

TOP SECRET

cena 18.000

31

10

DOOM II

Ishar III

Targi

ECTS '94



E.C.T.S. '94 AUTUMN

W dniach 4 - 6 września miała miejsce w Londynie jesienna edycja targów skupiających czołowych producentów gier komputerowych. Przewyciężając liczne trudności natury technicznej - organizacyjnej, przeskakując klody rzucane pod nogi i perły rzucane przed wieprze, zespół ekspertów TS w składzie Naczelnicy, Emilus, Sir Haszak dotarł (z 6 - godzinnym opóźnieniem) do europejskiej stolicy komputerowej rozpusty, by rzucić się w wir najwymyślniejszych rozrywek i opisać to dla Czytelników. A było na czym poszaleć, gdyż podczas jesiennego edycji ECTS - u ukazują się bowiem tytuły mające się ukazać przed świętami Bożego Narodzenia.

Firmy przygotowały kontynuacje dużych i znanych produkcji. Wśród nich znalazły się Kings Quest VII i Space Quest VI (Sierra on - Line), kontynuujące serię rewelacyjnych graficznie przygodówek Colonization i Transport Tycoon (Microprose), nawiązujące do wielkich poprzedników Civilization i Railroad Tycoon, Alone in the Dark III (Infogrames; pokazano już elementy Alone IV wyglądające dość doomowo), rozwinięcie przygodówki znanej z tajemniczego klimatu oraz Legend of Kyrandia III (Westwood Studio, Virgin). Jednak najokazalszą oprawę z gier, które doczekały się kolejnych części, miał Wing Commander III (Origin, Electronic Arts). Ta ogromna produkcja, w realizację której zainwestowano ponad 3 mln dolarów mieścić się będzie na 2 CD. Na jej potrzeby nakręcono 2 - godzinny film z takimi gwiazdami w rolach głównych jak Mark Hamill, Malcolm MacDowell, John Rhys - Davies i Thomas F. Wilson. Ten pierwszy, odtwarzający w multimedialnym filmie postać Blaira, w którą wciela się gracz, był obecny na stoisku EA wraz z reżyserem Chrisem Robertsem.

Prezentowane gry miały parę cech wspólnych. Sporo gier wyko-

rzystywało voxel space (generowanie mapy na obraz i podobieństwo Comanche'a widoczny w Magic Carpet, symulacji latającego dywanu przygotowanej przez Bullfroga, EA, czy Retribution prezentowanej przez Gremlin Interactive) i textures (nakładanie i rzutowanie obiektu w zależności od kąta, pod którym na niego patrzymy Alone in the Dark III). Często zdarzały się też produkcje nawiązujące do Doom (CyClones produkcji SSI, EA). Pod względem animacji zauważyć się dały wpły-



Naczelnicy i Emilus rozpoczynają świadome wojny.

wy kredekówek owocujące grami o świetnej grafice. Nie tak bajkowej i soczystej kolorystycznie jak w Kings Quest VII czy Legend of Kyrandia III, ale dynamicznej, z dużym elementem jajczarsko - drobiarskim (Bazooka Sue, Krisalis; EarthWorm Jim, Virgin). Panuje również tendencja do robienia interaktywnych filmów - gier z dużą ilością animowanych wstawek, co nie wszystkim producentom się podoba. Głośno dali temu wyraz programiści z Blue Byte, akcentując iż ich nowa gra RPG, Albion, może być reklamowana: Żadnych multimedów. Żadnych full motion video. Pojemność CD ma tam być wykorzystana wyłącznie do stworzenia wielkiego świata, czyli przegna-

czona na czystą grę. Na film można iść do kina.

Od strony sprzętu zauważyć się dało ofensywę konsoli 3DO. Zajmowały one dwa spore stoiska, a ponieważ chodziły na nich gry z EA (były przez EA założyły



Dino Dini, twórca Goal! Kick Off, rozegrał mecz towarzyski z Haszakiem. Skończyło się bezbramkowym remisem. Na zdjęciu tradycyjna wymiana piłek.

szerzeń na PC. Wszystkie inne konsole 16 - i 32 - bitowe, czyli Super Nintendo, SEGA Mega Drive i CD32 miały się dobrze (może CD32 nieco gorzej od innych). Jaguara nie było prawie widać, a gier na niego nie pokazano w ogóle.

Gry na Amigę, jakkolwiek niemal niewidoczne na targach (pokazało ją jedynie 21th Century Entertainment z Pinball Illusions), stanowiły pokazną część oferty obecnych tam firm (w Wlk. Brytanii to bardzo popularny komputer). Powoli następuje zmiana generacyjna - coraz więcej programów zaczyna być pisanych tylko dla A1200 i to coraz częściej z HD. Posiadaczom Amigi nie grozi więc absolutna posucha, choć mogą się obudzić z ręką w nocniku, jeśli nie zmienią w porę sprzętu.

To samo grozi właścicielom komputerów pecetopodobnych, jeśli nie postarają się szybko (bardzo szybko) o CD - ROM - y. W tej chwili nie trzeba już

monumentalnych produkcji, by wydać grę na CD. Świadczy o tym Sensible Soccer World Edition, która zajmuje ponad 700 kB, a mimo tego znalazła się na płycie.

Podczas targów odbyło się także arcyciekawe seminarium poświęcone pornografii w rozrywce komputerowej. Zgodnie z tradycją polskiej demokracji byliśmy za, a nawet przeciw. Targowej dyskusji o pornografii towarzyszyły publikacje w prasie brytyjskiej na jeszcze jeden nie unormowany problem związany z grami - przemoc (jako przykład posłużył Doom).

Wszystkie te wrażenia należy uzupełnić o dobiegającą z różnych stron muzykę o różnym natężeniu (zazwyczaj dużym), setki biznesmenów przeciskających się w poszukiwaniu kontraktu i kłananie postaci przebranych za bohaterów promowanych gier rozdających znaczki, reklamówki i pozujących do zdjęć. Było dobrze, a nawet niezłe, o czym informuje

Niaspecjalny korespondent

Sir Haszak
(dyplomowany)

P. S. Szczegółowe propozycje na sezon jesienno-zimowy w "Co nowego?".



Mark Hamill, główny bohater Wing Commander III, miał kłopoty z przeczytaniem zawartości TOP SECRETU.

3DO), gromadziły sporą widownię, czynnie badającą możliwości tego cacka. Inwazja 3DO sugeruje próbę podbicia przez tę konsolę rynku europejskiego, na którym narażenie jest mało popularna. Ciekawostką było 3DO jako karty roz-



menu



Ishar III	8
Heimdall II	12
Superhero league of Hoboken	14
K 240 - strategia	15
Outpost	16
Defend the Alamo	18
On the Ball World Cup Edition	19
Ports of Call	21
Indycar Racing	22
Fatty Bear Funpack	24
Zool II	24
Freshwater Fishing Simulation	25
Jazz Jackrabbit	25
Smuś	27
Fist Fighter	27
Cyber Kick	28
Deathland	28

Kości & Poker	30
Arnie II	31
Edd the Duck	31
Dema	33
Cyberman	38
BBS	39
Tipsy & kody	42
Pegasus, nintendo i inne	48
Piwem i mieczem	48
Wild Cup Soccer	50
Doom II	51

REDAKCJA:
Warszawa 00-687, ul. Wspólna 51
tel. (0-2) 621-12-05
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Marcin Baryłka, Piotr Gawrysiak,
Paweł Leszczyński (sekr. red.), Piotr
Leszczyński, Dariusz Michalski (korekta),
Rafał Pisek, Maciej Pietras, Aleksey
Uchański, Maciej Wiewiórski, Dobrochna
Badura-Zawadzka (opr. graficzne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ©
ul. Rapperswilska 12
03-950 Warszawa (0-2) 617-50-70
Dotyczy reklam: (0-2) 617-50-70
DTP: Studio 79 s.c. e 24-85-43
Druk: Zakłady Graficzne sp. z o.o.,
ul. S. Okrzei 5, 04-820 Pila
Redakcja nie odpowiada
za treść ogłoszeń
Nakład: 130 000 egz.
Dyktur Redakcyjny
- czwartek 15-18
BBS: 24h, +48 (2) 6788783
248026, 14448018
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje
"RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950
Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto:
PBK XIII Oddział Warszawa: 370044-
1195-129-11
© Wydawnictwo Bajtek 1994

GRA	SCREEN	
Arnie II	CGA	31
Cyber Kick	Amiga	28
Cyberman	Amiga	38
Deathland	ATI	28
Defend the Alamo	PC	18
Edd the Duck	PC	31
Fatty Bear Funpack	PC	24
Fist Fighter	Amiga	27
Freshwater Fishing Simulation	PC	25
Heimdall II	Amiga	12
Indycar Racing	PC	22
Ishar III	PC/Amiga	8
Jazz Jackrabbit	PC	25
K 240 - strategia	Amiga	15
Kości & Poker	CGA	30
On the Ball Worldcup Edition	PC	19
Outpost	PC	16
Ports of Call	PC	21
Smuś	Amiga	27
Superhero League of Hoboken	PC	14
World Cup Soccer	Amiga	19
Zool II	PC	24

CO NOWEGO?

Seria nieszczęść,

o których wspomniałem w poprzednim wstępniaku, zakończyła się wypuszczeniem drugiego ósmego numeru. Mimo tego wakacje nie dały się zatrzymać i mamy miesiąc roku szkolnego za nami. W ramach zadośćuczynienia za tę drobną pomyłkę góra redakcji wykonała społecznie użyteczną pracę fizyczną opróżniając magazyny Spółdzielni pełne wszelakiego sheetu (shitu?!) i zdobywając jednocześnie specjalność "nosząc pakowacz".

W ostatnim czasie (w odróżnieniu od przedostatniego) zdarzyło się wiele pozytywnych rzeczy. Przede wszystkim Alex skończył kampanię wrześniową z wynikiem lepszym niż nasze Ojczyzna przed 55 laty. Przekładając na polski ma on teraz pół roku luzu, co znajdzie wyraz na łamach TS. Gawron, jego czasowo odłączna połowka, wrócił właśnie z niewoli egipskiej (Bajtek) i od razu jego wydajność skoczyła o 400% (wysmarował tekstów na trzy najbliższe numery). Istnieje szansa, że się już zmęczył i chwilowo zaprzestanie dalszej grafomańskiej działalności.

Emil przeniósł się do Babci (to się teraz tak nazywa?) , myląc pogonię. Jego kryjówka, znana podobno zagorzałym graczom RPG i miłośnikom napojów kapslowanych z dużą zawartością piany, pozostaje dla Redakcji chwilowo nieznana. I tyle z kroniki towarzyskiej.

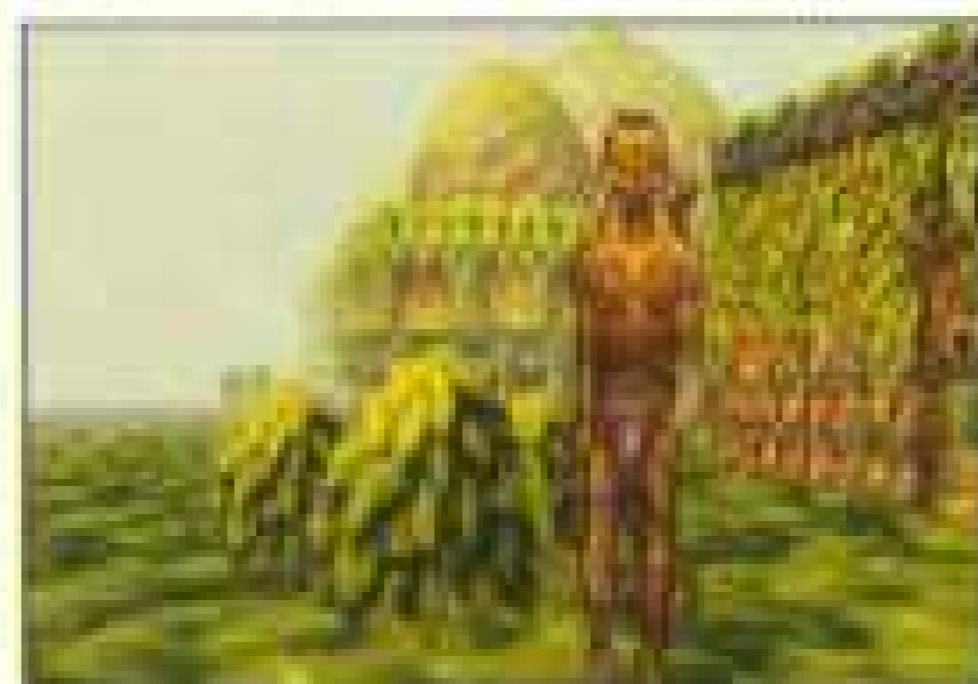
A teraz o polityce. Tu jak zwykle toczy się nieustająca zabawa między piratami a policjantami w "Co mi zrobisz jak mnie złapiesz?". Sądząc po Warszawie policja znów zaktywizowała swe działania na rzecz obniżenia procentowej zawartości piratów na 1 m kw. giędy. Postawa funkcjonariuszy była bardzo ujmująca (ujęto 4 amigowców). Doszły nas także słuchy, że w stołecznym mieście Krakowie jakiś czas temu trafiono 3 ofiary, które będą miały możliwość obejrzeć skład sędziowski z bliska. Coż, gdzie drwa rąbią, tam rąbani leżą.

Z powinszowaniami dla wszystkich legalistów, lojalistów i leptosomatyków

**Triumwirat w składzie
2 osoby
(w tym jedna non grata)
Emilus i Sir Haszak
(wszyscy nastawieni
sero-pozytywnie)**

BLUE BYTE

Przede wszystkim kontynuacja BATTLE ISLE II - scenariusz BI TITANS LEGACY z m. in. 6 nowymi jednostkami, 16 nowymi mapami i 10 nowymi mapami dla kilku graczy ukaże się w październiku (PC - CD); BI THE SHADOW OF THE EMPIRE - 64 jednostki, 24 nowe mapy, nowy interfejs użytkownika (Windows, Chicago), ulepszony system gry - I kwartał 1995 (PC - CD). Na drugi kwartał zapowiadany jest ALBION (PC - CD), opowiadający historię rozwoju cywilizacji celtyckiej, nie zdominowanej, jak w historii, przez kulturę rzymską. Blue Byte zaskoczył zapowiedzią THE GREAT RALLY. Będzie to podróż po Europie i poznawanie specyfiki jej regionów, połączone z handlem (polska specjalność). Grę tę współfinansowało Ministerstwo Spraw Zagranicznych Niemiec (PC, PC - CD - I kwartał '95)



Albion, Blue Byte

DOMARK

Firma przedstawiła 3 symulatory lotu: DOGFIGHT - można brać udział w historycznych pojedynkach powietrznych lub toczyć walki powietrzne z kolegą samolotami z obu wojen światowych i wojny koreańskiej mając przed sobą grafikę w trybie SVGA (PC, PC - CD, MAC; październik), OUT OF THE SUN - oczekiwany we wrześniu symulator, dzięki któremu możemy latać podczas II wojny światowej (MAC); TEST PILOT - pozwala zasiąść za sterami najbardziej znanych na świecie samolotów w lotach treningowych i bojowych. Prócz symulatorów lotu znajdzie się także symulator czołgu - TANK COMMANDER (9 map, ponad 40 misji). Domark zamierza również rozwinąć CHAMPIONSHIP MANAGERA. Druga część tej gry przewidywana ma się ukazać w marcu '95. Zawierać będzie m. in. ligę szkołką i możliwość zakupu piłkarzy za granicą. Do tej oferty należy jeszcze dodać gry CERBERUS (przygodówka rozgrywająca się na małej stacji badawczej umieszczonej w pobliżu czarnej dziury; już na początku zostajesz oskarżony o morderstwo - PC - CD kwiecień '95) i ABSOLUTE ZERO (coś pomiędzy symulatorem a strzelanką, w któ-

rej musisz bronić kolonii Ziemi na mroźnym księżycu Jupitera; PC 486 - CD, MAC). Najciekawszą produkcją jest naszym zdaniem LORDS OF MIDNIGHT III. THE CITADEL. Ta znakomita gra RPG znana jeszcze z ZX Spectrum będzie rozgrywała się w czasie rzeczywistym. Można w niej kontrolować do 24 postaci, a zadaniem jest odzyskanie Oka Księżyca, klejnotu o wielkiej mocy, i uwolnić zakładników.



Tank Commander, Domark

ELECTRONIC ARTS

Wymienienie wszystkiego zajęłoby pół numeru, skupię się więc na rzeczach najważniejszych, wymieniając jednocześnie, która z podległych EA firm co zrobiła. LITTLE BIG ADVENTURE (Adelaine Software) będzie wielką przygodówką z elementami strategii i zręcznościówki, gdzie ożeniony zostanie grafiką izometryczną z ray tracingiem. 4 ludy skupione w jednym świecie, 12 rozdziałów, 40 bitew, 50 budynków do zbadania, 10 wysp - starczy. Gra ukaże się w listopadzie na PC, PC - CD. W jeszcze bardziej mroczny świat ciemnej i surrealistycznej przyszłości przenosi NOCTROPOLIS (EA) adresowany do dorosłych. Musisz tam pokonać grupę antybohaterów zagrażających ludzkości (PC, PC - CD; listopad). W przyszłość przenosi także SHOCK WAVE: INVASION EARTH 2019. W tej grze będzie-



Wings of Glory 1917-1918, Electronic Arts

my mogli sobie polatać prototypem pierwszego myśliwca kosmicznego F - 177 i przy okazji obronić Ziemię od najazdu (3DO wrzesień). US NAVY FIGHTERS to z kolei symulator zapoczątkujący serię AIR COMBAT na PC - CD (listopad). W tej grze możemy sięgnąć za sterami F - 14 Tomcat, F/A - 18 Hornet, propono-

waną wersją morską F - 22 Lightning i zmierzyć się z SU - 27 Flankerem. Intryga dość prosta - Jekyna obalają nacjonalści, więc znajdujemy się lotniskowcem na M. Czarnym i mamy do wylatania 50 misji. Równie realistycznie, a może nawet bardziej ze względu na fotograficzną jakość grafiki, jest ROAD RASH. Wspaniały wyścig motocyklowy po autostradach z możliwością posługiwania się kończynami w celu wyrównia szans wynikających z różnic w osiągach motocykli (3 DO wrzesień). Również na wrzesień był zapowiadany WING COMMANDER ARMADA (Origin). Można opowiedzieć się po stronie Imperium lub Kithari. Z tej serii również wielki WING COMMANDER III: THE HEART OF THE TIGER



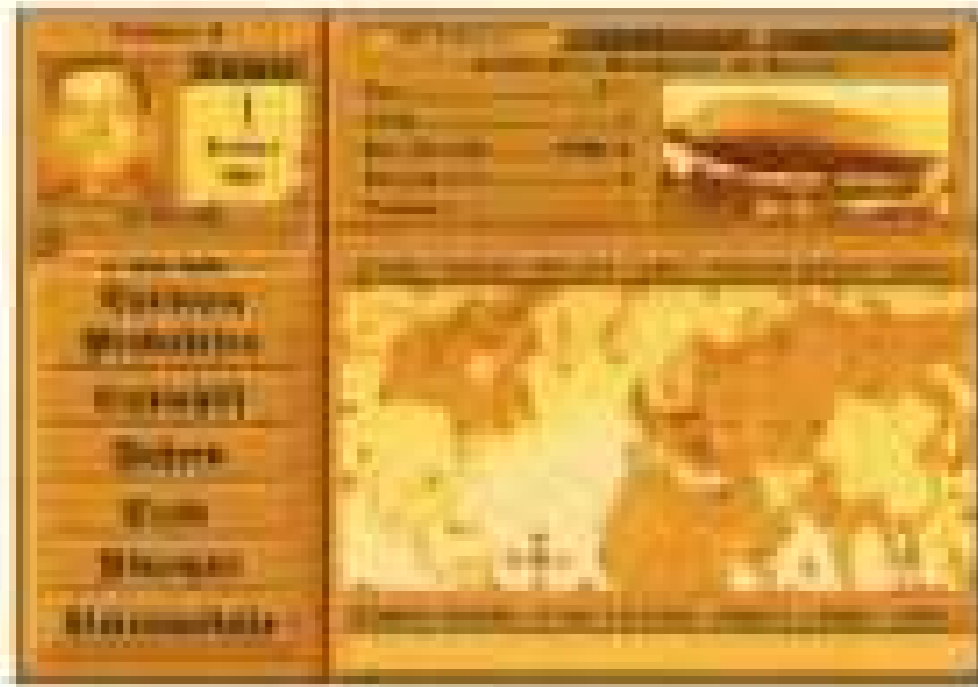
Wing Commander III, Electronic Arts

z pełnoekranowym ruchomym obrazem w trybie SVGA (PC - CD, listopad). W grze BIOFORGE (Origin), będącym pierwszą częścią serii Origin Interactive Movies wyglądasz nieco szpetniej niż ptk. Blair w WC III - jesteś półcyborgiem, półczłowiekiem i jako bohater przygodówki z elementami zręcznościowymi docierasz do miasta dawno wymarłej cywilizacji, która pozostaje Ci tylko splądrować nie dostawszy guza (grudzień, PC - CD). Dla równowagi możemy również polatać samolotami z I wojny światowej w WINGS OF GLORY 1917 - 1918 (PC - CD, listopad). Propozycją RPG firmy Origin jest SYSTEM SHOCK (PC - październik; PC - CD - listopad) - gra w systemie Cyberpunk. Origin ma także coś dla miłośników PUTT PUTTA. Jego twórcy popelnili następny produkt. Tym razem o rybce nie zwanej Wandą - FREDDI FISH AND THE CASE OF MISSING KELP SEEDS (PC+Win, PC - CD+Win). Strategic Simulation Inc. jak zwykle za-



Road Rash, Electronic Arts

CO NOWEGO? TARGI!!!!!!!!!!!!!!!



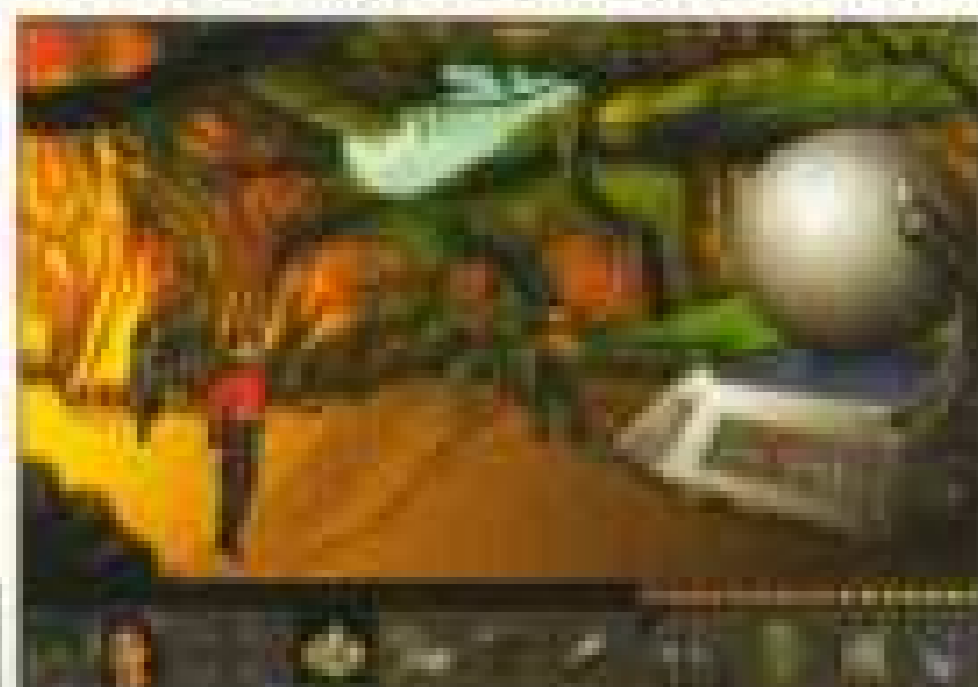
Zappeln, Microprose

I FIELDS OF GLORY (A500 i 1200; wrzesień). Startujesz tam w 1901 roku jako właściciel przedsiębiorstwa używającego do przewozów sterowców. Musisz prowadzić badania rozwojowe, by zwiększać osiągi statków powietrznych. Wydarzenia w grze są powiązane z historycznymi (do 1940 roku). Symulatory reprezentowane są przez **ACROSS THE**



Across the Rhine, Microprose

RHINE (zapowiadany już symulator czołgu działającego na froncie zachodnim podczas II wojny światowej; PC, listopad), **NAVY STRIKE** (jako pilot bierzesz udział w odparciu drugiej inwazji na Kuwejt, mogąc przelecieć się F-22A-12 lub F/A-18 Hornet; PC, październik) i **TOP GUN** (symulator śmigłowca). Rodzynkiem w tej kolekcji strategiczno-symulacyjnej jest przygodówka **STAR**



Star Trek: The Next Generation, Microprose

TREK. THE NEXT GENERATION (PC - CD, grudzień).

SIERRA ON-LINE

Specjalność - przygodówki. Z tego gatunku znajdziemy 4 tytuły. Znakomite graficznie, kolejne części znanych produktów: **KING'S QUEST VII: THE PRINCE - LESS BRIDE** (PC, PC - CD 2 dyski - styczeń '95; praca ponad 100 rysowników, uproszczony interfejs, a przede wszystkim nowy scenariusz napisany przez twórczynię bestsellerów Robertę Williams), **SPACE QUEST VI** (PC, PC - CD -

lutych '95; zapowiadana jako najbardziej humorystyczna część Space Questów zawierać będzie m. in. parodie "Gwiezdných wojen", "Star Treka", "Terminatora" oraz "Street Fightera"). Z nowych przygodek ujrzymy gry **PHANTASMAGORIA** (PC - CD 4 płyty - grudzień; przygodówka będąca psychologicznym thrillerem opowiadająca o kobiecie walczącej z siłami zła; grubość scenariusza gry równała się 4 scenariuszom 90 - minutowych filmów), **WODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH** (PC - CD - grudzień; wielojęzyczny produkt twórców Goblina przedstawiający wizję świata po wojnie atomowej) oraz **LOST IN TOWN** (PC - CD 2 płyty - styczeń '95; przypominający bardziej film niż grę thriller, składający się z samych zdjęć filmowych, w którym wcielasz się w bohatera muszącego umykać zarówno przed policją jak i bandą zwyrodniałych morderców). Do tego dodać można interaktywny film science fiction **THE LAST DYNASTY** (PC - CD 2 płyty; listopad), łączący w sobie elementy przygodowe, strategiczne i zręcznościowe. Z symulacji Sierra proponowała produkty Dynamixu - mający szansę stać się przebojem **ACES OF THE DEEP** (misje od września 1939 do maja 1945 rozgrywane się od Oceanu Lodowatego do Karaibów) oraz dwie symulacje walk robotów: **BATTLEDROME** i **EARTHSIEGE**. Strategia reprezentowana była, prócz znanych **OUTPOSTA** i **ALIEN LEGACY**, przez **BATTLE BUGS**, gdzie mamy do dyspozycji ponad 20 rodzajów owadów i złożoną z nich armię musimy zniszczyć przeciwnika osiągając tytuł Napoleona (po naszymu Napoleomrówki).

RENEGADE

W stosunku do targów kwietniowych oferta firmy (THE CHAOS ENGINE - PC - wrzesień; AMAZON QUEEN - Amiga, PC, PC - CD, CD - 32 - listopad; WORLD OF SOCCER - ST, Amiga - listopad) wzbogaciła się o strzelankę z elementami tradycyjnej platformówki pod tytułem **RUFF'N TUMBLE**, w której trzeba się będzie rozprawić z demonicznym Dr Destiny przechodząc przez 4 światy (las fantasy, kopalnia, fabryka puzkogłowych i zamek Dr Destiny) o 16 poziomach. Miała się ona ukazać we wrześniu na Amigę.

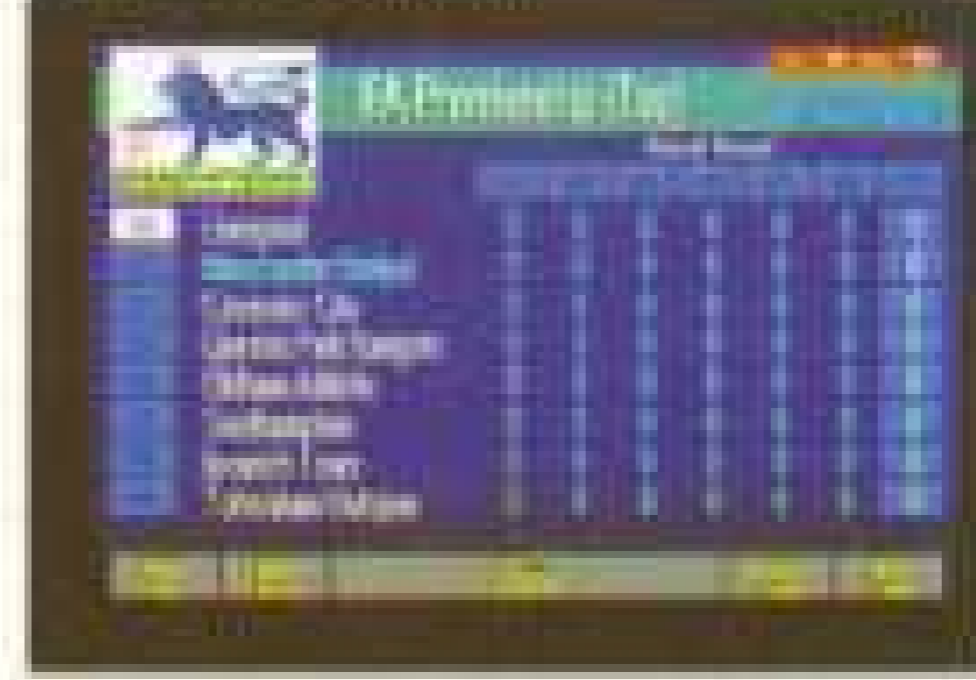
W przyszłym miesiącu przedstawimy drugą część zapowiedzi na jesień i zimę. Znajdą się tam między innymi produkty firm Codemasters, Gremlin Interactive, US Gold, Team 17 i Virgin.



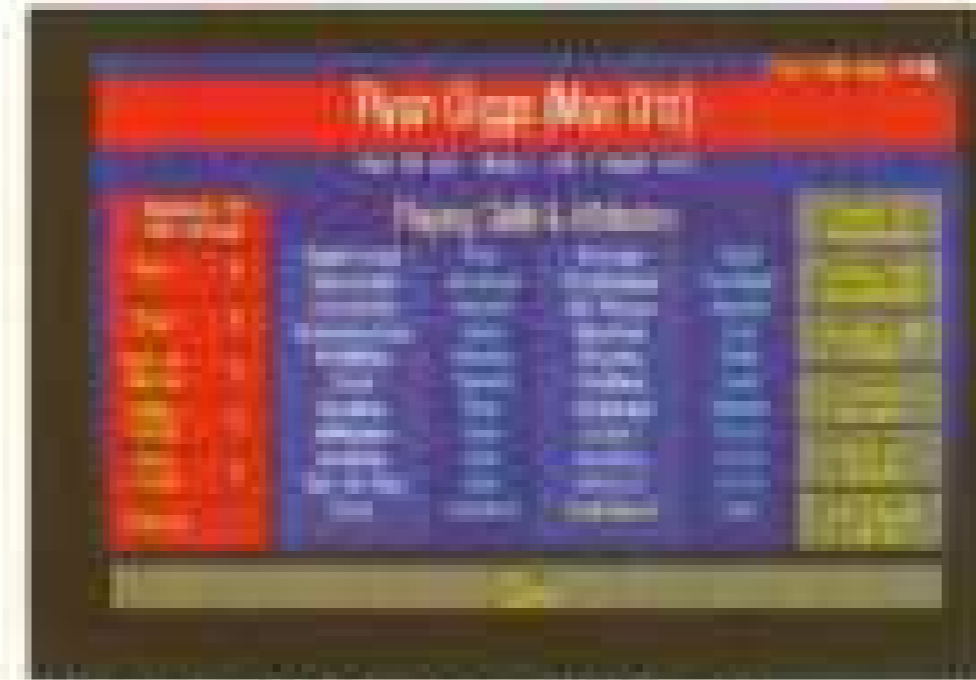
Battle Isle 2 - Tian's Legacy, Blue Byte



Absolute Zero, Domark



Championship Manager II, Domark



Championship Manager II, Domark



Ruff'n Tumble, Renegade



Alien, Blue Byte



Wings of Glory 1917-1918, Electronic Arts



Cyclone, Electronic Arts



High Seas Trader, Impressions



Sim City 2000, Maxis



Tank Commander, Domark



The Great Rally, Blue Byte



Lords of the Realm, Impressions



Battle Isle 2 - The Shadow of the Dragon, Blue Byte

Konkurs na najlepszą grę roku

Z naszych obserwacji krajowego rynku gier komputerowych jasno wynika, że rok 1994 jest - zapewne dzięki nowemu prawu autorskiemu - rokiem przełomowym. Nigdy jeszcze nie pojawiło się w sprzedaży tyle nowych tytułów na komputery szesnastobitowe, w tym również gier przygotowanych w całości przez krajowe firmy. Spodziewamy się, że trend ten będzie coraz wyraźniejszy i oryginalne gry będą się pojawiać coraz częściej.

Aby promować polski wkład w produkcję i wydawanie gier, postanowiliśmy zorganizować pierwszą edycję ogólnopolskiego konkursu na najlepszą grę komputerową roku. Mamy nadzieję, że konkurs ten stanie się w przyszłości trwałym elementem naszego rynku.

Tekst ten prosimy traktować jak formalne zaproszenie do wzięcia udziału w konkursie. Wprawdzie jury dołoży wszelkich starań, by dotrzeć do jak największej liczby firm i wydanych tytułów, jednak współpraca producentów ułatwi nam zadanie. Prosimy o nadesłanie egzemplarzy gier, które chcielibyście Państwo zgłosić do konkursu.

Prośba ta podyktowana jest chęcią oceny nie tylko gry samej w sobie, ale również sposobu jej wydania - instrukcji i opakowania. Część gier, które dostawaliśmy w ciągu roku, była w wersjach nieostatecznych, różniących się od tego, co później znalazło się w sklepach.

REGULAMIN KONKURSU NA NAJLEPSZĄ GRĘ ROKU (PROJEKT)

1. Konkurs jest organizowany przez redakcję Top Secret, która powołuje członków jury.
2. Wyniki konkursu ogłaszane są w grudniowym numerze Top Secret.
3. Konkurs prowadzony jest w trzech kategoriach:
 - a. najlepsza oryginalna polska gra na komputery 16-bitowe
 - b. najlepsza oryginalna polska gra na komputery 8-bitowe
 - c. najlepiej wydana gra zachodnia

ad. a - w grę wchodzi wyłącznie gry napisane w Polsce, przez polskich programistów i wydane w Polsce przez polskie firmy. Gry napisane w Polsce a wydane na zachodzie przez obce firmy nie będą rozpatrywane w tej kategorii, chyba że zostaną wydane równoległe na naszym rynku, choćby w wersji shareware - ważne jest, by dokumentacja i komunikaty w grze były polskie, a gra nie ustępowała w istotny sposób możliwościami swojej wersji w pełni komercyjnej.

ad. b - podobnie jak w punkcie a.

ad. c - w grę wchodzi wszelkie gry sprzedawane w Polsce z polską instrukcją, zarówno te spolszczone (jak Syndicate) jak i te nie spolszczone (jak Strike Commander). Ocenie podlega przede wszystkim sposób spolszczenia gry i jakość instrukcji, a nie sama gra jako taka.

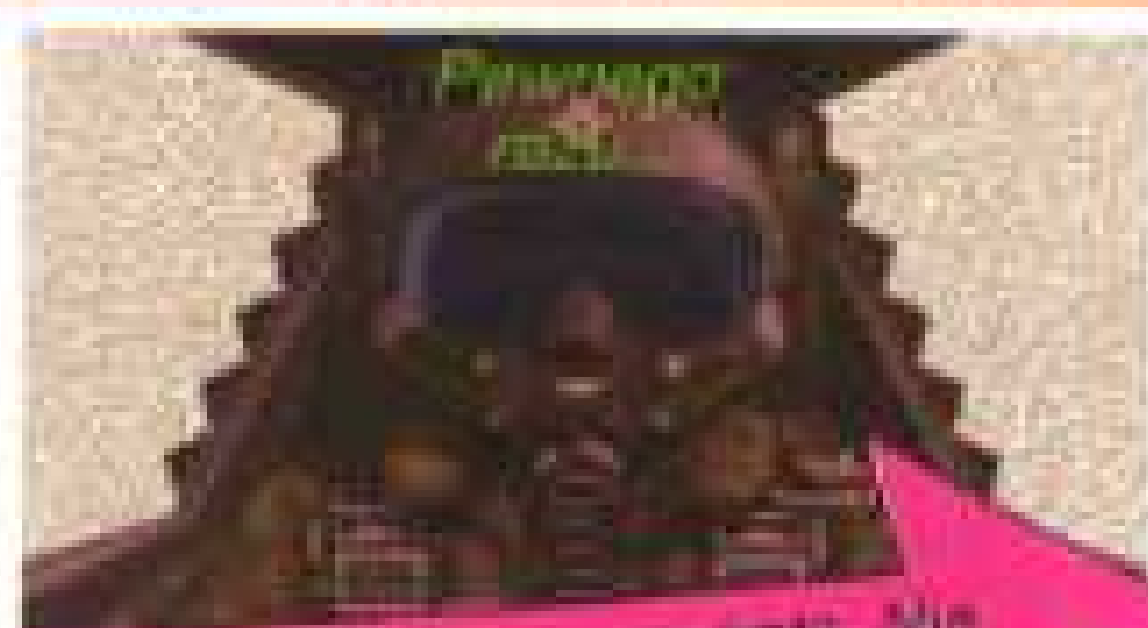
Komputery różnych typów (Amiga, PC itd.) na razie nie będą rozróżniane - dopóki nie pojawi się szersza oferta, w tej chwili bowiem w niektórych kategoriach startowałyby po jednym, dwa tytuły.

Kategorie w których wręczane są nagrody mogą w przyszłych latach ulegać zmianie, w zależności od sytuacji na rynku (CD, konsole).
4. W konkursie mogą wziąć udział wszystkie gry, które pojawiły się w danym roku na polskim rynku u legalnych dystrybutorów. Reguła ta może nie obowiązywać w przypadku gier, których premiera odbyła się za późno na to, by można było je rozpatrzeć w danym roku, w takim przypadku gra przechodzi do puli następnego roku. Organizatorzy dołożą wszelkich starań, by dotrzeć do wszystkich nowych tytułów, jednak jedynym pewnym sposobem wprowadzenia gry do konkursu jest jej nadesłanie do końca listopada na adres redakcji Top Secret.
5. Ocenie podlegać będą: "grywalność", grafika, muzyka i efekty dźwiękowe, sposób i jakość wydania gry i dokumentacji oraz stosunek jakości gry do jej ceny.
6. Jury zastrzega sobie prawo przyznania wyróżnień specjalnych za szczególnie osiągnięcia w dziedzinie dźwięku, grafiki, sztucznej inteligencji, technik generowania obrazu itd.

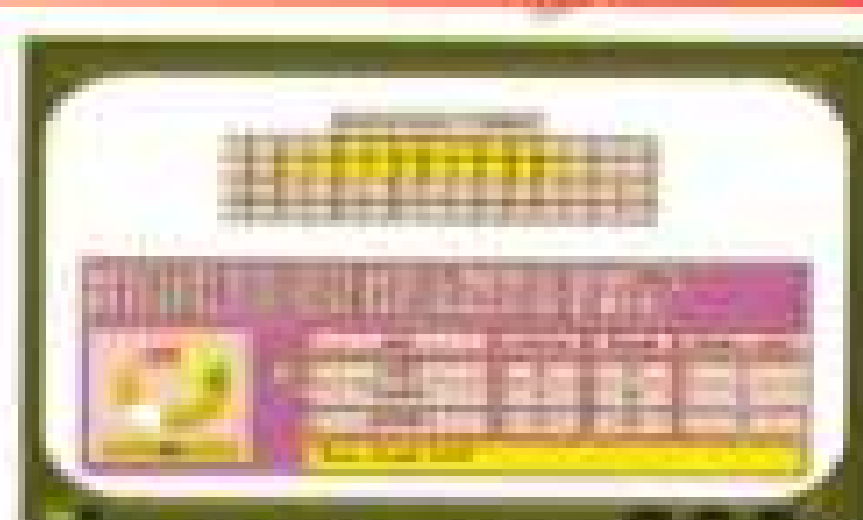
Redakcja

Z ŻYCIA SZAREGO CZYTELNIKA TOP SECRET'OWEGO

Design by: Filip Zakrzewski ZYZZ



Nuda widać z każdego kąta. Nie potrafiły mnie rozważyć gry w wirtualnej rzeczywistości...



...ani turkot "Koła fortuny".



Nagle wpadł mi do głowy wspierany pomysły. Przecież mogę poczytać TOP SECRET!

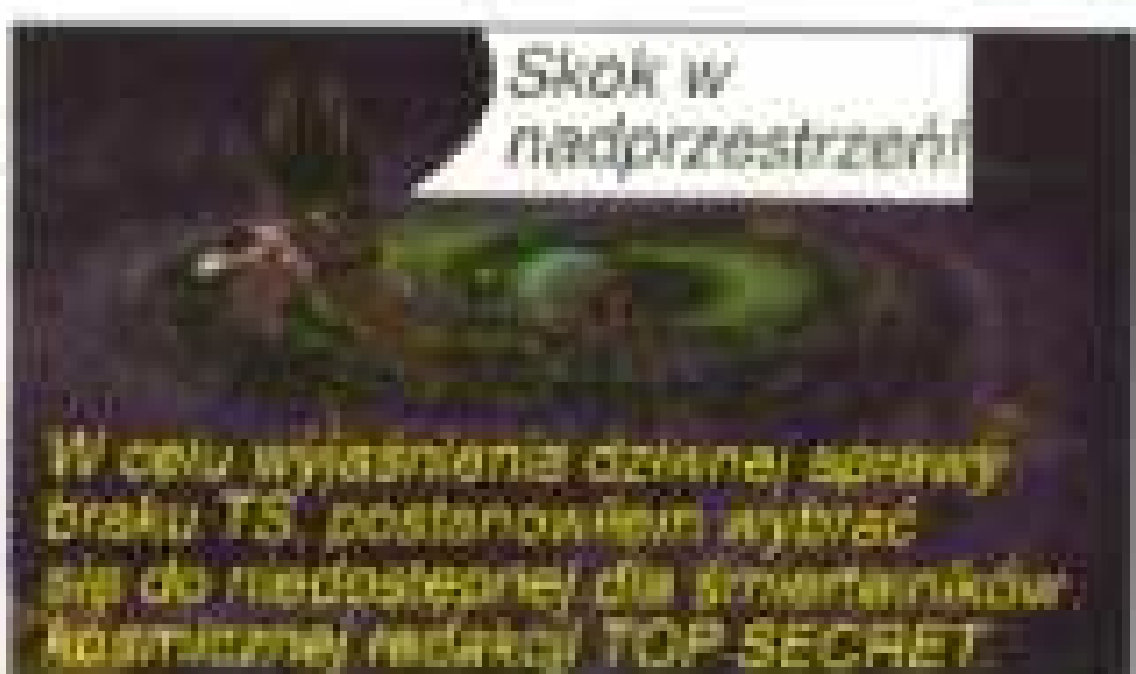


Wybiegliam więc z domu w poszukiwaniu ulubionego pierniczka, które powinno być już w sprzedaży.

Pech jednak chciał (a może to nie pech?), że w żadnym kiosku w mieście go nie było...



TOP SECRETU już nie ma!



Skok w nadprzestrzeń! W celu wyjaśnienia dziwnej sprawy braku TS, postanowiłem wybrać się do niedostępnej dla śmiertelników kłamiwej redakcji TOP SECRET.



Kusił tylko NASTĘPNE! Ale to nie było zwykłe pierniczko, podobawo zachęcał mnie do czytania pierni X



Ja jednak byłem już zdecydowany. Grzecznie podziękowałem tym zbyt natrętnym reporterom.



W końcu po długiej i niebezpiecznej wyprawie osiągnąłem cel. Byłem tak zmęczony, że z trudem dowlókłem się do sekretariatu Naczelnego.



Ten uściśnął mi ręce i powiedział: Plan ZYZZ? Od czasu jak wygrał ten konkurs na komiks nakład TS wzrósł 10x i tak nie wystarczy go dla wszystkich. Gratulujemy i czekamy na następną dziesiątę.

THE END

To długa historia, ale my mamy czas i miejsce. Zaczniemy od początku, czyli od pierwszej przygody w świecie gier ISHAR. Zatytułowana została "Crystals of Arborea", w niej to Jarel, książę elfów wystąpił wyprawę po magiczne kryształy, które mogłyby pomóc w stawieniu oporu nadciągającej mrocznej potęgze Morgotha. Z pomocą naszej wiecznie uśmiechniętej drużyny udało się szczęśliwie pokonać ciemne moce i zabić Morgotha. Arborea znowu była wolna i spokojna.

W ten sposób Jarel stał się władcą całej krainy. Jak przystało na monopolistę nazwał swoją firmę (przepraszam, krainę) Kendoria. Pod jego rządami działało się dostatnio i bez wojen, niestety nic co piękne nie trwa

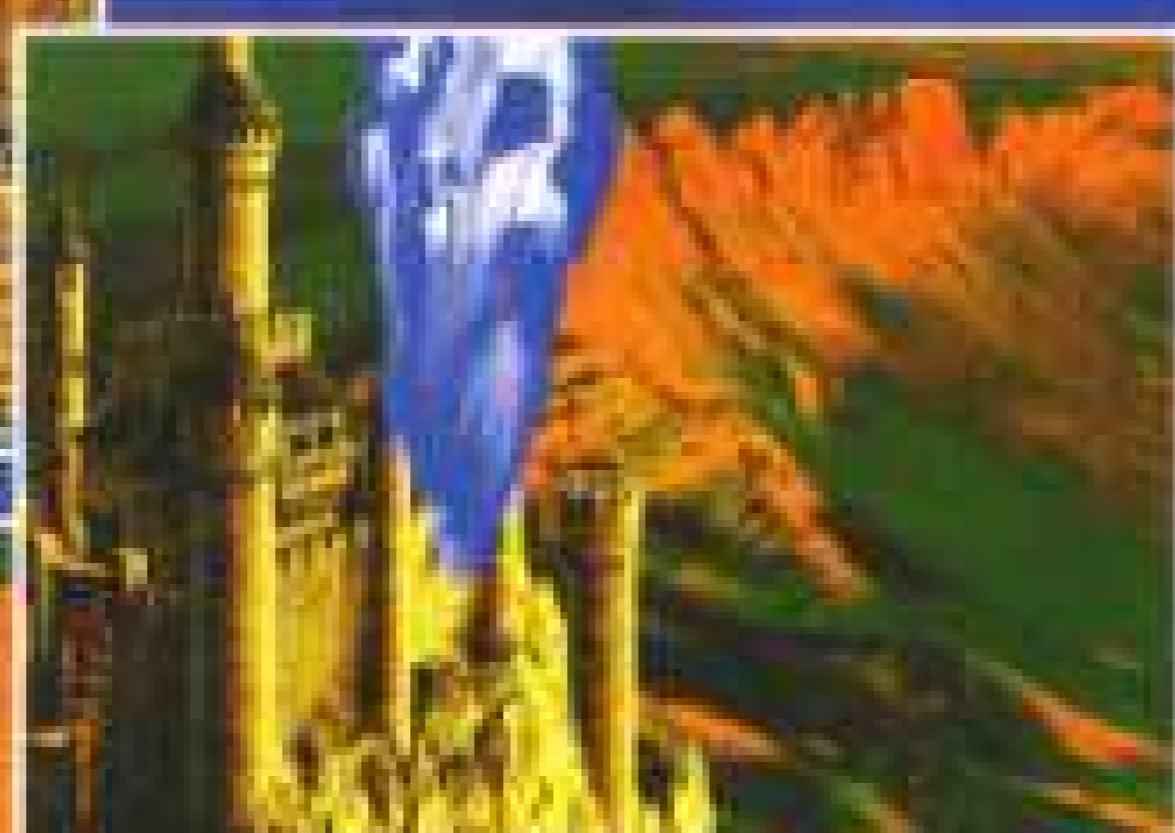
wiecznie. I tak pewnego jesienno-wieczoru (padał wtedy rześisty deszcz) Jarel umarł, a wraz z nim bezpieczeństwo i pokój w krainie.

