

Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, maj 1995

TOP SECRET

38

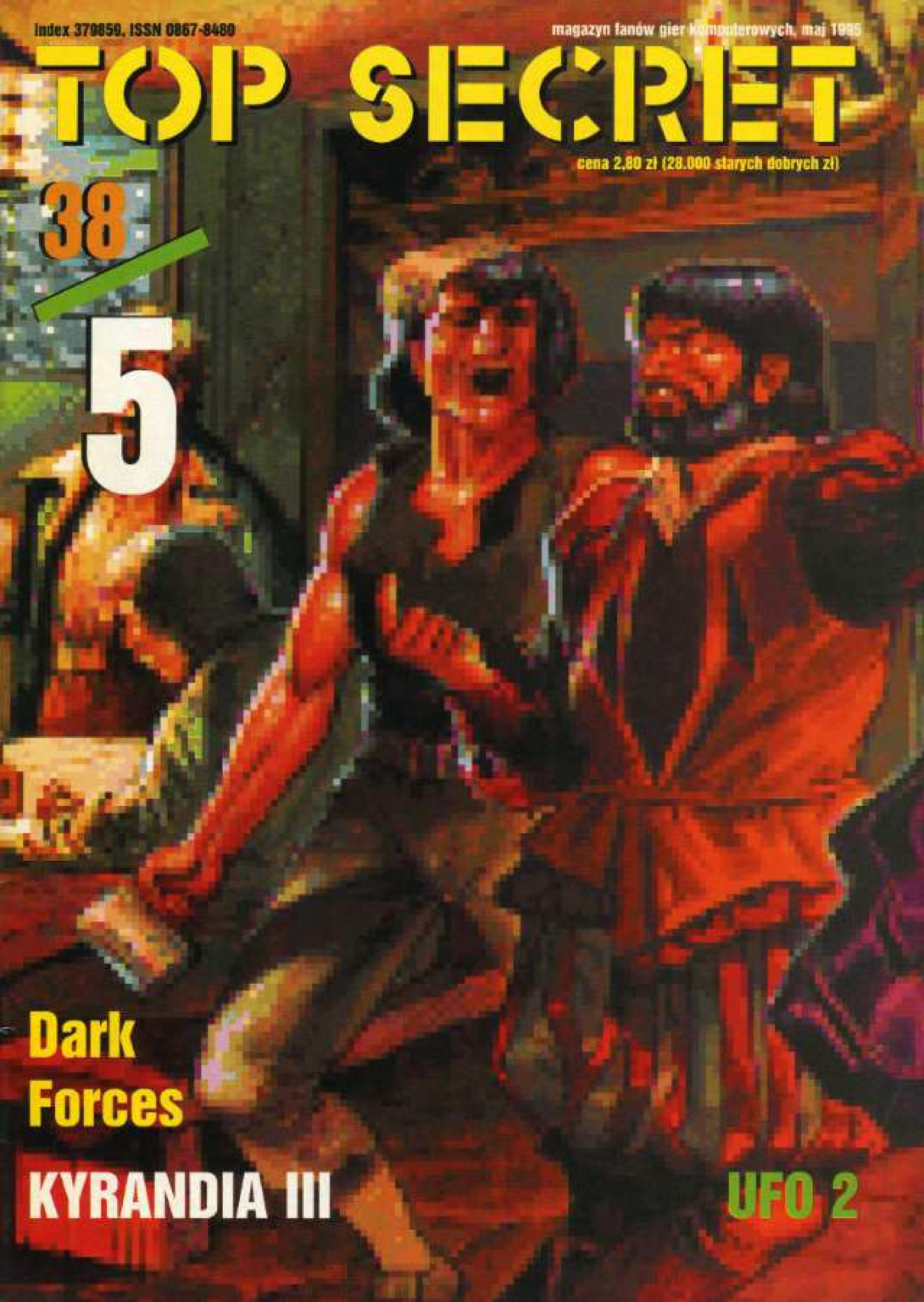
5

Dark
Forces

KYRANDIA III

UFO 2

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)



KOMIKSOWIADANIE

SCENARIO (obrazki z wystawy)

1. Hashaqua-Fu jadł właśnie pizzę hawajską, gdy zauważyl w niej kawałki ananasa. Zaczął sobie kojarzyć, że ananas kojarzy się z bananem, a banan... (Haszaqua grzebie w pizzy)

Ale oh... zauważylem pizza!
Nie robione
z tego obiadu
nieo...
nieo...



2. W tym czasie w republice bananowej Krwawy Dyktator rozpiętuając jedną ręką wojnę domową, drugą uwieził wielu zakładników i co gorsza nic za nich nie chciał. (Pan dyktator i banany)



3. Organizacja Bardzo Zjednoczona uznala to za bardzo podejrzane (tu sala konferencyjna i kilku panów w niebieskich beretach mówi: „To jest bardzo podejrzane”).

4. Hashaqua-Fu przypomniał sobie właśnie o tajnej i niesłychanie niebezpiecznej misji w republice bananowej, o której nic dziwnego, że zapomniał, wszak jest tajna i niesłychanie niebezpieczna. (Haszaqua rozmymała uderzając sie ręka w czole: „O rany miałem wykonać misję bardzo tajną i niesłychanie niebezpieczną”).

5. Hashaqua-Fu natychmiast wyrusza (dziura w ścianie w kształcie Haszaka).



6. Po drodze niszczy oddział ORMO przeprowadzający dzieci przez ulicę (scena z walk ulicznych)...



7. ...i peleton Wyścigu Pokoju (kryterium uliczne).

8. Używając tajnej kombinacji klawiszy, tajnym zwodem minął budkę strażnika (szlaben, strażnik na granicy republiki bananowej, rozwalony szlaben, strażnik przewieszony, ledwo żywy, przez szlaben, herb republiki bananowej – banan pod ananosem i napisem „Republic of B'ananas”).

9. Dotiera do budynku, który jest ekstremalnie tajną kryjówką Krwawego Dyktatora (budynek z małym wejściem, nad którym widnieje olbrzymi napis „Kryjówka fenomenalnie wręcz ukryta Krwawego Dyktatora, licznik zakładników nieustannie się zmniejszający, plakat „Zakładników for Sale”, „Second Zakładnik FREE”, „Sezonowa obniżka Zakładników”).

10. Wpada do budynku jak burza. W kolejnych pokojach odnajduwał zakładników (ludzie zakładający różne rzeczy: spodnie, czapki, jarzeniówki, dwóch kolei mówiących: „no to zakład” i podających sobie ręce).

11. Przed nim pojawiły się już tylko pancerne drzwi, które wcale nie były pancerne tylko drewniane, a właściwie ze sklejki, a tak naprawdę to były otwarte (Haszaqua dobiegający do otwartych drzwi).

12. Ostateczna walka nadeszła. Hashaqua-Fu stanął oko w oko (jedno przymuzyły), z Krwawym Dyktorem (za biurkiem siedzi sobie niewielki, niepozorny, lekko fisięjący, bledny pan, który mówi do swojej sekretarki: „Pani Marysie będę dyktował”).

13. To były ostatnie słowa jakie powiedział Krwawy Dyktator do Biody Mary. Hashaqua-Fu był bezłosny i przeszedł ludzkie pojęcie (i tu Haszaqua przydeptuje rozplaszczone ludzkie pojęcie).



10 (nie do złuczenia)

11 (nie samo)



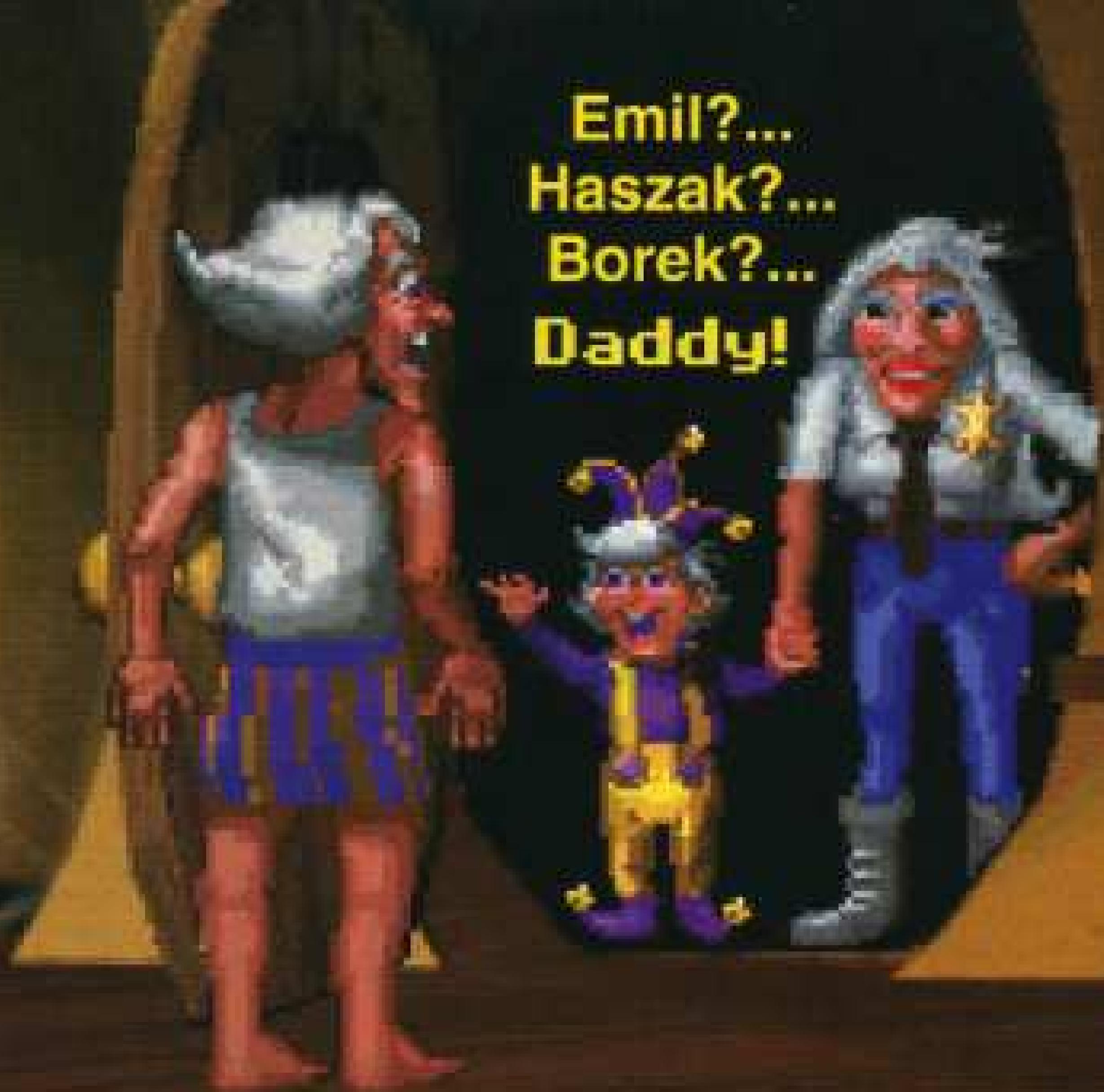
13



Jakocza albo Kapelusz Wykroć materzy do kieru

Pani Marysie

Emil?
Haszak?
Borek?
Daddy!



Skopany przegląd	10
Kyrandia III	15
Bureau 13	16
Soltys	19
Peter & the Wolf	20
Thumbelina	20
High Seas Trader	22
Voyages of Discovery	23
Piotrków 1939	24
UFO 2: Terror from the Deep	25

Malcolm's Apartment

menu

ZA MIESIĄC:

HELL -
CYBERNE-
TYCZNY
THRILLER

BIOFORGE

DREAMWEB

OSA	SCREEN	
Brain Spasm	C64	82
Bureau 13	PC	18
Dark Forces	PC	85
D-Generation	CD32	89
Doc Crock's Det. Adv.	AMIGA	35
Edd the Duck 2	AMIGA	25
Fighter Wing	PC	37
Flummies World	C64	38
Galaga Deluxe 2.5	AMIGA	82
High Seas Trader	PC	22
King Kong	A1200	31
Kyrandia III	PC	14
Liberation	CD32	58
Memologie	C64	83
Myth	CD32	89
Nienawidzę ortografii	PC	35
Ortomania	PC	32
Ortroris	PC	33
Peter & the Wolf	PC	29
Pinball Illusions	A1200	28
Piotrków 1939	PC	24
Pozitronik	C64	63
Roketz	A1200	84
Sen	AMIGA	34
Soltys	PC	19
Starball	XL/XE	81
The Defender of...	PC	58
Thumbelina	PC	29
Timtris	C64	53
Voyages of Discovery	PC	23
UFO 2	PC	25
Uncover It	PC	30
3 Logic Games	PC	32

Pinball Illusions	29
Uncover It	30
Flummies World	30
King Kong	31
Ortomania	32
3 Logic Games	32
Ortroris	33
Nienawidzę ortografii	33
Sen	34
Edd the Duck 2	35
Doc Crock's Outrag. Adven.	35
Fighter Wing	37
Pegasus	56
SEGA	58
D-Generation	60
Liberation	60
Myth	60
Starball	61
Galaga Deluxe 2.5	62
Brain Spasm	62
Memologie	63
Pozitronik	63
Timtris	63
Roketz	64
Dark Forces	66
The Defender of the Empire	68

Strasznie i śmiesznie

Wiosna, ciepłko i niemal tydzień wolnego rozleniwa. Zanim jednak przejdziemy do tych przyjemnych rzeczy, musimy wspomnieć o rzeczy nieprzyjemnej, dzięki czemu przyjemność płynąca z czytania o rzeczach przyjemnych będzie spotęgowana przez przesunięcie punktu wyjściowego do strefy doznań nieprzyjemnych, a więc zwiększenia tym samym skoku amplitudy przyjemności.

A więc... drożajemy! I nic na to nie możemy poradzić. Całość podwyżki nie idzie na naprawę przyrządu do jazdy Naczelnego (tego niedawno rozbitego), nie na wystawną imprezę Dobrochryny, której ostatnio była zorganizowana, ani nawet nie na artystycznie sprawiony przez Haszaka zasilacz do jego własnego komputera, lecz niesięły na spłacenie podwyżki cen druku (ten liczący jest w markach, a marka idzie w górę). Do tego doszło zwiększenie podatku od papieru, na którym jesteśmy drukowani (wiadomo, blyszczy się - znaczy luksus) i stało się.

Pora przejść do rzeczy radosnych. Otoż zdarzyło się nam parę świąt, jak to w maju. Gracz jak każda jednostka społeczeństwa powinien sięgnąć do głębi swego jestoswa i nadać tym świętom sens adekwatny do jego miejsca w społeczeństwie. A gdzież jego miejsce? Oczywiście przy komputerze!

I tak oto mamy 1. maja Święto Pracy. Tu znawcy tematu dzielą się na dwa obozy. Pierwsi uznają ów święto za prowokację mającą na celu oderwanie graczy od komputera i wyjście na pochodę. Inni uważają je za pozytyczne pod warunkiem, że czci się je pracą, czyli spędza przed komputerem. Kolejne święto, 3. maja, jest ideologicznie obojętne, choć miło, że naszemu parlamentowi coś mądrygo udało się coś uchwalić (szkoda, że 200 lat temu), mimo że nic z tego później nie wyszło. Ostatnim świętem jest Dzień Zwycięstwa. To najważniejsze święto państwowego dla każdego gracza, bowiem przecież w każdej grze walczy się o zwycięstwo (masochistów nie liczymy). Przy okazji wypada pamiętać o wszystkich, którzy wzięli udział w grze strategiczno-ekonomiczno-strzelanej pt. II Wojna Światowa, która realizmem przerażała, niesięły, o niebo wszelkie dotychczasowe próby virtual reality. Małym testem na inteligencję dla graczy było przeniesienie tego święta z wtorku na poniedziałek, aby pracować w sobotę. Każdy, kto poprawnie rozwiązał tarcigłówkę, po co to zrobiono, może już się czuć zwycięzcą.

Poświętowański zatem nieco, a tu w wielkiej polityce się dzieje. Po pierwotnie policja przeprowadziła w rocznicę urodzin Lenina akcję na terenie warszawskiej gildy komputerowej i stała się szczęśliwym (choć chwilowym) posiadac-

zem komputerów, 2800 dyskietek, 34 dysków CD-RÖM i jednego samochodu wartych łącznie 21,3 miliarda złotych zł (wszystkiego tego nie liczyliśmy; podajemy za „Gazetą Biuro-Komputer“). W 3 dni później zlikwidowano piracką kopię oprogramowania zabezpieczając sprzęt i oprogramowanie o wartości ok. 20 mil złotych zł. Część zatrzymanych otrzymała dozór policyjny.

Po drugie jedna z konkurencyjnych redakcji (nazwijmy ją dla porządku A) porównała swoje pismo z piatom drugiej konkurencyjnej redakcji B i wyszło jej niespodziewanie, że jedna strona redakcyjna jest u niej tańsza. Nie ulega wątpliwości redakcja A postąpiła bardzo nieetycznie, co zresztą ujęto w odpowiednich aktach prawnych dotyczących nieuczciwej konkurencji. Nie wiemy czemu w redakcji A negatywność zaczęła przeходить w jakość i nie będziemy w to wnikać, ale Ponieważ chcelibyśmy, by redakcja A potrafiła uczciwie reklamować swoje pismo (nie chcemy wiarzyć, że nie chciała), dajemy jej wzór do naśladowania, pisząc jednocześnie prawdę, całą prawdę i tylko prawdę:

W TS jedna roboczo-godzinna strona redakcyjna jest o wiele tanjsza niż w zwykłym piśmie o grach komputerowych. Czy chcesz czytać pismo nie dość, że zwykłe, to jeszcze drogie? Nie? Więc czytaj niezwykły TOP SECRET.

I to by było na tyle. Wszystkim dzieciom wszystkiego najlepszego z okazji Dnia Dziecka, wszystkim dorosłym kondolencje z tego samego powodu.

Podpiszą Triumvirat dla odmiany w składzie
Emilus & Sir Haszak
(wszyscy wieczenni)

REDAKCJA:
02-704 Warszawa ul. Służby Poczty 4
tel. 644-77-27

REDAKTOR NACZELNY:

Marcin Bołtowski

REDAGUJE ZEPSÓŁ:

Patr. Gawroński, Pan Emile Lechtynski (redaktor), Patr. Lechtynski, Dariusz Michałek (konsultant), Rafał Płaszczyk, Maciej Pietras, Aleksander Uchaniak, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora, Zawadzka (opr. graficzne);

WYDAWCA:

WYDAWNICTWO BAJTEK®

ul. Skutery Poczty 3

02-704 Warszawa (02) 644-77-37

Osoba reklamy: (02) 644-77-37

DTP: Studio DTP Wydawnictwa (02) 644-77-07

DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o.,

ul. Okrąglak 5 04-920 Piła

Rakietka nie odpowiada za treść ogłoszeń

Nakład: 130.000 egz.

Drukarski redakcyjny: czwartek 15-18

BBS: 200.148 (2) 6768783

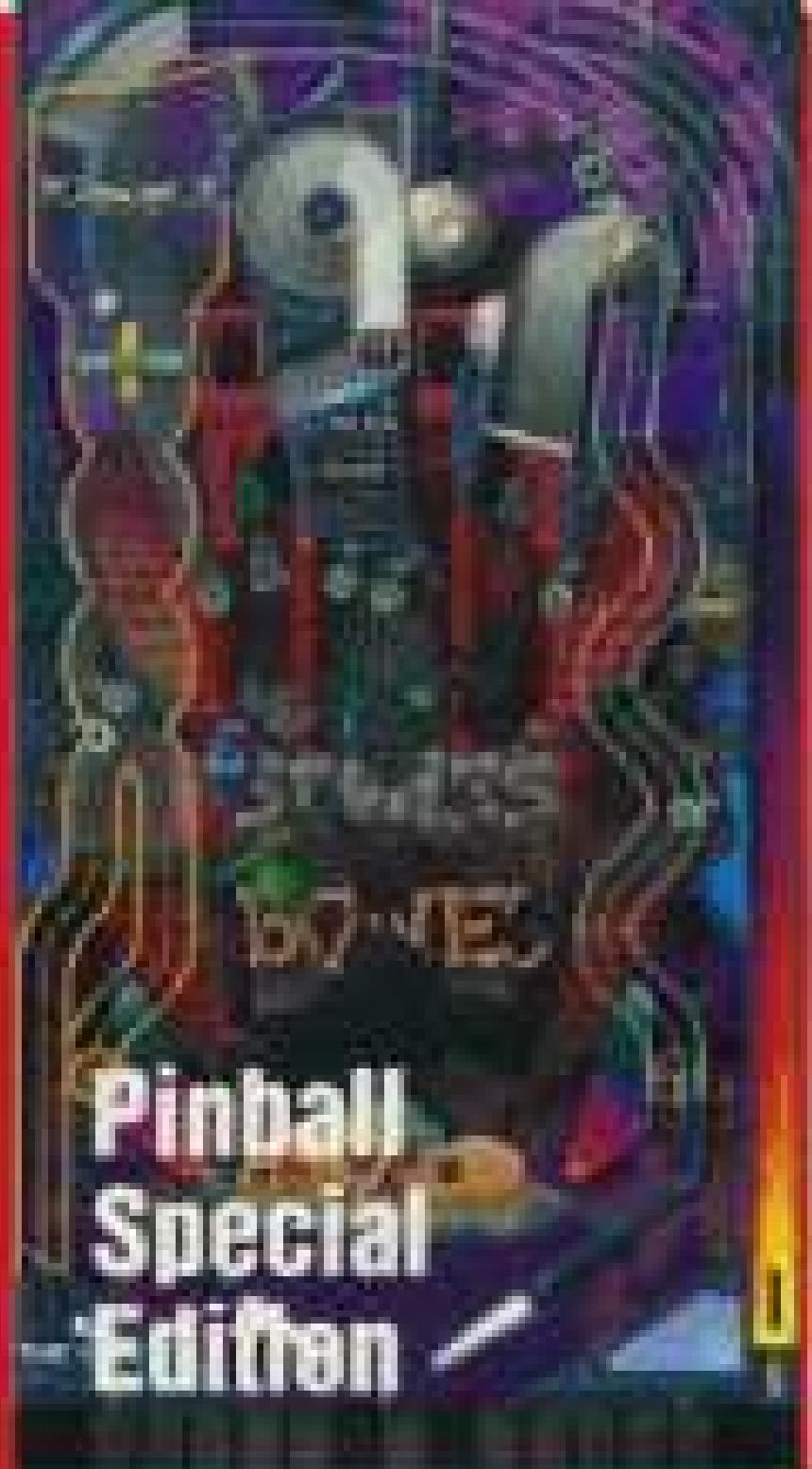
2-480-25 144-4801/9; 118-4804/4

Wpływy na prenumeratę przyjmują:

„RUCH” S.A. Oddział Warszawa, 00-900 Warszawa, ul. Twarda 28, Kontakt PDK 401 Oddział Warszawa
37004-1185-139-11

© Wydawnictwo Bajtek 1992

S
O
N
W
I
C
H



21st Century Entertainment wydał Pinball „Special Edition”, na której znajdują się dwa nowe, jak dotąd niepublikowane gry: „Pinball Dreams” i „Pinball Paradise”. Jakież są gry te daleko, daleko przewyższające konkurencję w dziedzinie? 21st Century zapewnia, że pinball zaczyna się przewlekłą powoli, na nowe możliwości powstające ciągle na wzroście gospodarki. Ale wtedy znowu pojawią się gry, a myśleć o pieniądzach.

Cie Haszak

Alien Breed: Tower Assault

Właściciele pocztów, a przy tym fani strzelanek powinni czuć się usatysfakcjonowani. Firma Team 17 wypuściła bowiem wersję „Alien Breed” na ich komputery, wydana wcześniej na Amiga. W grze sporo wrogów, miny, działa i inne nieprzyjemności – niezabawna. Gra w Polsce wyda firma MarkSoft.

Patojusz

P.S. Wkrótce ukazają się kompaktowe wersje gry, zarówno na CD-32 jak i na PC.



Te i owe sprawy porządkowe

Przez pierwszy chwilowy przebój, za zamieszczenie stampo obozu w odcinku numerze TS. Sami nie wiemy jak to się stało, bowiem zdecydujeli go sami.

Pragnę złożyć Państwu przepraszającą oświadczenie naszej adresy do Internetu. Do Naszego holu piasek pod – bohaterii.it.com.pl, do Gwiazdka – gwiazdka.it.com.pl, a do Emulusa – emulusa.it.com.pl.

Pragnę tym chwilowym powiedzieć, że opis gry „Umierających Obrazów” był dowolnym przesądziebowym przemówieniem o zasadach i zasadach obyczajowych. Mamy jednak nadzieję, że będzie powstawać wiele innych gier.

Action Soccer

Może to być zadowalających. Zdumiewające do końca, jak dobrze się gra się w to możliwe, choć nie bierze się em podobieństwo jakiegokolwiek oficjalnego mistrzostwa świata. Wszystko, co jest w nim, jest rzeczywiście mistrzostwem świata.

Połączysz



Apache Longbow

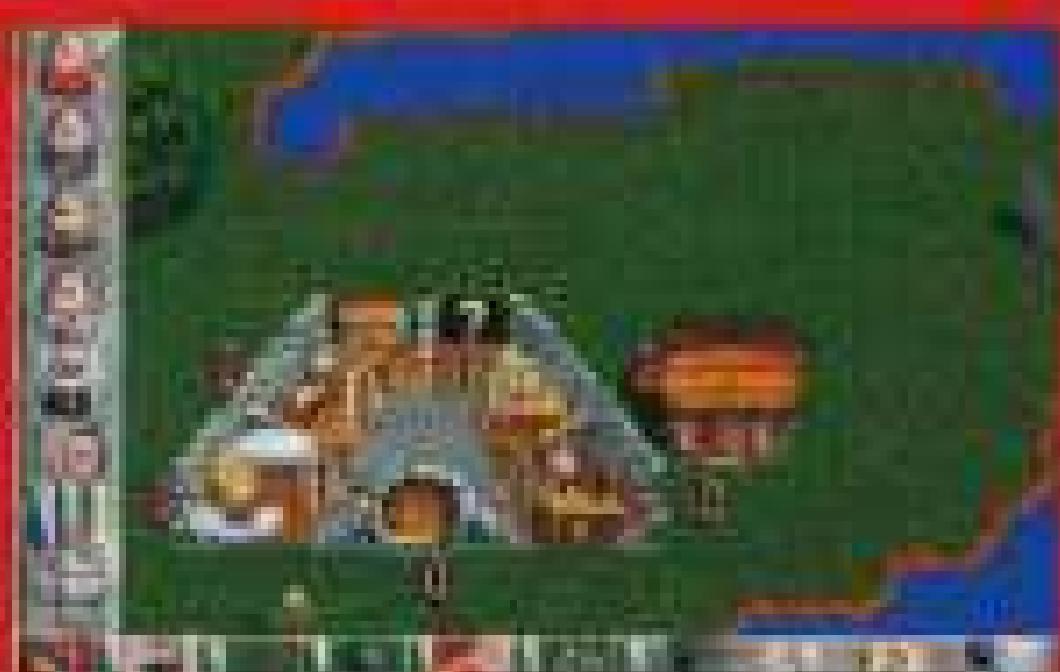
Jak chwali się firma Digital Integration wydawca gry „Apache Longbow” ma być najwierniejszym, o ile nie jedynym, symulatorem śmigłowca Apache. Polałyć można będzie nad Koreą, Cyprem i Jemenem w 10 misjach treningowych, 60 bojowych i 3 kampaniach. Ciekawa propozycja jest opcja gry dla dwóch graczy, w której mogą oni współpracować jako załoga śmigłowca (można kibić też przeciw sobie) oraz możliwość gry sieciowej dla 16 osób podzielonych na dwa zespoły. Wymagania sprzętowe zaczynają się będąc od 486 SX/25, SVGA VLB, CD i 4 MB RAM choć oczywiście najlepiej, zaniemocnionego, byliby Pentium 90, SVGA 64-bitowa PCI, CD-RW i 16 MB RAM.

Połączysz



Obecnie jedynie skrytykowany „Spartan” z „Jednakowem” zdobył czaszącą prędkość firmy Generik z położeniem Turyn. Dalszy rozwój tego ostatniego tytułu może jednakże mieć przedstawicieli innego narodu, zamieszkałego w Ameryce, mianowicie amerykańskiego. Wszystko wskazuje na to, że jest to kolejny produkt firmy Generik (także „Jednakowy” jest produktem firmy Generik). Połączysz się z innymi graczy, aby wspólnie rozwiązać zadanie, które polega na zlikwidowaniu przeciwnika, który zatrzymał dostawę jednostek wojskowych do Ameryki. Gra jest już gotowa do premiery.

Sir Hassak



Baldies



Tylko TY jesteś w stanie rozwiązać bunt (eksterminować uczestników) w więzieniu dla zaświeconych robotów. Gra przypomina znanej z PC „Wolfrasta”, z tym że ściany labiryntu nie są teksturowane, tylko cieniowane, za to cała gra jest dużo ciekawsza – oprócz stronienia trzeba jeszcze czasem trochę pomysleć. Rewelacyjnie dobra (i szybka) grafika oraz znakomita oprawa dźwiękowa stwarzają zwartą atmosferę. To prawdziwa na naszym rynku gra tego typu przeznaczona na Amiga 1 MB, w dodatku całkowicie polską! Gra została wydana przez firmę EGO z Wrocławia.

BADJOY

Za Żelazną Bramą

Majestatyczny wybór w moim zebraniu gier komputerowych na Amiga, PC i DOS/CD. „Campaign 2” to zdecydowanie najnowocześniejszy i najbardziej rozgrywkowy konfliktów historycznych, które wydany po II wojnie światowej, z symulacją przejmującą czasem w czasie, czy to okresu Hellegolandu. Pole walki zostało przejęte firmą mikroelektroniki z Dröslitz wokółwodnej, ale nie wydaje się, iż może określić się na wyjątkowo dobrą.

Campaign 2



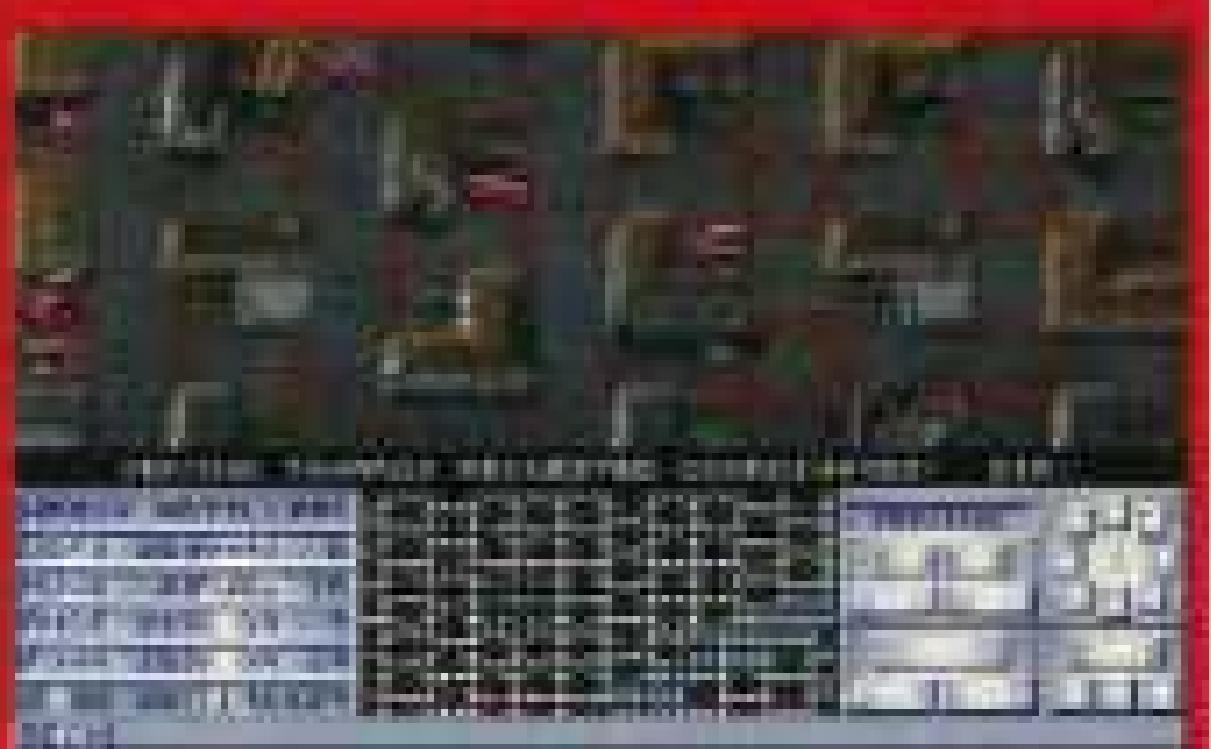
Sir Hassak



Casino Tournament of Champions

Program, jak sama nazwa wskazuje, przynosi nas do kasyna, gdzie można zagrać w oko, ruletkę, pokera i parę innych gier, o ile oczywiście ma się komputer PC. Całość wygląda na pierwszy rzut oka dość przyjemnie: obstawiamy żetonami, wygrywamy, zagramy pulę i idziemy do domu. Można zmierzyć się w turnieju giełdowym po kolejce we wszystkie gry, które dostępne są w kasynie.

Połączysz



Całość wydaje na pierwszy rzut oka dość przyjemnie: obstawiamy żetonami, wygrywamy, zagramy pulę i idziemy do domu. Można zmierzyć się w turnieju giełdowym po kolejce we wszystkie gry, które dostępne są w kasynie.

Sir Hassak

Operation Combat 2

Nowe szachy pod Windows wykorzystują dobrodziejstwo mnogości okien, które można otworzyć. Nie to jest jednak nowość. Możemy grać jednocześnie z pojedynczą partią, ale dobierającą postem komputera (regulacja długoty i głębokości namysłu), jednocześnie wyznaczamy jak ma on ranking, czyli ile zdyskantujemy punktów wygrywając z nim. Gra ma poza tym niezbyt dobrze dobrane kolory figur i szachownicy, utrudniające przegląd sytuacji.

Połączysz



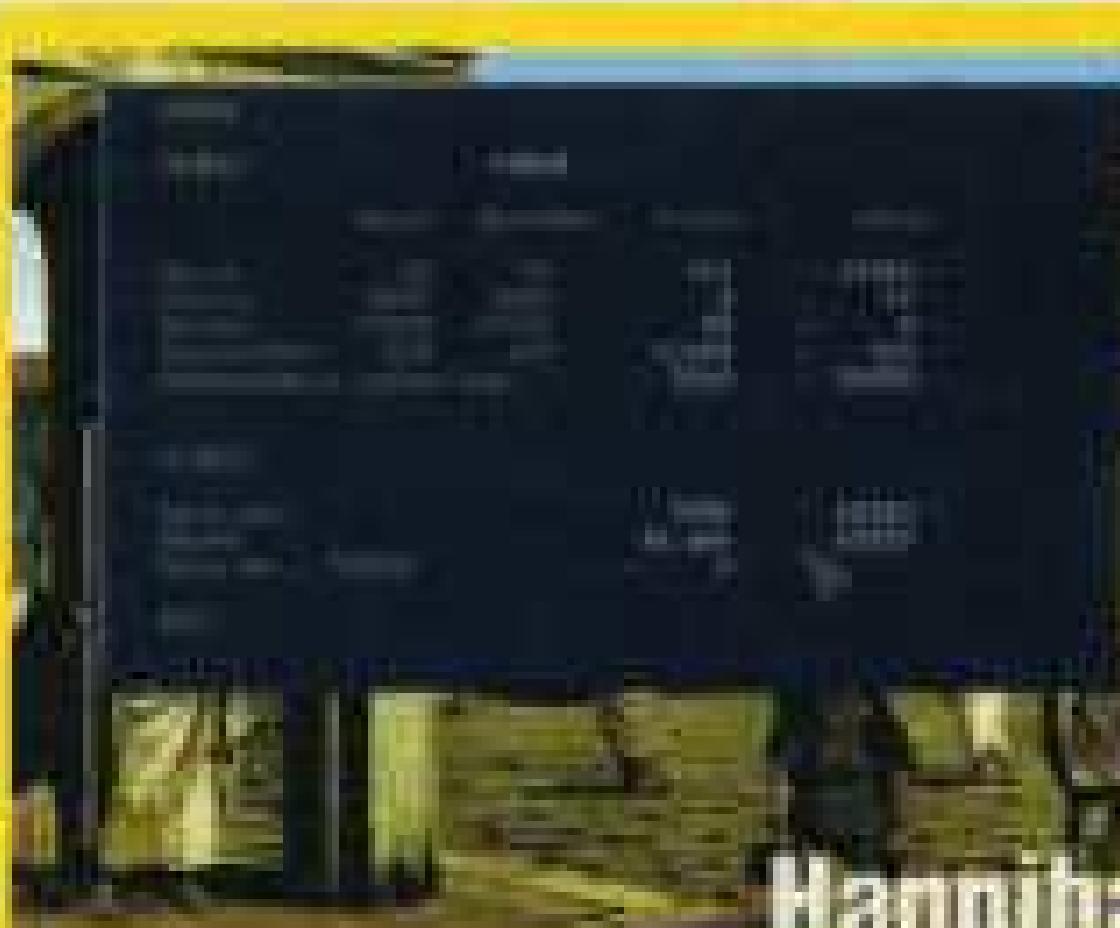
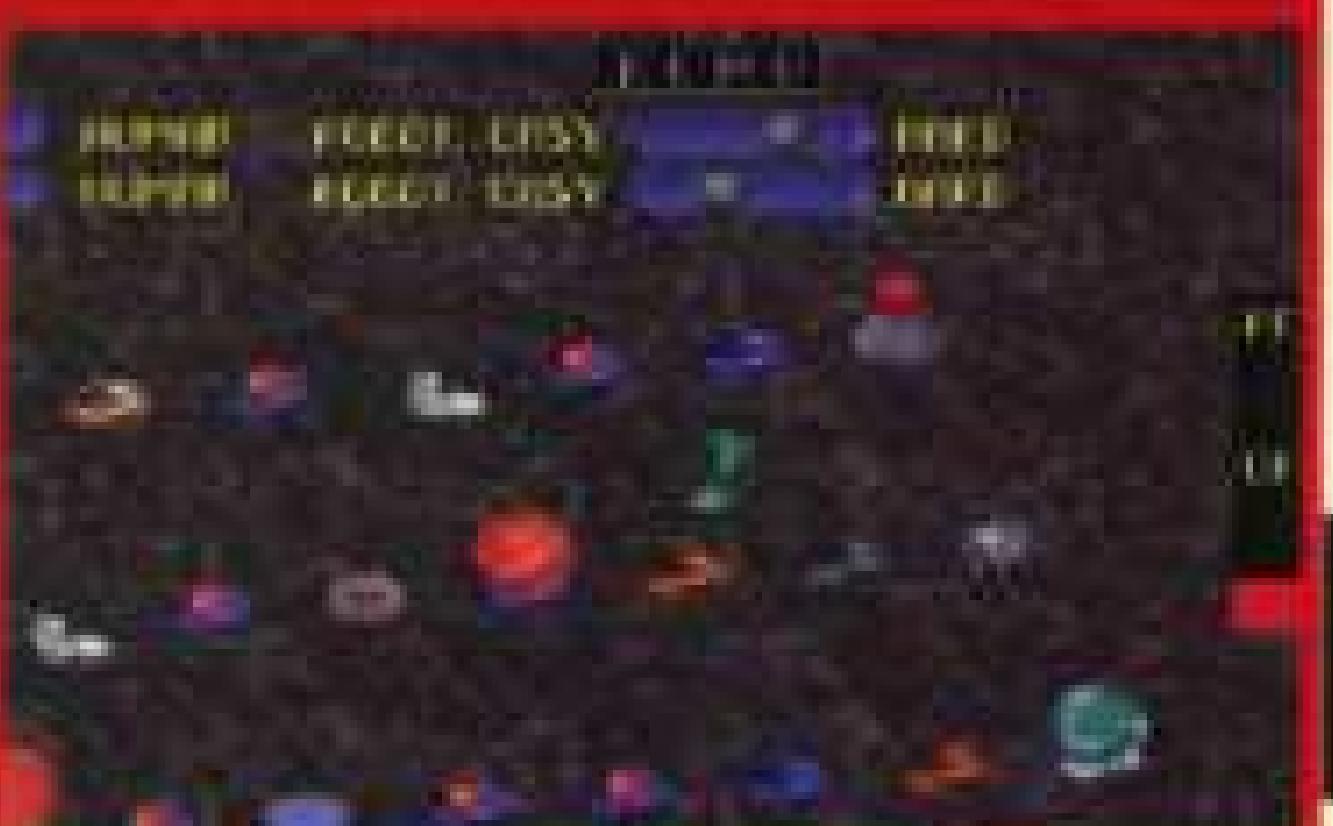
Expert Chess

Ciekawe pozytywne gry wstępne do ITC. Nasze pole jest zawsze z nimi. W nowej wersji pojawiają się nowe karty w różnych kolorach i z różnymi właściwościami. Wykonane są z różnych materiałów – dzięki temu kula może się zatrzymać, zatrzymać i zatrzymać, zatrzymać itp. Gdy kula nie zatrzyma się, natomiast kula

Funball

zatrzymuje ją. Gdy kula przeszedzie przez żadny z tych elementów, kula przewinie się do końca. Nazywa to zatrzymaniem wykorzystującym pustkę.

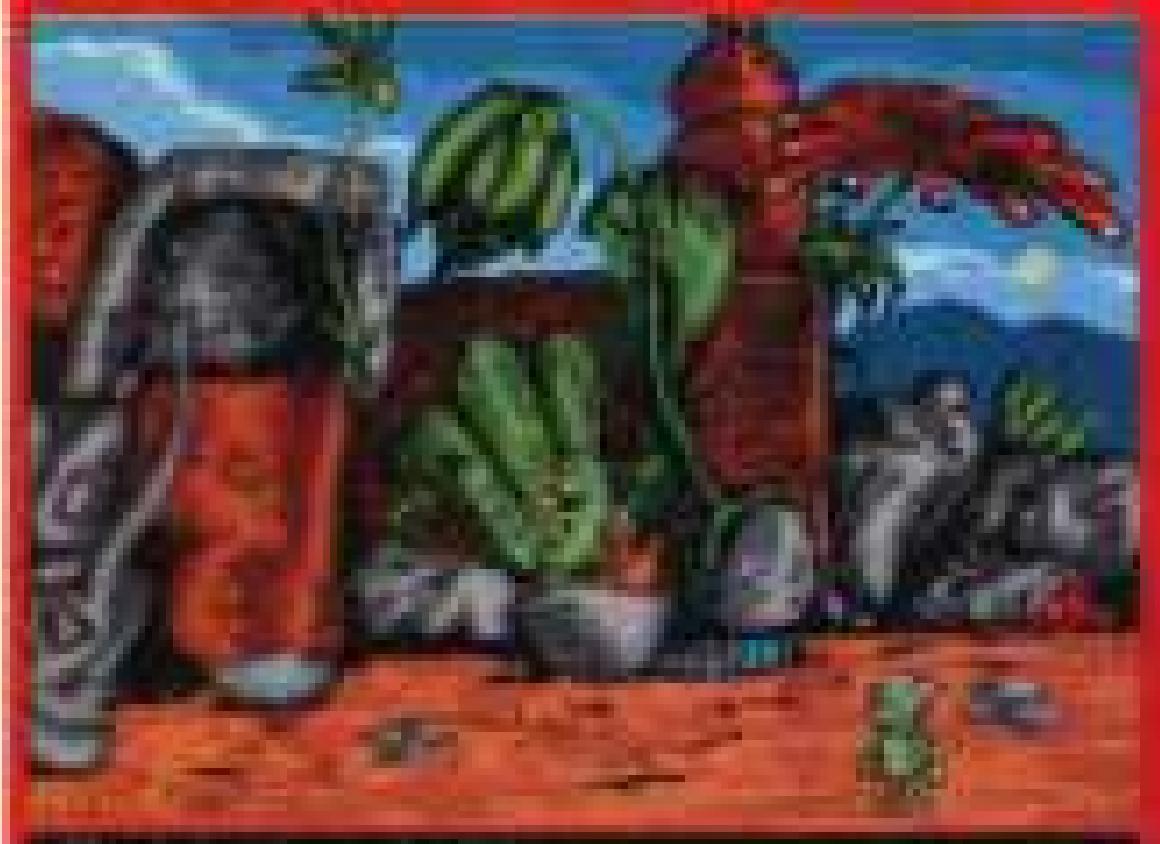
Połączysz



Hannibal

Gra nie jest z pewnością nowa bowiem notkę o niej zamieściliśmy już w TS 4/94, ale powróciła ona za sprawą firmy Kraszta, która wydała ją pod koniec zeszłego roku. Niemal dwa miesiące temu Mirage wydała ją w polskiej wersji językowej. Nie jest to moja wersja całkowicie polska, gdyż brak polskich liter, ale nawet połkawkość z pewnością utrwala podobieństwo. W grze bowiem wcisniemy się w dowodzącą

Sir Hassak



Misja Harolda

Gra ta bardzo przypomina wykuszoną, ale niezbyt popularną po to czasem dobrze się bawiącą – do mamy zatyczaną Graffiti. Grafika bardzo jasnozielona, niesie niewielkie po to czasem dobrze się bawiącą – do mamy zatyczaną Graffiti. Grafika bardzo jasnozielona, niesie niewielkie po to czasem dobrze się bawiącą – do mamy zatyczaną Graffiti.

EMILUS

Misja Harolda

"HELL" jest przygodówką osadzoną mocno w klimacie cyberpunk. Grę zaćynamy jako dwaj agenti: Gideon (męska) i Rachel (kobieta), których obóje w nocy zaskoczyły rzadkie jednostki siepęcy, mające za zadanie zlikwidowanie ich dwójki. Cały pit polega na tym, że na ogół to tych dwójec needlykało latać do likwidacji. Należy dowiedzieć się jak najwięcej o tym incydencie, a im bardziej oędziemy się zagłębić, tym bardziej sprawa stawia się będzie zagmatwana. Okazuje się nawet, że w sprawę zamieszane są demony, ale o tym już w samej grze. Grę na PC-CD wydaje firma Gametek, a w Polsce rozwija ją będzie Licomp.

Hell

EMILUS

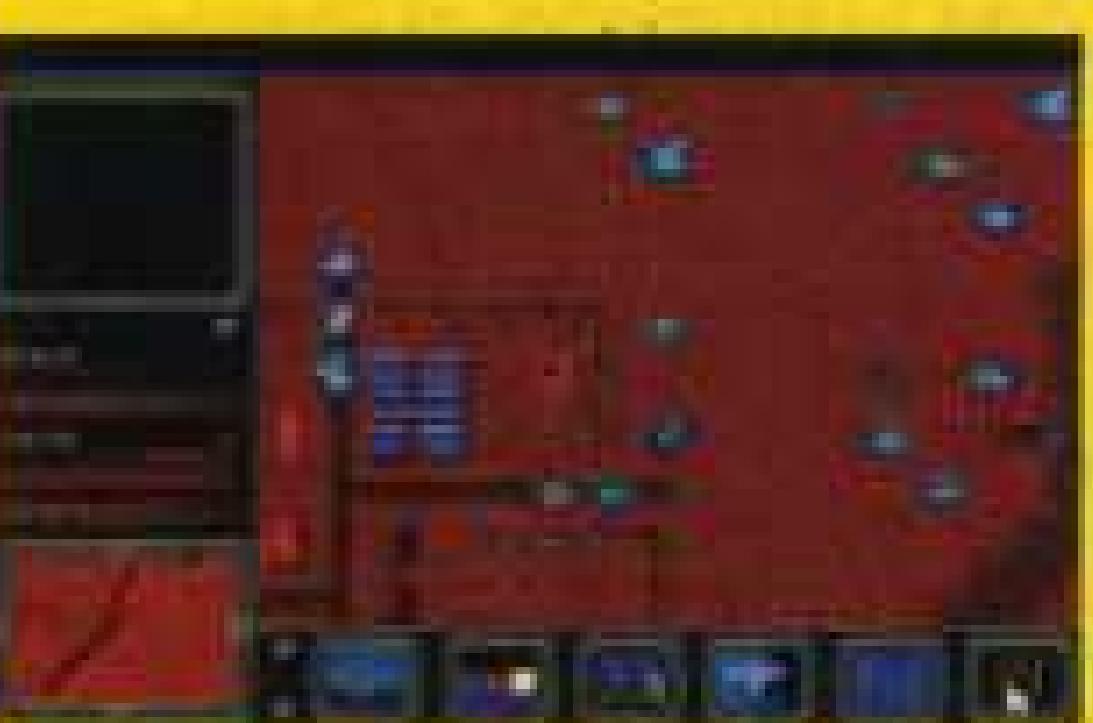


A2600

Pożyczenie

Po tym jak najpiękniejszym tytułem kina z lat 90. z komedii "Akademicy", które miało Adresem postać post Włodzimierza, wyprodukowano poł. Włodzimierza. Wyrob tego czasu nie był takim "Primal" czy "Ghosts", jak "Prawo Praw" czy "Kobietka". Wszystko kawałkiem dobrej humorystycznej gry, co jednak nie oznacza, że post Włodzimierza powinien się na niej narazić, dałby może rozbudzić, ale z pewnością dostarczy trochę rozrywki, gwarantującowej w oddaleniu od niepotrzebowanych – większość logicznych gier post Włodzimierza.

Pożyczenie



Inordinate Desire

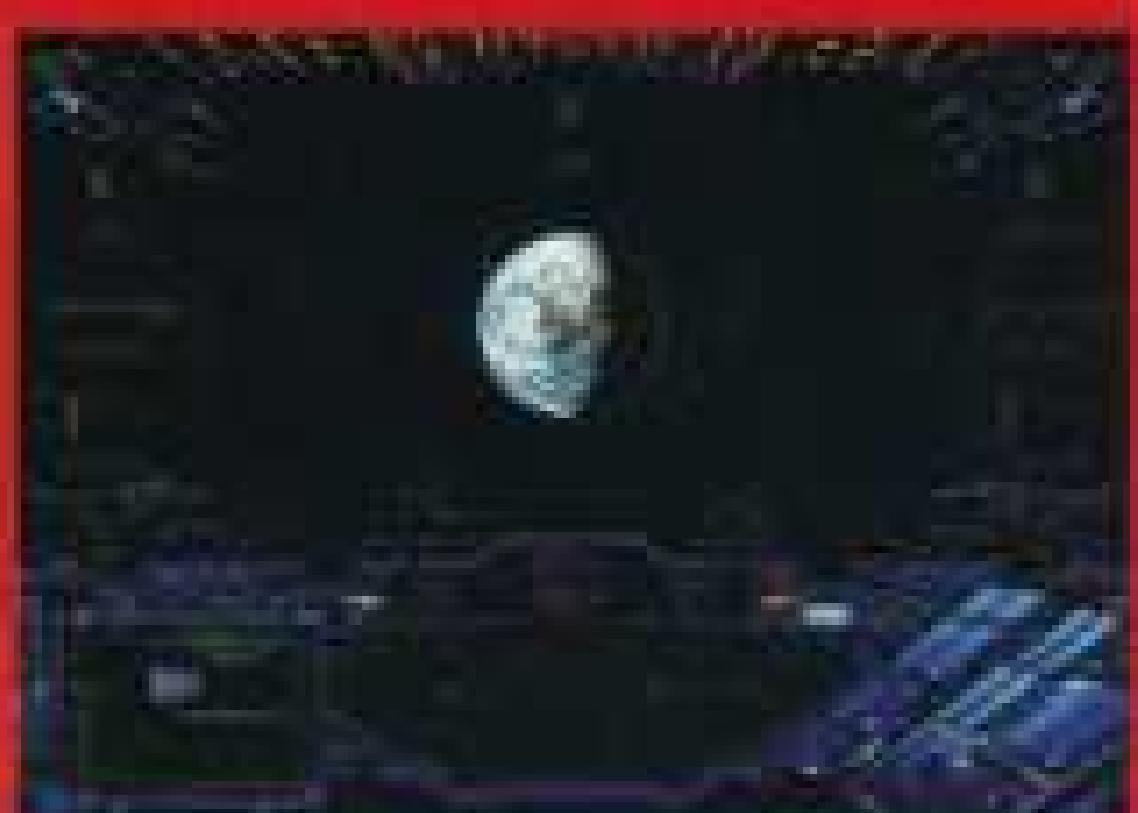
w „Jest taktyczne!”. Gra wydana na PC-CD przez Block Legend w Polsce będzie sprzedawana przez firmę Mirage.

Sir Hassak

Stwórz własną na nowo legię. Miliardów zakładów do nabywania w przewidzianych za sprawą francuskiego autorki – Colette Vialon (tej ci o której mowa) – ma zamiar rozbudować wyprodukowany symulator klasyczny zręcznościowy z 100 pojazdami i żołnierzami w stylu CD-ROM. Kiedy ostatkiem kompat z dwoma i przewidywanym Windows Resquest, będąc w swoim i pełnym naiwnych prostotach, klasycznych. Gra na nieszkodliwym ekranie przesadzonego 3D po prostu wiele. Jeszcze nie powiedane Punktu 3D, można skorzystać z nowej "Dynasty" zaproponowanej.

**LAST HOODLUMS
(IN SPACE)**

Last Dynasty



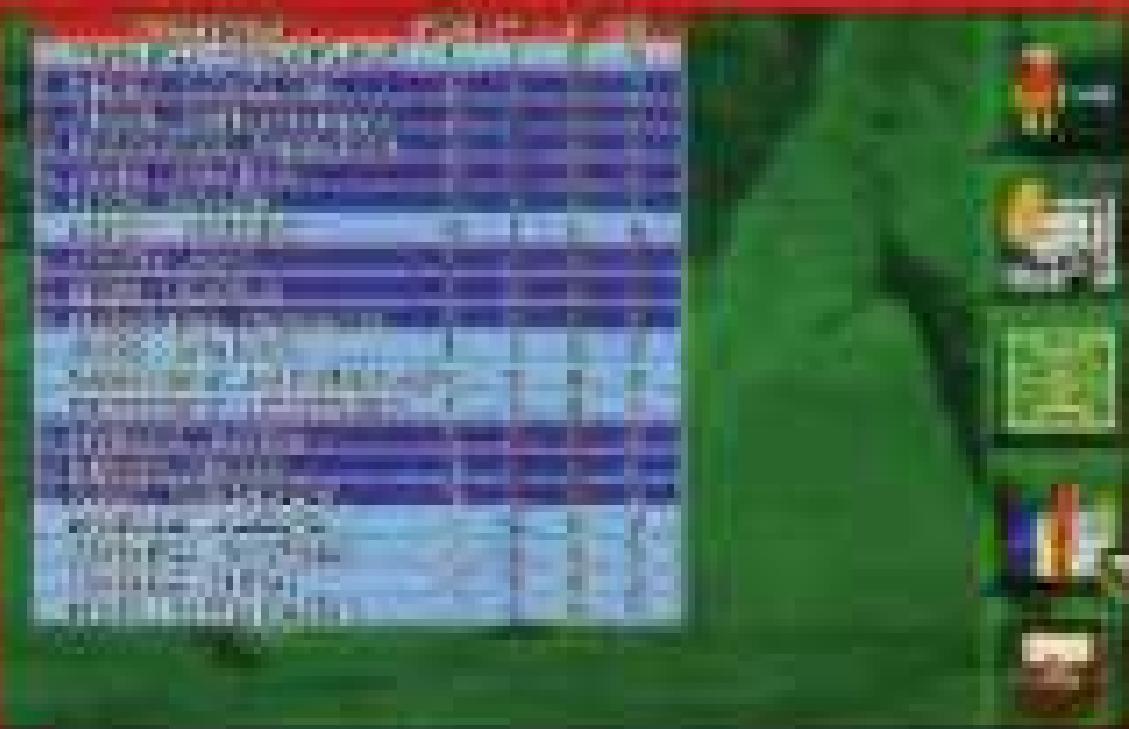
Legends



do indyjski chłopiec (postać dołączająca Amiga 1200) mając udogodnić, że jesteś godzinę mniej przedwcześnego wojownika. Masz wynajęty w poczynaniu legendarnego kılımanżaru. Ograniczanie walki z licznymi przeciwnikami trzeba będzie rozwiązać także kilka zagadek (takich w stylu „Disneyego”). Cała gra jest okazjonalna dużą dozą humoru. Grafika bardzo przyjemna i kolorowa, muzyka miło pieści nasze uszy, a zabawa jak zwykle z produktami firmy Krysalis zapowiada się świetna...

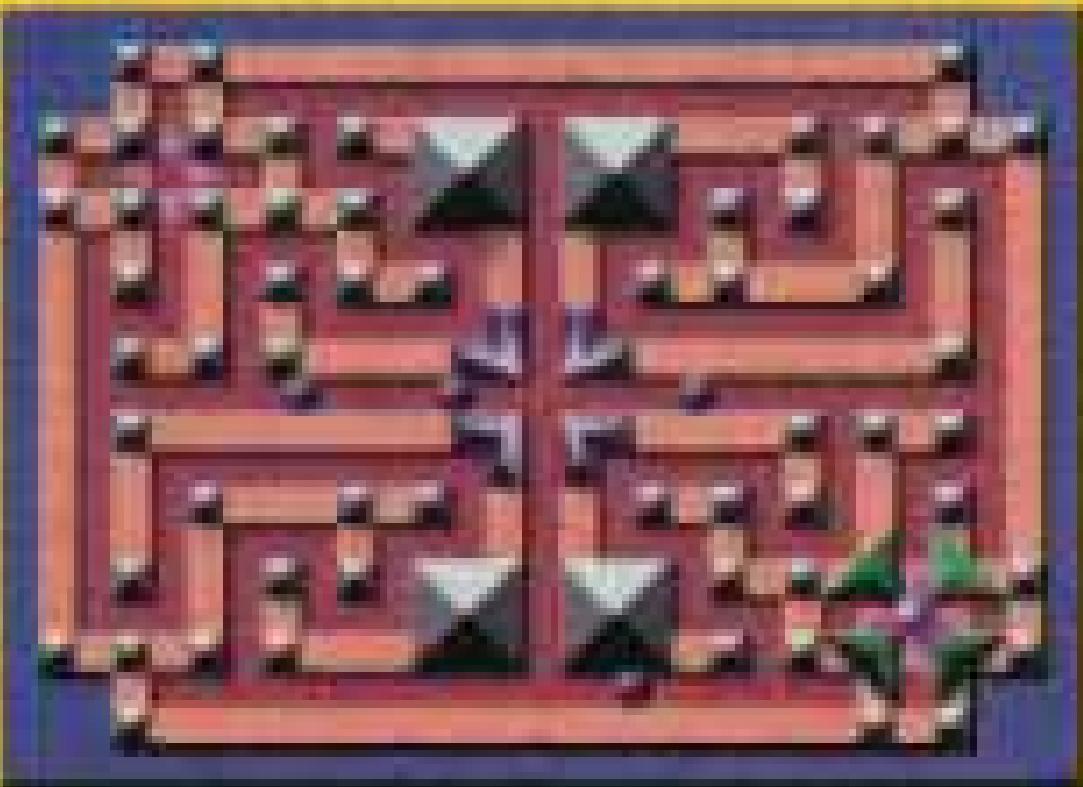
BADJOY

Liga polska



Sir Hassak

Tytuł na gry nie jest najprostszym zadaniem dla wygranej firmy nie oznacza, że jej dalsze wydawnictwa pozostaną bez konkurowania. Wydawnictwo podjęło się firmy Mankos. Ma właściwie gatunkowe funkcje i typowe dla gier tego typu. Oglądalność tylko wstępnej części jest zatrzymana i wskutek pozytywnego napięcia – obyczajem rozmów (szczególnie rozmów, że mówią, że jeśli ktoś zechce zagrać w grę, obiecać winnego pozwolenie na nie).



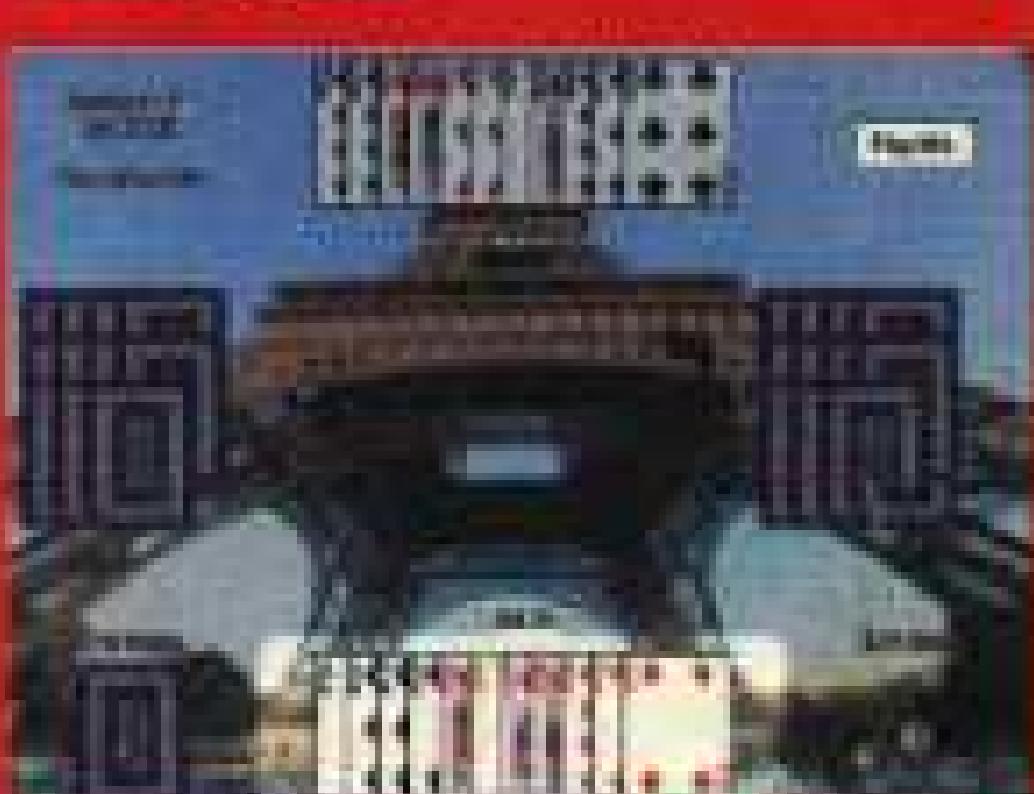
Cóż małego, logistycznego... Dzikie typko, że aż na CD, w końcu takie rzeczy zwykłe się mieściły na jednej, gda ruchu dyskietkach 1.44. W labiryntach znajduje się kulka – poruszająca się wszystkie naraz w tym samym kierunku, chwiba, że

Mega Maze

przezakręcają w tym skany. Zadanie – z grubego rzędu bierze – sprawiają do przeniesienia jednej z kulek w określone miejsce. Zeby nim było zbyt łatwo, kula w momencie zakończenia robią GuM i koniec zabawy. Gakco sympatyczna i prosta, jak na możliwości pęcią – aż za prosta.

Robaquez

Omar Sharif Bridge II



Sir Hassak

Przez ostatnie dwa lata wydano wiele różnych gier symuluujących psychologiczne konflikty na planecie. Wszystkie miały one głębokie znaczenie dla historii naszej konkurencji. Najnowsza z nich konkretnie, klasyczna. Mamy gry programowe, dla komputerów, hybrydy telewizyjne i programy telewizyjne, ale jeszcze nie powiedzieliśmy, że z pewnością nie wszystkie, aż poważnie, są przeznaczone dla wszystkich. Obecnie jednak opisujemy jedno z najpiękniejszych mimo to.

Sir Hassak

Super Street Fighter II Turbo

Wraz z filmem na pęcię wchodzi gra o znajomym tytule. Tym razem nie jest to kolejna nieudana mutacja „Street Fighter”, ale nowa gra firmy Gametek wydana na PC i PC-CD. Z ładniejszą grafiką, płynniejszą animacją, 16 przeciwnikami z 16 państw, z nowym złym panem na końcu. Wprowadzone zostały dodatkowe uderzenia, punktowanie za pierwszy cios i inne. Pojedynki mogą być rozgrywane na różnym poziomie trudności, ale i przy różnej prędkości gry (nowości). To może być renesans Ulubionego Wojownika, a jak będzie dowiemy się najwcześniej na początku kwietnia 1996. Dystrybutorem gry w Polsce będzie Licomp.

EMILUS



Super League Manager

Na rynku mamy wiele gier o tematyce sportowej, ale i tak jasne pojęcie – zarządzanie klubem piłkarskim – zawsze było powszechnie spotykane. Gdy jednak zrobione przypominały, mówiąc o niej, gry typu "Football Manager" lub "Soccer Manager", zdecydowanie przewyższały swoją konkurencję. Ale wtedy pojawiały się gry o podobnych tematach, ale z innymi dodatkami. "Super League Manager" jest jednym z nich. Aby wybrać drużynę musimy poznawać kilka nowych umiejętności w grach sportowych. Działalność administracyjną, umiejętność wykorzystania czasu i umiejętności w dodatkowym czasie na rozbudzony przedmiot. Z powodu gry jest pozytywna, ale po kilku godzinach gry można zauważyć, że sama gra jest oparta.

EMILUS



Tetris

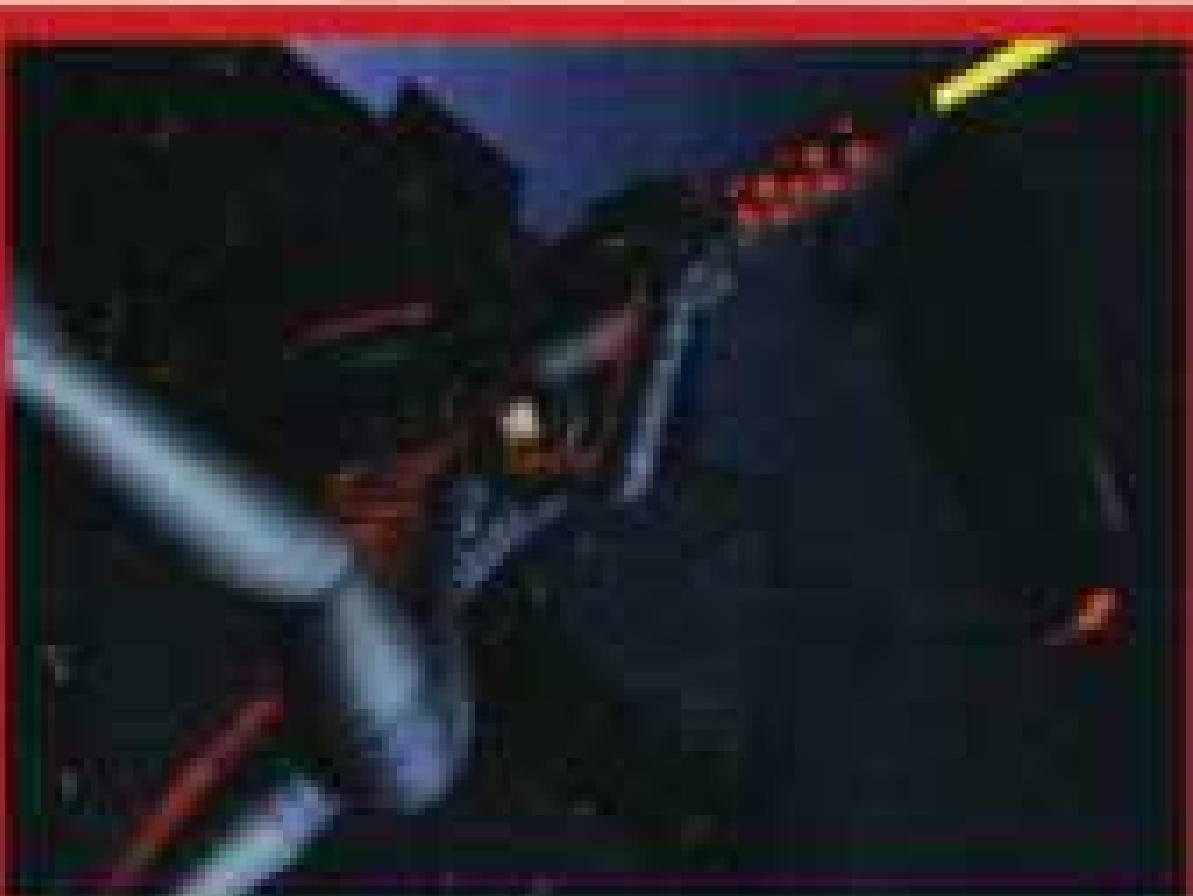
Trudno nazwać jakaś specjalną nowością, bo temat okazały, jedynie wykonanie nowe – ale w niczym nie wybijające się ponad średnią innych tego typu produktów. Pisujemy o nim raczej z obowiązku (bo pojawił się na horyzoncie i wpadł nam w ręce), niż z potrzeby podzielenia się informacją.

Robaquez

Inferno HD

Firma Cyan wypuściła na rynek dyskietkową wersję popularnej gry komputerowej "Inferno" z motywem Johna. Oryginalna gra posiadała wiele nowatorskich rozwiązań, pozwalała graczowi (ale tylko takie jak widać na obrazku) przeprowadzić w kierunku wydaj. Mimoż. Przyjemna wartość CD działała się w TD 2000.

Połojusz



Iron Assault

To dopiero pierwsze wrażenia. Gra wydana została na PC-CD.

Połojusz



Firma Virgin wypuściła coś na kształt „Wolfenstein” zmieszanego z „Syndicatem”. Ma się zlecone zadania (rozbijać przeciwników, coś uratować), dobiera roboty i ubiera je do nich i wynosią się w teren, wyglądający dość niewieliczko w dobie „Dooma”. Oszacunek jest texture mapping, ale wszystko ściąga się pod kątem prostym. Ale

Jako bohater kudokości musisz zapobiec knowaniom terrorystów z przyszłości, którzy wykorzystują wędrówki w czasie chęć „poprawić” historię. Coż zajęć mniej niż robić? Wszystko zaczyna się w super statku, zapieczętowanym i rozpoczęciu misji ratowania świata od roku 1943. Strzelanka z typu lichen, co kiedyś były. Widok z góry, statek który w sterowaniu, strzelamy z działań do wylatujących z przodu wrogów, a dołem przepływa krajobraz. Gra się wyśmienicie – całkowite wyłączenie wszelkich funkcji modyfikacji z jednocześnie „wolnym” w grę. Wszystko to dla właściwości PC.

EMILUS

Flying Tigers



Virtua Chess

Klasyczne szachowe zadania na PC, tym razem z kilkoma nowymi elementami. Oprócz graficznego wykona, dodatkowo ma w grze przedstawione i zróżnicowane cztery konwencje różnych klubów, mamy dostępne kilka specjalistycznych. Mamy też możliwość zmiany stawki, dodatków, wszystko czego sobie zechcemy. Gra pozwala nam wejść gry z kilkoma graciami różnych. Wykonaj mi! EMILUS

Virtua Chess



Honey, droga i wolność – od tego się zaczyna przygoda „Full Throttle” to gra internetowa wydana dotychczas. W Lucas Arts, firmy produkującej gry, znalazły się graficzo-adventure. Jest to coś pomiędzy filmem science-fiction (w stylu „SPACE ACE”) a fenomenalnie zrobioną przygodówką. W grze wolejmy się w Den, szatę gangu harleyowego Polecata. Jego dzień, a nasza przygoda, rozpoczęła się w brudnym cuchnącym koszu na śmieci – kto go tak użądli, gdzie są kluczyki do Harleya i co jest grane, to pytania, na które trzeba znaleźć odpowiedzi. Grafika w grze to lekki mistrzostw, muzyka taka, że nie tylko wesoła na motor i szybko chwytać. Już wkrótce pojawi się u nas na PC-CD (8 MB RAM wymagane!).

EMILUS



Full Throttle

Giełda Światowa

Zasady gospodarki na rynku światowym. Takie, które nadają gospodarce złożoności, nie do zignorowania po to w pełni pojąć gry. Promyki stary jak świat, gry na gildie, jednak dobrze zrozumiałe w myśl unikalnego handlu. Zasady na rynku gospodarki światowej, kredytów, nowego uprzemysłowienia, transportu i produkcji produktów, zakupu i sprzedazy całego kraju, portów, itd. Zabawa przestrzega! Gra wydana przez firmę EME działa na Adlib.

EMILUS

Te gra to fantastyczna strategia! W grze wcielimy się w głównodowodzącego sił powietrznych – zakończy, ze jednego z mocarstw. Interfejs graficzny podobny trochę do „VAV”, ale bez helikopterów i żetonów. Zamiast tego mamy planszę z zamieszczonymi samolotami, wystrzelanymi rakietami, pagórkami, zatopowaniami, itd. Gra rozgrywamy w turnach, podczas których możemy odpalić rakietę, sterować danym samolotem, zmienić ciąg, napotoczyć cel, i wiele innych. Wszystko jest niewiadomej, wręcz łatwe w obsłudze, zatoka światowa, a przy okazji można się odczekać naukować – w grę wbudowana jest encyklopedia z danymi na temat uzbrojenia i samolotów. Gra wymaga Windows.

EMILUS

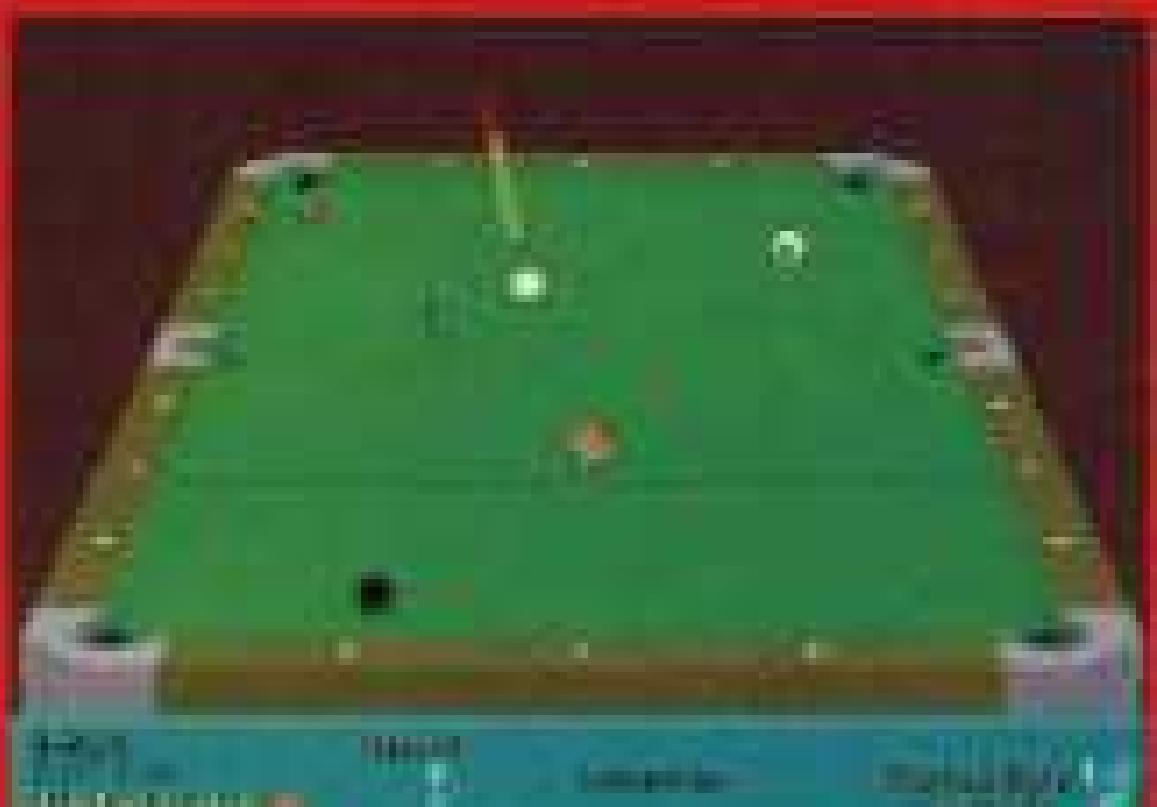
Flight Commander 2



Virtual Pool

„Virtual Pool”, ja sama nazwa wskazuje, to kolejne zatrudnienie na poczet gry bilardowej. tym razem pod formą komputerowej. Mieszczących się pod kątem z tym, co się stanie z bilardem i bilardem, wykonać rzeczy, przygotować najlepszy pochód muzyczny, napisz utwory muzyczne do wykonywania, wyszuka najdziwniejsze gry, płynące zrozumiałe i skojarzenia się z nimi, sprawia, że w końcu mogę grać na permy moich oka!

