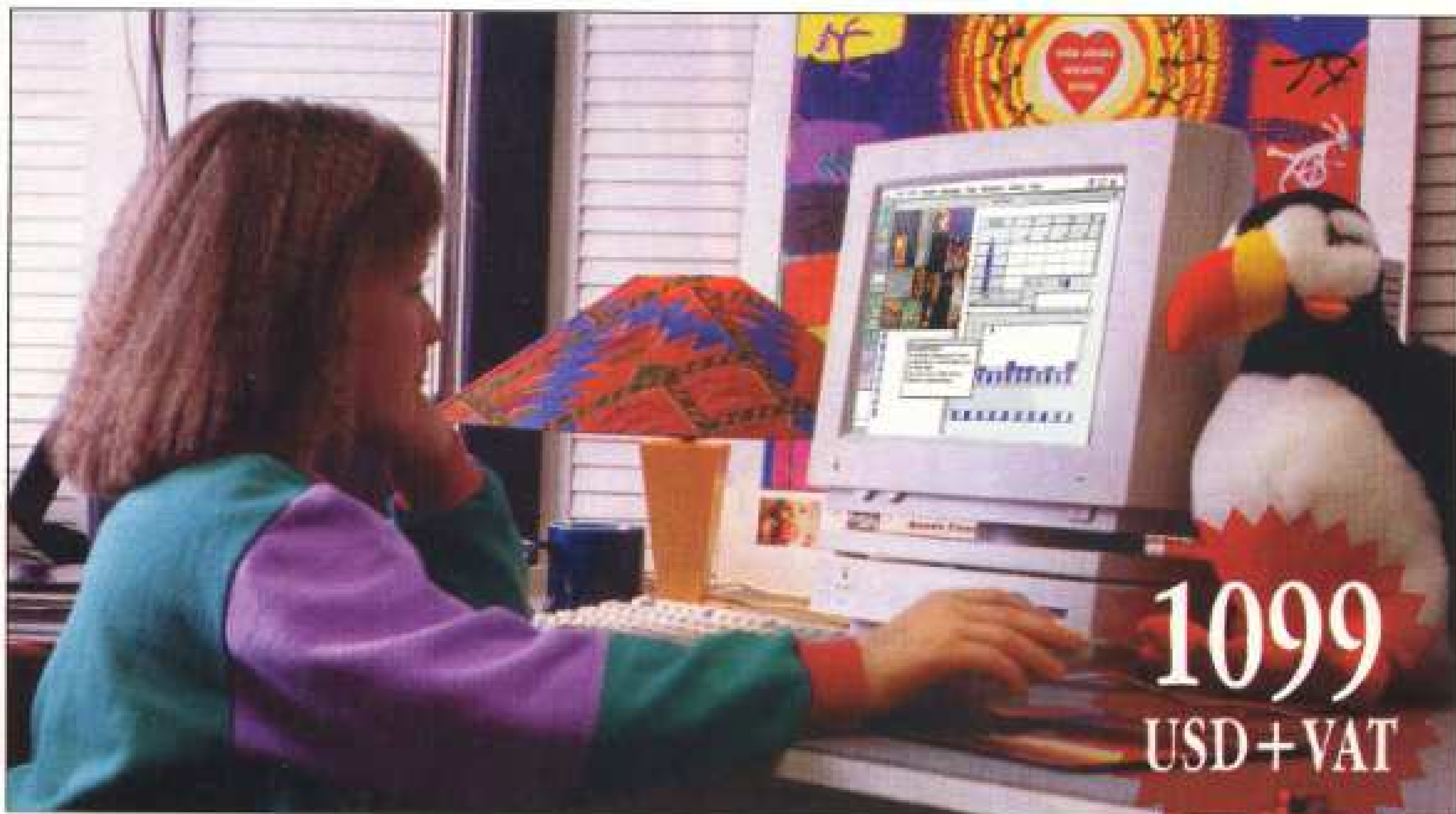
Gry „Kajko i Kokosz” możesz kupić wyłącznie płacąc przy odbiorze przesyłki.  
Cena gry 35 zł + VAT + koszty wysyłki. Zamówienie z TWOIM DOKŁADNYM ADRESEM  
ORAZ TYPEM POSIADANEGO KOMPUTERA prosimy przesać na adres producenta:

**SEVEN STARS**  
ul. J. Matejki 6, 80-652 Gdańsk  
tel. (058) 470-280, 470-286  
Amiga - wszystkie modele; PC - VGA w przygotowaniu



# Zamień na Macintosha!

Scan by Vangis 2005



Marzysz o wyprawach kosmicznych? Przygotowujesz się do klasówki z matmy? Pisziesz swój odlotowy, bajecznie ilustrowany pamiętnik? Macintosh Ci pomoże! Mamie i Tacie też się spodoba, bo to komputer do pracy, nauki i zabawy. Znajdź, odkurz i zanieś do sklepu swój stary 8-bitowy komputer a dostaniesz zniżkę i kupisz nowiuteńkiego Macintosha za 1099 USD+VAT (o 122 USD taniej)! Masz czas do 15 kwietnia.

**Zestaw zawiera:** • komputer Macintosh LC 475, 4MB RAM, twardy dysk 250 MB • kolorowy monitor 14-calowy (256 kolorów lub więcej) • klawiaturę i mysz • polski system operacyjny i polskie czcionki • program Claris Works po polsku (edytor tekstów, program graficzny, baza danych, arkusz kalkulacyjny, polski słownik ortograficzny) • komputerowy słownik polsko-angielski i angielsko-polski „Angela” • 200 MB programów, gier i filmów za darmo!

Autoryzowani sprzedawcy Apple Computer: **Białystok** Baza, ul. Bema 102, tel. 288 92; **Bielsko-Biała** Qumak, ul. 11 Listopada 60, tel. 230 54; **Bydgoszcz** Baza, ul. Karłowicza 26, tel. 41 72 87; **Mikrotech**, ul. Dworcowa 71, tel. 22 11 13; **Bytom** Printy Poland, ul. Swoboda 16, tel. 182 81 18; **Gdańsk** USE, ul. Fiszcza 14, tel. 47 24 51; **Gdynia** Sporton, ul. Słupka 35/37, tel. 211 903; **Katowice** ApLand, ul. Graniczna 29, tel. 156 19 05; **KSK**, ul. Plebiscytowa 36, tel. 157 38 57; **Kraków** CCMS, ul. Nowoży 11, tel. 55 54 28; **Dexter**, ul. Wrocławska 37a, tel. 34 08 08; **QMK**, Pl. Szczepański 2, tel. 21 73 85; **PC Computer**, ul. Grabowskiego 13, tel. 34 50 05; **Lublin** Laser & Graf, ul. Przyjazi 13, tel. 76 10 57; **Łódź** ART, ul. Piotrkowska 204/210, tel. 36 87 86; **Focus**, ul. Zamienność 5, tel. 36 51 72; **Charytyn Inter**, ul. Szaromiejka 6, tel. 25 71 30; **Opole** EVK, ul. Krakowska 57, tel. 54 55 64; **Poznań** Baza, Os. Na Muzawie 3, tel. 21 32 57; **Coviland**, ul. Garbary 56, tel. 52 89 21; **Perfect**, ul. Grochowska 11, tel. 67 12 67; **Szczecin** USE, ul. Piota Skargi 23, tel. 22 18 22; **Warszawa** Altit, ul. Indiry Ghandi 21, tel. 641 16 97; **Appinse**, ul. Wilcza 50/52, tel. 623 04 91; **Baza**, ul. Powstańca 22a, tel. 642 19 14; **Coviland**, ul. Krzywickiego 9, tel. 25 22 07; **Elektroland-Paldrin**, Al. Krakowska 11, tel. 56 00 85 w. 126 oraz ul. Ostrobramska 75a, tel. 15 85 45; **AP-system**, ul. Andrzeja 27a/76, tel. 51 53 79; **Language & Business**, ul. Konstruktorska 1a, tel. 49 99 51; **Madland**, ul. Piłna 54, tel. 25 40 66; **Media Graph**, ul. Alzacka 5c, tel. 617 27 53; **partneri p&p**, ul. Golezowska 6, tel. 57 35 10 w. 401; **Sonafic**, ul. Targowa 80/82, tel. 618 41 97; **Tacbo-bis**, ul. Żelazna 64, tel. 24 38 85; **Viggen**, ul. Jana Pawła 46/48, tel. 635 86 43; **Wimał**, ul. Miodolewskiego 27, tel. 47 94 62; **Wood**, ul. Sienna 82, tel. 20 90 60; **4Dream-Mayday**, ul. Turystyczna 2, tel. 484 454; **Wrocław** - CCS, ul. Bema 17, tel. 211 666; **Printy Land**, ul. Ofiar Oświęcimskich 17, tel. 44 57 83; **Robomatic**, ul. Powstańców Śląskich 166, tel. 62 33 84; **SBC**, ul. Słowackiego 35, tel. 446 251.

Jeśli kupisz komputer, wyślij kopię faktury na adres: Apple Computer IMC Poland, Sad Ltd. Dział Edukacji, 02-758 Warszawa, ul. Mangalia 4, a Twoja szkoła weźmie udział w losowaniu mini pracowni komputerowej. Jedna faktura to jeden los.

Apple Macintosh – komputer dla każdego



# Przeżyjemy to

## Flashback

Ta ciekawa, fajna i w sumie nie taka stara gra nie stała się aż tak sławna, jak na to zasługuje. Stało się tak ponieważ oczekiwano, iż będzie to „Another World II” (i zresztą początkowo tak o tej grze mówiono). Tymczasem okazało się, że „Flashback” ma więcej wspólnego z „Prince of Persia” niż z jedynym w swoim rodzaju, wektorowym klimatem „Innego Świata”.

Tym razem wcielmy się w skórę Konrada Harta, agenta Galaktycznego Biura Śledczego, który odkrył, że, bagatelka, niektórzy ludzie nie są ludźmi. Niestety, Konrada nakryto i zrobiono mu pranie mózgu. Jego ciało, pozbawione wspomnień zdolalo co prawda uciec, ale niewiele wie o tym, co ma robić i gdzie właściwie szukać pomocy.

Tyle właśnie wiesz na początku. Zabawa będzie kolejną znakomitą mieszanką zręcznościówki i myślenia logicznego, w trakcie

podróży zaś dokładnie poznasz całą ziemską kolonię założoną na Tytanie, księżycu Saturna, by w końcu wygrać w morderczym (dosłownie) konkursie bilet na Ziemię i tam kontynuować walkę.

Graficzna oprawa gry nie ma już nic wspólnego z wektorówką (a szkoda, bo mogła powstać ładna seria, tak jak to jest z „Alone in the Dark”) – wszystko mamy zrobione za pomocą grafiki rastrowej. Muzyka przyzwoita. Gra się świetnie, nie czując, że „Flashback” ma już swoje lata. To co się nam najbardziej podoba, to duży realizm zachowania postaci: można skakać, opuszczać się z krawędzi, chwycić się krawędzi podczas upadku czy też np. wykonywać przewrót z odbezpieczoną bronią – po prostu Konrad zachowuje się naturalnie. Polecamy tę grę – naprawdę jest dobra.

**Alex & Gawron**

Dystrybutor: IPS Computer Group  
Cena: 34,16 zł



## Another World

Gry komputerowe to nasze życie i nasza praca. I podobnie jak ciężko jest wskazać najpiękniejszy dzień życia, trudno też jest nam jednoznacznie wskazać najlepszą grę komputerową jaką w życiu widzieliśmy, i to najlepszą nie w porównaniu do późniejszych produkcji, robionych dla szybszych i generalnie lepszych komputerów, ale najlepszą z uwzględnieniem epoki, w której powstała. Gdyby nas jednak ktoś mocno naciskał, prawdopodobnie odpowiedź brzmiałaby: „Another World”.

Ta genialna, tworzona 2 lata gra została w całości wykonana w grafice wektorowej. Pozwoliło to jej działać płynnie nawet na bardzo wolnych komputerach. Jednocześnie zaś można było stworzyć nowatorski system pokazywania zdarzeń w grze, mający filmowy charakter: z ujęciami z różnych kamer, zbliżeniami i reżysjami w ważnych momentach.

Sama fabuła gry jest bardzo ciekawa: naukowiec prowadzący doświadczenia z użyciem olbrzymiego akceleratora cząsteczek

w skutek wypadku przenosi się w inny strumień czasoprzestrzeni, gdzie spotyka przedstawicieli zaawansowanej, acz dyktatorsko rządzonej cywilizacji. Nasz bohater wika się w solidne tarapaty i wraz ze świeżo zapoznanym przyjacielem, członkiem owej rasy i skazańcem, zaczyna jako ścigany wyrzutek peregrynację po mieście obcych i jego okolicach.

Gra ma charakter zręcznościowy, jednak z dużą domieszką intelektualizmu, co w praktyce oznacza, że aby przeżyć, trzeba będzie walczyć ze strażnikami i unikać rozmaitych pułapek, aby zaś posunąć się do przodu – trochę pogłównkować nad rozmaitymi zagadkami.

Pomimo upływu czasu, grafika wciąż zachwyca, a muzyka może się podobać. Każdy, kto nie widział „Another World”, koniecznie musi tę grę zobaczyć – to wspaniały rozdział historii komputerowej rozrywki, jedyna w swoim rodzaju i na wieki wieków dobra gra.

**Alex & Gawron**

Dystrybutor: IPS  
Cena: 34,16



## Dziesięciopak cz. 1

Od jakiegoś czasu okazuje się, że to, co użytkownik wydał na zakup czytnika CD-ROM, zwraca mu się później – nie tylko w postaci większej satysfakcji, ale też materiałnie, bowiem często ceny gier na srebrnych dyskach są wyjątkowo atrakcyjne. Uważamy, że takimi korzystnymi ofertami jest seria megapaków, której kolejne

części staraliśmy się Czytelnikom od jakiegoś czasu regularnie prezentować. Miejsca mamy mało, płyt jest z zestawie 10, więc przejdźmy do rzeczy.

Stolar 7 – stara, ale wciąż ciekawa gra Dynamiku. Jeździec rodzajem ślizgacza i kasujesz Obcych. Sporo rodzajów broni, niezła grafika, fuł talking i muzyka z CD-ROM-u – i warto to zobaczyć.

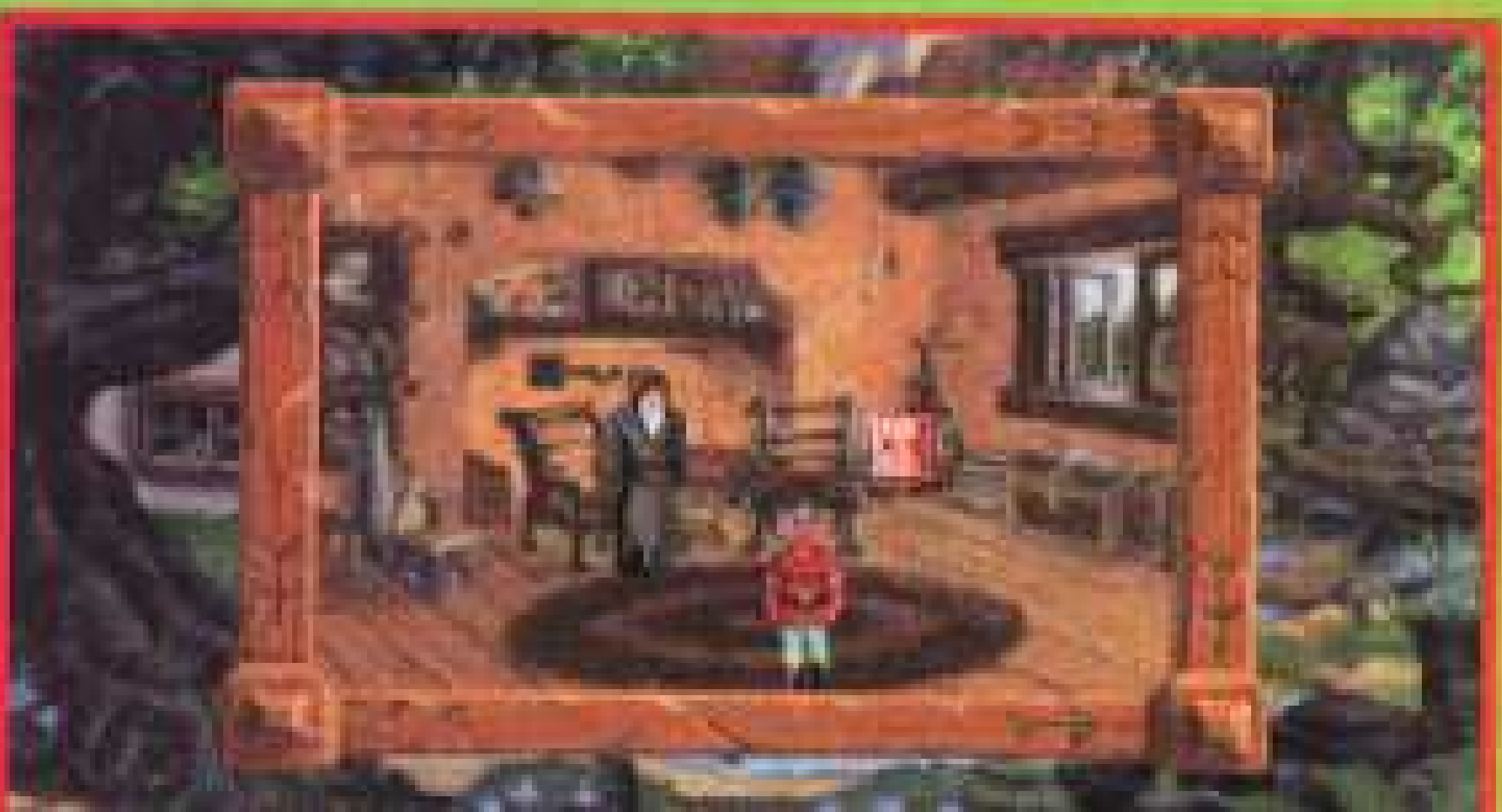


Wayzata World Factbook – coś pośredniego pomiędzy encyklopedią, rocznikiem statystycznym, a kroniką ostatnich lat. Olbrzymia ilość faktów, wszystko to ładnie opracowane.

„King's Quest V” – tak, tak, my tu już opisujemy część VII, ale „piątka” nie jest taka znowu stara. Poza

tym jest to specjalne wydanie CD-ROM-owe, czyli z fuł talkingiem.

„Animation Festival” – Ciekawa pyta, zawierająca olbrzymią ilość rozmaitych animacji, tak digitalizowanych scen z filmów, jak też renderingów. Są piękne i warto je obejrzeć, na dokładkę mamy też grę, symulator, dość budżetowy.





# Jeszcze raz

## BUDOKAN

Pierwsze udane mordobicie PC-towa. W przeciwieństwie do innych produkcji gra nie trzyma nas w środowisku przestępców i degeneratów, gdzie toczy się walka, w której nie są przestrzegane żadne zasady. Przeciwnie, łądujemy w japońskiej szkole sztuk walki, gdzie rozwój fizyczny zawodnika ma iść w parze z jego rozwojem duchowym.

Możemy uczyć się 4 sztuk walki: karate (walka gołymi rękami), kendo (walka mieczem), bo (walka długim kijem) oraz nunchaku (2 kawałki drewna połączone łańcuchem). Każdą ze sztuk można trenować samemu, bądź z mistrzem używającym tej samej broni – wtedy po walce nastąpi szczegółowa ocena Twoich dokonań i wskazanie słabych punktów. Dalej można udać się na plac treningowy i walczyć z zawodnikami używającymi innych broni (też będziesz oceniany). Gdy już dokładnie opanujesz walkę na wszystkie 4 sposoby mo-

żesz udać się do Budokan na mistrzostwa. Spotkasz tam zawodników stosujących najróżniejsze techniki, przeciwko którym jedno ze znanych Ci technik będą bardziej, a inne mniej skuteczne – stąd łączy się znajomość ich wszystkich.

Wynik walki zależy od liczby celnie zadanych ciosów. Ciosy zmniejszają energię zawodnika, która powoli regeneruje się, gdy ten odpoczywa. I, nie porusza się i nie wykonuje bloku. Siła ciosu zależy od energii Ka, której wskaźnik widać na ekranie, im Ka większa, tym cios silniejszy. Ka rośnie w tych samych momentach, co energia.

Graficznie i muzycznie „Budokan” jest do przycięcia, choć widać, że ma już swoje lata. Bardzo cieszę zdrowe podejście do zagadnienia walki, cieszę też sporo liczbą dostępnych ciosów – zwykłych, naturalnych, bez magii i protechniki. Niezła to gra i warto ją obejrzeć.

**Alex & Gawron**

Dystrybutor: IPS  
Cena: 28,06 zł



Była to druga gra po „Populosisie” popularna gra firmy Bullfrog. Już wtedy zwróciła uwagę niekonwencjonalnością formy, choć nawiązywała do pierwszej. W momencie jej wydania pamiętam komentarze o rewelacyjnym intrze. Dziś może nikogo już nie rusza, choć w zeszłym roku widziałem sporo gorszych.

Tym razem nie jesteśmy bogiem swego ludu, ale dowódcą mającym prowadzić go do zwycięstw. Masz do zdobycia 195 państw o różnych warunkach naturalnych i demograficznych. Każda z kolejnych misji jest trudniejsza, gdyż przeciwników jest więcej i są lepiej uzbrojeni.

Gra nie polega jedynie na walce. Tylko w pierwszych scenariu-

szach można sobie pozwolić na atak z marszu. Potem trzeba będzie zadbać o bazę ekonomiczną: żywność, uzbrojenie, a także prowadzić rozmowy dyplomatyczne, by opóźnić działania wroga i móc zebrać odpowiednie siły przed atakiem.

Grafika jest na tyle dobra, że jeszcze dziś nie odrzuca od monitora. Nie gorzej jest z muzyką. Interfejs i organizacja ekranu trochę niewygodna, ale to się da przeżyć.

Przypominając sobie tę grę spędziłem przy niej kilka miłych chwil, co w dobie rewelacyjnych produkcji strategicznych mówi samo za siebie.

**Sir Haszak**

„Doom” – Shareware Episode One – mało znana i niewarta uwagi gra.

„Time – Man of the Year” – baza danych o ludziach, którzy otrzymali tytuł Człowieka Roku magazynu „Time”, przyznawanego już od lat 80. Zdjęcia, filmy, oświadczenia, artykuły.

„The Best of Media Clips” – coś podobnego do „Animation Festival”, też rodzaj demo.

„World Vista Atlas” – atlas świata, zawiera dokładne (choć nies-

tety nieskalowalnej) mapy, plany miast, bazy danych o państwach i sporo zdjęć.

„CD-ROM of CD-ROMs” – przewodnik po CD-ROM-ach, opisujący 7000 płyt z 5000 firm. Choć ma już ponad rok, wciąż jest znakomitym pomocnikiem i może pomóc w wyborze.

„PC-Karaoke” – czyli kolejny zestaw 10 piosenek, do których można samemu śpiewać tekst, a komputer akompaniuje.



Jak widać zestawik jest całkiem udany, a choć zawiera tylko 3 gry, i tak wszystkim go polecamy – cena jest rewelacyjna i dlatego można sobie na taką rzecz pozwolić.

**Alex & Gawron**

PS: Tak naprawdę jest to część 1. dziesięciolepek, tyle że została wprowadzona do Polski później, po części 2., opisywanej w TS 1/95.

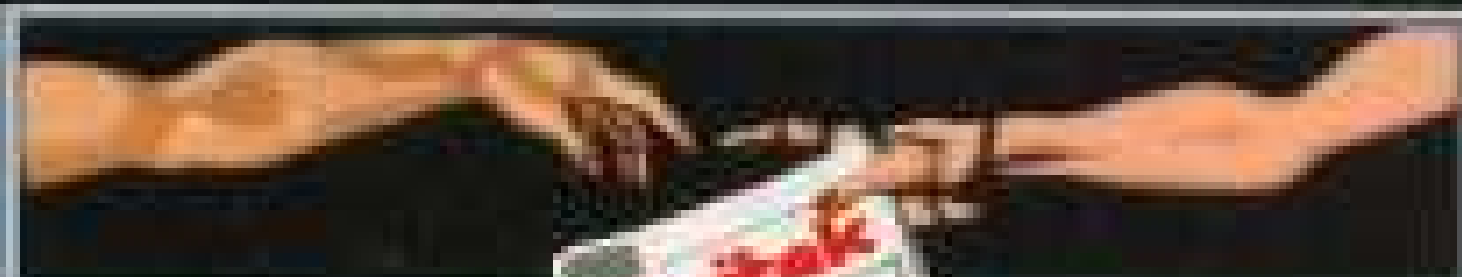
Dystrybutor: CD Projekt,  
Cena: 166 zł (z VAT)







Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:



**Bajtek** - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

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

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

W każdym numerze konkurs i cenne nagrody. Cena detaliczna Bajtka - 2,60 zł, w prenumeracie 2,40 zł.

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

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

**Listy** - przegląd korespondencji redakcyjnej.

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

Cena detaliczna - 2,50 zł, w prenumeracie 2,30 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także „RUCH” S.A. na następujących warunkach:

- Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za drugi kwartał wynosi 7,8 zł. Wpłaty na trzeci kwartał 1995 r. należy dokonać do dnia 20 maja 1995 r.

- Wpłaty należy przysyłać do „RUCH” S.A., Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH” S.A.

- Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

**Commodore & Amiga** - miesięcznik poświęcony w całości komputerom C-64 i Amiga. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów. Artykuły o muzyce, grafice, animacji, multimedach, recenzje najnowszych CD oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Cena detaliczna - 2,20 zł, w prenumeracie 2,0 zł.

Scan by Vangis 2005

1 Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

od numeru:	<b>Bajtek</b>	<b>CA</b>	<b>TOP SECRET</b>	<b>ATARI</b> magazyn
<b>CENA</b>	2,40	2,00	2,30	
liczba kolejnych numerów (od 1 do 12)	x	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	=	
<b>SUMA</b>				
<b>RAZEM:</b>				

Z zamówienia informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn”. Dział prenumeraty Wydawnictwa

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

Kupon ważny do dnia 31.05.95

od numeru:	<b>Bajtek</b>	<b>CA</b>	<b>TOP SECRET</b>	<b>ATARI</b> magazyn
<b>CENA</b>	2,40	2,00	2,30	
liczba kolejnych numerów (od 1 do 12)	x	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	=	
<b>SUMA</b>				
<b>RAZEM:</b>				

Z zamówienia informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn”. Dział prenumeraty Wydawnictwa



El Kopatny, widać ci ten numer?

Nie, jeszcze nie...

I nie zobaczysz, dopóki nie wykupisz prenumeraty! Ho, ho



PRENUMERATA

# Prenumerata to taniej i pewniej



<p><b>Oddinek dla pocztu</b></p> <p>Zi ..... Słownie zł .....</p> <p>Imię ..... Nazwisko ..... Ulica, nr ..... Miasto .....</p> <p><b>Wydawnictwo BAJTEK</b> ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa</p> <p>PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-139-11</p> <p>Oplata ..... Datownik .....</p> <p style="text-align: right;">podpis przyjmującego</p>	<p><b>Oddinek dla posiadacza rachunku</b></p> <p>Zi ..... Słownie zł .....</p> <p>Imię ..... Nazwisko ..... Ulica, nr ..... Miasto .....</p> <p><b>Wydawnictwo BAJTEK</b> ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa</p> <p>PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-139-11</p> <p>Oplata ..... Datownik .....</p> <p style="text-align: right;">podpis przyjmującego</p>	<p><b>Potwierdzenie dla wplacającego</b></p> <p>Zi ..... Słownie zł .....</p> <p>Imię ..... Nazwisko ..... Ulica, nr ..... Miasto .....</p> <p><b>Wydawnictwo BAJTEK</b> ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa</p> <p>PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-139-11</p> <p>Oplata ..... Datownik .....</p> <p style="text-align: right;">podpis przyjmującego</p>
--	---	--



## Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

### Warunki prenumeraty:

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

### Jak zaprenumerować:

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

### Prenumerata zagraniczna:

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

### Reklamacje:

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



**POLECA**  
 GRY TELEWIZYJNE W PEŁNYM WYBORZE  
**PEGASUS**  
 HUNTER  
 ACTION SET  
**SEGA 16bit**  
 GRY RĘCZNE NA WYMIENIALNE CARTRIDGE  
**GAME BOY, GAME GEAR**

ORAZ:  
 CARTRIDGE Z GRAMI DO WYŻEJ WYMIENIONYCH KONSOL,  
 OSPRZĘT DODATKOWY (PISTOLETY, ZASILACZE, MANIPULATORY).  
 DLA BARDZEJ WYMAGAJĄCYCH: KOMPUTERY PC W  
 DOWOLNEJ KONFIGURACJI, DYSKIETKI, MYSZY, JOYSTICKI...

STOISKO  
**18**

STOISKO KOMPUTEROWE  
 HALA UNIVERSALU  
 WARSZAWA PL.DEFILAD 2  
 PAWILON 26 (czerwony sektor)  
 TEL. 693-60-35  
 CZYNNE 11.00 - 19.00  
 SOB.-NIEDZ. 10.00 - 16.00

**SONIC**  
 Sapieżyńska 8  
 00-215 Warszawa  
 tel./fax 635-08-17  
 bbs 641-45-60

DETALICZNA I HURTOWA  
 SPRZEDAŻ CZĘŚCI KOMPUTEROWYCH  
 ORAZ GOTOWYCH ZESTAWÓW.

**RATY!**

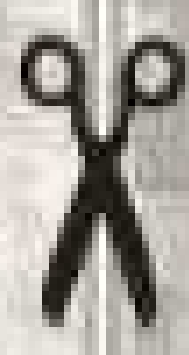
**Komputery 486 już od 1.774 zł + VAT\***

Duży wybór:  
 napędów CD ROM, kart muzycznych, kart graficznych, procesorów, dysków twardych.

\*ZESTAW ZAWIERA: MONITOR MONO, FDD 1,44, VGA 512, MULTI I/O, MINI TOWER, KLAWIATURA, 4 MB RAM, PROCESOR 486 SX/25 MHz INTEL, HDD 210 MB CAVIAR.

**Pole do popisu:**

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



**XYWA:**

SHITY

1	2	3	4	5	6	7

**LISTA PRZEBOJÓW  
 KOMPUTERA TYPU:**

HITY

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

# PLAY-BOX '95

Katowice - Spodek

godz. 10-18

31.03 - 2.04.1995

---

## Uczestnicy branżowi

- ✗ Fonografia
- ✗ Video
- ✗ Gry komputerowe i TV, programy edukacyjne
- ✗ Rozgłośnie radiowe
- ✗ Producenci sprzętu Tele-Audio-Video
- ✗ Agencje koncertowe i organizatorzy imprez
- ✗ Artyści i managerowie
- ✗ Prasa branżowa

## W programie PLAY-BOX '95

### 1. Część artystyczna

- koncert galowy TOP '94
- doroczne wyróżnienia branżowe
- sobota 1 IV - o godz. 12<sup>00</sup> (to nie Prima Aprilis)  
losowanie cennych nagród

### 2. Część promocyjno - targowa

- promocyjna sprzedaż płyt CD, kaset audio i video, gier komputerowych i TV, programów edukacyjnych
- "FONOBAZAR" z udziałem:
  - agencji koncertowych, managerów, wykonawców, domów kultury, organizatorów imprez, rozgłośni radiowych
- ekspozycja sprzętu Tele-Audio-Video
- akcje samplingowe
- spotkania z dealerami i zwiedzającymi

**ZAPRASZAMY**



# Listy

## KĄCIK MAŁEGO I DUŻEGO ATAROWCA IM. K. KUBECZKI

Przykro mi, że Wam komputery wynieśli, ale za głupotę trzeba płacić. Jeśli wynieśli i Atari, to to byli równiacy chłopaki, a jeśli nie, to niech ich złapią. (...) To smutne, że nie daście ani jednego opisu na Atari (tych nadesłanych of course nie liczę). Jeszcze jeden taki numer i piszę list pożegnalny.