Druga przygoda ISHAR: Legend of Fortress opowiada nam o grupie (ciągle tej samej) śmiałków przemierzających tereny Kendorii w poszukiwaniu mitycznego zamku Ishar (w języku elfów oznacza: nieznaną). Zamek ten należy do Krogha, demonicznego potomka Morgotha i Morgull, którego jedynym marzeniem jest spętanie całej populacji Kendorii w kajdanach niewolnictwa - oczywiście wszystko pod jego władzą. Nasi nieustraszeni bohaterzy odnaleźli w końcu tajemniczy zamek Ishar, dotarli do samego Krogha i zrobili z niego ścierwo, ot i dobrzy bohaterzy...

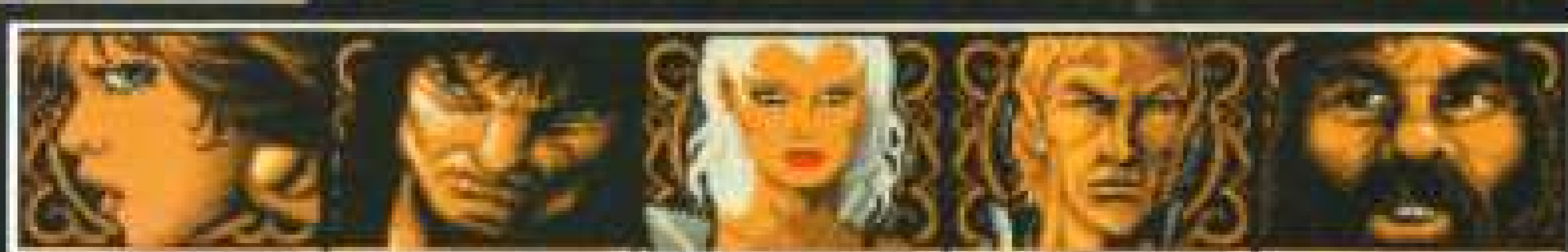
Sity chaosu kolejny już raz zostały przepędzone ze spokojnej Kendorii, ale niestety nie na długo. W czasach pokoju przybyło wielu ludzi, miasto się rozrosło i zmieniło nazwę na Wyspę Zecha. Wraz z rozwojem miasta, jak muchy do lepu zaczęli przybywać źli ludzie. Wśród nich przybył kapitan chaosu Shandar. Nauczony doświadczeniem poprzednich złych charakterów, gościu wykonywał, że zafundnie krainę w sposób podchwytliwy, rozprowadzając halucynogenne napoje. W ten sposób stał się bogaty i potężny, i wkrótce pod

jego kontrolą znalazło się prawie całe miasto. Gdy przyłączyło się do niego wielu ludzi (wielu nieświadomie), przyszedł czas aby stworzyć drugi zamek: zamek Ishar. W tym momencie rozpoczęła się trzecia przygoda zatytułowana ISHAR II: Messengers of Doom. Znowu drużyna naszych śmiałków musiała wyciągnąć z szuflad swoje lekko przyrdzewiałe miecze i ruszyć na walkę ze złym. Z pomocą bliźniaków Grimza i Grimla, udało im się wyrwać Wyspę Zecha ze szponów wrednego Shandara - po prostu go zabili. Od tego też czasu nazwa miasta została kolejny już raz zmieniona na KOREN BAHNIR. Wszyscy się cieszyli z zabicia Shandara, ale nie wiedzieli, że zabili tylko jego cielesną powłokę, natomiast jego ciało astralne nadal krążyło nad nimi przygotowując się do powrotu...

Tak, zanim drużyna śmiałków dotarła do złego kapłana, ten przygotował sobie tzw. plan przetrwania. I gdy go chłopaki odłączyli od ciała, celnym cięciem miecza, przeskoczył sobie do wcześniej przygotowanego planu i uśmiechając się szyderczo rozpoczął przygotowania powrotu. Długo się zastanawiał nad ciałem w jakie wróci, aż w końcu zdecydował się na coś naprawdę smakowitego - gigantycznego smoka Wohrtaxa. Smok ten to żyjąca legenda. Żyje już ponad 2000 lat, jest je-



Ishar III



dynym który przetrwał z rasy wielkich czarnych smoków; na dodatek jest nieśmiertelny - no i co Wy na to?

Shandar ma jak na razie pewien drobny problem. Aby mógł wejść w ciało Wohrtaxa, musi być spełniony pewien warunek: na jednej linii muszą się ustawić dwa księżycy, słońce i planeta Ishar. Trzeba mu przeszkodzić, a jako że raczej nie masz wpływu na mechanikę ciał niebieskich, kierując drużyną śmiatłków (tych co zwykle) musisz zabić smoka zanim dojdzie do tego wydarzenia astronomiczno - magicznego. Czas będzie Cię popędzał, ale to też dzięki niemu, a w zasadzie bramom czasu będziesz mógł podróżować po krainach, które istniały wcześniej. I właśnie w tych krainach odnajdziesz pomocne w pokonaniu smoka rzeczy. Pamiętaj, walczysz po stronie dobra, więc niekoniecznie musisz zwyciężyć. ...

JAK TO PRZEJŚĆ. ...

Porozmawiaj z tajemniczym gościem, który stoi naprzeciw. Wskaże Ci na mapie miejsce gdzie odnajdziecie astrologa Typhusa Mernith - w jego obserwatorium. Zanim do niego dotrzesz kup butelkę napoju wyskokowego (the liquor) . Obserwatorium Typhusa znajduje się wewnątrz tzw. miasta wyższego (to tutaj jest dwór i sfery wyższe) . Aby wejść tam należy kupić talizman - przepustkę za 4000 sztuk złota. Gdy już dotrzesz do Typhusa daj mu napój, a w zamian otrzymasz karty oraz miejsce gdzie spotkasz ojca Modiusa. On to wskaże Ci miejsce, gdzie znajdują się pierwsze wrota czasu.

Na miejscu okaże się, że dom jest zamknięty, ale pod drzwiami leży zwój papieru. Podnieś go i przeczytaj. Pójdź do wspomnianej oberży (na północ od domu) i pogadaj z Erkhem Moltusem. Postaw mu obiad, a wyjawl Ci swoje powiązania z Modiusem po czym Cię do niego zaprowadzi. Wewnątrz nie da się wygonić z domu, ale pokaż karty, które dał Ci astrolog. Krótki wykład z bramologii stosowanej i już możesz skoczyć w otchłań czasu i przenieść się gdzieś. ...

... do dżungli. Po drugiej stronie bramy czasu okazuje się, że wszystko wokół jest zalesione. Pamiętaj, że poruszanie się po lesie wymaga wyczucia kierunku. Tu nie ma mapy jak w mieście, tu trzeba chodzić na zrytm. Najpierw ruszaj na wschód, aż dotrzesz do przejścia, które tarasuje znudzony niedźwiedź. Możesz go zabić, ale nie musisz. Teraz zwróć swoje duże palce u nóg na południe i ruszaj do oporu w tym kierunku. Gdy drogę zatarasują Ci krzaki nie do przejścia, czas na machnięcie ciała w kierunku wschodnim. Teraz należy skupić uwagę i wyszukać po drodze borsuka ze zwojem w łapce. Nie zabijając biednego borsuka wróć do bramy, a przez nią do Modiusa. Daj zwój zacnemu magowi, aby po krótkiej chwili otrzymać klucz do domu, którego pozycja zostanie oznaczona na mapie miasta. We wspomnianym domu odszukaj magiczną butelkę i zawieszki. Idź teraz do ekskluzywnej knajpy (na południe od teatru) i z zawieszka na szyi pogadaj z ludźmi. Powinieneś dzięki temu otrzymać proszek (Klonia powder) . Pozostałe wymienione przez Modiusa składniki należy dokupić w sklepie. Gdy będziesz miał już wszystkie potrzebne rzeczy, udaj się do biednego borsuka (przez tę samą bramę) i daj mu napój. W zamian za pomoc czaownik zamieniony w borsuka da Ci przedmiot.

Wejźdź do teatru po godzinie 7 wieczorem. Pogadaj z Gulnarem, daj mu przedmiot od bor-

suka. Teraz czekaj na ukazanie się drugiej bramy o godzinie 2 rano, po czym bez chwili zastanowienia przeleż przez nią.

W dżungli (zdziwiony?) udaj się w kierunku południowo - wschodnim. Po drodze powinienes natknąć się na plemię z szefem. Bądź sobą, zabij szefa, po czym odszukaj kryształ na południowym - zachodzie i wróć przez bramę do miasta.

Udaj się do biblioteki i wróć przez bramę w teatrze do dżungli. Najpierw maszeruj w kierunku wschodnim, później zmień go na południowy, a wszystko po to aby odnaleźć kawałek meteora w ślepym zaułku. Czas wracać do miasta!

Odszukaj ogród w bogatszej części miasta. Tutaj też zlokalizuj miejsce spoczynku meteorytu, w którym brakuje kawałka. Tak, Ty go masz w kieszeni! Nie omieszkać umieścić go w wyszczerbionym miejscu. Po tych karkołomnych wyczynach ukaza się już trzecie wrota czasu. Chyba powinienes je wykorzystać przechodząc przez nie.

W górach wiedziony instynktem i wyczuciem sytuacji odszukaj generator zdarzeń (jest gdzieś w kierunku północno - zachodnim) . Umieść w nim kryształ i czym prędzej "drałuj" do miasta - przez bramę, ma się rozumieć.

Podczas wycieczki po mieście, warto abyś skierował swoje zainteresowanie na jego północno - zachodnią część, w której pojawiła się kolejna już brama czasu. Dobrze, byś przeszedł przez nią przed 12, ale jeśli ci się nie udało - no cóż, nie każdy musi wygrać. ...





W podziemiach głównym zadaniem jest uratowanie uwiecznionej (z pewnością wziętej gwałtem) księżniczki. Miejscem jej niemiłego spoczynku jest sala z lawą. Musisz przetączyć trzy pale, aby klatka zjechała na odpowiednią wysokość. Przyjmij pomoc księżniczki i całując ją dla osłody wróć do miasta - tak, tak, używając bramy.

Przejdź się do najbliższej karczmy i wynajmij sypialnię. Zapadnij w sen i w trakcie odpoczynku przekazane Ci zostaną, przez bratnią duszę, informacje na temat miejsca, w które musisz się udać. Obudź się i ruszaj do domu zaznaczonego na mapie. Z przodu domu, w fontannie znajdziesz klucz niewłaściwie wręcz pasujący do zamka. Wejdź do środka i zabierz pięć uniformów strażników. Przebrany, możesz wejść do pałacu. Gdy spotkasz Zoltara, zdejmij helm, a otrzymasz pomoc. Wróć do lasu. Tutaj Zoltar i Thina opuszczą Cię, ale nie płacz, jeszcze się z nimi spotkasz. Wróć do miasta, do Modiusa. Nalegaj, nalegaj, aż otrzymasz od niego drugi kryształ.

Pamiętasz generator w górach? Skoro tak, to zanieś tam drugi kryształ i zaraz wróć do miasta. Znowu wejdź przez bramę w góry, na północy odszukaj tajemniczy pas. No to teraz do miasta (włem, wiem... jak Żyd w pustym sklepie).

Wejdź do lasu z pasem na biodrach. Ruszaj na wschód, a później na południe, gdzie powinieneś natknąć się na chatę syna Zoltara i jego żony. Pogadaj z nim, a da Ci klucz. Dziwna, ale okazuje się, że jego żona potrafi chronić przed smoczym ogniem - chyba warto ją doko-

optować do drużyny. Wróć do miasta.

Idź do drzwi, które prowadzą do podziemi. Przejdź przez nie po 12. Teraz już tylko odszukaj pana smoka i nie daruj mu, aż zdechnie.

To już wszystko, ciekawe co nowego przytrafi się naszej milej drużynie w przyszłości?

TECHNICZNE PODEJŚCIE DO GRY, BLE. ..

Szkoda, że nie wystarczy tylko historia przygód i sposób przejścia, ale trzeba czasami jeszcze spojrzeć na grę jako na produkt. Tak, produkt, a w zasadzie cacko programistów z firmy Silmarils. Włożyli oni kawał dobrej roboty, w to aby ich gry RPG (z serii ISHAR) były oryginalne. Na czym ta ich inność polega? Ano na tym, że świat w jakim się poruszamy żyje własnym życiem. Tutaj postacie drugoplanowe pytają nas o drogę, zachęcają do zwiedzania bogatej części miasta. Można wykonywać różnego rodzaju zadania, handlować, rozpijać się po gospodach, spać, jeść, podrywać panienki lekkich obyczajów, wszystko to co w tzw. RPG prawdziwych (nie na komputerze) można spotkać. Poza tym mamy dosyć realistyczną grafikę terenu po jakim się poruszamy, zawartą w stosunkowo małej ilości miejsca (5MB zajmuje cała gra, czyż to nie pięknie!). Oczywiście donaszej dyspozycji oddany zostaje cały warsztat tworzenia postaci, ale możemy także grać postaciami z poprzednich części Isharów. Zasadnicza część programu w zasadzie nie uległa zmianie, i bardzo dobrze, aczkolwiek wsta-

wiono kilka ulepszeń - głównie graficznych. Rozbudowana została magia: mamy możliwość tworzenia napojów magicznych z przepisów zawartych w instrukcji; dodatkowo czary podzielone zostały na trzy grupy. Pierwsza z nich to grupa czarów defensywnych (12 różnych). Druga to czary ofensywne (także 12). Trzecia to czary specyficzne (jest ich 8), należą do nich np.: zatrucie, magiczny klucz, teleportacja itp.

Aby uniknąć późniejszych problemów z "odszukiwaniem" składu poszczególnych napojów magicznych, pozwolę sobie przytoczyć krótką ściągawkę dla graczy.

MAGICZNE PRZEPISY

"Bulkał"
lub anty-paraliżowy
- jedna doza salamander oil
- jedna doza gargoyle claws

"Schloumz"
lub regeneracja fizyczna

ISHAR III

SILMARILS '94

AMIGA (1 MB), PC

- jedna doza salamander oil
- jedna doza dried mistletoe
- dwie dozy gargoyle claws

"Ghoslam"
lub regeneracja psychiczna
- jedna doza salamander oil
- jedna doza dried mistletoe
- jedna doza rat brain

"Clopatos"
lub nietykliwość
- jedna doza salamander oil
- jedna doza dried mistletoe
- jedna doza rat brain
- jedna doza gargoyle claws

I to już naprawdę wszystko!

koniec
lub **EMILUS**



TOP SECRET



W poprzednim numerze mogliście przeczytać o grze cyberpunk 2020, jednej z wielu gier konwencji Dark Future. Teraz także będziecie mieli okazję zapoznać się z grą cyberpunkową, choć nieco innej natury, bowiem łączącą w sobie elementy zarówno cyberpunka, jak i fantasy. Chodzi mi oczywiście o grę *Shadowrun*, wydaną przez firmę **FASA Corporation** już ładnych parę lat temu.

centom gier ciężko jest uciec, *Shadowrun* należałoby uznać za dość niekonwencjonalny system. Wydawnictwo Fasa bije nas po oczach sloganem – *World of Shadowrun: where Man meets Magic & Machines!* (Świat Shadowrunu: tam człowiek styka się z magią i maszyną). Slogan z racji swego założenia musi być sloganem, a że ten mówi prawdę, to inna sprawa. Rzeczywiście, w tym świecie istnieje magia, istnieje magiczne przedmioty i sztuki (które na przykład wykupują na giełdach co lepsze akcje). Wydawałoby się z początku, że połączenie obrazu rzeczywistości silnie techniczycowanej z wizerunkiem świata rodem z literatury fantasy, czyli dwóch skrajnych i przeciwstawnych sobie nurtów jest absolutnie niemożliwe, a jeżeli już coś takiego znajdzie, efektem będzie twór chory, zdegenerowana hybryda, w niczym nie oddająca piękna swych rodziców. Tak przynajmniej zawsze uważałem, dopóki nie wpadł mi w ręce podręcznik *Shadowrun*. Tu bowiem elementy te ściśle ze sobą współgrają, harmonizują wręcz i uzupełniają. Magia jest raczej spokojna i stonowana, reprezentowana głównie przez indiańskich szamanów. Nie ma zabójczych laserów, statków kosmicznych i superpancezy, a Uzi wciąż jest nadzwyczaj skuteczny. Po prostu ma się wrażenie, że magia istniała od zawsze, kryjąc się w cieniu nauki i dopiero w swoim czasie pokazując światu swe tajemnicze oblicze. Tak dobrze zgrała się z dem otaczającej wszystkich ponurą rzeczywistością, że każdy zdążył się już do niej przyzwyczaić, jak do widzialnych czasem nocą spadających gwiazd, czy hipnozy.

To, co w RPG należy do kwestii najważniejszej, tyczy się mechaniki gry. I tu chciałbym się na chwilę zatrzymać, jako że prezentowane w *Shadowrun* rozwiązanie tego problemu wydaje mi się wyczerpująco rewelacyjne. Cały system opiera się jedynie o kostki sześciokątne i jest nad wyraz prosty. Jest to niezwykle ważne dla gry, w której walkę prowadził się głównie za pomocą broni palnej i to wszelkiego, dostępnego typu, od rewolweru poczynając, na działko samobójcze i wyrzutni rakiet kończąc. Uważam, że już tylko pod tym względem *Shadowrun* wyprzedza wszystkie inne gry cyberpunkowe. Doskonale poradziło sobie z zawiłą strukturą cyberprzestrzeni (rzeczywistości wirtualnej), wprowadzając może trochę skomplikowane, za to dość wiernie oddające ten klimat zasady korzystania z Matrycy. Wprowadzono też specjalny współczynnik, tzw. Esencję, która wyznacza stopień możliwej cyborgizacji, i bardzo dobrze, w przeciwnym razie wszyscy gracze chodziliby tak napakowani wszelkiego rodzaju cyberwszczepami, że przypominaliby raczej roboty niż żywe istoty. Każdy bohater ma też równą Wytrzymałość, każdego jest równie łatwo zabić – co nie w każdym systemie zostało potraktowane tak realistycznie. Żadnych wskrzeszeń rzecz jasna nie ma, można liczyć jedynie na wysokiej klasy obsługę medyczną, na którą zresztą rzadko kogo

stać. Życie Shadowrunnera jest szybkie i krótkie. Akcje dywersyjne, szantaże, napaści, rabunki i gwałty, intryki polityczne i kupa kasy, która wydaje się jeszcze szybciej, niż się zdobywa. Ciągła walka, alocja, pośleg i ucieczka, same emocje. Możesz skończyć z wyrudkiem potrzebnego dożywca w więzieniu, z którego nie ma ucieczki (patrz filmy: *The Fortress* – Forteca z Christoperem Lambertem lub *The Wolflock* – Obrzuca z Rutgerem Hauserem), albo jako materiał genetyczny, jeśli narazisz się bojówkom którejś z korporacji. Uważaj, czy przypadkiem Yakuza nie mają cię na oku! Jeśli tak – masz pecha, od razu możesz zacząć kopać sobie grób.

Na koniec warto nieco wspomnieć o samym wydaniu gry. System posiada całą masę dodatków, z których na największą uwagę zasługują niezwykle szczegółowo dopracowane opisy różnych części świata. Dzięki temu gracze mogą wybrać sobie takie miejsce na ziemi, jakże najlepiej im odpowiada. Choć we wszystkich grach fabularnych szata i oprawa graficzna jest niezwykle bogata i piękna, *Shadowrun* zasługuje pod tym względem na prawdziwe uznanie. Swoistą ciekawostką są kolorowe, pełnoszronkowe reklamy firm, produktów i usług wprost ze świata gry. Także komputerowe grafiki przedstawiające wnętrza Matrycy, czyli rzeczywistości wirtualnej są perfekcyjnie wykonane i po prostu wymiennie.

Szczęśliwym posiadaczom *Shadowrun* gratuluję wyboru, innym zapraszam do **Klubu RPG Magii i Miecza**, gdzie będą sobie mogli w to zagrać. Wszystkim fanatykom gier cyberpunkowych i Dark Future polecam ówczesny – cyberpunkowy numer **Magii i Miecza**, który już wkrótce powtórnie się ukazać.

Rafał Gulecki



WHERE MAN MEETS MAGIC AND MACHINES

Nie zamierzam się specjalnie rozpisywać na temat świata, w którym toczy się gra, jest on bowiem bardzo podobny do tego, który opisał mój kolega w ostatnim **Top Sekret**. Podobnie jak tam, świat *Shadowrun* przedstawia Ziemię w 2053 roku. W ciągu niecałych sześćdziesięciu lat, jakie nas od tego czasu dzieli, wydarzyło się bardzo wiele interesujących rzeczy, z których do najciekawszych niewątpliwie należy Genetyczna Ekspresja. W jej wyniku powstałi Przebudzeni, jak nazwano wszystkich elfów, krasnoludów, trolli i orków, którzy narodziłi się z licznych mutacji genetycznych, których zresztą nigdy nie wyjaśniono. Warto też wspomnieć o wielkiej wojnie, jaką stoczyli Indianie z rządem Stanów Zjednoczonych, a w wyniku której nastąpił wybuch czterech największych wulkanów. Poza tymi „drobnymi” incydentami, wszystko przebiegało dość tendencyjnie: stworzono ogólnoswiatową sieć komputerową, przestrzeń wirtualna stała się prawdą powszechną, człowiek zaczął ulepszać metodą licznych wszczepów cybernetycznych, a całym światem zaczęły rządzić megakorporacje. Ogólnie przyjętą jednostką monetarną są nowe yeny (banki japońskie są pewniejsze nawet od szwajcarskich!), zaś system płatniczy opiera się o personalne mikrochipowe karty kredytowe – coś w rodzaju „dłuzcy” z powieści Janusza Zajilla pt. *Linia Inferior*.

Jako że konwencja cyberpunkowa stworzyła już pewien stereotyp, od którego produ-



Heimdall 2

rozwiązanie



Nie tak dawno, bo zaledwie dwa numery temu (TS 8/29), ukazał się artykuł poruszający dogłębnie tytułową grę HEIMDALL II. Autor tego opisu, głównie, zawarł swoje wrażenia dotyczące wykonania gry, scenariusza oraz w części szczerzej podał jak grę przejść. Wiemy to z autopsji jak i od Was samych, drodzy Czytelnicy, że nie było to satysfakcjonujące. Tak więc teraz, bez wdawania się w zbędne spiewki, podamy pełne rozwiązanie gry pozwalające każdemu, nawet najodporniejszemu, dobrać do końca.

Igrzyska czas zacząć, czyli puszczajcie ogary w las, niech sobie byki posażają...



SALA ŚWIATÓW

Podnieś broń miotającą, rozejrzyj się wokół i wejdź w portal prowadzący do Mitgardu.

WIOSKA RURIK-a

Podnieś kamień runiczny. Strzel z łuku w żółty obelisk, po czym spokojnie przemaszeruj mostem na drugą stronę. Strażnik nie jest zbyt gadatliwy, tak więc zostaw go w spokoju i zeskocz z drugiego końca końca wysepki. Tutaj znajdziesz wejście do jaskini. Idąc nią dalej (po drodze unikaj wszystkiego co się rusza) odnajdziesz wyjście prowadzące do pomostu z łodzią. Łódź to wspaniały środek transportu, którym dopłyniesz do wioski. Po opuszczeniu drewnianej łajby skieruj się do prawej chaty,

skąd weź kamień runiczny. Idąc dalej odszukasz pudełko z czerwonym znakiem. Otwarcie go pozwoli Ci na zabranie diadem. Szybki powrót do łodzi skąd powinniś pożeglować do wioski Eadricka.

WIOSKA EADRICKA

Schodami na górę, przejdź jaskinię. Skieruj się do chaty na lewo. Zabierz kamień runiczny, spacer na prawo, po schodach na górę i dalej do sali tronowej. Tutaj przekaz królowi radośnie wcześniej znaleziony diadem w zamian za co otrzymasz list. Musisz wrócić do wioski Rurika, ale miejsce interesujące Cię znajduje się dalej; na lewo od miejsca gdzie znalazłeś diadem. Wejdź do chaty, gdzie rezyduje konkurencyjny król i w zamian za list i dobre słowo otrzymasz przepustkę do Pałacu. Łodzią popłyni do chaty rybaka.

CHATA RYBAKA I ŚWIĄTYNIA LOKI'EGO

Zejdź na dół, skąd zabierz kamień runiczny i uwolnij zamkniętego w kredensie rybaka. W dowód wdzięczności ofiaruje Ci on święty symbol i propozycję nie do odrzucenia: uratowania jego córki. Łodzią popłyni do świątyni Loki'ego. Zależnie od płci wejdź w odpowiedni portal (HEIMDALL - niebieski, VALKYRIE - czerwony). Dośstaniesz się na półkę. Przez drzwi, po schodach na górę i zno-

woj. Przez pokój do schodów, na dół. Skocz w otchłań - winda Cię zatrzyma. Na górę do kolejnej sekcji schodów, gdzie odszukaj talizman. Wróć do Sali Światów i skieruj swoje dostojne kroki w bramę na lewo.

PALAC

Z pomocą wcześniej otrzymanej przepustki dostaniesz się do środka. Pogadaj z królem. Wielmoża opowie Ci o smutnym zniknięciu jego syna i brata. Wróć do poprzedniej komnaty i skręć w prawo. Na górce pogadaj z panienką, po czym wróć do środkowej komnaty. Tam wykonaj obrót na pięcie w lewo i jazda do obrazu. Specyficzne określenie wartości obrazu (szluchnij obraz) otworzy Ci tajne przejście do sypialni króla. Z tyłu łóżka znajduje się podwyższenie - wojskane, ukaże sygnet. Pierścień pokaż strażnikowi w sali na lewo od komnaty centralnej. Teraz zejdź na dół do podziemi, gdzie pokonawszy Hackrata będziesz mógł porozmawiać z więźniami. Na górę i w prawe drzwi. Tutaj wstrzel strzały w trzy otwory, co umożliwi Ci przejście drzwi. Za nimi odnajdziesz upragnioną pierwszą część amuletu. Możesz już wrócić do Sali Światów.

ZAMEK KRANOLUDZKI

Wejdź w bramę na lewo. Udać się na górę i porozmawiaj z umierającym (no nie!) człowiekiem na dole pobojowiska. Wróć jedną lokację do tyłu i wystrzel strzałę w krąg. Z powrotem do gościa po zbroję. Ze zbroją na sobie ruszaj w lewy górny róg do bramy. Idąc dalej dojdiesz do króla, z którym warto wymienić kilka inteligentnych dźwięków. Zabierz list i kamień runiczny. Możesz już wracać. Czas płynąć do kwatery Gigantów.

KWATERA GIGANTÓW

Pokonując pokój z ławą dojdiesz drzwi. Teraz schodami na górę. Korytarzami (po drodze weź kamień runiczny) do następnych schodów, znowu na górę. Z pewnością odszukasz biurko. Przesuń świecznik, a otrzymasz talizman. Zmywaj się stąd na Wyspę Gigantów.

WYSPA GIGANTÓW

Wylej wodę z butelki na ławę, w wyniku czego otrzymasz dym. Teraz na dół i do mostu (dół - pra-

woj). Przez pokój do schodów, na dół. Skocz w otchłań - winda Cię zatrzyma. Na górę do kolejnej sekcji schodów, gdzie odszukaj talizman. Wróć do Sali Światów i skieruj swoje dostojne kroki w bramę na lewo.

ZAGINIONY KLAN

Obudzisz się w więzieniu. Przesuń chleb pomiędzy kratami. Wejdź do kanałów przez otwór odpływowy. Weź kamień runiczny i "pokikaj" na górę. Za drzwiami pogadaj z królem, który da Ci list do pierwszego króla krasnoludzkiego. Zejdź schodami na prawo od króla i na dole zainteresuj się szkieletem ukrywa on kolejną część amuletu. Wróć do króla i obierz górne drzwi. Idąc przez ognistą salę dojdiesz Sali Światów. Wejdź w bramę na prawo, przejdź przez trzy lokacje i wręcz list królowi. Otrzymasz talizman pozwalający na wejście do drugiej Sali Światów nazwanej Karylyn. Wróć teraz do Sali Światów i wejdź w lewą skrajną bramę.

KARYLYN

Interesującym Cię wejściem jest to najbardziej na lewo. Przejdź przez most, a będziesz mógł opiekować się talizmanem. Idąc dalej natkniesz się na druida. Krótka rozmówka z dziadkiem i można ruszyć prawe - dolne wyjście, aby pożeglować do wioski.

WIOSKA

Nie zadzieraj ze strażnikiem i wejdź w prawe - górne przejście. Za pierwszymi drzwiami w wiosce czeka na Ciebie super - boss, którego należy pozabawić życia; po czym bez najmniejszego skrupowania zabrać Os Blade. Za następnymi drzwiami będzie strażnik - on też nie powinien żyć. Wyjdź i weź kamień runiczny. Powróć do łodzi i popłyni do tajemniczego miejsca. Wejdź na górę. Zabawę z układanką rozpocznij od drugiego ruhu od lewej. A teraz: prawo, góra, góra, lewo, góra, góra, lewo, góra, góra. Dzięki temu wyłączysz pułapki. Weź amulet i wracaj do łodzi skąd płyni do Kwatery Dakta.

KWATERA DAKTA

Weź kamień runiczny i wejdź do jaskini. Zeskocz ze ścieżki, weź



wu przez drzwi - dostaniesz się na następną półkę. Zeskocz z niej i zainteresuj się, co jest za drzwiami. Z pewnością pieniądze i kamień runiczny przydadzą Ci się. Teraz uwolnij panienkę, przy pomocy skoków na platformie, a otrzymasz amulet. Wróć do poprzedniej komnaty skąd zabierz strzały. Wciśnij cegłę na lewo od posągu, co umożliwi Ci zabranie księgi. Po ponownym wciśnięciu cegły pokaże się Ostrze Sigila - zabierz je. Na górę dostaniesz się przy pomocy windy znajdującej się w lewym rogu od posągu,



napój, pokonaj wojownika, po czym wejdź w niszę, skąd nieżywy już wojownik wyszedł. Wcisnij przycisk, a ukążą się schody. Za drzwiami pogadać z czarownikiem. Pokonaj cień, a następnie zabij czarownika. W ten sposób wejdiesz w posiadanie talizmanu do Królestwa Bogów. Wróć do łodzi i pojeżdż do druidycznego gaju. Wejdź do Kerylyn, po czym obierz bramę najbardziej na prawo.

KRÓLESTWO BOGÓW

Po prostu pogadać z Andersem.

BÓG ŚMIERCI

Wejdź w pierwsze drzwi na górze. Pozwól obydwojemu z Twoich charakterów umrzeć poprzez dotknięcie rogów statuy boga śmierci. Jak tylko to się stanie udaj się na górę, gdzie przejdź przez oświetlony otwór. Zabierz: topór, kamień runiczny, koronę oraz symbol z ofiarza.



BÓG SPRAWIEDLIWOŚCI

Włóż koronę na głowę statuy, po czym wejdź do kręgu. Słuchaj, podnieś symbol. Wejdź w drzwi na lewo od tych, w których jesteś.

BÓG POWIETRZA

Wejdź do każdego z teleportów. W trakcie podróży przeszukaj każdą lokację, w której się znajdziesz - znajdziesz kilka przedmiotów. Zanim wejdiesz w teleport środkowy musisz mieć Katar's Helmet i Mirror Shield.



BÓG WOJNY

Zabij dwóch głupków kręcących się po podeście, a pojawi się most. Na jego drugiej stronie znajdziesz symbol. Gości załatwisz z łuku.

BÓG ŚWIATŁA

Zacznij od środkowej strzałki i dalej: góra, lewo, góra, lewo, góra, góra, prawo, góra. Zabierz symbol z ofiarza.

BÓG NATURY

Pogadać z Andersem. Teraz zbierz trzy nasiona (dwa na dół od Andersa i trzecie w lewo - dół od nich) i zasadź je koło Andersa. Weź symbol i wychodź stąd. Dojdź do portalu i tutaj złóż wszystkie sześć symboli. Przejdź przez niego, zabierz kamień runiczny i na górę. Użyj Mirror Shield będąc z przodu strzelającego kamienia. Weź Big Jewel oraz mały czerwony ka-

mień. Wróć do Andersa, aby z nim pogadać. Przemieść swoje ciało do Kerylyn, gdzie wejdź w skrajną lewą bramę. Daj symbol Andersa druidowi. Przejdź przez stworzone przez druida drzwi...

Tu się księga urywa, ale gracze którzy dojdą do tego miejsca nie powinni mieć problemów z zakończeniem. Jeżeli będą to no obź, telefon do nas znać...

EMILUS

Skorpion



Ł Ó D Ź



PROPONUJE



P.T.H. "MATT"
90-302 ŁÓDŹ ul. WIGURY 15
tel. (0-42) 365924
fax 368433
tlx 885770 matt.pl

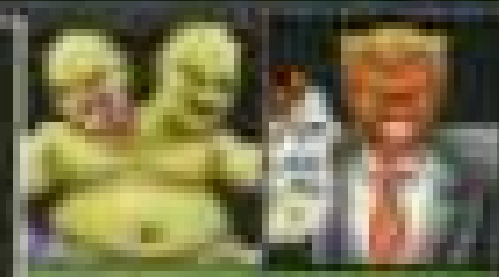
OFERUJE MIĘDZY INNYMI:

- joysticki "Skorpion"
 - joysticki MATT -AF, -ST (z autofire'ni standard)
 - przedłużacze do joysticków 2-6 m
 - przedłużacze do joysticków i myszy 0,1-2 m
 - przedłużacze do joysticków IBM, pistoletów NINTENDO 2 m
 - przewody połączeniowe AMIGA
 - przewody zasilające do komputerów PC
 - "INTERFACE IBM" do joysticków stykowych
 - "INTERFACE NINTENDO" do joysticków stykowych
 - oprogramowanie typu "SHAREWARE"
 - pokrywy na klawiatury
 - filtry na monitory
 - karty dźwiękowe SOUND GALAXY
- oraz inne akcesoria komputerowe

**DLA SKLEPÓW I HURTOWNI
ATRAKCYJNE WARUNKI WSPÓLPRACY**

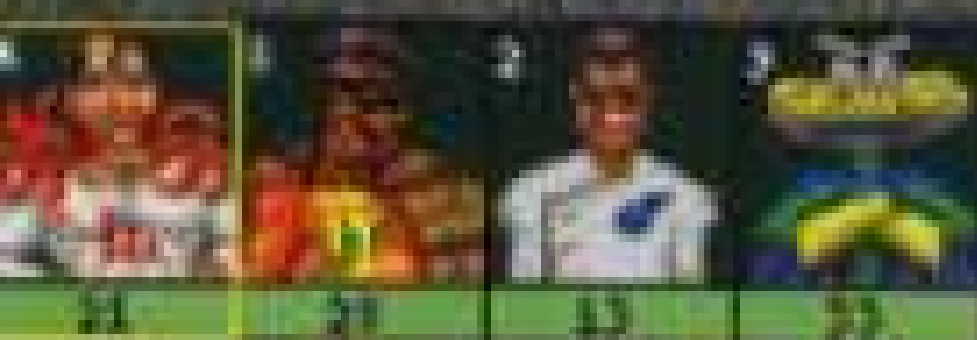
SUPERHERO

League of Hoboken



SYSTEM
HERO
PARTY

During the two-by-four
As Terrible Two receives 22
damage he whines, "The
Crimson Tape hit me!"
Terrible Two goes down!



Metodą na podniesienie swojej pozycji jest wykonywanie map przydzielonych przez Komisarza Lig. Szczegóły kolejnych zadań znajdują się w komputerze Hobokenow, zwanym przesadzliwie Matyldą. Po rozwiązaniu każdego z problemów dostajemy punkty doświadczenia i wspinamy się po szczeblach drabiny kariery. Misje są mało skomplikowane: problemem jest nie "o złotić", ale "jak złotić".

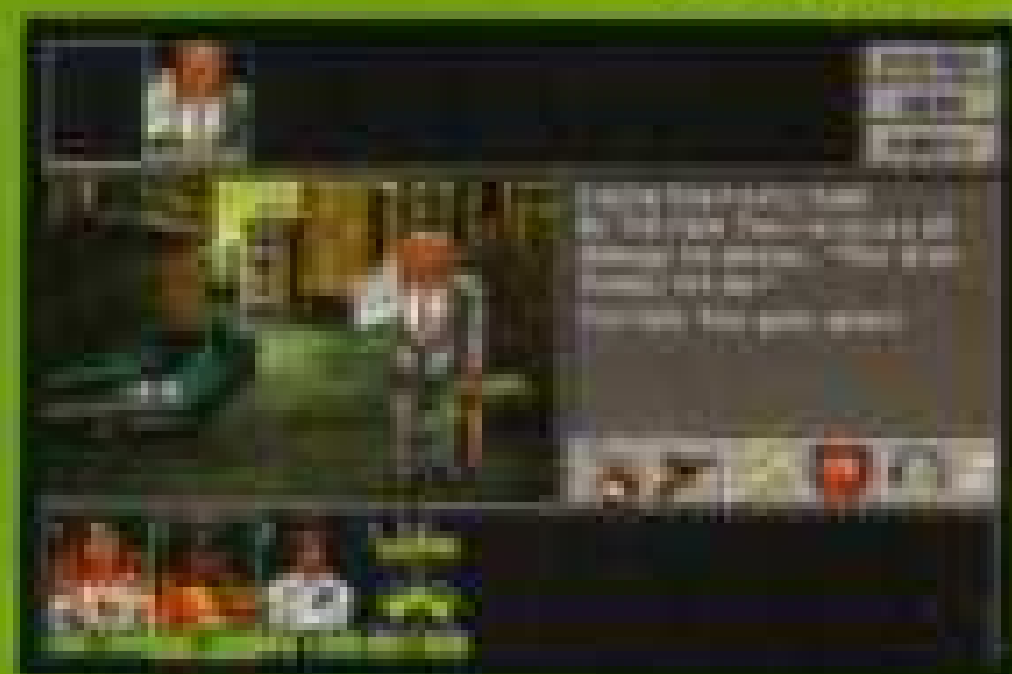
SLH jest hybrydą, mieszanką gry adventure i role-playing. Z boku ekranu widać typowe dla przygódówek (Lucasa) komandy w stylu TAKE, LOOK, ale jest też REST - żywcem wyjęta z RPG. Większość czasu spędzamy na ekranie mapy, widać jej z góry, którą odkrywa się po kawałku (patrz "Dzień II"). Kiedy podczas wędrówki napotkamy stado mutantów, pojawia się ekran walki, gdzie mamy do dyspozycji różnego sortu broń, Superpawę (takie jak np. utykanie zwierząt), balonę oraz

takł, Mr. Dematurat (wiecznie zalany), oraz Jassem Wodogłowym. Problem jednak w tym, że stworzy wystepują z reguły po kilka sztuk na raz, co czyni walkę nieco trudną. Wszak stare przysłowio mówi: "Gdy mutantów kupa i Herakle dupa". Pamiętajcie o tym.

Jak więc przygotować się do wyrywania powieczonych nam misji? Bardzo prosto. Należy wdeknąć na każde odwołanie targowisko i odwiedzić sklep z bronią (lepsza broń to większe straty u przeciwnika) oraz z zaleczeniem imożna tam kupić osłony, tarcze i kilka innych, niezwykle pożytecznych gadżetów, chroniących nas przed ciosami genetycznych popapraczków. Nie omiatajcie też zagrześć do Pawnbrokera, u którego znajdziecie większość potrzebnych Wam do zaliczenia misji przedmiotów.

Podsumowując, można uznać SLH za grę dobrą. Jej wielkim plusem jest spora dawka humoru, serwowana nam podczas wędrówek po New Jersey. Za wadę należy uznać słabą ilość wydłupujących w grze animacji oraz straszliwie wymuszony język. Prawdę mówiąc, aby swobodnie prowadzić rozgrywkę należy wogóle mieć na kolanach Wielki Słownik Angielsko-Polski. Intro czyta się dłużej niż minutę. Mimo to, produkt firmy Legend Entertainment Company wart jest polecenia szczególnie tej części graczy, która przedkłada adventure nad RPG.

Rooshkeen



SUPERHERO...
LEGEND ENTERT. '94

18 18 18 13

PC 386

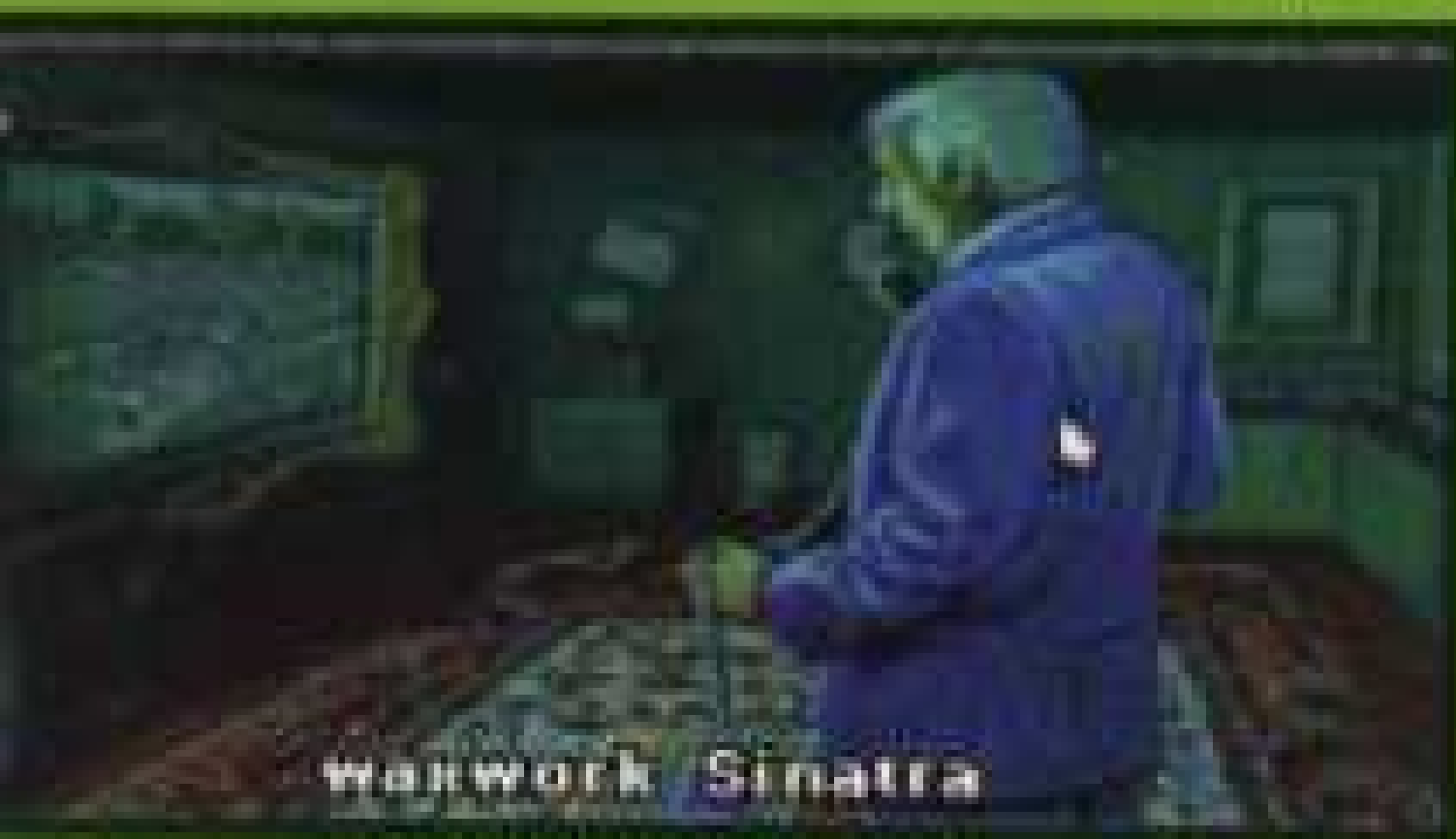
(i) błaganie o miłość. Szczegóły inwentarzu można sobie obejrzeć po kliknięciu na poszczególne jego częściach prawnym przyciskiem myszy, o czym zresztą gra przypomina dość nachalnie. Przeciwnicy (mutanty) pojawiają się na ekranie walki w całej okazałości oraz ponad ekranem - w postaci portretów. Podwójne kliknięcie na w/w wizerunkach uzyskujemy informacje o mającym na nas chrapkę gadzie. Ilość mutantów jest spora, do nieprzyjemnych przeciwników należą Supomarmy uzbrojone w wałek, Nozno Szafki, Pierdzące Grubezy (parę bąków i po nas) oraz kilku innych przyjemniaczków. Szczególnie ostrożnie trzeba podchodzić do manusek, które najczęściej występują w grupach po kilka sztuk, a na dodatek w dużej z Nocnym Szafkami lub Czerwonymi Żabami. W początkowym stadium gry takie zgraje są w ogóle nie do pokonania. Możemy na szczęście przed groźną czeradą uknąć, kończy się to jednak zazwyczaj stratą kilkadziesiątu jakże potrzebnych zmierzających dołów. Stosunkowo łatwo rozprawić się z lotami takimi jak Prawnicy (często mają trochę grosza przy sobie). Dziwogowo Namow-

Jedyn rok 2194. Ameryka chyli się ku upadkowi, dirtyczona wznosząca w oszalałym tempie ilość toksycznych odpadów i brakiem podstawowego produktu spożywczego - płatków owsianych. Porozbijana chłotnie zawałona się startami gruzu z walących się domów, splaszalymi hot-dogami i chemicznymi produktami ubocznymi pochodzącymi z gnijących opakowań po konsolach Nintendo. Społeczeństwo weszło w Wiek Ciemności. Większość kraju ogarnia barbarzyński chaos. Gdzieśgdzieś miasta obracają się przeciwko sobie, współzawodnicząc o władzę oraz wpływy. Straszliwe mutanty, oliary promieniowania radioaktywnego i nieudanych eksperymentów inżynierii genetycznej włożą się do ub-

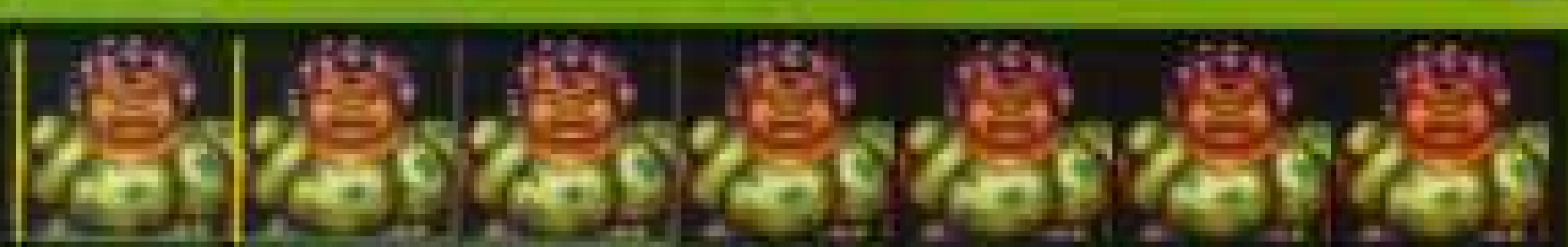
nie wszystko jest jednak stracone. W większych miastach jak grzyby po deszczu wyrastają "Ligi Superherosów" założone przez ludzi, którzy dzięki mutacjom lub ulepszeniom genetycznym powiedli umiętności niedostępne dla śmiertelników (np. zagłębienie do podłoża z pizzą bez jego otwierania). Wszystkie Ligi mają wodnie cele: odrodzenie nowego społeczeństwa, zapędzenie ciemien Wiek Ciemności, oraz wyszukanie miejsc, w których Superherosi mogliby się spokojnie umieścić na randkę.