Sir Hassak



CO NOWEGO?

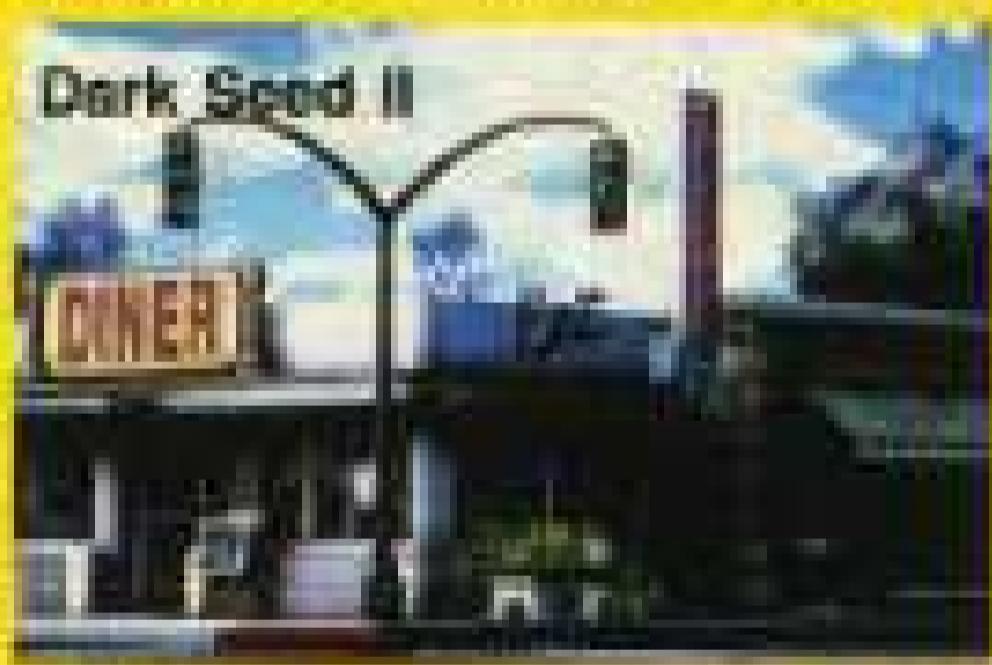
Dzisiaj – tak jak w poprzednim numerze – kontynuujemy zapowiedzi. Kilka spraw o których wspominałem w zeszłym miesiącu już się wyjaśniło – np. Machiavelli The Prince okazał się być niczym innym, jak odrobinę podrażnionym The Merchant Prince, którego Hassak opisywał w zeszłym roku. W nasze ręce w międzyczasie wpadły również Bioforge, walczą z nim Rooshkeen, przez chwilę mieliśmy również w rękach Hammer of the Gods. To tyle uwag dodatkowych, jedziemy dalej z tym koksem...

Cyberdreams

I have no mouth, and I must scream – horror, przygodówka.



oparta w dużym stopniu o opowiadanie pod tym samym tytułem, napisane przez Hanana Ellisona (Nie znacie? To idzie do książek, na pewno trafiłeś na jakąś jego książkę). Dark Seed II – druga część gry wspanionej jako pierwsza (7) przygodówka chodząca w trybie



256 kolorów w podwyższonej rozdzielcości. Cyberrace – futurystyczne wyścigi na śmierć i życie w ponurej scenarii dalekich planet (czy wszystkie dalekie planety muszą być ponure? Bleee...) Hunters of Ralk – RPG, umieszczone w dalekiej przyszłości „in a galaxy far, far away”. W tworzeniu gry pomagał jeden z twórców systemu AD&D.

8

US Gold

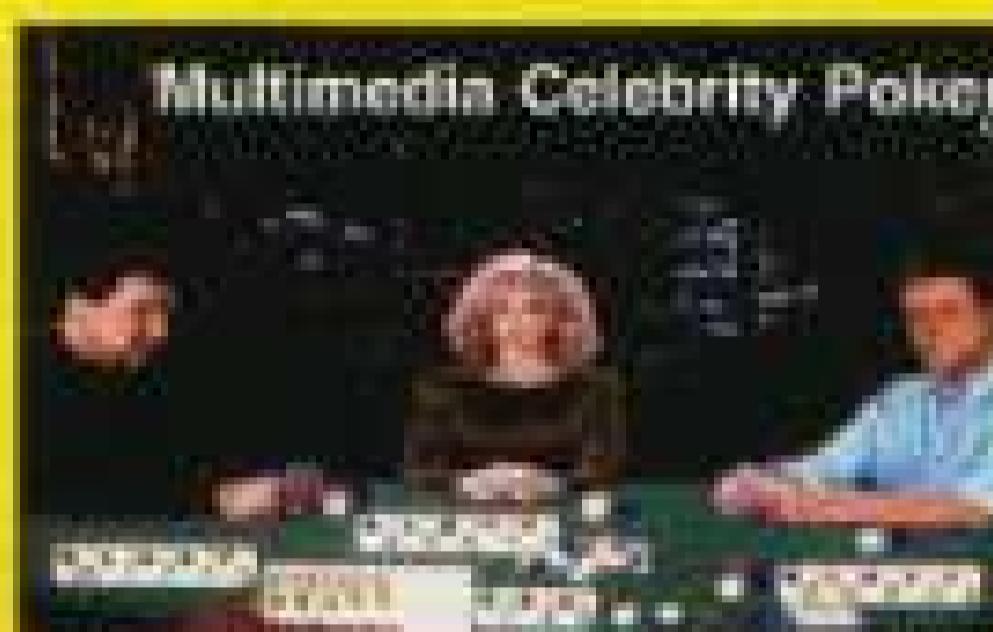
The Riddle of Master Lu – przygodówka, umieszczona w 1936 roku, tuż przed drugą Wojną Światową. Wetlands – pościg za niebezpiecznym typkiem usiłującym zniszczyć każdą planetę na jaką się natknie po drodze. Harpoon II – dwa nowe zestawy scenariuszy, Cold War i Westpac. Dagger Fall – druga część The Elder Scrolls, podobno lepsza, ma mieć o dziwo wersję dyskietkową! Zorro – rzeczywistość z takim pa-

nem w czarnej masce na nosie w roli głównej. Buried in Time – przygodówka, w jakimś stopniu związana z podróżami w czasie.



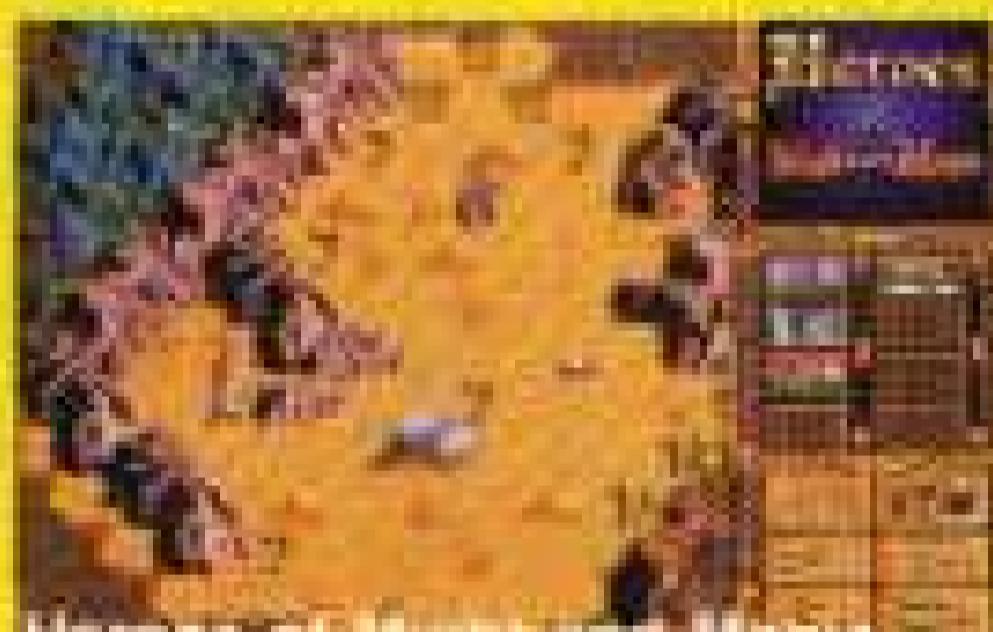
Buried in Time

Jetfighter III – symulator myśliwca, graficznie chyba niezły, co do reszty trudno się wypowiedzieć. Multimedia Celebrity Poker – ta-

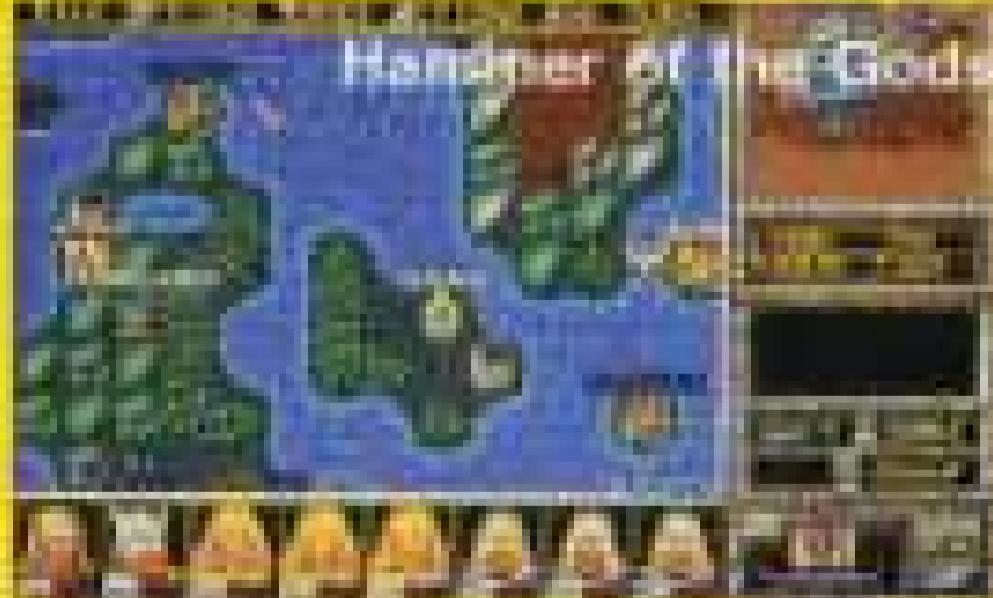


Multimedia Celebrity Poker

ki poker, pozostałymi graczami są aktorzy z Hollywood. Ultimate Pinball – jakiś humbug, bo nawet nie pokazali screenshotsów, tylko twierdzą, że będzie najlepszy ze wszystkich pinball pod Słońcem. 1830 Railroads & Robber Barons – coś w stylu „Transport Tyco-



ona”, ale podobno lepsze. Heroes of Might and Magic – strategia, coś pośredniego między Warcraft i Master of Magic. Jet Ski Rage – wyścigi na ślimaczkach, wszystko chwyty dozwolone. Links 386 CD – o, przeproszam, o takich rzeczach jak coś starego wydanego na nowo na CD mieliem nie posiąć. Hammer of the Gods – strategia,

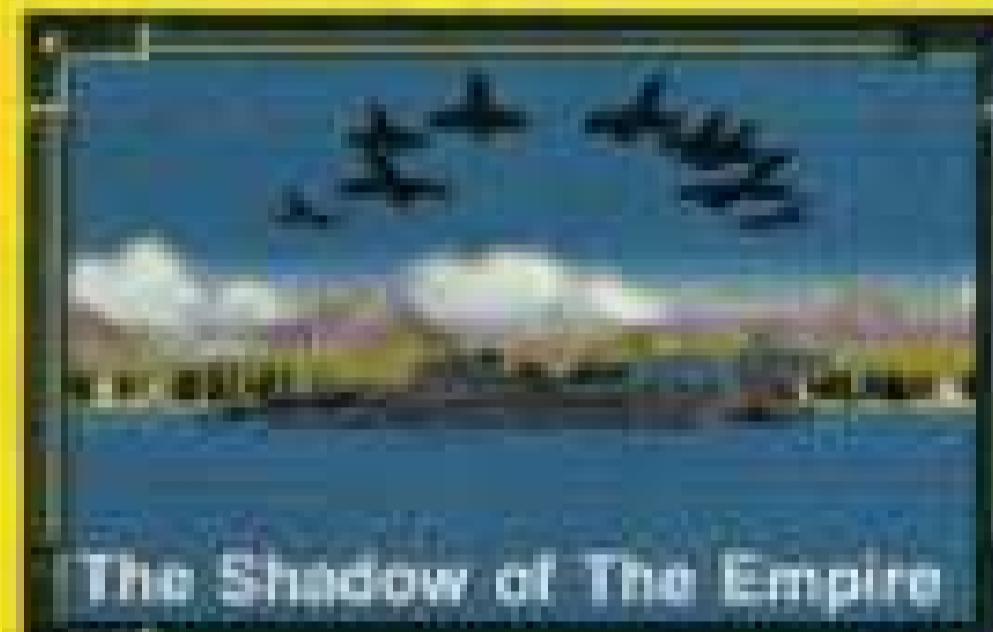


jako wilking masz za zadanie podbić (lub wybić) wszystko, co się rusza w Europie, a może i nie tylko. Flight Commander 2 – takie dziwne coś pod Windows, dowodzi kluczem myśliwów. Na Amiga szykuje się tylko Super Street Fighter II (zresztą nie tyle się szykuje, co już jest). Teraz będą konsole: Flashback (prawie na wszystko); Mega Man (Sega); Fe-

verpitch Soccer (SNES, Mega Drive) – można grać, można faulować; Izzy's Quest for the Olympic Rings (SNES, Mega Drive) – Izzy to oficjalna maskotka olimpiady w Atlancie 1996, Indiana Jones' Greatest Adventures (Mega Drive) – składanka kawałków z filmów nadających się do przerobienia na rzeczywistości.

Blue Byte

Dr. Drago's Madcap Chase – przeniesione pod Windows gra planażowa, wyścigi przez całą Europę – kto pierwszy dojdzie do celu zdobywając najwięcej gotówki – wygrywa. The Shadow of The Empire – coś jakby następna



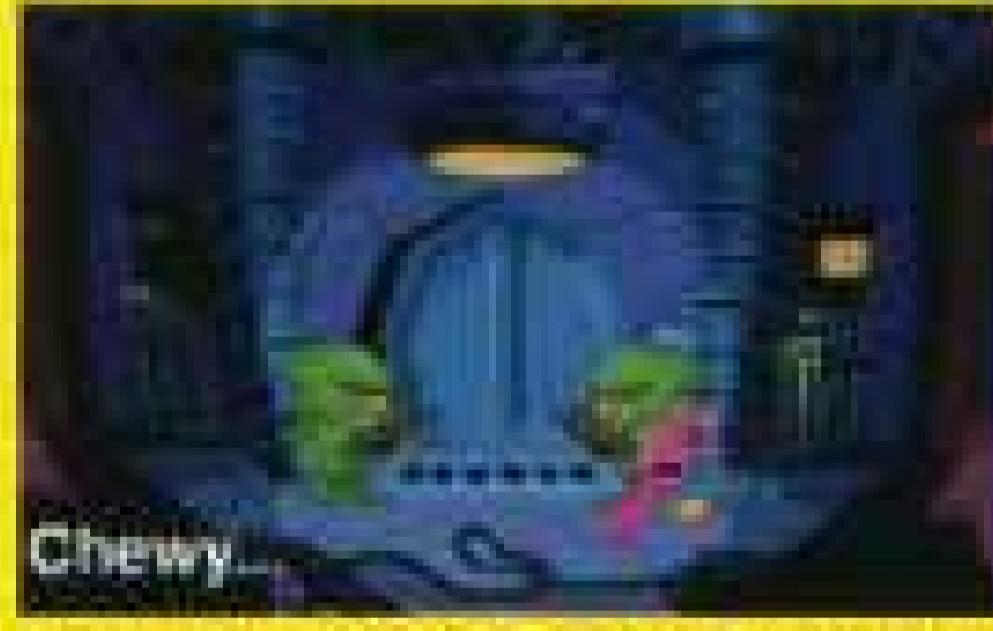
The Shadow of The Empire

część Titan's Legacy, tym razem pod Windows. Albion – RPG, chwilami grafika w stylu Chaos



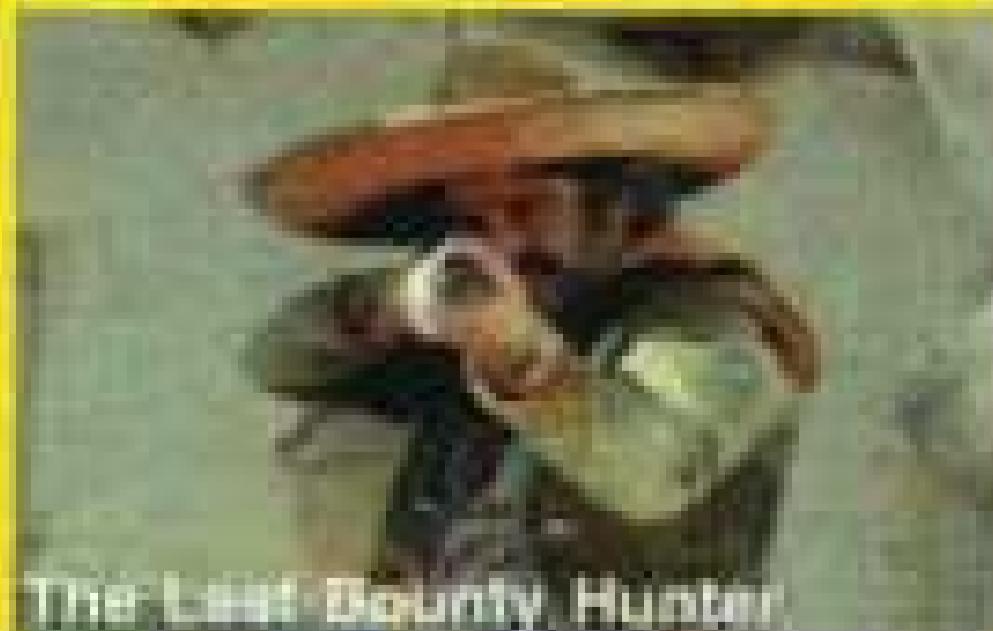
Albion

Engine, chwilami w stylu DOOM-a. Chewy, Escape from FS – przygodówka, trzeba pomóc Chewy-



emu wynieść się z rąk Borków (ja tego nie wymyśliłem, tak jest napisane w materiałach prasowych!) i uwolnić przyjaciela; grafika w stylu Day of the Tentacle.

American Laser Games



The Last Bounty Hunter – lowca nagród, znów na Dzikim Zachodzie, jak to zwykle w ALG –

strzel, zanim Ciebie zastrzelą. Madison High – gra dla dorastających dziewcząt, o zacięciu socjologicznym i psychologicznym, zaczynam się bać. Fast Draw Showdown – nic nie wiem, znam tylko tytuł. Zapewne kolejna strzelanina z Dzikiego Zachodu. Część gier będzie miała swoje wersje również na 3DO (na CD-i już je widać latem pół roku temu, ciekawe że tym razem nic o CD-i nie ma w zapowiedziach). Zapowiadała, że wypuszcza pistolet do PC (taki jak jest do niektórych konsol).

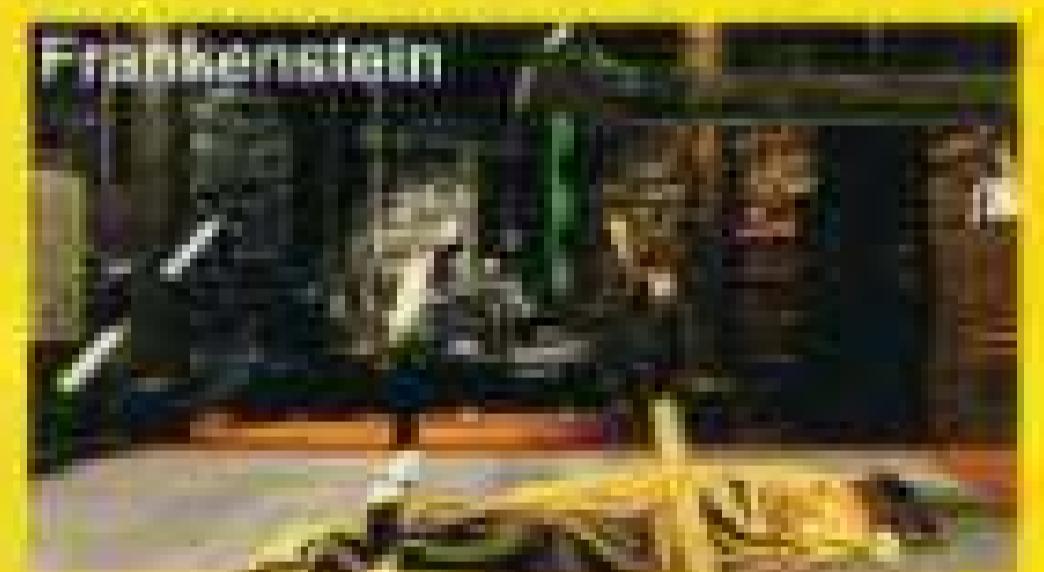
Empire

The Civil War – strategia, wojna secesyjna, część koncepcji przypomina Centuriona, można będzie grać po kabelku. Picture Perfect Golf – no zgadnijcie co to może być. Cyber Judas – strategia globalna co najmniej, działał jako prezydent USA zapewne. Red Ghost – skryzowanie strategii i rzeczywistości, masz za zadanie zmieścić jakąś bliżej nie zidentyfikowaną tajną formację komandosów. Braindead 13 – przygodówka z komiksową grafiką, ma być strasznie i śmiesznie równocześnie.

Interplay

Frankenstein: Through the Eyes of the Monster – filmowa przygodówka, jesteś Frankiem Ekt-

Frankenstein

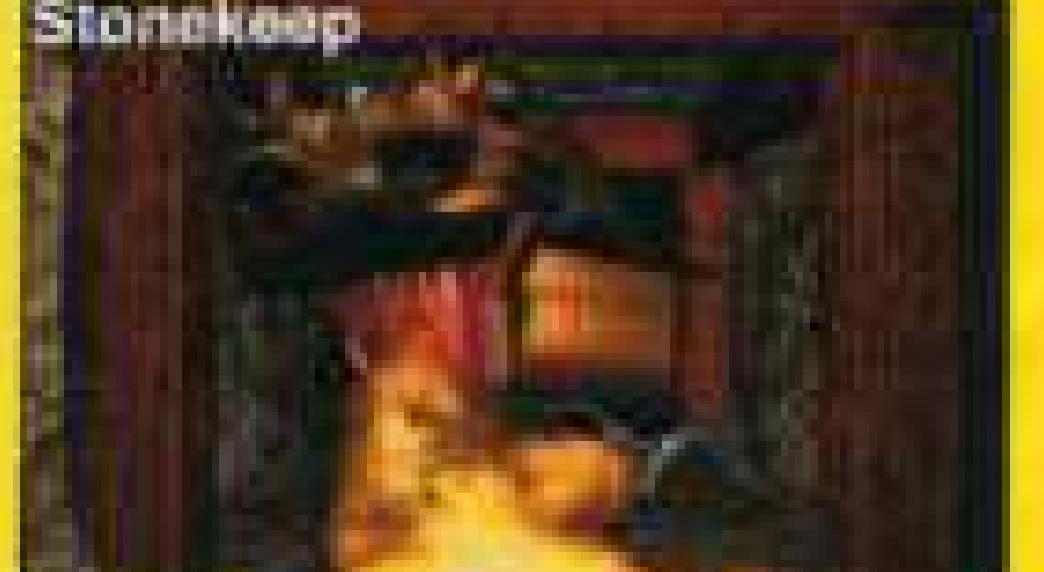


sztajnem, mierzonym przez swojego twórcę. Dr. F. Dungeon Master 2: The Legend of Skullkeep – po prostu (7) dalszy ciąg pierwszej



części, oczywiście rozbudowany do niemożliwości, wsparty wątkiem ekonomicznym i kilkoma innymi wynalazkami. Stonekeep – RPG, podobno będzie mieszkało w tym

Stonekeep



roku. Skins Golf al Bighorn – taka gra z kijkami w ręku, się macha, się odbija, się nie trafia do dziurki. Conquest of the New World – strategia, podobnie Nowego Świata, można grać w kilka osób po kabelku albo e-mailiem, coś w stylu Civilization zapewne (trudno wy-



Kingdom: The Far Reaches

czuć, bo nie dowiezli screenów). Kingdom: The Far Reaches – przygodówka, powinna się pojawić pod koniec kwiecień, więc już niedługo, grafika komiksowa, lazu się w poszukiwaniu zaginionych królestw i jakiegoś skarbu. Beat The House – czyli cztery gry dla szulerów. Way of The Warlord – nawałnica, 3DO. Casper – na cztery różne konsole. Star Trek Starfleet Academy – zręcznościówka, SNES. Clayfighter 2: Judgement Clay – Sega 32X.

Ocean

Oferta niby szeroka, ale nie bardzo było na czym oka zwrócić. Może dlatego, że większość na konsole, w których nie gustuje (jak na razie). Sea Legends – skryzowanie nog, przepraszam.

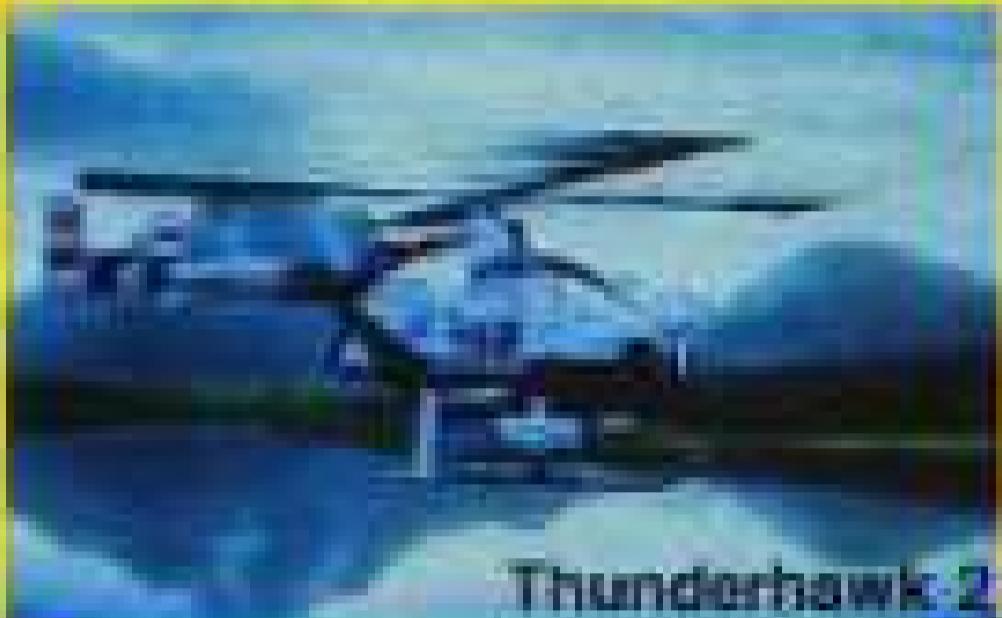
Sea Legends



przygodówki ze strategią i scenariami zręcznościowymi, wszysko razem umieszczone w starych, dobrych dla piratów i korsarzy wiekach wczesnopółpochodnych. Iron Angel – symulator HAF, czyli High Altitude Fighter należącego do sił ONZ (Znowu? Naprawdę, śmierć komunizmu była potwornym ciosem dla światowego przemysłu rozrywkowego). T.F.X. ma się doczekać wersji na Amiga 1200 i nowszej wersji (jako T.F.X. Eurofighter) na PC CD. Pozostałe tytuły to konsolowe – Jetty Boy, Syndicate, Theme Park, Pocky & Rocky 2, Putty Squad, Flintstones Mr. Tuff, Jungle Strike, Manchester United Championship Soccer, S. Turrican 2, Mr. Nutz 2, Green Lantern – głównie na SNES-a, ale i kilka na Mega Drive i Jaguara.

Core Design

BC Racers – wyścigi samochodowe w konwencji kreskówek, do tej pory były tylko na konsolach, teraz mają być i na PC. The Scottish Open: Virtual Golf, znów ta gra z piłeczką i dółkiem. Soulstar-X – strzelanka kosmiczna, na razie tylko na konsole (Jaguar i Mega Drive 32X). Shellshock – DOOM, ale w czołgu – ta sama technologia, tyle że jeździ się czołgiem i walki z innymi czołgami; jak już będzie na PC będzie można jeździć po kabelku. Thunderhawk 2



Thunderhawk 2

– symulator śmigłowca, grafika w stylu Magic Carpet. Machinehead: Slaughterhouse Earth – nawałnica, też co nieco DOOMowała, choć grafika w stylu horrorów z Cyberdreams. Swagman – przygodówka z fragmentami zręcznościowymi, sam Swagman to postać z Australijskich legend, niezbyt przyjazna dla otoczenia.

Millenium

Silverload – przygodówka-horror, trochę kojarząca się z Alone in the Dark, ale inaczej rozwijana graficznie. Extractors (czyli biły i rakiety) The Hanging Worlds of Zarg – zręcznościówka, platformówka, jak zwykle jakieś hybrydy, nie do zaklesztykowania. The Scroll: A Supernatural Interactive Drama – albo RPG albo przygodówka, sprawia nie jest do końca jasne, trzeba szukać jakiegoś



artefaktu ukrytego w podziemiach pod Aleksandrą. Deadline – coś w rodzaju Laser Squad, stonujesz grupą komandosów uwalniających zakładników z rąk terrorystów.

Na tym kończę ten krótki przegląd zapowiedzi, mawując obsoleto po targaniu się z materiałami ramiona i myśląc z niepokojem o targach wrzesniowych.

Borek

Kącik firmowy

CD-Projekt został przedstawicielem firmy Blue Byte na rynek polski. Pierwszą grą, która zostanie wydana w Polsce przez CD-Projekt będzie „Dr. Drago's Madcap Chase”, czyli skryzowanie „Monopoly” z wycieczką po Europie, w której może wziąć udział do pięciu graczy. Wróćce ma się również ukazać kolejna strzelanka American Laser Games – „Lost Bounty”. CD-Projekt szykuje jeszcze superprodukcję, o której na razie nie chce mówić. Trzeba będzie poczekać na nią do czwartego kwartału tego roku, kiedy to ma się ona ukazać.

Digital Multimedia Group został wyłącznym dystrybutorem na Polskę firm SCI i Merit Studios. Stąd też już niedługo w maju pojawią się w sprzedaży gry „The Pagemaster” (przygodówka z bohaterem wzorowanym na Macaulayem Culkinem znanym choćby z roli głównej w filmie „Kevin sam w domu”), „Alex Dampier World Hockey '95” (hokej zrobiony w trybie niby-trójwymiarowym z możliwością tworzenia własnych lig, edycji współczynników wszystkich grających zawodników, a jest ich 3200!) i „Fighter Wing” – symulator oparty w TS.

IPS Computer Group na przelomie wiosny i lata zajeżdża nas tytuły (to już chyba tradycja). W maju powinny ukazać się w pełni spolszczone „Aces of the Deep” (symulator łodzi podwodnej; PC), „Klik&Play” (prosty system do tworzenia gier; PC, PC-CD), „Master of Magic” (strategia w świecie fantasy w stylu „Civilization”; PC), „X-COM: Terror from the Deep” (strategia, następca „UFO”; PC) oraz „KA-50 Hokum” (symulator helikoptera; PC), a ponadto koszykówka „NBA '95” (PC-CD), symulator lotniczy „F-19 Stealth Fighter” (PC, PC-CD), przygodówki „Lost Eden” (PC-CD) i „King's Quest VI” (PC-CD) oraz „Full Throttle” (PC-CD). W czerwcu spodziewane są przygodówki „Star Trek: The Next Generation” (PC-CD), „Space Quest VI” (PC-CD) i „11th Hour” (PC-CD), symulator czołgu „Across the Rhine” (PC-CD) oraz „Dedalus Encounter” (PC-CD).

Licomp przygotowuje na maj i czerwiec parę rarytasów. Pierwszym będzie w pełni polska wersja „Retribution” przewidziana na koniec maja. Również w maju powinny się ukazać zabawna przy-

godówka „Discworld” (PC-CD), mniej zabawna „Bureau 13” (PC-CD, opis w tym TS), sequel znakomitej nawałnicy „Super Street Fighter Turbo” (PC, PC-CD) oraz sequel hitów „Elite” i „Frontier” – „Frontier First Encounter” (A1200, CD-32, PC, PC-CD). W czerwcu powinny pojawić się zabawna symulacja społeczeństwa „Baldies” (A1200, CD-32, PC, PC-CD; dokładniejsza zapowiedź w „Co nowego?”) oraz „Damocles” (PC-CD).

MarkSoft na maj proponuje pierwszego w historii menedżera polskiej ligi na peceta (tytuł jeszcze nie ustalony; dokładniejsza zapowiedź w „Co nowego?”) oraz „World Cup Year '94” (składanka, w której znalazły się „Sensible Soccer”, „Goal!”, „Striker” i „Championship Manager 93/94”; Amiga, PC, PC-CD), przygodówka „Dreamweaver” (Amiga, A1200, PC, PC-CD), oraz „Campaign II” (Amiga, PC) i „Tower Assault” (PC, PC-CD). W czerwcu ukazać się prawdopodobnie także krykiet „Final Over” (Amiga, CD-32) i kregiel „Kingpin” (PC, PC-CD). W czerwcu powinny wyjść „Sports Legacy” (Amiga, CD-32) i „Alien Breed 3D” (A1200/4000, CD-32).

Mirage zajmie się sprzedażą konsoli Jaguar. Pierwsze kupy będą do kupienia najdalej w czerwcu, a cena ma być sporo niższa od 1000 zł (jeszcze dokładnie nie wiadomo ile). Na początek w ofercie znajdziesz się także 8 gier na cartridge'ach (od 150 do 300 zł za sztukę).

Już niedługo ukaże się także dwie piłki nożne sprzedawane w Polsce przez tę firmę. Pierwsza to „Sensible World of Soccer” wydana przez Warner Interactive, a druga to „Manchester United Double” firmy Krisalis. Ta druga będzie zawierała jako opcję grę w lidze polskiej.

Ocean podpisał dwuletni kontrakt na sprzedaż, dystrybucję i marketing produktów firmy Team 17. Po raz pierwszy zadziała ona w sierpniu, kiedy to do sprzedaży wejdzie menedżer piłki nożnej „JFL Soccer”, a zaraz po nim „Worms”, następcy „Tetrisa” i „Lemmings”. „Worms” zostanie wydana na 12 platformach.

Street Fighter I, II i Super Street Fighter II Turbo

1. Street Fighter to pierwsza z serii ulicznych wojowników. Wcielamy się w niej w rzęcznego karateka, którego marzeniem i celem jest zdobycie tytułu najlepszego wojownika na świecie. Walki rozgrywają się w Japonii, USA, Anglii, Chinach i Tajlandii, gdzie czeka na nas po dwóch przeciwników z każdego państwa. Po udanym pokonaniu przedstawicieli z danego kraju, przystępujemy do rundy premioowej, polegającej na rozbiciu betonowych płyt.

Druga część mimo tego, że przejęła fabułę gry prawie nie

zmienioną z częścią pierwszą, to jednak urozmaicila ją i rozbudowała. Oto wcieając się w jednego z ośmiu potężnych wojowników, musisz w drodze eliminacji pokonać wszystkich siedmiu, aby dostąpić zaszczuty walki z tajemniczymi mistrzami. Gdy i ich pokonasz zdobędziesz tytuł mistrza Ulicznego Wojownika. Rundy premiove zostały wzbogacone o nowe elementy (rozbijanie bęczek, niszczenie mercedesa, itp.). Kraje, z których pochodzą wojownicy to: Japonia, Indie, USA, Chiny, Brazylia, Rosja.

„Super Street Fighter II Turbo”, to gra będąca remakeiem, drugiej części ulicznego wojownika. Fabuła pozostała dokładnie ta sama, doszło jednak kilka dodatkowych postaci i finałowy wróg, który podobno jest tak straszny, że tylko najodważniejsi będą mogli stawić mu czoło.

2. W pierwszej części zestaw ciosów prezentuje się dosyć skromnie. Wszystkie kombinacje uzyskujesz wychylając joystick w dziesięciu kierunkach z przyciskiem FIRE i to wszysko. Druga część dostarcza nam oprócz nich ciosy specjalne, średnio po dwa dla każdej dostępnej postaci. W „SSF2T” oprócz tych z części poprzednich otrzymujemy jeszcze zróżnicowanie ciosów specjalnych, poprzez trójstopniowość przycisku FIRE i jego rozdział na ciosy wykonywane ręką i nogą – mamy dostępne wszystkie ciosy takie jak w wersji „SF2” na automatach.

3. „SF” jeżeli chodzi o dynamikę walki, wypada najgorzej. Postacie poruszają się topornie, wszystko jest dosyć wolne, ale coż, technologia szybkich walk dopiero wtedy się rozwijała. „SF2” to już płynna i dynamiczna walka. Dosyć dokładne animacje uderzeń, płynnie wyświetlane. Szybkie poruszanie

się postaci, na wyższych poziomach w zasadzie bez użycia bloku nie ma szans na zadanie przeciwnikowi ciosu. „SSF2T” jest pod tym względem najdoskonalszy. Wspaniała animacja, dopracowane postaci, błyskawiczne rozrywki. Dodatkowo otrzymujemy możliwość wyboru trzech prędkości rozgrywki, na najwyższym trzeba być już prawdziwym mistrzem, by przebić się przez ciosy przeciwnika i go pokonać.

4. W „SF” naszymi bohaterami mogą być tylko RYU i KEN, natomiast przeciwników jest dziesięciu: Retsu, Geki, Joe, Mile, Birdie, Eagle, Lee, Gen, Adon, Sagat.

W „SF2” możemy wybrać jednego z ośmiu podstawowych wojowników: Blanka, E.Honda, Zangief, Ryu, Guile, Dhalsim, Ken, Chun Li. Przeciwnikami jest pozostała, nie wybrane siódemka i czterech mistrzów.

W „SSF2T” mamy do wyboru tych samych graczy, co w SF2, z tą różnicą, że doszło kilku dodatkowych mistrzów. Stare postacie rozwiniły swoje umiejętności i trzeba zmienić systemy walki z nimi.

5. „SF” ma siebie ulubioną grafikę, niedopracowaną sylwetki postaci, tlo w trochę ubogiej paletce kolorów. Muzyka także nie zachwyca, ale trzeba to wybaczyć, wszak gra powstała ponad pięć lat temu.

„SF2” to przełom w grafice gier beat’em up. W tamtych czasach była jedną nowalanką o tak płynnej animacji. Tlo w grze też jest całkiem ładnie zrobione, właściwo kawał robocy w jej sukces. Muzyczna strona gry nie zach-

wyca, ale jest milnym, nie przeszkadzającym akcentem.

W „SSF2T” wysoki poziom osiągnięta i grafika, i muzyka. Błędy z „SF2” zostały poprawione i teraz mamy możliwość podzielić naprawdę wspaniałe produkty z gatunku gier beat’em up.

6. „Street Fightery” to gry, których powstanie wiązało się z przełomem w gatunku przez nie reprezentowanym. Nawet dzisiaj „SSF2T”, który pod względem grafiki nie jest lepszy od Mortal Kombat II, utrzymując swój niepowtarzalny klimat, zarówno fabularny jak i graficzny, jest dla mnie przełomem, czymś w rodzaju renesansu Ulicznego Wojownika.

Dystrybutor:

„SF” (14,80 zł) i „SF 2” (34,15 zł) – IPS; „SSF2T” – Ucomp

Komputer:

„SF” – wszystkie; „SF 2” – wszystkie; „SSF2T” – PC CD

Ocena:

„SF” – 60%; „SF 2” – 90%; „SSF2T” – 95%

EMILUS



Franko the Crazy Revenge

10

1. Akcja gry osadzona jest w Kieliszkach nam dosyć bliskich, mianowicie w Polsce. Oto Franko nasz bohater, mając porachunki osobiste z osiedlową bandą, wynusza zemść się na złych panach. Po drodze będzie napadany przez panów Bolków, Kazków, Herków i cały element spod ciemnej gwiazdy. Oprócz walki, walki i jeszcze walki, będziemy mogli pojedzieć sobie swojskim „maluchem”, rozjeżdżając nim wrogów.

2. Całkiem pokazny zestaw ciosów i tu także dostrzec można tzw. swojskość. Możemy złapać za uszy i uderzyć z kolanika, wyjechać „z czachy”, kopnąć w kośćkę, dobić przeciwnika. Cały zestaw składa się z 11 ciosów, uderzeń i chwytów.

3. Dynamika walki jest na średnim poziomie. Przeciwnicy trochę gapowaci. Przechodzą schematyczne, niepewnie, dosyć łatwo można sobie z nimi poradzić, przewidując co zrobią.

4. Mamy możliwość wybrania jednego z dwóch bohaterów: Franka lub Alex. Jeżeli gramy na dwóch graczy, będą oni walczyć naraz. Przeciwników jest cała masa, nadbiegających zawsze, ale na końcu jest tylko jeden duży pan, którego należy pokonać w walce finałowej.

5. Grafika jest zrobiona dosyć charakterystycznym stylem, który jedni uznają za „odjazdowy” inni natomiast za kocza strasidły – kwestia gustu. Jednak należą się duże bra-

wa za dosyć wiernie przekazanie krajobrazu polskich osiedli. Po drodze natknijmy się

na: kiosk wielobranżowy, obskurnie pomazane sprayem ściany, latki z napisami wskazującymi na przynależność do grupy jednego z klubów piłkarskich i wiele innych. Muzyka, a w zasadzie oprawa dźwiękowa, jest także w porządku. Typowe odzywki i przekleństwa jakie możemy usłyszeć za oknem, to właśnie

to, czego oczekujemy od nowalanki dzierżącej się na polskim osiedlu.

6. Gra jest dobrze zrobiona i wiążąca. Co z tego, że nie wymaga zaangażowania umysłowego, wszak należy ona do gier z gatunku wyjątknie rozrywkowego.

Dystrybutor: Mirage Software
Komputery: Amiga
Cena: 24,40 zł
Ocena: 90%

EMILUS



Aktessa dziesiątej! Taki to okrągły konwencja! Pucznemiono ostatniego elektrycznego rywala. Przytacza ten szaleńca? Ktoż nie pamięta? Ale to byle kiczowate! Lataj sobie skokniami! malolat i uwidowiał takich drugich bandy! Na czasie! Tego typu niepotrzebnych akcji doczekałyśmy się gach beatboxów na komputerze. W tym momencie spod nóg minie obyczek przygotowania przegłówka, tym razem okazuje się bezem up, czyli:

walanki, blatyki, gat morderców-nierodaków - jest jeszcze wiele nazw na tą grę. Do tego typu zaliczyć możemy wszystkie gry, w których nasz bohater odbywało wszelakich aktów, które musi zlikwidować tych przeciwników. W grupie gier spamiętajemy tanie walanki, mazdury jednak wyraźnie zauważać trzy gatunki.

Pierwsza to te rybarzane kaczuszki, w stylu „Street Fighter” czy „Mortal Kombozu”. Wielu żałuje w tradycyjnych pojedynkach, na arenie lub jakimś planie spotykającym się role. Druga to - w tym w stylu „Dziedzicy lały” czyli „Double Dragon”, „Prank”, „Golden Axe”. Nasz bohater ma jednak powód, aby skończyć z tymi za-

strzać się na nim, a po drodze całkiem doznać nowyki spotykającego panów apokaliptycznych z jego przeciwnikiem, których morduje co do jednego - taka rozbójnika. Trzecie to połączenie dwóch pojazdów z elementem fabuły, tak jak to miało miejsce w „Sango Fighter II” czy „Shaop Fu”.

Najważniejsze momenty jeszcze podzielili na walek ludzi z pokorami, podobno bardziej humanitarne, pomiędzy robotami, dinozaurami, itp. Jak widać grupa gier morderczo-zabójczych nie jest jednorodna i można ją nie samo mazdrobiąc podzielić na odgałęziające się.

Przy ocenie poszczególnych tytułów będzie brana pod uwagę fabuła gry, liczbka i różnorodność działań, dynamiczność, dostępne postacie z tradycyjnymi i kilku nowymi grafika i muzyka. Na koniec krótki komentarz oceniający typ i ocena ogólna wybranej w przewodzie.

EMILUS



przegląd

Mortal Kombat I i II

1. „Mortal Kombat” często nazywany, Shang Tsung odcisnął turnię. Zdecydowanie takie myślności i zamilkość. Ty, bestięckiemu z nich przystępstwem odrzuciłeś walek. Tu rozpoczęta się dramatyczny aktu nowej historii kultu, który boli krytyk i nie wieczny czego jeszcze szacunkowy tutaj. Po pokonaniu przystępstw powróciły z powrotem, potem. Gdy, aby przejść do walek knoweckie z nowym mistrzem Shang Tsungiem.

W drugiej części MK, znów został ogłoszony turniej. Po pokonaniu kolejników z naszego świata, przynieśli się nam omierzyć ze wskazanym demonem Shang Tsungiem, potem z ośmiorkiem potworniejszym Kintaro, by na końcu dostarczyć czasu dla mistrzowi Shao Khanowi.

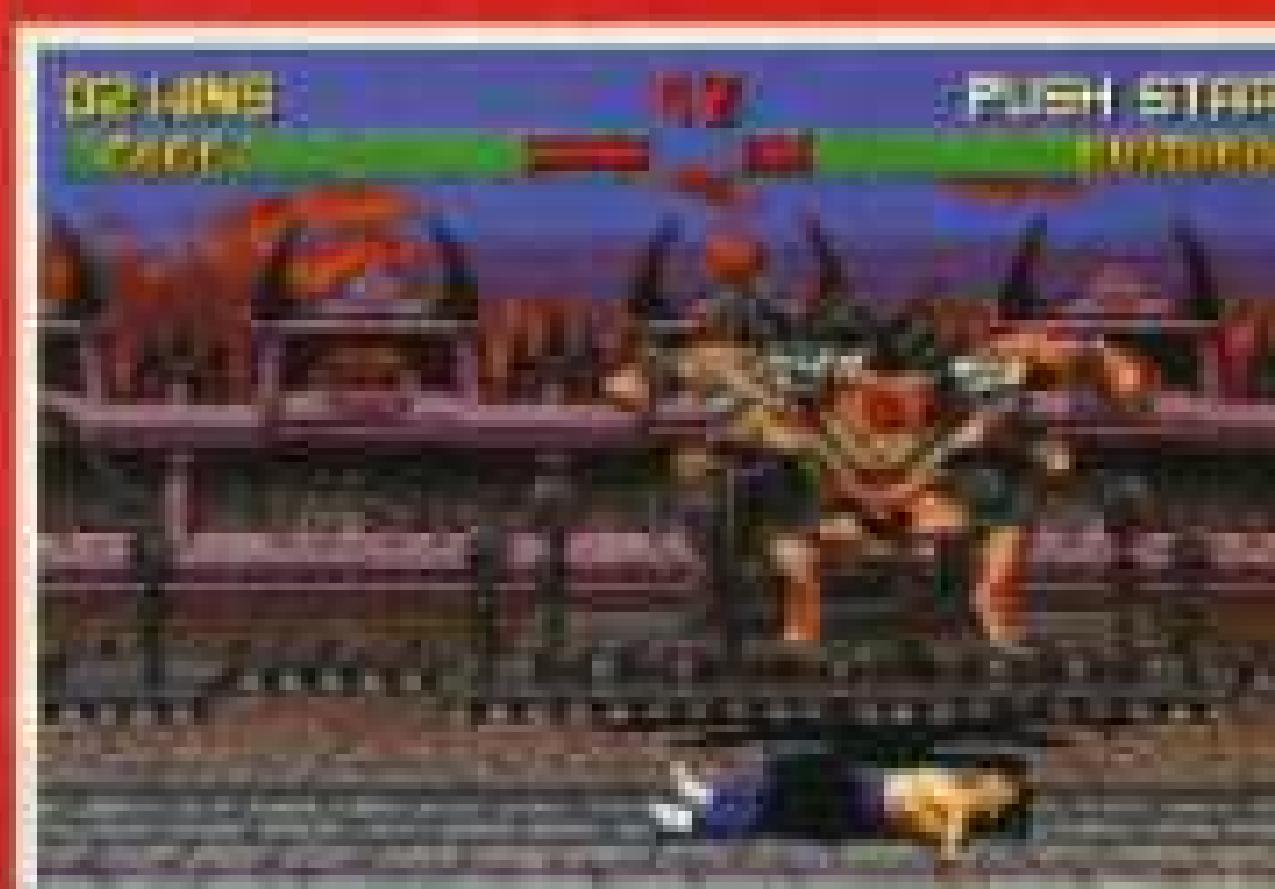
2. Ciosów jest cała masa. W MK mamy wybór podstawowych, powstających z pokolenia klasyku i odetchnąć klasyku ciosów (wycośkie kołnietce, makie kołnietce, wykroka przed, niskie pleśnie, uszczep po dłoń specjalna i jednoręka). Fatality, czyli wykonać naszą darywującą przeciwnika.

W MK mamy dostępne za same podstawowe ciosy, każdy z zawodników posiada po co najmniej trzy specjalne ciosy i rozbudowa-

ne możliwości. Fatality (nowe elektryczne konkurencje z przegranymi). Do tego doszło jeszcze Fatalities, które zmieniają przeciwnika w dziedzinie i Franciscie. Ktoś z naszego świata, kiedyś kiedyś robił mięso przypustka - straszliwa perspektywa.

3. Dynamika walki zarówno w pierwszej części jak i w drugiej jest na najwyższym poziomie. Oznajmione chodzi mi o gry umieszczane na szybkości matematycznej. Podczas walki czujemy, że kiedy my pokonujemy na śmierć i życie, a nie jakieś tam ciało, plus - bierze elektryczne. Na wysokim poziomie zdolności są sprawne i potrafią zaskoczyć nawet najlepszych graczy.

4. Grajemy to obrzutami, jakie amatorskie konkurencje jakości filmowej ekwiwalentem. Wszystko płynnie i mocno z kredytą. Muzyka jest i to



dobre. Szczęśliwie dochwala za shaku dźwignięcia. Ciekawie dźwignięciem dopiero jednak tego, co wydaje.

5. Darmno poinformować jak i druga część jest wartą dwukrotną cenę. To co po prostu doskonale rozwinięto. Dystyngator MK 2 - Mimo Software

Komputery Amiga, PC, PC-CD (MFC)

Cena: MK - 50%, MK 2 - 60%

EMILUS



Rise of the Robots

1. W stechniczowanej przyszłości wybucha bunt robotów. Wszystkiemu winien jest supervojskowy robot nazwany Supervisor, który wystąpił przeciw ludziom. Rozpoczął od zorganizowania sobie armii przeprogramowanych na jego potrzeby robotów. Ludzie nie będąc głupcami, natychmiast zareagowały wysyłając na miejsce buntu cyborga, który ma pokonać i na nowo przeprogramować zbuntowane roboty. Po drodze dojdzie do banowych pojedynków pomiędzy robotami, ocaląca fabuła gry.

2. Liczba ciosów jest niewielka, wynikająca z nowego systemu ich wykonywania. Poza kilkoma podstawowymi mamy jeszcze dwa specjalne i to wszystko.

3. Dynamika rozgrywki jest dosyć dobra szczególnie na wysokim poziomie trudności. Tak samo jak możesz szybko pokonać wrogiego robota, tak samo i sam możesz zostać pokonany. Podczas walki, trzeba działać w oparciu o plan. Bez niego trudno będzie wygrać. Inaczej przeciwnik będzie szybszy i nie da Ci szans na zadanie ciosu.

4. Grać możesz tylko cybor-

giem, chyba że wybierzesz wariant gry na dwóch graczy, gdzie będziesz miał dostępnych oprócz cyborga jeszcze sześć robotów.

5. Grafika i muzyka (stworzona przez Brianą Maya) są na najwyższym poziomie. Grafika w pełni renderowana, ze wsparciem dopracowanymi, trójwymiarowymi siluetkami robotów. Pomieszczenia, w których dojdzie do walki mają dobrze zachowaną przestrzeń. Uzyskano to poprzez rzuwanie obrazu z boku, lekko na ukos – jest to nowość w tej dziedzinie.

6. Gra w zasadzie spełnia wszystkie warunki, żeby zostać

najlepszą nauką roku, jednak zbyt schematyczna rozgrywka i trochę zbyt ubogi zestaw ciosów, jak i niedopracowany sposób wykonywania ciosów, może niektórych graczy zrazić do niej.

Dystrybutor: DIGITAL Multimedia Group
Komputer: PC-CD,
Amiga
Ocena: 85%

EMILUS



Sango Fighter I i II

1. W Chinach trwa wojna o tron. Wspomagany przez nas cesarz musi rozprawić się z podwładnymi, podstępymi i złymi wrogami, którzy mają chotkę na cesarski tron. Cóż, trzeba ruszyć w pole, aby pokonać armię wroga. W wersji historycznej gry walcząc będziemy z obroncami poszczególnych punktów strategicznych wroga. Po pokonaniu kilkunastu zwykłych wojskowników dochodzimy do walki z dowodzącym danym oddziałem i jego pokonanie dopiero zakończy nam da-

na lokację. W ten sposób musisz zdobyć wszystkie pozycje wroga. W drugiej części dochodzi część strategiczna, od Ciebie zależy będzie przydział oddziałów do poszczególnych zadań.

2. Ciosy są standardowe, bez żadnej rewolucji, kilka specjalnych, różnorodnych dla poszczególnych bohaterów. Ich siła zależy od zebranej przez Ciebie energii.

3. Dynamika walki nie jest imponująca, szczególnie przy walkach z szerogowarami. Przy

spotkaniu z dowódcą nabiera szybkości. Jednak trochę zbyt wolna animacja sprawia, że walka staje się bardziej strategiczna niż zręcznościowa.

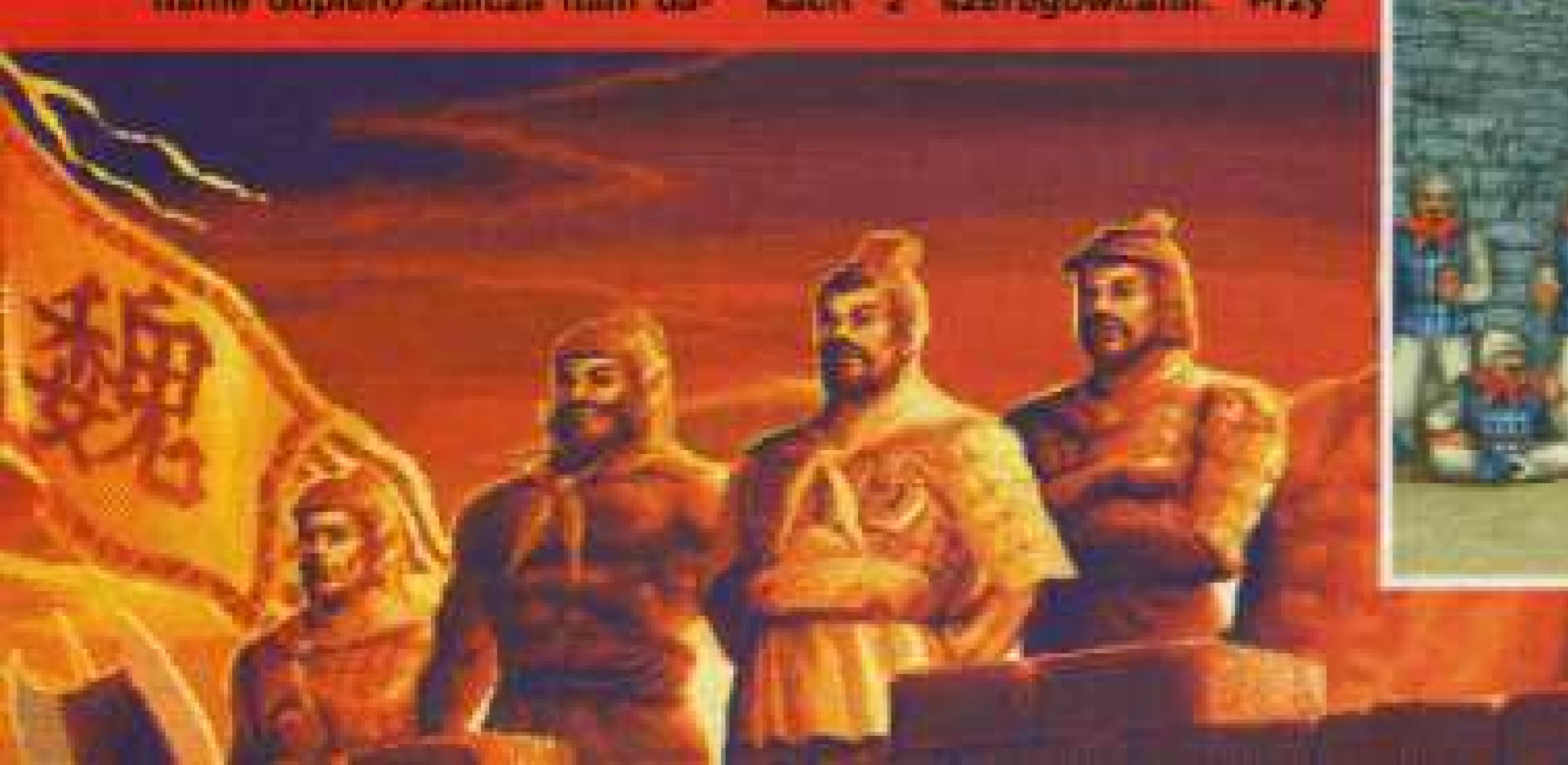
4. Bohaterów nam podległych jest pięciu w części pierwszej i około dwudziestu w części drugiej, więc jest w czym wybierać.

5. Grafika na wysokim poziomie, szczególnie w drugiej części widać, że graficy przyłożyli się bardziej. Muzyka jest i chwala jej za to, że nie przeszkadza w grze.

6. Obie części Sango Fightera wyróżniają się od innych nauków tym, że posiadają opcję historyczną wojny, która rozbudowuje fabularną stronę gry. Należą się jeszcze oklaski za włączanie elementów strategicznych do drugiej części gry – tego jeszcze nie było.

Komputery: PC
Ocena: Sango F. – 80%; Sango F. 2 – 85%

EMILUS



Warriors

ustraszonego mistrza, żeby się trochę potuluć na jakieś tajemniczej i samotnej wyspie.

2. W demie nic specjalnego – poza normalnymi ciosami nie udało nam się wykryć niczego nadzwyczajnego, jednak możliwość interakcji z otoczeniem daje nowe, nieoczekiwane efekty – np. kopnięcie w zwisie. Klawiszologia stosunkowo prosta – ruchy, dwa ciosy, nie to co w Mortalach.

3. Akcja jest szybka, ale rundy kończą się stanowczo zbyt łatwo. Trochę można tym sterować, zmieniając siłę ciosów graczy.

4. W sumie ma być 15 postaci (w tym pięć sekretnych), każda z własnymi tajnymi ciosami. Na screenach widzieliśmy około pięciu, w demie dostępne są dwie – panienka i facet z tasaką palą! Wybrać można ponownie każdą z postaci, poza tajnymi.

5. Grafika – ciekawa, choć o rewelacji trudno mówić. Wrażenie robi zwłaszcza replay, w którym postacie okazują się być trójwymiarowe (to nie są zwykłe sprite'y tylko nowa technologia o nazwie 3D Bio Motion). Dźwięki – przyzwolite, ale co można zrobić dużo lepszego niż czysto zaimportowane okrzyki „kiaaaaaaaa”?

6. Zapowiada się ciekawie, ale – jak mawiali starożytni górale – pozyjemy, zobaczymy.

Całość ma zostać wydana za kilka miesięcy, najpóźniej jesienią tego roku, przez Mindscape.

Robaguez

To, że ta gra pojawiła się już teraz w przeglądzie, jest lekkim przegięciem z naszej strony, jako że nikt jej jeszcze na oczy nie widział. No, z tymi oczami to może lekka przesada, jako że dostaliśmy już tzw. playable demo (nекоторые пишут: interactive demo).

1. Historia jest (ma być) w miarę prosta – kilku(nastę) najlepszych wojowników, jacy pojawiili się w historii Ziemi, zostało wezwanych przez nie-



Kyrandia

Doczekaliśmy się kolejnej części sagi, która po poprzednich edycjach zyskała zapewne szerskie grono wielbicieli. Trzecia jest na pierwszy rzut oka podobna do pierwszych dwóch. Możemy raczej zanotować parę poprawek i ulepszeń, niż jakieś rewolucyjne zmiany. Akcja zrobiła się całkowita (menu pojawiające się gdy dojdzie się strzałką do dolu ekranu, nie zmieniło się drastycznie, nowością jest jednak nastrojomierz, urządzenie odzwierciedlające, czy bohater jest miły, neutralny, czy też tga, ile wiele), a grafika została nieco podrasowana z obiektami wykonanymi w „3D Studio”, co odbiło się chyba trochę niekorzystnie na ogólnym wrażeniu. Czasami rusza się w tle jakaś zaba, albo kręci transporter, fruwają sobie po ekranie wielgąne pegazy, ale całość wygląda mniej dziwnie, a nie bajkowo jak w poprzednich dwóch grach – wszystko na ekranie błyszczy tak nieskoślnicie, że świat traci na wiarygodności. Określimy to wrażenie parafrując dość do-



Zanthii swoją część historii opowiada nikt inny tylko... no właśnie, screeny nie kłamią.

Malcolm nie zawsze był czarnym charakterem, od dziecka miał jednak swoje własne poglądy na zabawę ze zwierzętami. Wykorzystywał to niecznie jego zły diabeł stróż Gunther, nieustannie, wbrew protestom dobrej części malcolmowego sumienia, namawiając go do brzydkich rzeczy, czego efektem była na przykład wybuchająca wiewiórka w intrze do pierwszej „Kyrandii”. Kiedy Malcolm trochę podrósł Gunther poślubił się aniołem Stewartem, w wyniku czego ten ostatni został znokautowany i uwieziony pod jednym z kyrandyjskich głazów. Od tej pory Malcolm pożbył się ostatnich wyrzutów sumienia... Skończyło się to, jak wszyscy wiemy, zamienieniem go przez Brandonę w kamień i wyruzeniem na królewski śmiertnik. Ale pewnej mrocznej, nieprzyjemnej nocy z głupią frant w malcolmową statuę uderzył piorun, czar prysk i nagle królewski blazon został uwolniony, aby dokonać na Kyrandii okrutnej zemsty...

Na początek kilku podstawowych wiadomości podanych chaotycznie: Zamkowe Śmiechnisko to miejsce, które często będziesz odwiedzać. Znajduje się tam gwoździe prosty

14 wolnie Lovecrafta, że obiekty i budowle mają kąty w strasznych miejscach, do których nie przywykł ludzki umysł, tużież oko. Efekt jest moim zdaniem taki, że się miejscami robi nieco „nieomacznie surrealistycznie przerażającą”. Ale może się czepiam.

Gra trzeba pochwalić za muzykę, nic to jednak nowego – w kyrandyjskim świecie zawsze pogrywało nam w tle coś przyjemnego dla ucha. Humoru tradycyjnie nie za wiele. Na polu zagadkowym, kolejny krok naprzód znacznie

(humu) utrudnienie naszych poczynień oraz parę (buuu...) dróg wyjścia. Solubony nakładają się na siebie, co doprowadza do zamieszania w umyśle blednego gracza, podążającego naraż wiadoma ściożkami, które nieraz wzajemnie się wykluczają. Frustrujące jest również, że konstrukcja większości puzzli wymaga od grającego biegania tam i z powrotem, w celu zbierania w kółko tych samych przedmiotów, co mniej cierpliwych może doprowadzić do białej gorączki.

W trzeciej części „The Legend of Kyrandia” po raz kolejny zmienia się główny bohater. Po księciu Brandonie i uroczej czarodziejce

i wygięte, flaszki puste i potłuczone, skórzany but i piłkę, (zastosowany skórek pomarańczowy nie stwierdzono). Gwoździami otwiera się zamknięte drzwi, potłuczoną flaszka zbiera kwiatki. Później, mogą się tu walać i inne, zagubione gdzieś przez Malcolma rzeczy, (np. mający wiele zastosowań orzech-na-nitce).
Cmentarz

Nie jest to obowiązkiem, ale możesz położyć dwa kwiatki na grobie Katherine i zmieniając nastrój na „Nice” pogadać z jej duchem.

Urwiisko

Transporter przy Urwisku przekonie na rynek i z powrotem.

Fabryka Zabawek

Klikając na kolejne planów dwiesz się na jaką zabawkę jest aktualnie nastawiona maszyna, ustawnie dźwigni można zmieniać. Aby wyprodukować konika bądź żołnierzyka wrzuć do maszyny drewnianko (zapas znajduje się przed Mleczarnią). Z jednej drewnianej zabawki można zrobić drugą. Skórzane pileczki możemy wyprodukować z buta, koftana lub zahipnotyzować wiewiórkę.

Apartament Malcolma

Prowadzą do niego drzwi z Fabryki Zabawek. W trzeciej szafidzie znajduje się orzech-na-nitce, a pod łóżkiem rozkładającego berlo. Można też obejrzeć album rodzinny, ewentualnie się zdrzemnąć.

III



Kopię do poziomu Dzików



Piwnica
Schodzi się tam z Ratusza lub przez dziurę w Fabryce Zabawek.

Wiewiórki
Zeby hipnotyzować wiewiórki, które rezydują na Śmiertniku rzuca się na przyjęte sezamowe ziarenka (dostępne w Mleczarni) i używa orzecha-na-nitce.

Węgorze

Orzech-na-nitce połączony z wygiętym gwoździem ma zastosowanie jako wędka do połówów węgorzy. Znane mi łowiska to Dok, Piwnica i czasami Zaba, można w tych miejscach również nabrać wody do butelek.

Bomba botaniczna

Lącząc węgorza z sezamkami otrzymasz użyźnione nasiona, które w kontakcie z wodą gwałtownie rosną.

Mleczarnia

Aby do mleczarni przeszyć krowy trzeba wrzucić do zbiornika pięć sztuk sezamków zalanych wodą albo dwa użyźnione również wodą potraktowane. Dziurawi się następnie gwoździem bądź nożyczkami pojemnik ze śmiertaną i napełnia się nią butelką.

Kanapka

Śmiertana, obok węgorza i sezamków jest składnikiem potrzebnym do produkcji kanapki, na którą w Kyrandii jest wielu amatorów. Odpowiednia maszyna znajduje się w pubie. Na przeskoczenie stolikum, w związku z czym należy wy-



puścić tam wiewiórkę. Aby nie zostać rozpoznany, trzeba się przebrać (wystantczy wiewiórka na głowie). Kanapkę można również wytargować od mówiącego szyfrem smarzaczka, jeśli będzie mu się proponować w zamian po kolei wszystkie zabawki.

Więzienie

Za każdym razem, gdy Malcolm zostanie rozpoznany (wchodząc gdzieś bez przebrania lub nie kłamiąc w Łazni), przy Urwisku złapie go Herman i wrzuci do więzienia. Można go dwukrotnie wykivać, raz kładąc drewnienko na drodze, a drugi dziurawiąc mu siateczkę stłuczoną flaszka lub żołnierzykiem. Niekroc opuścisz miejsce odbywania wyroku. Twój dobytek będzie można pozbierać bądź u wrót Zamku, bądź wygrzebać ze Śmiertnika.

SZESZ SPOSOBÓW NA OPUSZCZENIE KYRANDII

Elixsir Portalowy

Zejdź do Piwnicy. Użyźnione nasiona włóż między cegły i polej je wodą. Wejdź przez dziurę do Katakumb. Odkorkuj bukłak i začerpni j z niego Elixsir Portalowy. Udaj się do Zaby i wypij tam zawartość flaszki.

Elixsir Pegazowy

Odwiedź Pegazowe Lądowisko. Klam. Otwórz zgiętym gwoździem na orzechu-na-nitce wejście do Łazni i przesuwając strzałkę na wskaźniku zmień temperaturę wody. Gdy wszyscy uciekną zabierz kaftan i wdziej go, zahipnotyzuj

wiewiórkę i włóż ją na głowę. Tak przebrany Pójdz do Zanthii, połącz pod gabletką użyźnione nasiona i podlej je. Odwróciwszy uwagę czarodziejki wrzuć do kota konika i nalej płynu do swojej flaszki. Elixsir wypij na Lądowisku, po uprzednim powieszeniu kaftana na wieszaku i odhipnotyzowaniu czapki.

Żongler

Zrób trzy plieczki. Pójdz do Doku. Klam i zacznij żonglować.

Mim

Wrzuć mimowi do kaptura węgorza (uda się to jedynie wtedy gdy kaptur będzie widoczny). Następnie powtórz czynności opisane w sekcji „Elixsir Pegazowy” z tą różnicą, że tym razem zabierzesz kostium Mimy. Przed wypłynięciem pies z Doku zarządza od Ciebie kanapki. Zamiast węgorza możesz użyć jako składnika zahipnotyzowanej wiewiórki.

Czar Brandywiny

Przebierz się w cokotwiek i zaopatrzy w wiewiórkę, kanapkę i dwa węgorze ruszą do Piwnicy. Stan na dywaniku i kliknij najpierw na zielone, a potem na czerwone jabłko. Daj Darmowi kanapkę i rozmięszcz go berłem aż sobą pojedzie. Poczęstuj Brandywinę wiewiórką i zgodnie z jej sugestią kliknij węgorza na węgorzu.

Więzieni

Daj się komuś poznac i wróć nad Urwisko zaopatrzone w gwóźdz. Jak Cię złapią to trzymaj go w ręku, bo inaczej ulegnie konfiskacie.

W więzieniu otwórz kuferek zamieszkały przez heftującego (znaczy się wyczywiającego) nieszczęśnika i uklij go nożyczkami. Po naciśnięciu dźwigni zmajaśnie Ci on dłuższą linię, dzięki której wydostaniesz się na świeże powietrze..

Teraz niech Cię Herman złapie ponownie, tym razem trzymaj w ręku użyźnione nasiona. Jak znajdziesz się w Kamieniołomie, połącz je pod skałami i bądź łaszków się spocić... Znowu dać się złapać. Uwolni Rowenę tnąc jej łańcuch leżąącym opodal przecinakiem... A teraz ostatni raz. Otwórz na galerze zamek ukrytym przez siebie gwoździem i zmykał...

WYSPA KOTÓW

Wiedomości ogólne:

Wyspa jest zapchiona i Malcolm musi się regularnie drapać, bo umrze. Do dżungli nie można zapuszczać się bez maczety do trzebienia roślinności i uśmiercania niebieskich robaczków. Pod roślinami można znaleźć kości – pozbierać możliwie najwięcej.

Jeśli nie jesteś w Pieskowym Fortie, to bądź Nios i niech Cię furman podwiezie. Weź maczetę i pojedź do Kościego Otarza, wejdź na prawo do dżungli. Naklam Fluffy'emu, a da Ci skórzaną mysz. Wyjdź w prawo i uzyj jej na kulach przy Kolosie. Wróć furmanką do Pieskowego Fortu. Dajaj Duke'owi pozbierane kości, aż skompletujesz sześć drogocennych kamieni. W kocich ruinach znajdujących się w fortie jest zbyt ciemno, by można było coś zobaczyć – pojedź na prawo i powróć na tarasującą przejście roślinność, w prawym dolnym rogu odsłonięsz dziurę i sfotostaniesz mroki podziemi. Wyjdź na prawo i zajdź do ruin, aby użyć myszy na statuach w Pokoju Hieroglifów. Pojedź do Kościego Otarza i obejrzyj co będzie się działo, gdy położysz na nim poszczególne kamienie. Udaj się do Kolosa. Z poczynionych obserwacji wynika, że do kocich statufl włożysz (od lewej) diament, topaz, ametyst, szmaragd, szafir i rubin.

Podnieś kryształową mysz. Jeśli przez nieuwagę zmyszyfikujesz się, poszukaj Fluffy'ego, a da Ci ser – popularną odrutkę demyszy-



Cream Parlour



likującą. Od Fluffy'ego ruszaj trzy razy do góry na Piracką Plażę. Tam kliknij myszą na jednonogiego pirata Louie'ego...

KRANCE ZIEMI

Masz trzy monety na zakupy. Kup parasolkę i pływającą kaczkę, za ostatnią monetę możesz nabycie polisę ubezpieczeniową. Wskocz do pierwszej beczki od lewej. Na dole zatrzymaj kaczkę, pompkę powiększ kwiatek i skocz na niego. Wejdź do jaskini i obejrzyj film. Cały czas w kaczce skocz w wodospad. Spuść z kaczki pompkę powietrza i zaczep parasolkę o hak, aby dostać się na drugą stronę. Teraz używając parasolki pochnuń na dół wzdłuż skał. Wejdź do jaskini na film. Powtórz dwie ostatnie czynności.

OTCHŁAŃ

Królowa

Zwiedzanie będzie Ci przynosić Królową ciągłymi wezwaniem na królewnę i krzyżkiem. Żeby Ci dała spokój musisz przegrywać, a potem kłamiąc chwalić jej zdolności. Jak się dorobisz już jakieś gotówki, za jedną monetę możesz wykupić u stojącego za tronem faceta-syreny zastępstwo w najbliższej partii (powie Ci on także, że jedyną rzeczą na świecie, której boi się Królowa jest jej mąż, tylko że on nie żyje). Wszelkie potrzebne fundusze zdobędziesz u ślepego nietoperza.



Najlepszą metodą jest wchodzić i wychodzić za każdym razem powiadając się (oczywiście w trybie Klamstwa) za poborem podatków i inkasować po dwie monety.

Piekelnia Poczekalnia

Może tam Malcolm polecić wystrzelony z armaty, co kosztuje za pierwszym razem pięć, a za drugim dziesięć monet. Oprócz tego istnieje sposób tańszy – rozmieszcz berlem dzieciaki na Uniwersytecie, zabierz jabłko, nadgryż je i wyjmij robaka. Opuść lokację i wróć po następnego robaka. Teraz pójdź do podpory Śluzy i nakarm dwoma robakami największą rybę, a następnie skorzystaj z wodnej zjeżdżalni – przez wyrwę wpadniesz przed drzwi do Świata Podziemi.