Krzyś Kubeczko

Ataraka nie wynieśli, ale i tak ich nie złapią (czy oni kiedyś kogoś złapali?). Możesz się pocieszyć, że sąsiedniej redakcji „Commodore & Amiga” w ogóle nie tknęli. Jeśli chodzi o Atarynki – okazało się, że nasza walka o opisy z innymi członkami redakcji nie dała wystarczających rezultatów. Jedy-nymi, z którymi mogliśmy się dogadać byli Czytelnicy – i stąd atarowskie opisy w „Czytelnicy nadesłali”. Może nie są najpiękniejsze, ale za to wyczerpujące i treściwe. A może sam byś coś podesłał?

## ZABEZPIECZAMY SOBIE PRZYSZŁOŚĆ

Pocałuj kogoś, kogo kochasz, kiedy otrzymasz ten list. List został wysłany do ciebie. Otrzymasz szczęście w ciągu 4 dni od otrzymania tego, jeśli odeślesz go dalej. To nie żart. (...) Wyślij ten list do ludzi, o których myślisz, że potrzebują pomocy i szczęścia. Nie wysyłaj pieniędzy, ponieważ szczęście nie ma ceny. Nie zatrzymuj tego listu, musi on puścić twoje ręce w ciągu 99 godzin. Oficer Raf-u otrzymał 70000 usd. Jack Milton wygrał 4000 usd i stracił ponieważ przerwał łańcuch. (...) Proszę wysłać 20 kopii tego listu, zobaczysz co się stanie w ciągu 4 dni. Łańcuch pochodzi z Wenezueli, został napisany przez misjonarza. (...) Proszę nie ignorować, to działa.

(List nie podpisany, zachowano pisownię oryginału – A&G)

Zgodnie z poleceniem rozsyłamy ten list do wszystkich naszych najbliż-

szych, tj. Was, Czytelnicy. Ponieważ zamiast 20 kopii poszło ich w świat 130 tys., liczymy na władzę nad światem, biliardy dolarów, kwitylon wielbicielek i browar na własność. O ile coś nie wyjdzie, damy znać – choć raczej na to się nie zanosi.

## PRZEPROSINY

My, Zboczeńcy z Lasku Bieleńskiego zostaliśmy obrażeni w nr 3/94 Top Secretu na stronie 50 w artykule „Komiks”.

Został tam uznany za podobnych do redaktorów tegoż pisma. Jesteśmy zboczeńcami i jesteśmy z tego dumni, jednak nikt z nas nie jest podobny ani do abstynentów, jak Sir Haszak, ani do impotentów, jak cała reszta redakcji.

Zboczeńcy

z Lasku Bieleńskiego

Serdecznie przepraszamy wszystkich zainteresowanych. Wspomniany artykuł ukazał się w piśmie przez przypadek i bez wiedzy większości redakcji, jako nieodpowiedzialny wybrzyk czynników, które kiedyś wreszcie zawieemy po imieniu, Haszak! Gotowi jesteśmy do wypłacenia odszkodowania lub przybliżenia na łamach trudnego i pełnego niebezpieczeństw losu Zboczeńców z Lasku Bieleńskiego w postaci ilustrowanego reportażu. Niezależnie od tego wypraszamy sobie uwagi o impotencji – Kopalny jest trzystuprocentowym męczyzną, a inni z nas nie odbiegają od normy.

## IN EXTREMIS

Dziobę jak szalony z informy na komputerach 286/12 640 KB RAM-u. Czyż to nie wspaniało? Mój informatyk tell mi, że aby się czegoś

nauczyć, mamy wymazać z dysku wszystkie

gry, zostawć only szachy.

Marcin

AT-ki to komputery historyczne, ale nawet na nich można sporo się nauczyć. Ba, nawet nauka na komputerach mniej-niż-16-bitowych też może wyjść na zdrowie. W końcu do grania masz własną maszynę w domu.

Parzem od informatyki się nie przejmuj – to co mówi, jest niebezpiecznym ekstremizmem. Założylibyśmy się, że sam ma twardeła zapchanego graml. No, chyba że wszystkie wykasował żeby mieć miejsce na pornograficzne GIF-y.

## TO JEST KAT, TO JEST KAC, A TO JEST KOT

Dla jakiego picu zamieszczacie reklamy różnych kart i gier zamiast je opisywać (chyba że to czasopismo fanów reklam gier komputerowych).

Sączy Pącze

Reklamy to wracający temat. Powiedzmy jeszcze raz: im ich więcej, tym cena pisma niższa. Gdybyśmy zrezygnowali z reklam, cena TS wzrosłaby o co najmniej 5 zł. I co, fajnie by było? A o dobrych reklamowanych produktach staramy się zawsze napisać, abyście poznali także obiektywny osąd.

## PROBLEMY Y WYJAŚNIENIA

1. Jaki typ dziewczyn lubi Kopalny?
2. Czemu nie opisujecie złych gier?
3. Czemu nie macie 15000000000 stron. Tylko odpowiedzcie mądrze!

Mr. Atomic

1. Każdy.
2. Lepiej pisać o dobrych grach, niż o złych. I tak mamy mało miejsca na te pierwsze. Dlatego piszemy o złych grach rzadko, najczęściej jeśli są to produkcje polskie (nasz rynek jest tak mały, że możemy wszystko komentować) lub zachodnie bardzo rozreklamowane.
3. „TS” byłby tak gruby, że nie mieściłby się w wąskich okienkach przez które kioskarze podają gazety.

## PRAWO NA POWAŻNIE

W telegazecie przeczytałem, że wymieranie i pożyczanie gier jest przesłupatwem. Czy to prawda?

Robert Włodarczyk

Z tego, co nam wiadomo

pożyczanie i wymieranie gier w ograniczonym zakresie jest dopuszczalne. Kupując grę kupujesz zarazem jednostronową licencję na jego użytkowanie. Możesz wymienić grę z kolegą, jeśli skasujesz swą kopię.

## ZAWROTNE TEMPO ROZWOJU TECHNICZNEGO

Widzę jak pędzicie, by nadążyć za postępem technicznym i natchodzi mnie refleksja. Po co mam kupować lepszy komputer, skoro za rok będzie on już tylko przestarzałym złomem.

Michalek Yermysy Bukowski

Cały list był bardzo duży i generalnie traktował o tym, jak kiedyś programiści wyciskali z jednej i tej samej maszyny (boski ZX) coraz lepsze efekty, a teraz idą na skróty i jeśli coś nie wychodzi, to zamiast optymalizować kod żądają lepszej maszyny. I oczywiście masz rację.

Autorzy gier, szczególnie PC-tych, pędzą na oślep. Ale czy możemy coś na to poradzić? Nie! Mamy do wyboru – albo trzymać się jednej i tej samej maszyny i do końca życia tłuc „Arkanoida” albo ciągle upgradować. Prawda jest taka, że ludzie na Zachodzie koszty takich operacji nie dotyczą tak bardzo (sprzęt kosztuje tyle samo \$, a gość zarabia kilka albo i kilkadziesiąt razy więcej) jak nas. I znowu jesteśmy w d... bicu.

## TECHNIKA I TECHNOLOGIA

Czy to, że ARJ pakuje gierkę zajmującą 30 MB na dysku 2 8 MB nie świadczy o tym, że programiści pisali ją ze zbyt dużym „rozmachem”.

Rabbił

Nie. Na pewno znaczy to tylko jedno: że pliki gry nie zostały w żaden sposób wcześniej skompresowane. Dlaczego, mimo że kompresja to zabieg pomniejszający grę? Najczęściej dlatego, że gra już jest powolna, a gdyby jeszcze musiała bawić się w odpakowywanie informacji, nikt by nie wytrzymał. Albo gra musi w krótkim czasie ładować dużo informacji, tak że nie można ich skompresować, bo cały proces wydłużyłby się. Albo po prostu komuś się nie chciało.

## ODPOWIEDZI RETORYCZNE

Dlaczego przeprowadziliście się z ul. Wspólnej na ul. Służby Polskiej?

B.J. Białkiewicz

[—]

Na listy odpowiadał jak zwykle jedynie skuszny i wspaniały team Alex & Gawron, w stanie wskazującym na zmęczenie, zdenerwowanie, przepracowanie, niedocenienie i jeszcze parę innych rzeczy.



Tyle listów? Wprost niebywale.

# CZYTELNICZY NADESŁALI

– O Jezu – szepnął Mac Dog patrząc na ostrze gilotyny sunące ku niemu z zadziwiającą prędkością. Na ułamek sekundy nim ostrze osiągnęło swój cel, Mac Dog zdążył przemyśleć całe swoje życie. Przypomniał sobie, jak odnalazł ten dziwny dom na pustkowiu. Drzwi zatrzasnęły się za nim, a nóż wysunął mu się z dłoni i potoczył po podłodze. W tym domu było zupełnie inaczej, niż gdziekolwiek indziej. Pełno było pajaków i nietoperzy, a po pokoju chodzili dziwni ludzie atakujący każdego intruza. Mac Dog pamiętał, jak odeszły w tym domu normalnych ludzi. Ostrzegali go przed tym miejscem, nalegając, aby się stąd wynosił, jeżeli chce zachować życie. Zignorował ich. Teraz wzbierała w nim żołąć, gdy sobie o tym przypominał. Było już za późno. Ułamek sekundy potem odcięta głowa Mac Doga potoczyła się po podłodze. W domu zapadła cisza, taka sama jak przed wiekami.

Teraz pojawiłeś się Ty. Jesteś młodym człowiekiem, nazywasz się Dylan Dog. Mac Dog był Twoim stryjem. W jego starym biurku znalazłeś pamiętnik sprzed stu lat. W pamiętniku narysowana była mapa z zaznaczonym na niej krzyżykiem. Pod nim widniało tylko jedno słowo: „DOM”. Na tym wspomnienie stryja urywały się. Ostatnim zdaniem w pamiętniku było „Wyruszam 9.XII.1888”. Nie zastanawiając się wiele chwycił mapę i wybiegł na poszukiwanie tego domu. Chciałeś dowiedzieć się, co stało się stryjowi oraz odnaleźć to, czego jemu się nie udało. Zdążyłeś zabrać tylko pistolet i 6 kul. Skierowałeś się drogą według mapy.

Znajdujesz się w starym domu, w miejscu oznaczonym na mapie

„Start”. Naciśnięcie spacji przechodzi do menu kieszeni Dylana. Aby użyć przedmiotu, należy nakierować na ten przedmiot strzałkę i wcisnąć „Fire”, potem naciskamy spację aby wyjść z menu. Dylan może użyć danego przedmiotu, jeśli naciśniesz „Fire”. Aby podnieść przedmiot z podłogi należy stanąć na nim i przejść do menu. Przedmiot pojawi się w dolnym okienku, strzałką „do góry” podnosisz go, zaś strzałką „w dół” – porzucasz już niesione przedmioty. Wszystkie leżące na podłodze przedmioty mają postać świecących kwadracików.

Energia bohatera przedstawiona jest na górze ekranu. W miarę jak Dylan ją traci, na górze pojawia się rosnący napis R.I.P. Ukazanie się całego nagrobka spowoduje śmierć bohatera. Aby wejść w drzwi, należy dać joystick do góry.

Po domu chodzą 2 rodzaje przeciwników: „mieśniaki” i „twarde mieśniaki”. Tych pierwszych możemy załatwić pięścią lub bronią. „Twardych mieśniaków” nie da się załatwić ani pięściami, ani zwykłą bronią. Należy uciec się do sposobu (opisane dalej) lub skorzystać z pistoletu – jednak nie radzę niepotrzebnie marnować nabożów.

Teraz dokładnie o tym, jak przebiega gra (numery przedmiotów zaznaczone są na mapie):

Weź kawałek metalu (nr 2) i użyj go. Teraz zamiast bić się pięściami, możesz przywalić gościowi tymże metalem. Potem weź pierwszy klucz (nr 3, po drodze załatw pistoletem „twardego mieśniaka”) i otwórz nim drzwi. Od człowieka weź instrukcję obsługi półkuli (nr 4), pobiegnij aby podnieść kasety VHS (nr 5), a następnie weź żarówkę do półkuli (nr 5).

## I STAŁA SIĘ JASNOŚĆ

Rubryka, jak widać rośnie... Nadzieje na to, że „TS” będzie w całość redagowany przez Czytelników też... Ale co tu robić, skoro jesteście tacy miłi, zdolni i płodni. Po prostu stado znakomych opisów nas zdeptało (i pomknęło dalej).

Miejsca znowu brakuje, więc straszczymy się. Przypominamy: do wygrania roczna prenumerata TS, książki „Iskier” warto 150 tys. starych złotych oraz prawo do opublikowania zdjęcia i trzech linijek dowolnego (byłe cenzuralnego) tekstu, o ile sobie defekwent zażyczy oraz takowe podeście. W zamian rządymy map (bądź winnych elementów graficznych) i dobrych opisów gier jeszcze nie publikowanych w TS.

Alex & Gawron

Teraz zasuwasz do instrukcji obsługi ornamentu (nr 8), po drodze weź 2. klucz (nr 7) i dopiero teraz idź po nr 8. Ale uważaj! Po drodze jest plansza z „twardym mieśniakiem” oraz monitorem. Należy uczynić tak: zam tam wejdziesz, uaktywnij w kieszeni kasety VHS. Teraz szybko pędź do monitora i użyj kasety (tylko jeden raz!). Twardy mieśniak zatrzyma się. Przywal mu czymś i zaczekaj aż się przewróci. Teraz weź przedmiot nr 8. Idź do ornamentu (zaznaczony na mapie) i użyj drugiego klucza. Na dole otworzą się tajne drzwi. Wejść w nie, weź sztylet (nr 9, jest dobrą bronią, używaj go).

Podnieś instrukcję obsługi twarzy (nr 10). Idź do półkuli i użyj na niej żarówki. Niżej otworzy się dziura w podłodze. Poczekaj aż twardy mieśniak do niej wpadnie. Weź 3. klucz (nr 13). Uwaga: po drodze dziurę przeskocz, bo zginiesz. Włóż i idź do rur, korzystając z nich wejdź na górę (na ostatnią rurę skacze się z rozpędu). Załatw pistoletem „twar-

dego mieśniaka” i weź telefon (nr 11). Biegij do okratowanych drzwi i weź miecz (nr 12), a zostaw telefon. Idź do drzwi zamkniętych na 3. klucz i otwórz je. Idź do drzwi zamkniętych na 2. klucz (po drodze załatw pistoletem twardego mieśniaka), otwórz je, weź instrukcję obsługi ornamentowanych drzwi (nr 15), idź do okratowanych drzwi i otwórz je telefonem. Weź instrukcję obsługi żelaznych drzwi. Biegij i podnieś książkę (nr 14), a potem weź młot (nr 16, najsukieczniejsza broń).

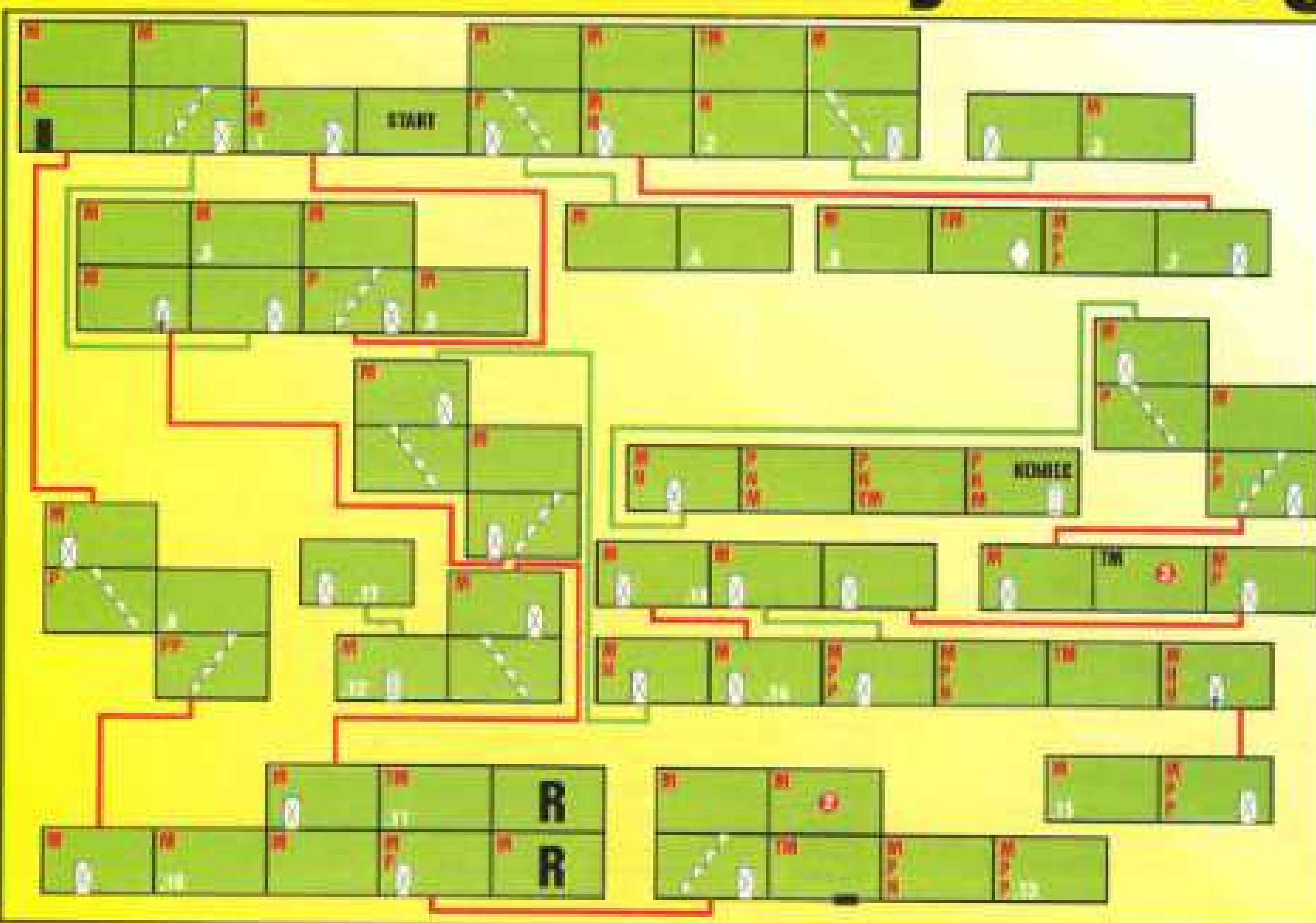
Idź do twarzy. Przed tą planszą uaktywnij w menu kieszeni książkę. Pobiegij do twarzy i użyj książki. Natychmiast schył się! Jeśli zrobisz to za późno, gilotyna utnie Ci głowę! Jeśli przeżyjesz, zauważysz ściepłego „twardego mieśniaka” (coś, albo Ty, albo on). Teraz biegij do żelaznych drzwi, załatwiając po drodze „twardego mieśniaka”, stań przy żelaznych drzwiach i użyj 3. klucza.

Czuł wzbierającą w nim radość i dumę, gdy otworzył ostatnie drzwi.

Rozległ się zgrzyt i drzwi stanęły otworem. Dylan wszedł do środka...

John

## Dylan Dog

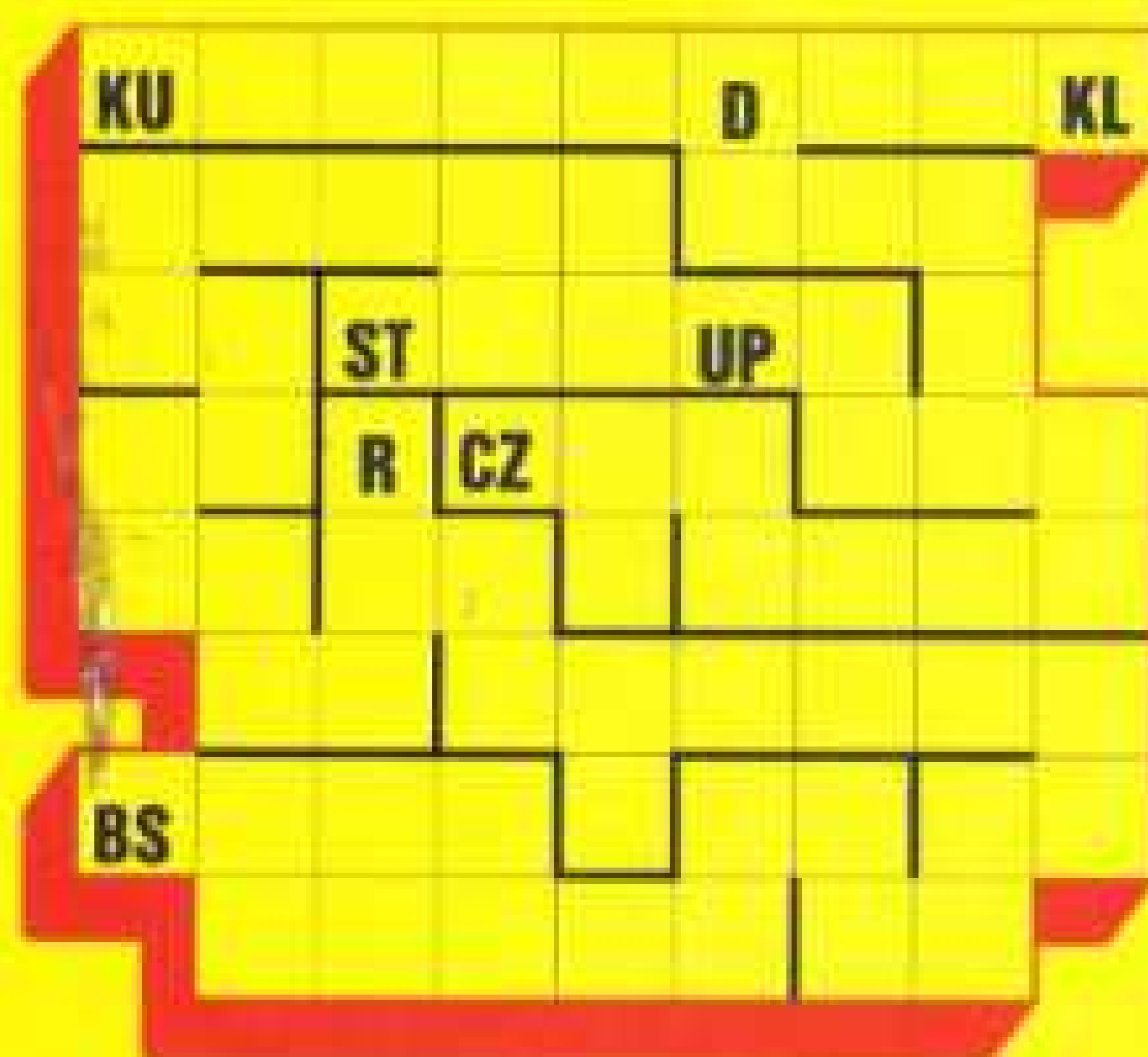


### DYLAN DOG

- MIEŚNIAK
- PAJĄK
- NIETOPERZ
- DRZWI
- DRZWI ZAMKNIĘTE NA 1 KLUCZ
- DRZWI ZAMKNIĘTE NA 3 KLUCZE
- TAJNE DRZWI
- OKRATOWANE DRZWI
- ŻELAZNE DRZWI
- MONITOR
- ORNAMENT
- PÓLKULA
- TWARZ
- TWARDY MIEŚNIAK
- MIEJSCE POWSTANIA DZURY W PODŁODZE
- APTECZKA
- KAWAŁEK METALU
- 1 KLUCZ
- 2 KLUCZE
- INSTRUKCJA OBSŁUGI PÓLKULI
- KASETA VHS
- ŻARÓWKA DO PÓLKULI
- SZTYLET
- INSTRUKCJA OBSŁUGI TWARZY
- TELEFON
- MIECZ
- KSIĄŻKA
- INSTRUKCJA OBSŁUGI OKRATOWANYCH DRZWI
- MŁOT
- INSTRUKCJA OBSŁUGI ŻELAZNYCH DRZWI
- SCHODY
- RURA



# Kernaw



Jest rok 2007. Znajdujesz się na zamku Kernaw. Twoja misja to odnaleźć 4 przedmioty: różdżkę, klucz, czary i kule, ukryte gdzieś w tym mrocznym zamczysku. Przedmioty te należy następnie umiejętnie wykorzystać, aby w ostatecznej fazie gry stoczyć walkę z rozwścieżoną bestią-smokiem.

Na początku, gdy startujesz, musisz odnaleźć różdżkę. Kiedy ją znajdziesz, będziesz mógł przejść przez komnatę złego upiora.

Dalej musisz odnaleźć klucz, który ukryty jest na dworze po prawej stronie (trzeba iść po chmurach). Gdy go odnajdziesz,

a jest to proste, wszystkie przejścia staną otworem. Pójdź wtedy w lewą stronę i przeskocz przepaść, którą wyszedłeś na dwór. Gdy pójdziesz dalej, znajdziesz otwarte wrota, gdzie zdobędziesz ogniste kule. Wykorzystasz je dopiero w walce z bestią.

Teraz musisz odnaleźć ostatnią rzecz: czary. Wróć, wskocz w przepaść i idź dalej prawym korytarzem. Gdy masz czary, będą Cię chronić w ostatecznej walce. Teraz musisz odnaleźć smokabestię (ukrywa się w podziemiach) i zabić go kulami.

Gra bardzo przypomina „Dragonus”, ma ładną oprawę graficz-

#### LEGENDA:

KU - kule  
D - dwór  
KL - klucz  
R - różdżka  
CZ - czary  
UP - upiór niebezpieczny  
BS - bestia-smok

ną i dobrą muzyką. „Kernaw” jest dobrze wykonany i myślę, że każdy użytkownik Atari powinien zagrać w tę grę, jeśli lubi dobre przygodówki. To naprawdę wciąga!

**Łukasz Montewka**

Dawno, dawno temu, w Szkocji u podnóża ponurego zamczyska była sobie wioska Talagon. Pewnej nocy całą okolicę wraz z zamkiem opłamały straszne stwory, zjawy i duchy. Wielu Mędrców szukało w starych księgach sposobu na uratowanie wioski. Po latach znaleziono rozwiązanie: od-

ważny śmiałek musi zebrać 30 kamiennych kul i dostarczyć je do komnaty z purpurowym łóżem.

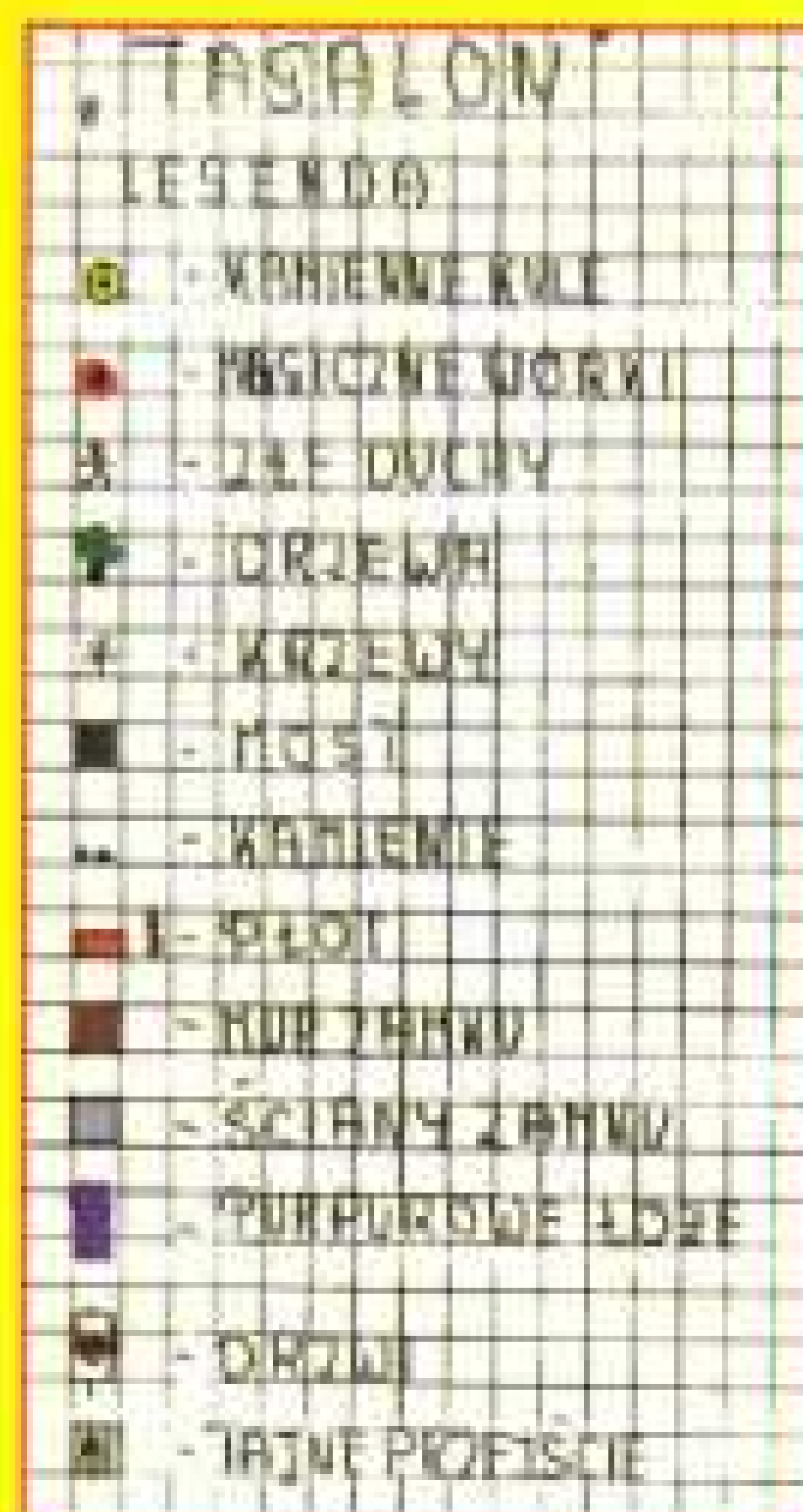
Droga nie jest prosta, wszędzie czyhają na niego stwory spotkania z którymi odbiera mu część posiadanej energii. W czasie wędrówki natkniesz się na czardziejskie worki, których zawartość

może Ci się bardzo przydać. Znajdziesz w nich energię, klucze do drzwi, tarczę ochronną, bombę, która niszczy znajdujących się na ekranie złych lub osłabia rywala, jeśli gra się we dwóch. Każdy przedmiot w worku jest aktywny do chwili użycia lub spotkania następnym workom. W grę można grać także we dwóch. Wtedy gracz musi zebrać wcześniej od rywala kamienne kule i samemu dostarczyć je do zamku.