Tyle dowiadujemy się z intro, "Intro to brmi dumnie" - nie jest to niestety mądrzejszy, powściągliwym nawet, że jest ciekawe. Zaprawieni gracz przyzwyczajeni są do ogładania intro, a nie jego czytania. Brak animacji jest zresztą wielką wadą gry, znacznie ją zubożającą. Po nieco ciężkim wstępie zobaczymy tablicę przedstawianą - nasze imię brzmi Crimson Tape zajmujemy stanowiska szefa Ligi Hoboken. Podczas rządów poprzednika organizacja zwała się na pay, a naszym zadaniem będzie wywindować ją jak najwyżej w hierarchii Lig. Nie będzie to łatwe zadanie.

14

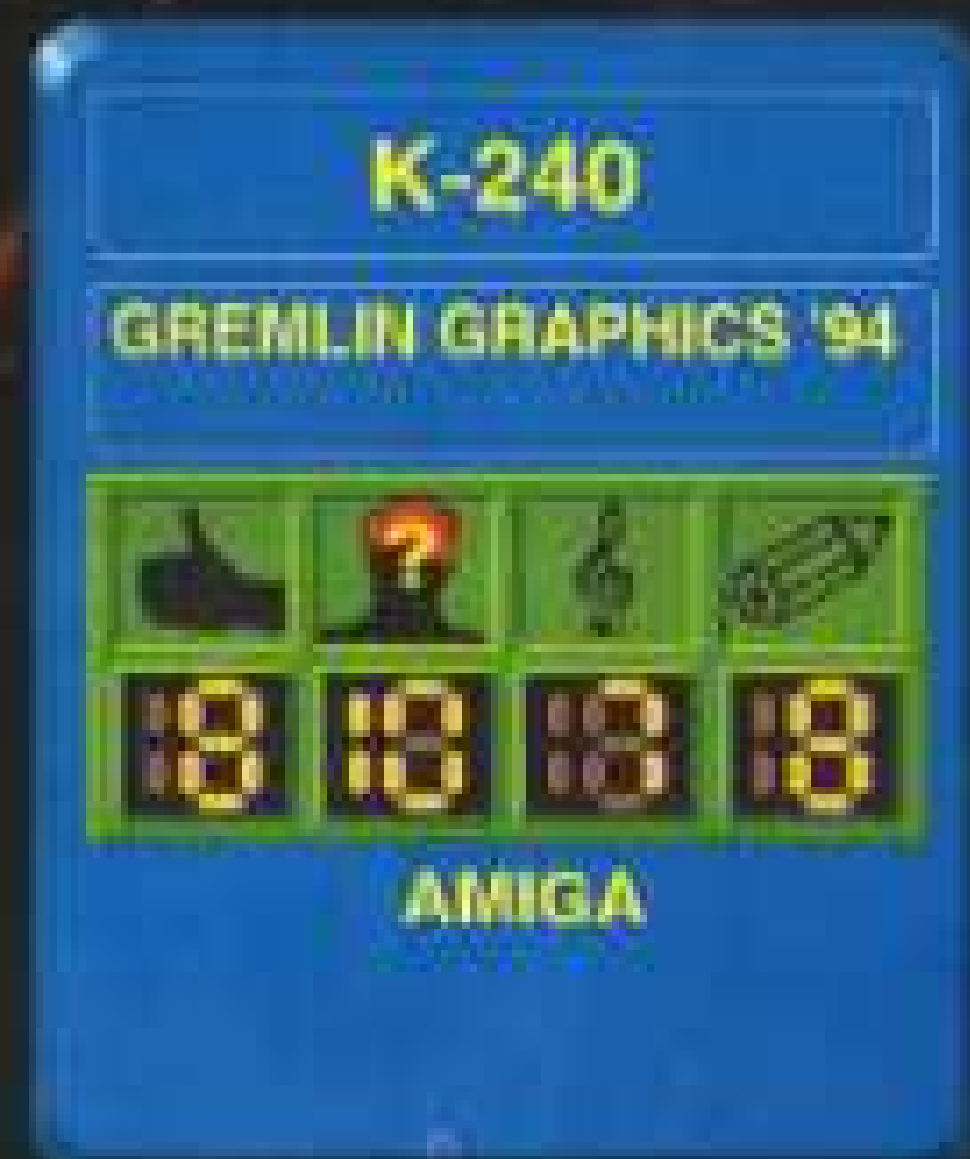


warwork Sinatra



K 240 strategia

SAVE ALIEN FX SPEECH DOS END



Kosmos, przestrzeń, gotówka, krwio pijcy z imperium oraz pazerni sąsiedzi, to kilka z bolączek jakie trapią biednego gracza wcielającego się, za wszelką cenę, w inwestora w grze K-240. Gra ta to połączenie kilku megaton dobrej strategii z dwoma zbiornikami o objętości połowy masy krytycznej, po prostu wspaniała rozrywka. Ale o samej grze pisałem już w TS 7/28. Dzisiaj będzie tylko to co gracze nazywają "mięsem", czyli wskazówki młodego Heniutka na temat zagospodarowania... asteroida.

K-240 RAZ, DWA, TRZY...

1. BUDUJEMY MOSTY DLA PANA STAROSTY

Pierwsze co należy zrobić, gdy tylko dotrzesz na asteroid (oprócz oczywiście założenia kaloszy i beretka z antenką) to odpowiednia zaplanowanie wydatków. Zaczniemy od przeznaczenia odpowiedniej ilości gotówki na budowę szorstkiej powierzchni skały. Budować możesz co tylko zapragniesz, ale musisz (pod groźbą utraty zdrowia i kaloszy) wybudować następujące budynki: Hydroponics, Hydration Plant, Decontamination, Life Support, 10 Solar Generators, 4 Deep Bore Mines, 4 Mines, Storage Tower, Gravity Nullifier, Construction Yard, Command Centre, 2 Missile Silos, Landing Pad, Sensor Array, Weapons Factory, Satellite Silo.

Taki zestaw to optimum jeżeli chodzi o prawidłowe funkcjonowanie produkcji oraz pozostałą po inwestycjach ilość gotówki.

2. ZAMAWIAMY ZABAWKI

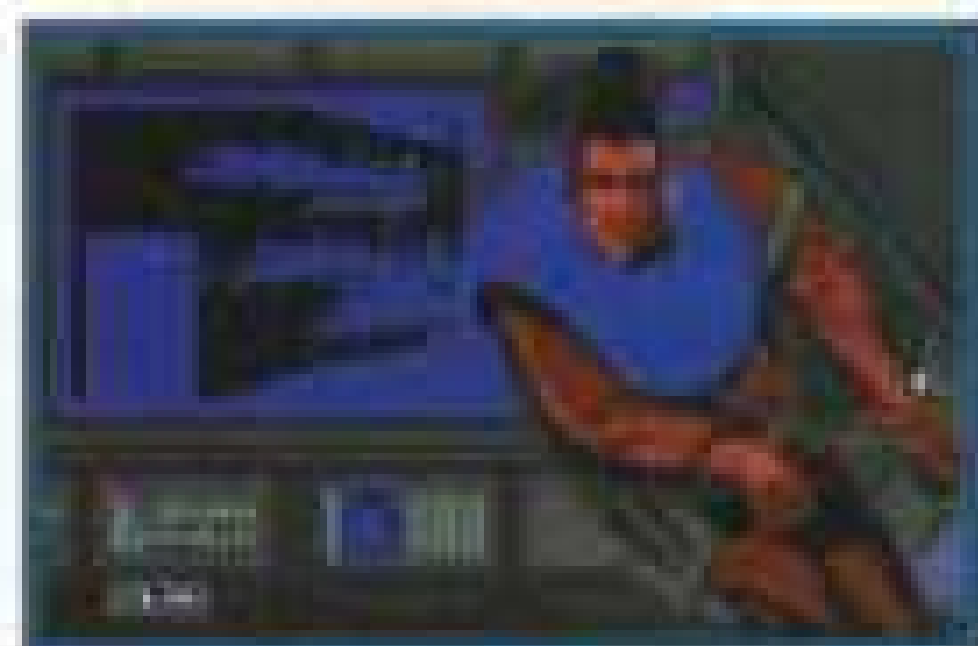
Warto przejrzeć ofertę panów ze SCI - TEK. Oferują oni mnóstwo różnego rodzaju sprzętów (wiele z nich to nowinki techniczne) pomocnych zarówno w produkcji i utrzymywaniu asteroidu jak i w walce z niegrzeczными obcymi. Na początek zamów: kilka 2nd Generation Mines, 2nd Generation Bore Mines oraz, jeżeli jesteś militarnym, Missile Tracker.

Oczywiste jest, że możesz wybrać jeszcze inne cacka, ale wazak na tym polega gra strate-

giczna, że musimy decydować, dokonywać wyboru (najlepiej dobrego).

3. DOSZLIFOWANIE BUDŻETU

Reszta pieniędzy nie wykorzystana powinna być przeznaczona na pozostałe potrzeby, czyli: budowa pojazdów (nie tylko kosmicznych), pocisków oraz wywiadu.



4. ZBROJENIA TO FAJNA RZECZ

Wejść do obszaru CONSTRUCTION YARD, gdzie wydaj rozkazy budowy trzech statków zwiadowczych (SCOUT SHIP). Nie uzbrajaj ich, wazak nie są one po to by walczyć, ale po to by eksplorować nieznaną przestrzeń. Zamiasł zbrojeń ofensywnych skoncentruj się na zbrojeniu defensywnym, czyli przeznacz trochę gotówki na budowę 10 pocisków Vortex (VORTEX MISSILE).

5. JAK ZDOBYWANO DZIKĄ PRZESTRZEŃ

Wyślij wszystkie swoje statki zwiadowcze w odległe obszary przestrzeni i czekaj na raporty. Możesz przestać się ni-

mi martwić, gdyż jakiegokolwiek mol-dunki będą docierały automatycznie na Twoją biurko. W tym czasie możesz uważnie obserwować rozwój asteroidu, czyli szara codzien-na praca nadzorca.

6. NOWE LĄDY

Jak tylko pierwsze pogłoski o odkryciu nowego asteroidu dotrą do Ciebie, należy natychmiast wystać



statek rozpoznawczy. Do jego zadań będzie należało zbadanie planety pod kątem geologicznym. Na podstawie otrzymanych danych będziesz musiał podjąć decyzję o tym, czy warto zainwestować dodatkową ilość gotówki w eksploatację, czy też użyć kamienia jako naturalnego pocisku, za pomocą którego będziesz mógł zniszczyć wrogi asteroid. Asteroid oplacalny

to przede wszystkim ten, który jest bogaty w minerały.

7. NADCHODZI WRÓG

Zanim dojdzie do pierwszego konfliktu, kochane Imperium powinno Ci przysłać kilka statków. Należy je zgrupować we flotę i skupić ich loty nad asteroidem głównym, gdyż tam może uderzyć wróg. Oczywiście to na początek, później trzeba abyś wybudował kilka dodatkowych, nowych flot, a stare rozbudował i zaopatrzył w osiągnięcia najnowszej techniki zabijania.

KOŃCÓWKA

Te kilka punktów pomoże Ci w rozrzuśaniu asteroidu i w spokojnym zabezpieczeniu sobie kosmicznej emerytury. Pamiętaj, że wróg nie śpi, tak więc przygotuj swoją strategię walki. Możesz wybrać ofensywną, czyli uzbrojenie statków po zęby i wysyłanie ich sukcesywnie na wrogie asteroidy, w celach jednoznacznie destrukcyjnych; lub defensywną, czyli zainwestowanie we wszelkiego rodzaju działa naziemne, pola siłowe itp. I jeszcze jedno - asteroidy ubogie w minerały można wykorzystać do celów militarnych. Należy zakupić w SCI - TEK silniki pozwalające na sterowanie asteroidem, po czym spokojnie skierować go na uzbrojone po zęby bazy wroga - biedaczek! Reszta to już wielka improwizacja.

EMILUS



Jest taktycznie

1 Outpost



Cywilizacja ludzka po raz kolejny w historii gier została zagrożona na swej rodzinnej planecie przez sporawy asteroid mający w nią huknąć.

Nie pozostało więc nic innego jak spakować manatki i udać się w nieznaną, by zacząć wszystko od początku. Na arkę Noego przyszłości można zabrać niewiele: ludzi (więcej niż dwoje), wiktuały oraz trochę satelitów różnej maści (zamiast zwierząt i roślin?). Następnie badasz systemy słoneczne i planety, na które możesz się udać, wybierasz z nich jedną, zapewniającą największe szanse na przeżycie, i wyruszasz w drogę. Tak zaczyna się scenariusz rozbudowanego symulatora zarządzania kolonią pozaziemską, mający za swego dalekiego przodka Sim City.

System

Na miejscu należy wybrać miejsce lądowania. Kierujemy się tym, by znalazły się w pobliżu kopalnie (min. 2, ale można znaleźć i 4), a samo miejsce było równinne (zwiększa szybkość budowy). W najdogodniejszym miejscu ląduje Seed Factory i zaczyna się kolonizacja.

Baza składa się zazwyczaj z dwóch komplementarnych części: naziemnej i podziemnej. W części naziemnej wznoszone są budowle o wytrzymałszych konstrukcjach, zapewniające tworzenie warunków do życia (produkcja tlenu, wytop rud potrzebnych do produkcji czegokolwiek, elektrownie itp.). Pod ziemią mieszczą się pomieszczenia mieszkalne, laboratoria i wszystko, co służy rozrywce (parki, domy niekoniecznie prywatne, centra wypoczynkowe itp.), a także przemysł lekki produkujący luksusowe wyroby. Po stworzeniu warunków do życia i pracy (stworzenie gazów umożliwiających przeżycie, postawienie odpowiedniej liczby mieszkań, wzniesienie kompleksu medycznego, wydrążenie kopalń i pobudowanie magazynów gromadzących przetworzoną rudę) należy szybko zająć się badaniami. Pozwalają one udoskonalić pewne urządzenia już istniejące (fabryki, reaktory jądrowe produkujące energię itp.), wynaleźć rzeczy pozwalające całkowicie zmienić warunki bytowania (np. stworzenie atmosfery podobnej do ziemskiej, zastąpienie w pracy ludzi przez roboty) lub umożliwiają dalszą ekspansję terytorialną i zakładanie nowych kolonii na innych planetach (program kosmiczny).

Upływ czasu w grze oddany jest poprzez tury. O końcu tury decydujemy samodzielnie (wtedy, gdy wszystko zrobimy). A robić trzeba szybko i dobrze, bowiem podczas lądowania okazuje się, że część Twoich podwładnych zbuntowała się i założyła konkurencyjną kolonię w pobliżu Twojej. Jeśli Twój ludźmi będą niezadowoleni z poczynań swego zarządcy, zbiegną do kolonii buntowników. Jeśli uda Ci się stworzyć im ciepłarniane warunki, buntownicy przeniosą się do Ciebie. Ponadto po 150 turze urządzenia, które przyleciały wraz z Tobą zużywają się. Do tego czasu musisz być samowystarczalny.

Wyznacznikiem zadowolenia mieszkańców kolonii jest morale. Zależy ono od warunków ich życia (rozrywek, bezpieczeństwa, komfortu mieszkania). Jeśli waha się od 800 do 1000 - ludzie Cię kochają i nie wstydzą się tego powiedzieć. Jeśli zejdzie poniżej 200 możesz spodziewać się ucieczek. W rezultacie baza Twoja zmienia się w miasto duchów, a Ty możesz poszukać na Ziemi kolejnych frajerów chcących być ratowanymi przez Ciebie (oczywiście

w nowej grze).

W określeniu stanu kolonii pomaga Ci kilka statystyk: ogólna - pozwalająca zobaczyć strukturę zatrudnienia mieszkańców, warunki mieszkaniowe, zaopatrzenie w żywność, zapasy rudy i morale; laboratoryjna - daje obraz postępów prac naukowców i zagadnień, nad jakimi pracują; przemysłowa - dotyczy produkcji fabryk. Poza tym możesz uzyskać cząstkowe informacje o każdej budowli (jakie ma potrzeby, czy ma przestój). O różnych wydarzeniach możesz się także dowiedzieć czytając gazety (zamykania dziennikarzy za ujawnianie tajemnic strategicznych kolonii nie przewidziano).

Jak widać system jest dość rozległy i z trudno początku się połapać, co trzeba robić. W umiarkowanym stopniu pomaga Ci w tym doradca - sztuczna inteligencja. Z czasem, gdy osiągniesz już wysoki poziom zaawansowania technologicznego, funkcje zarządzania w skali poszczególnych kolonii mogą przejąć od Ciebie inne, równie sztuczne inteligenty (musisz odkryć jak się je robi). Zalecam to

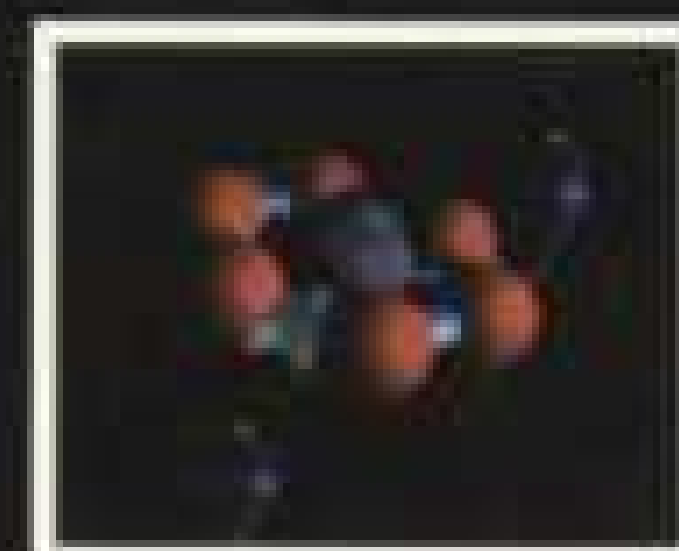
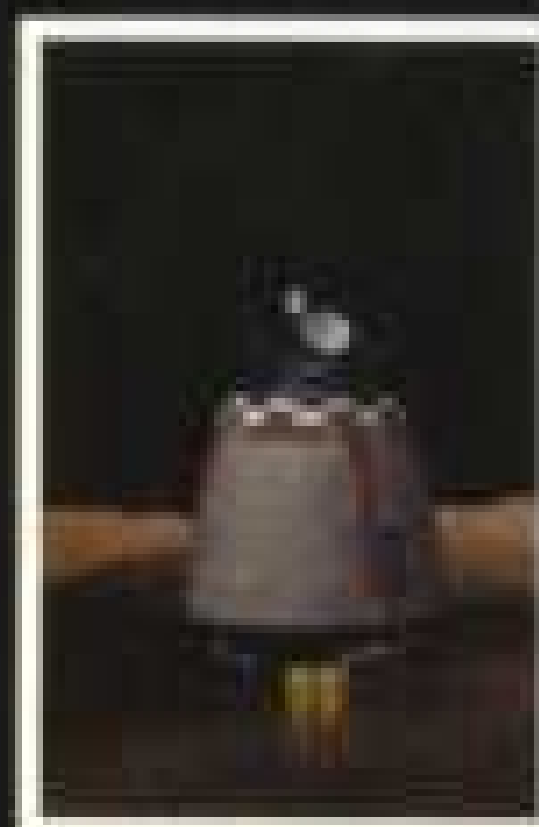


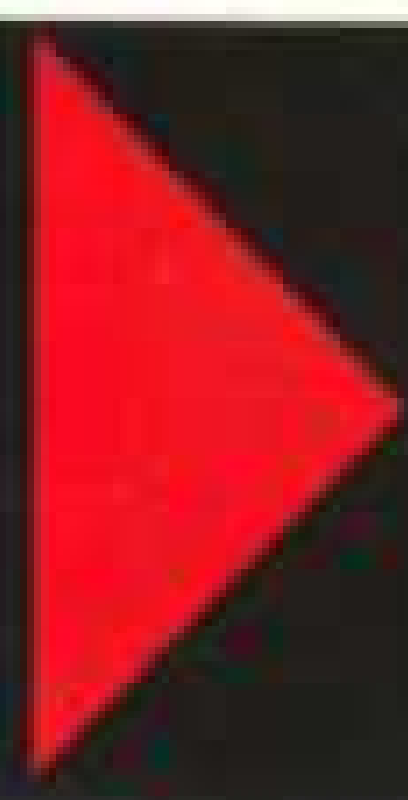
dla zdrowia, gdyż po dłuższej grze kolonia jest na tyle duża, że tura trwa kilkadziesiąt minut (jeśli chcemy rzetelnie pełnić swe obowiązki).

Zabawa jest o tyle trudna, że decyzje które wydasz teraz, zaowocują za kilkadziesiąt tur (warto robić dość częste zgrzywki). Do tego czekają nas różnego rodzaju niespodzianki (zwłaszcza na wyższych poziomach trudności: burze piaskowe, uderzenia w bazę meteoroidów, epidemie, braki tlenu. I na to wszystko musisz się przygotować jeszcze w fazie planowania (!) kolonii.

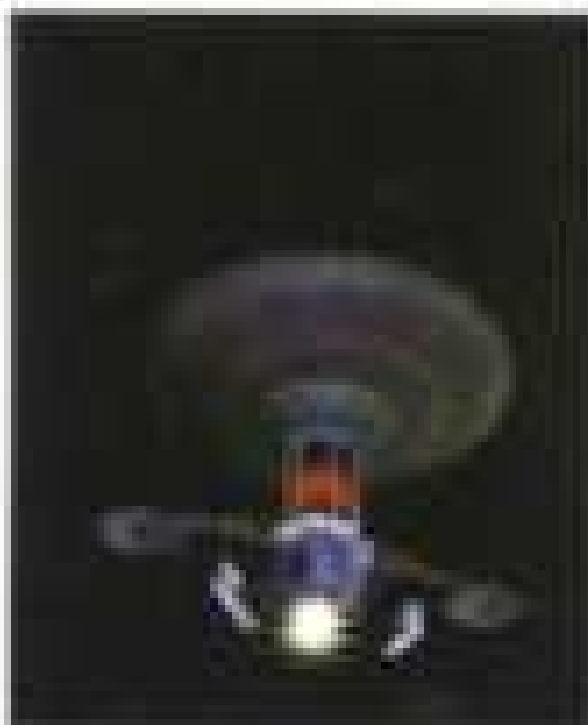
Dalsze plany rozwoju

Outpost nie jest systemem zamkniętym. Autorzy wypuszczając tę grę zastrzegli od razu, że zamierzają wydać jeszcze trzy części. Pierwsza zawierać będzie dodatkowe systemy gwiazdne i gotowe już kolonie mające swoje problemy, które gracz zamierza rozwiązać. Biorąc pod uwagę dotychczasową liczbę gwiazd (przy każdej co najmniej jedna planeta), zabawy starczy na lata, ale jak komu



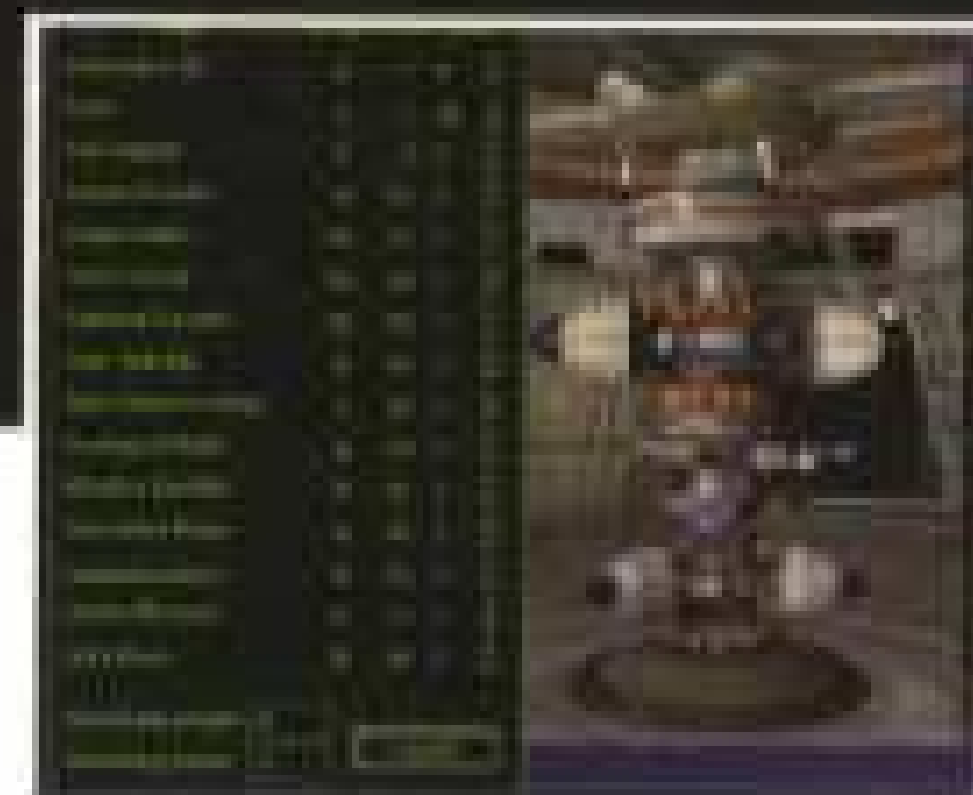


braknie... Drugi pakiet zawierać będzie edytor planet, w którym gracz sam będzie mógł sobie dokopać tworząc bardzo trudne warunki bytowania lub wręcz przeciwnie - ułatwiając sobie życie. Trzeci zapowiadany pakiet pozwoli na kontakty z Obcymi, handel, odkrycia naukowe, a także walki (czyli to, co tygrysy lubią najbardziej). Dzięki tym dodatkom i tak już spory system rozróżnie się do kolosalnych rozmiarów, dorównując być może Frontierowi.



RAM zabawa jeszcze jest możliwa. Przy 386/40 4 MB RAM - samo granie zajmuje ok.80% czasu spędzonego przy komputerze - reszta to doczytywanie, przerysowywanie i przeliczanie. Drugą wadą jest brak zbiorczej statystyki posiadanych rodzajów rud. Możemy zobaczyć ile rud mamy w sumie lub ile rud danego rodzaju mieści się w danym magazynie. Przy posiadaniu kilkudziesięciu magazynów robi się to mało zabawne (też ze względu na prędkość wykonywania tej operacji). Brakuje też zrobionego w Cywilizacji przewodnika po odkryciach, mówiącego co dany rodzaj badań daje. Można się upierać, że w ten sposób symulacja staje się bardziej realistyczna, ale moim zdaniem gracz powinien mieć wybór czy chce błądzić, czy spojrzeć na schemat i wyznaczyć sobie priorytety badań.

Niekonsekwentny wydaje się scenariusz. Osadnicy, mimo techniki, dzięki której znaleźli się na planecie odległej od Ziemi, spr-



wiają wrażenie pierwotniaków z siekierą. Trzeba wynaleźć przecież sztukę i literaturę i inne rzeczy, które musiały istnieć na Ziemi opuszczeniem Ziemi (mamy przecież XXI wiek!).

Zaletę dostrzegłem równie dużo. W Outposcie nastąpiło twórcze skompilowanie Sim City (zarządzanie powierzoną społecznością) z Civilization (zapewnienie ludziom pomyślnego rozwoju, wyznaczenie celów strategicznych). Autorzy starali się pomyśleć o wszystkich aspektach życia i można powiedzieć, że w znakomitej większości wyszli z tej próby zwycięsko. Trzeba naprawdę wczuć się w swą rolę, by pamiętać o wszystkich potrzebach mieszkańców, stawiać czoła klęskom żywiołowym, a jednocześnie dbać o postęp techniczny gwarantujący łatwiejsze życie.

Gra ma również imponującą oprawę graficzną. Nic dziwnego skoro większość płyty CD zajmują bitmapy. Prócz cieżkiej oko gra-

liki, oddającej sterylność kosmosu oraz ciszę i spokój w nim panującą, część zdarzeń ilustrowana jest animowanymi sekwencjami. Gra nie posiada właściwie muzyki, co jest rekompensowane świetnie digitalizowanym, lekko metalicznym głosem sztucznej inteligencji.

Outpost jest całkiem udaną grą strategiczną, odpowiednią dla posiadaczy szybkich komputerów i zapewniającą wspaniałą zabawę na długi czas dzięki ogromnym możliwościom rozwoju technicznego i terytorialnego budowanej kolonii.

Sir Haszak

P. S. Schemat odkryć w Outposcie znajduje się w TS BBS w pliku outtec.zip. Przy większości dziedzin wiedzy znajdują się pozycje płynące z badań nad nimi.

Producent: Sierra on - Line

Dystrybutor: CD Project

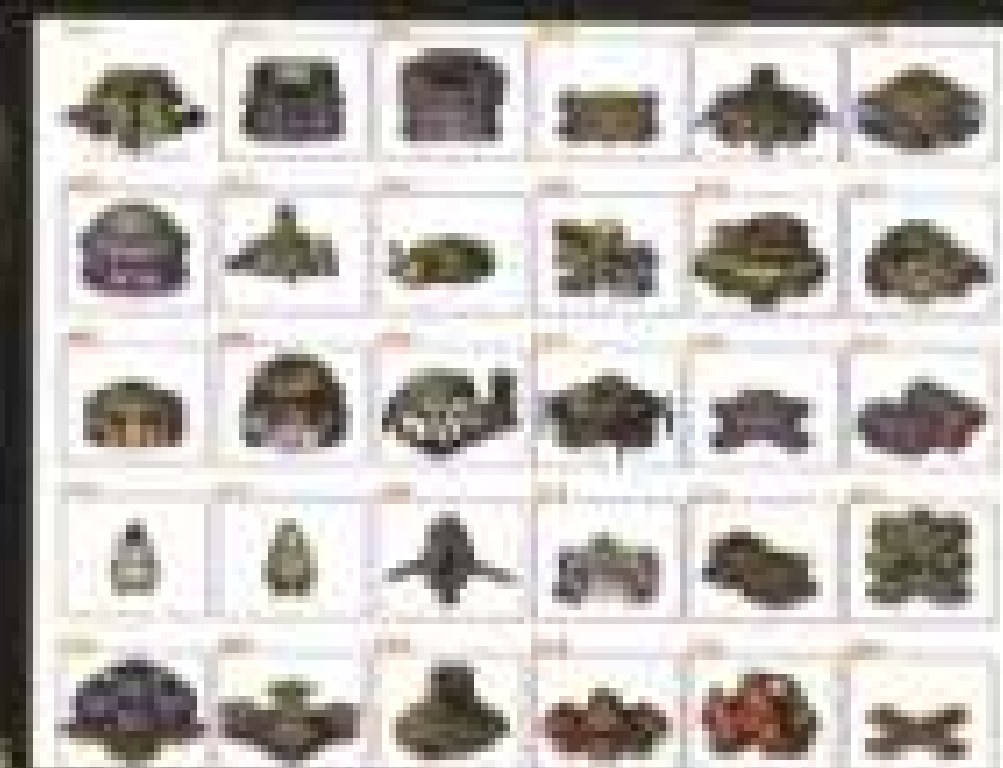
tel. (02) 621 46 28

Rok produkcji: 1994

Cena: 1,95 mln

Komputery, na których chadza: PC 386 4 MB RAM CD-ROM, zalecane 486 8 MB RAM

Outpost



Jest taktycznie

Rzadko się zdarzają gry, w które właściwie nie da się wygrać i chodzi tylko o to, by przegrać jak najpóźniej. Do tej właśnie kategorii zaliczyłbym właśnie Alamo, gdzie z ponad setką ludzi stajesz przeciw kilku tysiącom wojsk najeźdźcy.

Na początku ustawić można kilka opcji: strategię przeciwnika, rozwój wydarzeń (historyczny albo nie) i poziom trudności (przy pierwszym jest już śmiesznie). Poinformowani o zbliżających się wojskach meksykańskich zajmujemy się szybkim rozmieszczeniem szczupłych sił własnych. Nie należy tego robić zbyt nerwowo (Meksykanom się nie spieszy), ale trzeba pamiętać, że co 5 sekund upływa kwadrans rzeczywistego czasu bitwy. Przygotowania powinny być staranne, bowiem w czasie ataku Meksykanów ruch jednostek własnych jest ograniczony. Dobrze ustawić armaty na podjezdach, by móc w trakcie ataku podciągnąć je na mury. Część ludzi i armat trzeba rozstawić we-

Defend



The Alamo!

trzeba wy-
czuć ile.
Ogólnie waż-
ne jest, aby
Twoi żołnie-
rze w razie
ataku nie zo-
stali z pustymi
karabinami.
Jednak przy-
dzielenie zbyt
dużej ilości
prochu ka-
żdemu z
broniących
naraża Cię
na straty - je-
śli ktoś zosta-
nie zabity, je-
go przydział
przepada. Ar-
maty nie ma-
jące już amu-
nicji można
porzucić. Ich
obsługa staje
się wtedy
zwykłą pie-
chotą, mogą-
cą walczyć wręcz.

W zasadzie cała filozofia to odpychanie kolejnych ataków wroga, aż do tego, którego odeprzeć się nie da. W międzyczasie można wysyłać ludzi z coraz

bardziej dramatycznymi listami o pomoc. Należy jednak uważać, by w pobliżu punktu, skąd wypuszczamy posłańca, nie znalazły się oddziały kawalerii przeciwnika patrolujące okolicę. Podejmują wtedy pościg, kończący się często pochwytem wysłannika. Posłańców należy wypuszczać do Gonzalesa i fortu Goliad. Gonzales ma 35 ludzi i zazwyczaj przychodzi z pomocą, Finrin stacjonujący w forcie Goliad ma 400 ludzi i zazwyczaj nie przychodzi z pomocą (chyba, że w opcjach ustawisz Finrin Arrive). Aby doczekać pomocy, należy utrzymać się co najmniej 6 dni (obrońcom udało się 13), wysyłając kilkakrotnie monity do swych potencjalnych wybawców.

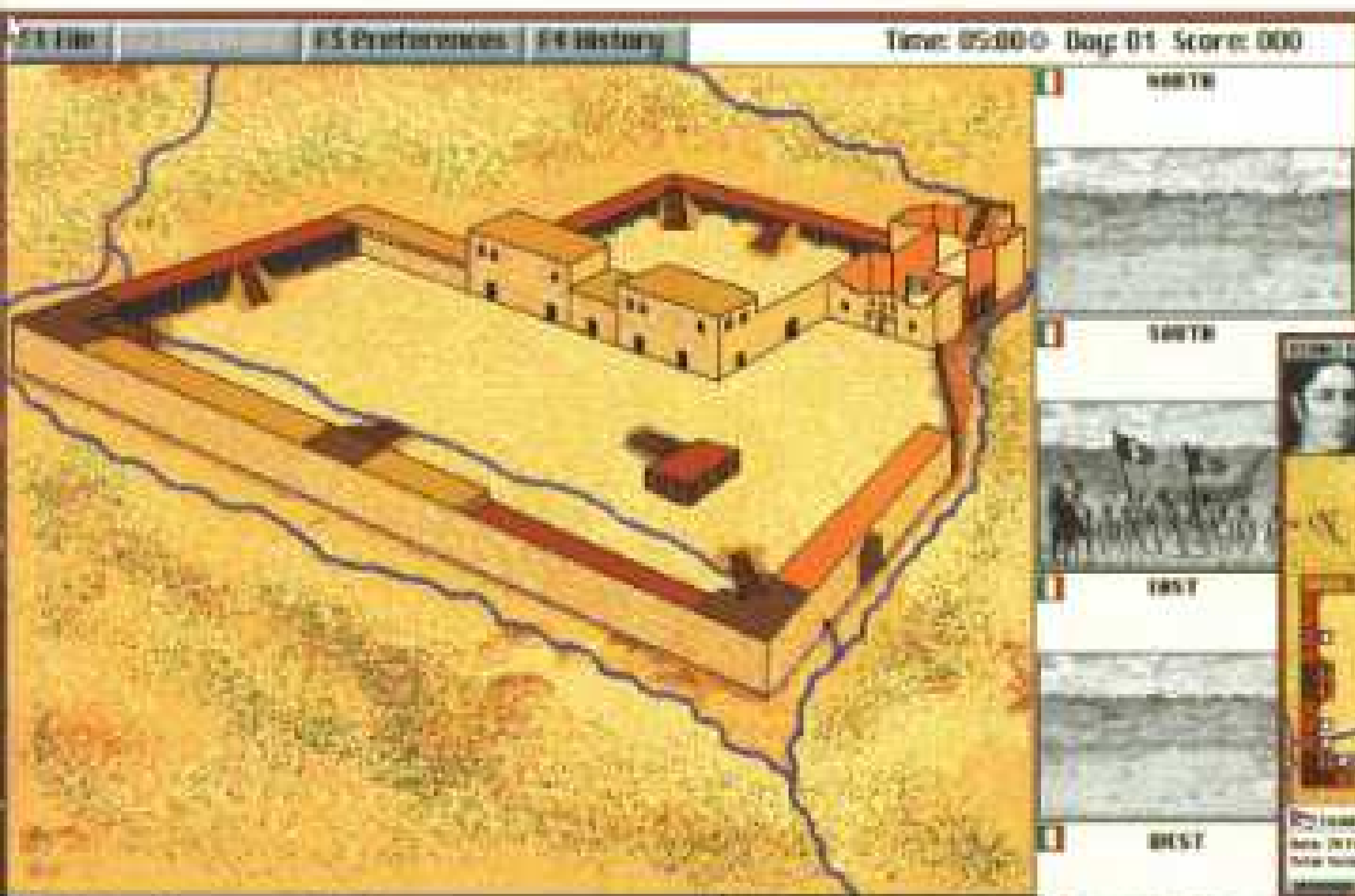
Defend the Alamo nie zachwyca ani grafiką (choć ciekawie zilustrowano działania meksykańskie podczas szturmów - fotografiami), ani muzyką (oprócz krótkiego kawałka muzyki meksykańskiej na początku). Do tego jest schematyczna. Straty meksykańskie określone są dwoma czynnikami: odległością od murów fortu, w jakiej znajdują się atakujące wojska, i liczbą armat Teksaszczyków strzelających w danej chwili. Innych czynników (np. celności) nie wzięto pod uwagę. Poza tym nie można sobie postrzelać do jednostek kawalerii kręcących się pod murami twierdzy i przez to mocno denerwujących. Oczywiście prochu broniącemu zabrakłoby wtedy dość szybko, ale w tym wypadku należy chyba zadbać o satysfakcję gracza. Do zalet z pewnością należy dość drobiazgowo przedstawienie historycznego przebiegu bitwy, biografii dowódców i następstw bitwy, co znakomicie wprowadza w atmosferę działań zbrojnych.

Mimo tych ułomności w Alamo gra się świetnie (prosta reguła) dopóty wszakże, dopóki nie znudzi nam się popielanie raz za razem zbiorowego samobójstwa. Optymizmem napawa wszakże fakt, iż autorzy gry w ogóle przewidzieli pozytywne zakończenie.

Sir Haszak

Producent: Incredible Simulations
Rok wydania: 1994
Komputery, na których chodzi: PC

Podobne:
Gry o podobnie defetystycznej wymowie nie zdarzyło mi się widzieć.



Texas Command: Tactical
Date: 23 February 1836
Total Texas Defenders: 156



Texas Command: Tactical
Date: 25 February 1836
Total Texas Defenders: 200

wnętrz fortu, dzięki czemu mogą razić przeciwnika, który wdarł się do fortu.

Najbardziej przykra rzeczą ograniczającą Twoje możliwości obronne wydaje się jednak niedostatek w amunicji. Twe oddziały mają tylko 176 jednostek prochu (jednostka starcza na jeden strzał oddany przez jednego żołnierza lub działą), których liczba szybko topnieje. Możesz na początku rozdysponować część zapasów swym podkomendnym, ale



1 Defend the Alamo

2 On the Ball



Pamiętnik spod Alamo!

Owego letniego roku pańskiego 1836 miałem zaledwie 27 lat. Jednak już wówczas życie moje obejmowało wydarzenia, których wystarczyłyby na obdzielenie kilku zwyyczajnych ludzkich żywotów. Bezustanna walka o wolność, świadomość robzących niesprawiedliwość wynikających z hiszpańskiego panowania Meksykaninów nad Teksasem - to właśnie sprawy wypełniały me młodzieńcze wówczas serce.

Demokracja - oto słowo najbliższe mi wówczas, teraz i na całe życie. Tak więc, gdy owego letniego 1836 roku wybuchła otwarta rewolucja, nie pozostało mi nic innego jak tylko objąć dowództwo nad niewielką, liczącą 155 dzielnych mężczyzną grupką, stanowiącą jedynie, jakże słabą przeszkodę dla generała Santa Anna, brzoźpędnego okrutnika zwanego się "Napoleonem Zachodu", który na czele blisko 5 - tysięcznej armii wkroczył do Teksasu z zamiarem jego pacyfikacji.

Na miejscu naszej obrony wybrałiśmy Alamo - opuszczony fort stanowiący część dawnej osady franciszkańskiej. Aby obsadzić w pełni wszystkie stanowiska, potrzebowalibyśmy 1000 ludzi - miałem ich osiem razy mniej i tylko 15 armat. Obsadzenie murów było wielkim problemem. Działa ustawilem na podestach, skąd można je było łatwo wystrzelić na wiatr i starcie z powrotem, gdy gronił ostrzał artyleryjski. Najciężej, 29 - funtową armatę wyładczylem z walki, albowiem zdawała zbyt wiele prachu. Pochotę umieszcilem równomiernie, kładąc jej obsadę miejsca w pobliżu rogów fortu tak, aby w przypadku szturmu można było żołnierzy z niespokojonej już ścieżki przetrwać na inną, bardziej zagrożoną. Pamiętałem, że niektóre oddziały liczą 6, inne 12, a te dowodzone przez col. Jamesa Bowie'go i col. Davy'ego Crocketta nawet 16 strzelb, co znacznie zwiększało ich siłę ognia. Dzięki temu mogłem równomiernie obsadzić każdą ścianę.

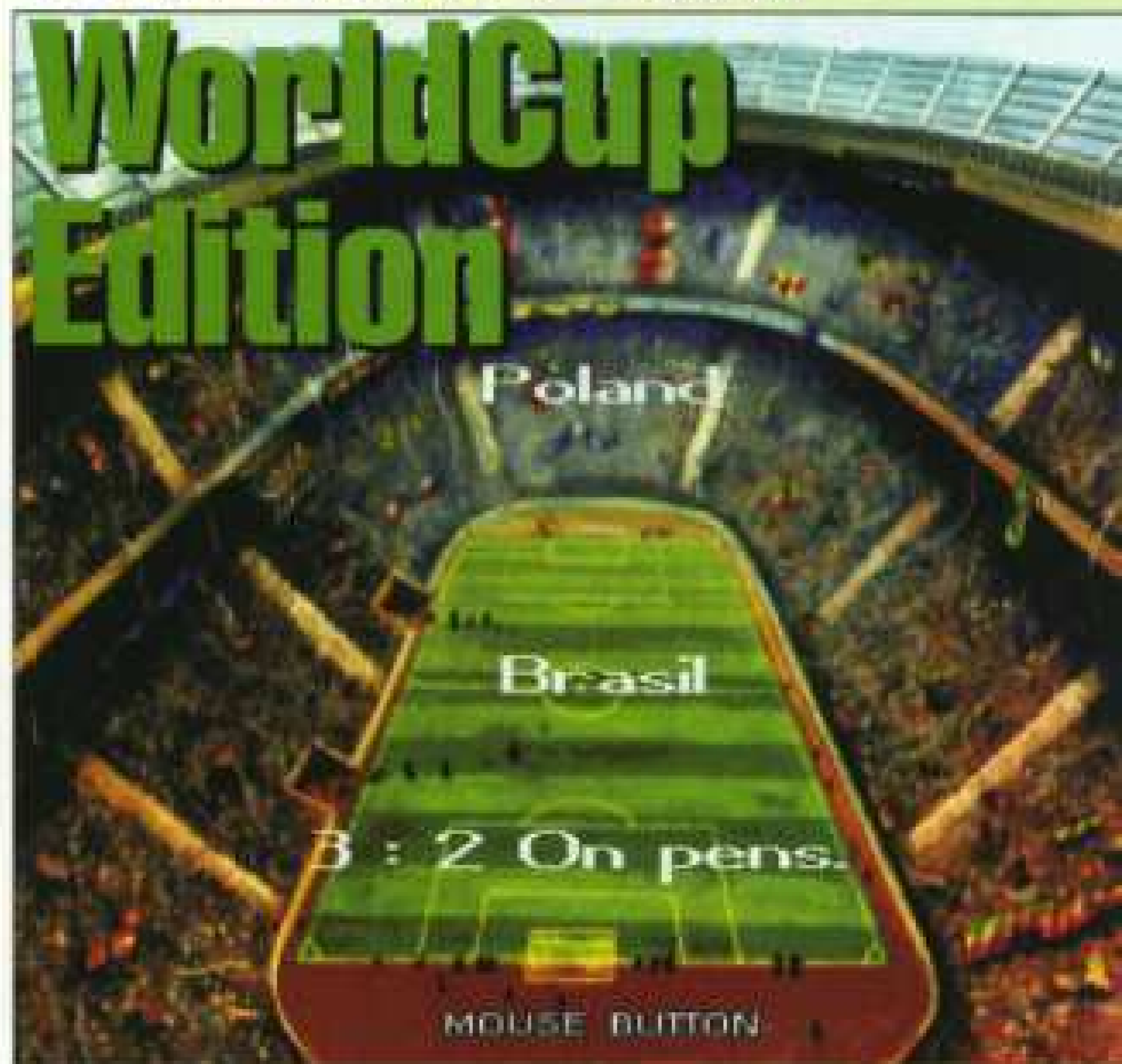
Największym problemem, jaki dokucał nam w trakcie oblężenia, był brak prachu. Zauważyłem, że każdy strateg nie poddałby się od razu, mając prachu na 4 wystrzały dla prochoty i niepełne trzy dla dział. Nawet przybycie posiłków wzniesionych 30 funtów prachu z masy Gonzales (mieszanka bawian i siarki), że tylko tam udało mi się znaleźć prochu, Fauntleroy i Goliad okazał się być zwykłym żołnierzem - zgiął podł, tak jak był nie zmieniło sytuacji. Ten brak wymógł na mnie nowe rozwiązanie taktyczne. Po pierwsze, wszystkie wrogie baterie likwidowałem prowadząc wyścigi - strzelanie z dział było zbyt kosztowne i ryzykowne. Po wtóre, podczas szturmu oddawałem tylko jedną salwę armatnią, potem kładąc obsadę porzucił działa i strzelać ze strzelb.