Jak się stąd wydostać?

W Piekelnjej Poczekalni gadaż z zarządzającą kobietą, az dawiesz się jak przeprowadzić seans spirytystyczny. Następnie pojedź sobie zjeżdżalnią i na śmiertniku wyszukaj gazetę. Drugim rekwizytem, którego będziesz potrzebował, jest moneta (wizerunek króla). Pojdź do królowej, powiedz jej (w trybie miły, bądź normalny), ze nie umie grać i rozpoczęź partię. Gdy na szachownicy będzie stało już pięć (lub więcej) syreno-facetów upuść monetę i połącz na niej gazetę... Z królem nie gadaż. Zjeżdżaj do Poczekalni i porozmawiaj mile z czekającym w kolejce. W Piekło-Raju konwersuj ze wszystkimi, a potem użyj dziwacznego pojazdu i znajdziesz się w Kyrandii.

Gunther

Z Kotich Ruin pójdź na lewo do Pieskowego Fortu i weź maczetę. Teraz dwa razy w lewo i na góre. Porozmawiaj z Fluffy'm, a następnie idź w prawo i w lewo do Kolosa. Uruchom cheesemaker, a wyprodukowanego ser użyj na statule i pozbierz kamienie. Wróć do Fluffy'ego, a dostaniesz puszkę turczyka...

Stewart

Weź maczetę i idź dwa razy w lewo, dwa w prawo, lewo i do góry do Fluffy'ego. Reszta jak wyżej.

Obydwaj

Weź maczetę. Musisz zebrać dwanaście kości. Część z nich można wykopac z ziemi w Fortie (lewo, dwa w prawo), idź do Fluffy'ego (dwa w lewo, do góry) i oddaj mu swoją kośćlistą kolekcję. Reszta jak wyżej.

ZEMSTA MALCOLMA

Weź ze Śmiertnika obroże i wręcz ją w Zamku Jean-Claude'owi, po uprzednim pokazaniu Louie'emu któregoś z kamieni. Sklep Hermana znajdujący się w byłej Łazni prowadzi kupno i sprzedaż przeróżnych, mniej lub bardziej interesujących rzeczy. Zaśada jest taka, że gdy kupujesz placisz drogimi kamieniami, gdy zaś sprzedajesz, otrzymujesz w zamian garść sezamkowych ziarenek, których parę porci naprawdę Ci się przyda. Jeśli nie posiadasz aktualnie przedmiotu, który potrzebuje Herman lub nie odpowiada Ci jego oferta, to po prostu wyjdź i wejdź z powrotem. Musisz nałożyć widelki aby naprawić zepsutą maszynę do kanapek. Gorąco polecam również kupienie sztyletu, gdyż scena, którą się potem rozgrywa, robi całkiem przyjemne wrażenie (najbliższe skojarzenia to „Mortal Kombat”).

Spod własnego łóżka wyciągnij portret zmarłego króla, napraw maszynę, zmajstruj kanapkę i ruszaj do Ratusza! Tam położ portret w gablotce i nakarm Głos Rozsądku. A potem już tylko zakończenie.

Dixie

THE LEGEND OF KYRANDIA
BOOK THREE:
MALCOLM'S REVENGE

WYBÓR 38

IGRAJ MULTIMEDIAMI



PO 380.00

100% 100%

**JAKOŚĆ
STANDARD
ORYGINAŁ**

Advanced
GRAVIS

UltraSound ACE – dla graczy

Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:

- 32-głosowej syntezie wavetable
- 16-bitowej (44.1 kHz) jakości odtwarzania dźwięku
- 512 kB pamięci RAM dla próbek, rozszerzalnej do 1 MB
- wymiennemu założeniu 192 brzmień instrumentów General MIDI
- możliwości współdziałania z dowolną 8- i 16-bitową kartą dźwiękową

NOWOŚĆ

Działka z programami dla:

- UltraSound, Windows 3.1, SoundBlaster, MT-32, General MIDI.



UltraSound – dla wszystkich

Stanowi najpopularniejszy standard kart muzycznych z syntezą wavetable:

- 32-głosowa syntezja dźwięku z pamięcią RAM
- 16-bitowe (44.1 kHz) odtwarzanie z jakością płyty CD
- 8-bitowe (44.1 kHz) nagrywanie stereo
- 256 kB pamięci RAM, rozszerzalna do 1 MB
- 192 brzmienia General MIDI (ponad 5.6 MB próbek!)
- kalibrowane złącza joysticka

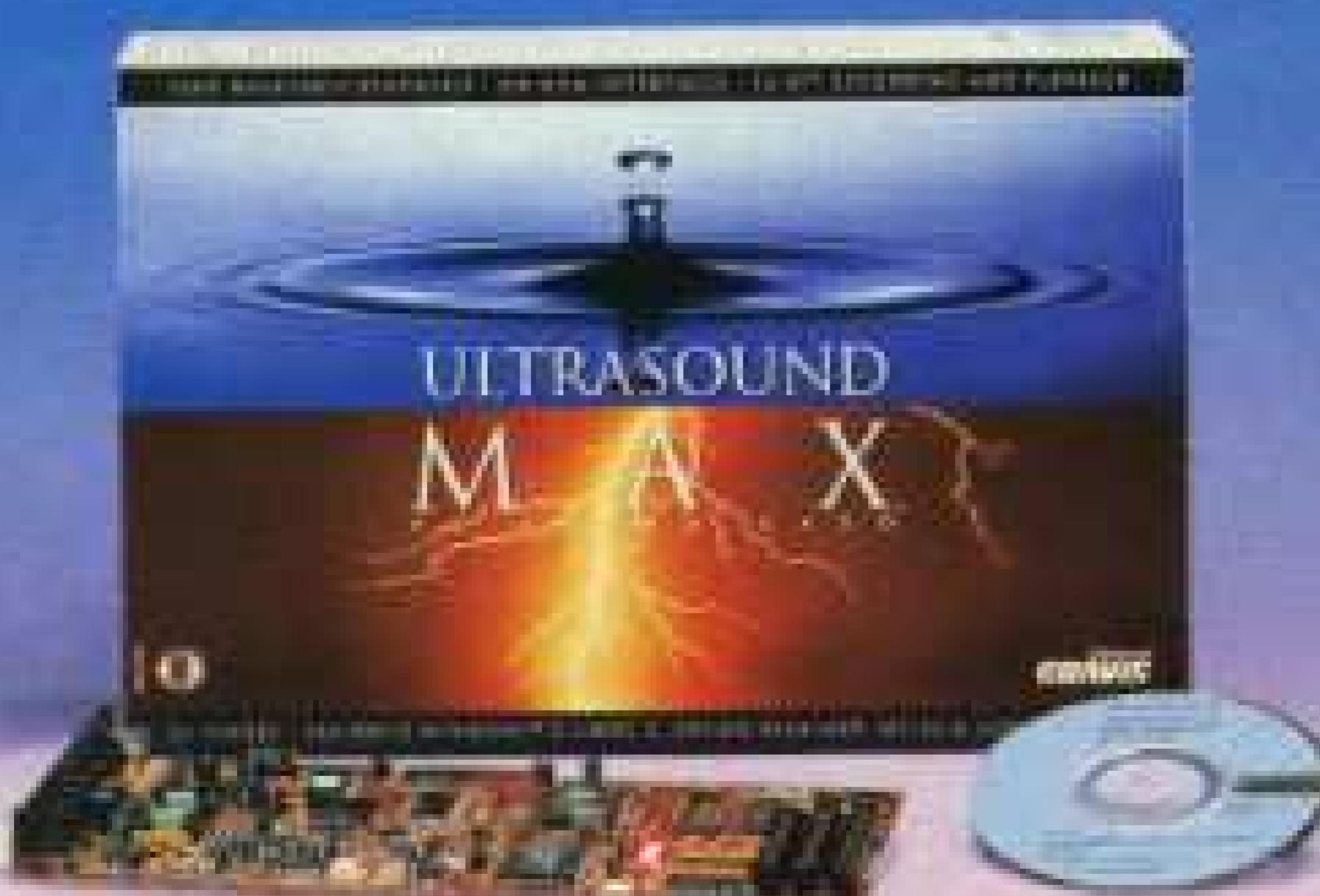
Kompatybilny z AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32 i Sound Canvas oraz Windows 3.1 i General MIDI



UltraSound MAX – dla maxymalistów

Zaspokoja ciekawienie nowel amatorów wykroju multimedia oferując wszystko to, co UltraSound oraz dodatkowo:

- 16-bitowe (48 kHz) nagrywanie i odtwarzanie dźwięku z jakością magnetofonu cyfrowego DAT
- procesor sygnałowy GSP do kompresji sygnału dźwięku
- 512 kB pamięci RAM, rozszerzalna do 1 MB
- 3 złącza do czytników CD-RW: Sony, Maxell, Panasonic



PMC – Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
00-118 Warszawa, Emilii Plater 47
tel: (0-22) 261889, 279230, 279238
fax: 279572

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



Bureau 13

Usiłowałem ten tekst zacząć już ze trzy razy, za każdym razem od narzekania. Teraz spróbuję inaczej – ponarzekać na samym końcu.

„Biuro 13” to tajna agenda rządowa, zajmująca się działaniami i zjawiskami nadprzyrodzonymi – telepatią, czarną magią, telekinoportalistycją i te rzeczy. Biuro jest tak tajne, że coś okropnego, a jego agenti za wszelką cenę muszą uniknąć ujawnienia swojej tożsamości i typu działalności. Akcja gry zaczyna się w kilka godzin po ataku, jakiego dokonał niejaki J. P. Withers (były, a może nawet poniekąd aktualny agent biura, formuła organizacyjna powoduje niemożność ustalenia tego drobnego faktu). Celem ataku, nie do końca skutecznego (ofiara przeszła i leży w szpitalu) był szeryf Tucker, pełniący porządku w miasteczku Stratusburg. Biuro, bojąc się wpadki, wysyła swoich agentów w pogон za Withersem. Zadanie: wyjaśnić przyczynę ataku na szeryfa, zlokalizować Withersa, zrobić z nim porządek.

Na razie całość nie wygląda zie, a w każdym bądź razie nie



gorzej od wielu innych tego typu gier. Jedziemy więc dalej.

Początek gry (było nie było przygodówki) przypomina co nieco RPG – zaczynamy bowiem od wyboru dwóch agentów. Każda z sześciu postaci, jakie mamy do wyboru potrafi co innego i ma inną umiejętność. Będzie to miało później istotny wpływ na scenariusz i sposób postępowania potrzebny do ukończenia gry. Jeden z agentów – Isaac Richards – jest specem od spraw technicznych (nie wieǳieć czemu nazwanym hakerem). Wprawdzie jego umiejętności walki są cokolwiek nikłe (a mają się przydać w czasie gry), jednak wystarczy mu pokazać



kilka drobnych elementów, żeby złożyły z nich bombę. Inni muszą w tym celu najpierw znaleźć książkę „Jane's book on bombs”. Delilah Littlepanther chodzi w zmechanizowanej zbroi, w związku z czym jest zabezpieczona przed byle atakiem i może turkiem stłuc szyby w okolicy, a taki Alexander Keltin, wampir, może się zmienić w mgłę i w tej postaci wrócić przez szparę pod drzwiami do zamkniętego pokoju. Inni muszą znaleźć inny sposób dostania się do środka. W efekcie wybór postaci ma istotny wpływ na scenariusz, według którego będziemy grać. W tej chwili „Biuro 13” wygląda już bardzo interesująco, zaczynamy więc drążyć dalej. I to jest



niestety błęd, bo dalej robi się cokolwiek żałosno.

Gra jest nie logiczna, niekonsekwentna i niechlujna. To chyba najkrótsza recenzja jaką kiedykolwiek napisałem, jednak postaram się ją uzasadnić. Jedna z pierwszych informacji jakie otrzymujemy, brzmi: agent biura robią co mogą, by uniknąć nepotrzebnego zwracania na siebie uwagi. Życzą powodzenia każdemu, kto prowadząc przez małe amerykańskie miasteczko angielskiego wampira i zamkniętą w pol przezroczystej zbroi dziewczynę w kostiumie kąpielowym uniknie zwrócienia na siebie uwagi. Z tego co słyszałem o amerykańskiej prowincji jest mniej więcej taka sama jak nasza – cokolwiek konserwatywna (choć konserwatyzm jest w tym przypadku wyjątkowo względnym pojęciem) i plotkarzka. Po pół godziny za Delią biegłyby wszystkie psy i dzieci z okolicy, kobiety wyglądałyby ukryte zza firanki, a każdy normalny chłop przypominałby sobie o nie cierpiącej zwłoki sprawie do załatwienia w centrum miasta w środku nocy.

To jednak detali, wprawdzie śmieszny, ale nie mający większego wpływu na samą grę. Kiedy jednak po otwarciu drzwi i ich obejrzeniu dowiadujemy się, że są one nadal zamknięte (albo że świecąca na czerwono dioda informuje, że są zamknięte), albo kiedy po wysiedzeniu w powietrzu jednego z bohaterów dowiadujemy się, że drut, którego zerwanie spowodowało wybuch nadal wisie w poprzek korytarza, człowiek zaczyna się co nieco wkurzać. Nie wiem jak Wy, ja lubię być przez autorów gry traktowany w miarę poważnie, a nie olewany.



Do tego dochodzi interfejs użytkownika, cokolwiek niewygodny i nieporęczny – zasadniczo gra obsługiwana jest wyłączenie myszy, bez której ani rusz, ale są momenty, w których wybór jednej z dwóch opcji należy wykonać z klawiatury – bowiem klikanie na nich myszą nie daje żadnych efektów. To, że aby znaleźć kasetę magnetofonową pod stołem trzeba trafić w ten jeden, jedyny pixel (no, może jest ich nawet z pięciu) też wkurza. Całe szczęście, że kasa nie jest niezbędna.

Jakby tego wszystkiego było mało, gry nie daje się sensownie skonfigurować – kopią którą dysponowaliśmy (bynajmniej nie piracką) na trzech różnych komputerach wyposażonych w różne karty muzyczne (uwzględnione w opcjach konfiguracyjnych) nie chciała grać, a jedynie mówiła „Ahh, my miętak” podczas prób przeprowadzenia akcji uznanych przez nią za idiotyczne (podobno w wersji CD muzyka nagrana jest jako ścieżka dźwiękowa, może posiadacze tej wersji będą mieć więcej szczęścia od nas).

Podsumowując – gra jest taka sobie. Jest w niej kilka ciekawych pomysłów, znośna grafika – i pokazny zbiór niekonsekwencji i głupot, które po dwóch dniach zmniejszyły moj entuzjazm do stanu nadzwyczaj nienadzwyczajnego.

RobaquaZ



1. Jimmy Suttle

2. Selma Gray

3. Delilah Littlepanther

4. Alexander Keltin

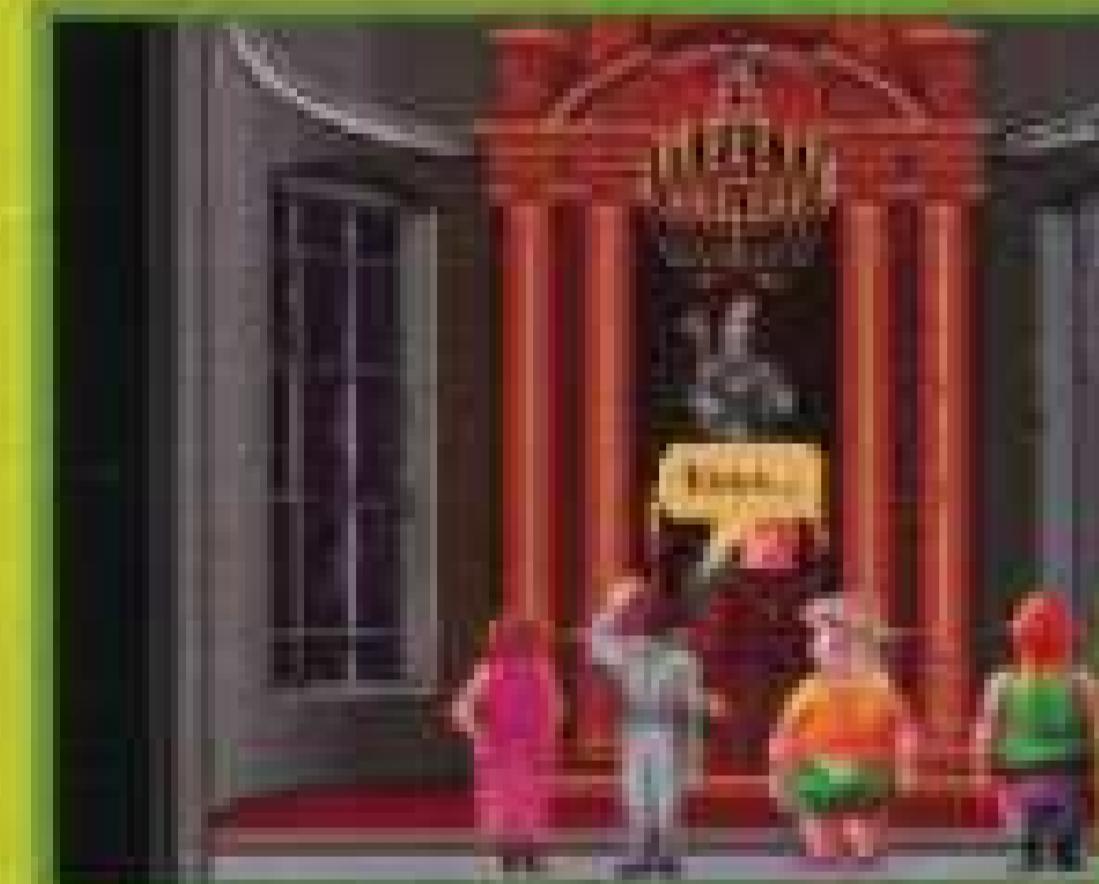
5. Father Jonathan Blank

6. Isaac Richards

Wąchock – ktoż nie słyszał dowcipów o soltysie, jego córce, kościołem, drodze, moscie, Peweksie i parusem innych rzeczach. Poziom większość tych żartów był cokolwiek niski, dwacale nad poziomem morza, ale śmiałe się z tego celu Polka. W ramach szukania naszego, własnego, przańskiego stylu przygodówek Avalon wydał grę opartą właśnie o te dowcipy...

Zadanie, jakie stawia przed nami los, brzmi: odnaleźć Leona, narzeczonego córki soltysa, który to rzecznego Leon uciekł byt z własnego ślułu tukając przy okazji witraż w kościele. Ruszamy więc (popędzani solidnym kopnięciem, jakiego na stolec nie oszczerdziła nam żona soltysa, postać również szeroko znana) w Wąchock i okolice, szukać Leona i namówić go do ślubu.

Początkowo mamy do swojej dyspozycji wyłącznie jedną lokalizację – podwórkę soltysa. Po nakarmieniu kuchucha kościoł ma można



wyjść dalej; obejrzeć azotoki autobus i zwinięty na noc astalt, ludzie kościoelnego rzucającego cegłami w dzwon, napojony dziedz (wywabiony w winnym do domu dymem z papierosa) zostawi drut nadający się na wytrich, nie skrzypiąca mysz umozliwi przekupienie psa, a karolarze pomogą nam wrócić żarówkę. Tadami Mamy następnie kilka lokacji, do których możemy się udąć, łącznie z restauracją i kilkoma mniej publicznymi miejscami. Nastepnym kluczem do sukcesu jest kopertówka wręczona odpowiedniej osobie (zawartość koperty nie ma na szczęście większego znaczenia, aby nie była oklejona jakimiś śmieciami), potem trzeba już tylko wejść na wzmacnione drzewo – po przygotowaniu odpowiedniej nalewki na ziołach (o wyglądzie selera i smaku maggi). Po drodze przypadną się bilon do wykopania dołu i zabójczo uroda córki. Kluczowym momentem jest lepanie much – jak w życiu, potrzebne są szybkość, refleks i odrobiną szczęścia.

Na koncu będzie pointa – w zmiernieniu cokolwiek zaskakująca. Całość daje się przejeść w ciągu kilku, może kilkunastu godzin.



Jako znany malkontent, nie mogę się powstrzymać od ponarzekań. Przede wszystkim w grze zastosowano bardzo nietypowy interfejs użytkownika – popatrzcie zresztą na zrzuty ekranu. Ta siatka po lewej na dole to przełączniki, którymi zmieniamy lokalizację – zamieszk wychodząc poza krawędź ekranu. Akurat tam kawałek jest w mieru sympatyczny i czasem może zaoszczędzić czasu (nie trzeba wędrować przez dwadzieścia stronów zanim dojdzie się do potrzebnego). Inne elementy interfejsu są



No coż, moj maty kwiatuszku... Latka leca, pora ci za mąż iść!

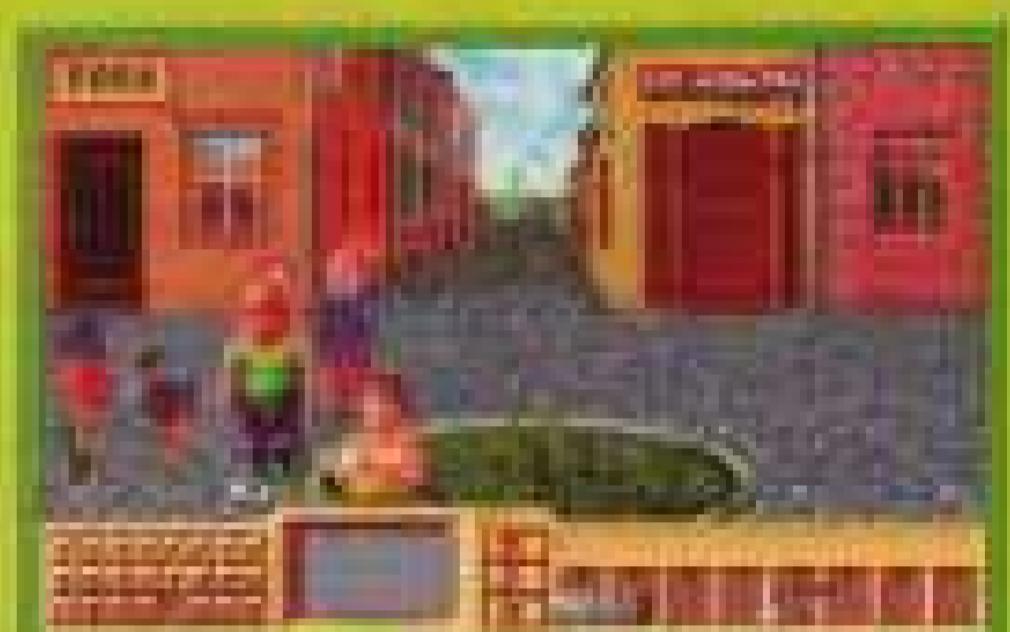
SOLTYS

L.K. AVALON SG

18	18	18	18

POZAT

WYKON. 100%



już jednak cokolwiek wkurzające – żeby namówić soltysa do wykonania jakiegoś wieku operacji, trzeba go najpierw ustawić w odpowiednim miejscu, inaczej powie „Z tej odleg-

kości nie da się nic zrobić” – zamiast samemu podejść, gdzie trzeba. Za pierwszym razem jest to dmuchna, za trzecim co najwyżej fajne, za siódmym – irytujące. Jeśli mamy już za sobą interfejs, to kilka słów o dźwięku – wyłączyć da się tylko muzykę, efekty dźwiękowe (a zwłaszcza steknięcie soltysa, nie rozumiejącego polecenia) leżą z głosniczków całe – chyba, że gra skonfiguruje się na bezdźwięczną. To też nie umila życia, jako że wyżej wzmiankowanego steknięcia trzeba się zarwycaj naduchać aż do bólu. Ostatni powód do nerwowania, to scenariusz. Gra ma dwie podstawowe wady. Po pierwsze, przypomina filmy Tyma, składające

się z ciągu gęgów, niekoniecznie wiążących się w jedną całość. Grają nie czuje się ciągłości akcji. Po drugie – niesłyszy, poziom dowcipu prezentowanego w „Soltysie” jest cokolwiek przyjemny, zgodnie zresztą z punktem wyjścia do scenariusza. Wszystko to razem raczej nie wpływa na umilenie zabawy i przyznam szczerze, że grajemy w „Soltysa” (i skończyliśmy go) raczej z poczuwa obowiązku, niż z powodu fascynacji grą jako taką.

Teraz powinno być podsumowanie – i jesteśmy w kropce, jako że gra podobno nam się cokolwiek nie za bardzo, ale nie była aż tak źła, żeby ją zniszczyć recenzję jeszcze zanim znalazła się nadruk w sprzedaży. Nie awijajmy więc w bawelnę – gra plasuje się w górnjej strefie standów średnich. Jeśli jednak ktoś jest zwolennikiem zdrowego, koszarowego humoru, w którym głośny pierd stanowi o wszystkim – niech „Soltysa” kupi, uruchomi i poczeka chwilę aż nie robiąc – doczeka się strzału, który cudem nie powoduje pożaru i zawalenia wszystkich budynków w okolicy. Osoby o nieco bardziej wyrafinowanym smaku mogą sobie tę grę odpuszczać.

Naczelny & Młody

Peter & the Wolf



„Calineczka” i „Piotruś i Wilk” stanowią początek serii produktów wytwórnii Warner skierowanych do najmłodszych. W przeciwieństwie do opisanej poniżej „gry”, „Thumbeolina”, pudełko z „Piotrusiem” ma zdecydowanie ciekawszą zawartość. Oprócz kąpiąka z programem dostajemy płytę audio na której znajdują się fragmenty muzyczne: historię powstania dźwiękowej wersji bajki; opowieść o Piotrusiu i Wilku ilustrowaną muzyką i wreszcie esencję – utwór Siergieja Prokofiewa który był impulsem

mil Filmowej (w skrócie Oscara). Muzyka... nie, nie będę pisał głodnych kawałków o tym jaką jest doskonała. Skomponował ją Siergiej Prokofiew i to całkowicie wystarczy za rekordem. Szkoda, że ścieżka dźwiękowa nie została umieszczona na płycie jako audio tracks. Kiedy porównuje się te same fragmenty odgrywane w 8 bitach przez Sound Blastera i poszerzone z kompaktu, odczułuję się włączając komputer.

Całość jest w swojej strukturze kompletnie różna od „Thumbe-

liny”. W głównym menu znajdują się cztery opcje: informacje o kompozytorze i animatorze; bajka o Piotrusiu; wycieczka po orkiestrze symfonicznej oraz prosta gra (Crazy Log Game). Bardzo ciekawe jest poznawanie orkiestry – można się dowiedzieć jakie instrumenty ilustrują zachowanie poszczególnych zwierząt występujących w bajce i obejrzeć króciutkie filmiki pokazujące technikę gry.

W przeciwieństwie do „Calineczki”, „Piotruś” jest interesującą pozycją nawet dla starszych dzieci (12 lat) i ma sporo walorów edukacyjnych. Zabawa nie nudzi się po piętnastu minutach i z przyjemności wraca się ponownie do gry. Świetną sprawą jest bonusowy kompakt

audio – polecam. Niestety, dochodzimy w tym miejscu do rzeczy zasadniczej, fundamentalnej i podstawowej za razem: znajomości języka. Jest ona absolutnie konieczna, gdyż wszystkie teksty narratora (jest ich naprawdę sporo) występują w postaci mówionej. Istnieje co prawda wyjście – zasięg z maluchem do komputera i przekladać mu wszystko na język ojczysty. Z własnego doświadczenia wiem, że wysiłek tego rodzaju kończy się szybkim zaschnięciem gardła, które przewyciążone przy

pomocy płynów slinogenowych po krótkim czasie przeradza się w zupełnie obezwładniającą senność...

ROOSHKEEN

PETER & THE WOLF

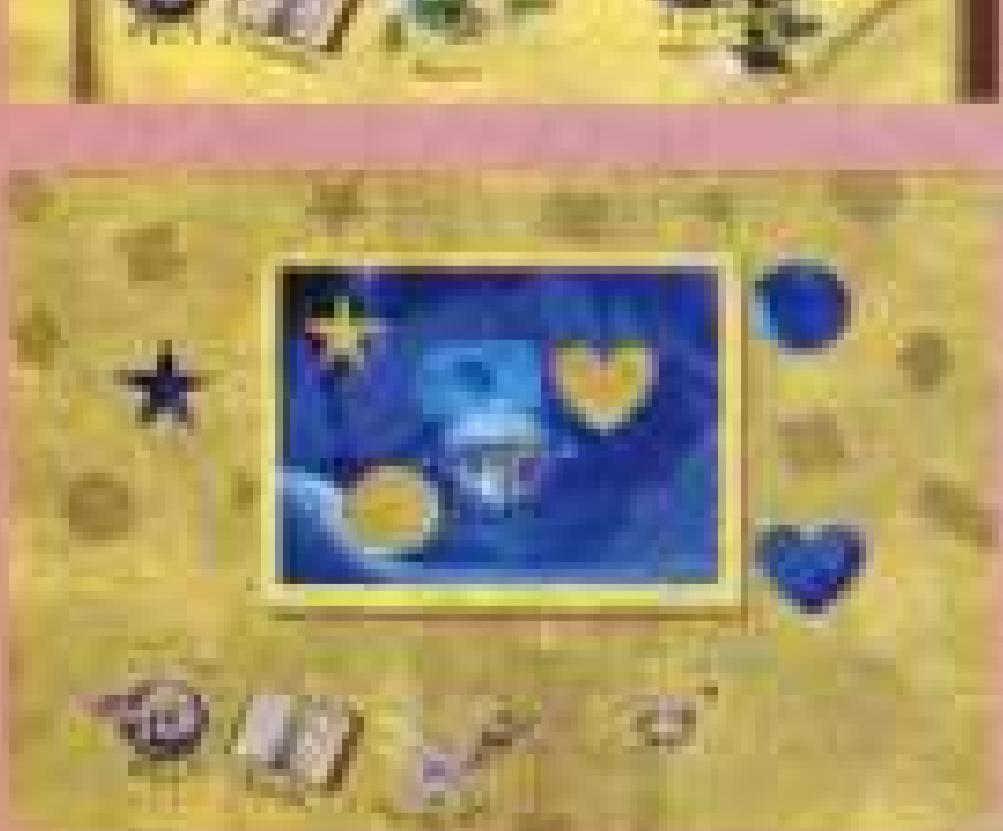
TRUE MIRRORS INTERACTIVE
CENA: 100 PLN/1000 ZŁ



PC/MAC

DATA: 1998

Thumbelina



„Thumbelina” to po polsku Calineczka. Bajkę H. C. Andersena o dziewczynce nie większej niż kciuk znają wszyscy. Niedawno wytwórnia filmowa Warner Brothers wyprodukowała pełnometrażowy film rysunkowy opowiadający o przygodach Calineczki i przy tej okazji postanowiono upiec dwie pieczęcie na jednym wideolu – wydano kompaktową wersję bajki i ochrzczono ją mianem „Multime-

dia Interactive Story”. Jak zwykle w takich przypadkach bywa, interaktywność jest żadna.

Zaraz po wystartowaniu „gry” znajdujemy się w głównym menu, z którego można wybrać jeden z siedmiu etapów przygód dziewczynki (bedziemy w nich „uczestniczyć”). Następnie odbywa się najwyklujszy w świecie slide-show przerywany od czasu do czasu wyświetlonymi na ekranie filmikami, z których połowa na mojej karierze (Paradise Bahamas 64) nie dawała się oglądać. Zamiast obrazu widać było czarne ciemno – może to był jednak winie koszki S3, która zmiana jest z nie zauważa poprawnego zachowania. Oprócz oglądanych filmików mamy też układanki, rysunki do kolorowania oraz lekcje matematyki polegające np. na połączeniu do trzech.

„Thumbelina” adresowany jest do dzieci w wieku 3-8 lat i zapewniam, że jest to adres prawdziwy. Banalność problemów występujących w „grze” jest wręcz zakazująca dla bardziej doświadczonych wyedukowanych (na przykład dwulecia latków rozwalających Kintaro w dwóch rundach bez straty energii). Zostanów mimo jednak, ile dzieci w tym wieku zna język angielski. Pewnie ze czwartą promila. Anglojęzyczność w połączeniu z infantylnością daje kombinację odpowiednio tylko dla dziecka ambasadora USA w Polsce,

TRUE MIRRORS INTERACTIVE			
CENA: 100 PLN/1000 ZŁ			
Story	Music	Art	Game
10	10	10	10

PC/MAC

DATA: 1998

Szkoda, bo „gra” jest naprawdę ładnie zrobiona i może dać maluchom dużo radości.

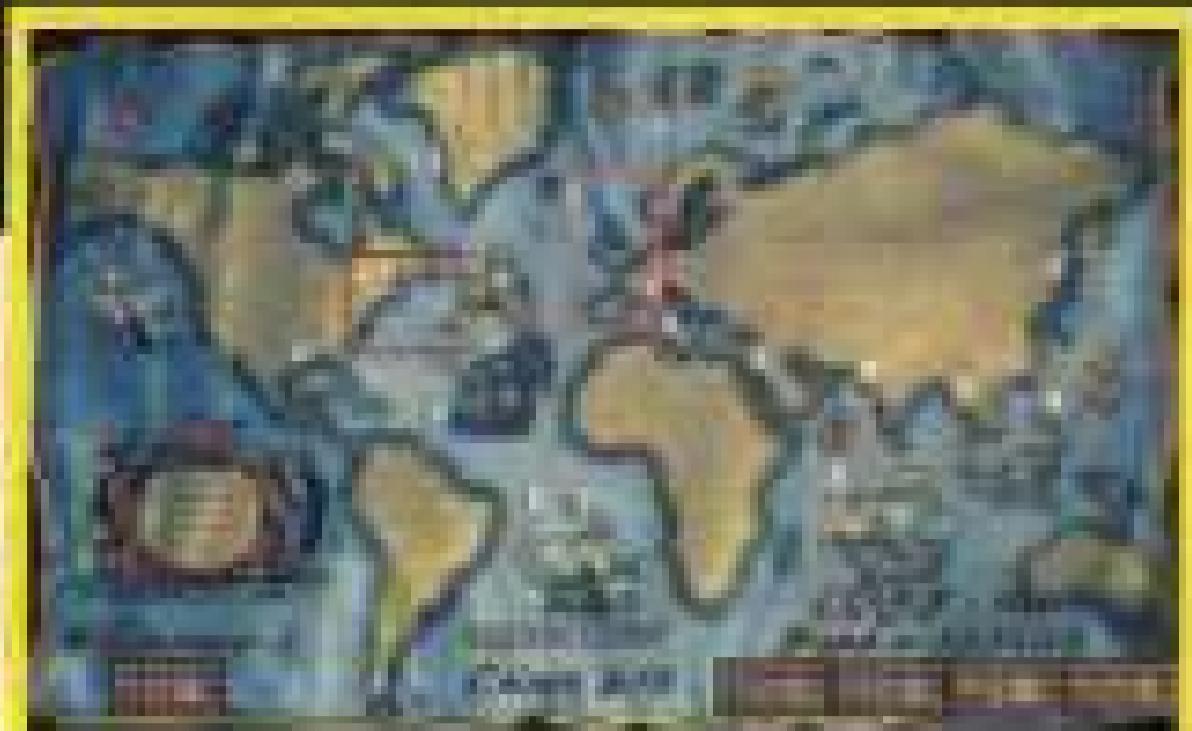
Gra ocenita moja 15 letnia siostra, ze względu na brak w moim otoczeniu osób młodszych.

P.S. W całym tekście słowo GRA umieszcilem w cudzysłówie, ze względu na wybitnie małą grywalność „Calineczki”. Krążek ten przeznaczony jest bardziej do oglądania, co jednak z punktu widzenia wieku odbiorców jest bardzo wskazane. Co byście powiedzieli, gdyby sześciolatki nie dawały Was szans w deathmatchowym „DOOM-ie”?

ROOSHKEEN

Jeszcze więcej

1 High Seas Trader 2 Voyages of Discovery



Samotny biały żagiel rósł szybko w oczach. Była to piracka korweta – jeden z tych kur-duplowatych stateczków pętających się po Karaibach w poszukiwa- niu łatwej zdobyty. Tym razem miał pełcha. Sprawnie zwrociles się burą do nowo przybyłego i narychtowalesa działa. Gdy podpły- nał dość blisko, da-łeś salwę całą burą – będzie tego 32 działa. Piraci obrazili Cię śmiertelnie – nawet nie zdążyli się poddać, a już poszli na dno. Po pierwszej salwie! I gdzie tu zabawa?

Trudne początki żeglowania

Na szczęście w grze nie odbywa się to tak łatwo, przynajmniej na po-czątku. Zaczynasz jako kapitan w 1650 z jednym marnutkim stateczkiem, którym z ładwością umiesz sterować i odrobiną groza na dobry początek. Przed Tobą dalekie podróże, tysiące ton przewiezionych to-

warów, setki pasażerów i liczne bitwy morskie. Celu właści- wie przed To- bą nie widać – pływać możesz, ile chcesz, ale jeśli samo pływanie Cię nie bawi, możesz sobie postawić za punkt honoru zdobycie najwyż- szego stopnia wtajemnicze- nia żeglarza.

Droga do tego daleka.

Na początek musisz kupić mapy i wynajęć sternika. Po-za tym wszystkiego masz po trochę – w sam raz, by wypłynąć z portu.

Zanim go opuścisz, warto zwie- dzić kilka miejsc:

karczma – werbujesz tam żołnie- rzy, żeglarzy i majków; spotkasz także uczciwych i nieuczciwych pa- sażerów oraz osoby oferujące conne rzeczy do Twej kolekcji pracowci- cie gromadzonej w posiadłości (jeśli już ją kupisz); pasażerów nie- uczciwych (zbiegów, złodziei, szpiegów) poznasz po tym, że często brakuje im słów (mówią „Hmmm”), każdą nie pytać o więziony przez nich towar lub po prostu dużo płacić – ich przewóz obniża Twój prestiż potrzebny do otrzymania wyższego stopnia wtajemniczenia; w karczmie możesz powiększyć morale swojej załogi fundując jej ko- lejkę oraz poznać plotki ze świata; im miejscowości większa, tym w karczmie rojnie;

bank – jedyna miejsc, w którym nie wydając pieniędzy ciągle Ci ich ubywać; bank bowiem pobiera odsetki od zdeponowanych w nim sum (może to dziwne, ale i tak często wychodzi taniej niż utonięcie z całą kasą);

warów, setki pasażerów i liczne bitwy morskie.

Celu właści- wie przed To- bą nie widać

rynek – kupisz tam wszystko, co jest w porcie i dowiedziesz się o ce- ny towarów w portach, które masz na mapach;

dok – kupisz w nim okręt (używa- ny lub zamówisz wykonanie nowo- go), sprzedasz swego starego wra- ka, zaopatrzysz okręt przed podró- żą w rum, wodę, owoce (bierz wię- cej, niż innej żywności – znakują błyskawicznie), mięso, broń ręcz- ną, płotno zagłowe, drewno (ostat- nie dwa rzeczy służą do napraw w czasie rejsu), działa i trzy ro- dzaje amunicji do nich;

Gdy już kupisz, co trze- ba, wchodzisz na statek. Masz na nim wszystkie zgromadzone dotąd mapy (jeśli są nowe, dość dokład- nie informują, gdzie możesz się spo- dziewać mieżlin, skał i piratów; nie możesz pływać po akwenach, których map nie masz, bo zostaniesz wyrzucony za burzę przez własne spaniowane marynarzy). Twoje kolejne tytuły wtajemniczenia żeg- larskiego (im wyższy tytuł tym wię- szymi okrętami możesz dowodzić), stan zaawansowania w zdobywaniu kolejnego stopnia oraz wszelkie możliwe statystyki (co wieziesz, za ile kupiles, jakich masz pasażerów, jakie są penie i morale Twej załogi).

Handel i walka

Wiedząc już tyle wyznaczasz kurs i płyniesz. Z początku głównym źródłem dochodu będą przewozy pasażerskie i towarowe (jestes za mały, żeby się bić z każdym napast- nikiem), ale mając już drugi stopień wtajemniczenia i dowodząc han- dlowcem (MERCHANTMAN) mo- zeasz spokojnie napadać na piratów i okręty państw, z którymi Twa oj- czyzna prowadzi wojny – to spraw- dzony sposób na łatwy zarobek, da- jący przy tym prestiż.

Walka rozwiązyana jest bardzo przyjemnie, choć traci znaczo-

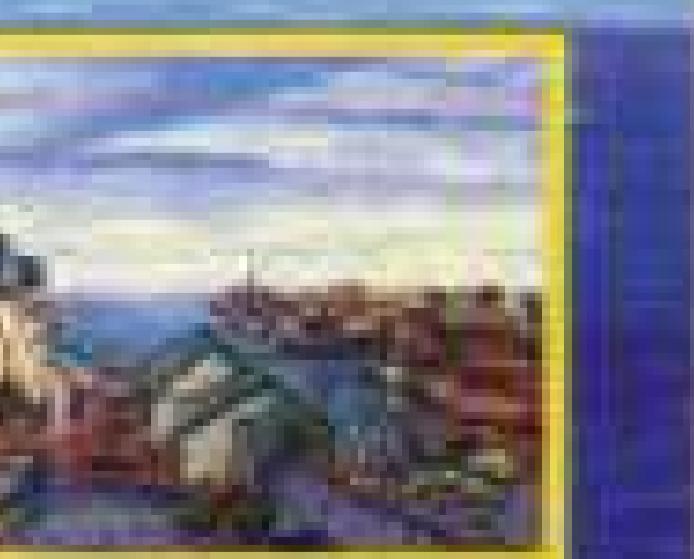
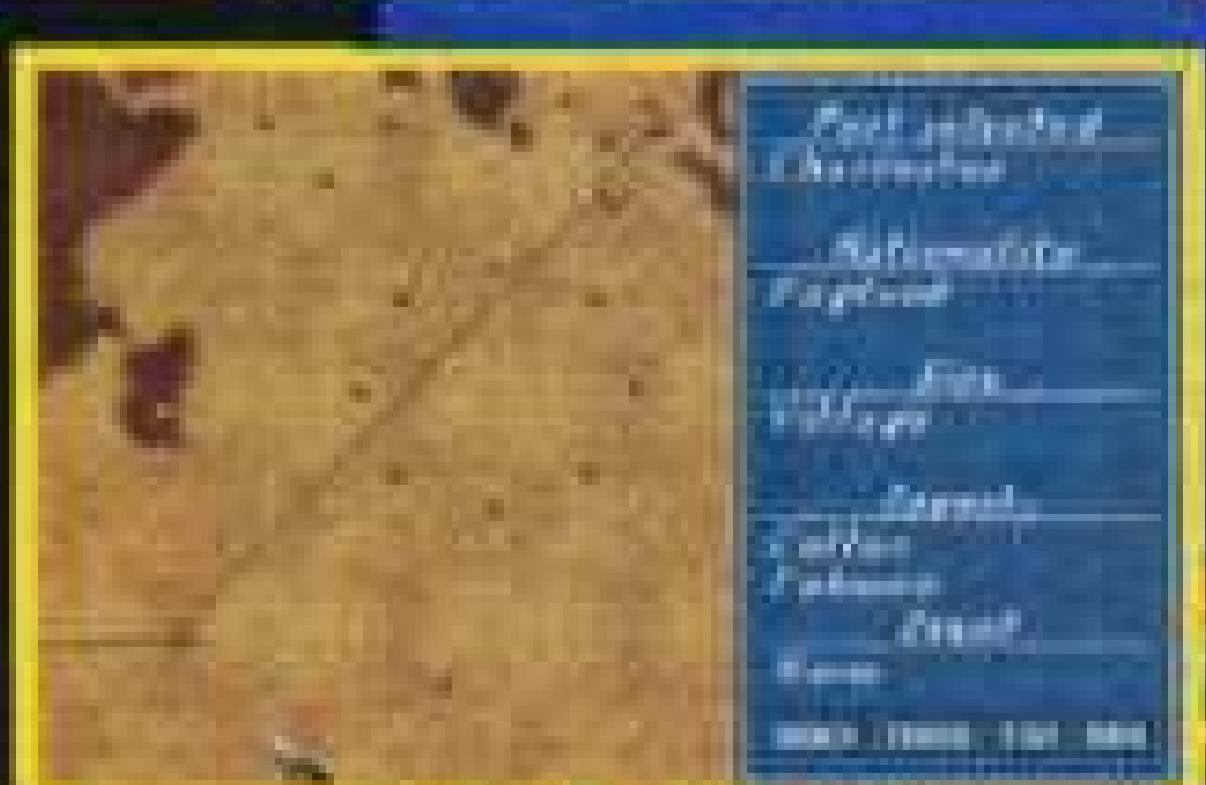
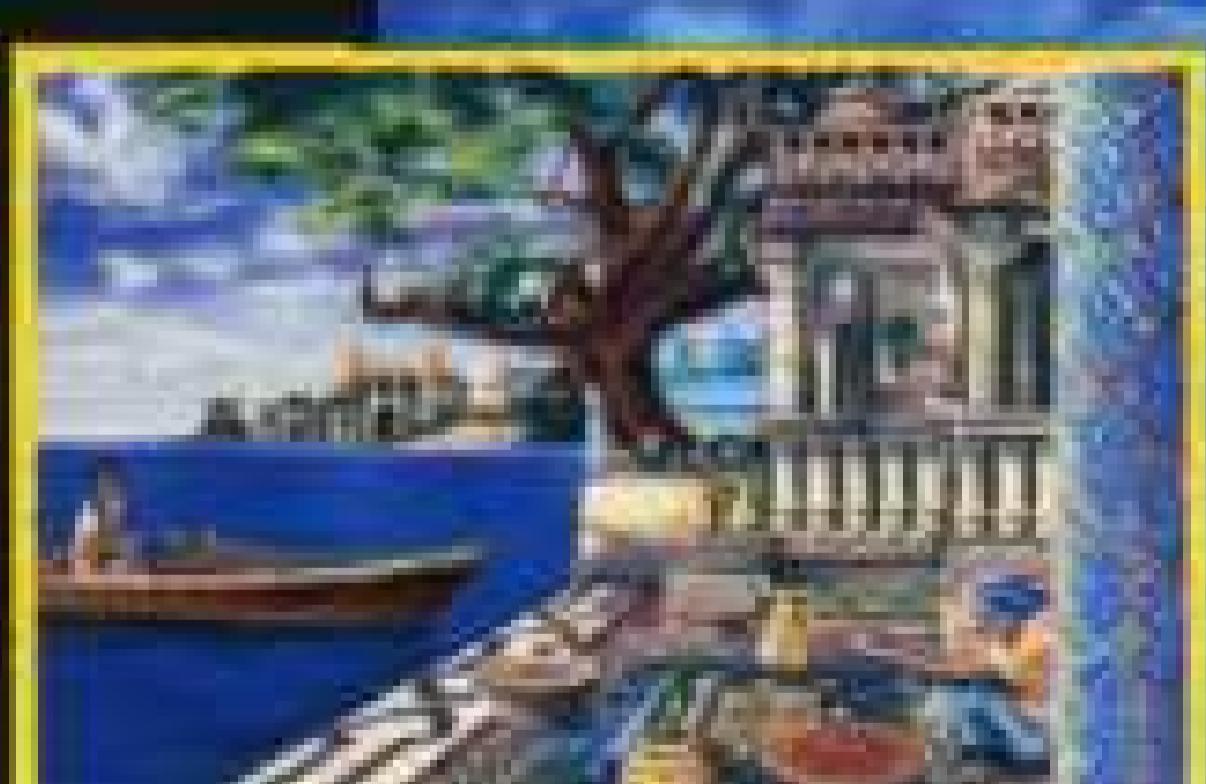
ciką. Należy zwrócić się burą ob- sedzoną przez żołnierzy do okrętu, do którego strzelamy, wycelowat tak, by nieprzyjacielski okręt znalaz- się na przedłużeniu mezu i odpalać (najlepiej salwą z burty). Gdy ok- rèt przeciwnika ma dosyć, poddaje się i możemy wybrać ze sklepu Ko- la Fortuny towary, jakie wiezie. Jeśli nie możemy się doczekać poddania i mamy wystarczająco liczną, uzbro- joną załogę, możesz przystąpić do abordażu (uważaj, by nie zostać przypadkowo starańowanym). Lecz bądź ostrożny – jeśli przegrasz, zosta- nie Ci łódka i oszczędności zgromadzone w banku. Jeśli z kolei za- lejesz przeciwnika gradem armat- nich pocisków nie chcąc się bawić w abordaz, jego statek może zato- nąć, zanim przepakujesz towar do siebie (najczęściej zdarza się to, gdy płyniesz FOURTH RATE, którego zresztą nie polecam, ze względu na małą ładowność w porównaniu z liczbą działa).

Gra moim zdaniem jest świetna. Trochę przypomina „Pirates”, lecz o wiele mniej uwagi poświęcono wątkowi przygodowemu. Nie moż- ne zdobywać statków i tworzyć własnej floty, nie szuka się skarbów. Grywalność na tym trochę cierpi. Nie ma też jednoznacznie zdefini- wany zakonczenia. Ale możliwość sterowania statkiem z jego wnętra, różnorodność portów, dane na ma- mapach dezaktualizujące się z upły- wem czasu, szybko zmienią poli- tyczne i liczne bitwy morskie czynią „High Seas Trader” wyjątkowo atrakcyjnym.

Sir Hassak

Producent: Impressions
Rok produkcji: 1995
Komputery, na których chadza: PC 386, 4 MB, GUS, AWE32, MIDI

High Seas Trader



Wrogie floty spokojnie płynęły w szynach torowych od czasu do czasu opkuwając się armatnymi kulami. Wyeliminowani z zabawy marynarze nerwowo machali rękami i pokrykiwali starając się zwrócić na siebie uwagę i jednocześnie

my, to nie po to, by sobie niszczano. Trzeba sprawdzić pierwszych kolonistów, zacząć nawracać tubylców, no i przed wszystkim zacząć od uprawiać (buraki cukrowe, tyton i bawełnę) lub wydobywać (rudę, srebro, złoto), by potem wywozić to



VOYAGES OF DISCOVERY

nie utonąć. Nikt się nimi nie przejmował. Dobre obyczaje nakazywały, by zająć się najpierw okrętami przeciwnika. Nie szło przecież o byle co. Dokonywał się właśnie podział Nowego Świata.

Na podbój

Firma Black Legend zafundowała nam kolejne zmagania o zamorskie kolonie. Należy przy tym dodać, że jest to jedna z ich bardziej historycznych wersji. Całość zaczyna się w roku 1480, kiedy to Ty, przedstawiciel jednego z mocarstw kolonialnych, wyruszasz z macierzystego portu na pierwszą wyprawę odkrywczą. Dysponujesz jednym statkiem, do którego musisz skompletować załogę, zaopatrzenie, materiały niezbędne do naprawy okrętu podczas rejsu oraz uzbrojenie. Biorąc pod uwagę zasoby finansowe, jakimi dysponujesz, będzie to zapewne znikoma część tego, co mogliby wejść na okręt.

Płyńąc odkrywasz wybrzeża lądów. Nie sugeruj się jednak kształtem kontynentów branymi z atlasu. Łady generowane są losowo, ich kształty i wielkość dowolne. Teraz pozostała wysadzić siły ekspedycyjne na ląd i poszukać jakieś wioski tubylców. Po znalezieniu należy przystąpić do pertraktacji w celu jej kolonizowania. Miejscowym przy pierwszym spotkaniu ofiarowujemy paczkę. Jeśli ich zapomnieliśmy wziąć z portu macierzystego lub miejscowi życzą sobie ich więcej niż wzajemny, mają pecha. Skęgamy po drugi argument, zazwyczaj skuteczny – armię. Trochę to niehumanitarnie, a nawet czasem szkodliwe (gdy zbyt często się zdarza, Kościół nakłada na nas ekskomunikę i siła naszych jednostek się zmniejsza), ale kiedy w grę wchodzą pieniądze...

Jeśli już coś podbiję-



do stolicy imperium, sprzedawać i mieć fundusza na nowe podboje.

Wygląda to na perpetuum mobile, ale

niestety, tak nie jest. Piasiek w tryby tej doskonale działającej maszyny do robienia pieniędzy sytuuje zawiastni konkurenci niszcząc uprawy, kopalnie, ekspedycje, odbijając całe osady, a nawet niszcząc lub przejmując okręty wiozące towary do stolicy. Trzeba się bronić. W tym celu należyłożyć na pracę nad nowymi, doskonalonymi okrętami (11 typów) oraz rodzącymi wojsk (w sumie 15 typów jednostek), co czyni nasze interesy znacznie mniej intratnymi.

W trakcie podbojów możemy korzystać ze statystyk sporządzonych w naszym burze, poznając naszą pozycję wśród państw kolonialnych z uż. historyka lub dowiadzać się w pubie plotek o siłach konkurentów.

Gdy dotrviemy do końca (około roku 1789) cze-ka nas zo-wite nagroda i pewność, że już do końca życia nie będziemy

pływać okrętem. Po niemal 300 latach spędzonych na mo-ru to ważne.

Jak zawałczyć

1. Pierwsze kolonie starsią się zakładając blisko metropoli. Krótka droga to szybki przewóz surowców, szybkie pieniądze z ich sprzedaży i małe ryzyko napadu na okręty transportujące dobra wszelakie.

2. Kolonia może mieć w sumie 5 plantacji lub kopalni na terenie całej wyspy. Kopalnie należy zakładać w górach (im wyższe tym lepsze), uprawy nad rzekami.

3. Na morzu silniejszy jest niemniej, kto ma większy statek i więcej działań, ale ten, który ma do tego załogę zapewniającą pełną ich obsługę. Ostatego nie dziw się, że mając okręt liniowy i 100 ludzi przegrasz walkę z fregatą.

4. Miej na stoczach zawsze trochę płotna i drewna, by opędzić mniejsze naprawy.

5. Jeżeli chcesz mieć nowy okręt, sprawdź czy nie ma do kupienia okre-żynie jakiegoś



wraka do wyremontowania. Trwa to znacznie krócej i mniej kosztuje. Jeśli sprzedajesz – sprzedawaj okręt razem z armatami.

Jak nam się podoba

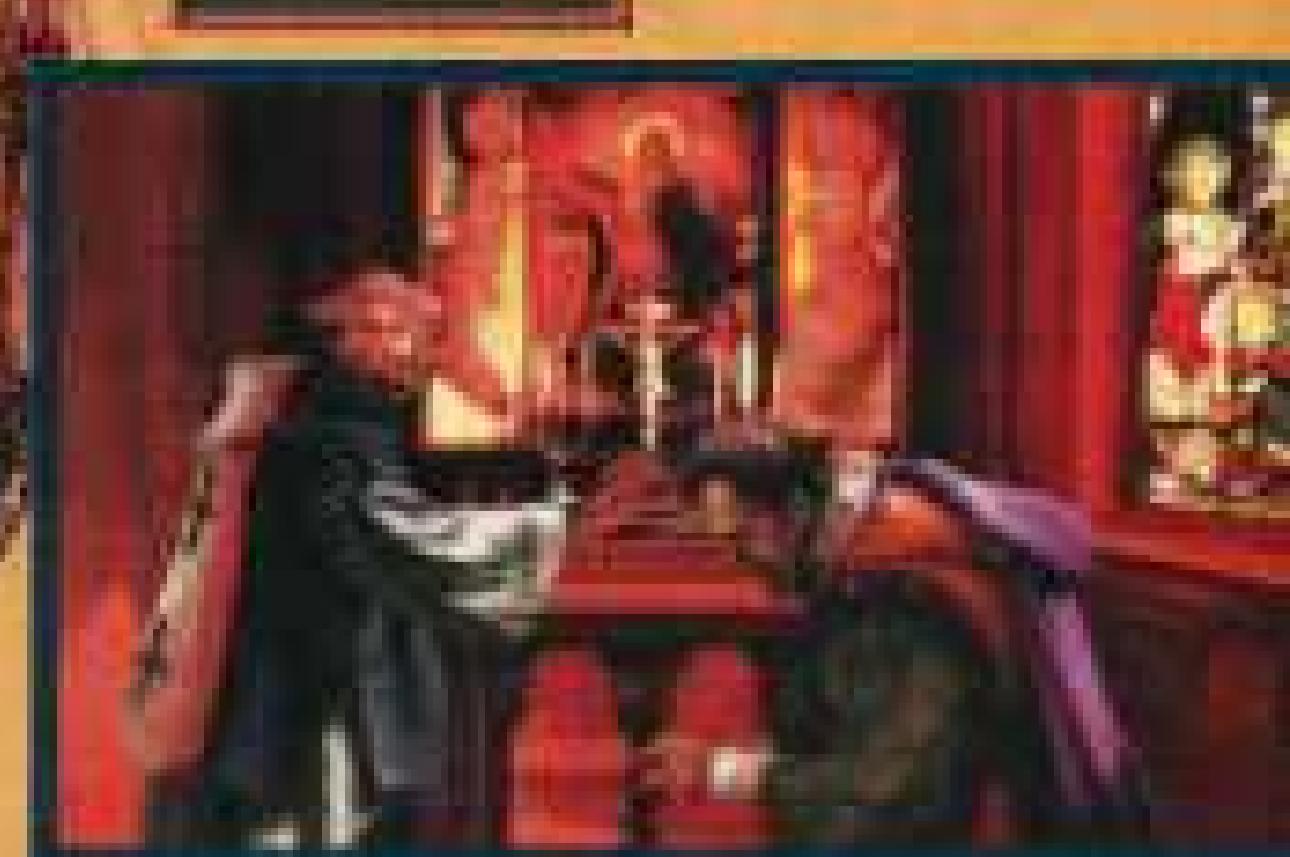
Przyznam, że na grze się nieco zawiódłem. Mimo muzyki z epoki i grafiki, prezentującej stroje i statki z dawnych czasów nie ma w niej odpowiedniej atmosfery. Jednak najbardziej przykra są liczne nonsensy, których nie uszczęśliwiły się autorzy: mimo, że ruch odbywa się po skosie miasta mające po skosie pole z morzem nie mogą być portami; nie można zakładać własnych osad; podgląd mapy ogólnej, często bardzo przydatny, został rozwijany tragicznie; nie można wyznaczyć okrętom tras wahadlowych na trasie metropolii – jedna z kolonii. Stanowczo ze dużo grubych błędów, jak na jedną grę.

Na szczęście są i zalety. Zachowano nieco realizmu: ceny nie są sztywne i zmieniają się trochę w zależności od sytuacji na rynku, a statki stojące zbyt długo w porcie powoli niszczą się.

„Voyages of Discovery” nie jest gra, którą należy położyć każdemu strategowi, jednak faniacy handlowek powinni znaleźć w niej coś dla siebie.

Sir Mieszak

Producent: Black Legend
Dystrybutor: Mirage
Komputery: PC 386



Jest taktycznie

T o już drugi produkt grupy THE SWORDS wydany przez IPS. Tym razem jest to bitwa pod Piotrkowem, która rozegrała się między 4 a 10 września, a brały w niej udział polskie armie „Łódź” i „Prusy”. Przyznam, że o ile na początku miałem bardzo wiele pozytywnych wrażeń związanych z grą, po jednym dniu walk pod Piotrkowem trochę one osłabły. Ale zaczynamy od początku.

A początek jest bardzo przyjemny. Produkt ładnie opakowany w lakierowaną okładkę (nie chce schodzić z pudełka, ale nie ma rosy bez koców). Rozpakowujemy – naprawdę Europejczyk – dyskietek z grą i instrukcję w środku znajdują-

cie znalezły). Weterani strategii bez pudła rozwijają w tych rozwiązańach dobrą szkołę „V for Victory”. I będą mieli nadzieję.

Ne gorzej jest po rozpoczęciu scenariusza. Obok mapy operacyjnej mamy menu złożone z ikon (fakt, że dla pewności podpisanych), które w wygodny sposób umożliwiają np. sterowanie jednostkami, obejrzenie całego pola walki, uzyskanie informacji o wybranych oddziałach. Słownem nie tylko grac-

Wybrałem więc jeden z trzech scenariuszy. Pierwszy to walki armii „Łódź”, drugi – armii „Prusy”, trzeci jest połączeniem dwóch poprzednich – zaczajem właśnie od tego. Przez cały 4 września pracowi-

wiesz twierdząc, że wpisalem się hasło (co, jak ostrzegają autorzy jest karą dla piratów). Nieswojo mi się jakiekroć zrobiło, bo właściwie odbiłem program od dystrybutora. Stwierdzalem, że albo ja jestem głupi i wynalazek nie umiem, albo komputer winna zepsuć. Nic innego mi do głowy nie przyszło. Zainstalowałem program raz jeszcze i tym razem minął ambitnie zaczekam bronić się jedynie armią „Łódź”. Lepiej mi to szło niż za pierwszym razem, przeciwnik zatrzymał się na门前 na linii obrony aż tu... tak, zgadliście. 5 września o świecie komputer zwiesił się imponując mi, że jestem piratem lub analfabetą. Ponieważ był to inny komputer, inny dysk i tylko program ten sam narezerwowałem – ten ledwie wydany program jego wersja dystrybucyjna jest niedorobiona. Przyznam, że wypuszczenie gry w takim stanie było na miarę dowodzenia w bitwie pod Piotrkowem generała Dębskiego-Bierunckiego, o którym to szero-

dobało. Poza tym mamy możliwość wysłania oddziałów w drogi do miejsca, które wskazemy. A to mi się nie podoba. Jednostka na polu walki przecież nie wskazuje się misją, przeznaczeniu z założeniem, że podczas przejazdu musi się toruwać drogę, ale tylko wyznacza cel – oddział sam musi wybrać trasę najkrótszą, nie zawsze biegającą drogami. Mimo tych drobnych uwag scenariusz i jego przebieg nie zasługuje na pochwałę, bowiem przypomina produkcję zachodnie.

Pora teraz na oprawę. Zdecydowanie dobrze wykonano intro nawiązujące do intra „Ardenów”, a zawierające digitalizowane przemówienia Becka, Hitlera, muzykę z epoki. Dziwi jednak, że wstęp zaczyna się z końcem I wojny światowej, a nie od 1.09.1939. W sumie akcja gry to tylko bitwa, a nie cała kampania wrześniowa. Więc wypadałoby zachować proporcje. Autory się chyba trochę rozprędzili i właściwie dobrze, że nie zaczęli od Kongresu Wiedeńskiego.

Przyjemnie wygląda sam opis uzbrojenia obu walczących stron, dołączony do gry. Wiedomo, że w tak niewielkiej objętości nie da zmieścić się wszystkiego, ale to, co zawarto w opisach poszczególnych rodzajów broni, daje pewien obraz wyposażenia obu armii.

Ostatnia uwaga, krytyczna zresztą, dotyczyć będzie grafiki. Od „Ardenów” zrobiono spory krok, ale w porównaniu z tym, co się teraz sprzedaje na Zachodzie to stanowisko zbyt mało. Naczelný dideżec od czasu do czasu: moje zmagania kucil głową i mówił „Gdyby tu było 256 kolorów...” Ale nie ma i za-

„Piotrków 1939”, mimo kilku wad, jest o niebo lepszym produktem od „Ardenów”. Jeśli grupa będzie dalej pracowała nad enginem, doczekamy się strategii doboru mającej już pod wszystkimi względami produktem zachodnim, a jednocześnie pozwalającej zmieniać WŁASNA historię. Ukończenie ostatniego scenariusza tej gry zapewnione jest do pliku i może służyć jako save do części następnej. Miejmy nadzieję, że będziemy kontynuować grę w następnej części w trybie SVGA. Jest na to tym większa szansa, że chodzą słuchy, iż zostanie wydana na CD.

Sir Haszak

Producent: IPS

Rok produkcji: 1995

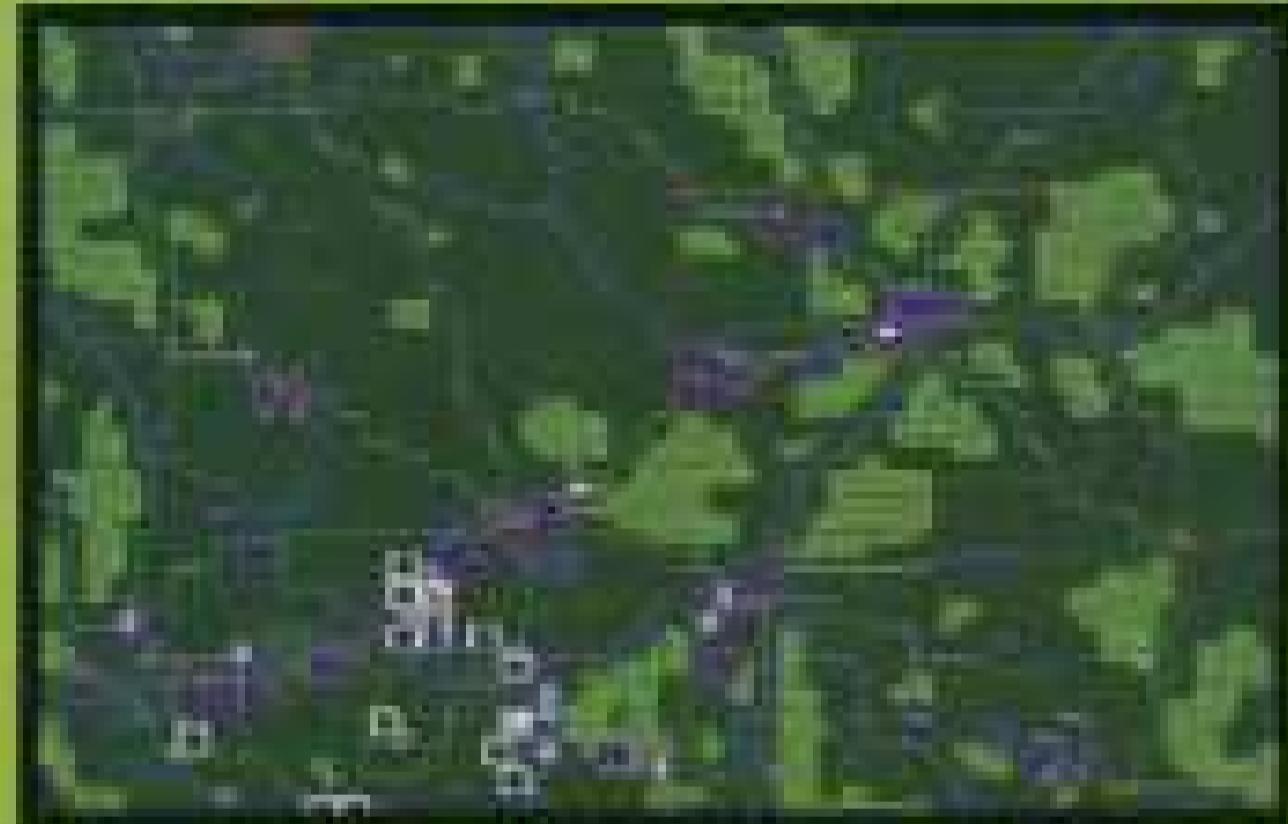
Cena: 59,70 zł

Komputery, na których chodzi: PC XT, zalecane PC 386



Piotrków 1939

Kampania wrześniowa cz. I

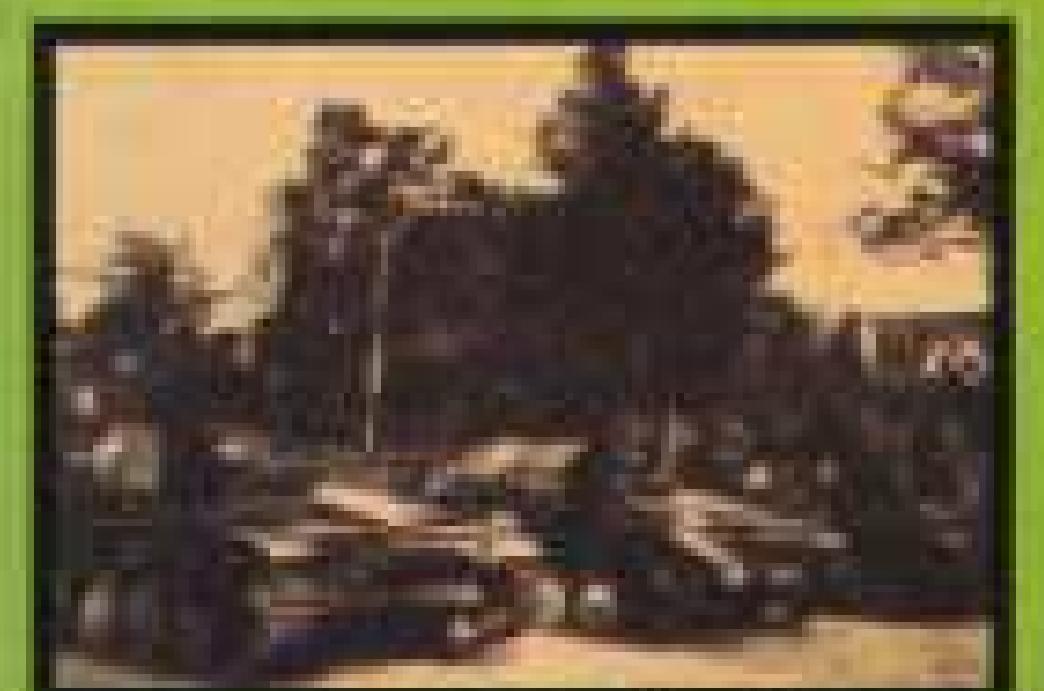
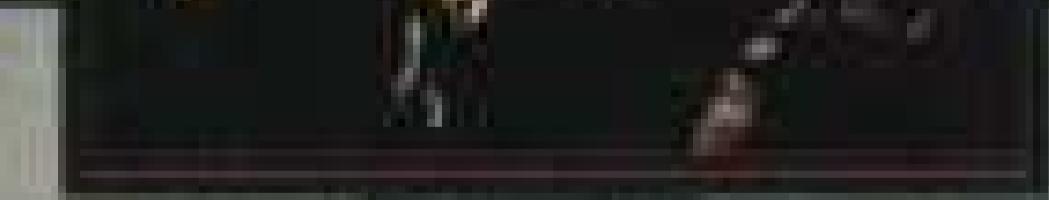


my wydrukowaną na kredowym papierze mapę terenów, na których tocza się walki. Po instalacji, podczas której komputer pyta nas o wszelkie niezbędne rzeczy (choć mogliby również pisać, ktorą dyskietkę mamy włożyć zamknąć „wóz następnego”), zaglądamy do menu i... po raz drugi mamy zaskoczenie. Możemy ustawić poziom zaopatrzenia walczących armii, przeważnie lotnictwa której ze stron, jeden z trzech scenariuszy, widoczność (oddziały przeciwnika widziane przez jednostki własne, w strefie taktycznej lub wszystkie) oraz wariancje scenariuszy (np. do walki wchodzą jednostki, które mogłyby się znaleźć na polu bitwy ale w rzeczywistości nie

co robią Niemców, którzy sprytnie próbowały zrobić wylot w mych liniach obronnych w okolicy Jarowa. Naleczętem się koszmarem, bo to trochę jednostek trzeba poprzestawić, trochę nimi postrelać, okopać, mosty wysadzić, lotnictwem wroga zbombardować, aż tu 5 września o świecie (a może 4 połną nocą – nie udało mi się tego dokładnie ustalić)... komputer mi się za-

ko rozplasnął się autorzy w instrukcji.

Ale wróćmy do samej gry. Której ponownie działająca wersja pojawiła się w parę dni później w sprzedaży, bo należy je, się jeszcze nieco cieplich słów. Działanki podzielone są na tury, którymi są pory dnia. Turę z kolei dzielią się (z grubą szyją) na dwie fazy: ruchu i walki. Co do ruchu – zawsze są przeniesione z planszówek – mamy punkty, których ubywa podczas przemieszczania oddziału. Wielkość różni się nieco od planszowej wersji. Określamy bowiem czy oddział się bron, czy nie i ustawiamy jeden z dwóch sposobów ataków lub jeden z trzech sposobów obrony („VAV” włączając żywy). Przyznam, że to bardzo mi się spo-



1 Piotrków 1939

2 UFO 2

Ci, którzy ukończyli pierwszą część „UFO” nie mieli właściwie żadnych podstaw do tego, by oczekiwac jakiejś kontynuacji. Siły ziego zostały wszak rozgromione, marsjańska baza obronna w perzyne, zaś bojowe siły XCOM powróciły w glorii i chwale na Ziemię. Okazało się jednak, że wszystko to jest niczym i liczy się jedynie sila pieniądza. Firma Microsoft wykonała manewr dobrze znany producentom filmów trzeciej kategorii i cudem niemalże dorobiła legendę pozwalającą na dalsze gromianie nizzemniaków.

Otoż zwycięską armadę powracającą z Marsa mija tachionowy promień zmierzający w kierunku Ziemi. Przebią bez trudu atmosferę i powierzchnię morza, by dotrzeć na jego dno i unuchomić śpiące od wieków komputery (to nie ja wymyśliłem). Komputery te budzą założonych Obcych, w wyniku czego po kilku latach mamy już zmasowaną invażję NOP (Niezidentyfikowanych Obiektów Pływających).

Gra jest bardzo podobna do swej pierwszej części. Większość różnic sprawdza się do nazewnictwa broni i rzeczy jasna grafiki. Dzięki temu weteran „UFO” poczuje się tutaj jak w domu, zaś niektóre stare programy do modyfikacji savegame'ów (namnożyły się ich dosyć sporo) w dalszym ciągu spełnią niezłe swoje zadanie.

Operacje globalne

Na poziomie strategicznym w dalszym ciągu operujemy używając „obracanego globusa”, z tym tylko, że tym razem interesować nas będą jego niebieskie obszary. Nasze bazy budowali będziemy bowiem na dnie morskim, tak samo większość instalacji wroga także znajdować będzie się pod wodą. Nie wprowadzono żadnych zmian w sposobie kontroli upływu czasu – mamy zatem możliwość płynnej regulacji szybkości jego upływu od 5 sekund na sekundę, aż do jednego dnia na sekundę.

W konstrukcji samych baz nie wprowadzono żadnych innowacji. Są one stalej wielkości, co oznacza że szybko zaczyna w nich brakować miejsca na nowe pomieszczenia.

Każda baza powinna być wyposażona w Sonar Array (jest to odpowiednik dawnego radaru), oraz odpowiedni system obronny. Oprócz tego znajdują się w niej hangary statków, jak też koszary i laboratoria.

Statki, którymi się będziemy posługiwać, są wyjątkowe o tym, że równie dobrze poru-



szają się pod wodą jak i w powietrzu. Ogólnie dzielą się na dwa rodzaje – myślowe przechwytyujące (dzięki którym możemy zestrzelić krążące się w okolicy łodzie Obcych) oraz transportowe służące jako środek transportu dla naszych dzielnych żołnierzy.

Wszystkie nasze operacje będą sporo kosztować. Finansowani jesteśmy przez wiele instytucji międzynarodowych, nauwy których wywołać mogą co najmniej uśmiech. Płacą one dopóki skutecznie zwalczamy Obcych na ich wodach terytorialnych, w przeciwnym wypadku

mogą nawet zacząć kolaborować z wrogiem wstrzymując w ogóle dopływ gotówki.