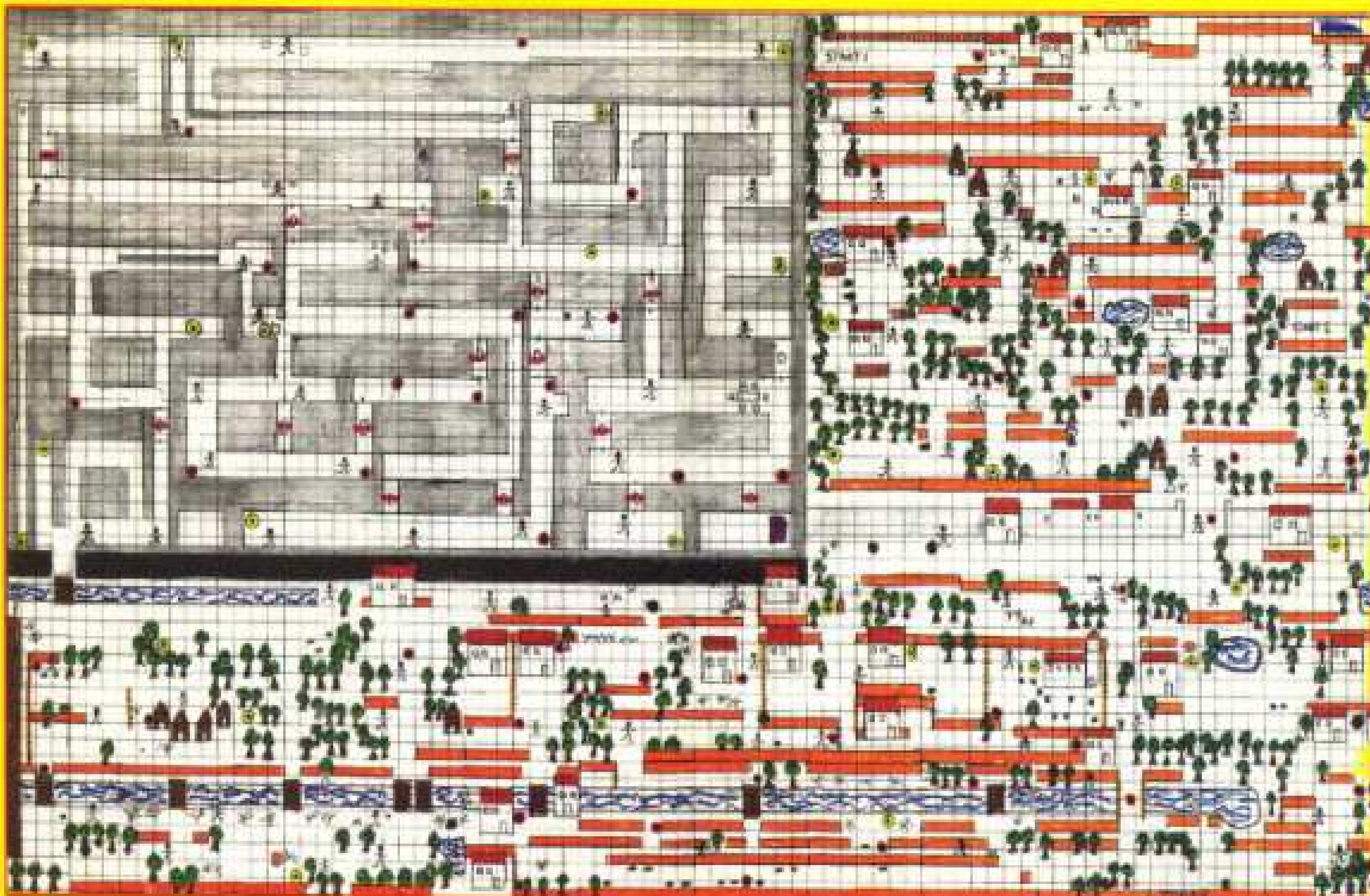
Powodzenia śmiałkom!

**Tomar**

Komputer: Atari



# Talagon



**ADAMS FAMILY / Atari ST / David Riggs**  
Wielki rodzinny spacer + „Złoty” – wyścigi z gry.

**ALADDIN / Sega Mega Drive / Boris Tómas**  
W 2. planie skrył się mistrzowiec z kalendarza, a kilka miejsc poświęca.

**ALLIANCE BURGERS / Commodore / Ralf Peters**  
POKE 3205, 135 – niecierpliwość.

**AMBULATOR / Commodore / Ralf Peters**  
POKE 3304/25 – niecierpliwość.

**ARABIAN / Nintendo / Dais Dymek**  
„Złoty” + „Złoty K” – amant podłogi, która ma 15. stopnia.

**ARIE / Amiga / Lukasz Dabek**  
W walce z górami i wodą, wspaniały, a nawet z ręką w kłosa górnika – wyścigi punktów i czasu.

**ATOMIC ROBBER / Amiga / Ralf Peters**  
Na stronie tytułowej wpis „LEBODAY”!

**ATOMIC RUNNER / Sega Mega Drive / Alan Jaworski**  
W 5. planie, gdy walczysz z Mac Radem, uważaj, że poważy się na twoją spódnicę, ale walczyć nie trzeba do samego końca planu. Mac Rad nie będzie mógł Cię pokonać, bo nie skończył planu. W 1. planie, ewentualnie, nie ma końca, nie ma końca straszyły, nie w parku, a dopiero potem w sekcji.

**BACK TO THE FUTURE 2 / Amiga / Andrzej Dymek**  
Złoty i srebrny „THE ONLY ROAD THERE TO GO” – niecierpliwość.

**BALLBLAST / Commodore / Dabek**  
Złoty + „Złoty” + „Złoty” + „Złoty” – powoli do następnych etapów gry.

**BANSHEE / Amiga 1000 / Patrick Wójcik**  
Na stronie tytułowej wpis „FLEET” i wpis „Złoty” – niecierpliwość. Zanim przejdzie wpis „I AM EXTREMELY EVIL” – „Złoty” – niecierpliwość.

**BANSHEE / Atari ST / Patrick Wójcik**  
Na początku gry wpis z kalendarza numerem 04-03-08 – niecierpliwość.

**BASINADU / Nintendo / Shag**  
Mistrzowie białej szachownicy w trzech, niecierpliwość „Złoty” i kalendarz w formie mapy, na której jest biała.

**BATTLE CITY / Nintendo / Dais Dymek**  
Przebieg białego i czarnego – początkowo one od siebie, nie, nie, nie – czarna od białego, a białego od czarnego. W 1. planie, ewentualnie, nie ma końca, nie ma końca straszyły, nie w parku, a dopiero potem w sekcji.

**BATTLE CITY / Atari ST / David Riggs**  
Kolejny etap gry, wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**DC KID / Amiga / Johny Szag**  
W walce z złodziejem, wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**BATTLE SQUADRON / Amiga / Waga**  
Początek gry, wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**BEACH HEAD / Commodore / Dabek & Dabek**  
Niecierpliwość, POKE 3305, 89.

**BEYOND THE HORIZON / IBM PC / Lukasz Bogdan-Balcer**  
Kody na „Złoty” i „Złoty” – Chapter one – 1476, Chapter two – 1616, Chapter three – 1712.

**BK RACES / Commodore / Casim & Boris**  
Niecierpliwość, POKE 1407, 136.

**BK SIMULATOR / Commodore / Dabek**  
W głównym menu wpisać „Złoty”. W walce, powoli, straszyły, nie w parku, a dopiero potem w sekcji.

**BODY BLOWS GALACTIC / Amiga / Ralf**  
W walce z górami, wpisać „Złoty” – niecierpliwość.

**BOUNDER MAN 1 / Nintendo / Shag**  
Podczas walce, wpisać „Złoty” i „Złoty” – niecierpliwość.

**BOMB X / IBM PC / Jerzy Kowalski**  
Wpis „Złoty”.

**BOULDER DASH / Commodore / M. Puchalski**  
POKE 1404, 145 – wstrząsanie głową.

**BOULDER DASH / Nintendo / Casim & Boris**  
Najlepiej w walce, wpisać „Złoty” i „Złoty” – niecierpliwość.

**BRIDE OF FRANKENSTEIN / Commodore / Ralf Peters**  
Kodowa kłosa, wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**BUBBLE BOBBLE 2 / Amiga / Andrzej Dymek**  
A kłosa tytułowej napis „BUBBLE” – niecierpliwość, wpis „Złoty” i wpis „Złoty”.

**BUMPT / IBM PC / Lukasz Bogdan-Balcer**  
Kody: ZOMBIE, LOVELY, SYSTEM.

**CBAL 1, 2 / Commodore / Adam Tępkowski**  
Straszyły, wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**CANNON ROCKER 2 / Amiga / Marek Tyrowiak**  
W 4. planie, wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**CANNON ROCKER 2 / Amiga / Tom**  
W 2. planie, wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**CAPONE / Amiga / M. Puchalski**  
Dzień 3, wpisać „Złoty” – niecierpliwość.

**CAPTAIN BLOOD / Amiga / M. Puchalski**  
Złoty i „Złoty” – nie pod walcząc, wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**CAPTAIN DYNAMO / Amiga / M. Puchalski**  
Wpis „PURPLE RAIN” w R-Space, Tępkowski „Złoty” i „Złoty” – niecierpliwość.

**CAPTAIN GATHER / Atari ST / Dabek**  
Na stronie tytułowej wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**CAPTAIN PLANE / Amiga / Ralf**  
Wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**CAPTAIN PLANE / Amiga / M. Puchalski**  
Przebieg gry, wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**CARNAGE / Commodore / Ralf Peters**  
Aby skłonić go, wpisać „Złoty” i „Złoty” i „Złoty”.

**CHAMPION DRIVER / Amiga / Andrzej Dymek**  
Kody: INDIA, BRAVO, CHARLIE, FOXTROT.

**CHAMPIONS OF RHYTHM / Amiga / M. Puchalski**  
Najlepiej „Złoty” i „Złoty” i „Złoty” i „Złoty” – niecierpliwość.

**CHAMPIONSHIP OF EUROPE / Amiga / Johny Szag**  
Jest wpis z Tępkowski, na to, że – niecierpliwość.

**CHASS ENGINE / Atari ST / David Riggs**  
Kody do 4. levela do 1. góra „Złoty” i „Złoty”.

**CHASE HD / Atari ST / Patrick Wójcik**  
Kody: wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**CHUCK ROCK / Atari ST / Patrick Wójcik**  
Kody: „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**CIVILIZATION / Amiga / Johny Szag**  
Najlepiej „Złoty” i „Złoty” – niecierpliwość.

**COLL WORLD / Commodore / Marek Tyrowiak**  
Wpis na stronie tytułowej, wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**COMMANDER KEEN / IBM PC / Jerzy Kowalski**  
Złoty + „Złoty” i „Złoty” – niecierpliwość.

**CRIME DOES NOT PAY / Amiga / David Riggs**  
Wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**CYBERNOD / Commodore / Ralf Peters**  
Złoty + „Złoty” – niecierpliwość.

**CYBERNOD II / Spectrum / Dabek**  
Złoty, kłosa jako „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**DEATHRIDE / Commodore / Adam Tępkowski**  
Wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**DEFENDER OF THE CROWN / Commodore / Marek Tyrowiak**  
Wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**D-GENERATION / IBM PC / Marek Tyrowiak**  
Kody: „Złoty” i wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**DEEZY DOWN / Commodore / Marek Tyrowiak**  
Złoty, kłosa jako „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**DEEZY PRINCE OF THE YAKS / Commodore / Waga**  
Złoty, kłosa jako „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**DOG FIGHT / Amiga / Lukasz Dabek**  
Aby skłonić go, wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**DRAGON / Atari ST / Patrick Wójcik**  
Najlepiej „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**DRAGON'S LAIR / IBM PC / Waga**  
Kody: wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**AND NOTHING ELSE MATTERS...**

Z naszym wzruszeniem patrzymy na starsze numery „TS”. Te rozpadające się, czarno-białe, pergaminowe strony... To były czasy... Mamy Emiliuszek Leszczyński stojący w drzwiach redakcji i mięszący w rękach swoją czapkę. My mu grzecznie „Pocóż tu przyjechał, szczeniaku?” a on, trzęsąc się ze strachu odpowiada: „No, bo ja... tego... duuuu...”. A teraz się porobiło, że człowiek musi takim buty czyścić.

Albo przeglądając te numery patrzymy też na starsze wydania TNT. Toż to smród białej Fonti nieprzyzwyczajony, dużo, dużo, dużo, co kot napłakał. A teraz – sami widzicie, 4 strony z trudem starzeją. A wszystko to dzięki WAM i choć nie jest przyjemnością grzebać się w takiej masie poczty i przepisywanie listów (a zajmuję to kilkadziesiąt godzin intensywnej pracy), to zawsze robi się to z lekką duszą – bo oto powstaje kolejna największa i najlepsza rubryka TNT w kraju. I niech się cieniuchy z konkurencją schowają – mają więcej stron na swoje rubryki, a palują tam mniej towaru.

A my dalej robimy swoje: nagradzamy każdego, kogo listy opublikowaliśmy. Dar-

**DREAM WEB / Amiga / Ralf**  
Kody do gry: wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**DRIP ZONE / Commodore / M. Puchalski**  
POKE 3305, 141 i POKE 1404, 141 – niecierpliwość i niecierpliwość.

**DUCKULA / Commodore / Adam Tępkowski**  
Czy jest w 1. planie, wpisać „Złoty” – niecierpliwość.

**DYTEROT / Commodore / Adam Tępkowski**  
Kody: wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**EC / IBM PC / Marek Tyrowiak**  
Aby skłonić go, wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**EDGE BOY / Amiga / Lukasz Bogdan-Balcer**  
Wpis „EDGE BOY” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**ELVIRA / Commodore / Ralf Peters**  
Aby skłonić go, wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**EMOTION / Commodore / Waga**  
Złoty – niecierpliwość.

**BOUNCE / Spectrum / Dabek**  
Wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**F. I. STEALTH / Waga / Jerzy Kowalski**  
Dopiero wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**FAST BREAK / Commodore / Shag**  
Złoty i „Złoty” – niecierpliwość.

**FAST LANE / Amiga / Ralf**  
Wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**FIRE & ICE / Amiga / Ralf Peters**  
Wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**FIST FIGHTER / Amiga / Ralf**  
Złoty i „Złoty” – niecierpliwość.

**FIST FIGHTER / Commodore / Ralf**  
Złoty i „Złoty” – niecierpliwość.

**FOOTBALL MANAGER / Commodore / Dabek**  
Wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**GAUNTLET 2 / IBM PC / Dabek**  
Wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**GHOST CHASER / Commodore / Ralf Peters**  
Kody do 2. levela „Złoty”.

**GIANTS / Commodore / Dabek**  
Wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**G. ORA, WAR / Atari ST / Ralf**  
Wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**GOAL II / Nintendo / Casim & Boris**  
Najlepiej „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**GOODFATHER / IBM PC / Waga**  
Kody: wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**Wpis „HOLIDAY” – niecierpliwość.**

**GOLDEN AXE / IBM PC / Patrick Wójcik**  
Na początku gry wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**GOLDEN AXE II / Sega Mega Drive / Dabek**  
Złoty i „Złoty” – niecierpliwość.

**GREAT COURTS / Commodore / Waga**  
Czy wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**GREAT ESCAPE / Commodore / Ralf Peters**  
Wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**GUY SPY / IBM PC / Waga**  
Kody: wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**HIPER GUNS / Amiga / M. Puchalski**  
Wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**HOLLYWOOD POKER PRO / Atari ST / Patrick Wójcik**  
Kody: wpisać „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**HYPER CLIMB / Atari ST**  
Wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**INDIANA JONES / Commodore / Adam Tępkowski**  
Złoty i „Złoty” – niecierpliwość.

**INDIANA JONES ADVENTURE / Amiga / M. Puchalski**  
Wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**INSPECTOR / Atari ST / Ralf Peters**  
Wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.

**INTERNATIONAL SA-SIDE SOCCER / Commodore / Dabek**  
Wpis „Złoty” i wpis „Złoty” – niecierpliwość.





mowy następny numer TB razem z okolicznościowym dyplomem dobrze do niego pociągnij. Tradycyjnie prosimy o czytelne pismo (przynajmniej przy słowach-kluczach czy kodach) oraz drożki TNT na kopertach. Na czym kończymy, bo się każda przypala, jak mawiał...

### Alex & Gawron

P.S. Był sobie Polak, Rosjanin i Niemiec. Złapał ich diabeł. Dał każdemu 2 metalowe kulki, zamknął w małym pustym szczelnym pomieszczeniu i mówił: Który z was zrobi taką sztuczkę z tymi kulkami, że mnie zadziwi, tego wypuszczę.

Idzie do Niemca. Niemiec postawił jedną kulkę na ziemi, odwrócił się, wyważył w ręce drugą, rzucił i BACH! Kulki zderzyły się. Nie zadziwiłeś mnie – mówi diabeł i idzie do Rosjanina. Rosjanin postawił jedną kulkę na ziemi, odwrócił się, wyważył w ręce drugą, rzucił, kulka odbiła się o wszystkie ściany i walnęła w pierwszą. Nie zadziwiłeś mnie – mówi diabeł i idzie do Polaka.

### A POLAK JEDNĄ KULKĘ ZGUBIŁ, A DRUGĄ ZEPSUŁ!

**INTERNATIONAL BAGGIE SOCCER** / Commodore / F&D  
Każdy gracz od „I” do „F” – zwycięzca partii ma 1 punkt.

**INTERNATIONAL TRUCK RACING** / Commodore / Games  
Dobrze. Aby przegrać, nie musisz być bez wagi, należy natomiast nie być bez talentu. Przechodząc drogę, bierz 10 punktów.

**SHAR 2/EM PC / Spectrum**  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt. Żyłki i kłopoty nie są tu potrzebne.

**ITALY '86** / Amiga / S&E  
Myśląc o grze, nie zapomnij o tym, że to jest gra o piłce nożnej. Aby przegrać, nie musisz być bez wagi, należy natomiast nie być bez talentu. Przechodząc drogę, bierz 10 punktów.

**JACK THE KNIFER** / Commodore / Games  
Złota partia – zwycięzca ma 1 punkt.

**JACKETS** / Commodore / Adam Trelant  
Dobrze. Aby przegrać, nie musisz być bez wagi, należy natomiast nie być bez talentu. Przechodząc drogę, bierz 10 punktów.

**JODGING MARG BROS** / Nintendo / D&D  
W grze 2-1 zwycięzca ma 1 punkt. Żyłki i kłopoty nie są tu potrzebne.

**JOHNNY DEAST** / Jokey  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**JURASSIC PARK** / Nintendo / Konami  
Złota partia – zwycięzca ma 1 punkt. Żyłki i kłopoty nie są tu potrzebne.

**K-30** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**K&K** / Commodore / F&D  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**KAGE** / Nintendo / S&E  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**KENE LABYRINTH** / EM PC / Waga  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**KICK OFF III** / Amiga / S&E  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**KLAX** / Atari ST / F&D  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**KLATWA** / Commodore / Lita & Sam  
1. Klatwa jest grą o 10 poziomach. Aby przegrać, nie musisz być bez wagi, należy natomiast nie być bez talentu. Przechodząc drogę, bierz 10 punktów.  
2. Poziome linie są zablokowane.  
3. W klatwie z wężem czasu nie możesz być bez wagi, należy natomiast nie być bez talentu. Przechodząc drogę, bierz 10 punktów.  
4. Klatwa jest grą o 10 poziomach. Aby przegrać, nie musisz być bez wagi, należy natomiast nie być bez talentu. Przechodząc drogę, bierz 10 punktów.  
5. Aby przegrać, nie musisz być bez wagi, należy natomiast nie być bez talentu. Przechodząc drogę, bierz 10 punktów.  
6. Ciepła klatwa jest grą o 10 poziomach. Aby przegrać, nie musisz być bez wagi, należy natomiast nie być bez talentu. Przechodząc drogę, bierz 10 punktów.

**KOLD FORTUNE 2** / Commodore / Waga  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**KRAKULT** / Commodore / F&D  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**KUPREC** / Atari / F&D  
1. Kuprec jest grą o 10 poziomach. Aby przegrać, nie musisz być bez wagi, należy natomiast nie być bez talentu. Przechodząc drogę, bierz 10 punktów.  
2. W kuprecie jest grą o 10 poziomach. Aby przegrać, nie musisz być bez wagi, należy natomiast nie być bez talentu. Przechodząc drogę, bierz 10 punktów.

**LASER SQUAD 3** / Commodore / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**LAST ACTION HERO** / Amiga / Jokey  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**LAST MAN** / Commodore / F&D  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**LEADER** / Amiga / F&D  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**LEISURE SUIT LARRY 2** / EM PC / S&E  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**LEMMINGS NEW YEAR** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**LEWINGS 2** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.



**LIBERATOR** / Commodore / F&D  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**LICENSE TO KILL** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**LOST PATROL** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**LOTUS ESPRIT** / Commodore / F&D  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**MAD MABLE** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**MAG CLAND DOZY** / Commodore / F&D  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**MARAHAR** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**MICKY MANIA** / Sega / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**MINTY MOLE** / Commodore / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**MOORSHIRE RACER** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**MORTAL KOMBAT** / Sega / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**MORTAL KOMBAT 2** / Sega / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**MORTAL KOMBAT 3** / Sega / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**MORTAL KOMBAT 4** / Sega / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**MORTAL KOMBAT 5** / Sega / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**MORTAL KOMBAT 6** / Sega / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**MURDER POLICE** / Atari ST / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**NAIL SEAL** / Commodore / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**NIGHT EMERGENCY** / Commodore / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**NIGHT BOOM** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**ONE ON ONE 2** / Commodore / Lita & Sam  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**ORPHANS** / Commodore / F&D  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PAC LAND** / Atari ST / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARA ACADEMY** / Commodore / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARA ACADEMY 2** / Commodore / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 2** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 3** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 4** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 5** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 6** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 7** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 8** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 9** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 10** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 11** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 12** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 13** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 14** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 15** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 16** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 17** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 18** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 19** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 20** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 21** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 22** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 23** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 24** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 25** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 26** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 27** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 28** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 29** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

**PARADISE 30** / Amiga / Games  
Każdy gracz od „A” do „F” – zwycięzca ma 1 punkt.

# & kody





# & kody

## BLOOD & FIRE

IBM PC  
1 - ZOMBIE  
2 - BOYNEI  
3 - BZUYCN  
4 - SIOUKA  
5 - LOVELY  
7 - SYSTEM  
8 - BUSYMP  
(Jacek Kowalski)

## BOULDER DASH

Nintendo  
02 - 83587D  
03 - 840137  
04 - 840967  
05 - 225378  
06 - 752053  
07 - 42348C  
08 - 457387  
09 - 42257D  
10 - 884114  
(Cottam-Kubelka)

## CHROME

Amiga  
01 - START  
02 - TRUTH  
03 - JELLY  
04 - STORY  
05 - CLOUD  
06 - MOUSE  
07 - HUMAN  
08 - FLOOR  
09 - PAPER  
10 - EARTH  
11 - SPACE  
12 - GEMAM  
13 - APPLE  
14 - JUICE  
15 - CHESS  
16 - WORLD  
17 - AUDIO  
18 - LOGIC  
19 - TITLE  
20 - VENUS  
(Nigel)

## ECCO THE DOLPHIN

SEGA 16 bit  
1 - PCKEDUAP  
2 - TUJMDUAF  
3 - TDQIDUAR  
4 - TXYYVIAK  
5 - DQDQDFX  
6 - QXBCWDFY  
7 - XYXDVIEW  
8 - ZNBVEYREK  
9 - TMAYREG  
(Lee the Bee)

## FELIX

Amiga  
2 - MUSIC  
3 - EMERALD  
4 - MAGIC  
5 - HEADACHE  
6 - ORANGE  
7 - PANTHER  
8 - PORSCHE  
9 - DUNGEON  
(Kano)

## GOBLINS

## Amiga

02 - UDUQDFE  
03 - ICIGCAA  
04 - EOPQPCD  
05 - FTWKEEM  
06 - HOFWBFU  
07 - DWNBEBS  
08 - JCIWHHH  
09 - IBTEAGM  
10 - LPNASJD  
11 - HWVYQKB  
12 - FTQJTLB  
13 - DSNJOMA  
14 - EYBENNE  
15 - TQLEROD  
16 - TQTOPFF  
17 - IPBLIKH  
18 - KINSRW  
19 - NEMERISH  
20 - NLEURTG  
21 - LEUDEUK  
22 - TOLEDVU  
(Wasyf)

## HERO'S SOCCER

Nintendo  
02 - 0103  
03 - 0307  
04 - 1015  
05 - 1223  
06 - 0721  
07 - 1115  
08 - 0424  
09 - 0626  
10 - 0602  
11 - 0223  
12 - 1126  
(R.C. Fox)

## JUNGLE STRIKE

Amiga 1200  
02 - R9XVWTTALKR  
03 - 9KXVW7NSGFJ  
04 - X7PCZJ03VPH  
05 - VMG2R7LSZYF  
06 - W7MFY746RY  
07 - TNP23L6MHDS  
08 - 740FXL6MHDS  
09 - NSHFV6MHPW  
10 - L6DWHFK3B54  
(Evia)

## JURASSIC PARK

Amiga 500  
2 - 8EB75C3D  
3 - DESFB8CS  
4 - EEE7740D  
Amiga 1200  
2 - 85A4832D  
3 - H89C32Y4  
(Kano)

## MAGIC SERPENT

Amiga  
01 - ADVERTISER  
02 - TOOTHPASTE  
03 - CLEVERNESS  
04 - TELEVISION  
05 - COMPLICATE  
06 - EVERYWHERE  
07 - CONNECTION  
08 - COPYWRITER

09 - CIGARETTES  
10 - IMPOSSIBLE  
11 - INTERESTED  
(Patrick Wolczyk)

## MOVEN

Amiga  
1 - NHFSTJLL  
2 - UQGEDDQ  
3 - AKJSWEZE  
4 - ADDSFWWW  
(Lukasz Bogusz-Swidetz)

## PRINCE OF PERSIA

SEGA  
02 - BAKFDC  
03 - ELKDRK  
04 - AEFBLU  
05 - STJGZE  
06 - OOPBU  
07 - OOPCPAP  
08 - STUTUP  
09 - OOPGOF  
10 - VTLWRF  
11 - YTLJGA  
12 - UQPSZX  
(Florian)

## PSYBORG

Amiga  
Anacron:  
2 - 1610  
3 - 1510  
4 - 1704  
Krypton:  
1 - 7504  
2 - 3027  
3 - 5269  
4 - 7235  
5 - 4794  
Kalgan:  
1 - 3413  
2 - 3411  
3 - 5053  
4 - 9591  
5 - 4269  
Zargon:  
1 - 4640  
2 - 4412  
3 - 2426  
4 - 8883  
5 - 5064  
Terminus:  
1 - 0722  
2 - 4464  
3 - 9802  
4 - 9972  
5 - 2972  
6 - 5804  
Trantor:  
1 - 0019  
2 - 7072  
3 - 8765  
4 - 0218  
5 - 9308  
6 - 3704  
7 - 4970  
Sol:  
1 - 3610  
2 - 2340  
3 - 3482  
4 - 2610  
5 - 7292  
6 - 2022  
7 - 4426  
(Unknown Hero)

## RELAXED MOTIONS

Commodore  
01 - OOPSLIP  
02 - CULT OF SNAP  
03 - MOUNTAIN  
04 - JOE LE TAC  
05 - LAMBORGHINI  
07 - DONT PANIC  
08 - TRILLIAN  
09 - ROCKETEER  
10 - BACKDRAFT  
11 - DUCK TALES  
12 - BANANE  
13 - JUCCA PALME  
14 - COMPACT DISC  
15 - LASER  
16 - MOUNTAIN BIKE  
17 - SWATCH  
18 - BREE  
19 - BOSS  
20 - DO THE  
21 - BARTMAN  
22 - AMYGRANT  
23 - HIP HOP  
24 - ALAF  
25 - ENIGMA  
(Rafal Pietras)



**ROBSON**  
Robert Galgiewski

## SKLEP

oraz  
**KUPNO - SPRZEDAŻ**  
Wszystko dla miłośników gier

## Gry komputerowe:

CD-ROM, PC, Amiga CD-32, Amiga, Atari, Sega, Nintendo, 3DO (nowe i używane)

## Gry planszowe:

strategiczne, przygodowe, szachy

## Karty do gry

## Literatura:

o grach, o strategii, batalistyczna i historyczna

## Czasopisma z całego świata na temat gier

(nowe i stare egzemplarze)



## ZAPRASZAMY

Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową za pobraniem !!!

## WARSZAWA

ul. Chełmska 36

Pn - Pt. 11-19 Sobota 10-15  
tel./fax 41-67-25

## SCUM

Commodore  
10 - COPPER  
20 - MDT BAG  
30 - BOSHAFT  
40 - CPT COCK  
50 - NAZISRAUS  
60 - ROSE STONE  
70 - VVA CHE  
(Marcin Tyranowski)

## SECOND SAMURAI

Amiga  
2 - H8B2ZGDM  
3 - WMEYERK3Z  
4 - KQAVDQOTF  
5 - LADURJKO  
6 - RSHDQ6Z  
7 - ZOUTG6OK  
(Kano)

## SLATER MAN

Commodore  
05 - 60763C  
10 - HD73A  
15 - NVY083  
20 - 74BTGA  
25 - 803H46  
30 - 360RH0  
35 - JHR3CU  
(Marcin Tyranowski)

## TINY TOON

SEGA  
20 - HZBPTZKDLBB  
TZZGLDDU  
21 - XJBBTZZQGG8B  
TZZQLLGM  
22 - R0B0TZZVYKLB0  
TZZW60LM  
23 - YTB0TZZWZLBR  
TZZQRDTM  
24 - M00BTZZQZKBB  
TZZWZGMZ  
(Florian)

## WILD WEST SEYMOUR

Commodore  
2 - 71D1060B  
3 - 10C7000B  
4 - 238A200B  
(Jacek)

## WORKING STONE

Commodore  
01 - BEACH  
02 - GOING  
03 - WAYS  
04 - THINKY  
05 - FLAWY  
06 - SLIME  
07 - GO  
08 - FLY  
09 - PASS  
10 - CIGAR  
11 - HORROR  
12 - WORLD  
13 - HELL  
14 - MAPPET  
15 - STAR  
16 - SHIT  
17 - BOTTLE  
18 - DICKEN  
19 - HARD  
20 - PLAY  
21 - FREE  
22 - COOL  
23 - AMEN  
24 - OM  
25 - BABY  
26 - HOME  
27 - BOMB  
28 - CLEAR  
29 - JAMES  
30 - FREAK  
31 - PIT  
32 - VOLKEY  
33 - QJAT  
34 - ARTIST  
35 - FILTER  
36 - MANIA  
37 - STERN  
38 - LOVE  
39 - NEARL  
40 - NEWSIS  
41 - NEON  
42 - SNOOPY  
43 - GOON  
44 - KLL  
45 - PAINT  
46 - YEAF  
47 - FUCK  
48 - GOAL  
49 - KISS  
50 - ENDING  
(Rafal Pietras)



# pegasus



Nie jest to zadanie łatwe, ponieważ jak wiadomo kot zje

oczom naszym ukazują się trzy głowy, jedna ludzka pośrodku i dwie psie po bokach. Zadanie polega na tym, aby przenieść piramidkę złotych odważników z głowy jednego psa na głowę drugiego za pomocą magnesu zwisającego z sufitu. Jak zwykle czas nas pogania, a my musimy coraz szybciej myśleć (horror). Jeżeli wybrałmy pierwszą bramę, to dużo się nie napracujemy, ponieważ trzeba przenieść tylko

bloki o różnych kształtach i kolorach należy umieścić na planszy w taki sposób, by dwa o takich samych barwach nie leżały obok siebie, i oczywiście trzeba to zrobić w odpowiednim czasie.

Gdy wszystkie bloki ułożymy odpowiednio, czas przystąpić do następnej zagadki. Tym razem wśród kilku kul trzeba odnaleźć jedną, różniącą się od pozostałych wagą. Mamy do dyspozycji wagę, szczerą oraz armatę i trochę czasu. Tutaj też trzeba trochę pogłowkować i nie ludzić się, że zostaniemy z miejsca okrzyknięci geniuszami, ponieważ zostało jeszcze jedna robota do odwalenia.

Tym razem sterujemy trefarzem, który ma poustawiać w pokoju pakunki o różnych kształtach, tak aby nie było wolnego miejsca. Oj, musi się biedaczyna nabiegać, a czasu ma niewiele.

No właśnie. To już finał meczarni naszych biednych, szarych komórek. Na koniec pokaże nam się liczba naszego ilorazu inteligencji, i jeżeli nie jest taka, o jakiej marzyliśmy nie będziemy się chyba załamywać, bo przecież to tylko zabawa.

TYTUS

## Olympic I.Q.

Kto nie boi się przetestowania swojej inteligencji niech spędzi trochę czasu nad tą grą. W tym wypadku fani strzelanin mogą sobie odpuścić, a przyszła inteligencja wkroczyć do działania. Gra jest podzielona na cztery etapy, a każdy z nich stanowi oddzielną zagadkę, z którą trzeba się uporać w określonym czasie. Po rozwiązaniu (lub nie) każdego zadania nasza inteligencja jest oceniana i po podliczeniu wszystkich punktów jesteśmy określeni jako geniusze bądź kompletni idiotki. A oto zadania, które stoją przed nami.

Najpierw wcielamy się w rolę przewoźnika, który musi przewieźć łódką na drugą stronę rzeki mysz, kota, psa, tygrysa i słonia.

mysz, pies pogryzie kota, tygrys nie lubi słonia, który znowu parniczenie boi się myszy. Trzeba uważać, aby nie zostawić na brzegu pary zwierzątek czujących do siebie antypatię.