Szturm... Bieże, mój w opierze wszystkich dzielnych ludzi, którzy zginęli w ich trakcie z Teksas imieniem na ustach, po jednej i drugiej stronie. Odpierając Meksykaninów, miałem świadomość podstarzłego mandamentu ich broni - jej zasięg wynosił co najwyżej 130 jardów. Naszej - prawie 200. Stąd też moje taktyka polegała na odpiernaniu ataku, gdy przeciwnik nie zdążył jeszcze wystrzelić, bowiem kładła jego salwa pochłaniała przynajmniej sześćdziesiąt ludzi z, i tak szczupłych, sił obronnych. Pierwszą salwą ze strzelb oddawałem, gdy przeciwnik był w odległości 180 jardów. Wystrzelił z armat - na 140 jardach. Zresztą to wystarczało.

Jak udało nam się przeżyć ostatni, decydujący szturm Santa Army - nie wiem sam do dziś. Tylko krótkowa determinacja i wola walki moich ludzi pozwoliły na odparcie, ostatniej, trzeciej fali ataku, gdy kolumny północna i południowa wsparły zachodnią i od tamtej strony atakowało nas ponad 1000 Meksykaninów. Wiem tylko, że nawet, gdybyśmy padli, straty poniesione przez wroga były zbyt wielkie, aby zdołał zapobiec przyłączeniu się Teksasu do Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej - największego państwa świata, gdzie Wolność i Demokracja to najważniejsze ideały.

**Colonel William Barret Travis
(dla przyjaciół Alex)**

On the Ball World Cup Edition



"Ostatnia minuta meczu. Holendrowie grają z prawa na lewo. Beldzy odwrotnie. Dla państwa, którzy oglądają ten mecz w odbornikach czarno - białych ta prosta prawidłowość również jest zachowana. Ostatnia chyba akcja Belgów. Sprytnie przepuszczenie do van der Elsta, ale ta główka chyba nie dojdzie do adresata. Próbuje ratować sytuację Belg rzuca się szczupakiem do tyłu, ale obrońca holenderski wybija piłkę na tak zwany, przysłowiowy oślep. Gwizdek kończy ten mecz w którym zawodnicy obu drużyn pokazali wielką maestrię. Przypominam, że drugi półfinał Meksyk - Korea odbędzie się za 24 godziny, oczywiście czasu polskiego. * Wszystkie relacjonowane wydarzenia oglądałeś na żywo, bowiem wyjechałeś na finały Mistrzostw Świata w piłce nożnej w charakterze selekcjonera drużyny narodowej.

W On the Ball masz szansę wziąć udział nie tylko w samych finałach, ale również eliminacjach do nich. W tym celu losujesz grupy (lub zostawiasz te, które zostały rozlosowane do World Cup '94) i pełnisz rolę selekcjonera. Nie dbasz więc o finanse, troszcząc się jedynie o dobór zawodników i ich formę.

Eliminacje

W trakcie eliminacji przygotowujesz swą drużynę do kolejnych meczów o wejście do finałów organizując zgrupowania kondycyjne, podpatrując mecze rywali (poznanie taktyki przeciwnika ułatwia ustawienie drużyny w meczu przed nim) i rozgrywając spotkania towarzyskie. W trakcie zgrupowań (max.5) możesz trenować na 17 sposobów. Zawarte są w tym wszystkie elementy sztuki piłkarskiej, jakie można sobie wymyślić: pułapki ofside'owe, stałe fragmenty gry, przygotowanie biegowe i siłowe, zgrania.

Zawodnicy są dość dobrze opisani. Charakteryzują ich współczynniki umiejętności i formy, a ponadto na ich grę wpływa wiek (doświadczenie) i pozycję, na której grają. Każdy piłkarz ma określoną pozycję "wyuczoną" i dodatkową. Na tej drugiej gracz wykorzystuje niepełną gamę swych umiejętności.

19



Jest taktycznie

a przestawiony na pozycję sobie nieznaną traci połowę siły gry. Prócz tego zawodnicy mają specjalne uzdolnienia i słabe strony (np. bieg, strzały głową, przyspieszenie itp.; łącznie kilkanaście elementów). Do tego dochodzą 3 cechy psychiczne, równie ważne na boisku: pewność siebie, temperament i chęć zwyciężania.

Na początku zaczynamy pracę z 40 zawodnikami, ale towarzyszo szybko się wykuszają, głównie pod wpływem kontuzji. O sile drużyny decyduje siła poszczególnych formacji, głód zwycięstwa, kondycja fizyczna, zgranie zawodników i atmosfera w zespole. Bowiem bycie selekcjonerem wymaga dużej znajomości psychiki podopiecznych, a jedno niewłaściwe słowo może spowodować radykalny spadek formy zawodnika i popsuć atmosferę w zespole.

Cały czas masz do dyspozycji rozległą statystykę tak piłkarzy (każdy gracz ma własną kartę, gdzie spisane są jego wady, zalety i forma w dotychczas rozegranych meczach eliminacyjnych i towarzyskich), jak i mistrzostw (liczba strzelonych bramek i asyst, liczba rozegranych meczów, tabele rozgrywek, prognozy na następny mecz).

Po eliminacjach stajesz przed wyborem 22 zawodników, którzy wezmą udział w finałach mistrzostw. Przyznam, że w o wiele lepszej sytuacji stajesz, gdy grę zaczynasz właśnie w tym miejscu - masz większy wybór.

Obóz przygotowawczy

Po zakwalifikowaniu się do finałów możesz wybrać się na obóz przygotowawczy, dający zawodni-

kom większość sprawności fizycznej, ale mogący spowodować pogorszenie się nastrojów w zespole. Tutaj też trenujesz, ale musisz znaleźć też czas na konferencje prasowe, wolne dla piłkarzy, czy spotkania z nimi w cztery oczy. Po górnym 4-tygodniowym zgrupowaniu i rozegraniu paru meczów kontrolnych zaczynają się finały.

Finały

Teraz już rozplanowujesz każdy dzień z zegarkiem w ręku. Posiłki, treningi, wywiady, wykłady z założeniami taktycznymi, podglądanie innych drużyn, śledzenie tabel, przeglądanie prasy (ta ciekawe rzeczy tam piszą "Zagadka Yeti rozwiązana. Haszak rozpoznany na zdjęciu"; są też inne obrazoburcze teksty) i odwiedzanie kontuzjowanych zawodników - to wszystko musisz zmieścić od 6 rano do 3 nad ranem. Chodząc jednak tak późno spać budzisz się jednak lekko nieświeży (co ma wpływ na Twoją zachowanie, które z kolei wpływa na formę zawodników, która...). Jeśli jeszcze uda Ci się znaleźć chwilę, by urwać się na miasto, to jesteś mistrzem.

Same rozgrywki trwają miesiąc i przebiegają zgodnie ze scenariuszem amerykańskim. Jedyne, co Cię może zaskoczyć to nagłe spotkania konferencji prasowe, rozbiłające Twój plan zajęć.

Same mecze, podobnie jak i treningi, rozgrywać można na 3 sposoby: krótki (sam wynik), dłuższy (cały czas komentarz) i najdłuższy (komentarz i sekwencje animacyjne z ciekawszych fragmentów gry). Ostatni sposób uważam za najciekawszy z co najmniej dwóch



powodów. Pierwszym jest z pewnością pełnokolorowa (full kolor!) prezentacja akcji na boisku, nie spotykana dotąd w takim wykonaniu w menedżerach piłkarskich. Drugim powodem - jej wykonanie merytoryczne. To że bramkarz kładzie się do snu po paradzie to nie, ale żeby rzut wolny na bramkę przeciwnika zza jego linii pola karnego wykonywany był w kierunku środka boiska (tak też stoi mur!) - to już lekka przesada. Przed meczem i w trakcie gry możemy ustawić sposób gry (atak - obrona, brutalność - delikatność), stosowanie pułapek offside'owych, strzelanie z daleka oraz stosowanie teatralnych padów w okolicy pola karnego (kame-wykonujesz sam!). W przypadku niewystarczającej motywacji zawodników można ich dopingować proponując pewne sumy pieniężne w zamian za zwycięstwo.

On the Ball jest bardzo ciekawym produktem przede wszystkim ze względu na złożoność, nie będącą jednak przeszkodą

w opanowaniu reguł gry. Szczególnie ustrakcyjniomni służy wprowadzenie psychologii, nie nowy, ale ciekawie zrealizowany pomysł na przedstawianie meczów, sporo elementów do trenowania i edytor drużyn (wybór gospodarza finałów spośród dotychczasowych organizatorów, co wpływa na klimat, z tym samym warunki gry, modyfikacja składów i siły drużyn oraz poziomu pracy sędziów). Wszystkie wyniki, strzelone bramki, zakwalifikowanie się do kolejnej rundy rozgrywek przeliczane jest na punkty, a drużyna "kokocząca się" edytorem odnosi łatwiej zwycięstwa, ale dostaje za nie mniej punktów. Dzięki rzadko odbywającym się meczom eliminacyjnym i finałowym rozegranie każdego spotkania oficjalnego naprawdę jest zniwami pracy trenerskiej, w której nie tylko padają koszeri zawodnicy, ale wychodzi ile jeszcze zostało do zrobienia.

Do wad gry zaliczyłbym brak realizmu wykonywania rzutów karnych (bramkarz zachowuje się jakby fruwał na lotni) i prawie brak muzyki (poza dynamicznego kawałka na początku i efektów dźwiękowych podczas gry). Mimo tych drobnych wad gra zrobiła na mnie jak najlepsze wrażenie.

Sir Haszak



Produkcja: Ascari Software (Daze Marketing)
Rok wydania: 1994
Komputery: PC 386, Amiga 500/3000, Amiga1200/4000 HD

Podobne:
World Cup Challenge - bardzo prosty menedżer Mistrzostw Świata pod Windows, PC
On the Ball League Edition - oparta o ten sam engine, wersja gry przedstawiająca emocje związane z prowadzeniem drużyny ligowej, Amiga, PC

1 Ports of Call



Czas jakiś temu, przy okazji opisu do "1869" oddawaliśmy się rozważaniem nad degeneracją części członków rodu ludzkiego, którzy wybrali do życia morze i zwą się żeglarzami. Niestety, współczesność nie przyniosła znaczących zmian w tym zakresie: transport morski istnieje nadal, zaś przedstawiciele fachu trw. żaglarzy cieszą się nawet poważaniem społecznym! Nie jest to fakt krępujący, ale przynajmniej daje nam możliwość bawienia się w komputerowe symulacje wydarzeń mających miejsce na morzach i w ich pobliżu. Jedną z takich gier jest Ports of Call.

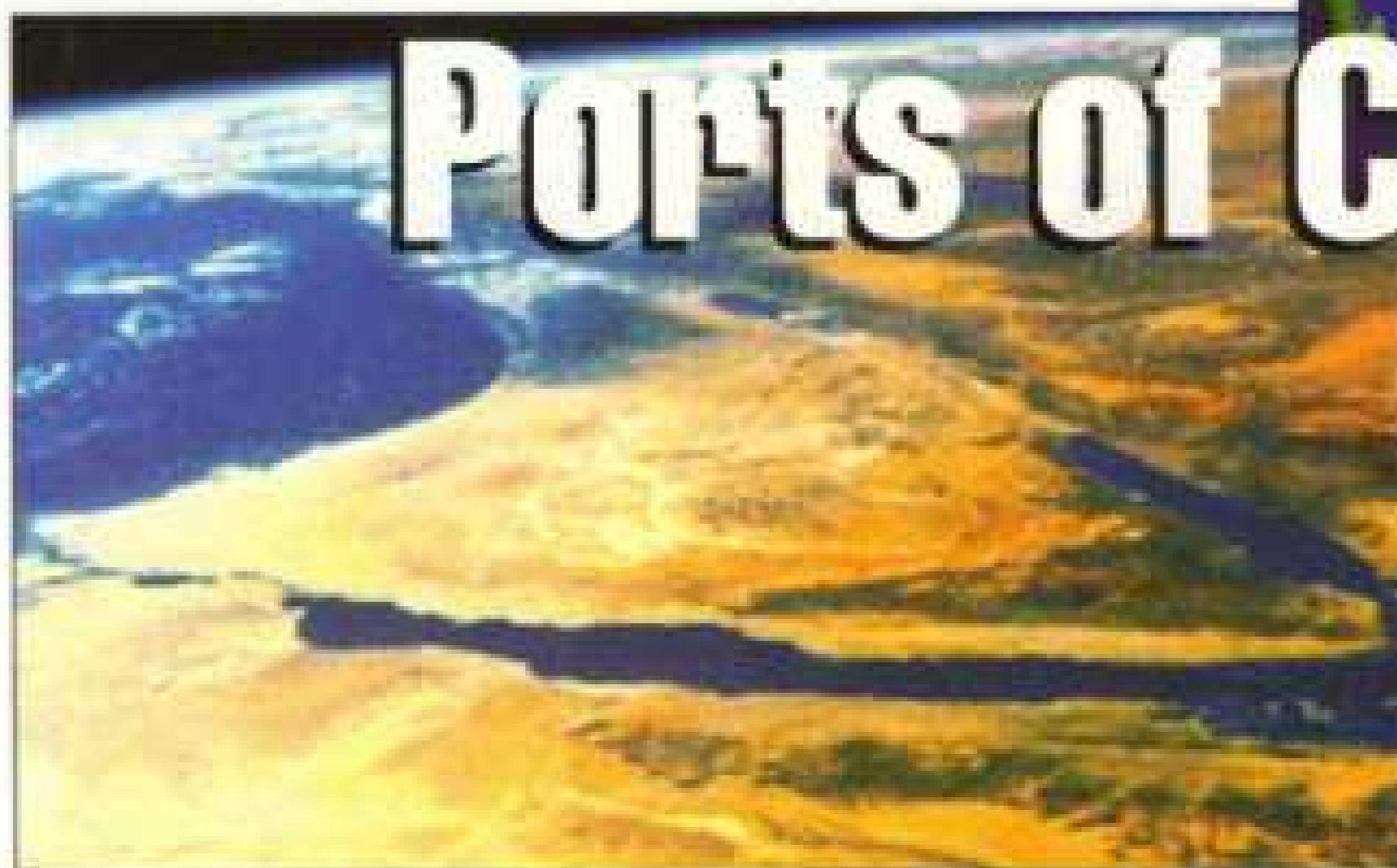
Zaczynamy od teorii - około 80% przewozów morskich pomiędzy państwami świata jest zafatowane przez floty ich rządów. Pozostałe 20% obsługują "wolni strzelcy" - prywatni amatorzy. Teraz Ty będziesz jednym z nich.

Zaczynasz od podania pożądanej długości gry, nazwiska i nazwy firmy, wyboru stopnia trudności i portu macierzystego. Jeśli chodzi o ten ostatni, polecimy Tokio i Nowy Jork - duże pieniądze w zasięgu ręki.

Zaczynasz grę. Przed oczyma masz mapę świata - będzie tam widać Twoje statki, zaś przesuwające się cyferki oznaczają sztormy (i ich siłę). Na dole widać zegar z kalendarzem i przycisk "Start Action" - który uruchamia upływ czasu. Na górze mamy menu systemowe (rozwijane prawym przyciskiem myszy), zaś po prawej - trzy przyciski: "Globe" - pokazuje mapę świata wraz z lokalizacjami Twoich statków; "Office" - to biuro, można przeprosić raporty, zaciągnąć / spłacić kredyt lub obładować statek hipoteką. Uwaga! Należy raz na jakiś czas zaglądać do biura, inaczej będziesz miał kłopoty z włamywaczami! Wnieście ostatnią możliwość (z której musisz od razu skorzystać) to "Ship Broker" - czyli statek - komis. Można tam spieniężyć swoją jednostkę, co Cię na razie nie interesuje lub nabyć nową. Do wyboru są statki nowoczesne, mniej

nowoczesne i te dla Ciebie, czyli wraki. Kup na razie po jednym za 2 mln. \$ i 1 mln. \$.

Odpal zegar - w momentach istotnych statki same o sobie przypomną. Nastąpi to po paru dniach i przejdziesz do menu portu. Pozwala ono na wykonanie pięciu czynności: naprawy statku, tankowania paliwa, wyboru towaru do transportu, odczekania kilku dni i polecenia załadunku a następnie wyjścia z portu. Omdwmy je szerzej. Remont przydaje się, gdy statek nam się już mocno sy-



pie. Jego stan techniczny jest wyrażany w procentach, i ulega zmniejszeniu w procesie eksploatacji, w szczególności zaś przy przechodzeniu przez burzę, po uderzeniach o nabrzeża portu, wejściu na rafy czy góry lodowe, w efekcie zderzeń z innymi statkami oraz ostrzeżenia w rejonach niebezpiecznych (Zatoka Perska, Atryka Za-

chodna i rejon Wybrzeża Kości Słoniowej). Wartością bezpieczną jest 60%, poniżej tejże grozi Ci utrata statku w efekcie jego zatonięcia.

Tankowanie - rzecz prosta. Pamiętaj jednak, że ceny są różne (od 50 do 200 \$), a pojemność baku wystarcza na ok. dwukrotne opłynięcie Ziemi dookoła, więc tankuj tylko w portach, gdzie cena jest niższa od 100\$.

Dalej wybór oferty. Można sobie wybrać różne towary i porty docelowe. Najkorzystniejsze są przewozy elektroniczne, broni, chemikaliów oraz przewozy terminowe. Te ostatnie przewidują dostarczenie towaru w określonym czasie, za każdy dzień zwłoki naliczana jest kara. Należy pamiętać, że samo załadowanie, wyjście z portu, oczekiwanie na



tujej lub samemu. Ponieważ każdorazowo manewr trwa kilka minut, polecamy pilotów. Tak czy owak może się jednak zdarzyć strajk, możesz wpłynąć na rafy czy między góry lodowe - wtedy prowadzisz statek ręcznie. Zaczyna się część zręcznościowa. Sytuację widać z góry. Miejsce, do którego masz dopłynąć zaznaczone jest w postaci pięciokąta przypominającego strzałkę. Przy cumowaniu trzeba zetrzymać statek w środku owego pięciokąta dziobem w stronę "protu", zaś przy innych manewrach po prostu w niego wpłynąć (można nawet tyłem). Poczynaniami statku kierujemy zmieniając jego prędkość i odchyłając ster. Należy pamiętać o dużej bezwładności jednostki - to nie samochód, tylko wielusetonowy kokos, zmiana prędkości musi trwać.

Poza już wspomnianymi może Cię jeszcze trafić sytuacja kolizyjna w mgłę - nawigujesz wtedy na radarze (daj "całą wstecz" i po kłopotach) oraz wylawianie rozbitki (trzeba do niego dobić z podobną do niego prędkością).

Po wypłynięciu z portu należy ustalić prędkość podróży - przy kursach terminowych dawaj max, przy innych - ekonomicznie, nie ma co się spieszyć.

Tyle podstaw. Co w sumie? Znakomita gra! Shareware, ale wykonanie całkiem przyzwoite (choć miejscami grafika demitka). Dobry pomysł, sporo humoru i realistyczne podejście do tematu - to niewątpliwie zalety tej gry.

Alex & Gawron



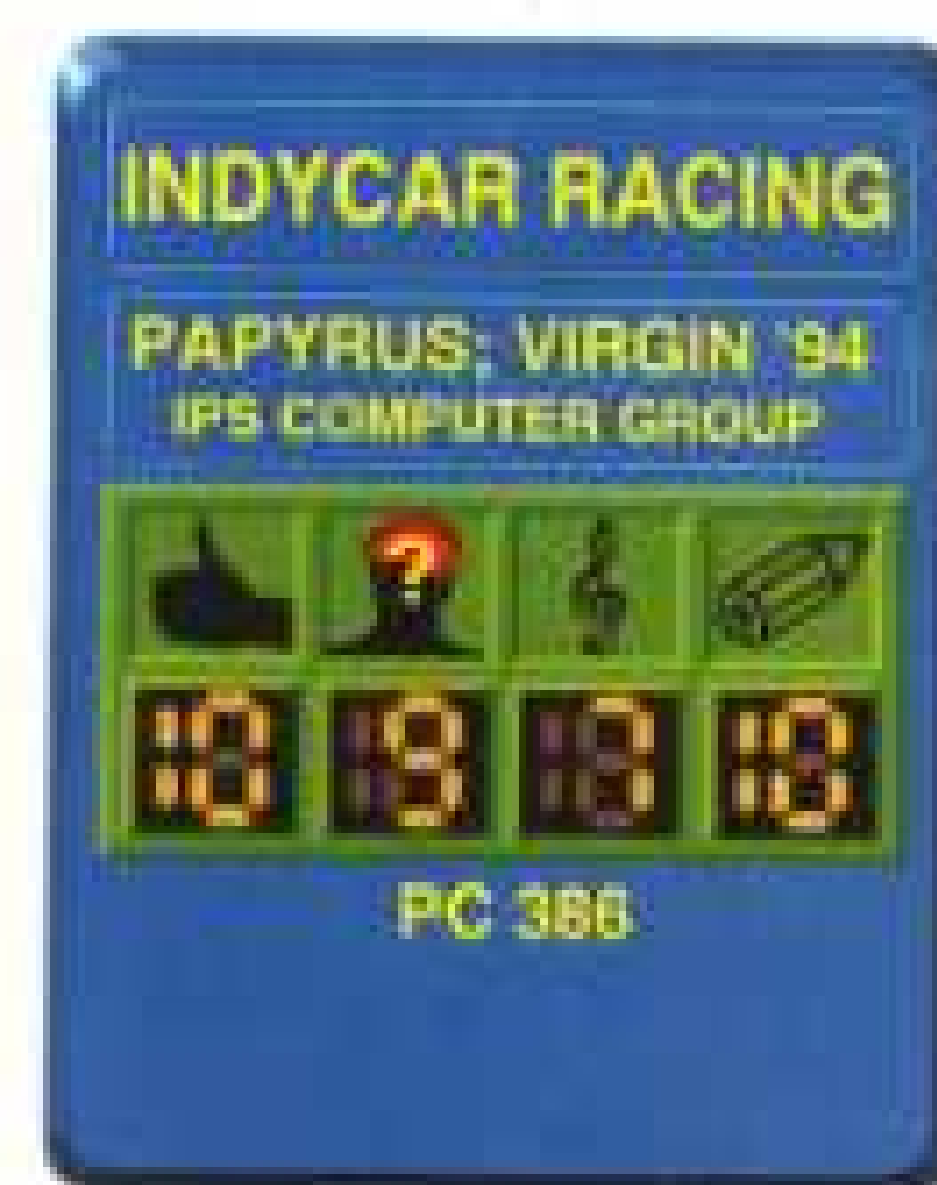
radzie i rozładowanie statku trwają 6 - 10 dni - co jest wliczone w czas transportu, czyli skraca czas pozostały na przepłynięcie. Oferty przewozowe ulegają cały czas zmianie i niekiedy opłaca się parę dni odczekać na korzystniejszą propozycję. Gdy już wykonałeś wszystkie porządane manewry, wydaj polecenie załadunku i "szuuu..." jak mawia nasz ulubiony artysta kabaretowy. Przy tej okazji może się pojawić na Twoim statku smutny pan w ciemnych okularach i zaproponować korzystny, acz nie do końca legalny interes polegający na przewozie małej walizeczki czy kilku skrzynek. Rozpiętość ofert jest spora, od 20 do 500 tys. \$. Jako dobry obywatel na początku odmów - w 90% przypadków gość podwoi ofertę i wtedy się zgodź. Niestety, paranie się przemytem nieuchronnie kończy się (prędzej czy później) ściskiem przeciwko Tobie. Najpewniej jest wtedy dać łapówkę - od razu 100 tys. \$ - działa doskonale.

Wyplwasz na szerokie wody... Można to uczynić z pomocą pilotów (co kosz-

Podobna: 1869 - ten sam temat, jeno w epoce żaglowców i bez wstawek zręcznościowych.



Indycar Racing



Pierwszym pojazdem mechanicznym, z jakim się zetknęliśmy, była hulajnoga. Jednak bardziej kompleksowy pogląd na świat motoryzacji zawdzięczamy dopiero grom samochodowym. Trzeba przyznać, że początkowo wszystko wydawało się łatwe: jazda bolidem F1, szybkim samochodem sportowym czy wozem terenowym nie sprawiała nam żadnych problemów. Niestety, nastąpił czas brutalnej weryfikacji, związany z próbami zdobycia prawa jazdy. Okazało się, że okiełznanie rodzimych bolidów z FSM jest po wielokroć trudniejsze od komputerowej jazdy w F1. Jeszcze raz okazało się, że grom komputerowy daleko jeszcze do realizmu.

Jednak ostatnio pojawiła się gra, która oddaje realia jazdy samochodem wyścigowym z nieznaną dotąd pieczołowitością. Ta gra nazywa się Indycar Racing.

Zaczyna się intermem - takim sobie. Potem jest menu - można zabawić się w mistrzostwa, pojechać na jednym z torów, wykonać jazdę próbną na dowolnym torze, ustawić opcje oraz zobaczyć samochody swój i przeciwników.

Już opcje zapowiadają, że gra jest dobra. Można ustawić długość przejazdu (pamiętajmy, że jechanie 100% wyścigu trwać może kilka godzin!), umiejętności przeciwników, uszkodzalność samochodu, automatyczną zmianę biegów i (lub) hamowanie, pogodę w trakcie wyścigu oraz zażyty sobie (bądź nie) okrażenia próbne na początku wyścigu i (lub) okrażenia z zakazem wyprzedzania - gdy na torze wydarzyła się kłaska.

Jednak dwie rzeczy w tej grze naprawdę powalają na kolana: garaż, czyli możliwości "konfiguracji" bolidu i wyścig. Przyjrzyjmy się im bliżej.

GARAŻ

W zależności od rodzaju trasy, warunków pogodowych oraz przede wszystkim umiejętności i temperamentu kierowcy, rozmaicie "ustawia się" samochód. I tak możemy zmieniać: rodzaj gumy i ciśnienie w oponach, różnicę średnic kół, wielkość

stateczników, pochylenie kół i promień skrętu, sztywność amortyzatorów, przełożenia skrzyni biegów i ilość paliwa. Gumi - im twardsze, tym wytrzymałsze, ale mniej przyczepne, niskie ciśnienie poprawia przyczepność kosztem zużycia i zmniejszonej prędkości. Parametry ustawia się dla każdego koła oddzielnie i nie muszą (a nawet nie powinny) one być dla nich takie same - jeżeli ścigasz się na owalu i cały czas skręcasz w lewo, najbardziej obciążona jest prawa przednia opona, więc ona powinna być najwytrzymałsza, zaś inne - bardziej przyczepne. Różnica średnic kół pomaga przy wchodzeniu w zakręt: gdy masz większe koła z prawej, samochód znoszony jest w lewo, co przeszkadza na prostych, ale mocno pomaga na zakrętach w lewo - w szczególności na już tu wspomnianym owalu z zakrętami wyłącznie w tę stronę. Z kolei wielkość stateczników ma wpływ na przyczepność samochodu do podłoża - na trasach z zakrętami potrzeba większych niż na owalach. Ustawienie stateczników jest też jednym z elementów wpływających na zjawiska tzw. nadsterowno-

ści (tylne koła tracą przyczepność, tył wpada w poślizg ku zewnętrznej) i podsterowności (przednie koła tracą przyczepność i wyrzuca Ci przód na zewnątrz). Promień skrętu określa, na ile będziemy mogli skrócić koła w trakcie jazdy (na krętych trasach przydaje się większy, choć oczywiście grozi wejściem w poślizg przy zbyt nerwowej reakcji). Pochylenie kół jest kolejnym przyczynkiem do przyczepności samochodu, należy je regulować (oczywiście oddzielnie dla każdego koła) tak, aby temperatura opony po stronach wewnętrznej i zewnętrznej była taka sama. Dalej amortyzatory: im który twardszy, tym bardziej obciążone koło, w efekcie przyczepność słabieje - należy utwardzać amortyzatory tych kół, które są szczególnie

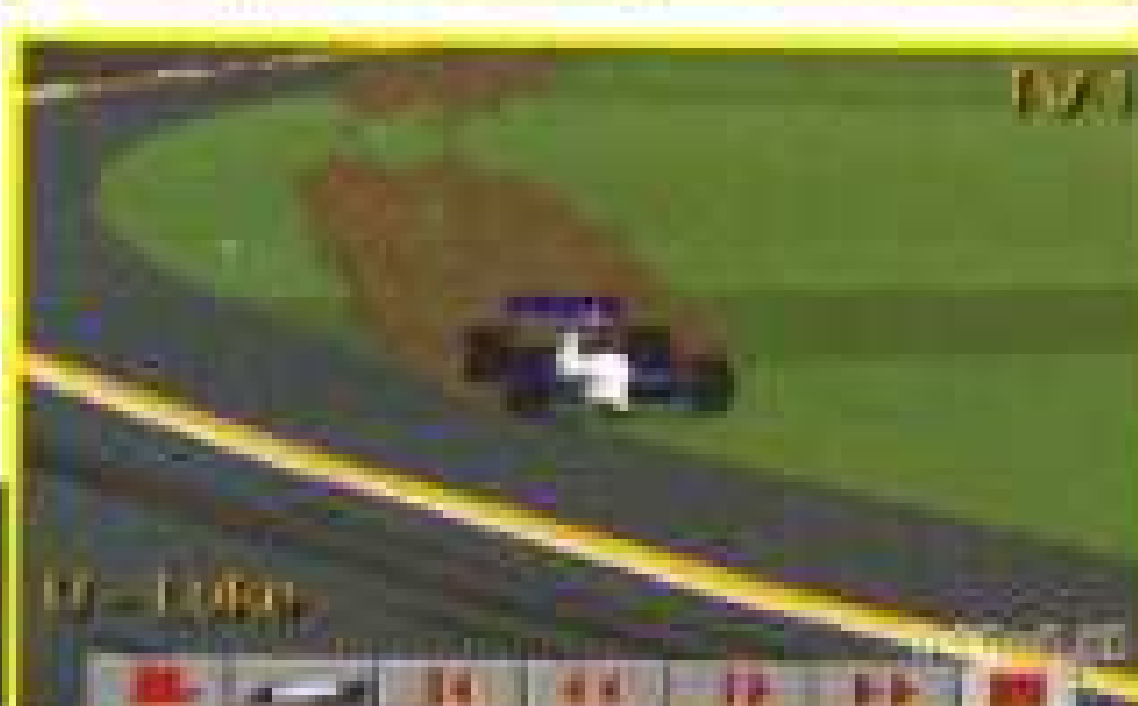
przeciążane przy skrętach. Wreszcie przełożenie, czyli wielkość poszczególnych kół zęba-

rowcy. W razie czego możemy sobie zażyczyć powtórek z wszystkich możliwych typów kamer - stacjonarnych, z helikoptera, z innych wozów (i to z rozmaitych miejsc!) - graficznie bezbłędne, zresztą popatrzyć na screeny. Ważniejsza jest technika jazdy - poza skręcaniem, zmianą biegów, hamowaniem i przyspieszaniem przychodzi Ci jeszcze regulować: turbosprężarkę - 9 możliwych poziomów, UWAGA! - nie przesadzaj, bo spalisz silnik, a nawet jeśli nie, stracisz jakiegokolwiek rezerwy mocy; stabilizatory przechyłu z tyłu i z przodu - umożliwiają korygowanie błędów ustawienia samochodu w garażu oraz opanowywanie sytuacji wynikłej ze zużycia opon i paliwa, usztywnienie zmniejsza przechyły podwozia, ale zmniejsza też przyczepność do podłoża; wyprzedzenie hamulców - na trasach krętych dają wyprzedzenie do przodu, a na torach - do tyłu. Całość sytuacji kontrolujesz za pomocą tzw. "czarnej skrzynki", która zapodaje Ci prędkość, obroty, temperaturę silnika, poziom paliwa, ciśnienie turbodoładowania i wrzucony bieg w wariacie pierwszym, w wariacie drugim tam-



WINGS

FRONT WING
REAR WING
DONE



tych, odpowiadających kolejnym biegom. Trzeba pamiętać, że na trasach krętych powinno się ustawić przełożenia "bliżej siebie", co daje dobre przyspieszenie, choć grozi spalaniem silnika przy większych prędkościach. Na koniec paliwo, niby prosta sprawa, bo pełny bak na dłuższą starczy, nie zapominaj jednak, że z pełnym bakiem jeździ się inaczej - samochód jest mniej stabilny. Tyle garaż - to, co napisaliśmy, mówi samo za siebie, więc - no comments. Czas na

WYŚCIG

Jazdę obserwujemy z kabiny kie-

peratury opon, zaś w trzecim - zużycie paliwa dokładnie, razem z wózbami na przyszłość (ile jeszcze przejedziesz). Poziom symulacji jest tak wysoki, iż nie dziwi fakt, że przy wyższych prędkościach można "wozić się" w sferze spokojnego powietrza powstałego za przeciwnikiem.

Podsumowując... Dźwięk znośny, grafika dobra, animacje płynne i niezbyt wolne, przyjemna i porządnie spolszczona instrukcja. Biorąc pod uwagę opracowanie tematu, trzeba powiedzieć, że jest pierwszy prawdziwy symulator samochodowy.

Alex & Gawron

HAND OF FATE

GRA
W
WERSJI
POLSKIEJ



Westwood
GAMES

Patrzysz na coś,
a za chwilę już tego nie ma.

Kyrandia ginie, znika kawałek po kawałku, a wszystkie, zebrane dotąd, informacje prowadzą do jednego przerażającego wniosku: To kłątwa!

Tak rozpoczyna się The Hand of Fate, druga część serii Fables and Fiends. Jesteś młodym mistykiem, właśnie okradziono Twój dom, a Ty musisz udać się

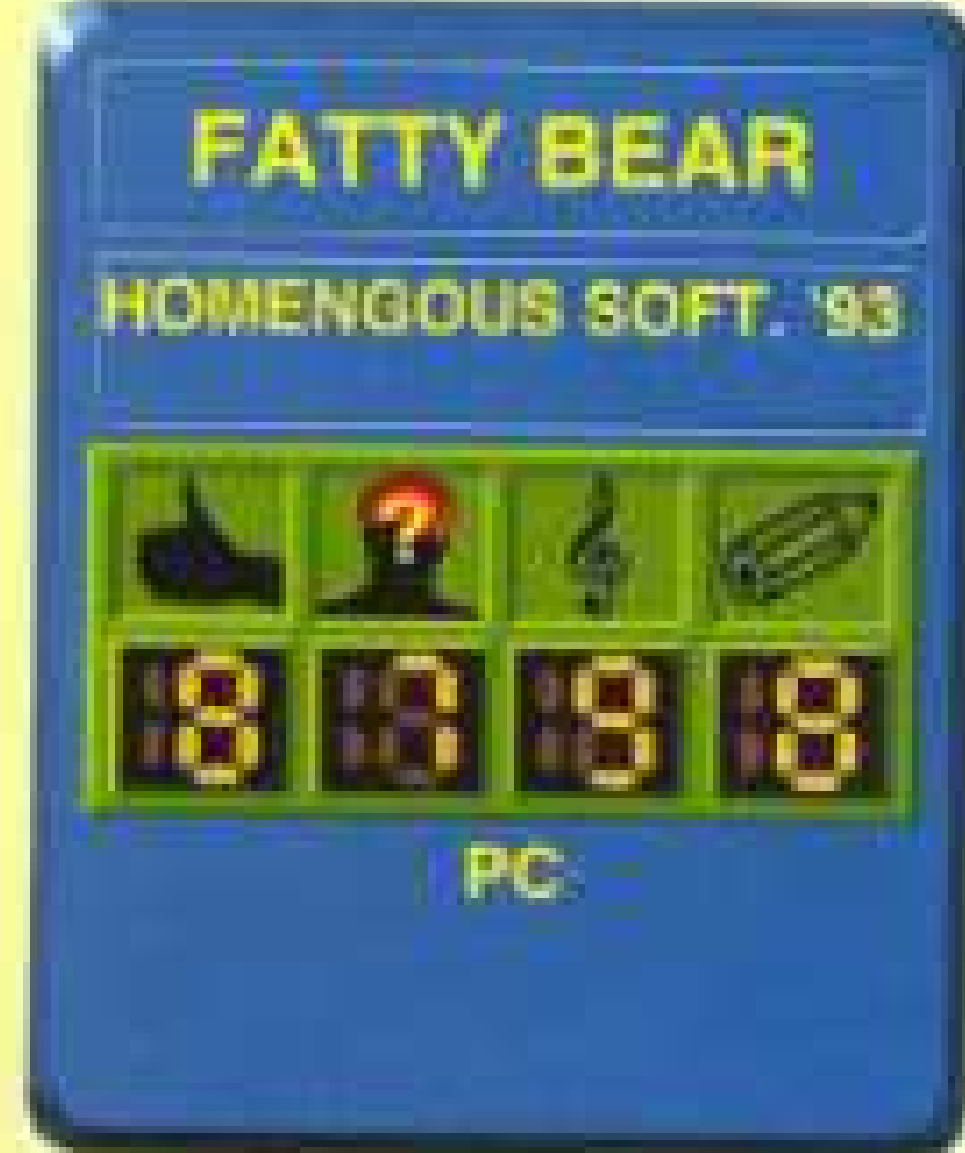
w podróż do środka Świata, aby złamać zaklęcie, które niszczy Kyrandię. Twoja pełna przygód podróż dowodzi jednego – nic nie jest tym, na co wygląda. Pozory mylą, a przyjaciół możesz policzyć na palcach jednej ręki. Dosłownie.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE:
386-20, 2MB RAM, VGA,
20MB HDD





Fatty Bear Fun Pack



Zycie jest podłe, drodzy Czytelnicy. Poza graniem wszyscy musimy jeszcze wykonywać kilka innych czynności, choćby natury biologicznej, takich jak łajdaczenie się wieczorami, jedzenie, picie itd. Na tym nie dość. Większość z nas posiada pewnie młodsze rodzeństwo, które lubi współuczestniczyć w używaniu komputera. Próba podrzucenia takiemu osobnikowi jednej z normalnych gier kończy się najczęściej tragicznie - bądź z uwagi na protesty starszych ("Co to za okropierstwa dziecku pokazujesz!"), bądź z uwagi na zbyt skomplikowane zasady. Oczywiście

może to właśnie TY jesteś tym młodszym bratem. W takim razie zacznij czytać ten tekst jeszcze raz, omijając pierwszy akapit.

Na takie właśnie okazję polecamy "Zestaw Misiu Grubasa" - to mała (2.5 MB) i bardzo dobrze zrobiona gra, będąca zestawem kilku rozrywek na każdą podbramkową okoliczność.

Pierwszą dostępną zabawą jest reversi. Przypomnijmy zasady: gra dwóch graczy, stawiając na przemian po jednym żetonie na kwadratowej planszy podzielonej na kwadraty. Żeton należy położyć tak, aby na tej samej linii, kolumnie lub przekątnej znajdował się inny żeton tego gracza, zaś pomiędzy nimi były tylko żetony przeciwnika (zadnych pustych pól). Po takim manewrze wszystkie żetony wroga zamieniają się w Twoje. Gra się do wypełnienia planszy. Zwycięża ten, kto ma więcej żetonów na planszy.

Kolejną grą jest rodzaj kropek: gracze na przemian stawiają nierozróżnialne pojedyncze kreski łączące wierzchołki kwadratów. Gdy dostawienie kreski zamknie jednostkowy kwadrat, gracz

otrzymuje punkt. Gra się do zamknięcia wszystkich kwadratów i zgadnijcie kto wygrywa.

Dalej idą karty. Gra jest znana, ale nie kojarzymy nazwy. Każdy gracz dostaje siedem kart (reszta

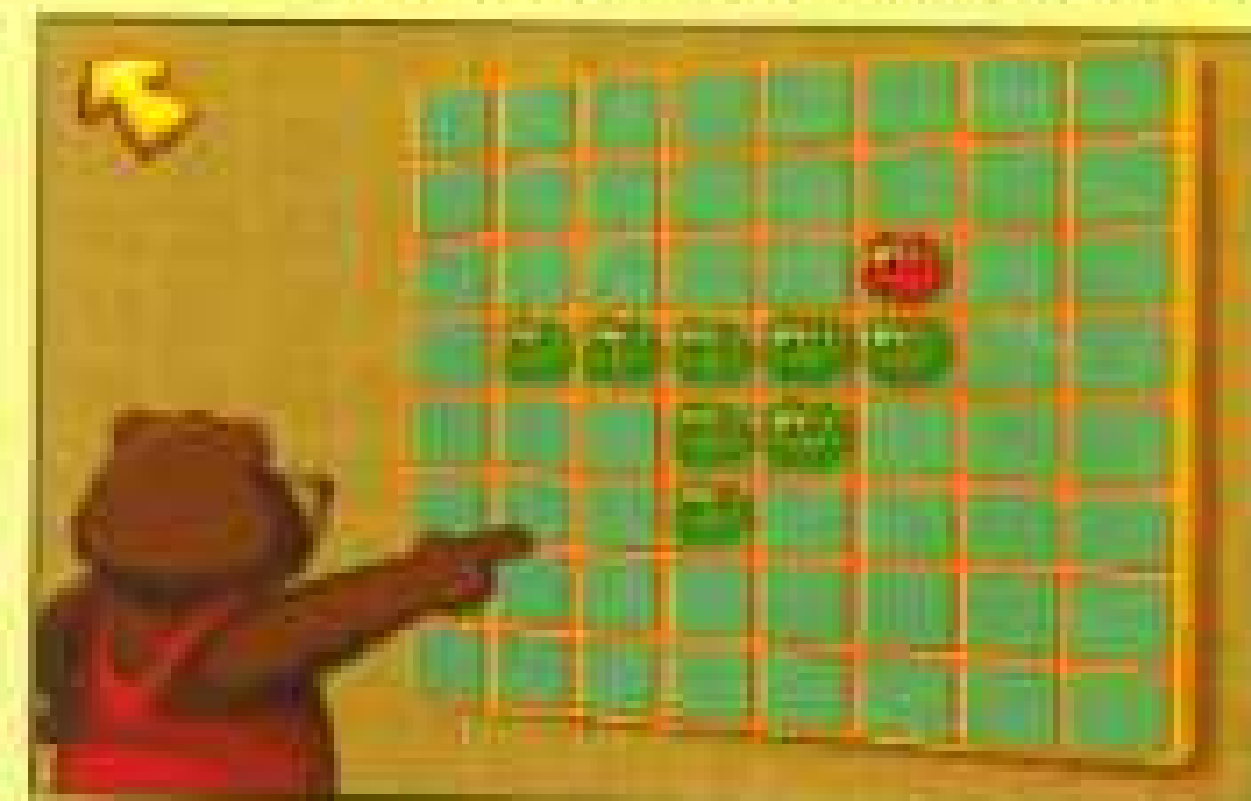
jest na kupce). Chodzi o zebranie jak największej liczby ław składających się z czterech kart z tym samym numerem. W tym celu należy pytać przeciwnika, czy ma karty z danym numerem. Jeśli ma, to je oddaje (wszystkie) - jak nie ma, to dzielimy jedną z kupki. Potem jego kolej i tak do wyczerpania się kart na kupce. To naprawdę znakomita rozrywka.

Teraz zabawa plastyczna (polecamy Dobrochnie) - mamy obrazki i możemy je kolorować, wycinać itd. O nic innego, poza rozrywką grającą, nie chodzi.

Na koniec test na wyobraźnię. Mamy skomplikowane figury geometryczne i ich części składowe, z których trzeba ułożyć figurę - matkę. Rozrywka ta jest powszechnie znana wszystkim czytającym kąski łamania głowy w prasie bruk...fluu, codziennej.

Wszystko to jest znakomicie oprowione - Tusciocih jest zabawnie animowany i wygłasza sporo gadek. Tak więc mamy idealne lekarstwo na młodsze rodzeństwo. A późnym wieczorem, gdy dzieciaki oglądają kino nocne albo RTL, sami odpalcie ten program - zobaczycie, że i Wam się spodoba.

Alex & Gawron



ZOOL 2

Jak powadają, tylko krowa nie zmienia poglądów. Nie dość, jak trzy numery temu, jeden z nas odgrażał się, że nigdy w życiu nie dotknie się do "Zoola 2", że po jego trupie etc., a teraz opisujemy tę grę. I nie bądźcie to wasze opis krytyczny, wręcz przeciwnie - po dokładnym badaniu nasze zdanie uległo zmianie diametralnie. O ile uderzył Was zbyt bałwochwalczy styl tego tekstu, nie dowiecie się - jest bowiem faktem doświadczalnie udowodnionym i doskonale widocznym choćby na przykładzie naszej, za przeproszeniem, sceny politycznej, że określony pogląd jest negatywniej broniący przez tych, co jeszcze dwa dni temu byli zupełnie odmiennego zdania i właśnie przeszli cudowną metamorfozę.

Jakby nie było, po raz wtóry możemy się wcielić w postać wspaniałej super-mrówki, aby zająć się pakonyw a -

niami kolejnych etapów tajemniczego id. świata. Jeśli chodzi o ścisłość, możemy sobie wybrać do akcji bądź samego, doskonałego już nam znanego, Zoola, bądź też jego pannę, zwaną się Zooza (zółza?). Poza wyglądem i zapewne konstrukcją anatomiczną różnią się oni szczegółami działalności bojowej - otóż Zooza poza strzelaniem potrafi jeszcze wymiatać biczem, co powoduje, że dobrze walczy na krótkich dystansach, zaś Zool umie oddać

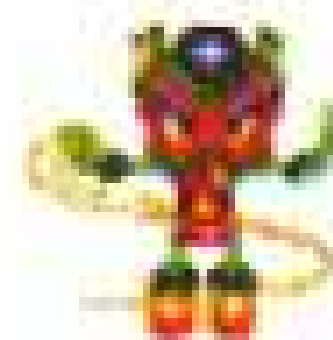


wać super strzał (należy przytrzymać "Fire" i nie ruszać się).