Po dłuższej rozgrywce będziemy mogli dodatkowo podpreparować stan swoich finansów sprzedając wytwory własnej technologii, jak też zdobyte na Obcych wyposażenie.

Badania i rozwój

Wygląda na to, iż przez te kilkudziesiąt lat wirtualnego czasu dzielących obie części gry nowoczesne technologie poszyły w zapomnienia. Znowu startujemy z przegranej pozycji i musimy się bardzo starać, tym bardziej że Obcy są bardzo zaawansowani technicznie już w pierwszych miesiącach.

Nasza działalność naukowa sprawdza się do zbudowania laboratoriów i zatrudnienia naukowców. Potem należy im od czasu do czasu dostarczać materiału do badań – wynosimy go z rozbitych łodzi Obcych, czy też zdobywamy w bazach, dokładnie tak jak w pierwszej części.

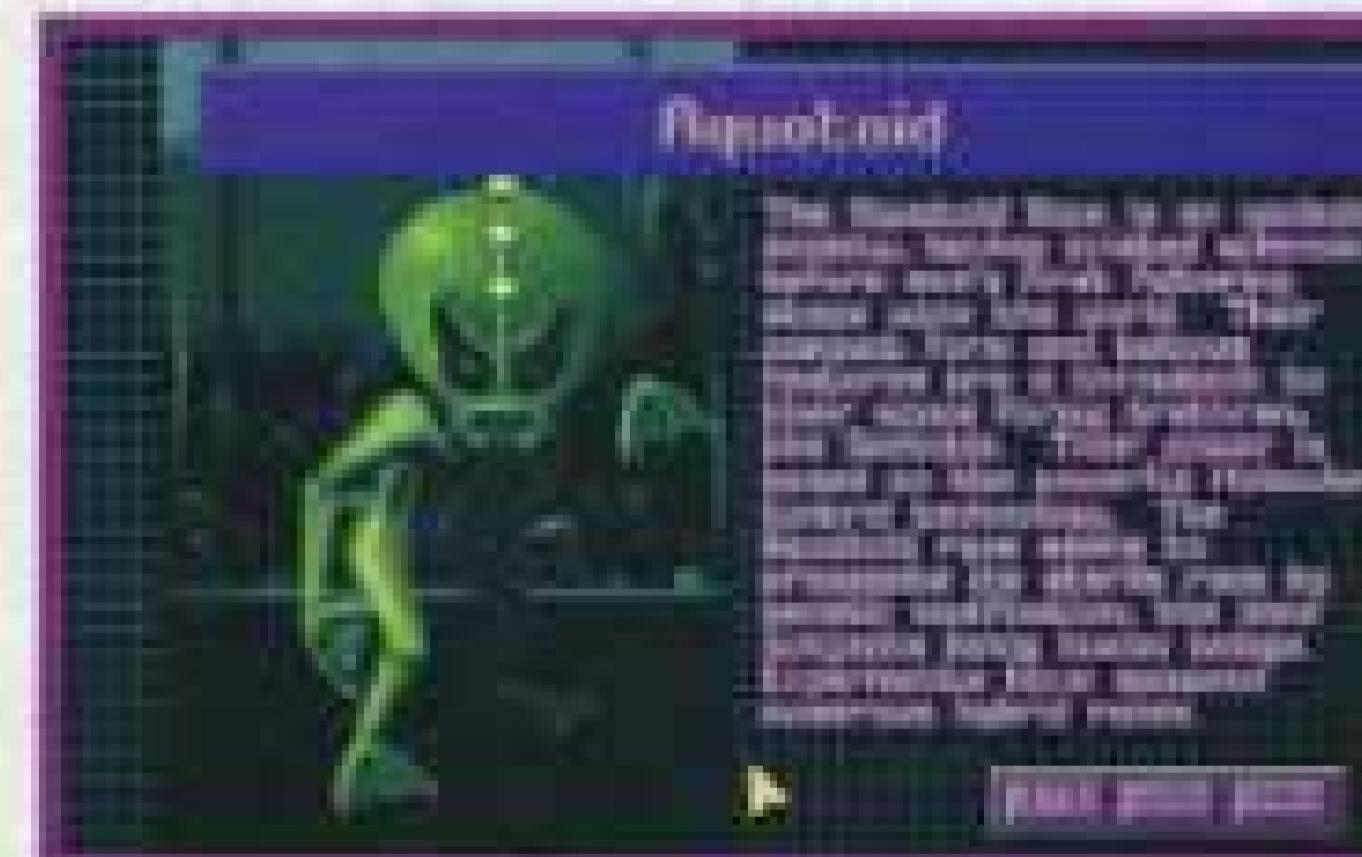
Na samym początku gry warto dużo zainwestować w naukowców. Musimy bowiem szybko wynaleźć bronie mogące efektywnie działać pod wodą (po wynalezieniu Sonic Cannon można sobie trochę odpuszczyć). Bardzo ważne jest też opanowanie metod kontroli umysłu. Nazywa się to tutaj Molecular Control (i jest dokładnym odpowiednikiem Psi z części pierwszej), a przykro jest to, że Obcy

używają tej broni praktycznie od samego początku.

Równie ważne są badania prowadzone nad samymi rasami Obcych. Szybko okazuje się zresztą, że nie są oni tak do końca obcy, bowiem zamieszkiwali ziemskie oceany na dugo przed

UFO 2

Terror From the Deep



Jest taktycznie

tym, jak pierwszy człowiek szedł z drzewa.

Warto zbudować w kilku bazach specjalne pomieszczenia, w których można utrzymywać przy życiu okazy obcej intelligentnej fauny. Rozmowy prowadzone z wrogimi przywódcami (znów jak w części pierwszej) mówią się na nich natknąć w bazach, bądź też w co większych pojazdach pływających) są czasem najważniejszym źródłem informacji o nowych technologiiach. Szczególnie istotne są tu Magnetic Navigation i Hyper Communications, pozwalające na budowę nowych typów łodzi i czołgów.

Rozmowy ujawniają także fakt istnienia 12 specjalnych baz, w których umieszczone są części artefaktu (Synomium Device), które po aktywieniu stworzą bronę o niespotykanej sile. Rzecz jasna naszym zadaniem jest ich odnalezienie i unicestwienie.

Przykra zwykle czynność za-

chowania egzemplarzy obcych ras w stanie w miarę ożywionym jest nieco ułatwiona wyjątkową obfitością różnego rodzaju broni ogłuszających. Prym wśród nich wiedzie, dający się w miarę szybko wynaleźć Thermal Shock Grenade Launcher.

Produkcja

Gdy już nasi naukowcy opracują nową technologię, możemy zabrać się za jej praktyczne wykorzystanie. Wytwórzanie przeszłości urządzeń prowadzone jest w warsztatach przez techników, których zatrudniamy w podobny sposób co naukowców. Nie potrzeba ich zbyt wielu, produkcja, w przeciwieństwie do badań, przebiega bowiem bardzo sprawnie. Gotowe wyroby są zresztą składane w niezbyt pojemnych magazynach.

Większość urządzeń wykorzystujących technologie Obcych wymaga pewnych specyficznych ma-

teriałów, których nie jesteśmy w stanie wytworzyć. Są to: wysokoenergetyczny materiał Zribit wykorzystywany przy produkcji broni i silników (odpowiednik Elerium), oraz Aqua Plastics pozwalające na wytwórzanie pancerzy i kadłubów pojazdów (odpowiednik Metal Alloys). Komponenty te poszukujemy z rozbitych statków Obcych. Ich brak może stać się dużym problemem, szczególnie na wyższych poziomach trudności, tym bardziej że najmniejszy nawet magazynek co lepszych broni zawiera w sobie okruszynkę Zribitu.

Operacje taktyczne

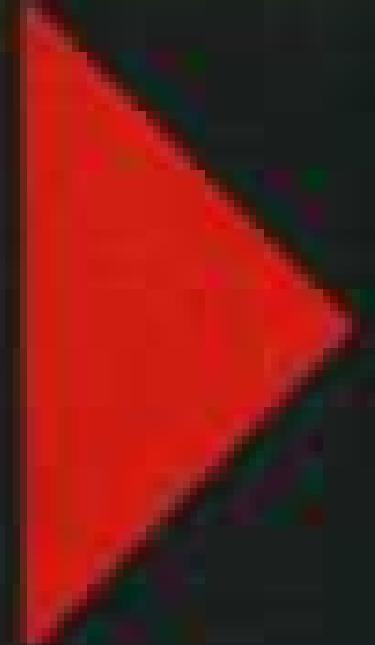
„UFO 2” to tak na prawdę dwie gry w jednej. Jedną z nich opisaliśmy powyżej. W drugą zaś zaczynamy grać, gdy wybierzemy naszych żołnierzy, aby spacyfikowali bazę Obcych, czy też spenetrowali wrak pojazdu.

Trzeba przyznać, że misje są dużo trudniejsze, niż te z „Enemy

Unknown”. Baz Obcych jest co prawda niewiele, lecz są horrendalnie wiele, kilkupoziomowa, a co najgorsze artefakty zdobyte na jednym z ich poziomów „nie przenoszą się” na następny. Jeszcze gorsze są Terror Sites, czyli miejsca invazji wrażnych sił przeciwko ludności cywilnej. Szczyt wszystkiego stanowi jednak misje ratowania statków pełnomorskich, będące niezwykle zmudne, a nawet, ośmioletę się rzec, pracochłonne. Każdy taki statek składa się powiem przynajmniej z dwóch pokładów, z których każdy zawiera jakieś trzy, cztery poziomy, na których kręci się przeciętnie 20 Obcych. Już samo oczekiwanie na posunięcia przeciwnika, może się zatem okazać co najmniej nudzące.

W samej idei walki nie zmieniono nic, pozostawiając stare, dobrze pomysły rodem z XXX. Polega





ona zatem, na wykonywaniu posunięć żołnierzami w naprzemiennych turach (najpierw MY, potem Obcy). Każdy z naszych akwanautów posiada określone liczbę punktów ruchu przeznaczonych na turę, które może wykorzystać na wykonanie przeroźnych czynności. Należą do nich przesunięcie się o określona liczbę pól, a także obrót (z prawym klawiszem myszy). Innym rodzajem czynności jest strzał, bądź rzut. Strzelać możemy wolno lecz dokładnie (Aimed Shot), bądź też szybko i mniej dokładnie (Snap Shot). Niektóre rodzaje broni pozwalały nam też strzelać seriami (Auto Shot). Trzeba przy tym pamiętać, że ilość jednostek ruchu wymaganych na strzał zależy od broni. Generalnie im grawera większa, tym więcej czasu zabiera jej obsługa.

Do dyspozycji mamy także granaty, jednakże każdy z nich należy przed rzuceniem aktywować (Prime



Grenade) ustawiając wewnętrzny zapalnik na określoną liczbę lat, po upływie której ma wybuchnąć.

Pole bitwy narysowane jest w stylu pseudo-trójwymiarowym i jest stanowczo ładniejsze niż to z pierwszej części. Pojawiło się w nim wiele elementów animowanych (woda, ogień, bąbelki powietrza). Z reguły jest ono też bardziej skomplikowane. W misjach naziemnych występuje znacznie więcej wind, schodów, kratownic i innych drobiazgów poważnie komplikujących nam życie.

Na ekranie wyświetlony są jedynie obszary spenetrowane już przez naszych żołnierzy, przy czym po każdej turze aktualizowane są jedynie te pola, które akwanauci obserwują. Może to prowadzić do śmiecznych sytuacji, jak na przykład niedziadome opieranie się plecami Obcego. Jedynym lekarstwem na tego rodzaju nieśpódzianki jest częste rozmazywanie się. Pomoc mogą także czasem flary, oświetlające mały skrawek terenu, ich zaletą jest to, że możemy nim rzucić podobnie jak granatami.

Walki na poziomie, jak to nazywaliśmy, taktycznym, stanowią główny element UFO. Można mieć rewelacyjne efekty w niszczeniu pojazdów Obcych naszymi myśliczami, dużo pioniątków na koncie... szybko przegrać, jeśli misje bojowe kończą się będą niepowodzeniem.

Aby temu zapobiec postaram się podać garść rad.

1. Pamiętajmy, że po naszej turze następuje ruch Obcych, postaramy się zatem, by każdy akwanautakończył swoje ruchy schowany za jakąś przeszkodą terenową, o ile to rzeczywiście możliwe. Nie należy też wycoupywać za wszelką cenę wszystkich punktów ruchu, te pozostałe na koniec tury wykorzystywane są do obserwacji ruchów Obcych i ewentualnego prowadzenia ognia. Dzięki temu możemy czasem uniknąć przykroego zaskoczenia.



2. Nie wszystkie rodzaje broni działają równie dobrze pod wodą jak i „na powietrzu”. Zadne błagania nie zmuszą do strzału na powierzchni takich urządzeń: Hydro Jet Cannon, Torpedo Launcher, Coelacanth/Aqua Jet SWS.



3. Umiejętnie użyte granaty stają się bardzo efektywną bronią. Przydatne mogą być szczególnie niedoświadczonym żołnierzom, których celność pozostawia wiele do życzenia. Pamiętajmy jednakże o tym, że odbezpieczony granat jest bronią obosieczną. Jeżeli zostanie upuszczony (na przykład w wyniku śmierci lub paniki jego właściciela), to aktywuje się i po określonym czasie wybuchnie.

4. Obcy także noszą przy sobie bomby samoniszczące. Szczególnie przykry są Halucinoidzi (takie latające mózdkie) wybuchający natychmiast po swojej śmierci. Stosują oni często taktykę samobójczą, zbliżając się do jednego z naszych żołnierzy. Jeśli nie wystarczy nam wtedy punktów ruchu na to, by eksterminować niezdecydu i jednocześnie uciec ze strzały zagrożonej wybuchem, to lepiej tylko się odsuńmy.

5. W misjach kilku-częściowych pozostawiony sprzęt nie jest przenoszony na kolejny poziom. Dlatego też zanim zabijemy wszystkich Obcych, powinniśmy pozbierać wszystkie porzucone elementy wyposażenia.

6. Pamiętajmy, że jednostki ruchu nie są jedynym ograniczeniem mobilności naszych żołnierzy. Równie ważna jest energia (pomarańczowy pasek), dlatego też dajmy im od czasu do czasu odpocząć.

7. Wielkość pojazdów Obcych ma szerokie wejścia, dzięki czemu możemy do nich wjechać czołgiem. Przydaje się on także (nawet nieuzbrojony) do prowadzenia szybkiego rozpoznania terenu lub też jako ruchoma tarcza chroniąca akwanautów.

8. Dopóki nie wyjedziemy skandrów pozwalających na poruszanie się w pionie będziemy ostrożni przy niszczeniu schodów i wind. Może się bowiem okazać, że zablokujemy sobie zupełnie dostęp na jakiś podest, gdzie właśnie drzemie sobie ostatni Obcy.

9. Jeżeli jakas misja sprawi nam trudność – pamiętajmy o savegame'ach. W każdej chwili możemy nagrać stan gry, możliwe jest zatem przeprowadzenie najpierw rozpoznania „bojem”, a po zlokalizowaniu pozycji wszystkich Obcych, odwrócenie stanu gry ich ostrożne wyeliminowanie.

Podsumowanie

Sprawa jest prosta. Ci, którym podobało się „UFO: Enemy Unknown” będą kochać „Terror From The Deep” (ale nazwy). Inni raczej tą grą nie będą się zajmować, jako że różni się ona w niewielkim stopniu od swojej poprzedniczki. Cieszy poprawiona grafika i muzyka, ale stanowczo nie jest to nic rew-



acyjnego. Brakuje także animowanego intra i outra (to coś, co pokazuje się w momencie ukończenia gry), ale są to drobiazgi.

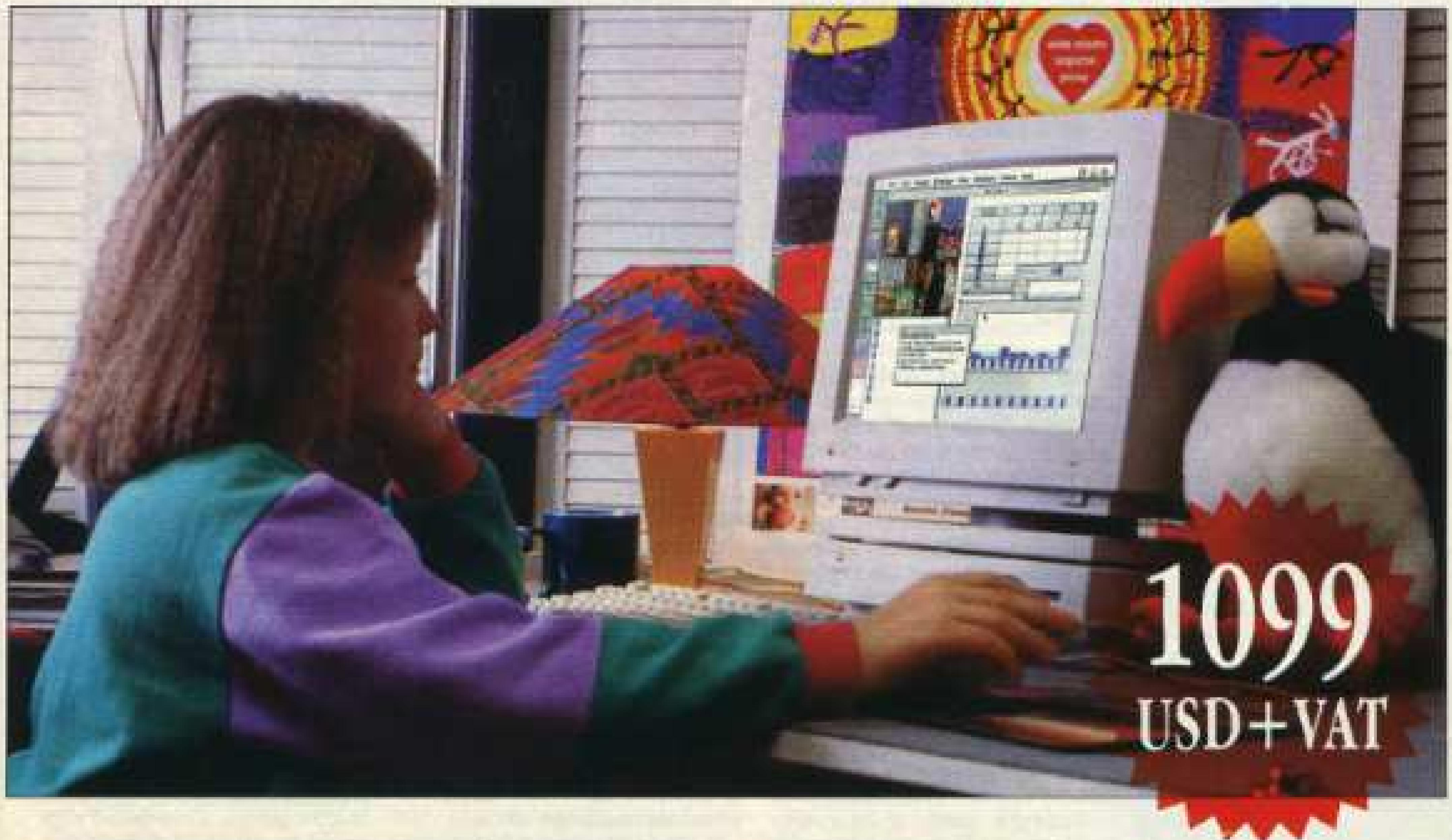
Zwiększonej stopniu trudności i komplikacji misji sprawiły, iż „UFO 2” stało się w jeszcze większym stopniu czystą strategią. Wszystkich czytelników tego dziennika powinno to ucieszyć, w każdym bądź razie „Terror...” oferuje przynajmniej kilkudziesiąt godzin dobrej zabawy.

Gawron

Producent: Microprose
Rok produkcji: 1995

Komputery, na których pobiega: PC 386

Zamień na Macintosh!



Marzysz o wyprawach kosmicznych? Przygotowujesz się do klasówki z matmy? Piszesz 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 nowiutkiego 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) ● klawisze i mysz ● polski system operacyjny i polskie czcionki ● program Claris Works po polsku (edytor tekstu, 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!

Autorizowane sprzedawcy Apple Computer: Białystok Róża, ul. Bema 102, tel. 238 92; Bielsko-Biała Quonak, ul. 11 Listopada 60, tel. 230 54; Bydgoszcz Róża, ul. Karolewicza 26, tel. 41 72 87; Kraków, ul. Dworcowa 71, tel. 22 11 13; Bytom Printy Poland, ul. Smoleńska 16, tel. 182 81 18; Gdańsk UMK, ul. Focha 14, tel. 47 24 51; Gdynia Sparten, ul. Śląska 35/37, tel. 211 903; Katowice ApLand, ul. Grabisza 29, tel. 150 19 05; KSK, ul. Piłsudskiego 36, tel. 157 39 57; Kraków CCW, ul. Nowyj 11, tel. 33 54 26; Dębiec, ul. Wroclawska 37a, tel. 34 08 08; QMK, Pl. Szczęśliwika 2, tel. 22 73 85; PC Computer, ul. Grabowskiego 13, tel. 34 50 05; Lublin Laser & Graf, ul. Przyjazna 13, tel. 76 10 37; Łódź aRT, ul. Piastowska 364/370, tel. 36 47 86; Focus, ul. Zamenhofa 5, tel. 36 51 72; Olsztyn Inter, ul. Stanimierska 6, tel. 23 71 30; Opole FVK, ul. Krakowska 37, tel. 44 35 61; Poznań Róża, Os. Na Muzach 5, tel. 21 32 57; Cortland, ul. Garbarska 36, tel. 52 69 21; Perfect, ul. Grudzińska 11, tel. 67 12 67; Szczecin USE, ul. Piasta Skargi 25, tel. 22 18 22; Warszawa Mitte, ul. Andry Chandy 21, tel. 641 15 97; Applause, ul. Więzka 50/52, tel. 625 04 91; Róża, ul. Towarowa 22a, tel. 642 19 14; Cortland, ul. Krzywickiego 9, tel. 25 22 07; Elektroland-Poldrum, Al. Krakowska 11, tel. 56 00 85 w. 126 oraz ul. Ostrobramska 73a, tel. 13 83 45; KP-system, ul. Andrzeja 17a/76, tel. 31 53 79; Language & Business, ul. Koszuckiego 1a, tel. 49 99 51; Mandland, ul. Polna 54, tel. 21 40 66; Media Graph, ul. Al. Armii 5c, tel. 617 27 51; partners pol., ul. Golejewowska 6, tel. 57 35 10 w. 401; Semafic, ul. Targowa 88/82, tel. 618 41 97; Jacho-bit, ul. Żelazna 64, tel. 24 38 83; Wiggen, ul. Jana Pawła 46/48, tel. 635 86 45; Wifinal, ul. Modrzewiowego 27, tel. 47 94 62; Wood, ul. Sienna 82, tel. 20 90 60; iDream-Mayday, ul. Turystyczna 2, tel. 484 454; Wrocław – CCS, ul. Bema 17, tel. 211 666; Printy Land, ul. Ofiar Oświeceniskich 17, tel. 44 57 83; Robomatic, ul. Powstańców Śląskich 166, tel. 62 33 94; SEC, ul. Skowroniego 35, tel. 146 251.

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

Apple Macintosh – komputer dla każdego





Pinball Illusions

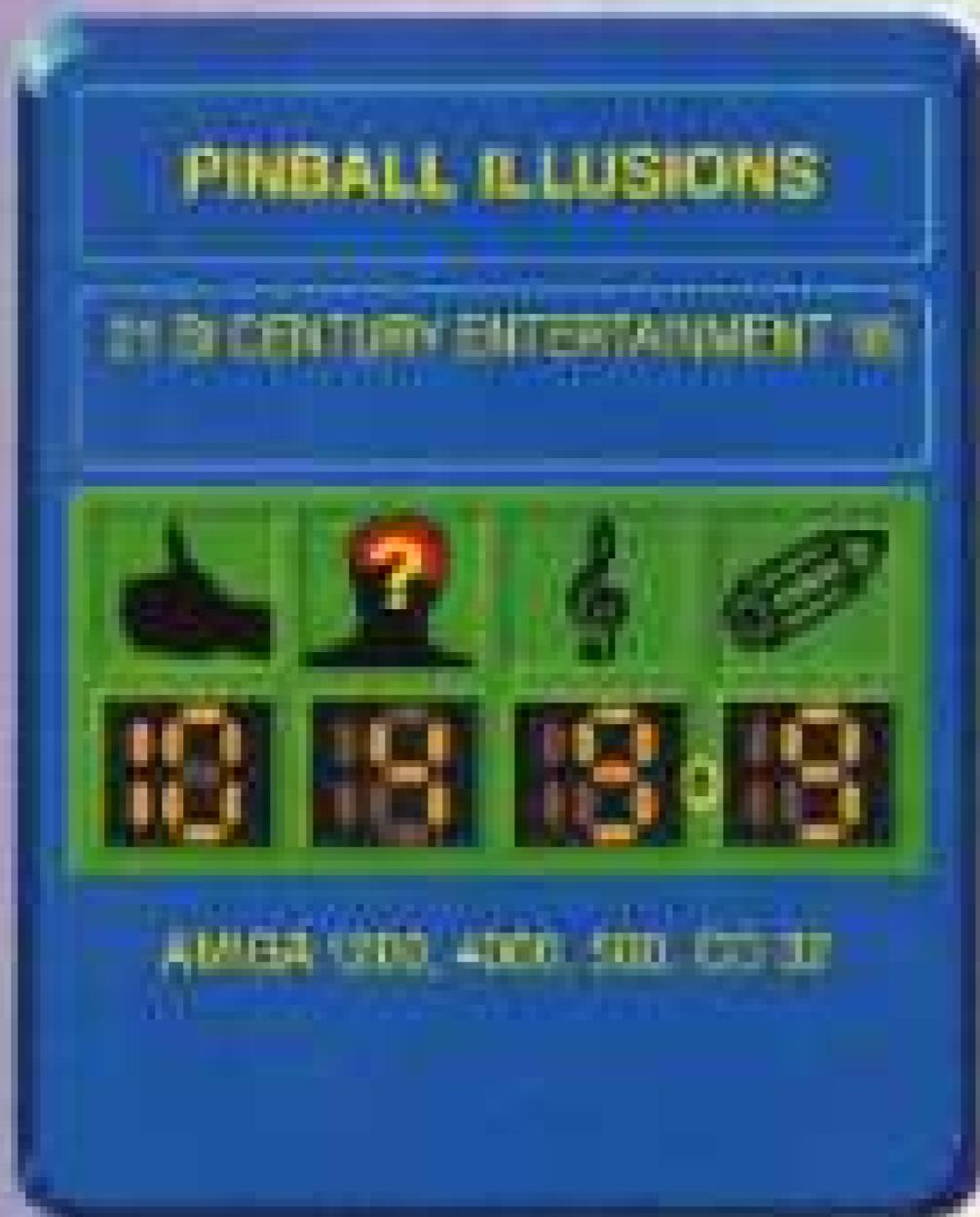
Chyba wszyscy posiadacze Amiga znały gry „Pinball Dreams” i „Pinball Fantasies”. Te dwa bardzo dobrze znobione symulatory flipperów, zdobyły sobie sobie niezwykłą popularność. Na pewno wynikło to z bardzo realistycznej symulacji ruchu bili, z taką za wspaniałą grafiką i wprowadzających nastrojów salonu gier wielokrotnych.

Kolejny produkt firmy 21st Century Entertainment, „Pinball Illusions”, jest kontynuacją popularnych gier. Ten kroj jednak myśl.że są to tylko nowe stoly grubo się myl, ponieważ w grze znalazły się kilka nowych elementów. Są to: możliwość gry kilkoma bilami na raz, rozwinięcie stołu nie tylko w góry, ale także na boki oraz trzy pełne dynamiki nowe stoły. Jednym z ciekawych uosobieństw jest możliwość przełożenia ekranu w tryb wysokiej rozdzielcości, w którym widać na raz prawie cały stół. Pomaga to lepiej poruszać nad sytuacją na stole, ale za to szybko męczy oczy (tak rzuca ulubiony Interfejs).

Założył się, że juz wspomniałem do dyspozycji mamy trzy stoły.

LAW N' JUSTICE

Grając na tym stole stajemy się obroncami prawa, którzy odpowiednio kierując piłkę utrzymują porządek na ulicach miasta przysiadłego. Uderzając w bumpery, przesuwalając piłkę po lioznich lampach możemy zdobywać różne bonusy - w ten sposób uspokajac ulicane zamieszki, łapac gangi handlarzy narkotyków i ucieknięciów z więzienia, a także ucrestni-



czyć w pościgach poduszkowcow.

BABEWATCH

Na tym stole prowadzimy „życie” podrywoczy. Aby zaspakoić przed dziełczynami gramy w kasynie, uczestniczymy w wyścigach Chicken-race, pakujemy na pakowni.

surfujmy czy bawiemy się przy szaflie grającej, wszystko oczywiście za pomocą piłki.

EXTREME SPORTS

Szalone sporty to to, co tygrysy lubią najbardziej: Bungy-Jumping, wspinaczki, skoki z wysokich klifów i wiele innych podobnych zajęć czekają na nas na trzecim ze stołów.

Wszystkie stoły są tak wciągające, że trudno się zdecydować, na którym zagrać. Lecz gdy już zdecidujemy, nie będziemy w stanie się oderwać.

Podczas gry, jak zwykle w produkcjach 21st Century, towarzyszy oszalankująca muzyka, a na wyświetlaczu co chwilę pokazują się krótkie animacje pojawiające się gdy umieszczymy piłkę odpowiednich miejscach. W końcu trzeba zagrać.

BADJOY



TimSoft
COMPUTER SOFTWARE PRESENTS
prezentuje:

ETERNAL

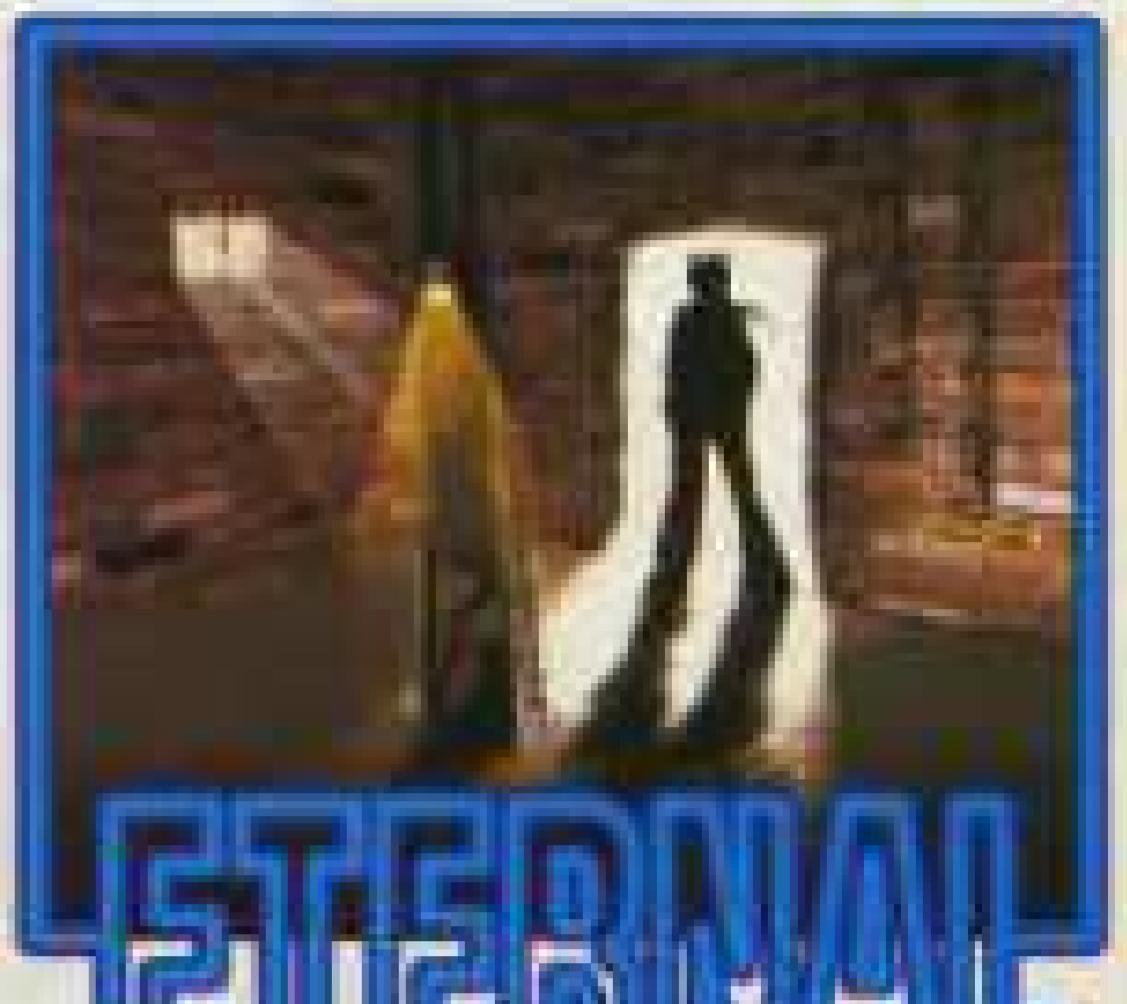
Rewelacyjna grafika, płynna animacja, doskonała muzyzka i efekty dźwiękowe.

Wielopoziomowa platformówka w wykonaniu najlepszych koderów, grafików i muzyków z grupy INFLEXION.

Recenzja:

Secret Service 2/95.

TimSoft
ul Kościuszko 8
75-350 KOSZALIN
(0-94) 43-35-82



ETERNAL

GRY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT

COMMODORE C-64/128

- Chemia - 58 000 zł (5,80 zł)**
25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i średniej dla szkół średnich. Recenzja: C-64 nr 6/94
- Geografia - 58 000 zł (5,80 zł)**
18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i średniej dla szkół średnich. Recenzja: C-64 nr 6/94.
- Historia - 58 000 zł (5,80 zł)**
17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i średnich dla szkół średnich. Recenzja: C-64 nr 6/94.
- Ortograf - 58 000 zł (5,80 zł)**
Gra edukacyjna poprawnej pisowni wyrazów, przypominających popularny TETRIS.
- Dr Mad - 58 000 zł (5,80 zł)**
Gra edukacyjna.
- Drip - 58 000 zł (5,80 zł)**
Gra zapoznosząca. Pełzaki muszą rasyowane w kolejnych czasach, często niedostępnych miejscach. Recenzja: Top Secret 12/94, Secret Service 2/95.
- Eternal - 58 000 zł (5,80 zł)**
Rewelacyjna gra zapoznosząca. Grafika na napiętnym poziomie, wiele skutku. Recenzja: Secret Service 2/95.
- Klemens - 58 000 zł (5,80 zł)**
Rebudowana gra stacjonarna. Bohater w pełnym eksploatacyjnym humorze. Recenzja: C-64 6/94, Secret Service 11/94.
- Koksi & Poker - 58 000 zł (5,80 zł)**
Dwie edukacyjne gry. Recenzja: Top Secret 10/94, C-64 nr 6/94.
- Lazeris - 58 000 zł (5,80 zł)**
Pla. Działan w bazie strukturalnej przez drużyny różnych klubów. Gria i maza. Recenzja: Top Secret nr 7/94.
- Slaterman - 58 000 zł (5,80 zł)**
Gra edukacyjna. Poza rozwiązywanymi gwałtownymi problemami muszą być rozwiązywane rasy. Recenzja: Top Secret 12/94, Secret Service 2/95.
- Triada - 58 000 zł (5,80 zł)**
Zestaw trzech gier logiczno-zapoznosznych.
- Hardtrack Composer - 75 000 zł (7,50 zł)**
Urokuły, profesjonalny edytor muzyki. Tworzenie muzyki do gier, domu itp. Szczególna instrukcja.

AMIGA

- EnglishTester - 125 000 zł (12,50 zł)**
Wspomaga naukę słów, zarówno i skróconego. Możliwość tworzenia własnych listów. Recenzja: CA 2/95, Amiga 1/95.
- Ortograf - 125 000 zł (12,50 zł)**
Gra uczenia poprawnej pisowni wyrazów, przypominająca popularny TETRIS.
- Deutsch Tester - 125 000 zł (12,50 zł)**
Wspomaga naukę słów, zarówno i skróconego. Możliwość tworzenia własnych listów. Recenzja: AMIGA 11/94, CA 2/95.
- Historia - 125 000 zł (12,50 zł)**
Specjalizowana gra edukacyjna. Urozmaicona formą graćko-dramatyczną. Recenzja: AMIGA 11/94.
- Clauch Bach - 125 000 zł (12,50 zł)**
Program edukacyjny dla dzieci w trybie przedszkolnym. Puzzle, zabawki i kolorowe wydarzenia.
- Super Daler - 125 000 zł (12,50 zł)**
Gra edukacyjna.
- Super Daler - 125 000 zł (12,50 zł)**
Gra edukacyjno-quizowa.
- Super Daler - 125 000 zł (12,50 zł)**
Gra edukacyjno-quizowa.
- Super Daler - 125 000 zł (12,50 zł)**
Gra edukacyjno-quizowa.
- Super Daler - 125 000 zł (12,50 zł)**
Gra edukacyjno-quizowa.
- Ami Puzzle - 125 000 zł (12,50 zł)**
Dwie edukacyjne gry logiczne i spotrzegawcze.
- Koło Szczęścia - 125 000 zł (12,50 zł)**
Dopasowanie znaczyń liczb. Recenzja: AMIGA 12/93.
- Magic Caines - 125 000 zł (12,50 zł)**
Gra logiczna. Mały wybór i hazırlanego własnych plansz. Gra dla jednej lub dwóch osób. Recenzja: AMIGA 11/94.
- Master Mind - 125 000 zł (12,50 zł)**
Zabawa gra logiczna. Realistyczna grafika. Dalszszcznia muzyczna i syntetyki mowy. Recenzja: CA 9/95, AMIGA 11/94.
- Mieczko Valdigira II - 125 000 zł (12,50 zł)**
Gra strategiczno-działalna. Kołki Australii muszą uciekać przed kiełkującym dżunglią. Recenzja: AMIGA 11/94.
- Zenek Saper - 125 000 zł (12,50 zł)**
Wiązające gra logiczne. Ograniczona do 1 lub 2 graczy.
- Macmoltron - 169 000 zł (16,90 zł)**
Działalna gra edukacyjna typu kolorowego domino. Swiatłe podkładki mocyjące. Gra dla 1 lub 2 osób.
- Teeo - 150 000 zł (15,00 zł)**
Dynamiczna i wciągająca gra logiczno-działalna. Trykowej dąsów i unikalnych poziomów.
- Geografia - 125 000 zł (12,50 zł)**
Szukanie geografii i europejskiej 1000 średnich. Urozmaicona formą graćko-dramatyczną.

PC

- 3xLogic Games - 199 000 zł (19,90 zł)**
3 zarowane gry logiczne.
- Historia - 199 000 zł (19,90 zł)**
Edukacyjna podstawowa i planista. 1000 średnich. Urozmaicona formą graćko-dramatyczną.
- Oriemania - 199 000 zł (19,90 zł)**
Trzy gry odrębno-zależne. W tym Oriemania II dla dwóch osób!!!
- Geografia - 199 000 zł (19,90 zł)**
Szukanie geografii i europejskiej 1000 średnich. Urozmaicona formą graćko-dramatyczną.

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

- Gry dostarczane do okazania się następnego numeru pisma.
- Zamówienia, kontraktu z opisem Top Secret, prosimy przesyłać na kartkach pocztowych lub kartach reaktywacyjnych, dodatkowych do czasu naszych programów. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamówionych programów oraz rodzaj komputera. Termin realizacji - do 21 dni.**
 - Podzielić sprzedajemy programy w różnych cenach, znanym wcześniej datkach pocztowych do terenów przesyłki. Trzeba będzie zgłębić i niedogodności tążej rzeczywistości wewnętrznych i zewnętrznych systemu: m.in. tak, przy zakupie dwóch programów ościągała Państwo 5% tanie programu, przy zakupie trzech - 8%. Wysyłając jednorazowo pod programy ościągała Państwo od 10%.**
 - Uwaga: zamówienie przesyłane na kartę reaktywacyjną ujemna do dostarczającego 5% rabatu. Zakup dwóch lub więcej samych programów (posiadanych previously) to dodatkowo 5% rabatu. Kupując 2 lub więcej różnych programów ościągały jest naprawiona wysyłki. Kartoteki nie wysyłamy - przedstawione pismo informuje wszystkie nasze programy.**

000995



Uncover It

24

Zapowiedź tej gry mialem w ręku już blisko rok temu (w maju lub czerwcu 1994). Nie zrobiła wtedy na mnie najlepszego wrażenia, ale coż – była to tylko zapowiedź, z wydaniem ostatecznych opinii postanowilem poczekać do wersji komercyjnej. No i doczekałem się.

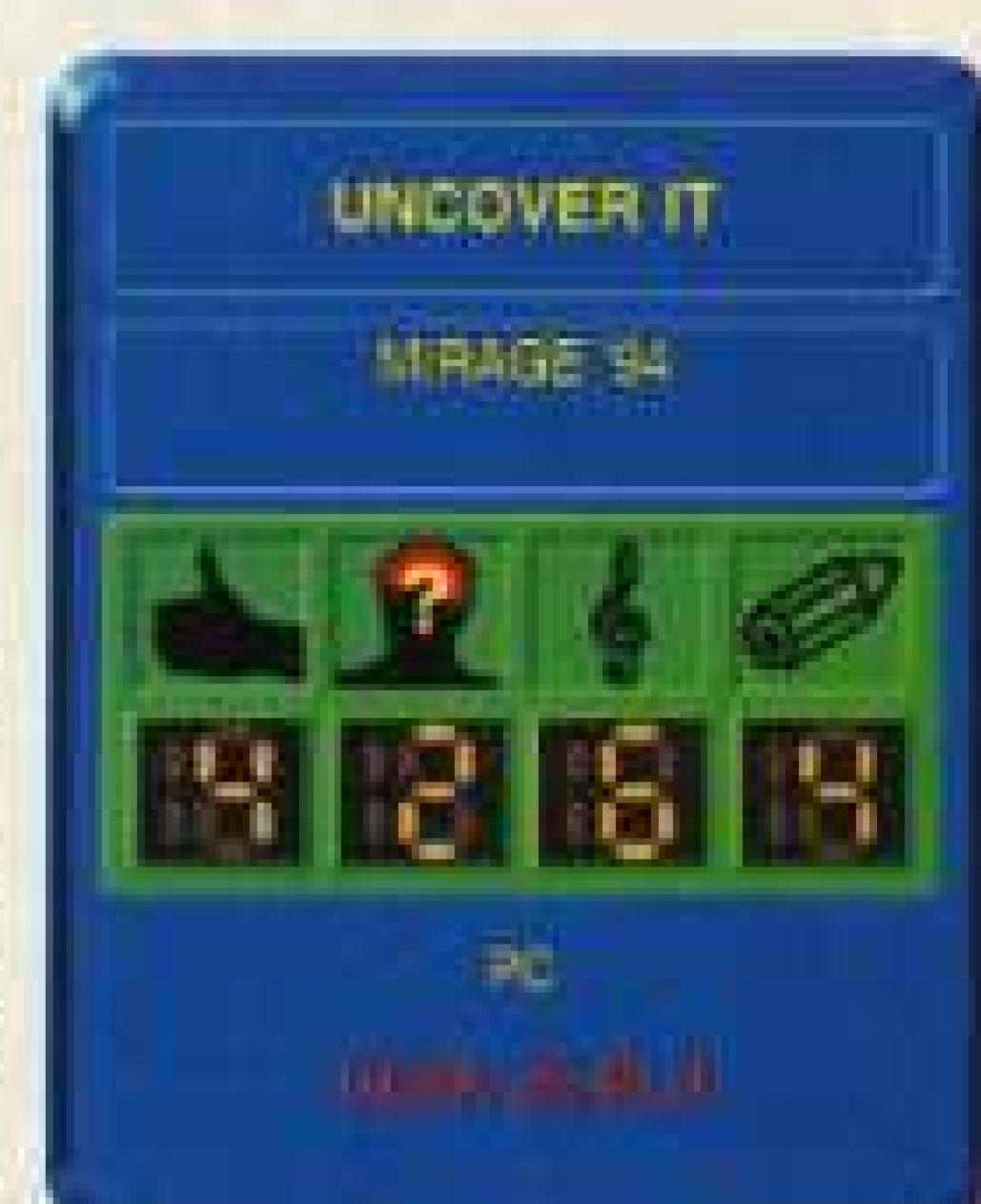
„Uncover It” to rodzaj arkanoida – na środku ekranu ułożone są klocki, pod nimi ukryty obrazek z mniej lub bardziej (raczej bar-

dziej) rozebraną dziewczyną. Dookoła (to chyba jedyna istotna innowacja) pola latają paletki sterowane myszą, którymi odbijamy piłkę, która rozbija klocki, które zasłaniają dziewczynę, która powoli wylała się z ciemności w jakich spowili ją twórcy (przez małe tłu) gry, która zrobiła na mnie bardzomarne wrażenie.

Dlaczego? Ano, składa się na to kilka powodów.

Po pierwsze, gra jest mało dynamiczna i chwilami nudna (zwłaszcza gdy zostanie jeden klock). Po drugie, grafika rysowana dla potrzeb gry (paletki, piłka, zajaczek przyspieszający piłkę itd.) jest kanciasta i cokowiąk nieestetyczna. Po trzecie, paletki poruszają się po ekranie w sposób chaotyczny, wprawdzie zgodny z ogólnymi założeniami, jednak przeskakując z miejsca na miejsce potrafią zmieniać swoje wzajemne położenie frustrując gracza. Po czwarte, zdjęcia dziewczyn (polskich, niektórych – paluszków iluzji) są tak marnie wskazywane, że na miejscu dziewczyn (i fotografa) śmiertelnie bym się obraził. Po piąte... Nie, nie będę okrutny. Poprzestań na po czwarte.

Wszystko to razem wzięte do kupy, określiłbym gry jako prawie do



niczego. Nie po raz pierwszy (i zapewne nie ostatni) okazuje się, że całkiem sympatyczny pomysł można położyć na etapie realizacji. Bo grać się w to daje – ale nie wystarczy krótko. O czym informuje Robaquez

P.S. Autorzy gry zafundowali nam jeszcze jedną łamerspodziankę – aby ją odkryć, trzeba użyć Turbo Debuggera. Znalezienie wówczas sposobu na nieśmiertelność (usunięcie dekrementacji zmiennej _Life, czyli np. zmiana ciągu bajtów FE 0E 07 00 na 90 90 90 90) to tylko kwestia chwili cierpliwości.



które będą Ci przeszkadzać, ale będziesz mógł zastawać je blokami kamienia, aby Ci nie przeszkadzały. Czasami znajdziesz też zaczarowaną kulę, która będzie przez jakiś czas krażyła wokół Ciebie i zabijała wszystkich wrogów. W większości etapów nie wystarczy tylko prosta utworzenie drogi magicznej kuli. Czasem trzeba też skorzystać z przełączników zmieniających grawitację (ciekawe, że działa ona tylko na kulę) czy teleportów (nureciągów). Czasem trzeba też będzie otworzyć kilkoro drzwi. Tak więc widzisz, że na Twojej drodze

Do Flummilandu, krainy zamieszkiwanej przez małe i wesołe stworzonka zwane Flummisami, wdarł się chaos. Magiczna kula dzięki której panował ład i porządek została skradziona. Od tamtej pory kraina nękaną jest przez straszliwe kataklizmy, a jej mieszkańców są bezsilni. Nie mają pojęcia, co robić.

Rada złożona z dwunastu najmędrzszego Flummisów ustaliła, że ktoś musi odnaleźć magiczną kulę i sprawdzić ją z powrotem. Jako że nie było żadnych ochronników, do tego niebezpiecznego zadania zostało wybrany TY.

Ponieważ Flummisy nie mają rąk, kula musi zostać przetoczo-

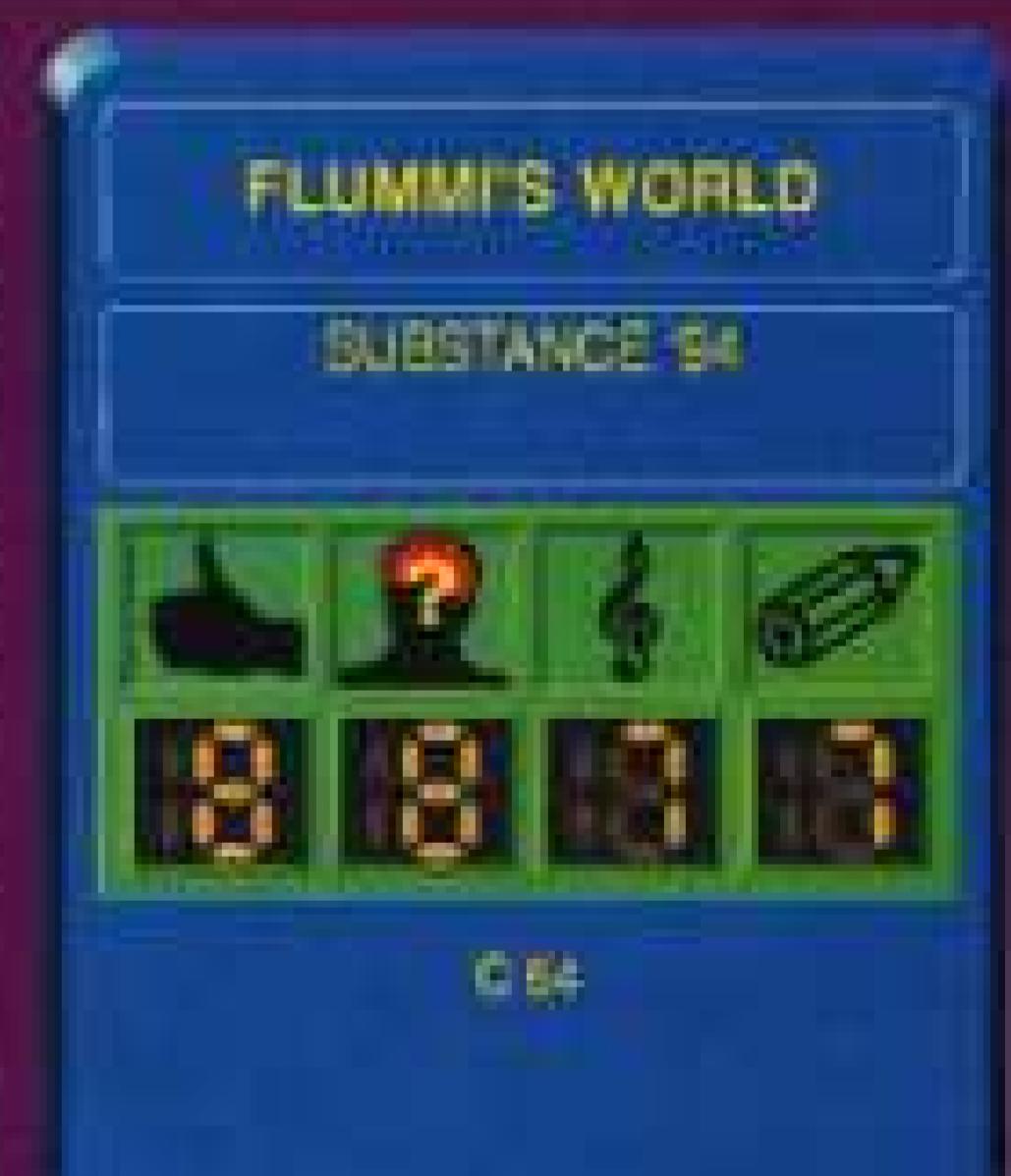
Flummi's World

na. Jeden z flummiskich czarowników rozstawił na obszarze całej krainy magiczne portale. Kula może być przenoszona na duże dystansy właśnie dzięki nim. Aby tego dokonać, musisz wtoczyć kulę do portalu. Jesteś także wyposażony w zaklęcie pozwalające tworzyć i niszczyć bryły kamienia. Dzięki niemu będziesz mógł zmieniać drogę, po której potoczy się kula.

Do pokonania stoi przed tobą 30 etapów, a każdy z nich jest trudniejszy od poprzedniego. Spotkasz w nich wiele stworzeń

biegnącej przez ładnie wyglądające krajobrazy Flummilandu, spotkasz wiele trudności. Myszę, że jednak sobie z nimi poradzisz. W końcu przyszłość Flummisów zależy od Ciebie...

W tej grze oprócz tego, że trzeba pomyśleć, koniecznie jest też wykazanie się nieząrzędnoscią. Przecież jakoś trzeba się uchronić od



smiercionośnych stworków i szybko przygotować drogę dla magicznej kuli, bo czas nieubieganie ucieka.

BADJOY

- Wyjście – możesz odprowadzić magiczną kulę do tego miejsca.
- Magiczna kula – kula jest i utrzymuje naciskając ramię.
- Kominek grawitacji – zatrzymuje ją na przekroju.
- Magiczna osłona – daje piękę ochronę.
- Dodatkowe życie.
- Wykluje zdolność do skoku.
- Magiczny siedzik chroniący przed wszystkimi stworzeniami.
- Odbicie dodatkowego czasu.
- Teleporty (nureciągi).
- Klucz.
- Drzwi, które można otworzyć tylko odnowieniem kluczem.

King Kong



Zycie goryla nie jest wcale proste, zwłaszcza gdy jest się takim wielkim gorylem jak King Kong (nie, nie ten z filmu, tylko z gry). Wyobraź sobie, ile taka małpa musi jeść! Na dodatek jest bardzo wyrodnia i jedynie jej pozywienie stanowiła banany (może to jakakolwiek dieta cud, będę musiał wypiąć - i bez tego Ci kaledun rośnie - Naczelnik!). Tak więc biedny King Kong musi laźić po całej dżungli w poszukiwaniu bananów, a nie jest to wcale zadanie banalne (?). Samo przeskakiwanie po lianach może być niebezpieczne, łatwo jest przecież spadnąć na ziemię i rozbić sobie głowę. Również niebezpieczne jest wpadnięcie do wody, bo nasz gorylak wagarował, gdy jego klasa chodziła na basen i nie nauczył się pływać.

Nie są to jednak jedynie niebezpieczeństwa, jakie czekają w dżungli. Roi się tam od zwierząt, wprawdzie bardzo przyjemnie wyglądających, ale za to bardzo niebezpiecznych. Nieważne czy są to trujące pająki, jadowite węże, kolczaste jeże, żądające pszczoły, szalone pingwiny, szczerpiące kraby, złociste ptaki czy inne obrzydliwe robactwo, wszystkie te kreatury są dla naszego bohatera równie niebezpieczne i spotkanie z nimi powoduje zejście, niestety śmiertelne. Na szczęście gdziekolwiek można znaleźć jabłka, za pomocą których można się pozbyć przeszkadzajek. Wystarczy tylko w nie trafić...

Tak właśnie wygląda dzień powszedni (i święto) goryla. Jeżeli pomożesz mu go przeżyć, kto wie może King Kong wyrośnie na prawdziwego KING KONGA.

A teraz z innej boczki... Kiedy dostalem grę do testowania zaciekawiłem się, co też wymyślili nasi polscy programiści, pobiegłem



KING KONG

AMIGA 1200

PC



AMIGA 1200

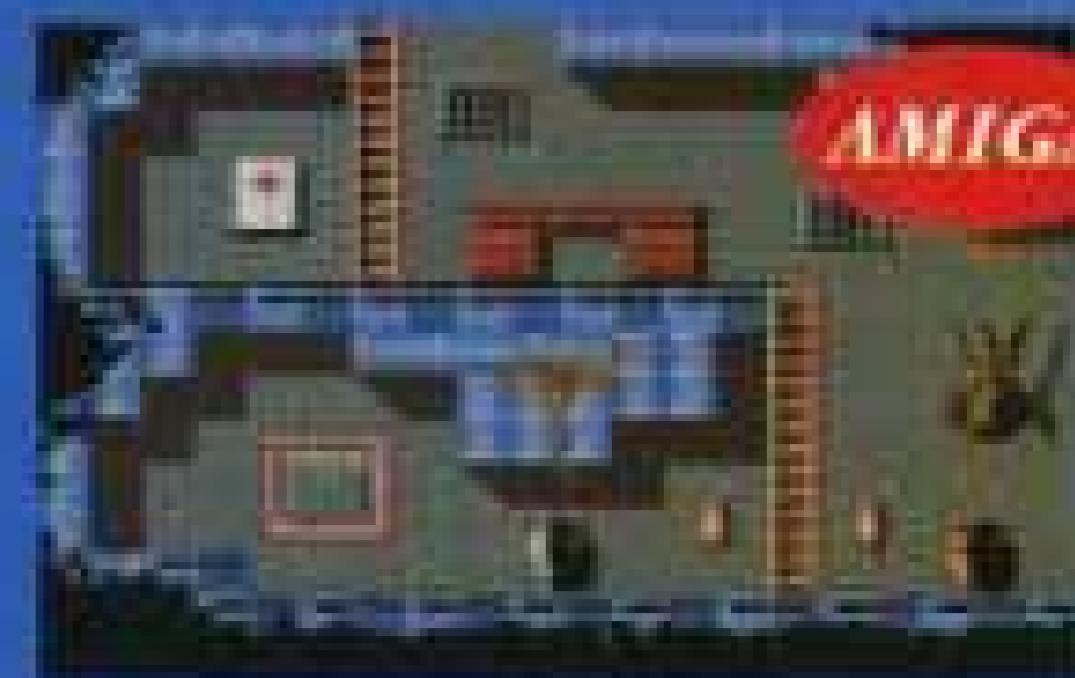


AMIGA 1200

AGENT CZ

gra komputerowa

Wystarczy znać nazwy na Compy: Agent. Nasz gorylka kazać do pokazywania...



AMIGA

ALIEN TARGET

gra komputerowa
Obrona Ziemi przed
najeźdźcami to postęp
stary jak świat.
Ale takiej realizacji
jednakże nie było!



SOCCEER

gra sportowa
Pela można w domu
zwinnie grać.



ARNIE II

gra komputerowa
jak pokonować
jego komandosa
na bieżąco niczego
Córka Czy weźma
chwała lub awans?



AMIGA

PC

SANTA'S XMAS CAPER

gra komputerowa
Dobronarz zabiera
za świąteczną aktywność

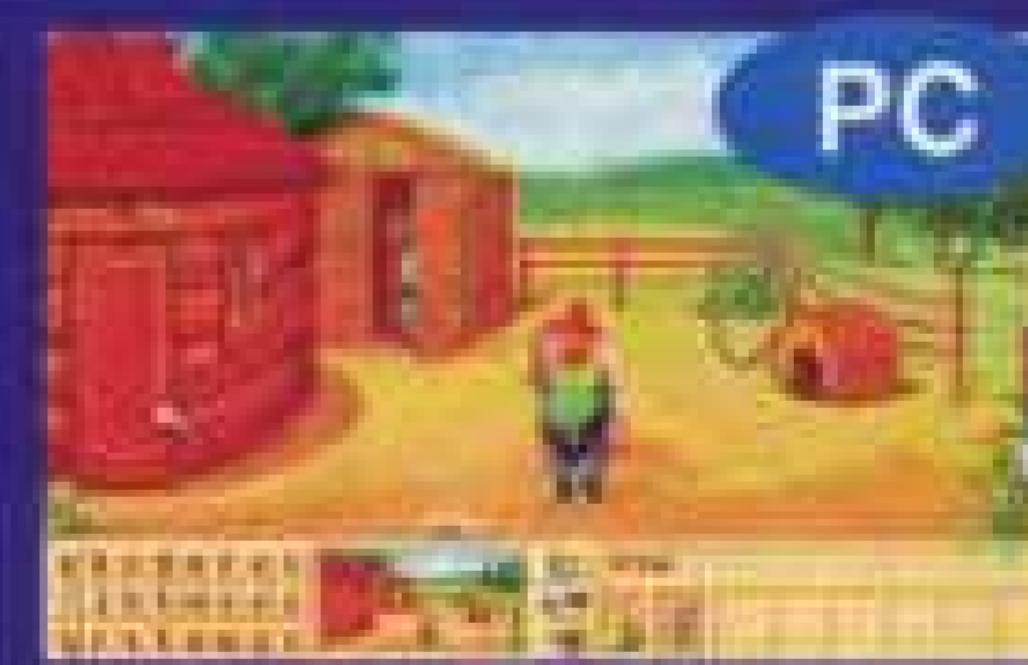


AMIGA

PC

SOŁTYS

gra przygodowa
Wchodzić w czasówkę
zamieszkać na kon-
kretnym zajazdzie



AMIGA

PC

5 Dyskietek!
KASETA Z MUZYKA
WSPANIAŁA
GRAFIKA I DŹWIĘK!

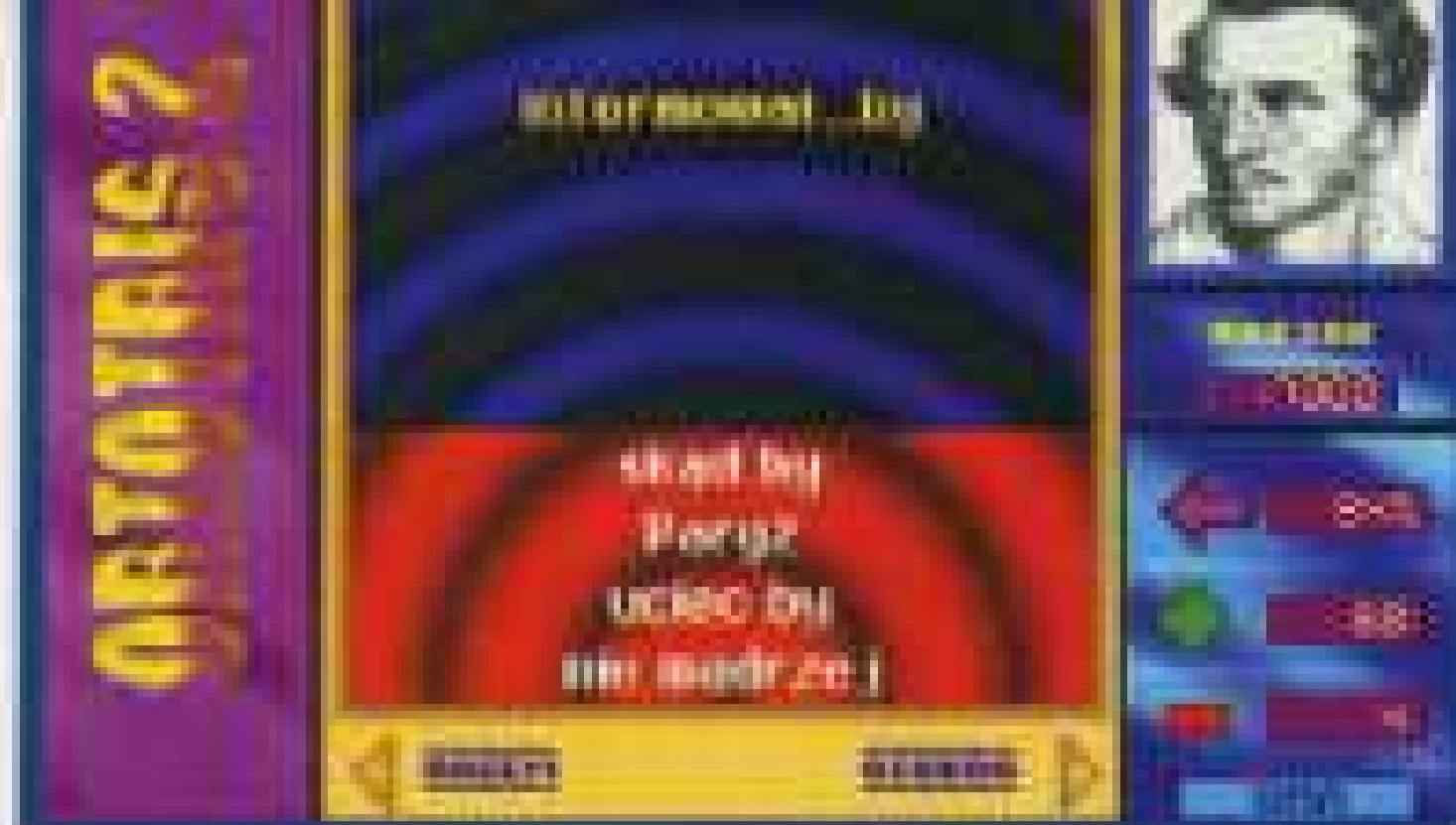
Te i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo u nas
lub w każdym dobrym sklepie komputerowym.

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

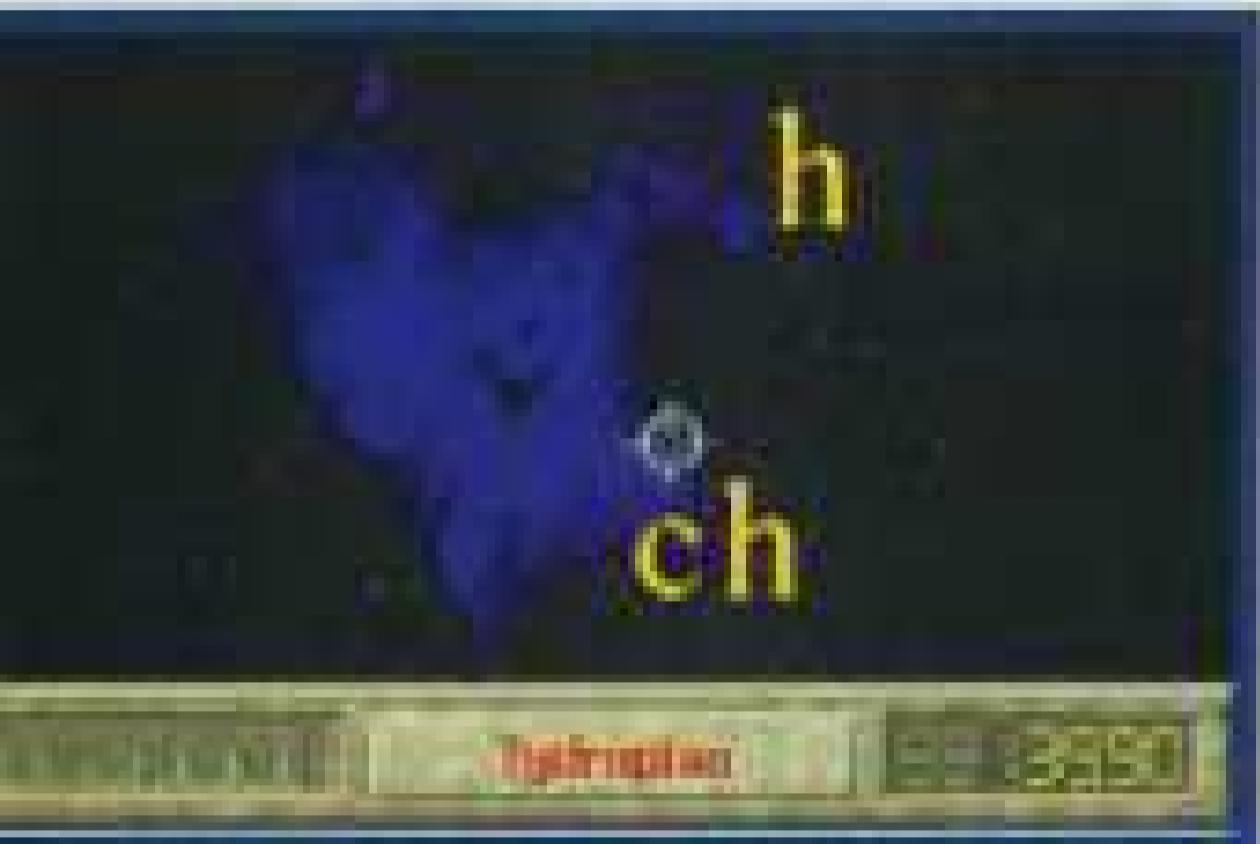
Pienią spis oferowanych przez nas gier można
uzyskać przesyłając opłaconą kopertę zwrotną.
Informacje na temat cen oraz składanie zamówień:
tel. (017) 627471 wew. 274, 275

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

BADJOY



Dwie strzelanki i tetris w jednym? A jednak. Grupa UHO Software najwyraźniej poszła za ciosem wypuszczając po „Ortotrisie” pakiet zabezwowo-językowy „Ortomania”. Składają się nań trzy gry językowe „Ortotsis II”, „Astro” i „Ortoidy” nawiązujące do popularnych gatunków gier.



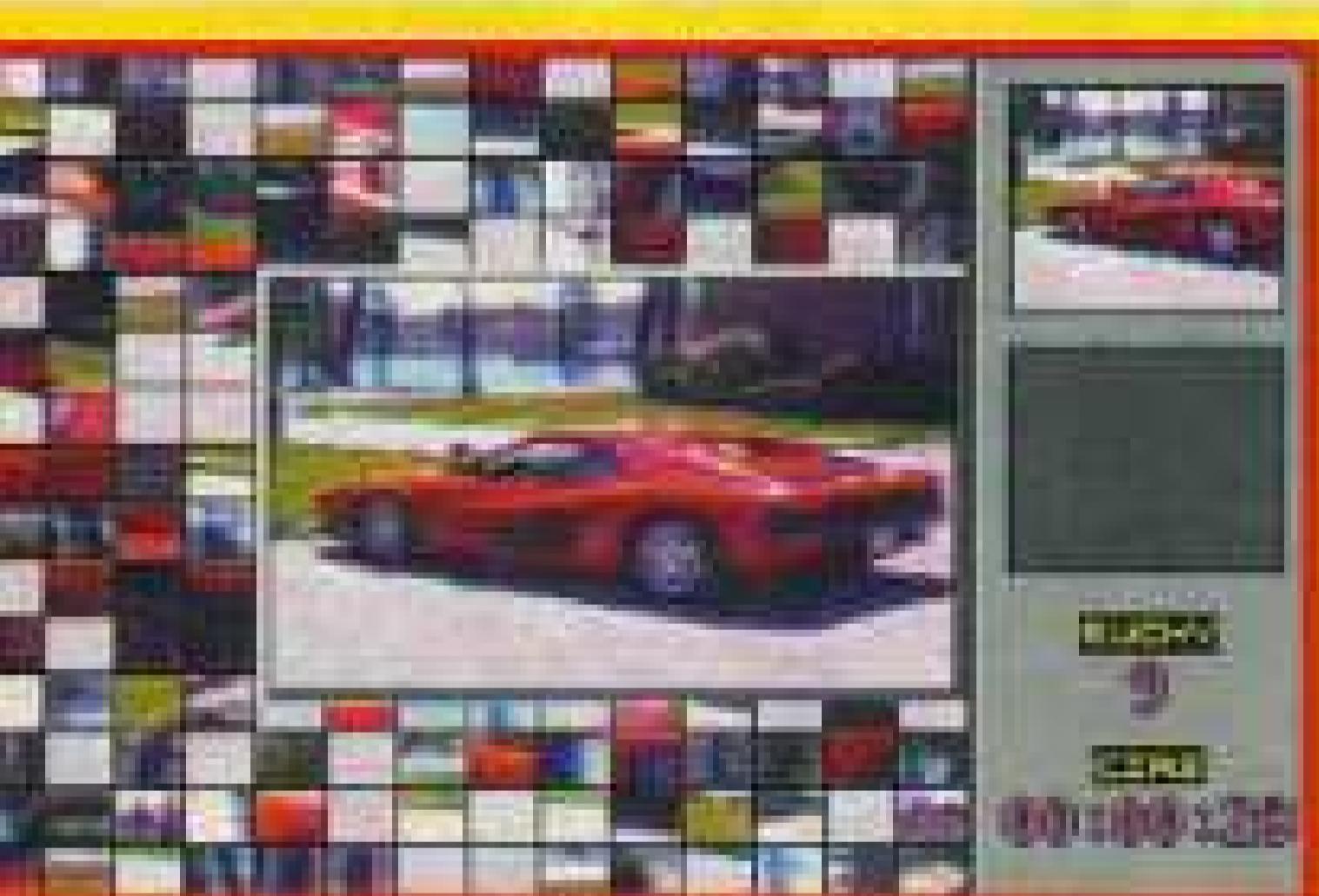
Pierwsza to rozwinięcie „Ortotrisa” – słów wpadających do studni, którym w drodze na dno należy wybrać właściwą formę pisowni. W nowej wersji „Ortotsis” zmniejszono litery i wygładzono je, tak że nie widać odstającecych pikseli na ich obrzeżach. Menu służące do wyboru lekcji i poziomu trudności doczekało się suweków i ikonek. Edytor

do wpisywania nowych słów (także do pozostałych gier) również został zmieniony. Wyglądem przypomina teraz „Norton Commander” i jest wygodniejszy w obsłudze niż jego pierwowzór. Można do niego wejść z poziomu programu.

„Astro” to strzelanka przypominająca (tylko ideologicznie) produkty Laser Games. Celownik, wyraz pojawiający się u dołu i dwie możliwości jego pisowni do usterzenia na ekranie. Oczywiście strzelanie wymaga szybkości, choć nie tak dużej jak w „Mad Dogu”, bo czas leci o wiele wolniej.

Drugą strzelanką, której bardzo dalekim odniesieniem (znów nie ta grafika, o fabule nie wspominając) jest „Raptor”, to „Ortoidy”. Z kosmicznym działem w ręku strzela się do liter, które powinny być użyte w wyrazie widocznym na dole ekranu.

Wszystkie gry wyceniają nasze osiągnięcia w punktach i w procentach. Wyniki w punktach umieszczane są na tablicach wyników i służą klasyfikacji bardziej zabawowej. Wyniki w procentach zapisywane są w naszym dzienniczku (o ile sobie tego życzymy). Jest to plik tekstowy zawierający historię zmagań graczy: ich imię,



Odkąd zaprzestano stosowania zabiegów zwanego łamaniem kolem upowszechniło się znacznie dobrze łamanie głowy. Jak natomiast to nałog „3 Logic Games” jest do tego doskonałym narzędziem. W niektórych momentach może nawet być doskonałym.

Gra, jak sama nazwa wskazuje, składa się z 3 prostych gier logicznych. Pierwsza to „UHO Puzzle Club”, czyli puzzle w dwóch sortach: na planszy mamy jedno wolne miejsce i by ułożyć obrazek przesuwamy klocki

3 Logic Games



ki lub plansza jest wypełniona, a my wskazujemy dwa klocki i zamieniamy je miejscami. Wszystko odbywa się na czas, a do układania mamy kilka kategorii obrazków: literki, cyfry, fraktały i wreszcie dowolne obrazki w formatach UHO, BMP, GIF. Naturalnie można sobie łamać głowę mniej lub bar-

dzień i godzinę gry, nazwę gry i wynik procentowy. Punktacja procentowa służy tym, którzy w „Ortomanii” widzą przed siebie wszystkim narzędziem do nauki. Dzialeczek gracza zawiera również wszelkie popełnione przez niego błędy. Można więc wybrać nie jeden z gotowych zestawów słów, ale swój własny zbiór wyrazów, wymagających utrwalenia.