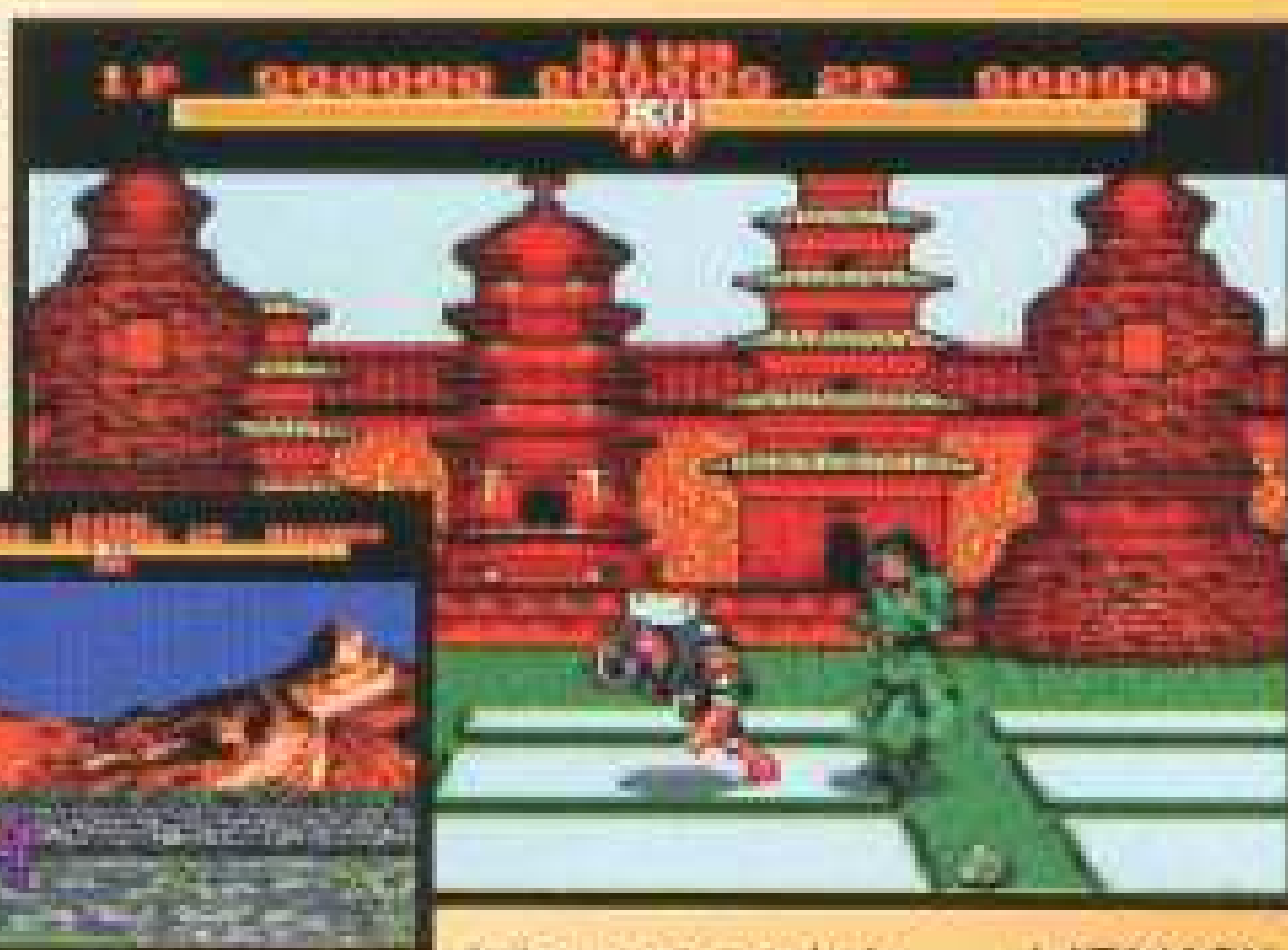
Gdy już przewieźmiemy całą menażerię, czeka na nas kolejne zadanie. Mamy do wyboru trzy bramy – są to po prostu różne poziomy trudności następnych zagadek. Po wejściu w jedną z nich

trzy odważniki. Za trzecią bramą natomiast ilość odważników zwiększa się do pięciu i tutaj zaczyna się najlepsza zabawa.

Jak się porządnie napracujemy przy odważnikach, to możemy odpocząć sobie przy układance. Przypomina ona trochę tetrisa, ale o innych zasadach (i kwasach). Jak zazwyczaj w układankach bywa z fragmentów trzeba ułożyć całość. W naszej zabawie

Oto gra, dzięki której możesz pobić wszystkich (no prawie wszystkich) chińskich mistrzów karate. Jednak aby dokonać tego wielkiego czynu, trzeba nauczyć się szybkiego przebijania paluszkami po joypadzie. Jeśli więc nie boisz się bolesnej niekiedy konfrontacji, to stawaj na ubitej ziemi tudzież na kamiennej posadzce i walcz. Masz do wyboru ośmiu przeciwników

i w tylnej postaci możesz się wcielić. Oprócz tradycyjnych kopnięć



koku, przez co każdy jego wróg szybko nabawia się potężnego bólu głowy. Mistrz

Kolesi potrafi niespodziewanie przygrzmocić butelką w głowę i robić inne psoty.

**SZALONY KRÓL** – ma potężny wyskok, po czym spada na swojego przeciwnika w postaci komety. Może też przefrunąć całą długość ekranu zahaczając nogą o czyjąś głowę.

**LATAJĄCY SMOK** – młody i bardzo agresywny. Strzela, kopie, mocno bije pięściami.

**STARY DZIWAK** – od czasu do czasu lubi poskakać komuś po zęb-

rach. Potrafi także zamienić się w kulę, która taranuje wszystko, co napotka na swej drodze. Jeżeli zbliżysz się do niego, uważaj, bo jego pięści mogą wtedy pełnić funkcję młotkami.

**PANI O ZŁOTYM SERCU** – nie jest wcale łagodna. Jak da komuś w szczękę, to delikwent musi natychmiast szukać dobrego protetyka.

Walki toczą się w ładnej scenerii. W tej chwili pojawia się chiński mur lub jakiś pejzaż. Grafika dobra, ale mam trochę zastrzeżeń do animacji. Muzyka w stylu „chiński folk elektroniczny”. Gra została zaopatrzona w instrukcję opisującą wszystkie ciosy w języku angielskim i chińskim (dla tych, co nie znają angielskiego). Miłośnicy mordobic tędą mogli trochę poszaleć.

TYTUS

## 56 World Heroes

i prawych prostych każdy bohater posiada kilka dodatkowych umiejętności, które teraz wymienię:

**PIĘKNA JENNY** – chyba tylko z racji swojego młodego wieku (16 lat), jest obdarzona anielskim błogosławieństwem, które zwala przeciwnika z nóg. Oprócz tego potrafi rzucać całym kompletem (dla sześciu osób) noży oraz przypalać ogniem z rękawa.

**KUNG CHEN** – mistrz klasztoru Shaolin. Przez lata praktyki wyćwiczył morderczy cios ręką z dos-

umie także wprawić się w ruch wirory i zadać zniecałca silny cios nogą. Czasami trzyma przeciwnika na dystans rzucając w niego świetlistymi kulami.

Te dwie postacie wzbudziły we mnie największą sympatię, a oprócz nich występują jeszcze:

**TYRANT** – jak się wkurzy, to jego pięści zamieniają się w jadowite węże. Uwielbia też rzucać zabami (zoolog jakiś?).

**PIJANY ZEBRAK** – można się po nim spodziewać wszystkiego.

niskie ceny - **SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA** - niskie ceny

**COMAT**

03-214 Warszawa  
ul. Koszóweczka 13/20

Sklep D.T. „SMYK”  
00-500 Warszawa ul. Krucza 50  
comt 27 72 11 27 93 21 www 398  
comt 28 830-2000, comt 800-1600

**Oferta 1** - Cartridge do gier TV typu Pegasus (Home Computer 3600, Hunter, Action Set) ok. 300 tytułów i

**Oferta 2** - Originalne cartridge do konsol typu Game Boy, Sega Game Gear, Sega 16 - Bit.

**Oferta 3** - Gry do komputerów PC (na dyskietkach i CD), Amiga, CD-32, Commodore 64 ok. 300 tytułów.

**Oferta 4** - Akcesoria, w tym: manipulatory do Pegasusa i Segi, płytolewy a także karty muzyczne do PC.

Szczegółowe informacje i katalogi po przesłaniu koperty zwrotnej ze znacznikiem pod jeden z wyżej wymienionych adresów. Proszę podać numer lub nazwę oferty.

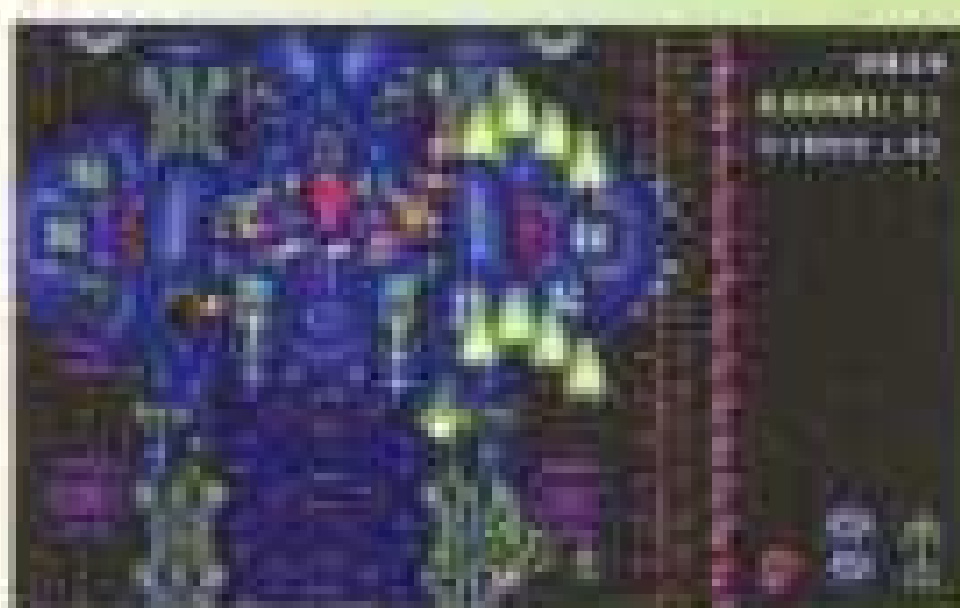


# SEGA

## wieści ze świata grania

### Truxton

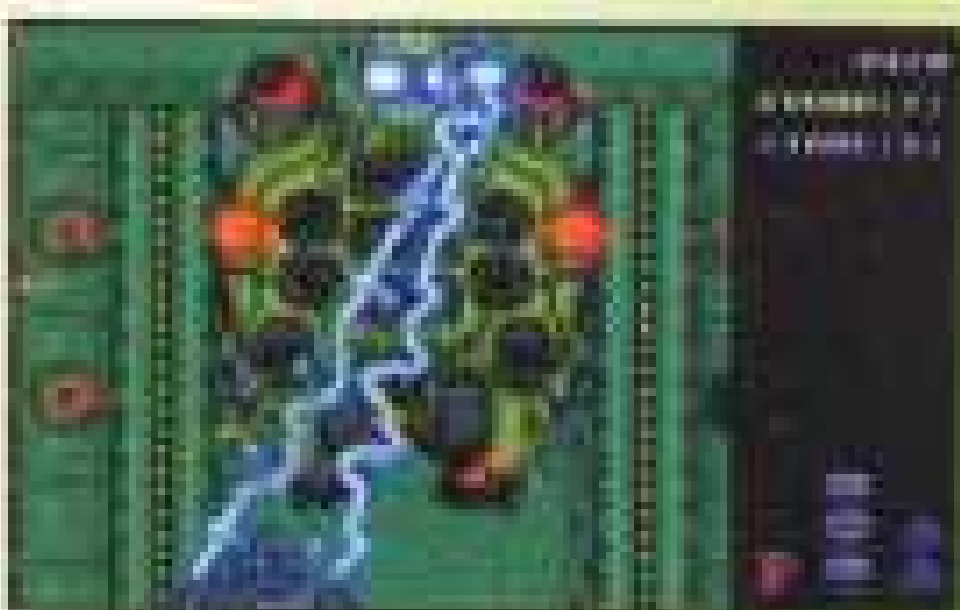
Oto kolejna strzelanina w kosmosie. Widok z góry: lecisz przed siebie (w górę ekranu) i strzelasz



do kosmitów.

Z początku ta gra wydała mi się kolejną nudną zręcznościową strzelaninką. Ale postanowiłem zagrać trochę więcej. I co? Ano w miarę grania zabawa wciągała mnie i początkowo miema graficznie i fabularnie gra, rozwinęła się do superrozmiarów. Co tu dużo pisać: bardzo dobra grafika, płynna animacja dużych obiektów, wiele rodzajów broni, spektakularne wybuchy, bardzo wielu kosmitów potworzastych, mechanicznych i elektronicznych. Małe latające w grupach, pojedyncze duże żuki pancerne, czołgi, łazochody, wielkie pojazdy fruujące i jeżdżące.

Gra z początku taka sobie, dzięki wielu rodzajom zdobywanej broni i naprawdę kolorowej oprawie wciąga niesamowicie. Co można jeszcze napisać? Powtórzyć to, co napisałem (trzeci raz)? Nie – w to trzeba zagrać. Kosmiczne strzelanki dla 16-bitowej



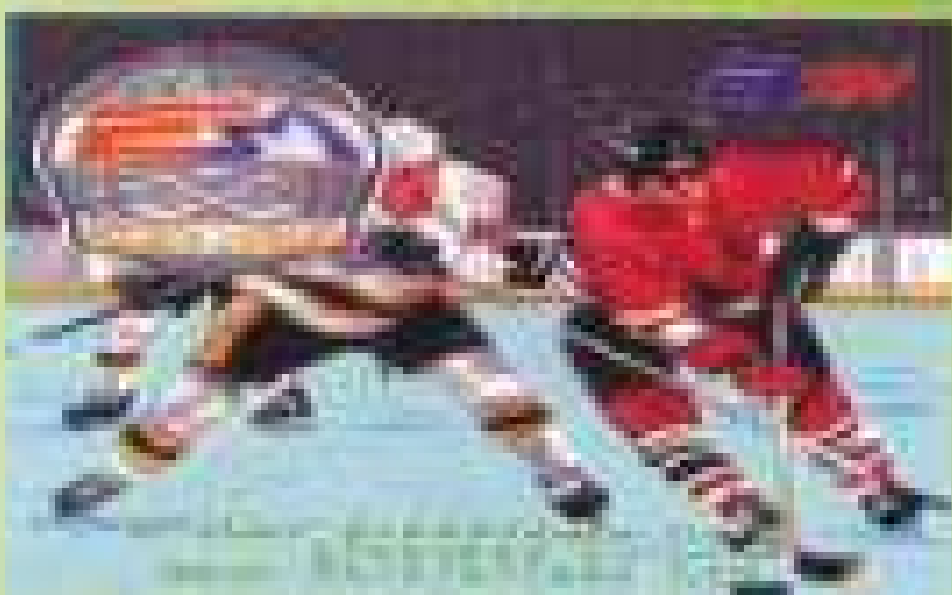
SEGI to jest to. Acha, i trzeba też używać głowy do myślenia, bo wiem niektóre szkaradziejstwa z kosmosu można wykończyć tylko sprytem. „Truxton”? O tak, polecam.

OCENA: ★★★★★

### EA Hockey

Firma Electronic Arts znana jest czytelnikom TS z dobrych gier pecetowych. Niedawno właśnie na pecety pojawił się ich superprodukt pt. „NHL Hockey” opowiadający o krążku na lodzie. Segowcy nie muszą już marzyć o pececie, bowiem „EA Hockey” dla Mega Drive jest bardzo podobny do hokeja z dużych komputerów.

Można ustawić parametry drużyn, kto z kim i w jakim trybie (mistrzostwa, liga, indywidualnie), ale najciekawsze są chyba same mecze hokejowe. Grafika nie jest rewelacyjna – lodowisko ukazane z góry. Postacie zawodników są wyraźne i o to chodzi. Bardzo dużo dają odgłosy widzowi, śliżge-



nia się po lodzie, odbijania krążka i zderzeń zawodników. Gra jest pasjonująca i wciągająca.

Kto ma krążek przy kiju musi oczywiście wpaść go do bramki przeciwnika. Wiadomo jednak, że nie tylko samą grą żyją kibice. A skoro gra jest realistyczna, to musi być morderczo i kijobito... Czasem możemy więc dołożyć naszemu rywalowi z piachy lub zaj...echać go kijem. Taki jest hokej on ice i nic na to nie poradzić. Ta gra to cool zabawa (ciągnie pewnie od lodu). A tak naprawdę to polecam ją jako dobry sportowy symulator hokeja dla konsoli MD.

Ocena: ★★★★★

Lucas Arts i Nintendo połączyły swe siły. I co z tego wyszło? Ano wyszły dwie gry, które zostały napisane na podstawie filmów **Powrót Jedi** i **Indiana Jones**. Są to platformówki, które – jak mówi reklama – trzymają non stop w napięciu. Screensy z tych gier prezentują się bardzo obiecująco i chyba powinni się tym zainteresować polscy dystrybutorzy. (Może już się zainteresowali?)

\*\*\*

Głębiny OCEAN-a wydały na świat drugą część **Parku Jurajskiego** (Spielberg króluje), która nosi tytuł „The Chaos Continues”, czyli bałaganu ciąg dalszy i... nikt nie wie, o co chodzi. W grę tę będą mogły sobie pograć wszystkie gatunki Nintendozaurów.

\*\*\*

Tych, którzy troszkę niedowidzą i nie mogą się rozstać ze swym GAME BOY-em nawet w nocy, ucieszy zapewne wiadomość, iż pojawiła się do niego specjalna przystawka gwarantująca doskonale oświetlenie ekranu, gdy dookoła zapadną egipskie ciemności. Oprócz małych żarówek, nad ekranem jest zamontowana spora soczewka. No i wszystko widać jak na dłoni.

\*\*\*

„**Król Lew**” – to następna pozycja przygotowana na GAME BOY-a przez firmę Virgin przy współpracy z Disney'em. Podobno doskonała animacja, muzyka też niezła. A kto chce poznać treść, niech najpierw pójdzie obejrzeć film.

\*\*\*

UWAGA GAME BOY'OWCY!!! Wystrzegajcie się gry „**Gallery**”. Kompletnie dno i na dodatek 50 cm (pół metra) mułu.

\*\*\*

A teraz coś dla młodocianych sadystów. Doszły mnie słuchy, że

jest przygotowywana dla SNES-a i ULTRA 64 gra, której dwie poprzednie części były niezwykle popularne wśród miłośników wyrwania kręgosłupów, łamania kości, wydobywania oczu i innych pieczęci. Tak, tak, **MORTAL KOMBAT III** jest właśnie fabrykowany. Ma być więcej postaci do wyboru i więcej terenów, gdzie toczą się walki. He, he – będzie się działo, a na razie (sz)czekamy.

\*\*\*

Dla konsol Super NES pojawiło się w Anglii (Wieszełkiej Brytanii) kolejne morderczynie, ale od tradycyjnych gier tego typu różniące się tym, że w miejsce karatek z Kanionu Żółtej Rzeki wstawiono roboty. Gra polega na tym, aby za pomocą ciosów karate (lub coś w tym rodzaju) jak najszybciej popsuć przeciwnika, przy okazji wydając masę dźwięków (takich jak w blachach). Gra nazywa się „**RISE OF THE ROBOTS**”, a jej najmocniejszą stroną jest trójwymiarowa grafika, o dopracowanie której postarała się firma Mirage. Gra ta w wersji dla peceta znana jest już polskim komputerowcom.

\*\*\*

Niejaki Simon R. mieszkający w Birmingham, chcąc mieć święty spokój podczas grania na swym GAME BOY-u zamknął się w klatce na króliki na czas bliżej nieokreślony, po czym grał sobie w Lemmingi.

\*\*\*

W Anglii pojawiła się gra, która uraduje wszystkich fanów **SUPERIMANA** posiadających konsolę Super NES. Nasz bohater rozprawia się z groźnymi bandziorami głównie za pomocą swoich pięści. Grafika OK (czyt. lo-kej), treść znana wszystkim, a przypomniana przez firmę SUNSOFT. Cena tej gry wynosi 49,99 funtów (oj, dużo).

Newsy zebrał TYTUS

Jak widzicie Konsolowy Świat wygląda nieco inaczej niż zwykle. Dlaczego? Czy może następuje zmierzch konsolowy? Nie panie, to właśnie jest odwrotnie. Konsole atakują na całym świecie i zdobywają coraz większe uznanie również w Polsce. Docenili je nawet sceptycy, znawcy tematu komputerowej rozrywki, którzy dotąd nimi gardzili. No i dobrze. Acha – ta rubryka jest w stanie przejściowym, ponieważ... ROZRASTA SIĘ (tak przynajmniej obiecano). Już nie tylko ja, czyli BROMBBA, będę pisał o grach konsolowych. Będzie mi w tym pomagał mistrz ceremonii TYTUS, również znawca gier podłączanych do telewizora. Będzie więcej nie tylko wydumanych ocen i recenzji gier, ale też konkretniejsze opisy, wgrzyżające się w sedno zabawy...

No dobra, oto dwa opisy na SEGE Mega Drive, obok wgrzyżenie się w dwie popularne gry pegasusowe i wieści. Zobaczymy się za miesiąc, i to w podwojonym rozmiarze.

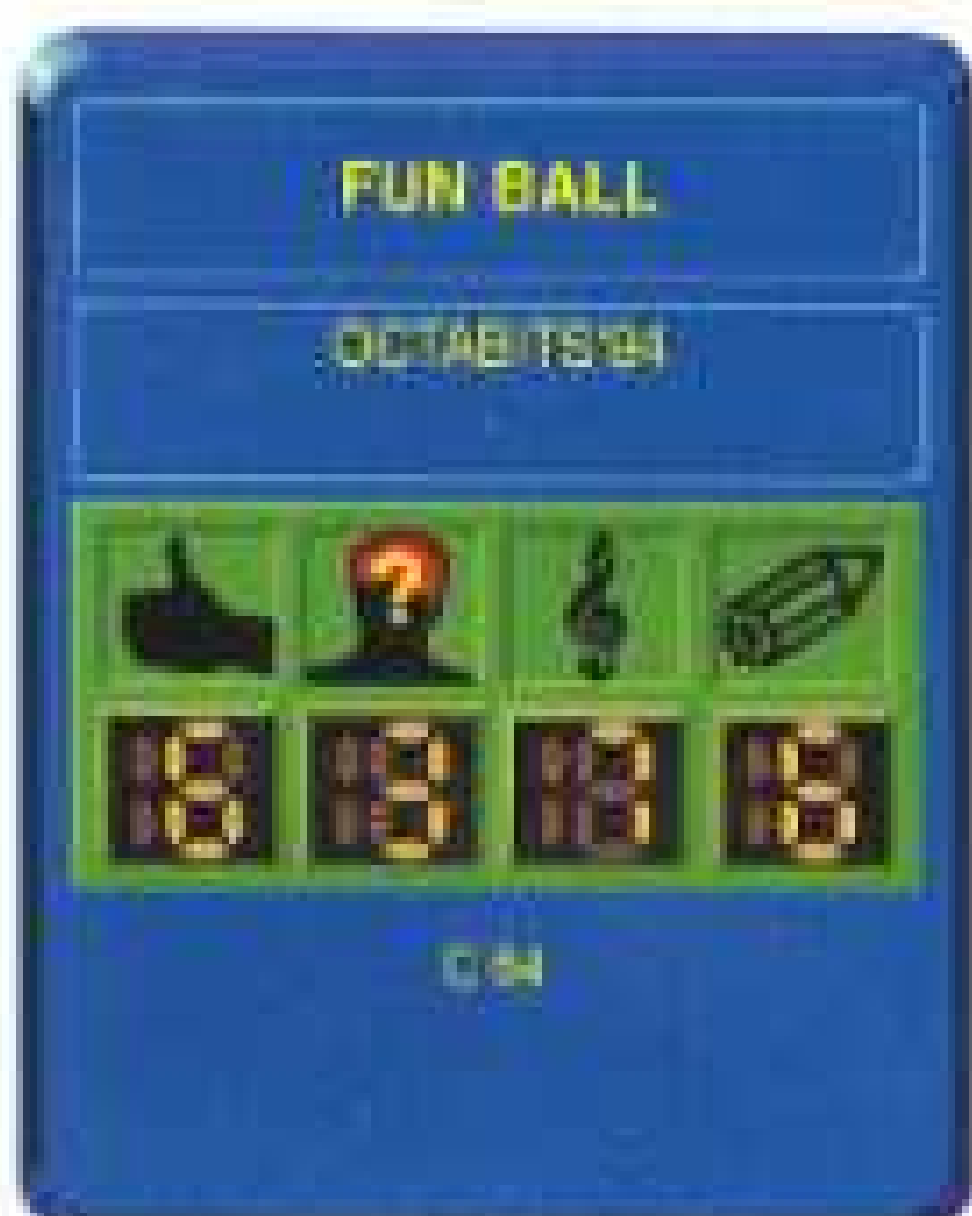
BROMBBA de oddlriedman

PS. A co z Niną Tęto? Nic. Może umarła, bowiem chyba jej nie służy klimat w Polsce...

Dystrybucja: AGES s.c.  
Warszawa, tel.: 382407



labiryncie w poszukiwaniu możliwości ataku drugiego zawodnika. Po labiryncie płaczą się także różne inne stworki, których rozwalanie jest punktowane. Najwięcej jednak punktów dostaje się za zniszczenie pojazdu przeciwnika. Aby zniszczyć takiego należy tak długo ładować w niego pociski, aż jego wskaźnik energii spadnie do zera. Spotkania twarzą



w twarz nie mają sensu, gdyż razem równo obrywacie. Aby zniszczyć go trzeba więc strategicznie wyskoczyć zza rogu, władować kilka kulek w plecy i zwiawać. Przy takich gwałtownych manewrach musisz uwzględnić jeszcze dość dużą bezwładność statku. Gdy przeciwnik zostanie pokonany, Ty otrzymujesz nalożoną ilość punktów, a on pojawia się znów z odnowioną energią.

Walka kończy się, gdy uplynie określony czas. Zanim jednak się to stanie, na polu bitwy pojawią się różne bonusy, jak np.: odnowienie energii, punkty, czasowa niewidzialność, lepsze działko. Pomij

dzy częściami meczu przechodzisz do planszy premiowanej, w której zbierając kuleczki z literką B zdobywasz punkty. Musisz uważać na przelatujące kamienie, gdyż zderzenie z nimi powoduje utratę punktów. Czas przebywania w tej planszy można przedłużyć zbierając w czasie walki literki T.

Po rozegraniu wszystkich meczów zwycięzcą zostaje ten, który ma najwięcej punktów.

Niech wygra najlepszy!

**Ferion**

**K**siężyc Rezos powoli zbliżał się do zenitu. Wszyscy z niecierpliwością oczekiwali związanych z tym wydarzeniem uroczystości. Każdy bowiem wie, że gdy Rezos osiągnie zenit, rozpoczynają się wielkie zawody w „Fun Ballu”. Zawodnicy już miesiąc wcześniej wcześniej przygotowali sprzęt i oczekiwali na rozpoczęcie.

Gdy wreszcie nadszedł ten moment, wszyscy zbrali się na stadionie. Pierwsza para zawodników wsiadła do swych pojazdów (uzbrojonych w ciężki działka plazmowe) i powoli wjechała na

pole bitwy. Gdy zadzwonił gong rozpoczęło się...

I Ty, jeśli chcesz, możesz wziąć udział w tych zawodach. Wystarczy mieć „Przyjemną pałeczkę” i odrobinę refleksu. Zanim rozpoczniesz walkę możesz wybrać rodzaj rozgrywek. Może to być turniej ( udział 2,4 lub 8 zawodników), seria meczów (2-8 zawodników) lub praktyka (1).

Oprócz tego możesz ustawić takie rzeczy, jak imiona zawodników, liczbę części meczu, ich czas oraz czas trwania planszy bonusowej.

Po załatwieniu tych formalności wsiadasz do pojazdu i ruszasz. Pojazdem tym poruszasz się po

Szedł powoli ciemnym korytarzem, nasłuchując kroków wroga. Gdy doszedł do rogu, wychylił zza niego głowę. Zobaczywszy przeciwnika położył ładunek wybuchowy i zaczął uciekać w głąb korytarza. Nagle z ciemności wynurzyła się postać stwora. Zatrzymał się niezdeterminowany, spoglądając za siebie. Po chwili usłyszał eksplozję, odgłos walącej się ściany i jęk rozrywanego potwora. Nie zdążył się jednak z tego ucieszyć, gdyż podmuch i odłamki bomby pokrzyły go na ziemię...

Od dawno istniała gra, w której mogłeś się wcielić w takiego protochmura. Jest to wszystkim znane „Dyna Blaster”. Nikt nie wie, co ta gra ma w sobie, że pomimo swego wieku, wiele osób w nią gra. Może dlatego, że jest taka prosta. Niestety, „Dyna Blaster” jest napisana tylko na komputery szesnasto bitowe. Na komputerach 8-bitowych wiele razy próbowano napisać tę grę. Właśnie otrzymałem próbę takiej działalności. Jest to „Fire Fox” – czyli nawet udana adaptacja Dyny na poczetowego Komoda.

Jak się domyślasz, chodzisz w niej ludzikiem zostawiającym bomby w celu niszczenia ścianek i zabijania stworków. Żeby było smieszniej, na porządku dziennym jest tu walka ze stworkami, które nie giną po pierwszym trafieniu. Takie stworki da się także

zniszczyć, gdyż nie grzeszą one zbytnio inteligencją.

Niektóre ścianki drgają, błyskają lub w inny sposób się wyróżniają. Oznacza to, że możesz je zniszczyć (inne są całkowicie niezniszczalne). Pod nimi możesz coś znaleźć, jak na przykład wyj-

ność przechodzenia przez kamienie. Innym ciekawym, lecz rzadko spotykanym, przedmiotem jest but, który umożliwia Ci kopnięcie bomby na dużą odległość.

Jak się domyślasz, aby ukończyć planszę musisz zabić wszystkie stworki i skierować się do wyj-

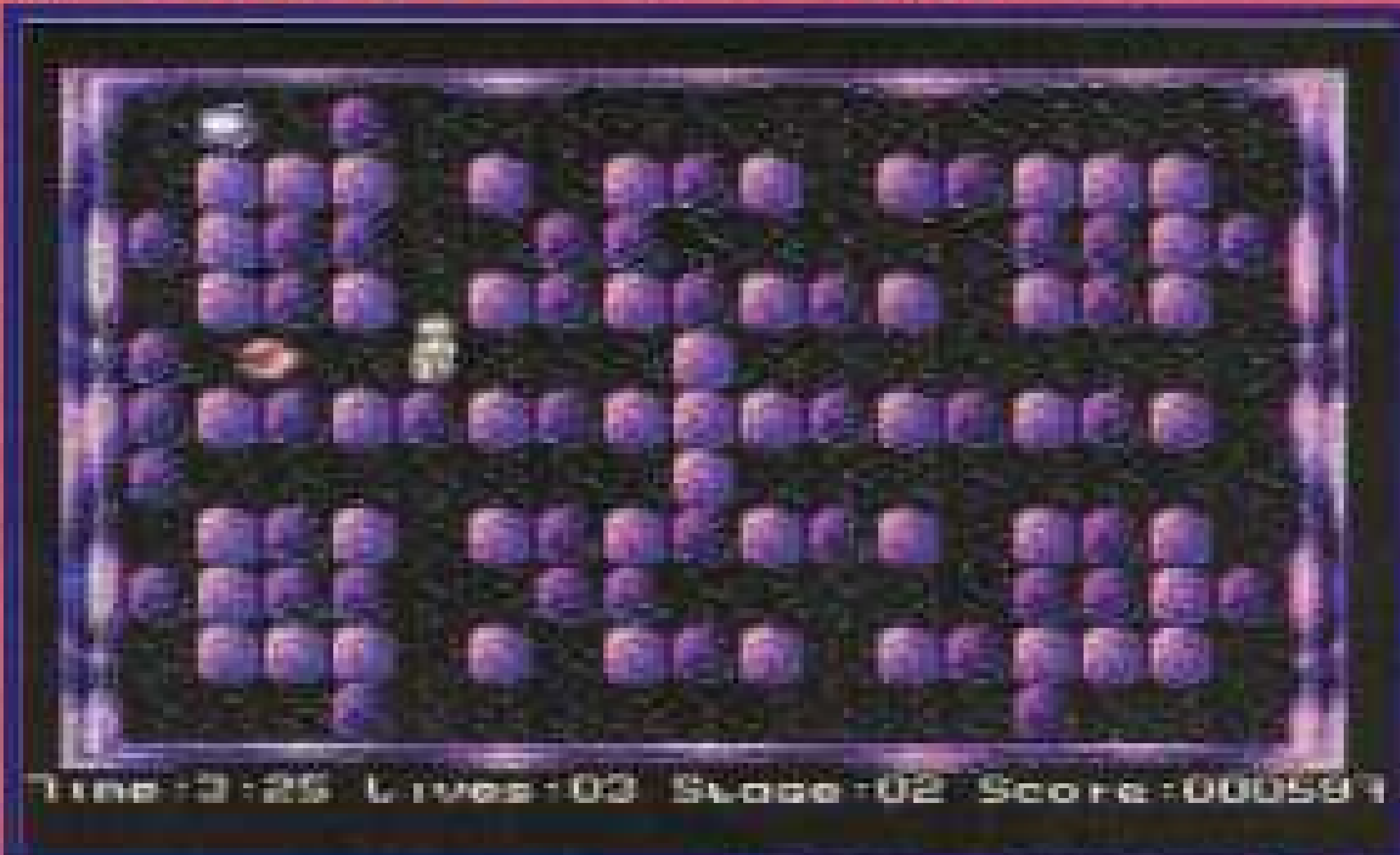
ścia. Następnie znajdziesz się w kolejnej, trudniejszej planszy.