Całą zabawę widać w ujęciu z boku i ma on posmak klasyczny, należy jednak zwrócić uwagę na kilka rzeczy. Po pierwsze, poza normalnym strzelaniem, każdy wyskok połączonej z wodniactwem "Fire" powoduje, że nasz bohater zaczyna kręcić się w powietrzu jak oszalały i rozwalac

wszystko, co mu stanie na drodze. Zwraca też uwagę olbrzymia liczba rozmaitych bonusów na całym terenie - należy ich zbierać jak najczęściej - po pierwsze dają punkty, po drugie - podnoszą poziom eksploatacji levelu (lewy, dolny róg, aby móc przejść do następnego poziomu, trzeba mieć 99)

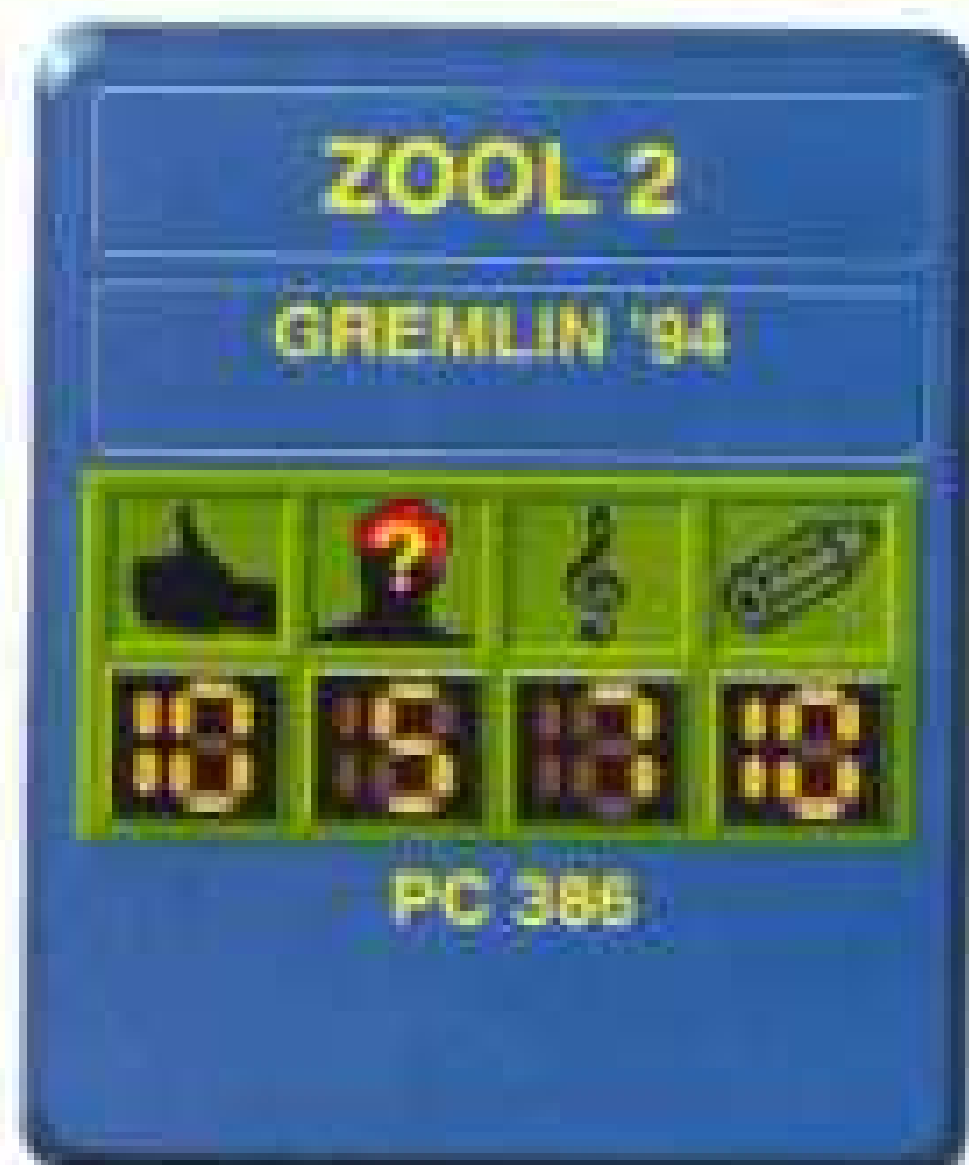
. Spotkamy też znaki firmowe "Chupa Chups" (nie dawnego - "Zool" jest reklamówką tych lizaczków i trzeba przyznać, że był to dla ich producenta doskonały interes) - należy w nie uderzyć od dołu, a wypadną niespodzianki - odnowienie energii, bomby, rozdwojenie, osłony itp.



Zdolności Zoola (i Zoozy) do przyczepiania się do pionowych powierzchni płaskich są spore, więc potrafią się oni przyssać do ścian (a w przypadku wiszących "obłoków" przechodzić z jednej strony na drugą - "Fire" + kierunek) i wspinac po nich - gra jest przez to znacznie dynamiczniejsza i ciekawsza.

No właśnie, dynamika gry. Coś niesamowitego! Chyba żadna zrecznościówka nie miała aż tak wariackiej akcji - tego się opisać nie da! W połączeniu z bardzo ładną i płynną grafiką i całkiem niezłą muzyką daje to efekt co się zowie wybuchowy. Grać!

Alex & Gawron



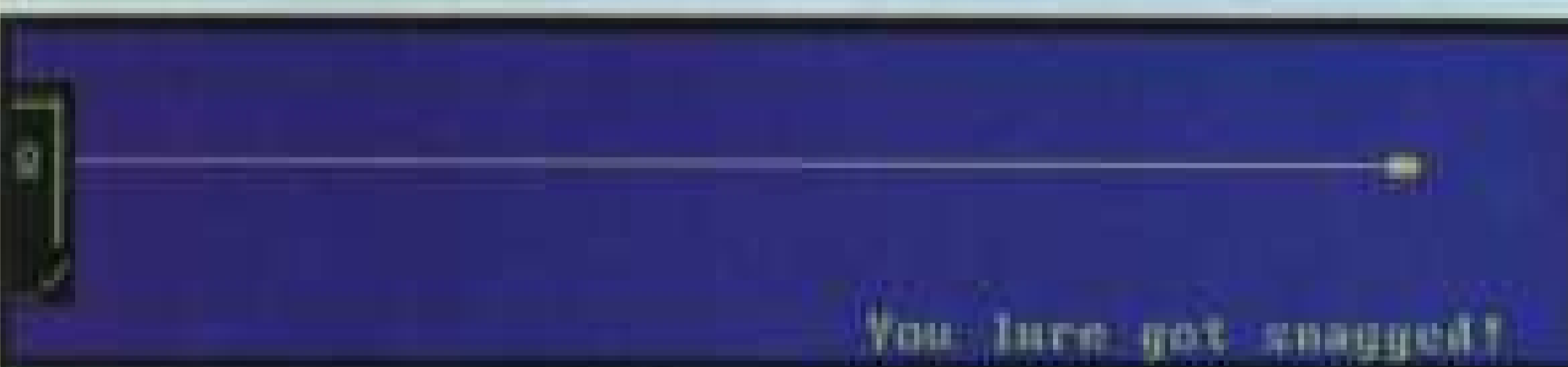
24

21

T 273



Freshwater Fishing Simulation



Patrzysz na screeny ilustrujące ten tekst i myślisz sobie "Co u diabła? Zdużnieli do reszty!". Jednak daj nam szansę - przeczytaj ten tekst do końca i dopiero potem wyrwij tę stronę i użyj jej w celach toaletowych (nie zapomnij jej przedtem dobrze pomiać).

Gra, o której tu będziemy pisać, ma trzy cechy wyróżniające ją górnikowo: po pierwsze - jest to symulator łowienia ryb, po drugie przeznaczona jest dla BBS - ów (choć oczywiście można grać lokalnie, czyli samemu, bez żadnego BBS - u i dzwonienia), po trzecie - grafika jest tworzona w trybie tekstowym, zaś dźwięku nie ma. No to zacznijmy od początku.

Los rzuca nas na jezioro w łódce z kawałkiem kija w ręku i wiadrem pełnym robali. Chodzi o to, aby uśmiercić te robale w sposób sadyistyczny, tj. napiernw nabijając na haczyk, potem topiąc w wodzie, aby w końcu zostały one pożarte przez pływające w tejże wodzie stworzenia. Przy okazji będziemy zbierać owe stworzenia, czyli tzw. ryby. Trzeba przyznać, że symulacja jest zrobiona dobrze i szczegółowo. Po jeziorze można się przemieszczać, przy czym jego poszczególne części różnią się od siebie głębokością (można cały czas oglądać sytuację na sonarze), roślinnością, typem dna (piasek, muł itd.). Oczywiście to wszystko ma zasadnicze znaczenie, jeśli chodzi o to, jakie (o ile w ogóle) ryby uda nam się na danym terenie złapać. Podobnie działa pogoda - w zależności od niej ryby pływają na różnych głębokościach, w różnych miejscach i kierunkach. Do tego wszystkiego dochodzą jeszcze rozmaite typy przyręt w rozmaitych wymiarach. Niebie, co? Tak więc, gdy już to wszystko przemyślisz, odpowiednio dobierzesz i znajdziesz odpowiednie miejsce, zrzucasz, czekasz, aż przyręta opadnie na odpowiednią głębokość i zaczynasz ją

holować do łódki - oczywiście z podaną prędkością (bądź czekasz w bezruchu). Gdyby coś złapiesz, trzeba szybko wydać polecenie poderwania ryby. Oczywiście większe sztuki będą walczyć - trzeba więc wybrać pomiędzy ściąganiem siłowym a popuszczeniem żyłki.

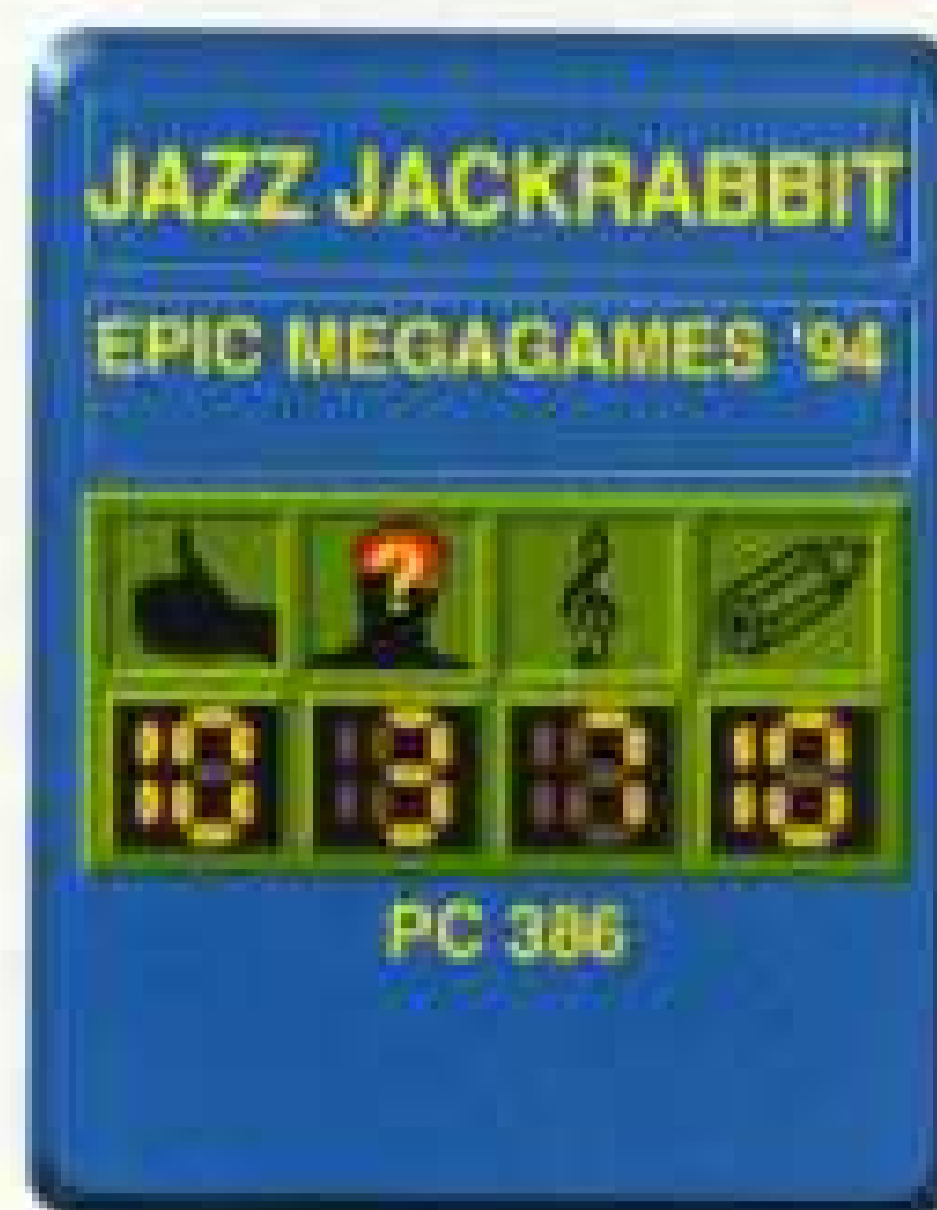
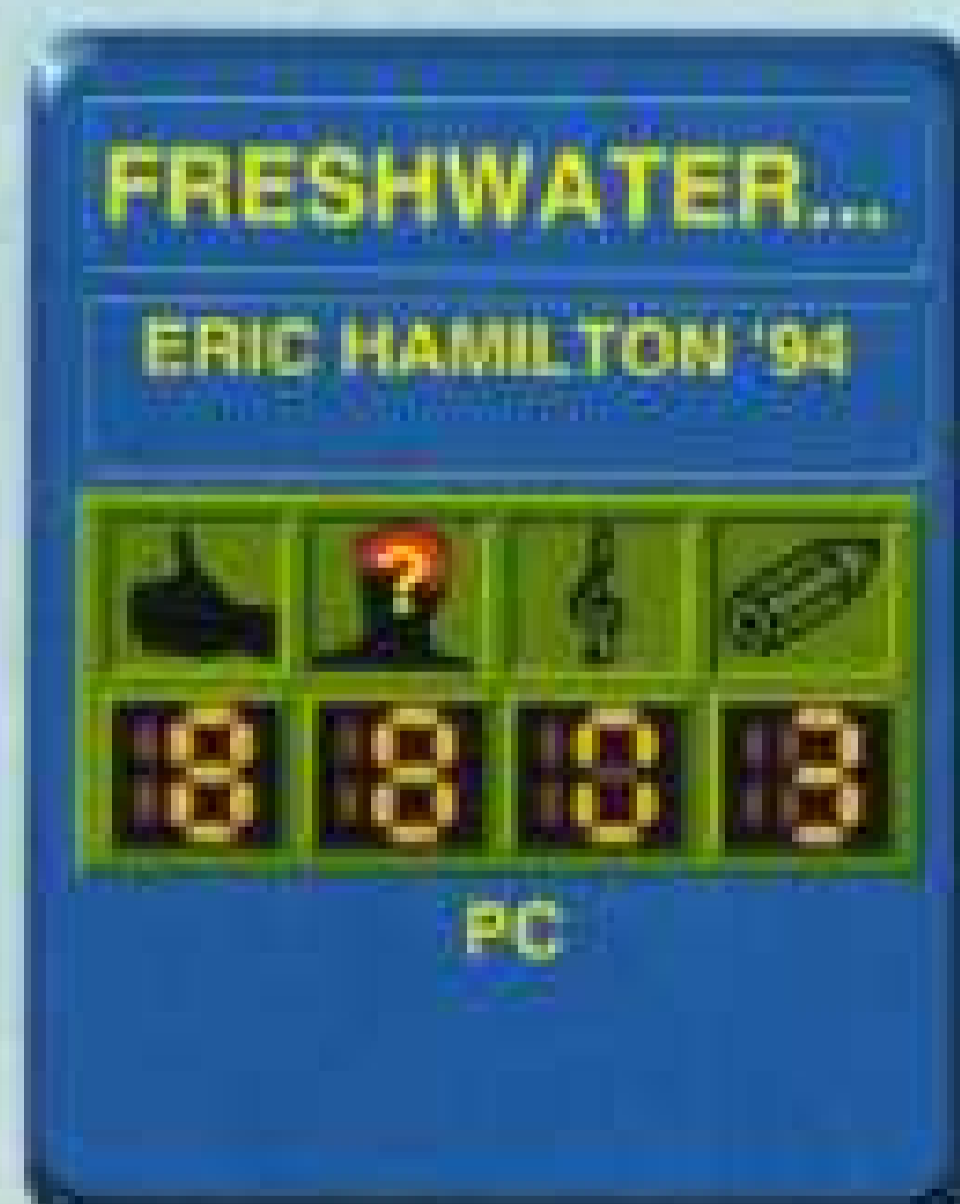
Do wyboru jest kilka jezior, różniących się geografją i zarybieniem, zaś w razie czego można wyedytować następnę.

Świetna zabawa zaczyna się wtedy, gdy gra zainstalowana jest w jakimś BBS - ie. Wtedy mamy turnieje, tj. tworzony jest ranking graczy, według łącznej wagi ryb przez nich złowionych.

Cóż - gry BBS - owe mają to do siebie, że dźwięku wyczarować się nie da i tyle, zaś grafika - tylko w trybie tekstowym. Ale trzeba powiedzieć, że w przypadku "FFS" wygląda to całkiem niezle (choć ostatnio oglądaliśmy takie intro "Future Crew" - tych od kolejnych "Unreal" - że aż ciężko było poznać, że jest w trybie tekstowym).

Jak podsumować? Gra jest cokolwiek toporna, jeśli chodzi o oprawę, ale nadrabia to tematyką i realizmem. Słowem - mamy do czynienia z programem ambitym.

Alex & Gawron



Jazz Jackrabbit

Są dwie rzeczy, które bawią rasowego gracza: rozlew krwi i zwanowany humor. Kiedy je ze sobą połączyć i odpowiednio oprawić technicznie, efekt musi być doskonały. Tak właśnie jest z grą "Jazz Jackrabbit", którą się teraz zajmijmy.

Legenda jest zabawna: otóż zły zółw nazwiskiem Shell porwał piękną króliczkę, na dodatek panienkę głównego bohatera, też królika, imieniem Jazz.

Jazz się wkurzył, a ponieważ sprawa miała podtekst polityczny (bowiem zółwie nie lubiły się z królkami i na odwrót), nie pozostało mu nic innego, jak wziąć w rękę miotacz, podwiązać uszy przepaską w stylu "Rambo" i ruszyć w bój. Tutaj zaczyna się Twoja rola.

Tak więc kierujesz poczynaniami małego królika z wielką gwałtą w klasycznej strzelance z widokiem z boku. "Klasycznej?" - no nie do końca, ale to się okaże. Na początek wgląda to w miarę normalnie: idziesz, czasem podbiegasz (zabawnie, bo nogi wirują jak śmigła), skacziesz (też zabawnie - wykonując salta), strzelasz, zbierasz rozmaite rodzaje broni i ogólnie szerzysz destrukcję. Broń jest w czterech sortach, ale różnice są niewielkie. Uzbrojenie zdobywa się zbierając lub zestrzelwując specjalne drobiazgi. Podobnie jest z bonusami, dodatkowymi zyciami i extra energią (bowiem trafienie nie wykańcza Cię, tylko uszczupla Twoje siły życiowe) - należy zbierać wszystko, co widać, nie zapominając, że część niespodzianek ukryta jest w schowkach, do których można się dostać po rozwaleniu fragmentu ściany czy też przejściu przez holograficzną projekcję mającą udawać tęże ścianę.

Po całym terenie pałętają się przeciwnicy - oczywiście głupi jak zwykle

i wykańcza się ich bardzo łatwo. Inna rzecz, że pałęta się ich sporo i strzelają dość gęsto - na tym jednak polega cały urok, nie? Generalnie nie napotyka się wielkich bossów - choć niektórych wrogów trzeba trafić kilka razy.

Tyle klasyki. Teraz coś nowego: "bonus level" to oczywiście żadne novum, ale ich sposób prezentacji - Otóż widzimy bohatera od tyłu, biegającego po całym terenie, zaś jego celem jest wyzbieranie znajdujących się na całym terenie kul. Trzeba przyznać, że tempo animacji w tych etapach robi wrażenie.

Należy jeszcze wspomnieć o humorze gry: sporo zabawnych ilustracji (m.in. przy wyborze poziomu trudności - podobne do "Wolfenstein"), ładne, choć krótkie intro, zachowanie się bohatera w grze też zabawne: gość stojąc nad brzegiem przepaści zabawnie się chwieje, zaś gdy postoi w miejscu przez chwilę, zaczyna chrupać mar-



chawkę. Oprawa jest przyzwoita: grafika znakomita (nic dziwnego, gra ma 12 MB), muzyka niezła, dostępnych sześć scenariuszy po 4 - 6 mej każdy (pierwszy jako shareware), całość - naprawdę fajna, przypominająca klimatem "Królika Bugsa" - naszą ulubioną kreskówkę.

Alex & Gawron

Smuś



SMUŚ
L.K. AVALON '94
L.K. AVALON

10	10	10	10

PC, AMIGA 500, 1200

Bajlandia była przepiękną krainą, w której wymierający gatunek najmądrzejszych smoków spokojnie sobie żył i w wolnych chwilach wysiadywał jaja. Z jednego z takich domków w skorupce wyklął się pewnego dnia sympatyczny Smoczus. Imię to nadali mu oczywiście jego troskliwi rodzice, jednak kiedy mały nauczył się mówić wydało mu się, że jest ono trochę przygłupie. Był to w końcu smok mądry i uświadomiony politycznie, tak więc pomyślał, że dla dobra jego i bezpieczeństwa rodziny obierze on pseudonim operacyjny "Smuś". I jak się już wkrótce okazało była to decyzja słuszna. Mianowicie w czasie jednej z bajecznych podróży po krainie smoków w towarzystwie rodziców stało się coś groźnego. Bajlandia została najechana przez

wojska Lodowego Barona ze Strachowa, który postanowił zawładnąć nią. Smuś nie mógł siedzieć bezczynnie i postanowił, że podejździe do obozu złego barona i zrobi parę fotek dla wywiadu bajlandzkiego. Jednak podstępne ptaszyska służące u barona złapały Smusia i wrzuciły go do lochów w Starych Ruinach. Oczywiście poradził sobie w krótkim czasie z drzwiami jego celi, ale jeszcze długa droga ku wyjściu z labiryntu pełnego strażników.

Nasz uciekinier musi szukać niebieskich guzików, aby móc otworzyć bramy wyjściowe w zamku.

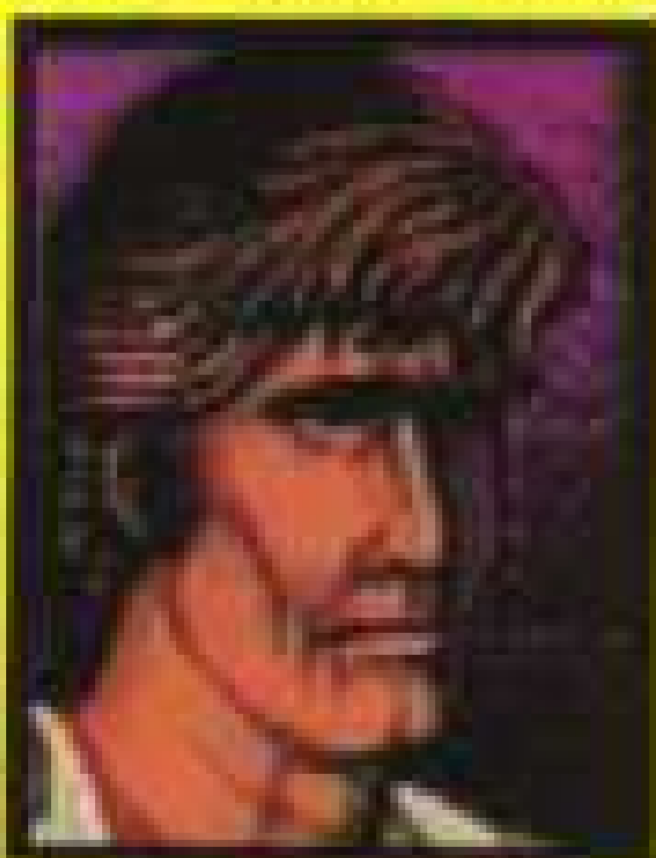
Musi ich znaleźć co najmniej 5, by otworzyć jedną bramę. Po dojściu do niej musi pociągnąć dźwignię w dół, a wejście stanie otworem. Smuś niestety nie zdążył się nauczyć latać, dlatego może on tylko podskakiwać, jeśli chce znaleźć się na wyższej półce. Na szczęście jednak jak każdy szanujący się smok i on zjeje ogniem z paszczy. Dzięki tej zdolności może on walczyć, a raczej pozbywać się strażników. Ale pamiętaj, że masz ograniczoną ilość ognia, tak jak zapalniczka. Poza tym uważaj na wodę, bo jest ona mocno zanieczyszczona z powodu bliskości

ścieków. Uważaj również na czas, który upływa nieubłaganie, bo na zewnątrz zamku już trwa krwawa bitwa między armią barona, a oddziałami smoków zwolanych przez Tatę Smusia.

Gra jest całkiem niezła, mimo że pomysł to nic oryginalnego. Przede wszystkim cieszą się, że to właśnie L. K. Avalon wydało w pełni polską grę na dobrym poziomie. Myślę, że szczególnie młodszym graczom spodoba się przesympatyczny ryjusz pokraccanego gada o wytupiastych ślepiach.

PIOTRAS

"Od dzieciństwa prześladował go pech... Chciał zostać roznosicielem mleka... Jednak pewnego dnia coś się stało... Skończył mu się smalec... Podjął walkę na krawędzi życia i śmierci... Każdy kto stał mu na drodze był już martwy... Za każdym razem kiedy mafia chowała go wyleliminować w każdym następnym jego domu (gruzach domu) leżała mała kartka z naklejonymi na niej literkami wyciętymi z gazet... O tej samej treści "A) bi bak noch ma"... Był silny... Zwał go Fist Fighter... W kinach od 26-go..."



Zjednoczone. Każdy z zawodników różni się swoimi wymiarami, zdolnościami, imieniem a nawet nazwiskiem, jednak najlepiej wybrać TSUNAMI i roztrząskać ich wszystkich za pomocą jego specjalnego ciosu - przytrzymaj dłużej FIRE. Pomysł nie jest niestety oryginalny, a przy okazji słabo wykonany, ale jak się nie ma co się lubi... Pozostałe ciosy wykonuje się tak samo jak w innych grach tego typu, dlatego nie ma sensu się nad tym rozwodzić. Poza tym w menu wybiera się standardowe opcje, tj. ilość rund, graczy itp.

Jeśli chodzi o sprawy techniczne, to FIST FIGHTER jest w stosunku do najnowszych "szczekobijów" w tyle o kilka, jeśli nie kilkanaście lat, co jednak jest zrozumiałe, biorąc pod uwagę, że grę wyprodukowała nieoceniona na tym polu Zeppelin Games. Animacja powolna, grafika żalosna, dźwięki jakby ktoś przyduszał do kaloryfera jamnika, a zabawa nikta.

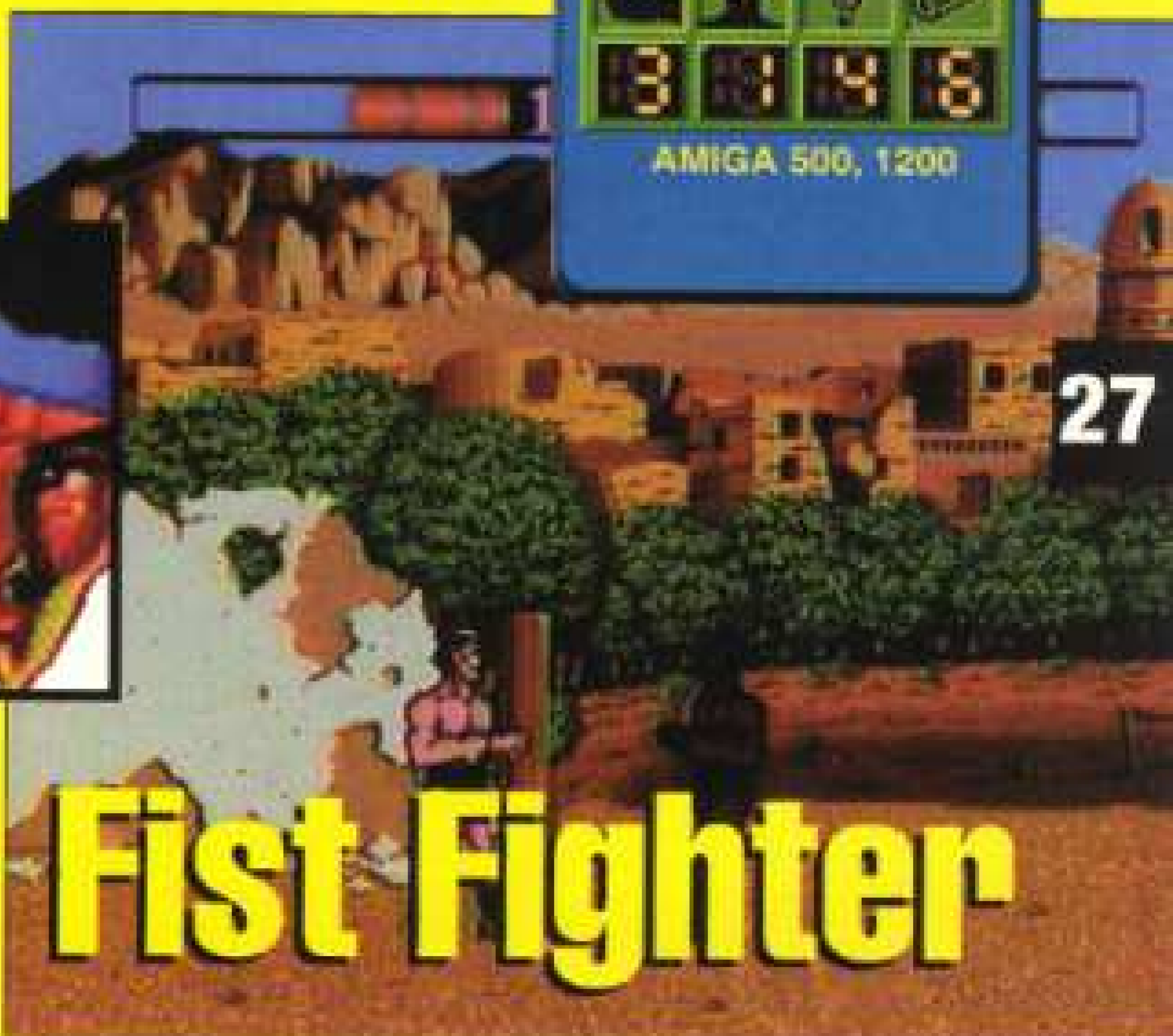
Słowem, jeśli nie stać Cię na Body Blows, Street Fighters, Mortal Kombat możesz kupić to, ale w innym przypadku zawiedziesz się.

PIOTRAS

FIST FIGHTER
ZEPPELIN GAMES '93
L.K. AVALON

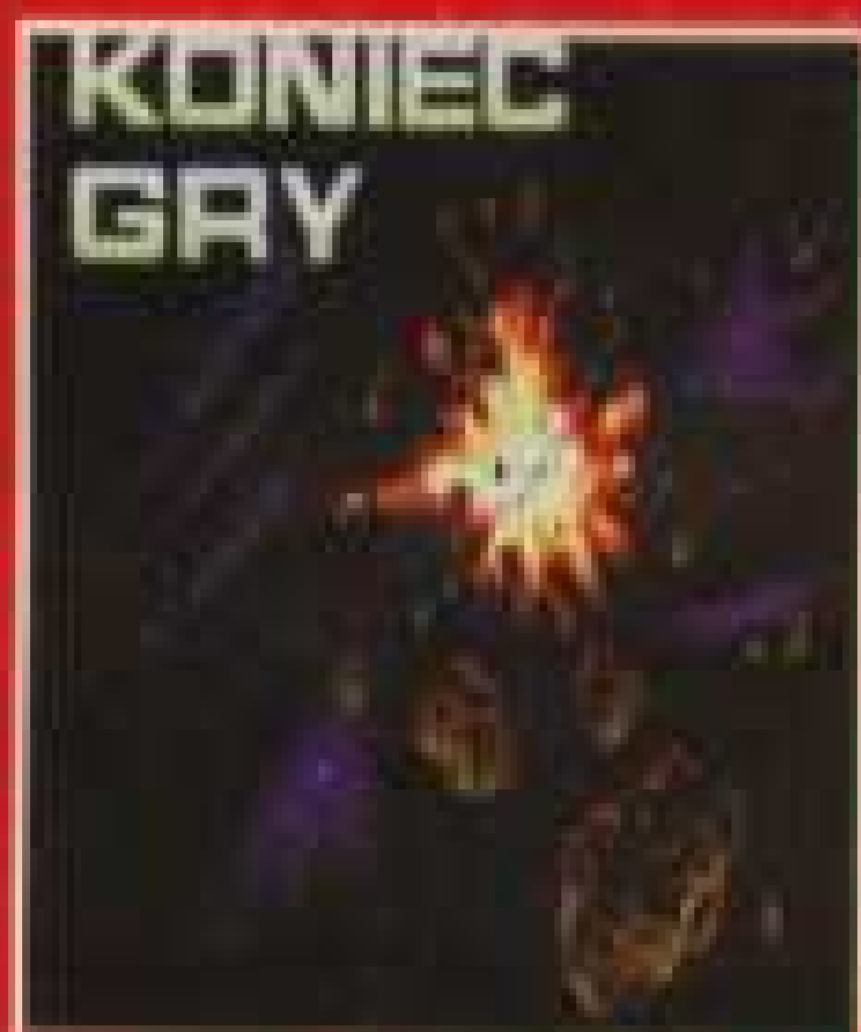
3	3	4	3

AMIGA 500, 1200



CYBER KICK

Super królowik z zachary-
cająco wyszkoloną drużyną
marines, a może lepiej -
"marines und
w ogóle" - był
gotowy do lądow-
ania na Marsie.
Oczywiście rok,
w którym cała le-
cja się rozprywa-
ła, miał szczer-
cył i dlatego za-
foga statku ekspe-
dowała się z ca-
mymi androidami.
Większość z nich
z nudów włączy-
ła sobie wirtual-
na wersję "Kuch-
ni pełnej niespodzianek", gdy
nagle z ich statku pozostało ty-
ko zimna dynia i pudełko kra-
kersów. Ale ON przżył. Nie wie-
dumo czemu nazywa go John



Blakovitch. Może tym, którzy
wybrał go rutwek, zmudziły im
się symbole i cyfry. W każdym
razie był on an-
droidem napraw-
czym V8 genera-
cji, a jego zad-
nie brzmiało: an-
ihilować wszyst-
ko co się rusza.
Chciał już iść,
gdy okazał się
przed nim holo-
gram przedstaw-
iający jego szef-
ta.
- A, zapomniał-
bym. Pozbierał
też jak możesz
pojemniki z pruto-
nem. Twój
pseudonim od teraz to CYBER
KICK. - Niech ONKRAPIHONIA
będzie z tobą. - Deconstructing...
Have a nice day...



I tak oto Twój bohater się od-
wyjścia. Ci zabawiacze, nie
ma też broni. Jedyną jego do-
bra stroną jest poruszanie się
spłaszczoną ręką oraz kopnięcie.
Po bazie zajęcia przez renega-
tów możesz chodzić albo wspi-
nać się korzystając z drabin.
Obcych się nie boj, bo za na-
stępnej misji będą tacy sami,
więc odważ się przawyczać.
Znaleziona pojemnika powin-
nek umieścić w odpowiednich
stanowiskach. Za szczerze mo-
wiąc po 20-minutowym biege-
nie w czasie, będą na skraj
wydzerpania i zmudzenia nie
miałeś żadnych stanowisk.

CYBER KICK

L.K. AVALON '94
L.K. AVALON

18
18
18
18

AMIGA 500, 1200

Ale widocznie jestem niecierpli-
wy. Możesz również znaleźć
kartę teleportacyjną (z ulenka
T), dzięki której będziesz mógł
przenieść się pomiędzy kilkoma
punktami teleportacyjnymi.
To chyba wszystko. Gra jest
bardzo prosta, tak więc nie wi-
dzą potrzeby dalszego wyje-
ślenia. Radzę pamiętać, jakim
cibiem najlepiej zuzaczyć kon-
kretnie sterzy.

MOTRAS



Ech, nie ma to jak być koman-
dosem. Połazi sobie taki, po-
strzela, a i piękne kobiety
gamą się doń jak muchy do lepu
- wiadomo: umięśniony, męski
 itd. Odwieczne marzenia o sła-
wie, chacie... e... chwale przapa-
szam, oraz o zapachu prochu,
zwłokach przeciwników, pło-
zących się pod stopami dyktato-
rach i takich tam dyrdymałach
usiłowała zrealizować w naszym
imieniu gdańska firma "StarBit".
Gra nazywa się "DeathLand"

I jest czymś w rodzaju "Mi-
sji", jeżeli w tym przypadku
możemy mówić o jakimś stan-
dardzie. Niestety, wydawca zapo-
mniał dołączyć jakąkolwiek le-
gendę, także nie wiemy o co cho-
dzi, co doprowadziło do obecne-
go stanu rzeczy, gdzie leży miej-
sce akcji, co musimy zrobić itp.
Ograniczono się do znanych
wszystkim banałów, typu "fire
powoduje strzał".

Nasz bohater, chyba jakiś an-
droid (ciekawe, czy marzy o elek-
trycznej owcy?) chodzi sobie po
powierzchni jakiejś planety, z gi-
werą zawsze golo-

wą do strzału. Chodzi sobie po
podziemnych korytarzach, cho-
dzi, a ich końca nie widać. Prze-
szkadzają mu w tym latające, pła-
szyska chyba, bo machają skrzy-
dełkami, strzelające czołgi, pod-
skakujące pileczki i pełen zestaw
atrakcji. Obaluga gry jest bardzo
prosta: joy na boki, podskok, kle-
kanie lub schodzenie po drab-
nie. Ponadto spacją możemy
zmieniać rodzaje broni, bo i broń
można znaleźć w podziemnych
korytarzach. W sumie standard.

Generalnie nie lubię komnat-
wek i jak już wszyscy, z Naczel-
nym na czele zauważyli, żeplam
się ich niemilosiermi. Na szcze-
ście dla Autorów, DeathLand nie
jest zły. Powiem więcej - spodo-
bał mi się na tyle, że poświęciłem
mu kilkanaście godzin oraz za-
trudniłem moją młodszą siostrę,
aby sobie postrzelała. Ta jednak
wymówiła się klasówką i tak
zmuszony byłem postrzelać so-
bie sam. Tak naprawdę to zmu-
szać się nie musiałem.

Grafika jest prosta, co nie zna-
czy że prymitywna - zalety pro-
stoty znane są wszystkim od
dawna. Nie ma tu ornamentów na
ścianach i innych zmniejszają-
cych czytelność badziwi. Dużo,
wielokolorowe sprite'y, uginająca

się podłoga itp., to są głów-
ne atrakcje. Muszę przyznać,
że zrobiły na mnie pewne wra-
żenie. Muzyka także bardzo prosta,
ale melodyjna, wpadająca
w ucho. Na szczęście nie męczy.

Co jeszcze? No cóż, muszę
stwierdzić, że jak na strzelankę,
gra jest za mało dynamiczna, ale
nie zmienia to faktu, że łatwa to
ona nie jest. Mimo tego nie są-
dzę, żeby pieniądze na nią wyde-
ne były wyrzuconymi w błoto.

Kaczor

PS. Firma "StarBit" niestety nie
przysłała nam swojego numeru
telefonu, a zafatwanie tego drogą
pocztową opóźniłoby, jak sądzię
ukazanie się już (tak mocno
opóźnionych opadów, tak więc nie-
stety nie podjęmy ceny, ani dy-
strybutora.

Deathland



DEATHLAND

STANBIT '94

18
18
18
18

ATARI XL/XE

Gdzie kupić oryginał?



Rozpoczynamy publikację adresów sklepów, w których można kupić jedynie słuszne kopie gier. Na mapie zazaczyliśmy miasta, w których są legalni dystrybutorzy. Ich adresy podawać będziemy w kolejnych numerach TOP SECRETU.

Za redakcję - Piotr Leszczyński

LISTA FIRM/SKLEPÓW SPRZEDAJĄCYCH LEGALNE OPROGRAMOWANIE W POLSCE

- Gdańsk**
- PPUH ARTICA Sp. z o.o., ul. Matejki 6
 - AMI - COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1
- Katowice**
- SKLEP ONO, Pl. Karola Miarki 8, tel. 51-39-79
 - CATOM (D. H. SKARBK), ul. Mickiewicza 4
 - MICROMAN, Pl. Hostka 3, tel. 51-51-32
 - GEPARD, ul. Piotra Skargi 8, tel. 59-69-83

- F.H.U K.D. COMPUTER s.c., ul. Warszawska 15, tel. 153-72-60
- Kraków**
- USER Hurtownia Oprogramowania, ul. Rzemieśnicza 31
 - PROXIMA COMPUTERS, ul. Wiślicka 10
 - BAJPCOTEK, ul. Wiślna 8, tel. 22-59-72
- Łódź**
- ALBERT DMOWSKI, ul. Arny 2
 - COMPUTER CENTER, ul. Piotrkowska 82
 - MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153
 - M-NIKI, ul. Piotrkowska 175/177
- Poznań**
- SKLEP A-Z, ul. Dąbrowskiego 63

- PAMPER COMPUTER PLUS, ul. Głogowska 75
 - ARK Sp. z o.o., ul. Gromadzka 14
 - F. H. DEMAX, ul. Sw. Marcina 29
 - BETA, ul. Pułaskiego 24/2
 - P. H. METRO-AROME, ul. Ratajczaka 31
 - BIT S & P, ul. Strzelowa 2
- Szczecin**
- P. P. H. U. BIG, Pl. Lotników 6
 - NON - STOP, ul. Niepodległości 50
 - BILANG, Pl. Rodła 8
- Warszawa**
- MIRAGE STUDIO KOMPUTEROWE, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 671-77-77
 - JTT COMPUTER J. V. Sp. z o.o., ul. Bartycka 20

- AMIGA s.c., ul. Batorego 10, tel. 25-60-31 w. 103
 - OSKAR, ul. Igańska 26
 - ALTIX, ul. Konwiktorska 9
 - AVIX, ul. Marszałkowska 46
 - HOMECOMP, ul. Puławska 102, tel. 44-87-89
 - AVAX, ul. Rozłucka 4/13
 - BOBMARK INT. Sp. z o.o., ul. Smocza 18, tel. 39-05-69 (Nintendo)
- Wrocław**
- JTT COMPUTER Sp. z o.o., ul. Braci Giermekich 156
 - SKLEP PRZEMYSŁOWY ELEUSIS, ul. Jedności Narod. 106
 - MIKROZET s.c., ul. Oławska 25
 - D.T.C. CENTRUM, ul. Świdnicka 40

Programy Kości i Poker znajdują się w jednym zestawie. Do obu programów dołączona jest instrukcja obsługi w postaci dodatkowych plików, wyjaśniająca dokładnie sterowanie i zasady gry. Niestety jest to rozwiązanie odrobinę nieporęczne, ponieważ przydałoby się, aby można było do niej zajrzeć podczas rozgrywki (zwłaszcza w przypadku Kości).

Kości i Poker to jednak dwie różne gry więc pozwól sobie opisać je osobno.

POKER

Zwyczajny pokery w wersji komputerowej sprowadzały się do gry z jednym partnerem będącym zazwyczaj kobietą, która w miarę jak odnosiła zwycięstwa pozbywała się swego odzienia, by na końcu pozostać w stanie w jakim ją Pan Bog stworzył. Nie muszę dodawać, że inteligencja tej panienki nie była jej najmocniejszą stroną, dlatego zwycięstwo przychodziło bez zbyteńnego wysiłku. Całkowicie odmienny od tego typu pokerów jest "Poker" firmy TimSoft.

Tym razem możesz wybrać czy grać będziesz z jednym czy z trzema przeciwnikami. Do wyboru jest także rodzaj talii, składającej się z 24 lub 52 kart oraz ilość pieniędzy jaką zawodnicy będą posiadać na wstępie. Pod-

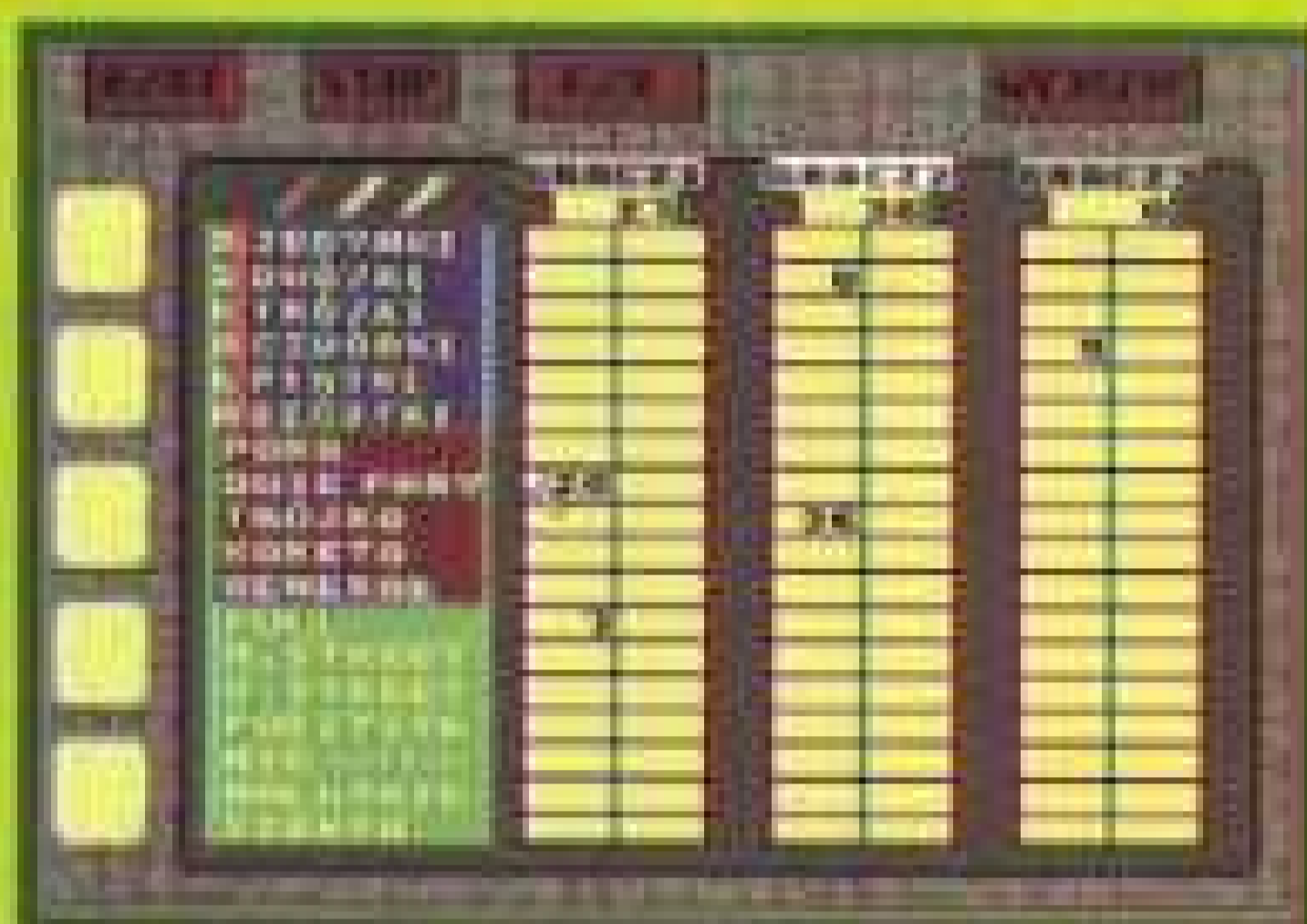
Kości & poker

czas gry widać karty w Twojej ręce, zresztą całkiem nieźle narysowane oraz tyły kart Twoich przeciwników. W środkowej części ekranu znajduje się menu, z którego wybierasz swoje posunięcia. Dodatkowo wszystkie akcje są komentowane tak, abyś mógł się bez problemu zorientować, co właśnie robią Twoi przeciwnicy.