Caly pakiet jest bardzo przyjemny w użyciu. Widac, autorzy poprawili sporo w „Ortotrisie”, nie zapominając jednak o użytkownikach stabszych maszyn (do 286 włącznie). Większa różnorodność



zależ, co regulujemy na początku stopniem pomieszania i rozdrobnienia obrazka. Podczas układania możemy podejrzeć pierwowzór, a oprócz tego program w oddzielnym okienku informuje nas, które z klocków znajdują się na swoich miejscach. Puzzle są dość udane i, mimo wszelkich pomocy na ekranie, dość trudne bowiem obrazki dzielone są na kwadraty i jeśli chodzi o kształt wszystko pasuje do wszystkiego. Gra się fajnie.

Drugą częścią są „Słówka” – skryzyzowanie „MasterMinda” z zabawą językową. Komputer wymyśla sobie 4-literowe słowo, a my musimy je odgadnąć w jak najkrótszym czasie. Zabawa wydaje się prosta, bowiem możemy układać tylko rzeczowniki w pierwszej osobie liczby mnogiej. Po każdym wprowadzonym przez nas wyrazie komputer informuje, ile liter trafiliśmy. Oznakowanie i układanie wyrazów w stylu „PONS” mocno przyspiesza rozwiązywanie zagadki, ale gdzie honor gracza! Komputer nie oszuje!

Ostatnią zabawką jest „Fast Brain”. Idea gry jest prosta – należy ułożyć obrazek z kawałków wypadających z jednego krańca planszy. Mamy podgląd obrazka, przeszkadzajki utrudniające zadanie i czas, pozbawiający nas życia, gdy nie zdązymy ułożyć czego trzeba. Przyznam, że okazałem się wyjątkowym Slow Brain, ponieważ przez długi czas nie mogłem zrozumieć, nie tyle, o co w tej grze chodzi, ale jak to zreali-

ORTOMANIA

TM SOFT 91



100%

Wykonany

form, w których możemy wkuwać pismo w słówkach oraz jednak odeszcie od szkolnego oceniania, co w większym stopniu pozwala na w „Ortomanii” gra, czyniąc z niej prawdziwie atrakcyjny sposób przyewajania sobie mierzących reguł ortografii.

Patcjuusz



spójrzyna

283518

zować. Instrukcja przy opisie sterowania jest skandalicznie laconiczna i za nic nie można dojść, jak układać obrazki, a errata pojawiająca się przy instalacji łatwo może zostać nieauważona (w przypadku redakcji zauważyla ją jedna osoba na trzy).

W „3 Logic Games” gra się całkiem przyjemnie, choć nie jest to nic specjalnego. Grafika charakterystyczna dla wszystkich produktów UHO Software. Naszym zdaniem należy ją oceniać jako twór w okolicach średniej, zauważyszy że autorzy chcieli, by program chodził na 286. Muzyka także może być. Gdyby nie ta nieszczęśliwie napisana część instrukcji dotyczącej „Fast Brain”, z pewnością nie miałbym grze wiele do zarzuconia.

Patcjuusz

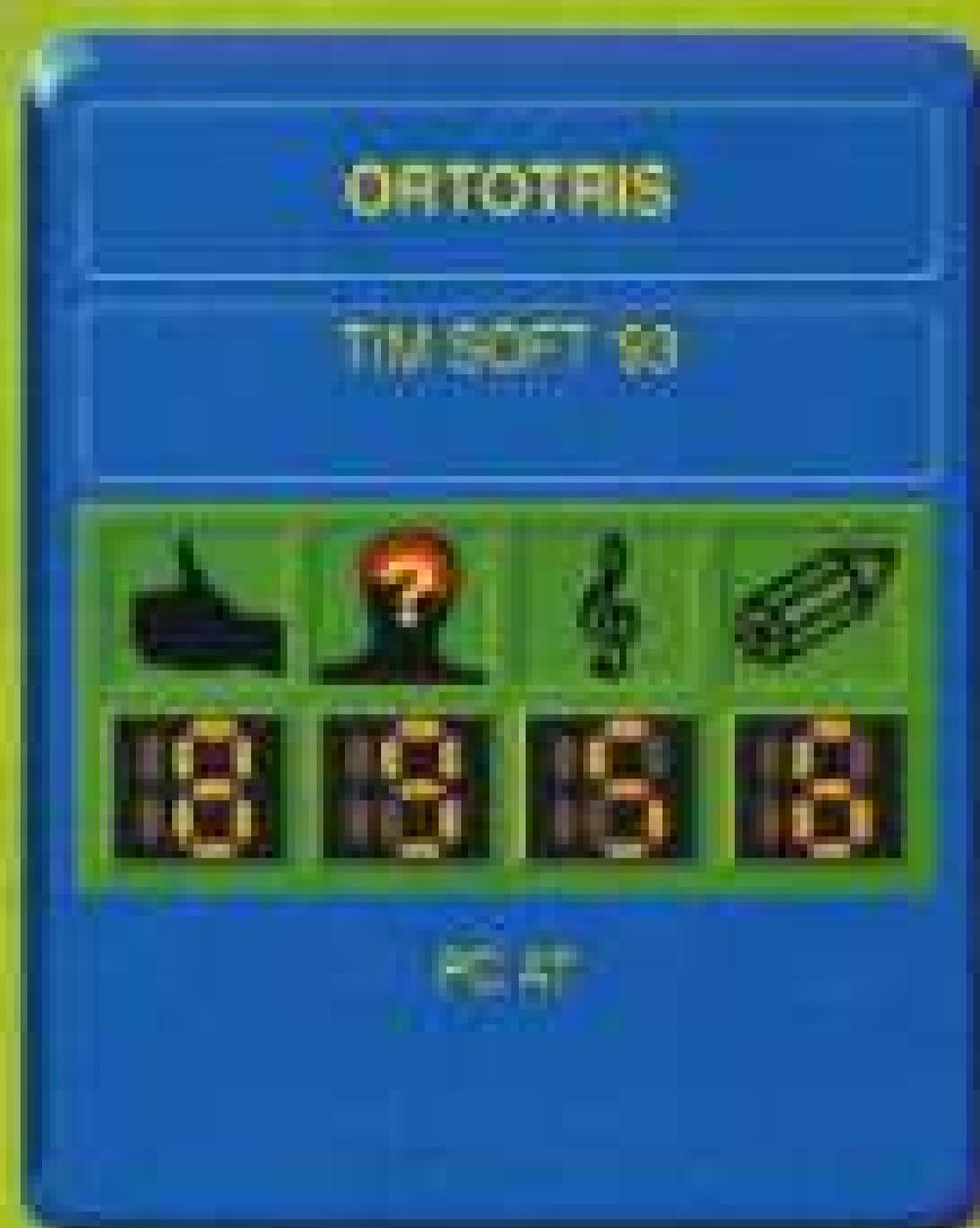
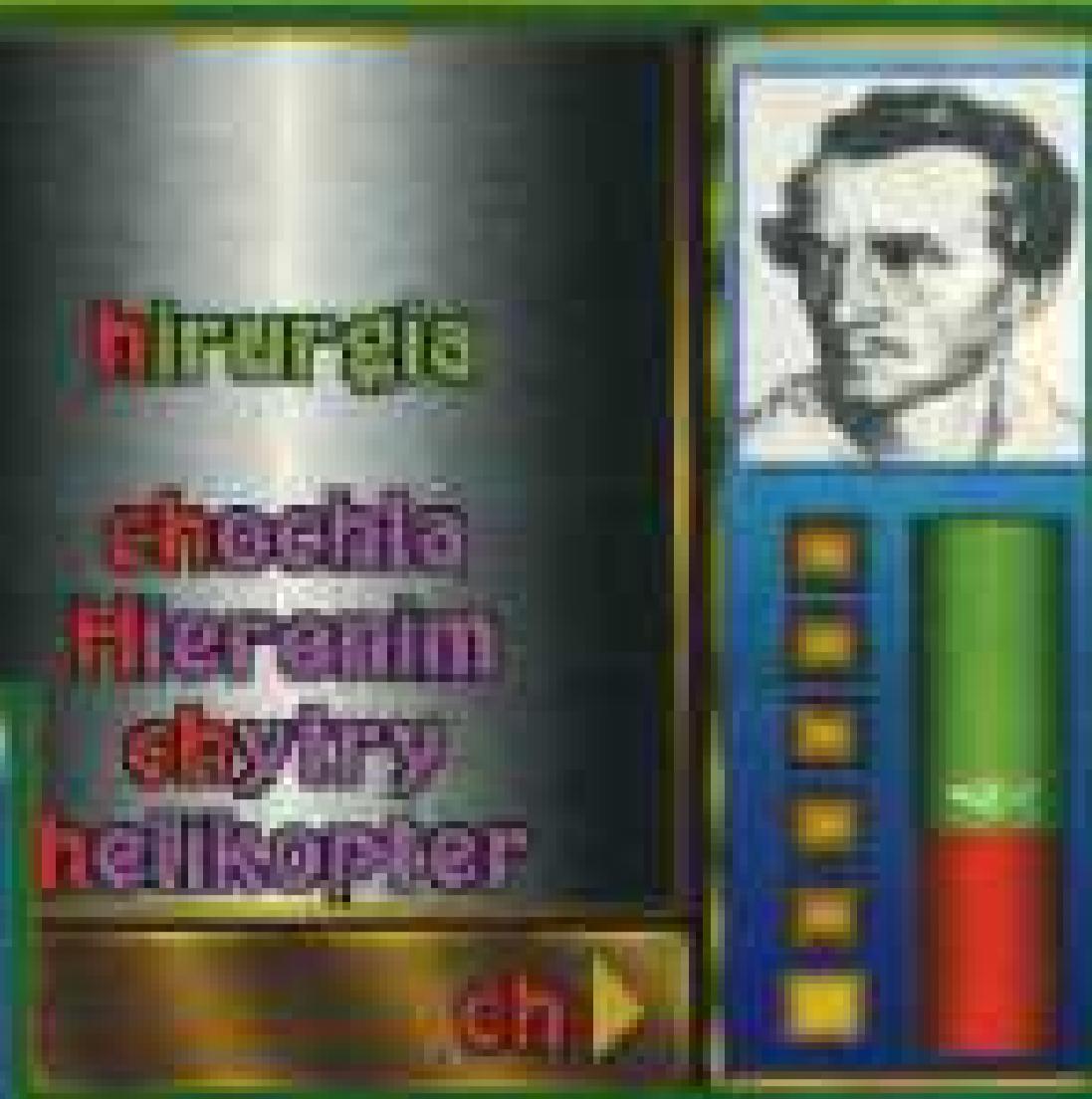
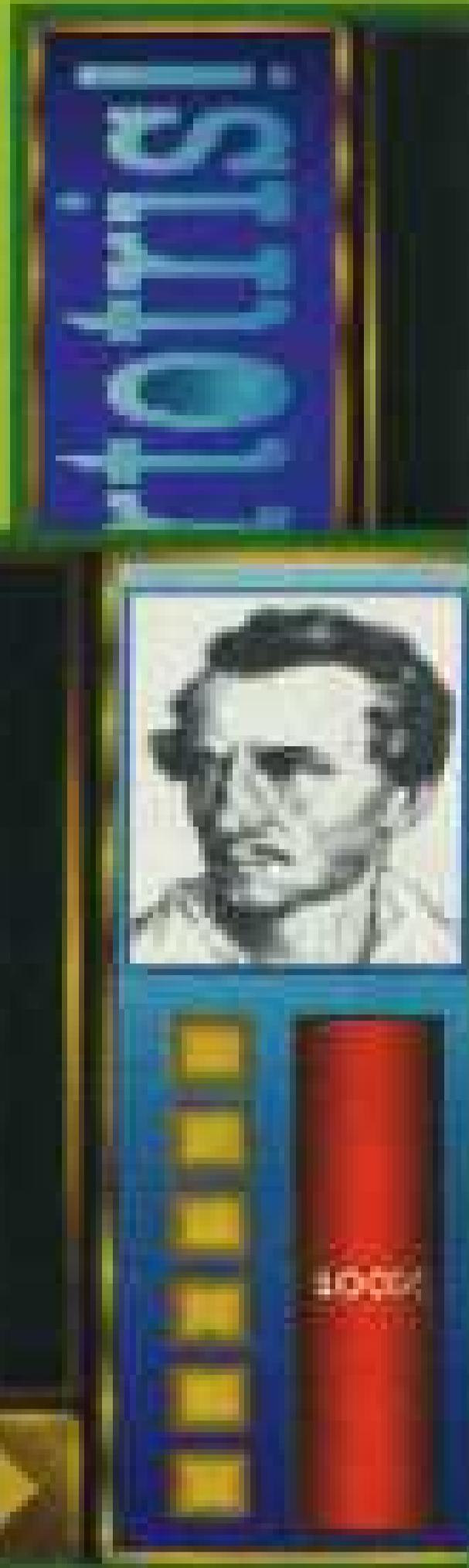
3 LOGIC GAMES

TM SOFT 91



100%

Wykonany



Kara powinna uczyć i dowodzić. Podobnie jest z gry edukacyjnymi „Ortotris”, uczący sobie już dwa lata, był chyba pierwszym polskim produktem tak dobrze spełniającym te funkcje.

Gra jest zręcznym połączeniem tetrisa z programem do nauki ortografii. Słowa spadają do studni, a naszym zadaniem jest ustalenie ich poprawnej formy zanim siegną jej dna. Znaczne możliwości kontro-

laryjne pozwalają wybrać naukę lub test pisowni słów z „nie”, „by” oraz literami „ó”, „i”, „h”, „ż”, „z”, „r”, „j” i „ł”, słowem wszystkiego, co może w języku polskim sprawić jakiekolwiek kłopoty. Przed ich rozpoczęciem możemy zapoznać się z zasadami pisowni

podanymi krótko w punktach. Teraz wybieramy sobie pisownię jakich słów chcemy przerobić, ustawiamy szybkość opadania, wyrazów i liczbę słów, z którą spotkamy się w grze i zaczynamy.

Wszystkie poprawne formy spotykają się z aprobatą Słowackiego, przyglądającym się z boku poczytnikiem. Błędnie napisane słowa zostają skwitowane strasznym rykiem wieszczącego dobijającym się z głębi jego trzawi i zatrzymującego się na dnie studni. Jeśli niepoprawnie wpisane słowa siegają szczytu studni, przegrywamy i zostajemy ocenieni na pale. Gdy wyczerpie się zasób słów z lekcji, która wybraliśmy, program jeszcze raz domaga się poprawienia słów, w których popełniliśmy błędy, i ocenia nas w skali szkolnej od 1 do 6 na podstawie liczby poprawnych odpowiedzi wyrażonej w procentach.

Do gry zaczątki zostały edytor umożliwiający wprowadzenie własnych wyrazów. Definiujemy przy tym, do jakiej kategorii mają

one należeć i wpisujemy ich niepoprawną pisownię.

„Ortotris” jest genialny w swej prostocie. Dobry pomysł wykonany może bez fajerwerków (dźwięk od PC Speaker do Sound Blastera, grafika VGA), ale bardzo przywołanie i nieskomplikowana obsługa sprawiają, że gra się w to świetnie i moi domownicy nie mogli się od niego oderwać. Faktem jest, że edytor można było podzielić do samej gry, bo wychodzenie z niej do DOS-u za każdym razem, gdy się choć coś wpisać, wydaje się mało eleganckie. Ale i tak „Ortotris” wart jest połecenia.

Piotr Juszczak

Nienawidzę ortografii

Ortografia ma coś w sobie. Nie wiadomo dokładnie co, ale wyraźnie niektórzy na to reagują alergicznie. Jak wiadomo alergii się raczej nie leczy, za to stara się unikać jej źródła. Niestety, ortografię ominąć się nie da.

Autorzy z AJT Soft doszli do wniosku, że zawsze można pokazać ortografię jako coś łatwego w porównaniu z tamigłówkami rodem z „Sokobana”.

Mamy więc układankę, w której należy ułożyć wyraz z rozrzuconych liter w jak najkrótszym czasie. Klocki możemy tylko pchać małym samochodzikiem, a utrudniają nam to fragmenty murów. Po ułożeniu wyrazu możemy zapisać osiągnięty czas, jeżeli wpiszemy poprawnie zdanie, które znajdowało się pod planszą w trakcie układania. Nie są one trudne do zapamiętania. Zazwyczaj nie ma w nich wiele sensu, za to są śmieszne.

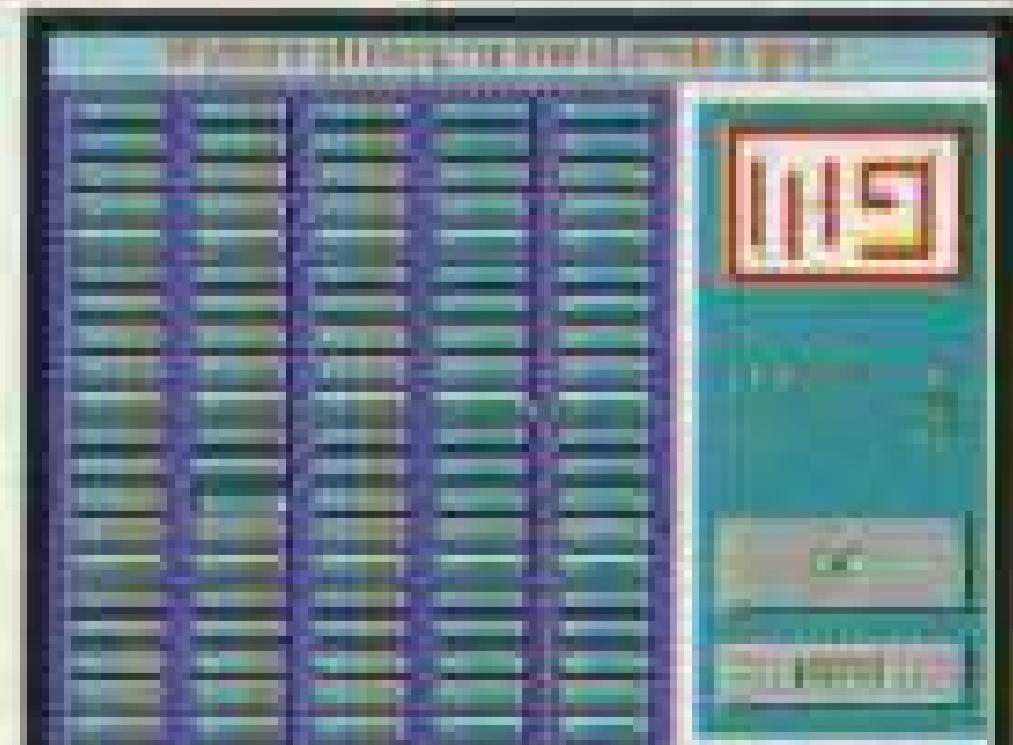
Program składa się z 60 gotowych plansz o różnym stopniu trudności. Nie musimy ich przechodzić jedna po drugiej – można wybrać sobie dowolną.

Jest to tym

właściwsza, że nie ułożono ich według stopnia trudności. Jeśli

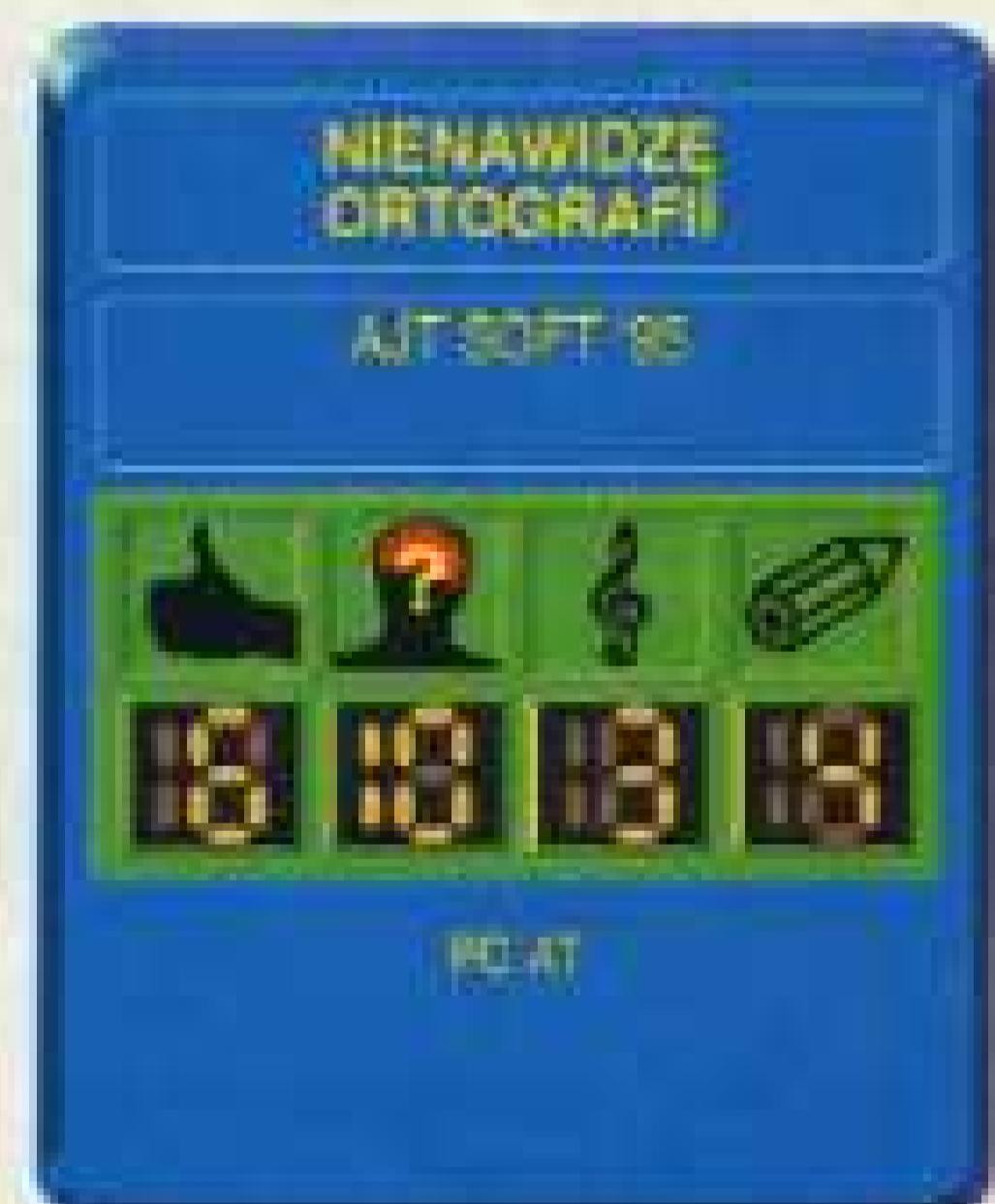


Makówki mają twardą głowę!



gracz przejdzie już wszystkie, może skorzystać z edytora planaz. Jest on dość ciekawy, gdyż przygotujemy nim tylko schemat planszy, a program sam podczas gry dobiera wyraz do ułożenia i zdanie, będące kluczem do wpisania wyniku.

Gra nie prezentuje się oszałamiająco, jeśli chodzi o muzykę i grafikę. Obie te dziedziny zostały



zaniechanie (muzyczka jedwie brzaska, grafika to niezbyt ciekawy najlepszy tryb VGA), jakby autorzy skupili się na pomysle zapominając o jego oprawie. Jedyną godną podkreślenia zaletą, poza oczywiście rozwijywania ciekawych w gruncie rzeczy tamigłówek, jest prosta obsługa programu.

Z pewnością dla posiadaczy silniejszych komputerów „Nienawidzę ortografii” nie będzie rewelacją. Jednak dla właścicieli AT może to być dość ciekawa propozycja, moim zdaniem nieco gorzej wykonana od „Ortotrisa” i „Ortomani”, ale ze względu na swój odmienny, logiczny charakter nie stojąca na straconej pozycji.

Piotr Juszczak

SEN

Zwyczajnie podzieli jak pies do kija, na który właśnie chce się załatać i wypalił >Jest pan zwolniony<. Spodziewałem się tego przedzej czy później, ale mógł poczekać do pierwszego... Dlatego musi za to wycierpieć. Kretyn. Dzisiaj w tramwaju podałem jego dane kanarowi, chociaż miałem bilet. Jutro podzwonię trochę do sieci jego banku. Ma za dużo frysów na koncie. Ooo [przelatująca kanały w tv], znowu w sądzie „use the force Beavis – mówilem ci to już tyle... ee... raa... z... chrr... chrr...“.

Ostatnio miałem zaszczyt opisywać tego typu grę rok temu. Aż tak długo musiałem czekać na przygodówkę, w której widać obraz z punktu widzenia bohatera. Z wielką przyjemnością odkryłem jednak, że od tamtego czasu ktoś potrafi zrobić więcej niż poprzednik (mam na myśli Atares i ich „Skarbniaka”). Skorzystano ze sprawdzonego pomysłu, zakończenie rozgrywki się będzie w polskich realach, a reszta to porządne wykonanie oryginalnego scenariusza gry i zapewniam, że „SEN“ nie usypia. Choć z drugiej strony chciałbym mieć tak wyraziste sny...

Poruszanie i komendy są dość proste, mimo że L.K. Avalon umiejętnie komplikuje życie graczom za sprawą laconicznej instrukcji. I do tego wprowadzającej w błąd. Tak więc w tym nadzwyczaj realistycznym śnie poruszasz się wybierając strzałkę na panelu z prawej strony ekranu. Małe strzałki obok służą do wchodzenia lub schodzenia z czegos. Myślę, że nie muszę dalej wyjaśniać używania tego typu interfejsu, bo jest najbardziej typowym ze znanych. Wątpliwości mogą zaistnieć w przypadku innych czynności wykonywanych przez bezrobotnego lana kandydatów do nagrody Nobla w dziedzinie medycyny (My stomach!). Mianowicie ikonki mające odzwierciedlać typowe czynności z przygodówek

jak: „Waż”, „Wyrzuć”, „Zbadaj”, „Użyj” są niezbyt czytelne, a instrukcja jak już wspomniałem nie pomaga w zrozumieniu ich. Będę więc wspaniałomyślny i zrobię to za firmę (oklaski, lapówki i stoiki wazeliny potem). Pierwsza z lewej ikonka oznacza „Wyrzuć”. Przedmiot wyrzucony ginie bezpowrotnie w otchłani snu – jak wiemy często nieologicznego. Tak więc warto się zastanowić, zanim wyrzucisz kluczowy element. Następ-

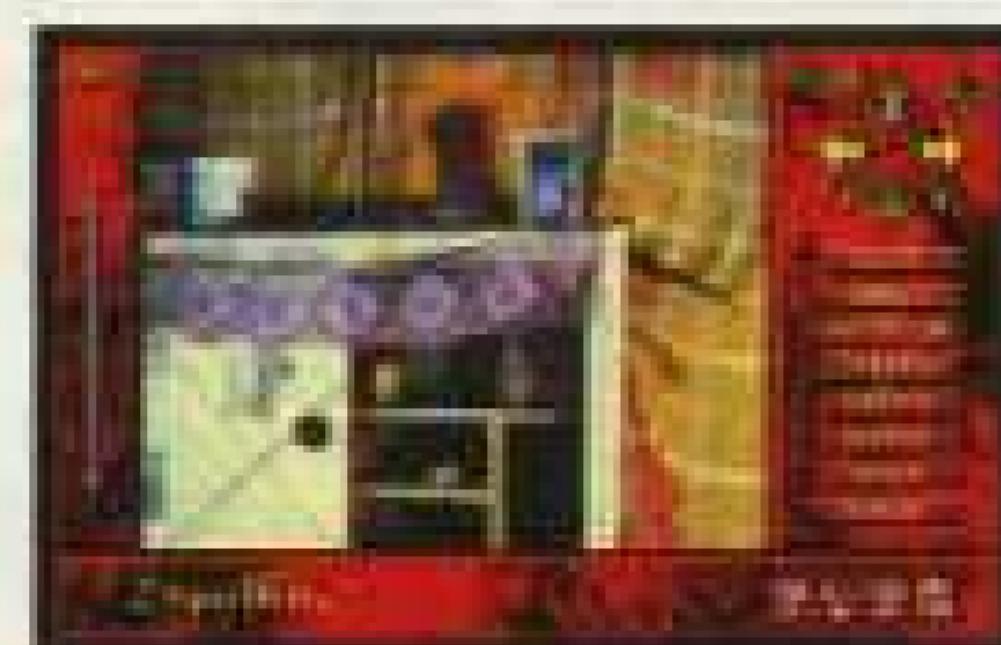
przy drzwiach i zrobi użytku z odziewacza i chrząszcza brzmiącego bezszelestnie w trzcinie (wymówisz? nie? to dalej przechodź sam, a nie tylko solutiony). Klucz pasować będzie do drzwi na których wisiały okulary. We wnętrzu znajdziesz klątkę „Żyi i pozwoli być innym – nauka pływania”, pałkę, pudełko do niego w ustronnym miejscu, bukiet, budzik, maskę, filtr. Dalej kombinuj sam, bo ja próbując swych sił w stawie znalazłem się w miejscu, które zapiera dech w piersiach. Wypatrzyłem tam świecę, siekierę, gwiazdę, schemat budzika i parę innych rzeczy, aleee... pograżyyyy fff... śn... e...

No tak, jak zwykle rozwialem nadzieję tych nauwnych, którzy myśleli, że odkryje wszystkie karty. Ale gwarantuję, że większą przy-

jemność sprawi własna rozgrywka tej ciekawej przygodówki.

Co do technicznej strony gry, to niewiele można powiedzieć poza tym, że nie stoi powyżej przeciętej. Ktoś może się oburzyć – przecież digitalizowane zdjęcie! No tak, ale ani jakość ich nie jest nadzwyczajna, ani sam pomysł zdjęcia wek, w dobie CD-ROM-u nie powala już na kolana. Nie zmienia to faktu, że autorzy naprawiali się i to nie na marne. Gorąco polecam tę grę, bo co rzadko się zdarza jeszcze w polskich produktach ma ona swój klimat, dobry scenariusz i znakomitą formę. Niepokonany konkurent tysięcy platformówek i udana inwestycja Avalonu.

A JA, KAROL MAŁCUŻYŃSKI
zapraszam za miesiąc



na ikona to „Zbadaj” – odnosi się jedynie do miejsca, w którym przebywa bohater, nie można bedać za jej pomocą przedmiotów do wzmianki. Instrukcja. Obok obrazek mający przedstawić podnoszenie przedmiotów znajdujących się w polu widzenia. Ostatnią funkcją jest „Użyj” – najczęściej używana – zarówno do korzystania z rzeczy posiadanych, jak i kombinatoryki (łączenia jednego przedmiotu z drugim itp.).

Co do samej gry, to sprawa nie wygląda miło. Oto pojawia się domostwo. Jednak widać je jakby przez mgłę. Trzeba zatem po omacku dojść do niebieskich drzwi z odpadającą farbą i założyć okulary. Od razu zauważysz wytrzyk na jednej z roślin w ogrodzie. Młotek na oknie przyda się do opukania domu. Lekki cios odkryje ciekawą wiadomość. Staw „odda” odrzewiaca. Znajdź skorodowany klucz



ortotris

Ortotris to gra ucząca ortografię, przypominająca w formie popularnego "TETRIS". Ładny w sobie funkcja gry i programu edukacyjnego, zapewniając doskonałe poznawanie "przyjemnego i pozytywnego". Wysuły pośortowane są w grupy, co pozwala na wcześniejsze gry z dziećmi, jak i maturzystami. Gra polega na szybkim wyborze prawidłowej formy spadającego wyrzu, co przyczynia się do „zajawkowej” zmieniającej jego właściwą formę. Plansza ma przewijany układ, a spadające wyrusy są dostosowane cywilnie.

Polska i międzynarodowa gra planszowa firmy TimSoft znajdująca się na konkursie prestiż. Top Secret, Commodore 64 Amiga. Świat Gier. Amiga oraz w wersjach dla komputerów osobistych na terenie całego kraju. Prodawcy: Galeria Sprzedaje, Wysyłkowa na terenie kraju i zagranicę (Kontakt: W. Niziołek, tel. 0-34-43-35-82), Galeria w czasie komputerowej. TimSoft ul. Kołobrzeska 6 75-350 KOŚCIELENICA tel. (0-34) 43-35-82.



Doc Croc's Outrageous Adventures



„What's up, doc?” – powiedziałby Bugs widząc efekty niezadowolenia Doc Croca. Niestety Croc nie odwdzięczyłby się „I'm hunting rabbits”. Zrobił on coś o wiele gorszego – wyszedł niechoć w powietrze prasę drukarską. Tak się złożyło, że w druku był komiks jego autorstwa. Tak więc z pomocą przyjaciół musi przeszukać kanały wodociągowe, bo nie wiedzieć czemu tam porzucone są kartki komiksów i części prasy.

Na początku wybierasz jednego z czterech bohaterów i kanał, w którym ma wędzieć. Wchodzisz do środka i robisz swoje. Kiedy znajdziesz kartkę, musisz od razu dokonać historię przehodząc kolejno przez wszystkie obrazki. Jeśli chociaż dotkniesz jednego z wielu przeciwników (pejszki, „schwarz charaktery” i inne), wracasz na początek strony. I tak w kółko, az dojdiesz do czerwonej rękawicy oznaczającej wymarzony koniec. Jednak, jeśli eksplorując kanały tknie Cię cokołkiew – rybka, spadająca puszcza, kropka wody, metaliowe szczebelki, wracasz do blura i wszystko od początku. To właśnie skłoniło mnie do stwierdzenia, że autorzy gry muszą być sadystami, a gra ma za cel spowodowanie nerwicy u graczy.

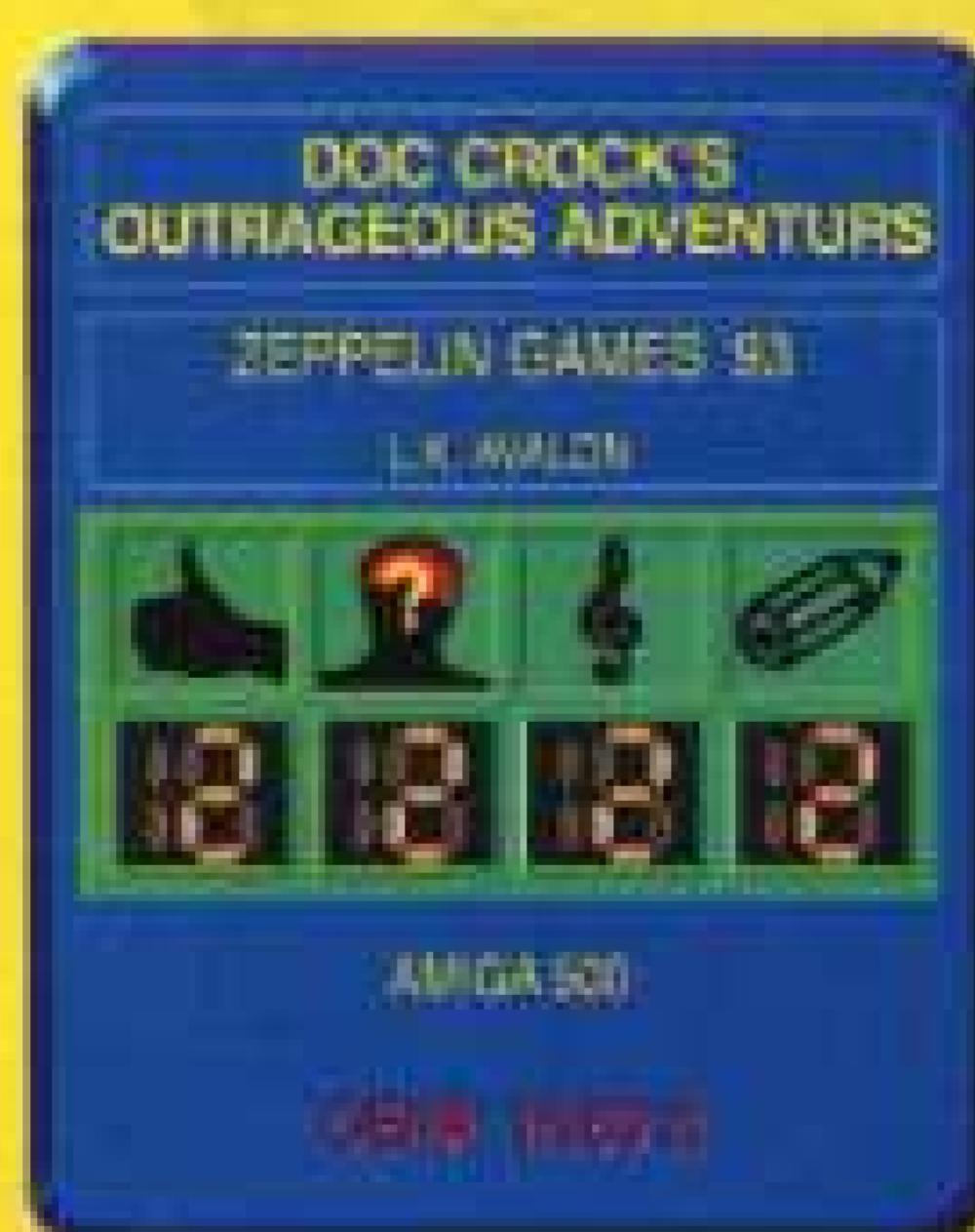
Ta zręcznościówka skutecznie irrituje i zniechęca po kilku chwilach.

lach gry. Może to ja jestem zbyt przewratliwiony, ale nie zmienia to faktu, że może się ona przywrócić do przejawów agresji i żądzy krwi silniejszej niż podczas gry w „DOC-CRO-a”. To tyle ostrzeżeń. Wezmiesz je pod uwagę, bądź nie – wybór należy do Ciebie – Min. Zdr. i Op. Sp.

Złe fluidy zawarte w grze umknęłyby mojej uwadze, gdyby nie przygnębienie.

Jestem sklonny pochwalić „CROC-a” chyba tylko za niską cenę i śmieszne sprity głównych bohaterów. To jedyne zalety jakie zdolalem wyluskać z tej kupy ponuractwa i nudy. Aż strach zasiedzi przed komputerem po włożeniu dysku z „CROC-iem”. Miejmy nadzieję, że nastąpią części będące się nazywać „DOC CROC'S HAPPY ADVENTURES ON HAWAIIAN ISLANDS”.

Cornelli



SCORE TIME PRICES PRESS

00002

299

0

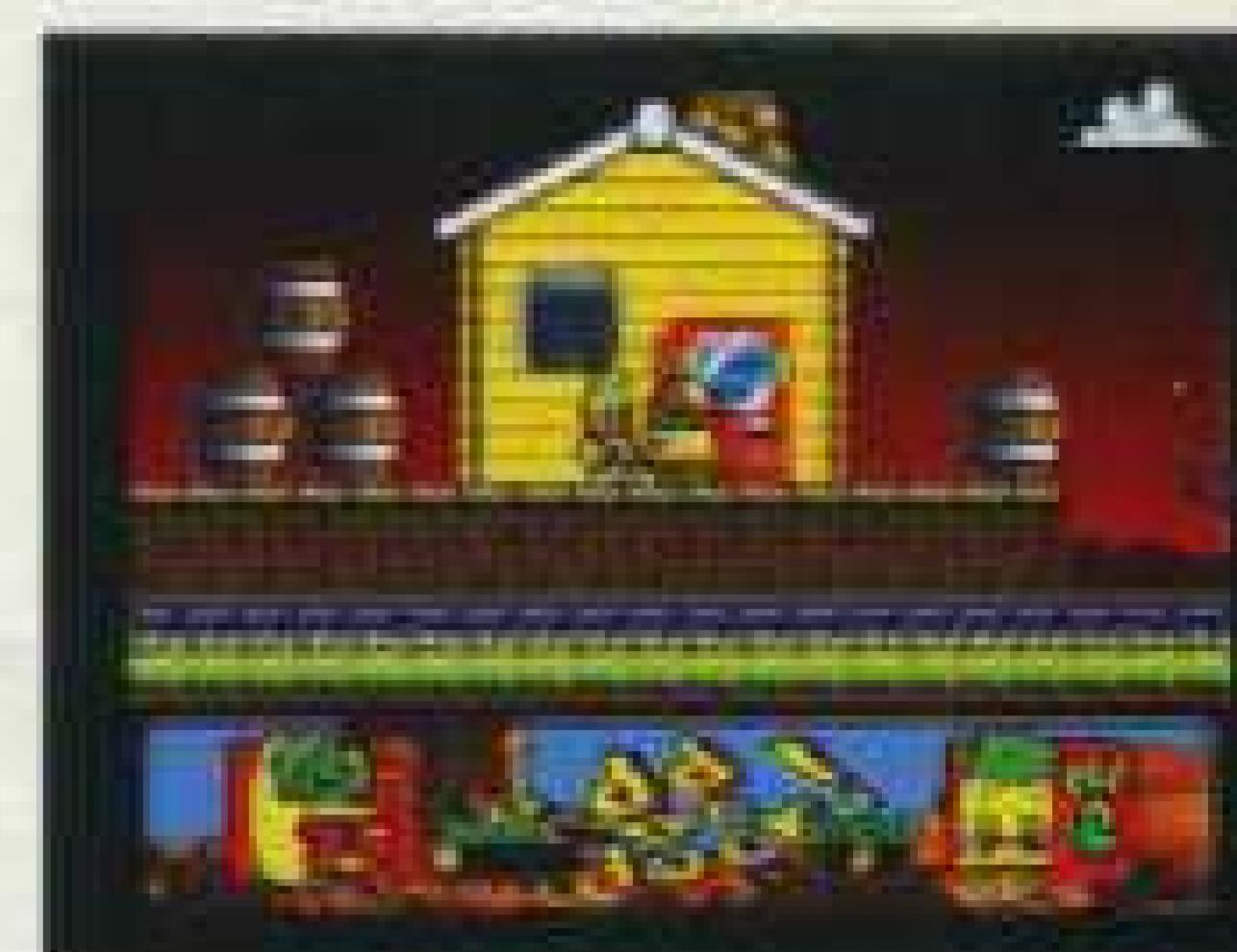
0X

Edd the Duck 2

Edwardzik Kaczor 2 to gra skierowana do najmłodszych odbiorców. Dlatego nie ma sensu przytaczać tu nic nie wnoszącej legendy. Myślę, że każdy rodzic potrafi wymyślić znacznie ciekawszą historię o głównym bohaterze od podanej w instrukcji, żeby zaciekać swoją latostrą szczawnym Edwardzikiem. Można tylko zaznaczyć, że rzeczą dzieje się na Dzikim Zachodzie i jest westernem, w którym Eddio odgrywa główną rolę męską.

Musi on zbierać elementy stroju kowboja i ciastka do rzucania w przeciwników. Niestety, nawet w tej wybitnie dziecięcej grze pojawiają się wszelobylskie... pieniądze. Radzę wprowadzić dzieci w ten temat łagodnie, bez nawiązań do kryzysu, podatków, giełdy i machlojek. Eddio po prostu zbiera pieniądki na pociąg, który zawiezie go do legendarnej kopalni srebra.

Gra ma wyśmienite walory edukacyjne. Bohater, którym się stenuje, skacze po platformach, przewodach elektrycznych, pociągach, przeskakuje przez wodę. W każdym z tych miejsc czeka niebezpieczenstwo, a Kaczor może być „kopnięty” prądem, topi się w wodzie, zostaje przygnie-



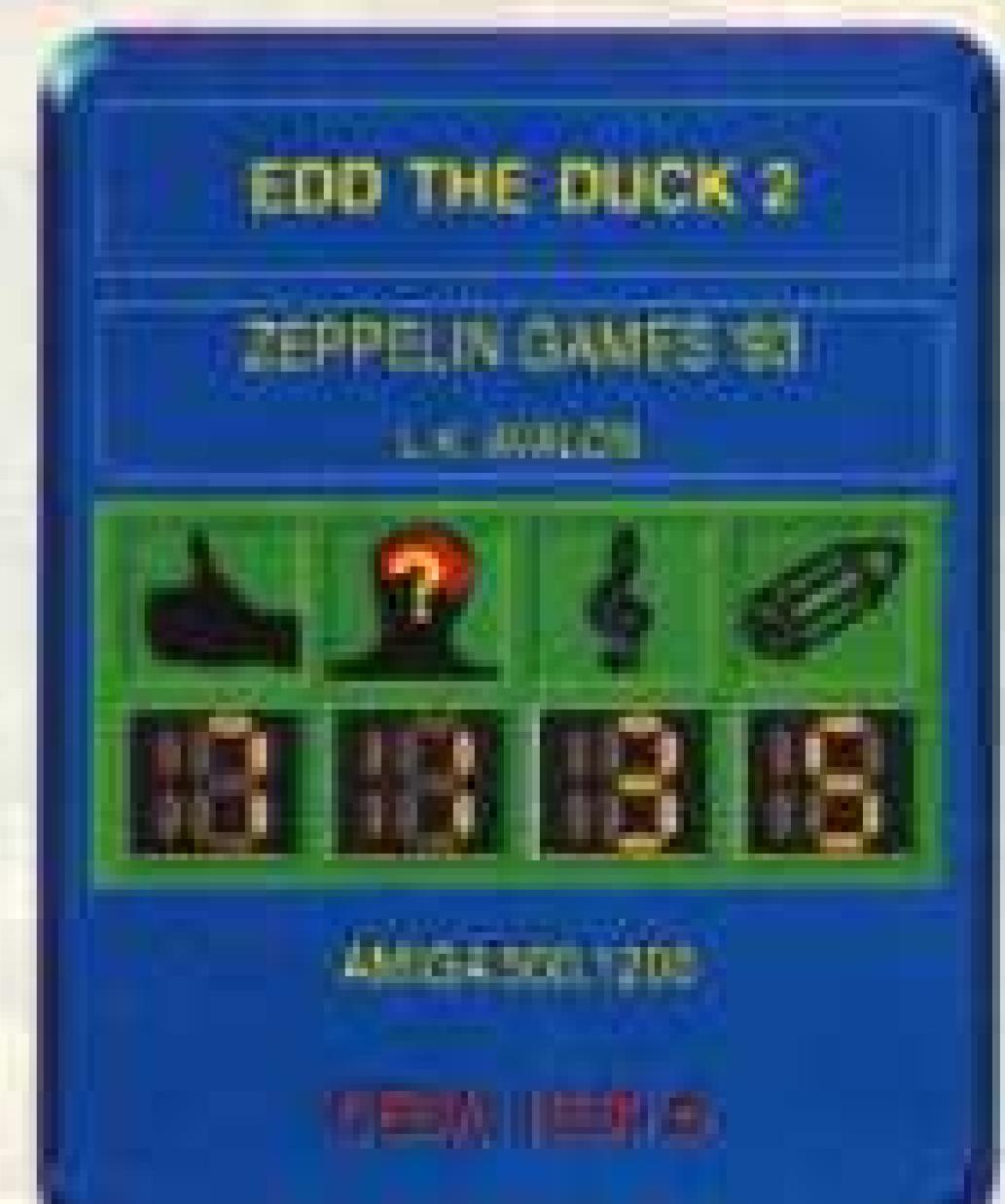
Na końcu poziomu stoi konduktor, który sprawdza czy masz wszystkie potrzebne przedmioty i pieniądze na bilet. Jeśli nie będzie chciał przepuścić Eddia, musisz wrócić i przeszukać cały teren, bo może przeoczyłeś tajne przejścia.

Grafika i dźwięk nie wskazują na najwyższy kunszt autorów, jednak lepsze nie są potrzebne. Za dużo szczegółów i kolorów mogłyby tylko zdekoncentrować szkryby. Choć przyznaję, że widziałem lepiej gry zręcznościowe, to przesympatyczny kaczorek na pewno spodoba się maluchom i da im wiele godzin świetnej zabawy.

Cornelli



dowany przez ciężkie beczki, drezyny, szkodzi mu też gorący dym z komina lokomotywy. Brzmi to może przerażająco – tyle promocyjnie, ale tak naprawdę wygląda to bardzo delikatnie. Dziecko może się nauczyć, że trzeba uważać na wodę, ciężkie przedmioty i prąd w przystępny sposób, bez eksperymentowania na sobie (!). Oczywiście najlepiej, jeśli potomkowi towarzyszy podczas gry rodzic, który wszystko wyjaśni (bo maluch może pomyśleć np. że można wchodzić na słupy telefoniczne i skakać z nich bez szkody dla zdrowia).



35

Terry Pratchett's

DISCWORLD

Dystrybucja: LICOMP Sp. z o.o.

LICOMP

Dystrybucja: IPS Computer Group Sp. z o.o.

NOWE
MEGABAJTY
ROZRYWKI
...JUŻ W DRODZE!

IPS

FULLTHROTTLE

Fighter Wing

Programów ze wschodnim rodowodem jest już całkiem sporo: antywirusy, kompresory dysków i inne, a wśród nich również gry. Wszyscy znają pożerającą większość czasu pracę zabawę w zbielenie klocków zwaną „Tetrisem”. Widziałem jeszcze kilka innych gier zza wschodniej granicy, ale nigdy nie wpadł mi w ręce symulator lotniczy. Gdy więc zobaczyłem grę „Fighter Wing”, która miała dorównywać grafiką „Falconowi 3” MUŚIAŁEM zobaczyć ją w akcji.

Zaczynamy grę

od obejrzenia bardzo efektownego intro. Po obejrzeniu listy twórców programu zostaje tylko wpisać się na listę pilotów, wybrać hasło, aby nikt inny nie mógł się podzielić pod Twoje przysze podniebne zasługi i wybrać narodowość pilota, a jest wśród nich również Polska. Jak przystało na poczynającego pilota należy rozpocząć karierę od kilku misji trening-

gowych, a ich rodzaj jest dokładnie czterony. Pierwsza z nich to siedle wykonywanie poleceń komputera pokładowego w celu zapoznania Cię z podstawowymi manewrami, systemami uzbrojenia i sposobem korzystania z nich. Druga to symulator i strzelanie do celów, które nawet nie usiłują uniknąć trafienia.

Treć to sprawdzenie z umiejętności pilotażu polegający na przelecie przez korytarz czarny za pomocą balonów z napędem GemSoft, a nie wolno przy tym rozwalić żadnego z nich. Czwarta i ostatnia misja to szukanie celu na własną rękę i unieszkodliwienie. W tej misji niektóre obiekty usiłują uniknąć trafienia. Po wyborze misji następuje wybór samolotu jakim masz ochotę polecieć. Do wyboru masz rosyjskie MiG 21 bis „Fishbed” N, MiG 23MF „Flogger” G, MiG 29 „Fulcrum”, MiG 31 „Foxhound”, Su-27 „Flanker” A i amerykańskie F-4 „Phantom”, F-15 „Eagle”, F-16 „Falcon”, F-18 „Hornet”, F-117 „Stealth”.

Po wybraniu odpowiedniej maszyny wybier-



nasz uzbrojenie. Pokazujące się sytuacje samolotów są bardzo dokładne, lecz uwagę zwraca błąd w operacji uzbrajania samolotów. Polega on na możliwości podwieszenia czterech rakiet AIM-54 „Phoenix” na węzłach kadłubowych F-15 „Eagle”, a rakety te są szczególnie zaprojektowane dla morskiego myśliwca F-14 „Tomcat”. Natomiast uzbrojenie powietrze-ziemie zostało zredukowane do jednego typu – bomby Mk 84. W epoce rakiet kierowanych laserowo jest to jakby trochę mało. Ale po co komu bomby kierowane laserowo skoro można nimi zrobić dużę w rzecze lub pagórkach?

Z kabiny pilota

niestety można dopatrzyć się tylko w przed, a żaden kokpit nie ma nic wspólnego z oryginałem bujającym wysoko ponad chmurami. Za to widok zewnętrzny samolotu jest bardzo dobry, widać na nim oprócz oznaczeń, również podwieszane pod skrzydłami rakiet. Nie zauważymy jednak efektów dnia/nocy, lecz widoczne są cienie na kadłubie samolotu w zależności od jego położenia względem słońca. Teren, nad którym latajemy,

przypomina nieco „Strike Commander”, bo niektóre wzgórza są pokryte teksturami, a brzeg rzek nie są prostymi liniami oddzielającymi obszar zielony od niebieskiego. Chmury jednak składają się z kwadratów i nie mają cieniowania Gourauda. Gdyby tylko kwadraty były nieco mniejsze, niebo wyglądały świetnie.



W czasie lotu dostępna jest lista wszystkich klawiszy sterujących. Ich liczba jest bardzo niewielka jak na symulator lotniczy i służy do wyboru celu, rodzaju uzbrojenia, trybu pracy radaru i detektora podczerwieni. Ponieważ uzbrojenie powietrze-ziemie składa się tylko z bomb Mk 84, autorzy programu nie przewidzieli odpowiedniego dla nich trybu celowania.

Lecąc w chmurach zauważysz na pewno ciekawe zjawisko: kabina Twojego samolotu nie jest hermetyczna i mgła wpada do środka przesłaniając przyrządy, nie tylko widok poza kabiną.



Efekty dźwiękowe jakie słychać przy strzelaniu z działań pokładowych są niedopuszczalne, wręcz śmieszne i bardziej przypominają strzały z działań Spitfire'a niż szybkostrzelne działa współczesnych myśliwców wyrzucające kilkaset pocisków na sekundę. Strzelanie rakietami zostało opracowane dużo lepiej pod względem efektów dźwiękowych jak również graficznych. Rakietą zostawia za sobą nikłą śmiegu dymu, a dźwięk towarzyszący jej odpaleniu jest bliższy temu do czego zdobyliśmy się przyzwyczaić.

Tereny działań

Po założeniu misji treningowych możesz przejść do scenariuszy i latać samolotami produkcji amerykańskiej lub radzieckiej. Po wybraniu strony, po której będziesz latać możesz wybrać jedną z misji – powodującą to przydzielenie odpowiedniego typu samolotu, lecz pozostawia do Twojej dyspozycji wybór broni. Wśród terenów, nad którymi będziesz latać, są między innymi: Uzbekistan, Korea, Dolina Bekaa w Syrii, Libia, Zatoka Perska, Kuba, Irak, Kaszmir w Indiach. Rodzaje zadań, jakie masz do wykonania to rozpoznanie przeprowadzone przy pomocy „niewidzialnego” myśliwca F-117, choć ten sam samolot możesz dos-

FIGHTER WING

GEMSOFT 94



tać w celu przehvycenia i zestrzelenia samolotu transportowego przewożącego broń atomową lub chemiczną, a nawet pocisków typu Cruise AS-15. Innym zadaniem może być eskorta bombowców B-52 lub myśliwców bombardujących F-4 „Phantom”, lecz może się przydarzyć również mała potyczka z myśliwcami lub zniszczenie kilku bombowców. W czasie lotów możesz spotkać oprócz maszyn, których latasz, samoloty Mirage F-1, Mirage 2000, F-5E, bombowce B-52, Tu-160 (radziecki odpowiednik B-1B), transportowce C-132 i An-20 oraz B-747, E-3 i śmigłowiec PAAH-2.

Wysoka poprzeczka

Aby pograć we właściwym tempie potrzebny jest szybki 486, 8 MB pamięci, karta grafiki typu VESA. Do słuchania muzyki przyda się jakaś karta muzyczna, ale autorzy pomyslieli tylko o obsłudze Sound Blasterów od najbliższego modelu 1.5, przez Pro 1.16 ASP, po ostatni model AWES2 oraz głośnikiem (!). Ciekawostką jest możliwość przebierania trybu graficznego jakiego będziesz używać w czasie gry. Do wyboru są trzy: od największej 320x200, przez 640x400, po 800x600, ale tego ostatniego nie jestem całkiem powien, ponieważ moj sprzęt nie podobał się już wymaganiom gry. Do sterowania samolotem w czasie lotu może być używana klawiatura, joystick albo mysz. Gra jak widać ma pewne błędy, lecz początki zawsze bywają trudne – być może następna wersja będzie lepsza.

Pilot Jr.



Wybrałyśmy 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.

UWAGA! Nasza oferta obejmuje ponad 550 pozycji na komputery PC, PC-CDROM, AMIGA, CD-32, ATARI ST/XL, Commodore 64/128. Katalog z pełną ofertą wysyłamy bezpłatnie. Katalog można zamawiać również telefonicznie.

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

NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	WYMAGANIA	CENA
Aladdin	PC	Disney	386DX-33, 4MB, VGA, 5 HD	793.000,- 79,30
Arcade Pool	PC	Team 17	386, VGA	512.400,- 51,24
Battlestorm	PC	Titus	PC, VGA	195.000,- 19,50
Burntime	PC	Kompart	386, VGA	658.600,- 65,88
Colonization/wersja polska	PC	MicroProse	386-16, 2MB, VGA, 12HD	854.000,- 85,40
Crazy Cars II	PC	Titus	386, VGA	195.000,- 19,50
Cyberwar	PC CD	SCI	386, CD ROM, VGA	2.379.000,- 237,90
F-14 Fleet Defender	PC	MicroProse	386, 2MB RAM, VGA, 12HD	1.037.000,- 103,70
Fields of Glory	PC	MicroProse	386-16, 2MB, VGA, 12HD	854.000,- 85,40
Grand Prix Unlimited	PC	Hi! Squad	386, VGA	395.000,- 39,50
Hand of Fate/wersja polska	PC	Virgin	386SX-25, 2MB RAM, 20HD	793.000,- 79,30
Heimdall II	PC	Core Design	386, VGA	585.600,- 58,56
Inferno	PC CD	Ocean	386, CD ROM, VGA	1.647.000,- 164,70
Jazz Jack Rabbit	PC	Epic Megagames	386, VGA	368.000,- 36,80
Labyrinth of Time	PC CD	Electronic Arts	386SX-16, 4MB, VGA	1.566.000,- 156,60
Mon 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
Privateer	PC	Origin	386-25, 4MB, 20 HDD	732.000,- 73,20
Rise of the Robots	PC CD	Time Warner	386, CD ROM, VGA	2.171.000,- 217,10
Rebel Assault	PC CD	Lucas Arts	386, CD ROM, VGA	1.134.600,- 113,46
Return of the Phantom	PC	MicroProse	286, 2MB, VGA/MCGA, SHD	793.000,- 79,30
Sabre Team	PC	Krisalis	386, VGA	478.600,- 47,86
Sea! Team	PC	Electronic Arts	AT, 540K RAM, VGA	468.000,- 46,80
Seawolf	PC	Electronic Arts	386-25, 4MB, VGA, 15HD	732.000,- 73,20
Shadowcaster	PC	Origin	386SX, 4MB, VGA, 16HD	793.000,- 79,30
Space Hulk	PC	Electronic Arts	386, 4 MB, VGA/MCGA	646.600,- 64,66
Subwar 2050/wersja polska	PC	MicroProse	386, 1 MB RAM, VGA	793.000,- 79,30
Syndicate/wersja polska	PC	Bullfrog	386, 4MB, VGA, 12HD	695.400,- 69,54
System Shock/wersja polska	PC	Origin	486, 4MB, 30HD	1.037.000,- 103,70
Theme Park	PC	Bullfrog	386, 4MB, VGA/VESA, 18HD	793.000,- 79,30
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

Ofierujemy również pełną gamę tytułów Kolekcji Klasyczki Komputerowej, po bardzo atrakcyjnych cenach!

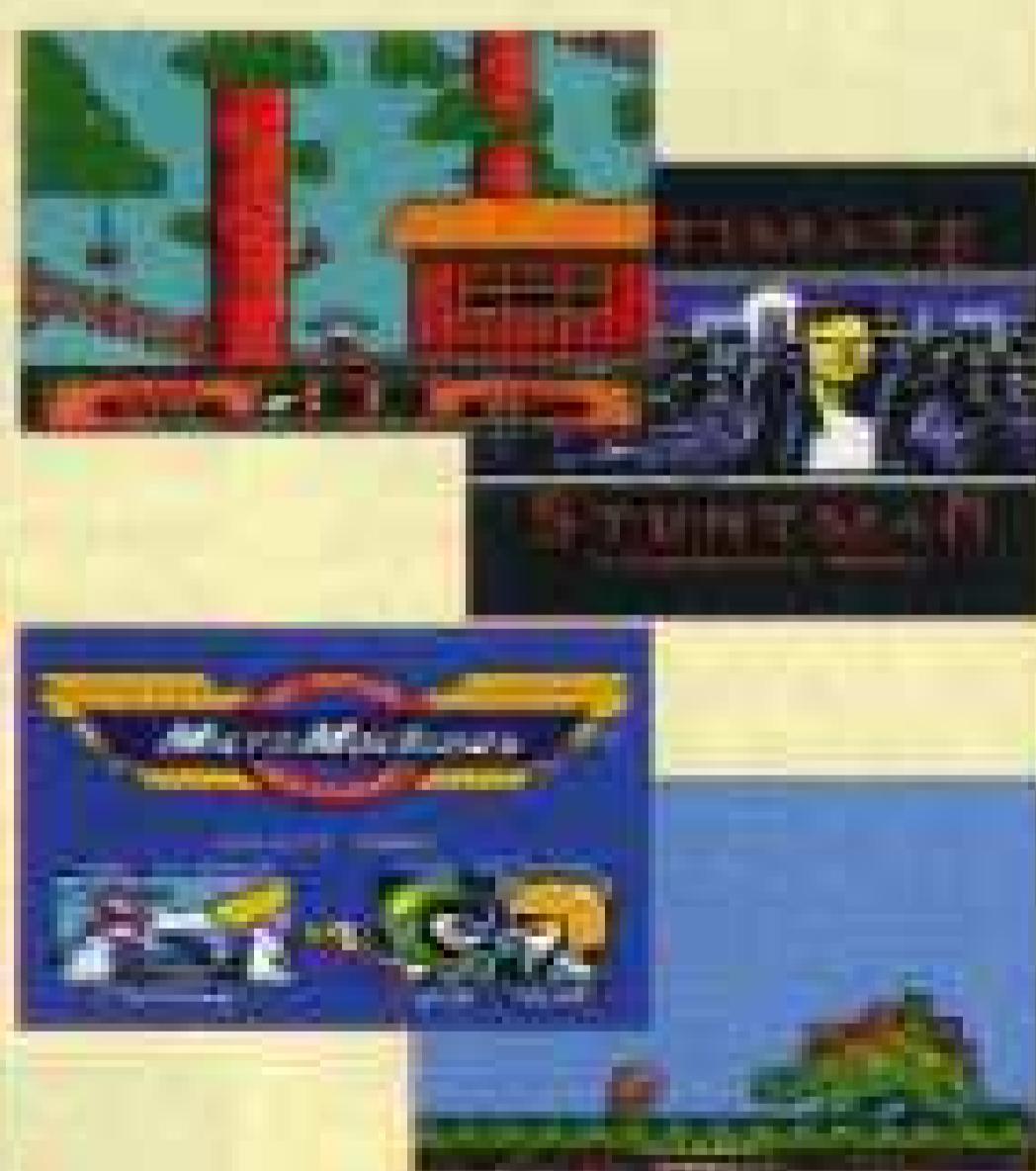
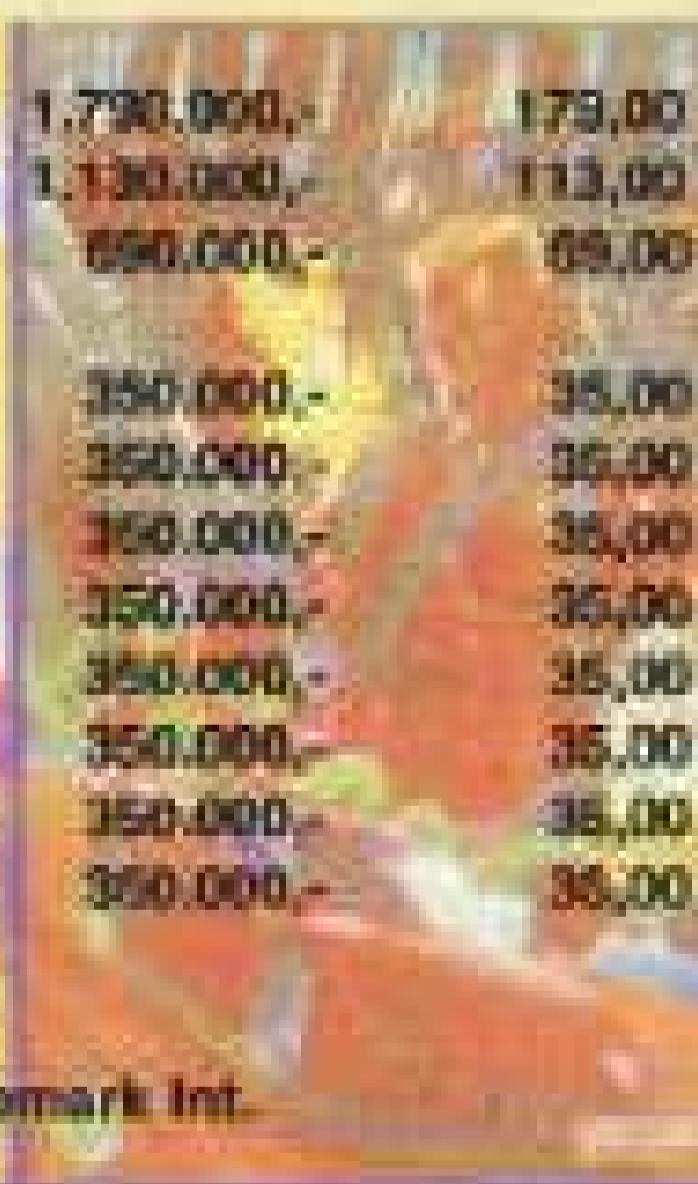
Od tego miesiąca w naszej ofercie pojawiły się konsole Pegasus

Propozujemy:

- konsole Pegasus IQ-502 (załóżacz, 2 joysticki) + cartridge „Złota Piątka” 1.790.000,- 179,00
- konsole Pegasus IQ-502 (załóżacz, 2 joysticki) 1.130.000,- 113,00
- cartridge „Złota Piątka” (5 gier na kasiecie) 690.000,- 69,00
- cartridge z grami ze „Złotą Piątką”:
 - Big Nose Freaks Out 350.000,- 35,00
 - Big Nose the Caveman 350.000,- 35,00
 - Micro Machines 350.000,- 35,00
 - The Ultimate Stuntman 350.000,- 35,00
 - Dizzy 350.000,- 35,00
- cartridge Dancing Blocks 350.000,- 35,00
- cartridge Little Red Hood 350.000,- 35,00
- cartridge Side Winder 350.000,- 35,00

Chętnym przesyłamy również ofertę na produkty firmy Segn

Nazwa Pegasus jest nazwą zastrzeżoną. Wszystkie prawa należą do firmy Bobmark Int.



Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.

NAZWA / KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

Lączna kwota

Należność zobowiązuje się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat)

Imię _____

Nazwisko _____

Adres: _____

prosimy wypełniać drukowanymi literami

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

Proszę o przesyłanie pełnego katalogu

ZAMÓWIENIE

5/95



SysOp ma głos

– i ogłasza konkursik!

Auuuuuu! Właśnie dalem głos, jakby się ktoś jeszcze nie domyślał. Stały się dwie rzeczy, niekonicznie zbytnio mile, a może nawet całkiem niemile.

Po pierwsze i nieustające, padła baza userów. Zupełnie. Siedzieliśmy sobie przy jednym komputerze i odpowiadaliśmy na listy. Drugi komputer kręcił dyskiem kółeczką i odbierał grzecznie telefony. Patrzę – a tu jakiś użytkownik narzek, że go jeszcze nie zarejestrowałem a on by chciał mieć większy dostęp. No cóż, myślę, widocznie skleroza nie boli i kogoś przegapiliem, paluszek mi się na klawiaturze omisnął był. Uruchomilem edytor bazy użytkowników, poprawiam to, tamto, owamto – BUM! Pojawia się komunikat, że ktoś jeszcze sięga do tego samego pliku i to bez uzgodnienia tego ze mną (sharing violation). No to ja

mu retrę. No to spróbował jeszcze raz, a potem... Potem baza użytkowników wyglądała jak skrzyżowanie FAT-u z bazą listów, pomieszane dodatkowo z lepkimi fragmentami outputu z jakiegoś programu którego nawet nie mam zamiaru identyfikować. Po prostu ochyla. Cóż było robić, SysOp ani planał, wstał cicho z krzesła, klawiszurę ciągnął... I skorzystał z kopii zapasowej, mającej mniej więcej trzy tygodnie (konkretnie – pochodzącej z 31 marca). Część użytkowników natychmiast w latach do mnie wyrażało swoje oburzenie i zapowiedziała akcję odwetową, na szczęście nikt nie zrealizował gróźb więc BBS działa dalej. Uff... jeden problem mamy z głowy.

Teraz druga sprawa. Zaczaliśmy wygrywać w BRE – powiem więcej, byliśmy na samym topie i zepchnęliśmy z pierwszego miejsca BBS samego koordynatora ligi. Tego koordynatora nam nie przebaczył – i wywalił nas z ligi pod jakimś bliskim przesłaniem, nawet nie zapytawszy uprzednio, czy aby na pewno ma rację. No cóż, jak ktoś będąc SysOpem BBSu liczącego 60 userów (konkretnie, według stanu z końca marca – 58) usiłuje być równocześnie liderem ligi, musi grać za kilka osób sam i jesz-

ce pomagać sobie administracyjnie... (Tu uwaga do innych SysOpów – ta metoda się sprawdziła. Można grać lokalnie za kilka osób i wygenerować największą planetę w ciągu dziesięciu dni. Takie postępowanie ma kilka dodatkowych zalet – między innymi taka, że w razie potrzeby wykonania ataku bombowego wysyła się naraz kilka bomb, zamiast jednej. Pomyśl jest młody i godny szerszego upowszechnienia, tym samym liga upadnie bo straci sens). Pomyślimy, wymyślimy, na razie w naszym BRE zapewniało bezholowie i wszyscy plątają wszelkimi lokalnie, żeby dać upust swoim kwiżerczym instynktom.

Ponieważ nikt nie podał prawidłowych odpowiedzi w konkursach jakie ogłosiliem, JA je podam – i podniósł się sam uprawnienia, definiując w tym celu SUPERSYSOPA. Otóż – Kornaphoros to nazwa

gwiazdy w gwiazdozbiorze Herkulesa, a to, czego do pliku zostanie po-dajeczone programki tsbb1.exe czy tsbb2.exe, zależy wyłącznie od tego, czy przesłane archiwum było spakowane ARJotem czy PKZIPem.

Tym razem to na tyle. Szykuje się następny konkursik dla BB-Sowców i nie tylko – na najciekawszy skrypt do savegamów. Od jakiegoś czasu w BBS-ie leży nowsza, poprawiona wersja naszego edytora savegamów, z rzadka bo z rzadka, ale jednak czasem userzy przesyłają jakieś skrypty, które zbieramy na okoliczność ich późniejszego wykorzystania. Ogłaszałam taki mały konkursik – na najciekawszy skrypt (nie chodzi o jego wielkość, tylko jakość). Nagrodą będzie koszulka firmowa, istnieje możliwość przyznania kilku nagród, co jest ciekawe oczekuję będąc osobistością, korzystającą z tego tytułu przyjmuję codziennie w godzinach pracy w redakcji. Skrypty można przesyłać, można też przynosić na ul. Studby Polsce 4 (włączając przy okazji wyżej wzmiankowane k.m.)

To na tyle tym razem.

Wasz SysOp



Hyp...hyp...hypeny

KRZYSIOKUBECZKOLOGIA: Krzysz Q. wywoła naprawdę reakcję kierującą. Wiele ludzi zacznie pisać do was listy, aby stać się sławnym i reklamować swój komputer. Nie zdziwicie się więc, jeśli przyjdą do Was listy różnych Krzysi Gamuszków, Nooników, Szklaneczek, Brytwanek.

Kusy

K. Kubeczkę na papieża.

Rygiel

K. Kubeczkę należy zmieścić w maszynce do mięsa.

(nazwisko do władz redakcji)

Krzysz Q. to pierwszy człowiek, który nie ugął się pod naciskiem totalitaryzmu chłamigowców i P-sztutowców. Wiwatt!

Crazy Duck Jr

WIELKA RADOŚĆ: Ludzie jak zająłem, że mnie w hyperach druknęłyście, to się w muszle kłosowej zassalem.

Piotr Emor

POMYLIŁ SIĘ: Piszę do was jako do ludzi dojrzałych i inteligen-tnych.

Iko

GROZI NAM? Pozdrawiam Was wszystkich, ludziska póki mam humor, bo dalej będzie mniej wesoło.

Bruno R.

JEDNYM ZDANIEM: Szanowna redakcja, piszę do Was (co za odkrywcze stwierdzenie) będąc pod nieustającym wrażeniem wykładu na temat dwóch z siedmiu najlepszych medrów przedfilozoficznych ciągów etyczno-moralnych wytycznych do idealnie pocztowych myśli moralno-bardulardzobadzielskich i teori bytowo-wodowych Anaksymenosa z Elezu Heraklitowego, z miejsca Bumu głodnych, zziębniętych i smutnych przeciwieństw niebytu, który bardziej istnieje od bytu czynowego pod względem przypodobania się zadowoleniu wewnętrznemu z harmonii Sofoklesa (a może to był akordeon???) – lekcja etyki.

Freddie
(uff... przebiłeś nawet Emilusa i Hoszaka – Kaczor)

VIRTUAL REALITY: MY (czyli czytelnicy) nie chcemy pewnego pięknego dnia zobaczyć drzwi redakcji TOP SECRET zasłoniętych przygotowanymi na krzyż deskami z napisem:

ВСЕ ЧУЛЫ В АЛЬТЕРНЕЙТ РЕАЛИТИ.

Musashi

OJCZYZNA POLSZCZYZNA: Gdyby tytuł DYSKRAWICY FSZYTKIH KRAJUF LONCZCIE SIE zobaczył p. Jan Miodek (postrach uczelni we Wrocławiu i programu

Ojczyzna Polszczyzna) to zostałybyście skazani za nieumyślnie spowodowanie śmierci na 100 lat przymusowych robot drogowych.

Robin

INTYMNOŚCI: Tera coś dla Kopalnego. Słyszałem, że marchew wzmacnia potencję (tylko trudno je przymocować).

Robin

OFERTA: Tanio młodszego brata sprzedam lub zamienię na kilka dyskietek HD. (e, gdyby to była siostra – Kopalny).

The Generat

MILY: Milo mi, że Was okradli.

Buka

GREPSY: Szkoła to przyjemność, a ja nie mam czasu na przyjemności.

Fender

Będę księdzem, jak moj ojciec.

Mr Neutron

ZAKOŃCZENIE: Uff... to wszystko, kończę już, po paźnokcie świdzą, a matka kaszą stacę zapycha.

MR Profesor vel Planik alias Wojciech

Hyper zebra!