Koncząc powiem jeszcze, że grafika, animacja i muzyka stoją na wysokim poziomie, co świadczy o tym, że są ludzie piszący na Komodorce niezłe gierki.

**Ferion**

P.S. Pamiętaj o tym, żeby nie stawiać bomb obok odkrytego wyjścia, gdyż gdy wybuch dobiegnie wyjścia, to w jakimś miejscu planszy pojawi się nowy stworek.

# FIRE FOX



z planszy lub jakiś przydatny przedmiot. Mogą to być punkty, zwiększenie zasięgu lub liczby bomb, które możesz stawiać. Zdarzają się też czasem żywe, krótkotrwała nieśmiertelność lub zwi-



Time: 5:22 Lives: 03 Stage: 01 Score: 000000



# Bronx Medal

Zbliża się powoli lato i każdy już myśli z przyjemnością o towarzyszących tej porze roku zabawach. Z myślą o nas, oczekujących, firma Slum Games wydała grę pod tytułem Bronx Medal. Jest to letnia olimpiada, rozgrywana na ulicach (dachach itp.) jakiegoś dużego miasta.

Jeśli więc chcesz się pobawić nie czekając na prawdziwe lato, bierz ze sobą kolegę (dużo fajniej gra się na dwóch graczy) i ruszajcie na podbój ulic wielkiego miasta!

Całe zawody składają się z pięciu dyscyplin. W każdej z nich zdobywasz pewną ilość punktów, które po zsumowaniu dają końcowy wynik. Pierwsza z nich nazywa się „Street Dash”. Jest to krótkodystansowy bieg, w którym machając joyem powinieneś szybko przebiec wyznaczony odcinek. Nie jest to zbyt męcząca dyscyplina, ale też nie można w niej zdobyć zbyt wielu punktów.

Drugą dyscypliną, to „Roof Jump” – skok z jednego dachu na

drugim (tak, aby wylądować możliwie daleko od krawędzi tego drugiego). Tu bardzo ważne jest przyspieszenie, gdyż trasa biegu jest bardzo krótka. Nie przykładaj się jednak zbyt do tej dyscypliny, gdyż jest ona najgorzej „płatna”.

Kolejną dyscypliną jest „Marathon”. To najtrudniejsza próba dla gracza. Ten długi bieg tak wykańcza, że po jego skończeniu nie czuje się rado. Ale tu wysiłek opłaca się najbardziej – punkty jakie możesz zdobyć przekraczają zazwyczaj sumę punktów z pozostałych dyscyplin.

Czwartą konkurencją jest bieg przez kałuże i inne przeszkody terenowe. Tu należy szczególnie uważać, bo małe potknięcie może spowodować takie opóźnienie względem drugiego zawodnika, iż znikniesz z ekranu (ekran posuwa się za prowadzącym).

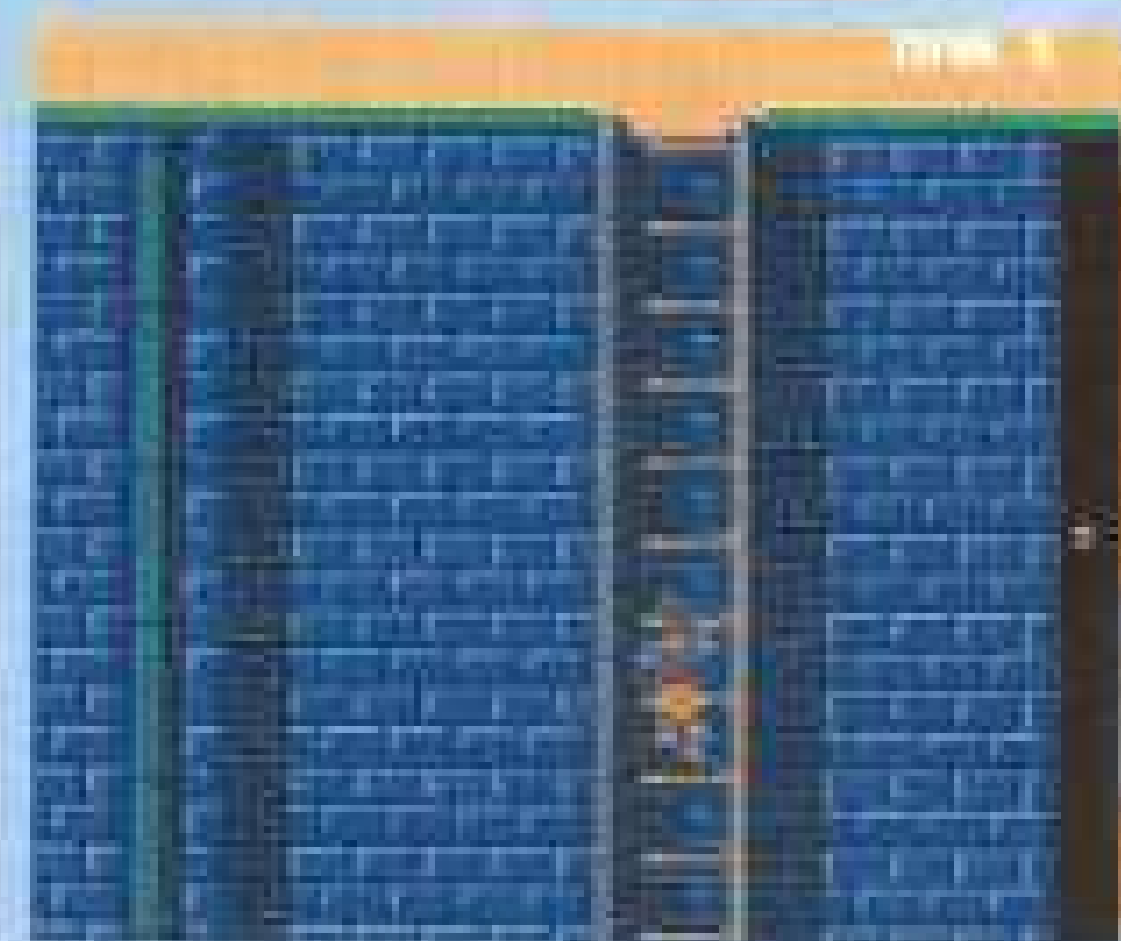
Ostatnią dyscypliną, to wchodzenie po drabinie na dach. Jest to dość prosta dyscyplina – musisz



w określonym tempie (nie za szybkim) machać joyem – do tego można w niej zdobyć dużo punktów.

Dobry końcowy wynik, to około 30000 punktów, jeśli jednak Twój rekord to 15000, to nie zalamuj się, tylko trenuj!

**Ferlon**



Nasz znajomy CJ znowu ma kłopoty. Tym razem Wielki i Okrutny Myśliwy porwał i uwięził jego kuzynów na czterech zaczarowanych wyspach, a sam zaszył się w swym ponurym zamczysku. Zadaniem CJ-a jest odszukanie i uwolnienie członków rodziny, co jak zwykle utrudniają jakieś pas-

na aktywnością przyrody ożywionej: biegające krokodyły patrzą, w co by nas tu ugryźć, muminki atakują, a drzewa stoją i przyglądają się, jakby nigdy nic. Kolejnym etapem wyprawy ratunkowej jest Wyspa Bambusowych Chał. Przypomina to trochę afrykańskie safari, tylko że od krwiożerczych

Myśliwego, na której roi się od jego uzbrojonych popleczników i tresowanych, jadowitych grzechotników, a z powietrza atakują nas boże krówki. Na koniec trzeba odnaleźć WIOM w jego zamczysku i raz na zawsze wybić mu z głowy wazelkę porwania itp. Nie będzie to takie łatwe, gdyż jest on

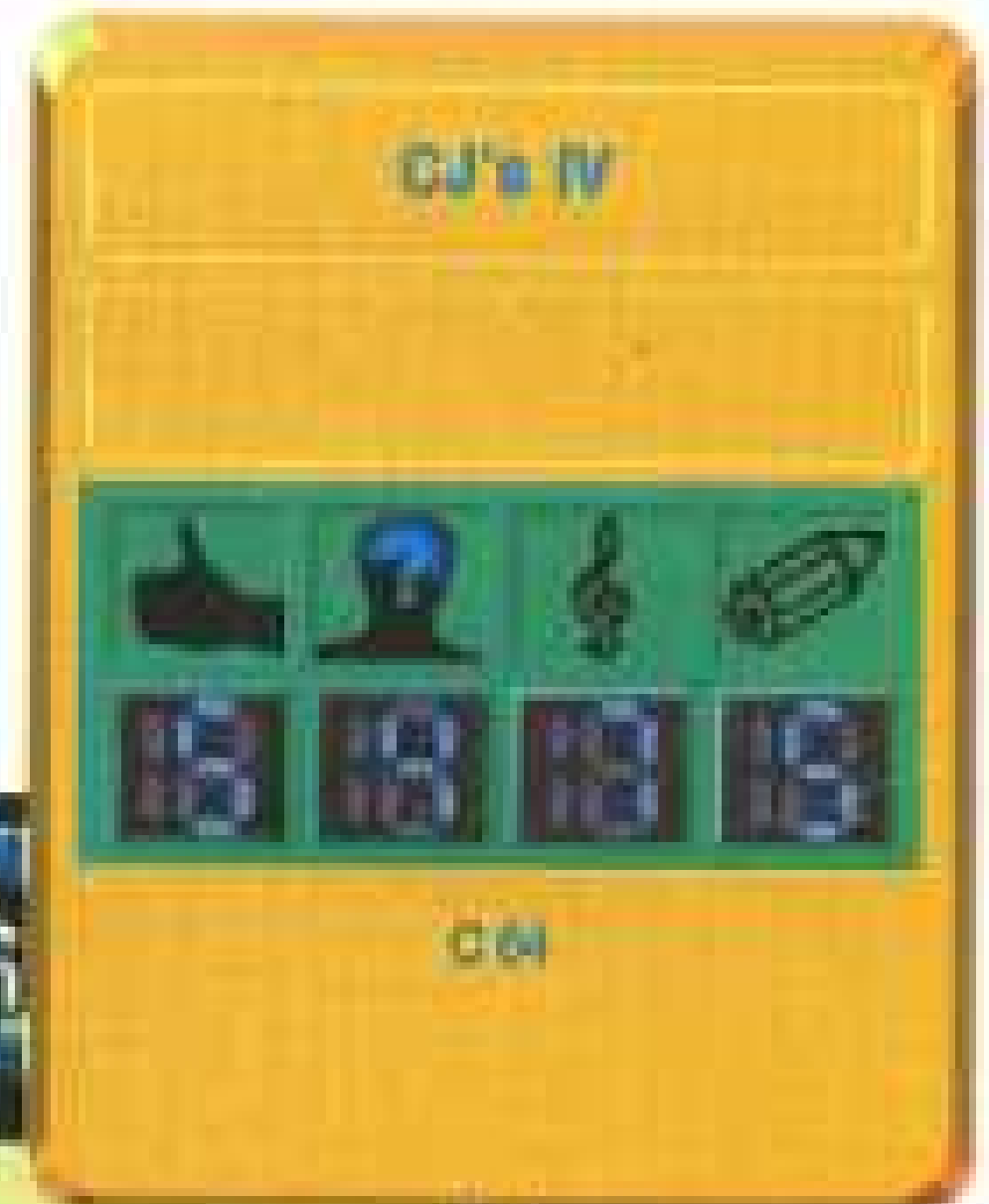
# CJ's IV

kudztwa. Ale i on nie jest bezbronny; mamy pod ręką kilka bomb, a trąba po drobnych ulepszeniach znajduje zastosowanie jako miotacz piłeczek pingpongowych. Oba środki doskonale nadają się do przerasiania przeciwników na wysoko punktowane frytki, kanapki, jabłka i ciasteczka.

Naszą misję rozpoczynamy na Wyspie Zła, gdzie mamy doczynienia z przeróżnymi mutantami, zjawami, obcymi i innymi bohaterami koszmarów nocnych. Zamieszkujący Wyspę Lodową uzbrojeni Eskimosi wbrew pozorom również zgotowali gorące powitanie. Wyspa Leśna odznacza się nadmier-

drapieżników nie oddziela nas żadna szyba, a tubylcy są do nas nastawieni bardziej jak do obladu niż jak do turystów. Pozostaje jeszcze do spenetrowania Wyspa Wielkiego i Okrutnego

większy, silniejszy, a do tego ostrzeźliwy się z takiej sploty, że nawet Rambo wymięka. Przy odrobienie szczęścia i wykorzystaniu taktyki uników oraz przewagi inte-



lektualnej powinno się jednak udać.

Należy dodać, że na każdej wyspie znajdują się ukryte jaskinie, w których można nabić sobie sporo punktów bez narażania tylnej części ciała.

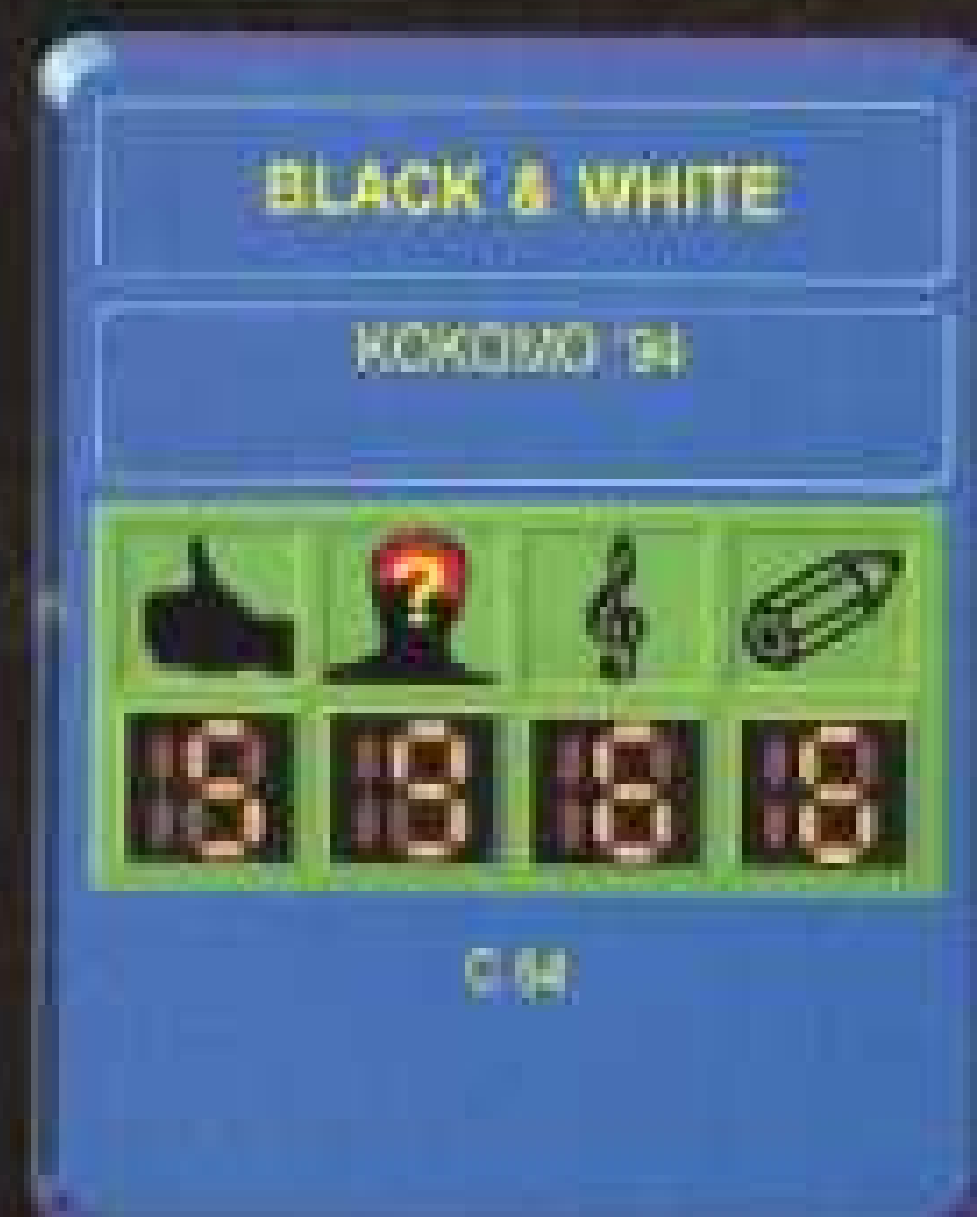
CJ's IV jak poprzednie

części jest grą dość łatwą i sympatyczną. Stosunkowo ładna grafika i naprawdę niezła muzyka dopełnia efektu.

**Robin**

Na początku świat trwał w ciemności. Pan Ciemności widząc to rozgniewał się i stworzył swe jedyne dziecko w postaci węża. Wąż, który nazywał się Bofia, wypełził na Ziemię gotując się z nienawiści. Pełzając po wszystkich zakątkach Ziemi zbierał wszystkich, którzy byliby skłonni mu pomóc. W końcu zebrał potężną armię tych, których zaczęto zwać Dziećmi Węża. Rozpełzli się oni po świecie śląc śmierć i zniszczenie. Teraz wszystko zależy od Ciebie! Powstrzymaj czarną hordę i przywróć pokój i harmonię światu! Powodzenia!

Tak mniej więcej przedstawia się legenda do gry „Black & White” wydanej przez mało znaną firmę Kokomo. Jest to typowa gra logiczna, rozgrywana na dość nietypowej planszy. Bierze w niej udział dwóch zawodników, z których jednego może zastąpić komputer. Każdy z graczy startuje z 19 kulami, a jego zadaniem jest zrzuć z planszy sześć kul przeciwnika. Kule można przesuwać całymi rzędami lub kolumna-



# Black & White



BLACK AND WHITE  
HIGHSCORES

NAME	SPR
PAJDA	04:36
PAJDA	06:00
PAJDA	10:00
PAJDA	10:00
PAJDA	10:00
PAJDA	10:00
VITUS	10:00
BS	10:00
OLA	10:00
PAJDA	10:00

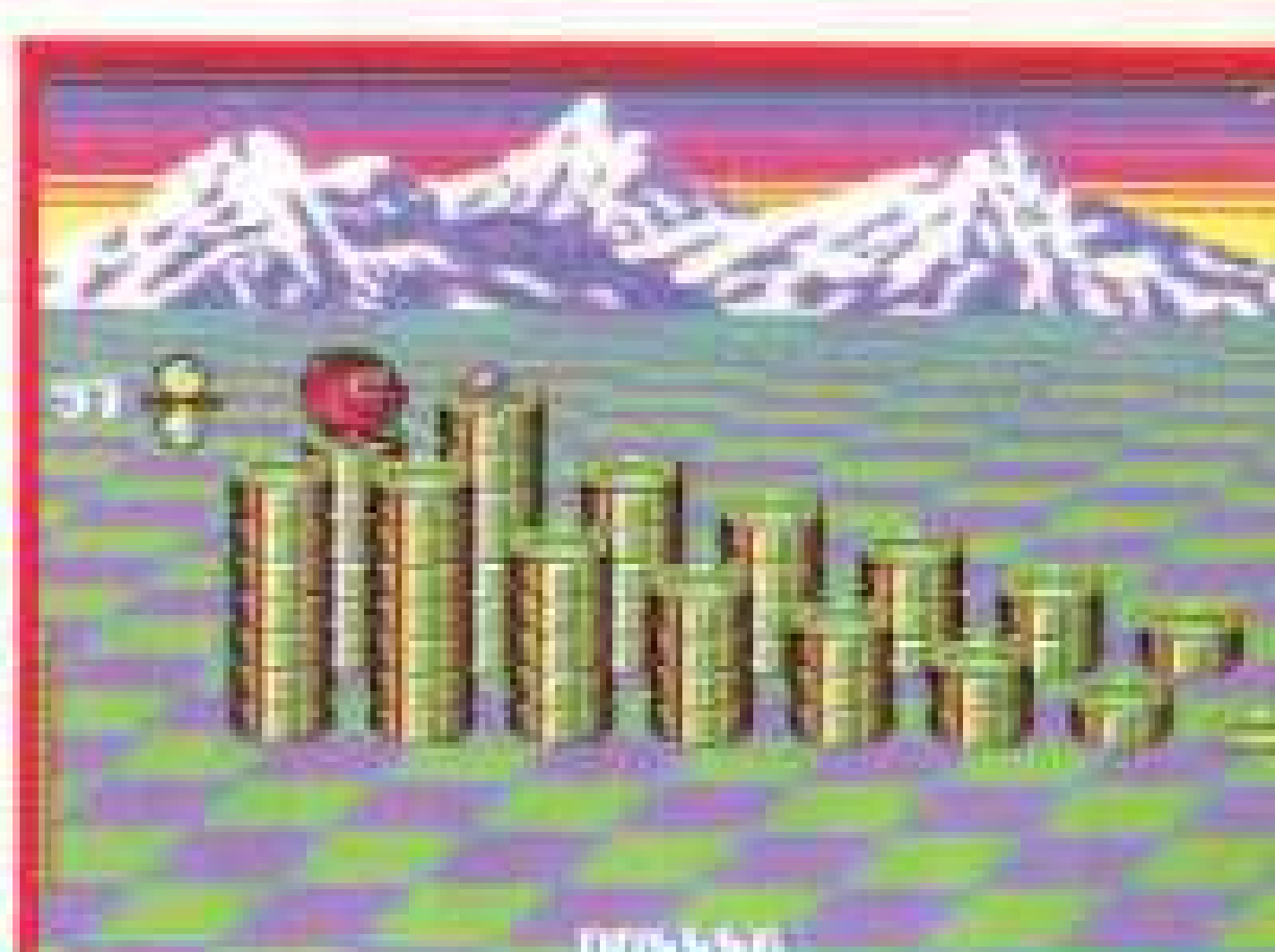
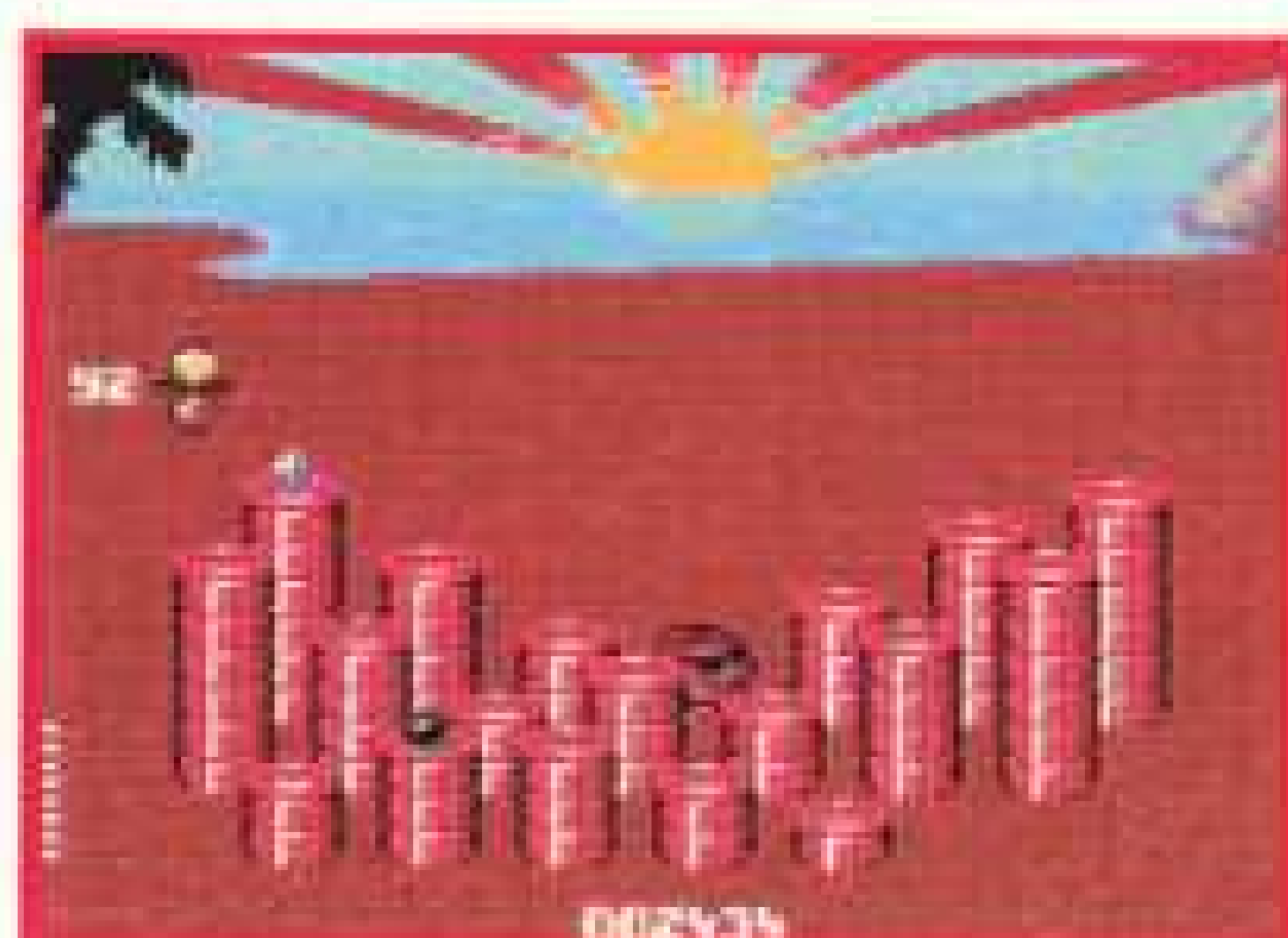
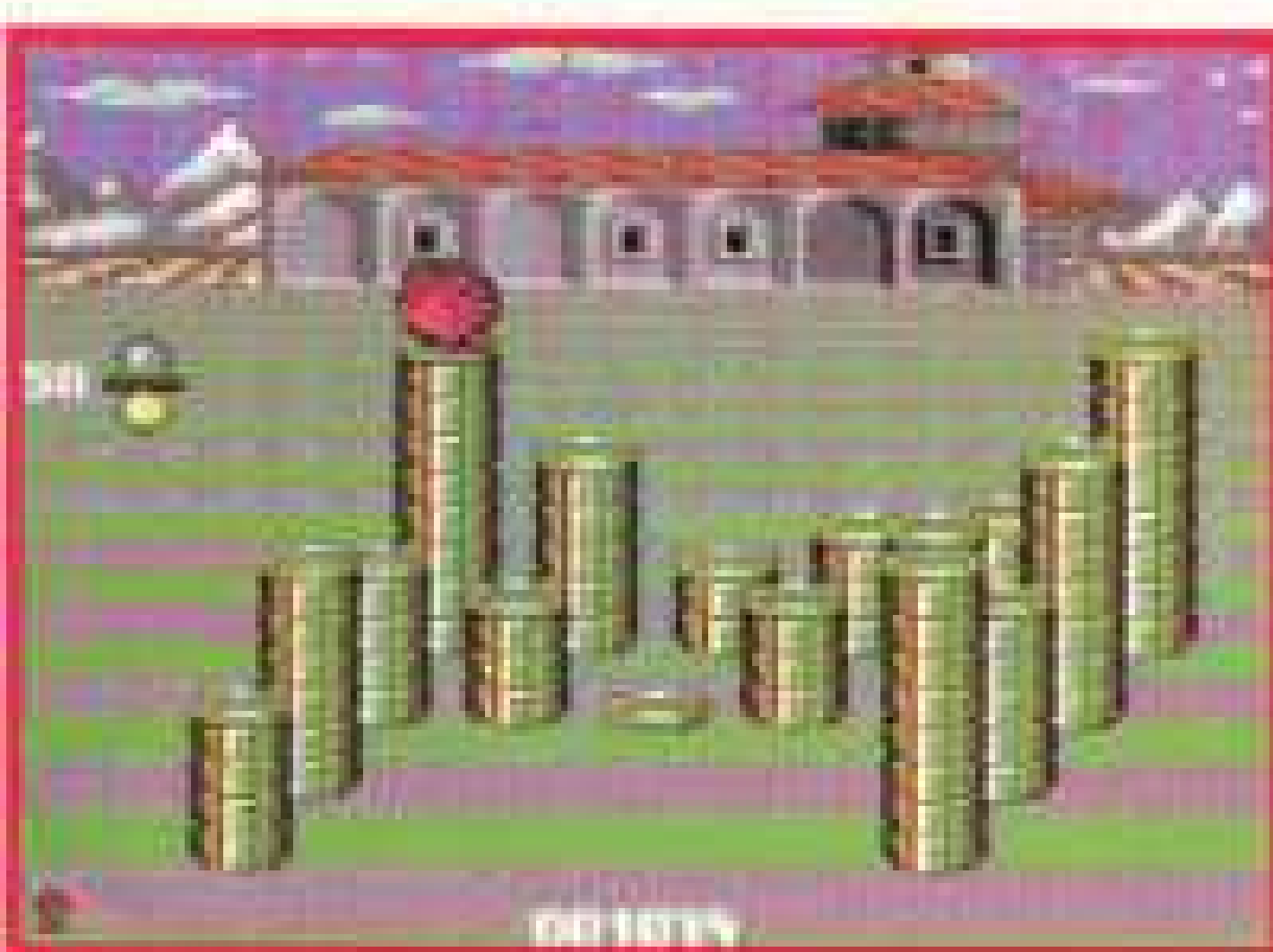
'F1' to Save  
©KOKOMO 1992!



mi (z tym że nie więcej niż cztery na raz). Jeżeli kule przeciwnika stykają się z naszymi możemy je przepchnąć, pod warunkiem że przesuwamy więcej naszych kul niż przepychamy kul przeciwnika. W ten sposób właśnie trzeba wypchnąć sześć pionów przeciwnika jeżeli nam się to uda to osiągniemy zwycięstwo.

Grze towarzyszy przyjemna oprawa dźwiękowa, a grafika jest wykonana starannie. Sama gra wymaga byskotliwego myślenia, zwłaszcza jeżeli gramy na którymś z wyższych poziomów trudności. Nie jest to żadna rewelacja, ale ja osobiście spędziłem nad nią kilka godzin.

**BADJOY**



# Cosmox

60

Gry pisane przez znany austriacki team Cosmos Designs zawsze cechują się bardzo dobrym wykonaniem (cóż scenowa przeszłość nauczyła autorów wykorzystywać w pełni możliwości C64). Prawdopodobnie wielu z was spotkało się z kiedyś z grami braci Sommer. Także w naszym magazynie opisywaliśmy kilka z nich, między innymi serię gier z sympatycznym Freddyem („Freddy Returns” 1,2,3). W grze Cosmox po raz kolejny mamy szansę spotkać naszego bohatera.