Trzeba przyznać, że komputer gra

KOŚCI

Gra w kości była kiedyś dość popularna, ale od czasu kiedy radio, telewizja, kino, wideo i komputery stały się codzienną rozrywką jej popularność spadła tak, że teraz mało kto wie o co w tej grze chodzi. Mamy jednak możliwość spróbować swych sił, w tej jak się okazuje całkiem ciekawej grze dzięki programo-



całkiem inteligentnie, moim zdaniem najlepiej ze wszystkich Commodore'owych pokerów. Ogólnie mówiąc gra jest dobra, brakuje w niej tylko elementu motywującego jakim w innych pokerach było użycie rysunku rozniegiżowanej pani. Dla pokerzystów będzie to mimo wszystko znacznie lepszy program niż wszystkie "rozbieżniki".

wi "Kości" firmy TimSoft.

W tym programie mamy możliwość zagrania z dwoma przeciwnikami. Tym razem możemy wybrać czy gramy z kolegami czy z komputerem. Tutaj jednak zasady nie są takie proste jak w pokerze, i gra bez dobrej znajomości zasad jest niezwykle trudna. Ogólnie chodzi o to aby w trzydziestu

sześciu turach, z których w każdej możemy mieć do trzech prób, ubierać jak najwięcej podanych kombinacji. Wygrana nie zależy tylko od ślepego losu, ponieważ to my decydujemy za jaki układ uznać otrzymany układ kości i czy chcemy poprawiać wynik dodatkowymi rzutami. Od tego wszystkiego zależą punkty i co za tym idzie

zwycięstwo lub porażka.

Całość jest ładnie opracowana graficznie i choć nie ma żadnych efektownych "fajerwerków" program wygląda przyjemnie i elegancko. Dodatkowo możliwość gry z kolegami znacznie podnosi atrakcyjność, tej bardzo wciągającej gry.

BADJOY

Najniższe ceny dostaw, sprzedaż bezpośrednia!

Pobijemy każdą ogłaszaną cenę. Nie płać ani grosza więcej!

Ogromny magazyn - wysyłka towaru do klienta (servisco) w dniu zamówienia.

Zadzwoń po bezpłatny katalog z pełną ofertą.

PROCESORY

CPU 486SX-25	1590
CPU 486SX-33	2190
CPU 486DX40	4090
CPU Dyn486DX-40	3440
CPU AMD486DX2-33	6390

PAMIĘCI

Na pojemność pamięci!
SMM 1MB TEL
SMM 4MB TEL

MULTIMEDIA

CD-ROM SONY-304X15	Komplet
KARTA MCDARAY PRO	5790

KOMPUTERY BJX

SUX 386DX40	9990
SUX 486DX25	13990
SUX 486DX33	12470
SUX 486DX40	12970
SUX 486DX40	10150
SUX 486DX40	16990
SUX 486DX40	17290

Konfiguracja:
MiniTower, 3VGA, 512K,
FDD 1.44, 640 RAM, Klawiatura DTC,
200K cache, 203 YKB
MS-DOS 6.22 (Inkludzi)

Gwarancja 3 lata!!!

GRY CD-ROM

Adv. of Billy Beaneish	610
Antezel at Monte	1290
Batman Forever I	790
Batman vol 2	790
Carman Santiago DEM	790
Chess Continuum	790
Chess Master 4000	640
City 2000	480
Conan the Barbarian	710
Comproze	2140
Critical Path	2010
Cyber Race	890
Dagger of Anor Pa	810
Dagger of Anor Pa DEM	810
Day of Tarraco DEM	890
Day of Tarraco	2140
Destiny Anzaco Battles	790
Dracula Universe DEM	1210
Dragonstone	1290
Duke	770
Euroquest	890
Evil the already	1690
F-15 Strike Eagle	890
Galaxy Knight	890
GameShip 2000	890
Gay Spy	890
Hot Movies	790
Magia House of Horror	390
Incis	690
Incis II	2190
Indiana Jones/Ford of Alanta	770
Indiana Jones IV DEM	1040

Iron Mike	890
James in Tall Lane	810
Journeyman Project	1130
Juan Gonzalez and the	790
Julius	770
King Quest IV	550
King Quest III	710
Land of Lore	1620
La Tarraco	390
Legend of Karamis	770
Liam	670
Lion in Time	940
MadPanic Collector	890
Mad Dog Movie	890
Magik Death	830
Mantis	480
Mega Race	940
Miscosiah	1440
Meet up Mother Goose	590
Monkey Island	790
Movies for the Night	790
MVP's Game Jamboree	390
My Asian Ladies vol 1 i 2	290
Myk	1290
PC Kapsle	670
Peep Show	790
Pete and the Wolf	590
Pressure vol 1	790
Rat Jax the Paradox	830
Puzzle Mania	390
Quiktoon	710
Robot Assault	1090
Return to Zork	940
Sakura	390
Share The Heat	790
Suit He	1090

Space Quest IV	670
Star Trek Collectors	1610
Starcart	1290
Starbuck	790
Strike Commander	990
Synscope	570
The 7th Guard	940
Ten Horse	2140
The Night of the Living Death	480
Whisker Sam Rigger	710
Who shot Jony Hook	1770
Willy Beaneish	790
Wings of Gannet	520
Zakajęgan nr 1	250
Zakajęgan nr 2	250

GRY

Holing Jack	770
Athletic	90
Carnage	90
International Tennis	90
Sage	100
Sink or Swim	140
Slime	160
UFO	90
Soccer	90
Central Core Area	340
Tajmniczy Szpanski	170
Plena	120
Interact	890
Classic Collection	490
Concave	290
Cavegirl Strip Fever	210
Garb Model	210
The Big 100	370
Yehook	300
Imperium Galactic	160

Electro Body	200
Finger	290
Heartlight	200
Rabies	200
Robot 99	160
Roll About Sub	200
A.T.A.C.	490
Belnap at Center	690
Birds of Prey	200
Buzz Adam Race into Space	690
Carnage at War	290
Chuck Yeager's Air Control	290
Crustation	690
Duke	290
Dungeon Master	290
F-15 Strike Eagle II	640
Fields of Glory	700
Gladius 2000	490
Harpoon	290
Heroes of 303	290
Incredible Machine	290
Interrogator 101	290
Kapitan's Gambit	690
Legacy	670
Learnings	290
Love of Temples	490
Michael Jordan in Flight	290
MIG 2000	290
Papa	490

TWARDE DYSKI

210 MB	2990
291 MB	4290
341 MB	4990
430 MB	5190
540 MB	6990

Mycze pojemności - sektor.

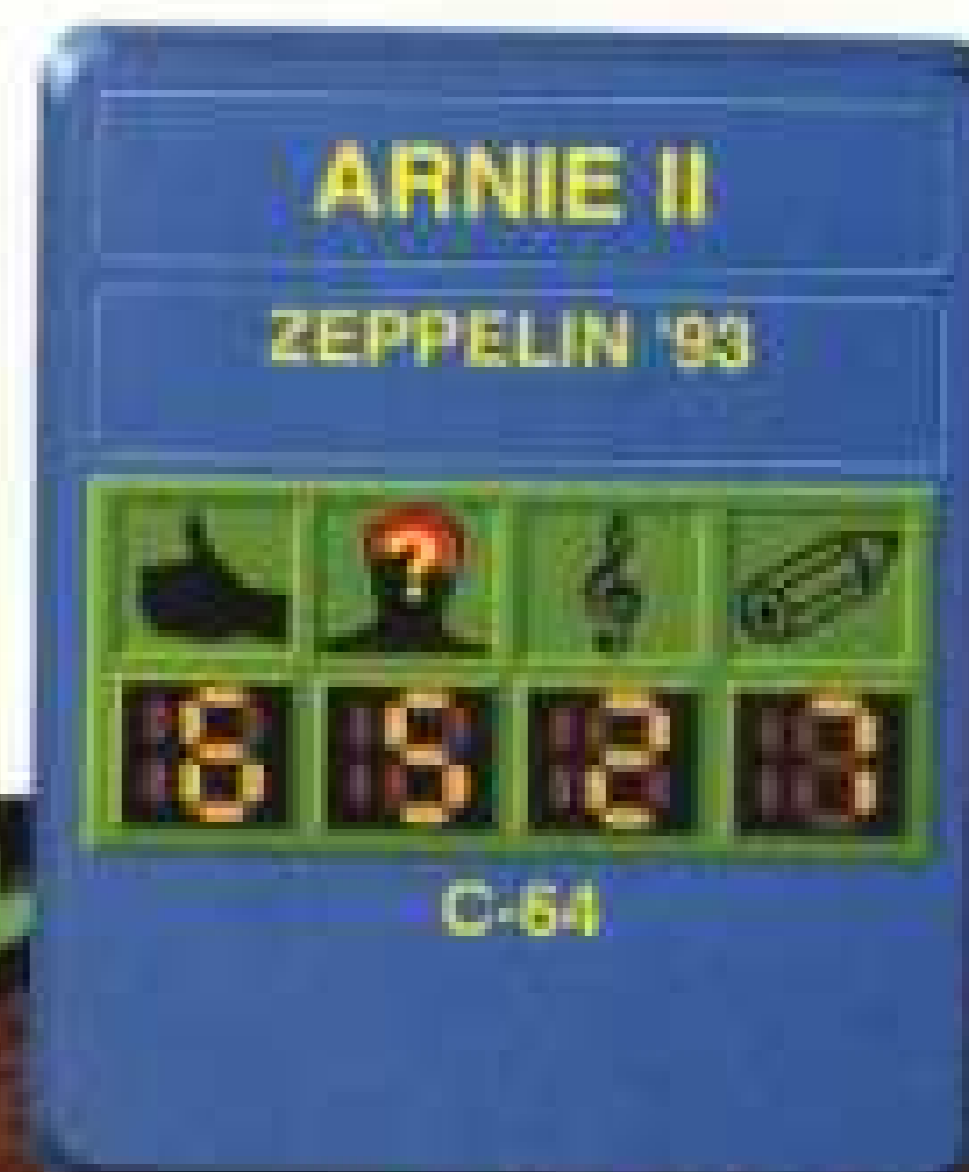
BAJTEX

Uwaga: nowe numery telefonów!
41-804 Zabrze, ul. Zastawiecka 11
tel.: (3) 178 11 44, 178 14 11, 178 13 72
tel./fax: (3) 178 13 44
Warszawa - tel: 090 305022

Ceny nie zawierają podatku VAT. Gwarancja od 1 roku do 3 lat. Na ceny wpływają kursy walut. Części elektroniczne, oprogramowanie, twarde dyski oraz komputery wysyłane są na nasz koszt przy zakupie powyżej 5 mln. Koszty transportu przy zakupie o wartości do 5 mln ponoszone są przez zamawiającego i wynoszą 270.000 zł. Gry wysyłamy pocztą, koszt 40.000 zł.

Ceny dla dealerów jeszcze niższe!!!

Arnie II



Kiedy strażnik osunął się na ziemię ze skrzywionym krękiem Arnie uświadomił sobie, że teraz już nie ma odwrotu. Nie rozczulając się zbytnio nad martwym Wietnamczykiem patrzącym na niego nienaturalnie wytrzeszczonymi oczami, podniósł upuszczony pistolet i zabrał się do wprowadzania w życie obmyślanego przez miesiące niewol planu ucieczki. Mocnym kopniakiem otworzył drzwi...

Oczywiście jest, że cały teren doskonale strzegą setki uzbrojonych żołnierzy, którzy postarają, by żaden jeńiec nie wy dostał się stąd i poinformował Amerykanów o położeniu obozu. Dlatego jeśli chcesz zachować życie i dotrzeć w swe rodzinne strony musisz strzelać szybko i celnie. Po pierwsze zaopatr się w lepszą broń, bo z posiadaną pukawką daleko nie zajdziesz. Najlepszym, bo jedynym sposobem, będzie połykanie jej od jakiegoś umarłaka. Najskuteczniejszy jest laser, ale i trudno go zdobyć. Nie wolno Ci się zatrzymywać, nie znajdziesz tu też zastosowanie rada mamy "pomyśl trzy razy..." - nie ma na to czasu.

Musisz mieć oczy szeroko otwarte: oprócz biegających i strzelających gdzie popadnie wartowników, którzy są niebezpieczni tylko w kupie, pełno jest także ukrytych w krzakach i na wieżyczkach snajperów, a za workami

z piaskiem czają się żołnierze z rakietnicami bądź granatami. Gdzieś tam radośnie podskakują jadowite pająki uśmiercające błyskawicznie swą ofiarę, które lepiej omijać z daleka. Czasami można również trafić na minę - tego też lepiej nie rób, bo to wątpliwa rozrywka. Nie daj się nabrać na leżących na ziemi nioły - rannych. Gdy tylko podejdziesz bliżej jednym ruchem ręki wyciągnie gnata i zrobi Ci kuku; nie należy do nich strzelać z bliska, bo każdy ma przy sobie bombę, którą zdąży zdetonować nawet z dziurą w czole. Przeciwnik dysponuje również kilkoma czołgami, dość trudnymi do zniszczenia, oraz helikopterami, których powinieneś się wystrzegać jak ognia - sieją spustoszenie i są zbyt szybkie, by je trafić. Uwolnij także jeńców przywiązanych do pali i czekających na egzekucję. Otrzyma- ne od nich informacje będą różne: jed- ne złe, inne dziwne. Najważniejsza i najgorsza to to, że kilka mil od obozu w dżungli zainstalowano wyrzutnię ra- kiet i wycelowano w Biały Dom. Aby było śmieszniej te okolice zamieszkuje plemię Pigmejów dość wojowniczo nastawione do obcych.

Jako prawy obywatel i patriota nie mo- żesz teraz wrócić do domu. Pozostaje tylko przedrzeć się przez wiosną tubyl- ców i zniszczyć silos. W wiosce nie pod-

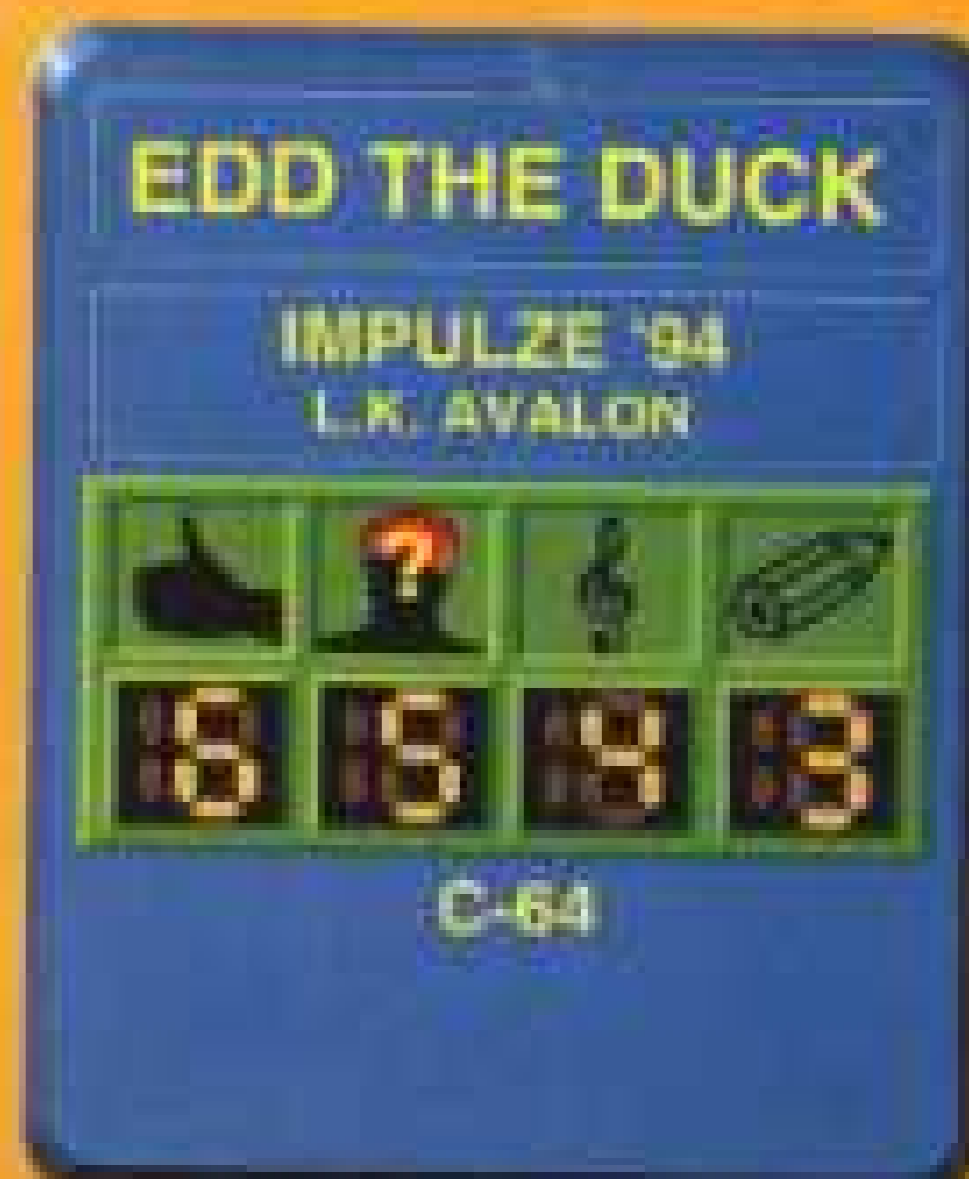


chodzi zbyt blisko chatki, gdyż mogą wyskoczyć z nich tubylcy i przerobić Cię na frytki. Uwaga! także na doły zama- skowane suchą wikiną. Co chwila wyla- żą z nich przeciwnicy. Kiedy dotrzesz do silosa będziesz musiał wystrzelać sporo amunicji nim pójdzie on w rozsypek. Jednak przez cały czas musisz się poru- szać, bo dostaną Cię pociski samona-

prowadzające wystrzeliwane z pobliz- szych krzaków.

Po wykonaniu zadania będziesz wreszcie mógł wrócić do domu, opowie- dzieć rodzinie swe mroźące krew w ży- łach przygody i nauczyć Arniego Juniora posługiwania się LZ1.

Robin



z przeciwnikiem. Nie, nie jest to bomba zabijająca wszystkich w okolicy z wyjątkiem Ciebie. Two- ja broń to mało białe kulki. Gdy trafisz nimi przeciwnika, przestanie się on na kilka sekund ruszać. Czas ten musisz wykorzystać na przejście lub zebranie gwiazdki. Gdy zbierzesz wszystkie gwiazdki producent pogratuluje Ci, ale po chwili wyśle na plan następnego odcinka.

Podsumowując chciałem powie- dzieć, że gra jest fajna i dość trud- na. Grafika jest dość prosta, ale przejrzysta. Myślę jednak, że jak na dzieje czasu firma LK AVALON mogła by wydawać gry w bardziej dojrzałej oprawie graficznej (co by- tu nie mówić niektóre potworki są jednokolorowe).

Ferion

EDD THE DUCK

Kaczor Edd, wchodząca gwiaz- da filmowa, zaczyna pracę w tele- wizji. Ma występować w tele- wizji BBC w 9 - odcinkowym serialu opowiadającym o jego podróżach po różnych dzielach Genium Telewizyj- nego BBC. Czy Edd występując w tym serialu odniesie sukces? Jeśli chcesz się o tym przekonać wciel się w niego i rozpocznij tą zabawę.

Aby ukończyć dany odcinek mu- siesz zebrać 20 gwiazdek poroztru- daniach po całej planszy. Cała plansza to wysoka wieża złożona w większości z platform. Na dole często znajduje się bajorko, które jest dla nas niebezpieczne z racji, że nasz kaczorek nie umie pływać.

Zbieranie gwiazdek będzie próbo- wało utrudnić nam wiele różnych

stworków. Spotkamy tam wielkie la- tające ryby, misie, wielkie dłonie oraz inne stworki o wyglądzie ra- czaj trudnym do zidentyfikowania. Po zetknięciu z takim stworkiem kręcone trzeba zacząć jeszcze raz. Podobna sytuacja wyniknie także z wpadnięcia do wody. Niestety cierpliwość producenta jest ograni- czona. Do nakręcenia tego serialu masz dostępne tylko 4 ujęcia, więc powinieneś za wszelką cenę unikać kontaktu z tymi koleżkami.

Na szczęście posiadasz broń po- magającą Ci przy konfrontacji



Karty muzyczne GRAVIS

UltraSound MAX

32 kanały dające dźwięk o jakości z CD, 16-bitowy sampler, 48 kHz, 192 instrumenty GENERAL MIDI, 512 kB RAM, procesor efektów specjalnych dDSP, interface do napędów CD-ROM firm Sony, Panasonic, Mitsumi; 3D Holographic Sound, kompatybilność z AdLib, Sound Blaster Pro, General MIDI, Roland MT-32 i SCCI oraz Windows 3.1

240 USD

Oferujemy podstawową wersję UltraSound (154 USD) i ponad 100 MB oprogramowania shareware do tej karty (dema, patche do gier, moduły, programy muzyczne). Katalog programów przesyłamy bezpłatnie po otrzymaniu koperty zwrotnej.

Polecamy także karty kompatybilne z Sound Blasterem od modelu 2.0 (41 USD) do SoundBlastera 32AWE (380 USD)

Napędy CD-ROM

Panasonic CR-562

double speed, prędkość transmisji 300 kB/s, czas dostępu 320 ms (test 127 ms); w skład zestawu wchodzi: kontroler AT-BUS, program do odczytu muzycznych płyt CD oraz cache przyspieszający odczyt oraz płyta CD

185 USD

W sprzedaży mamy także napędy double speed Panasonic CR-562 (SCSI II), SONY CDU 33A-01/81, Mitsumi FX001D oraz superszybki napęd triple speed NEC Multispin 3Xe (SCSI II).

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową na terenie całego kraju. Pełny katalog produktów przesyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej.

Mamy najniższe ceny. Nie wierzysz?! Sprawdź nas!

Wszystkie ceny podane wg kursu dolara NBP nie uwzględniają podatku VAT.

UltraMedia s.c.

Biuro Handlowe

02-858 Warszawa, ul. Transportowców 29, tel.: (02) 643-59-29

Żeby nie być posądzonym o to, że propagujemy na naszych łamach tylko scenę C64 i Amigi chciałbym napisać też coś o demach na małe Atari.

Do niedawna myślałem, że scena małego Ataraka zupełnie już umarła. Bo od czasów demka grupy W. F. M. H. pt. "TOP 3" (swoją drogą, tak jak większość atarowskich dem, z większością pomysłów i grafiką ściągane z C64) nie widziałem nic godnego uwagi. Jednak ostatnio okazało się, że są jeszcze ludzie, którzy piszą coś ciekawego na tym 8-bitowym sprzęcie. Na dwóch kolejnych party w Tamowie zobaczyłem dwie produkcje grupy Żelaz. Były one naprawdę niezłe i w dodatku, z wyjątkiem kilku kawałków muzycznych, całkowicie oryginalne. Nie o tym chciałem wszakże pisać.

Otóż w dniach 4-5 czerwca odbyło się organizowane przez grupę Shadows atarowskie Copy - Party. Wprawdzie mnie tam nie było, ale dzięki napisanemu

przez grupę Slight Party'u można było się dowiedzieć, co się tam odbywało. Otoż jak na każdym przyzwoitym C - Party były konkursy na najlepsze demo, grafikę i muzykę. Wprawdzie nie było zbyt wiele czasu, ale wystarczyło tego, by zorganizować konkursy. Poniżej możecie zobaczyć, kto był najlepszy.

Moim zdaniem gdyby demo Shake wykreślić z pierwszego miejsca i wpisać je na trzecim to taka zmieniona kolejność znacznie lepiej

Dema

Dema



nych komputerach począwszy od różnego rodzaju sorolli (niektórych bardzo ciekawych), poprzez rozmaite plazmy (ten efekt jest jakby stworzony dla 8-bitowego Alan), nieskończone ilości bobów, plallery, gwiazdy, shadow bobsy, a na szybkich wektorach skończywszy (oczywiście także w kilku odmianach: drucianych, wypełnianych, lightbourcowanych, i stencili). Podsumowując wszystkie te dema są warto, by znalazły się w kolekcji pro-



DEMO:

1. SHAKE /APC 253

2. SWEET ILLUSIONS /SHADOWS 245

3. BITTER REALITY /SLIGHT 232

MUZYKA:

1. ABDICUS DAXEY/WAXSOFT 272

2. TRAIN SOUSED TEAT/SLIGHT 255

3. BELLS DAXEY/WAXSOFT 233

GRAFIKA:

1. FIGHT DRACON/NOVA 329

2. LANDSCAPE P. W. /SLIGHT 242

3. CZASZKA MR. WIT/SHADOWS 238

odzwierciedlatoby poziom dem. Nie chce tu, bron Boże, powiedzieć, że demo Shake jest kiepskie, po prostu w Sweet Illusion jest znacznie więcej efektów, przez co demo jest znacznie dłuższe i znacznie bardziej urozmaicone. Demo Bitter Reality plasuje się pod tym względem na trzeciej pozycji.

Wszystkie trzy dema reprezentują wysoki poziom, są w miarę oryginalne oprócz paru dużych fontów z C64, ray tracingów przenoszonych z Amigi i kilku muzyczek wszystko jest dziełem rąk własnych autorów. W demach tych można zaobserwować cały przekrój efektów spotykanych na in-

gramów każdego atarowca, bo naprawdę pokazują, co ten sprzęt potrafi. Panowie z grup Slight, Shadows i APC zrobili kawał dobrej roboty, nikomu nie potrzebnej roboty. Tak trzymać!

Jelboy/Elysium

P. 5. W następnym numerze postaram się zdać krótkie sprawozdanie z Intel Outside Party, które odbyło się w Warszawie i napisać kilka słów na temat jednego z największych złołów posiadaczy Poczta, Amigi i C64 jakim było Assembly'94. Do zobaczenia za miesiąc.



LISTA PRZEBOJÓW

CD-32

1. ZOO 2
2. FRONTIER: ELITE II
3. HUMANS 1&2
4. NIGEL MANSELL
5. HEIMDALL 2
6. ULTIMATE BODY BLOWS
7. BANSHEE
8. FIREFORCE
9. CASTLES 2
10. LIBERATION

FLIGHT SIMULATION

1. F. FOR THE SKIES
2. F. OF THE INTRUDER
3. GUNSHIP 2000
4. FALCON & MISSION
5. TORNADO
6. F117A
7. C. AIR PATROL
8. B17 FLYING FORTR.
9. DOGFIGHT
10. THUNDERHAWK

NINTENDO

1. S. FIGHTER III TURBO
2. DOUBLE DRAGON III
3. JURASSIC PARK
4. LEMMINGS
5. D. J. BOY
6. FINAL FIGHT
7. DOUBLE DRAGON II
8. BATMAN RETURNS
9. CASTLEVANIA
10. BATMAN II

NINTENDO

1. BUGS BUNNY
2. CONTRA
3. MAD MAX
4. BINARY LAND
5. HOSTAGES

ATARI ST

1. CANNON FODDER
2. FRONTIER: ELITE II
3. INT. SENS. SOCCER
4. DOGFIGHT
5. THE LOTUS TRILOGY
6. REACH FOR THE SKY
7. FORMULA ONE GP
8. WAR IN THE GULF
9. ISHAR III
10. B17 FLUING F.

SPORTS SIMULATION

1. SENS. SOCCER V1.1
2. GOAL
3. SPEEDBALL 2
4. PRO TENNIS TOUR 2
5. M. U. P. L. C.
6. JOHN MADDEN
7. PGA TOUR GOLF
8. PREMIER MAN. 2
9. G. GOOCH CRICKET
10. PREMIER MANAGER

COMMODORE

1. SIM CITY
2. WŁADCY CIEMNOŚCI
3. SCENARIO
4. SLICKS
5. LASER SQUAD II
6. VERMEER
7. KŁĄTWA
8. WŁADCA
9. 1ST DIV. MAN.
10. STRATEGO

COMMODORE

1. OPERATION WOLF
2. HOOK
3. ACE II
4. MANAGER
5. MOONWALKER

AMIGA

1. INT. SENS. SOCCER
2. TACTICAL MANAGER
3. FRONTIER: ELITE II
4. ON THE BALL: W. CUP.
5. KICK OFF 3
6. WORLD CUP YEAR '94
7. PREMIER MANAGER 2
8. G. GOOCH CRICKET
9. LEMMINGS 2
10. JURASSIC PARK

RACING

1. SKIDMARKS
2. LOTUS E. TURBO CHALL.
3. BUMP'N'BURN
4. FORMULA ONE GP
5. SUPERCARS 2
6. LOTUS TURBO CHAL. II
7. OVERDRIVE
8. STUNT CAR RACER
9. NO SECOND PRIZE
10. NITRO

AMIGA

1. ISHAR III
2. PERIHELION
3. THE SETTLERS
4. BEN. A STEEL SKY
5. CANNON FODDER
6. ELFMANIA
7. ISHAR II
8. INN. UNTIL CAUGHT
9. MORTLA KOMBAT
10. ARMOURGEDDON II

AMIGA

1. JET STRIKE
2. LETHAL WEAPON
3. CISCO HEAT
4. VROOM
5. COLGATE

PC

1. TIE FIGHTER
2. THEME PARK
3. SIMCITY 2000
4. STRIKER
5. X - WING
6. SEN. SOCCER 92/93
7. INDYCAR RACING
8. PREMIER MAN. II
9. CANNON FODDER
10. THE SETTLERS

STRATEGY

1. THE SETTLERS
2. THEME PARK
3. UFO
4. POWERMONGER
5. UTOPIA
6. MEGA LO MANIA
7. POPULOUS II
8. CIVILISATION
9. DUNE II
10. K240

PC

1. THE SETTLERS
2. DOOM II
3. REUNION
4. UFO
5. DOOM
6. SYNDICATE
7. SIM CITY 2000
8. ALONE II
9. RAPTOR
10. MORTAL KOMBAT

PC

1. KEN'S LABIRYNTH
2. GOLDEN AXE
3. IMP. GALACTICA
4. COLGATE
5. ROBOCOP III

Wszystkie dobrze, ale w domu najlepiej...

Tak, już wróciliśmy z Londynu i miło się składa, że jeszcze nie bieżąco będę mógł podzielić się z Wami moimi wrażeniami. To co pisałem w poprzednim komentarzu do Listy, wcale nie okazało się tak przesadzone jakby niektórzy myśleli (w zasadzie ja tak myślałem) ...Owszem zobaczyliśmy różne ciekawe gry, ze wspaniałą grafiką, muzyką, efektami, virtual reality, wspaniałe akcje, scenariusze, itd. ale oczywiście wszystko na kompaktach CD, na szybkie PeCety, a najlepiej na te z dużą ilością pamięci. Pisząc ten tekst nie wiem co Haszak napisze w swoim artykule

kąłków. Całość ma być liczona w czasie rzeczywistym, co nie dość że da wspaniały efekt, to jeszcze będzie zajmowała mało miejsca na dysku (brawo!).

Trzecią sprawą jest rosnące na każdym kroku (przynajmniej w Londynie) zainteresowanie konsolami, było ich trochę na targach, a co gorsza było na nie sporo bardzo ładnych gier.

Dobra to na razie tyle, bo mnie Haszak przybiję do ściany i każę sępowi wyjadać mi z kieszeni londryki...

Popatrzmy, czy na liście coś się dzieje, coś związanego z targami. No, jakby tu powiedzieć: NIC! Absolutnie nic. Prawdopodobnie spowodowane jest to czasem jaki musi upłynąć, zanim dotrze do nas zalew gier prezentowany na targach. Ale nie należy się przejmować, głowa do góry z rozmów jakie przeprowadziliśmy z różnymi firmami okazuje się, że zachód ma zamiar, na razie ostrożnie, wejść na polski rynek (doskonale!). Tego było trzeba, nareszcie staje się to na co reszta graczy czekały, może w końcu się ruszy - miejmy nadzieję.

EMILUS

o targach, tak więc postaram się przemyśleć kilka istotnych dla nas graczy wiadomości. Po pierwsze będzie Alone III, już zaraz na kompaktach, ale na szczęście na gwiazdkę ma się ukazać jego wersja dyskowana (uff, dobrze). Po drugie widzieliśmy jeszcze ciepłe projekty, najprawdopodobniej, Alone'a IV. Ma być zrobiony trochę inaczej, zamiast stałego Ila, ma być wszystko, cały krajobraz i wszystkie przedmioty renderowane, czyli rysowane przez komputer przy pomocy wielo-

ATARI XL/XE

1. WŁADCY CIEMNOŚCI
2. DIGI DUCK
3. MEGABLAST
4. MIECZE VALDGIRA II
5. JANOSIK
6. AD 2044
7. SMUŚ
8. KŁĄTWA
9. PROBLEM JASIA
10. VICKY

ATARI XL/XE

1. UPIÓR
2. TETRIS
3. CYTADELA
4. ADAX
5. KOLONIA

ATARI ST

1. BEN. A STEEL SKY
2. ISHAR III
3. FRONTIER: ELITE II
4. CIVILISATION
5. CANNON FODDER
6. ISHAR II
7. STREET FIGHTER II
8. SENS. SOCCER 92/93
9. MICROMACHINES
10. ZOO

ATARI ST

1. PRINCE OF PERSIA
2. TERMINATOR II
3. VROOM
4. KICK OFF
5. HORKE'S DRIFT

HITY świat

HITY tematyka

HITY 1cdy

SHITY



Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:

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

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

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

W każdym numerze konkurs i cenne nagrody. Cena detaliczna **Bajtka** - 18 tys. zł, w prenumeracie 16 tys. zł.

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

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

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

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

Cena detaliczna - 18 tys. zł, w prenumeracie 16 tys. zł.

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

- Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za pierwszy kwartał wynosi 54 tys. Wpłat na pierwszy kwartał 1995 r. należy dokonać do dnia 20 listopada 1994 r.

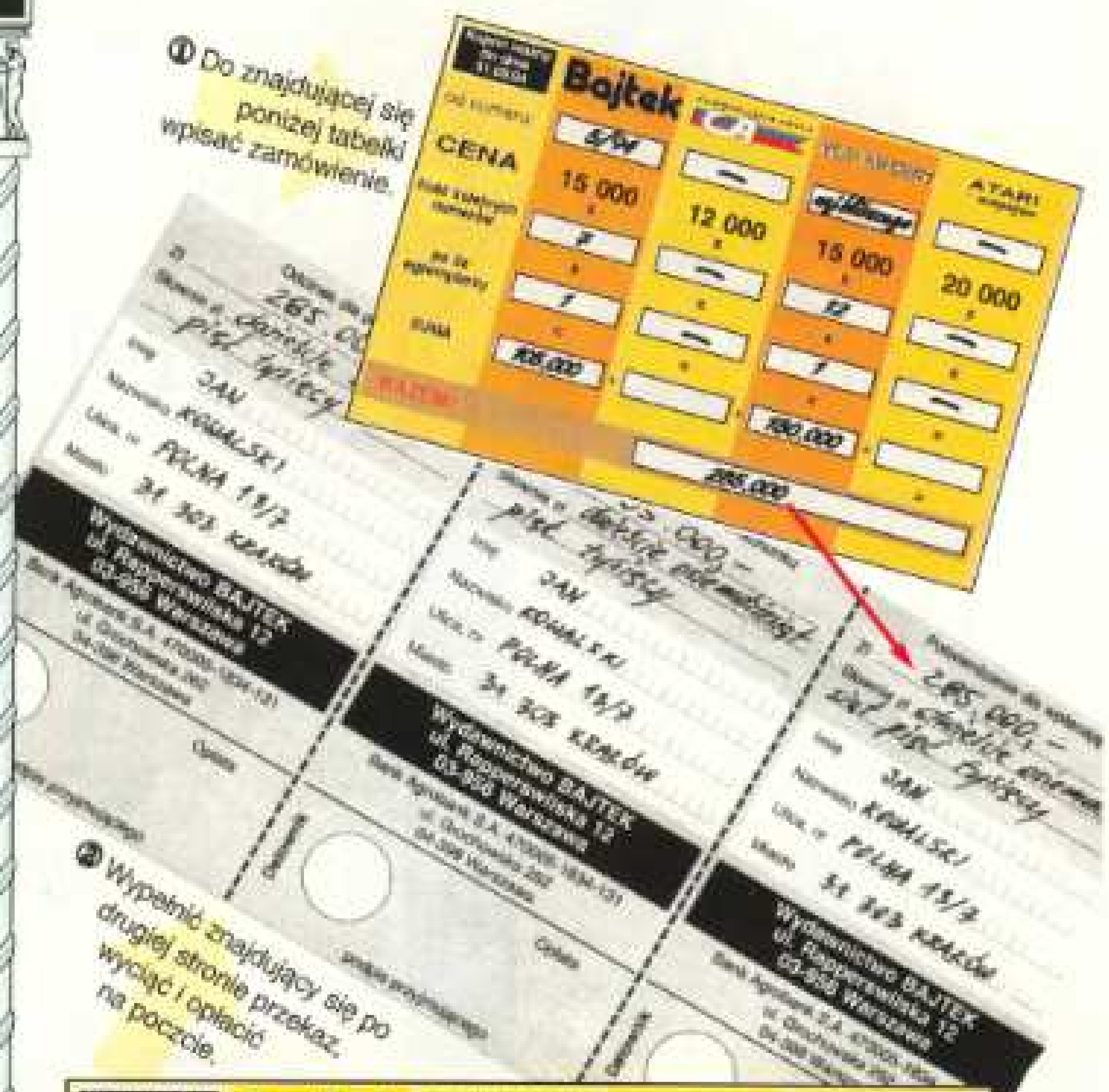
- Wpłaty należy przysyłać do „RUCH” S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH” S.A.

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

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

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

Cena detaliczna - 16 tys. zł, w prenumeracie 13 tys. zł.



Kupon ważny do dnia 31.12.94	Bajtek	TOP SECRET	ATARI
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CENA	16 000	13 000	16 000
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SUMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RAZEM: <input type="text"/>			

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



PRENUMERATA

Prenumerata to taniej i pewniej



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.
- Zamówione egzemplarze przysyłamy równocześnie lub przed ukazaniem się w kioskach.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
 - wyciąć znajdujący się obok kupon,
 - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
 - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z conajmniej 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 240 tys. zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 1050 tys. zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9-17, tel. (02) 517-50-70, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

PRENUMERATA

Odcinek dla pocztu	Odcinek dla posiadacza rachunku	Potwierdzenie dla wpłacającego
Zi	Zi	Zi
Słownie zł	Słownie zł	Słownie zł
Imię	Imię	Imię
Nazwisko	Nazwisko	Nazwisko
Ulica, nr	Ulica, nr	Ulica, nr
Miasto	Miasto	Miasto
Wydawnictwo BAJTEK ul. Rapperswilska 12 03-956 Warszawa	Wydawnictwo BAJTEK ul. Rapperswilska 12 03-956 Warszawa	Wydawnictwo BAJTEK ul. Rapperswilska 12 03-956 Warszawa
Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa	Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa	Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa
Oplata	Oplata	Oplata
Datownik	Datownik	Datownik
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego



PC I AMIGA

- SMUŚ** PC 179.000 AMIGA 159.000
Twoje zadanie polega na uwolnieniu małego smoczka z gmatwaniny niebezpiecznych lochów. Czy znalezione guziki i ulubiony bumerang wystarczą do wykonania zadania?
- SINK OR SWIM** PC 179.000 AMIGA 159.000
Przewodź akcję ratunkową na tonącym statku. Wiele zagmatwanych zakamarków i kabin sprawia, że gra wciąga z każdym nowym pomieszczeniem.
- SAPER** PC 129.000 AMIGA 79.000
Gra logiczna - zręcznościowa. Wspaniała, 256 kolorowa grafika, dwukrotnie wyższa rozdzielczość, i to wszystko na zwykłej karcie VGA!!!
- CARNAGE** PC 129.000 AMIGA 119.000
Pełen niespodzianek wyścig samochodowy. "Carnage", to orgia szybkich samochodów, destrukcji i chaosu!
- INTERNATIONAL TENNIS** PC 129.000 AMIGA 119.000
Międzynarodowe zawody tenisowe. Wiele możliwych wariantów gry sprawia, że przeżywasz prawdziwe emocje.
- SPY MASTER** PC 189.000
Nowa gra platformowa! Wspaniała grafika, digitalizowany dźwięk. Doskonała zabawa na wiele godzin.
- DISCER** AMIGA 159.000
Ubrany w miotacz astronauta ściga waki z groźnymi łotarami. Gra platformowa z doskonałą grafiką i efektowną animacją.
- FIST FIGHTER** AMIGA 119.000
Pojedynki pięciu najlepszych wojowników na świecie. Możliwość walki z drugim graczem.
- ARNIE** AMIGA 119.000
- komandos Arnie ląduje na terytorium wroga z ważną misją. Musi walczyć, żeby przeżyć.

Oprócz wymienianych oferujemy wiele innych gier na AMIGĘ, C64 i ATARI XL/XE. Pełną ofertę można otrzymać po przesłaniu na nasz adres opłaconej koperty zwrotnej z dopiskiem TOP.

C 64

- **ARNIE**
- komandos Arnie ląduje na terytorium wroga z ważną misją. Musi walczyć, żeby przeżyć.
- **3D SNOOKER**
- realistyczny symulator bilarda (snooker).
- **6 A SIDE FOOTBALL**
- piłka nożna "pięciu na pięciu" - dokładna symulacja prawdziwego meczu.
- **BOUNCING HEADS**
- znakomita gra arcade przypominająca nieco słynnego Pac Mana. Mnóstwo labiryntów, niespodzianek i specjalnych atrakcji.
- **EDD The DUCK**
- Kaczor EDD na drodze kariery filmowej - przygodówka.
- **FIST FIGHTER**
- To walki pięciu najlepszych wojowników na świecie.
- **FRANKENSTEIN**
- Szalony baron znow buduje swego potwora.
- **INTERNATIONAL ICE HOCKEY**
- wspaniały sportowy symulator umożliwiający grę jednej lub dwóm osobom.
- **INTERN. TRUCK RACING**
- międzynarodowy wyścig 38-tonowych ciężarówek.
- **NEIGHBOURS**
- trzymający w napięciu wyścig uliczny. Super szybki słom, inteligentni przeciwnicy i duża liczba opcji w grze.
- **SQUASH**
- gra sportowa - komputerowa wersja squasha.
- **TABLE TENNIS**
- wierna symulacja tenisa stołowego.

UWAGA: Cena każdej z gier na C64 - 59.000 zł

Zamówienia na kartkach pocztowych, z wyraźnym oznaczeniem rodzaju komputera, nośnika (kaseta, dysk lub w przypadku PC rodzaju stacji dysków: 1,2MB, 1,44MB) oraz pełnym adresem zamawiającego prosimy kierować do:

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

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

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa

Drużyna powinna się udać do:

Lasu Cieni

Przeklętej Doliny

Wpisz swoje dane
żeby wziąć udział
w losowaniu nagród!

Nadawca:
Imię:
Nazwisko:
ulica, nr
kod, miejsc.



SHITY

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

Tu wklej
swoje
zdjęcie

Lista przebojów
komputera typu:

HITY

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

XYWA:

Cyberman

Ciekawe czy ktoś z posiadaczy Pecetów zagląda czasami na strony Top Secret wypełniane przez Brombę - czyli do królestwa Nintendo. Nie? Hmm, szkoda. Nie żebym miał Was nakłaniać do sprzedania swoich maszynek i zakupu SNES-ów, co to to nie. Pecet w końcu polega jest i basta!

Jest jednak jedna rzecz, której zazdrościć posiadaczom konsol. Mają oni bowiem do swej dyspozycji wiele przemysłowych joysticków, gamepadów i innych gadżetów, których niestety nie uświadczysz w wersji dla PC. Na nasze jednak szczęście czasami w firmach produkujących sprzęt do blaszaków ktoś ciepło pomyśli o nas, graczach i o naszych wypchanych portfelach.

Ostatnio ktoś taki znalazł się w firmie Logitech (najbardziej znanej do tej pory z produkcji myszek) i wymyślił Cybermana - mającego być najlepszym sposobem kontrolowania gier trójwymiarowych.

Wygląda to nieco dziwnie - jak skrzyżowanie joysticka z myszką. Wyobraźcie sobie bowiem myszkę osadzoną na palce. Sama myszka daje się pochylać we wszystkie strony, można ją też nadusić (wcisnąć), jak też wydusić (pociągnąć do góry). Całość, to znaczy palka z myszką, daje się przesunąć w poziomie. Informacje o tym, co zrobiliśmy z tym urządzeniem, to znaczy o tym, gdzie nacisnęliśmy i w którą stronę przesunęliśmy, otrzymuje komputer - i to jaki będzie ich skutek zależy oczywiście od gry.

Standardowo jednak przechyleniem i pociąganiem "myszki" sterujemy poruszeniami postaci (np.

pochylenie jej w bok powoduje unik), zaś przesuwanie w płaszczyźnie poziomej steruje tradycyjnym kursorem, którym możemy naciskać choćby różne przyciski na ekranie.

Brzmi to niezłe, jednak niestety wskutek nieprzemysłanej do końca konstrukcji całego urządzenia bywa czasami niewygodnie. Szczególnie trudno jest pochylić je do przodu (a w końcu to robi się najczęściej - by "iść" w tym kierunku) nie naciskając jednocześnie któregoś z przycisków "myszki". Cóż, w końcu nie od razu Kraków zbudowano, chle, chle...

Cyberman wyposażony jest w jeszcze jedną, unikalną cechę. Daje on nam bowiem "sprężenie zwrotne" podczas gry. Na czym ono polega? Otóż, wyposażony jest w mały wibrator zasilany przez dwie baterie "paluszki" (lub z zewnętrznego zasilacza). Dzięki temu, gdy na przykład wróg przyłoży nam mieczem, odczujemy drżenie całego Cybermana. Nie jest ono może rewelacyjne (takie mu Naczelnemu się stanowczo nie spodobało - za to sam pomysł owszem, pozbierał bowiem resztki starych elektromagnesów i będzie chyba konstruował własną wersję tego urządzenia), ale jest.

Rzecz jasna zalety Cybermana można ocenić jedynie posiadając gry go obsługujące - w przeciwnym bowiem wypadku zachowuje się jak zwykła myszka. W tej chwili wykorzystuje go kilka gier - między innymi Shadow Caster i Body Adventure. Ich liczba z pewnością się jednak zwiększy - tak więc warto poszukiwać na pudełkach jego charakterystycznego znaczku - kulki z wystającymi strzałkami. O ile nie jest on urządzeniem



specjalnie rewelacyjnym, to jednak może znacznie uprzyjemnić (i uatrakcyjnić - eh, ten "feedback") obsługę niektórych gier.

Alex & Gawron

A teraz garść szczegółów technicznych. Cybermana podłącza się tak jak zwykłą myszkę do dowolnego portu szeregowego. Dzięki specjalnemu sterownikowi Logitecha może on jednak z nią

koegzystować. Sprzedawany jest razem z przejściówką z szerokiego (25 igieł) złącza na wąskie (9 igieł), sterownikiem, programem demonstracyjnym i demonstracyjnymi wersjami dwóch gier.

Dystrybutor jest firma P. H. TORNADO, ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, P.O. Box 61, tel.40-01-03.