Kaczor

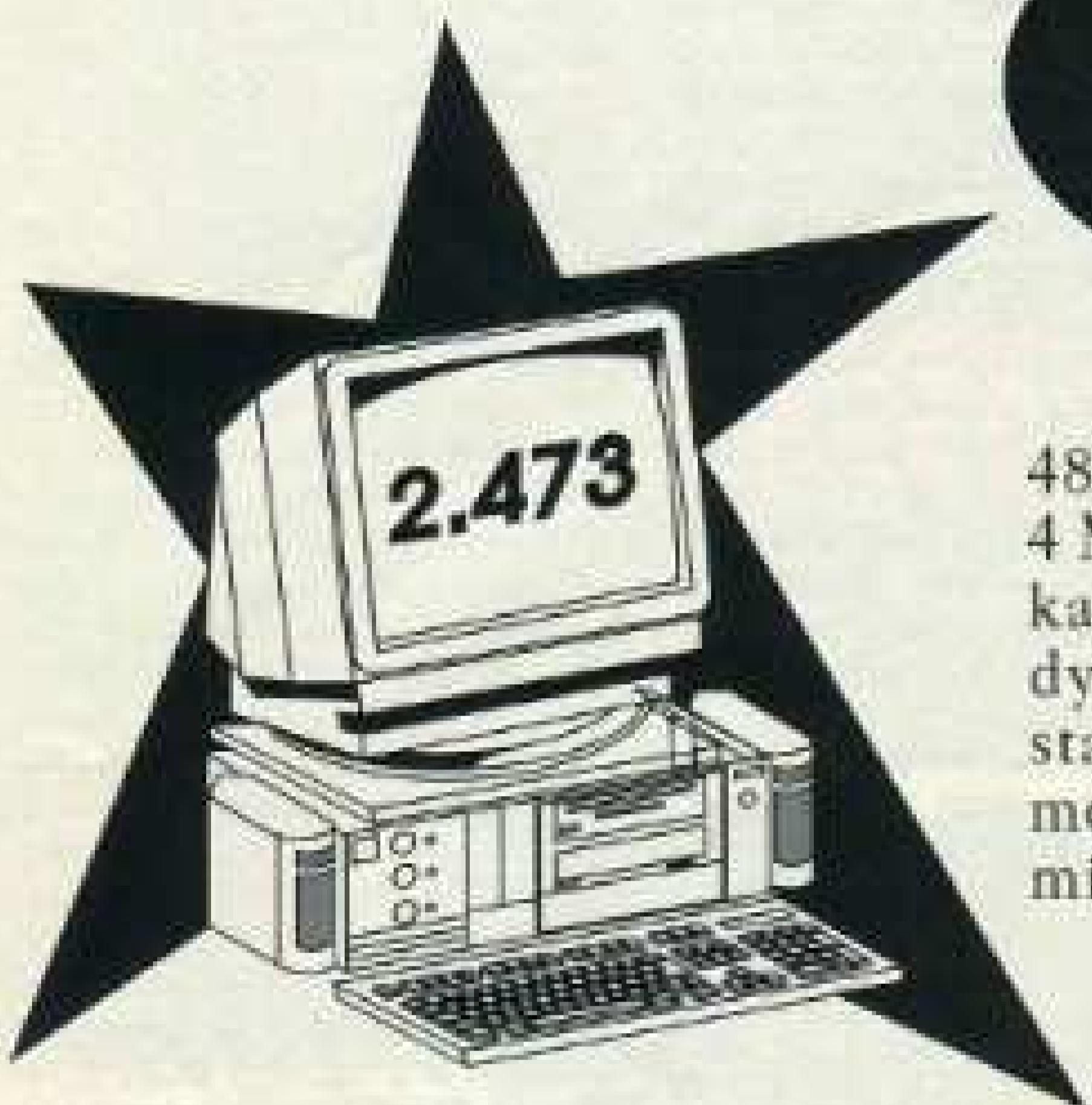
LOTERIA KORESPONDENTÓW

Loteria korespondentów, jak wszyscy w moim kreativie. W tym miesiącu również trzydziestu Czytelników zostało uhonorowanych książkami. Przypominamy, że szansę wygrania owszyści dalieli każdy, kto przysyła do nas list, paczkę bądź dowolną inną przesywkę z pełnym adresem nadawcy. Selekcji (wyboru, znaczy się) zwycięzców dokonują Niezawodni Komisarze w składzie Kaczor i Alion. Wygrać, jak już wspominaliśmy można książkę (dziadek twierdzi, że to są takie z okładkami i kartkami w środku), która funduje Wam wydawnictwo ISKRY. W tym miesiącu jeden z tomów „Encyklopedii Rocka” wraz z książką „Wyspę Skarbów” Verne'a, oraz książkę z cyklu „Amber” Rogera Zelaznego oraz serial fantasy Genesa Wolfa. Piszecie, ludzie, piszcie, a może częściej z tych dni stanie się Wasza?

Redakcja

Lista nagrodzonych:
Grzegorz Okoń, Ręczno; Paweł Meyer, Gdynia – Pogórza; Mikołaj Matkowiak, Kraków; Rafał Konieczny, Łódź; Michał Bogudziński, Świdnik; Adam Sokolowski, Jaworzno; Rafał Stelmach, Biłgoraj; Jakub Polkowski, Warszawa; Tomasz Sikora, Bielsko-Biała; Adam Lubuda, Gdańsk-Wrzeszcz; Krzysztof Szmyt, Chojnice; Oktawian Sikora, Tamów; Marcin Zmuda, Bydgoszcz; Mikołaj Zukowski, Białystok; Krzysztof Lukaszik, Kłodzko; Aleksander Ułosak, Poznań; Adam Bartoł, Warszawa; Radosław Pjošek, Swarzędz; Krzysztof Łoch, Kradzież; Dawid Rusiek, Brzeg Dolny; Jarosław Nikiel, Stare Koźle; Michał Krasnodębski, Kraków; Marek Kopraś, Poznań; Przemysław Załuski, Krosno; Sebastian Wicha, Włodawa; Sebastian Anders, Łódź; Marcin Szpojer, Sośnica; Jacek Brodzicki, Węgierskowę; Leszek Olszak, Bielsko-Biała; Joanna Zawada, Gliwice

Parser MULTI



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



Cena nie zawiera podatku Vat.

Odmładzamy komputery - odkupujemy zbędne elementy.



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

WANTED

- Pomysł na grę oryginalny nowatorski przebowy
- Jeden złotówka: wygraj grę, w której chciałbyś zagrać. Za pomysły zaakceptowane i przyjęte do realizacji płacimy od miliona zł.
- Jednocześnie ogłoszony konkurs dla autorów gier.
- dla najlepszego scenarzysty - nagroda pieniężna dla dobrych scenarystów - propozycja stolicy 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
- **longsort** Leryx S.A.
50-217 Wrocław ul. Kleczkowska 52

i GRY ŚWIATA

ROBSON
Robert Goliński

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, botaniczno i historyczno

Czasopisma z całego świata na temat gier
(nowe i stare egzemplarze)

ZAPRASZAMY
Przedostatni weekend sprzedajemy wszystko za pół ceny!!!

WARSZAWA
ul. Chełmska 36
Pi. - Pt. 11-19 Sobota 10-15
tel./fax 41-67-25

DYSKRAFICY!!!

s tego co ostatnio dostaliśmy od Was wyszło by szesnaście stron, a nie jedna
**(TO JEST ALÓZJA,
JAKBY KTO NIE WIEDZIAŁ)**



Krusz "Kubeczek" wchodzi do firmowego sklepu IPS computer group i mówi do siebie: co by tu zepsuć!

A tak u mawiasie mówiąc, chodz z kryszem Kubeczek do tej samej kasy czyli WILC
Tomasz Cieślakowski
20.02.95

P.S. Jeżeli Krusio to przeczyta to będzie z góry z nim bit, więc postaramię się odrzucić ten list.

Tomasz



S. GĘŚWIŃSKI & D. PIOTROWSKI



41

REDAKCJA TOP SECRET
WALCZY Z KOMUNIKACJĄ



Projekt graficzny: Michał Jabłonski

Przeżyjmy to



Kiedyś dawno temu na ZX-Spectrum powstała pierwotna wersja tej gry. Pamiętam, że zagrywa-

łem się nią nocami. Naprawdę miała w sobie coś, co pozwoliło zapomnieć o otaczającej rzeczywistości. Autorzy gry wpadli do doskonały pomysłu stworzenia wyścigów, będących czymś w rodzaju podróży po Stanach Zjednoczonych. Oto dysponując wspaniałym Ferrari F40 ścigasz skradziony samochód rakietę, w którym jada skonsumowani policjanci. I wszystko bytoby tajne, gdyby nie to, że akcja jest tajna i zwykli przedstawiciele prawa nic o niej nie wieją. Szalony pościg wiąże się z niejednokrotnym przekraczaniem dozwolonych prędkości, co automatycznie ściąga Ci na głowę

policyjną, chcącą należycie Cię ukarać. Po drodze natkiesz się na blokady policyjne, rozświetlone wozy i wiele innych atrakcji dostarczonych przez tych panów. Cóż, życie bohatera nigdy nie było łatwe. Nie spodziewaj się, że w Twoim przypadku będzie lepiej.

Nasz szalony pościg przebiegał będzie przez cztery stany USA i tylko od nas zależy jak się zakończy. Zebyś jednak umiejętnie wykorzystywał samochód i mapę, zostałeś zaopatrzony (ciekawe czy to taki kawał) w bombę zegarową, której licznik odlicza czas do detonacji. Pamiętaj o tym, żeby wszystko załatwić zanim bomba wybuchnie.

Gra wciaga z kilku powodów; po pierwsza, mamy możliwość podróżować po autostradach zbliżonych do tych z rzeczywistości; po drugie dynamika akcji i ciągły wyścig z czasem nie pozwala nam się nudzić; a po trzecie ktoś nie lubi pojechać Ferrari F40, gdy za plecami ma pościg policyjny z całego stanu – same rokoscz.

Oto wyścig, który grającym w niego wcześniej przypomni stare dobre czasy, a pozostałym dostarczą całkiem przyzwoitej rozrywki.

EMILUS

Producent: Titus, 1990
Dystrybutor: Mirage Software
Cena: 19,52 zł

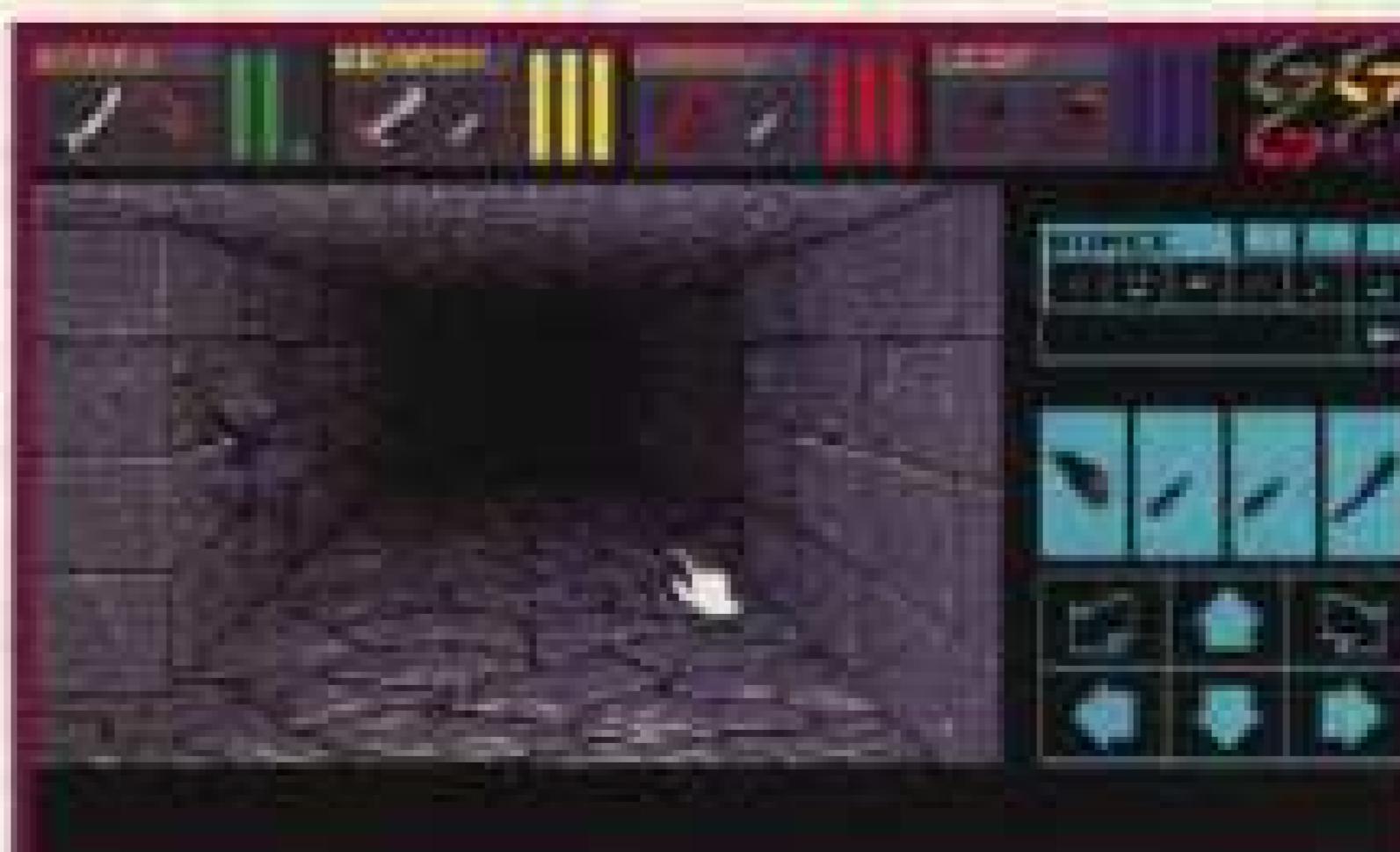
Dungeon Master

„Dungeon Master” to kolejny przykład, że w dobie wieloma gier z intram i ciągnącymi się przez kwadrans, animacjami co siedem kliknięć myszą i wielogodzinną ścieżką dźwiękową, w ląmu sie można znaleźć coś, w co daje się grać. Wprawdzie po grze widać bardzo wyraźnie ząb czasu, zesterzała się i to dosyć mocno, jednak ciągle jeszcze warto ją obejrzeć. Zwłaszcza, jeśli ktoś jest zwolennikiem klasycznego RPG, w którym mapę robić należy trzymając obok klawiatury ołówk i kawałek papieru w kratkę, a członkowie drużyny umierają z głodu, jeśli nie kazać im się na czas zjeść chleba niesionego w plecakach.

Silwna przyproszyła głównie grafikę i muzykę – zwłaszcza ta pierwsza jest już silwetka jak gołąbek, jako że wersja na VGA korzysta – tak na oko – z 32 kolorów na 256 możliwych (zwazywszy na Amigowski rodowód gry, jest to bardzo prawdopodobne). Z muzy-

ką jest o tyle prościej, że poza kawałkiem na szarym początku, w trakcie gry dostępne są jedynie efekty dźwiękowe, utrzymywane na znośnym poziomie. Zaś to, co najważniejsze – scenariusz – trzyma się krzepko, choć nie jest w stanie stopniem komplikacji konkurować z najnowszymi produkcjami – ale i nie ma się czemu dziwić, gra zajmuje niespeł-

na jeden megabajt, a mieści się na jednej dyskietce. Zadanie jest proste i nie wymaga specjalnych kombinacji – zejść jak najgłębiej zabijając wszystko, co się rusza. Na końcu będzie takie większe i trudniejsze do zabicia – ale i jemu



damy radę, my, zaprawieni w bojach fantacycy!

Robaquez

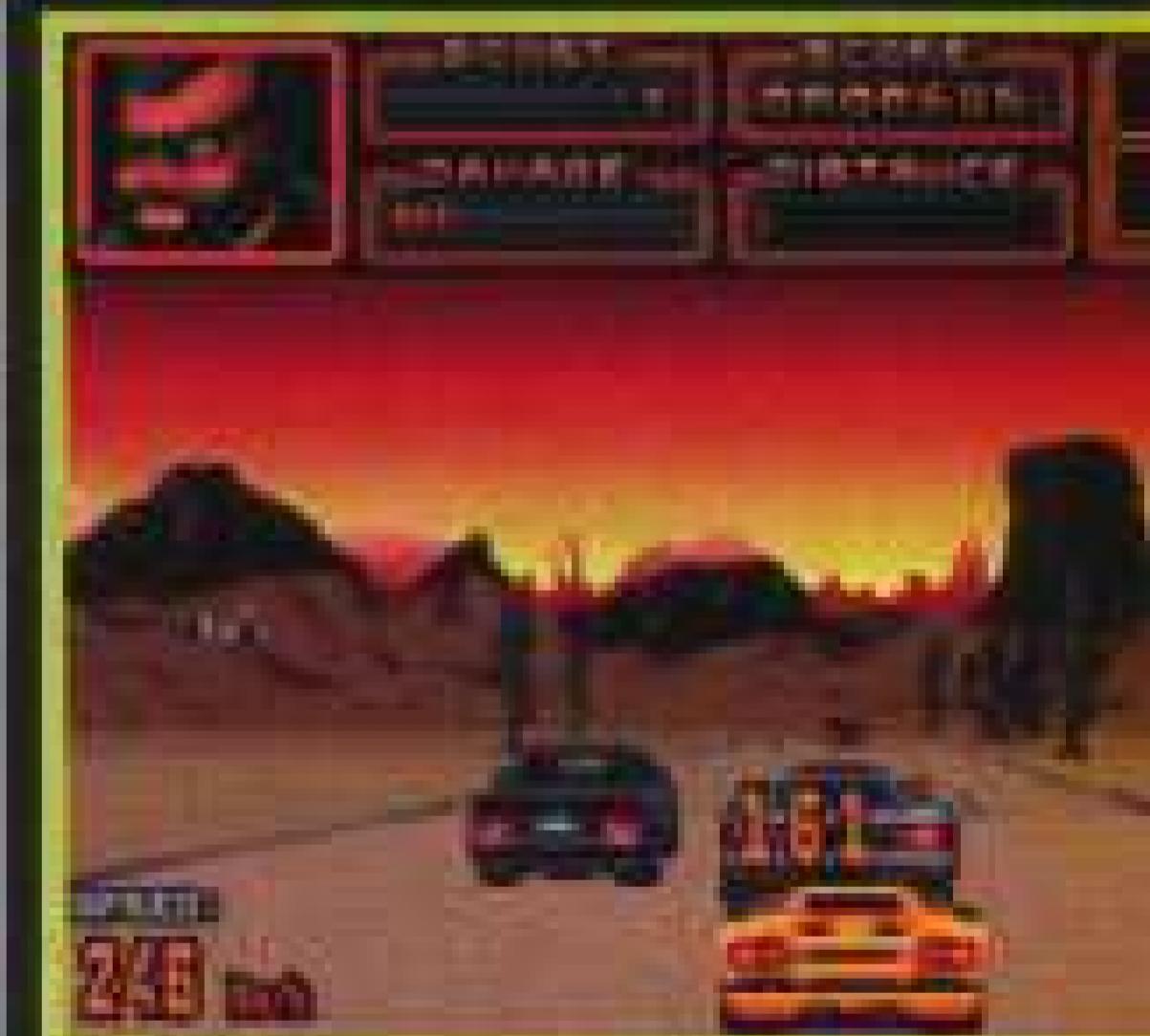
Dystrybutor: Licomp
Komputer: PC AT
Cena: 28,06 zł



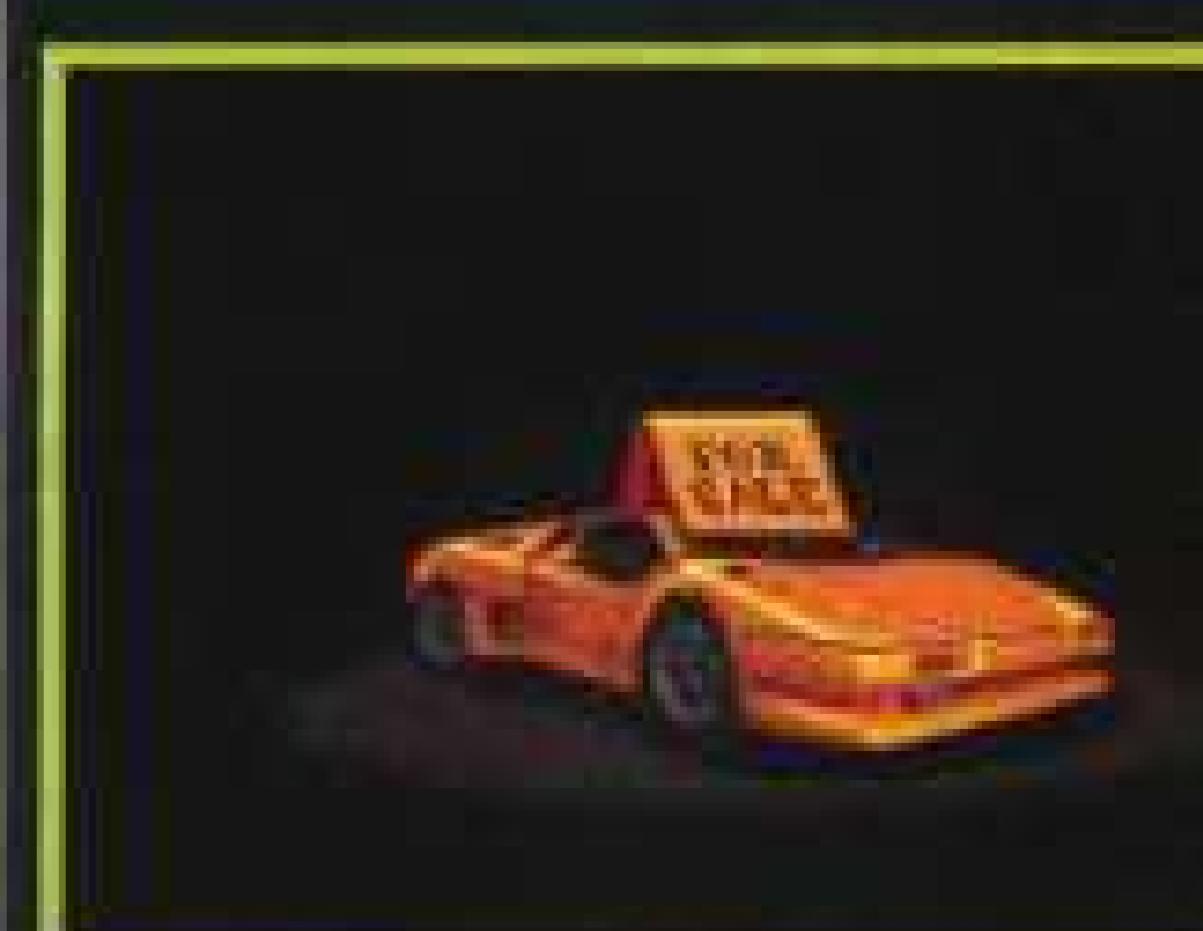
Lamborghini

Szybkie samochody, amerykańskie szosy, pieniądze i spontaniczna rywalizacja – to wszystko można spotkać w „Lamborghini”.

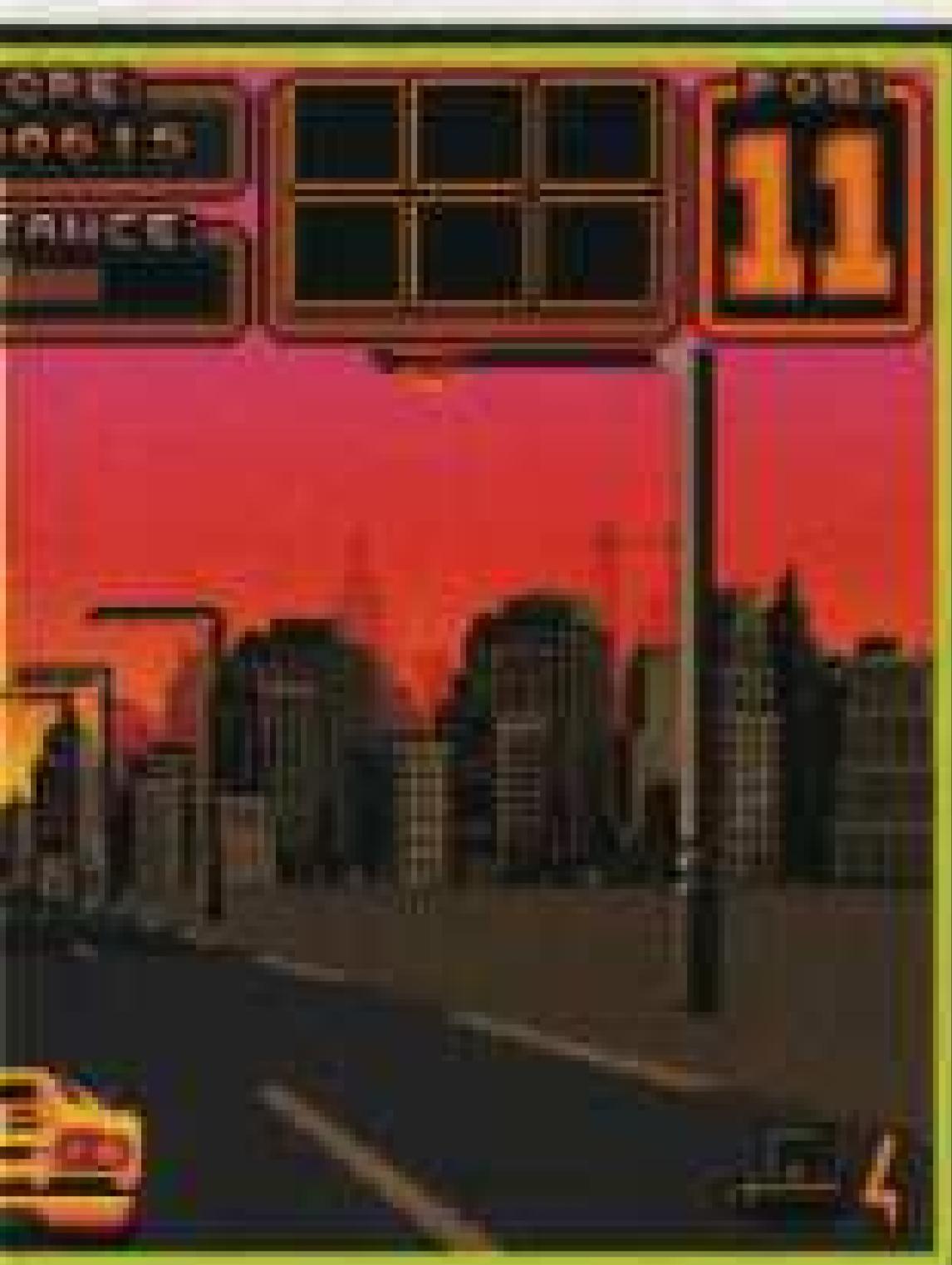
„Lamborghini” to nie innego jak „Crazy Cars III” (większość fanów wyścigów na komputerze znane pod ta drugą nazwą; do gry dodano jedynie opcję gry na 2 graczy). Bardzo przyjemne wyścigi, które rozpoczęyna się z nieżnym samochodem i odrobinią gotówki jeżdżąc w IV lidze



kierowców współzawodniczących na szosach Ameryki. Kolejne pomysły zakonczone wyścigi dają Ci większe sumy i punkty klasyfikacyjne. Dodatkowe pieniądze możesz uzyskać zakładając



JESZCZE RAZ



5	GO
10	GO
11	GO
12	GO

jąc się z zawodnikami biorącymi udział w wyścigu o to, kto przyjedzie pierwszy. Każdy wyścig to rajd szosą o różnej szerokości, przy różnej pogodzie i często w asyście policji. Tras masz do wyboru dosłownie dziesiątki, ale Twój wybór na nich zależy od grubości portfela.

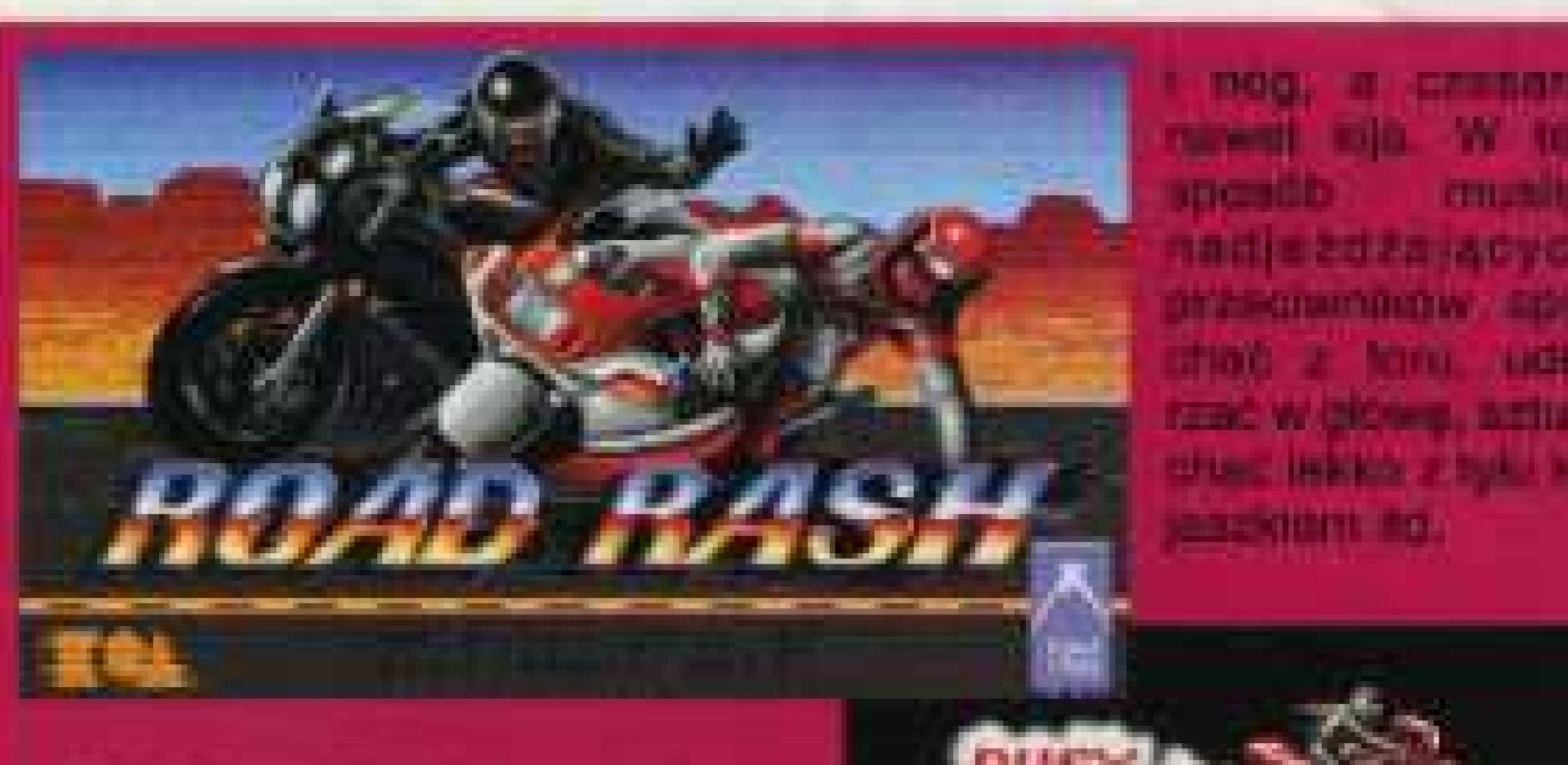
Zarobioną gotówkę przeznaczasz bowiem na wpisowe do kolejnych wyścigów, naprawy uszkodzeń samochodu oraz kupno ulepszeń pozwalających osiągać Twojej maszynie większą szybkość.

Po zebraniu odpowiedniej sumy można się starać o wykupienie wyścigu klasycznego, który umożliwi Ci start w lidze wyżej wśród lepszych konkurentów zasiedających za kierownicami szybszych aut.

Realizm wyścigów jest prawie żaden (podobny do „Lotusa”). Wszystkiego cztery klawisze do sterowania, większe poślizgi podczas deszczu i na lodzie. Za to zabawa wspaniała. Szkoła tylko, że wygranej gotówki nie można odebrać ze stacji A.

Patyczek

Wydawca: Mirage
Cena: 40,25 zł
Komputery: Amiga, PC



Wyścigi motocyklowe w stylu dobowym podobają się wielu osobom, ale mestko szybko się nudzą. Po przejściu wszystkich tras i pościeli wszelkich możliwych rekordów prędkości, nie pozostało już nic do dodać i gry wie odcieta. Jedenak gra „ROAD RASH” będąca wyścigiem takimi wyścigami, nie należy do tych, które się szybko znudzą. Oprócz tradycyjnych sportowych zmagań na torze, będziesz uczestniczyć w mniej szalących rozgrywkach. Podczas wyścigu wymagane będzie od Ciebie umiejętności rajdowa, skuteczne wykorzystywanie pieśni

pieśni, a czasem nawet walka. W ten sposób możesz nadjeżdżających przeciwników spytać z toru, nieco rzadko w skutek zatrutego leku zbyt zaatakować.

Przygody z nieubiegającym się owoce przekląćującym patolem, palącym oczyma, natleniającym z powrotem pożarami, przekształcaniem i zrywanym na nasze oczy zbyt mocno nastawionymi przedramionami.

Grafika „ROAD RASH” wykonana standardowo. Widok zza pleców naszego motocyklisty, małe licówki i kabura bezpieczeństwa. Na tablicy rozdzielczej motora widać maksymalną wydajność. Toruń i przeciwnika. Jeżeli wskazanie toruńskiego z nich spadnie do zera, oznacza to, że zostałeś wyeliminowany z wyścigu – przekonk-out.

Po każdym wygranym wyścigu otrzymujesz dwie monety, za które możesz kupić lepszy motocykl. Gra posiada w sobie całkiem dużo wyścigów motocyklowych z prowadzeniem za pomocą skrzyni określania prześwinków po głowie. Mimo tego, że ma już swoje loty waza to po prostu jako gra żartuje i pozytywnie.

EMILUS

Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: IPS Computer Group
Cena: 28,00 zł



Worlds of Legend: Son of the Empire

Po pokonaniu szalonego króla Necrika III i tym samym uratowaniu kraju Trazera od niechętniej zagłady, czwórka bohaterów zatrzymała się w wiosce Brodfird. Chcieli odpocząć po trudach walki jaką niedawno stoczyli, niestety los okazał się dla nich nieubłaganym. Podczas wieczorzy do komnaty, w której siedzieli wtargnął znikąd posłaniec, ubrany w strój zabójcy ze wschodu. Oznajmił, że przybywa z wieścią dla syna Imperatora Królestwa Księżyca. Adresatem okazał się być jeden z członków drużyny. Wieści były niepokojące, oto na wschodzie został w tajemniczych okolicznościach zamordowany stary Imperator i chodzą pogłoski, że stało się to za sprawą nadwornego czarnoksiężnika Timann MoChuna. Tak czy inaczej królestwo pozostało bez władcy i taka sytuacja grozi wybuchem wojny domowej o władzę.

Gra rozpoczyna się w momencie, gdy drużyna dociera do stolicy Królestwa Księżyca, gdzie dowiaduje się, że to, co było zawarte w liście, jest prawda. Wojska poszczególnych książąt już są gotowe i rozpoczęna się zawierucha wojenna.

Jako następca Imperatora, będziesz musiał zdobyć ponownie królestwo i objąć władzę. Zanim jednak do tego dojdzie pokonasz wiele kilometrów, będziesz musiał walczyć z bandami zbruntowanymi książąt, ale przed wszystkim musisz odnaleźć moc i siłę, która pozwoli Ci na przywrócenie dawnego porządku.

„Worlds of Legend” to połączenie elementów strategii z role-playem. Mamy drużynę czterech śmiałyków (wojownik, bard, zabójca i mag), którzy podczas przygody uzyskują doświadczenie pozwalające im rozwijać swoje umiejętności. Gra jest kontynuacją poprzedniej przygody z gry „LEGEND” i jeżeli posiadasz postacie z tamtej przygody, będziesz je mógł wykorzystać teraz. Bardzo przydatna funkcja, pozwalająca rozpocząć grę zaawansowanymi postaciami, a nie poczynającymi żółtodziobami, których nawet najmniejsza banda potrafi zniszczyć.

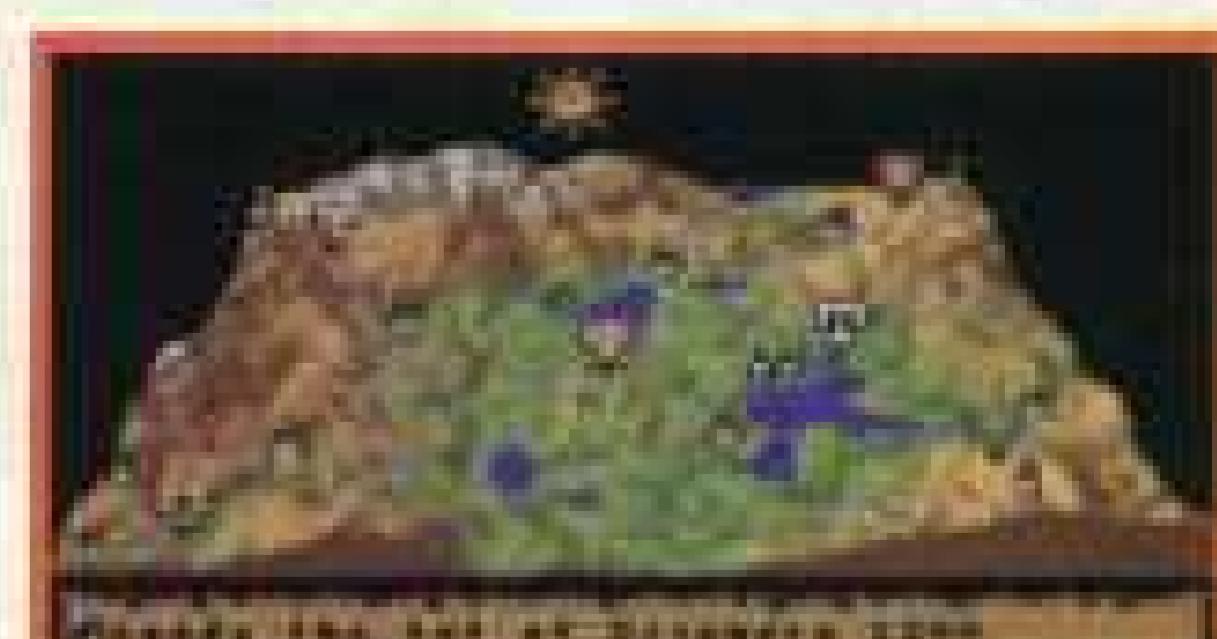


Przystępując do gry nastaw się na możliwe dochodzenie do celu, które zostanie wynagrodzone Ci kolejną ocaloną krainą i chwałą bohatera, jaką przez to zyskasz.

EMILUS

Producent: Mindscape, 1993
Dystrybutor: MarkSoft
Komputer: Amiga, PC, PC-CD
Cena: 46,30 zł (Amiga, PC), 51,31 zł (PC-CD)

43



Lista przebojów

Piękna nasza
Polska cała!

Świat za oknem jest dziwny. Raz jest gorąco jak w lato a raz zimno jak w zimie. Człowiek nie może przewidzieć co się będzie działo za moment, za chwilę a wymagane jest od niego, aby podejmował decyzje mające wpływ na jego całe przyszłe życie. I co z tego, że dokona tego wybór jak i tak życie potoczy się inaczej, nieraz zabawniej niż zamierzał. innym znów razem mniej. Wiosna to okres młodzieżowych wyborów i to nie tylko tych najbardziej intrygujących, ale także życiowych. Jedni będą musieli zdecydować do jakiej szkoły zdawać, inni czy może dać sobie spokój z edukacją i rozpoczęć pracę. Wszystko to można zamknąć w jednym zdaniu. Nie ważne jakiego wyboru dokonasz, ale ważne na ile do niego będziesz dążył.

W świecie komputerów przed wyborem stają dzisiaj już nie posiadacze komputerów ośmiobitowych (C-64, Atari XL/XE), ale posiadacze szesnastobitowców, chodzi m

o Amigowców. To, że firma Commodore upada wiadomo było już od najmniej roku, ale to, że w grach na komputer Amiga osiągnięty zostanie stan stagnacji przewidywali tylko dalekowzroczni pesymiści. Jednak nadeszła ta chwila i pozostaje nadzieję na to, aby znowu coś się ruszyło.

Tak czy inaczej, PeCety opanowują w zastraszającym tempie rynek komputerowy i tak jest i basta. I żadna pomarańczowa żaba z wykupiastymi galem, żeby nie wień jak się natężała to tego nie zmieni. Świat jest taki jaki jest, a za pedzi na złamanie karku przed siebie to może i lepiej, wszak jest szansa, że nie zauważysz nas i poleci w swoją stronę.

PARA-LI-TY-K

P.S. List nadany przez naszego wylotnego reportera, który będąc w klasztorze w Tyangboche w Himalajach, podszedł za blisko ołtarza i oduzony dymem z kadzidła zaczął bodzić na piernie.

PC USA

- 1. DOOM II
- 2. MASTER OF MAGIC
- 3. COLONIZATION
- 4. CASTLES II
- 5. LORD OF THE RIN.
- 6. SPACE SIMULATOR
- 7. BATTLE CHESS
- 8. SOLITAIRE
- 9. SIM CITY 2000
- 10. TIE FIGHTER

CD-32

- 1. MICROCOSTM
- 2. THEME PARK
- 3. LIBERATION
- 4. FLINK
- 5. BENEFACTOR
- 6. BUMP 'N' BURN
- 7. LEMMINGS
- 8. WEMBLEY SOCCER
- 9. DEATH MASK
- 10. SUPER PUTTY

AMIGA

- 1. SENS. W. OF SOCCER
- 2. MORTAL KOMBAT 2
- 3. CANNON FODDER 2
- 4. ALADDIN
- 5. BEAU JOLLY COMP.
- 6. FOOTBALL GLORY
- 7. PREMIER MAN. 3
- 8. TOWER ASSAULT
- 9. SKIDMARKS
- 10. SHADOW FIGHTER

PC CD-ROM

- 1. MICROCOSTM
- 2. MEGA RACE
- 3. MAGIC CARPET
- 4. DOOM II
- 5. WING COMMANDER III
- 6. CREATURE SHOCK
- 7. THEME PARK
- 8. STRIKE COMMANDER
- 9. LITTLE BIG ADV.
- 10. ENCARTA '96

PC

- 1. MORTAL KOMBAT
- 2. WINTER OLYMPICS
- 3. SIM CITY 2000
- 4. DOOM II
- 5. START TREK: 25TH A.
- 6. THE LION KING
- 7. COLONIZATION
- 8. TIE FIGHTER
- 9. TRANSP. TYCOON
- 10. FLIGHT SIMULA. 6.0

ATARI ST

- 1. PREMIER MANAG.2
- 2. SABRE TEAM
- 3. TRANSARCTICA
- 4. SUPER CARS II
- 5. F-20 RETALIATOR
- 6. HOLL. POKER PRO
- 7. CRAZY CARS III
- 8. VROOM
- 9. GOBLINS II
- 10. GODS

COMMODORE

- 1. PIRATES
- 2. ELVIRA II
- 3. LASER SQUAD II
- 4. D. OF THE CROWN
- 5. SPACE CRUSADERS
- 6. COLONY
- 7. ELVIRA
- 8. RICK DANGEROUS
- 9. DIZZY
- 10. SHOGUN

AMIGA

- 1. DEATH MASK
- 2. MORTAL KOMBAT II
- 3. TOWER ASSAULT
- 4. LION KING
- 5. BLOODNET
- 6. MICROMACHINES
- 7. MORTAL KOMBAT
- 8. ALIEN BREED II
- 9. CIVILIZATION
- 10. SOCCER KID

PC

- 1. MORTAL KOMBAT 2
- 2. DOOM II
- 3. TIE FIGHTER
- 4. SIM CITY 2000
- 5. LITTLE BIG ADV.
- 6. HAND OF FATE
- 7. DUNE 2
- 8. TEENAGENT
- 9. CREATURE SHOCK
- 10. ALONE IN THE D. 3

ATARI XL/XE

- 1. KSIĘŻA
- 2. CYWILIZACJA
- 3. KŁĄTWA
- 4. WIADCA
- 5. KOLONY
- 6. NAJEMNIK
- 7. GLOBAL WAR
- 8. RABZYN 1800
- 9. TECHNIUS
- 10. TAGALON

ATARI ST

- 1. TIME BANDIT
- 2. ROBOCOP II
- 3. PRINCE OF PERSIA
- 4. CISCO HEAT
- 5. BOULDER DASH

COMMODORE

- 1. HANS KLOSS
- 2. ROBOCOP
- 3. TRANSFORMERS
- 4. RED HEAT
- 5. BLAZER

AMIGA

- 1. TECHNOBAN
- 2. ROD LAND
- 3. MEGABALL 2000
- 4. MAGIC SERPENT
- 5. MAGIC BOY

PC

- 1. BORUTA
- 2. FIFA INT. SOCCER
- 3. RALLY
- 4. ELF
- 5. PORTS OF CALL

ATARI XL/XE

- 1. RIOT
- 2. ADAX
- 3. CYTADELA
- 4. AVILOX
- 5. ZBIR

ARC. ADVENT.

- 1. DIGENERATION
- 2. ROBOCOP 3
- 3. FIRST SAMURAI
- 4. SEC. SAMURAI
- 5. HEIMDALL
- 6. HUNTER
- 7. AN. WORLD
- 8. JURASSIC PARK
- 9. THE IMMORTAL
- 10. G. OF THE AZTECS

BAT'N'BALL

- 1. PINBALL ILLUSIONS
- 2. ARKANOID 2
- 3. PINBALL FANTASIES
- 4. BUNNY BRICKS
- 5. PINBALL DREAMS
- 6. BUNNY BRICKS
- 7. SHUFFLEPUCK C.
- 8. ARKANOID
- 9. LORDS OF WAR
- 10. BOTIDS

PUZZLE & QUIZ RACING

- 1. LOST VIKINGS
- 2. LEMMINGS 2
- 3. BENEFACTOR
- 4. DIGGERS
- 5. ONE STEP BEYOND
- 6. OH NO! MORE LEMS
- 7. PIPEMANIA
- 8. PUSH OVER
- 9. ALL NEW... LEMS
- 10. HUMANS JURASSIC

PC

- 1. ATR
- 2. OVERDRIVE
- 3. SKIDMARKS
- 4. BUMP 'N' BURN
- 5. LOTUS ESPRIT
- 6. FORMULA ONE GP
- 7. SUPERCARS 2
- 8. ROADKILL
- 9. LOTUS II
- 10. POWERDRIVE

SHOOT'EM UP

- 1. TOWER ASSAULT
- 2. SKELETON KREW
- 1. CHAOS ENGINE
- 2. DESERT STRIKE
- 5. PROJECT-X
- 5. JUNGLE STRIKE
- 6. ALIEN BREED 2
- 7. BANSHEE
- 9. ALIEN BREED '96
- 10. BLOOD MONEY



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

Redagowany dla osób, które:

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

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

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

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pisma 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 „drzewiane ręce”.

Cena detaliczna – 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.

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

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

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

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

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 znalazło można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów. Artykuły o muzyce, grafice, animacji, multimedialach, recenzje najnowszych CD oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Cena detaliczna – 2,50 zł, w prenumeracie 2,20 zł.

Aby zaprenumerować któryś z naszych czasopism należy:

① Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

do numeru:		Bajtek CA			TOP SECRET			ATARI - mapy	
CENA		2,80	2,60	2,20	2,50				
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)		x	x	x	x				
po ile egzemplarzy		=	=	=	=				
SUMA		+ +	+ +	+ +	+ +				
② Wypełnić znalezający się po drugiej stronie przekaz, wyciąg i opłacić na poczcie.									

Kupiono ważny do dnia 30.06.95		Bajtek CA			TOP SECRET			ATARI - mapy	
od numeru:									
CENA		2,60	2,20	2,50					
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)		x	x	x					
po ile egzemplarzy		=	=	=					
SUMA		+ +	+ +	+ +					
RAZEM: _____									
Z żalem informujemy Czytelników, że pozostały termin do zaprzestania wydawania pisma „Atari Mapy”									
Z żalem informujemy Czytelników, że ostatni termin do zaprzestania wydawania pisma „Atari Mapy”									





**Prenumerata
to taniej i pewniej**

Odeśleć dla poczty		Odeśleć dla posiadacza rechniku		Poinformować dla wypłacającego	
Z:	Słownie z:	Z:	Słownie z:	Z:	Słownie z:
Imię	Nazwisko	Imię	Nazwisko	Imię	Nazwisko
Ulica, nr	Miasto	Ulica, nr	Miasto	Ulica, nr	Miasto
Wydawnictwo BAJTEK ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa		PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534466-139-11		PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534466-139-11	
Wydawnictwo BAJTEK ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa		PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534466-139-11		PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534466-139-11	
Opłata	Datownik	Opłata	Datownik	Opłata	Datownik
podpis przyjmującego		podpis przyjmującego		podpis przyjmującego	



**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 wpuścić 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 roczną prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowy.

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 karcie pocztowej (powinno 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).

Pole do popisu:



Polestar 2018



SOURCE

Sapiehyńska 8
00-215 Warsaw
tel./fax 635-08-17
bus 641-45-60

DETALICZNA I HURTOWA SPRZEDAŻ CZĘŚCI KOMPUTEROWYCH ORAZ GOTOWYCH ZESTAWÓW.

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.

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa.

ПОДГОТОВКА

To jest mój styl. W których kątach mogę zrobić co mu się zrywać podoba. Po moim stylu mówią, że do mnie przeszedł. Po prostu mi, my zrobimy z tym co chciemy, co nam się zrywań spodoba.

LISTA PRZEBÓJÓW KOMPUTERA TYPU:

A vintage-style car with a license plate reading "SHITY".

A bar chart titled "HITS" showing the percentage of hits for various categories. The y-axis ranges from 0% to 100% in increments of 10%. The x-axis lists categories: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. The bars show percentages of approximately 10%, 10%, 10%, 10%, 10%, 10%, 10%, 10%, 10%, and 10% respectively.

Category	Percentage (%)
1	10
2	10
3	10
4	10
5	10
6	10
7	10
8	10
9	10
10	10

SAVEGAMY

Witacie! Tym razem zaczniemy od przytułów i przywówzdów, jak w dobrej operetce. Czemu tak weścic? Ano, wiosna naszcza nas optymistycznie (choć dla was zdążyła się ona już przemienić w zupełnie upalne lato). Nie jest to jednak jedyny powód naszego szampańskiego wręcz humoru. Otoż udało się nam wygrzebać bajt od jednego z naszych czytelników (aktywnego sejgejnowca), traktujący o

COLONIZATION dla PC

Przytoczymy go tutaj w całości. Oto pary ciekawych zmian do „colonizacji”. (UWAGA: Liczenie bajtów zaczynamy do 1 a nie od 0). Licząc od początku nazwy miasta w 30 bajcie zapisała jest liczba ludzi w mieście, a opis ich zawodów zaczyna się w bajcie 63 (oczywiście od początku nazwy miasta). Czyli np. pierwszy mieszkańców na liście miasta jest Lumberjackiem a więc jego zawód będzie w bajcie 63 – będzie tam hex 05. Dla drugiego mieszkańca zawód będzie zapisany w bajcie 64. Powiedzmy, że jest on Fishermanem – więc będzie tam hex 08, aby zmienić go na bardziej nam akurat potrzebnego Fur Trappera trzeba w tym bajcie wpisać wartość 04 zgodnie z tabelką zawodów, która zamieszczona nizże).

Informacje o produktach przechowywanych w mieście rozpoczynają się w 153 bajcie, a kończą w 184. Bajty i odpowiadające im produkty zamieszczone w tabeli nizże. Aby dokonać ciekawych zmian w budynkach stojących w osadzie wpisujemy w bajt 131 wartość 48 (hex), 132 – 82, 133 – 6A, 134 – 1B, 135 – BB, 136 – 01, zaś w bajt 148 wartość 02 (hex). Po tych zmianach początek gry jest łatwiejszy, choć nie są to wszystkie możliwe zmiany.

Na plieniątku też jest sposób. Zapisujemy sobie stan naszej frys, przełączamy ją na wartość szesnastkową, a następnie szukamy tej wartości (pomożna opcja Find) – pierwszą znalezione przez komputer powinna być właśnie frys. Wpisujemy tam w trzy kolejne bajty FF FF FF i kłopot z brakiem pieniądzy znika.

Nie podałem dokładnych offsetów ponieważ plik zmienia swoją długość.

Tomek Gorazdowski

Przyjemnie, grubiąjemy i prosimy o jeszcze raz i jeszcze więcej. Tak w ogóle to prosimy wszystkich, jak zwykle zresztą. Tym samym przypominalamy o nieustającym na skrypcie, który ogłosiliśmy w poprzednim numerze.

A oto tabelki wspominane w liście Tomka:

Produkt	Hex do wpisania	Opis
FOOD	153-154	
SUGAR	155-156	
TOBACCO	157-158	
COTTON	159-160	
FURS	161-162	
LUMBER	163-164	
ORE	165-166	
SILVER	167-168	
HORSES	169-170	
RUM	171-172	
CIGARS	173-174	
CLOTH	175-176	
COATS	177-178	
TRADE GOODS	179-180	
TOOLS	181-182	
MUSKETS	183-184	

Nazwa Produktu	Bajt
FOOD	153-154
SUGAR	155-156
TOBACCO	157-158
COTTON	159-160
FURS	161-162
LUMBER	163-164
ORE	165-166
SILVER	167-168
HORSES	169-170
RUM	171-172
CIGARS	173-174
CLOTH	175-176
COATS	177-178
TRADE GOODS	179-180
TOOLS	181-182
MUSKETS	183-184

Nazwa zawodu	Hex do wpisania
FARMER	00
SUGAR PLANTER	01
TOBACCO PLANTER	02
COTTON PLANTER	03
FUR TRAPPER	04
LUMBER JACK	05
ORE MINER	06
SILVER MINER	07
FISHERMAN	08
DISTILLER	09
TOBACCONIST	0A
WEAVER	0B
FUR TRADER	0C
CARPENTER	0D
BLACKSMITH	0E
GUNSMITH	0F
PREACHER	10
STATESMAN	11
TEACHER	12
COLONIST	13
PIONIER	14
SOLDIER	15
SCOUT	16
DRAGON	17
MISSIONARY	18
IND-SERVANTS	19
PETTY CRIMINALS	1A
INDIANS CONVERTS	1B
COLONIST	1C
CONQUISTADOR	1D

Gramy sobie ostatnio w gierkę

Relentless dla PC

znana też pod nazwą Little Big Adventure. Jest zupełnie przyjemna i wszystkich gorąco namawiamy, tym bardziej że wnoszą nieco nowego do zaskorupiającego już światka przygodówka (opis już chyba był...). Problemy z którymi się borykamy nie ograniczają się do myślenia (a to jest problem, uwierzcie). Równie przykro okazują się aspekty zręcznościowe tej gierki.

Dlatego też należy sobie pomóc zmieniając liczbę żyć (reprezentowanych tutaj przez magiczne listki), oraz poziom magii. Gra tworzy savegamy automatycznie i co gorsza zapisuje je pod dziwnymi nazwami SXXX.LBA (gdzie XXX to jakaś liczba). Na szczęście jednak każdy save rozpoczęta się nagłówkiem, którego treść podajemy w grze (opcja Savegames Management). Należy zatem „przegryźć się” przez wszystkie pliki i odnaleźć ten właściwy. W nim bajt 264 (dec) licząc od końca nagłówka zawiera poziom magii – wpisujemy tam wartość maksymalną 4 (dec). Bajt zaś 465 od końca nagłówka zawiera liczbę żyć – bezpiecznie wpisać tam wartość rosnącej małą, na przykład 8 (dec).

Na screenie obok bajty te zaznaczone są na żółto. Nagłówkiem było słowo HardMan (pierwszy bajt pliku wpisywany jest przez LBA automatycznie), zatem jego długość wynosiła 8 bajtów. Adresy bezwględne wynosiły zatem 264 + 8 – 1 (bo liczymy od zera) i 465 + 8 – 1. Ah, byłbym zapomniał – savegamy te rozgrzyzł właśnie HardMan – pożdrowienia.

Gawron

CD Projekt

Autorzywny dystrybutor: American Laser Games

00-626 Warszawa,
ul. Marszałkowska 7/3
tel. Max (0)22 250703;
fax (0)2 6123906

Najciekawsze peacetowe

Kompaktki
po najniższych cenach!

CD-ROM:
Gry, Użytki, Edukacja

Poniedziałek - Piątek
od 9 do 17

Przedmioty handlu wynikowego

TOMS

oferta szeregu oryginalnych USZPRAWNIENI AKCESORIÓW do komputerów:
COMODORE, AMIGA, CDTV, CD32,

ATARI XL/XE, ATARI ST/STE

Do CDTV i CD32 największa gama akcesoriów
i uszczepień w kraju!

Zapraszamy w godzinach 10-18 (soboty do 18);
TOMS 02-695 Warszawa,
ul. Beldan 2, tel. (0-2)641-54-29

Prowadzimy także sprzedaż wysyłkową za założeniem pocztowym.

Listy

KĄCIK DUŻEGO I MAŁEGO ATAROWCA IM. KRZYSIA KUBECZKI

Jeśli nie będzie w tym roku ani jednego opisu na ATARI to GUT BAJ!

K.K.

Co wy się tak rozpisujecie o tym palance. Moim zdaniem jest on żywą reklamą firmy ATARI, która mu zapłaciła za bezczelną reklamę kalkulatorów tej firmy.

Kusy

Wystarczyło, że przestałem pisać, a już tak tam LORD FREDEK mieszka z blotem mojego idola! (...) Domagam się wydrukowania poważnego tekstu na łamach waszego pisma (...). Puchatkiem nie jestem, a za tego debila to można dodać w szczępek! Jak jeszcze raz WYDUKASZ coś na K.K. to Twoje dni będą policzone!

Bestia

Chciałbym pozdrowić Krzyzostfa Obyczko, ale mi się bomba w koperku nie zmieści.

Alex&Franko

AWANSE

Ja osobiecie posiadam wszystkie (TS) od 1 do 35 numeru i uważam, że powinieneś chociaż zostać mianowany Starszym Czytelnikiem TOP SECRETU.

Dziadzia

Jeśli chcesz możemy również tak uważać i gratulujemy Ci, że jesteś w wieku, kiedy chce się jeszcze być starszym.

BLĘDY

Jeżeli są jakieś błędy, to sory.

Murat

Now problem.

CUDOWNY ŚRODEK

Odkryłem dobry sposób na kaoca – gry strategiczne. Szczególnie polecam „Dune II”.

Kai

Waszka przesada prowadzi do patologii. Wiedomo już dlaczego niżej podpisany został abstynensem.

DUCH TRENERA

Czy ktoś z tej redakcji mógłby mnie poinformować czy istnieje możliwość kupienia gry „Trenor” drogą wysyłkową. Józef Kwaśny

Po raz ostatni podajemy adres firmy sprzedającej „Trainera”. Opuściąc tę grę nie wiedzieliśmy, na co się ponurywamy: zablokowane linie telefoniczne w pracy, wagony ilekow, zaczepki w tramwaju, nocni goscie, listy górcze, pielgrzymki – to wszystko nie ominęło tych, którzy znali, mogli znać, bądź sprawiły wrażenie, że znają adres firmy ADERSOFT, Abramileon, Os. Jagielońskie nr 41/7, 60-000 Środa Wlkp.

HASŁO

Stuchaj no, panie (he, he) Kopalny. Najlepsze piwo jest w Beekidech u taki babci z ułonią fryzą.

Big Bass

Zuzana je pije tylko jesienią” – powiedział Kopalny po przejrzeniu tego listu, bo film oglądał i mu się skojarzyło.

KINGSIZE

Pierwszy raz do was piszę i cieszę się z tego. (...) Moim marzeniem jest rozerwać Amigę jak najbardziej.

Marek Krajewski

Również cieszymy się, że do nas pisziesz po raz pierwszy. Jednocześnie pragniemy ostrzec byś nie rozerwał za bardzo Amigi, bo się nie zmieści na blurku.

KŁOPOTLIWA NAGRODA

W dniu 20.02.95. otrzymałem TS 1/95, który mi się należał za opublikowane tipsy. Oczywiście dziękuje za podarzek, ale straszny cierpliwość kupilem już do w kiosku niesko wcześniejszej.

Murat

Problem bezpłatnych egzemplarzy za tipsy jest obecnie szeroko dyskutowany w kręgach dyscyplinnych. Nawet innych kłopotów wstrzymać zapewne wprowadzenie w życie rozstrzygnięć, ale najlepiej za kwartał będzie już je można dostarczyć.

MIERNICZY

Poproszę o wymianę Małosty, Dobrochny i wszystkich siostr nadchodzących przez czytelników.

Lord Fredeek

Ponieważ ja jako dżentelmeni wiemy, kiedy należy zachować dyskrecję, w tej sprawie uchylię tylko rękę tajem-

nicy: w drzwi się jeszcze mieszka.

NIEOCZEKIWANA ZMIANA LEKCJI

Od 13 minut trwa geografia. 3 zdebiiale buźki kumpli wpatrują się we mnie ze wszystkich stron. Właśnie czytają TS 2/95. Największym zainteresowaniem cieszy się strona nr 35 („Jest Erotycznie!” – przyp. S.H.)

Stefan O.

Czy nie lepiej nie mieszkać przedmiotów i poczekać do biologii?

PROBLEMY Z TOŻSAMOŚCIĄ

To ja, Bartko de Manicki. Dziekuje za opublikowanie fragmentu mojego listu w Hyperach. Proszę udowodnić, że to ja jestem Bartko de Manicki, bo mi kolezdy nie chcą uwierzyć.

Bartko de Manicki

My, z woli Naczelnego redaktora TS niniejszym aktom potwierdzamy, że podający się za Bartka de Manickiego osobnik płci męskiej rzeczywiście jest owym Bartkiem de Manickim, który zapisał się chłubnie w Hyperach.

PROSTE PYTANIE

Dlaczego nie ma konkursów?

Mr. X

Naczelnny zaczął pisać teksty i przestał myśleć. Nigdy nie mieszka czynności.

RÓWNOWAGA ZACHOWANA

W numerze 1/94 wygrałem książkę („Loteria korespondentów”). To będzie już trzecia książka, jaką od Was dostanę. (...) Dzięki Wam zacząłem czytać książki inne niż lektury.

Kai

Cieszy nas, że ktoś wiele zaczyna czytać książki dzięki TS, bowiem większość redakcji przez konieczność nieustannego tłumienia w gry w znacznym stopniu ograniczyła czytelniczwo. Jak widać w przyrodzie nic nie ginie!

SEKRETY GWIAZDORA

Krystek Kubeczkowi Czeka Cię kariera! Byłbyś świetnym domokrańcą! Co sprawiło, że stałeś się osobą publiczną w TS?

Michał Kuz

Nic specjalnego: trud, długie godziny z długopisem w ręku spędzane nad kartką w kratkę, mająca pracę szarych komórek. Oto kolejna opowieść w emerykańskim stylu o tym, jak zwykły czytelnik własną pracą zmienił się w GWIAZDĘ.

SPRZĘTOWY ZGRYZ

Czy gry, które zajmują na PC AT 1MB będą chodzić na PC XT

z jednym 1 MB. Jeśli nie to jak przerobić PC XT na lepszy?

Przemysław Kędzierski

Gry z AT nie będą chodzić na XT, bo inna jest architektura tych komputerów (piasząc w największym skrócie). Jedyną radą jest wymiana płyt głównej z XT na AT (dotarłeś ją z pewnością w całości złomu).

TYTAN PRACY

Do niedawna zbiorałem kasę na dwa medale dla Alexa i Galwrona, lecz kiedy zobaczyłem w styczeń-wym numerze aż dwa teksty Naczelnego, wpadłem w podziw.

Chmielu

My też wpadliśmy, a jak wpadliśmy to nie mogliśmy wyjść z tego podziwu. Choć prawdziwym cudem byłoby namówienie Kopanego do napisania choćby jednego złamane tekstu, nawet tylko do połowy. Coż, cuda zdarzają się rzadko.

WOLANIE NA PUSZCZY

Nie mam, a chcę kupić grę „Maniac Mansion 1” Lucas Arts. Gdzie ją można kupić (razem z kodami). Może na złomie, a może u Was?

Krystek

Niestety, nie wiemy, kto mógłby w Polsce Ci sprzedać tą grę. Ponieważ upierasz się przy części pierwszej, sugerujesz, że drugą już masz – tam w komputerze znajdziesz to, o co pytasz.

WYCIECZKI

W maju będziemy z klasą na wycieczkę w stolicę, więc może je i moja kumpel wpadniemy do Was. Słoneczki do Was przyjadą!

Kramzuk

Milu nam będzie, choć obecna siedziba znajduje się prawie za miastem między Warszawą a Katowicami. Jeśli już dojadłeś do miasta możesz zrobić sobie jednodniową wycieczkę do nas.

ZASŁUGI

Ten kto wymyślił rubrykę „Jest Erotycznie!” zasłużył na nagrodę: masz pięć mechaniczną.

Graś-Spider

Winowiący nie ma już wśród nas, a prowadzący rekrutuje się spośród czytelników. Dla obu z braku innych wybór ogłaszaemy amnestię.

49

W tym numerze, zgodnie z nową tradycją, na listy odpowiadają Sir Haszak, co może nie zasługuje jeszcze na Nagrodę Nobla, ale i tak prowadzi do wycierwiania psychicznego, fizycznego i innego.

TAK!

CZYTELNICY NADESŁALI

Robin Hood Prince of Thieves

Zapewne wielu z Was oglądało film „Robin Hood – księcię złodziei”. Na jego podstawie powstała gra przygodowa pod tym samym tytułem.

Gra rozpoczęty w arabskim więzieniu. Obok paleniska leży miecz. Weź go i zabij strażnika. Uwolnisz Petera, który pojedzie z Tobą. Przy zabitym strażniku znajdziesz klucz. Weź go i przejdź do następnej osady, pogadaj z gościem przy śniadle i uwolnij go. Pod schodem znajdziesz klucz. Idź dalej, po otwarciu drzwi będziesz walczył z katem. Gdy go zabijesz, weź pochodzące znalezionej przy jego ciele. Przeszukaj następnie celę w prawym dolnym rogu – znajdziesz tajne przejście, prowadzące do podziemi. Tam, przy wyjściu, otoczy was wojsko. Po walce, w czasie której zginie Peter, wyjdź z podziemi. Znajdujesz się w lesie. Porozmawiaj z babcią, a potem idź dalej i pogadaj z szeryfem (błotem z mieczem). Po krwawej jatce z żołnierzami zabierz luk. Dalej pogadaj z dzieciakiem na drzewie. Po przejściu przez jeszcze jedną las znajdziesz się w ruinach rodzinnego zamku. Wejdź do budynku (uwaga na psy). Niedaleko spotkasz Dunkana – niewidomego skającego. Porozmawiaj z nim, a potem idź dalej i pogadaj z szeryfem (błotem z mieczem) po krwawej jatce z żołnierzami zabierz luk. Dalej pogadaj z dzieciakiem na drzewie. Po przejściu przez jeszcze jeden las znajdziesz się w ruinach rodzinnego zamku. Wejdź do budynku (uwaga na psy). Niedaleko spotkasz Dunkana – niewidomego skającego. Porozmawiaj z nim, a potem idź dalej i pogadaj z szeryfem (błotem z mieczem). Wyjdź z zamku i uduj się w lewo. Za lessem jest zamek Marion, do którego nie będzie Cię chciał wpuszczyć wredny strażnik. Załóż medallion i dopiero spróbuj. Porozmawiaj z Marion, a dostaniesz skiodę. Załóż je na konia – teraz będziesz mógł uciekać konno przed ludźmi szeryfa.

Po udanej ucieczce znajdziesz się w Sherwood. Spotkasz tam faceta na kłodzie, z którym będziesz walczył – to Mały John. Jeśli z nim wygrasz, pojedziesz dalej do obozu. Będzie stąd tam gość, który da Ci zadania do wypełnienia:

1. Przenwij klub barona. W kościele, w podziemiach znajdziesz list, który Ci to umożliwi.

2. Zabij wielkiego byka. Jego kryjówkę znajdziesz w lesie.

3. Odszukaj w lesie zaginionego leśnika. Gdy odnajdziesz jego ciało, po prawej stronie znajdziesz linę, za pomocą której pojedziesz do studni. W podziemiach pojedziesz do kochu druidów. Na końcu kochów spotkasz kościołtupa. Wystuchaj czarownicy i wróć do obozu. Nie walcz z kościołkiem – nie masz odpowiedniej broni.

4. Spotkaj się z Marion. Da Ci ona sztylet na kościołtupa.

5. Odbij złoto z podatków. Po pokonaniu szaryta, według jego mieczy.

6. Zatrudnij gościa, który trenowałby Twoją drużynę w rzemiosle wojennym. W lesie mieszka facet, który zgodzi się na to, pod warunkiem, że go pokonasz.

7. Zabij potwory żyjące w rzecie i przynieś magiczną wodę.

8. Obróć wieś przed baronem.

Po napadzie saracenów na obóz wybierz się do zamku szeryfa. W lesie znajdziesz skiodę i konia. Dojadziesz pod zamek. Strażnik nie będzie chciał Cię wpuścić. Walnij go великimi mieczem. Wewnątrz pokonaj kościołtupa sztylem od Marion oraz szeryfa.

Teraz tylko klub z Marion i... koniec.

VAMPIR

Konsola: Nintendo/Pegasus

Wchodzię ja sobie do redakcji, patrzę – a tu pusto. Komputery szumią niecierpliwie: na jednym z nich nie dokonczony opis jakiejś gry, na drugim makietka strony z ową grą. Innych PeCetów nie tykam. Gdzie podzieli się wszyscy? Uciekli? Szkoda, bo przyniosłem materiały do „Czytelnicy Nadesłali”. W bieżącym numerze trzy opisy: „Aliens” (Wiewiór narysował logo filmu, ładne?), „Robin Hood” i „Colony”. A teraz co zrobić, by zostać opublikowanym?

1. Nапisać opis tak, abyśmy nie mieli spędzić połowy dnia na poprawianiu i przeredagowaniu – czyli STYL.

2. Nie opisywać przedpotopowych gier (no, może z pewnymi wyjątkami, subiektywnie wybieranymi przez redakcję) – czyli DATA PRODUKCJI.

3. Pisać tak, aby łatwo dało się Wasze utwory odczytać – czyli CZYTELNOŚĆ

4. Na kopercie napisać, jaką rubrykę chcesz zasilić – czyli CZYTELNICY NADESŁALI.

W zamian za Wasze genialne dzieła, my oferujemy wspaniałe książki wydawnictwa Iskry oraz możliwość opublikowania kilku linijek dowolnego tekstu (były cenzuralnego), ilub zdjęcia autora.

I to by było na tyle

Kaczor

COLONY

Gra „Colony” firmy Mastertronic, pozwala wejśćlić się w rolę osiadnika na odległej planecie. Twój kolonia jest ogrodzona, oczywiście nie przeszkadza niesłonym żywicielom. Niestety ona ogrodzenie i znajdująca roślinki. Ty musisz to wszystko ustawić. Do obrony masz tylko strzelnicę.

Kolonia otoczona jest przez trzy rodzaje ogrodzeń. Kiedy uszkodzony fragment płotu, trzeba zainstalować odpowiednie magazyne, oddać go (DROP) i wiedzieć nowa (PICK UP). Gdy potrzebujesz jakiegoś rzeczy, idź do centrum kontroli i zainstaluj. Pojawi się informacja, że statek już wyniósł (SHIP EN ROUTE). Na jego przybycie (SHIP ARRIVED) musisz zapalić światła (ACTIVE BEACON), gdyż innaczej transportowiec nie wyładuje. W magazynie przedmiotów organicznych możesz zostawić pozostały (DEPOSIT ORGANICMS). Odnoszenie gospodarstwa i zapasów w centrum kontroli. Zamawianie poszczególnych rzeczy, pamiętać, że maksymalnie 1000 sztuk złota.

By odciągnąć robota, możesz zakupić kolejnego (SPARE DROID BODY), ale ten kosztuje (1000 sztuk złota), a drugie tyle musisz wydać na jego system sterowania. W górnjej części ekranu znajdują się tablice, a na nich wskaźniki: połowa silowego, energii, laserowej, energii generatora, ETA, wielkości kredytu, przedmiotów niesionych przez robota oraz zegar.

Ogólnie rzecz biorąc, gra jest dostać stare (rok produkcji 1990). Muzyka jest raczej morna, lepiej jest z grafiką: jest kolorowa, ale mało nowoczesna. Gra dostarcza jednak dużo dobrej zabawy.

MR VAMP

Komputer: Amiga KJ/KE

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

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-kwiatowe, biurowe
- Akcesoria: IRIR, myszy, dyskietki
- Komputery PC, zestawy, podzespoły i części

ZAPRASZAMY
PON.-PIĄT. 10-16 SOBOTA 10-14
Również sprzedajemy wysyłkowe
ZPH KOMMET
04-930 Warszawa
ul. Mydlnicka 2
DWÓRZEC CENTRALNY
PAW. 93, tel. 630-30-98

ALIENS

Gra „Aliens”, oparta jest na głównym wątku głośnego kilka lat temu horroru SF pod tym samym tytułem (w naszych kinaach nosił tytuł „Obcy – decydujące stanie” – red). Głównym celem gry jest znalezienie i zabicie królowej Obcych (Queen of Aliens).

Sama gra daje nam możliwość kierowania sześciuoosobową ekspedycją w składzie: Ripley, Burke, Gorman, Hicks, Bishop i Vasquez.

W całej grze najważniejsza jest amunicja, która kończy się bardzo szybko, a uzupełnić ją można w zbrojowni (28).

Chcąc grać i wygrać, można postępować według planu:

Całą grupę podzieli na dwa trzyosobowe oddziały, jeden „bojowy” a drugi „rezerwowy”. Pierwszą grupą, z Ripleyem na czele, czynimy z 1 do 78, lecz bez zbędnego marnowania amunicji. Najlepiej będzie jak побiegiesz z pomieszczenia 1 do 4, potem z 10 do 36 i dalej do 72. Następnie od 107, do 96, przez 161, 78 do 187.

Ze 187 do 247 przejdź jednym żołnierzem, niszczyć i rozpinając wszystkich Obcych po drodze. Pozostałe dwie osoby muszą mieć pełne magazynki. Przebiegnij nimi do 247. W pomieszczeniu nr 248 znajduje się królowa i setki Obcych. Wtargnij tam i rozwal wszystko. Gdy już skończysz szlachtowanie, pojawi się komunikat o możliwości powrotu do punktu startu

(1). Teraz czas na drugi oddział. Wybij nim wszystkie żyjące jeszcze stwory, kokony i jaja. Gdy wszyscy żywi znajdą

się w pomieszczeniu 1, cała misja zakończy się pomyślnie.

Wskazówki przydatne w grze:

1. Obcym strzelaj w głowę.
2. Nie próbuj na siłę otwierać zamkniętych drzwi, bo nie wyjdzie Ci to na zdrowie. Strzelaj się też trupów.

3. Nie używaj broni w pomieszczeniu generatora: (oj, tak; skończyło się to niewesoło – red).

4. Gdy nie będziesz mógł znaleźć drzwi, poszukaj ich pod kominami, rozwalaając te ostatnie.

5. Nie zabij Obcych przy drzwiach, gdyż zostaje po nich kaluza ichniej krwi, przechodząc przez którą zginiesz.

6. Nie zabij dziewczynki – to Nowi, dostaniesz za jej uratowanie 1000 pkt. (po co? i tak zginie na początku Alien 3 – red.)

7. Po oczyszczeniu pomieszczenia, zabezpiecz je, strzelając w kontakt.

Galkologia:

M. RESTORE – gra od początku.

P - pauza i informacje o zabitych obcych.

I - Bishop, R - Ripley, G - Gorman, H - Hicks, B - Burke, V - Vasquez,

SPACJA – przechodzenie przez drzwi, na których jest celownik.

ROBIN

Komputer: Commodore 64

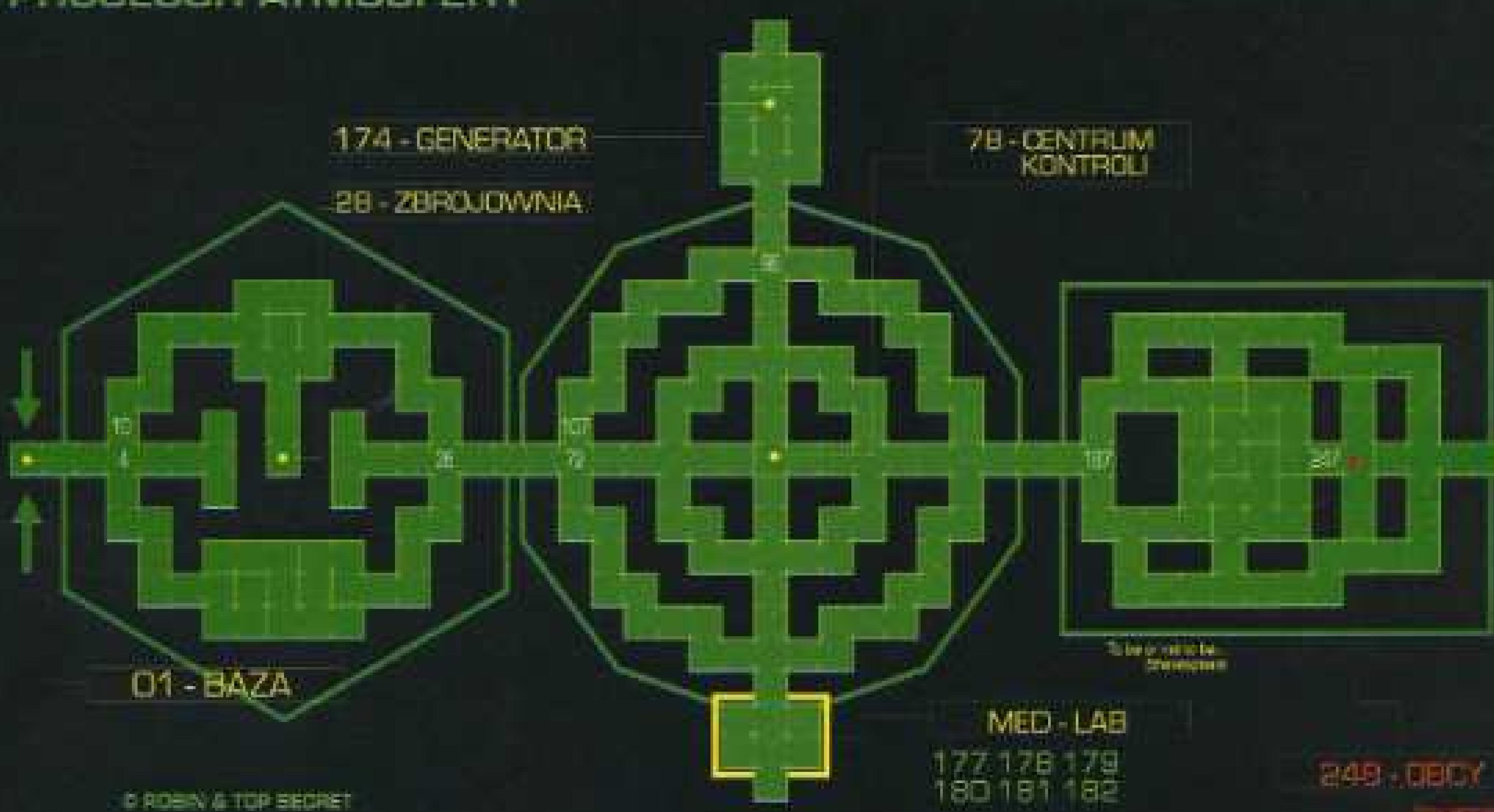
PS. Zgodnie z zasadami, publikujemy marchewkę... th... kilka słów od Robina:

Szczere pozdrowienia dla Wiali G. z okolic Radomia.
Kochający Cię Robin



BAZA LV-426/01 PROCESOR ATMOSFERY

PLAN OPERACYJNY



FAREWELL ALEX III

Tak, Alex odszedł. Ale nie smuciło się. Wspaniała rubryka TNK pozostała. Zmienił się jedynie nadzorca. Na wstępnie chcieliem napisać, iż jestem zadowolony zapisaną sytuacją. Aż się nogi uginają po do mnie i to nie ze słabości serca, tylko pod ciężarem odpowiedzialności, a dokładniej przekazanych mi przez Alexa materiałów. Jest tego tak dużo, że aż dziw bierze.

Na wstępnie anuluje się wszelkie obietnice wielodusznie dane przez Alexa oraz daje się obietnice dania nowych.

Bardzo dobrze się dzieje, że piszcze tak dużo. Co tydzień dostaje jakieś 100-150 listów. Niektóre wypełnione tipami i kodami, inne skromniejskie. Jeżeli jednak Tipy jest dobry, to na 80% widnieje gdzieś pośród innych na łamach TS.

Tipów na Amiga przyszło najwięcej. PC tipów jest za to tyle, co kot napakal (13 – słownie trzymać). Co jest chłopaki? Postanowiłem ruszyć sprawę do następnych numerów. Całkiem naliczyłem użytkownicy 8-bajtowych maszyn. Tipów przychodzi całe stercia. Również wyjątkowo dużo tipów przychodzi na konsole, mimo iż w TS mamy o nich tylko 4-strony.

Postanowilem nieco rozdrobniać rubrykę z kodami. Przychodzą ich ta-

ka masa, że trzeba gdzieś je upychać, więc sq. Ponadto poszgregowałem Tipy według typu komputera, tak jak chcieliście.

BLAGAMI! Piszcie wymarzne, niepiąej duzymi literami. Jeżeli przesyłacie kody, piszcie je SUPER WYRAZNIEL! To naprawdę ułatwi nam pracę i usuniecie od błędów. Poza tym, jeżeli przesyłacie tipy, kody i fale to postaramy się naskrobić wszystko na osobnych kartkach. Ponadto adresy zamieszczone na wszystkich kartkach, albowiem pozywamy się kopert, aby przypominały przegląd materiałów. Przy każdym tipie podawajcie typ komputera i ksywę lub nazwisko. Do kodów podawajcie: co ile portów komputer posiada kod oraz ile poziomów ma gra. Im więcej informacji tym lepiej.

Ach, jeszcze jedno. Jeżeli ktoś odkryje fałszywki w tipach niesie dzmec. Poza tym czekam na propozycję rozwiązywanie problemu powtórek tipów i przypomianie o darmowych numerach TS za opublikowane Tipy.

WIEWIOR

P.S. Wiecie dlaczego pan reklamował swojego zakupionego PC?

Bo jej... pedał nie działał (miała na myśl mysz, którą bezdusznie cieniła nogą).

Na ile sposobów można włożyć dyskietkę 5'25" do stacji?

Czekam na propozycje wraz z opisem.

AMIGA

ADONYS / M: FANTA (DYNMIK)
F1 + F2 - miłość i taniec; 3 razy F3 - miłość
miłość.

ALIEN BREED 2 / TOMZO
Jako hosta wpisz ALIENS ARE RENDERED -
następnie naciśnij F5 i typ.
KEY TO THE CITY - nieskończona kasa kluczy
FUCK OFF - niespodzianka
TULEBY - niespotykany etap

ALIEN BREED / BARAKUS
Najpierw GURU TIME - niespodzianka.

ALIEN BREED / SIMON THE BEST
W terminalu wpisz ALIENS ARE FORGOTTEN -
nieco energii.

ALIEN BREED 1 / Patryk
W czasie przejazdu po czwartku skróć czas
kolej do gry.

APIDYA! SIR VIRUS KING
Zakrójmy grę i wpisz ULIDASZA.

APOCALYPSE / TOM
Wpisz KNARF. Gdy wejdiesz w główny menu, naciśnij K, to nie pojawi się żadny drugi. Dopiero gdy
wybierzemy kolejnego i nastąpi kolejny wybór przed
następnego drugiego. Nie będzie mogło się zatrzymać, ale mimo to nie robić. Wtedy trzeba skończyć go jeszcze raz.

BABARIAN 2 (Panzerplatte) / BERTILUS
Held = M + E - zmienia się typ.

BATTLE CHESS / GRUBY ZOZIOCHO
Przytrzymajmy klawisz myszy - ukryte menu.

BEAVERS / BUKA & Dr. Jakkos
Skopiuj kodków po kresce, BIGBIBBIS.
Do zmiany używać F2.

BETTER DEAD THAN ALIVE / Lord VADER
Na Option Screen wpisz HELP - nie
ekranowych chatach a gry.

BLUES BROTHERS / MIEKEK
Na ekranie wpisz jest kapelusz - to dodatkowe
tytuł. Kiedy uderzasz 100 razy skrzypki - do
dawniej (ekoistyczne energie).

BUNDESLIGA MANAGER PRO / SIMON THE
BEST
Po uaktywnieniu menu, grę naciśnij na klawiszach z bliskiem i wylosuj BABA. Kolej dżonk naciśnij
klawisz kursora na możliwość przełączania i wolisz Miko na F1. Działaj taki.

CANNON FODDER / Lord VADER
Jako ostatni wybierz Cie helikopter, to skocz pod
żarem. Helikopter po chwilie eksploduje.

CANNON FODDER / KAT
W 8 etapie w leżącym labiryncie znajdują się 50
bozków, 100 druzów, 100 do przekroju korków ekranów.
Połącz do samego końca i w lesie. W napisów
kolejne dżonki gwarantują tak pokolenia przekroju. Tu se
zostanie, niechże pożarze.

CANNON FODDER / Maren Mack
W 8 etapie i pierwszej kolej, zanim na początek,
najlepszą broniącą się zbroję zmieniając się za
myśleniem.

CRAZY CARS 3 / M: FANTA (DYNMIK)
Na górnym ekranie KOP, 100 kody do punktów -
19037.

DARKMAN

Po rozpoczęciu gry wpisz MEACULPA - nie-
miłość.

DESERT STRIKE / SIMON THE BEST
Kiedy skończy się amunicja, włącz i włącz mapę.

DESERT STRIKE / IWAN
Po wystrzelaniu z fregaty nadles nad ląd i mo-
stami pasterzy. Teraz naciśnij HELP. Po naci-
śnięciu F-10 sprawdzi status. Ostatnia linia ma
jedynie zapisane skrócone.

DESERT STRIKE / SIR VIRUS KING
PORÄWKA DO NUMERU 19E. Trzeba wsk-
azać do hali BOOGIEZ i dostać wody
z F10.

DRAGON BREED / M. Żurek
Widoczna pauza i wpisz IREM. Teraz N - skoń-
czę amunicję.

EYE OF THE BEHOLDER / BARAKUS
Gdy spotkasz złotego stwora, podjdź do
niego blisko i naciśnij start gry. Po zakończeniu
gry z powrotem patkow zniknie.

FIRE AND ICE / CRAZY GUMIS
Naciśnijcie klawisza przycisku myszy przesuń
o poziom wyżej.

FIRE FORCE / SIMON THE BEST
Podczas misji weź broń i trzymając FIRE klawi-
szu ESC. Teraz wpisz z całego ARMORY i wycią-
gnij tę broń z izolatora. Teraz masz niekonie-
czoną broń amunicji do tej broni. Próbuj ze
współczesnymi rozbiorami pułkow.

FRANKO / Lord VADER
Dart - drugi level, DRAZE - trzeci level, DD-
MAN - 8 zyc.

FULL CONTACT / SIR VIRUS KING
W czasie walki wpisz TULEBY.

GALAGA / BUKA
Jeżeli masz klawisy, wolnej i trzymaj lewy przyci-
sek myszy - zwolnienie gry.

GIANA BISTERS / Maren Mack
W czasie, gdy bedziesz grać muzykę, naciś-
nij lewy przycisk myszy - nieśmiertelność.

GODS / SIR VIRUS KING
W czasie gry wpisz GORDERY.

GOLDEN AXE / Patryk
W czasie gry na jednego gracza wolnej lewy
przycisk myszy - obracałeś się. Dziny rzuca się
komendą Shift + Alt + Amiga.

GREMLINS 2 / M. ŻUREK
Do tabeli wyników wpisz SINATRA, a oby-
miesz 80 zyc.

HIREO GUNS / TOMZO
W czasie gry naciśnij kod AMIGA - nieś-
miłość i mój amunicja.

JAMES POND / CRAZY GUMIS
Wpisz MRZ gdy rozpoczęesz misje - nieś-
miertelność.

K240 / BUKA
Podczas gry wciśnij ENTER i wpisz IDLEMAN
i ponownie wciśnij ENTER. W ten sposób zmie-
niłeś asteroid.

KNIGHT OF THE SKY / Lord VADER
Jeżeli jesteś Ci się korabim, naciśnij V - traci
zdolność atakuowania.

LAST NINJA 3 / SIMON THE BEST

Od Highscore wpisz KLIBERACK - nieśmi-
elność.

LEVELINGGS / CRAZY GUMIS
Na ekranie tytułowym wpisz FOUGOLY - le-
veling nie zatrzymać się.

LETHAL WEAPON / KAT
Widoczna na ekranie obok drzwi do wejścia na per-
wotną mapę i w prawo na tablicę ogłoszeń. Teraz
jedz w górę i zatrzymaj się na planie z cyklonem.

MEGA LO-MANIA / Radosław Lida
Po wybór wyszły i przełączeniu pierwszej klawi-
szu broń połączysz myszą na swój czasie. Ta-
kże błyskawicznie trzeba najechać na skutki
wybranych lewe i prawa strzały przycisków.
Czasami udeja się zdeczać ze 100 do 0 (jeżeli
przeszliśmy przeciwnika, ale nie zdobyły zamka, to
jest na to pełna sekund).

MOONSTONE / KAT / TRUP
Dzięki w kamieniu leżącemu nie żyje np. za
aktynę.

MORTAL KOMBAT 2 / WEGIEL
Wejdź do Options i wpisz klawisz QWERTYUD-
PASDFGHJKLZXCVBNM połącz z le-
wą głowicą.

MORTAL KOMBAT / SIMON THE
BEST
Na ekranie z menu naciśnij CHEAT
SHEET UNLIMITED LIFE i zatrzymaj
się. Naciśnij U. Pojawia się ukryte
Cheat menu.

POLICE QUEST 3 / BARAKUS
Szyfr zatrzymujący się na pierwszym
poziomie to 776.

PORTIS - OP
CALL / PIT
Nakręć klawisze
ale omykaj z San
Francisco de Ca-
de Town, wciąż
Electronics. Prze-
mijemy po 500/500-8
misię. Bawimy
się Hong-Kong i Ma-
lajory i Amery.

R-TYPE / BUKA & DR. JAKKOS
Wpisz do High Score wpisz SUMITA - nie-
śmiertelność.

RICK DANGEROUS II / SLAWECU & PATROL
Wpisz BURN IN HELL - nieśmiertelność.

ROAD RASH / M. ŻUREK
Wpisz 03001, 04310, MSOPIC, UPFM - jedna
trzykrotnie o 7,812500 sekundach.

ROGER RABBIT / M: FANTA (DYNMIK)
Naciśnij jednocześnie ALT + CTRL + PS - ko-
mic i następnie esc.

ROOSTER / BARAKUS
W menu gry wpisz jako hasło VETERAN - nie-
śmiertelność amunicji i apteki.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER / BERTILUS
Najlepiej skorzystać z paska wokalnego do skan-
u. Skanuj klawisz skanu, a Ty go oznacz.

SETTLERS, THE / PIT
Na początku zatrzymaj maksymalnie zdecę do un-
tu. Gdy będzie ponad stu kandydatów, zatrzy-

ć do połowy. Zamknij Ci się zatrzyk.

SPACE HARRIER / M: FANTA (DYNMIK)
W High Score wpisz jako RAF - nieśmi-
elność.

STARLORD / KAT
Dzielę do planety TETUS - nieskończono-
ść moja chęci.

STORM SWR / WEGIEL
Wpisz poziom gry NOC-1701, a klapa -
nieśmiertelność.

STREET FIGHTER II / Paweł Pełka
Podczas gry wolnej przeszukaj 7K05 - do-
kądże mogę grać tym samym zawodnikiem.

SYNDICATE / SIR VIRUS KING
Nazwa kompanii MARKS TEAM, 100 000 000
i wszyscy bracia.

THEME PARK / BARAKUS
Widoczny ACT i napis WOLCZNISTWNAS -
kolejne 50000.

TOKO / Paweł Pełka
Podczas gry wpisz KILLER, Teraz klawiszem

Tipsy & kody

F1 do F9 - zmieniają level.

TOWER ASSAULT / GAME MASTER
W planzej OUTER COLONY SECTOR z nagiem lubi mówić głosu, a dźwięki niegdy jest pełno. Kiedy zmieniąt się Wojciech w trapaku, a dostaniec TRIPLE LAZER GUN.

VERMEER / LORD VADER

Kup jeśli chcesz i wysłać go na sprzedaż. Mak-symalne podatyczko! Cenę! Kupując swój obrazek nie podajesz, a wartość obrazu będzie o wiele większa. Sprzedaj go za kolejne pięćset, a zatrzyma kredy.

PC

ALIEN SPEED / WARRIOR & SUB-ZERO

Jedź nie mieć krozy, staniej poza chwilą w domu, otwórz drz.

BLAKE STONE / Mr. BURZA

Wpisz JAM / włącz ENTR - ustawienie pożary.

CIVILIZATION / WARRIOR & SUB-ZERO

Oprze się budżetem Miss Thrift i Recycling Center, które ulegają na zmniejszenie zamieszczonem. Przy wysokim skaletem dostarczata moza, nastąpi wybuch fabryki lub elektrowni i potwór kazał zginać.

COMMANDER / KONTRABAS

1 Gdy zjapoowanych w kolumnie jedzie kilka pojazdów, to samochód jednego i wybierz anything.
2. Jeżeli jedzie do Giebla pochł. rokotowy, spójrz skróconą linią za kierownicą.

EPA INT. SOCCER / Tomasz Rostowski

W menu przed rozpoczęciem meczu, wyciąć w kontrolerze i przestawić klawiszaturę na dalszyne wroga. Kiedy możesz skończyć wyświetlając kolejnych zawodników.

FURY OF THE FURRIES / WARRIOR & SUB-ZERO

Na 1 poziomie pustym lot w lewo i przesiąć się pod liście palmy - bonus level.

HERETIC / ANONYMOUS (HARD)

RAWNAP - mapa pod Kawą ziem. Tab

QUICKEN - nietoperze

RAMBO - wszystkie broń

RAMYKEL - wszystkie klucze

SHAZAM - energia na morze

MASACRE - zabija wszystkie zarazy

PONCE - zadawaj.

COCKADOOLEDOO - karuzelę

KITTY - przebudowanie przez Selenę

TOXER - włączanie tzw. screen savera po naciśnięciu F1

OMMIE - Radne bajery. A - magazyn pieczęci, B - nowidziałko, C - energia o 25%, D - ekran 80% e - klapa szafek, f - podłogowa, g - bomba/bulka, h - kierunek niespodzianka, i - skrzydła, j - obrót na sezon (nowe devki) P.S. Nie mamy jak wysłać TGF SOCRETU, bo nie napisałeś adresu!

INCREDIBLE MACHINE / PO PO THE SLAMMER

Wpisane hasło RHODUS daje dostęp do kolejnej planzej.

MORTAL KOMBAT / PO PO THE SLAMMER

Jedź nie tracić siekier z jednym powrotnikiem, wybierz go i zanim dojdiesz do Mayor Match na 100% F2. Teraz wybierz kolejek pokonanego już przez siebie.

RESCUE RANGERS / Piotr Siwicki

W czasie gry wciąż bula kocy Eko. F1 - następny kocy.

STUNTS / BUTTHOLE

cozy jedź z tyłem poślizgiem, naciśnij T - podjadź trasy z samochodu, prześcieradła.

8 BITÓW

AMSTRAD

LIVING STONE / Marek Lis

Jedź w przedni do kolumny bez wykosa, skocznia w przeciwnikach znajdująca się na siedz. Drwiny się tamże przejęte.

PYJAMARAMA / Marek Lis

Wejdź do pokoju z żabami i lampami i wylóż świnie, aby żabki zabiły. Gdy włączysz lampy zmienią się grotka.

ZYNAPS / Marek Lis

Na końcu kolumny skocz w przodem, do tyłu nogi i nie narobi. Wrogi staniec zaklęty po kilku dniu pełności, aby przejdzie do następnego etapu. P.S. Gratulujemy wywiadka!!

ATARI

BANG BANG / Wojciech P.

SELECT + CTRL + SHIFT + F - bye.

CZASZKI / BELMONDO

Na planzej tytułowej wpisz KONIFUCJJSZ - 50 byt.

DUO DUCK / Wojciech P.

Wpisz DE JET - 99 byt.

DROGA WŁOJOWNIKA / ZEPHYTUS JOY

Rycerze pełniące służbę w mieście, gdy ma przekląty do siebie miecz.

HENRY'S HOUSE / NIEŚMIERTELNY

CPM - nieśmiertelność.

KOLONY / BART

1. Na wybrany pojazd naciśnij 4 klawisze i 2 klawisze.
2. Gdy masz zbyt dużo ludzi wybierz nadmier na klawisze.
3. Bądź tytułowy żołnierz.
4. Generator kupiąc od przyjaznych.

KRUCJATA / Mr. Kultura & Co.

W czasie gry wpisz HENIEK - 13 byt wpisz.

MASTER HEAD / BELMONDO

Na planzej tytułowej SILENTIA - planza 15 lub SCORPIO - planza 31.

MEGA BLAST / Wojciech P.

Wpisz na planzej tytułowej HEAVY FUN - zmień się cheat menu.

MIRAX FORCE / NIEŚMIERTELNY

Wpisz podczas gry CPM - statek nieśmiertelny.

OPERATION BLOOD / BELMONDO

OPTION + CTRL + , - energię; OPTION +

CTRL + A - natrętna planza.

PROBLEM JASNA / BELMONDO

Wpisz się jako XXX - włączej czasu.

PYRAMID / Wojciech P.

naciśnij SHIFT + CTRL + TAB - kolejne części planu; SHIFT + INSERT - dodatkowy klawisz; SHIFT + CLEAR - życie.

RIOT / NIEŚMIERTELNY

Wpisz kod czasu gry ZYGIE TO WALKA - nieśmiertelność. Gdy bawiąc się, lekko i free.

TERMINATOR / Wojciech P.

SHIFT + CTRL + , - bomby; SHIFT + CTRL + , -

BYNE SHIFT + CTRL + T - mapowanie.

TURBICAN / Wojciech P.

Wpisz SHIFT + CTRL + TAB + ESC - 200 byt.

COMMODORE 64

AIR WOLF / Adam Trębicki

POKE 10473,253 - nieśmiertelność.

ALLIGATE BLAGGER / X-MEN

W programie wpisz POKE 53204,120 - nieśmiertelność.

ANDROID / Adam Trębicki

POKE 4263,204 - nieśmiertelność.

ANHILATOR / X-MEN

Po uruchomieniu wpisz POKE 4220,11 - nieśmiertelność.

ARMAGEDDON / Krzysztof Bielekowicz

Twój poprzedni będzie morty, jeśli będzie miał więcej czasu, niż inni, a większość wybranej gospodarczej metody rys.

ASTERIX / Krzysztof Bielekowicz

Całkowita wykazana FIRE + GORA, Legionów + AutoFIRE (przeciwko jemu w klimatku wydaje).

BANDITS / Adam Trębicki

Wpisz POKE 4071,177 - nieśmiertelna straga.

BATTY / Adam Trębicki

Gdy pojawia się raps. "Please Fire", to naciśnij RUN+STOP + RESTORE. Wpisz POKE 8039,180 + SYS 31132 - nieśmiertelność.

CHOPLIFTER / X-MEN

POKE 8011,173 - nieśmiertelność.

CLUD KINGDOMS / Andrzej Osiąg

C - skojarzenie.

COLLOSSUS CHESS / Lukasz Smolarek

Sposób na zamiatanie komputera (do połowy): d2-d4, c2-c3, g1-g3, g2-g3, c1-g5, g1-f6, g1-h3, b1-h5, b3-h5, d2-h3, d3-h4, d1-h5, d2-h5, a1-a7, g3-g6, g6-h7 - skojarz i mat.

CROSSFIRE / X-MEN

POKE 20205,123 - nieśmiertelność.

DACTON / Lukasz Smolarek

J = K + M + SPACJA - przełączanie level.

DANGER FREAK / Kaptur: Zbik, Uszatek: B. Trybaki.
Gdy masz wpięty dysk, naciśnij 172470 - dźwięk klocków.

DECEPTION / WOJD
C - przesuwaj poziomo.

ELITE / X-MEN
Wysz POKE 45840 201 - nieśmiertelność.

FLASH BEER / AZTEK
Wysz POKE 3863200 nieśmiertelność.

FLASH BEER / X-MEN
POKE 9571275 - 200% PC.

FUNBOY'S QUEST / Zbigniew Bogusiewicz
W 6. pozycji, kucząc pod drzewem skakaj do góry i skocznia - zmazywaj kolejne polary.

GIANA SISTERS / AZTER
Poka 3001 100 / 3518 2127 - nieśmiertelność.

GREEN BERET / X-MEN
POKE 16430 96 - odporność na miny.

INT KARATE 2 / PLUTO
Naciśnij E + S - spadnie w dół; D + L + M - zmiana koloru nóg.

INT TRUCK RACING / Zbigniew Bogusiewicz
Jeżeli trafiają Twoje ciężarówki na podeszwy - skocz SPACJE.

MINEF 3045 / X-MEN
POKE 24151 173 - nieśmiertelność.

NIBBLY / LUKCIO PIRAT
C - nieskończona level.

ROCK STAR ATE MY HAMSTER / Krzysztof Bielikowski
Gdy przejdą kropki, Twoje migranci, wybierz SUE THE SCUM.

SKULDING KILL / Adam Trybali
Jako kod wpisz 1MANNA CHEAT.

SPHERE / Andrzej Chig
Sztuka w lewej - skoczni level.

SUPER CARS / CZESŁAW
Jako kierowca wpisz LOADED - 500 000 forey.

SUPER MARIO BROS / X-MEN
W 1. pozycji wciśnij I + U + M + N - pojedź do końca i odbierz następujące piony.

SUPERSO / WOJD
F1 - zmiana pozycji.

SUPREMACY / LUKCIO PIRAT
Na mostku stojącym w różnych planach wroga, wyszukaj je i skocznij na jego bazę.

THE GREAT GIANA SISTERS / X-MEN
POKE 11184 173 - nieśmiertelność.

THUNDER BLADE / AZTER
POKE 4158 215 - 215. Teleportacja, Poważny Sys 40%

TOUGH GORI / Zbigniew Bogusiewicz
Gdy skoczesz ostatniego komandosa, wciśnij szybko tło + drugim joystickiem zakończ głąc drugim zawodnikiem.

TURRICAN / Adam Trybali
Pojdź do końca i połóż kozę: Dystans: 1 cyda.

WIZARD'S LAIR / Adam Trybali
POKE 32318 165 - nieśmiertelność.

VOODOO ESCAPE / Zbigniew Bogusiewicz
Załóż na początku 1. pozycji, wciśnij na najwyższe platformie, zaschnij w lewej i szybko naciśnij 2. tło + fire. Ukończylesi poziom.

KONSOLE

ALADDIN / Sega / MADMAN
Aby wejść do skrytego sklepu w planicy THE DESERT musisz stanąć przy drugiej kolumnie od lewej, skocznia, tak aby Cię zasłoniła i połóżkocznia. Kolumna ta zaznacza się na drodze, która prowadzi po skrajnej stronie, poza sklepem skrytobójcą. W planicy CAVE OF WONDERZ w skale na samym końcu, tam gdzie stała sklepka, jest skryta sklepka. Daj w prawo przy pierwszym wskazującym się skalnym podestem.

BATMAN II / Nintendo / Michał Kuz
Kod do menu GPZT.

BATMAN RETURNS / Nintendo / Projektator
Roczeń wszystkie hydryty. Da oto moje brat.

Topsy &

kody

BATTLE TOADS / Nintendo / MADMAN

W drugim poziomie kiedy będziesz już na 202. pozycji i wciąż skocznia w prawo, wciśnij jednocześnie mega menu.

BATTLE TOADS / Nintendo / MR DOUBLE D.
Jeśli skoczesz C - nie zapisz, wciśnij dalej (Klawisz START + SELECT) a potem kliknij lewą strone START + SELECT, aż do zapełnienia się skrzyni.

BRIDS II / Nintendo / Michał Kuz
Na planicy tytularnej B - zmiana level (1-2), A - zmiana etapów (1-4).

COMBAT / Nintendo / Projektator
Przednią głowicą A + B - myjność 200000 zwolnij nogi.

D.J. BOY / Nintendo / Projektator
SELECT - uzupełnienie energii.

DONKEY KONG COUNTRY / SNES / INTRUDER & CREATOR
Na skrócie poziomów skocznia granitowa wciąż DOL + Y - masz dostęp do kolejnych planów.

DOUBLE DRAGON II / Nintendo / Projektator
START + SELECT - eta i czas.

DOUBLE DRAGON III / Nintendo / Michał Kuz
A + START - skocznia mapow.

DOUBLE DRAGON IV / Nintendo / Michał Kuz
A + SELECT - skocznia mapow; B + SELECT - zakończenie prześwinka.

DUFFY DUCK / SNES / INTRUDER & CREATOR
Gdy skoczesz level ostatni LEWD, LEWD, PRAWO, PRAWO, GÓRA, DOL, Y, A, B, X - masz 30 zyd.

EARTHWORM JIM / SNES / INTRUDER & CREATOR
Zapisz głąc i naciśnij (z uderzeniem), czekaj chwilę i przewijaj AOKA AX EXBX AX - nieśmiertelność.

FLINTSTONES 2 / Nintendo / INTRUDER & CREATOR
Podczas gry START + GÓRA - nieśmiertelność.

G.I. JOE II / Nintendo / PAW THE PUNISHER
Kiedy masz wciąż planury B+G, G+G, I+G, B+L, G+L, B+G, G+G, I+T, G+L, G+G, G+P, G+M, G+K.

GRAND COMBAT / Nintendo / Michał Kuz
Najróżniejsza droga na skołczanie pierwszego levelu: Pośredni - B - D - F - G. W tym sposób otrzymasz skocznia.

GRAND COMBAT / Nintendo / Michał Kuz
Zbiornik wody - skocznia za nie życia.

LOGO RUNNER / Nintendo / KONGDAM
SELECT - B - zmiana pozycji.

MILK AND NURSE / Nintendo / Projektator
SELECT - skocznia w gębie.

MORTAL KOMBAT 2 / Game Boy / PAN KRAMU
1. LIU KANG:
skok - P, P, B; niski skok - D, P, B; lci - P, P, A; rzutek - B (3 sekundy); BASALITY - D, D, P, T, D + A; FATALITY (kłos) - D, P, T, A; FATALITY (kłos) - T, P, P, A.

2. RIKANA:
niedźwiedź - T + B; torpeda - P, P, A - B; wan - T, T, T; Bawaplast - D, T, B; BASALITY - C, C, C + A; FATALITY (kłos) - B, B, B, B; A; FATALITY (kłos) - B, D, P, A.

3. REPTILE:
kwot - P, P, B; energo-kula - T, T, A + B; znikanie - przyciąganie BK, G, G, D, B; wodząc - T + A + B; BASALITY - D, T, T, D + A; FATALITY (zdarcie głowy) - T, T, D, B; z daleka: FATALITY (zdarcie) - D, D, P, P, BK.

4. SUB-ZERO:
zamrażanie - D, P, B; napawa - D, T, A; woda - T, A + B; BASALITY - D, T, T, D + A; B; FATALITY (zdarcie) - P, P, D, A; PRZOD, DOL, PRZOD, PRZOD, B; FATALITY (kłos) - D, D, P, P, BK.

5. LUKE:
toporczyk ziemi - B (3 sekundy); walerka do gębi - P, P; Blaster - P, D, A; BASALITY - przyciąganie BK, G, G, D, G; puszczenie BK, D + A; FATALITY - przyciąganie AP, P, P; puszczenie A; FATALITY (kłos) - przyciąganie BK, G, G, D; puszczenie BK, D + A.

6. MILENA:

teleport - P, P, A; piła - T, T, D; Azeriat - B (2 sekundy); BASA

LITY - D, D, D, A; FATALITY - A (3 sekundy); FATALITY (zdarcie) - P, D, P, A.

7. SHANG TSUNG:
żelazna czaszka - T, T, B; sklejka czaszki - T, T, P, B; B; FATALITY (zdarcie) -

Wodz - przyciąganie BK, D, G, D; FATALITY (zdarcie) - B (3 sekundy); BASA

LEBI - B, D, D, G; paszcza - B, D, D, G; B; FATALITY (zdarcie) - B (3 sekundy); BASA

8. SCORPION: smycz - T, T, B; teleport - D, T, B; REI - BK (w powietrzu); BASALITY - C, T, T, A; FATALITY (zdarcie) - przyciąganie BK, D, B; B; FATALITY (zdarcie) - D, D, P, B; BK

9. OPERATION WOLF / Nintendo / Kaczka:
jeśli na planicy tytularnej wciążesz się w piastówkę, będziesz mógł ją rozwijać, zatrzymać.

PIRATES / Nintendo / MADMAN:
Na planicy dzikiej, mimo wilka morskiego.

POWER SOCCER / Nintendo / Michał Kuz
KOD 7404111.

ROBOCOOP / Nintendo / Projektator:
Aby zdobyć 37 punktów energii należy naciągnąć START a potem START + SELECT. Teraz do siebie uderzyć.

SONIC 1 / Sega / X-MEN:
Wykonaj do babilotów szyszkę powietrza (zależnie od poziomu) i masz możliwość bycia przed powietrznym motylem.

SP. RESCUE / Nintendo / Krzysztof Bielikowski
W czasie gry START + GÓRA - zdobycie energii.

STREET FIGHTER II / Nintendo / Projektator
START + GÓRA - przyciąganie energii.

SUPER CONTRA / Nintendo / Krzysztof Bielikowski
Na planicy tytularnej DOL - wybór level 108 B + START - 30 zyd.

SUPER MARIO BROTHER 13 / Nintendo / Reszko:
GÓRA + SELECT - maksymalna ilość zyc;
GÓRA + START - maksymalna ilość energii.

TAZMANIAZ / Sega / INTRUDER & CREATOR:
Gdy na ekranie jest logo SEGA, na matosie pierwszą kolumnę AB a na drugą BC. Połącz głąc START + CHEAT MENU.

TECHNO WORLD CUP SOCCER / Nintendo / Michał Kuz
KOD JGDHOUABQ - Inari (Polska)

THE LION KING / Sega / INTRUDER & CREATOR:
Niedźwiedź na DIFFICULT w obuści, lekko naciągnij do góry: PRAWO, A, A, B, START - skocznia do CHEAT MENU.

TINY TOON / SNES / INTRUDER & CREATOR:
W opcji Password utwórz BUGS BUNNY, NON-TATA i MAX i zdecyduj do których będą działać. Następnie wybierz ponownie od którego chcesz zacząć.

TOM & JERRY / Game Boy / B.G.B. & Fredo:
Jeśli ukrzykis w 4. pozycji, wciąż ramię i naciśnij A + B + LEWD - super skok.

TURTLE NINJA / Nintendo / Michał Kuz:
Na planicy tytularnej: SELECT - żółwka nad głową; opona pod głowami, od której zaczynać.

VIPER / Nintendo / Michał Kuz:
G + START + GÓRA - nieśmiertelność.

ALIEN BREED IBM PC

- 1.AAJIHGDDC
- 2.CGGHDGGDG
- 3.HDICICII
- 4.IDHEHDGCC
- 5.UIDIHEC
- 6.CFDPEPEFJ
- 7.JIJIIIC
- 8.AAAABAAAAA
- 9.CCGDGBBBB
- 10.HHIAJJIG
- 11.GGDDJUHF
- 12.JIECBFGFF
- 13.HGGEEDDCB
- 14.HHHGFGDCC
- 15.IHDCIGHFFF
- 16.IHDCIGHFFF
- 17.IHDCIGHFFF

AMNIOS AMIGA

- Krzysztof Lukasiuk
- 2.FRDMSMNGR
 - 3.PLFRMINILOSN
 - 4.LSMBRGNSLO
 - 5.LKMCITKSODF
 - 6.STBNLMRCHL
 - 7.RCHLMCLTHS
 - 8.THBSTSTFTT
 - 9.THTHJURSNN
 - 10.MLFNDBTFLL
 - 11.BTTMNDORCH

DEATH MASK AMIGA

- 2.52385
- 3.22428
- 4.84843
- 5.22087
- 6.38641
- 7.06395
- 8.33224
- 9.35527
- 10.48962

KRYLC

GOLIA



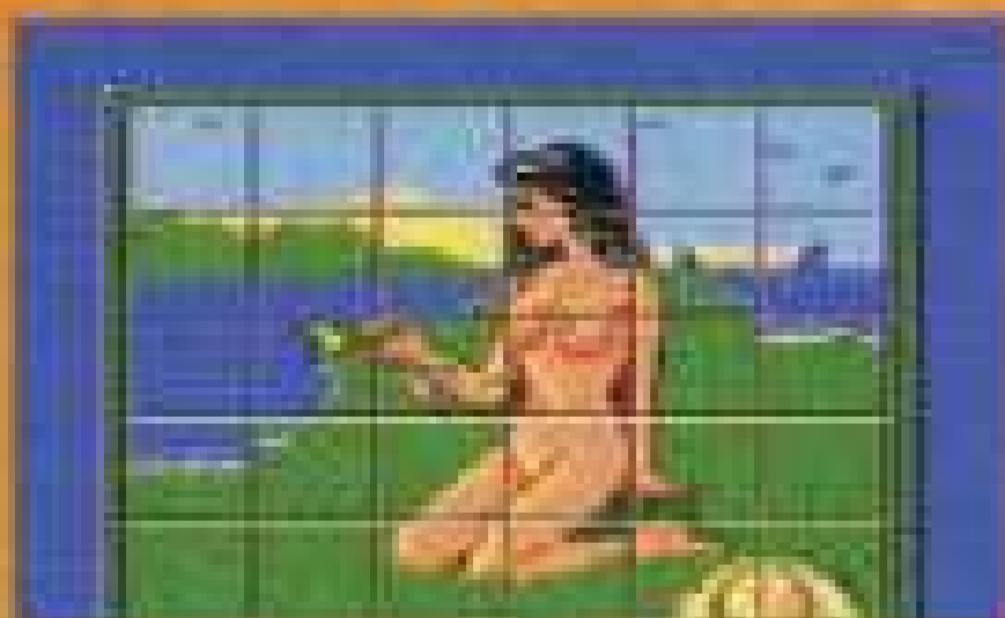
11.65074	2.HGSFDY	20.WKYY	18.ZOCKER
12.62438	3.WM0QDF	21.CMBO	SUPER FROG
13.28263	4.PATTMR	22.BBLL	IBM PC
14.85325	5.RYVCTD	23.TTRS	Alex „WOLF“ K.
15.10769	6.ZWKRBD	24.JILLY	1.1.000000
16.25324	7.FRRWNB	25.PLNG	1.2.448745
17.43542	8.WYPRHD	26.BTRY	1.3.927233
18.62156	9.PDKOJU	27.JNKR	1.4.947566
19.84678	10.YPPSLD	28.CBIT	2.1.700517
20.57083	11.HWRWXQ	29.HCOPP	2.2.646900
21.29294	12.BHYWKL	30.TRHR	2.3.259501
22.47446	13.VWYRTN	31.FNTM	2.4.512198
23.75330	14.XYHGXX	32.WRLR	3.1.519347
24.82855	15.PLWJHL	33.TRPD	3.2.160158
25.58474	16.GKJXCZ	34.TFFF	3.3.685550
26.38392	17.DD8NOL	35.FRGT	3.4.638667
27.55276	18.JFGSJK	36.4RN4	4.1.626495
28.68163	19.NSDFSY	37.MSTR	4.2.675586
29.75156	20.BDRMLN	QUARANTINE	4.3.951616
30.70948	21.JSDHSV	IBM PC	4.4.210424
31.54334	22.OWRATLR	Alex „WOLF“ K.	5.1.890654
32.39614	23.OHOLJS	1.AAAAAAAAAAAAAAAA (18)	5.2.621038
33.52262	24.MRGHFW	2.OMNICORP IS ALL KNOWING	5.3.464038
34.73164	25.WHGXL	3.KEEP THE OPPRESSOR OPPRESSING	5.4.778296
GOALI Nintendo	LOST VIKINGS, THE IBM PC		6.1.189656
Kody do Tintaków	Power's ETXAREZC. CNUKKCQD	Dorota Rajner	6.2.173309
JUNGLE STRIKE			6.3.441007
AMIGA			6.4.103546
Krzysztof Lukasik			
2.RXGPDY3958M	1.SRTT	RESCUE	
3.9XWB6MHCYR7	2.GRBT	AMIGA	
4.XTMHFIDHRT4X	3.TLPT		Tomasz Zalewski
5.VSDTLPCJRWK	4.GRND	2.LIVEL	THINKER
6.W4JF3W7LGFR	5.LLNO	3.GAME	Atari XL/XE
7.TGB9T6HPGFR	6.FLOT	4.NEBEL	Mr. Kojos & Co.
8.FLGJY9WT7SW	7.TRSS	5.CHOPPER	1.CEPHEUS
9.NZ9THY3BRW3	8.PRHS	6.BERGE	2.AQUILA
10.LSHGFU7NLML	9.CVRN	7.HOEHLE	3.LACERTA
LEMMINGS	10.BBLS	8.RUNDE	4.MUSCA
Nintendo	11.VLLN	9.LAND	5.ORION
SHAO	12.OCKS	10.SCHUSS	6.CRUX
	13.PHRO	11.LASER	7.TELESCOPIUM
	14.C1PO	12.REGEN	8.CYGNUS
	15.SPKS	13.POWER	9.LUPUS
	16.JMNN	14.JUMPMAN	10.OPHIUCHUS
	17.SMRT	15.WASSER	11.PISCES
	18.UBTR	16.SUPER	12.TRIANGULUM
	19.NFLA	17.SCHNEE	13.FERRATUS
			14.PEGASUS
			15.ATARI 130XE

Pegasus

Auto-Upturn



Oto mamy obrazek poczęty na trzydziestki kwadratów. Oczywiście kwadraty są pomieszczone i rysunek jest nieczytelny. Kierując różnymi postaciami należy układać kolejne rysunki i nie dać się zabić. Kwadraty można podnosić i zamieniać dowolnie, ale po planach chodzą różne przeszkadzaczki. Niczytliwiej nowego, oto kolejna układanko-zręcznościówka. Na pierwszej planie kierujemy kotem, któremu przeszkadzają bukłogowate psy i latające kokoły. Rysunkiem do ułożenia jest obrazek dwóch kotów tuliących się na kominku. Dalej jest jeszcze marynarz układający żaglowiec. Mikołaj z widokiem Nowego Jorku zimą itp.



Jak powiedziałem, nic nowego, grafika standardowa, muzyka też. Ale... jest tu kilka planów z rysunkami nagich panienek! A to niegrzeczny chłopczyk na plazy układ obrazek dziwaczny bez kostiumu, a to wampirek mający nad obrazkiem paniny bez stanika. Nic pomogną, tylko odrobina erotycznych rysunków z serii ulubionej przez Japończyków, czyli tzw. anime. Można pograć, poukładac - w sumie dobre połączenie rozrywki umysłowej ze zręcznościową.

OCENA: ✓✓✓✓

Galactic Crusader

Leciąt sobie motylek i bum... zła czarownica zamieniła go w kosmiczny statek. Tak mniej więcej wygląda fabuła tej gry. Lecimy statczko-motylkiem przed siebie (w górę ekranu) i strzelamy do wszystkiego co się rusza. Wiadomo, że wszystko co się rusza chce nas zabić. Kolejna zręcznościowa strzelanina kosmiczna na konsole. Kolejna, ale dobra. Tak dobra, że gdyby schować Pegasusa pod stół, wszyscy kolescy nie odróżnią tej gry od 16-bitowych strzelarek! Bardzo ładna grafika z niesamowicie płynną animacją wszelkich obiektów. Do tego jeszcze niezla



muzyczka i dźwięki strzałów, wybuchów, laserów itp. Aha i jeszcze jedna cecha rzadko spotykana w strzelankach dla 8-bitów: na ekranie jest dużo obiektów poruszających się bardzo sprawnie i szybko.

A co do samego grania, to typowo wciskając, jak to strzelanka z możliwością dobierania coraz to nowszych rodzajów broni.

OCENA: ✓✓✓✓✓

Millionaire

W grze można uczestniczyć do czterech graczy. Można ustawić grę tak, aby Pegasus grał sam ze sobą, z jednym, dwoma lub trzema graczami. Każdy z graczy dostaje na początek określony su-



mę pieniędzy i porusza się swoim pionkiem po planszy, odwiedzając różne kraje. Ilość ruchów zależy jest od losowego „rzutu kostką”, wylosować można od jednego do 12 ruchów. Następnie należy działać i albo kupować, albo płacić. Wygrana w grze zależy od szczęścia i umiejętności przebycia wśród konkurencji.

Grafika tej zabawy nie jest dobry. Przy rozdzielcości Pegasusa starano się upchnąć całą planszę na jednym ekranie. Poszczególne przybliżenia pól też nie są najlepsze. Cały sens zabawy jest więc ukryty w przyjemności kupowania, sprzedawania i płacenia przy załatwianiu z kolegami. Nie polecam dla jednego gracza.

OCENA: ✓✓



muzyczka i dźwięki strzałów, wybuchów, laserów itp. Aha i jeszcze jedna cecha rzadko spotykana w strzelankach dla 8-bitów: na ekranie jest dużo obiektów poruszających się bardzo sprawnie i szybko.

A co do samego grania, to typowo wciskając, jak to strzelanka z możliwością dobierania coraz to nowszych rodzajów broni.

OCENA: ✓✓✓✓✓

Rockball

Gra ta wiele gracza ładną czołówką z dopracowaną grafiką. Dalej w grze grafika taż jest na wysokim poziomie. Postacie są małe ale czytelne, elementy taż nie narysowane byle jak. Zabawa polega na przesuwaniu kolorowych kulki na odpowiadające im kolorem odwrócone swastyki. Dla oburzonych w tej chwili antyhitlerystów dodam, że odwrócona swastyka jest staroindyjskim (czytaj: jakimś takim) symbolem szczęścia i powodzenia. Gra kojarzy się z Pacmanem, tyle tylko, że bardzo powolnym. Bohater kierowany przez gracza musi popchnąć kulki i uni-



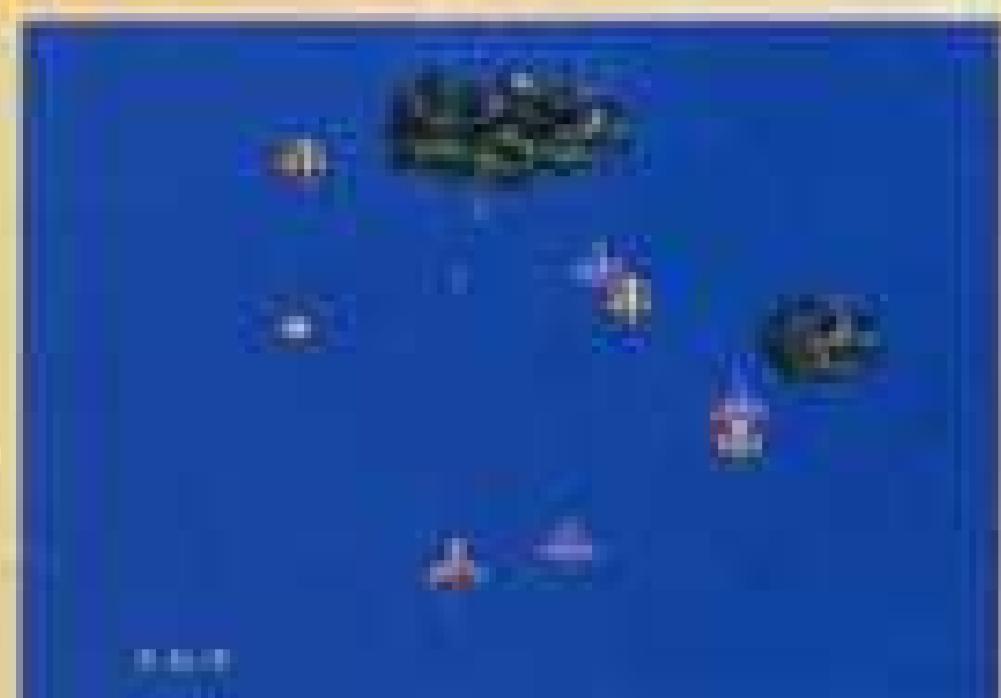
kać smoków-dziwołapów, stanów-magików, złych węży. Ma na nich specjalny czar unieruchamiania, miasety działający stosunkowo krótko.

Rockball to dobra gra zręcznościowa wymagająca myślenia, im dalsze plansze tym trudniej.

OCENA: ✓✓✓✓✓

KONSOLOWY ŚWIAT

Sidewinder



Nazwa tego cartridge i rysunek na pudełku zapowiadają niezłą strzelaninę helikopterkową. A jak jest po włożeniu jej do konsole? Oóż rzeczywiście jest to strzelanina, w typowym starym stylu leć do przodu (w górę ekranu) i strzelaj przed siebie. Helikopter jest pokazany od góry, jako mały pojazd. Nasuwają się dwa skojarzenia: pierwsze ze starej gry River Raid, drugie z typową strzelanką kosmiczną. Tempo gry jest szybkie, tzn. przeciwnicy są szybcy, nasz pojazd trochę mniej (poza chwilami, gdy dostajemy speedupa takiego, że wszystko zostaje w tle). Po etapach, gdzie strzelamy do samolotów i innych ziemskich pojazdów, przychodzi czas na strzelanie do różnych utośkich kul itp. itd. Jednym słowem typowa strzelanka, ale z możliwością zabawy z kolegą (dla dwóch graczy). Kto lubi strzelać i lecieć – ta gra mu się spodoba. Grafika niezbyt wyszukana, lepsze efekty dźwiękowe.

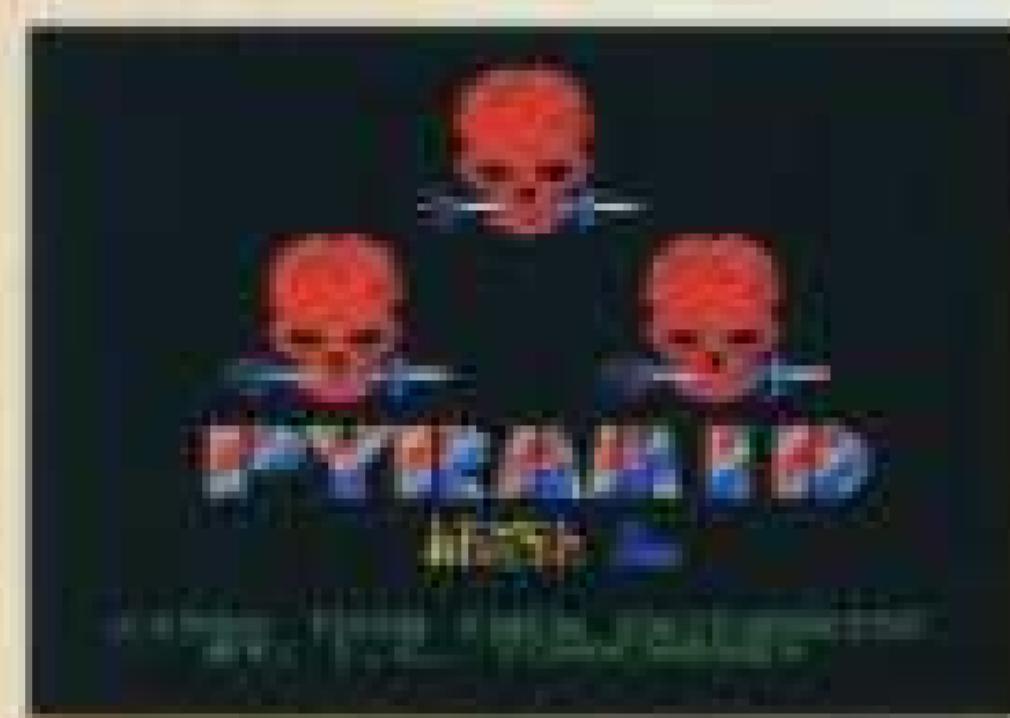
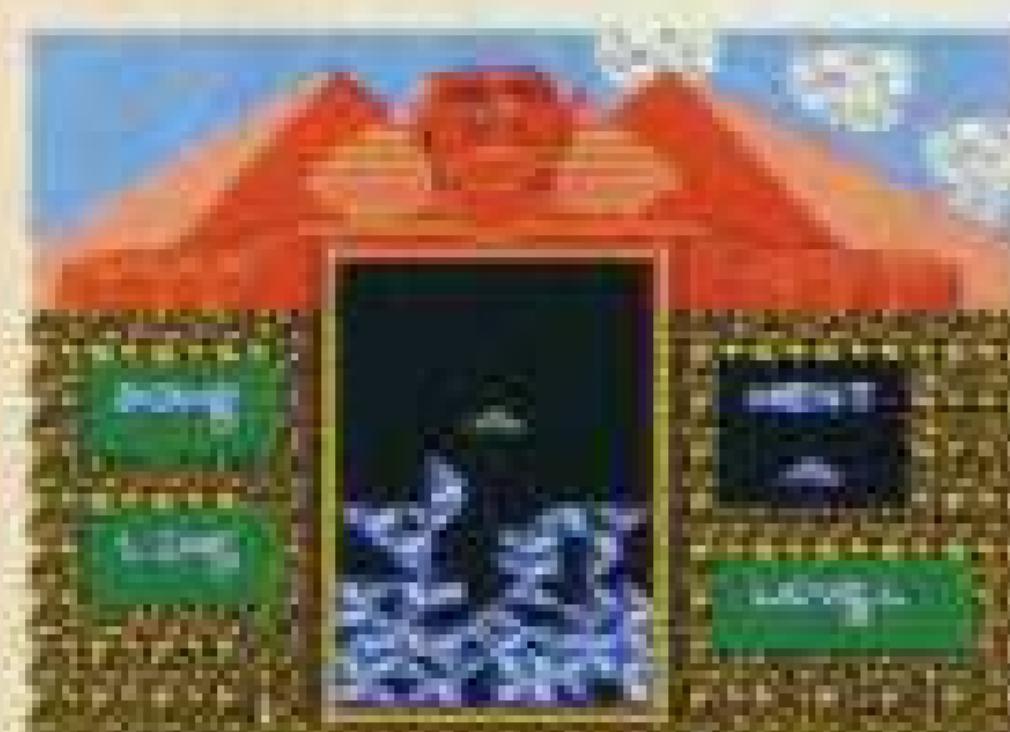
OCENA: **vvvvv**



Pyramid

Po tytule można się spodziewać labiryntów w piramidzie, a tu mamy coś innego. Zgadnijcie co... kolejną wersję Tetrisa. Jak długo można męczyć jeden pomysł. Był Tetris i wystarczy, a jeśli ktoś go nie widział, to niech sobie kupi.

W tej grze stoi sobie piramida, Slinki, lecą sobie chmurki, a w dwuwymiarowej, czyli płaskiej studnie spadają klocki będące trójkąto-kwadratami. Trzeba je dopasowywać i tyle. Zabawa jest nuzą-



ca i nawet świetna oprawa graficzna wiele nie pomoże. Chociaż... jak trochę pograłem to okazało się, że gra jest o wiele trudniejsza od Tetrisa. Trójkątne klocki nie zawsze dają się odpowiednio dopasować, zostawiając szczeliny niemożliwe do wypełnienia. Zdziwiające, a może nie, jest to, że gra to wciąża. Nie polecam, polecam – sam już nie wiem. Co kto lubi...

OCENA: **vvv**

NINTENDO, SEGA, PEGASUS, AMIGA, CD 32, PC, C-64, Atari

Największy wybór gier w Warszawie

oraz sprzęt i akcesoria w sklepach:

COMAT D.T. „BMYK” 1 piętro
00-509 Warszawa, ul. Krucza 50
tel. 27 72 11, 27 90 21, fax 266
pon.-pt. 8:00-20:00; sob. 9:00-18:00

COMAT: Przychodzi pośredniczenie u zbiuru ul. A.
Jerzmanowskiego 10a, Warszawa, tel. 266-12-12
czwartek po południu, w Warszawie, paw. 12
pon.-pt. 11:00-19:00 sob. 9:00-15:00

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową (nie dotyczy C-64 i Atari). Katalogi można otrzymać po przesłaniu koperty zwrotnej z zaznaczeniem rodzaju komputera (konsole) na adres: 00-214 Warszawa ul. Krasnobrodzka 15/20

Wieści ze świata grania

Firma Accolade wyprodukowała na podstawie filmu **STARGATE** grę o tym samym tytule. Od marca mogą sobie w niej pograć posiadacze konsoli SNES. Nieco wcześniej ukazała się wersja na GAME BOYA, lecz nie jest ona rewolucyjna.

Super hit peçetówka, czyli szybka gra o zabijaniu, zwanej dalej **DOOM**em, będzie do kupienia w wersji na konsole. Co prawda konsole ta jest ULTRA 64, ale zawsze...

CLAY FIGHTER 2 to oczywiście, jak sama nazwa wskazuje, kolejne wspomniane mordobicie, tyle że co nieco udzielenione. Zamiast „normalnych” postaci występują tutaj różne dziwne stworzy, stworzy i potwory, czyli – na przykład – coś w rodzaju jaszczurki przebranej za banana, niemowlak zawodowo wyrwujący maczugę (młodociany skinhead?), zajac przypominający Rambo oraz wiele innych. Gra pochodząca z wytwórni Interplay przemianowana jest na SNES-a i już wkrótce pojawi się na rynku.

Ostatni wypuścił właśnie grę, w której głównym bohaterem jest Michael Jordan. Tym razem nie jest to symulacja meczu koszykówki, lecz klasyczna plat-

formówka. Oszalony koszykarz walczy z różnymi niebezpiecznymi stworami za pomocą... piłki. Jego zadaniem jest zaprowadzenie spokoju w pewnym mieście. Gra ta nosi tytuł **CHAOS IN THE WINDY CITY** i jest wysoko oceniana pod względem graficznym i muzycznym (brak danych na piątkę konsole jest przeznaczona).

Właśnie wpadła mi w oczy reklama japońskich dla SNES-a. Naliczyłem 14 (czteremaścię) różnych typów o dziwnych kostiumach, a to i tak nie wszyscy czym mogą nas zaskoczyć projektanci.

STAR TREK to znany i lubiany serial s-f. Firma Interplay postarała się o konsoleową jego wersję. Będzie ona dostępna dla SNES-a (co ja dzisiaj z tym unoszę). Gra jest oceniana jako śpiąka i nudna, więc jeśli będziesz chciał ją kupić, to się dobrze zastanów (a zresztą, rzecz godna).

Gra Addams Family jest znana właścicielom peçetów. Firma Sony wydaje właśnie grę **ADDAMS FAMILY VALUE**, która jest przeznaczona dla SNES-a. Jeżeli wygląda ona tak jak na screenach to bomba!!

Wieści wyszperane

TYTUS

ETERNAL

Roweracyjna gra grafika, płynne uderzenia, dźwiękowe efekty i efekty dźwiękowe. Wdrożono nowe platformy i wykonano najlepszych kodów, grafików i muzyk z gry INFLEXION. Recenzja: Secret Service 2/95.

Przed i pozwane polecie programów. Firma TimSoft znajdująca się tamtejszym Top Secret, Compuco & Amiga, Amiga oraz w wielu lokalnych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. Przedostatni takim sprawdzonych wysyłkową na bieżąco korzystnymi zakładach (rozległej w różnych miejscowościach w Polsce komputerowej). Timsoft ul. Kościuszki 21 02-350 RODZALIN tel. (044) 43-25-62

Targi PLAY-BOX'95

Na przełomie marca i kwietnia odbyły się drugie już targi mediów, w tym rozrywki komputerowej, Play-Box'95. Impreza odbyła się w Katowicach, w hali lodowiska przy słynnym Spodku.

Wśród swoje stoiska miały wszystkie firmy liczące się na rynku i związane z rozrywki komputerowej. Był tam TS, ale niech piszą o tym inni. Ja napiszę wyłącznie o konsolowym aspekcie całej imprezy. Obecni przecież byli: Atari, Nintendo i Pegasus. Sega była obecna tylko dużą i demonstracyjną stoisku Pegasusa. Ale może po kolej.

Jaguar i Lynx

Co prawde czytelnicy już na targach TS o Jaguarcie i było też o przenośnym Lynxe, jednak może być tego jeszcze więcej. Przedstawioły firmy, które oficjalnie zajmują się dystrybucją tych dwóch konsoli, obiecały dostarczyć wszelkie materiały, potrzebne do opisu kolejnych gier. A gier na Jaguara ma być coraz więcej, ma też wreszcie być wydrukowany czynnik CD.

Na Play-Boxie wystawionych było parę Jaguарów i każdy mógł sobie pograć, o ile się dopchnął. Z gier wartych wspomnienia był jaguarcowy „Doom” oraz „Alien vs Predator”. Słowny „Doom” to niby to samo co na precedencie jednak trochę został przycięszony. Na obu, wszystko należało upchnąć w dwa lub czteromagnetyczny cartridge. Lepiej prezentował się „Alien vs...”,

który jest czymś z pogranicza „Dooma”, „Wolfenstein” i na dodatek Predator walczy z ludźmi, ludzie z Obcymi, Obcy z Predatorem itp. Największą zaletą Jaguara jest jego cena, z „Doomem” można go było kupić za jakieś 11 starych milionów złotych. To chyba najlepszy sposób na zgranie we własnego „Dooma”. W sumie tytułów na Jaguara jest około trzydziestu i dobrze by było, żeby ich przybyło.

Nintendo

Jedna z dwóch najbardziej znanych firm konsolowych niezbyt dobrze radzi sobie w Polsce. Konsole nie są tu przecież kleszeni (w stosunku do oferowanych możliwości), ale dobrze, że na targach miały stoiska aż dwie firmy reprezentujące Nintendo. Pierwszą był ATM z Warszawy, drugą Lucas Toyota z Wrocławia. Firmy prezentowały 8-bitowe NES'y oraz 16-bitowe SNES'y. Ciekawostką było podłączenie samochodzika z lunaparku do gry dla SNES'a na stoisku ATM. Wystawione były też demonstrandy (darmowe szaty do gry na konsolach) przy których kłęły się tłumy młodych konsolowiczów.

W ostatni dzień targów odbyła się konferencja Nintendo pod hasłem „techniki wirtualne”. Na konferencji nie powiedziano niczego nowego poza tym, że opisywany obok Virtual Boy prawdopodobnie będzie dostępny w polskich sklepach w pół roku po oficjalnej światowej premierze. Ponadto po raz

mowie z przedstawicielami Nintendo obiecano zmienić politykę w zakresie traktowania pism komputerowych, więc może będzie więcej na tych stronach i o tych konsolach.

Pegasus

Oczywiście na Play-Boxie obecny był Pegasus, najtańsza i najpopularniejsza konsola w Polsce. Na stoisku sprzedawano Pegasusy oraz gry do niego. Gościennie sprzedawano też konsole Mega Drive SEGI. Pograć można było na dwóch Pegasusech i demonstracji z megadźwiękowym Sonicem. Konferencja Pegasusa odbyła się pierwszego dnia targów. Ludzie pytali o możliwość wypożyczania cartridge'ów we własnych wypożyczalniach i dopytywali się o prawa autorskie. Przedstawiciel Bobmarku, wyjątkowego dystrybutora Pegasusa, powiedział, że ze sprzedaży wyciąfano cartridge bez licencji i sprzedawane są obecnie tylko tytuły z prawami autorskimi. Niestety tym samym oferta zmalała z 400 tytułów do 40.

Największą sensacją wzbudziła jednak inna wiadomość – będzie Pegasus 16-bitowy. Jaki, z czym kompatybilny, za ile i kiedy – te pytania do dzisiaj pozostają bez odpowiedzi. No może tylko to, że ma być już na gwiadkę tego roku... Poczekamy, zobaczymy.

BROMBA

Jenny Aykroyd, światowej sławy naukowiec, zaangażowana w ważny rządowy program „Projekt Aries” została ponurana przez podstępna posłanie ze świata podziemia – Doktora Zła.

Doktor chce wykorzystać wiedzę pannej Aykroyd do stworzenia nowej broni. FBI po długich poszukiwaniach nie może sobie poradzić z przebiegły zloczęnicą i w końcu prezydent jest zmuszony prosić o pomoc Mistra Kaskadera.

Oczywiście w postać Mistra Kaskadera wcielesz się Ty. Czeka Cię długa i pełna niebezpieczeństw wędrówka. Będziesz musiał wiele razy przechodzić przez te same miejsca, aby w końcu dołączyć doktorka.

Gra rozpoczyna się od pościgu samochodowego za limuzyną Ziego (nie mylić z Tyrmandem). Musisz w ciągu krótkiego czasu dopaść limuzynę i zestrzelić ją. Przeszkodą na Twojej drodze będą rzeki, strzelcoi wybiorowi ukryci w krzakach, motocykle, samochody itp. Ale możesz także znaleźć dodatkową broń i energię. Musisz

brum, brum, bruuuum, zzzz, miiii, ghrr, lup – takie oto odgłosy można usłyszeć podczas szaleństw na mikro maszynach. Micro Machines to po prostu niesamowity, szaleńczy wyścig, który odbywa się... w mieszkaniu, a dokładniej na różnych sprzętach domowych: stole, wannie, w piaszkownicy (która w domu ma piaszkownicę?) itd. Jest to gra przeznaczona dla jednej lub dwóch osób. Jeżeli skigasz się z komputerem, to najpierw musisz wybrać postać, która będzie reprezentować Twoje poczynania. Najlepiej zawsze wybierać Spidera – jest po prostu najlepszy.

Każdy z dwunastu bohaterów posiada własny charakter i styl jazdy. Po wyścigu kwalifikacyjnym trzeba wybrać trzech przeciwników. Co trzeci etap najlepszy zawodnik jest w dość humanitarny sposób pozbawiany możliwości dalszej jazdy. Podczas zawodów spotkasz się z wszystkimi dwunastoma zawodnikami. Również co trzy etapy odbywają się wyścigi na odcinkach specjalnych na czas – jeżeli zdajesz przejechać całą trasę w określonym czasie, dostajesz dodatkowe życie. A to bardzo się przydaje, jako że można je bardzo łatwo stracić. Wystartczy, że zajmiesz 3 lub 4 miejsca. Wygrana (1 lub 2 lokata) kwalifikuje Cię do następnej rundy. Każdy wyścig trwa trzy okrążenia. Poza tym wszystkie chwyty dozwolone. To tyle, jeżeli chodzi o przepisy.

VIRTUAL BOY w natarciu

Wielkimi krokami zbliża się nowa epoka gier – gier wirtualnych. W związku z tym Nintendo zaprezentowało niedawno nowy, trójwymiarowy 32-bitowy system. Jest to nic innego jak wirtualny Game Boy. Pierwsza odświnka odbyła się na wystawie w Shoshinkai (Japonia). Virtual Boy wywołał w społeczności graczy duże pojęcenie i prawdopodobnie zajmie pierwsze miejsce w tego typu systemach.

W urządzeniu tym użyte są dwa ekranы ciekłokrystaliczne o wysokiej rozdzielcości. Oczy gracza znikają całkowicie za doci sporymi okularami, które z wyglądu przypominają rozbudowane gogle narciarskie, tyle że bez szybki. W tym momencie można całkowicie oddać się

grze, tym bardziej, że nie widzimy nic poza nią. Do tego dochodzi jeszcze stereofoniczny dźwięk – totalny odjazd!!!

Na razie mało jest wiadomo na temat dokładnej daty pojawienia się Virtual Boy'a w sklepach (oczywiście chodzi o Europę Zachodnią). W każdym bądź razie ukaże się na pewno przed przyszłą jesienią. Cena wirtualnej konsoli będzie się kształtowała w granicach 200 funtów, a oprogramowanie – około 40 funtów.

Prezes firmy Nintendo, pan Hiroszi Yamauchi, powiedział, że od początku założeniem firmy było wprowadzanie nowoczesnego sprzętu za jak najmniejszą cenę, szczególnie gdy pozwala na to technologia produkcji. Przenośny wirtualny

świat o doskonałym obrazie i dźwięku oraz dość niskiej cenie, szybko wypiące z rynku inne tradycyjne systemy video-gier.

Na razie Nintendo pokazało trzy znane gry, którym dodano trzeci wymiar. Są to: Super Mario 64, Space Pinball oraz Tekken Boxing. Jak już wspomniałem nadchodzi nowa era w grach. Prawdopodobnie w krótkim czasie VB dotrze również do naszego pięknego kraju, lecz oprócz wielkiego zainteresowania nie będzie miał wielu nabywców. Powód jest oczywisty, ale również zaskakujący: każda nowinka techniczna sprowadzona legalną drogą zza wielkiej wody jest o wiele, wiele droższa niż w miejscu, gdzie została wyprodukowana... TYTUS

KONSOLOWY ŚWIAT

The Ultimate Stuntman

tylko pamiętać o jednej, podstawowej sprawie – strzelać do wszystkiego, co się rusza.

Następny poziom to walka na ulicach tajnej bazy doktora. W ciągu kilkudziesięciu sekund musisz odzyskać wszystkie klucze, które otwierają pole silowe broniące dostępu do budynku, w którym siedzi cel Twoich poszukiwań. Przy okazji musisz powystrzelić kilkudziesięciu metalowych strażników. Nie o ciągną się!

Cześć Cię teraz wspinaczka na dach po zewnętrznej stronie budynku. Uważaj na głowę. Może Ci na nią spaść bardzo dużo dziw-

nych przedmiotów, a także coś więcej. Gdy już dostaniesz się na dach, rozpoczęta się tam prawdziwe piekło – staniesz sam przeciwko zmulbowanemu potworowi doktora.

Gdy Mistrzowi udaje się dostać do wnętrza bazy, okazuje się, że pan Zło zostawił dla naszego bohatera bombowy prezent. Aby go rozbordać trzeba z zapalnika powymówić wszystkie układy scalone i to zanim zegar odliczy czas.

W czasie, kiedy Mistrz rozbrajał bombę, doktorek wszedł do małego samolotu i odleciał w bliżej nieokreślonym kierunku. Kaskader oczywiście ruszył za nim. Uważaj, będziesz leciał nad zdradliwym terenem, pełnym wystającego skali. Słędząc doktorka dotrzesz do jego kolejnej, silnie uzbrojonej bazy. Ta forteca jest naieżona (naieżwiona) przeróżną bronią i pułapkami. Tu czeka Cię ostateczna walka. Zbierać wszystko co możesz, bo różne przedmioty mogą Ci pomóc w wygranej.

Poczas gry w lewym, górnym rogu ekranu wyświetlany jest paszek energii złotony z pięciu kwadrací-

ków. Kiedy wszystkie znikną, bo-hater straci jedno życie. Stradasz życie również, gdy przechodzenie jednego levelu zajmie Ci zbyt dużo czasu.

Jest to niewątpliwie gra dobra dla miłośników wszelkiego typu strzelanin. Są w niej pościgi samochodowe, platformówka strzelanina oraz elementy logicznej układanki. Wszystko to daje całkiem

niesły efekt. Ale muszę przyznać, że jedna rzecz w „Ultimate Stuntman” jest zabójcza, mianowicie tempo, z jakim toczy się akcja. Czasami wszystkie czynności trze-



ba wykonywać mechanicznie nie mając czasu na myślenie. Jeżeli więc lubisz szybką akcję, to jest spora szansa, że gra Ci się spodoba.

TYTUS

Micro Machines

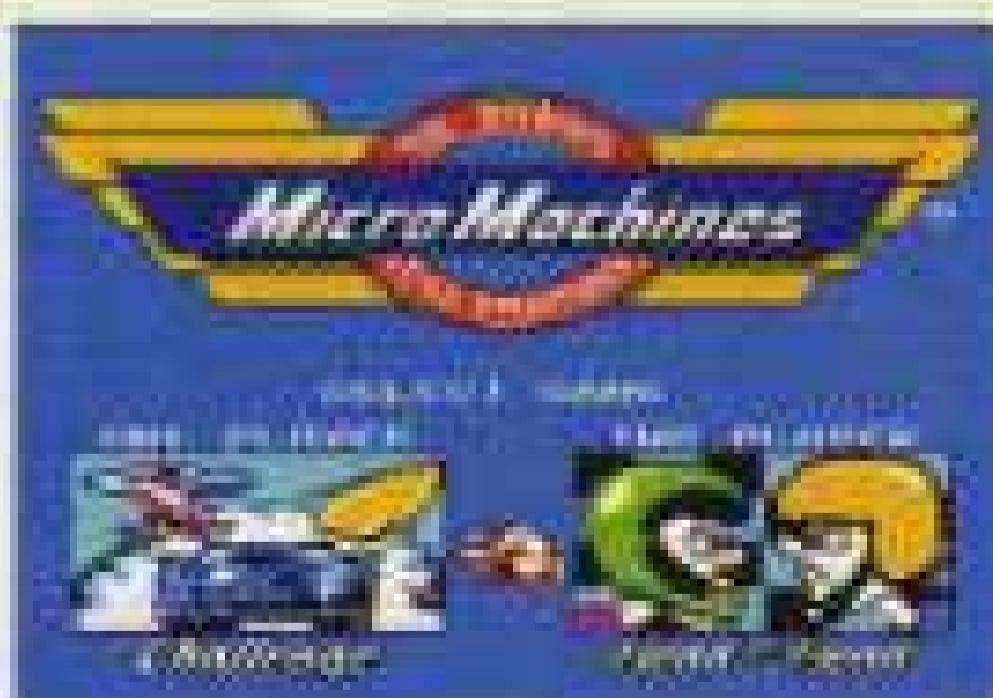
Gra toczy się na 32 różnych torach w 8 różnych środowiskach. A są to:

Stół kuchenny – ściegasz się tutaj pojazdem o napędzie na cztery koła. Musisz uważać, bo cerata jest bardzo śliska i łatwo spadać na podłogę. Trzeba się także wystrzegać plam miodu – bardzo spowalniają.

Biurko – a w zasadzie dwa biurka stojące obok siebie. W tym wypadku kierujesz samochodem sportowym. Pomiędzy meblami znajduje się spora dziura, którą pokonujesz w jedną stronę skacząc z segnagatora, a w drugą przejeżdżając cienkim mostem zrobionym z książki.

Podłoga w garażu – tu musisz operować wielką i ciężką maszyną. Łatwo się rozbić o innego użytkownika toru, w czym wydatnie pomaga porozlewany olej. Dużo jest też pułapek w stylu gwoździ albo śrub. Jak się na takie coś władujesz, potem będziesz musiał diuunego kombinować jak wrócić na tor.

Stół bilardowy – ściegasz się na nim z innymi boildermi formuły pierwszej. Samochodziki wykazują się doskonałą przyczepnością do podłogi, ale brak refleksu może spowodować, że szybko trzasniesz o posadzkę.



Plaskownica – mają tu Twoim lazikiem na lewo i prawo. Jakiś wiadomo, piasek nie należy do powierzchni o zbyt dużej przyczepności, przeto wykazać się musisz niezły refleksem i wyczuciem, a dodatkowo uważać na fosy wypełnione wodą.

Wanna – pośród piany ściegasz się małinkimi motorówkami. Uwa-

żaj, aby cię nie wciągnął wir nad otworem wykowowym.

Ogródek – to chyba najtrudniejszy etap, w którym musisz szybko nauczyć się pilotazu, bowiem tym razem będziesz sobie leciał śmigłowcem (helicopterakiem). Jest tu sporo zaataków, w które z pewnością wpadniesz, a wentylator skutecznie cię w nich przybliża.

Grafika jest porządną i nic jej nie mogę zarzucić. Ogłosy wydawane podczas wyścigu po dłuższym czasie mogą niewątpliwie uszy niedosiadłonego ścinacza. Dla wszystkich, którzy kochają wszelkie wyścigi i pogonię gorąco polecam tę grę.

TYTUS

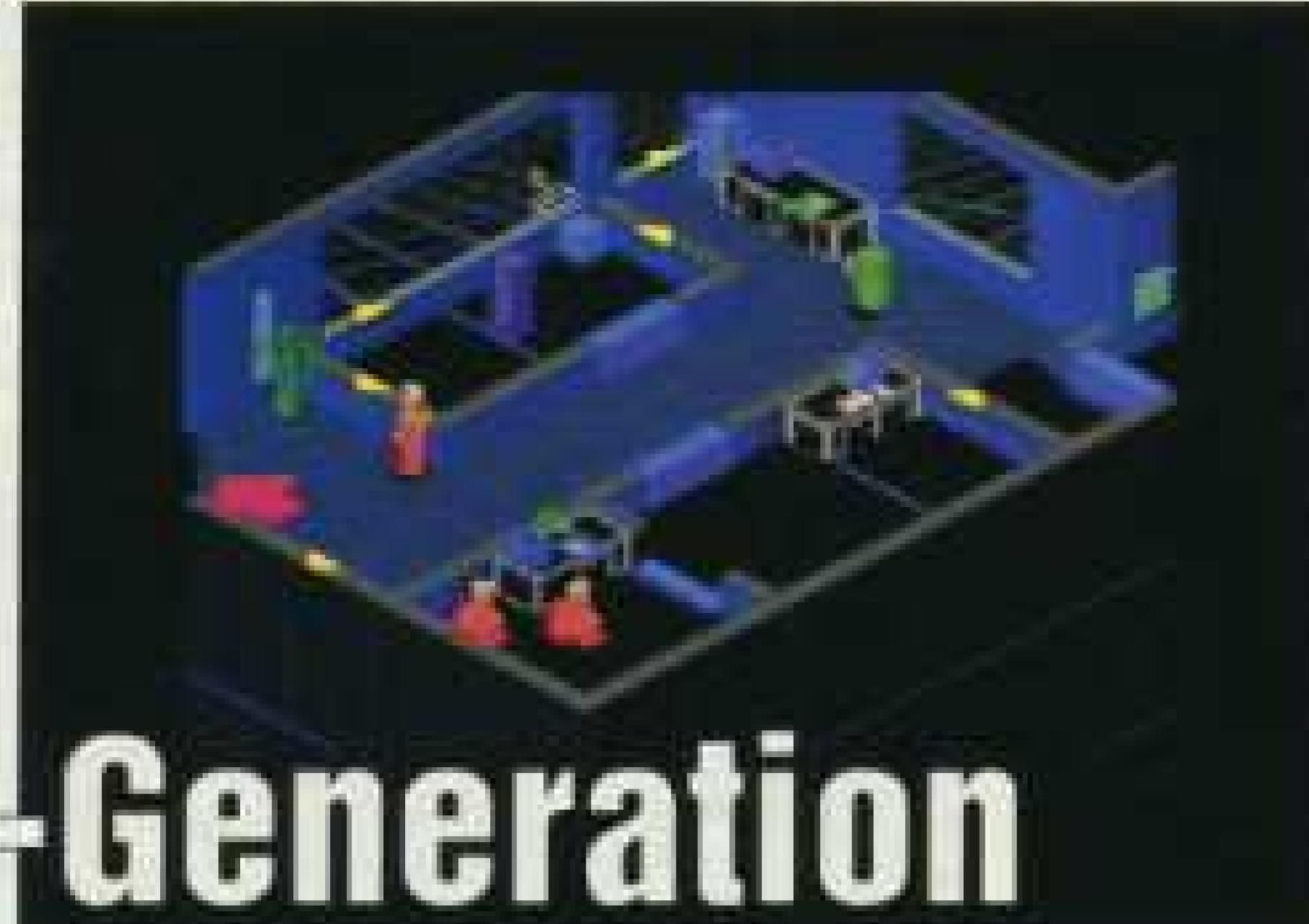


59

CD-32

Są tacy szaleńcy, którym nie zależy już na pieniądzach, ale stawie i WIADZY! Takim też jest dr Derrida, pracujący dla Genoq Biolabs w Singapurze. Jest rok 2021. Derrida – główny naukowiec Genoq, eksperymentując na genach wytworzył tzw. Neogeny – organizmy mające wszczępione agresję w stosunku do ludzi. Przez dłuższy czas Derrida wyprodukował 4 generacje tych organizmów.

Kiedy stworzył ostatnią z nich – D-Generation, stracono kontakt z całą firmą, a co się wydarzyło w laboratoriach można tylko przypuszczać.



D-Generation

I oto w najmniej odpowiedniej chwili pojawiasz się Ty. Tak się składa, że jesteś gościkiem i masz dostarczyć przesyłkę dla pana

Derridy... Jak się niedługo zorientujesz, cały budynek Genoq Biolabs opanowały nieznane organizmy, system obronny działa jakby wykrył terrorystów, a o Derridzie nikt nic nie wie. Trzeba dodać, że rzadko kogo można spotkać – pracownicy są przeżani, mówią coś o eksperymentach genetycznych. Nie masz wyboru – droga ucieczki odcięta. Musisz przebrnąć przez mnóstwo pomieszczeń, aby dotrzeć do tajemniczego Derridy.

Uważaj na podłogę, która w wielu miejscach podłączona jest do wysokiego napięcia. Omijaj peryskopy, skaczące czerwone piłki i ponurych facetów. Jak tylko znajdziesz laser, używaj go jak najlepiej, ale nie zabić niewinnego! Żeby otworzyć barierki uniemożliwiające wejście do następnych pokojów, szukaj na ścianach przycisków (niektóre z nich wyłączają peryskopy). Potrzebne będą też klucze i granaty. Wiele informacji uzyskasz dzięki terminalom i tym, którzy przeżyli. Za każdego uratowanego zyskasz jedno życie.

To świetna gra z rodzaju tych, które podziwialiśmy na 8-bitowych. Ale nie tylko z sensymentu warto pograć – po prostu wciąż jak rzadko która najnowsza symulacja, przygódówka czy RPG.

Cornelli

Ta gra była w jakimś roku sukcesem, zapartym na Amige 1200, potem na jej kolejowej siostrze – Amige CD32. Wazne amigowe repertuaru nie jak indyki mówiąc o LIBERATION. Były opinie, że to pierwszy „Wojownik” na Amige i wiele innych, bardziej pochlebiących. Minęło jednak trochę czasu, aby tego rok, ale dla rynku gier to bardzo duży. Zatem odpowiedem na pytanie (postawione oczywiście przez mnie samego) – czy ktoś kto ma Amige CD32 i prawie pół godzin starych złotych powinien kupić tę grę, przedstawiającą?

Jestem zdania, że nie. Ziemie opanowane przez krytyczne Koedzenie na całych imperium. Dlatego protesti na wyższych siedzibach wykorzystują okazję wszelkiej brody energii znajdującej się na planecie w innym, znanych celach. Oficjalnie

widzimy, że największa z nich jest Bio-Corp, która podpisała kontrakt z imperium. Z tego temu i zaopatruje obserwatora Secur-Corp w materiały do nowoczesnych rozwiązań technicznych zwieszanych z przedsięwzięniem odrębnym. Ostatnio jednak wszczęto alarm. Podaje się, że organizacje te wyprodukowały wadliwą partię nowego modelu androidów. Za pomocą komputerów zapłaciły niemowlęt ludzkie, których zamordowano w wieżowcach bezpośrednio ich w stan celowania i bez żadnych wyjaśnienia. Znaleziono jednakuccie ludzkie, których postawiły im pomoc. Wykiano

szary androidy mające uwoń głęboko. Szczególnie nie należy do wyjątkowo oryginalnych, ale przeważająca większość pomysłów w stylu zechy, zaz. grubi i podobnych i wszystko typowe pieknie, żeby nie wykonać.

Nie lubią niezdolnych, ale to co zdobili grali w MINDBENDER

PEŁNO mające podobną w dyle „MOONSHINE“! Ich produkują na imię, gdy Amiga 1200 ma kolejnego ABA. Oznosi się to zarówno do ołówków odrzutów, jak i walków, które dalej do WOLFENSTEINIE. Choćby z nowego, za to wykorzystać.

Jedynie co zadowala to muzyka i full-motion (który jednak nazwany był pełnym full-motionu, bo kreska wyprowadzana przez różnych bohaterów za pominięcia), ale posiadane do metry gry jak fakie do śledź (Albo Alan XE/FL do CFP).

Tak więc odpowiadając na pytanie postawione nie poczekałem 200 tys. słów, skróty to nie tak mimo duzu, skiego nie oczekujemy zbyt wiele do realizmu jednak pozwoliło nam odczucia lepszego za tę samą cenę albo kuzik normalny kompatybilne z naszą konsolą.

Cornelli
i Piotras z Dziesiątki

Myth

wieków od zarania dziejów. Zepaszcie wiecznych krai było w pewnym momencie tak wielkie, że spętało ludzi i przepchnęło Ziemię wszechobecnym strachem. Potężne istoty bawiły się kostrem ludzi. Ale nie tylko Złii istniał TAM. Wołały Tytan uważały, że człowiek powinien mieć własną wolę i możliwość decydowania o swoim przeznaczeniu. Wybrali oni jedynego wierzącego i znanego mitologię, legendy, podania, aby przeciwstawił się Ciernnym mocom. Jego wiedzę i wiarę wystawiono na cieki test – przeżyć w zapomnianych krainach legend,

rzymskich, greckich, egipskich i północnych mitów.

Tak więc pojawił się. Od razu zaatakowały cię szkieletony harpie i inne potwory. Na początku będzie trudno – musisz wywalczyć miecz i inne broni. I pamiętaj o kardynalnej zasadzie – nie stój w miejscu! Im dłużej będziesz stał jak kolok wymachując mieczem, tym większe hordy Złych nadciągną. Zabite harpie zostawiają różne przedmioty – dodatkową energię, ogniste kulę itp. Zbieraj je niezwłocznie, bo po chwili znikają. Jeśli nie możesz przejść pierwszego poziomu, zwróć uwagę na włączający szkleet.

Muszę przyznać, że nie byłem zachwycony tą grą, bo ani grafika, ani muzyka nie wykorzystują możliwości CD32. Taką samą przygodówkę można było osiągnąć bez

zadnego wysiłku na zwykłej pięćsetce. Jedynie co zadowala, to sama walka – jest dość dynamiczna i choć nie tak kwieta, jak mogłyby

być, to dodaje uroku „MYTH-owi”. Solidna, klesiąca zabijacka przygoda.

Cornelli



■ Oto mamy przed sobą kolejną gierkę na malego... Alarakę. Sprawa tym razem jest banalna. Mając do dyspozycji joystick oraz bystry wzrok i nerwy na wodzy musimy kierować kulką. Tak jak inne, nasza jest metalowa, lubi odbijać się od wszystkiego z czym się zetknie. Im szybciej się toczy oraz z większym impetem walnie o przeszkodę, tym dalej się od niej odbije. Proste prawda? Otóż tylko na papierze. W rzeczywistości kulka jest wredna i nie chce się słuchać naszego ukochanego joysticka, ale o tym później.

Na swojej drodze napotka ona kilka typów przeszkód.

Po pierwsze ściany. Nie ma co w nie walić, bo tylko można dostać wstrząsu mózgu.

Brak podlogi, czylis dzura. Nasza metla, okrągła bohaterka robi spad i tyle ją wibruje. Często się zdarza, że po odbiciu od ściany kula laci właśnie w przerwę w podłodze.

Drzwi. Jak łatwo się domyślić potrzebny jest do nich kluczyk.



STARBALL

Różne zgniatacze i prasowacze są bardzo nieprzyjemnymi rzeczami. Jeżeli zapiączę się kulką w ich okolicy to zrobię z niej talerzyk.

Takie coś podobne do kulki dodaje energii.

„Rękawica bokserska” pojawia się i znika oraz wciąża nie-

opatrznie blokującą się w okolicy bohaterkę gry, tym samym kończąc jej życie.

Tyle o przeszkodach. Celem gry jest jak zwykle pokonanie maksymalnie, niewyobrażalnie wielkiej, zabójczej liczby poziomów oraz osiągnięcie satysfakcji z wykonanej roboty.

Grafika jest w porządku. Myślę, że nie dałoby się więcej wyciągnąć z 4 kolorów. Mam jednak małe zastrzeżenie, albowiem

obiekty są bardzo małe. Mogłyby być dwa razy większe, nic by to grze nie ujęło a zwiększyłoby czytelność. Co innego muzyka. Autor, zresztą nie było kto, tylko sam Kuba Husak, postarał się jak zwykle i dokonał kompozycji na wysokim poziomie.

Ogólnie zabawa prezentuje się nie najgorzej. Szkoda tylko że nie jest to zabawa dla wszystkich. Ale nie marudźmy już. Zaślądźmy przed komputerkiem, odpalmy gierkę i dajmy szarym koniorką podzielać, a rękom się wyżyć (na joysticku oczywiście).

Szalony Wiewiór

NAJWIĘKSZY WYBÓR KART MUZYCZNYCH

DLA KOMPUTERÓW DOMOWYCH :

Sound Blaster 16VE
Gravis UltraSound
Audio Blitz 16+
Gravis ACE (moduł Gravisa dla posiadaczy Sound Blastera)

DLA PROFESJONALISTÓW :

Sound Blaster AWE32
Gravis UltraSound MAX
SPEA Media FX
RIO (profesjonalny moduł brzmieniowy dla posiadaczy Sound Blastera)

SZEROKA OFERTA PRODUKTÓW FIRMY TURTLE BEACH SYSTEMS

ORAZ CZYTNIKÓW CD – ROM

CZYTNIKI NOWEJ GENERACJI ATAPI IDE :

Mitsumi - 2,3,4 x speed
Sony - 2 x speed

CZYTNIKI SCSI Interface:

Toshiba XM 3501B - 4 x speed
Toshiba XM 3201B - 3,4 x speed

Posiadamy bogatą bibliotekę programów SHAREWARE do GRAVISA

UltraMedia - Biuro Handlowe 00-513 W-wa, Nowogrodzka 4 IV p., tel/fax (02) 628-80-74

**Moderizacja sprzętu komputerowego
do zastosowań MULTIMEDIALNYCH**

REALIZUJEMY NIETYPOWE ZAMÓWIENIA
NA SPRZĘT I OPROGRAMOWANIE
MULTIMEDIALNE

Deluxe Galaga v 2.5



Przyzwyczailiśmy się, że dobre gry wydawane są przez wiele firmy. Jeżeli grę wyda firma typu Psygnosis czy Team 17 to od razu wiadomo, że będzie to program nad którym warto spędzić trochę czasu. Na pewno słyszałeś też o programach typu shareware. Mają one tę zaletę, że program można sobie najpierw obejrzeć i przetestować przez pewien krótki okres w domu i jeśli nie spełnia on naszych oczekiwani przestać go używać. Jeżeli jednak jesteśmy z niego zadowoleni i mamy ochotę dalej z niego korzystać, należy przespać autorowi opłatę rejestracji.

cyną pozwalającą nam zostać pełnoprawnymi użytkownikami programu. Otrzymamy wtedy zarejestrowaną wersję, która bardzo często ma o kilka opcji więcej niż wersja shareware. Właśnie do takich programów należy Galaga Deluxe.



Jest to klasyczna strzelanka, w której mały stateczek musi walczyć z całym hordami wrogich obcych najeźdźców w obronie Ziemi. Na początku lądujesz małym myślicem ze słabą siłą ognia, poruszającym się odrobinę zbyt wolno, ale zestrzelując obcych możesz zdobyć spadające bonusy i pienię-

dza, które umożliwiają Ci rozbudowanie Twojego statku. Możesz zebrac lub kupić podwójne, potrójne, poczwórne strzelanie, super broń, lasery i wiele innych broni ułatwiających przeżycie. Wśród bonusów można znaleźć także przyśpieszenia, zbroje pozwalające przetrwać zderzenie lub trafienie, bonusowa gry, odznaczenia wojskowe i wiele innych rzeczy.

Co kilka planesa spłkniesz większość większych statków, które są o wiele bardziej niebezpieczne i trudne do zestrzelania. Co czwarta planesa to taki zwana bonus-wave lub kamikaze-attack, gdzie można zdobyć wiele punktów i pieniędzy. Co cztery planesa można także dokonać zakupów

w gwiazdnym sklepie, ale aby się do niego dostać trzeba najpierw zgromadzić co najmniej 50 кредитów.

Od czasu do czasu zdarza się burza meteorytów, którą jest dość ciężko przelecieć, ale za to można podczas jej trwania zdobyć naprawdę dużo kredytów. Podobnie jak w memory station, w której gra

DELUXE GALAGA V 2.5

EDGER M. VIGGEL '95



AMIGA

się w memory i można zdobyć wszystko począwszy od punktów, a na dodatkowych życiach skończyć. Czasem następuje awaria podczas lotu w hiperprzestrzeni, co kończy się tym, że musimy walczyć ze znajdującym się w niej wrogimi obiektemi.

Co kilka dni planes przyjdzie nam się spotkać z wielkim statkiem bazą, który jest naprawdę niebezpieczny. Nie dość, że cały czas wypluwa z siebie mnóstwo pocisków to jeszcze aby go zestrzelić trzeba w niego wpakować kilka wagonów amunicji.

"Galaga Deluxe" to bez wątpienia najlepsza gra typu shareware i jedna z najlepszych strzelanek na Amigę. W stu procentach zasługuje na nazwę Deluxe. To, czy uratujesz Ziemię, zależy tylko od Ciebie. Powodzenia...

BADJOY

Brain Spasm

Z dużą przykrością stwierdzam, że ostatni czasu coraz rzadziej pojawiają się na Komputerze gry przykuwające na dłuższy czas moją uwagę. Jako posiadacz Amigi i Komputera prawie cały wolny czas spędzam przed monitorem Amiga. Jednak kilka dni temu doznałem prawdziwego szoku - ujrzałem "Brain Spasm". Gra ta moim zdaniem jest po prostu genialna.

Na pierwszy rzut oka jest to zwykła gra logiczna, jakich wiele. Na ekranie widzimy dużo klocków (zależy od wybranego stopnia trudności) klocków, z różnymi wzorkami na sobie. Klocki te możemy poruszać w dowolnie wybranym kierunku świata. Raz ruszony klocki lecą tak dugo, aż napotka stojący na jego drodze inny

klock. Jeżeli zetkną się ze sobą dwa klocki z identycznym wzorkiem, znikają one z planszy (dając nam oczywiście parę punktów). Dla urozmaicenia, co pewien czas (także zależny od stopnia trudności), przy krawędziach planszy pojawiają się nowe klocki.

Pomyślałeś sobie pewnie Czytelniku: wiele było podobnych gier, co

w niej takiego wspaniałego. A więc posłuchaj: na początku pewnie szybko zlikwidujesz większość klocków i będziesz czekać na nowe. Po pewnym czasie klocki zaczynają pojawiać się coraz szybciej. Tobie jednak cały czas będzie udawać się większość z nich zlikwidować.

Klocki nic sobie z tego nie robiąc pojawiają się coraz szybciej, i ty starasz się coraz szybciej je likwidować. Nerwowo zastanawiasz się jakie klocki by ze sobą zetknąć. Gdy prędkość osiągnie 7 poziom, zacznie się poleczka. Przeżyć wymaga całkowitej koncentracji.



BRAIN SPASM

CP VERLOSCHEN



AMIGA

Tu przydaje się pomóc drugiej osobie, która będzie Ci podpowiadać, jakie klocki zetknąć (gdy klocków jest już dużo, naprawdę trudno się w tym wszystkim samemu poradzić). Grając w tę grę wpadłem w swoisty trans, z którego nigdy zostałem brutalnie wywanyły napisem GAME OVER. Zauważycie należy, że napis ten pojawia się w momencie, gdy przy żadnej solance nie ma wolnego miejsca na pojawienie się nowego klocka.

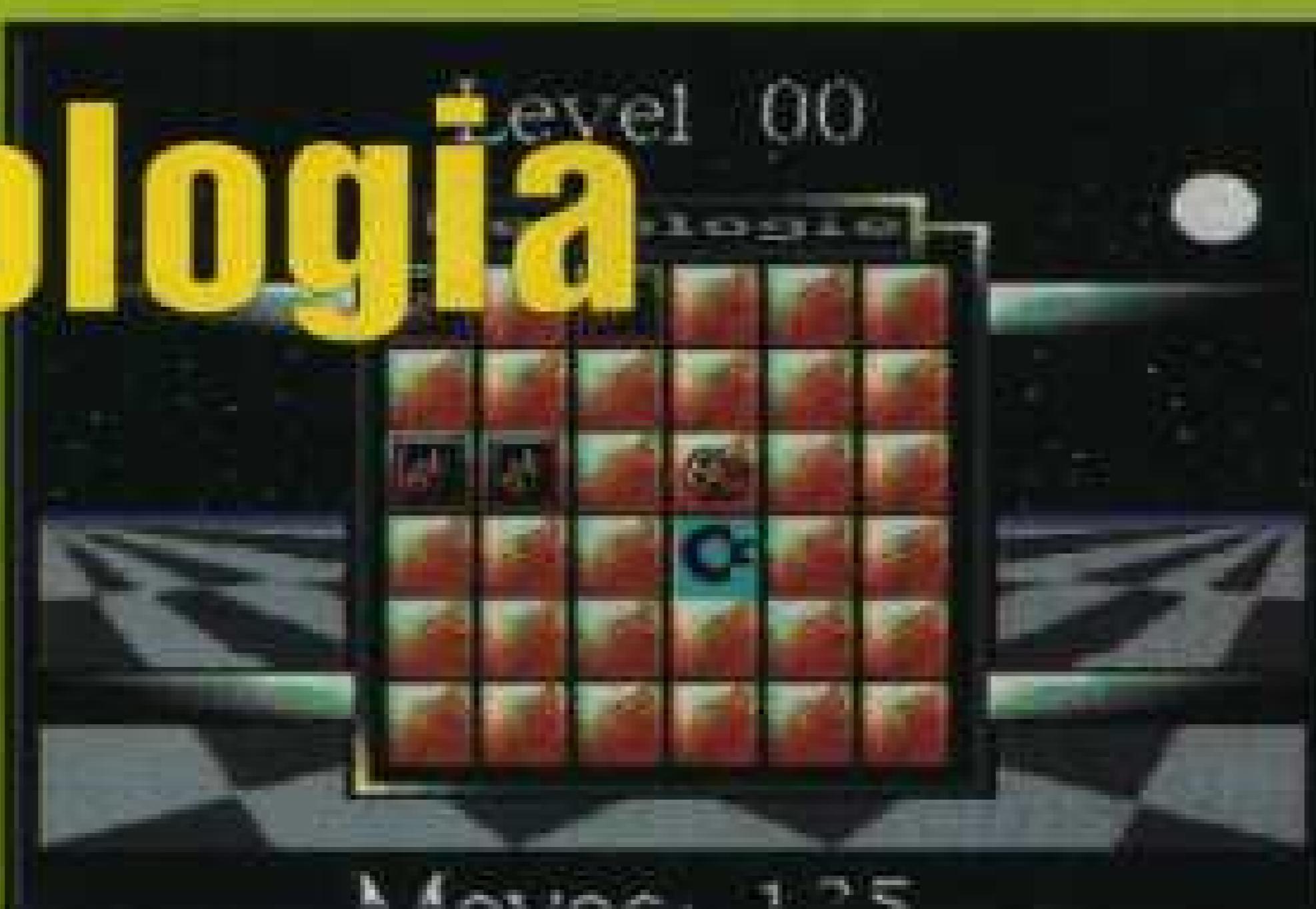
Całkowita atmosfera dopatruje ładna muzyczka. Jeżeli nadal nie wierzysz, że gra ta potrafi wciągnąć - sam w nią zagraj. Efekt gwarantowany!

Ferion

Memologia

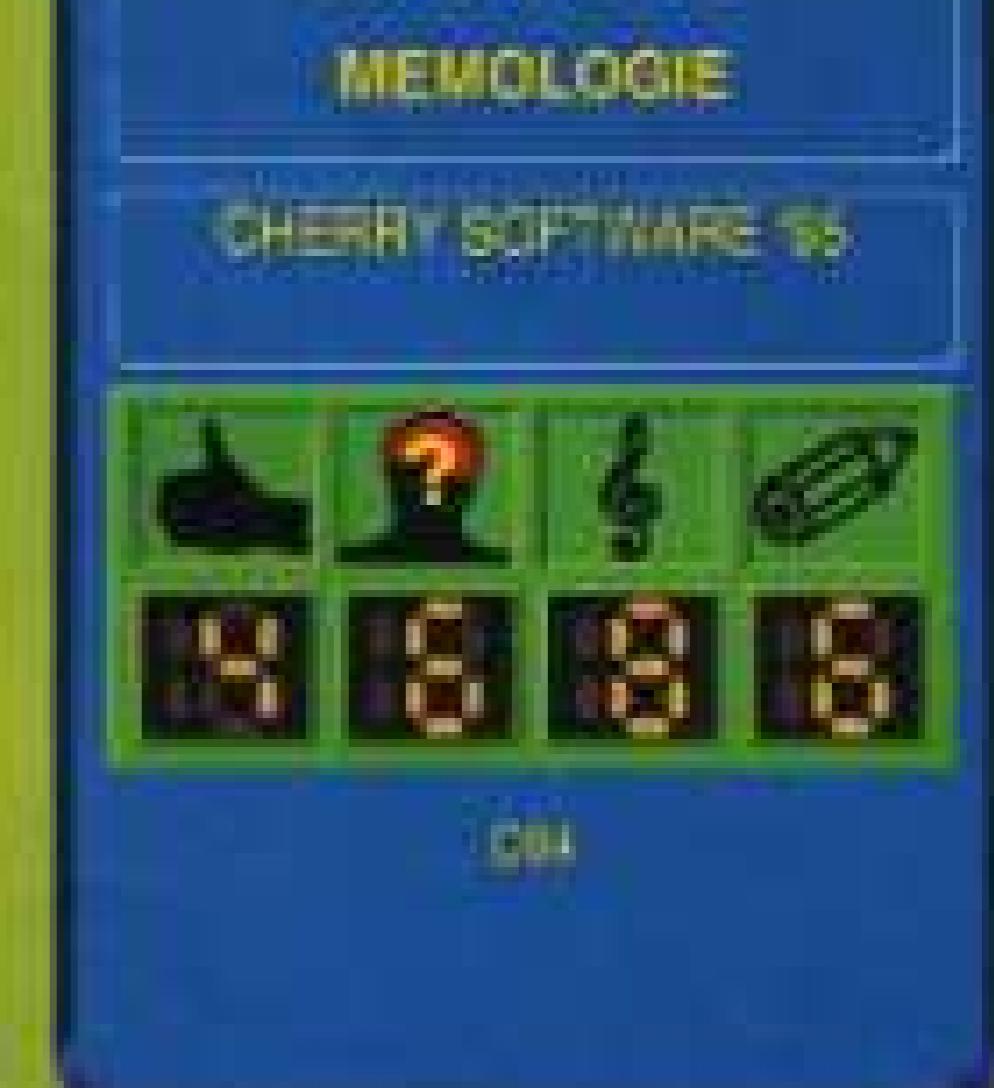
Gra w memory jest znana już od lat. Polega ona na tym, że zestaw kartoników z obrazkami rozsypuje się po stole (lub układają w kilku rzędach i kolumnach). Gracze na przemian odkrywają po dwa kartoniki. Jeżeli odkryją parę, to zabierają ją i mają prawo do kolejnego ruchu, jeżeli jednak obrazki nie pasują następny ruch wykonuje ktoś inny, a obrazki są zakrywane. Memory to raczej gra dla dzieci, ale i nieco starsi grają w nią z przyjemnością (tak jak Kopalny i ja).

"Memologie" to jedna z wielu komputerowych wersji memory, z tym że przeznaczona jest dla jednego gracza. Zadaniem jest odkrycie wszystkich 18 par rozmiarów 6 x 6 kwadracków, używając określonej liczby ruchów. Je-



żeli limit ruchów zostanie wyczerpany, a na planszy pozostałą jeszcze jajko nie odkryte pary, to niesłychany... Game Over. Jeżeli jednak uda się odkryć wszystkie pary, to możemy wziąć udział w kolejnej rozgrywce, z tym że limit ruchów jest mniejszy. Kolejne plansze to coraz mniejsze limity ruchów.

W grze dostępne są dwa zestawy obrazków przedstawiających różne rzeczy. W kolejnych planszach gramy na przemian zestawem pierwszym i drugim. Trzeba przyznać, że obrazki są dość charakterystyczne, co pozwala łatwo je zapamiętać i czyni grę niezbyt trudną. Tak więc myślę, że grę



można polecić szczególnie młodszym graczom.

Ciekawa, że ten wydany w Skandynawii program został napisany przez naszych rodzinnych programistów.

BADJOY



Pozitronic

Piłka jest jedną, a bramki są dwie – tak najczęściej można by opisać piłkę nożną Pozitronic, to powiedziano – bramki są dwie, a piłki też dwie – musimy by opisać grę „Pozitronic”.

W zabawie biorą udział dwie osoby (niestety komputer nie

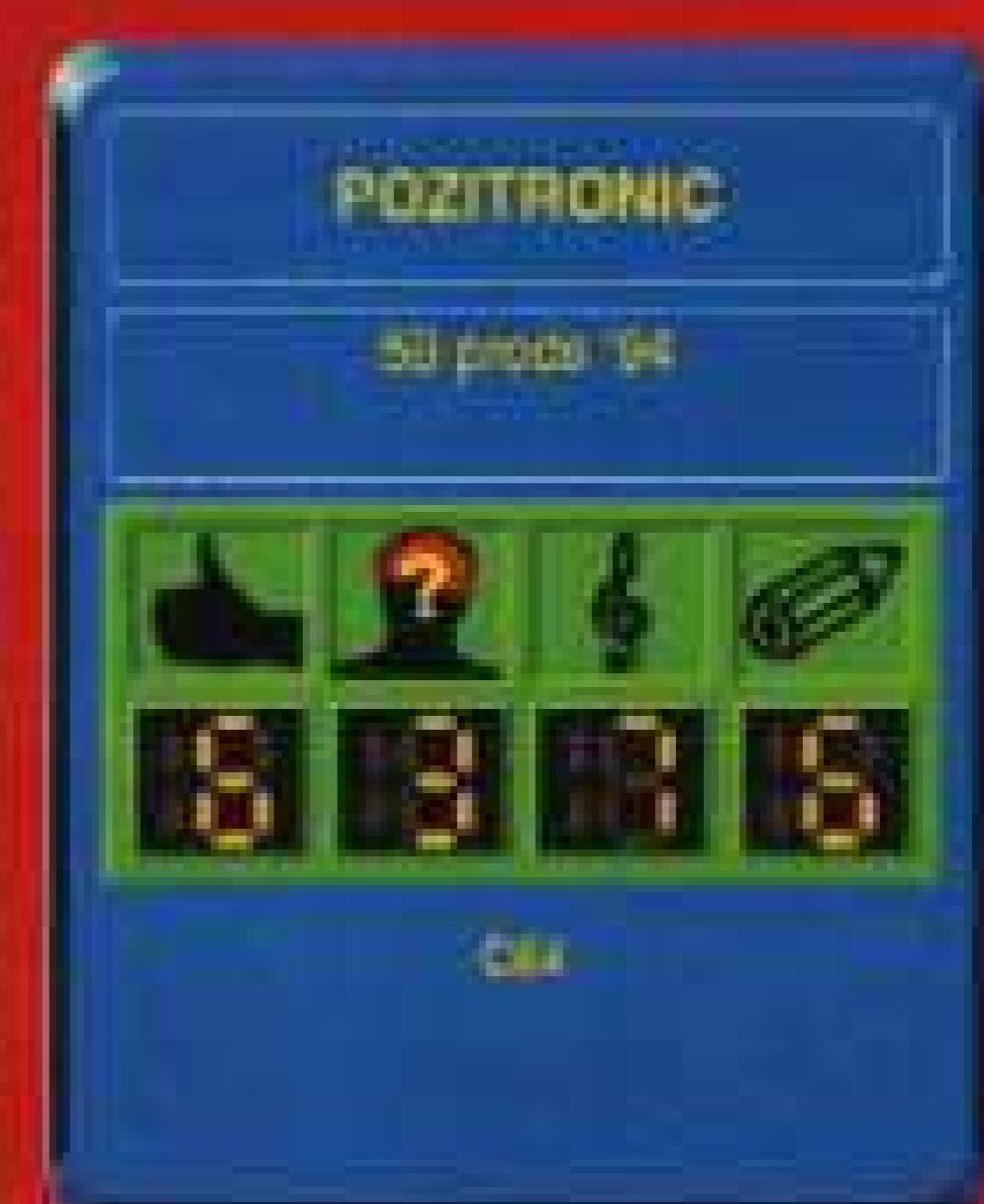
potrafi zastępować drugiego gracza). Zadaniem każdego z graczy jest umieszczenie swojej piłki w bramce przeciwnika, zanim jemu uda się zbić swoją piłkę do naszej. Podczas s

wetki piłki mogą się oddziaływać odbijając się od ścianek i przeszkód, a także zderzać się ze sobą. Musimy więc do dyspozycji dwie techniki, albo staramy się przede wszystkim bronić naszej bramki, by w dogodnej sytuacji zatańczyć, albo nie zwalniać na po-

czyniania przeciwnika podobny jak najczęściej do celu. Trzeba jednak uważać, bo można sobie stracić samobójczo goła, co czasem zdarza się w faworze wiatraków.

Stosowanie odchyla się w ciekawy sposób. Ostatni ołók naszej piłki znajduje się również punkt. Naciśnięcie przycisku fliperu spowoduje wystrzelanie piłki w jego kierunku. Ścieżka zderzenia jest od odległości piłki od „punktu celowniczego”. Na początku gry jest działa prosta, potem grymy na czystym bieżku. Jednak na dalszych planszach zaczynają się pojawiać przeszkody i dopiero wtedy zaczyna się przedawnie zabawa!

Niektóre grafiki i przyjemny dźwięk towarzyszą przez cały czas rozgrywki, ale raczej nie ma czasu się nad tym zastanawia-



wać prowadząc szalenego pojedynku z kolegą, by udowodnić mu, że jest się lepszym! (a może nie...)

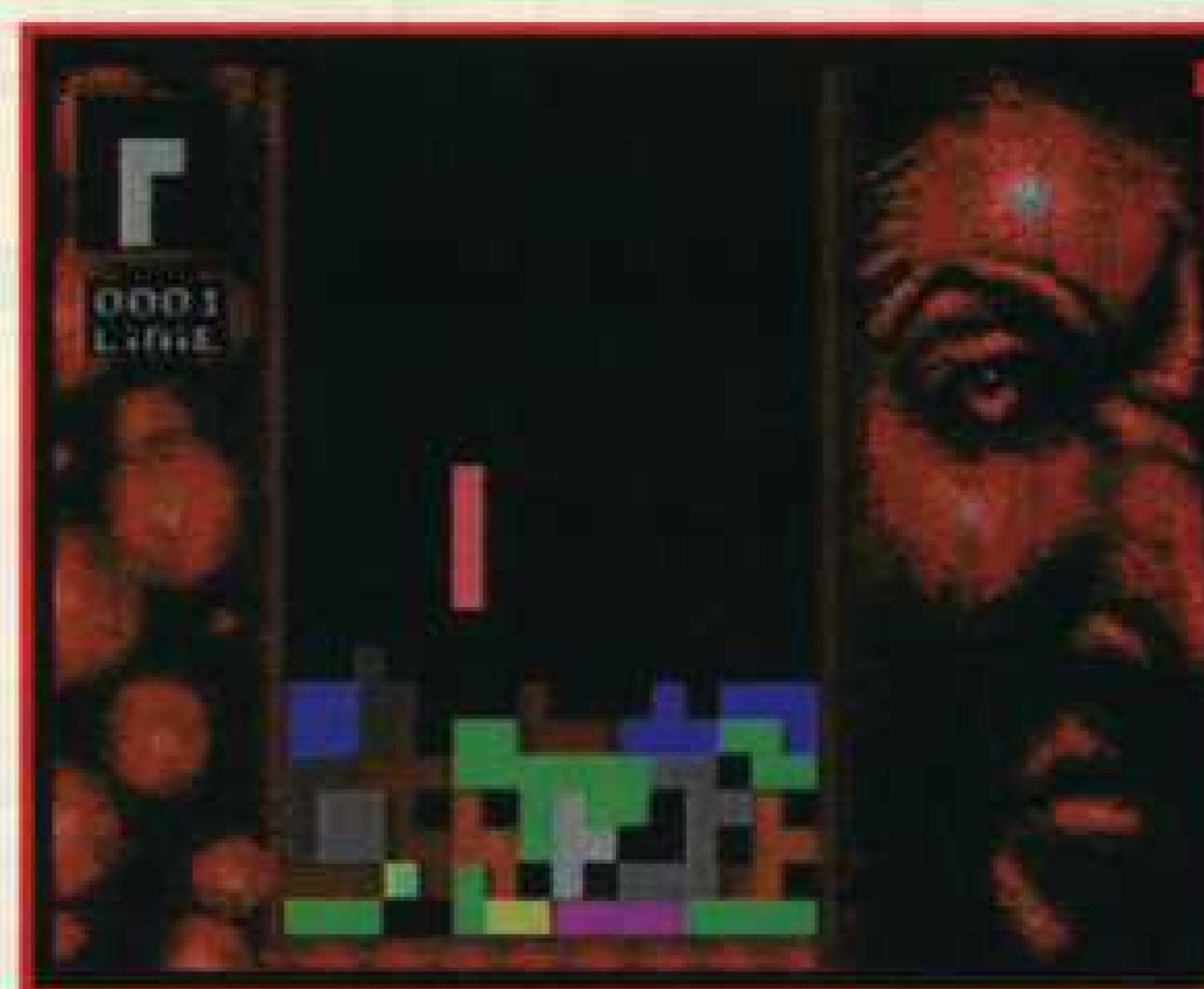
BADJOY

Tetris to gra wymyślona w Związku Radzieckim. Swego czasu była ona bardzo popularna (mówili się nawet, że jest to najczęściej używana w biurach program). Także na C64 powstało wiele wersji tej gry. Jedną z nich jest „Timtris” wydany przez firmę Timsoft.

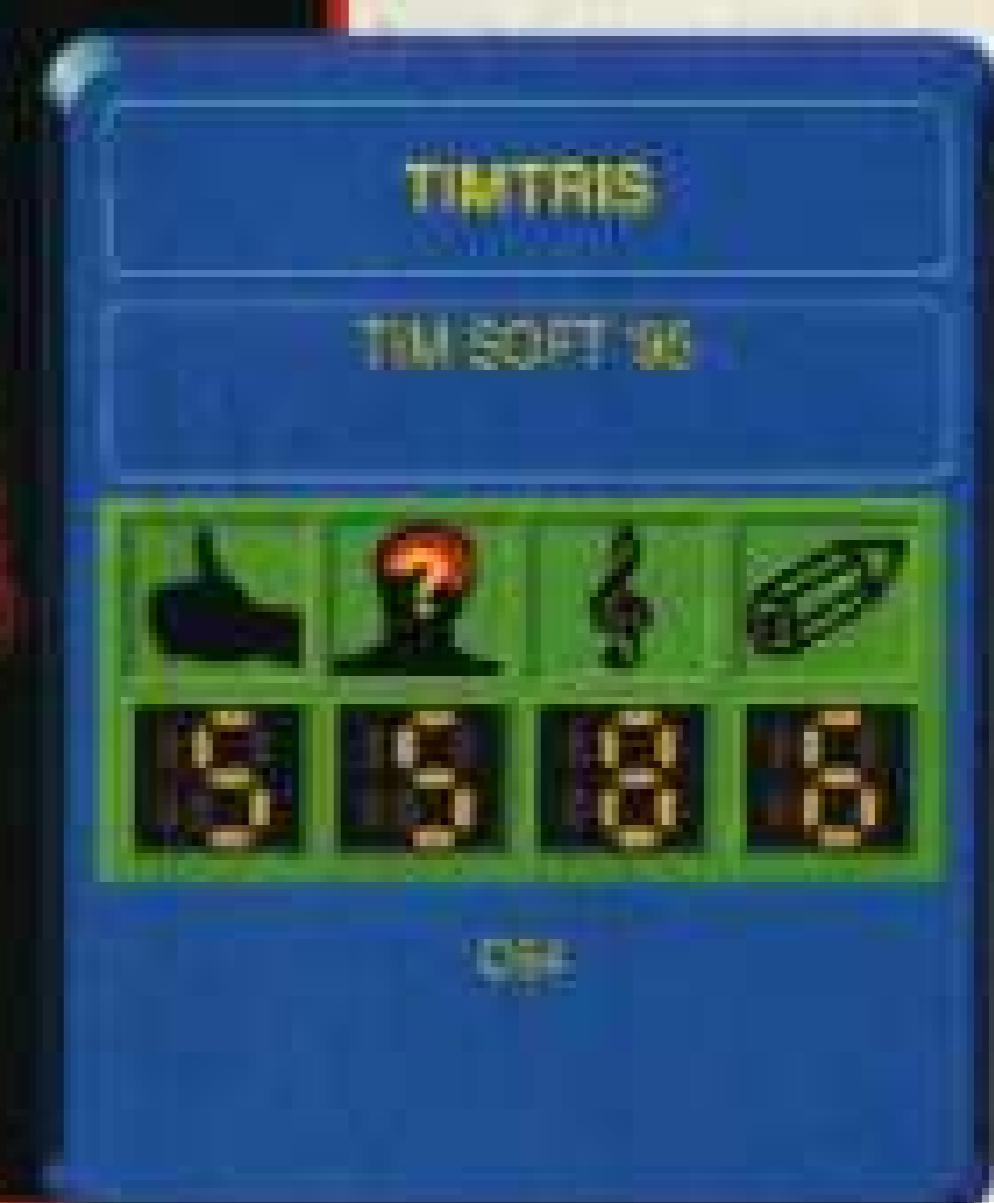
Tradycyjnie gra polega na upchnięciu w studni jak największej liczby klocków. Oczywiście, gdy ułożymy całą poziomą linię, znika ona z ekranu robiąc miejsce na kolejne klocki. W tym programie szerokość studni jest nieco większa niż standardowa, przez co gra staje się bardziej trudniejsza i jednocześnie ciekawsza.

Przez cały czas towarzyszą nam przyjemna grafika i muzyka. Myszę, że z przyjemnością będą grali w nią starzy miłośnicy tetrisa, jak i ci, dla których klocki spadające do studni są zupełną nowością.

BADJOY



Timtris



Atmosfera robiła się coraz bardziej gorąca – zawodnicy weszli do swoich statków i zaczęli rozgrzewać silniki. Powoli nadchodził czas startu – wszystkich ogarnęło poddenerwowanie, tylko piloti spokojnie przygotowywali się do startu.

Nagle rozległy się dźwięk oznajmiający o rozpoczęciu wyścigu i oba statki natychmiast wystartowały kierując się do meteorytu oznaczonego napisem Start. Pierwszy znalazł się tam czerwony, który szybko zawrócił i skierował się dalej tak jak wskazywały strzałki. Jednak drugi pilot chwilę później minął Start i zaczynał go powoli doga-

ROKETZ

uważyć, gdy maszyna skręciła i rozbiegała się na ścianie...

Teraz Ty możesz wziąć udział w tej zabawie wystarczy Amiga 1200 i odrobina wolnego czasu. Po uruchomieniu gry wybierasz planszę po której będziesz latał. Następnie powinieneś stworzyć sobie pilota (wybrać imię). Teraz wybierz sobie statek (jeden z dwóch w wersji PD i z 4 w zarejestrowanej). Za-

leżnie od wybranego statku masz do wyboru różne zestawy broni, silników i gadżetów typu osłony. Oprócz tego w każdym statku możesz zwiększyć hak, luk amunicyjny i poziom, do którego może Ci się naładować energia statku. Oczywiście wszystko kosztuje – placisz dziwną jednostkę, zwaną NRG. Na początku (przy podstawowej konfiguracji statku) masz tego 21.

Każdy zakup kosztuje Cię jakąś sumę – gdy ilość NRG spadnie poniżej 9 (tylko masz normalnie żyć), będziesz miał tyle życia, ile tych jednostek.

Po użbrojeniu statku startujesz – najpierw powinieneś dolecieć do

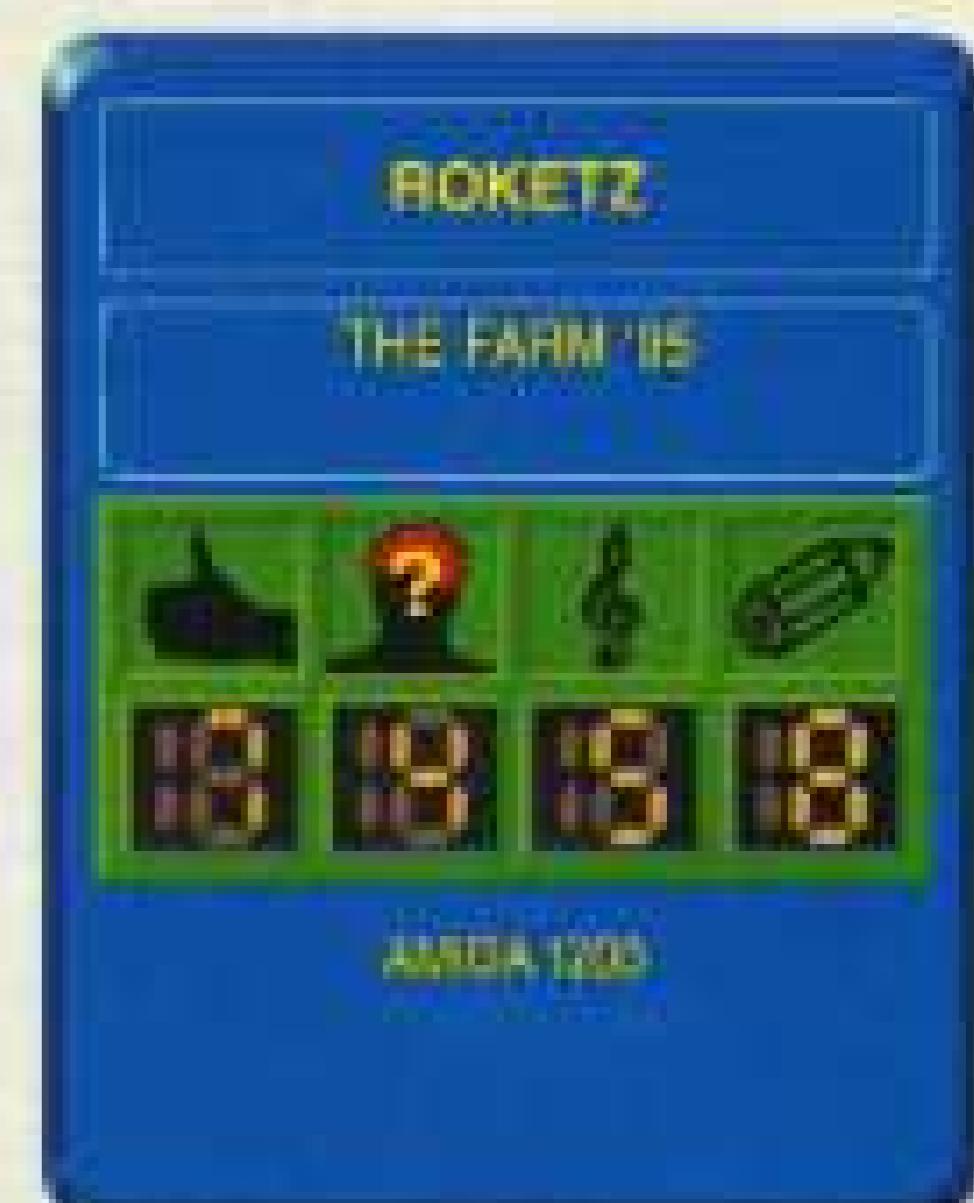
miejsca oznaczonego napisem „Start”, a potem tak jak pokazują strzałki. Powinieneś przy okazji uważać na skały i znajdujące się w pobliżu działa strzelające do Ciebie.

Jeśli spotkasz po drodze swoego przeciwnika, powinieneś niezwłocznie go zniszczyć. Możesz to zrobić na dwa sposoby: strzelając do niego i zabierając mu całą energię, albo pakując mu w odpowiednim momencie rakietę tak, aby pod pociskiem wrzucił go na jakąś ścianę. Ta druga metoda jest dużo lepsza bo zabija szybko i bez bólu (dla Ciebie oczywiście).

Jeśli czujesz, że kończy Ci się paliwo, energia lub amunicja powinieneś wrócić na miejsce, z którego startowałeś i tam wylądować – po chwili wszystko dodaje się do poziomu określonego przy rozbudowywaniu statku. W niektórych planszach znajdują się także miejsca z napisem „Recharge here”, w których obaj gracze mogą dodać sobie energię lub paliwo.

Wyścig kończy się w momencie gdy jeden gracz przegra (straci wszystkie życie). Wtedy gracze są punktowani za:

1) liczbę życia, jaka im zostało; jeśli sam zginąłeś, tracisz tyle punktów, ile przeciwnikowi zostało życia;



2) różnicę w okrążeniach, które przelecieli;

3) za zwycięstwo (+2 punkty) i przegrana (-2);

4) Za dużą różnicę w liczbie punktów posiadanego przez graczy (np: jeśli jeden ma 90 punktów, a drugi zdobył już 130, to ten pierwszy ma z tej okazji bonus +4, a drugi -4).

Wszystkie te pozycje są sumowane z liczbą punktów i nowa ilość punktów jest nagrywana na dysk. Teraz każdy gracz może w pełni przekonfigurować swój statek (nie powoduje to utraty punktów) i znowu przystąpić do pojedynku.

Na koniec chciałbym jeszcze dodać, że gra jest naprawdę dobrze wykonana – ma przyjemną muzykę, bardzo realistyczne dźwigi silników i strzałów. Do tego jeszcze cała grafika i animacje (dość płynne) lotu oraz skręcania statków zostały wykonane w technice ray-tracingu.

Ferion



nac. Czerwony ostro przyspieszył i nagle skoczył, gdy zauważył przed sobą ścianę. Ledwo się wyrobił, lecąc tuż przy ścianie i oddychając z ulgą. W tym samym momencie jego statkiem zatrzaskała eksplozja rakiet. Pilot nie wstrząsnęto nawet tego zo-

WOLANT PC

Komputery klasy PC typu ECO GREEN

Każdy komputer posiada podzespoły o bardzo dobrych parametrach technicznych.

- kontroler typu Enhanced
- Karta grafiki Windows Accelerator
- pozostałe elementy j.w. - objęta roczną gwarancją

MONODY			
ilosc	hdd	ram	hdmi
netbook	netbook	netbook	netbook
SVGA inter 0,28 14" L.E. Mats	250	800	200
SVGA inter 0,28 14" L.E. SMC	250	800	200
SVGA inter 0,28 14" L.E. DAKWOOD	250	800	200
SVGA inter 0,28 14" L.E. H. DAVIDSON GREEN	250	800	200
SVGA inter 0,28 14" L.E. H. DAVIDSON DIGITAL GREEN	250	700	180
SVGA inter 0,28 14" L.E. H. HYUNDAI	1800	1600	170

MODELE TYPU "FORMULA" v.0 enhanced klasy PC			
	HDD	HDD	HDD
	RAM	RAM	RAM
400 32 40 MHz	1400	1600	1700
400 32 60 MHz	1600	1700	1800
400 12 160 MHz	1500	1700	1800
400 12 400 MHz	1600	1800	1900

MODELE TYPU "SPEED" PENTIUM 500 PC klasy PC			
	HDD	HDD	HDD
	RAM	RAM	RAM
PENTIUM 500 MHz	2000	2100	2200
PENTIUM 700 MHz	2100	2200	2300
PENTIUM 800 MHz	2000	2100	2200
PENTIUM 1000 MHz	2100	2200	2300

WOLANT PC
ul. Noakowskiego 10,
tel./fax 25 56 57
ul. Kijowska 11,
tel 18 02 27

Ceny podane bez podatku VAT

TORNADO

PERIPHERALS

DISTRIBUTION

DEXXA
MAXstick



JOYSTICKI Z GWARANCJA!!!



DEXXA
Joystick

1 ROK GWARANCJI



DEXXA jest eXXtra !!!

TORNADO CENTRALA:
ul. Karmelicka 4, 00-457 Warszawa,
sklep: (01) 40-00-56, tel./fax: (22) 41-00-56,
40-21-71, 40-01-00

ODZIAŁ POZNAN
ul. Małeckiego 8, 61-767 Poznań,
tel.: (61) 62-66-33 (34,35) w.7,
fax: (61) 62-66-35

ODZIAŁ KATOWICE
ul. Grabiowa 3, 40-097 Katowice,
tel./fax: (02) 58-29-09, 58-29-04,
58-29-11 w.15



TROCHĘ HISTORII

Na początku był chaos. Zaraz pojem w kinach pojawiły się „Gwiezdne Wojny” i od razu zostały jednym z najbardziej klasowych filmów w historii kina. Trzymający w napięciu scenariusz, rewelacyjne efekty specjalne i reżyserskie mistrzostwo w połączeniu z bajkową fabułą spowodowały, że film nie schodził ze szczytów list oglądalności. Mimo upływu czasu gwiazdna seria nie starzeje się, przeciwnie, kolejne lata tylko umacniają jej pozycję w gronie klasyków.

Od czasu gdy rebelianci zniszczyli w brawurowym ataku Gwiazdę Śmierci minął jednak szmat czasu, a jedną z najpopu-

larniejszych rozrywek stały się gry komputerowe. Lucas Film nie zasypywał gruszek w popiele ani nie starał się spocząć na laurach – wytwórnia utworzyła oddział zajmujący się grami i nadała mu nazwę Lucas Arts (zaczęły się filmowo-growy multitasking). Kiedy komputery osobiste wreszcie osiągnęły rozsądny poziom mocy obliczeniowej a przy tym stały się popularne i niedrogie (w kategoriach zachodnich), narodziła się pierwsza z serii gier wykorzystujących, jak się miało wkrótce okazać, temat zły z lotu „Star Wars”. Pionierem był „X-Wing”...

Nieprawdopodobny sukces tego symulatora zaskoczył chyba nawet samych producentów.

Entuzjastyczne recenzje we wszystkich poważnych pismach komputerowych, nagrody za doskonałość techniczną i stosy listów od fanatyków tematu zrobiły swoje – nie trzeba było dłużej czekać na kolejne misje. Przedłużeniem linii symulatorów był „TIE Fighter”, równie dobry jak jego poprzednik (niedługo opiszę dla Was dysk misyjny do TIE). Krótko potem zaczęły pojawiać się pogłoski o kolejnej grze z (nazwijmy to po imieniu) serii „Star Wars”, która miałaby być wzorowana na przestawnym „DOOM-ie”. I tak się stało – opisywana przeze mnie dziś gra to

KOLEJNY KONKURENT GRY WSZECZCZASÓW

Każdy zdrowy na umyśle człowiek przyzna, że to właśnie dzieło ID Software zainspirowało twórców „Dark Forces”. Na szczęście twórczo wykorzystali oni doświadczenia kolejnych firm próbujących budować swoje weraje trójwymiarowego świata i powstał produkt w wielu miejscach przewyższający swoich poprzedników.

Zacznijmy od podstaw, czyli serca programu zwanego z angielska „engine”. Można w jego ramach spoglądać w górę i w dół, co podobnie jak w „System Shock”, a w przeciwieństwie do „Rise of the Triad”, naprawdę jest przydatne (jeżeli nie konieczne). Wystarczy nieuważny krok i można na ten niezbyt wyszukany przykład wpaść do siatki, co wiąże się ze znacznym ubytkiem sił vitalnych. Oczywiście katy nachylenia ścian względem siebie nie muszą być równe 90 stopniom, co ma błogosławiony wpływ na szeroko pojęty realizm gry. Nie ma też ograniczeń wysokości sufitów i podłoga – pełna dowolność.

Udało się pokonać barierę „jednej podłogi w wymiarze Z” (nazwa własna, zasłużona – Rooshkeen), co mówiąc ludzkim językiem sprawdza się do możliwości umieszczenia jednego pomieszczenia nad drugim. Nie jest to żadna nowość, można to było obejrzeć w Descentie, stanowi jednak bardzo duży plus. Opisany wyżej syndrom pociąga za sobą także wielopoziomowość mapy, co nie wróży dobrze powstaniu edytorów poziomów.

Zachwyca bogactwo tekstu. Każdy poziom ma swój własny, niepowtarzalny klimat, który czyni go niezapomnianym. Niestety film pamięta jak przez mgły (młody byłem! Powrót Jedi obejrzałem za to 6 razy - wpadni)

mine, mam całą trylogię w oryginalu na video - Borek), ale spece mówią o zamierzonym i co najważniejsze osiągniętym podobieństwie poziomów do rzeczywistych lokacji występujących w filmie. Niedługo TV pokaza „Wojny” w ramach cyklu „100 na 100” i trzeba to obejrzeć. Trzeba Gwarantowane podwyższenie motywacji o 100%.

Oprócz patrzenia w dół i w górę, można też podskakiwać i chodzić „kaczym chodem”, czyli kucając (bardzo przydatne!). Ogólnie rzecz biorąc engine zrobiony jest bardzo starannie i sprawia wrażenie dopracowanego.

O CO BIEGAŁ

Wcielamy się w rolę Kyle'a Katarna, świetnie wytrenowanego najemnika, który niedawno został zwerbowany przez Rebeliantów. Do tej pory służył jako agent specjalny w siłach Imperium, jednak wskutek spłotu niekorzystnych dla Senatora Palpatine'a wydzień przeszedł na jasną stronę mocy. Kyle to straszny twardziel, typ gościa, który pożera płyty chodnikowe na śniadanie i popija żywym spirytusem (czyli Rosjanin). Tylko tym można sobie tłumaczyć jego dotychczasowe wyczyny.

Do wykonania mamy czternaście misji z których każda (powyżej drugiej) jest ogromna. Co najważniejsze, zadania nie ograniczają się wyłącznie do wystrzelania przeciwników, przełączania odpowiednich przycisków i odnalezienia wyjścia. W „Dark Forces” każda misja ma określone cele (nawet kilka) które należy osiągnąć, by pomyślnie zakończyć zadanie. Programistom (a raczej ludziom



od designu i grafiki) należy się błogosławieństwo – udało im się stworzyć absolutnie niepowtarzalną atmosferę każdego poziomu. Lokacje są zdecydowanie bardziej rzeczywiste niż w „DOOM-ie”, gdzie każdy poziom był podobny niezależnie od tego, gdzie się rozgrywał. Jeżeli mamy

do czynienia z bazą, to naprawdę wygląda ona jak baza, będąc na statku Jabby prawie czuje się lot. Bliskie związki z szeroko pojętym światem „Star Wars” to zdecydowanie najmocniejsza strona gry. To, w połączeniu z doskonale zaprojektowanymi misjami sprawia, że momentami można świetnie wziąć się w roli Kyle'a i przenieść myślami do galaktyki far, far away...

W toku akcji przyjdzie nam walczyć z wieloma przeciwnikami. Mimo dość dużego ich urozmaicenia wszyscy umierają tylko na dwa sposoby – padają po strzałe lub wylatują w powietrzu na skutek działania miny, lub granatu. Mając tak dużo niewykorzystanego miejsca na kompaktie (gra zajmuje nieco ponad 10% pojemności kążka) warto było pokusić się o urozmaicenie walczącego się w korytarzach Inventarza. Przykry jest także brak płynów ustrojowych u żołnierzy imperialnych. Nic bardziej nie cieszyło oczu niż walący się w bezładzie zakrwawiony

WROGOWIE

Zołnierze Imperium:

Imperial Stormtroopers – występują masowo, do szczegółu potrzeba im dwóch strzałów ze „strzelby”. Uzbrojeni w Laser Rifle. Klepacy strzelcy;

Imperial Officers - ubrani w brązowe mundury, noszą tylko pistolety. Świetnie strzelają. Jeden strzał i idą do Bazi;

Imperial Commandos - elita wybrana spośród oficerów. Uzbrojeni w Laser Rifle są bardzo szybcy i celni. Wytrzymują trzy strzały;

Imperial Darktroopers - urodzeni mordercy. Występują dwie odmiany: chodząca i latająca. Latająca ma przy okazji na sobie zbroję, więc jest bardzo trudnym przeciwnikiem. Zniszczenie statku, na którym są produkowani, to cel gry.

Urządzenia Mechaniczne:

Gun Turrets - śmiertelnie, obratowe wieżyczki laserowe podwieszane pod sufitem. Bardzo groźne;

Remotes - uwijające się wokół gracza małe kulki, bardzo energetyczne i trudne do zestrzelenia;

Reszta:

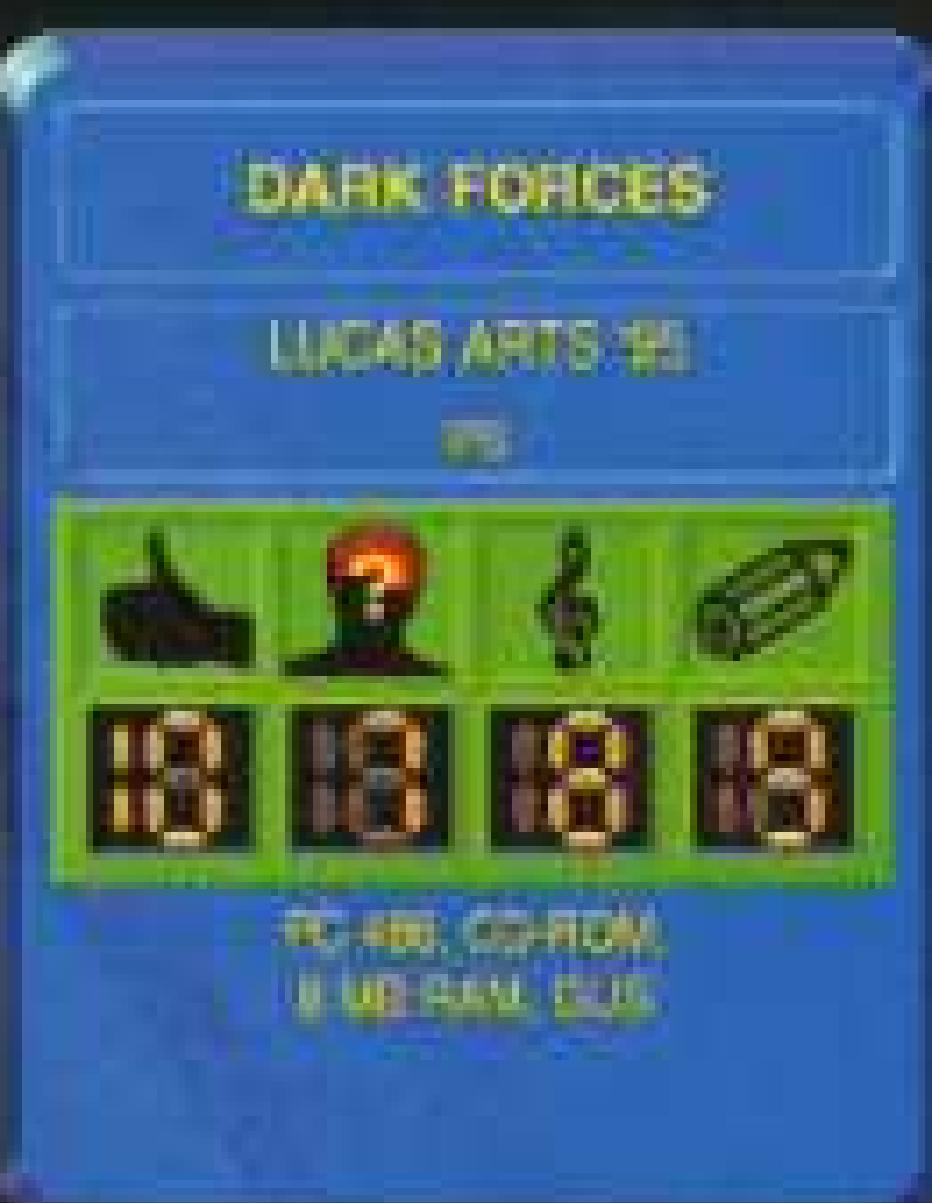
Grans - trójokie świnie z ekipą Jabby. Niesamowicie groźne – rzucają granatami i przeważnie robią to zielnie;

Gamorrean Guards - uzbrojeni w topory, bardzo silni i wytrzymali. Lepiej nie podchodzić do nich za blisko;

Bounty Hunters - podobni do gadów, uzbrojeni w niesamowicie niebezpieczną strzelbę wstrząsową;

Dianoga - zmutowana osiągnica występująca w sciekkach. Nie chronią przed nią tarcze – jedynym wyjściem jest nie zatrzymywać się ani na chwilę.

Mamy też kolesia o imieniu Bobba Fett oraz wielkie jaszczury (na statku Jabby). Stworzenia te występują jednak tylko raz w całej grze, więc nie warto się o nich rozpieszczać.



imperialistów w kraju wiecznych łowów. Wiedziecie tylko, że jest ich dziesięć i są świetnie zrobione.

Przyszła pora na podsumowanie. To świetnie, że grę zainteresował się IPS Computer Group. Dotąd produkty Lucas Arts nie trafiały na polski rynek przez największych dystrybutorów, co sprawiało, że albo nie można ich było wcale kupić, albo kosztowały krocie pojawiając się na giełdzie (np. „Dark Forces” kosztowały tam w momencie pojawienia się prawie trzy miliony starych złotych). Jeżeli chodzi o ocenę, muszę coś wyjaśnić: inaczej odberze grę człowiek który kilka razy obejrzał film (może nawet czytał kałaszkę) i grał w „TIE” oraz „X-Winga”, a inaczej ktoś dla kogo jest to pierwsze spotkanie z serią „Star Wars”. Ja jestem tym pierwszym typem i nie ukrywam, że dzięki „Dark Forces” miałem tydzień świetnej zabawy. Polecam ten produkt wszystkim sobie podobnym i zapadam w cieplej fotel w oczekiwaniu na „gwiazdną” przygodówkę...

P.S. Dzwiek na GUS-ie jest jednym z najlepszych jakie słyszałem.

P.P.S. Ale za to zakończenie tragiczne...

ROOSHKEEN

DARK FORCES

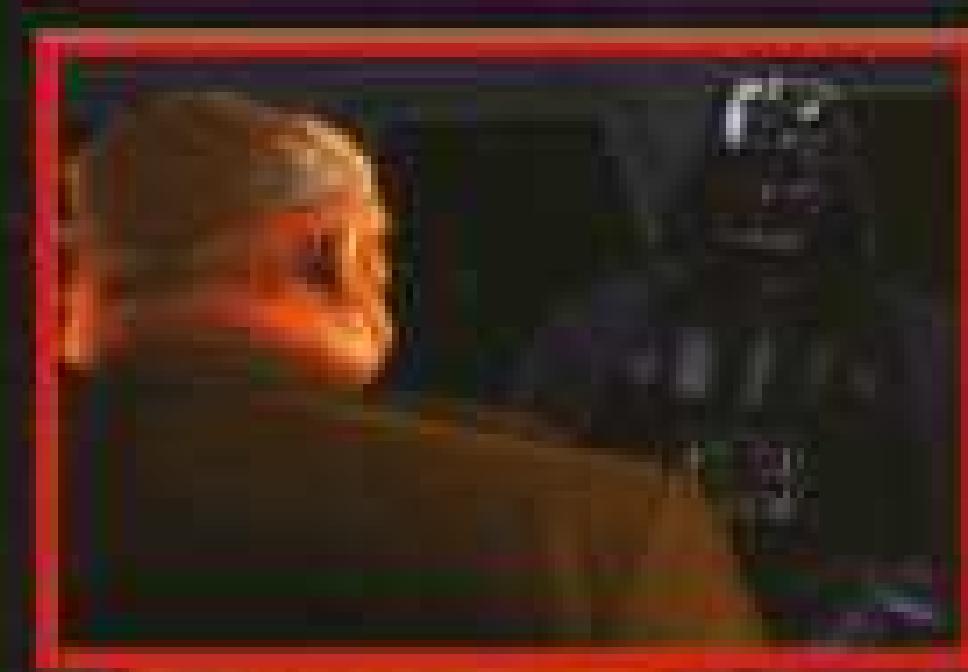


Probe Droids - lewitując podobne do meduzy (wersja farfocle) roboty. Wybuchają i zestrzelisz;

Interrogation Droids - kulis odmiana robotów. Wyposażone w mocniejszą broń i inteligencję,

trup Impa lub wybebeszony korpus Barona. Lucas Arts nie zdecydował się na wprowadzenie tak drastycznych scen, zapewne w celu maksymalnego obniżenia dopuszczalnego wieku graczy (w niektórych krajach ma to poważny wpływ na wielkość sprzedaży). Szkoda.

Z braku miejsca nie napisać już o podręcznych narzędziach do wysypania



Dokładnie dziesiątym miesiącem temu Lucas Arts wypuściła na rynek gry „TIE Fighter”, następcę „X-Winga”. Tak jak wszystkie inne produkty oparte o temat „Star Wars”, „TIE” sprzedawał się doskonale. Nie dziwi więc fakt, że programiści dołączyli do granic możliwości wypuszczając kolejno dodatkowo przedłużających życie gier I, tak zupełnie na marginesie, nabiąkające kierunek twórców.

„Defender of the Empire” to trzy nowe bitwy, zawińcujące po sześć misji kaźnia. Oprócz kampanii można też potrójniwać na najnowszych myśliwach imperialnych – TIE Advanced i TIE Defenderze. Misje treningowe są świetnie zaprojektowane i naprawdę warto je ukończyć. Wracając do sedna sprawy – w toku

The Defender of the Empire

przedziwych misji przyjdzie nam nadarzyć często śledźcie za sterami Defendera, co jednoznacznie sugeruje tytuł „dysku myślnego”. Fakt ten wywołuje we mnie mieszane uczucia. Statek ten przewyższa o kilka klas kaźnią z maszyn Rebelli i w walce bezpośrednią nie ma sobie równych. Prog-

namielić chęć zneutralizować jego potężną siłę rzucają do walki po prostu hordę X, Y i A-Wingów, z których tylko te ostatnie mogą na chwilę zająć uwagę gracza. To powoduje, że gra zmienia się powoli w strzelankę i traci tak rewelacyjny, charakterystyczny dla kosmicznych symulatorów LA strategiczny smak.

Oczywiście nie wszystkie misje są tak łatwe jak by się mogło wydawać. Opisana powyżej techniczna przewaga Defendera jest też neutralizowana w inny sposób, znany z oryginalnej wersji gry: do walki stają myśliwce Imperium ze zbuntowaną flotą Admirals Zaarina. To już zupełnie inna bajka – chłopcy Admirala latają najczęściej na TIE Advanced, rzadziej na Defenderach. Każdy z nich jest osobliwie wybierany spośród najlepszych pilotów zgłoszonych do służby. To powoduje, że są naprawdę trudni do zestrzelenia (za pomocą lasera) – na miarę zniszczenia Interceptora w „X-Wingu”. Dzięki rzuceniu tych elitarnych jednostek do walki gra staje się dużo bardziej interesująca, ale niestety traci swój

THE DEFENDER OF THE EMPIRE

LUCAS ARTS 95



10 10 10 10

PC 300 400 600

Oprócz nich warto jeszcze zwrócić uwagę na ponad pełnometrowy Dreadnought. Pod koniec gry pojawi się też zmodyfikowany, bardzo groźny Assault Gunboat.

Zasady walki pozostały te same – w pierwszej kolejności należy eliminować z gry bombowca wroga, czyli Y-Wing, B-Wing i TIE-Bombera Zaarina; następnie pozbycь myśliwów przenoszących relikty, co jest o tyle trudne, że połowę statków Imperium oraz prawie wszystkie Rebelii mają taką możliwość. Radę o jedno oczko dopalić system zasilania laserów oraz farce. Przy takim ustawieniu Defender osiąga prawie 97% MGLT, co i tak przewyższa możliwości któregośkolwiek ze statków rebelianckich i większość maszyn zbuntowanego admirała.

Dla lubiących „natijać” maksymalne wyniki podam cele bonusowe do ostatniej (niestety, brak miejsca), dalejszej bitwy. Oto one:

- Główne 10 Misię I**
 - 100% of Y-Wing group Borgis must be destroyed
 - 100% of T-Wing group Oro must be destroyed
 - Civilian Transport Dhoora must be captured
 - B10 M2
 - Utility Tug Rover must have survived
 - 100% of TIE Defender group Z-Alpha must be destroyed
 - 100% of TIE-Defender group Z-Beta must be destroyed
 - 100% of TIE-Defender group Z-Gamma must be destroyed
 - 100% of TIE-Defender group Z-Delta must be destroyed
 - Nebulon B-2 Frigate Z-Kopah must be destroyed
 - 100% of TIE-Advanced group Z-Eta must be destroyed
 - 100% of TIE-Advanced group Z-Theta must be destroyed
 - 100% of TIE-Advanced group Z-Zeta must be destroyed
 - Brak
 - B10 Ma
 - Carrack Cruiser Prism must be destroyed
 - Probe Yey must be destroyed
 - B10 Ms
 - Escort Shuttle Black Box must be inspected
 - B10 Me
 - 100% of all X-Wing must be destroyed
 - 100% of all A-Wing must be destroyed
 - Strike Cruiser Longsiger 1 must be destroyed
 - Strike Cruiser Longsiger 2 must be destroyed

kilometr walki z Rebella. Szkoła. Admiral dodatkowo wydał się współpracować z rebeliantami – ich statki częściej pojawiają się razem.

Przybyło nieco inwestorza, ale nie nam, tylko przeciwnikom. Przez miliony pół roku rebelianci wynaleźli T-Winga, który jednak jest niczym innym jak kopią Headhuntera z nowym (czyt. wydajniejszym) silnikiem. Mamy też nie mniej wnoszącego R-41 Starhoppersa, stumetrowy statek zwiedzający (turbołaser), transportowiec Muurian, a nawet czterostumetrowy linijkowiec pasażerski

Bawcie się dobrze i tradycyjnie niech Moc będzie z Wami!

ROOSHKEEN