Tym razem Freddy skacze po polu pełnym wież, które wciąż rosną wyżej i wyżej. Podskakując na wieży Freddy zmniejsza jej wysokość o jeden segment. Jeżeli w ten sposób spowoduje, że cztery sąsiednie (ułożone w kwadrat dwa na dwa) wieże będą miały tę samą wysokość to znikną one z powierzchni ziemi. Freddy szybko musi wtedy z nich zeskoczyć, bo inaczej skończy się to dla niego śmiercią. Cały czas trzeba o tym pamiętać, gdyż czasem zdarza się, że wieże wyrastają

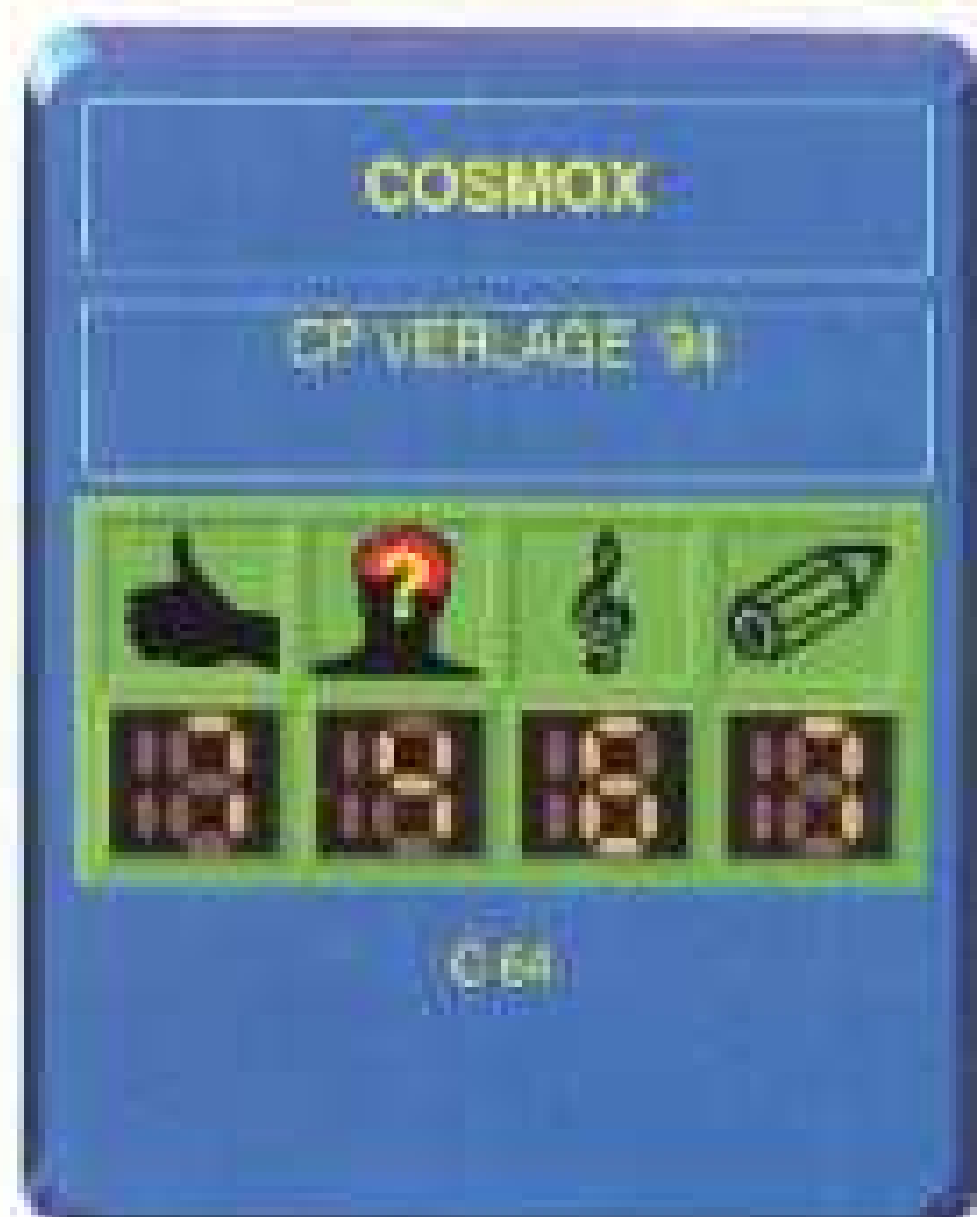
samie wyrównają swoje wysokości i znikną.

W grze chodzi o to aby zlikwidować (przez zniszczenie wież) taką liczbę ich poziomów jaką liczbą znajdującą się po lewej stronie klocki. Jeżeli to się uda, to przechodzimy do następnej planszy. Żeby jednak nie było zbyt łatwo, wszystko musimy zrobić w ciągu określonego czasu. Na domiar złego skakanie po wieżach jest bardzo męczące, więc co jakiś czas Freddy musi posilić pojawiającymi się na moment energetycznymi pigułkami. Oprócz tego od czasu do czasu można też znaleźć diamentki dodające trochę punktów.

Całkiem ciekawy pomysł i wesoła grafika sprawiają, że każdy z przyjemnością sobie pogra, zwłaszcza że co kilka plansz

zmieniają się tła. Swoją drogą ciekawe, co jest na końcu? Mnie nie udało się tam dojść...

**BADJOY**







# CYCLEMANIA

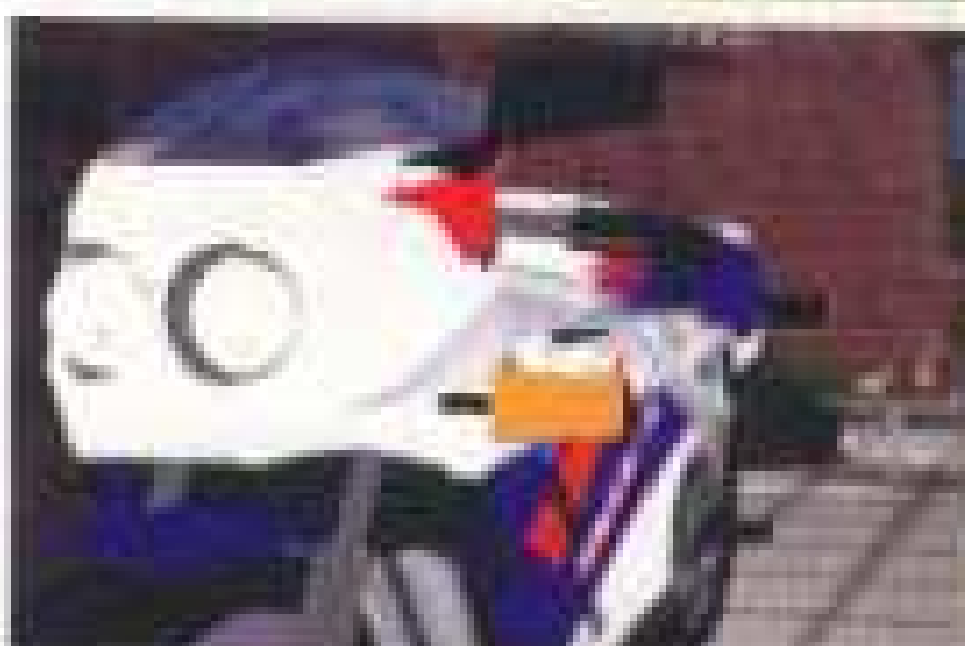
Wyścigi motocyklowe i samochodowe to dziwny sport. Przyglądając się zainteresowaniu, jakie budzą te dyscypliny, natchodzi nas dziwne wrażenie, że większość widzów i kibiców nie ogląda ich dla ich piękna (choć bez wątpienia są piękne), ale aby zobaczyć efektowne wypadki. Ze mało kto przychodzi, aby zobaczyć wspaniałe i precyzyjne manewry Michaela Schumachera wyprzedzającego na 150-metrowej prostej Daemona Hilla, a więcej czeka aż pan Zutek z siódemką rozbije się na ogrodzeniu, a przelatujące obok szczątki jego motonu urwą mu głowę lub też pan Heniek (zbieżność imion i nazwisk jest zupełnie nieprzypadkowa) usmaży się w swoim bolidzie, który pechowo eksplodował na drugim wirażu.

Tyie filozofii, niech wszyscy myślący inaczej wybaczą. A okazję do tych rozważań dała nam „Cyclemania”: gra niezwykła, gra wspaniała, gra doskonale wykonana.

„Cyclemania” pozwala nam uczestniczyć w jednym z pięciu wyścigów motocyklowych. Dlaczego tylko pięciu? Ano, zdradzimy tajemnicę: ta kompaktowa gra pokazuje rzeczywistą trasę przejazdu. A było to tak. Pojechał sobie samochód z kamerą, nagrał wyścig, a następnie domalowano do tego

nasz motocykl, przedwiałów i rozmaite przeszkadzajki, jak np. samochody, samoloty oraz... krowy – ostateczny efekt jest znakomity, obejrzycie obrazki. Na wszystkich wyżej wspomnianych przedmiotach można się rozbić i choć nie kończy się to natychmiastowym zejściem śmiertelnym, powoduje ubytek energii życiowej. Z drugiej strony punktowane jest spychanie i wywracanie przeciwników – o ile wybrałeś, że wyścig będzie agresywny, a nie sportowy. Swoją pojazd widzisz od tyłu, zaś jego zachowania wskazują na bardziej zręcznościowy, niż symulacyjny charakter gry.

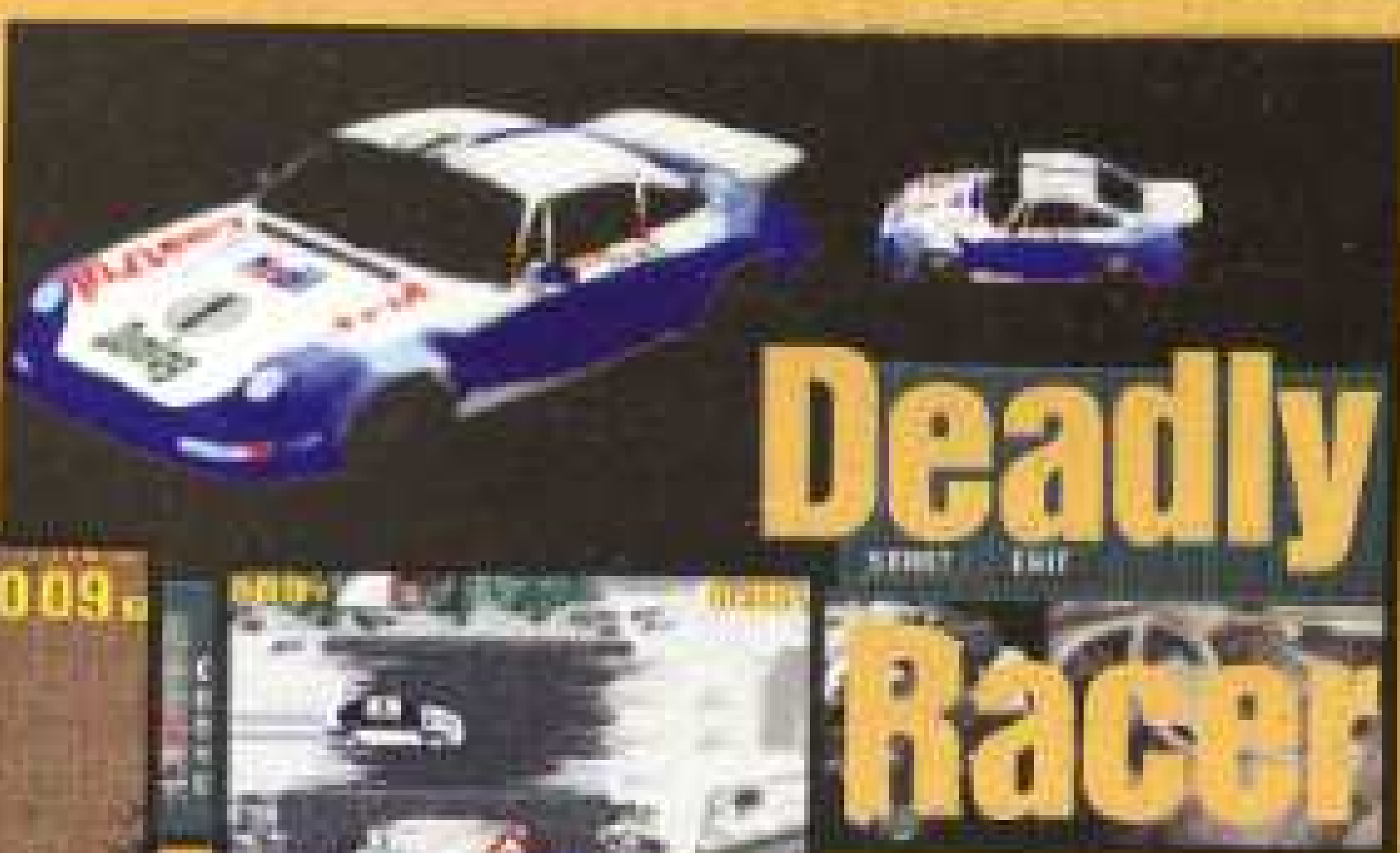
Na tej solidnej bazie mieści się cała otoczka gry. Oczywiście ma-



„Zulu-gula”). Rzeczywiście – dają zdrowego kopa, tempo zabawy jest duże, wizualnie całość znakomita – choć nie genialna, można było lepiej zrobić same domalowane elementy. Warto kupić „Cyclemanię” – ubawić się bardzo dobrze.

**Alex & Gawron**

PS. Gra chyba jako pierwsza wykorzystuje czytniki CD-ROM o początkowej prędkości odczytu – liczba pokazywanych klatek ulega wtedy podwojeniu w efekcie wstawienia pomiędzy każde 2 klatki jednej dodatkowej.

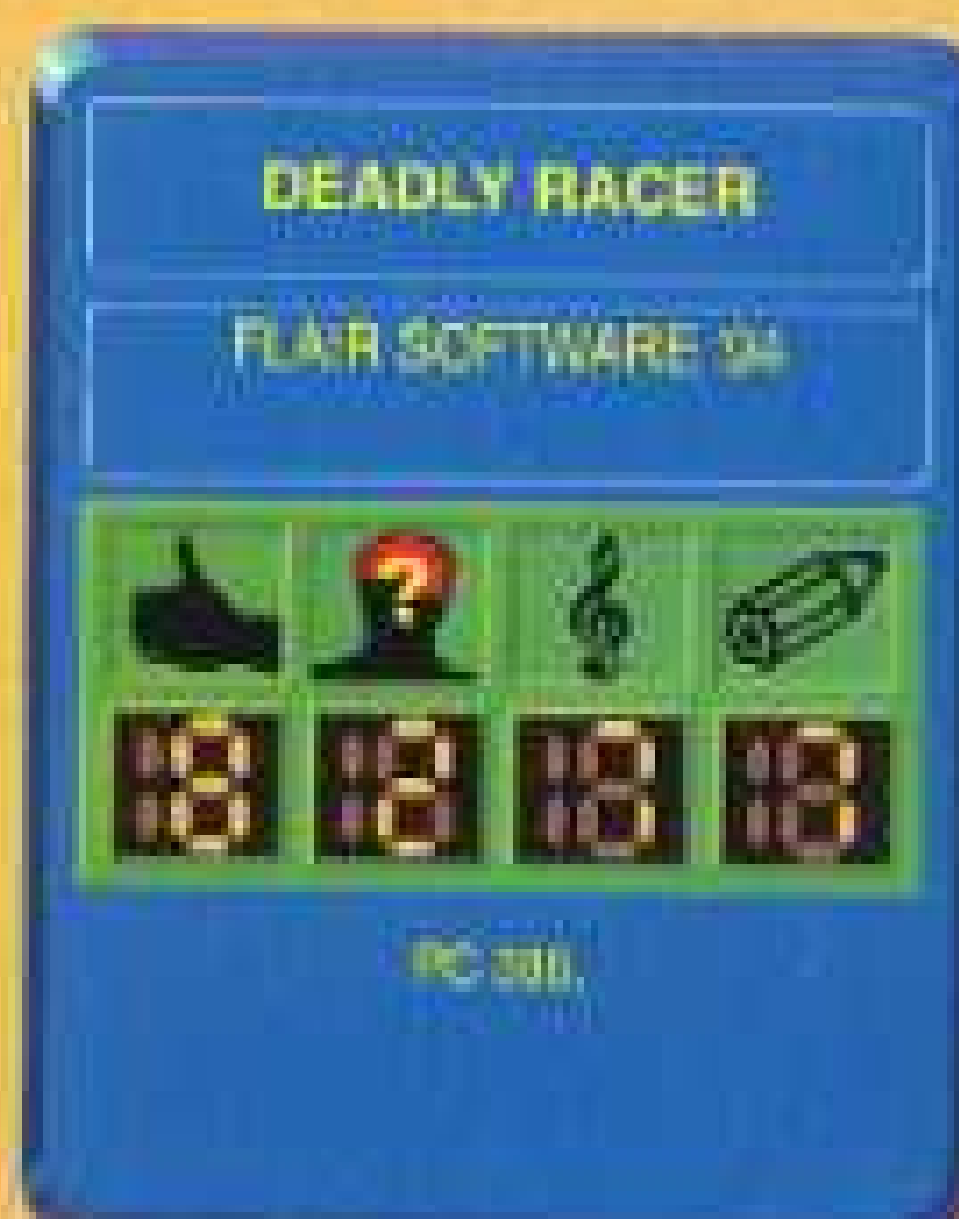


tracisz trochę energii. A energię, paliwo, pieniądze, dodatkowy czas i niepodzielni możesz znaleźć na trasie. Jednak gra ma przy tym wszystkim cechy symulacyjne: gwałtowne manewry na wodzie czy nierównościach terenu kończą się posłaniem, zaś podobne zachowanie na wspomnianych krawężnikach (też odpowiednio sygnalizowanych) to już dachowanie.

Zabawa w grze jest niezła. Muzyka przyzwrotna, grafika, jak widzicie, na poziomie. Całość jest dziwna, ale ciekawa. Warto zobaczyć dobrą, zupełnie niedynamiczną grę samochodową.

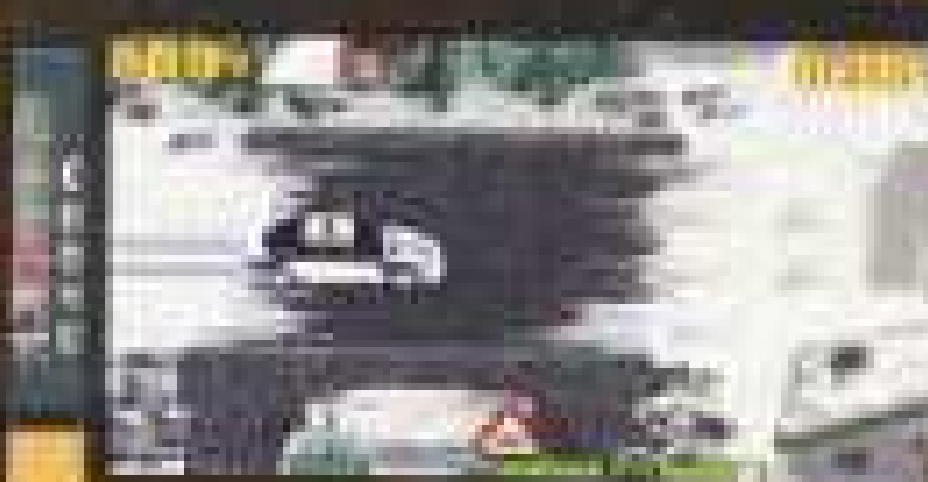
Czym, dzielę się z Czytelnikami, odjeżdżając, okolicznościowo bez pisku opon

**Alex & Gawron**



**P**o opisywanym w poprzednim numerze „Power Drive” pojawiła nam się nowa, podobna gra, zresztą pod kilkoma względami lepsza. Nazywa się ona „Deadly Racer”

Ponownie będziemy brali udział w niesamowitych rajdach samo-



chodów sportowych. Jest ich do wyboru kilka, noszą swojsko brzmiące nazwy, jak na przykład „Otel Calpra”. Oczywiście autka różnią się od siebie osiągami, a co lepsze, to droższe. Przy ich wyborze obejrzymy sobie zdjęćki pokazujące wnętrza, zewnętrzza, silniki itd.

Wyścigi toczyć się mogą w 4 różnych typach otoczenia: mamy więc pustynię, śnieg, noc oraz miasto. To ostatnie szczególnie nam się podoba: wąskie uliczki,

olbrzymie dziury w asfalcie, „śpiący policjanci” (czyli takie mające za zadanie zmuszać do zmniejszenia prędkości krawężniki leżące w poprzek drogi, na których traci się zawieszenie) – słowem wszystkie te przyjemności, które polscy kierowcy doskonale znają.

Przejazd pokazany jest od góry. To co najciekawsze, to zasady, wedle których toczy się akcja (i kółka naszego bolidu). Otóż akcja nie ma za grosz dynamiki! Zwykle to kłmiemy, ale tym razem nasz urzekło. Liczy się wyłącznie precyzja... Nawet rozpędzony do maksymalnej prędkości pojazd porusza się całkiem powoli i statecznie, łatwo się nim manewruje. Z drugiej strony, niewiele poza naszym wozem widać na ekranie, zakręty są ostre (niezależnie od tego, że każdy z nich jest zapowiadany specjalnymi strzałkami ostrzegawczymi) i trzeba bardzo uważać, by nie wylądować na drzewie. Co zresztą nie kończy się najgorzej, po prostu

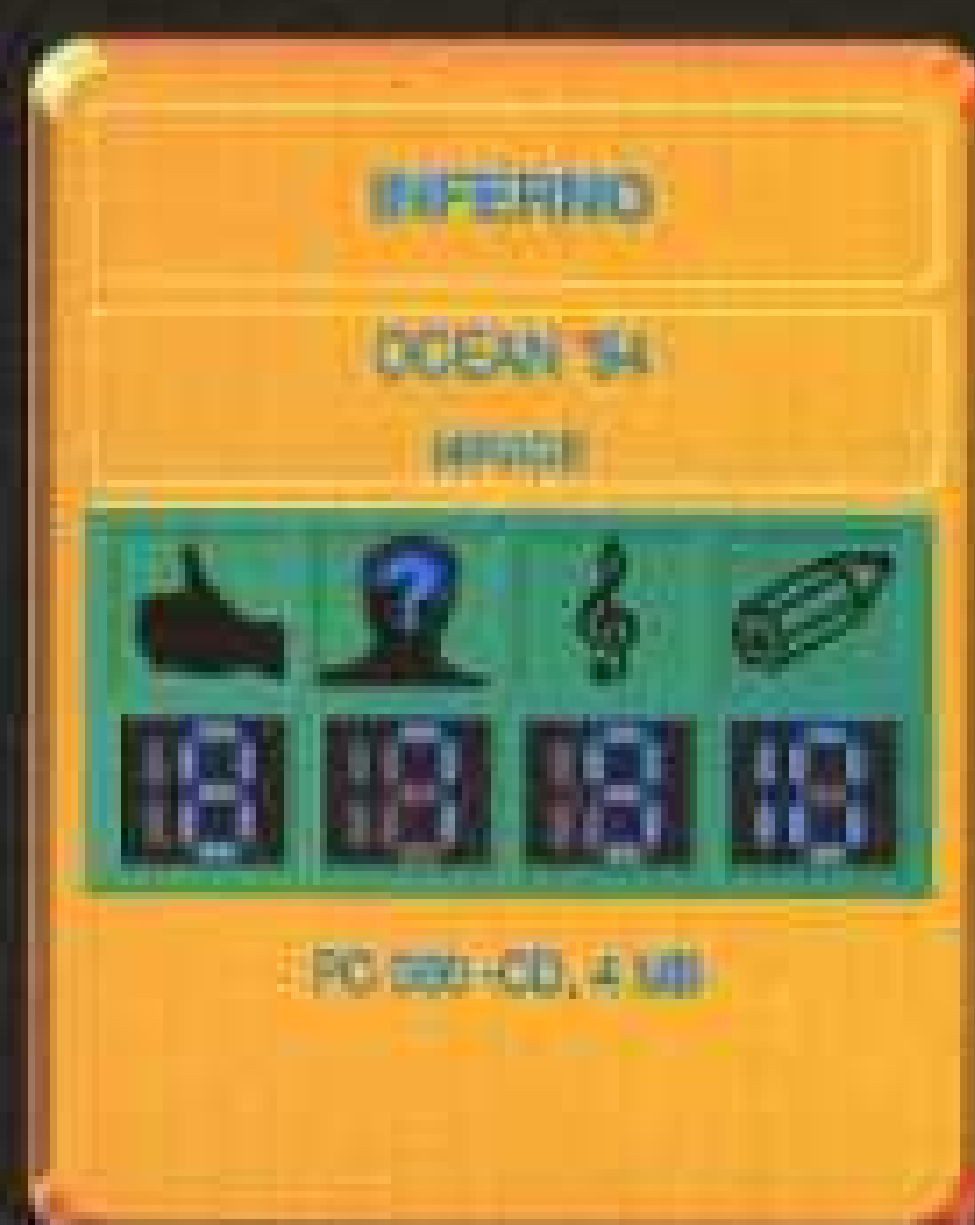
tracisz trochę energii. A energię, paliwo, pieniądze, dodatkowy czas i niepodzielni możesz znaleźć na trasie. Jednak gra ma przy tym wszystkim cechy symulacyjne: gwałtowne manewry na wodzie czy nierównościach terenu kończą się posłaniem, zaś podobne zachowanie na wspomnianych krawężnikach (też odpowiednio sygnalizowanych) to już dachowanie.

**Alex & Gawron**

# INFERNO

Grupa „Digital Image Design” zastąpiła symulatorem „TFX” – znakomitym, choć pozostającym w cieniu „Strike Commandera”, gry wcześniejszej i chyba słabszej. Po tym sukcesie panowie z „DID” zabrali się za grę „Inferno”

kosmiczej trafisz też do wnętrza obcych baz (i zabawa będzie bez mała przypominać „Descenda”) albo też będziesz wchodził w atmosferę planet i tam sobie poczyniał, także atakując instalacje naziemne.



– symulator kosmiczny, o którym już od dawna sporo było słychać. Wreszcie jest.

Streszczenie przebiegu i omówienie przyczyn kolejnego konfliktu Ludzkość-Reszta Wszędziwłała jest trochę ponad nasze siły. Poprzestałmy na tym, że taki konflikt wybuchł. Ty oczywiście śledzisz w samym środku całej afery, a ponieważ siły są nierówne, jesteś ostatnią nadzieją Ild. W praktyce cała działalność oznacza planowe wykonywanie kolejnych misji, przy czym część rozkazów otrzymujesz w trakcie lotu, w miarę rozwoju sytuacji.

Sam statek, supermyśliwiec „Inferno” jest dobrze uzbrojony (3 rodzaje laserów, 3 rodzaje torped i parę gadżetów cięższego kalibru) i szybką jednostką. Różnorodność misji, które będziesz wykonywał wyznacza, najciekawszą cechę latania nim: otóż odwiedzisz wiele miejsc. Poza klasycznym lotem w przestrzeni

Walki, które będziesz prowadził, zawsze będą morderczo szybkie, a nietypowy sposób nawigacji, w szczególności nieciekawe, naszym zdaniem, mapy, radary i HUD (trochę nas nie przekonuje mapa na samym środku pola widzenia) nie pomagają. Pomocze natomiast autopilot, ciekawie zaprojektowany; ma 3 stopnie działania: wewnątrz baz, pomoc w walce oraz przeloty.

Wielkie słowa uznania należą się oprawie „Inferno” – jest to gra artystyczna, co się zowie. Animacje są niesamowite – do renderingu już się przyzwyczailiśmy, ale nie do takich: po prostu znakomite, to trzeba zobaczyć: postaci nie są tworzone tak, aby miały jak

najlepiej przypominać rzeczywistość – z definicji mają być inne, trochę nierealne, zbudowane tak, aby od razu uwypuklić cechy ich charakteru. Podobnie ciekawa jest oprawa samego latania – kombinacja bardzo złożonej grafiki wektorowej, renderingu i rozmaitych innych dźwięcznych technik powoduje, że ostateczny efekt jest nowatorski, ciekawy i budzi szacunek. A wszystko to (przepełnione jakby wstęgą miedzi... a nie, to już chyba ktoś wcześniej wymyślił) opatrzone znakomitą instrukcją (kreda, miejscami kolor, niezłe tłumaczenie, komiks w środku – brawa dla polskiego dystrybutora) i zapakowane w olbrzymie twarde pudełko (dla kolekcjonerów jest specjalne wydanie w metalowym).

Na tym nie sam pomysł gry i metodologia nawigacyjno-ewidencyjna, choć mocno rewolucyjna, bez zarzutu jeśli chodzi o wykonanie i na pewno dobrze przemyślana, nie wydaje nam się być aż tak genialna – choć to raczej rzecz gustu, a Szanownej Publiczności może się spodobać.

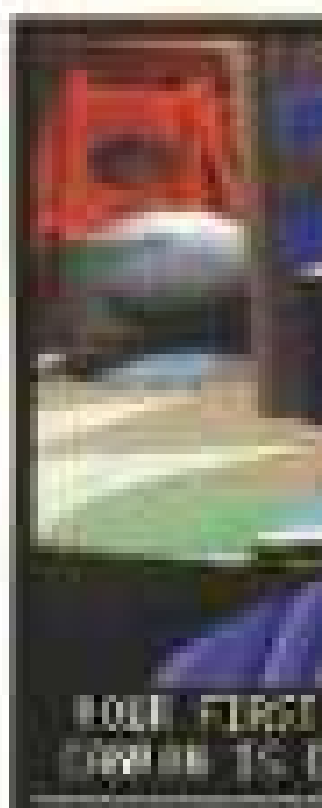
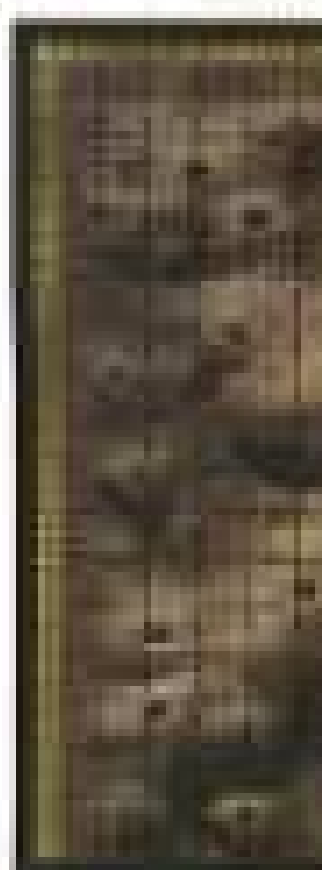
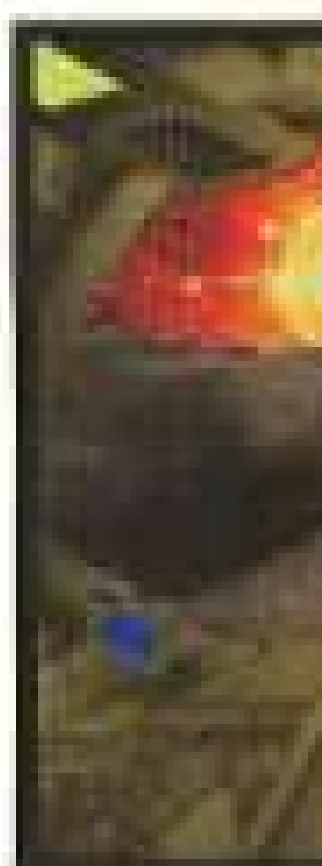
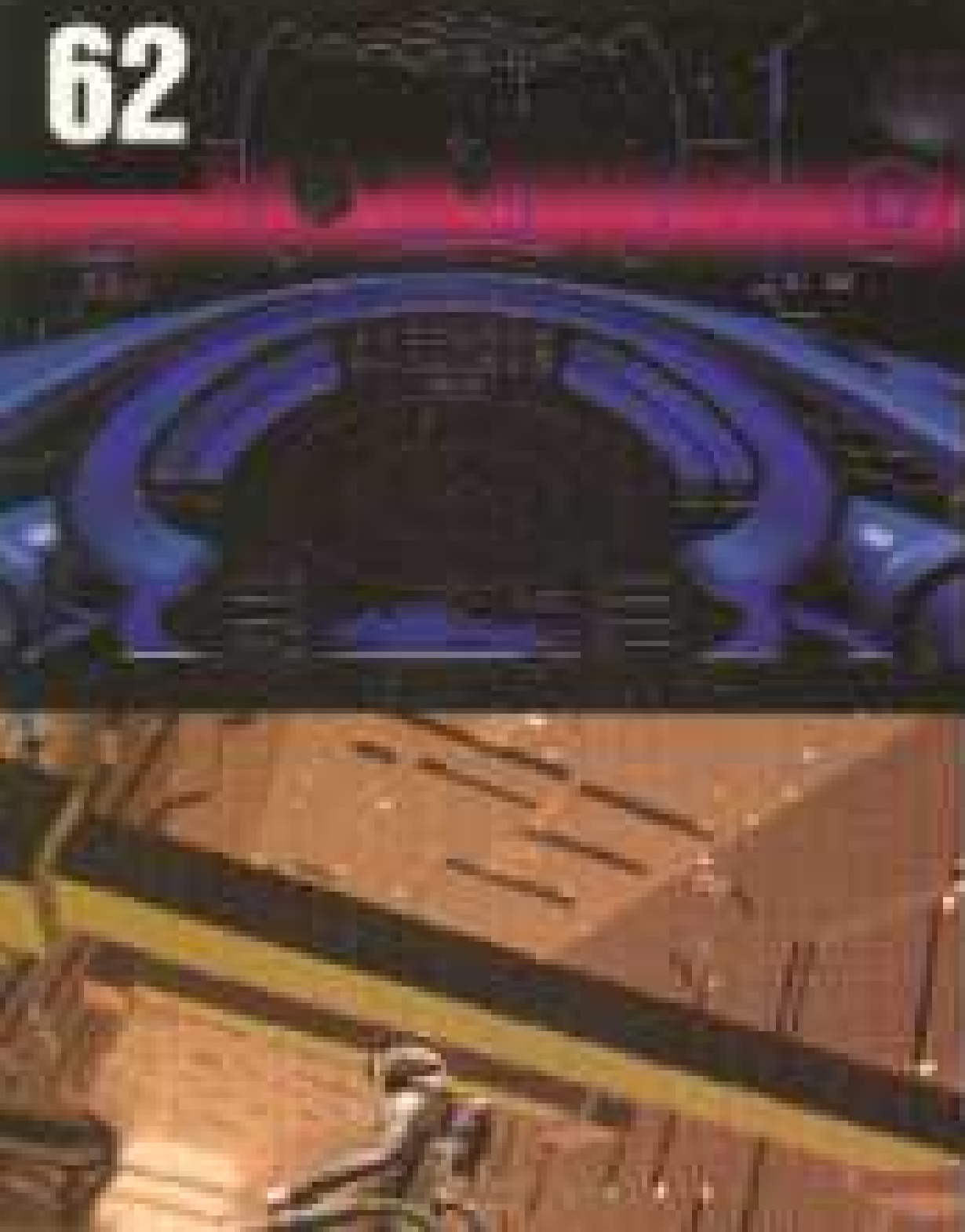
**Alex & Gawron**

# Retribution

Zapowiadana hucznie i od dawna produkcja „Gremlin Software” stawia nas w niemiłej pozycji podrzędnego (początkowo) pilota niedobitków sił Ziemi, które to siły mają zamiar... grrrry... Obcy... bleee... Krellanie... uuuuu... rzenie... auuuu... kobiety i dzieci... leee... krow... zemsta. Faj – zero oryginalności, obrzydlistwo.