CD Projekt	Najciekawsze pecetowe KOMPASIKI po najniższym cenach!
	CD-ROM: Gry, Użytki, Edukacja
00-480 Warszawa ul. Wiejska 19/14 tel./fax (0) 2 6214628 fax (0) 2 123906 (24h)	poniedziałek - piątek od 10 do 16 <small>przebiegiem sprzedaży wysyłkowej</small>

Regeneracja taśm barwiących w kasetach do drukarek...	P.H.U. „Graff” ul. Wojska Polskiego 27 78-600 Wałcz tel. 46-77	Zastosowanie, zalety:
<ul style="list-style-type: none"> - najlepsze urządzenia, aż od kultuwalni tysięcy złotych. - jakość nowej kasety - 100% gwarancji - przy użyciu naszego specjalnego lasera. 	<ul style="list-style-type: none"> - oszczędność i ekologia: wydatek! - regeneracja sam. - otwiera punkt usługowy. - zajmie się dystrybucją (specjalna oferta) 	
W celu sprawdzenia jakości prosimy o przesłanie kasety do regeneracji (kasety gratis).		

UWAGA! "TRENER"	
To nowa gra strategiczno-piłkarska na CD-ROM, która umożliwi Ci prowadzenie klubu piłkarskiego i walkę o zdobycie tytułu mistrzowskiego w jednej z trzech lig (do wyboru: Liga polska, Liga najlepszych zespołów europejskich, Liga najlepszych reprezentacji narodowych).	Urozmaicona rozgrywka i emocjonujące mecze gwarantują dobrą zabawę. Cena wersji dystrybucyjnej - 68.000 zł Wersja kasowa - 84.000 zł Aby zakupić grę, wyślij zamówienie na adres:
Osiedle Jagiellońskie 41/7 63-000 Środa Wielkopolska	
W celu sprawdzenia umiemy wysłać adres i dowiadzać, na jakim obszarze odbywać się Do ceny należy doliczyć koszt wysyłki. Zapłać następująco dopiero w momencie odbioru paczki	

BBS

SysOp ma głos (jak co miesiąc)

Blip, blip, blip, BUSY, press any key to NO CARRIER... Niestety, liczba użytkowników i połączeń w ciągu dnia wzrosła na tyle, że chwilami nie sposób się do nas dodzwonić. Zgodnie z zapowiedzią sprzed miesiąca poczyniłem pierwsze próby ratowania sytuacji zmniejszając limity czasu, jednak chyba będę musiał powtórzyć tę operację. Przy 64 połączeniach dziennie i wykorzystaniu systemu w ciągu dnia powyżej 50% (na ogół, choć zdarzają się dolki i górki) może być naprawdę trudno się dodzwonić. Najłatwiej jest między drugą a szóstą w nocy, jednak ze względu na ZMH (Zone Mailing Hour - taka godzina, w czasie której wszystkie węzły sieci FIDO są zobowiązane do odbierania poczty) od 3.30 do 4.30 BBS nie odbiera telefonów, zresztą normalni ludzie śpią o tej porze.

Może ktoś zwrócił uwagę na to, co napisałem powyżej -

wszystkie WĘZŁY sieci FIDO - to nie pomyłka! Nie dalej jak przedwczoraj uzyskaliśmy wreszcie status węzła. Pomijając sprawy prestiżowe (znaczenie poważniej jest być węzłem niż punktem, tak samo jak lepiej być naczelnym niż byle dziennikarzem; -) może uda się dzięki temu rozładować część fłoku związanego z wymianą poczty - kilku najaktywniejszych użytkowników zostanie w ciągu najbliższych dni punktami i czas, jaki będzie im potrzebny do ściągnięcia listów i przystania odpowiedzi zostanie zmniejszony do absolutnego minimum... Dość napisać, że nawet gdyby ktoś chciał ściągać absolutnie wszystkie listy jakie do nas docierają we wszystkich konferencjach, nie zajmie mu to dziennie więcej, niż pięć minut (o ile będzie korzystał z modemu 14400). Nasz nowy adres to 2: 480/25 - co na polski tłumaczy się FIDO strefa europejska (2), Mazovia Net (480, z grubsza rzecz biorąc

Polska centralna), a 25 to już my - czyli Top Secret BBS.

Poza zmianą w sieci FIDO nastąpiła jeszcze jedna zmiana, dla większości naszych czytelników mniej istotna, jednak dam o niej znać z kronikarskiego obowiązku - zostaliśmy również węzłem sieci Pascal Net. Zarządzanie tymi wszystkimi adresami zajmuje mi coraz więcej czasu, na czym cierpiał ostatnio nowo przysłane pliki - minęły ponad trzy tygodnie, zanim udało mi się je jako tako uporządkować i podzielić między obszary. Jeszcze kilkanaście dni konfigurowania i wszystko będzie działało automatycznie (a przynajmniej powinno), wtedy wezmę się ostro za porządkowanie.

Jubileusz

W zeszłym tygodniu (chyba było to 15 września) zadzwonił do nas 500 użytkowników BBS - u! Wprawdzie mamy wielu takich, którzy zadzwonili tylko raz i wię-

cej się nie pojawili (co jest zresztą zupełnie normalne we wszystkich BBS - ach), toteż liczenie ich nie jest do końca logiczne, jednak numer 500 to jest numer! W związku z tym walczę w tej chwili o jakiś większy dysk, jako że bledna 200 jest już zapchana niemal do granic możliwości i nie bardzo jest gdzie upychać nowe pliki, których co tydzień przybywa około pięciu megabajtów.

Na dzisiaj to tyle. Wszystkich tych, którzy jeszcze do nas nie zadzwonili, namawiam do spróbowania - choćby po to, by podyskutować z przedstawicielami firmy XLand, którzy jakiś czas temu pojawili się na łamach naszej konferencji GRY. POL. O interesujących plikach, które można od nas ściągnąć, o BRE, w które można zagrać, nie wspominać - jako że pisałem o nich już wcześniej. Jak mawia Haszak - jest dobrze, a będzie jeszcze inaczej!

Wasz SysOp

Loteria korespondentów

Witam po raz kolejny! Żyję ostatnio w strasznym niedocznie, gdyż poza pracą redakcyjną muszę jeszcze się uczyć - zaczęła się sesja poprawkowa... Włec bez zbędnych ceregieli: co miesiąc wśród przesyłanych pocztowych przychodzących do Redakcji losujemy 30 tych szczęśliwych, które mają otrzymać nagrody: książki, ufundowane przez wydawnictwo "Iskry", będące jednym z wcieleni mojego Tatusia. Jedynym dodatkowym warunkiem jest, aby przesyłki zawierały dokładny adres nadawcy - w razie czego możecie prosić o utajnienie i nikt nie dowie się, jak się naprawdę nazywacie.

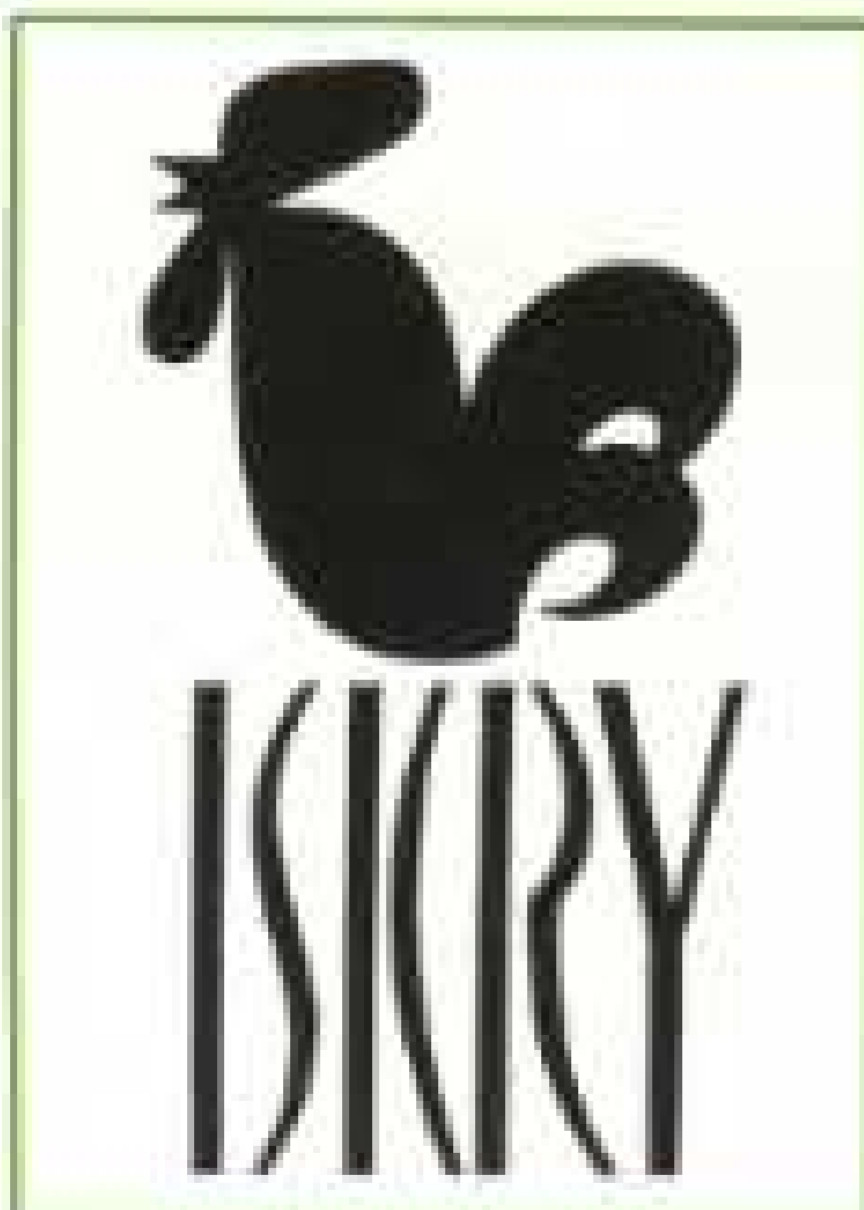
Red-Alex-Ja (Redakcja)

A oto lista nagrodzonych:

Adam Trębski, Łódź; M. Ozorowski, Nowy Targ; Radek Płosiński, Swarzędz; Adam Templin, Miastko; Marek Mańczak, Wy-

rzysk; A. i G. (? ?! - A&G) Piaseccy, Łomża; Mariusz Jędrzejec, Dąbrowa Górnicza; Wojtek Grzanka, Zakopane; Paweł Draganiczuk, Piła; Sebastian Pilarczyk, Koszalin; Paweł Musiałowski, Wrocław; Dariusz Pasternak, Strzelce Krajeńskie; Rajmun Misiura, Łęczowa; Zemła Grzegorz, Polanka Wielka; Michał Śliżewski, Gdynia; Przemysław Maćkowiak, Gostyn; Filip Rozlas, Konin; Marcin Frankowski, Gostymin; Jadwiga Plichta, Swiebodzin; Sebastian Pawski, Sztum; Michał Wielgus, Ostrowiec Świętokrzyski; Michał Zubrycki, Hajnówka; Dominik Pa-

welec, Kock; Patryk Galas, Ostróda; Paweł Konstanczak, Bydgoszcz; Marcin Giebułtowski, Jasło; Tomasz Marecik, Gdynia; Mariusz Cetlawa, Katowice; Barbara Cel, Kielce; Ryszard Wilkans, Warszawa.



A kureka?!

A uuuu, a kureka!

Zabrałto mi stow po gromyżeniu
wzppracie z nr (wzrosimawgo!) 8/94

Detrochic

39

SKLEP KOMPUTEROWY Z.P.H. "KOMMET"

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

ZAPRASZAMY

POL-PIĄT. 10-18 SOBOTA 10-14

Również sprzedaż wysyłkowa

ZPH KOMMET

04-690 Warszawa

ul. Mydlarska 2

DWORZEC CENTRALNY

PAW. 98, tel. 630-29-98

SAVEGAMY

Ale się narobiło... Zawsze myśleliśmy, że wakacje stanowczo odstreczają od myślenia i nikomu nie będzie chciało się grzebać w bajtach i bajtach. Aż tu nagle jak sygnęło listami! Można to tłumaczyć jedynie wzmożonymi przygotowaniami do nadchodzącego (teraz już nadeszłego) roku szkolnego (brrrr). Na razie zapomnijmy jednak o niewątpliwych urokach szkoły i przyjrzyjmy się osiągnięciom naszych kochanych Czytelników.

Pierwszym z nich jest Janusz Gregorczyk ze Szczecina. Rozgryzł on kilka gier, między innymi:

Wzrost dla PC

w którym w pliku z savegamami zmieniamy wartość bajtu 3 wpisując w nim FF co da nam wystarczająco dużo punktów, byśmy zajęli pierwsze miejsce w mistrzostwach (wszystkie wartości szesnastkowo).

Inne save'y, które przysłał Janusz, są niestety na tyle mętne (podawajcie nazwy plików!), że nie nadają się do wykorzystania. Szkoda...

Dla wszystkich, którzy lubią gry role playing mamy niespodziankę nadesłaną przez Lechosława Knapika w postaci save'ów dla:

Wzrost III dla Amiga

w którym w plikach z save'ami (pliki z rozszerzeniem sav) zmieniamy przede wszystkim od bajtu 798 (dziesiętnie) ciąg bajtów FC04FC04FC04FC04FC04 (szesnastkowo), co wszystkim postaciom da około 1200000 sztuk złota. Inne ce-

chy ukryte są (dla pierwszej postaci) w bajtach 777, 787, 807 i 817 (dziesiętnie).

Z kolejną grą zmagal się Chłórek, czyli Zdych Tomasz z Gorzowa Wielkopolskiego, a była to:

Stany w mieście dla PC

w której, w plikach z savegamami wstawiamy 30 75 (szesnastkowo) w bajtach:

19882 i 19883 aby zwiększyć "życie"

19856 i 19857 aby zwiększyć ilość paliwa w lampie

19866 i 19867 aby dodać amunicji do strzelby

20024 i 20025 oraz do pistoletu

Wartość 30 75 daje nam około 30000 jednostek, lubiący ryzykować mogą wpisać FF 7F, lecz wtedy trzeba uważać, by na przykład nie napić się lekarstwa.

Kolejną grą zajmował się Tomasz Luczyński z Warszawy. Był to:

Prosimos Manager dla PC

Trzy bajty znajdujące w odległości trzech bajtów (?) za nazwiskiem i imieniem gracza zawierają stan gotówki. Wpisujemy tam FF, FF, FF (szesnastkowo) i możemy cieszyć się 16 milionami.

Jednocześnie Tomek podał sposób na stworzenie sobie Super Gracza. Zapisujemy wartości HN, TK, PS i SH, a następnie szukamy w savegamie następującego ciągu bajtów:

NAZWISKO (dowolne bajty)
HN XX TK XX PS XX SH XX
(XX oznacza dowolną wartość) i wpisujemy zamiast zapisanych wartości wartość 63 (szesnastkowo).

Dystrybutorem gry Mega Race, opisywanej w poprzednim numerze, jest firma CD-Projekt.

Następne będą osiągnięcia Krasnala z Krakowa (bardzo was prosimy, nie przysyłajcie już Savegame'ów do SimCity). Zajął się on gierką:

Terminator 2000 dla PC

Zmieniamy w nim plik TERMx.SAV. W bajtach od 231 do 246 oraz od 281 do 301 wpisujemy wartość FF (szesnastkowo). Co daje nam 65535 zestrzelonych statków i świetną statystykę.

oraz gierką:

Age of the Pirates dla PC

gdzie w pliku ROSTER.DAT dodajemy sobie odznaczeń wpisując w bajtach:

nr. (dziesiętnie) co wpisać (szesnastkowo)

od 48 do 55 35 (Campaigns Completed)

od 65 do 86 FF (Medale)

od 102 do 104 FF (Punkty)

od 109 do 112 35 (Air Victories, Strikes itp)

a także grą:

Red Storm dla PC

gdzie również zmieniamy plik ROSTER.DAT dodając sobie medali poprzez wpisanie w bajtach od 32 do 58 (dziesiętnie) wartość FF szesnastkowo.

jak też:

F417 Stealth Fighter

w którym grzebiemy w pliku ROSTER.FIL gdzie zmieniamy:

nr (dziesiętnie) co wpisać (szesnastkowo)

36 do 47 09 (Medale)

48 i 49 35 (Best Missions)

50 i 51 35 (Last Missions)

56 i 57 09 (Sorties)

52 do 54 FF (Score)

Ostatnim zawodnikiem w naszym comiesięcznym konkursie bez nagród (na razie) jest Marek Augustynek z Krakowa. Zajął się on grą:

Eye of the Beholder II dla PC

zapisuje ona stan gry w pliku

EOBDATA.SAV. Zmieniamy w nim następujące bajty (numery bajtów liczone są od pierwszej litery zawierającej imię postaci) . I tak mamy w bajtach:

numer (dziesiętnie) co

1 do 11 - imię

12, 13 - strenght

14, 15 - strength2

16, 17 - intelligence

18, 19 - wisdom

20, 21 - dexterity

22, 23 - constitution

24, 25 - charisma

26, 27 - energia chwilowa

28, 29 - energia maksymalna

30 - armour class

31 - stan rąk (1 - niemożność użycia "górnjej" ręki, 2 - dolnej", 3 - obu)

32 - pleć i rasa

33 - profesja

34 - światopogląd

35 - hwarz

36 - food

37 do 39 - poziomy profesji

40 do 42 - doświadczenie 1

44 do 46 - doświadczenie 2

48 do 50 - doświadczenie 3

56 i wyżej - ewentualne czary maga

136 i wyżej - ewentualne czary kleryka

Teraz tabela profesji (F=fighter, M=mage itd.), wartości szesnastkowe (do wpisania w bajt 33 z powyższej tabeli)

00 F
01 R
02 P
03 M
04 C
05 T
06 F/C
07 F/T
08 F/M
09 F/M/T
0A M/T
0B C/T
0C F/C/M
0D R/C
0E C/M

Uff... I tym samym kończymy, gratulując wszystkim wytrwałości...

Alex & Gunnar

CD Projekt

00-480 Warszawa
ul. Wiejska 19/14
tel./fax (0) 2 6214628
fax (0) 2 123906 (24h)

Najciekawsze pecetowe
Kompakty
po najniższych cenach!

CD-ROM:

Gry, Użytki, Edukacja

poniedziałek - piątek
od 10 do 16

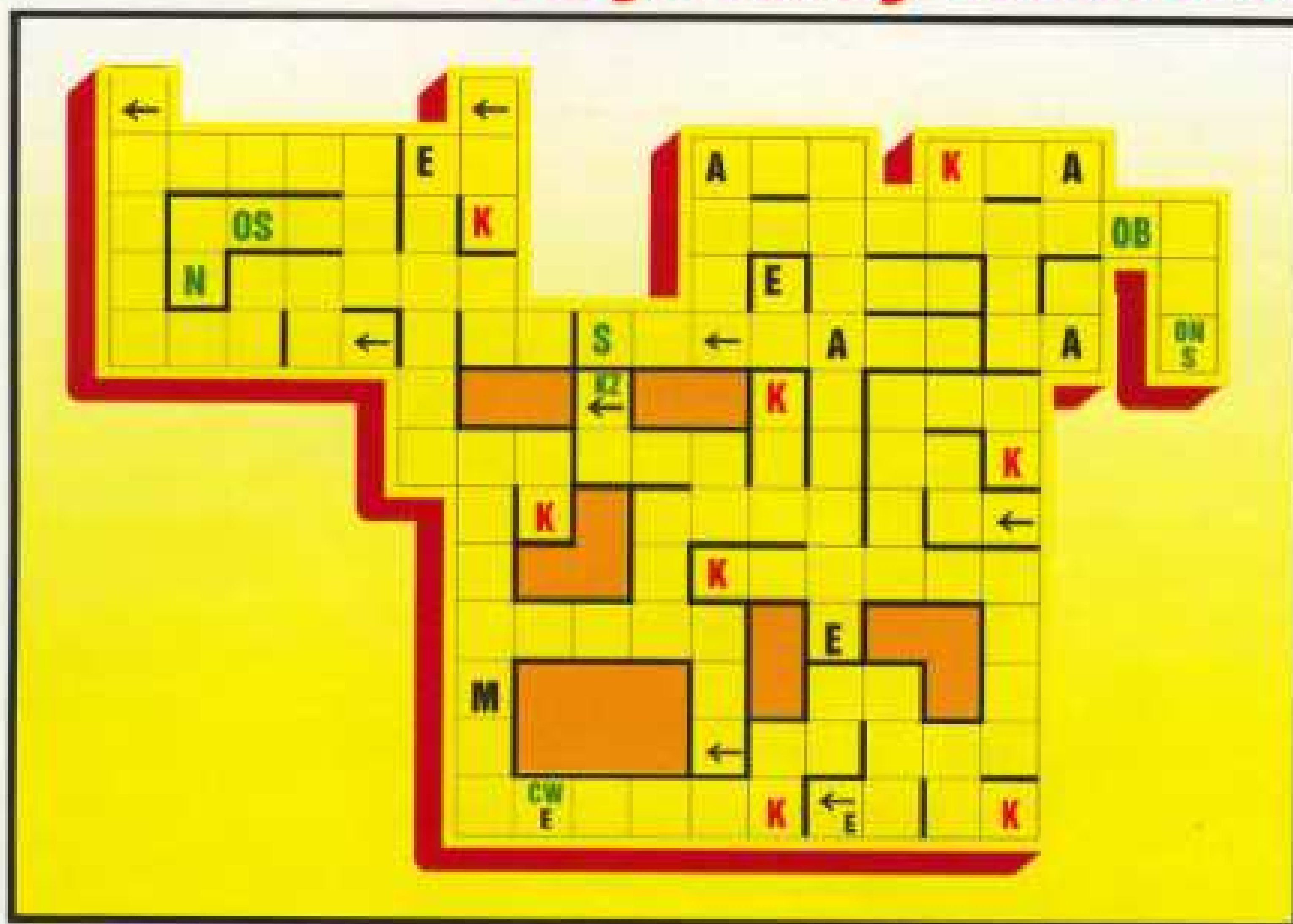
prezentujemy również gry na CD-ROM

NERON

Rzecz dzieje się dawno, dawno temu, na terenie Imperium Rzymskiego w mrocznych czasach panowania cesarza Nerona. Zostajesz wysłany do jego pałacu przez grupę spiskowców. Twoim zadaniem będzie pozbawienie życia zniechęconego władcy. Aby tego dokonać, musisz najpierw wejść w posiadanie czterech amuletów ("A"), które ochronią Cię w podziemiach. Tam zbierzesz szlachetne kamienie ("K"). Zaniesiesz je do posągu bogini Wenus i ofiarujesz je. Za posągiem znajdziesz odtrutkę na strzały. Potem, za ofiarzem podążasz prawym tunelem i zbierasz wszystkie strzały i miecz. Strażnik Nerona już nie żyje, możesz więc uśmiercić samego cesarza i w nagrodę pośmiać się trochę z tego, co zobaczysz.

Pawel Kleczek

Od redunkcji: Pawle, nadesłałeś całkiem dobry opis i ekstra mapkę. Opis ma jednak jeden drobny feler - jest za krótki. Można było o tej grze napisać dużo więcej i ciekawiej, nie ograniczając się jedynie do samego solution. Pamiętajcie o tym wszyscy, którzy przysyłacie nam swoje opisy.



→ Strzały
A - amulet
K - kamień
M - miecz

S - start
N - Neron
E - energia
OS - osobisty strażnik Nerona

ONS - odtrutka na strzały
OB - ołtarz bogini Wenus
CW - chór wisielców
KZ - komnata zabójczych pajaków

KRYPTON EGG

Arkanoid to gra z tradycjami. Pewnie właśnie z powodu tychże wciąż powstają nowe jego mutacje. Każda następna musi się od poprzedniej czymś szczególnie różnić, bo inaczej nikt by na nią nie spojrział. Tak to więc mieliśmy już arkanoid na dwóch ekranach (Banano- id), w poziomie, a nawet trójwymiarowy. Były wersje na Spectrum, małego Commodora, Atari i chyba każdy komputer, jaki kiedykolwiek wyprodukowano.

Ostatnim efektem morderczej konkurencji panującej wśród twórców gier paletkowo - pileczkowych jest Krypton Egg, który ośmielmy się nazwać najbardziej odjazdowym przedstawicielem swego gatunku. Trzeba przyznać, że sformułowanie powyższego stwierdzenia zajęło nam niemało czasu, jako że nie jest to prosta gra (ręka strasznie drętwieje



i po jakichś dwóch godzinach zaczyna się kuroczowo zaciskać na myszce). Z początku wszystko

wyglądało normalnie - ot paletka, pileczka i ładne, kolorowe klocki. Pileczka w ruch (paletka zresztą też), klocki rozbijamy w puch a z klocków spadają bonusy... Dostyc nietypowe dodajmy. Zamiast jednorazowego wydłużenia paletki po zebraniu cegiełki z literą E mamy tu wiele niby - sprężyn, z których każda minimalnie rozciąga nam paletkę. Działka są i to w kilku kalibrach, ale zdarzają się raczej rzadko - na otarcie lez

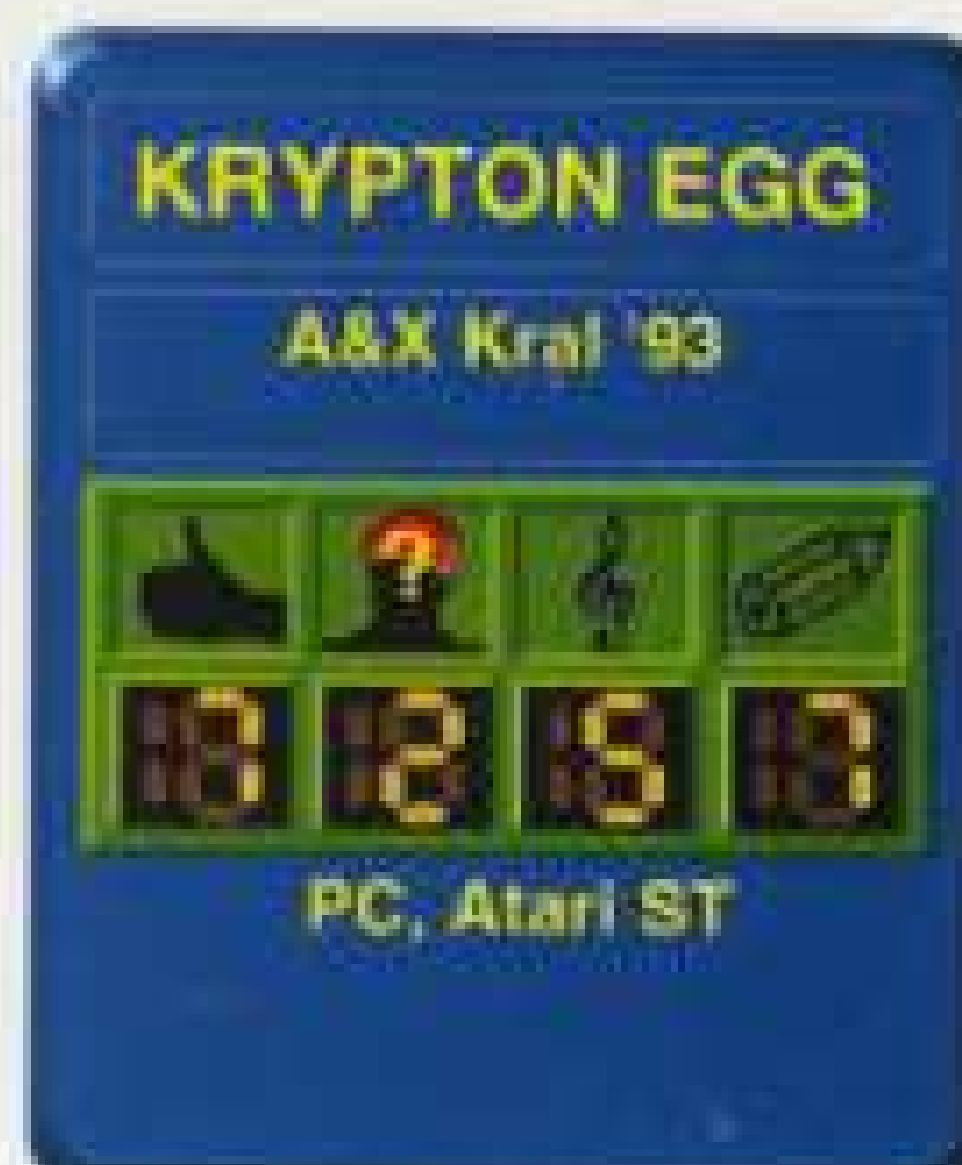
mamy gadżet pompujący nasze piłki do monstrualnych rozmiarów. Co chwila wypadają nam dodatkowe piłki, początkowo pomocne, potem zaś uniemożliwiające zobaczenie czegośkolwiek na ekranie. Rozbijane cegiełki nie znikają, jak pan Bóg przykazał lecz rozpryskują się na wszystkie strony, powiększając tym samym ogólne zamieszanie. Czasami zaś przez przypadek zbieramy przekreślona żarówką "gaszącą światło" na ekranie - wtedy nasze oczy mogą odpocząć. Nie odpocznie niestety nasz umysł wciąż martwiący się niebezpieczeństwami czychającymi na paletkę - mogą ją pożreć złe stwory wypelzające z góry ekranu (czyli klasycznie) i powstające z rozbitych klocków (no ale od tego mamy odłony), może zostać unieruchomiona przez spadającą klatkę. Dodatkową trajdę (?) mogą nam sprawić klocki specjalne - jak choćby dodający naszej paletce silnik odrzutowy (no oóó, zgodnie z prastarą historią Arkanoida jest ona w końcu statkiem kosmicznym porwanym przez obcą cywilizację), dzięki któremu może po-

ruszać się po całej planszy.

Czeka na nas 60 poziomów. Co dziesięć otrzymujemy tajne hasło umożliwiające rozpoczęcie gry bezpośrednio od następnego.

Oczywiście możecie powiedzieć, że to nic szczególnego. Może macie rację, ale jak już zaczniecie grać to prawie na pewno zmienicie zdanie, hte, hte. Bajecznie kolorowa grafika, mnóstwo ruchu na ekranie - nic tylko odbijać, odbijać i odbijać...

Alex & Gawron





Tipsy & kody

ALCANTARA / Ang.
 Piel i inne tkaniny tworzą z nich, z których robią tapicerę i wyściełanie. Włókna syntetyczne, które nie są podatne na działanie bakterii i grzybów, nie wchłaniają zapachów i nie przysychają.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATE / Ang.
 W "High School Musical" alternatywa "ALTERNATE" - reżym filmowy.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Z alternatywną muzyką, z którą wchodzi się w kontakt.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Wskazywanie na coś innego. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

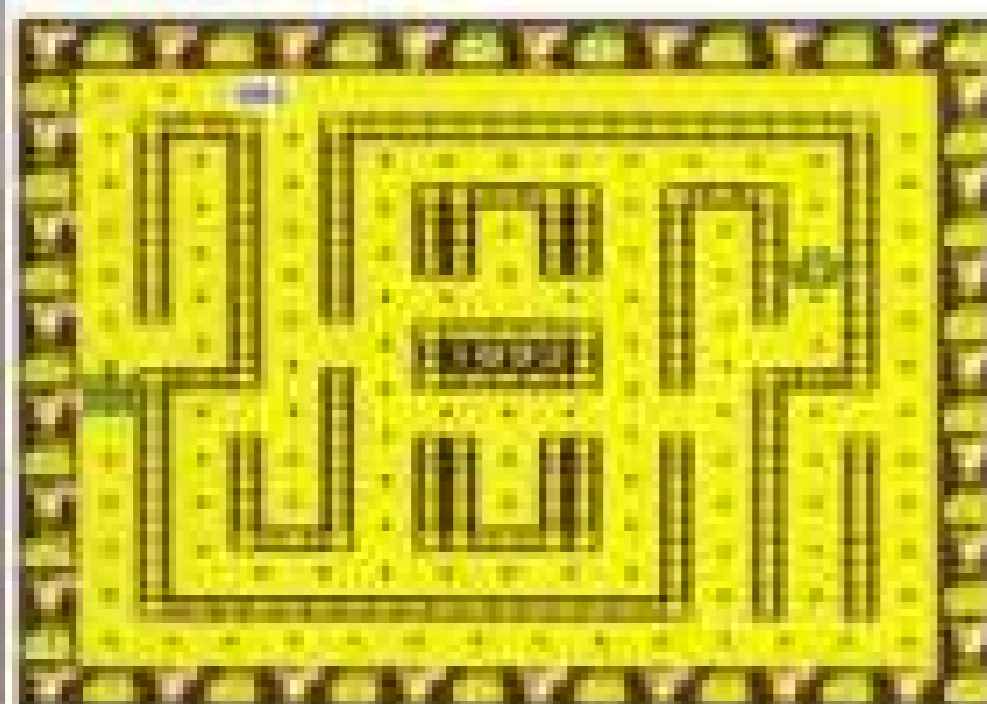
ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

ALTERNATIVE / Ang.
 Alternatywa. W "High School Musical" - alternatywa.
 (Dziennik Wyborczy)

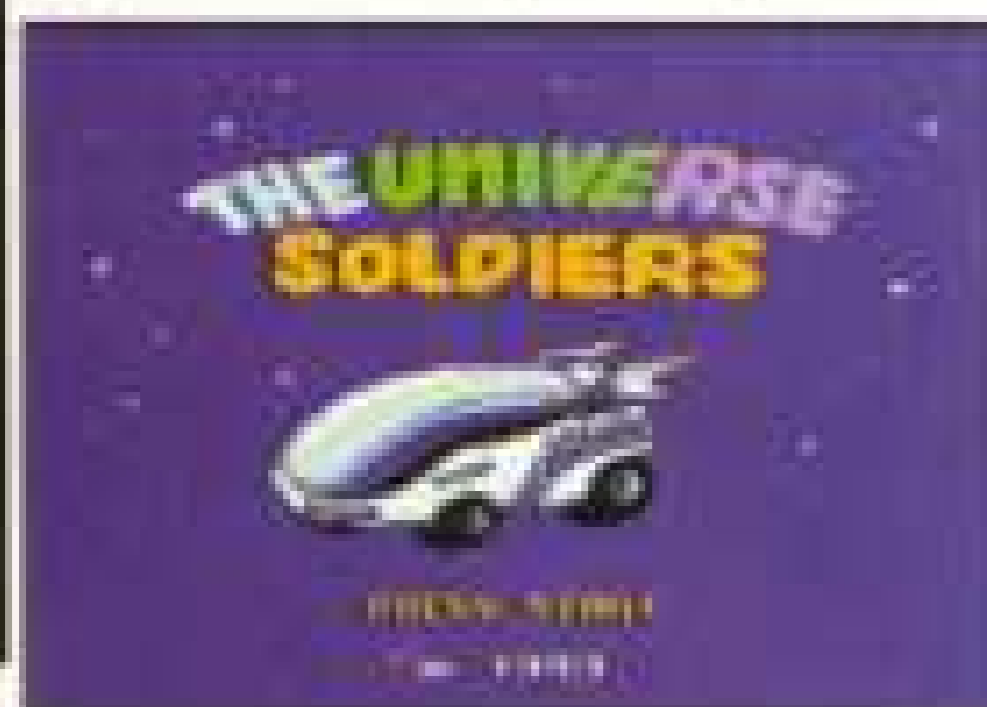
Pegasus, nintendo i inne

The Universe Soldiers



Co to może być za gierka? - myślałem oglądając okładkę cartridge'a, na której oprócz tytułu narysowano obły pojazdzik. Może to coś w rodzaju "Commando", "Green Beret", a może popularnego ostatnio "Cannon Fodder"? Gdy zapuściłem gierkę, bardzo się zdziwiłem. Oto mamy coś w rodzaju szybkiego, wielobeta-powego "Pac Mana". Sterujemy dość bezwładną, ale i szybką rakieta (to chyba ta z okładki), która musi przetrzeć wszystkie ścieżki na kolejnych etapach. Oczywiście nie może zetknąć się z mieszkańcami kolejnych plansz. A są tam różne stworki i przedmioty, wrogi oraz bonusowe. Często "przejechanie" danego przedmiotu daje jakieś efekty uboczne np. w postaci tykającej bomby czy jeszcze czegoś tam.

Etapów jest dużo, gracz może zacząć od dowolnego między 1 i 40. Szybkość bohatera gry (rakiety) jest regulowana skalą trudności, a po ustawieniu jej na maxa gierka jest szalenie trudna, ale widowiskowa. Największym mankamentem gry jest schematyczna grafika, która jest, bo musiała być. Pomysł to nie



46 nowy, jednak w nowym wykonaniu i z nowymi rozwiązaniami. Gdy grałem, wciągnęło mnie na dobrych parę godzin i dopiero zerknięcie na zegarek sprowadziło mnie na ziemię. Załkało mnie jedno: jak to takie "niby nic" wciąga...

OCENA: ★★★

Micro Machines

Oto kolejna gierka wspartych CodeMastersów. Tym razem są to wyścigi różnych pojazdów, a właściwie ich miniaterek. No - jeżeli ścigamy się samochodami to zasuwać one np. po obrusie na stole, między filiżankami, po stole bilardowym itp. Pierwszym wyścigiem jest kwalifikacja, która pozwala grającemu na poznanie zachowania się pojazdów na



torze. Opanowanie kierowania takim np. samochodzikiem nie jest proste, bo po pierwsze ma on dużą bezwładność, a po drugie cały wyścig widzimy z góry (małe wizerunki ścigających się). Ale zaleta "Micro Machines" polega na różnorodności pojazdów, którymi można się ścigać. I tak podstawowymi są oczywiście miniatarki klasycznych samochodów wyścigowych jeżdżące po biurku. Dalej mamy tzw. wojowników autostrad, którzy walczą na podłodze; czołgi, helikopterki, autka formuły pierwszej, wielkie turbo - duże - koła szalające w piaskownicy, wannowe motorówki oraz resorówki z napędem na cztery opony. Jest urozmaicenie? No chyba, a dodajmy do tego 32 różne tory i oprócz fajnego pomysłu mamy całkiem niezłą gierkę. Wciąga i daje się pobawić. Acha - można grać samemu lub ścigać się z kolegą lub nawet kilkoma po kolei.

OCENA: ★★★★★



Fire Dragon

No co - kolejna przygodówka na konsole? A może zręcznościówka ze strzelaniem do smoków i rycerzy? Nic z tego - zręcznościówka i to stara jak świat. Pamiętacie krótkiego wężyka, który zjadał kolejne elementy i robił się coraz dłuższy? Nie pamiętacie? No tak, to już wiem dlaczego pojawiła się ta gierka... Chodzi o to, że trzeba sterować główką smoka i pochłaniać kolejne



elementy. Zjedzenie każdego wydłuża ciągnący się tułów tytułowego bohatera. Trudność polega na tym, iż smok/wąż ciągle porusza się do przodu i trzeba mu nadawać odpowiedni kierunek. Przeszkodami są oczywiście bariery (ścianki) i pojawiające się na kolejnych etapach "zwyrodnienia" terenu. Zabawa zaczyna się, gdy smok/wąż staje się długi - kto potrafi zjeść kolejny element nie zapętając się i jeszcze omijając przeszkody? Tak oto wygląda sens gry - jest wciągająca, ale trochę monotonna. Grafika, no cóż, nazwałbym ją podstawową. "Fire Dragona" oceniam na trzy Cósie, troszkę zawyżając ocenę: ze względu na to, że jest to klasyka oraz uznając jej legalną dystrybucję.

OCENA: ★★★

World Heroes

Jaa, bum, figgght, éwist, cyp - cyp - cyp - burrr - aaaa... I w ten sposób zaczęła się kolejna niesamowita walka. Oczywiście walka wręcz, wykorzystująca wszelkie tajniki walk wschodu. No tak, mamy kolejną gierkę coś na kształt "Street Fightera" na łonie przyrody. Możemy sobie



wybrać jedną z postaci znanych w kręgu karate i staroshaolińskiego Kung - Fu. Co kto woli: od zwinnej i ulizanej panienki do nobiliwego i jedynego staruszka z kijem. Potem są kolejni przeciwnicy i walka. Walczy się rękoma, nogami, wyskokami, głową, przedmiotami (jeśli ktoś ma) i... czarami. Tak, tak przecież Chińczycy i inni skończocy to



potrafią. Nie przestraszcicie się więc piorunów niewinnie wyglądającej przeciwniczki.

Grafika tej gierki jest na dość dobrym poziomie, chociaż animacja postaci nie jest idealna. Ciosy są urozmaicone, ale nie rewelacyjne. Ogólnie biorąc: gierka jest przeciętna, bez większych wad, ale zapewni kilkanaście dni rozrywki.

OCENA: ★★★★★

Wit - wit - Witajcie!

Oto kolejna porcja gier dla przestawnej konsoli Pegasus. Co je różni od większości obecnych na rynku? Otóż są to gry, na które została zakupiona licencja (autoryzacja i wyłączność), a więc nie pirackie, dalekowschodnie kopie. Nie są one droższe, za to lepiej i solidniej wykonane, dające pełną gwarancję dobrej i niepodrobionej zabawy. No i wreszcie zarabiają autorzy i producenci gierok, a nie jakieś tam piraty (-ci).

Miesiąc temu wspominałem o oficjalnym wchodzeniu do Polski SEGI, Nintendo itp. Takie są fakty, jednak jak na razie dzieje się to bez większego halasu. Jak się coś masowo ruszy, to będą opisy nie tylko na pocztowego, NES - a podobnego Pegasus. Grajcie więc i bądźcie czujni - konsole wolaż atakują.

BRONBA

dysybutorem
opisywanych gier jest:
BobMark International sp. z o.o.
01-034 Warszawa, ul. Smocza 18
tel./fax: 38-05-02, tel: 38-05-69

KONSOLOWY ŚWIAT

Wieści ze świata grania

"PROJECT REALITY", czyli 64-bitowa konsola Nintendo, przybiera coraz bardziej realne kształty. Jej rynkowa wersja będzie znana jako **"Nintendo Ultra 64"**, co sugeruje odejście od ambicji wirtualnej rzeczywistości. Pierwsze egzemplarze mają się pojawić jeszcze w tym roku, jednak system do używania w domach będzie w sklepach dopiero za rok. Dla przypomnienia: konsola ta ma procesor RISC 100 MHz, czyli ma być szybsza od superpotęgi pceta z Pentium....

Gierkowa firma Capcom dała forsa (podobno coś około 40 mln dolarów), a Universal Pictures wyprodukowało. Co? Oczywiście pełnometrażowy film pt. **"STREET FIGHTER"**. Głównym bohaterem jest Guile grany przez samego Jeana - Claude van Damme'a, któremu partneruje m. in. Raul Julia (ten czerniawy na gładko z Rodziny Addamsów) oraz Kylie Minogue. Ta ostatnia gra chudą i bojową, zawsze w berecie i z warkoczami, Cammy. Film kręcono w kraju kangurów (Australia), gdzie łatwo o niezłych kaskaderów. Niestety ci kask (albo i bez kasku) aderzy zrobili strajk o wyższe wynagrodzenie, co znacząco opóźniło zdjęcia. Wszystko jednak skończyło się dobrze i pozostaje nam czekać, aż to cudo-film ukaże się na polskich ekranach.

"MORTAL KOMBAT 2" wydany przez Acclaim ma się lada dzień pojawić na Game Boya. O ile pierwsza część tej gry dla GB była nie najlepsza, to tym razem jest podobno nawet całkiem niezła. Poczekamy, zobaczymy.

Taki sam **"MORTAL KOMBAT 2"** pojawił się już dla SNES-a. Gra ta, przeniesiona z automatów zachowała charakterystyczny wygląd digitalizowanych postaci i muzykę. Dobrą wiadomością jest też to, że poziom zabawy przy konsolowej wersji jest podobno taki sam, jak przy arkadowym automacie.

Jeśli komuś jeszcze mało nawalaniek to mając Super NES może sobie kupić **"SUPER STREET FIGHTER II"**. Jest to jeszcze bardziej dynamiczna i kolorowa gra, która wzięła wszystko dobre z **"SFII"** i **"SF Turbo"**. Ci, którzy grali twierdzą, że nie są to jakieś popluczyny, ale najlepsze mordobicie na SNES-a. Producent - oczywiście, że Capcom.

Niezmordowany "kapkom" wypuścił też dla SNES-a kolejną znaną gierkę - tym razem typu role-playing. **"EYE OF THE BEHOLDER"** pozwala wejść do fantastycznego świata **"Dungeons and Dragons"**. Konsolowych graczy może trochę denerwować sposób, w jaki grę się obsługuje, bowiem jest to klikanie w odpowiednich punktach i na odpowiednich ikonach. Coś dla właścicieli myszy. Gra ma niezłą grafikę, ale słabutko popiskuje. W UK dostępna za 50 funtów.

"ULTIMA - THE FALSE PROPHET" kawałek serii gier znanych dla posiadaczy pcetów, pojawiła się w SNES'owym wydaniu. Jest to klasyczna roleplayka (RPG), opowiadająca o przygodach Lorda Britisha i jego kumpli. Akcja widziana jest z góry, postacie malutkie, a muzyka cieniutka. Do tego zabawa trudna i rozbudowana. Dziwi upór producentów, którzy pragną, aby konsolarze rznęli w gry role-playing.

Kolejny hit z komputerów na konsolę. Firma Imagineer wydała dla SNES-a **"POPULOUSA II"**. Gierka opowiada o zarządzaniu własnym mini-światem i pozwala zabawiać się w Pana Wszelkich Decyzji. Grafika: niby 3D pod kątem, lądy z miniaturowymi wszystkiego - wyglądają dobrze. Muzyka może być. Zabawa jest trudna i wymaga ruszania głową (no wiecie, myślenia). Frustrująca z joypadem, extra dla konsolowej myszy. W Anglii za 50 funtów.

Trwa szal na **SUPER GAME BOYA**, czyli przystawki do Super NES - a umożliwiającej granie w GB - gierki na ekranie telewizora. Jest to właściwie taki "gejmboj" bez ekranu i przycisków, wykorzystujący graficzny procesor SNES - a do wyświetlania obrazu. Umożliwia też dostęp do kolorów, a jak się okazuje wystarczy parę linijek dodatkowego kodu gry, aby gry mono zamienić w kolorowe. Wszyscy więc pytają Nintendo, dlaczego nie wypromowało SGB wcześniej? Gierki do tego mogą mieć aż cztery kolory i można w nie grać oczywiście na zwykłym GB. Są już dwa takie tytuły: nowy **"Donkey Kong"** oraz **"Tetris 2"**

wieści zebrał **BROMBA**



Bromba - stara maszyna do filmowania

MARIO na dużym ekranie

Jakiś rok temu przez ekrany naszych kin przemknął film "Super Mario Bros". Było to dość szybko po premierze światowej, jednak w czasach, kiedy właściwie jeszcze nie istniał polski rynek legalnych gier dla konsol. Wspominam dzisiaj o tym filmie, ponieważ może on być miłym zaskoczeniem dla nowych sympatyków Maria. Acha, należy go szukać (filmu oczywiście) jedynie na kasetach video.