Jaka by nie była ta historia, „Retribution” jest czymś pomiędzy „Comanche'em” a „Wing Commanderem”. Tak więc gra podzielona jest na misje, które rozdzielają rozmaite wydarzenia w bazie i Twoje rozmowy z dowódcami, mechanikami i innymi ludźmi. Po odprawie, treningu, nagraniu stanu gry (obowiązkowo po każdej misji) przechodzisz do wykonania zadania. Gra podzielona jest na kilka etapów, dzielących się na tym samym terenie, na który nadlatuje statek-baza i wypuszcza Cię na realizację kolejnych misji. Po tejże realizacji wracasz do statku, słuchasz opinii o swojej misji, otrzymujesz ewentualne odznaczenia czy awanse, a następnie dowiadujesz się o rozwoju sytuacji i przystępujesz do wykonania następnej części misji.

Specyfika misji przywołuje jednak skojarzenia z wspomnianym już tu „Comanche'em” i generalnie – lataniem helikopterem. Wszystko dzieje się tuż nad powierzchnią gruntu (na którym to gruncie zresztą znajduje się spora część celów i wrogów), sam lataś „ość powoli, a ograniczona liczba amunicji powoduje, że bardziej od szybkiego refleksu przydaje się precyzja i spokojne planowanie kolejnych ataków. Zresztą podobną taktykę wymuszają same zadania – należy atakować tylko cele misji,





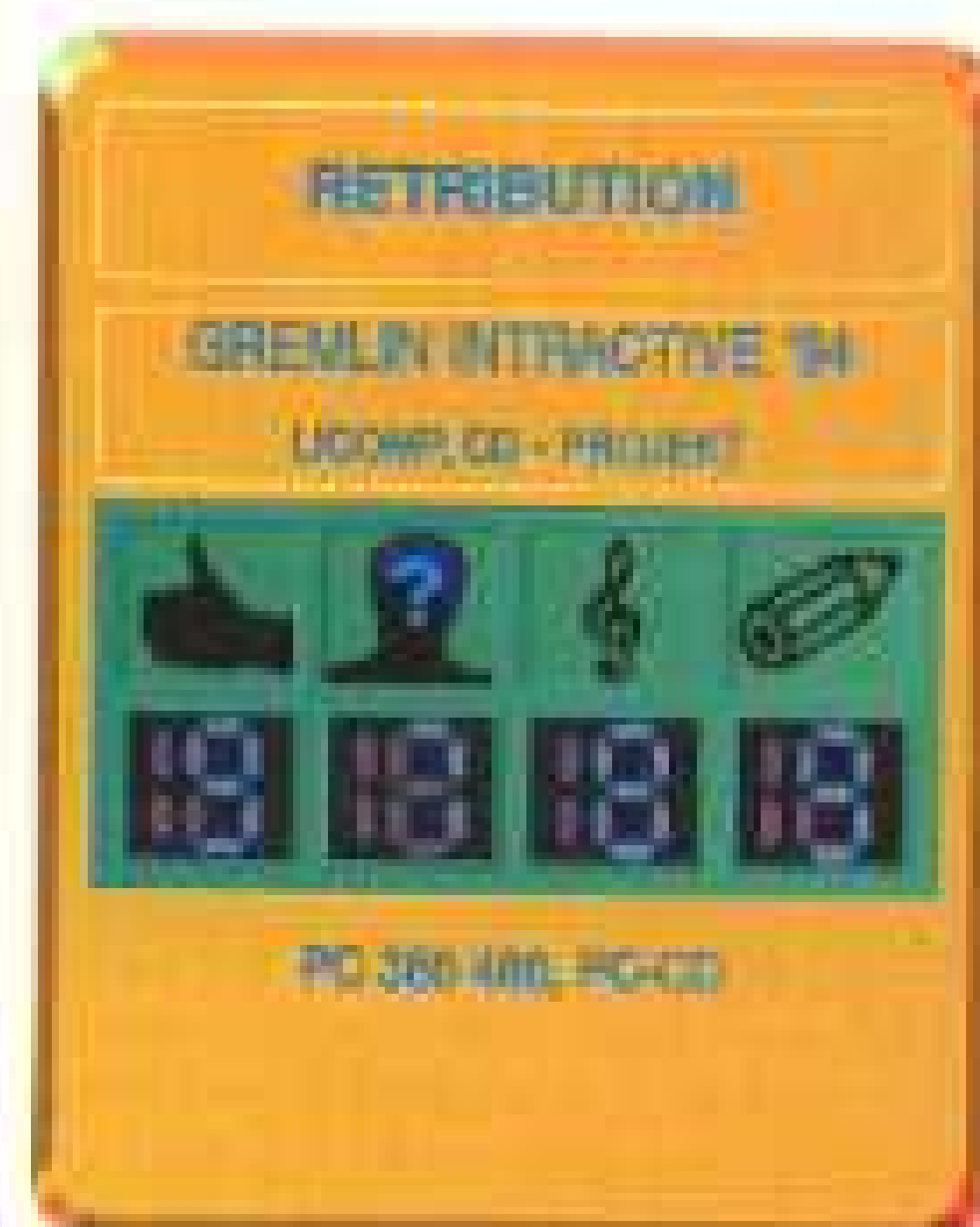
# ution

Scan by Vangis 2005

rozbięciu innych obiektów kończy się degradacją i pilotowaniem do końca życia statku-śmieciarki, a poza tym nie zawsze musisz zabijać i niszczyć – czasami należy tylko kogoś odkryć i zabrać czy zrobić coś podobnego.

Twoje uzbrojenie obejmuje działka laserowe – broń podstawową, acz mało przydatną z uwagi na nikłą siłę rażenia. Tak naprawdę główną Twoją siłą stanowią pociski niekierowane i kierowane, które posłużą Ci do kasowania głównie obiektów naziemnych (lasery się ich nie mają), a można nimi strzelać także do... jak to nazwać?... powiedzmy „samolotów” wroga.

Grafika gry jest ciekawa, stanowiąc na pewno krok naprzód w stosunku do „Comanche'a” i rozsądną alternatywę dla „Armo-



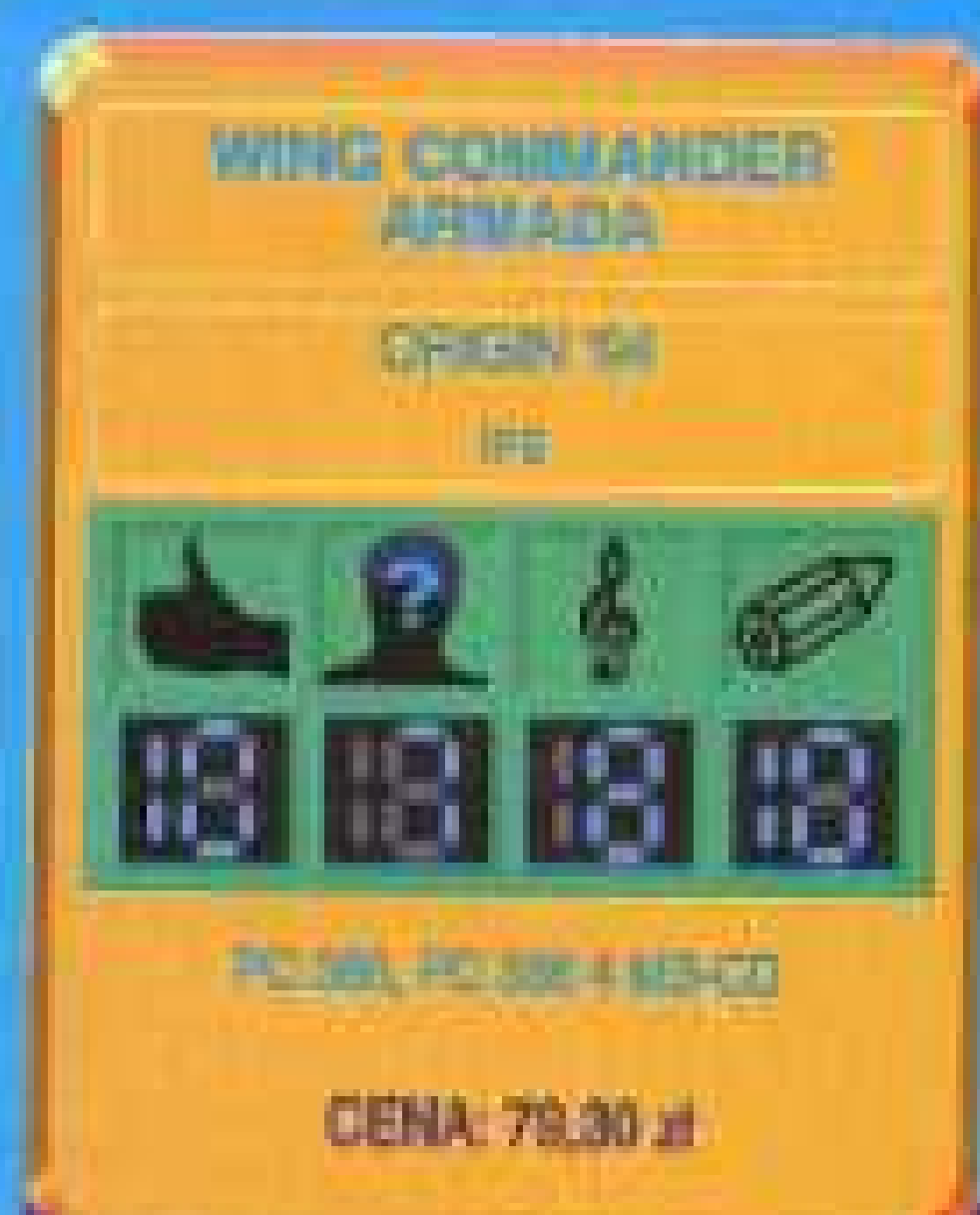
red Fista”. Wszystko ładnie liczone i cieniowane, dużych pikseli praktycznie nie uświadczysz – ciekawe tylko dlaczego bazy rakietowe są tak tragicznie przedstawione, jakby z zupełnie innej gry. Muzyka i efekty bez zarzutu (zawsze lubiliśmy klasykę). W wersji CD-ROM-owej mamy dołożone sporo animowanych wstawek i przerywników, zresztą niezłej jakości. Co najważniejsze ta gra: trudna, mało (może nawet za mało) dynamiczna, wymagająca myślenia taktycznego i precyzji jest czymś nowym na rynku – rzeczą ładną i godną polecenia.

Alex & Gawron

# Wing Commander Armada

następnie wystawić na ich powierzchni rozmaite przybytki: kopalnie, stocznie oraz fortece. Kopalnie wydobywają surowce, stocznie robią z niego statki, zaś fortece służą w razie ataku 3 myśliwcami (ich typ zależny jest od wielkości fortecy). Tu oczywiście pojawia się problem transportu surowców z planet wydobywczych na produkcyjne (bo oczywiście każda planeta ma swoją specyfikę), zabezpieczenie sobie tyłów przed atakiem itd. Cały ten ekonomiczny wątek jest dość istotny, choć bez nadmiernej przesady – gdy przychodzi co do czego, wiesz za sterami wybranego ze swej armady statku i razem z towarzyszymi uderzasz na wroga.

Walka zorganizowana jest w standardowy sposób, bez nadmiernych komplikacji: przyepieszajmy i zwalniamy, mamy kilka rodzajów broni (lasery i rozmaite pociski samonaprowadzające, wyposażenie zależy od rodzaju statku,



„Wing Commander” to niepozornie królująca na rynku rodzina strzelanek kosmicznych: mamy już w sumie 5 części: Wing Commander I, II, Academy, Armada i opisywany w następnym numerze „Wing Commander III” – od dawna zapowiadana, niezwykle kosztowna i ponoć niesamowita produkcja. W opozycji do „WC” znajduje się seria „X-Wing” + „Tie Fighter” (wersje podstawowe i zestawy dodatkowych misji). A poza tym? Właściwie nic nie ma... Ale to zupełnie inna historia.

„Armada” jest dynamicznym rozwinięciem poprzednich części. Konflikt Ludzie – Kirathi trwa na całym, obejmując sobą cały uniwersum. Wzruchował. Jednak tym razem nie będziesz wyłącznie biernym wykonawcą poleceń „góry”. Oraz do gry dołożona została otoczka strategiczno-ekonomiczna: mamy więc planety, które można (a nawet trzeba) podbić,

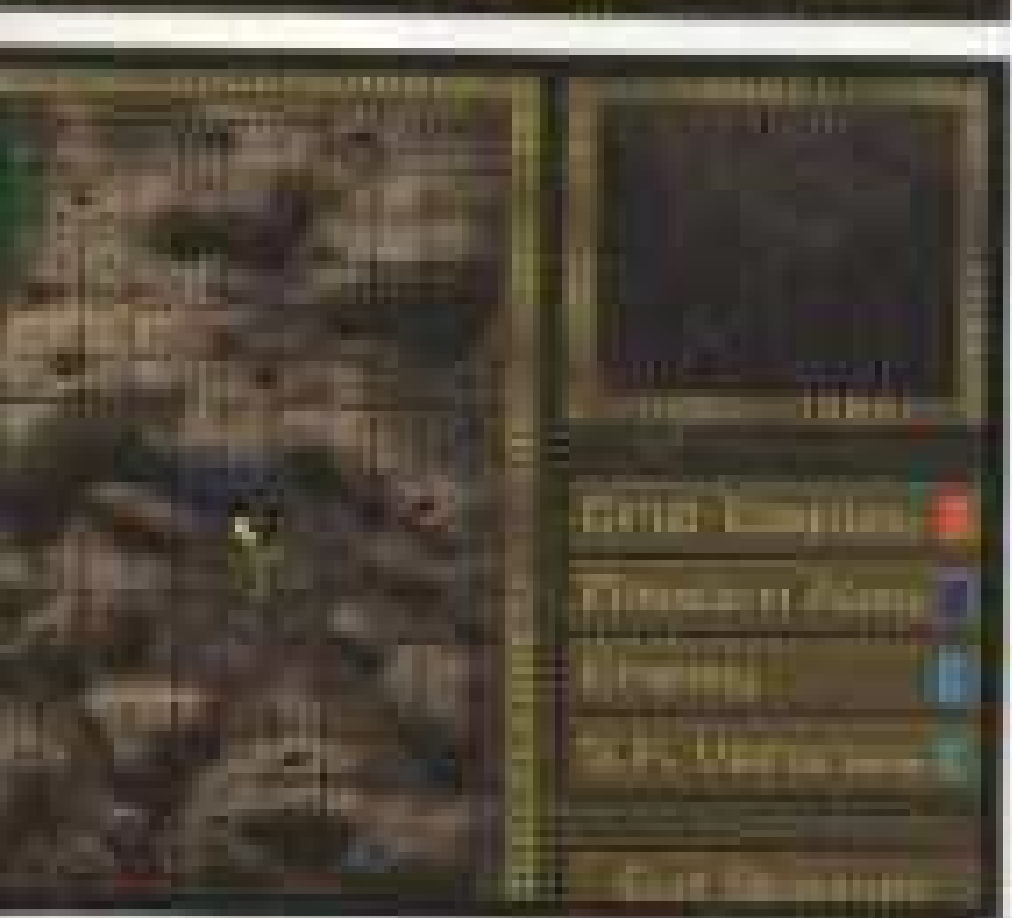
tych jest kilka, do tego dochodzą dopalacze (bardzo przydatne, większość manewrów w grze powinno się wykonywać „na przedkołach”), możliwość komunikacji z innymi statkami i to właściwie koniec. Żadnych komplikacji technologicznych, jak w „X-Wingu” – tylko czysta walka. Pojedynki wymagają sporego refleksu, dużych umiejętności i dobrego zmysłu orientacji i tylko niewielką podchwytliwą może tu być fakt, iż przeciwnicy nie są zbyt inteligentni i dają się zabić stosunkowo łatwo.

Warto zwrócić uwagę na oprawę gry: grafika i muzyka są bez zarzutu, istnieje możliwość dołączenia do gry wiszących plików dźwiękowych z tekstami okrzyków bojowych, jakie posyłają Ci wrodzy piloci podczas walki. Wersja CD-ROM zawiera całe tony znakomitych animacji jako przerywniki. Można pograć w sieci bądź po kablu – oczywiście razem

lub przeciw sobie. To co nas najbardziej urzekło, to animacje wybuchów – niezwykle realistyczne, najlepsze jakie zdarzyło nam się widzieć, wybuch jest biały, przypomina trochę sztuczne ognie – już choćby tylko dlatego warto tę grę zobaczyć. Poza podręcznikiem do gry dołożono też ładną książeczkę „Ślasy Wojny” która tworzy nastrój, a przy okazji znakomicie pokazuje mechanizm powstawania konfliktu i jego obraz widziany z obu stron.

Polecamy tę grę, szczególnie wszystkim tym, którzy z rozmaitych dziwnych przyczyn (brak CD-ROM-u, procesora 486 DX, 8 MB pamięci czy innych takich drobiazgow) nie będą mogli nigdy zaznać różkoży grania w „WCIII”. Co się niżej podpisanych też tyczy (damać!).

Alex & Gawron



# Terminal Terror



©1994 PIE IN THE SKY SOFTWARE  
©1994 EXPERT SOFTWARE, INC.

Nicka Huntera znacie już z gry „Lethal Tender”, gdzie powstrzymał, jak zwykle przy drobnym wsparciu z drugiej strony ekranu, groźnego szaleńca pana Deveraux, psychopata od urodzenia, nauczyciela matematyki z wyboru. Tym razem ponownie spotkamy się z naszym bohaterem, aby naprawić zło wyrządzone przez jeszcze groźniejszego szaleńca, pana od fizyki, Jacka Riggsa. Riggs co prawda został już aresztowany (a wcześniej – zaocznie skazany na jakieś 2500 lat więzienia za część udowodnionych mu przestępstw), ale w trakcie tran-

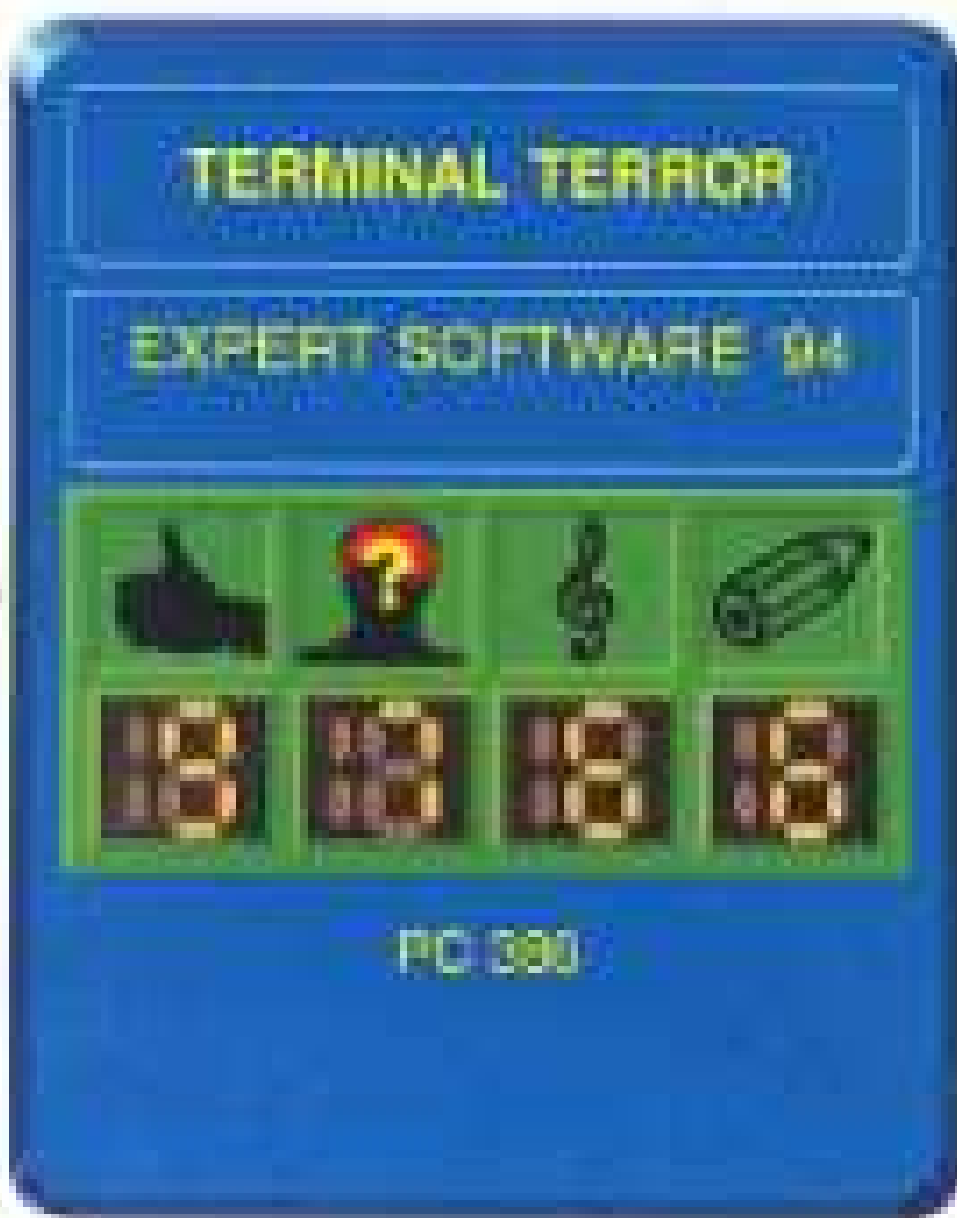
gun”, czyli spluwa na klej – jej zaletą jest fakt, iż tylko zakleja przeciwnika, nie zabijając go, co przydaje się w miejscach, gdzie są też zakładnicy. Zabicie zakładnika powoduje bowiem uznanie Cię za zdrajcę, a w konsekwencji aresztowanie i krótką rozprawę przed sądem wojskowym – natomiast zaklejenie gościa niczym nie grozi. Kolejne w arsenale są granaty – co prawda tylko gazowe, ale zawsze (Uwaga! Aby ich bezpiecznie używać, należy mieć maskę!). Następna broń to karabin maszynowy – pocziwa, dobra spluwa, niestety pożera amu-



nia ran, maska gazowa, kamizelka kuloodporna (zmniejsza wrażliwość na trafienia), dodatkowe magazynki amunicji, kartki z informacjami oraz bardzo zabawne bomby, które można pozostawić niezauważone i w odpowiednim momencie zdalnie zdetonować.

Twoje spotkania z przeciwnikami zapewne nie pozostaną bez obopólnego uszczerbku na zdrowiu. Sprawa ta, jak w poprzedniej części gry, rozwiązana została niezwykle ciekawie. Mianowicie poza punktowym stanem zdrowia widzisz też schemat Twojego ciała z zaznaczonymi miejscami trafień. Owe miejsca mają wpływ na Twoje zachowanie, np. trafienie w nogę powoduje kłopoty w poruszaniu i ciężkość w efekcie – „znoszenie” na boki przy chodzeniu. Trafienia w ręce obniżają sprawność w posługiwaniu się bronią itd.

To co widać na ekranie nie wywołuje dobrego wrażenia. Gra jest doomowata, ale taka grafika w czasach „Heretica”, „Descenta”



i zbliżających się „Dark Forces” jest po prostu niczym. Podobnie jest z muzyką i efektami: nie uwłaczają godności PC-towca, ale też nie są nawet przeciętne. Dlatego więc piszemy o tej grze i poświęcamy jej tyle miejsca?

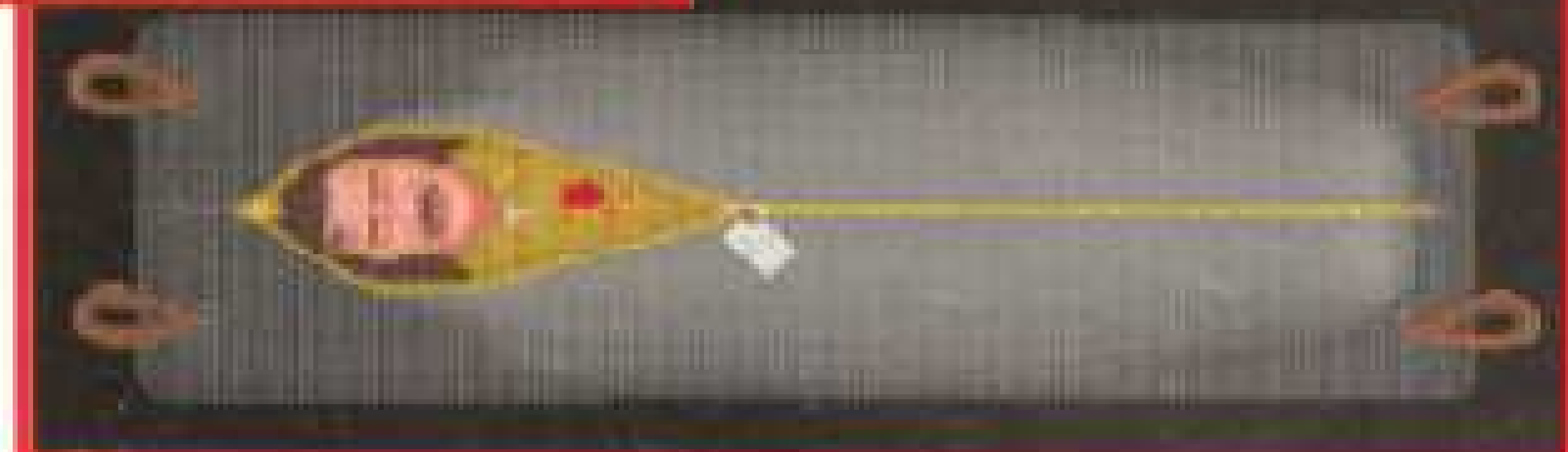
Ano, z uwagi na realizm. „Terminal Terror” próbuje udawać rzeczywistość i wychodzi mu to w miarę dobrze. Bardzo nas cieszy, że np. można wlecieć na dach za pomocą znalezionej zestawu odrzutowego i tam, wskoczywszy (skakać też można) na przeszkolony sufit – spaść z zaskoczenia do sali na dół, sięjąc śmierć i zniszczenie. Bardzo zabawne jest, gdy zaczynasz strzelać do cywiliów na oczach strażaka – próbuje on poleć Cię wodą, a gdy podejdziesz bliżej – rzeczywiście odnosisz obrażenia. Znakomicie, że w ogóle pojawia się ktoś poza przestępcami – zakładnicy, załoga wieży kontrolnej (która natychmiast po przywróceniu mocy przekręca się w lotelach



sportu jego zbiry dały znać o sobie, opanowały lotnisko na którym przebywał, a ich działalność spowodowała groźbę katastrofy lotniczej oraz eksplozji wspomnianego portu lotniczego. Do akcji wkracza oddział specjalny...

Twoja misja będzie się składała z kilku części. Na początek musisz włączyć zasilanie wieży kontrolnej. Gdy już Ci się uda, wyruszasz odbić przetrzymywanych w hali odpraw zakładników. Dalej przechodzisz do rozminowania bomb, które terroryści podłożyli pod zbiorniki z paliwem lotniczym. Po realizacji tego zadania możliwe są 2 scenariusze: o ile wybrałeś najłatwiejszy poziom trudności, kończysz zabawę. Gdy wybrałeś któryś z trudniejszych – musisz jeszcze zająć się odeskortowaniem Riggsa (co oczywiście będzie się wiązało z pewnymi niespodziankami). Oczywiście czas nieubłaganie płynie i należy mieć się w jego limitach przeznaczonych na poszczególne zadanie.

W trakcie działań nie będziesz bezbronny. Twój arsenał zaczyna się od własnej nogi i znakomitego wykopu. Dalej idzie „goo-goo-



nicję i ma niewielką siłę rażenia. Kolejne urządzenie w zestawie jest niezwykle ciekawe – jest to mianowicie gaśnica, która nie nadaje się do zabijania wrogów, ale za to posłuży Ci do gaszenia ognia utrudniającego, bądź uniemożliwiającego dotarcie w kilka miejsc. Przedostatnią bronią jest bazooka – trudno ją znaleźć i przydaje się właściwie tylko do walki z pojazdami w podziemiach. Ale ta siła rażenia... Ostatnim, najlepszym składnikiem arsenału jest pocziwy shotgun – jak zwykle raz znakomicie i po kilku przeciwników, choć przeładowywanie trwa denerwująco długo.

Poza tymi przedmiotami, możesz znaleźć też kilka innych. Jest to radar, pokazujący Ci mapę najbliższego otoczenia, klucz do otwierania drzwi, apteczki do lecze-



l i słyszysz jej rozmowy z krążącymi samolotami; te zresztą też widać), policja, straż pożarna, obsługa lotniska. A gdy bohater dostaje się do więzienia za zabicie zakładników? Rzeczywiście znajdujesz się w celi bez wyjścia! Miło jest to wszystko – bo lażenie po korytarzach kolejnej bazy na Alfa Centauri i walenie z garłacza protonowego do wszystkiego, co się rusza, tj. stu-metrowych mutantów powstałych ze ślaski i trolejbusu jest zabawą miłą, ale już zaczyna być nudne. „Terminal Terror” pozwala przeżyć coś nowego – i dlatego, nie zważając na markamenty oprawy, polecamy tę wspaniałą grę.

**Alex & Gawron**



# Space Pirates



„American Laser Games” trzaska swoje kolejne filmowe strzelanki z godną podziwu regularnością, utrzymując przy tym cały czas wysoką jakość. Kolejną, piątą już produkcją (a tada chwila pojawi się szósta, „Crime Patrol II – Drug Wars”) jest „Space Pirates”.

Osobom, które nie znają gatunku, przypomnimy: zabawa polega na tym, że całą sytuację widać oczami bohatera, zaś zadaniem gracza jest także przemieszczanie celownika i w odpowiednim momencie wystrzeliwanie z broni, aby kasować wszystkich pojawiających się wrogów – bowiem akcja może przybrać tylko 2 oblicza: albo Ty zginiesz, albo przeciwnik.

„Kosmiczni Piraci” toczą się „Thousands years ago, in a galaxy far, far, far... itd”. Jako Gwiezdny Komandos stoisz przed szczytnym zadaniem odbicia porwanych przez tylułowych bohaterów zakładników, zdobycia materiałów do superbroni, a następnie kasacji kosmicznego śmiecia z samym ich wodzem, kapitanem Taknem (na co?) na czele.

W porównaniu z innymi produkcjami ALG wyróżnia „Piratów” kilka rzeczy. Po pierwsze, gra jest znacznie trudniejsza. Jej ukończenie wy-

magą dużej zručności i nawet częste nagrywanie nie pomaga. Po drugie poza klasycznym digitalizowanym filmem pojawia się sporo domalowywanych efektów specjalnych, od wystrzałów z laserów po cząstki, skończywszy na scenach, gdzie kasujesz statki piratów (raytracing), raczej kiepskiej. Nie sposób też nie zauważyć kilku elementów quasi-logicznych, zresztą nie wiadomo po jakiego czorta upchniętych w grze. Natomiast duże uznanie (szczególnie u nas, wierznych widzów „Hollywoodzkich czardziejów”) budzą popisy kaskadersko-pirotechniczne, połączone z dużym bogactwem scenograficznym całości. Oczywiście nie umywa się to jeszcze do pełnometrażowych, drogiej filmów typu „Star Gate” czy „Time Cop”, ale już osiągnęło poziom spotykany w tańszych

produkcjach, ewentualnie serialach – co dobrze rokuje na przyszłość.

Z technologicznego punktu widzenia należy odnotować zmianę, której nie podejmujemy się ocenić. Otóż w grze nie pojawiają się już sceny z olbrzymimi, półcentymetrowymi pikselami. W zamian za to, wszystkie obrazy pokazywane są ze stratą jakości, jakby troszkę zamglone. Wygląda to dziwnie, nam się nie podoba (trudno zrzucić ładne screeny...), ale chyba jest krokiem we właściwą stronę – podobnie jak „Kosmiczni Piraci”, których pomimo ich wad polecamy.

Alex & Gawron



SPACE PIRATES  
AMERICAN LASER GAMES '94  
CD PRODUKT  
18 18 18 18  
PC 386 - CD 59



# Jamm It

Daleko, daleko stąd, w mieście Nowy Jork jest sobie dzielnica Brooklyn. W tej dzielnicy żyją sobie panowie (i panie) Murzyni, którzy mówią „man” z nieśmiertelnym i jedynie słusznym akcentem.

strzelają do siebie. Innych i policji oraz – grają w koszykówkę gdzieś na małych boiskach, rzucając starą piłką w odrapane tablice. A najlepsi z nich idą grać do ligi NBA i zarabiają mnóstwo pieniędzy.

Oczywiście rzeczywistość jest cokolwiek inna, a to, co przeczytaliśmy, to tzw. stereotyp, zresztą tracący głupotą zwaną poważnie realizmem. Jakby nie było, świat koszykówki ulicznej można od-

wiedzić, a umożliwia nam to gra „Jamm It”.

W grze uczestniczyć będą 2 osoby, grając na jeden kosz. Dostępnych jest kilka typów rozgrywki, w zależności od tego, czy honorowane są faule, ile jest plek (!) oraz czy na ziemi nie widać przemieszczających się krzyżyków, z których rzuć ewentualnie daje większą liczbę punktów.

Sama gra przedstawiona jest w 2 ujęciach: sytuację na całym boisku widać w ujęciu z boku, z góry, oczywiście w 3 wymiarach, gdy zaś gra przenosi się pod sam kosz, następuje efektowne zbliżenie, z digitalizowanymi postaciami.

Rozgrywka jest realistyczna; zawodnik z piłką może wykonać zwód bądź rzut. Z rzutami nie jest łatwo: pierwszy raz wciśkamy „Fire”, gdy chcemy, aby zawodnik podskoczył, drugi – aby wyrzucił piłkę. Oba te momenty są istotne i nawet wykonanie wstępu nie jest początkowo proste. Z kolei zawodnik bez piłki może bądź wykonać blok, bądź też popchnąć wroga z celem wykonania faulu. Polecamy tę drugą opcję, bowiem sędziowanie jest bardzo łagodne.

Cała gra ma swój klimat – poza efektownymi grami

Jamm It  
GTE ENTERTAINMENT '94  
18 18 18 18  
PC 386 4MB

lilli na murach usłyszymy też znakomite efekty dźwiękowe zawierające obelgi i przekleństwa w znakomitym wykonaniu i szerokim repertuarze. Do tego mamy jeszcze 3 ekscentrycznych zawodników do wyboru (polecamy Sista'a), 3 rodzaje terenu, zakłady, możliwość gry na 2 graczy i kody dostępu do dalszych rozgrywek.

Na koniec uwaga: gra bez joya jest możliwa, ale bezsensowna – coś jest spartakowane w kodzie programu. Co w niczym nie zmienia faktu, że polecamy tę grę, jednocześnie rapując sobie z dłoń pod nosem i wyzywając od suckarów.

BeAlex & Butt-Gawron





Jakiś czas temu, przy okazji opisu do „Novastorm” rozpisaliśmy się nad pięknym CD-ROM-owych zręcznościówek. Jednak nawet tak znakomita gra jak „Novastorm” nie umywa się do „Creature Shock” – niesamowitej dwudyskowej strzelaniny, zupełnie szokującej swoją jakością wykonania.

Zaczyna się od tego, że ziemski statek zwiadowczy lecący w stronę Saturna zostaje zaatakowany i rozbity przez... olbrzymi żyjący asteroid. Twoje zadanie, podzielone na 5 części, będzie polegało najpierw na dołączeniu w rejon zdarzeń, następnie wlecaniu rzeczonemu asteroidowi w... no, mniejsza z tym, gdzie i zbadaaniu wnętrza tegoż jak najbardziej ciała niebieskiego. Dalej przelatujesz do bazy transmisyjnej Obcych, zwiedzasz bazę, aby wreszcie przeteleportować się do samego centrum złych sił, olbrzymiej (w przypadku negatywnego

# CREATURE



zostało 3 etapy. Mianowicie chodzisz sobie po tunelach, przy czym nie masz pełnego wpływu na kierunek ruchu, a tylko wybierasz kierunek w którym teraz pójdziesz. Gdy natrafiasz na przeciwników, zaczyna się walka, mogąca przebiegać na 2 sposoby, w zależności od liczby wrogów. Tak więc albo widzisz swój celownik, Twoje pole widzenia obejmuje 2 ekrany, zaś atakuje Cię kilka potworów na raz, albo też widzisz tylko jedną bestię. Ten ostatni przypadek jest prawdziwym majstersztykiem, potwory są niesamowicie animowane (znakomity rendering, przy okazji nie zapominajmy jed-

zakonczenia gry widzisz jak opłata całą Ziemię) rozgwiądy.

Etapy 1 i 3 podobne są właśnie do „Novastorm” – lecisz stateczkiem, który widzisz od tyłu i strzelasz do wszystkiego co się rusza. Jakość wykonania jest niezła, choć może nie genialna. Natomiast zupełnie szokujące są po-

nak, że wygląda to wspaniale, ale nie jest „Doomem” – bestie zawsze zachowują się tak samo, tak jak zrobiono animację, różnice mogą tylko wynikać z faktu, iż zrobiono kilka wariantów jednej sceny). Aby kasować dużych wrogów, trzeba zlokalizować ich słaby punkt i w niego strzelać. Oczy-

**CREATURE SHOCK**  
 VIRGIN GAMES '94  
 CD-ROM  
 [Icons: Thumbs up, Head, Treble clef, Pencil]  
 [Score: 18 18 18 18]  
 PC 4MB 4 MB, EX-CD, GUS-AWE-32  
 CENA: 230,00 zł

wście mamy energię życiową, ładunki do pistoletu, niespodzianki w schowkach, bomby itd.

Gra tworzy niesamowity klimat grozy i tajemniczości. Muzyka i efekty po prostu zabijają – najwyższa jakość, włosy stają dęba na głowie. Poza samymi animacjami w grze, mamy jeszcze kilkadziesiąt minut trudno powiedzieć „przerywników” – po prostu znakomitych animacji ilustrujących niemal każde ważniejsze zdarzenie w grze i doskonale wkomponowanych w jej przebieg. Cały efekt wzmacniają jeszcze bestie, z piekła rodem: kilkotonowe, kilkunastometrowe (sądząc z wielkości) larwy, niesamowite ośmionice o mackach długości kilkunastu metrów czy też zwykłe, metrowe robale, które rzucają się bohaterowi do szyi. Odlot! Świetna gra, każdy musi ją zobaczyć, a na pewno się nie zawiedzie.

**Alex & Gawron**

Szalenie, iż nasz Radiaki grał w letni zegarek atomowej. Zaczyna się na wyspie wyspie i należy go stamtąd wyrzucić. Do wykonania tego zadania zostają wyznaczony specjalny agent GINZ o nazwie mniejsza jakin. Zabójczy tyko w tej bazie walczy nasz bohater zastaje wyznacznik z wyrzutni torpedowej okropnie podwodnego i łąduje w opłochach tajemniczej wyspy – pierwszemu pokazanie jego sposobu.

Tak zaczyna się gra „Fortress of Doctor Radiaki”, gra, której autorzy mieli ochotę mierzyć się z „Doomem” (tak wynika z przynajmniej reklamowych), a w rzeczywistości wyłożył on, co znaczenie posiada nazwa „Wolfenstein Dolna” – ale nie więcej.

Nasz bohater jak to zwykle bywa po katastrofach, szuka kluczy, przelatuje rozmaite wyspy i szuka wyjścia wyżej. Prowadzi się dale i poprzekłada, a przeciwników ma. Jego celownikiem jest taki, że szczerze braku, kłopot, wieszka się, a gdy już nadszła się na silniejszą nieuczestniczą, szkieło go szkieło w swojej wadze. W orientacji nie pomaga żadna mapa, orientację na niej są nie miejsca, które nasz bohater obejrze, ale tylko to, w których istnienie byk. Co to znaczy? Ah, wchodzi do komnaty, maści na środku, miedziast se-



## Fortress of

1) wychodzi. Nic w tym miejsca nie ma, spędziłeś je całe. Ale na mapie będzie zaznaczone tylko jedno Twojego przeniesienia, miejsca pod ścianami – nie. Obied.

Z rzeczy przyjemniejszych – ciekawe rodzaje broni, poczyniły od kilku barababowego, poczyniły miłość samurajski pistolet czy karabin maszynowy, na super-broni skończywszy. Ale będzie trzeba wiedzieć wykład wrak, aby zorientować się, że jest się posiadaczem danej broni – leżą one na podłodze i są niemal zupełnie niewidoczne.

Dobrym sposobem „FoDR” jest grafik. A właściwie byłoby: tajemne są digitalizowane (na przemian z nrytowane) taktury ścian, co-



## doctor Radiaki

dobrze jak nikt czy podłoga. Go-rze, że wszystko to jest ustawione klockowato, pod kątami prostymi, na stałej wysokości – zupełnie jak w „Wolfensteinie”. O żadnych schodach nie ma co mówić. Jedyną przeszkodą gry nad „Wolfem” jest fakt, że sceny płonące nie muszą stać pod kątem prostym do siebie.

Zdecydowanie bez zarzutu i znakomicie zrobieni są wrogowie: wyrenderowane pod 3D Studio postaci. Kiedy podchodzą bliżej nie rozstają się na olbrzymie piksele, jak w innych grach, z „Doomem” na ciele. Tu wszystko wciąż jest ostro, wyraźnie

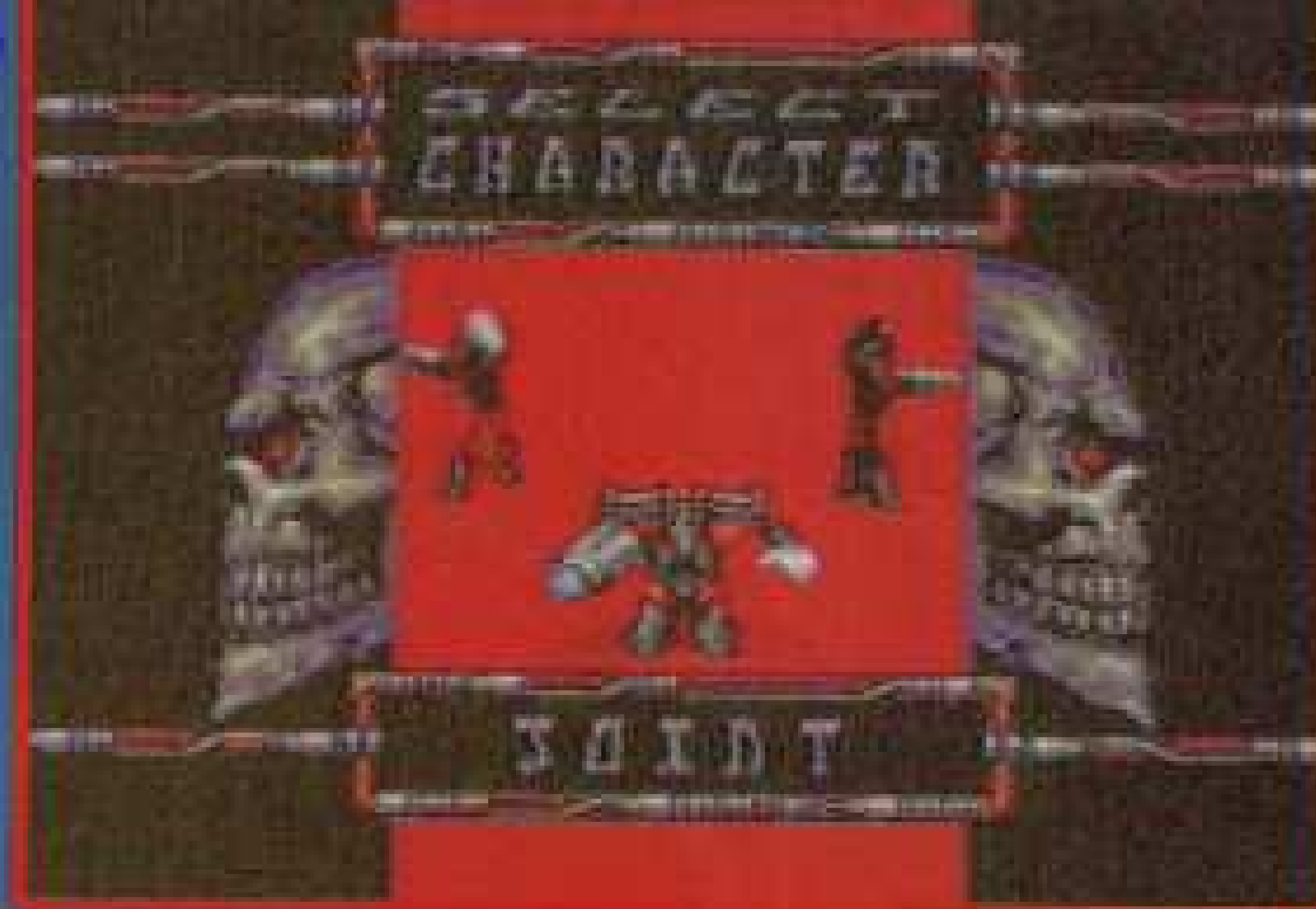
**THE FORTRESS OF DR. RADIAKI**  
 MERIT STUDIOS '94  
 DIGITAL MULTIMEDIA SPORT  
 [Icons: Thumbs up, Head, Treble clef, Pencil]  
 [Score: 19 18 18 18]  
 PC 3MB 4 MB, CD-ROM  
 CENA: 160,00 zł

i krwawe (kwi jest sporo) – bardzo fajna sprawa.

Ostatnia to gra, może markowani nie spodoba. Kilka dobrych pomysłów i dobrze wykonanych fragmentów gwie przybliżone zakochają resztę, nudę i sztywne-cią grafik. Ta gra po prostu nudzi-

**Alex & Gawron**





**R**ok 2062. Firma DEAD Inc przejęła monolityczną fabrykę kryogeniksu, znajdującą się na obrzeżach miasta MonstroCity. Właściciel tej firmy – ex-profesor Morbund Kadaver, prowadzący badania nad kryogeniksem – nie omisszał tego wykorzystać. Straszne kryogeniczne mutacje, znane jako Psykogenik, pojawiły się na ulicach, zmuszając ludzi do opuszczenia domów. W końcu całe miasto zostało spustoszone przez siły DEAD Inc.

Informacje o tym dostały Departamentu Militarnej Obrony i specjalne oddziały zostały skierowane do MonstroCity. Wróciły tylko niedobitki. Zdesperowany MAD wzywa zespół strasznych najemników zwanych SKELETON KREW.

W skład tej drużyny wchodzi trzy niesamowite osobistości:

– Spine – urodzony w 2031. W roku 2050 stworzył ten zespół.

– Joint – urodzony w 2034. Najpotężniejszy z całej bandy, nigdy nie rozstaje się ze swoją gigantyczną gwierą.

– Rib – urodzona w 2039. Najdzielna i najszybsza z drużyny.

Każda z tych postaci jest wyposażona w dwie bronie:

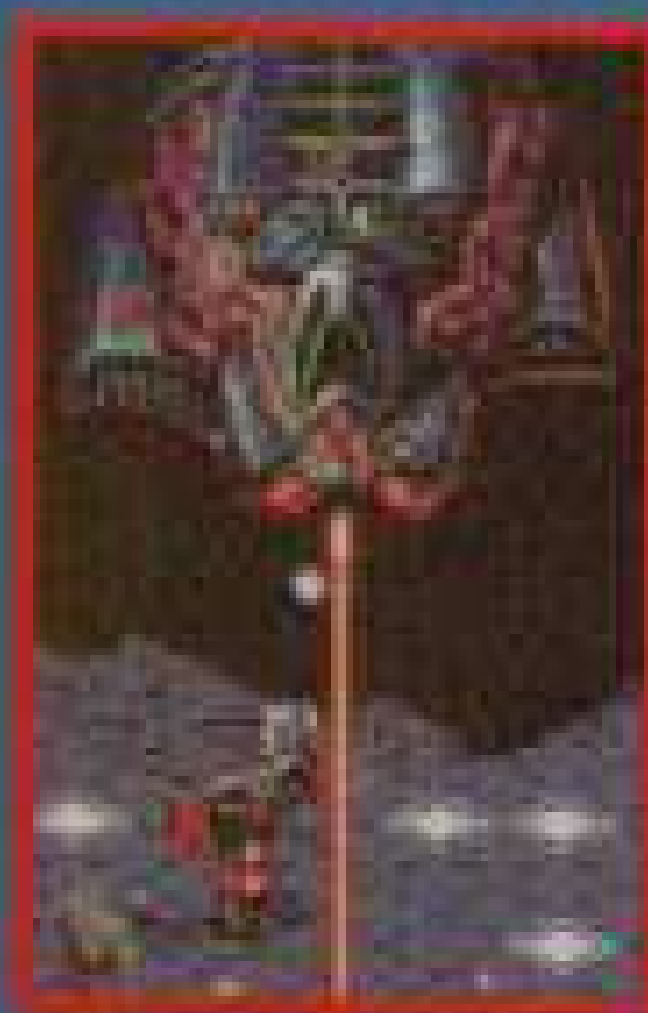
– wysokiej mocy działko plazmowo-pulsacyjne.

– duralumińowe bomby o dużej sile rażenia.

Teraz Ty wybierasz jedną (lub dwie – przy grze na dwóch graczy) 'osobę' z tej trójki i ruszasz, by naprawić zło wyrządzone przez Morbunda!

Na początku posiadasz 3 życie oraz jeden kredyt umożliwiający rozpoczęcie gry z wszystkimi zyskami od początku planisy. Dodatkowe życie możesz dostać, gdy zdobędziesz 10000 punktów.

Najlepiej wynajmiesz posprzątac w MonstroCity. Spotkasz się tu z różnymi chodzącymi mutantami, którzy jednak wymiękają po kilku strzałach, a sami nie są zbyt niebezpieczni. Bardziej za skórę zachodzą wieżyczki wyrzucające się z podłogi, gdyż po trafieniu chowają się w podłogę i co chwili znów się wychylają. Spotkasz po drodze także zapory siłowa, które wyłącza się niszcząc stojące w pobliżu komputery. Pod koniec tej planisy natrafisz wielką latającą głowę, która oprócz strzelania zwykłymi pociskami, co pewien czas strzela z lasera, którego trzeba unikać, gdyż momentalnie zabija. Po zlikwidowaniu tego mutantu dochodzisz do drzwi, kryjących windę.



W windzie musisz okazjonalnie rozprawić się z różnymi latającymi i pływającymi stworami (windę jest zalana wodą). Zjeżdża ona w dół zatrzymując się po kolei na wszystkich piętrach. Twoim zadaniem jest za każdym razem pozbyć się wszystkich wrogów, reprezentowanych przez pływające glady i roboty. Jeśli

zobaczysz tu wystające z wody oczy, to radzę Ci się od nich oddalić. Oczy te należą do dość nerwowego stworu, który połyka każdego zakłócającego mu spokój.

Po zjechaniu windy na sam dół wychodzisz do dżungli. Tu musisz po prostu przejsz długą ścieżką, załatwiając po drodze wszystko co się rusza. A ruszać się będą wystające z ziemi pnącza, biegający mutanci i najbardziej niebezpieczne: roje owadów przypominających, głównie uposobieniem, szerszenie. Aby je zabić i nie zginać – strzelaj do nich wycofując się i rusz do przodu dopiero, gdy wszystkie zgina.

Po przejściu dżungli lecisz na Marsa, aby zniszczyć kolejną bazę Kadavera. Aby ukończyć tę planiszę musisz zniszczyć wszystkie budowle znajdujące się w tej strefie. Przeszkadzać w tym będą Ci wielkie zaby i inni mutanci, których już wcześniej widziałeś. Innym utrudnieniem są tu ryny, z których wylatują trujące gazy. Po zniszczeniu wszystkich instalacji lecisz na Wenus.

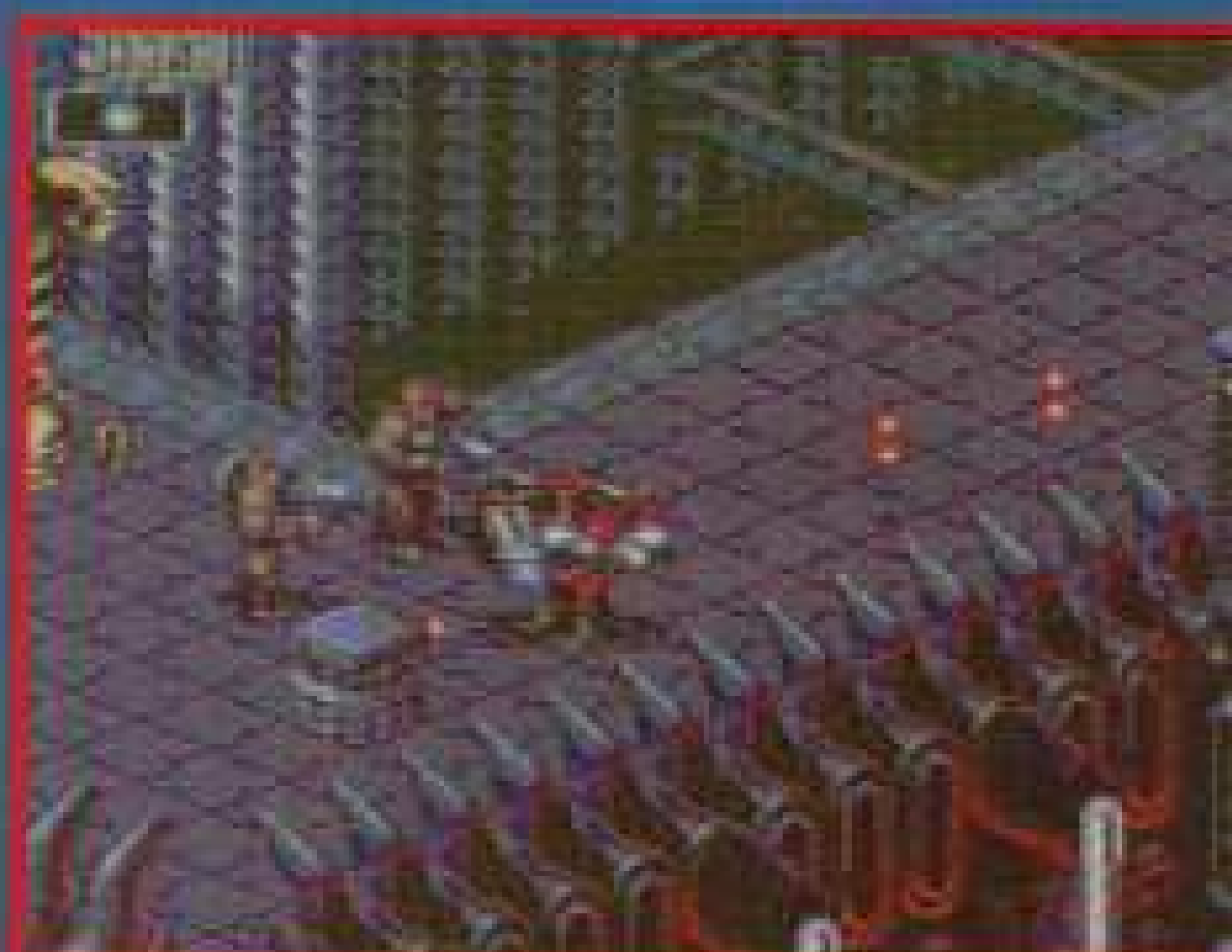
Tu znajduje się główna siedziba Kadavera. Aby się do niej dostać musisz najpierw przejść przez labirynt, w którym, oprócz znanych ci z poprzednich planisz mutantów, spotkasz wielkie dawno stworu, wokół których krążą ogniste kule. Niestety są oni niezniszczalni, więc musisz ich omijać, co niestety nie zawsze jest proste. Po przejściu labiryntu zobaczysz kilka drzwi, z czego jedna zamknięte. Za tymi otwartymi znajdują się komnaty, w których musisz zniszczyć

kilka maszyn. Po załatwieniu obowiązków w tych komnatach otwierają się ostatnie drzwi.

Za nimi znajduje się sam Kadaver. Jest on chroniony przez osłonę, którą zdeaktywować możesz niszcząc znajdujące się przy ścianach generatory. Po zniszczeniu osłony musisz tylko zabić go, co zajmuje trochę czasu, gdyż teleportuje się on co chwili z miejsca na miejsce. Gdy się z nim uporasz pozostaje Ci już tylko obejrzeć EndSequence...

#### Ferlon

P.S. Jeżeli podczas wyboru postaci wpieczętujesz 'I WOULD RATHER BE WATCHING FOREST' i wciśniesz Spację, to wciśnięcie Enter z klawiatury numerycznej zwiększy liczbę swoich żyć do 9.



CYBERWAR

SCI 94

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

PC CD-ROM  
100,486 SX 25MHz, 4MB CD 3+

CYBERWAR

# CYBERWAR

pokrewieństwo z filmem, ale zawartość, czyli sama gra jest

mocno osadzona w klimacie „Kosiarzskim”. „Cyberwar” to kontynuacja gry „Lawnmower Man”, której akcja z kolei jest kontynuacją głównego filmu pod tym samym tytułem – czyż nie jest to swego rodzaju rozpułta?

Poprzednia część zakończyła się szczęśliwie: Dr Angelo uratował Carlę i Petera uwieczonych przez CyberJobe'a, a z nimi samym doszedł do porozumienia.

Działaj jednak czas na trzecią (iż część przygód dr Angelo w grze „Cyberwar”. Organizacja rządowa odpowiedzialna za zabicie z Jobe'a maszyny do zabi-

kich. Tak jak i poprzednik stworzył swoje królestwo, gdzie ponownie został sciążony niczemu nie winny dr Angelo.

Tym razem bogatszy w doświadczenia musi dotrzeć do serca cyber-świata, którym jest mikroukład Omega, będący strukturą programową zamkniętą w matrycy sprzętowej. Zadanie jest proste: pośród gąszczy rzeczywistości wirtualnej odnaleźć mikroukład i zniszczyć go, a przy okazji także i kopię CyberJobe'a. Droga, którą będziemy kroczyć, złożona jest z kolejnych prób-gier. Należy ją ukończyć pomysłnie zbliżając się w ten sposób do celu. Aby nie zagubić się w cyber-przestrzeni mamy ze sobą mapę – utra-

OBSZAR USUWANIA USTEREK (labirynt z cyberszczurą), MAGAZYN MUTACJI (wymiana strzałok z mutantem), TECHNIKA ODWROTNA (wybierz odpowiednią platformę, ale spadasz w przepaść), STEROWANIE ROBOTEM (rozbudowana wersja z poprzedniej części, na niższym poziomie krąży zabójczy robot), STANOWISKO HEKSADECYMALNE (wybieramy ciąg liczb, znaleziony w magazynie mutacji), DRZWI ZABEZPIECZAJĄCE (kilka zagadek logicznych, aby bezpiecznie otworzyć zamknięte drzwi), CYBER-BOOGIE (szalony lot cyber-łotnią).

Jak widać możliwości jest wiele, a na dodatek poszczególne zadania podejmowane wielokrotnie różnią się między sobą innymi układami i poziomami trudności. Cała gra to kawał wspaniałej wykonanej pracy maniakalnych ludzi z firmy SCI, którzy stworzyli świat, którego przestrzeń i akcja wylewa się niejako z ekranu monitora, absorbując w pełni wzrok, słuch i uwagę gracza.

Cena może się wydać komuś czymś niesłychanym, ale warto wziąć pod uwagę to, że za nią otrzymujemy oprócz wspaniałej gry, mieszczącej się na trzech kompaktach, ładnie wydany kolorowy instrukcję w języku polskim i dodatkowy kompakt ze wspaniałą muzyką pozwalającą poczuć się jeszcze głębiej w cyber-przestrzeni – isme cud! Przeliczając za jeden kompakt płacimy 55 zł, to nie jest wcale tak dużo!

Gry polecam wszystkim, ale ze względu na cenę, rewelacyjnie wykonaną grafikę i oprawę dźwiękową wiem, że gra faktycznie przypadnie do gustu tylko prawdziwym konaszom.

**NEUROMANCER**

P.S. Druga część filmu „Lawnmower Man” będzie nosiła tytuł „Jobe's War” i premiera jej szykowana jest na lato 1995 roku.

68

Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że czas nadejścia drugiej części filmu „Kosiarz Umysłowy” (The Lawnmower Man) nadchodzi. Pierwszym znakiem była gra pod tym samym tytułem, opisywana w TS 12/94, drugim koineta i to, że krowy zaczęły dawać kwaśne mleko; na koniec wpadła na rynek gra „Cyberwar”. Tytuł nie wskazuje na

nią skopiowała wszystkie dane dotyczące badań dr Angelo, zanim jej laboratorium wyleciało w powietrze (film Lawnmower Man). Teraz, gdy CyberJobe wyniłą im się spod kontroli, wykorzystując te dane uruchomił symulację, która stworzyła kopię CyberJobe'a, jeszcze bardziej niezwykłego niż oryginał, gdyż pozbawionego jest uczuć ludz-