"Super Mario Bros" to amerykańska superprodukcja, która pochłonęła ponad 50 milionów dolarów. Od premiery (28 maja 1993) w ciągu zaledwie czterech dni film zarobił aż dziesięć milionów złotych. Nic dziwnego, bowiem szal na Maria trwa w USA od 1985 roku, kiedy to Nintendo wprowadziło do sprzedaży "SMB" dla popularnych konsol NES. Oprócz zapierających dech w piersiach efektów wizualnych

i dźwiękowych na uwagę zasługuje też obsada tego filmu. Maria gra Bob Hoskins ("Hook", "Kto wrobił królika Rogera?"), jego odmłodzonego brata Luigię - John Leguizamo ("Okrucy wojny"), a ohydny król Koopę Denis Hopper ("Blue Velvet", "Czas apokalipsy"). Reżyseria to Rocky Morton i Anneli Jankel - artystyczne (i prawdziwe) małżeństwo, twórcy videoklipów i filmów reklamowych, specjaliści od grafiki komputerowej. Całość dopełniła piosenka zespołu Roxette, często puszczana zeszłego roku w MTV i polskich stacjach.

Mario Bros pokazał światu, że gry komputerowe stają się częścią naszej kultury i tak, jak tworzy się ekranizacje powieści, można stworzyć film na podstawie gry. A że masowo tworzy się gry na podstawie filmów, to już inna historia.

BROMBA



Uzbrojeni bracia Mario



Kolejny hit z komputerów na konsolę

- Zatem postanowione: najpierw drania na tortury, a potem jak coś z niego zostanie to do elfów. - powiedział Alex i pogłaskał swoją wielką brodę.

Druid zaraz dorzucił:
- Dobra zatem do roboty! Dżin lejdź na tej polance i przepytujemy pacjenta.

Dżin wedle życzenia swoich nowych przyjaciół skierował dywan w dół ku polanie leśnej. Tam wylądował pośród drzew i zaparkował na samym środku. Szurumbur został bezceremonialnie ściągnięty za resztkę włosów na ziemię przez Bedę. Alex pochylał się nad wielkim Czarnoksiężnikiem z upiornym uśmiechem godnym hrabiego Żłobosława Niestarzyckiego.

- No miśiu kolorowy, a teraz (tu polizał ostrze swojego toporka) odpowiedz nam okruszku na kilka pytańek.

- Po ile punktów? - zapytał Szurumbur ze złośliwym uśmiechem. Będ zbliżył swój nieokrzesany pysk do twarzy jańca i wygłosił jedną z najbardziej konkretnych i ostrzegawczych kwestii, jakie udało mu się w ciągu jego życia wygłosić.

- Hej!?! - po czym podrapał się swoim ogonem po głowie. Tu złośliwy uśmiešek zniknął.

- O kurza stopa! Słuchaj trolli, ja nie wiem czemu ty taki nerwowy? No przecież ja wam powiem wszystko, co tylko wiem! Aj! Daj spokój! Zabieraj ode mnie te swoje brudne łapy! Aaaaaaa! Puszczaj! O wielki Aseratagorze! Ratuuuuuunku! Zabierzcie ode mnie tego idiotę! No co ty trollu, ja tak nie powiedziałem. .. to znaczy ja tak nie myślałem, że ty jesteś i .. to znaczy ja .. Aaaaaaa! O wielki Aseratagorze, ratuj mnie z łap tego zbója! Ja? Ja wcale nie powiedziałem że jesteś zbój. .. eaaaauuuuuuajajajaj! Powiem! Powiem! Wszystko powiem jak na świętej spowiedzi! Przysięgaaaaaa. .. !! -

- Dobra Będ wystarczy, bo umrze ze śmiechu. Przesłań go łaskotać. - Wiewiórusz wydawał się być zakłopotany stanem zdrowia Szurumbura. Będ bez entuzjazmu puścił bosą stopę czarnoksiężnika i odrzucił zbędne już pióro. Szurumbur łapał oddech.

- No i co, świński ogonie? Po co ci to było? - Alex okazywał swoją wyższość nad wykończonym Szurumburem. Czarnoksiężnik ciężko oddychając patrzył z przerażeniem na trolla.

- No do, .. dobra. Co ch. .. ch. .. chcecie. .. wie .. dzieć? - powiedział Szurumbur łapiąc z trudem powietrze.

- Gdzie jest smok skurczybyku!?! - nie wytrzymał Kopalny.

- E, tego? No jak wam to powiedzieć? Właściwie to trudno powiedzieć. On właściwie to może być prawie wszędzie, ale najczęściej to on bywa na szczycie Tajności, ale ..

- Nie tanzoł tymitumie, tam bydlaka nie ma i w Jarze Polamiszki też go nie ma. Jak nie zaczniesz gadać, to

ci Będ łeb ukręcił - Alexa porosły nerwy. Szurumbur skulił się jeszcze bardziej.

- Ale ja właśnie chcę powiedzieć, że on teraz przeniósł się na południe na moczary i tam się zasadził!! - Szurumbur prawie się rozplakał. Będ zdjęty uczuciem łości poklepał go po plecach najdelikatniej jak umiał.

- No! Tyło mnie ty tu nie smalkaj. Wiewiórusz pokręcił głową.

- No kurdebalans, na bagnisko? Że też chce mu się rzyć tam moczyc.

- Tamuj ludziśka nie zachodzą i on tam bezpieczny się czuje - wyjaśnił Szurumbur Wiewióruszowi.

Druid zaczął zastanawiać się nad problemem. Alex tymczasem oglądał swoje buty zastanawiając się, czy wytrzymają one w tak ekstremalnych warunkach. Będ głaszcząc swój młot wojenny uśmiechał się na samą myśl o trzęsawisku, nareszcie będzie mógł zarzyć kąpiel błotnej. Kopalny zawzięcie myślał o jakimś podstępnie, który mógłby opóźnić wymarsz na taki nieprzyjazny teren.

- Słuchajcie chłopaki, musimy zrobić zapleczenie na drogę i w związku z tym chciałem oświadczyć, że na bagnisko bez antaika piwa nie ruszam - oświadczył wszystkim nasz bohater. Drużyna popatrzyła się na niego ważąc te słowa. Alex wreszcie poparł swojego przedmówcę.

- Ma chłop rację. Nie ma co bo bagniskach tylko objać bez odpowiedniego zapleczenia.

- W porządku, ale oddajmy tego drania Szurumbura leśnym elfom. Potem udamy się do Wąpierska po furaz - zaproponował Kaczoramiks.

Wszyscy zgodzili się na tę propozycję. Szybko i sprawnie załadowali się na dywan Dżina i wrócić znaleźli się na polance z rozwalonym domkiem elfa. Natychmiast otoczył ich tłumek oburzonych i politywanych posaci elfów uzbrojonych w luki.

- Patrzcie, są skurczybyki!
- Tak tak, a ten grubas pobit naszego czarodzieja.

- I domek rozwał!
- A tak wogóle o ich na pal!
- Łobuzy! Bandyci! Łajdaki!

Groźny tłum ruszył w kierunku naszych bohaterów potrząsając bronią.
- W mordę ich i nożem! - rzucił ktoś z cizby.

- Hej! Stójcie szanowni elfowie! Matny da was wieści! - Kaczoramiks próbował uspokoić rozwydrzonych elfów. Z tłumy padła odpowiedź. - .. i nożem! - Kaczoramiks zaklął pod nosem, a Kopalny zęziościł się i krzyknął swoim dźwięcznym głosem.

Piwem i

- Kurdebalans! A jest wasza targana w te i nazad krowim ogonem. Co wy sobie, kurza stopa, myślicie, że nas bohaterów to można tak sobie w tego no i nożem! Szurumbura pokonałszy to i z wami sobie damy radę! No chodź tu który! Co straszysko was zemdliło?! - Kopalny stał na szeroko rozstawionych nogach, trzymając oburącz swój wielki miecz i groźnym spojrzeniem mierzył tłum. Elfy zatrzymały się i zaczęły rozglądać po sobie. Dalo się słyszeć dyskusje.

- Oni pokonał Szurumbura!
- E tam! Błędaj.
- Gadają przecież.
- .. i nożem.
- Postać po mistrza!
- Zabić ich i pochwartować!
- Niech ktoś przyniesie osikę i toporek!
- Postać po mistrza!
- .. i nożem!

Drużyna zebrała się w kupę (wiadomo, kupa brzydko pachnie i nikt jej nie ruszy) i zaczęli się naradzać.

- Zabijmy ich - zaproponował troll.
- Zamknij się! Głupi jesteś! - zaproponował Alex.
- Podpalimy im ten las i w nogi. - zaproponował Wiewiórusz.



eeaaaa!
auuu!
ajajajaj!!!

Nagle wokół Szurumbura zakolewało się jak w ulu. Z ponad tłumy unosiły się zacznęte pięści i opadały z trzaskiem na głowę czarnoksiężnika. Jednocześnie ktoś z cizby próbował zaproponować.

- W mordę go i nożem! -

Drużyna postanowiła wycofać się po angielsku i oddalić się z miejsca linczu. Latający dywan dżina uniósł ich ponad drzewa, a z polany dalo się słyszeć odgłos bijatyki i okrzyki. W krótkim czasie drużyna wylądowała na placu przed karczmą w Wąpiersku, pożegnała się z dżinem, który obiecał czekać na nich na granicy moczarów i od razu rażno wtargnęła do zajazdu. Od samego wejścia zgodny chór zawołał:

- Karczmarzu piwa! - a następnie wszyscy zajęli miejsca przy kontuarze rozpychając się łokciami, gdyż o tej porze było "Pod Upiorem" tłoczno. Gdy chłopaki zostali zapleczeni w piwo i słone paluszki, drzwi od tawern otworzyły się z trzaskiem i weszli do środka Emilusz Trzask Pierwszy i Ostatni w towarzystwie swoich wojów: sir Haszaka i sir Gawronka. Kasztelan Emilusz podparł się pod boki i zawadziecko uśmiechnął:

- No i co? Rycerzu? Tyleś mi naopowiadał o swoich czynach, a teraz za smokiem już czwarty tydzień się uganiaasz i dopaść go nie możesz.

Emilusz mierzył Kopalnego wielkopańskim spojrzeniem. Kopalny wybałuszzył ze zdziwienia oczy i omaloby nie zakrztusił się piwem. Szybko przetarł oczy, lecz niestety kasztelan okazał się być prawdziwy i stał nadal tam gdzie stał.

- O kurdebalans! Chłopaki ale wrodka!

Emilusz popatrzył po drużynie i powiedział głębokim i spokojnym głosem.

- No to skoro nie możesz dać sobie rady z tym problemem sam, to ja i moi woje pomożemy.

- No ale .. w zasadzie. .. to my .. jak by tu .. no tego, właśnie go znaleźliśmy i teraz idziemy go złać - Kopalny zaczął się zupełnie niepotrzebnie tłumaczyć.

- To wsporniale że go znalazłeś, teraz razem załatwimy tego gada - Emilusz nie przestawał się uśmiechać.

- Wahać go? - zapytał bezpośrednio Będ.

mieczem 9

- Głupi czy jak? - zastanawiał się na głos Alex.

- Ach! To wspaniale, że będziemy mieli zaszczyt polować z samym kasztelanem - wtrącił się Wiewiórusz.

- Na stado wściekłych lisów! Jeszcze trzech do podziału łupów - Kaczoramiks zdawał się być niezadowolony z obrotu sprawy.

- Widzę że wszyscy są zgodni co do tego, aby razem polować na smoka, więc napijmy się za powodzenie akcji. Karczmarz! Antał piwa, ino mi giem - Emilusz zatarł ręce.

Gdy nastał świt niewielki oddział prowadzony przez Alexa, gdyż krasnolud znał drogę na "Moczary Gulgozących Frajerów", posuwał na południowy zachód przedzierając się przez "Góry Ziotów i Upadków". Alex jak przystało na krasnoluda szedł miarowym krokiem nie zwalnając. Wiewiórusz kiął dosadnie potykając się co chwila, druid sapiał jak parowóz, a Kopalny prowadził głupawę dysputy z kasztelanem Emilusem i jego wojami. Droga kręciła się pośród wzgórz i często zmieniała kąt nachylenia. Gdy tak szli ku celowi, Kopalny pomimo prowadzonej gadki obmyślał fortel jakim mógłby się pozbyć niewygodnego towarzystwa. Kiedy dotarli drogą do wygrzanego słońcem płaskowyżu Kopalny zauważył siedzącą na kamieniu jaszczurkę.

- O! Jest smok! Tam! !! - wrzasnął na cały głos wskazując w jej stronę palcem. Drużynę jakby prąd popieścił. Wszyscy jak jeden mąż wykazali się niezwykłą bystrością umysłu i męstwem godnym co najmniej Jasia Fasolki. Będ wlokoczył za najbliższą skałą, Wiewiórusz kiąc jeszcze dosadniej wycofał się na z góry upatrzone pozycję za plecy trolia. Kaczoramiks wznosząc modły do swoich bogów rozglądał się całowicie zdezorientowany w poszukiwaniu gada. Alex szarpnął się do przodu i efektem tego hełm spadł mu na oczy, krasnolud rycząc pieśń bojową wyręcał swoim toporem młyńca. Emilusz Trzask Pierwszy i Ostatni dobył swojego berdysza i poparzył w kierunku wskazanym przez Kopalnego. Jediną osobą w tym gronie, która nie wpadła w panikę była jaszczurka, która nadal wygrzewała się w promieniach słońca. Kasztelan popatrzył ze wściekłością na Kopalnego i powiedział chowając broń na miejsce.

- Co to za smok? To zwykła jaszczurka!

- No to jaki smok po dwudziestu latach komunizmu. - tłumaczył się Kopalny. Alex gdyby miał moc zabijania wzrokiem, to zapewne połowa drużyny już by przeszła do historii.

- Głupi jesteście, czy co! ?!

Reszta drogi do wieczora przemknęła bez komplikacji, gdyż żaden dosonały fortel już Kopalnemu do głowy nie strzelił. Na nocleg zatrzymali się pod dużą skałą, która dawała im osłonę od wiatru. Gdy drużyna poszła szukać drzewa na opał Emilusz rozmawiał z trolim.

- Słuchaj Będ, czy jak ci tam, dlaczego ty taki jesteś?

- Ja?!

- No, taki brzydki?

- Hmm? Ja?

- No tak, ty.

- Borssem ułodził pyskiem do dołu.

Alex z Kopalnym znaleźli drzewo i wrócili do obozowiska.

- Słuchaj Alex, ty widziałeś kiedyś prawdziwego smoka?

- Ja? No pewnie, że widziałem.

- I co? Nie bałeś się go?

- Nie, bo widzisz on był na obrazku w księdze klanowej.

Kaczoramiks z Wiewióruszem usiedli za kamieniem i prowadzili filozoficzne rozmowy.

- Wiesz Wiewióruszu? Ja to za żadne skarby nie zostałbym czarno-księżnikiem - powiedział druid kreśląc kosturem na ziemi przed sobą znaki mocy.

- A ja druidem - odpowiedział czar-
niksiężnik kreśląc kosturem przed
sobą na ziemi pentagram.

Gdy już wszyscy zebrał się przy płonącym ognisku, o zebranych przemówił kasztelan Emilusz Trzask Pierwszy i Ostatni.

- Moi drodzy, uważam że skoro sir Kopalny zainicjował tę wyprawę, powinien być nadal przewodnikiem grupy. Nie mam zamiaru zmieniać waszych planów (przynajmniej na razie - pomyślał) i zastosuję się do waszych założeń strategicznych.

- Taktycznych! Wasza wysokość. - poprawił delikatnie sir Haszak.

- Dobra! Niech tak będzie, bo na inną możliwość i jak byśmy się nie zgodzili - powiedział Alex.

- Ale jestem sprytny - pomyślał Emilusz - W razie wpadki winę można będzie zważyć na tego cudaka, hie hie hie!

Kasztelan nie uważał rozłożystego

dębca, który ostrożnym krokiem oddalił się zza jego pleców. Było to doskonale zlewające się z otoczeniem przebranie króla złodziei z Lidzbarka Borekusa.

- Wspaniale. Ten Emilusz nie wie nawet jak bardzo ułatwił mi zadanie, że pozostawił Kopalnego na stanowisku przewodnika grupy. Teraz czas ostatecznej rozgrywki się zbliża i mój misterny plan jest coraz bliżej końca. To ja a nie Emilusz zostanę właścicielem smoczjej skóry - pomyślał Borekusz oddalając się ostrożnym krokiem w swoim doskonałym przebraniu. Po wieczery drużyna zabrała się za ustalenie marszruty na następny dzień. Jako pierwszy zabrał głos Alex, jako że najlepiej znał te okolice.

- Na Moczary prowadzi kilka dróg, jeżeli nie kilkanaście, ale dwie z pośród nich wydają się najlepsze. Jedną prowadzi przez Przekłątą Dolinę, a drugą przez Las Cieni. Obie drogi są najkrótsze, ale niestety nie najbezpieczniejsze. W Przekłątej Dolinie snują się duchy, które doprowadzają wędrowców do obłędu, Las Cieni zaś jest znany z grasujących tam zmor, mamun i babek zjadarek. To niestety nie koniec atrakcji tych

terenów, gdyż największą ciekawostką jest to, że w Przekłątej Dolinie spaceruje najemna banda zombi, a w Lesie Cieni pojawiają się gule, ohydne istoty zwiąca się zmarłymi, lecz nie gardzące świeżym ciepłym mięsem - Alex zdjął z głowy hełm i podrapał się zamaszycie w jej czubek.

Drużyna zamysliła się głęboko nad słowami krasnoluda. Wiewiórusz robił mądrą minę, Kaczoramiks z zainteresowaniem oglądał analek, troll przesypywał z łapy do łapy piasek, Kopalny udawał, że go tu wcale nie ma. Sir Haszak z sir Gawronkiem patrzyli na swojego kasztelana, ten zaś popatrzył po zebranych i bez wachania powiedział:

- Ja tam strachu nie znam, możemy iść do Przekłątej Doliny jak i do Lasu Cieni, ale przemyślawszy sprawę stwierdzam, że powinniśmy się udać tam, gdzie wskaże drogę sir Kopalny.

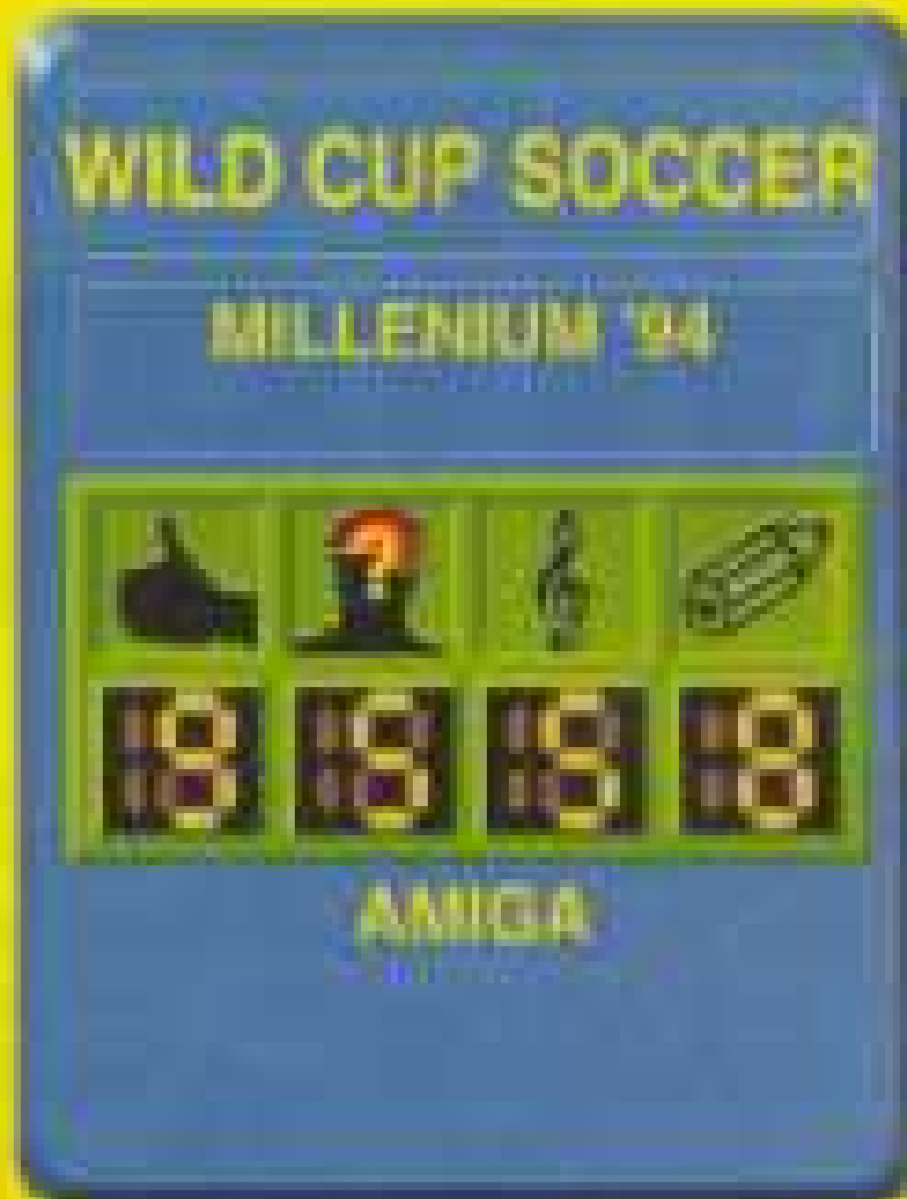
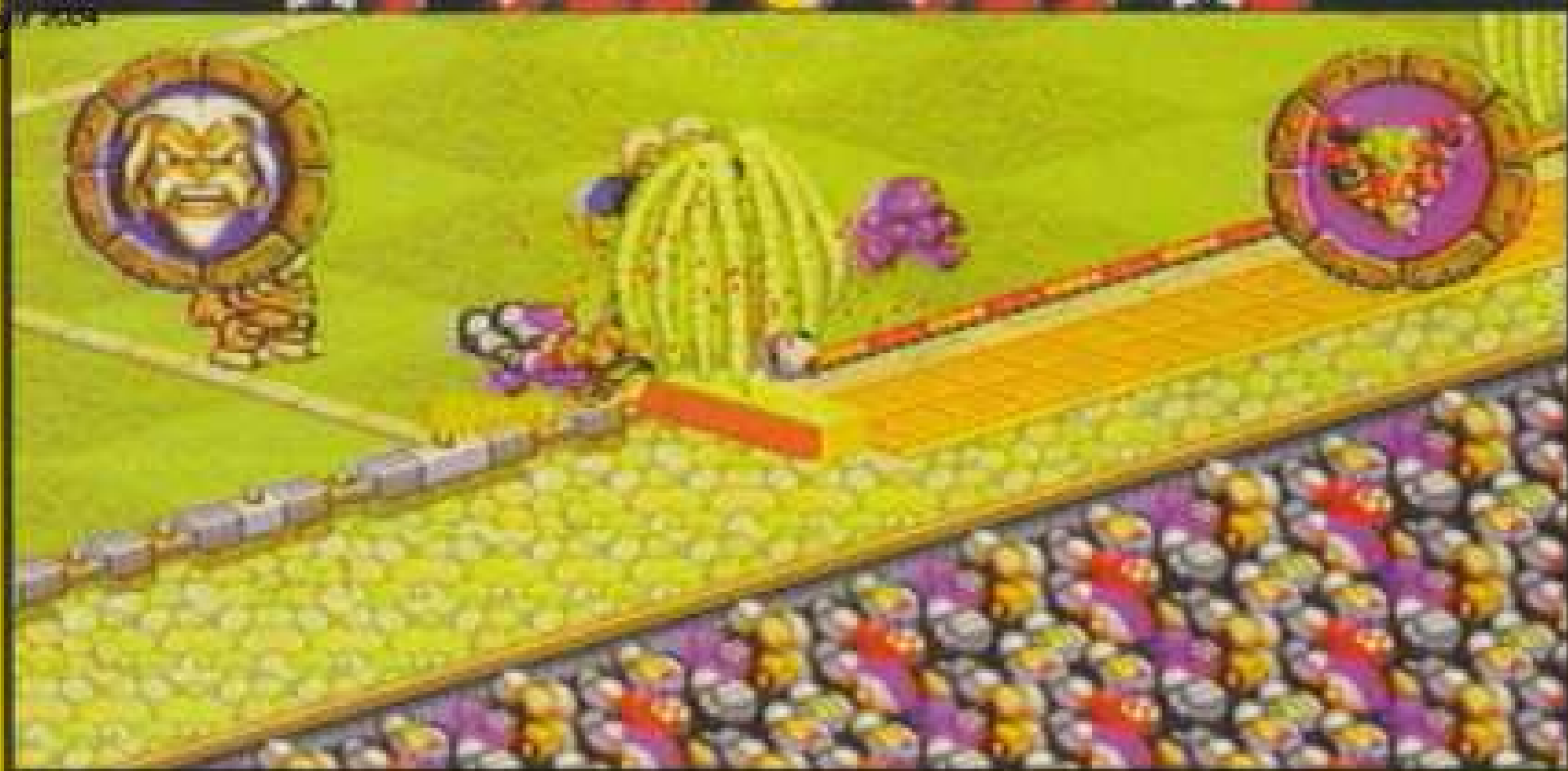
Kopalny udawał że nie słyszy, lecz po intensywnych owacjach reszty drużyny na jego cześć, sam i po dobroci wreszcie zdecydował:

- Dobra sami tego chcieliście. Jak się bawić to po całosci. Idziemy do...

Tak jak poprzednio zwalili wszystko na was. Bez pardonu i bez litości i bez... Kto jak kto, ale wy to jednak strasznie musicie to przeżywać. Co odcinek to taaaska odpowiedzialność i w dodatku nie można wygrać tej pie... nej prenumeraty tylko jakieś dumy-czapeczki.

DUCH SERCHI





Wszyscy prawdziwi mężczyźni emocjonowali się rozgrywanymi w tym roku w USA piłkarskimi mistrzostwami świata. Także na komputerze jest wiele gier dzięki którym możemy się emocjonować tym sportem. Część z nich polega tylko na kopaniu piłki, a część wprowadza także elementy biznesu podczas prowadzenia własnej drużyny piłkarskiej. Wśród tych gier wyróżnia się jedna - jest nią właśnie Wild Cup Soccer. Co jest w niej jednak takiego wyjątkowego?

W tej grze zostały trochę zmienione zasady. Właściwie z zasad pozostało tylko tyle, że

Do wyboru mamy trzy scenariusze, po pierwsze możemy rozegrać dzięki puchar. Gramy tu systemem pucharowym, i aby zdobyć zwycięstwo musimy wygrywać trzy kolejne mecze. Kolejnym scenariuszem, moim zdaniem najciekawszym, jest liga. Tutaj prowadzimy drużynę ludzi (cała reszta to mutanci, jedni mają ludzkie ciała z głowami nosorożców, inni kozłów, jeszcze inni króliczków). Zadaniem jest zdobycie pierwszego miejsca w pierwszej lidze. Jest to dość trudne zadanie, choć na

wątpliwości co do wyniku są jeszcze przecież inne argumenty (niektóre zasilacze są całkiem ciężkie) i dogrywkę możemy przeprowadzić bez użycia komputera.

Ciekawe jest to, że oprócz samych rozgrywek, jest także element menedżerski. Za każdy wygrany mecz dostajemy bowiem kasę, podobnie jak za strzelone bramki i urwane głowy (to jest najbardziej opłacalne, ale wiedza o tym także Twoi przeciwnicy i dlatego czasami mecz kończy się, gdy po jednej stronie wszyscy stracą gło-



bron gra nabiera prawdziwych rumieńców. Jest oczywiście kilka rodzajów broni od mieczy począwszy a na karabinach z wyrzutnią granatów skończywszy. Są też bronie mniejszego kalibru i tarcze ochronne, oczywiście wszystko ma swoją cenę, tak że nie można kupić wszystkiego od razu. Poza tym obciążony zawodnik biegnie nieco wolniej i może nosić tylko jeden przedmiot. Moim zdaniem najlepszą taktyką jest wyposażenie bramkarza w droższy miecz, dwu lub trzech napastników w pistolety i wyrzutnie granatów. Reszta na początek może biegać z gołymi rękami, ale wraz z przyływem gotówki można ich wyposażyć w tarcze.

Sterowanie nie jest skomplikowane, ale jego dobre opanowanie wymaga rozegrania kilku meczy. Warto też poprobować różnych taktyk i ustawień. Grafika w grze jest całkiem niezła, dźwięk nie jest rewelacją, ale i tak stwarza znakomitą atmosferę. Muszę przyznać, że jakiś czas temu gry piłkarskie mnie znudziły, ale ta od nowa podgrzała krew w żyłach i wzbudziła zainteresowanie piłką nożną. Krwawych zwycięstw życzy Wam

BADJOY

P. S. Jeżeli ta gra się wam spodobała to autorzy zapowiadają, że niedługo pojawi się ich nowa gra z cyklu brutalnych sportów.

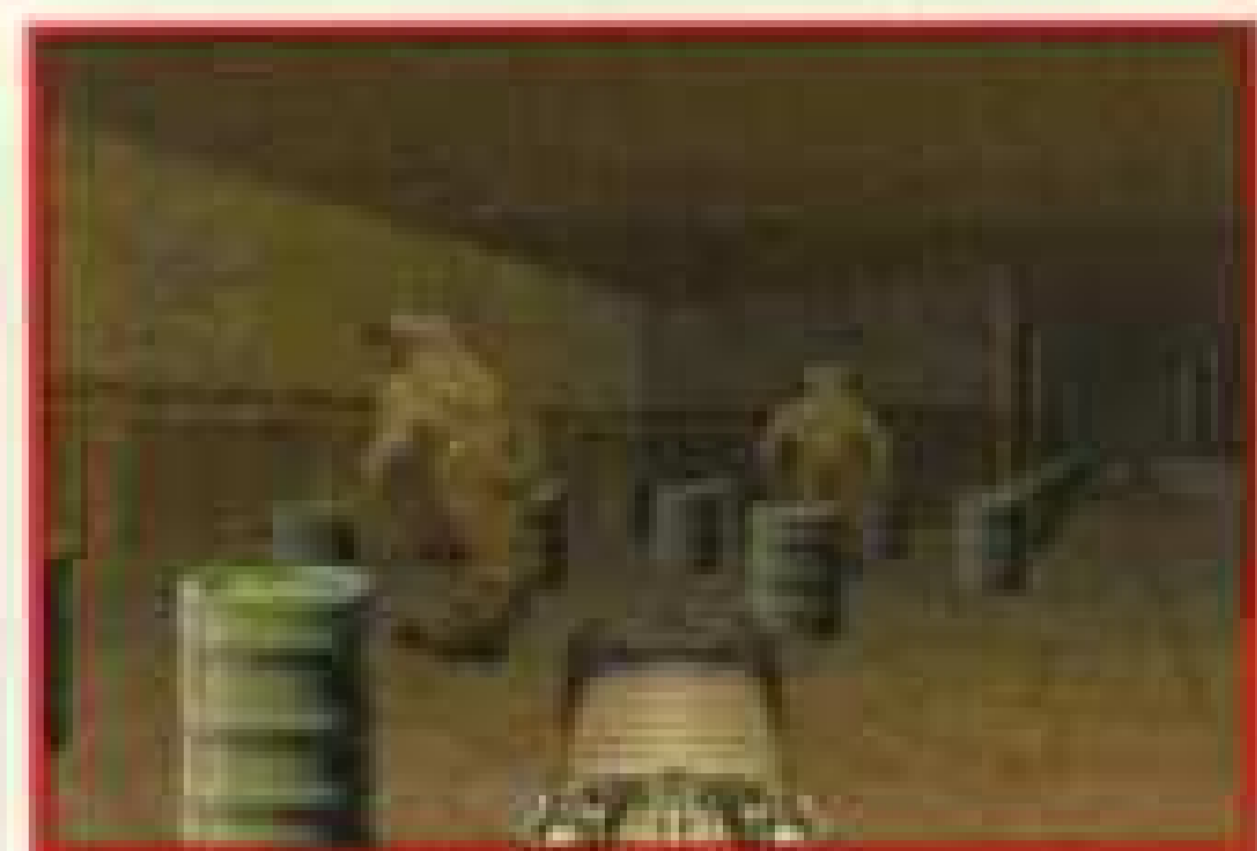
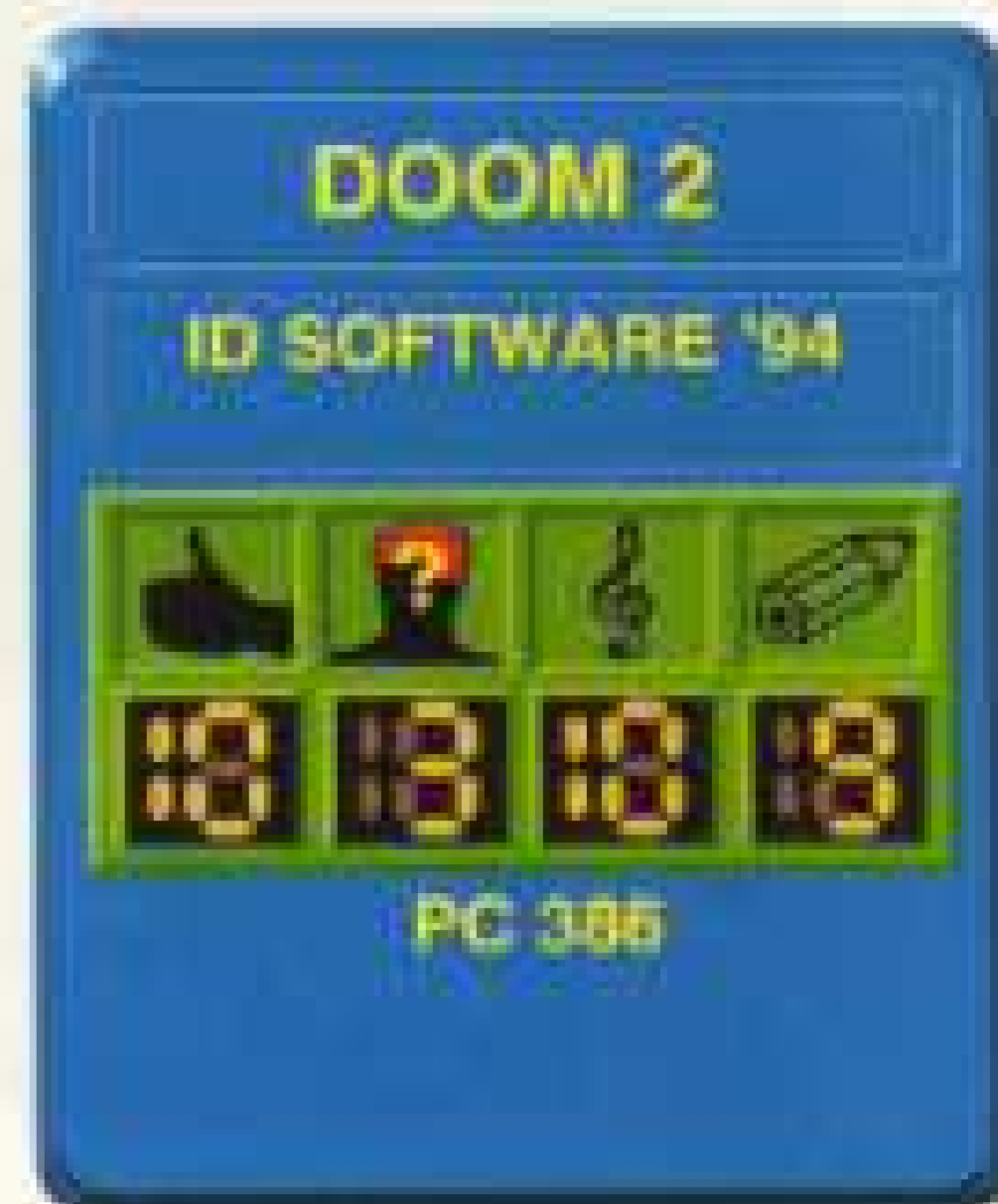
Wild Cup Soccer

mecz rozgrywają dwie drużyny, gra się piłką i należy ją umieścić w bramce przeciwnika, poza tym wszystkie chwytaki dozwolone. Ta zabawa jest naprawdę fajna (gra jest trochę brutalna) bo tutaj komentarz "główka" oznacza, że po boisku toczy się urwana głowa przeciwnika, a strzały karne to nie innego jak biegający goście z giwerami odstrzelający sobie głowy. Oprócz strzelania bramek należy także kolekcjonować głowy przeciwników, poza tym ma to jeszcze jedną zaletę. Dobry przeciwnik to martwy przeciwnik, a taki jak wiadomo nie biega i nie może nam już przeszkadzać, co znacznie zwiększa nasze szanse na zwycięstwo. Żeby było śmieszniej na boisku porzucane są różne smieci. Zebranie niektórych z nich powoduje nieoczekiwane niespodzianki, takie jak na przykład zamianę piłki w bombę, dodanie jej skrzydełek czy wystrzelenie pionowo w górę na bardzo dużą wysokość. Oczywiście jest znacznie więcej niespodzianki, ale o tym trzeba się już samemu przekonać.

początku, gdy gramy w drugiej lidze mogło by się wydawać, że to banal. Awans do pierwszej ligi szybko jednak ostudzi zbyt optymistyczny. Tutaj walka jest brutalna. Kolejnym scenariuszem jest mecz nietowarzystki, bo towarzyskim trudno by nazwać spotkanie, na którym zawodnicy urywają sobie nawzajem głowy. Tutaj możemy sobie zagrać z kolegą, a w razie jakichś

wę). Z kolei przed każdym meczem możesz zrobić kilka czynności. Jest to przejście zawodników, zarówno swoich jak i przeciwnika, ustawienie odpowiedniego szyku, wskrzeszenie umarłych (lecz to za odpowiednio wysoką sumkę), zakup lub sprzedaż zawodników, zapisanie lub wczytanie stanu gry. No i oczywiście najważniejsze - zakup broni. Dopiero gdy mamy





Doom II

W DOOMA grał chyba każdy. Prawdopodobnie nie ma w moim otoczeniu kogoś obcującego z komputerem klasy PC, kto nie poświęciłby mu paru chwil (chyba że konfiguracja maszyny tej osoby jest za słaba). Są tacy, którzy przeszli przez wszystkie levele (znam takiego jednego, codziennie oglądam go w lustrze) i robią to nadal (takiego też znam), tylko że korzystają przy tym z coraz wyższych poziomów trudności. Jeszcze inni korzystają z jednego spośród wielu edytorów, by konstruować własne poziomy. Sam fakt wyprodukowania takich programów niezależnie przez różne osoby/firmy świadczy o popularności DOOMA. Teraz jednak koniec stosowania półbrodków - oto niewątpliwie zaszczyt zaprezentowania najnowszego dzieła stajni ID Software pod tytułem DOOM II: Hell on Earth.

Gwoli przypomnienia tym, którzy nie grali w DOOMA (a fu, fu, nieładnie), a także ku pamięci licznych ofiar tej gry (zarwane noce, niezbyt pozytywne oceny w szkole) powiem szybko, o co w tym wszystkim biegnie.

W DOOMIE zostałeś wysłany na inspekcję jednej z baz znajdującej się na którymś z licznie kolonizowanych w tych czasach księżyców. Twoje wyszkolenie wojskowe miało być gwarantem zaprowadzenia porządku wśród znajdujących się tam cywili w wypadku jakiegos buntu. Misja wyglądała podobnie jak wszystkie inne spełniane przez Ciebie do tej pory. Zaopatrzony w swój służbowy pistolet wyruszyłeś natychmiast po otrzymaniu rozkazów. Na miejscu jednak od razu wyjąłeś go z kabury, bynajmniej nie po to, aby go rozłożyć i naciwnić. Zaalarmował Cię korpus ludzki, o który się potknął.

Idąc dalej zobaczyłeś ludzi stawiających sprawę jasno -

albo my albo on. Povol przyzwyczaiłeś się do widoku stworów najprzeróżniejszej maści. Zabitym odbierałeś coraz lepszą broń, tak więc z powodzeniem udaręmniałeś ataki coraz to liczniejszych wrogów. Gdy wyczyściłeś bazę, to znaczy osiągnąłeś w tym miejscu względny spokój, zacząłeś się już oeszyć na myśl o przewidzianej w takich wypadkach nagrodzie i bilecie powrotnym. Nic z tego. Czekala Cię dalsza walka, dopiero po zabicu uzbrojonego w karabin maszynowy cyber-pajaka znalazłeś ukryte przejście, w które wszedłeś i Twoim oczom ukazały się wreszcie zielone pola Ziemi. Byłeś ciekawy, co tu się dzieło podczas Twojej nieobecności. Odetchnąłeś z ulgą gdy pomyślałeś o tym, że żadne diabelskie nasienie nie może przejść za Tobą.

Jak sam podtytuł DOOMA II wskazuje, że zDOOMowanie księ życa nie zakończyło tej historii. Gra ta nie jest jednak tylko kolejnymi planszami, dorobionymi w oparciu o stary engine przez żadnych mamony programistów. Zmiany zapowiada większy o około 4 Mb plik wad. Plansze nie kończą się dostępem do trzydziestu nowych plansz (w DOOMIE były trzy epizody po osiem leveli). Masz możliwość gra-

nia z kolegą na komputerach połączonych w sieć lub poprzez złącze szeregowo. Przez modem też mo zna się zabawić, lecz trzeba mieć urządzenie pozwalające osiągnąć 9600 baudów. Nagranie swojej gry także nie sprawia kłopotów, należy tylko mieć w zapasie 128KB wolnego miejsca na dysku. Jak już o pamięci mówimy to bez około 3.7 megabajta nie obejrzymy nawet tytułowego obrazka (a w niektórych miejscach komputer tak intensywnie musi korzystać z dysku, że gra jest praktycznie niemożliwa). Grafika uległa poprawie. Obrazy są bardziej ostre, granułowatność screenów nie rzuca się tak w oczy jak to miało miejsce w pierwszej części. Wachlarz dostępnej broni jest podobny, jedyną istotną nowością jest tu dwururka. Przyznać muszę, że

jest to bardzo przydatna broń, gdy chodzi o celny i skuteczny strzał. Ogólnie gra jest trudniejsza. Składają się na to szybsze reakcje wrogów, ich lepsze uzbrojenie i większa liczebność (np. pajaki mają na składzie działka plazmowe). Autorzy wprowadzili także parę nowych, nieprzyjemnych kreatur. System przeróżnych zapadni, ruchomych ścian, pomostów itp. zrobiono tak, aby zaskoczył gracza. Pomimo bardziej rozbudowanych poziomów nie ma więc tutaj mowy o monotonii. Całość uzupełnia muzyka budująca wraz z grafiką nastrój rzeczywistości. Obsługa joysticka została poważnie ulepszona, dzięki czemu mogłem korzystać tym razem z tego pożytecznego urządzenia.

Całość działa poprawnie na PC 386DX 40 MHz. Niech Was nie zraża stopień trudności. Uratujcie homo sapiens, a do walki niech zachęci was widok tego co ludzie pozostawili po sobie na ścianach.

BRYŚ





Multimedia i nie tylko!



Nasza oferta to:

- szeroki wybór joysticków,
- głośniki komputerowe,
- karty video i karty muzyczne,
- napędy CD-ROM oraz duży wybór płyt CD,
- skanery i myszki.



Gdańsk: ARTICA 470-262
AMICOMM 313-338

Katowice: BASTA 517-792
GEPARD 596-983

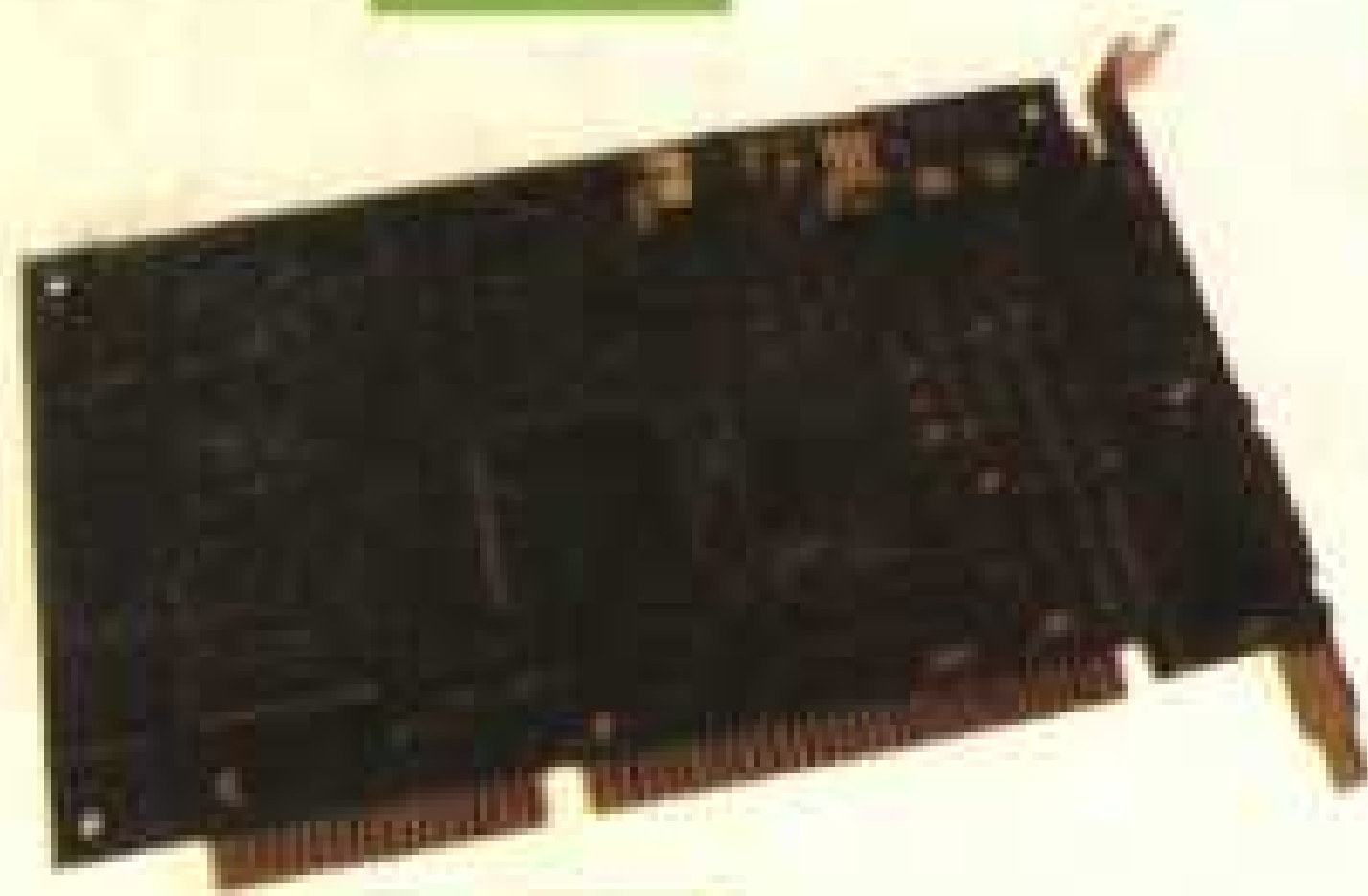
Kraków: JOY-COMPUTER 366-866

Łódź: ARETE 863-756
MIKRO 463-790

Opole: AR_WAL 746-443

Poznań: BI&K COMPUTER 320-849
DEMAX 524-251

Tychy: VIDEOBIT 276-975



TO MIEJSCE CZEKA NA TWOJĄ FIRME



MULTI-STYK
04-088 Warszawa
ul. Majdańska 9
tel./fax (0-22) 103-299



Datalux

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową. Informacje i katalog po przysłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem