

Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, styczeń 1995

TOP SECRET

cena 2,30 zł (23.000 starych zł)

34

1

Przygodówki

Panzer General

Under a Killing Moon

**przejrzałeś
na
oczy?**



**przesłysz
na
uszy...**



Karta Sound Vision 16 GOLD to naprawdę 16-bitowa karta dźwiękowa. Jakość dźwięku jak z CD. Można ją rozszerzyć o "Wave Table"-syntezator zawierający aż 277 instrumentów. Pełna kompatybilność z SOUND BLASTER PRO, ADLIB.

-YAMAHA YFM 262 FM, 8-bit/ 16-bit
-stereo/ mono nagrywanie-odtwarzanie
-SONY, PANASONIC, MITSUMI interface
-wzmacniacz 2x4W. Oprogramowanie: Audio Recorder, Mixer, Extended Recorder, Audio Clip Library, Talking Calculator, Clock, Timer.

Karta Sound Vision 8 jest tanią ofertą dla miłośników gier i osób stawiających pierwsze kroki w multi-mediach. Zapewnia doskonałą jakość dźwięku. Kompatybilność z SOUND BLASTER i ADLIB. Dodatkowo para głośników w każdym zestawie!

-11 głosowy syntezator "YAMAHA"
-sampling 4kHz-44,1kHz, UART MIDI
-wzmacniacz 2x2 W, joystick port
-oprogramowanie: CD Studio, PC Organ, Media Karaoke, DOS & Windows software drivers.

Karta Sound Vision AISP jest najnowszym i najdoskonalszym produktem spośród oferowanych przez nas kart dźwiękowych. Umożliwia syntezę przestrzenną dźwięku gwarantującą jakość najlepszych cyfrowych odtwarzaczy CD.

-kompat. z SOUND BLASTER PRO, ADLIB
-kompresja i dekompresja w ADPCM
-20-głosowy syntezator YAMAHA YM262
-SONY, PANASONIC, MITSUMI interface
-opr. Voyetra Multimedia, Monologue for Win., DOS Station, MIDI Orchestrator.



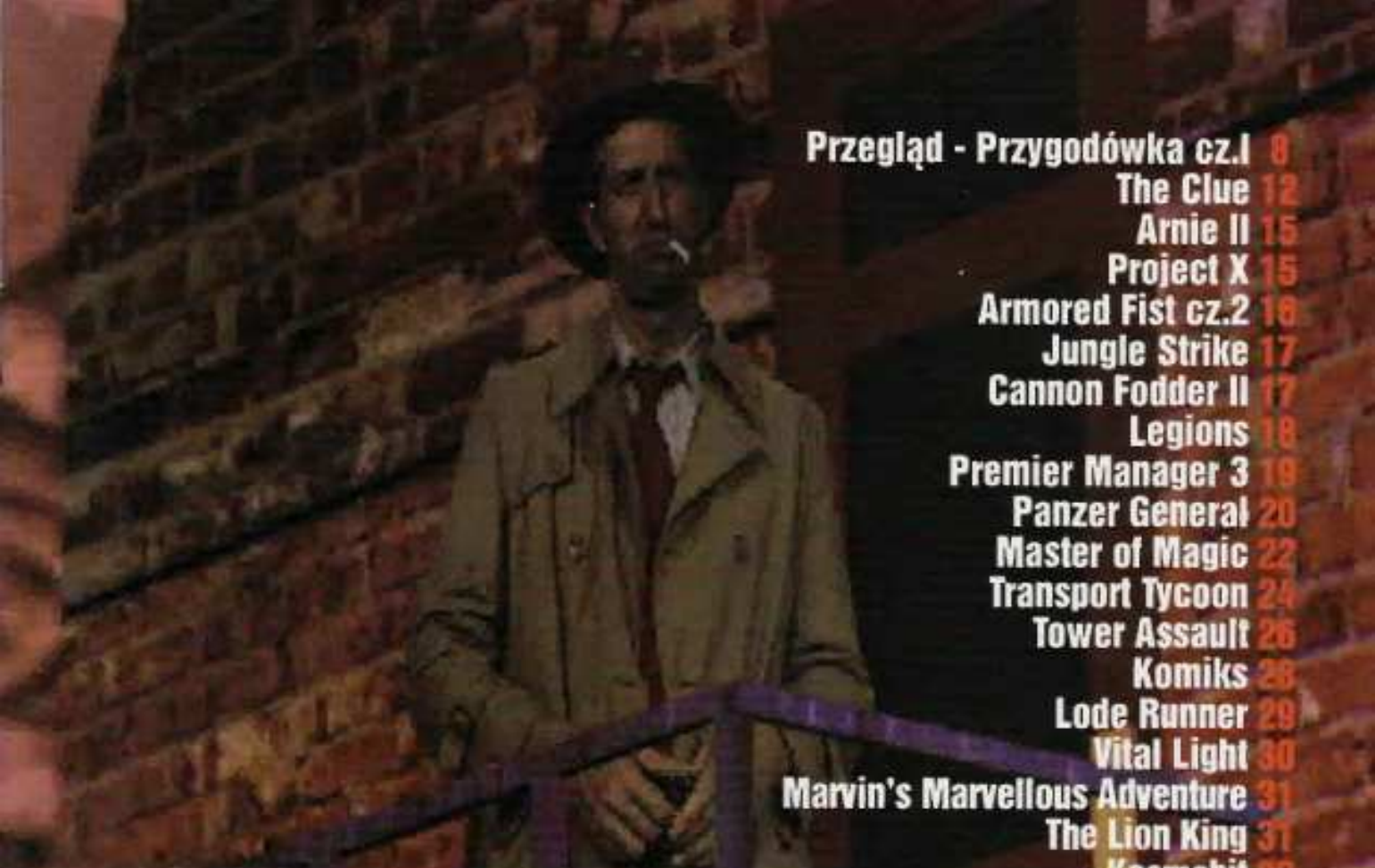
*Ceny zawierają podatek VAT. Nie zawierają kosztów wysyłki.

**UWAGA! PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ.
ZADZWOŃ LUB NAPISZ- ZAMÓWIONĄ KARTĘ OTRZYMASZ W CIĄGU 3 DNI!
JEŚLI MASZ SKLEP, HURTOWNIĘ - ZADZWOŃ - DOSTANIESZ UPOMINEK**

tel.: (0-2) 720 20 32, (0-90) 21 73 18,
tel/fax: (0-22) 56 08 91, (0-22) 45 52 84,
tel/fax: (0-68) 27 07 05, (0-68) 26 56 72.

**PRO AUDIO
VISION**

02-595 Warszawa, ul. Puławska 63/5.
05-090 Raszyn, ul. Mickiewicza 14.
65-001 Zielona Góra, ul. Kupiecka 28.



Przegląd - Przygodówka cz.I 8

The Clue 12

Arnie II 15

Project X 15

Armored Fist cz.2 16

Jungle Strike 17

Cannon Fodder II 17

Legions 18

Premier Manager 3 19

Panzer General 20

Master of Magic 22

Transport Tycoon 24

Tower Assault 26

Komiks 28

Lode Runner 29

Vital Light 30

Marvin's Marvellous Adventure 31

The Lion King 31

Kosmobit 32

Magiczna Księga 32

Diamenty 33

Reversi 34

Swap! 34

Magic Balls 35

Midnight Puzzle 35

Alien Carnage 36

Nascar Racing 36

Skunny Karts 37

Wacky Wheels 37

Okrety 38

International Soccer 38

Agent UOP 39

Nocturno 40

Przeżyjmy to jeszcze raz 43

Alfa Boot 50

Bertyx 50

Gabriel Knight 58

Chaos Continuum 58

Aladdin 59

Under a Killing Moon 60

Amazon Guardians of Eden 62

Aces of Deep 66

Lemmings III 68

Palenie albo zdrowie
Alex & Gawron

menu

REDAKCJA:
Warszawa ul. Służby Polsce 4

REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski

REDAGUJE ZEPŚÓŁ

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:
Piotr Gawrylak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kolumna) Rafał Plasek, Maciej Pietras, Aleksey Ucharski, Maciej Wiewióra, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. graficzna)

WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ©
ul. Rapporzewska 12
03-956 Warszawa (02) 617-60-70
Dział reklamy: (02) 617-50-70
DTP: Studio A... 29-69-79
Druk: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. S. Okrzei 5, 64-920 Pila
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130 000 egz.
Dyżur Redakcyjny - czwartek 15-18
BBS: 24h, + 48 (2) 6788783
2-480/25, 144-4601/B, 115-4804/4
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje „RUCH” S.A. Oddział Warszawa, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28.
Konto: PBK XIII Oddział Warszawa 370044-1195-139-11
© Wydawnictwo Bajtek 1994

GRA	SCREEN	
Aces of Deep	PC	66
Agent UOP	CS4	39
Aladdin	AMIGA1200	59
Alien Carnage	PC	36
Amazon Guard	PC	62
Armored Fist cz.2	PC	16
Arnie II	AMIGA	15
Cannon Fodder II	AMIGA	17
Chaos Continuum	PC	58
The Clue	PC	12
Diamenty	AMIGA	33
Gabriel Knight	PC	58
International Soccer	AMIGA	38
Jungle Strike	AMIGA 1200	17
Kosmobit	AMIGA	32
Legions	PC	18
Lemmings III	PC	68
The Lion King	PC	31
Lode Runner	PC	29
Magic Balls	AMIGA	35
Magiczna Księga	AMIGA	32
Marvin's Merv	AMIGA 1200	31
Master of Magic	PC	22
Midnight Puzzle	PC	35
Nascar Racing	PC	36
Nocturno	CS4	40
Okrety	AMIGA	38
Panzer General	PC	20
Premier Manager 3	AMIGA	19
Project X	PC	15
Reversi	Amiga	34
Skunny Karts	PC	37
Swap!	AMIGA	34
Tower Assault	AMIGA	26
Transport Tycoon	PC	24
Under a Killing Moon	PC	60
Wacky Wheels	PC	37
Vital Light	AMIGA	30

Szczęśliwego Nowego Roku!

Pisząc powyższe słowa naprawdę nie wymagamy wiele. Trzeba bowiem przyznać, iż dla redakcji każdy rok będzie lepszy niż 1994, a zwłaszcza jego zakończenie.

Zaczął się przed Świętami wielką przeprowadzką, która na parę dni sparaliżowała pracę redakcji, nie tylko naszej zresztą. Gdy już doszliśmy do jakiegoś takiego ładu, opanowaliśmy sytuację, wczuliśmy na prostą, a nawet wczuliśmy udawać, że pracujemy, przyszała ta ciężka chwila. Zrobiono nam prezent (dotąd nie wiemy czy świąteczny czy noworoczny) i wniesiono wszystkie komputery, jakie tylko były razem z materiałem do napoczętego już numeru. To, że w ogóle czytasz ten numer, Drogi Czytelniku, zawdzięczasz DRUGIEMU CUDOWI NAD WISŁĄ, przy czym jego dokładna data nie jest tak łatwa do ustalenia, jak pierwszego. Złodzieje wynieśli wszystko, odcinając kable od ukochanej myszy Naczelnego i parę kabli od monitorów - działali brutalnie.

W związku z powyższym w wyniku pospolitego ruszenia praca nad numerem stała się pracą chałupniczą (kwatery główna redakcji TS na wychodźstwie mieściła się u Haszaka, gdzie z powodu metrażu i lokalizacji wszyscy się czuli jak na starych śmieciach). Przy okazji korzystaliśmy z komputerów osób prywatnych, nie bardzo wiedzających, co się dzieje, oraz maszyn Ministerstwa Edukacji Narodowej (o czym ono zapewne nie wie, ale dziękujemy!). Po redakcji chodziły słuchy, iż włamanie było wielce wyrównanym sposobem odnowienia parku maszynowego, ale wydaje się to mało prawdopodobne.

Sytuacja w owych dniach była tym bardziej gorąca, że Naczelną wyjechał do Murzasichla, w celu odbycia poważnej rozmowy z Kopalnym, który jakoby się tam kręcił. W ferworze walki nie zauważyliśmy nawet sporego przedświątecznego nalotu policji na giełdę zakończoną zatrzymaniem paru osób.

W oparciu o własne doświadczenia ostatnich dni życzymy wszystkim naszym Czytelnikom w nowym roku pozytywnych emocji wywołanych jedynie tym, co się dzieje na ekranie monitora (z wyjątkiem padu kineskopu).

**Zatwierdził Triumwirat
w składzie:
Emilius
& Sir Haszak
(wszyscy po domach)**

CO NOWEGO?



Odwieczna dumna i chwala pocztowców polega na tym, że oni mają swojego DOOM-a, a my gowy nie. Ale oto ukazuje się już niedługo polska gra, zatytułowana BATTLE FIELD (Pole bitwy). Wydana zostanie przez firmę TSA, która wyrobila sobie renomę firmy, wydając gry na wysokim poziomie. Na razie widziałem tylko demo gry, ale już jestem „pod wrażeniem”. Grafika zrobiona jest tak jak w pocztowym Wolfensteinie 3D i co zabawią więcej porusza się płynnie już na zwykłej pięćdziesiątce!

EMILUS

Battle Field

Firma: TSA
Komputer: Amiga

„Worms” to gra będąca kmy zowią Lemmings-ów i Cannon Fodder-a. Dowożymy prosiem naszych doświadczeń i naszymi zabić inni: wisze doświadczeń. W grze stosowane jest odwoz-na metoda walki: zabija lub sam zabić zabić. Wydrwa inni, którego ostatni wojak przeżyje wszystkie dostanie wódmie. Na do się ulicy, że jest to gra dla nastolaków, ale łąd nim nie jest. Termin wydania planowany jest na kwiecień 1995 roku.

EMILUS

Firma: Team 17
Komputer: wszystkie Amig
CD32, PC, PC CD-ROM



Worms



Świąteczna paczka z Lemmingsami wypuszczona przez firmę Psygnosis zawiera 64 poziomy. Połowę z nich, Flury i Blizzard, znamy z „Christmas Lemmings '83”. Nowe scenariusze to Frost (łatwiejszy) i Hall (trudniejszy). Gra ma tradycyjną czerwoną graficzną i muzyczną (poziom średni), niewiele wymagania sprzętowe i zapewnia łamaniu głowy przy jednoczesnym trenowaniu zręczności.

Pałeczka

Producent: Psygnosis
Dystrybutor: Licomp
Komputer: PC, PC-CD



Wing Commander Armada

Kolejną częścią gry, będącą kontynuacją strzelanki „distropk” i może nawet przygodowki. W Armadzie możemy latać statkami ziemskimi lub dowodzić nyskwojami kławi. Zrobicowawy poziom trudności: szybka sieć, to coś dla tych. Mózg dawno już skończył z „Wing Commander II” i musi poczekać na „Wing Commander III”. Jest czym zapoczątk.

Pałeczka

Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: IPS Computer Group
Komputer: PC 386, PC 386 CD

Kolejną po „Madagascar” i „Who Shot Johnny Rock?” - to mowa strzelanka z „American Laser Games”. Tym razem jest to kolejny polepszenie, który wykonuje wolno, moga być, posuwają się coraz wyżej, do szczytów kamery, aby w końcu trafić do szczytu „Gallo Forest”. Grafika i muzyka jak zawsze na poziomie, bardzo dobra i atrakcyjnie nastrojowa.

Alex & Gawron

Dystrybutor: CDPCart
Komputery: PC CD-ROM
386, 486



Crime Patrol

Star Crusader

Opisana w ostatnim TS strzelanka komputerowa, zawierająca w sobie elementy strategiczne, została wydana w Polsce przez firmę Licomp. Ciekawą na nas 104 misje polegające na strzelaniu do wężylekiego, co się rusza. W porównaniu z wersją dyskową na CD dołożono medale, przyznawane Tobie za ofiarność i odwagę oraz szczególnie czmy.

Pałeczka

Producent: Gametek
Dystrybutor: Licomp
Komputer:
PC 386, PC 386-CD



Ecstatica



w przygodówce tej, mocno przebiegał "Aaaa in the Dark 2", mamy oprócz nic z upiorów, potworów, wymiarów, wód i twardo je od czasu. Zdobądź najlepsze bożym upiory różnego ułożeniu nie czekaj na naszą stronę przypadkiem, ale nas i wieszaj na sobie. Musisz tego uniknąć, co będzie o tyle przyjemne, iż grafika wygląda całkiem niezłe (mniej konsekwentnie niż w "Aaaa..."). Płacąc za to dość mocno (ok. 100 zł) otrzymasz 486 CD.

Sir Mszczak

Producent: Psygnosis
Dystrybutor: Ucomp
Komputer: PC 486 CD



Oto przygodówka z oryginalną grafiką - tak chwają się panowie z Team 17. Czy faktycznie? Oczywiście sami, ale dopiero na jesieni 1995 roku. Gra ma posiadać olbrzymi teren do zwiedzania, gdzie będzie wiele różnych osób (chłujnych do pogawędki). Gra w stylu "przynies tu, zanieś tam", ot sobie będzie...

EMILUS

Firma: TEAM 17
Komputer: PC, PC CD-ROM

Witchwood

Poszukiwanie miecza, który dał tytuł grze, i wyjedzenie czy zczywiście ma on moc zdolną powstrzymać najazd orków jest tu podstawowym Twoim zadaniem. Kierując drużyną złożoną z kilku postaci przemierzasz krainę Thorwa. Gra zakłada 2 stopnie trudności gry, możliwość samodzielnego tworzenia postaci. Prócz chodzenia czeka nas pływanie statkami, obowiązkowe odżywianie, przyprowadzanie przedmiotów postaci znane z "Lands of Love".

Palcusz

Producent: U.S. Gold
Dystrybutor: IPS Computer Group
Komputer: PC AT

Blade of Destiny



Wspaniale strzelanka kosmiczna przypominająca "Raptor". Zdobądź jej jak najlepszą grafikę i dodajcie świetnie wykończonych postaci animowanych w przeważającej akcji. Dźwięk na słabszych komputerach (386 CD) nie zastąpi za grafikę i to, na pierwszy rzut oka, jedyna wada tej gry.

Sir Mszczak

Producent: Psygnosis
Dystrybutor: Ucomp
Komputer: PC 386 CD



Novastorm



Nawalanka robiona przy użyciu kamery ukazuje nam przełomie stycznia i lutego. Sterujemy w nim jednym z karatek z zadaniem pokonania przeciwnika. Sporo postaci, szeroka gama odcieni, dobre animacje mają być atutami tej gry.

Palcusz

Producent: Mirage Software
Komputer: A1200

Master

Hexis



Klasyczną wiodącą grę strategiczno-logiczną jest Tetris, natomiast Hexis, całkiem przyzwoicie zrobiona gra jest jego klasyczną modyfikacją. Zamiast kwadratowych klocków, z których złożone są spadające nakłady, tu mamy do czynienia z heksagonalnymi, mającymi podwójną stronę. Gry wydana była WITRUDEJ, która produkcy już zaczęły pojawiać się na rynku. Kolejna polska firma - rozszepiel!

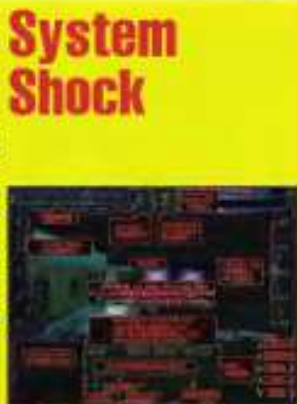
EMILUS

Firma: Ibrador
Komputer: Amiga

O znakomitej grze "System Shock" w wersji angielskiej pisaliśmy dokładnie kilka numerów temu (patrz spis treści). O w pełni społecznościowej wersji tej cyberpunkowej gry, mocno "Doomowej" z wyglądu, a jednak wymagającej sporo zaangażowania umysłu, mówilo się już od dość dawna. No i jest. Poza pewną drobną wpadką (przyjrzyjcie się screenshotowi obok...) wszystko jest w porządku, co więcej, społeczności jest całkiem przyzwolne. A że sama gra dobra i nowa, to nie pozostaje nam nic, jak tylko namawiać do kupna.

Alex & Gawron

Komputery: PC 486 DX, 4 MB (trochę to dziwne, bo u nas chodziło na 386, ale skoro tak piszą w instrukcji... - A&G).



Wersja mającej się ukazać na platformie styczenia i lutego strzelanki będzie rozgrywana się gdzieś w odległej galaktyce. Do pokonania będziemy wielu przeciwników, będziemy mogli użyć rękopu amunicji. Obraz celowo ma być dopięty digitalizowanym dźwiękiem i starym grafiką.

Palcusz

Producent: Mirage Software
Komputer: Amiga

Mortal Weapon



Noctropolis

Mocną przygodówką. Całość jest bezczernem i słabo się porusza światem rzeczywistym, w uroczym, komicznym, ulubionym przez głównego bohatera. Prosty i zrozumiały interfejs użytkownika, doskonale animacje (video importowane w malowaną grafikę, podobnie jak w "Under a Killing Moon", choć nie aż tak dobre), artystyczna grafika stylizowana (korkowy i czarne aktywny dźwiękowy dub balking, oczywiście czynią z tej gry znakomitą pozycję.

Alex & Gawron

Komputery: PC 386 CD-ROM, 4 MB



Power Drive

Coś pięknego! Wydane przez U.S. Gold wysięci samochodowe po prostu zabijają. Widok jest z góry, gra ma charakter mocno zjeżdżalnicowy (nie małe na pograniczu "Micro Machines") - grafika niezła, podobnie muzyka, a gra się po prostu rewelacyjnie! Przy tym wszystkim można pojeździć naszym Quincorino.

Alex & Gawron

Komputery: PC 386

Gra Commanda jest podobna. Rzecz dzieje się w przyszłości, w zadaniami gracza jest kasacja rasy Kosiarów, którą gusta kulujemy budzą obrzydzenie Ziemi (Kiełnie lubi jeć lud). W wersji CD genialne intro i przemyślane mapy, jest niesamowicie dobra gra dydaktyczna. Grafika i animacje lepsze niż w "Commanda" muzyka też (oczywiście gada). Świetna gra!



Retribution

Alex & Gawron

Producent: Gameln Interactive
Komputery: PC, PC CD-ROM



Santa's Xmas Caper

Święty Klaus przyjeżdża do miasta! A nim przyjedzie, musi odzyskać prezenty, które mu zabrano. Tak oto przedstawia się platformówka wydana przez L.K. Avalon, w której kierując postacią wspomnianego Klause będziemy skakać pod dachami i obcować śniegiem różne obrzydliwstwa. Grafika ładna, muzyka też, gra jest dynamiczna, choć trzeba też trochę pomysł. Całość podoba nam się, choć nie jest rewelacją.

Alex & Gawron

Dystrybutor: L.K. Avalon
Komputery: PC, Amiga

Na połowę roku 1995 Team 17 przygotowało grę pt. King of Thieves. Akcja gry osadzona jest w średniowiecznej Anglii. My jako przyszły król złodziei musimy sobie ten tron „wypracować”. Gra jest połączeniem strategii ze zręcznościówką. Objawia się to w ten sposób, że na przykład, gdy przeprowadzamy oblężenie, to po runięciu murów, przejdziemy do walki wręcz pojedynkując się (element zręcznościowy) z poszczególnymi obrońcami zamku.



Kings of Thieves

EMILUS

Komputer: PC, PC CD-ROM
Firma: Team 17

Ultimate Body Blows

Team 17 coraz częściej próbuje na PC-ty i pozwala nam się cieszyć grami znanymi z Amigi. Tak jest z kolejną częścią "Body Blows". Ultimate Body Blows - co to różni tę grę od poprzedniczek. W dobie "One Must Fall" czy "Rise of the Robots" ani grafika, ani samo rozgrywanie walki nie wyglądały dobrze, ale gra się z przyjemnością, dzięki pomysłom karty.



Alex & Gawron

Producent: Team 17
Komputery: PC 386, 3 MB RAM

And justice for all! Wspaniale, znane z Amigi przygodki zaczęły również zatać wreszcie na PC-tych. Gdyby ktoś nie wieścił, przypominamy, że oprócz gier zręcznościowych z widokiem z boku. Grafika ładna, muzyka jest jeszcze lepsza, co do jakości gry możemy być pewni zniejąc jej popularność wśród użytkowników "przyjaciół". Trzeba grać!



Alex & Gawron

Komputery: PC 386

Super Frog

Kinmat cyberpunkowy, wykonanie doomopodobne. Rockman wchodzi w świat komputerową podróżuje po powierzchni Marsa kaskując wszystko, co mu stanie na drodze. Grafika nie szokuje, muzyka bardzo dobra. Dotychczas jest kilka rodzajów broni, zachowanie zwoźnika jest bardzo realistyczne (szczególnie podoba nam się chodzenie przy ładnie). Zobaczymy, opiszemy.



Alex & Gawron

Virtuoso

Komputery: PC386 4MB



Trzecia już przygodówka firmy Metropolis, która zadebiutowała "Tajemnicą statuetki" (trzeci, bowiem drugą ma być "Tajemnica statuetki Z", o której nie ma informacji z powodów podanych we wstępie); nadrobimy za miesiąc. Jej bohaterem będzie musiał wyjaśnić aferę światowej skali - złoto i kosztowności znikają na oczach strażników. Oprawa gry ma być niezła - grafika VGA, muzyka na GUS-u, ponad sto efektów dźwiękowych. Premiera ma się odbyć na początku tego roku.

Palczusz

Teen Agent

Producent: Metropolis
Komputer: PC

Główną zaletą tej gry logicznej nieco podobnej do samobitki jest prostota zasad. Dodajemy okiem plany, które musimy ogrozić z żetonów. Żetony owe występują w 3 kolorach, nie mogą się ze sobą milikowo dotykać ani bawić. Wskazywać możemy na 8 pól, starając się by jak najmniej kamieni pozostało na planie. Po przekształceniu na wszystkich planach mamy możliwość zaprania turnieju wszystkie plany przechodzą po kolei.

Palczusz

Producent: Gamelnik
Dystrybutor: Ucomp
Komputer: PC



Warcraft

Kto nie lubi "Diary II"? Ono nadzieje się okazać powtórzyć miło chwile spędzone przy tej grze, przenosząc się w krainę fantasy, gdzie Oni napadają ludzkie siła. Sterowanie, efekty dźwiękowe identyczne jak w poprzedniczkach, gospodarka złożyła jednak od poprzedniego przyszykwaną ciekawą i zło. Wzrosła nieco mniej wyafektowane budynki, rozszerzyli się rodzaje poddań. Za miesiąc przyjdzie gra.

Sir Naszak

Producent: Blizzard Entertainment
Komputer: PC

Ważniejsza sprawa, iż niedługo "The Settlers" zostaną wydani w Polsce. Firma Mirage kończy właśnie rozmowy z producentem - "Blue Byte'em". Nie wiadomo jeszcze, kiedy będzie ją można znaleźć na półkach sklepowych (jeśli w ogóle).



IPS Computer Group, po wydaniu spolszczonych wersji gier "System Shock" i "Colonization", kończy prace nad "Master of Magic".



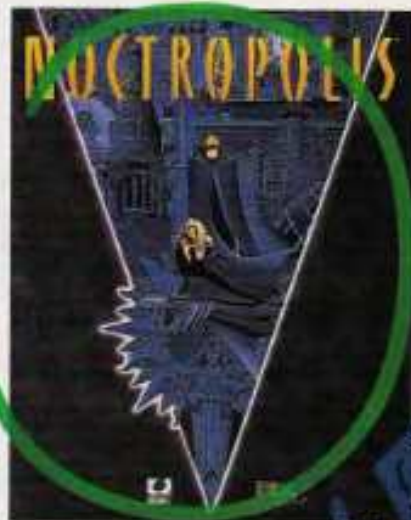
Firma 21st Century Entertainment podaje, iż prace nad "Pinball Illusions" zostały opóźnione. Oficjalnym powodem mają być ulepszenia dodawane do gry w ostatniej chwili. W związku z tym wersja na Amigę 1200 i CD-32 będą gotowe w połowie stycznia, a na PC i PC-CD ukazać się wiosną.

wersja na PC



w ciegłej sprzedaży
Kolekcja Klasyki
Komputerowej!

wersja na PC CD ROM



wspomnienia

odlot!

wersja na PC CD ROM



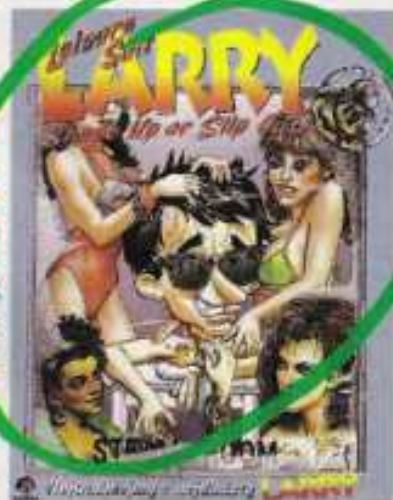
super
gra!

wersja na PC



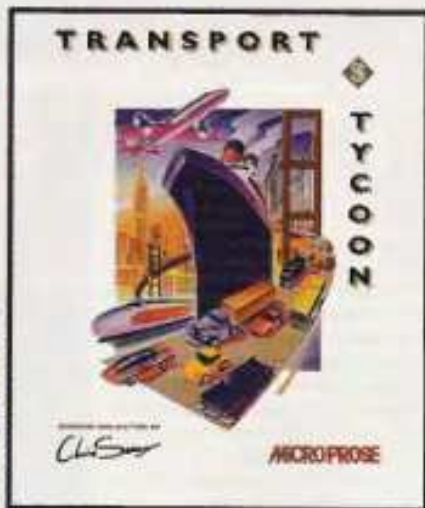
...that's cool man!

wersja na PC



←

wersja na PC



No to

... No to w co gramy?!

Zapraszamy do NAS:

02-916 WARSZAWA
ul. Okrężna 3.

642 27 66 (68)

Fax 642 27 69

WOLF

Przedstawiamy sprzedaż wysyłkową

IPS
COMPUTER
GROUP sp. z o.o.

Za ten przegląd braliśmy się już od dawna, jednak rozległość tematu lekko nas onieszmiała – w żadnej innej grupie nie ma aż tylu gier, o których chciałoby się napisać. W końcu jednak zdecydowaliśmy się, że nie ma się z czym patyczkować. Przegląd zajmie prawdopodobnie trzy kolejne numery i znajdzie się w nim miejsce dla trzydziestu kilku tytułów (kilkę licząc). Żeby się nie powtarzać w tekstach, tym razem postanowiliśmy napisać osobno kilka słów wprowadzenia.

1. Trzy akapity o historii

Już starożytni... E, chyba trochę się zapędziłem – choć nie bardzo. Najstarsza znana nam przygodówka działała już we wczesnych latach siedemdziesiątych (a prawdopodobnie i szesćdziesiątych) na dużych komputerach. Gra była czysto tekstowa i rozpoznawała kilkanaście poleceń wydawanych po angielsku. Bywało to frustrujące, zwłaszcza gdy nie wiadomo było, czy kłopoty z grą wynikają z tabuły czy słabej znajomości – bądź co bądź obcego – języka.

We wczesnych latach osiemdziesiątych pojawiły się pierwsze (mniej lub bardziej) graficzne przygodówki – głównie na komputery ośmiobitowe. Komendy nadal wydawało się wpisywać je z klawiatury, a ilustracjami były głównie statyczne obrazy, na których czasem coś się zmieniło w efekcie podjętych akcji (np. "Hobbit" na Spectrum).

Potem powoli zaczęły się pojawiać nowe elementy. Pierwszym rewolucyjnym było wprowadzenie animowanej postaci bohatera na ekranie. Przez jakiś czas postacią sterowało się za pomocą kursorów, a polecenia po starciu wpisywało się tekstem ("Larry"). Potem zrezygnowano z tekstu całkowicie, a sterowanie przejęła mysz. Dopiero od tego momentu możemy mówić o przygodówkach takich, jakie znamy dziś.

2. Co nieco o interfejsach użytkownika

Właściwie obowiązują dziś dwa sposoby obsługi gry. Jedną, lansowaną przez Sierra, polega na zmienianiu kursora w zależności od rodzaju akcji jaką chcemy przeprowadzić – innym kurorem wskazujemy dokąd ma pójść bohater, innym posługujemy się przy dokładnym oglądaniu przedmiotów, jeszcze inny służy do poruszania się z innymi postaciami z gry (np. "King's Quest").

Drugi sposób, stosowany głównie w grach Lucas Arts, opiera się tylko na jednym kursorze, którym najpierw wybiera się rodzaj akcji (np. klikając na słowie Take), a potem klikając na przedmiocie, którego akcja dotyczy (np. "Monkey Island").

Wszystkie inne interfejsy, pojawiające się w grach innych firm, można w większym lub większym stopniu skonstruować z odpowiednio przeniesianych elementów tych dwóch podstawowych.



Przegląd

PRZYGODÓWKI cz. I

"King's Quest" I był jednym z pierwszych (jeśli nie pierwszym) z wielkiej rodziny questów – już choćby z tego powodu warto go zapamiętać. Jak dotąd żadna z "Królewskich Przygód" nie doczekała się powłórnego wydania w wersji VGA, tak jak miało to miejsce w przypadku "Police Quest I", "Larry I" oraz "Space Quest I".

A teraz trochę chronologii. W pierwszej części przygód młody książę ratuje podpadające królestwo Daventry (I - THE QUEST FOR THE CROWN), następnie znajduje sobie małżonkę (II - ROMANCING THE THRONE). W kolejnych odcinkach do akcji wracają jego dzieciaki, które kolejno ratują królestwo (III - THE HEIR IS HUMAN), umierającego ojca (IV - PERILS OF ROSELLA), i znowu zagrożone królestwo – a konkretnie zamek (V - ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER!). Jakby tego było mało, w części szóstej młody książę Alexander rusza w świat w poszuki-



waniu ukochanej Cassimy (VI - HEIR TODAY, GONE TOMORROW).

Co Roberta Williams przygotuje dla nas w najnowszej, siódmej części, już wkrótce zobaczymy – premiera na Zachodzie w styczniu. Wszystkie znaki na niebie i na ziemi wskazują jednak na to, że będzie to program dostępny tylko dla posiadaczy CD-ROM-ów i szybkich komputerów, jako że KQ7 "lubi" działać w trybie wskaźnika 640x480x256.

Wracając do starszych części King's Questów: z pierwszych czterech części właściwie tylko pierw-



sza odniosła większy sukces (przynajmniej w Polsce ona była najpopularniejsza). Następne sagi rodu Grahamów jakoś zaginęły wśród zalewu oprogramowania i warto jedynie wspomnieć o tym, że wszystkie używały tekstowego interfejsu porozumiewania się z graczem – Adventure Game Interpreter.

"King's Quest 5" był już jednak grą wyjątkową pod wieloma względami: pierwszy quest sprzedawany przez IPS Computer Group, nowy graficzny interfejs porozumiewania się (używane do dzisiaj ucho, oko, nogi itp.), zdecydowanie najlepsza grafika roku '92. Dopiero pojawienie się "King's Quest 6" udowodniło, że

3. Wielkie cykle

Z innych niż przygodówki gier dyba tylko "Dzicy" i "Ullany" - dorobiły się tak długich serii poświęconych jednej postaci. Sukces przygodówki praktycznie zawsze pociąga za sobą jej następną (lub następną) część. Tak było z "King's Questem", który nie dość, że po sukcesie pierwszej części doczekał się już sześciu następnych, to dodatkowo dał impuls do powstania całej serii "Questów" (Police, Space, Hero), podobnie było z "Larym", "Monkey Island" i "Indiana Jonesem", które też szybko doznały kolejnych części. Cykle będziemy traktować razem, by nie pisać po kilka razy tych samych rzeczy - jako że na ogół w obrębie cyklu wszystkie odcinki są na swój sposób podobne.

4. Technika, technika, technika

Porównując ze sobą gry z jednego cyklu widac, jak zmieniły się po drodze możliwości techniczne i wprawa twórców - o ile pierwsza część z reguły chodziła na kartach CGA (i ewentualnie EGA), o tyle ostatnio o karcie CGA już się w ogóle nie wspomina, o EGA czasem (że wersję na nią można specjalnie zamówić - standardem stała się VGA. Od jakiegoś czasu i to się zmieniło - pojawiają się gry chodzące wyłącznie w trybach 256 kolorów wysokiej rozdzielczości (jak "Dark Seed"), niektóre na dyskietkach, inne - ostatnio coraz częściej - na CD.

Pojawienie się CD jako nośnika dało impuls do "poprawienia" niektórych co nowszych tytułów, które pojawiały się w wersjach na CD - zwykle nie różniących się graficznie od oryginału, za to z pełną "godną" ścieżką dźwiękową (np. "Hand of Fate", wydana również w polskiej wersji językowej).

5. Kryteria oceny

Poza takimi oczywistymi elementami jak muzyka i grafika, postanowiliśmy zwrócić uwagę na sprawy związane z fabułą - czy akcja jest liniowa (czyli czy akcja można przeprowadzać tylko w jeden, określony sposób, w jednej określonej kolejności, i czy grę można skończyć tylko w jeden sposób) i czy akcja ma sens (czyli czy nie zada cię od nas użycia podkowy do nasmarowania trybików zegarka). Pozi tym dodamy zawsze kilka słów o stopniu trudności gry, o tym czy można w jej trakcie popełnić błędy uniemożliwiające jej ukończenie i czasie, jak powinien przemierzać na jej ukończenie średnio wprawny gracz. Ocena będzie jedna, procentowa, uwzględniająca wszystkie nasze opinie - jednak postaramy się odnieść ją nie do dzisiejszych przyzwyczajęń technicznych (co zdeklasowałoby gry sprzed dziesięciu lat), a do momentu, w którym gra powstawała.

Naczołny

przed grami przygodowymi jest jeszcze długa droga i nie należy padać w przedczesny zachwyt.

Wszystkie odcinki King's Quest mają wspaniały klimat, a głównie przesłanie tych gier brzmi: "pomagaj słabszym a oni z pewnością kiedyś się odwiedzają". Oczywiście, jak każde produkty Sierra, i te są dosyć zawiłane i każda następna część jest dużo trudniejsza do ukończenia - KQ6 zabiera spokojnie dwa tygodnie. W starszych częściach na porządku dziennym jest zadanie się "na amen" i robienie częstych savegame'ów staje się jedyną metodą na przedłużenie zabawy.

Na szczęście sympatyczna Roberta Williams zmienia podejście i już w KQ6 trudno o zapętlenie się czy unicestwienie niezbędnych przedmiotów. Nadal jednak wyjątkowo łatwo jest stracić życie i ten jeden szczegół nieprędko chyba ulegnie zmianie.

Lo'Ann

Producent: Sierra On-Line
Dystrybutor:
IPS Computer Group (KQ6)
Opisy w TS:
V - 12/92, VI - 17-18/93
Ocena: 92,5%

Loom

Bardzo stareńka gra, występująca wyłącznie w wersji EGACGA. Jako jedyny pozostały przy życiu członek gildii tkaczy musisz rozwiązać zagadkę zniknięcia swego cicha. Na samym początku gry okazuje się, że masz umiejętności magiczne, które rozwijają się w trakcie gry. Ciekawostką jest sposób czarowania - każdy czar składa się z czterech nut, rzucić można tylko czary składające się z już zranych nut, następnie pojawiają się w miarę nabierania wprawy. Gra bardzo ciepła, z wspaniałym, trochę smutnym, klimatem.

Graficy wycisnęli z karty EGA tyle, ile można z niej wycisnąć - gra nie ośniewa więc dzisiaj graficznie, ale ma swój smak. Muzyka,

przynajmniej na PC speakerze, jest mocno drażniąca, głównie ze względu na wysokie tony jakie są odgrywane. Tym niemniej jest ona dobra - wykorzystano fragmenty utworów Czajkowskiego.

Akcja jest zupełnie liniowa - istnieje tylko jeden sposób ukończenia gry, w kilku miejscach jednak nie podjęcie wcześniej odpowiednich akcji uniemożliwi jej kontynuowanie. Akcja jest logiczna, choć czasem nie do końca jasne jest znaczenie poznawanych czarów i trzeba stopować je metodą prób i błędów. Gra jest prościutka, nie powinna zająć więcej niż dwa długie wieczory.

Robaquez

Producent: Lucas Arts
Opis w TS: 5
Ocena: 67,5%



Przygody tego erotomana fascynowały szczególnie mocno przed rokiem 90, kiedy tego rodzaju gry były dużą rzadkością. Teraz oczywiście amatorzy mocniejszych wrażeń kupują sobie po prostu kompakt bądź wypożyczają kasety wideo - można więc spokojnie założyć, że Lary stał się taką samą przygodówką jak wszystkie inne (jest w nim tylko trochę więcej panienek, i tyle). A oto jak dorastał nasz playboy.

"LSL 1" - in the Land of the Longue Lizards, jest znakomitym wstępem do następnych części i aż szkoda w choć raz w niego nie zagrać, tym bardziej że wydano niedawno wersję VGA. W tym odcinku Larry musi znaleźć sobie dziewczynę - porządnie piękną i... taką, która zaakceptuje rozwiązanie życia naszego bohatera. Takie żyją oczywiście tylko w chmurach, więc cała zabawa skończy się na ostatnim piętrze hotelu. Wcześniej nasz bohater zdąży jeszcze poznać kilka innych, nie mniej ciekawych, kobiet.

"LSL 2 - Looking for Love". Szczególnie nie trwa nigdy wiecznie, szczególnie gdy autorzy wydają następną część gry. Tak więc biedny Larry wylatuje z domu i jego jedynym przyjacielem jest jednodolarowy banknot. Niestety, swoje problemy nadal musi

rozwiązywać przy pomocy klawiatury, a grafika nadal jest słabutka.

"LSL 3" - Passionate Patti in the Pursuit of the Pulsating Pectorals! (uff, trochę przydługa ta nazwa). Larry nie ustępuje w poszukiwaniach wybranki serca i poznaje Patti Co ciekawe, przez część gry sterujemy Larrym, aby następnie stać się kobietą, która zdesperowana musi odnaleźć swojego niedoszłego kochanka.

"LSL 4 - ??? Autor Larrego, Al Lowe, pokłócił się z firmą Sierra i zabrał swoje zabawki do domu. Jego następcy postanowili ominąć tę część - czyżby składając hold temu wspaniałemu autorowi?

"LSL 5 - Passionate Patti does a Little Undercover Work". Jedna z trudniejszych, a także fajniejszych części Larrego. Już do historii przeszedł fakt, że można zrobić 90% gry, kiedy wychodzi na jaw przykry fakt - nie wyczyściłeś kaset wideo! Możesz zaczynać od początku! Fiu, fu - jak mawiał wiecie kto. Ale i tak LSL 5 jest czadowy, a jakie panienki! Jeśli się jednak uprzedziliście, to na pewno pokochacie.

"LSL 6 - Shape Up or Slip Out. Bajeri! Dziewięć cudownych panienek (nie tylko Amereknek), i to tylko dla Ciebie. Czekać na każdy Twój ruch. Jeśli jeszcze Ci mało, możesz zakupić wersję CD z mnóstwem nagranych dźwięków oraz syntezą mowy. To jest dopiero odlot, nie mówiąc o naprawdę świetnie zrobionej fabule gry. Czysty miód!

Tak wysoką ocenę Larych wymusił wręcz LSL 6, który jest jedną z lepszych gier roku. Jednak to nie tylko zasługa ostatniej części: brava należą się za sam pomysł gry tego typu, w dodatku tak świetnie zrealizowany. Szkoda, że karta VGA powstała tak późno, bo programy takie jak Lary są stworzone głównie do oglądania ładnych buzi (no, nie tylko buzi).

Bardzo lubię także poczucie humoru autorów Larrego, chociaż często trzeba dowcipów szukać na ścianach, bądź są ukryte w angielskich grach słów. Szkoda, że nikt nie pokusił się jak na razie w stworzeniu polskiej wersji jednej z części Larrego.

Lo'Ann

Producent: Sierra On-Line
Dystrybutor:
IPS Computer Group (LSL1, LSL6)
Ceny: LSL1 - 341,600 starych zł
lub 31, 16 zł (z VAT)
LSL6 - 793, 000 starych zł
lub 75, 30 zł (z VAT)
Komputery: Arriga, PC
Opis w TS: III - 6/91, III - 7/91,
V - 20/93, VI - 23/93
Ocena: 97,5%

Lure of the Temptress

Ta gra była pierwszą próbą wkroczenia firmy Virgin Games na rynek gier przygodowych. Dla ułatwienia dodam - nieudaną, ponieważ trudno znaleźć gorzej dopracowaną i bardziej nudną grę (chyba, że sięgnie się do klasyki Spectrum 88). Tak więc ogólnie nie namawiam do kontaktów z "Lure of the Temptress".

Bohaterów jest dwóch - obaj uwięzieni w ponurych lochach Skorków. Wydostanie ich nie jest specjalnie trudne, natomiast kłopoty sprawia samo wydawanie rozkazów: mogą one tylko z dużym opóźnieniem, ale często nie wiadomo jak sformułować polecenie, żeby odniosło zamierzony skutek.

Grę można podejrzewać o wszystko co najgorsze, a więc także o nieliniowość i skrajną złośliwość. Nie znający się na rzeczy będą godzinami błądzić po mieście, nie posuwając się ani krok do przodu. Autorzy gry zadbali o to, aby program skutecznie odstraszał i zniechęcał do grania.

Interfejs użytkownika należy do prostych - wybiera się przedmiot, a następnie dowolną możliwą akcją. Można łączyć to z innymi przedmiotami, a nawet osobami. W rzeczywistości jednak wystarczą najprostsze polecenia. Duże zwracanie ma znaczenie w odkry-



waniu nowych rzeczy i bez niego nie ma co się rapalic.

Program używa podobno systemu Virtual Theatre - każda z postaci żyje własnym życiem, spotyka lewych ludzi i kieruje się własnym widzimisię. Rzeczywistość jest natomiast taka, że trudno dopatrzeć się jakiejś logiki w poczynaniach postaci z gry.

Luke

Producent: Virgin Games
Komputery: PC
Ocena: 47.5%

Monkey Island

Zaczynasz jako kandydat na pirata na jednej z wysp Karaibów. Początkowo usiłujesz zostać piratem, potem ocalić panią gubernator Marley, porwaną przez niejakiego Le Chucka. Pierwsza część kończy się jego pokonaniem - jednak niezupełnym. Pirat wraca między żywych (no, niezupełnie żywych), żeby dalej się zamęt. W drugiej części niesze zadanie sprowadza się z grubsza do tego samego - pokonania Le Chucka. Kilka postaci przeskakuje z pierwszej części do drugiej, choć niekoniecznie zajmują się tym samym. Przeniesieniu ulega również jedna z lokalizacji z pierwszej części gry i pani gubernator.

Reszta została wymyślona zupełnie od nowa. Całość podłana specyficznym humorem i na tymże humorze się opierająca. Pierwsza część jest nieco mniejsza i krótsza, jednak podobała mi się znacznie bardziej od drugiej.

Grafika - w obu przypadkach bardzo dobra, druga część opiera się na skanowanych obrazach, pierwsza - na rysowanych bezpośrednio na komputerze. Muzyka w obu przypadkach świetna, bardzo łatwo wpadająca w ucho (choć znowu pierwsza część jakby bardziej...)

Akcja toczy się wieloma równoległymi wątkami, jednak na dobrą sprawę grę w obu przypadkach ukończyć można tylko w jeden sposób. Co przyjemne, nie trzeba się obawiać o to, że zagniętny się w jakimś śle-



Police Quest

Tytuł tej serii nie pozostawia grama wątpliwości - zostajesz policjantem w niebieskim mundurze, w przepisowej fryzurze, w wypucowanym obuwie... Walczyć będziesz nie tylko z drobnymi złodziejczkami i pijanymi

klerowcami, ale także z narkotykową małą, notorycznymi zabójcami oraz gangami młodocianych przestępców.

Poszczególne części gry bardzo słabo łączą się ze sobą, więc najlepiej będzie opowiedzieć po trochu o każdej z nich.

Police Quest 1 - In Pursuit of the Death Angel, to znana wszystkim potyczka z Frankiem Bainssem, Aniołem Śmierci i przywódcą maffii w jednej osobie. Pierwsza wersja gry przygotowana była oczywiście dla

karty CGA i Hercules, niedawno jednak ukazało się wznowienie dla VGA (aby w nie grać, potrzeba całego mnóstwa różnych kodów radiowych i wykroczeń). Z tego co pamiętam, był to swego czasu najtrudniejszy quest i ginęło się dosłownie co chwile - podczas prób aresztowania, w czasie strzelanin, przy podchodzeniu do samochodu, w czasie spotkań ze zbrojnymi. Wznowienie PD1 zrobione wyjątkowo solidnie i zachęcam Was do kupna.

"Police Quest 2 - The Vengeance", w którym Anioł Śmierci zwiewa z więzienia i zabiera się do wykańczania zleniwionych ludzi (jesteś głównym kandydatem). Na szczęście autorzy gry prowadzą Cię jak po sznurku, więc nie tracąc czasu na szukanie miejsc pobytu Anioła, rozwiązujesz kolejne zagadki (będziesz mógł nawet ponurkować!).

Police Quest 3, w którym pojawiają się kolejni Bainsowie i kilkanaście nowych sztywniaków. Oprócz tropienia opryszków musisz wykonywać normalną, policyjną harówkę. Do pomocy masz komputer oraz nowy interfejs (w porównaniu z PQ2) - typu point'n'click. Zdecydowa-

nie najtrudniejsza i najjaśniejsza część Police Questa, chociaż układanie pentagramu na komputerze jest upierdliwe i prawie nigdy się nie udaje (fatum?).

"Police Quest 4 - Open Season". W Sierra On-Line następuje niestety przesunięcie kadrowe i odchodzi Jim Walls, a jego miejsce zajmuje jakiś leszcz o morderczych instynktach. W grze brutalność zwiększa się o 500%, wszędzie leżą pourywane członki i zmasakrowane ciała. Przybywa także wspaniałej grafiki, niestety kosztem wielkości gry - zajmuje ona około 11 dyskietek. Fabuła jest nacłagana i nijak nie wiąże się z poprzednimi częściami Police Quest. Ogólnie więc - wielka kłcha.

Police Quest jest jedną z cięższych propozycji Sierra On-Line: seria ta skierowana jest do ambitnych użytkowników PC-ów, lubujących się w biurokracji, procedurach służbowych i staniu na baczność. Całą serię (z wyjątkiem starej drugiej części gry), charakteryzuje doskonała grafika i takż sama muzyka. Część czwarta została niestety niepotrzebnie rozdmuchana.

Trudno tu mówić o jakiejś wielośćkowości. Wykonywać mu-

10



pym zaufku - potrzebnych przedmiotów nie da się wyrzucić (niepotrzebnych czasem też), a zaniechanie jakiejś akcji w danej chwili nie umożliwia powrotu do niej w dowolnym późniejszym momencie. Pierwszą część jest zdecydowanie łatwiejsza od drugiej, choć i tu można sobie dać radę - na starcie mamy bowiem do wyboru stopień trudności, rejwyższy zdecydowanie odradzam wszystkim poza fanatykami. Pierwszą część można ukończyć w kilka dni, nad drugą trzeba posiedzieć przynajmniej dwa razy tyle, nie tylko ze względu na jej większą objętość, ale i na stopień trudności.

Robaquez

Producent: Lucasfilm Games
Opis w TS: I - 8 (1/92), II - 11 (4/92)
Ocena: 87,5%



Space Quest

Space Quest jest doskonałym dowodem na niesprawiedliwość świata. Bohater całej tej imprezy - Roger Wilco - w każdym odcinku ratuje jakieś bazy, statki kosmiczne, a nawet całą ludzkość przed zagładą. I w każdym kolejnym odcinku dalej pełni on upokarzające funkcje z rodzaju sprzątaacza. Prześledźmy więc jego ponure losy, które rozpoczęły się już w roku 1986!

"Space Quest I - Roger Wilco in The Sarien Encounter". Historia tak stara i klasyczna, że aż szkoda słów - sam Roger zatawa w bambuko flotę Sarienów, niszcząc po długich bojach ich ulubiony generator. Ostatnio ukazała się wersja VGA tej części, która jako dodatkowe zabezpieczenie posiada kody kreskowe używane podczas pracy Rogera z komputerem.

W "Space Quest II - Vohaul's Revenge", kontynuujesz sprzątanie statków, ale sielanka

nie trwa długo. Twój wróg nr 1 z pierwszej części gry - Vohaul - postanawia się zemścić i organizuje Twoje porwanie. Na szczęście nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło - statek porwany ulega zniszczeniu, a Ty rozpoczynasz nową, wspaniałą przygodę. Szkoda tylko, że ciągle w wersji CGA.

"Space Quest III - The Pirates of Penulory" właściwie nie wnosi niczego nowego do gatunku. Kontynuujesz w tej części przygodę z SQ2, tym, wykonujesz lot statkiem ratunkowym zakończony wchłonięciem przez statek - smietnik. Wprawdzie tym razem cel gry nie jest już tak oczywisty jak poprzednio (bo nie wiadomo z kim walczyć), ale przy odrobieniu cierpliwości znajduj się przeciwnicy. Specyficzne pomysły autorów Space Questa sprawiły, że jest to zdecydowanie najtrudniejsza z trzech starszych części gry.

Dalej nastaje Space Quest IV - Roger Wilco and Time Rippers, który jest już kompletnym pomieszaniem z poplątaniem. Rozwiązując kolejne zagadki, jesteś przenoszony przez autorów do SQXII, potem do SQX, potem SQI, znowu SQXII. W sumie mało to logiczne i bez dużej dozy fantazji szybko traci się kontakt z rzeczywistością. Na szczęście SQ4 to już świetna wersja VGA, z szadową muzyką na kilka klatk dźwiękowych - nie trzeba chyba nikogo przekonywać, jak bardzo podnosi to walory gry. Mocno zalecamy jest jednak solution.

I wreszcie "Space Quest V - Roger Wilco in the Next Mutation", zdecydowanie najfajniej-

szy, najciekawszy i najbardziej języczny. Odmienia się lekko nawet Twoja profesja - nadal wprawdzie sprzątaacz, ale już nie tak aktywnie. Poza tym wolno Ci słuchać wykładów dla kadetów i jeśli dobrze zdasz test, zostaniesz pilotem! (zapomnij, to wszystko zasługa szczerca Wow!). Nie znamy więc szansy i wykończ mutierę w pięknej części kosmicznej sagi, przy akompaniamencie miodnej muzyki i oglądając jedno z lepszych screenów.

Wszystkie części Space Quest są bardzo trudne, chociaż wprowadzenie systemu point'n'click w SQ4 i SQ5 znacznie ułatwiło zabawę. Każdy odcinek historii jest ciekawy na swój sposób, pomysły są niegłupie i nie zdarzają się naciągnięcia w stylu „reparacja zegarka przy pomocy podkowy”.

Wiadomo jednak - to jest Sierra, więc giniesz tak często jak to tylko możliwe, zaciąg możesz się właściwie wszędzie, a do celu biegnie zwykle tylko jedna (i to dobrze ukryta) droga. SQ5 nie odbiega dużo od tych schematów; a może nawet jest najtrudniejszą ze wszystkich części.

Łukasz

siej rozkazy, a kolejne zdarzenia są z góry zaprogramowane i Twoim jedynym zadaniem, jest właściwie wykonywanie swoich zadań. Giniesz tak samo często jak w innych grach Sierry, a jeśli dobrze nie opanowałeś papierkowej roboty, będziesz godzinami walczył się po biurze w poszukiwaniu odpowiednich blankietów do wypełnienia.

Lo'Ann

Producent: Sierra On-Line
Dystrybutor: IPS Computer Group (PQ1)
Cena: 402, 600 starych zł lub 40, 02 zł (z VAT)
Opis w TS: II - 5-6/91, III - 14/93
Ocena: 82,5%

Producent: Sierra On-Line
Dystrybutor: IPS Computer Group (SQ1)
Cena: 402, 600 starych zł lub 40,26 zł (z VAT)
Komputery: Amiga, PC
Opis w TS: I - 5/91, II - 7/91, III-IV - 8/92
Ocena: 85,0%



THE CLUE!

"Cierpliwością i pracą ludzie się bogacą", "Bez pracy nie ma kołaczy" "Ucz się ucz, nauka to potęgą kluczy" - prawdziwość wszystkich tych przysłów najlepiej się potwierdza, gdy pomyślimy o zawodzie ZŁODZIEJA. Ilekć muszą wycierpieć ci wspaniali ludzie, ileż serca i pracy wkładają w wykonywanie swego zawodu, który często nie spotyka się z ciepłym przyjęciem społecznym. Nie zmienia to jednak faktu, iż ludzie ganią się do takiej pracy - co widać nawet po sferach rządowych niektórych krajów.

stępnie, już jako anioł (diabeł?) zaczyna wspominać swą młodość. Tak wyglądał to, przejdźmy więc do meritum.

GEOGRAFIA ZŁODZIEJSKA

To, co widzisz na początku, przypomina grę przygodową: masz ekran akcji i możesz wykonywać czynności standardowe jak rozmawianie, chodzenie, przejazd taksówkami, oraz niestandardowe, jak myślenie (to ostatnie pozwala Ci przypomnieć sobie informacje, które już zgromadziłeś). Tak spacerując po mieście, poznasz jego zakamarki. Najważniejsze dla Ciebie będą 3 miejsca: Holland Street, Cars & Vans i Walling Road. W pierwszym z nich mieści się hotel, gdzie się zatrzymasz (i gdzie będziesz układał plany włamań), knajpa, gdzie znajdziesz współników, oraz sklepy, których właściciele trudnią się pasterstwem. W Cars & Vans będziesz mógł sprzedać, kupić lub naprawić samochód, który posłuży jako środek transportu podczas skoków. Wreszcie Walling Street - kolejna knajpa, paserzy, towarzystwo, posterunek policji oraz sklep z narzędziami.

Pozostałe miejsca, które możesz odwiedzić, to potencjalne obiekty włamań (za wyjątkiem Victoria Station - stacji kolejowej i później Lisson Grave 17 - mieszkania swej kochanki). Aby móc obrobić budynek należy go przez jakiś czas obserwować (najlepiej aż uzyska się 100% accuracy), następnie wejść do środka i zorientować się w połączeniach systemów alarmowych, trasach przemarszu strażników i rozmieszczeniu kosztowności - będzie Ci to

niezbędnie potrzebne przy układaniu planu.

ŻYCIE TOWARZYSKIE ZŁODZIEI

Swych potencjalnych kompanów spotkasz w opisanych wyżej miejscach. Można z nimi pogadać na tematy trzebie, bądź konkretnie dowiedzieć się, co potrafią i czy byli kiedykolwiek karani oraz zaproponować współpracę, pamiętając, że lepsi żyjąca sobie większego udziału w łupie. Wiedz też, że już karani zostaną łatwiej wykryci podczas śledztwa. Uważaj też na właściciela Cars & Vans - jest kapusiem, nie proponuj mu więc żadnych wspólnych akcji - stanie po Twojej stronie dopiero w finale. Pamiętaj, aby nie proponować każdemu napotkanemu udziału w skoku - przeciek jest możliwy, a na akcje i tak nie możesz zabrać więcej niż 4 ludzi.

Każdy z partnerów, podobnie jak i Ty, charakteryzowany jest za pomocą wskaźników, przypominających swoją szczegółowością te znane z gier RPG. Poza cechami stałymi dla wszystkich (wiek, stan zdrowia, popularność, inteligencja, nastrój, siła fizyczna, wytrzymałość, lojalność, zręczność, stosunki interpersonalne, skąpstwo, nerwy i na ile jest znany policji - wszystko w procentach) każda postać ma też własne zdolności zawodowe (maksymalnie 4), takie jak prowadzenie samochodów, otwieranie zamków, obchodzenie się z materiałami wybuchowymi, rozbrajanie alarmów, wypatrywanie patroli (i ostrzeganie) oraz walka. Jest chyba dość oczywiste, jak te cechy wpływają na przydatność kompana: stały kondycyjnie będzie musiał często odpoczywać podczas skoku, zręczny w rozwiązywaniu zamków szybciej je otworzy

od amatora itd. Część cech jest szczególnie wymagana, tak więc podczas skoku musisz mieć kierowcę (sam nie znasz się na samochodach), aby unieszkodliwić strażników potrzebujesz kogoś z umiejętnością walki, używanie zaś niektórych przedmiotów (np. dynamitu) nie jest możliwe bez określonego zaawansowania.

SKOK

Wybierz budynek, który chcesz obrobić, obserwuj go, a gdy już będziesz miał kompletne dane, obejrzyj je dokładnie, zwracając uwagę na rozległość pomieszczeń, obecność alarmów i/lub strażników, maksymalny dopuszczalny poziom hałasu oraz odległość budynku od posterunku policji. Teraz ustal, ile osób i o jakich specjalnościach będziesz

potrzebował na współników - do dużych budynków zupełnie wystarczy 3 osoby, nie muszą też być geniuszami - więcej wtedy

zapamiętasz, a jeśli plan będzie dobrze skonstruowany, to i tak nic złego się nie stanie. Znajdź odpowiednie osoby, zaproponuj im pracę, jedź do hotelu i zabierz się za plan. Potwierdź wybór współników, ustal, kto będzie kierowcą i zacznij odcyć.

Na ekranie widzisz z góry sylwetkę członka gangu, którym aktualnie kierujesz. Możesz mu wydawać polecenia, takie jak chodzenie, wykonywanie określonych czynności (rozbrajanie alarmów, rozbijanie wystaw itd.), dożenie łupu na ziemi (gdy gość niesie zbyt dużo) oraz oczekiwanie (połączone z wypatrywaniem) - przez określony czas bądź na sygnał radiowy. Gdy już wyznaczysz zadania jednemu z ludzi, zajmij się następnym. Planowanie zrobione jest w ten sposób, że w miarę



Za sprawą gry "The Clue!" Ty też masz szansę zostać złodziejem, konkretnie młodym adeptem tej sztuki, Mattem Stuyversumem, Francuzem, który właśnie przybył do Londynu (mamy początek lat 50.), aby rozpocząć karierę, która zakończy się, zródnijmy teraz, zawiązaniem najcenniejszego skarbu Anglii - klejnotów brytyjskiej rodziny panującej.

Gra została oparta na motywach noweli pana (pani - ?) Kamana Nady, co dobrze widać: akcja jest spójna i w dzieje się sporo ciekawych rzeczy, na które nie masz wpływu, oglądając je tylko w ramach przerywnika: miłość, przyjaźń, prześladowania przez grupęgo policjanta itp. Już początek jest niezwykle ciekawy, bo główny bohater zostaje pochowany, a na-



British Museum, Great Russel Street 20.09.1953

Wait Look

Invest gate Call Taxi Think

upływu czasu widzisz czynności wykonywane przez wszystkie osoby - jednak zasada ta pada przy sygnałach radiowych. Gdy wydażesz polecenie czekania na sygnał radiowy, komputer nie sprawdzi, kiedy zostanie on nadany, tylko zakłada, że postać od razu pójdzie dalej - stąd też przy trudniejszych planach wymagana jest wyobraźnia i dobra pamięć.

Jeśli chodzi o używanie narzędzi, najwygodniejszy i wielofunkcyjny jest łom - cichy i szybki. Każdorazowo należy sprawdzać, czy użycie danego przedmiotu nie wywoła zbyt dużego hałasu, oraz czy nie grozi ono porażeniem (np. włączanie nogą drzwi) - wszystkie urządzenia kupisz w sklepie, pamiętaj szczególnie o dynamicie, wiertarce, młotkach, rękawiczkach, zestawie elektrycznym, łomie oraz wytrychach. Wiedz, że aby obezwładnić strażnika, musisz zejść go od tyłu, w przeciwnym razie ogłosz alarm. Wreszcie pamiętaj, aby zamykać otwarte przez siebie meble i drzwi - zmniejsza to ryzyko wykrycia czegoś przez przechodzącego na zewnątrz patrola.

Generalnie istnieją dwie metody włamania - finezyjna i brutalna. Ta pierwsza oznacza dokładne rozbrajanie alarmów, pieczołowe zamykanie drzwi i dokładne opędzanie budynku z wszystkich cennych rzeczy - jest to metoda lepsza, choć wymaga więcej czasu i bardzo dopracowanego planu. Czasami jednak można zaatakować brutalnie - dynamit pod pierw-



sze drzwi, dynamit pod drugie, dynamit na sejf, zabieramy złoto, reszty rzeczy nie tykamy, alarm



wyje, policja jest już w drodze, ale Ty masz szybszy samochód i uciekasz pogoni (na screenie ucieczki jedna kreska to Twój samochód, druga - gliny). Metoda brutalna byłaby lepsza, gdyby można było postąpić w myśl zasady "Wchodzimy do środka w biały dzień, przykładamy kasjerom łuty do brzuchów i żądamy pieniędzy" (pamiętacie? to "Vabank" - obowiązkowy film dla miłośników "The Clue") - niestety do strażników nie da się strzelać.

Najważniejszy jest plan - sam przebieg akcji oglądasz jako niemalże bierny widz, mogąc tylko zarządzić odwrót lub wysłać sygnały radiowe do swoich partnerów, aby ich uspokoić, gdy coś nie idzie, zmobilizować itd.

Po napadzie oglądasz przebieg śledztwa, i o ile zostajesz złapany, dowiadujesz się, dlaczego. Jeśli

skoku na pierwszy budynek. Pod Cars & Vans jakiś gość zapyta Cię, czy nie jesteś aby czymś krewniakiem - odpowiedź że tak - da Ci kasę.

W trakcie gry spotkasz też miłość swojego życia - jednak pamiętaj, jesteś złodziejem, nie obiecu jej zerwania z fachem, bo zobaczysz, jak wygląda alternatywne zakończenie gry, w którym zostajesz szczęśliwym ojcem rodziny.



THE CLUE!
NEO SOFTWARE PRODUCTIONS '94

10 18 18 18

PC 386 2 MB RAM
PC-CD, AMIGA, CD-32

CYJNY i po prostu rządzący. Niestety, w ślad za tym nie idzie grafika - co zresztą widzicie na screenach (choć ma ona jakiś urok...), podobnie jest z muzyką. Jest też parę niedorobionych pomysłów innego rodzaju, jak choćby to, że akoja gry rozwija się niby swobodnie, ale kończy cały czas tak samo. Z plusów należy dodać fakt, iż



wszystko poszło w porządku, opchnij łup u paserów (pamiętaj, że mają swoje specjalizacje) i zajmij się następnym projektem.

CZEŚĆ FABULARNA

Masz dużą dowolność wyboru zachowania, jednak o kilku rzeczach musisz wiedzieć. Na początku gry idź na komisariat - dadzą Ci pieniądze, za które kupisz pierwsze narzędzia i opłać hotel. Gdy już będziesz w hotelu zadzwoni przyjaciel Twojego tatuśka, z którym spotkasz się u "Fat Mana" - wręczy Ci on gotowy plan

Otrzymasz też zadanie specjalne - musisz je wykonać, co wpędzi Cię w kłopoty - okaże się mianowicie, że ukradłeś dużą ilość kokainy z mafijnego skarbcza. Dalej życie rzuci Cię na prowincję, gdzie wyczuwając będziesz układał plan swojego życia - ale do tego dojdiesz już sam.

Oceniając ogólnie "The Clue!", trzeba powiedzieć, że jest to gra, która ma olbrzymie zalety, niestety, ma też równie olbrzymie wady. Pomyśl z napadami i ich planowaniem jest GENIALNY, REWELA-

zostały zachowane realia czasu (pojawia się np. wysłanniczka z Polski, która proponuje duże pieniądze za wykradzenie kości Karola Marksa), ponoć zgadza się też rozkład pomieszczeń w Tower, skąd masz wykraść klejnoty. Tak więc szczerze polecamy tę grę - jest oryginalna i wciągająca, o czym informują, gasząc gorejące czapki

Alex & Gawron
P. S. Serdecznie dziękujemy Panu Tomaszowi Mazurowi z firmy "Mirage" za udostępnienie oryginalnej wersji gry.

Wysyłkowa Sprzedaż Wydawnictw Komputerowych

...wybrałeś dla Ciebie to, co najlepsze

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

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

ZAMÓWIENIE

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.
Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

(podpis zamawiającego)

KOD	NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	NOŚNIK	WYMAGANIA	CENA	SZTUK
g2	ATAC	PC	MicroProse	3,5"	VGA	567 000 zł	
g3	Betraysal at kondor	PC	Sierra	3,5"	386SX, 2 MB RAM	671 000 zł	
g4	Buzz Aldrin's Race into Space	PC	Electronic Arts	3,5"	AT, 570 μ P, 16HDD, VGA	805 000 zł	
g5	Civilization	Amiga	MicroProse	3,5"	1 MB	519 000 zł	
g6	Civilization	PC	MicroProse	3,5"	EGA, VGA	549 000 zł	
g7	Civilization & Railroad Tycoon	PC CD	MicroProse	CD	386, 2 MB, VGA	1 049 200 zł	
g8	DeluxePaint IV v.4.0	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	654 000 zł	
g9	DeluxePaint IV A.G.A.	Amiga	Electronic Arts	3,5"	A-1200, 2 MB, 2 FDD/HDD	976 000 zł	
g10	F-15 Strike Eagle III	PC	MicroProse	3,5"	386, 2 MB RAM, VGA, 10 HD	780 800 zł	
g13	Fields of Glory	PC	MicroProse	3,5"	386-16, 2 MB, MCGA, 12 HD	654 000 zł	
g14	Formula One & Golf	PC CD	MicroProse	CD	386, 4 MB, VGA	1 049 200 zł	
g16	Incredible machine	PC	Sierra	3,5"	386SX, VGA	427 000 zł	
g17	IndyCar Racing	PC	Virgin	3,5"	386DX-25, 4 MB, VGA, 15 HD	793 000 zł	
g18	Kasparov's Gambit	PC	Electronic Arts	3,5"	386SX-16, 4 MB, VGA 11 HD	671 000 zł	
g19	King's Quest VI	PC	Sierra	5,25"	VGA	695 400 zł	
g20	Labyrinth of Time	PC CD	Electronic Arts	CD	386SX-16, 4 MB, VGA 11 HD	1 586 000 zł	
g24	Privateer	PC	Origin	3,5"	386-25, 4 MB, 20 HDD	732 000 zł	
g25	Privateer	PC CD	Origin	CD	386-25, 4 MB, 20 HDD	732 000 zł	
g26	Quest for Glory III	PC	Sierra	5,25"	VGA	585 800 zł	
g27	Rebel Assault	PC CD	Lucas Arts	CD	386-33, 4 MB, mysz	1 586 000 zł	
g28	Return of the Phantom	PC	MicroProse	3,5"	286, 2 MB, VGAMCGA, 6 HD	793 000 zł	
g30	Shadowcaster	PC	Origin	3,5"	386SX, 4 MB, VGA, 16 HDD	793 000 zł	
g31	Shadowcaster	PC CD	Origin	CD	386SX, 4 MB, VGA, 16 HDD	793 000 zł	
g32	Shellock Holmes	PC CD	Electronic Arts	CD	386SX, 4 MB, VGA	610 000 zł	
g33	Space Hulk	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	512 400 zł	
g34	Space Hulk	PC	Electronic Arts	3,5"	VGA	646 600 zł	
g35	Space Hulk	PC CD	Electronic Arts	CD	386, 4 MB, VGAMCGA	646 600 zł	
g37	Strike Commander	PC	Origin	3,5"	386-25, 4 MB, VGA, 27 HDD	793 000 zł	
g73	Subware 2050	PC	MicroProse	3,5"	386, 4 MB RAM, VGA	793 000 zł	
g38	Syndicate	Amiga	Bullfrog	3,5"	1 MB RAM	585 600 zł	
g39	Syndicate/ wersja polska	PC	Bullfrog	3,5"	386, 4 MB, 12 HDD	695 400 zł	
g40	Syndicate	PC CD	Bullfrog	CD	366, 4 MB, VGA	695 400 zł	
g43	Ultima Underworld	PC	Origin	5,25", 3,5"	386SX/ 2 MB, 13 HDD, VGA	695 400 zł	
g44	Ultima Underworld II	PC	Origin	3,5"	386SX, 2 MB, 14 HDD, VGA	732 000 zł	
g45	Ultima VII	PC	Origin	5,25", 3,5"	2 MB RAM, 21 MB HDD	732 000 zł	
g46	V for Victory III	PC	Electronic Arts	3,5"	SVGA(VESA)	494 000 zł	
g47	Xanobots	PC	Electronic Arts	3,5"	IBM AT, 1 MB, VGA	427 000 zł	
<i>Oraz w kolekcji klasyki komputerowej:</i>							
g50	Black Crypt	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g51	Dungeon Master	Amiga	Psygnosis	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g52	Dungeon Master	PC	Psygnosis	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g53	Dune	Amiga	Virgin	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g54	Dune	PC	Virgin	3,5"	VGA	280 600 zł	
g55	Harpoon	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g56	Harpoon	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g58	Indianapolis 500	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g59	Indianapolis 500	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA, VGA	280 600 zł	
g60	Mig 29M	Amiga	Domark	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g61	Mig 29M	PC	Domark	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g63	On no! More Lemmings	PC	Psygnosis	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g64	Powermonger	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g65	Powermonger	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g71	688 Attack Sub	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g72	688 Attack Sub	PC	Electronic Arts	3,5"	VGA	280 600 zł	

PROSIMY WYPELNIĆ DRUKOWANYMI LITERAMI

Imię i nazwisko: _____

Adres: _____

Podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) _____

Łączna kwota

Do łącznej wartości doliczony koszt wysyłki

CONGRATULATIONS!



Strzelanki to gry o barwej, wręcz nieoczekiwanej fabule, w których głównym zadaniem jest, za pomocą broni palnej, dotarcie do bazy tego złego (my oczywiście jesteśmy dobrzy); po drodze rozwalamy mniejszych złych wrogów, pragnących za wszelką cenę opóźnić nasz, i tak skazany na sukces, bieg ku zwycięstwu. I tu pojawia się problem stopniowania strzelanek. Te dobre różnią się tym od gorszych, że posiadają: dobrze zrobioną grafikę, przyspieszającą krew w żyłach muzykę, dynamiczną akcję i to coś, co nie pozwala nam odejść od monitora. Niestety gra "ARNIE II", którą właśnie wziąłem na widelec, ma nie do końca dopracowane te elementy.

Grafika, mimo tego że jest dosyć starannie wykonana, wydaje się trochę monotonna, mało zróżnicowana (w tej samej misji). Animacja jakieś taka, że przypomniły mi się dawne czasy, gdy wrogowie strzelali obrzymimi kulami, lecącymi tak wolno, iż zanim doleciały do nas, to można

Arnie II

było wyciągnąć śmieci i wtedy wrócić, aby ich uniknąć. Trochę to jak na rok 1994, gdy nastąpiła era CD-ROM-ów za mało, aby się zachwycać.

Nie będę przytaczał legendy gry, gdyż sprowadza się ona do tego, że nasz bohater, tytułowy ARNIE, kombatant niejednej wojny (Wietnam, Laos, Kongo, Zacja Perska, Beer Street... i wielu innych) po dobrowolnych wakaacjach wraca do pracy, jaką jest zabijanie złych ludzi, w momencie gdy kolejni terroryści zagrozili bezpieczeństwu Stanów Zjednoczonych. Jako urodzony patriota i fanatyczny żołnierz doбира drogą mor-

ską w rejon swoich działań. I zaczyna się.

Zaczynamy od wybrania jednej z czterech misji. Mamy możliwość wybrania każdej w dowolnej kolejności, co wynika z tego, że misje są ze sobą dosyć luźno powiązane i są raczej poszczególnymi etapami w wojennym życiu Arniego, niż jedną dużą misją, jaką sugerowało dramatyczne wprowadzenie w instrukcji do gry. Przypomnę, że było tam wspomniane o zagrożeniu bronią chemiczną ze strony terrorystów. O ile dwie pierwsze misje nawiązują do tego (1 - zniszczyć zewozy w fabryce chemicznej; 2 - wykraść plany dotyczące budowy pocisku z głowicą chemiczną), o tyle dwie pozostałe są raczej nie związane z tym tematem (3 - zapo-

ARNIE II
 ZEPPELIN GAMES '93
 L.K. AVALON

18 13 18 18

AMIGA

230 000 złotych zł (z VAT)

bieżenie przemytowi narkotyków w porcie jednej z wysp Okeanu Spokojnego, 4 - uwolnienie 18 więźniów z obozu). Może tak ma być, a może czyjeś niedopatrzenie.

Poszczególne misje kończymy wykonując szczegółowe instrukcje podane przed każdą z nich. Każdą misję rozpoczynamy z „gnatem” (ORION) w ręku i pięcioma granatami, resztę sprzętu należy dostarczyć po drodze.

Gra, niestety, nie jest najlepsza, żaluję bardzo, że nie mogę o niej powiedzieć dużo dobrego, ale jest trochę zbyt wolna, no i jak to się mówi „traci myśką”.

EMLUS



Project-X

Naukowcy, jak wiadomo, są głównymi przyczynami nieszczęść gatunku ludzkiego. Przynajmniej tak należałoby sądzić na podstawie gier komputerowych i części filmów - naukowiec powinien być szalony, wymyślić sposób na zglądzenie całego świata, napastować sąsiadki, a w najgorszym razie być po prostu powymym durniem, którego główny bohater musi z blizę nieznanymi przyczynami ochraniać.

Nie inaczej jest w grze "Project-X" - naukowcy otrzymali ciekawe mutacje genetyczne owadów nie wiedząc, co z nimi zrobić, wysłali je na jakąś planetę, licząc po cichu, że wygnają, a tu bęc i kszka, owady się rozwinęły, zmadrzały i teraz zagrażają itd. itd. Oczywiście Federacja Kosmiczna, kierująca się wzniosłymi ideałami "Love! Peace! Mass



Murder!" wysyła statek pod Twoim dowództwem, aby spacyfikował odmienców, aż im panczerzyki popękają. Statek do wyboru masz 3, polecamy "Cru-xa" - jest najlepiej uzbrojony, a prędkość w grze bardziej przeskadza, niż pomaga.

Sama gra jest strzelanką z widokiem z boku, najklasyczniejszą, jaką sobie można wyobrazić. Atakują Cię różne ciekawe rzeczy, które rozpadają się po kilku strzałach, na końcach etapów masz wielkich bossów, później



jakąś wulkan na dole ekranu. Słowem standard. Nie ma co się rozpisywać.

Jedyną nową rzeczą jest wybór broni - po rozwaleniu całej eskadry obcych otrzymujesz bonusa, który po zebraniu przesuwają podświetlone pole w pasku na dole ekranu. Oznacza ono broń, jaką możesz aktualnie wybrać - oczywiście najlepsze efekty kosztują najwięcej bonusów. Gdy już coś sobie upatrzyłeś, wciśnij "Tab". Manewr możesz powtórzyć kilka razy. Otrzymasz wtedy lepszą, mocniejszą wersję danej broni. Na marginesie - była gra automatowa, która wykorzystywała dokładnie ten sam motyw, zresztą podobieństwa się na tym nie kończą.

Właściwie niewiele więcej można o tej grze powiedzieć - lecz i strzelasz, bez żadnej filozofii. Powinieneś wiedzieć jeszcze jedną rzecz - im więcej masz broni i im jest ona lepsza, tym statek wolniejszy - co należy rekompensować kupując "Speedy".

Widywaliśmy lepsze strzelanki w życiu. Ta jest trudna i to głupio trudna - często tracisz życie przypadkowo, a nie na skutek błędu. W tej sytuacji nawet przejście pierwszego poziomu wymaga sporej wprawy. Grafika ujdzie w błąd, aczkolwiek nie ma w niej nic naprawdę ciekawego. Jako

PROJECT-X
 TEAM 17 '94

18 18 18 18

PC 386 2 MB RAM
 GUS

tako broni się muzyką i efekty digitalizowane (niezłe), ale też nie szokują. Tak więc fanatycy może się ubawić, zaś szarzy gracze, nawet ci, co lubią postrzelać, mogą sobie odpuszczyć.

Alex & Gawron



Zdarzyło mi się już jeździć Shermanem i Abramssem (na komputerze, rzecz jasna), ale jeszcze nigdy teren i reakcje czołgu nie były tak realistycznie odwzorowane. O jakości tego odwzorowania można by dyskutować, lecz należy zauważyć, że jest to pierwszy symulator wykorzystujący tę technikę tworzenia terenu i jest dopiero pierwszym krokiem na drodze ku odwzorowaniu terenu i poruszającym się po niej obiektów przypominającym obraz fotograficzny. Oprócz nowego sposobu prezentacji terenu (żadnych ostrosłupów jak w M1A1 Tank Platoon) dodano parę elementów, o których autorzy poprzedników zdali się zapomnieć. Choćby tak charakterystyczna reakcja czołgu na wystrzał z działa - wystarczy załzyknąć się i wystrzelić z działa, aby zobaczyć chmurę dymu przed wizerem i jego lekkie uniesienie. W miejscu upadku pocisku wykryta zgrabna kolumna ognia lub pyłu i ziemi, jeśli strzał był niecelny. Realizm akcji podnoszą bardzo dopracowane efekty dźwiękowe (strzały oraz meldunki załogi). Dowodząc załogą T-80 można usłyszeć powien obcy, ale zarazem dosyć dobrze znany akcent w komunikacie "Enemy destroyed". Natomiast



Amerykańskie Abramsy i Bradleje do celowania w nocy wykorzystują celowniki na podczerwień mające pełną bezwładność i przez to można czasem zobaczyć "ducha" po szybkim obrocie wieży. Radzieckie T-80 i BMP-2 korzystają ze wzmacniaczy obrazu, przez co obraz jest może nieco mniej wyraźny, ale za to nie ma bezwładności celowników termicznych. Poza tymi różnicami T-80 ma możliwość stawiania zasłony dymnej, a nie tylko wystrzelowania granatów dymnych, jak ma to miejsce w Abramsie. Rozpoczęcie każdej kampanii to zwykle dwie bitwy, zakończenie których otwiera drogę do dalszych podbojów. Przewidziano również wyjście dla niedierpliwych - każda bitwa każdej kampanii jest dostępna w menu Battles, a w każdej z tych bitew można sobie "pogrzebać" (dopóki pozostał choć jeden w miarę sprawny pojazd). Zadaniem w każdej z bitew jest zwykle zniszczenie bazy zapasów wroga, jego sprzętu lub czasami ucieczka z zajętego terenu. O ile zniszczenie sprzętu i przedzieranie się w kierunku

skłowych specjalistów, więc nie będziemy się tu zagłębiać w szczegóły teoretyczne i przedstawimy kilka spostrzeżeń. Po pierwsze, należy często oglądać mapę, bo mimo zniszczenia wszystkiego w okolicy czołgu, którym jedziesz, może się okazać jedynym pojazdem zdolnym do użytku. Po drugie, do zniszczenia bunkrów świetnie nadają się pociski typu HEP (jedno trafienie unieszkodliwia) i nie ma sensu marnować na jeden bunkier trzech lub nawet czterech HEAT-ów. Po trzecie, pancierz współczesnych czołgów jest najbardziej odporny z przodu, a najmniej z tyłu i z góry, więc najłatwiej wykończyć czołg wspinający się na pagórek (bo z góry i z tyłu). Z tego samego powodu nie można dopuścić by za plecami lub z boków znalazło się cokolwiek co strzela. Po czwarte, przydałby się celownicz



wyposażone). Jest to jedyna skuteczna broń tych wozów w starciu z T-80 i Abramssem. Jeżeli Bradley



załoga Abramsa poinformuje, że ostatnie trafienie zamieniło wrogi czołg w dymiący wrak, a jego załogę prznieśli do historii broni pancerniej ("Hit history").

Bitwy można prowadzić w kampaniach lub pojedynczo. Kampania jest siedem, w tym jedna treningowa składająca się tylko z 4 bitew limitowanych czasem. Poza treningową każda kampania zawiera minimum siedem bitew i tylko na Ukrainie możemy powojować aż w ośmiu bitwach. Tereny walk to Pakistan, Iran, Irak, Syria, Turcja, Azerbejdżan, Cypr i Ukraina. Czas bitwy też jest różny i może to być jasny dzień, świt lub ciemna noc. Walcząc w nocy można zauważyć różnice w używanym sprzęcie

ku wrogiej bazy jest czasami trudne, to ucieczkę z pola bitwy w składzie 1 M1 + 1 M3 uważam za niewykonalną. Uszkodzenia, które się czasami zdarzają, (silnik i gąsienice) są usuwane przez działą załogę, jeżeli tylko może uda się zlikwidować sprawcę tychże, nim dokonają dzieła. A tak nawiasem mówiąc, podobno bezpośrednio trafienie w pancierz powoduje taki wstrząs, że cała elektronika wysiedla i celować można ręcznie i na oko.

No, ale w zgodzie z obietnicą sprzed miesiąca co nieco o taktyce. Nad sposobem wykorzystania i taktyką działania ugrupowań pancernych pracowało i pracuje nadal grmada woj-

IQ i żeby nie namierzać zbiornika palwa, jeżeli w okolicy są 2 T-80 i kilka BMP-2. Seria z karabinu maszynowego oczywiście kończy sprawę, ale czasami liczą się sekundy. Po piąte, śmigłowiec można unieszkodliwić przy pomocy rakiet SAM, w które wyposażone są Bradleje i BMP (po dwie sztuki) lub karabinów zamontowanych na czołgach T-80 i M1, ale jeśli już nie ma innego wyjścia, albo śmigłowiec jest jeszcze daleko, można spróbować zestrzelić je strzałem z działa pociskiem APDS (czasami się udaje). Po szóste, czołgi można niszczyć również za pomocą rakiet w jakie wyposażone są Bradleje i BMP-2 (o ile są akurat

nie ma rakiet przeciwpancernych, a w pobliżu pojawi się T-80 to należy albo szybko schować się za jakiś pagórek albo spaść wóz na straty (jedno trafienie z armaty 120 mm roznosi wóz na strąpy).

Z klimatem totalnej wojny pancernej i szans przeżycia czołgu i jego załogi w starciu z pociskami HEAT i zaprawionymi w boju załogami wroga możecie zapoznać się czytając powieść "Czerwony sztom" Toma Clancy'ego.

Gumowych pocisków i 2-metrowego pancierza żywej

C. Pilot jr.



Jungle Strike



Właśnie wróciłeś z zasłużonego urlopu, otrzymanego po wykonaniu Twojej ostatniej misji pod kryptonimem „Desert Strike”, w której uratowałeś świat przed nuklearną napaścią ze strony Mad Mana. Przyjechałeś do domu i rozłożywszy się wygodnie w fotelu włączyłeś telewizor. W wiadomościach podano informacje, że na jednej z wysp nastąpiła eksplozja jądrowa, i do odpowiedzialności za nią nie przyznało się żadne państwo. Sytuacja była poważna! Natychmiast zerwałeś się, by zadzwonić do sztabu i dowiedzieć czegoś więcej. Nie zdążyłeś jednak nawet podnieść słuchawki, gdy rozległ się dźwięk telefonu. Podniosłeś słuchawkę...

— Kapitanie, natychmiast zgłoś się się pan w Białym Domu. To ROZKAZ!

Za eksplozję odpowiedzialni są syn Mad Mana i znany król narkotyków Carlos Ortega. Celem Mad Mana juniora jest zemsta za zniszczenie imperium ojca. Cała sprawa jest bardzo śleka, gdyż Stany nie mogą sobie pozwolić na oficjalne akcje zbrojne na terenie obcego państwa,

dlatego do akcji zostaniemy wysłani tylko jeden pilot z jednym śmigłowcem. Oczywiście jest, że będziesz nim TY.

Gra „Jungle Strike” jest z pozoru bardzo podobna do „Desert Strike'a”. Sterowanie i uzbrojenie śmigłowca jest dokładnie takie samo, ale nowe misje to coś więcej niż tylko latanie i niszczenie kolejnych celów. Teraz jest znacznie gorzej, bo Twoje zadania będą w głównej mierze polegały na tym, żeby kogoś schwycić lub ochronić, a to jest o wiele trudniejsze, tym bardziej, że ze wszystkich stron syje się grad pocisków. Musisz więc tak działać, by pozbyć się licznych wrogów, jednocześnie nie naruszając obiektów wymagających ochrony. Z nowych rzeczy w grze można jeszcze znaleźć misję, w której będziesz latał w nocy, kiedy jest tak ciemno, że prawie nic nie widać, a jedyne światła stanowią wybuchy tytur i hełmów. Dziwne, że piloci narkotykowego potentata mają noktowizory, a Ty, przedstawiciel najpotężniejszego państwa na świecie, nie. Do ciekawostek należą także misje, gdzie będziesz mógł

(musiał) przesiąść się ze swego helikoptera do poduszki albo do F-117 Stealth.

Jakość grafiki w stosunku do „Deserta” nie zmieniła się znacząco, za to oprawa dźwiękowa jest jakby nieco gorza. Zarówno jednak Ci, którzy próbowali swoich sił w „Desert Strike”, jak i nowi piloci będą się znakomicie bawili za sterami śmiercionośnego helikoptera.

BADJOY



CANNON FODDER



Wojna trwa dalej! Po krwawych przeżyciach w części pierwszej wracamy na komputerowe pola chwały, gdzie spośród kolejnych rekrutów, drogą selekcji wojennej, wybieramy super-bohaterów wojennych. Ci oczywiście, jak tylko skończy się wojna, wrócą do ojczystego kraju, gdzie będą traktowani jako psychicznie chorzy ludzie, dotknięci psychozą wojny, ale to już nie dotyczy naszej gry...

„Cannon Fodder” (mięso armatnie) to gra ciesząca się ogromną popularnością wśród graczy na całym świecie. Prężna firma jaką jest z pewnością Virgin, nie mogła nie zauważyć tego i tak powstała druga część: „CANNON FODDER 2”.

Od razu ciśnie się na usta pytanie: czy zostało wprowadzone

coś nowego? Tak, ale niewiele. Została zastosowana zasada, że jak ludziom się podoba jak jest, to lepiej im nie poprawiać, bo a nuż się pogorszy. Cały tzw. engine, czyli oprawa graficzna, zasada gry, używania granatów, rozłączania składu drużyny, dochodzenie nowych rekrutów co misję, itd. zostały zachowane w starej dobrej formie. Zmieniła się natomiast sceneria, w jakiej będziemy walczyć. Tym razem nasze działania wojenne będziemy prowadzić na terenach Bliskiego Wschodu (najprawdopodobniej IRAK). Pojawia się stepowa roślinność, pustynne płaski, budynki o architekturze arabskiej, i wiele innych.

Muzyka w grze to oczywiście arcy mistrzostwo w tej dziedzinie. Fantastycznie brzmiąca piosenka w tetrze (tak jak i w poprzedniej części) zmusza nawet najbardziej ospałego osobnika, do mimowolnego podrygiwania i tupania nóżką jej w rytm. W trakcie gry nasze uszy „dotknięte” zostaną pełnym wachlarzem muzyczek od wspaniałych marszowych rytmów, przez niepokojące odgłosy, oznajmiające nadchodzącą niebezpieczną akcję, po melancholijne i pełne zadumy dźwięki podkreślające śmierć naszych żołnierzy. Po prostu



HOME 7:1 AWAY



piękne. Oprócz tego oczywiście pełno na każdym kroku różnego rodzaju efektów dźwiękowych, jak jęki rannego człowieka, strzały karabinu, chrzęst zmienianych magazynków.

Muzyka w połączeniu z grafiką i wspaniałą prowadzoną, dynamiczną akcją daje nam rewelacyjną wręcz strzelankę, przy której siedzi się, siedzi, siedzi,



i za żadne skarby nie chce się zająć czymś innym.

Oto gra jaką polecilibyśmy każdemu, kto szuka rozrywki nie wymagającej zaangażowania umysłowego, a tylko zręczności, szybkich decyzji, no i finezji krwiożerczego zabójcy.

EMILUS

1 Legions

2 Premier Manager 3



Firma Millenium dość konsekwentnie atakuje rynek gier strategicznych swymi produktami. Ostatnim z nich są „Legions”, gra przenosząca nas w czasy starożytności (zakładając o średniowiecze).

Do wyboru mamy 20 gotowych scenariuszy (10 historycznych i 10 losowych) rozgrywających się od XII wieku p.n.e. do VII wieku n.e. Dodatkową opcją jest wybranie scenariusza całkowicie ahistorycznego. Możemy ponadto wybrać poziom trudności, a później także państwo, na czele którego staniemy. Jeśli wybraliśmy scenariusz ahistoryczny ustalamy w nim liczbę miast. W przypadku scenariusza gotowego program określi cele kampanii i warunki zwycięstwa.



W „Legionach” interesują nas trzy sfery działalności państwa: gospodarka, polityka zagraniczna i wojsko. Wszystkie oczywiście są ze sobą powiązane.

Gospodarka

Nasze państwo składa się początkowo ze stolicy i kilku mniejszych miast. Każde z miast produkuje kilka z 7 produktów. Są one magazynowane i używane do produkcji oddziałów wojskowych lub w handlu. Dochody pieniężne czepiesz ze sprzedaży produktów i podatków. Poziom tych ostatnich wpływa na rozwój gospodarki Twego państwa. Jesteś o tym na bieżąco informowany.

Rynek dość gwałtownie reaguje na czynione przez Ciebie zakupy. Gdy kupujesz, ceny szybko rosną, gdy sprzedajesz – spadają. Na początku każdej tury doradca informuje Cię, jakie towary można kupić i sprzedać po najkorzystniejszych cenach.

Stan Twojej gospodarki, rezerw oraz cen możesz śledzić w statystykach, których ludy starożytne z pewnością nie prowadzili z taką pieczołowitością.

Wojsko

Pieniądże w większości idą na armię, której utrzymanie jest wyjątkowo drogą koniecznością. Na początku każdej tury doradca informuje Cię, jaki procent wpływów podatkowych przeznaczyłeś na utrzymanie wojska. W każdym scenariuszu możesz budować oddziały lądowe i flotę – łącznie kil-

kanaście typów jednostek. Oddziałów nie kupujesz, lecz trenujesz. Czas szkolenia zależy od wielkości oddziału, będącej wielokrotnością 500 (od 500 do 3000). Szkolenie może odbywać się tylko w stolicach i to pod warunkiem, iż nie są blokowane przez nieprzyjaciela.

Oddziały możesz oddać pod dowództwo władcy bądź generała (od czasu do czasu generalowie pojawiają się w stolicach, głównie podbitych państwach). Ułatwia to dowodzenie wojskami (nie trzeba przesuwac każdej jednostki z osobna). Jeśli grupą oddziałów dowodzi władca, w przypadku bitwy możesz wybrać jeden z 7 szkieletów bojowych, najbardziej

nomicznej). Cały czas możemy śledzić nastroje w innych państwach. Reguła jest taka, że póki jesteśmy mali i nikomu nie zagrażamy, lubią nas wszyscy; kiedy wyrośniemy – wszyscy nas nienawidzą. Warto to wiedzieć przystając na sojusze – jeśli nas gdzieś nie lubią, pierwszą okazję wykorzystają do najazdu.

Prócz papierów posłańcy mogą wozic dla głów państwa upominki, z pierścieniem ślubnym na czele (wszystko, niesieły, kosztuje).

Jakie to jest?

„Legions” są przede wszystkim za wolne dla 386 (coraz częściej muszą to pisać). Grafika nie jest rewelacyjna, choć chodzi w trybie SVGA. Prawa rynku nieco zbruta-

Legions



lizowano i spłaszczono (po błyskawicznym wzroście ceny w następnej turze następuje jej równie błyskawiczny spadek). Sekwencje bitwy również potraktowano po macoszemu.

W zasadzie nie różnią się one od tych z pierwszych produkcji zetonowych strategii komputerowych.

Dobrze oddano względność polityki zagranicznej (jeszcze ciekawiej byłoby, gdybyśmy nie wiedzieli jak nas widzą). Na zdrowie wychodzi grze również wielość scenariuszy, które jeśli już nie różnią się od siebie, to przynajmniej bardzo się starają (typy wojsk takie same, ale obrázky do nich inne). Spodobało mi się również zróżnicowanie warunków zwycięstwa w zależności od tego, kim zaczynasz grać, tym bardziej, że zdarzają się scenariusze z dwoma silnymi państwami i kilkoma mniejszymi.

W „Legions” można zagrać. Ale jeśli się komuś nie zdarzy, nie powinien specjalnie zakładać.

Sir Haszak

przystający do typu zbieralnicy stojącej na polu walki. Krajobraz po bitwie oglądamy najordząc na odpowiednie pola (wyświetlane są straty stron).

Stan i wielkość Twojej armii oraz oszacowanie jej siły w porównaniu do armii innych państw znajdziesz w statystykach.

Dyplomacja

Jak wiadomo wojna jest przedłużeniem dyplomacji. Dzielenia dyplomatyczne prowadzisz wysyłając posłańców do innych władców z deklaracjami wojny (dyplomatycznej, ekonomicznej lub totalnej) oraz propozycjami sojuszu (z własnej woli, pod groźbą wstąpienia lub zawarcie umowy eko-



Producent: Millenium
Rok produkcji: 1994
Komputery, na których
dłepcze: 386 4 MB,
zalecane 486

Jest taktycznie

Po zniknięciu z rynku klasycznych gier wojennych wydawanych przez firmę Three Sixty na płacu boju pozostała SSI. Po grze "Tanks", opisaną kilka numerów temu, weszła na rynek z zapowiadany już przez nas produktem - "Panzer Generalem".

System

Tereniem walk w grze jest cała Europa, Afryka Północna i tereny należące do byłego Związku Radzieckiego. W zależności od ilości czasu, jakim dysponujemy, wybrać możemy jeden z 38 scenariuszy lub kampanię prowadzoną po jednej ze stron. W kampanii znajdują się 34 scenariusze z czego weźmiemy udział w kilkunastu, bowiem autorzy doszli do słusznego wniosku, iż nawet supergenerał pancerny nie jest w stanie w tym samym czasie obsłużyć dwóch frontów. Wśród nich znajdziemy wszystkie najważniejsze operacje wojenne europejskiego teatru działań od popularnych w grach komputerowych ("Overlord", "Market - Garden", Ardeny), przez kampanie rzadko pojawiające się na ekranach monitorów (Bałkany, operacja "Torch", wyzwolenie

Budapesztu w 1945) po działania wojenne, których w rzeczywistości nie było (podbój przez Niemców Bliskiego Wschodu, atak na ZSRR przez Kaukaz, inwazja na Wielką Brytanię). Pozostałe 4 scenariusze proponują bądź spojrzenie całościowo nie mieszczące się w ramach kampanii (np. obrona Berlina na obu frontach) lub proponują całkowite puszczenie wodzy fantazji (atak na Waszyngton).

Wszystkie kampanie dzielone są na tury kolejno niemieckie i alianckie (zawsze zaczynają Niemcy, co warto uwzględnić przy rozmieszczaniu oddziałów). Kolejność ruchu i ostrzału jest dowolna. W niektórych scenariuszach tura trwa 3 dni, w innych może trwać kilka godzin.

Do dyspozycji mamy kilkadziesiąt typów oddziałów podzielonych na 10 grup: piechota (można ją zmechanizować), czołgi, jednostki rozpoznawcze, artyleria, artyleria plot dwójga typów, artyleria ppanc. i 3 typy lotnictwa. W każdej z nich znajduje się po kilka typów jednostek zróżnicowanych jakościowo, które możemy "zakupić", kompletując w ten sposób swą armię.

Kupujemy za punkty prestżu zdobywane za do-

bre sprawowanie się w kolejnych bitwach. Ma to szczególny sens przy wybraniu kampanii - jeśli pierzemy zdrowo przeciwnika na jednym froncie, mamy przeciw niemu argumenty na następnym. Chyba, że nam coś nie wyjdzie (wtedy w następnej turze niewiele zabawek, albo wcale). Na szczęście w każdej bitwie prócz prywatnej armii mamy także trochę jednostek państwowych, wspomagających nasze działania (pod naszym dowództwem). Mamy wtedy także możliwość rozmieścić własne oddziały przed bitwą. W scenariuszach rozmieszczenie oddziałów i należne nam punkty dawane są przez program niemal bez naszego wpływu (liczbę punktów regulujemy przez ustawienie stopnia trudności). Czasem armię niemiecką wspomagają w bitwach sojusznicy (Włosi), dysponujący jednak znikomym, którego jedyną zaletą jest niska cena.

Wszystkie oddziały lądowe zostały podzielone na "miękkie" (np. piechota) i "twar-

de" (np. czołgi). Każda z jednostek określona jest przez szereg cech: cenę, mobilność (piechota i artyleria może być zakupiona z transportem), ilość amunicji, zasięg penetracji terenu, zasięg i siłę ataku celów miękkich i twardych, siłę obrony przed atakami lądowymi, morskimi i powietrznymi. Dodatkowymi parametrami są: obecne zasoby paliwa i amunicji, doświadczenie, liczba wyeliminowanych jednostek przeciwnika i stopień okopania jednostki. W toku walk jednostki zdobywają doświadczenie, przy czym nie wpływa ono zasadniczo na siłę danej jednostki. Przede wszystkim daje możliwość powiększenia jej liczebności, co już wyraźnie wpływa na efektywność dalszych działań.

Panzer

Podczas kolejnych kampanii wprowadzane są coraz nowsze rodzaje broni, możemy więc przezbierać starsze oddziały (tylko w miastach). Musimy jednak zapłacić pełną cenę za nowy oddział - ze starej jednostki pozostaje jedynie doświadczenie.

Poziom trudności definiujemy na początku ustawiając trwałość jednostek i liczbę punktów prestżu na starcie oraz wgląd w ruchy przeciwnika. W trakcie scenariusza można ufać sobie grę wyłączając wpływ pogody (po deszczu zmniejszona widoczność i mobilność) i zapatrzona na walkę.

Celem gry jest pokonanie przeciwnika w każdej bitwie, przy czym poziom zwycięstwa zależy jedynie od zdobycia wskazanych celów. Im szybciej zdobędziemy, tym większe zwycięstwo. Straty zadane przeciwnikowi nie mają tu nic do rzeczy. Jeśli jesteśmy aliancami i tak w sensie strategicznym wygramy wojnę. Jeśli wcieliliśmy się w niemieckiego generała - nawet największe zwycięstwa skończą się kryterium ulicznym w Berlinie.

Wskazówki

1. Zaspaczenie - nie uzupełniać oddziałów pomocniczych (białych) bez wyraźnej potrzeby oraz oddziałów nie mających szans na zostanie jednostkami elitarnymi (liczebność



20



powyżej 10), bo w następnej bitwie będą i tak zostaną uzupełnione do 10; jeśli do kupienia masz jednostki własne i pomocnicze, zawsze na początku kupujesz własne (zastanów się, co Ci będzie dalej potrzebne); stan jednostek elitarnych (powyżej 10) będzie taki sam na początku następczej kampanii, jak na końcu właśnie granej; uzupełnianie stanów jednostki wiąże się z częściowym uzupełnieniem stanu zaopatrzenia jednostki; uzupełnianie stanu jednostki w sąsiedztwie wrogo oddziału jest spowolnione; zaopatrzenie można otrzymać stojąc obok miasta; okręty naprawiane są tylko w portach, samoloty tylko na lotniskach, ale paliwo i amunicję można uzupełnić w odległo-

wycieczki zużywa paliwo, przy przekraczaniu rzek (a w przypadku cieżarówek także okopów) należy wylądować piechotę - mniejsze zużycie paliwa;

5. Zastosowanie wojsk - stosować broń patrząc na współczynniki ataku i obrony (rodzaj atakowanej jednostki porównać z własną siłą ataku; zwrócić uwagę na modyfikatory, np. okopanie) - atakując niewłaściwie można przegrać nawet mając przewagę;

Ocena

Już na pierwszy rzut oka widać, iż programiści zSSI zapatrzyli się w produkty Blue Byte'a. Świadczą o tym animowane sekwencje walki czy doświadczenie oddziałów zdobywane w kolejnych starciach (faktem jest, iż rozsądniej zrobione). Blizsze przyjrzenie się grze ukazuje, że również sama kon-

wiem akcja jest ciągnięta za włosy, a kolejne wyniki bitew niczego nie wnoszą do sytuacji ogólnej poza poprzedzającymi kolejnie misje mętnymi tłumaczeniami w rodzaju "co prawda już wygrałeś wojnę, ale właśnie partyzanci radziecy wylądowali niespodziewanie pod Berlinem i musisz się tam utrzymać przez ileś tam tur". Może przesadzam, ale niewiele. W ten sposób jako generał niemiecki Twoje będzie za grobem zwycięstwo, choć zabiłeś wszystkich, ponieważ Rzesza przegra. Do tego gra jest pięknie trudna nawet na najłatwiejszym poziomie.

Na szczęście w "Panzer Generalu" przeważają zalety: dość realistyczny teatr walki (zróżnicowanie terenu, wpływ pogody; szybkość jednostek powiązana z kalibrem i liczbą amunicji), imponująca liczba

we oraz opcja wyboru frontu, na którym chcesz walczyć, gdy akcja dzieje się równoległe i mamy możliwość manewru (sami napadamy; nie wygląda to realistycznie, bo kto walczyłby na froncie wschodnim?).

Najważniejszym wszak argumentem za zobaczeniem z bliska "Panzer Generala" jest grywalność - tydzień wykreśliłem sobie z życiorysu. I to bez żalu!

Sir Haszak

General

ści jednego boiska;

2. Bombardowania - lotnictwo taktyczne znakomicie nadaje się do bombardowania okopanych oddziałów (podobnie jak ostrzał artyleryjski zmniejsza stopień okopania broniących się oddziałów); bombowce wysokiego pułapu nadszają się do nekania floty nieprzyjaciela (bez strat) i nalołów dywanowych na cele przeciwnika (dowódca wrogi traci punkty prestiżu); nie można bombardować w trakcie deszczu;

3. Walki w miastach - im dłużej jednostka przebywa w mieście, tym bardziej jest okopana; najlepsze do obrony miast są wojska inżynierskie - szybko i głęboko się okopują;

4. Ruch oddziałów - pieszo, na ciężarówkach, na statkach i samolotami (z lotniska własnego na lotnisko własne; jedynie oddziały powietrzno-desantowe mogą lądować w innych miejscach; spechodronierzy nie można zrzucać na głowę jednostkom nieprzyjaciela, może ich znieść z miejsca, gdzie chcą wylądować); nie należy poruszać się w ciężarówkach czy transporterach, gdy w okolicy znajduje się nierozbity przeciwnik; piechota nawet podczas pieszej



struktura "Panzer Generala" przypomina konstrukcję "Battle Isle". Całość wygląda na pierwszy rzut oka na spójną kampanię, w której wynik strategiczny zależy od wyników ułożonych chronologicznie bitew. W rzeczywistości gra składa się z szeregu prawie niezależnych od siebie bitew, bo-

misji i dostępnych jednostek, maksimum realizmu przy minimum komplikacji, łatwa obsługa, bardzo dobra grafika SVGA i animacje (fakt, że po jakimś czasie się nudzą i są wyłączane, by przyspieszyć grę), dobre efekty dźwięko-

Producent: Strategy Simulations Inc.
Rok produkcji: 1994
Komputery, na których chodzi: PC 386 4 MB, zalecane 486

Jest taktycznie

Muszę przyznać, iż pierwszy rzut oka na tę grę bardzo mnie rozczarował: kolejny sequel „Civilization” wydany przez Microprose, z paskudną grafiką w dodatku. Widocznie firma chce nadal odcinać kupony od popularności „Cywilizacji”. Po dokładniejszych oględzinach stwierdziłem jednak, iż początkowa ocena tylko w niewielkim stopniu była prawdziwa.

Cel gry

W tym punkcie „Master of Magic” przegrywa z „Civilization”. Chodzi tu bowiem jedynie o eksterminację przeciwnika w postaci maksymalnie 4 państw z dwóch światów, gdzie rozgrywa się akcja. Odbyć się może to na 3 sposoby: albo zادهczemy go podeszwami naszych wojsk, albo budując biblioteki i uniwersytety posiadziemy taką moc magiczną, że wynajdziemy czar,

po którym wszyscy prócz nas znikną, albo będziemy tak silni gospodarczo, że będziemy mogli kupować moc magiczną i wynaleźć czar, po którym...

Bogactwo świata

Przed wszystkim zmienia się oprawa. Cywilizację i jej rozwój podano w „Master of Magic” w sosie fantazy doprawiając sporą ilością opcji nie znanych z pierwowzoru. Pierwszą jest wybór rodzaju czarownika, którym mamy zostać (do wyboru 14). Przy wyborze gry na poziomie „easy” każdy z czarodziejów ma przypisane rodzaj, siłę danej kategorii czarów, specjalne zdolności i rasę, nad którą panuje. Jeśli wybierzemy wyższy poziom, możemy sami dobrać swoje rodzaje magii, które znamy, i specjalne zdolności. Są one dość ważne, bowiem w trakcie gry występują zmiany w atmosferze wspierające jeden rodzaj magii, a wylumiające inny.

Później wybieramy rasę (przy opcji „custom”), jedną z 14 (9 w świecie Arconia, 5 w ciemnym świecie Myrra). W „Civilization” nie miało to większego znaczenia. Tu typ rasy wyznacza, jakie w przyszłości będziemy mogli budować oddziały wojskowe, jak szybko będziemy wznosić budowle, jak szybko będzie wrosła populacja naszych miast. Określa również, w którym z dwóch światów możemy zamieszkać. Przechodząc między światami można przez zielone wieże (uprzednio wyzwoliwszy je spod władzy potworów), bądź używając odpowiednich czarów.

Rolę odkryć naukowych odgrywa teraz praca badawcza nad coraz silniejszymi i bardziej wyrafinowanymi czarami. Dzielą się one na dwie grupy: czarów stosowanych bez kontaktu z przeciwnikiem i czarów używanych na polu bitwy. Pierwsze z nich mają np. zapewnić dostatek wybranemu własne-



Master

mu miastu, zaszkodzić miastom lub wskazanym jednostkom przeciwnika, odkryć wszystkie miasta na mapie. Czary drugiej

grupy mają na celu zniszczenie bądź osłabienie oddziałów przeciwnika lub zwiększenie siły obrony czy ataku jednostek własnych.

Powiększono także rolę dyplomacji. W każdej chwili po

Sss'ra defeats

22





ty w walce nabywają doświadczenie. Nie zabrakło przy tym bohaterów. Zgłaszają się oni podobnie jak oddziały najemne, mają jednak prócz własności i kolejnych stopni doświadczenia możliwość posługiwania się magicznymi przedmiotami wzmacniającymi ich zdolności obronne i napastnicze. Znajdowane są one w magicznych miejscach lub, gdy już jesteś sławny, oferowane przez kupców. Ostatnim sposobem ich pozyskania jest magia – możemy za jej pomocą stworzyć przedmiot na miarę (definiujemy jego rodzaj i właściwości). To jednak sporo kosztuje i trwa.

Czy tu biją?

Całkowitą nowością jest wprowadzenie trójwymiarowego pola bitwy, gdzie można (ale nie trzeba) samodzielnie dawać nauczce wrażeń siłom. Teren widzimy pod kątem i zazwyczaj jest on czysty (sporadycznie zdarzają się miasta z murami zwiększają-

niu na armię wroga. W różnych jaskniach, jeziorkach i innych tajemniczych i do końca nie zbadanych miejscach, kryjących nieraz znaczne skarby, czają się dość często potwory. Trzeba je pokonać, by otrzymać skarby. Można odmówić pojedynku z nimi (strata punktu ruchu), a decydując się na niego należy pamiętać, iż tabliczka oznajmiająca o tym, kto się kryje w tajemnym miejscu często nie mówi wszystkiego (wymienia jeden typ straszdeł, podczas gdy asystują mu inne).

2. Warto próbować wchodzić do miejsc tajemnych, gdyż bywają nie bronione, a mimo tego kryją ciekawe rzeczy.

3. Podczas walki możemy używać czarów, które wprowadzają przeciwnika w osłupienie (nie wie wtedy, co robi). Nie należy wtedy zdezorientowanej jednostki przeciwnika niszczyć, gdyż może ona przez jakiś czas być w naszym władaniu.

4. Przed założeniem miasta warto skorzystać z opcji „Surveyor”, który dokładnie określi do jakiej wielkości może się ono rozrosnąć, ile dodatkowo

Zalety na szczęście przeważają. Mnogość opcji zapewniająca długie zmagania, poziom trudności ustawiany nie tylko przez ustawienie inteligencji przeciwników, ale również przez wybranie własnego ludu. Do zalet należy dołączyć rozbudowaną statystykę pozwalającą na dość dokładną ocenę, w czym przeciwnicy nas przewyższają. Również rozbudowany help zasługuje na pochwałę. Zupełnie inaczej zorganizowany, niemal kontekstowy pozwala dowiedzieć się wszystkiego jednym klik-



of Magic



cymi się obrony i inne przeskadzajki, mogące zneutralizować określone rodzaje magii). Zawsze zaczyna strona broniąca się. Taktyka jest prosta – należy pozbyć się jednostek miotających przeciwnika, a następnie dobrać się do reszty. Należy przy tym pamiętać, iż każda strzelająca jednostka ma ograniczony zasób amunicji (magii) i po wystrzeleniu wszystkiego nadeje się zazwyczaj jedynie do ucieczki (słabość w walce wręcz i obronie).

Walka dzieli się na tury, podczas których na przemian poruszamy się i atakujemy my i przeciwnik. Możemy podczas następnej tury użyć magii, ale należy to zrobić przed zakończeniem akcji ostatniego oddziału. Jeśli tego nie zrobimy musimy czekać do następnej tury, co może być czasem zbyt długim.

Jeśli przeciwnik ma przewagę, należy uciekać – jednak podczas ucieczki także można stracić oddziały.

Parę rad

1. Sekwencje walki pojawiają się nie tylko przy najecha-



będzie produkowało żywność i bogactw mineralnych.

5. Stosować starą zasadę – save dużą grą!

Czy warto kupić?

Odpowiedzieć na to pytanie dość trudno, zwłaszcza że w momencie, kiedy piszę te słowa, nie znana jest jeszcze cena gry.

Ma ona parę wad. Z pewnością należy do nich mocno nieszczególna grafika, dość niewygodna obsługa bitwy i pomysły dość nieświeży, choć trzeba przyznać mocno zmodyfikowany.

nięciem myszy. Dodatkowym ułatwieniem jest spolszczenie go, podobnie jak całej gry. Teksty polskie widzieliśmy

spotkaniu wojsk jednego z konkurencyjnych magów możesz spotkać się z nim proponując układ (w 5 odmianach), wymiarę czarów, grożąc (na 3 sposoby) czy płacąc trybut (nie tylko w monetach, ale i w czarach).

Autorzy „Master of Magic” zapatrzyli się „Warlords II”. W grze mamy bowiem oddziały obdarzone specjalnymi właściwościami, modyfikującymi ich siłę wynikającą ze współczynnika walki wręcz. Prócz oddziałów regularnych pojawiają się co jakiś czas najemnicy, za wynajęcie których należy sporo zapłacić. Oddzia-

Jeszcze przed dołączeniem ich do gry, wyglądały one sensownie.

„Master of Magic” nie jest więc absolutnym hitem, ale grą, w którą gra się z prawdziwą przyjemnością przez długi czas nie odczuwając nudy.

Sir Haszak

Producent: Microprose '94
Dystrybutor: IPS Computer Group (wersja polska)
Komputer, na którym chodził: PC 386 4 MB

Jest taktycznie

Kiedy starożytni odbili od ładu pierwszym statkiem, Cugnot przejechał się pierwszym samochodem, „Rakieta” Stephensona pomknęła po torach, a bracia Wright wzniesli się nad ziemię, nikt z nich wtedy nie myślał, że w 1994 roku Microprose połączy ich wynalazki w „Transport Tycoon”. W grze tej musisz bowiem stworzyć spójną, a przede wszystkim opłacalną sieć łączącą ze sobą miasta i zakłady przemysłowe, na którą składać się będą wszystkie wspomniane wyżej wynalazki.

Gdzie rządząmy

Na początek znajdujemy kilogram wazących opcji: liczba miast w państwie, liczba zakładów przemysłowych, połudowanie terenu, liczba konkurentów, których należy puścić w skarpetkach (mimo, iż nie jesteśmy prezydentem), czas, po którym konkurencja wchodzi do akcji, bystrość umysłu przeciwników, zdolności kredytowe, oprocentowanie kredytów, obecność wypadków i parę innych, też ważnych. Wszystko to można nastawić jednym ruchem myszy wybierając poziom trudności gry, ale żaden tycoon nie idzie na łatwiznę. Opcje główne uzupełnione są możliwością dostosowania tła zmagania do naszych wyobrażeń. Zmienia-



my więc nazwy miast (amerykańskie, europejskie, angielskie; wszystkie można także wprowadzić po rozpoczęciu gry odrębnie), kierunek ruchu (lewo- lub prawostronny), walutę, w jakiej odbywać się będą operacje finansowe.

Wykonawszy te męczące czynności przechodzimy do sedna, czyli do samej gry. Przeniesieni w środek wielkiego kryzysu lat międzywojennych, zakładamy

w tych trudnych czasach firmę przewoźną nadając jej nazwę i budując siedzibę, ograniczając się z początku do baraku otoczonego tandetnym drewnianym płotkiem. Od nas zależy, czy zmieni się ona w Empire State Building. Mamy na to 100 lat.

Czym rządząmy – tabor

Na początku nie ma tego za wiele. Trochę kasy pożyczonej z banku i łeb na karku. Jak wspomniałem mamy do dyspozycji cztery rodzaje transportu:

- drogowy – mieszczą się w tym pojęciu autobusy służące do przewozu ludzi po miastach i między miastami) oraz ciężarówki, rozwozące surowce i towary przemysłowe, mają to do siebie, iż są stosunkowo wolne i mają niewielką pojemność, ale za to są elastyczne, bowiem i przystanki, i samochodowe

stacje przeładunkowe zajmują niewiele miejsca i łatwo je budować; są ponadto dość tanie;

- kolejowy – pociągi składają się z lokomotywy i wagonów (wiem, wiem – truzm); jedna lokomotywa może pociągnąć do 10 wagonów; zaletą transportu kolejowego jest stosunkowo duża szybkość i ładowność, wadą zaś dość dużo miejsca potrzebnego na budowanie stacji; sporo kosztują także same lokomotywy;

- powietrzny – samoloty mają stosunkowo niewielką ładowność; są za to najszybsze;

- wodny – statki poruszają się zdecydowanie najwolniej, ale dysponują największą pakownością; kosztują niestety również sporo.

Ta krótka charakterystyka powinna być uzupełniona o garść dodatkowych uwag. Przede wszystkim każdy z pojazdów opisany jest

TRANSPORT





przez parametry użytkowe: rok konstrukcji, szybkość poruszania się, czas eksploatacji, koszt utrzymania, pojemność oraz niezawodność. W toku gry starsze modele stają się coraz mniej używane w eksploatacji, co daje mniejszą liczbę awarii, mniejszą liczbę przestojów, a co za tym idzie – więcej pieniędzy w kieszeni. Co jakiś czas pojawiają się jednak

widnie jako sprzęt używany dostaniemy za niego psi pieniądź, ale dla poważnego biznesmena każdy grosz się liczy.

Wybudowawszy już linię możemy podejrzeć każdy z obsługujących go środków transportu, przyrzeć się uprzednio wyznaczonej trasie, jego aktualnemu ładunkowi, liczbie awarii, kosztem, jakie ponieśliśmy na jego utrzymanie w tym i ubiegłym roku oraz zyskiem, które przyniósł w roku poprzednim i bieżącym.

Czym rządząmy – budowlę
Zadaniem samochodu czy pociągu nie będzie jeździć po trawie, przynajmniej w tej grze. Powinniśmy więc przed uruchomieniem pierwszej linii np. autobusowej wybudować warsztaty i postawić przystanki. Dopiero wtedy można zakupić autobus i wyznaczyć

Dodatkową dyscypliną jest dociągnięcie dróg i linii kolejowych, w tym wiaduktów, tuneli i mostów. Ostatnie z wymienionych konstrukcji są dość kosztowne. Ich długość wpływa na szybkość poruszania się korzystających z nich pojazdów.

W międzyczasie możemy równać lub podwyższać teren, równać z ziemią wykroty, przeszkadzające drzewa a nawet obiekty mieszkalne – czegoż się nie robi dla pieniędzy!

Jak rządząmy

Budując odcinek musisz pamiętać, iż jesteś oceniany. Głównie przez lokalne władze. Wpływ na wysokość oceny ma sprawność z jaką sprzątasz pasażerów przystanków, a towary ze stacji przeładunkowych. Ocenę znajdziesz najjeżdżając na nazwę miasta. Dowiesz się przy okazji jaką część pasażerów miasta przewozi, ile ma ono mieszkańców, ile przesyłek wysyłają jej mieszkańcy, czyli czy da się tu zrobić większy biznes.

Na przyrost pasażerów możemy wpływać na kilka sposobów: organizując kampanię reklamową, popularyzując firmę wzniesieniem monumentu, wnosząc bliźniac (sposób pośredni), bądź wykupując prawa do transportu na jeden rok. Wszystkie te sposoby są skuteczne, jeśli mamy konkurencję. Jeśli jesteśmy sami należy się zastanowić nad rozbudową sieci komunikacyjnej (czasem wyburzając budynki mieszkalne).

Co jakiś czas władze lokalne ogłaszają subsydiowanie jakiejś trasy, płacąc wielokrotność sumy, należącej się w rzeczywistości za przewóz. Subsidium przyznawane jest firmie, która jako pierwsza przewiezie towary lub ludzi na danej trasie. Zazwyczaj są to dość intratne kontrakty i należy na nie polować.

Powstają także nowe zakłady produkcyjne, inne zwiększają swoją produkcję, jeszcze inne bankrutują. Nad tym musimy czuwać.

Niezdrowa konkurencja

Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie konkurencja. Oto parę sposobów na jej eliminację:

1. Przede wszystkim należy budować stacje jak najbliższej źródła zaopatrzenia (przystanki w centrum miast).

2. Jeśli konkurencja już się gdzieś dostała, a zależy nam na jej usunięciu stamtąd, dysponujemy dwoma sposobami: droższy

połoga na pobudowaniu w poprzek linii kolejowej drogi (lub odwrotnie) co kwadrat i puszczenie na tę trasę sporej liczby pojazdów. Jak wiadomo tam gdzie jest duży ruch, zdarzają się wypadki – częste zniechęcają naszego konkurenta i sam zwinie linię. Drugim sposobem jest wybudowanie przez jego linię naszej, a później jej zwiniecie (w grze wybudowane tory czy droga są świętością – bardzo rzadko można je usunąć, jeśli należą do konkurencji – nigdy).

3. Ostatnim sposobem, stosowanym przy rozbudowanej sieci komunikacyjnej, jest wyblokowanie przeciwnika. Budując około tory uniemożliwiasz mu przekładanie nad nimi wiaduktów. Do blokowania nadaje się również warsztaty wnoszone tak, by wypadły na drodze budowanej linii przeciwnika.

Tycoon rządzą

Oceniając należy stwierdzić, iż należy ona do grupy najlepszych handlowek. W porównaniu do „RailRoad Tycoona”, którego wydaje się następcą, autorzy zrezygnowali z giełdy, co uprościło nieco zadanie, ale i tak wydaje się ono trudne na wyższych poziomach.

Nie ustrzeżono się kilku błędów. Przy ładnej grafice SVGA i trójwymiarowym świecie zapomniano o obracaniu mapy, przez co czasami musimy budować po

omacku. Poza tym budowa torów po skosie wyklucza przecięcie linii kolejowej przez choćby drogę, co wydaje się bez sensu. Ale cóż, nie można mieć wszystkiego.

Poza tym to naprawdę kawał dobrej handlowki opatrzonej jak należy kilkoma zestawieniami statystycznymi, wspaniałymi animacjami pojazdów (zwłaszcza dymiących kolejek), bogactwem opcji konfiguracyjnych i rozbudowanym helpem. Gra w którą trzeba zagrać już w styczniu w Polsce!

Sir Maszak

Producent: Microprose
Dystrybutor:
IFS Computer Group
Komputery, na których chodzi:
PC 386, 4 MB, zalecane 486



TYCOON

nowe modele. Charakteryzują się zazwyczaj wyższą ceną, większą pojemnością, większą szybkością, niższymi kosztami utrzymania i tragicznie niską niezawodnością. Po wypuszczeniu nowego modelu czegośkolwiek producent proponuje nam zazwyczaj wyłączność eksploatacji na rok w zamian za niewielką grafikę finansową.

To co przestaje nam być potrzebne możemy sprzedać. Oczy-

mu trasę zaznaczają wszystkie przystanki, gdzie ma się zatrzymać. Podobnie należy budować dworce, porty lotnicze i porty morskie (zegluga źródłowej) i warsztaty (np. tylko w warsztatach kolejowych można zmienić skład pociągu). Każde z przystanków, stacji itp. mają określony zasięg, z którego spływają do niego ludzie i towary.



Tower Assault



CIVILIAN LEVEL 2



ENGINEERING SECTOR 4



MAIN TOWER LEVEL 3



MILITARY SECTOR 3



COLONY GROUND SECTOR 4



ENGINEERING SECTOR 3



MAIN TOWER LEVEL 5



MILITARY SECTOR 4



COLONY GROUND SECTOR 3



MAIN TOWER LEVEL 2



MAIN TOWER LEVEL 6



OUTER COLONY SECTOR 5



CRASH LANDING SITE



MAIN TOWER LEVEL 7



MILITARY SECTOR 2



OUTDOOR SECTOR 2



ENGINEERING SECTOR 2



SCIENCE SECTOR 1

26

Oto gra będąca uwieńczeniem serii „alienbri-dów”. Wydawać by się mogło, że nic już nie da się stworzyć nowego w tym kierunku, a jednak udało się. Jeszcze więcej akcji, grafiki, ponura atmosfera, no i ten niepokój, co też tak skrzy-pi za zakrętem. Zaczniemy od wprowadzenia w aktualną sytuację.

Po odebraniu sygnału SOS z badawczej kolonii wojskowej, stacjonującej na planecie Azarin 2E, z olbrzymiej fregaty „Dre-



SCIENCE SECTOR 2



SCIENCE SECTOR 3



SCIENCE SECTOR 4



SECURITY ZONE 2



adnought Herona" wysłanych zostało 10 małych stateczków rozpoznawczych. Tylko jeden z nich dotarł na powierzchnię, przebijając się przez system ochrony. Przy lądowaniu, statek został uszkodzony, ale załoga nic się nie stało (przeżyłeś Ty i, jeżeli wybrałeś opcję gry „w dwóch graczy”, Twój towarzysz). Wokół statku rozciąga się pustynny krajobraz, którego spokój zakłócony jest strzelistymi pod niebem wieżami bazy. Zadanie jest proste: zorientuj się, co się dzieje (a dzieje się!) i zrób z tym coś (na przykład weź nogi za pas).

Dalej działamy jak w poprzednich „alienbridach”, tzn. niszczymy wszystko, co się rusza (uwaga na partnera – można go zranić!), zbieramy porzucane, użyteczne sprzęty, otwieramy drzwi, podłączamy się do systemu INTEX, skąd możemy otrzymać informacje o sytuacji w bazie, no i dobre rady, wszystko to składa się na naszą eksplorację. Na końcu czeka na nas ostateczny pojedynek i chwalebny odpoczynek. Aby ułatwić Wam trochę zadanie, publikujemy zbiór map poszczególnych poziomów.

EMILUS

Coś zawierają podatek VAT

C-64	49 000,- zł
AMIGA	99 000,- zł
IBM PC	185 000,- zł

TimSoft, ul. Kościuszkwowców 8
75-350 KOSZALIN ☎ (0-94) 43-35-82

TimSafe
COMPUTER SOFTWARE
prezentuje:

ortofix
Najlepsze narzędzie profilowania
złoty i srebrny

KLEMENS
Bardzo ciekawym
dla karmat gra
redukcja. Świetne grafiki,
muzyka i dźwięk na tle.

Historia
SERIA EDUKACYJNA
Dla dziewczyny i
chłopaka zdobył
i pierwszy klasa
szkoły. Atakował
statki.

CHEMIA
SERIA EDUKACYJNA
Dla dziewczyny i
chłopaka zdobył
i pierwszy klasa
szkoły. Atakował
statki.

Kosmos
PODOBIE
Dla dziewczyny i
chłopaka zdobył
i pierwszy klasa
szkoły. Atakował
statki.

GEOGRAFIA
SERIA EDUKACYJNA
Dla dziewczyny i
chłopaka zdobył
i pierwszy klasa
szkoły. Atakował
statki.

MAGIC
COINS
Dla dziewczyny i
chłopaka zdobył
i pierwszy klasa
szkoły. Atakował
statki.

Ciach
bach
Program edukacyjny dla
dzieci w wieku
przedszkolnym.
Puzzle, sylabki i
liczenie
wyrazów.

ortofix
Najlepsze narzędzie profilowania
złoty i srebrny

MASTER MIND
ZNAJA GRĘ LOGICZNA
Różniczne grafiki.
Ciekawa muzyka i
głęboki
mowy i dźwięk.

MIECZE
WALDORA
Przygodowa - przygodowa
gra dla
Archiego i
młodych bohaterów.

MAPIE
KRAJÓW
DEUTSCH TESTER
Ciekawa
w ruchu słów,
zestaw
i dźwięk w
głosu niemieckim.
Pierwsza klasa
szkoły.

ENGLISH
TESTER
Pracuje
w ruchu słów, zestaw
i dźwięk w
głosu angielskim.
Pierwsza klasa
szkoły.

Historia
SERIA EDUKACYJNA
Dla dziewczyny i
chłopaka zdobył
i pierwszy klasa
szkoły. Atakował
statki.

ortofix
Najlepsze narzędzie profilowania
złoty i srebrny

UWAGA!
Hurtownie i sklepy:
Posiadamy duży wybór
komputerowych programów
na C-64, AMIG, IBM,
ATARI XL/XE.
Zapewniamy bezpłatne,
kolejne materiały
reklamowe.
Przy stałej współpracy
udzielamy rabatów
bardzo korzystnych.
Programy dostarczamy
pocztą lub kurierem
terminie do 5 dni, na nasz
koszt.

UWAGA KOMPUTEROWCY
Przebadamy także sprzedaż
wystawę. Zamówienie
poczty przyleć na kart
karty pocztowej. Należy
podać swój adres,
tytuł zamawianych programów
i adres poczty.
Do każdego zamówienia
dołączamy koszty przesyłu.
Przy zamówieniach większych
niż jedna osoba udziela
nam 5% rabatu!
KARŁOGÓW NIE WYSYLAŁY
ogłoszenie obejmują
wszystkie wydawane przez
nas programy.

3 GAMES
Zestaw trzech komputerowych
programów: **LIKI PUZZLE**,
OLIV, **FAST BRAIN - SŁOWNO**,
to trzy programy do gry w logiczne
zadania.

THE VERY TOP SECRET CAPANY

Na podstawie gry Under a Killing Moon



W ukryciu mamy trochę więcej czasu. Jesteśmy w tym miejscu. Biegnijcie! Nie ma czasu, żeby wyjechać. Przejście kryje się pod "007 i 1/2"



LODERUNNER

LODERUNNER

SIERRA ON-LINE '94



PC WINDOWS

Dawno dawno temu, gdy świat wstrząsany był straszliwymi wojnami toczonymi przez 8-bitowych królów (Spectrums, Commodora i Ataria) byli sobie gierka "Loderunner". Miał czarnocień z lasem i do wypalenia gruntu biegł w niej sobie po różnych planszach zbierając drogiocennie świecące i unikając zbirających z obrzydliwym zwinem czytrzących na jego zyciu. Wielki dżin w nią grało.

Potem zaś nastąpił czas 16- i 32-bitowego dobrobytu, starzy królowie powymienili, a wraz z nimi zniknęła gierka. Mimo to wielu o niej pamiętało i czasami wzdychało z tęsknotą. Westchnienie to musiało usłyszeć ktoś w firmie Sierra i w ten sposób Loderunner odrodził się...

Odrodził się zresztą w wielkim stylu - jako gierka pod Windows. Jego wielkość polega zaś na tym, że jest dżiną zniżną nam grą przeznaczoną dla tego systemu, które ma wspaniałą grafikę i taką muzykę (ponieważ był "Outpost", assemblażem wydany przez Sierrę). Grywalność pozostała zaś taka, jaką mógł poszczycić jej jej przodek, a więc wspaniała.

Każdy gry jest prosta. Jako agent 01 spójnaczy został wysłany na odległą planetę, by po zbierac wstąpić się tam procjoza: złote czapki (?), wagoniki pełne złota (??) i dole blaszki (???). Każdy poziom zbudowany jest z szeregu platform połączonych drabinami. Cały problem polega na tym, że nasz agent wspinac się może jedynie po nich - wszystko zatem przeszkody beznowe są dlań nie do przetrwania. Drogi w dół pokonuje za to znacznie łatwiej. Wolny skrzówek terenu znajdujący się choć niegdy może wypolic swym polezonym laserem i wskoczyć w powstałą dziurę. Takie wywołanie służy do obrony przed meożnami planety, kwidocierzy ni czerwonymi postaciami. Są one dość głupie i pakują się w każdą czynioną przez nas wywołanie. Bieżą zagnie się już niepcowa rożnosc, która w szybkim tempie go zarosnie, choć, choć (no, oż, nadmierne rakoty, iż jest to bron obawcznami również możemy zostać "zarożniony").

Po zebraniu wszystkich świecdek na planszy pojawi się przejście do następnego poziomu. Można ono być także obecne przez cały czas,

lecz zakryte drzwiami - wtedy musimy znaleźć odpowiedni klucz i użyć go ZANIM zgrabimy cały złoto.

Czerwone stworki polujące na nas mają najwybitniej taką samą ochotę na kosztowności, co my - czasami zabierają jedną z "blaszek", by po pierwszym czasie zostawić ją w zupełnie innym miejscu planszy. Ponieważ kierują się one na nas (zapewne węchem), toteż mamy ograniczoną możliwość kierowania nimi. Wykorzystujemy to, aby nie dopuścić do zniszczenia złota w niedostępne dla nas rejony planszy.

Na wyższych poziomach czasami nas będą różnego rodzaju niespodzianki, tak przykro (jak bezon którego nie możemy wypalić, czy też kłój, po którym poruszamy się bezdziej wolno), jak też i miłe - paralizator i bomby. Bomby są niebezpieczne, jako że eksplodują z opóźnieniem i same się wzdłuż na oko-

gromią, chociaż zgrębnosc i refleksja są to także przydatne. Przed rozpoczęciem każdego poziomu musimy dokładnie opracować sposób jego ukończenia - bez tego do niczego nie dojdziemy.

Wszystkich poziomów jest 150, co piętnoście zmienia się ich ilość (jak łatwo policzyć podkładów jest dżiną, między innymi lodowy, indyjski, lewa i dżungla). Po ukończeniu każdej piętności możemy obejrzeć krótki film.

Jeżeli zmęczą nas już przynajmniej poziomy możemy zaprojektować sobie własny (i nawet cały ich zestaw połączony w grę). Służą do tego edytor jest bardzo wygodny, przypomina nieco programy graficzne.

Można także grać we dwóch na jednej planszy - obsługiwane są joysticki, klawiatura i myszka, tak więc nie sprawia to żadnych problemów.



plązają po wodując (reakcję tanoucho wia), lecz umiejętnie użyte po zwinają nas z ybkie uporano się z dużą liczbą czerwonych żarzą.

"Loderunner" wymaga od gracza różnego wysilenia szarych komórek. Jest on tak naprawdę grą to-

"Loderunner" wykorzystuje Windows, lecz w trakcie gry trudno to zauważyć, jako że prawie nie wykorzystują w nim standardowych elementów. Zamiast nich mamy desko-

nie narysowane przyciski i wskaźniki. W ogóle grafika w tej grze jest świetna. Wraz z muzyką tworzą klimat jakby wykopank. Muzyka jest zapisana w plikach MID. Możemy jej zatem słuchać także, gdy nie gramy w "Loderunnera".

Gra jest trudna, na szczęście jednak posiada wiele wbudowanych ułatwień, na czele Cheat Menu. Za-



29

cię posiadanych przez nas pułków i animowanych sekwenecji pozwala na przeskokowanie dowolnego poziomu, dodanie "zyci" i tym podobne. Wszystkie poziomy możemy też przejrzeć i zacząć grę od dowolnego.

Trzeba przyznać, że z przyjemnością przypomnieliśmy sobie stare czasy. Ciutobczy się teraz zobaczyć i inne dobre gry po face Milingu, czego wszystkim życząc.

Alex & Gawron

Wojdź w przedzwny świat, do miasta które nazywa się RAMRON. Nie znajdziesz go na żadnych mapach, gdyż nie należy do żadnego ze znanych, konwencjonalnych światów. Położone jest w świecie wewnętrznym, świecie znajdującym się za ekranem Twojego komputera, tam gdzie nie każdy może dotrzeć. RAMRON to miasto, które żyje i podlega ciągłym zmianom. Istnieje w Twoim komputerze i ożywa za każdym razem, kiedy go wyłączasz. Krójbroz miasta, to cała masa diaspary chimax, rozciągających się aż po horyzont. Każdy z budynków zamieszkały jest przez istoty odpowiadające za gry, które tam się znajdują. Pomiedzy budynkami, możemy dostrzec ulice, nazywane dosyć nie-co-ładnie: AI, Wciśnij Fire, Ul. Auto Fire, itp. Dumą RAMRON jest najwyższa wieża, zamieszkała przez najbardziej przewrotne i najszybsze istoty, których jedynym zadaniem jest obsługa najsłabszej gry, VITAL LIGHT. Wiele istnień zamieszkuje tę wieżę, ale ich tajemnicze znanie się tylko wybrancom. Teraz Ty masz możliwość wejść w ten świat i podjąć zadanie zagrania w „Vital Light”. Jeżeli



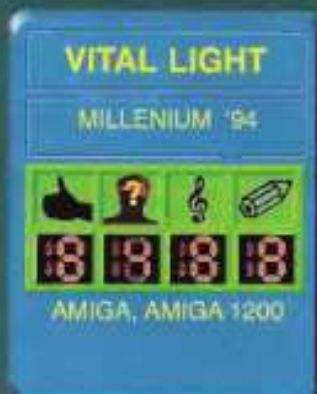
li wygrasz, dołączysz do tych nielicznych, którzy poznali sekrety wieży. W przeciwnym przypadku będziesz wrzucony do niechlubnej masy tych, co przegrali.

Oto wprowadzenie do fantastycznej gry „Vital Light”. Jest to rozrywka oparta na podobnej zasadzie co „Tetris”. Poruszamy urządzeniem (zależnie, że działkiem lasery-

rowym), które ma możliwość wysyłania światła w jednym z pięciu kolorów (czerwony, żółty, zielony, niebieski, szary). Na przeciw nam z góry spadają płyty w tych kolo-



rach. Naszym zadaniem jest niszczenie za pomocą światła lasera spadających pakietów płyt. Niszczymy je w momencie, gdy wszystkie płyty w pa-



kiecie będą miały ten sam kolor. Początek jest prosty, ale później pojawiają się różnego rodzaju przeszkadzaki, szybko spadające płyty i inne atrakcje.

Gra zrobiona w klimacie futurystycznym, zarówno pod kątem kolorystycznym jak i muzycznym, zachwyca dobrym pomysłem, przyzwrotnym wykonaniem i rozrywką, której gracze znajdą wiele. Nie bez powodu powiedziałem GRACZE, gdyż mamy możliwość gry w kilku graczy, bądź zmagających się między sobą (COMPETITION MODE), bądź współpracujących przeciw komputerowym istotom (VITAL MODE).

Z radością kończę opis do kolejnej dobrze zrobionej gry, z której z pewnością nie jedna osoba będzie zadowolona.

EMILUS

Oferujemy szeroką gamę gier komputerowych i programów użytkowych na dyskach CD

Sprzedaż detaliczna i hurtowa

future SYSTEMS

**FUTURE SYSTEMS
PTE LTD
SINGAPORE**

30

Biurowie
Handlowe
w Polsce

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



Nawiązujemy współpracę z operatywnymi dystrybutorami z terenu całej Polski

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

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

PRZYSZŁOŚĆ



JUŻ DZISIAJ



Marvin's Marvellous Adventure

Platformówki to bardzo popularny rodzaj gier. Pomimo że znajduje się ich wiele na rynku, nowe tytuły zawsze cieszą się powodzeniem. Jedną z takich gier jest właśnie „Marvin Marvellous Adventure”.

Pewien profesor poczynił pewne (genialne) odkrycie, i na jego podstawie zbudował maszynę, która miała mu przynieść sławę i (ogromne) pieniądze. Jak to zwykle bywa dowiedziała się o tym pewna podła kreatura (Dark-One). Dark-One (po naszym Ciemniaku) postanowił że cała sława, a przede wszystkim pieniądze, muszą przyspać jemu. W tym celu postanowił wykraść pewien układ z maszyny i zażądać od profesora, by ogłosił że to właśnie Ciemniak jest wielkim wynalazcą. Jak postanowił tak też i zrobił – zakradł się do laboratorium i wyciągnął bezcenny układ. Pech chciał, że właśnie zasitukał do drzwi Marvin, dostawca pizzy. Złoczyńca wpadł w panikę i uruchomił maszynę. Pozbawiona układu maszyna nie zadziałała tak jak trzeba i nagle wystrzelił odbijający się od wszystkiego promień, porwijąc

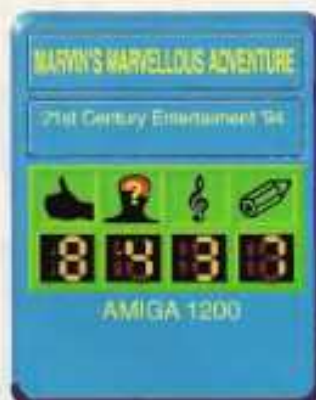
ze sobą profesora i Ciemniaka. Nie mogąc się doczekać dostawcy pizzy otworzył drzwi i właśnie wtedy promień uderzył w niego. Kiedy odzyskał przytomność znajdował się w dziwnym nieznanym mu świecie.

Zadaniem Marvina jest przejście przez 60 plansz, by dopaść Ciemniaka, który pozostawiał po drodze mnóstwo pułapek i porwał profesora. Gdy Marvin dotrze do profesora, będą mogli powrócić do normalnego świata.

Podróżując Marvin natknie się na wielu mieszkańców dziwnego świata. Większość z nich będzie nieprzyjazna. Na szczęście roznościel pizzy może się ich pozbyć skacząc im z głową. Ale nie wszyscy będą nieprzyjacieli, np. słonogi posłużą jako transport, a małe kałczyce ze skrzydełkami będą pracować jako ochrona. W trakcie podróży warto jest zbierać różne



dobra w postaci jabłek, księżyców, gwiazdek i słoneczek. Gdy zbierzemy ich odpowiednio dużo, zostaniemy nagrodzeni różnymi pomocami. Można też czasem znaleźć hełm pozwalający latać lub skrzynię, w której znajduje się albo mnóstwo gwiazdek księżyców i słoneczek, albo siekiery, mogące poranić Marvina. W każdej planszy znajdują się drzwi



umożliwiające przejście na kolejny etap, czasami jednak warto je ominąć i pójść dalej, bo w dalszej części planszy kryją się miejsca pełne wszelkiego dobra. Czasem można znaleźć (najczęściej w studziach) przejścia na planszę bonusową, na której będziemy mogli zbierać dodatkowe punkty. Od czasu do czasu na ekranie pojawiają się różne napisy. To profesor przekazuje nam różne informacje. Najważniejsze są jednak kody, dzięki którym nie będziemy musieli grać od początku.

„Marvin Marvellous Adventure” jest po prostu kolejną platformówką, ale jest w niej grze coś, co nie pozwala się od niej oderwać. Czy to wpadająca w ucho muzyka, czy to naprawdę pełna kolorów wesoła grafika, naprawdę nie wiem. To na razie idę przejść jeszcze parę plansz...

BADJOY

Lion King

Przywykliśmy już do tego, że popularne filmy służą jako tematy gier komputerowych. Co ciekawsze, zaczyna się też proces odwrotny („Super Mario Bros”, „Street Fighter”). Jednak rzadko kiedy się zdarza, aby gra pojawiła się niemal równocześnie z filmem, a tak jest w przypadku „Lion Kinga”. Nie ma się temu zresztą specjalnie co dziwić, bowiem niezwykle imponujące imperium fantazji i bajek Walta Disneya ma swoją odnogę także w królestwie gier – a nazywa się ona „Disney Software” i trudni się przenoszeniem na komputery filmów zrobionych przez wytwórnicy – tak było choćby z „Rocketeerem” czy „Piękną i Bestią”.

Zatem świeżo po powrocie z kina możemy zasiąść przed komputerem i samemu poprowadzić młodego lwa Simbę przez bardzo ładny, acz niekoniecznie miły świat,

Celem jest rozprawienie się ze Szaką – wujkiem naszego lwiajka, którego żądza władzy doprowadziła do bratobójstwa, i który nie jest zbyt ciekawą postacią – a w dodatku zjednoczył się z hienami, lądak!

Sama gra jest platformówką – Simbę widzimy z boku. Jego zadaniem jest przemieszczanie się cały czas w prawo (lub w górę). Tak więc na początku należy dotrzeć do hieny i ją pokonać (poczekaj aż się zmęczy skakaniem i wskocz na nią, manewr powtarzaj aż do skutku – z nasłoku wykańczasz też innych przeciwników). Potem mamy bonus level, w którym świniowały Pumba ma za zadanie łapać

rzucane przez borsuka Timona chrabąszcze. Dalej do akcji wkracza ponownie Simba i pojawia się element intelektualny: na drzewach wiszą małpy, przrzucające od jedna do drugiej naszego bohatera. Problem polega na tym, aby małpy odpowiednio skonfigurować, co czyni się rycząc z bliskiej odległości na wspomniane stworzenia. Ponadto czeka nas tu z biegiem na stusiu. Wreszcie ostatni etap to walka z hienami i samym wielkim bossem, zaś potem kwiaty, gratulacje, te rzeczy.

W ramach swych możliwych zachowań Simba potrafi skakać, ryczeć, zaś w ostatnim poziomie, już jako lew „całą paszczą”, także powalać przeciwników uderzeniem łapy.

Jak wspaniały był film, tak wspaniała jest gra. Urzekła muzyka – ma się rozumieć, taka jak



w oryginale. Doskonale są animacje, lwiajko zachowuje się naturalnie, potrafi np. uchwycić się krawędzi platformy, wisieć na niej

i w końcu podciągnąć, podobnie naturalnie wygląda skok, warowanie przy ziemi czy upadki z dużej wysokości, zaś najbardziej zabawniejsza jest możliwość uwieszenia się za ogon hipopotama. Do tego wszystkiego dochodzi przepiękna, pastelowa grafika statyczna, choć bliższe przyjrzenie się tu powoduje tęsknotę za większą niż 256 liczbą kolorów. Akcja jest dynamiczna, a cała gra – wcale nie łatwa. Słowem perełka. Grać nie umierać.

Alex & Gawron



KOSMOBIT



Żyćie kosmonauty wypóźnie jest potwornie ciężką, często niedocenianą pracą. A to musi pozierać próbki skalne, a to naprawić uszkodzenia w statku, powiedzieć, że to „Jeden krok dla niego, a dwa dla obcego”... no właśnie – przewodnim tematem wszystkich opowieści, nazwijmy je „fantazyjni” są obce istoty z innych pla-

net. „KOSMOBIT” nie jest wyjątkiem i dlatego wcielając się w dzielnego bohatera, musisz stawić czoła przerażającym pac-manom, kulom „indiano-dżonsowym” i bliżej nieznanym renderowanym pieskom-mutantom.

To brzmi może dziwnie, ale cała gra pełna jest zadziwiających rzeczy. Począwszy od bohatera, przypominającego mi (ja która postać czegoś mi nie przypomina?) czelwieczka z „Dyna-Blastera”, przez Obcych, kończąc na muzyczce, która albo rzuca na kolana, albo doprowadza do obłędu. No, ale my tu gadu, gadu, a muzyczka gra, tak więc do rzeczy. Główną zaletą gry, dzięki której można polecić ją

młodszym graczom jest humanitaryzm, a raczej „alienitaryzm”. Mianowicie, celem nie jest uśmiercanie, a nawet szkodenie biednym, bezbronny Obcym, ale omijanie ich. To może dziwne, ale jak już mówiłem... po prostu



potwory są odstraszać strażnikami jajek, które trzeba zbierać, aby skończyć poziom. Owszem są one mało rozwinięte, bo chodzą tymi samymi drożkami, a jak wiadomo – do tej samej Mekki się nie wchodzi drugi raz. Dla utrudnienia i tak już morderczej gry upływa czas, przedstawiony za pomocą czerwonego paska z lewej strony ekranu. Aby go zatrzymać



na laikaneście sekund, trzeba znaleźć gwiazdkę (też strzeżoną). W przemieszczaniu się pomagają platformy, windy i drabiny. Na te ostatnie walczyć można jedynie poprzez skok na ukoś, nigdy pionowy.

Bardzo pogodna gra z dobrą (renderowaną), choć mało kolorową grafiką, uciśnią muzyką i zadziwiającą grywalnością.

DAEMON

MAGICZNA KSIĘGA

Wwielkim skrócie – był sobie mag o imieniu Lankhor, który stworzył połączną Magiczną Księgę. Zawarł w niej swoją wiedzę, jaką zdobył przez całe życie. A wiedzę miał przeogromną, dlatego nie chciał jej zaprzepaścić. Jednak dla ochrony tej, w końcu bezbronnej, skarbicy mądrości napisał do niej wstęp, a zasady w nim zawarte poparł zaklęciami magicznymi. Przede wszystkim księga „działała” tylko wtedy, jeśli była kompletna, czytać można ją było tylko w dobrej wierze, użyć tylko w potrzebie, a na koniec – skorzystać z niej wolno jednej, tej samej osobie jeden, jedyny raz w roku. Po wieku latach, już po śmierci Lankhora i zniknięciu jego krainy Magiczna Księga przywędrowała w tajemniczy sposób do Szkocji, a przez nieumiejętne używanie dostala się w ręce profesora, który na zaproszenie arabskiego wezyra znalazł się gdzieś na Bliskim Wschodzie. I on zlekceważył zasady księgi, przez co przeszła ona na własność speleologa... itd., w rezultacie pozbawiono jej kilku kartek, a sprawcy ich wyrwania zniknęli w nieznanych okolicznościach, aż w końcu przez zupełny przypadek dotarła pod dach polskiego naukowca. Jego synem był zapalony Amigo-

wiec, Larek Mózdziałek (od mocno zniekształconego wyr. łoc. „oculorum mendacium” – miazg). Całymi dniami przesiadywał przed commodorowskim monitorem, stąd też musiał nosić okulary. Księgę raz przejrzał, ale nie zdając sobie sprawy z jej mocy odłożył ją na półkę obok „Amiga DOS”. Ale pewnego dnia dała o sobie znać.

Wstęp może przydługi, ale jakos trzeba zachęcić te flamy amigowców, żeby zagierczyli w „Magiczną Księgę”. A warto.

Tym właśnie okularkiem musisz przejść przez mordercze stare zamczysko w Szkocji, pałac wezyra, opuszczoną kopalnię w Południowej Afryce i piramidzie Cheopsa, aby odnaleźć brakujące kartki. Nie będzie to sprawa banalna, bo nie wystarczy siła yo-yo (Twoja broń) i mocne nogi do skoków przez platformy, ale również odrobina



pomyślniku. Trzeba zatem coś przywieść, znaleźć, połączyć itp.

Grę okrasza kolorowa, dokładna grafika, a muzyka i dźwięki stoją na poziomie, którego nie trzeba się wstyżać. Postać Larka (na którego imię ogłoszono konkurs, a tylko dzięki mojemu szaleniebu poznaliśmy miasto wydumane przez chory umysł DAEMONA) jest moim zdaniem wreszcie interesująca i z charakterem, a wszyscy strażnicy, potwory są zróżnicowane, podobnie jak plansze, które rzadko kiedy mają taki sam wygląd. Pewny kandydat na nominację do najlepszej gry platformowej tego roku.

DAEMON



Diamenty

Nie mam nic przeciwko wzorowaniu się na dobrych pomysłach innych, ale wydaje mi się, że powinniśmy przyświecać takiemu zachowaniu jakiegoś celem – np. innowacja gry, czy inne, ale jednak na tyle ważne, żeby posunąć się do zapożyczenia prawie wszystkich zasad programu.

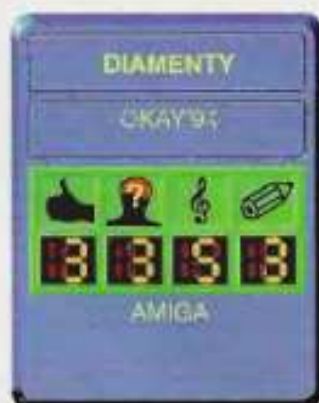
„DIAMENTY” to ni mniej ni więcej, tylko „BOULDER DASH” w innym opakowaniu, nie przypuszczam bowiem, że autorzy nie widzieli pierwotnego swojej gry.

Nie chodzi mi jednak o to, czy szanowni pomysłodawcy „DIAMENTÓW” zrobili tak czy inaczej, ale o to, że nie prześcignęli swojego protoplasty właściwie

w niczym, poza typem komputera. Wciąż jest to zbieranie diamentów przez nieustraszonego poszukiwacza przygód, który musi uważać na głązy, „robaki”, rozewającą się lawę i upływający nieubłagany czas.

Jedyną nową rzeczą, jaką zauważyłem, są bomby, którymi można roztrząsać mury. Chociaż, jak sięgnę dość głęboko w pamięć, to w którejś z kolejnych wersji „BOULDER DASHA” było i to. Cóż jeszcze mogę dodać? Później jest setka, po skończeniu każdego z nich otrzymujesz hasło do wpisania w głównym menu, aby powrócić na dalszą część gry.

być może bliżej



planszą, po nieszczęśliwym spadku napięcia, albo śmierci Twego bohatera.

Z całym szacunkiem dla zespołu, który przygotował tę grę, od wymyślenia bohatera, po końcowe zmiany w kodzie programu, chciałbym skromnie zauważyć, że nie tędy droga. Jeśli już robi się coś, na co inni będą wydawać pieniądze, warto zastanowić się nad mniej lub bardziej błyskotliwym, ale własnym pomysłem. Wiem, że po raz n-ty zrzędnę o bankalukach, ale naprawdę nie mogę wytrzymać widoku następnej gierki bez prawdziwego przemyślenia jej, o której oprócz tego, że jest, trudno cokolwiek napisać (zarówno złego jak i dobrego). Mam jednak głęboką nadzieję, że tak jak inne, debiutujące kiedyś na naszym rynku firmy, i „OKAY” jakoś sobie poradzi i już wkrótce zobaczymy na co ich naprawdę stać...

DAEMON



POLECA
GRY TELEWIZYJNE W PEŁNYM WYBORZE
PEGASUS
HUNTER
ACTION SET

SEGA 16bit
GRY RĘCZNE NA WYMIENIALNE CARTRIDGE
GAME BOY, GAME GEAR
ORAZ:

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

STOISKO

26

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

ZAPRASZAMY TAKŻE DO SKLEPU PRZY ULICY PAŃSKIEJ 57

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-księgowe, biurowe
- ☆ Akcesoria: filtry, myszy, dyskiety
- ☆ Komputery PC: zestawy, podzespoły i części

ZAPRASZAMY
POL-FWJ. 10-18 SOBOTA 10-14
Również spróbuj wyśmienitego
ZPH KOMMET
04-600 Warszawa
ul. Mydlarska 2
DWORZEC CENTRALNY
PAW. 9B, tel. 630-29-98

KONKURS!!!

MANHATTAN SOFTWARE

PRZEDSTAWIA **YF-22**
Wspaniałą atrakcyjną zrobioną w stylu „Swix”, ale przewyższającą ją pod wieloma względami, takim jak: grafika, animacja, dynamika, grywalność itp.

Każdego, komu uda się przyciąć gry i skompletować troje diamentów w przesłanej Amigę + monitor 100x50 + K11-20 140 kb PC-486 SX + MS 170 HD jak wybrał.
Zamówienia przesyłać bezpośrednio na adres:

MANHATTAN SOFT
SP-28
90-990 Łódź

Cena programu 18.000 zł + 100.000 zł koszty - płatne przy odbiorze. Program tylko na Amigę bezcennej rozdaje.

CD Projekt

Autorizowany dystrybutor American Laser Games

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

Najciekawsze **pecełowe**
kompakty
po najniższych cenach!

CD-ROM:
Gry, Użytki, Edukacja

Poniedziałek - Piątek
od 9 do 17
prowadzimy sprzedaż wyjątkową

Player 1

12



W reversi można było grać już na tak poczytych komputerach domowych jak Spectrum, Commodore, Atari czy Amstrad, nie mówiąc już o dziesiątkach, czy setkach wersji tej gry na PC-tu, Ami-gę. Dlatego bez szczególnych nadziei testowałem „REVERSI” firmy „OKAY” – co w końcu można jeszcze nowego wymyślić?

Niedługo po rozerwaniu chroniącej pudełko folii uzy-

Reversi

kałem odpowiedź na dręczące mnie pytanie. Można zrobić reversi w interfejsie! Rzeczywiście, ten tryb graficzny Amigi wykorzystywany jest coraz częściej, ze szkodą dla oczu graczy bez monitorów i z niewiele większym zyskiem dla ostrości obrazu. Mimo to jednak grać się da, tym bardziej że rozgrywkę umiła całkiem dobra muzyka. Kolejnym popularnym ostatnio elementem gier jest rendering. Nie jest to może nic specjalnego, bo planszę widzimy z góry, więc nie widać dobrze efektu trójwymiarowości, ale i tak wygląda to lepiej niż rysowane.

Zasady gry są niezmiennie od wielu lat – należy tak wal-

czyć z przeciwnikiem, aby Twoich, przypuśćmy białych pionów było więcej. Robi się to poprzez stawianie pionu w pośrednim sąsiedztwie z innymi Twoimi, tak, aby stojące czarne znajdowały się na drodze dwóch, a w niektórych kombinacjach większej ilości białych. Wtedy takie czarne zamieniają się na białe itd., aż któryś z graczy nie będzie mógł wykonać ruchu.

Taktyka ma tu miejsce najważniejsze, i to od pierwszego ruchu. Fundamentalną strategią jest walka na śmierć i życie o rogi planszy, których po wencie już nie można uderić. Na drugim miejscu są boki planszy, a na końcu jak naj-



bardziej intratne łowy na przeciwnie piony.

Dostępne są dwa poziomy trudności i gra na dwóch graczy. Trochę to mało jak na produkt lat 90-tych, przydałaby się funkcja cofania ostatniego ruchu, zmiana muzyki, edytor plansz, ale poza tym „REVERSI” prezentuje się całkiem przyzwoicie.

DAEMON

Układanka, łamigłówka, czyli gra logiczna, to słowa w pełni określające gry, w trakcie których jedyną poważnie zaabsorbowaną rzeczą jest nasz umysł, a dokładniej nasza inteligencja. Inteligencja jak niektórzy próbują ją definiować, to umiejętność wyboru, tak więc gra „SWAP!”, o której chcę napisać, jest grą „wyborną”, czy też „wybieralską”.

Przed nami, jako graczem, staje zadanie pokonania 20 układanek. Gra podzielona jest na cztery etapy, a każdy etap skła-

da się z pięciu układanek, o różnym wzorze i kolorze, muzyce i grafice. Każda układanka to problem. A problem należy rozwiązać ruszając głową, ale tak by wymyślić jak poprzestawiać poszczególne klocki układanki, aby wzór przez nas ułożony zgadzał się ze wzorem zadany. Niby proste, ale ile przy tym zabawy. Dodatkowym utrudnieniem jest nieubлагalnie upływający czas, który często stanowi problem nie do przejścia (przy pierwszych zmaganiach strasznie jest irytujące, gdy zos-

tał jeszcze jeden element do ułożenia, a tu traci i koniec czasu). Klocki przesuujemy w pionie lub w poziomie, wykorzystując jedno wolne miejsce. Przegrywamy, gdy skończy się nam czas. Po przegranej nie należy się zalamywać, gdyż możemy sobie na to pozwolić kilka razy, ponawiając próbę na tym samym poziomie, na którym nam się nie udało. Twórcy programu przewidzieli jeszcze jedno ułatwienie dla graczy – możliwość wpisywania kodów. Po każdym ukończonym etapie będziemy otrzymywać kod, który umożliwi nam w przyszłości rozpoczęcie gry od danego etapu, bez przymusu rozpoczynania od samego początku. I to już wszystkie zasady gry.



Estetycznie zrobiona grafika, może nie zachwyci, ale przyzwoicie wypełnia powierzchnię ekranu. Muzyka, napisana przez komputerowego wirtuoza „polskiej sceny”, pana Piotra Bendyka (XTD), może i „chwyt za uszy”, ale jest jej mało. Jeżeli miałbym ocenić grę ogólnie, to powiedziałbym o niej tyle: miła gra logiczna, taka jakie lubię, zrobiona na przeciętnie dobrym poziomie, można zagrać.

EMILUS

SWAP!



Magic Balls



W tworzeniu gier jedną z istotniejszych elementów jest oryginalny pomysł. "MAGIC BALLS" to właśnie przykład programu o zupełnie nowej koncepcji. Zadaniem do wykonania jest ułożenie w jak najkrótszym czasie poobranych losowo kul tak, aby uzyskać jednolitą czerwoną płaszczyznę.

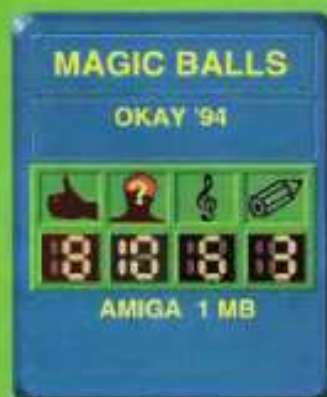
Zapewniam, że rozgrywka "wciąga" z wielu powodów. Pierwszy jest banalny - każda lamigłówka zajmuje na dłuższy czas dopóty, dopóki jest zróżnicowana pod względem trudności i oferuje coraz bardziej skomplikowane wyzwania. Po drugie oczywiście nowatorstwo gry zmusza do poznania jej

wszystkich zasad i ukrytych technik "walki". Po trzecie zaś za każdym razem plansza losowana jest w całkiem inny sposób, tak więc nie można przewidzieć rozłożenia kul, a gra staje się przez to bardziej wymagająca, zmuszając do myślenia, a nie zapisywania kodów. Po czwarte "MAGIC BALLS" wykorzystuje najlepsze wzory ze znanych już nam gier - jest tu trochę puzzli, kostki rubika, a ponadto znajomość zasad każdej z wymienionych gier pomaga w rozwiązaniu lamigłówek tej. Po piąte, ostatnie - daje ogromną satysfakcję, podobnie jak przy grze w szachy, czy w grze z przeciwnikiem, mimo

że tutaj nie ma "osobowego" konkurenta.

Przed rozpoczęciem gry istnieje możliwość: treningu dla rozgrzewki i przypomnienia starych sztuczek; ustawienia wymiarów planszy; zmiany kąta obrotu kul (o 180, 90, 45 i 22.5), który ma decydujące znaczenie dla poziomu trudności; wybrania stopnia pomieszania kul; dołączenia zegara i wpisania hasła.

Zasady gry są całkiem proste - należy obracać cały rząd bądź kolumnę kul o jednakowy kąt. Kierunek obrotu określa się po przesunięciu myszą w daną stronę. Rada, jakiej mogę użyć to dobre przyjrzenie się planszy, zanim naciśniesz klawisz "START" rozpoczynający dany poziom, bo czasami można utrudnić sobie niesamowicie układ kul przez zły początek



rozgrywkę. Istnieje co prawda funkcja cofania swoich posunięć, aż do pierwszego, ale czas nie zostaje wstrzymany.

Jedyną wadą rzucającą się w oczy, której nie wypada mi przemilczeć jest fakt, iż mimo moich usilnych prób - wbrew instrukcji - nie ma w rzeczywistości możliwości wybrania obrotu kul o 45 i 22.5 stopnia. Przykro mi to stwierdzić, ale to rażące niedopatrzenie ze strony autorów gry, pomimo bezwzględnie interesującego pomysłu i dobrego wykonaniu programu.

DAEMON

Midnight Puzzle

Przy okazji konkursu na najlepszą grę roku wpadło nam w ręce trochę nowych polskich gier przysłanych przez ich wydawców i producentów. Z oczywistych względów nie wszystkie mogły zostać finalistami konkursu, co nie znaczy, że nie są one warte opisanie na naszych łamach.

Jedną z nich jest "Midnight Puzzle", taka klasyczna układanka pod Windows. Wybieramy sobie interesujący nas obrazek, program dzieli go na kawałki i rozsypuje je bezładnie po stole, teraz pozostaje nam już tylko wziąć się za układanie. Widzimy w danej chwili tylko część stołu, jednak można włączyć podgląd całości. Gra nie jest zbyt skomplikowana, tak od strony gracza (który wprowadzić musi się zdrowo namachać myszą zanim skończy grę), jak i od strony programistów (dla zgranego zespołu taki program to góra kilkadziesiąt godzin pracy). Brak komplikacji nie oznacza jednak w tym przypadku słabej gry - co to, to nie. "Midnight Puzzle" wprowadzie na pewno nie zrobi takiej kasy i furory jak "DOM", jednak jest to jedna z tych gier, które warto mieć na dysku - choćby po to, by nie zanudzić się na śmierć czekając na wydruk lub

informację, bez której nie sposób dalej ruszyć z pełną robotą do wykonania.

Do naszej dyspozycji jest w standardowej wersji gry 12 obrazków, pokrojonych na różne (z góry ustalone) liczby kawałków (od 100 do 400 - w zestawie który dostaliśmy nie ma najprostszymi obrazków z 64 części). Według informacji znajdującej się w instrukcji, istnieją już w tej chwili dodatkowe zestawy obrazków, które można zakupić za niewielką (bliżej niesprecyzowaną) opłatą. Niestety (dla graczy) nie ma możliwości bezpośredniego dołączenia własnych obrazków do zestawu - można to zrobić korzystając z usług Midnight Projectu.

Całość robi bardzo dobre wrażenie - działa bez żadnych zakłóceń, dokładnie tak jak należy się tego spodziewać po dobrze zrobionym programie, instaluje się równie bezboleśnie. Grałem na kilku komputerach, na żadnym nie było problemów. Poza jednym - nie udało mi się uruchomić od-

grywania muzyki. Efekty dźwiękowe działają bez zarzutu ale muzyka ma jakieś skrzywienie - na komputerze z prawidłowo zainstalowanym GUS MAX-em i prawidłowo działającym MIDI "Midnight Puzzle" nie odegrał żadnej melodii, co więcej, próba włączenia muzyki skończyła się powrotem do Windows. Wprawdzie po zainstalowaniu na dysku można znaleźć plik z opisem sposobu konfigurowania kart muzycznych (nie wymieniony nigdzie w dokumentacji), jednak jest on bardzo lakoniczny i niespecjalnie pomaga w sytuacji podbramkowej. Ten element warto by trochę poprawić. Co nieco można by też poprawić interfejs użytkownika, a zwłaszcza sposób poruszania się po całym stole - wkurzający, gdy trzeba się przemieszczać z jednego jego rogu na drugi.

I to by było na tyle. Mimo kilku niewielkich braków grę polecam



miłośnikom układanki - choć nie zastąpi prawdziwego puzzla z tektury, warto ją mieć lub przynajmniej obejrzeć.

Naczelny

35



Alien Carnage

Znacie? Znamy! No to posłuchajcie:

Jest rok 2030. Na Ziemi panuje powszechna szczęśliwość i wszystko zmierza (niestety) ku lepszemu. Oczywiście cała koncepcja bierze w łeb w efekcie pojawienia się strasznych i bezwzględnych Obcych, którzy zamieniają ludzi w zombie i, jak to zwykle w takich bajkach bywa, dają do przejęcia kontroli nad światem. Jak się łatwo domyślić, próby załagodzenia konfliktu atakami frontalnymi skończyły się fiaskiem i ludzkość pozostała już tylko jedna nadzieja: przerośnięty agent Harry, w którego postać oczywiście się wcieliamy.

W zależności od misji Harry jest teleportowany w rozmaite miejsca, wymagające oczyszczenia (co wreszcie doprowadzi go do samej bazy Obcych). Jego celem jest odnalezienie wszystkich jeszcze nor-

malnych ludzi (widąc ich na radarze), a następnie dotarcie do windy i przejazd na kolejny, wyższy poziom. W zadaniu przeszkadzają mu rozmaite okropieństwa, które należy bezwzględnie legić, nie zważając na fakt, że to nieszczęśliwi, zmutowani ludzie. W owym zbrojnym dziele naszemu bohaterowi pomagają różne urządzenia, jak to: miotacz płomieni - jego amunicja to jednocześnie paliwo do plecaka odrzutowego. Jak się skończy, zaczyna być nieprzyjemnie, więc nie radzimy używać; granaty termiczne - ulubiona broń Alexa; karabiny fotonowe - pociski przelatują przez wroga, więc mogą razić jednocześnie kilka celów; omega i bomby atomowe - likwidują wszystkich widocznych wrogów oraz pociski samonaprowadzające -

bardzo skuteczna i potrzebna broń. Wszystkie te cudowności można nabyć w stojących tu i ówdzie automatach, pieniądze wypadają z rozwalonych wrogów. Trzeba też wspomnieć o takich niespodziankach, jak holograficzne atrapy ścian (da się przez nie przejść), słabsze ściany (można sobie przestrelać drogę) czy wreszcie dyskietki zawierające pomocne podpowiedzi od dowodzącej akcji Diary.

Gra jest genialną strzelanką z tych najklasyczniejszych, z ładną grafiką

ALIEN CARNAGE

APOGEE SOFTWARE '94



18 18 18 18

PC

i niezłą muzyką. Misji jest 4, z czego jedna jako shareware. Tak naprawdę powstała w 1993 roku (opisaliśmy ją już wtedy, ale Emilia nie dopatrywał, Alex zapomniał, Gawrona nie było itd., a tekst nie poszedł do druku), ale ostatnio Apogee wydało nową wersję (nie wiele się różniącą) pod zmienioną nazwą: "Alien Carnage" zamiast "Halloween Harry", więc mamy wygodny pretekst by ją wszystkim polecić.

Alex & Gawron

Nascar Racing



Kilka numerów temu pisaliśmy o grze "Indycar Racing" - najwspanialszym i najlepszym symulatorze jazdy samochodem, wyścigowym w dodatku. Firma "Papyrus" poszła za ciosem, i pozwała nam się cieszyć swą nową produkcją: "Nascar Racingiem", grą opartą na dokładnie tym samym engine (czyli nowa szata graficzna, ale "szkielet" programu stary), co wspomniany "Indy".

Zacznijmy od teorii. "Nascar" jest dość popularną w USA formułą

rozgrywania wyścigów. Całość ma najczęściej miejsce na torach owalnych, startujące samochody mają zamknięte nadwozia i wyglądają normalnie niż bolidy F1. Wszystko to nie zmienia jednak faktu, iż przeciętna prędkość jazdy wynosi powyżej 200 km/h, a cała konkurencja jest mocno widowiskowa (można oglądać na "Eurosportie").

W taki oto wyścig przynosi nas Papyrus. Tradycyjne możliwości konfiguracji samochodu rzucają na kolana, wyliczając tym razem nie będziemy, ale ustawić można wszystko, od ciśnienia powietrza w oponach, poprzez przełożenia skrzyni biegów czy kilka wskaźników determinujących zachowanie podwozia, na pochyleniu spojlerów skończywszy.

Podobnie duży realizm czeka nas w samym wyścigu. Obejmuje on zarówno przepisy (jedziemy kolejno: przejazd testowy, oficjalny trening, rozgrzewkę i wreszcie wyścig; obowiązują rozmaite sygnały przekazywane pojazdem na torze), jak i samo zachowanie maszyny. Tak więc można "wozić się" w czymś śladzie aerodynamicznym (inaczej mówiąc jeżdżąc blisko za nim), rozgrzanie opon wpływa na przyrzepność do samochodu, podobnie jak np.

ilość pozostałego paliwa (wszak to obciążenie samochodu) czy oczywiście pogoda.

Wszystko to składa się na niezwykle wartościową edukacyjną (chodzi oczywiście o edukację grową) "Nascara" ("Indyego" też). Dopiero tak realistyczna gra pokazuje, jak niezwykle ważne jest ustawienie samochodu w garażu - wyścig można przegrać jeszcze przed wyjechaniem na tor, jeśli ustawisz np. zbyt miłą amortyzację mocno obciążonego kota, to będziesz cały czas wyrzucany z zakrętów. Dopiero ta gra pokazuje, że wchodzenie w zakręt jest sztuką - trzeba wiedzieć z jaką prędkością, kiedy przestać hamować, kiedy rozprostować koła. Dopiero ta gra pokazuje, że w rzeczywistości przeciwnicy są tak samo szybcy i "danie w rure" na prostej nie przynosi pierwszego miejsca.

NASCAR RACING

PAPYRUS '94



18 18 18 18

PC 386 4 MB RAM

SVGA

Trudno, żeby "Nascar" był złą grą skoro ma tak wiele ze swojej poprzedniczki. Polecamy go, spostrzegając, że mamy już 2. prawdziwy symulator jazdy samochodem.

Alex & Gawron

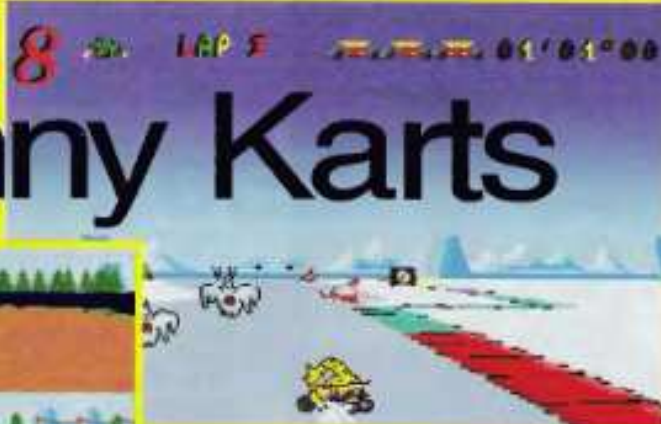


Skunny Karts



Skunksa Skunny'ego już znacie – był tytułowym bohaterem gry „Skunny in the Wild West”, którą opisaliśmy dwa numery temu. Tym razem pojawia się, firmując swoim nazwiskiem grę „Skunny Karts” – wyścigi gokartów.

No właśnie – jeśli spojrzycie na obrazki poniżej, oraz ilustracje do tego tekstu, dostrzeżecie zasadnicze podobieństwa. Inaczej mówiąc, dwie poważne firmy (Copsysoft nie jest potentatem, ale parę gier zrobił) wypuściły gry identyczne – nie tylko jeśli chodzi o wykonanie, ale także klimat i niemalże wszystkie pomysły. Co



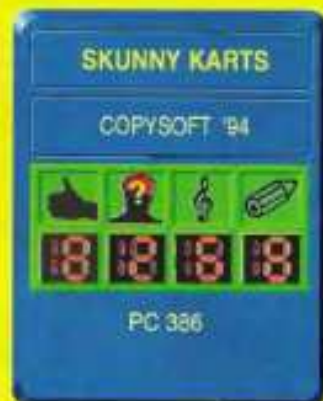
z tego wynika, trudno wyznać, jak znamy życie, to w Stanach trwa

już proces, my jednak przyjrzyjmy się „Skunny Kartsom”. Opcji tym razem jest mniej. Nie można grać na 2 komputery, nie ma strzelania do kaczek, choć w zamian mamy dyscyplinę jeszcze bardziej widowiskową – pojedynki na torze dla 2 osób na śmięć i życie.

Więcej jest torów, około 80 – przy 60 „Wacky Wheels”. Podobnie z zawodnikami (znowu zwierzątkami) – można oczywiście pojechać także jako sam Skunny, mimo to jednak te zwierzątka nie są tak miłe jak w „Wacky” i to ma **ZASADNICZE ZNACZENIE** (Dlaczego? Dlatego! Zwierzątka mają być miłe i tyle).

Wyścig wygląda identycznie jak w „Wacky Wheels”, nie ma niestety skrótu na ręcznym – z jednej strony to gorzej, z drugiej strony jazda staje się rozsądniejsza, przed ostrzejszymi zakrętami należy zwolnić, aby się w nich zmieścić.

Inny jest także repertuar przedmiotów ofensywnych, które można znaleźć na torze. Niestety nie ma jeży, w zamian można znaleźć przepiękną broń, jaką są rakietki samonaprowadzające (wydejesz polecenie odpalenia, na ekranie pojawia się celownik, wprowadź w niego przeciwnika i po robocie). Reszta zabawek ma raczej charakter magiczny – powiększają, zmniejszają, manipulują czasoprzes-



trzenią itd. Z rzeczy zabawnych, podobnie jak w „WW”, gdy wjedziesz do wody, pojawia się peryskop, można też ugrzezać w wykopach bądź przeręblach.

Ta gra, poddana całościowej ocenie wypadła gorzej, niż „WW”. Co prawda samo wykonanie wyścigu jest identyczne, zaś torów i zawodników jest więcej, ale na tym się przewagi kończą – oprawa graficzna i muzyczna są generalnie gorsze, całość jest mniej dopracowana i zabawna. (Nie żebyśmy narzekali – gra się też miło). Co nie zmienia faktu, iż i tak dobrze się ubawiliśmy widząc dwie niemalże identyczne gry.

Alex & Gawron

Wacky Wheels

Nasze zdanie o Apogee Software znaleźć nie od dziś – na tej firmie zawsze można polegać, a zrecenzionowo-strzelankowy profil wszystkich produkcji przypada do gustu wielu graczom znudzonym nadmiernym intelektualizmem. Kolejnym przykładem na potwierdzenie tej tezy jest gra „Wacky Wheels” – szalony wyścig gokartów.

Oczywiście, jak to w przywołanych produkcjach bywa, możemy sobie grę skonfigurować, poczytać przydatne informacje oraz wybrać, jak właściwie chcemy grać, a możliwość jest sporo: klasyczny wyścig jednoosobowy, wyścig 2 osób na jednym komputerze, polowanie na kaczki (jeździsz i strzelasz do kaczek, masz ich ubić jak najwięcej w ciągu 2 minut) też dla 1 lub 2 graczy oraz gra na 2 komputery (po kablu lub przez modem). Jeśli zdecydowałeś się na klasyczny wyścig, wybierasz jeszcze w jakich zawodach będziesz jeździł oraz w jaką postać się wcielił – a do wyboru jest kilka zwierzątek, zresztą bardzo sympatycznych (naszym uki-



bieńcem jest rekin). Sam wyścig pokazany jest w dekawy, nowatorski sposób. Otóż przebieg akcji widzisz od tyłu, z góry, w tym jeszcze nie ma nic nowego, ale najlepsze jest to, że samochód może dowolnie skręcać, nawet o 180 stopni – przy czym całą grafikę jest diabelnie szybka. Wyścig odbywa się na torze zamkniętym, liczba okrążeń jest do wyboru, zaś aby przejechać dalej należy znaleźć się w pierwszej trójce. Trasa jest kręta, stąd też istnieje możliwość wykonywania skrętów na zaciągniętym hamulcu ręcznym – stosowanie tego manewru jest niezbędne do zwycięstwa, ale trudne – można wyśladować na bandzie.



Kolejnymi przeszkodami są piasek i woda – powodują one wyhamowanie pojazdu (w wodzie samochód znika i zostaje z niego tylko peryskop). Ponadto na torze znajdują się przyjemniejsze niespodzianki, jak odskocznie czy strefy przyspieszające.

Jednak umiejętność jazdy to tylko połowa sukcesu. Drugą połową jest umiejętność walki. Zwierzątka, coż, eksterminują się, a to przy pomocy jeży. Aby ułuc przeciwnika, należy takiego jeża zebrać (ja stoję tu i ówdzie na torze, całe stada jeży jeże czytające gazety, jeże z jabłkami, jeże na deskach klozetowych... – i co Wy na to,



Naczelnicy) a następnie wystrzelisz we wroga, który trafiony na chwilę wypadnie z akcji. Ponadto w arsenale znajdziesz: pudełko zapalek – strzela na raz w 3 kierunkach; bombę – załatwia wroga na dobre, oraz bańki z olejem, które rozlane powodują poślizg.

Gra jest zabawna – np. gdy wjedziesz na trzcinę, zostajesz z dużą siłą wystrzelony w ekran i oglądasz efekt jego rzekomego pęknięcia. Muzyka jest przyzwyczajona, zaś technologia graficzna, jak powiedzieliśmy, nowatorska i ładna, choć niespecjalnie skomplikowana. Tak więc koniecznie należy zagrać – sporo ubawu i dynamika – to naprawdę coś.

Alex & Gawron



Okrety

- Klimczewski!!! Co tam chowasz?!!

- Nic, panie profesorze...

- Łżesz!!! Wyjmij to spod ławki i nie rób ze mnie idioty... kim są twoi rodzice?

- No, matka jest ministrem, a ojciec wyjechał do Stanów i jest senatorem...

- To nie dziwne, że takie chamstwo zionie ci z oczu - nie mieli cię czasu wychować, tylko za mamoną ciągną... Ale nie zagaduj mnie tutaj, tylko dawaj ten

świstek... No, no, widzę że nieźle mu czteromasztowca ubiełeś... He, he, szukałeś jednomasztowca... no prawie znalazłeś, je bym dał H3... ale i tak nieźle dokopałeś... tylko dlaczego na geografii... i dlaczego na mapie na podstawie współrzędnych nie potrafisz znaleźć Atlantydy?!!! Ach, ta dzisiejsza młodzież...

No właśnie, gra w szalki nie zestarzała się i jeszcze w dobie komputerów, techniki wideo, wirtual reality itd. często się w nią

pogrywa. Przez tyle lat jej nowych zasad i odmian, „szków wachoclich” i „pruszkowskich” powstało mnóstwo, aż wreszcie zrobiono udaną symulację tej zabawy na Amigę.

Mamy więc pięć poziomów trudności, klasyczną, bądź dużą (18 x 18 kratek) planszę, grę z komputerem lub człowiekiem, wybór muzyki i efektów specjalnych. Najciekawszą z opcji w „OKRĘTACH” jest oczywiście zmiana poziomów trudności - z tego powodu, iż najwyższe z nich nie są możliwe do zastosowania w typowej grze na kartkach papieru. Mianowicie na poziomie IV krzyżyk oznaczający trafienie pojawia się tylko na chwilę, po której znika, tak więc jesteś zmuszony do wyłączenia swoich zdolności pamięciowych. Ponadto, nie można również zobaczyć raportu o zniszczeniach, a w momencie zatopienia okrętu, nie otrzymujesz informacji



o tym fakcie. Poziom V różni się tym, że nie widać strzałów chybiłonych.

Nie powiem, że szczególnie ubawiłem się grając w „OKRĘTY” i woję jednak tradycyjną, „papierową” wersję tej zabawy z pełną możliwością wysublimowanych „kantów”, irytujących pomyłek przy zapisywaniu na kartce i innych nie możliwych do przeniesienia na komputer może mało ważnych, acz wybitnie rozrywkowych elementów. Jednak każdemu, kto nie ma partnera do tej starej, słynnej gry, polecam „OKRĘTY”, na razie tylko na Amigę.

DAEMON

International Soccer

Z wielkim drżeniem ręk otwierałem pudełko z „INTERNATIONAL SOCCER”, gdyż nie wiedziałem czego mam się spodziewać - sceny na okładce były tak miniaturkowe, że było widać jedynie zieloną murawę... Po chwili jednak zapomniałem o niepokoju i zagłębiłem się w możliwości tej gry.

W głównym menu do wyboru mamy mecz towarzyski, utworzenie własnej drużyny lub zmianę istniejących zespołów, grę w dwóch, zmianę opcji wpływających na grę lub puchar.

Już na początku niezbyt miła niespodzianka - drużyny, wbrew tytułowi gry nie są wcale międzynarodowe, a raczej angielskie. I tu następuje „skucha” - tylko nazwy zespołów są prawdziwe - nazwiska zawodników i trenerów są może i interesujące, ale na pewno nie realne. Do tego dodano kilka fikcyjnych zespołów, które jednak są dla mnie bardziej fair w stosunku do graczy, bo od początku do końca są zmyślone.

W dodatkowych opcjach zmienia się nawierzchnia boiska, czas gry, ponadto wybiera podgląd boiska, dogrywki, zapis na dysku zmian w drużynach, kartki za przewinienia.



Po wybraniu meczu (towarzyskiego lub pucharowego) przechodzimy do ustawienia drużyny. Poza typowymi możliwościami zaznaczę tylko obecność charakterystyk piłkarzy wyrażonych cyfrą tj. „kierowanie”, „glówkowanie”, podępanie piłek, prędkość biegu, siła strzału. W czasie gry doświadczymy czegoś, o czym czytałem wcześniej w instrukcji, a w co nie chciało mi się wierzyc. Mianowicie, jeśli zawodnik w posiadaniu piłki ma „0” w charakterystyce określającej podępanie, to nie potrafi

w ogóle (!) podępać piłki. Niewiele ma to wspólnego z rzeczywistością, a o to chodzi w symulatorach futbolu.

Mecz rozgrywa się w zwykły, szablonowy sposób, bez żadnych nowych elementów. Po strzeleniu gola piłkarze skaczą w zabawnym



sposób, co jest jedynym optymistycznym akcentem we wszystkich rozgrywkach.

Gra, którą z chęcią nazwałbym „INTERNATIONAL SUCKER” ma rzekomo „wszystkich konkurentów zostawić w ogniu”. Wydeje mi się, że to tylko krzykliwe hasło reklamowe, bo trudno mi uwierzyć w to, że „GOAL”, „SENSIBLE SOCCER”, „KICK OFF III”, „MANCHESTER UTD. EUROPE” i wiele, wiele innych mogło pod jakimkolwiek względem ustąpić (prócz ceny) temu niezłomemu, ale zdecydowanie zbyt „napuszczonemu” symulatorowi piłki nożnej.

DAEMON



Agent UOP



tajna, więc oficjalnie władze nic o niej nie wiedzą, dowody potrzebne Ci, by umotywić swą akcję przed władzami.

W budynku bandy spotkasz się z wieloma jej członkami, którzy bynajmniej nie pałają do Ciebie braterską miłością, podobnie zresztą jak wszędobylskie roboty dybiące na Twe życie. Poruszając się po budynku musisz także zbierać karty magnetyczne, którymi otworzysz pozamykane przejścia. Nie zapomnij też, że możesz korzystać z wind. Acha, lepiej używaj swojego pistoletu rozsądnie, bo mimo rozrzuconych tu i ówdzie nabożów, amunicja może się jednak skończyć.

Tym razem wcielisz się w rolę tajnego agenta. Ostatnio nie miałeś zbyt wiele zajęć, ale właśnie otrzymałeś zadanie. Szefowie Urzędu Ochrony Państwa uważają, że właśnie Ty nadajesz się najlepiej do pewnej specjalnej misji. Otóż w okolicy rozpanoszył się okrutny gang terroryzujący wszystkich mieszkańców. Policja jest bezradna, bo bez dowodów nie może działać, dlatego właśnie Ty musisz coś z tym zrobić.

Będziesz musiał udać się do głównej kwatery wroga i zaprowadzić tam porządek, czyli mówiąc wprost uaktywnić kilka ładunków wybuchowych i zdążyć zwać przed wybuchem. Po drodze musisz też pozbiierać dowody (w postaci papierów) obciążające gang. Akcja jest

Nie zapomnij, że wyjście znajduje się w lewym górnym rogu labiryntu korytarzy, ukryte za wentylatorem. Tam spotkamy się po wykonaniu zadania...

Agent UOP to gra całkowicie polska. Wykonana została całkiem przyzwoicie, aczkolwiek ani grafika, ani muzyka nie są

żadną rewelacją. Pomysł wprowadzie oklepany, ale duży budynek wymagający penetracji czyni grę atrakcyjną dla wszystkich lubiących labiryntówki.

BADJOY



BIAŁYSTOK 15-370, ul. Derna 102.
tel. (085) 268-92

BYDGOSZCZ 65-065, ul. Karłowicza 25
tel. (052) 41-72-67

GDANSK 80-306, ul. Główna 481
tel. (058) 52-60-11 w. 285, 286

KATOWICE 40-159, ul. Jankowska 9A
tel. (032) 55-20-62, 59-51-71

KIELCE 25-026, ul. Leona 1
tel. (041) 42-972

KRAKÓW 30-017, ul. Pielichowska 56
tel. (012) 34-30-17, 35-11-22 w. 254, 255

LUBLIN 20-230, ul. Wycłowska 5
tel. (081) 43-309

OLSZTYN 10-557, ul. Mroczkowska 10A
tel. (086) 27-31-66

POZNAŃ 61-035, ul. Murwa 33A
tel. (061) 23-09-62

ŁÓDŹ 90-137, ul. Uniwersytecka 2/4
tel. (042) 70-61-60

SZCZECIN 30-300, ul. Koropnickiej 25
tel. (091) 718-55

WROCLAW 50-260, ul. Jedn. Narod. 43/45A
tel. (071) 21-01-94

BAZA - Sklep Ks. J. POPIELUSZKI 19/21, 01-595 WARSZAWA, TEL. 33-90-30

- ✓ Komputery HP Vectra, BAZA z MS-DOS 5.2
- ✓ Notebooki Texas Instruments
- ✓ Drukarki STAR, HP, Texas Instruments, Canon, SEIKOSHA
- ✓ Monitory (14", 15", 17", 19", Ni, LR): SANTRON, VORTEC, ADI
- ✓ Skanery ręczne i stołowe (HP ScanJet)
- ✓ Plectory Roland, HP; Digitizery
- ✓ Akcesoria: HDD, FDD, koprocessory, płyty, karty, obudowy, et. sieciowe, UPSy, itp.
- ✓ Instalacje sieciowe NOVELL i UNIX
- ✓ Oprogramowanie wspomagające prowadzenie firmy: księgowość, kadry, płace, itp.
- ✓ Oprogramowanie firm: Borland, Microsoft, SCD, Symantec, Novell, WordPerfect
- ✓ Pakiety graficzne, DTP

TEXAS INSTRUMENTS
STAR
HP HEWLETT PACKARD
SANTRON
Panasonic

BAZA Sp. z o.o. POWSIŃSKA 22A, 02-920 WARSZAWA, TEL. (02) 642-19-14, TEL./FAX (02) 642-07-16

Nocturno

Nocturno" wydany został przez firmę L.K. AVALON. Jest to gra logiczna, w której zadaniem jest prze-

chodzenie kuleczką po poustawianych na planszy pomostach. Aby skończyć poziom trzeba dojść do pola zakończonego napisem END.



-  stąd zaczynasz...
-  po prostu zwykły klocek...
-  w miejscach wskaźwanych przez strzałki pojawiają się klocki...
-  w miejscach wskaźwanych przez strzałki znikają klocki (jeśli oczywiście jakiegoś były)...
-  po wskoczeniu zstąniesz wyszczelony w kierunku jaki pokazują strzałka...
-  tu kończysz planszę...

Jednak to nie wszystko. Po drodze musisz sprawić, by wszystkie klocki z planszy zniknęły. Jak to zrobić? Nic prostszego. Każdy klocek znika po zeskoczeniu z niego. Gra byłaby bardzo prosta, gdyby nie to, że oprócz zwykłych klocków zdarzają się specjalne – zeskoczenie z nich powoduje różne niespodzianki w stylu przerażenia piłki, pojawienia się bąków zniknięcia klocków sąsiadujących i tym podobne. Objaśnienia, co dają poszczególne klocki możesz znaleźć obok tekstu.

Opisując „Nocturno” nie można nie wspomnieć, że grafika jest wykonana bardzo starannie i efektownie. Należy też przyznać, że strona dźwiękowa nie została potraktowana po macoszemu. Podczas całej gry towarzyszy nam bardzo przyjemna muzyka. Jedyne, co mógłbym zarzucić grze, zbyt niski poziom trudności. Nie znaczy to jednak, że gra jest prosta. Podsumowując – zarówno pomysły jak i wykonanie gry są bardzo dobre, tak że każdy miłośnik gier logicznych będzie się nią z przyjemnością bawił przez wiele godzin.

BADJOY

Nowa wspaniała polska gra przygodowa

KAJKO I KOKOSZ

Bohaterowie znanych komiksów w Twoim komputerze!

• zabawny scenariusz • efektowna, kolorowa grafika • mnóstwo animacji •

Mieszkańcy Miritowa żyli dostatnio i spokojnie. Żyjąc nie szczęśliwie im miała drobnych Nopków, lecz zawsze umiał sobie z nimi poradzić, czego dzięki pomocy dziwnych wojów – Kajka i Kokosza. Lecz pewnego dnia pojawił się w grodzie Cierm, przysłany przez woźną zbrojnicę, Hegemona. Ta woźna była początkiem powstania Nopków mieszkających grodzie...

Co dzieło się dalej? Kup grę i sam zobacz!!!



Opis „Kajko i Kokosz” możesz kupić wysyłkowo (płatność przy odbiorze przesyłki). Cena gry 350 typ. zł (z VAT). Komputery: Amiga (wszystkie modele), mikro PC VGA. Zamówienie z TWOIM OKŁADNYM ADRESEM prosimy przesyłać na adres producenta:

SEVEN STARS

ul. J. Matejki 6
80-952 Gdańsk
tel. (058) 47 02 80, 47 02 86, fax (058) 47 02 82

WANTED

Pomysł na grę oryginalny

nowatorski

przebijowy

albo stary ale jary

Jednym słowem: wymyślił grę, w którą chciałby zagrać. Za pomysły zaakceptowane i przyjęte do realizacji płacimy od miliona zł

Jednocześnie ogłaszamy konkurs dla scenarzyistów gier.

dla najlepszego scenarzysty - nagroda pieniężna
dla dobrych scenarzyistów - przepiękna statka wypółpracy.

Zainteresowanych prosimy o kontakt.

tel. (0-71) 21-29-96 w.18

21-62-46 w.18

21-26-21 w. 232 + w. 18

LONGSOFT

Leryx S.A.

50-227 Wrocław ul. Kleczkowska 52

ZESTAW 2 TS Shareware

Emisja pierwszej dyskietki shareware'owej okazała się być totalnym sukcesem, za co niżej podpisani otrzymali **PODWYŻKĘ I POCHWALĘ NA PISMIE** od samego Najwyższego Szefostwa naszej Firmy. W takim razie nie pozostaje nam nic innego, jak kontynuować akcję (licząc na kolejną podwyżkę). Tak więc proponujemy dyskietkę nr 2 – głównie z gram, choć nie tylko. Nie tracąc zbędnego czasu, przystępujemy do omówienia zawartości.

BANANOID v1.00

Co to jest?: Bardzo ładna odmiana „Arcanoida”.

A dokładniej?: Grafika na VGA, powiększone pole gry (2 ekrany obok siebie, płynne przewijanie). Wszystkie reguły zachowane, spada sporo przydatnych przedmiotów. Dodatkowo nowością są osmiokątne klocki, od których kulka może się odbić w różnych kierunkach i z różnych stron.

Autor: William Reider

BASSTOUR v3.00



Co to jest?: Realistyczny symulator łowienia ryb.

A dokładniej?: Podobny do opisanego na tych łamach „Froshwater Fishing Simulatora”, ale lepszy. Duże możliwości wyboru wędek, przynęt, wabienia ryb i sterowania łódką. 5 jezior do opłynięcia. Grafika niestety tylko na EGA.

Autor: Dick Olsen

BIBBOP II



Co to jest?: Gra arkanoidopodobna, ale nowatorska.

A dokładniej?: Odbijasz paletką piłkę, ale cegiel jest mniej niż zwykle, za to znacząco różnią się wytrzymałością. Poza tym nic nie spada, ale sama paletka może wystrzeliwać pociski, od których odbija się piłka. Ładna grafika na VGA, sporo humoru tak w grze, jak i w plikach dokumentacyjnych.

Autorzy: S&M Software

CHEAT v1.10

Co to jest?: Fajny programik,

zawiera w sumie 271 tipsów i trenerów do znanych gier.

A dokładniej?: Polak potrafił Program jest jasny, przejrzysty i w całości po polsku, co ma duże znaczenie. Niczym nie ustępuje zachodnim produkcjom tego typu.

Autor: Maciej Gruszczynski

JOUST VGA



Co to jest?: Pojedynek jeźdźców na ogromnych ptakach.

A dokładniej?: Identyczna gra była na automatach. Latasz na wielkim ptaku i musisz strącać z siódła przeciwników. Niesamowicie wciągająca, choć prosta. Grafika na VGA.

Autor: Dave Sharpless

KRET

Co to jest?: Logiczno – zręcznościowe.

A dokładniej?: Polak znowu potrafił! Jesteś kretem, który musi zbierać spadające na niego z góry klocki. Problem polega na tym, aby klocki nie przyniosły stworzenia. Gdy się już zrozumie, o co chodzi (co może zająć trochę czasu), gra się znakomicie. Gra wciąga niemalże jak kiedyś „Tetris”, nawet pomimo słabej oprawy graficznej.

Autorzy: Andrzej Baka i Mariusz Buras

MAGUS, 2ND EDITION



Co to jest?: Perleka! RPG.

JAK ZAMAWIAĆ

Aby zamówić dyskietki, należy:
- wypełnić kupon znajdujący się na tej stronie,
- ośrodek jedną dyskietką wynosi 5,40 zł (54 900 starych zł). Do tego dodatek koszt wysyłki, wynoszący 2,50 zł (25 000 starych zł) za każdą 5 przesyłanych dyskietek,
- obliczoną sumę wpłacić przekazem na nasze konto,
- kupon i kopię odesłania przekazać wysłać na adres.

Wydawnictwo „Bajtek”
TS SHAREWARE
ul. Rapperswilska 12, 03-156 Warszawa
Nasze konto:
Wydawnictwo „Bajtek”
PKK S.A. IX Oddział w W-wie
570031-634468-139-11

A dokładniej?: Mała gra, ale niezwykle dobrze zrobiona. Postaci mogą należeć do kilkunastu różnych klas, używać kilkunastu różnych przedmiotów, każdego bohatera charakteryzuje kilka rozmaitych współczynników (siła, wytrzymałość, to rzeczy). Ładniutka grafika (widok z góry). Bardzo fajna produkcja!

Autor: Ronny Wester

TEROLIS v1.0

Co to jest?: Klasyczny tetris, rozbudowany.

A dokładniej?: Ładna grafika na VGA, muzyka i efekty na GUS-a. Poza klasyczną rozgrywką dostępne są również wariacje. Cała gra jest bardzo dopracowana, po prostu dobra.

Autor: Adam Kołodziejczak (mieszka w Kanadzie – A&G)

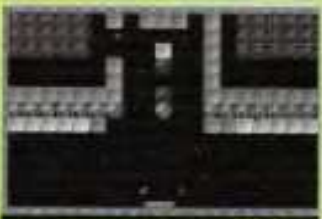
TOP SECRET SAVEGAMES EDITOR v1.00

Co to jest?: Redakcyjny edytor savegame'ów.

A dokładniej?: Pisaliśmy już o nim w save'ach. Narzędzie stało się specjalizowane, podobno już nawet nie formatuje twardego dysku podczas edycji plików. Zawiera wiele pożytecznych funkcji, jak porównywanie plików czy możliwość opracowania schematu, wedle którego następuje save'y danej gry będą zmieniane („z automatu” (opisane w TS 12/94).

Autor: Gawron

TUROID v1.20



Co to jest?: Klasyczny arkanoid. A dokładniej?: Znowu arkanoid! I znowu ładny! Grafika na VGA, rozgrywka klasyczna, choć rozbudowana (można mieć 64

piłki). Do tego wszystkiego dołożył edytor poziomów.

Autor: Jason Truong

To tyle tym razem, przypomnijmy jednak parę informacji. Po pierwsze – „shareware” nie znaczy „za darmo”. Po upływie podanego przez autora programu czasu należy wpłacić mu określoną kwotę pieniędzy. Po drugie: wymienione powyżej programy znajdują się na dyskietce 5 1/4 cala (myślimy o 3 1/2, ale to nie takie proste). Po trzecie: zamówienia należy przysyłać wyłącznie na podany w ramce adres. Zamówienia przysyłane do redakcji będą pakowane w piecu celem ogrzania naszych nowych zimnych pomieszczeń. Po czwarte: niestety, nie my ustalamy cenę dyskietki i nie na nią nie możemy poradzić – jest ona ustalana przez Samą Górę naszej firmy. I pamiętajcie o wyrażnym wypełnieniu kuponów.

Alex & Gawron

Zestaw 1	1,2 MB
DEU 5.21	- Chyba najlepszy z edytorów do Dccms
GAME WIZARD 2.4	- „Action Replay” dla PC-tów, samemu łatwo zrobisz niezmiernie!
GAME TOOLS 3.21	- „Game Wizard”, lepszy ale trudny.
TABLICE DO „GAME WIZARDA”	- 4 gotowe tablice do „GW”.
EDYTORZY SAVEGAME'ÓW	- „Doom”, „Privater”, „Raptor”, „Reunion”, „Tie Fighter”, „UFO”, „Mystic Towers”, „Ranzes”
SMALL TOOLS	- 2 małe narzędzia: „Amidecod” (podaje hasło do komputera) i „Disk ARJ” (zgoduje hasło w *.ARJ).
SECRET CODES Ed.	- TrT do 233 PC-owych gier.
TRAINERS	- trenerzy do do 56 gier (np. „Quarantine”, „Cannon Fodder”, „Tie Fighter”, czy „Heimdall 2”).
TRAINERS MASTER v1.0	- Trejnery, ale zebrane razem (75 gier „Dune II”, „Alone in the Dark II”, „Flashback”, „Prince of Persia” czy „Rebel Assault”).
TS DEMOS	- domka Top Secret.
TSTEXTS	- teksty PC-owych tipsów, kodów (razem 130) i savegame'ów (36) na PC-ty publikowanych w TS.
UNP v3.10	- Odpakowywacz skompresowanych plików EXE.

TOP SECRET Shareware - Zamówienie

Imię i nazwisko (nazwa firmy)

Ulica, numer domu i numer mieszkania

Kod pocztowy

Miejscowość

Zamawiam dyskietki TS Shareware nr: 1. 2.

bbs

SysOp ma głos

Miesiąc temu, korzystając z chwilowego zastój w BBS-ie pisałem o konferencjach – i martwiłem się brakiem ciekawych tematów. No i dograłem się. W grudniu działy się same ciekawe rzeczy, od których włosy stały mi chwilami dęba.

Zaczęły od dwóch dobrych wiadomości – po pierwsze, mamy już w tej chwili podłączony do BBS-u CD-ROM. Wprawdzie na razie jedyną płytka jaką dysponuję to zbiorek mniej lub bardziej atrakcyjnych aktów (jest tego 150 megabajtów w 1189 sztukach), jednak pierwszy krok został zrobiony, powoli, w miarę możliwości, będąc staral się włożyć do czytnika coś ciekawszego.

Po drugie (to jeszcze cialge są te dobre wiadomości) – udało mi się wreszcie podłączyć nas do międzyplanetarnej ligi BRE. Wprawdzie niewykluczone, że

trolerem nie przebiega tak, jak bym tego chciał. W efekcie z rzadka, bo z rzadka, ale jednak BBS wisi i pomaga mu dopiero wyłączenie z sieci do ostygnięcia i włączenie po kilkunastu minutach. Obawiam się, że w najbliższym czasie nie się z tym nie da zrobić.

A teraz sprawa chyba znacznie gorsza. Z niewyjaśnionych przyczyn padła baza użytkowników. Z siedmiuset kilkudziesięciu (ponieważ codziennie kasowani są ci, którzy nie dzwonili dłużej niż 75 dni, baza od jakiegoś czasu nie rosła) zostało około osiemdziesięciu osób. Pomijając już chwilowe perturbacje związane z dwukrotnym powieszeniem się ProBoarde (który nie chciał sobie dać rady z uszkodzonym



plikiem), oznacza to utratę uprawnień przez prawie wszystkich userów. Najgorsze jest to, że nie udało mi się zlokalizować przyczyny kłopotów – baza została uszkodzona, poprawiona, ponownie uszkodzona i ponownie



luda moment będzie w związku z tym trzeba zacząć całą grę od początku (jako że pojawiła się nowa, lepsza wersja gry, niestety niekompatybilna ze swicami wcześniejszymi wersjami), jednak może to wreszcie dodać ognia zmaganiom.

A teraz cała reszta – czyli wiadomości zle.

BBS zaczął się tupać. Z niewiadomych powodów od czasu do czasu współpracę między jednym z twardych dysków i kon-

poprawiona – i kłopoty ustąpiły. Ponieważ ich źródło nie zostało zlokalizowane, czuję przez skórę, że prędzej czy później pojawią się ponownie w zbliżonej formie. Przedsięwzięciem pewnie środki ostrożności, ale czy to wystarczy – nie wiem.

To na dzisiaj tyle. Jak zwykle zapraszam do dzwonięcia – nr telefonu 6788783 w Warszawie, przez całą dobę. Szczęśliwego Nowego Roku!

Wasz SysOp

Hypery



Kącik poetycki:

„Te Amigi to są trupy
na nich grają tylko głupy
A peccy to są bzdety
z nimi precz od tej ganity”
(Golf Anonim)

„Amigo! Radoci moje! Ty jesteś jak zdrowie,
ile Cię trzeba cenić, ten tylko są do-
wie,
Kto Cię stracił, Osił kłewisturę Twą
w całej ozdobie
Widzę i opisuje, by nie zapomnieć
o Tobie.”
(Kali)

(...) A jak mi ktoś powie „sterowski
paso”
(Bio)

Ziębę za cegłówkę, rozwaję mu
główkę
I skórczy się! (na melodię „O mój
roomaynie”, Chicago)

Problem Gercia, wyzstosiona (pre-
wiera): „Jestem prawie normalny.
Pozdrawiam, Soros.”
(Kronowa)

Typologia: „Manchester Limited. Gdy
nodiemasz „A” + „Q” kończyz
mecz przegrywając.”
(PM)

„Superki. Jeśli masz to kupić, to le-
piej idź do kina”
(Szalony Kojot)

Szowinizm lokalny:
„Kmków dółką Polaki!”
(K.W.)

Kauk i Inni:
„Wydawnictwo Bajek – mój wydawca”
(anonim)

Listy krótkie:
„Ah, Jak ja nie lubię tego K.K. on jest
taki głupi”
(Zem)

Do Mr. Coli
(tego co zbkuzal Amigę):
„Gdyby głupota miała skrzydła, to
trzeba by było tego góścia karmić
z przy”
(Cobra)

„Jak mu wełnę, to z pierwszym desz-
czem spadnie”
(anonim)

Początki:
„Szczornie chydna redakcyj”

„Drodzy Ścaletyniowcy”
(Kajus Gajbus)

„Na wielki wieków komputer”
(John K.)

„Witajcie czcocielo kławego jyy’a”
(Garcia)

„Do jasnej cholery! Czyli do redakcji
TS!”
(Baggio)

Lista przebojów „Shity – Amiga”:
„Na ten komputer nie ma głupich
gier”
(Kali)

Miłość od pierwszego wejrzenia:
„Koham was Top Secretowy (...). Jak
mi nie wierzycie, to spytajcie Babci
Budowlarki, ona was kocha sie nie
tak jak ja”
(Jed Młeczko)

Polityka:
„Kopalny na prezydenta! (Przpra-
szam Lechu)”
(Skorcioti)

O „TS”:
„Kupikom, Zobaczyłem, Napsakom,
Ocznikom”
(Tho Mas)

„Wpadłbym do Was z chęcią (a nawet
z dziewczyną)”
(Lupoi)

Wycieczki osobiste:
„Alexa i Gawrona na celarzy (...)
Emilusa zrobotował i zwinuso-
wał.”

Par Kieka:
„Kofczę, bo się kasza przypala, jak
mawiał Pan Kieka, derat zasmak-
kary.”
(Krzysz K.)

Varia:
„Wczoraj sprząbiłom z Wła teren
szkoły w ramach akcji „Wybierz za-
wód już dzisiaj”.”
(Denonith)

„Mój kolega utrzymuje, że kozioł jest
najwyższym bogiem a zarzadam ja-
go opier”
(Kaziocka)

– Kozioł, powiadasz?
(A&G)

„Jestem właścicielem starszego bra-
ta, który ma kalkulator marki B&K”
(Zgryził)

Zakończenia:
„Pa, pa, granatów
102.”
(Grigon)

Zebrał
Alex & Gawron
P.S. Kuzka nie
bierze odpowie-
dzialności za cyto-
wane listy napsa-
ne po polkawem.



skr. HANZAK



Prosimy o przysyłanie rysunków na gładkim papierze!

Przeżyjemy to jeszcze raz

Drodzy, Szanowni etc.

W ramach nieustannych przemian i wychodzenia na prostą postanowiliśmy zlikwidować rubrykę „Stare ale jare”, która najczęściej zawierała wszystkie trzy posiadaczy ZX Spectrum (z któ-

rych jeden ostatnio był chory i nie kupił TS).

Na jej miejsce stworzyliśmy rubrykę „Przeżyjemy to jeszcze raz”, w której będziemy opisywać gry nieco starsze, cały czas dobre, a świeżo wydane przez polskich

dysyributorów. Mają one to do siebie, że są tanie – a nie każdy ma przecież ciężką kase, aby kupić nowości. Dotychczas nikt o nich wstydliwie nie pisał – więc czas podnieść przyłbicę i pomóc Wam w dokonywaniu także tego wyboru.

Tak oto zaczynamy, tym razem nieco nietypowo, bo o CD-ROM-ach, ale od następnego numeru będziemy już pisać normalnie, swobodnie, przebieżliwie i dyskownie.

Alex & Gawron

Dziesięćciopak

Zacznijmy od genialnego i odkrywczego stwierdzenia, że lepiej dany towar kupować taniej, niż drogo. CD-ROM-owym odzwierciedleniem tej teorii jest dziesięćciopak. Mamy więc zestaw 10 kompaktów, zapakowany w sztywne (acz niewygodny) opakowanie, zawierające krótkie, treściwe instrukcje do każdego z programów oraz karty rejestracyjne. Najlepsze jest to, że cena takiego zestawu wynosi... 1.660.000 starych złotych, co daje 166.000 za płytę i wszystko jest absolutnie legalne! Zapewne powiesz, że to lit, a programy są cholowe. W żadnym razie, zresztą zobacz sam:

MICROSOFT MULTIMEDIA JUMPSTART – rodzaj „domki” wydajniejszego, co właściwie oznacza termin „multimedia”. W sumie 400 MB filmów, muzyki i grafik.

BATTLE CHESS – znane, ładne szachy w specjalnej wersji z grafiką na karty SVGA. Trójwymiarowa szachownica, znakomite animacje ilustrujące zbieranie bierki (fajne pozycjki).

DR. SHUELER'S HOME MEDICAL ADVISOR – jak sama nazwa wskazuje, program służy rozpoznaniu objawów

choroby i ewentualnie coś zalecić. Całość jest słaba graficznie, ale mocna merytorycznie, choć żywego lekarza nie zastąpi.

SPACE QUEST IV – tak, tak, przygody naszego znajomego Rogera Wilco nigdy się nie zestarzą! Jest to specjalna CD-ROM-owa wersja znanego adventure'a Siory opowiadającego o zabawnych i komicznych przygodach pewnego zamiatacza – zatem mamy oczywiście full-talking.

MOVIE SELECT – bardzo fajna baza danych o filmach. Zna ponad 44.000 filmów, zawiera kilka reklamówek nowych produkcji (takich, jakie puszcza się w kinach przed seansami), pełni też w operacji o zdefiniowany glos użytkownika zaproponować mu nowe filmy. Bardzo przydatny programik!

ROCK, RAP'N'ROLL – zabawowy programik pozwalający składać z wcześniej danych kawałków (poszczególne rify, uderzenia w gary czy chrząki wokale, np. „O yeah!”) własne melodie. Prosty w obsłudze nawet dla dzieci.

TWO THOUSAND FONTS – 2000

czcionek (True Type i Type 1)

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE – detektywistyczna, opartą przypomina opisywanego w poprzednim numerze „Dreadful Unleashed” – sporo dobrych filmów jako ilustracja, 3 zagadki do rozwiązania, dobrze oddany klimat XIX-wiecznego Londynu.

WARBIRDS – odrobinkę szalony program. Umożliwia tworzenie rysunków scen walki powietrznej w oparciu o posiadaną bibliotekę 400 samolotów (mamy zatem większość możliwości znanych nam z programów graficznych). Oferuje dokładne dane techniczne, odgrywa odgłosy, np. bombardowań czy strzałów z działek i zna dobrze historię lotnictwa – słowami niełatwo sprawić się jako encyklopedia lotnictwa.

KARAOKE – FAMILY FUN – karaoke to popularna w Japonii (choć nie tylko tam) zabawa polegająca



Warbirds



Battle Chess



Karaoke - Family Fun



Space Quest IV

na śpiewaniu znanych piosenek przy oryginalnym, nagrany akompaniamento. To właśnie umożliwia ten dobry program – zapodaje słowa i muzykę, pozwala wysłuchać oryginalnego wykonania kilku znanych kawałków – reszty nie ma „Górki czy dnie zia”!

Ne ma po co podsumowywać tego tekstu. Sami widzicie, że opisane powyżej programy, choć nie są pierwszą świeżością, potrzebują szczerze uwagi, pomocy a nawet nauczy. A biorąc pod uwagę rewelacyjną cenę – po prostu trzeba ten zestaw kupić.

Alex & Gawron

Dysyributor:

CD-Projekt

Cena: 1.660.000 (starych złotych, z VAT)

Kolejny omawiany tu zestaw kilku CD-ROM-ów nie różni się specjalnie od poprzedniego. Jest 11-stopakiem, kosztuje 1.760.000 starych złotych, a więc jednostkowy koszt płyty jest jeszcze mniejszy. Opakowaniem zamiast teśmy jest tekturowe pudełko, instrukcje i karty gwarancyjne są, ale w mniejszej ilości, za to każda płytka wyposażona jest w specjalny instalator, który umożliwia też zapoznanie się z bardzo dokładną dokumentacją

wygląda w dzisiejszych czasach całkiem niezłomie.

DINOSAUR SAFARI – bardzo dobra gra edukacyjna – przenosząc się w czasie fotografujesz dinozaurów, przy okazji sporo się uczysz. Całość ma dobrą grafikę i muzykę, choć jest wolnawa (MS Windows...).

THE SAVAGE EMPIRE – całkiem przyjemny RPG z widokiem z góry. Niestety, grafika i muzyka nie są najlepsze.

w tym wydaniu nie może się podobać.

MIKE DITKA ULTIMATE FOOTBALL – bardzo ładna symulacja menedżersko-trenerska futbolu. Szkoda, że amerykańskiego.

AUDUBON'S BIRDS – niesamowita encyklopedia ptaków: setki rysunków, godziny nagrań śpiewu. Doskonale opracowana naukowo. Obowiązkowa dla zapaleńców. Nas trochę niżej tak, że menu główne jest w trybie znikowym, a odgłosy nagrane są jako audio (!). Ale i tak rzecz może się podobać.

AUDUBON'S MAMMALS – jak wyżej, tyle że dotyczy ssaków.

IMAGINATION NETWORK – ładna sprawa, ale nie dla Polaków. Programiki umożliwiające podążanie się do wielo-



The Savage Empire

sobowych gier w sieci organizowanych w ramach Sierra Network.

FREAKIN' FUNKY FUZZBALLS – jakiej zupełnie nieporozumienie. Beznadziejna gra logiczno-zręcznościowa przypominająca trochę jakość produkcji na Spectrum, a nie PC CD-ROM.

THE MAGIC DEATH – gra detektywistyczna. Śledztwo w sprawie tajemniczej śmierci prowadzi piękna kobieta. Full talking, ale za grafikę robią tylko digitalizowane zdjęcia.

Należy powiedzieć, że ten zestaw nie wywarł na nas tak dobrego wrażenia, jak poprzedni. W dalszym ciągu uważamy zakup za opłacalny, jednak dostępne programy są mniej świeże i generalnie gorsze, niż w dziesięćciopaku.

Alex & Gawron

Dysyributor: CD-Projekt

Cena: 1.760.000 (starych złotych, z VAT)

Jedenastopak

instalowanego programu. Jednak czy jest to tak samo dobra oferta? Aby to ustalić, ponownie nie tracąc czasu, przejdźmy do omówienia zawartości.

LINKS – THE CHALLENGE OF GOLF – znany gość. Grafika, muzyka i jakość symulacji są dobre.

F-14 TOMCAT – symulator lotu. Ma swoje lata, a porzucił całą grafikę opartą jest na prostej wektorówce,

TEST DRIVE III

– 3. część znanej serii symulatorów jazdy samochodem. Zabawa jest niezła, podobnie jak jakość symulacji. Niestety, grafika wektorowa to przeszłość, nawet



Links - The Challenge of Golf

Dziesięćciopak jak widać



Lista przebojów



Chmury zawsze zbierają się na niebie...

Rok nas minął niemalże jak szybki wóz na autostradzie. Niemniej obejrzałeś już jostesny o rok starsi, mądrzej i co chyba jest najlepsze, o cały rok bogatsi w nowie polskie gry. Tak, przear rok zrzędziłem na temat tego, że nie ma gier, że ciągle czekamy na oryginalne rodzime produkty. I co? No i pojawiły się! Najpierw powoli jak żółw odczuliśmy, ale teraz już wiadać że kran z grami został odkręcony i możemy już spokojnie obserwować jak polski rynek będzie się rozwijał - i tak trzymać!

Tyle w ramach mojego ukłobnego tematu. Teraz chciałbym powiadzić coś o liście przebojów. Tym razem trochę inaczej, gdyż zebrałem się w sobie - to był odpowiedni moment - i sporządziłem listę gier z tego roku. Jest to podsumowanie sporządzone na podstawie list z roku 1994. Punktowałem w ten sposób, że gra która zajęła miejsce pierwsze otrzymała 10 punktów, drugie - 9, trzecie - 8 itd. (to w liście hitów, w liście shitów pierwsze miejsce - 5, drugie - 4, trzecie - 3 itd.). Po zsumowaniu, otrzymałem listę, którą można nazwać podsumowaniem rocznym. I tak oto jest.

UWAGA - UWAGA, UWAGA, UWAGA, UWAGA!

Chciałbym serdecznie podziękować wszystkim tym, którzy w ciągu roku przeszli nie tylko przysyłać do nas swoje propozycje do Listy Przebojów. Bez Was i waszych listów nie byłoby Listy. Tak, to Wy ją tworzyście i mam nadzieję, że tak będzie dalej... Jeszcze raz dziękuję!

KONIEC UWAGI

Przy poszczególnych tytułach gier znajdują się liczby, są to punkty jakie każda z gier otrzymała; liczby te precyzują w jakim stosunku do poprzedników dane gry zajęły swoje miejsce.

Dużo śniegu, pięknej zimowej pogody, wspaniałych ferii, no i dużo nart.

A o jeden z rekordów poni natury. Wyobraźcie sobie, że najzimniej było na Antarktydzie, gdzie w stacji badawczej WOSTOCK zanotowano temperaturę -88.3 stopni Celsjusza!

Jako pocieszenie na różnego rodzaju troski, możemy sobie, siedząc przy ciepłym kominku, powiedzieć: „Jak to pięknie, że nas tam wiedy nie było!”

WIADOMO KTO

NINTENDO

1. JURASSIC PARK (83)
2. DBL. DRAGON II (70)
3. D.J. BOY (54)
4. BATMAN RETURNS (38)
5. STREET FIGHTER II (36)
6. PRINCE OF PERSIA (28)
7. BATTLE TOADS (25)
8. DOUBLE DRAGON II (18)
9. TERMINATOR II (15)
10. GREMLINS II (15)
11. HOME ALONE (14)
12. FERR. GP CHALL. (13)
13. ROBOCOOP II (12)
14. BATMAN II (12)
15. GOAL! (11)
16. CASTLEMANIA (11)
17. SUP. FIGHT II TRD. (10)
18. X-MEN (9)
19. MON. IN MY POCK. (8)
20. SUPER SPY MAST. (7)

COMMODORE

1. SLICKS (50)
2. LASER SQUAD II (26)
3. ELVIRA I (24)
4. 1ST DIV. MANAGER (21)
5. CREATURES II (18)
6. HAT TRICK (17)
7. FRED'S BACK II (17)
8. KGB (17)
9. KLATWA (16)
10. VERMEER (14)
11. DEF. OF THE CR. (14)
12. MICR. SOCCER (13)
13. CREATURES IN MONST. (13)
14. COLONY (13)
15. VAL. CIEMNOŚCI (13)
16. DIZZY COLL. (12)
17. PRIVATE (12)
18. NOBBY THE AARD. (12)
19. WLADCA (12)
20. TAG TEAM WREST. (12)

AMIGA

1. THE SETTLERS (73)
2. CANNON FODDER (71)
3. MORTAL KOMBAT (71)
4. SYNDICATE (59)
5. GUNSHIP 2000 (50)
6. BODY BLOWS GAL. (24)
7. DESERT STRIKE (21)
8. FRANKO (16)
9. PERIHELION (14)
10. ELFRANIA (14)
11. ISHAR II (12)
12. BEN. A STEEL SKY (12)
13. SABRE TEAM (11)
14. SPACE HULK (11)
15. DUNE II (11)
16. SNDMARKS (11)
17. M.U.R.L.C. (11)
18. DOGFIGHT (10)
19. GOBLINS III (10)
20. SENS. SOCC. 92/93 (10)

PC

1. DOOM (70)
2. SIM CITY 2000 (54)
3. MORTAL KOMBAT (37)
4. DOOM II (28)
5. UFO (22)
6. SYNDICATE (22)
7. THE SETTLERS (19)
8. ROBO (18)
9. CIVILIZATION (18)
10. GOBLINS III (18)
11. ALONE II (15)
12. CANNON FODDER (14)
13. THE FIGHTER (13)
14. RAPTOR (12)
15. 1869 (11)
16. PRIVATEER (10)
17. ARENA (10)
18. NHL HOCKEY (9)
19. DUNE II (9)
20. QUARANTINE (8)

ATARI XL/XE

1. WLADCY CIEM. (52)
2. MIECZE WALDGHIA II (46)
3. GLOBAL WAR (45)
4. WLADCA (43)
5. CYWILIZACJA (35)
6. BARAHIR (31)
7. SMUŚ (31)
8. AD 2044 (21)
9. VICKY (20)
10. WORLD SOCCER (19)
11. SPY MASTER (17)
12. INSPEKTOR (16)
13. SEEVERS (16)
14. MEGABLAST (15)
15. SPECIAL FORCES (14)
16. BARBARIAN (11)
17. OPERATION BLOOD (11)
18. INCIDENT (9)
19. KLATWA (9)
20. DKG DUCK (8)

ATARI ST

1. SENS. SOCC. 92/93 (20)
2. BEN. A STEEL SKY (20)
3. ELITE II (17)
4. ISHAR II (16)
5. CIVILIZATION (15)
6. ISHAR II (13)
7. STREET FIGHTER II (11)
8. SABRE TEAM (10)
9. CHAOS ENGINE (10)
10. BODY BLOWS (10)
11. UTOPIA (10)
12. MICROMACHINES (10)
13. LEVINGS II (9)
14. LOTHAR MATTHALIS (9)
15. PREMIER MANAGER (8)
16. MAGIC BOY (7)
17. CANNON FODDER (6)
18. SLEEPWALKER (5)
19. ROBOCOOP II (2)
20. DOGFIGHT (1)

NINTENDO

1. CONTRA (32)
2. GALAGA (32)
3. BUGS BUNNY (31)
4. TURTLES (12)
5. FRIEDTOR (7)
6. GODZILLA (6)
7. BINARY LAND (5)
8. MILK NUTS (5)
9. PRINCE OF PERSIA (5)
10. ICEMAN (4)

COMMODORE

1. OPERATION WOLF (24)
2. HOOK (17)
3. ROBOCOOP (15)
4. MOONWALKER (14)
5. CAPTAIN DYNAMO (9)
6. BLUE MAX (8)
7. TERMINATOR II (7)
8. HANS KLOSS (7)
9. DOUBLE DRAGON (5)
10. ACTION BIKER (5)

AMIGA

1. FORTUNA (26)
2. CISCO HEAT (19)
3. VROOM (16)
4. JET STRIKE (10)
5. GOLDEN AXE (9)
6. PRINCE OF PERSIA (9)
7. DEEP CORE (7)
8. PORTS OF CALL (6)
9. SPECIAL FORCES (6)
10. CAPTAIN PLANET (5)

PC

1. GOLDEN AXE (40)
2. ALCATRAZ (22)
3. COLGATE (17)
4. CISCO HEAT (14)
5. COLORADO (11)
6. KEN'S LABYRINTH (5)
7. SLOT MACHINE (5)
8. SABRE TEAM (4)
9. PRINCE II (4)
10. TARGHAN (4)

ATARI XL/XE

1. UPYR (27)
2. ADAX (21)
3. TARKUS (10)
4. GUARD (8)
5. KARATEKA (7)
6. CAVEMAN (7)
7. PIENIELKO (7)
8. KICK OFF (5)
9. HANS KLOSS (5)
10. DARK ABYSS (5)

ATARI ST

1. TURTLES II (10)
2. KICK OFF (9)
3. TERMINATOR II (7)
4. ROBOCOOP II (7)
5. PRINCE OF PERSIA (5)
6. TOYOTA CELICA (4)
7. LOTUS II (4)
8. KICK OFF II (4)
9. VROOM (3)
10. JOLIST (2)



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

Redagowany dla osób, które:

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

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

W każdym numerze konkurs i cenne nagrody. Cena detaliczna Bajtki - 24 tys. zł, w prenumeracie 22 tys. zł.

Top Secret - wysokosztandowy 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 „uaknęli”, albo mają „drewniane ręce”.

Cena detaliczna - 23 tys. zł, w prenumeracie 21 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. Wpłaty 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 granicą 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.

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

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

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:

1 Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

od numeru:	Bajtek	TOP SECRET	ATARI
CENA	22 000	13 000	21 000
Konta kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	x
po ile egzemplarzy			
SUMA			
RAZEM:			

Z tabeli informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn”

Dział prenumeraty Wydawnictwa

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

Kupon ważny do dnia 28.02.94	Bajtek	TOP SECRET	ATARI
od numeru:			
CENA	22000	13000	21000
Konta kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	x
po ile egzemplarzy			
SUMA			
RAZEM:			

Z tabeli informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn”

Dział prenumeraty Wydawnictwa



PRENUMERATA

Prenumerata to taniej i pewniej

<p>Potwierdzenie dla wplacającego</p> <p>Zi</p> <p>Słownie zł</p> <p>Imię</p> <p>Nazwisko</p> <p>Ulica, nr</p> <p>Miasto</p>	<p>Wydawnictwo BAJTEK ul. Rapperswilska 12 03-956 Warszawa</p> <p>PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-131</p>	<p>Opłata</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Datownik</p> <p>podpis przyjmującego</p>
<p>Odcinek dla posiadacza rachunku</p> <p>Zi</p> <p>Słownie zł</p> <p>Imię</p> <p>Nazwisko</p> <p>Ulica, nr</p> <p>Miasto</p>	<p>Wydawnictwo BAJTEK ul. Rapperswilska 12 03-956 Warszawa</p> <p>PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-131</p>	<p>Opłata</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Datownik</p> <p>podpis przyjmującego</p>
<p>Odcinek dla poczty</p> <p>Zi</p> <p>Słownie zł</p> <p>Imię</p> <p>Nazwisko</p> <p>Ulica, nr</p> <p>Miasto</p>	<p>Wydawnictwo BAJTEK ul. Rapperswilska 12 03-956 Warszawa</p> <p>PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-131</p>	<p>Opłata</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Datownik</p> <p>podpis przyjmującego</p>

Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Zamówione egzemplarze przysyłamy równocześnie lub przed ukazaniem się w kioskach.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

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

Prenumerata zagraniczna:

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

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9-17, tel. (02) 617-05-70, prenumerata@bajtek.pl).

PRENUMERATA

CHCESZ BYĆ NIEZWYCIĘŻONY ?
 MASZ DOSYĆ CIĄGŁYCH PORAŻEK ?
 PRAGNIESZ BYĆ NAJLEPSZY ?
 TO WSZYSKO MOŻESZ OSIĄGNĄĆ DZIĘKI:
SUPER TIPS & TRICKS CZ. I (PC)

TO

- KILKASET TIPS'ÓW I TRICK'ÓW DO GIER
- MOŻLIWOŚĆ WYSZUKIWANIA DANEGO TIPS'A PRZEZ PODANIE NAZWY GRY
- PODZIAŁ ALFABETYCZNY TIPS'ÓW
- MOŻLIWOŚĆ DRUKU TIPS'ÓW I TRICK'ÓW
- ITD.

WERSJA NA PC -

MINIMALNE WYMAGANIA: AT286/VGA

CENA PROMOCYJNA:

W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

TYLKO 65.000 zł

(NOWA WALUTA 6,5 zł)

SPECJALNA OFERTA DLA ODBIORCÓW HURTOWYCH

W POŁOWIE LUTEGO WERSJA NA AMIGĘ

(PRZESZŁO 1000 TIPS'ÓW I TRICK'ÓW

„KASZTEL (PC)”

ul. WIERZBOWA 42

59-300 LUBLIN

TEL. (076) 44-75-41

altix

Indira Gandhi 21
 tel./fax 641-16-97

TOP SECRET

IBM

Macintosh

Zapraszamy w godz. 9.00-19.00

Pole do popisu:

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



XYWA:

SHITY

1 2 3 4 5 6 7

**LISTA PRZEBOJÓW
 KOMPUTERA TYPU:**

HITY

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Koncik bes komętaża (czyli dyskraficy wszystkich krajów itd.)



Marek Zawadzki

Znależsiny
to w trakcie
przeprowadzki
jeszcze na
ul. Wspólnej.
Redakcja
nie ponosi
żadnej
odpowiedzialności
za nie.

Warszawa, 30.11.94

Bajtek
MAGAZYN KOMPUTEROWY
ul. Wspólnej 51
00-687 WARSZAWA

TOP SECRET
MAGAZYN (KOP) DLA WYKONAWCÓW
51 ul. Wspólnej
00-687 WARSZAWA

2 up
Zezwalam Porucznikowi
Michalskiemu na wywie-
dzenie komputera Aniga.

Emil Leszczyński

ZATWIERDZAN
DO DRUKU.
ALEX

Loteria korespondentów

Witam po dwumiesięcznej przerwie. Jak zauważyliście, w numerze grudniowym „Iskry” podłączyły się do konkursu świątecznego, dając więcej książek, ale za to mając mniejszą reklamę (nie było koguta). Nie wiem, co Tatuś na to powie, ale na pewno nie zawiedzie Was i da kolejno 30 książek.

Jak zwykle będzie to literatura dająca się czytać, a nie jakieś smuty. Tak więc rozsyłamy kilka „Encyklopedii Rocka” (część 1. lub 2.), „Ojca i Syna” (historia powstania koncernu IBM), książki z serii „Amber” Zeleznego oraz z cyklu „Preria” Coopera. Udało mi się także wyciągnąć „Encyklopedię Historii Świata” Guinnessa (nie tego od piwa) - dużego tomiska, w którym można znaleźć 3000 haseł,

a oprócz tego przystępnie wyłożone i bogato ilustrowane „Dzieje świata”. Nagroda to nie byle jaka, bo kosztuje 700.000 starych złotych!

Jeśli ktoś jeszcze nie wie, komu mogą się trafić te nagrody, odpowiadamy: każdemu, kto naśle dowolną przesyłkę pocztową do redakcji (przypominamy o zmianie adresu), a owa przesyłka będzie zawierała jego dokładny adres - jest nam to potrzebne do biurokracji, a jak będziecie chcieli, to zachowamy te dane dla siebie. Na czym kończą

wychodząc na poszukiwanie poczty na miłym blokowisku zwanym Ursynowem

Red-Alex-Ja
(Redakcja)

A oto lista zwycięzców:

Paweł Mieczkowski, Radom; Bogumił Pałka; Kudowa Zdrój; Krzysztof Wojciechowski, Kraków; Tomasz Miazek-Mioduszczyński, Warszawa; Rafał Kondal, Łódź; Maciek Żywioł, Kraków; Paweł Roziach, Zawiercie; Łukasz Szalenkiewicz, Senok; Maciej Zmuda, Trzebnica (Gratulujemy uczciwości! Ten gość dostał za TNT jeden „TS” za dużo i przysłał za niego pieniądze - ma klasę, skubany.); Robert Konecki, Wrocław; Jarek Dobniak; Sławomir Zieliński, Kartuzy; Konrad Olejniczak, Łódź; Tomasz

Kilarski, Leśna; Adam Krysiak, Niedoradz; Krzysztof Wandzioch, Świętochłowice; Jarosław Dolbniek, Warszawa; Janusz Rutkowski, Gdańsk; Tomasz Balukiewicz, Gliżycko; Jadwiga Plichta, Świebodzin; Konrad Pawlikowski, Płock; Jacek Świegoda, Kąj; Jacek Młoteczek, Zamość; Piotr Ostalin, Kraków (dobry miśles pomysły!); Paweł Jakimowicz, Osroda; Paweł Kłeczek, Chrzanów; Krzysztof Remiszewski, Czarna Białostocka; Tomasz Bilewicz, Łódź; Sławomir Skierkiewicz, Lipno; Łukasz Trojanek, Bytyn.



Artur Sokolowski



Mega Giga Dyzio + "Cif"

SAVEGAMY

Witajcie po raz kolejny w naszej jak zwykle wspaniałej rubryce. Dziś ciąg dalszy porządków i remanentów w postaci spisu wszystkich publikowanych do tej pory savegame'ów, który (niestety rzadziej) panoszy się gdzieś na tej stronie.

Oczywiście to wszystko jeśli chodzi o porządek - jak dla nas to i tak dużo. Przystąpmy zatem do prezentacji listów naszych cudownych Czytelników, własne osiągnięcia jak zwykle skromnie zostawiając na koniec.

Tym razem otrzymaliśmy tak dużo listów, że trzeba było zatrudnić maszynę losującą do wybrania tych najlepszych. Po chwili oczekiwania z maszyny wyliciał:

pokażny list Michała "Mike" Śliwskiego zawierający dogłębny sposób rozpracowania savegame'ów do

UFO Enemy Unknown dla PC:

Michał poleca utworzenie savegame'u od razu po rozpoczęciu gry (taki savegame składa się z wielu małych plików). Gdy już to uczynimy, możemy zająć się następującymi, męczącymi nas problemami:

1. Żołnierze (Soldiers). Ich atrybuty zapisane są w pliku SOLDIER.DAT. Od 27 (dec) bajtu (licząc od pierwszej litery imienia żołnierza) zapisane są wartości jego współczynników, każda w jednym bajcie. Mamy więc po kolei: Time units, Health, Stamina, Reactions, Strength, Firing accuracy, Throwing accuracy. Możemy w każdy z tych bajtów wpisać dowolną wartość z przedziału <0, 255 (dec)>, lecz musimy pamiętać, iż po każdej udanej akcji wartości współczynników wzrastają, zerując się po przekroczeniu wartości 255 (dec).

2. Broni i wyposażenie (Weapons and Equipment). W pliku BASE.DAT należy odnaleźć nazwy własnych baz. W bajty 94 i 95 (licząc od pierwszej litery nazwy bazy) wpisujemy FA (hex), co da nam godziwą liczbę inżynierów i naukowców (aby definitywnie rozwiązać problem badań i rozwoju, trzeba jeszcze wybudować odpowiednio dużo laboratorii - patrz punkt 3. W następnym bajcie zapisano ilość "towarów" znajdujących się na terenie bazy. Na każdy z nich przeznaczono dwa bajty. Aby odnieść te właściwe publikujemy ich listę wraz z numerkami kolejnych bajtów. Dla tych, co nie zrozumieli będzie topologicznie: jeśli chcemy zmienić ilość np. Cannon to najpierw znajdujemy numer bajtu zawiera-

jącego pierwszą literę nazwy bazy, dodajemy doń 95 i do tego co nam wyszło dodajemy odpowiedni numer z listy (w przypadku Cannon'a jest to 5). Otrzymamy numer bajtu, od którego należy wpisać żądaną sumę (czyli np. DC 01 (hex)).

3. Budynki (Facilities). Aby pozbyć się bólu głowy spowodowanego trudnością w budowaniu baz, należy obejrzeć plik FACIL.DAT. Jeżeli oglądać go będziemy pod "klasycznym" programem do przeglądania plików binarnych, to zauważymy, że występuje w nim 17 ciągów 16 bajtowych (czyli linii) rozpoczynających się kolejnymi literami od I do Y. W każdej z tych linii pierwsze dwa bajty pozostawiamy w spokoju, zaś po nich wpisujemy 00 00 00 00. Jaki to daje efekt? Sami się przekonajcie!

4. Fundusze (Funds). Po powyższych ułatwieniach brak pieniędzy nie powinien być dla nas sprawą istotną, lecz jeśli ktoś jest ambitny, to może zmienić pierwsze cztery bajty pliku LGLOB.DAT na FF FF FF 7F (hex). Tego się nie da wydać!

Patrz:
UFO1
UFO2
UFO3

Musimy pogratulować Michałowi, gdyż przepisał nam podowem... Jeśli zaś chodzi o jego pytania o GUS-a, to między w poprzednim numerze można było przeczytać opis MAX-a. Ale nasza rada jest taka - lepiej najpierw wymienić procesor (lub od razu całą płytę główną) na 386DX albo 486SX, niż kupować GUS-a. Ory mają bo-

TABELA TOWARÓW DLA UFO

Numer bajtu (przebiegający)	Nazwa towaru
1.	Stingray Launcher
3.	Avalanche Launcher
5.	Cannon
7.	Fusion Ball Launcher
9.	Laser Cannon
11.	Plasma Beam
13.	Stingray Missile
15.	Avalanche Missile
17.	Cannon Rounds
19.	Fusion Ball
21.	Tank/Cannon
23.	Tank/Rocket Launcher
25.	Tank/Laser Cannon
27.	Hovertank/Plasma
29.	Hovertank/Launcher
31.	Pistol
33.	Pistol Clip
35.	Rifle
37.	Rifle Clip
39.	Heavy Cannon
41.	HC - AP Ammo
43.	HC - HE Ammo
45.	HC - I Ammo
47.	Auto Cannon
49.	AC - AP Ammo
51.	AC - HE Ammo
53.	AC - I Ammo
55.	Rocket Launcher
57.	Small Rocket
59.	Large Rocket
61.	Incendiary Rocket
63.	Laser Pistol
65.	Laser Rifle
67.	Heavy Laser
69.	Grenade
71.	Smoke Grenade
73.	Proximity Grenade
75.	High Explosive
77.	Motion Scanner
79.	Modi - Kit
81.	Pat - Amp
83.	Stun - Rod
85.	Electro - Flare
99.	Heavy Plasma
101.	Heavy Plasma Clip
103.	Plasma Rifle
105.	Plasma Rifle Clip
107.	Plasma Pistol
109.	Plasma Pistol Clip
111.	Blaster Launcher
113.	Blaster Bomb
115.	Small Launcher
117.	Stun Bomb
119.	Alien Grenade
121.	Elerium - 115
123.	Mind Probe
131.	Sectoid Corpse
133.	Snakeman Corpse
135.	Ethereal Corpse
137.	Muton Corpse
139.	Floater Corpse
141.	Celintoid Corpse
143.	Silicoid Corpse
145.	Chryssalid Corpse
147.	Resper Corpse
149.	Sectopod Corpse
151.	Cyberdisc Corpse
161.	UFO Power Source
163.	UFO Navigation
165.	UFO Construction
167.	Alien Food
169.	Alien Reproduction
171.	Alien Entertainment
173.	Alien Surgery
175.	Examination Room
177.	Alien Alloys
179.	Alien Habitat
181.	Personal Armour
183.	Power Suit
185.	Flying Suit
187.	HWP Cannon Shells
189.	HWP Rockets
191.	HWP Fusion Bomb

wiem coraz większe wymagania sprzętowe i 386SX jest już dla większości z nich sprzętem zbyt powolnym.

Maszyna losująca musiała się najwyraźniej przyjrzeć się naszej liście, gdyż grobowym głosem oświadczyła, że stanowczo brakuje na niej pierwszej części ISHAR, po czym wypuściła list

Jakuba Poterskiego z Poznania

W liście tym Jakub opisuje swe zmaganie z grami znanymi i lubianymi (przez nas) firmy Silfmaris, w tym

ISHAR dla PC

W grze tej zmieniamy plik savegame'em, wpisując w bajt 1DF (hex) wartość FF (hex), co daje nieco gotówki. Z kolei bajty od 02E0 do 02EC (hex) zawierają parametry gracza. Należy w nie wpisać wartości 64 (hex).

Najciekawsze są bajty 3 i 5, zawierają

one bowiem położenie gracza. Gdy do bajtu 3 dodamy jedynkę, to gracz przesunie się o jedno pole na wschód, gdy odejmiemy - na zachód. Bajt 5 odpowiada z kolei za położenie w pionie: dodajemy jedynkę - przesuwamy się na północ, odejmujemy - idziemy na południe. Można to wykorzystać do "przekoczenia" przez niektórych co bardziej uciążliwych przeciwników.

Jakub zajmował się też doskonałą (aczkolwiek już nieco starą) grą

METAL MUTANT dla PC

Zmieniamy tutaj plik SOS.FC. W bajcie 7 zapisane jest nasze położenie (numer planzsy), należy poeksperymentować. Wszystkie bajty od 11 do 47, które są większe od zera zamieniamy na 01, co da nam pełne wyposażenie bojowe. Zmniejszenie zaś wszystkich bajtów od 64 do końca pliku na 00 usunie wszystkich przeciwników ze wszystkich planz.

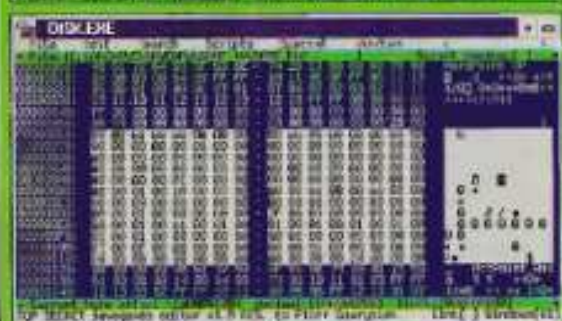
Jakubowi oczywiście też gratulujemy (tym bardziej, że jego list wykorzystamy pewnie jeszcze w następnym odcinku naszego niestającego serialu).

Po wykonaniu losowania powyższych listów, machina losująca zaczęła hycać na nas zimno i zgół nieprzyjemnie. Niemniej jednak z braku miejsca, owoce naszego twórczego geniuszu opublikujemy dopiero w następnym numerze.

Alex & Gawron



UFO1



UFO2



UFO3

CZYTELNICZY NADESŁALI

I część

6
4 3 5
2 1
9

II część

6 5 7 8
4 3
2 1
2

III część

6 7 1
5 3
4

1 - hotel
2 - port
3 - kapitanat
4 - kapitan Zbik
5 - tajne przejście
6 - tajna komnata

1 - start
2 - kajuta kapitana
3 - korytarz
4 - kajuta marynarzy
5 - sterownia
6 - zejście

7 - korytarz
8 - W.C.
9 - szczyt

1 - start
2 - pasażer
3 - telewizory
4 - śrubokręt
5 - drzwi z kółkiem
6 - klucz
7 - koniec

Alfa Boot

Był piękny wrześniey poranek. Obudziłeś się po znakomicie przespanej nocy. Nie przeczuwałeś nadchodzącego zła, które objawiło się dzwonkiem telefonu. W słuchawce zabrzmiał głos szefa:

- Stasiu?
- NIEEEE!
- No cóż, widzę że 2 miliony dolarów dostanie ktoś inny.
- Co? 2 banki?! Chyba zmieniam zadanie... O co chodzi?
- Masz naprawić uszkodzoną łódź podwodną na Bałtyku. Jedź do Gdańska, tam dowiesz się szczegółów.

Odczytałeś słuchawkę i wyruszyłeś do Gdańska...

No i musisz uratować świat od zagłady, tym razem (a może „znowu”) ekologicznej. A więc...

Zaczynasz w hotelu. Przesłuchaj automatyczną sekretarkę, a dowiesz się ciekawych rzeczy. Udaj się do kapitanatu. Idź w prawo przez drzwi. Przy prawym kwiatku użyj znalezionej tam drutu, a otrzymasz wytych. Wracaj do kapitanatu, dzięki wytychowi dostaniesz się do pokoju kapitana Zbika. Tam pod dywanem znajdziesz kartkę z instrukcjami. Udaj się do portu. Koło jednego ze słupków cumowniczych jest łom. Ze skrzyni weź akwaliung. Idź do pokoju na prawo od kapitanatu. Przeszukaj całą półkę, a znajdziesz tajne przejście. W sekretnej komnacie weź z szafki baterie, a ze skrzyni po prawej stronie latarkę. Otwórz przejście w szafce i idź do portu. Odpłyni motorówką w stronę łodzi podwodnej. Udaj się do sterowni (dwa razy prosto), następ-

nie na korytarz i do pokoju z mundurem na wieszaku. W jego kieszeni jest szczyr. Wróć na miejsce startu i otwórz drzwi do kajuty kapitana (na lewo). Na krześle leży młotek, przy jego pomocy otworzysz szafkę w miejscu startu. Nowo zdobytym kluczem otworzysz drzwi na korytarzu w następnej komnacie. Tam na półce leży karta magnetyczna. Idź do sterowni. Na lewym pulpicie znajdź czytnik kart magnetycznych. Uruchom go, a otworzą się lewe drzwi w tym samym pomieszczeniu. Wejź przez nie o 2 komnaty w tył i idź w lewo drzwi, aż dojdiesz do zamkniętych drzwi. Naciśnij przycisk z prawej strony a następnie odkręć kolo. Idź prosto. Z wneki w ścianie weź klucz. NIE RUSZAJ dźwigni, bo wylecisz w powietrze. Idź do komnaty, gdzie są telewizory i otwórz drzwi z prawej strony. W kolejnym pomieszczeniu weź z ławki śrubokręt. Wróć na miejsce startu. Nad drzwiami na wprost odkręć wentylator, a znajdziesz klucz. Otwórz nim drzwi z lewej strony. Wejź w nie, a znajdziesz się przy reaktorze. Teraz tylko napraw wyciek z lewej strony.

Um... Udalo się. Teraz szczęśliwie ledziesz już do domu. Czeka Cię tam drobny upominek w postaci 2.000.000\$. A może następna misja...

Konserwa & Leming

Komputer: Atari

Przedbieg

„Czytelnicy nadesłali” zajmują, jak widzicie, stronę (na razie...), a więc tym razem zmieściliśmy tu 2 opisy: „Alfa Boot” przyzwyczajony, niemalże modelowy, „Bertyx” też dobry, szkoda tylko, że tak krótki. A było jeszcze kilka dobrych tekstów (czekają w kolejce) – mimo, że gdy piszemy ten tekst, jeszcze nie wiecie o rewolucji. Mamy nadzieję, że gdy się już dowiedzie, zaleją nas Wasze opisy, a rubryka ulegnie powiększeniu (najlepiej do 68 stron i nie będziemy już nic musieli pisać).

Tym, którzy jeszcze nie wiedzą, przypomniemy: roczna prenumerata „TS”, książki „Iskier” o łącznej wartości powyżej 150 tys. starych złotych oraz, jeśli ktoś sobie życzy, druk przy tekście jego zdjęcia i dowolnych 3 linijek tekstu (być nie obolżowego) – oto nagrody za nadesłany opis. Czego wymagamy? Względnej świeżości, aby gra nie był wcześniej opisywana na łamach, dobrego tekstu z początkiem, rozwinięciem i zakończeniem oraz, co bardzo ważne, mapy albo innego elementu graficznego.

Na czym kończą, przypominając, że łamy TS na Was czekają

Alex & Gawron

BERTYX

Akrja gra ma miejsce daleko, daleko w przyszłości na planecie Bertyx. Jest to planeta jak najzwyklej wrogi i należy ją skasować poprzez odpalenie mechanizmu samozniszczenia w bazie, znajdującej się na jej powierzchni. Właśnie Ty grasz przygodę w podziemiach tej ogromnej bazy. Będziesz podróżował po niej małym robotem, wystartym tam zamiast ludzi z uwagi na wysokie promieniowanie. Twoim zadaniem jest zdobyć dziewięć kaset magnetycznych, które zawierają dziewięć kawałków kodu uruchamiającego centralny komputer stacji, a w efekcie mechanizmu jej samozniszczenia. Gdy już będziesz miał je wszystkie, udaj się do centralnego komputera i uruchom wspomniany już system. Następnie należy czym prędzej zwinąć do rakety, którą bezpiecznie uciekniesz z wrogiej planety, sygnąc się swym bezprzykrytym tryumfem (a my w międzyczasie uduślimy pewnego Czytelnika, który przysłał nam teksty dobre, ale stanowczo za krótkie – A&G).

Arasek'Men

Komputer: Atari

LEGENDA:

G - granat, użyj go w tym samym pomieszczeniu.
E - energia
K - klucz
K „A”, „B” – Klucz A, B
NB - nabój
DN - dynamit
LT - laska
TL - teleport
Numery od 1 do 9 oznaczają kolejne karty magnetyczne



Listy

KĄCIKA MAŁEGO I DUŻEGO ATAROWCA IM. K. KUBECZKI
Tak dla odmiany nie będzie (nadrobimy za miesiąc).

NIHIL NOVI SUB SOLE

Mam nadzieję, że Wam też zaczął udzielać się dobry humor. Właśnie odkryłam, że w grze „Wolferstein” można za pomocą klawiszy „I” + „L” + „M” uzupełnić amunicję i stan zdrowia.

Beska

Nam też zaczął się udzielać dobry humor.

JEST EROTYCZNY, CZYLI WOLA CZYTELNIKÓW JEST ŚWIĘTA

Jestem ZA w sprawie utworzenia rubryki „Jest Erotyczny”. Temu, kto to wymyślił, proponuję w nagrodę kupić mały hanem, obok którego znajdowałby się mały browar.

Prof. Szczawik

Ponieważ pomysłodawcą był Kopalny (a Alex jedynie podwykonawcą), istnieje uzasadniona obawa, że oba owe w gruncie rzeczy same przybłaki byłyby nie tyle małe, co ZA MAŁE. Jak by nie było, Wasza wola jest dla nas rozkazem (a listów, petycji, montów i telefonów z jednoznacznymi żądzeniami było mnóstwo) – tak więc już w następnym numerze pojawi się 1 strona „Jest Erotyczny”, zaś rubryka ta będzie gościć na łamach tak często, jak to tylko będzie możliwe.

POLOWANIE NA ŚWIARA

Jestem jedynym czytaczem TS otwarcie przyznającym się do choroby psychicznej.

Tali-Amori
(podpisał Kleks w zastępstwie ww.)

Skoro Ci się zdaje, że jesteś jedyny, to chyba rzeczywiście masz coś z głową, a to oznacza, że masz rację. Pana Kleksa wypuść, bo jest on własnością Krzysia K.

JAK SMUTNO TŁUMACZY SIĘ KAWAŁY

Co to miało znaczyć, to „15.000.000.000 stron na piętnastomilardolecie Wszechświata”.

Rumun Navigator

Przyszło trochę takich listów, co obliguje nas do wyjaśnienia tego joko, co jest smutne, natomiast jednocześnie cieszy nas niepomnie, bo oznacza, że nie czytacie konkurencji (i bardzo dobrze). Wyjaśniamy więc: pewne konkurencyjne piśmisko napisało sobie kiedyś na okładce wielkimi literami „100 stron” a pod spodem małym drukiem „chcielibyśmy mieć”. Drugie konkurencyjne piśmisko rozolutnie stwierdziło „2000 stron – w roku 2000”. Ponieważ byliśmy ostatni, przeliczyliśmy wszystkie. Zgodnie z Twoją prośbą pozdrawiamy Dagmarę, infor-

mując jednocześnie, że wyczerpałeś swoje uprawnienia stałego korespondenta do roku 2134 włącznie, a stan Twojego konta uległ automatycznie zmniejszeniu o 4 bilardy złotych.

STAWIANIE Z GŁOWY NA NOGI

Dziewczyny, okażcie trochę odwagi, napiszcie do TS, odezwicie się! Dzielimy się razem wiadomościami i piszmy do tej gazety, a zobaczycie, że będzie się ją lepiej czytać. Opisy, listy, tipsy itd. to rubryki także dla nas!

Rorja

Podpisujemy się pod tym apelem obiema rękami. Zresztą listów od płci pięknej przychodzi coraz więcej, m.in. rozwiązanie problemu Serca nadesłane przez Maximę – najładniejszy list, jaki kiedykolwiek dostaliśmy, w ładnej kopercie i na ładnym papierze (na marginesie, pełne wyniki już w następnym numerze). Wygląda na to, że sytuacja się wreszcie unormalni i nikt już nie będzie mówił, że komputery i gry są tylko dla mężczyzn. A i my będziemy się lepiej bawili w pięknym towarzystwie. Prawda, panowie?

ODKRYWAMY TAJEMNICE KUCHNI

Jak to zrobił Sir Haszak, że miał 15 milionów cashu w Theme Park?

Konio

Jak zwykle, Haszak oszukiwał (wyedytował save'y, albo użył Game Wizarda). Czasem tak robimy, gdy gra jest bardzo świeża, terminy gonią, a przecież musicie dostawać opisy do rąk jak najwcześniej i nie można czekać do następnego numeru. Tak więc nie przejmuj się Haszakiem, który ledwo został magistrzem ma zamiar otworzyć sobie przewód doktorski, co ostatecznie świadczy o jego ciężkim świrze: biedak padł ofiarą autosugestii i zdaje mu się, że zrobił magisterium na Uniwersytecie Warszawskim. Niestety, rzeczywistość jest straszniejsza: Sir Haszak po prostu kupił sobie bumażę magistra in blanco na Woluwanie za 2 banki, wypełnił i mu już tak zostało.

ZATRACENIE INSTYNKTU SAMOZACHOWAWCZEGO CZYLI:

a/ CHCĘ PISAĆ OPISY DO TOP SECRET

Przychodzi do nas ostatnio sporo listów, które streszczają się do powyższego tekstu. W związku z tym informujemy, że: po pierwsze, skład redakcyjny mamy

w miarę stabilny i zamknięty; po drugie – mogą u nas pracować tylko ludzie z Warszawy lub okolic – niestety, tylko bliski kontakt z autorem daje możliwość trzymania go krótko za twarz. Po trzecie – ten zawód uprawia się z głupoty, a nie dla pieniędzy (wartość nagród za „Czytelnicy nadesłali” jest znacznie większa niż wypłata dla autora za analogiczny opis...). Polecamy więc „Czytelnicy nadesłali”, „Listy”, „TNT” czy „Hiper” – możecie wyżyć się w tych rubrykach, a reszła „TS” zostawcie dla nas... chyba, że próbnym opis, który przysyłacie, zwali nas z nóg swą kompetencją, profesjonalizmem, sugestywnością, lekkością formy i perume innymi cechami, których znaczenia w gruncie rzeczy nie rozumiemy.

b/ WYMYŚLAM GRY

Drugi popularny ostatnio rodzaj listów to „wymyślam gry – nie umiem programować – co robić”. Odpowiedź brzmi – nic, jesteś posiadaczem bezwartościowego talentu! Oczywiście możecie śledzić do rozmaitych firm, ale jedynym skutkiem będzie wyrąbywanie lasów na papier. Oczywiście są na Zachodzie ludzie, którzy wyłącznie wymyślają fabułę, ale są to dobrzy specje, a konkurencja w tym zawodzie jest chyba jeszcze większa, niż między reżyserami filmowymi.

SPÓŹNIONE PREZENTA GWIAZDKOWE

Wydrukujcie mnie w TS.

Kwiri

Chciałbym być choć raz opublikowany.

Sonic

OK.

NIEZBADANE ŚCIEŻKI SZTUKI

Co to jest za maziaj na dyplomie okolicznościowym z okazji tipsów. Jeżeli „to” rysowała Dobrochna i ma być to Gawron, to coś jej nie wyszło i jak dla mnie wygląda to na sabotaż i Gawron został przedstawiony jako mutant.

Leśnik

Ten maziaj to Gawron i namalował go własnoskrzydło Gawron. Widać w tym autoportrecie skłonność do upiększania rzeczywistości, ale to ponoć naturalne u wszystkich artystów.

ETOS UND STYROPIAN, SP. Z O.O.

Za czytanie TS na lekcji dostanę pałę i wycięli mnie z klasy. Żądam więc umieszczenia mnie w spisie Męczenników za TS i słuszną sprawę.

Jakub Maroń

Nie mamy Cię za co odznaczyć – co to za wyczyn, że dałeś się złapać (oczywiście szczerze współczujemy). Zresztą TS a szkoła to ciekawy problem – ostatecznie pewien korespondent (sorry, zapomnieliśmy wyw. a list zaginął w przeprowadzce) napisał, że jego peni od polskiego zabrała mu czytany TS, przejrzała a potem zrobiła dyktando z tekstu do „Colonization” – czyż to nie miakabra? (zainteresowanych serdecznie przepaszam; gdybym wiedział, z pewnością bym go nie napisał – Sir Haszak)

JAK TO SIĘ ROBI NA UW

Współczuję ludziom na Uniwersytecie, którzy uczą się z Emiliusem! Kto takiego człowieka wpuścił na Uniwersytet?!

Kimbol

To było proste. Najpierw Alex napisał Emiliusowi opinię z miejsca pracy, zaczynając się od słów: „Niniejszym zaświadcza się, że w latach 1411 – 1997 Emil „Emilius” Leszczyński był ambasadorem redakcji „Top Secret” na Marsie



i na Kretynie.”

Następnie Naczelny podpisał ten dokument „w ciemno” i przystawił pieczęćkę.



Wreszcie doprawiliśmy dokument do smaku rozmaitymi

stemplami redakcji i spółdzielni. Oczywiście na Uniwersku lęknieł to gładko. Ale niedługo zaczną żalować...

KONIEC BĘDZIE NAGŁY, CZYLI



POKER OBIT / Nintendo / N. Barozak / Mac Gyer J.
Podczas gry każdy może wygrać. W grze "Poker Obit" gracz może wygrać w trzech różnych trybach: "Blind", "Start" i "Deal". W grze "Blind" gracz może wygrać w trzech różnych trybach: "Blind", "Start" i "Deal". W grze "Deal" gracz może wygrać w trzech różnych trybach: "Blind", "Start" i "Deal".

RESCUE RANGERS HEROES / IBM PC / Witek Piatek
W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

ROBBO II / Atari / Herman Padalek
Na planecie pozostaj, gdy widzisz 2 darta, nie chwyć darta - wygrać w grze.

ROBIN HOOD / Nintendo / Maciek Jankowiak
Kiedy grasz jako Robin Hood, możesz wygrać w trzech różnych trybach: "Blind", "Start" i "Deal". W grze "Blind" gracz może wygrać w trzech różnych trybach: "Blind", "Start" i "Deal".

ROBINSONS REVENGE / IBM PC / Barbara Cyryk
W grze możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

1. ANTIBIOTIC (antybiotyk) - na stary zapach.
2. ANTISPASMODIC (środki antykrampcowe) - składnik wielu leków, w tym: wzdęcia, biegunki, koliki.
3. ASPIRIN (aspiryna) - przeciw grypie, przeziębieniu i stanom gorączkowym.
4. BANGAGE (bagaż) - na stacjonarnych i w podróży.
5. BOTTLE OF ANAESTHETIC (butelka ze środkiem znieczulającym) - na leczenie i doświadczenie.
6. BOTTLE OF ANTISEPTIC (butelka ze środkiem dezynfekującym) - używany przed zabiegami i do zabiegów.
7. BOTTLE OF VITAMIN (butelka z witaminami) - używany do leczenia i zapobiegania.
8. BOTTLE OF VITAMIN (butelka z witaminami) - używany do leczenia i zapobiegania.
9. CRYSTAL CAPSULE (kapsuła kryształowa) - składnik wielu leków.
10. DENTIFRICATION PELLETS (tabletki dożołądkowe) - składnik wielu leków.
11. DENTIFRICATION PELLETS (tabletki dożołądkowe) - składnik wielu leków.
12. DENTIFRICATION PELLETS (tabletki dożołądkowe) - składnik wielu leków.
13. DENTIFRICATION PELLETS (tabletki dożołądkowe) - składnik wielu leków.
14. DENTIFRICATION PELLETS (tabletki dożołądkowe) - składnik wielu leków.
15. DENTIFRICATION PELLETS (tabletki dożołądkowe) - składnik wielu leków.
16. DENTIFRICATION PELLETS (tabletki dożołądkowe) - składnik wielu leków.
17. DENTIFRICATION PELLETS (tabletki dożołądkowe) - składnik wielu leków.
18. DENTIFRICATION PELLETS (tabletki dożołądkowe) - składnik wielu leków.
19. DENTIFRICATION PELLETS (tabletki dożołądkowe) - składnik wielu leków.
20. DENTIFRICATION PELLETS (tabletki dożołądkowe) - składnik wielu leków.

ROBBOOP / Nintendo / N. Barozak / Mac Gyer J.
W grze możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

ROCKFORD / Commodore / Alan Taylor
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

RUNNING MAN / Amiga / Marcin Tomaszewski
W grze możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SALMONS KEY / Nintendo / Witek Piatek
Gdy grasz jako "Salmon", możesz wygrać w trzech różnych trybach: "Blind", "Start" i "Deal".

SAPER / Atari / Dariusz
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SAMURAI WARRIOR / Commodore / Witek Piatek
Gdy grasz jako "Samurai", możesz wygrać w trzech różnych trybach: "Blind", "Start" i "Deal".

SENSELESS SOCCER / Amiga / Mac
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SETTLERS THE / Amiga / Mac
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SHOOTER / Atari / Dariusz
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SHOOTER / Commodore / Witek Piatek
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SHORT CIRCUIT / Commodore / Lukasz Piatek
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SIBERIA SOCCER / Amiga / Mac
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SM CITY / Amiga / Sir Vito
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SM CITY 200 / IBM PC / Maciek Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SNAKES REVENGE / Nintendo / Lukasz Piatek
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SOCCER BALL / Nintendo / Arkadiusz Sobota
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SONIC / Sega Mega Drive / Cytan
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SONIC OF THE HEDGEHOG / Sega Mega Drive / Cytan
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SPEED ACE / Atari / Dariusz
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SPEEDBALL 2 / Amiga / Peter Gule
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SPELLINKER / Commodore / Maciek Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SPIDERMAN 2 / Game Boy / Aby opisać grę, musisz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SPY WINTER / Atari / Konrad
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SPY WINTER / Atari / Konrad
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SPY WHO LOVED ME, THE / Commodore / Maciek Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

STARDUST / Amiga / Mac
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

STARBUCK / Atari / Dariusz
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

STREET FIGHTER II / Amiga / Peter Gule
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

STREET FIGHTER II TURBO / Amiga / Peter Gule
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

STRANKE / Amiga / Sir Vito
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

STRANKE / Amiga / Sir Vito
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

STRANKE / Amiga / Sir Vito
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

STRANKE / Amiga / Sir Vito
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

STRANKE / Amiga / Sir Vito
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

STRANKE / Amiga / Sir Vito
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

STRANKE / Amiga / Sir Vito
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

STRANKE / Amiga / Sir Vito
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

STRANKE / Amiga / Sir Vito
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

STRANKE / Amiga / Sir Vito
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

SUPER BARK / Nintendo / Jankowiak
Podczas gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

Tipsy

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

W czasie gry możesz być w "Ziel" i w "F1" - skiper level.

& kody

BATTLE ISLE

- Amiga
1 graczy:
01 - CONTRA
02 - PHASE
03 - EXOTY
04 - MOUNT
05 - FIGHT
06 - RUSTY
07 - FIFTH
08 - VESUV
09 - MAGIC
10 - SPACE
11 - VALEY
12 - TESTY
13 - TERRA
14 - SLAVE
15 - NEVER
16 - RIVER
2 graczy:
01 - FIRST
02 - GHOST
03 - GAMMA
04 - MARSS
05 - EAGLE
06 - METAN
07 - FOTON
08 - POLAR
09 - TIGER
10 - SNAKE
11 - ZENIT
12 - DONNN
13 - VESTA
14 - OXXID
15 - GIANT
16 - STORM
17 - EUROP

(Kali)

BEST OF THE BEST

- Nintendo
1 - 4Z17J888J
2 - MXOTJ485J
3 - FY8828HH
4 - KWf628BGY
5 - 4SKWX9601
6 - 4SKWX9KO2

(Pan Karu & Bogacz the Miszcz)

BIRD FIGHTER

- Nintendo
1 - 9913
2 - 6317
3 - 1837
4 - 5671
5 - 3160
6 - 8418
7 - 6814
8 - 5212
9 - 5705

(Lukasz Czulho)

BOMB-X

- IBM PC
01 - PLAIZ
02 - SAFES
03 - HEROS
04 - EKTAZ
05 - SLURP
06 - WOUJAH
07 - HAAAA
08 - RIGOL
09 - FACIL
10 - RAPID
11 - SYMPA
12 - PRESH
13 - VATIF
14 - MONST
15 - GAMEX
16 - GATHO
17 - LIBER
18 - STRIN
19 - HAIRS
20 - SOURB
21 - EROTI
22 - VIRTU
23 - STRIP
24 - HELLO
25 - PIEDO
26 - DONNA
27 - DIVAN
28 - MINIE
29 - FORME
30 - EPOUS
31 - BELLE
32 - HABIT
33 - JARET
34 - PANAR
35 - GONAD
36 - APHRO

- 37 - CONTR
38 - CUISS
39 - PILEU
40 - LANGS
41 - BISOU
42 - ERECT
43 - DSOUS
44 - COMPA
45 - PANTY
46 - LOLOS
47 - SESAM
48 - ORGAS
49 - JOUI

(Michal Srajcar)

CRUSTY FUN HOUSE

- Amiga
2 - WHOAMANA
3 - FLANDERS
4 - OROCKMAN
5 - SIDESHOW

(Sir Virus)

DINO WARS

- Nintendo
1 - 5431
2 - 5692
3 - 6315
4 - 7452
5 - 1697

(M. Barszczak Mac Gyver Jr.)

GEAR WORKS

- Amiga
2 - 3518
3 - 6382
4 - 8427
5 - 2885
6 - 5924

(Konyo)

GEMZ

- Amiga
1 - SAKE
2 - DEMAG
3 - YURI
4 - BONSAI
5 - GEMX
6 - JAPAN

(Konyo)

GOBLINS

- IBM PC
02 - VQVGFDE

- 03 - ICIGCAA
04 - ECPQPC
05 - FTWKFN
06 - HQWFTW
07 - DWNDGBW
08 - JCJCJAN
09 - ICVGGGT
10 - LQPCTJU
11 - HNWVFKA
12 - FTQKULD
13 - DCPPLMG
14 - EWGONV
15 - TCNGTOV
16 - TCVDGDL
17 - IDONKQO
18 - KKKPURE
19 - NGOGKSP
20 - NNGWTTQ
21 - LGWFFUR
22 - TQNGEVB

(Zbyszek Wątróbka)

HAGAR THE HORRIBLE

- Amiga
1 - FEAFGN
2 - JUSANK
3 - ASGAPQ
4 - UWFXPY
5 - PSXRIC
6 - DZAGTG
7 - WFYLD

(Ninja)

HOT HOCKEY

- Nintendo
2 - 2437
3 - 6098
4 - 4994
5 - 6342
6 - 7183
7 - 8368
8 - 6662

(M. Barszczak Mac Gyver Jr.)

INTERCHANGE

- Commodore
1 - MOON
2 - DISK
3 - DUCK
4 - GRIM
5 - TANK
6 - GOLD
7 - COLD

- 8 - BANG
9 - MUFC

(Kimbo)

LAST NINJA, THE

- Nintendo
1 - 255555F03750645
2 - 1GGGGGGFCBG8F4G
3 - 7000005766060C0
4 - 30657472F41484
5 - 653021164001101

(Berger)

LAZARUS

- Commodore
1 - SOFTWARE
2 - WORMHOLE
3 - GAMECOVER
4 - HARDWARE
5 - ENDSTAGE

(Piotr Ozóg)

LICKLE

- Nintendo
02 - 4WHB
03 - AK50
04 - ZOCM
05 - VKFA
06 - LFB5
07 - MST
08 - BITP
09 - GOWY
10 - CLUX

(Jerostaw Mroczek)

METAL STORM 2

- Nintendo
2 - 52146F
3 - E31572
4 - 8F1371
5 - F51372
6 - 041373
7 - A31374

(Lukasz Czulho)

POWER BLADE

- Nintendo
1 - D67B3930
2 - D2BB3940
3 - D00J86BK
4 - F7GG66D0
5 - D3268K11
6 - DB7B39BK

(Berger)

ROBIN HOOD

- Game Boy
01 - WALL
02 - MASTER
03 - LOCKSLEY
04 - TAX
05 - DUBOIS
06 - PCND
07 - CHASE
08 - VILLAGE
09 - CATHEDRA
10 - CELTS
11 - BOAR
12 - TOWN
13 - WELL
14 - TOWNHANG
15 - CHAPEL
16 - CASTLEIN

Aby wkłapać te kody, należy najpierw wcisnąć 8 razy "A", a potem "B".
(Farmer)

SINK OR SWIM

- Amiga
02 - BISHOPSMOVE
06 - RINGWORLD
10 - TWYBOPPERS
15 - LARRYNIVEN
20 - DOCTORWHO
25 - SOCKATTACK
30 - WHERESEMBEER
35 - STRENGTH
40 - INDIANA JONES
41 - AUNTIEBILLY

- 42 - BEVERLYHILLS
43 - JIMBOBSFEET
44 - JAKOVONLUNA7
45 - CHUCKYCHEEKS
46 - LINFORDSHOUR
47 - WONDERSTUFF
48 - WATCHINGHOUR
49 - ANEWMACHINE
50 - GENERALALERT
51 - UNBELIEVEABLE
52 - HAVEYOUGOTTIT
53 - KILLERFISH
54 - THEHOLYGRAL
55 - BADBADKARMA
56 - RUTHERFORD
57 - WZZZBANGPLOP
58 - SKYSTHELMIT
59 - NAXTPASSWORD
60 - FIELDSOFOODM

(Marek Brnek)

SONY GAME

- Amiga
1 - DIENSTAG
2 - MITTWOCH
3 - NOVEMBER
4 - DEZEMBER
5 - ALPHABET

(Konyo)

SPELLBOUND

- Amiga
2 - HEAVY
3 - OUDI
4 - OYOU
5 - CAAL
6 - HYPI
7 - NTAW
8 - OMAN

(Konyo)

SUPERFROG

- Amiga
02 - 234544
03 - 447464
04 - 747822
05 - 392822
06 - 446364
07 - 984448
08 - 477444
09 - 343522
10 - 882311
11 - 982334
12 - 091332
13 - 467464
14 - 818234
15 - 182394
16 - 298383

(Marcin Toarniszowski)

WHO FRAMED

- ROGGER RABBIT
Nintendo
2 - DLT3QYBY
3 - GPLDMSRC
4 - MMCFGWXLJ
5 - BGGTVKJJP
6 - RTJBWNQ3

(Pan Kramu)

WOLF CHILD

- Sega
2 - WXSFF
3 - FDIRM
4 - VGKGS
5 - JBTPI

(Piotr Biliacz)

WORLD CHAMPION

- Nintendo
1 - BPGKSPGKS
2 - OQBXCJX
3 - OQJVDJ
4 - OSJENRJGX
5 - DTJFSSDGS
6 - DWBCKVDDX
7 - SZLMNXCQ
8 - SZLMNZZBX
9 - QLFNTLFS

(Lukasz Czulho)

Pegasus

Olympic I.Q.

Z początku myślałem, że jest to gra sportowa lub coś w tym stylu. Nic z tego - oto przykład na superowe łamanie głowy i wykręcanie szarych komórek. Olimpiada I.Q. to po prostu zawody na myślenie, przeznaczone dla wszystkich tych, którym nieobce jest sprawdzanie swojego ilorazu inteligencji, albo jego szkolenie [...].

Problemy logiczne przedstawione w tej grze są stare jak świat, ale młodzi ludzie (czyli i Ty, który to czytasz...) [ech, bzdurstwa i pompotyka - pewnie się starzeję] powinni w tych zagadkach odkryć coś nowego. Pierwszą zagwozdką jest przewiezienie pięciu zwierzątek łódką przez rzekę. Wiadomo - wszystkie się jednocześnie nie wpakują na pokład, a pozostałe mogą się pozagryzać. I tak myślimy, jak pogodzić i przewieźć myszkę, słonią, tygrysa, kota i psa. Dalej są zadania równie trudne: przenoszenie piramidowych odważników na szalkach wagi, znajdowanie w gronie kul



jednej, różniące się wagą, logiczną układanką i przesuwanie bloków. Trudno cokolwiek o tym napisać, w to trzeba się pomęczyć. "Olympic I.Q." docenią jedynie zwolennicy rozrywek umysłowych, łamacze Joypadów mogą sobie odpuścić. Grafika na poziomie, muzyka może być.

OCENA: ★★★★★

Silver Eagle



Oto bajeczka: na południowym Pacyfiku jest tajna baza wojskowa, nielegalnie produkująca broń dla Trzeciego Świata. Superkomandos zrzucony nocą na jej teren musi sam ją zdemaskować i unicestwić.



Niby wszystko wygląda na schematyczną strzelankę, jednak naprawdę jest trochę inaczej. Sterując komandosem musimy przejść cztery etapy. Wymagają one refleksu i sprawności, jednak akcja nie jest bardzo dynamiczna. Można powiedzieć, że jest to taka wolniejsza strzelanka. Chodzimy po labiryntach wyspy, zbieramy amunicję, podkładamy bomby i w razie potrzeby zerkamy na kieszonkowy plan. Przeciwnicy są groźni, ale trochę praktyki wystarczy na odkrycie sposobów ich unicestwienia (dobry wyraz, bo zastępuje "zabijanie").

Grafika dobra, ale nie rewelacyjna. Animacja postaci - widok z góry, typowa dla tego rodzaju zabaw. Muzyka popiskująca. Akcja wciągająca i co najważniejsze nie zniechęcająca wysokim poziomem trudności.

OCENA: ★★★★★

The Great Wall

Wielki Chiński Mur, czyli niedaleko do Moskwy. Co? A to, że w byłym ZSRR powstał Tetris, legendarna i przebojowa łamigłówka. Lecą klocki w różnych kształtach itd... Chiński mur to taka odmiana Tetrisa. Przewija się murek (nie doktor), my mamy młotek i wybijamy klocki. Wpadają one raz na lewo, raz na prawo. Jeśli wybijemy na prawo taki kłoczek, który jest już na lewo, wtedy znikają oba. I na odwrót. Co, nie rozumiecie? To proste - wbić na jedną stronę to, co jest na drugiej i nie dopuścić do zapełnienia studni. Zabawa to niezła i wciągająca. Ekstra, gdy gra się we



dwóch. I można grać jako współpracownicy lub rywalizować ze sobą. Mówię Wam (piszę), jeden drugiemu wybija i to się raziwa rozrywką.

Grafika "The Great Wall" nie zachwyca, ot taka spokojna i tetrisowa. Najlepszy jest pomysł gry, jednak wybitnie ściągnięty z Tetrisa. Kto lubi logiczne zręcznościówki, będzie zachwycony.

OCENA: ★★★★★

Poker III (5 in 1)

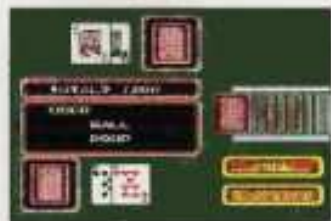
To pozycja dla lubiących grać w sztywne małe kartoniki, zwane popularnie kartami. Na jednej kasce umieszczono aż pięć gier, które pozwalają zagrać w najpopularniejsze odmiany pokera i nie tylko. I tak znajdziemy tu "King of Casino", "King Poker", "Poker" i "Black Jack" oraz "13 Cards".

Mozemy grać w zwykłego pokera, pokera amerykańskiego, w Czarnego Jacka - odmianę gry znanej u nas jako Oczko. Gra w 13 kart wymaga znajomości układów pokerowych i głębszego myślenia. Wszystkie gry przedstawiają sedno karcianej zabawy, a więc nie ma tu miejsca na zbędną grafikę, rozbijającą się papierki czy inne gupstwa. Oto poker na poważnie.



Grafika w "Poker III" jest porządna. Karty widać dobrze, a nic więcej chyba nie trzeba. Na koniec warto wspomnieć o instrukcji, która uczy podstawowych zasad grania w pokera, Black Jacka i 13-ki. Wydana jest ona w formie broszurki, dołączonej do każdego pudełka i jest - UWAGA - napisana po polsku!

OCENA: ★★★★★



Bum - Nowy Rok!

I tak mamy już nowiutki Jer, czyli 1995 rok. Na początek dobra wiadomość: prawdopodobnie już od przyszłego Konsolowego Świata będziemy opisywać gry na 16-bitową SEGA. Dzisiaj klasyka, poczłwy Pegasus, a dla nintendoowców zamiast opisów gier, opis "szesnastki", czyli SNES-a. Acha, wiecie, że ceny wszystkich gier i konsol spadły? No, a od czego była ta denominacja... (cha, cha, cha)

I dajcie sobie trochę swobody, przecież już wszystko jest w PAL-u,

BRUNDA

Dystrybucja:

Warszawa, ul. Smolna 18
tel. 38 05 69, 38 73 92
tel./fax 38 05 02

Nintendo

Konsola SUPER NES



Przedstawiam Wam konsolę, która już dawno podbiła zachodnie rynki rozrywki. Jej wielka popularność w bardziej cywilizowanych krajach stała się już codziennością, a teraz ma szansę zabłysnąć w Polsce.

W dużym pudełku (nie psieki) znajdujemy konsolę, jeden joystick, komplet kablików, zasilacz, złącze do telewizora z wyjściem Euro i instrukcję. Zaskoczył mnie tylko jeden joystick - a co z drugim? Niestety trzeba go dokupić oddzielnie, o ile jest taka potrzeba. Kolejnym zaskoczeniem była instrukcja - tylko po angielsku i w dodatku wspominała coś o dołączonej kasecie z grą. Dokładnie oglądając zakamarki pudełka nie udało mi się znaleźć żadnego cartridge'a. No cóż, gry trzeba kupić oddzielnie.

Z podłączeniem konsoli nie miałem żadnych kłopotów. Specjalny schemat pokazuje kilka sposobów podłączenia urządzenia do telewizora i monitora. A można to zrobić przez wejście antenowe, złącze Euro, wycoki cinch. Niezwykle rozwinięto bezpośrednio wyjścia Audio i Video. Do konsoli należy włożyć specjalny kabelek, który zakończony jest już typowymi wtyczkami typu cinch. Trzeba pochwalić jego długość, która bardzo ułatwia wygodne ustawienie i podłączenie urządzenia.

Po zainstalowaniu konsoli zainteresowałem się manipulatorem, czyli joystickem. Jest to kawał solidnie wykonanej roboty. Wygląda na to, że wyróżnia wiele gier zręcznościowych. Umieszczono na nim przycisk w formie krzyżyka do kierowania ruchami postaci, cztery przyciski fire: A, B oraz X i Y. Ponadto są tu jeszcze guziki Select i Start oraz dwa przyciski z wierzchu, oznaczone jako L (lewy) i R (prawy).

No dobrze - sama konsola to nie wszystko. Szybko spróbowałem włożyć do niej jedną z trzech gier, które dostaliśmy oddzielnie. Coś nie mogłem jej włożyć... niech pomyślę...

...acha było włączone zasilanie (świeciła się czerwona dioda) i działała blokada. Dzięki takiemu sprytnemu mechanizmowi zabezpiecza się konsolę przed ewentualnym zniszczeniem. Mogłoby ono nastąpić, gdybyśmy wkładali lub wyjmowali cartridge podczas włączonego zasilania. No, wreszcie "Robocop 3" znalazł się w konsoli L...

Wrażenie jest naprawdę niezłe. Kolorowa grafika wysokiej rozdzielczości, a muzyka stereo cudownie pieści uszy. Biorąc pod uwagę treść, gry dla SNES-a to głównie typowe zręcznościówki, a o ich zaletach decyduje zwłaszcza dobra grafika i muzyka. SNES to ma. Co więcej? Na Zachodzie maszyna ta stała się popularna dzięki przystępnej cenie i mnogości dostępnych tytułów. A jak u nas? Cena samej konsoli wynosi trochę poniżej czterech bariek, co około 3,8 mln zł (STARYCH ZŁOTYCH!!!). Gry na cartridge'ach są niestety drogie i szkoda, że instrukcje są tylko po niemiecku lub francusku (tak przynajmniej było w przypadku otrzymanych przez nas). Kosztują one mniej więcej o 1/3 więcej niż legalne gry na takiego pececia. Nie martwmy się na

zapas, podobno są już wypożyczalnie.

Podsumowując: SNES to dobra konsola, przedstawicielka nurtu 16-bitów. Ma duże możliwości graficzne i muzyczne, których wykorzystanie zależy wyłącznie od twórców gier. Na Zachodzie (w takiej np. Anglii) gierki jest zastrzeżenie, w Polsce wszystko dopiero się rozwija. Zatem przyjdzie nam poczekać jeszcze na efekty zdobycia rodzimego rynku przez Nintendo. Czy wygra ono z innymi konsolami i komputerami - trudno jeszcze przewidzieć.

Na zakończenie dane techniczne SNES-a (wg danych prasowych ESP):
 procesor: 16-bitowy, 3,58 MHz
 grafika: paleta 32768 barw z możliwością 256 na ekranie,
 dźwięk: 8 kanałów,
 cartridge: standard SNES
 podłączenie: telewizor PAL, monitor

P.S. SNES-a otrzymaliśmy od bezpośredniego i autoryzowanego dystrybutora oryginalnych gier Nintendo w Polsce: Elaris Elektronik SA, Warszawa, ul. Matuszewska 14, tel. 679-80-41.

KONSOLOWY ŚWIAT

Wieści ze świata grania

Nintendo of America wreszcie ujawniło prasie screeny z pierwszej ukończonej (w 99%) gry dla systemu **ULTRA 64**. Jest to "Cruis'n USA", a nie jak wszyscy przypuszczali Wirtualny Mario czy np. Donkey Kong. Grafika prezentuje się niezłe jak na konsolę, ale posiadacze pecetów z CD-ROM'ami już coś takiego widzieli - rendering i te rzeczy. Gra to to typowy przedstawiciel "samochodówek" i opowiada o przejazdach po drogach i bezdrożach Stanów Zjednoczonych. Na razie mogą ją podziwiać nieliczni, ponieważ do sprzedaży detalicznej ma wejść dopiero pod koniec 1995 roku, tak jak i samo ULTRA 64.

"**THEME PARK**" jest obecnie na szczytach growych list przebojów dla komputerów klasy PC. A oto rewelacja: zapowiedziano wypuszczenie tej pozycji dla Super NES. Jak chwala się autorzy gry, firma Bullfrog, gra na nintendową konsolę ma być nawet lepsza od pecetowego oryginału. Dołożono więcej jeżdżących karuzel i innych bardziej ambitnych kinoparkowych atrakcji.

Ocean przygotował grę "**THE SHADOW**" dla konsol SEGA Mega Drive oraz SNES. Jest ona zrobiona na podstawie wątków z sensacyjno - fantastycznego filmu pod tym samym tytułem. Jeżeli gra dorówna popularności ekranowej pozycji, to szykuje się kolejny hit.

"**DYNABLASTER**" - gra dla Game Boya, znana też jako "BOMBER MAN" prawdopodobnie nie ukaże się na rynku. Pomimo oficjalnych zapowiedzi i stworzeniu autorskich kopii, Nintendo nie umieściło jej na liście do wydania. Plotka głosi, że gra zostanie przerobiona tak, aby wykorzystać popularność grubasa Wario, który stał się superidołem gejmbojowych fanów.

Film kinowy "**STREET FIGHTER**" z Jeanem Claude van Dammem i Kylie Minogue jest już faktem. Natomiast trwają prace nad sfilmowaniem innego mordobiciowego przeboju - "**MORTAL KOMBAT**". Zdjęcia zlokalizowano w Los Angeles i na Tajlandii, a wśród obsady znalazł się "nieśmiertelny" Christopher Lambert. Dzieło ma być ukończone i dostarczone do kin jeszcze w tym roku (1995).

"**DOOM**", gra która wstrząsnęła pecetami ciągle czeka na swoją SNES-ową premierę. Tymczasem pojawiła się jej wersja dla... atarowskiej 64-bitowej konsolki Jaguar. Czyżby rzeczywiście coś drgnęło w atar-64 bitach?

CASIO reklamuje się w pismach dla angielskich graczy. Z czym? Ano z **Magic Beam Diary**, czyli elektronicznym notesem dla młodzieńców. Maszynka ta umożliwia zapamiętywanie telefonów i adresów, ale jej główną zaletą stanowi możliwość komunikacji (na podczerwień) z drugim egzemplarzem. W ten sposób można zagrać w jakąś prostą gierkę typu battle (co?) lub co najważniejsze przesyłać sobie liściki - np. na klasówce lub nudnej lekcji.

wieści zbierał **BROMBA**



GABRIEL KNIGHT



Gabriel Knight to nazwisko faceta, który mieszka sobie w Nowym Orleanie i zajmuje się badaniami nad voodoo, czyli taką muzyzsko-karaibską czarną magią, znaną z krwawych obrzędów. Nazwisko to tłumaczy się dosłownie na Gabriel Rycerz, co brzmi niemalże tak kretyńsko jak Kermit Zaba, ale będzie istotne. Otóż naszego Gabriela prześladowają mary sennie w postaci scen palenia na stosie,

wisielców i innych przyjemności. Jednocześnie w mieście ma miejsce seria tajemniczych zabójstw związanych z kultem. Wszystko to uzupełnia historia łowcy czarownic, niejakiego Hansa Rittera, który w XVI wieku wykonywał swoją robotę w Nowym Orleanie, przy okazji zakochując się (zresztą z wzajemnością) w, jak się potem okazało, wiedźmie głównej - nie ma tego w grze, jest w znakomitym komiksie, sprzedawanym razem z nią.

A jeśli komuś Ritter kojarzy się z rycerzem, to dobrze - bowiem takie jest właśnie znaczenie tego nazwiska. Czy wszystko jasne? N-ty potomek nieszczęśliwego Rittera musi zająć się grzechami ojców - tak zresztą jest podtytuł gry.

A gra ta jest kolejną przygodową produkcją "Sierry On-Line". Interfejs użytkownika nie zmienił się specjalnie - jak zwykle możemy coś otworzyć, wziąć, poruszyć, obejrzeć itd. Z rzeczy nowszych, istnieje 2 formy wymiany informacji: poprzez luźną pogawędkę oraz stawianie pytań. W tym drugim przypadku przenosimy się do specjalnego menu, skąd wybieramy kolejne pytania. Podobnie menu będzie też służyło w trakcie gry do odczytywania wiadomości zakodowanych znakami voodoo oraz do wiadomości przekazywanych przy pomocy tam-tamów.

Sama gra zrobiona jest na zwykłym, wysokim poziomie Sierry. Większych przecięć nie stwierdzono, zwraca uwagę spore znaczenie zdobywania informacji drogą ustną. Grafika statyczna jest bardzo dobra, animacje nie gorsze, sylwetki postaci są duże i czytelne, a ich zachowanie - naturalne. Dołożono też kilka acenek digitalizowanych. Muzyka po prostu rządzi, ta na końcu intro spowodowała, że obejrzelśmy całe napisy końcowe!

Parę słów o wersji CD-ROM-owej. Niby nic - po prostu dołożone gadki. Jednak obsada aktorska! Wylizamy: Virginia Capers (narrator) - laureatka nagrody Tony'ego i nominowana do Emmy dla

najlepszej aktorki roku; Rocky Carroll (Willy Walker) - grała w "Urodzonym 4-go lipca" i "Talk Radio"; Tim Curry (Gabriel Knight) - "Rocky Horror Picture Show", "Polowanie na Czerwony Październik", "Horn Alone 2", "Trzej Muszkieterowie"; Michael Dom (Dr John) - słynny Wolf ze "StarTreka"; Next Generation; grał też w "Rockym";

RECENZJA



GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS

SIERRA ON-LINE '94
CD-PROJEKT



PC 386 4 MB RAM
PC-CD

999 000 złotych zł (z VAT)

MARK HAMMIL - Luke Skywalker - czy trzeba mówić więcej - i kilku innych znanych aktorów. Wymienione tu nazwiska nie należą do pierwszego garnituru Hollywood (może poza Hamilem), ale są znane i gwarantują znakomitą jakość gadek. Co tym bardziej nakłania do grania w tą ze wszech miar godną polecenia grę.

Alex & Gawron

Na początku było piwo. A potem był chaos. A teraz mamy "C.H.A.O.S. Continuum" - kolejną wśród kompaktowych gier.

Fabula jest zagmatwana i zawiera chyba wszystkie najpopularniejsze motywy znane z podrzędnej literatury SF. Mamy więc kolonie na Marsie i innych księżycach planet układu słonecznego, łącznie z Tytanem, księżycem Saturna, gdzie rozgrywa się cała akcja. Oczywiście pojawiają się konflikty, Marsjanom się nie podoba, więc zostają przykładnie, choć niedokładnie spacyfikowani. Ich niedobitki przeżywają i oczywiście chcą się zemścić. Tak się składa, że jednocześnie na Tytanie powstaje superkomputer do badań naukowych, tak więc Marsjanie podzuczają tam melego wirusika, który powoduje, że maszyna zaczyna działać znakomicie, niestety poza kontrolą. Przy tym wszystkim, akurat prowadzono badania nad przenoszeniem się w inny wymiar i część naukowców zostaje uwieczniona tamże. Oczywiście, należy coś z tym zrobić, tak więc zostaje wysłana automatyczna sonda, której zadaniem jest uwolnienie zakładników i skasowanie samego komputera. Sondą ktoś musi kierować - jesteś nim Ty.

Przepraszamy Czytelników, żeśmy się tak rozpisał, ale fabuła to jeden z mocniejszych punktów tej

C.H.A.O.S. Continuum

gry. Sam gameplay nie wygląda już tak różowo - na środku ekranu masz widok z sondy, ładna grafika, ray - tracę owana, szkoda, że mało co się rusza. Na dole znajdują się klawisze sterowania ruchami (ruch odbywa się skokowo). Poza przemieszczaniem sondy może wykonać jeszcze parę ciekawych rzeczy. Tak więc można, a nawet trzeba, zasysać dane z komputerów stacji - w szczególności mapy i kody dostępu, ale gra ma też zacięcie edukacyjne, i przy okazji można się dowiedzieć np. jak wygląda atom. Można też "zakłócać się" na jakimś obiekcie, inaczej

mówiąc, wydać polecenie automatycznego śledzenia go. Dośćgłębnie są dane ogólne dotyczące misji, można też wytworzyć anomalie czasoprzestrzenną i skryć się w niej. Wreszcie w celateczności wystrzelić z garłacza laserowego do nadchodzącego robota strażniczego.

"C.H.A.O.S." jednak nie jest zręcznościówką. Ma charakter labiryntówki z elementami logicznymi - całość sprowadza się do łazenia od komputera do komputera, otwierania drzwi i rozwiązywania zadań pseudointelektualnych, np. należy zapalić 5 kwadratów 16-po-

C.H.A.O.S. CONTINUUM

CREATIVE MULTIMEDIA '93
CD-PROJEKT



PC 486-CD, 4 MB RAM
WINDOWS

799 000 złotych zł (z VAT)

lowej szachownicy w kolejności wskazanej przez komputer.

I wszystko byłoby dobrze, gdyby nie pewien szczegół - gra jest przeźrliwie wolna, nawet jak na produkcję pod MS-Windows. Na 486 DX33 i 4 MB RAM chodziła z wyraźnym trudem, w oczywisty sposób żądając więcej pamięci. Gdyby nie ten mankament, można by ją uznać za znośną, w tym układzie radzimy dobrze przemyśleć zakup.

Alex & Gawron

P.S. Spójrzcie na metkę - to chyba pierwsza gra, która nie rusza na 386.



Aladdin



ALADDIN

VIRGIN '94



AMIGA 1200, COMMODORE 32



Niewątpliwie filmy animowane z wytwórni Walta Disneya należą do najlepszych na świecie. Pełne są one zabawnych kolorowych animacji, przepięknej muzyki i utrzymane są w swoistym klimacie. Oprócz seriali, raz do roku realizowany jest film pełnometrażowy, za każdym razem spotykający się z ogromnym zainteresowaniem nie tylko dziecięcej widowni. Właśnie jednym z takich filmów był oparty na starej baśni „Aladdin”. Moim zdaniem jest to najlepszy film animowany jaki widziałem. Dlaczego o tym piszę? Ano dlatego, że niedawno pojawiła się wydana przez firmę Virgin gra oparta na tym filmie.

„Aladdin” to typowa platformówka. Wyróżnia się ona jednak piękną, kolorową grafiką, bardzo dobrym opracowaniem dźwiękowym i wprost rewelacyjną, humorystyczną animacją (coż, Disney!). Zadaniem Aladdina, młodego chłopca, który aby się utrzymać, musi kraść jabłka z targu w Agrabah (tak nazywa się miasto, gdzie dzieje się ta historia) jest uratowanie sultana przed nieczymi kłopotami czarownika-doradcy Jafara. Uzurpator wraz ze swoim pomocnikiem, pępugą Jago, planują zdobyć magiczną

lampę, która znajduje się w jaskini cudów strzeżonej przez tajemne moce. Jedynie osoby o prawdziwie szczerym i dotrym sercu mogą przeżyć wejście do tego magicznego miejsca. Taką osobą jest właśnie Aladdin i tu zaczynają się jego kłopoty. Przed chłopcem stoi wiele zadań. Na początek musi on wyostać się z Agrabah, by na pustyni odnaleźć część magicznego amuletu, dzięki któremu można otworzyć wejście do Jaskini Cudów. Konieczne jest też odnalezienie drugiej części amuletu, która znajduje się w posiadaniu herca agrabahskich złodziei. Niestety, tutaj nasz dzielny bohater zostanie złapany i wrzucony do lochu, skąd oczywiście musi niezwłocznie uciec. Następnym krokiem jest odwiedzenie zaczarowanego miejsca. Musi z niego wynieść magiczną lampę, w której zaklęciem uwieziono Gina. Nie wolno jest za to dotknąć żadnych innych znajdujących się tam bogactw. Niestety małpka Abu, pomocnik Aladdina, nie będzie mógł się powstrzymać i chłopakowi przyjdzie w poplochu uciekać skacząc po zapadających się w morze ławy kamieniach, unikając jednocześnie spadających ze sklepienia głazów. Jeżeli w całości uda się dotrzeć do

latającego dywanu nasz bohater będzie miał szansę na niesamowity lot. Po brawurowej ucieczce przyjdzie czas na odwiedzenie Gina wewnątrz lampy, a następnie na udanie się do pałacu sultana i jego pięknej córki Jasmine. Ostatnim etapem będzie walka z samym złym i podstępym Jafarem.

Na swej drodze Aladdin spotka wiele postaci. Będą to strażnicy silni i niebezpieczni, ale niezbyt błyskotliwi i odrobinę niezdarzy, fakir rzucający nożami, kościotrupy z bombą zamiast głowy, zaklinacze węży, złe giny, złowrogie posągi i wielbłądy, plujące gdy wskoczy się im na garb (swoją drogą to bardzo skuteczna i bezpieczna metoda na pozbywanie się przeciwników). Wszyscy oni, z wyjątkiem wielbłąda czyhają na życie chłopca, więc będzie on musiał robić niezły użytek z miecza i celnie rzucać jabłkami.

Na wszystkich planszach porzucane są różne przedmioty: jabłka, służące jako amunicja dalekiego zasięgu, drogie kamienie, podobizny Aladdina – dodatkowe życia, głowy Abu – klucze do bonusowego jednorękiego bandyty, podobizny Gina – zetony do bonusowego jednorękiego bandyty, czarne lampy działające jak bomby i niszczące wszystkich przeciwników na

planszy, wazy będące punktami, od których kontynuuje się grę po stracie życia, i magiczne latające liry mogące przenieść do niedostępnych miejsc.

Prawie na każdej planszy znajduje się ukryty magiczny sklepik. Można tam kupić dodatkowe życia (5 kamieni) lub zyczenia (10 kamieni) pozwalające na kontynuację gry, gdy już stracimy wszystkie życia. Na koniec planszy można wziąć udział w grze w coś w rodzaju jednorękiego bandyty, tyle razy ile „Ginów” się zbierze.

Poziom trudności jest dobrany tak, że przejście pierwszych plansz nie następuje zbyt wiele trudności. Pojem jednak zaczynają się „schody”. Jest to dobre rozwiązanie, bo zarówno niewprawny jak i wytrawny graczom pozwala na świetną zabawę. Rewelacyjne wykonanie gry sprawia, że doskonale wczuwamy się w rolę Aladdina i w raz z nim przeżywamy przyprawiające o szybsze bicie serca emocje. Moim zdaniem Aladdin jest najlepszą platformówką na komputer Amiga (i nie tylko). W to po prostu trzeba zagrać.

BADJOY

59

Under a Killing Moon

W naszej dziennikarskiej karierze do brzmienia niezłej opisywalimy już rozmaite gry: silniejsze, dobre, bardzo dobre, czasem wybitne. Jednak nie spaliśmy się z grą, która stanowiłaby tak wielki przeskok w historii komputerowej rozrywki, jak "Under a Killing Moon". Nie był tokin gra "Wolfenstein", "Doom" czy "Mortal Kombat". "Killing Moon" jest wyjątkowo pod każdym względem. Została poczytana:

NA POZĄTEK FABUŁA

San Francisco, rok 2042. W dobie konfliktu nuklearnego świat przeszedł męczącą przemianę, zaś zamieszkały go ludzie dzielą się na dwa grupy: mutantów i normalnych, szczęśliwców, których kod genetyczny nie uległ modyfikacji w efekcie napromieniowania. Normalni jest mniej i zamieszkują nowowyprowadzone miasta, nury, których pozostali dla mutantów. Wśród nich żyje Tex Murphy (znacie go z "Menace Mission 2") - normal, który nigdy nie zaakceptował tego podziału.

Murphy jest prywatnym detektywem w jego najklasyczniejszym typie: w pominiętym szarym płaszczu, nasuniętym na oczy kapeluszu i papierosem w zębach. Pewnego dnia odwiedza go jego były szef z policji i ostrzega przed mieszaniem się w nieodpowiednie sprawy. Tex nie bardzo wie o co chodzi, ale wyżyta mobilizuje go do znalezienia pracy.

Następnego dnia wychodzi z domu i otrzymuje zadanie rozwiązania całego banalnej sprawy dotyczącej wzmiana do pobliskiego artysty wina. Przy tej okazji poznajemy jego zapomnianą utoczną koleżankę, dobrodusznego właściciela baru, upiardiwego artysty-wantazę, zabawną właścicielkę pizzerii i prozoga z wygrydu, ale misję komisarza policji. Po rozwiązaniu pierwszej zagadki Murphy otrzymuje następną zadanie: to jennica kuzyna poleca mu odsłonięcie sprawy tajemniczej straszliki. Gdy już to uczyni, zostaje, następnym, napadnięty i traci przedmiot. W zamian za udowodnienie zdrady męża właścicielki pizzerii dowiaduje się od

niej o szczególności napadu. Tropi prowadzą do byłego szefa. Gdy Tex do niego dociera, ten jest już zgoni. Ostatnie jego słowa i dalszy przebieg akcji tworzą główną intrygę. Odbiór tajemniczo, potężna i atrakcyjna od wieków sekta pod hasłem walki o czystość genetyczną sżykuje straszny plan, co-odzenie na stałe kosmicznej wybranej grupy normalnych i kasację całej reszty sił ludzkich na Ziemi. Ostatnią osobą, która może temu zapobiec, jest Tex Murphy.

Więcej tajemnic nie zdradzimy i tak opowiadaliśmy już połowę gry. Dodamy tylko, że cała rozgrywka na Ziemi jest tylko elementem w większej walce między Dobrem a Złem, walki, w której wszelkie dobro uosabia The Great F.I. czyli Wielki Prywatny Detektyw - bóg wszystkich detektywów.



COŚ O TYM, JAK SIĘ GRA

"Killing Moon" jest przygodówką. Tex bardziej polega na sile swego umysłu, niż na sile miecza, zaś spławie nieodczuwalne traci na samym początku gry. Tak więc najważniejsze zagadki polega na przemieszczaniu się z miejsca na miejsce, dołindrym oglądaniu wszelkich śladów, zstędownaru i odpowiednim użyciu; przedmiotów oraz prowadzeniu rozmów.

Jedną z trudnych spraw jest prosba: możesz ich dowolnie używać, oglądać je dokładnie (czyli to czegoś, bo zawsze można coś ciekawego znaleźć), można wreszcie łączyć ze sobą przedmioty, np. płytę kompaktową z czytnikiem i monitorem, aby otrzymać ładny zestaw audio-video, przy pomocy którego otworzysz tajny zabezpieczony archiwum głosu ludzkiego. Inym ciekawym motywem, pojawiającym się parę razy w trakcie gry, jest składanie do kupy podarowanych listów - bardzo ładnie zrobiona układanka.

Bardzo ważną rolę w grze odgrywa rozmowy. Rozmowa może przebiegać na 2 sposoby: albo wypytasz delikwenta o rozmaite rzeczy (a pytać trzeba w wszystkich i o wszystko, bo w ten sposób wiele się dowiesz), albo też prowadzisz wymianę zdań. W tym drugim przypadku po każdej wypowiedzi partnera



musisz do wyboru 3 sposoby prowadzenia rozmowy, przy czym widzisz tylko, jaki będzie tonacja wypowiedzi Tesa, nie zaś co dokładnie on powie. Nie są oczywiście zdarzają się zabawne numery, np. wybierasz "W stylu Humphreya Bogarta" a słyszysz "Czy możesz mi pomóc to nie zwieść?" albo "Pałacyknie z honorami" (z łobudów brzmią Teseowi kule przy głowie i słyszysz śmiech, aby go nie zabili - smrodzą cała gra jest napojona humorem, z jednej strony zwierkowanym, a z drugiej - bardzo czarnym - obie te odmiany strasznie nam się podobają).

Nie ma w "Killing Moon" dużych przepaść je się chodzi o futuro. Przedmioty są widoczne i najczęściej umieszczone w wirowych miejscach i spełniają wca-założenia pozajawne, np. ten bokser sżyje do oddechu na ścianie, a nie myślał że bów czy innych cudów, jakie czasami mają moi-



ści w innych grach. Precyzyjnie wykonania budzi najwyższy podryw - jeśli burka ma 4 uszy, to wszystkie 4 dają się obwozić (nawet jeśli nie w nich nie ma), a jeśli z którymś obrotom znalazł się się, to dać się odzwać; wszystkie obrazy w danym pomieszczeniu.

Trzeba tu też wspomnieć o rewizjach systemu podpowiedzi. Odbiór podpowiedzi: problemy do rozwiązania zostały od siebie oddzielone i podzielone na podproblemy, np. aby dowiedzieć się, kto obrałował artysty-kwerał, musisz najpierw przekonać pizzera, aby Ci udzielił informacji. Rozwiązanie danego podproblemu składa się z kilku kolejnych kroków. Komputer odznacza im, które już wykorzystał, zaś możesz dowiedzieć się, co powinieneś w danej chwili zrobić,

tracąc 4 punkty z prowadzonej puli (w sumie można mieć 1000, ale można też mieć konto ujemne). Podpowiedzi nie są jednak łopatologiczne - mówię, jak masz znaleźć przedmiot, ale nie mówię, gdzie on jest, tak więc nawet po ich użyciu gra nie jest całkiem banalna.

A TERAZ Z GRUBEJ NURY

Kilka słów prawdy o "Under a Killing Moon". Wykrzykniki coby danu jemy, bo zajętości aby i wika mienica. Po pierwsze, gra sżyje 4 dyski CD-ROM, czyli 2,4 gigabajta. Po drugie, wszystkie przyzwymiali to wory - w których wycięto sylwetki aktorów i oszczędzono je w morderstwa

60

Wypięz wronk i odszukaj 640x480
szczegółów, którymi rzucały się do obradki.



4 MB RAM



16 MB RAM

UNDER A KILLING MOON

ACCESS SOFTWARE '94
CD-PROJEKT



PC 386-CD, 4 MB RAM
GUS (zalecane Pentium, 16 MB)
2 300 000 słanych zł (z VAT)



Tym, że wciąż nie gadają mowa i przywrócić im kobitę muzyka, nawet nie ma do wspomnieć. Zresztą ten aspekt gry tak nie szkodzi - inne produkcje już też osiągnęły próg nielubianego dźwięku i nieważne daje się to jeszcze złoć.

Czywiście wypłynie data plejada znakomitych... no, to może przestać się zamykać aktorów. Mary, Eric, Russell, Moana, zbrojny z "Czarnego Mochłupia" czy "Na tuzi Bom Killera", Margot Kiddle (współka z tytułu "Supierman"), Brian Keith ("The Parent Trap", "The Wind and the Lion"), Wroscie głos Wielkiego P. i nigrali sam James Earl Jones czyli... tak, tak, Lord Darth Vader z "Gwiezdnych Wojen" (Miał być wykrzykników, ale nie mogliśmy się dobrać).

Czywiście jest plejada innych ciekawych. Cóż, spróbujcie. Cóż z tego, że chodzi "nowe" na 386 z 4 MB, CD-ROM-ów "bude speed" i Sound Blasterem, skoro maksimum swoich możliwości osiąga na komputerze z 10 MB pamięci (co wtedy na dom widzą różnicę, najlepiej Pentium ma 486/33). Było trochę wkurwało i przy tak szybkim kłopotach graficznych, że takie produkcje nie osiągnęły nawet karty Local Bus - a do tego PCI, Unikat "debugging" jak Sound Blaster 16 i Roland i CD-ROM "Double Speed" nawet nie wspomniemy.

Trzeba jednak powiedzieć, że nawet na słabszych konfiguracjach dźwięk poprawny i niezbyt wolny, po prostu (zresztą generowany) grafik i dźwięk jest gorzej, choć tak znacznie lepiej od wszystkich, co dotyczyło wdrażania.

Jak podsumować tę grę? Po prostu jest wspaniała, rzuciła na kolana. Bijcie na głowę wszystko, co dotyczyć może wdrażania. Jest ona początkiem nowej gry w historii komputerowych... i wszystko z tego powodu będzie rozpisane.

Alex & Gawron

O SZOPENIE, CZYLI RAPORT Z OBLĘŻONEGO MIASTA IV

Zbierało się nam na ten tekst od dawna, ale "Under a Killing Moon" stał się katalizatorem. Cóż, powiedzmy sobie szczerze, Przyjaciele Czytelniczy, czasy 386-tek już dawno odeszły w siną dal. Owszem, mało jest gier, które koniecznie wymagają 486 (a dokładnie - znamy jedną "C.H.A.O.S. Continuum" opisywaną w tym numerze). Niemniej jednak moc obliczeniowa tych miłych maszynek przestaje do czegośkolwiek wystarczać. Tak było już z "Doomem", tak jest z wszystkimi symulatorami lotu (choćby "Pacific Strike" czy "Strike Commander"), ba nawet mordobicia, jak "Rise of the Robots" czy "Mortal Kombat" lubią chodzić na szybszych komputerach.

Podobnie rzecz ma się z pamięcią: były ze 2 produkcje, które zażądały obowiązkowo 8 MB (zresztą strasznie badziewne), natomiast sporo gier lepiej chodzi z taką ilością pamięci (można sobie pozwolić na cache dyskowe, nie trzeba bootować komputera z dyskietki) - w szczególności dotyczy się to pozycji pod "Windows" - pojawia się ich ostatnio sporo i są niekiedy całkiem ciekawe.

Dochodzi do tego problem kart dźwiękowych: Sound Blaster odchodzi do lamusa, na jego miejsce wchodzi "Gravis" dzieląc się rynkiem z "Sound Blasterem Pro" i "Rolandem MT-32" zaś gdzieś nad tym wszystkim wisi cień "Sound Blastera AWE32", który jest na razie drogi, ale za jakiś czas... kto wie?

Na to wszystko nakładają się jeszcze sprawy związane z nośnikami - CD-ROM-owe gry umocniły się na rynku, wiele produkcji nie jest w ogóle wydawanych w wersjach dyskietkowych, a jeśli już są, to mocno okrojone. Dyskietkowe wersje gier nieprędko całkowicie znikną, ale jednak to rynek gier na srebrnych (a w Polsce czasami złotych...) płytach będzie się rozwijał dynamiczniej.

Gdzieś na marginesie tych rozważań należy też pamiętać o wydajniejszych kartach graficznych (obowiązkowo 1 MB, najlepiej Local Bus) i większych twardej dyskach.

Na koniec tych rozważań tradycyjnie prosimy o nieprzysyłanie zdechłych kotów do redakcji - nie zmienić to, niestety, sytuacji, my zaś i tak pamiętamy, że piszemy dla Czytelników, którzy niekoniecznie mają najnowszy sprzęt. Zresztą obciążenia związane z zakupem lepszych części są takie same dla nas, jak i dla Was, szczególnie że Naczelny jak na razie nie kwapi się do rozdawania pracownikom prywatnego sprzętu. I tym pesymistycznym akcentem...

3

VEL
NEL

61



Amazon

Guardians of Eden

Gra "Amazon" jest produktem firmy Access Software znanej między innymi z takich pozycji jak "Countdown" czy "Crime Wave". Pomimo tego, że została wydana dwa lata temu, gra nadal potrafi zaskoczyć świetną dyktandową grafiką oraz udaną syntezą mowy. Ciekawy scenariusz i prostota obsługi sprawiają, że "Amazon" jest atrakcyjnym kąskiem dla wielbicieli przygodówek. Wydaje się na tyle prosta, że każdy choć trochę obeznrany z gram przygodowymi powinien ją skończyć w parę wieczorów. Poniższy spis osób przejścia "Amazona" piszę przede wszystkim z myślą o początkujących graczach oraz tych, którzy zaskakali się w którymś miejscu i nie mogą popchnąć akcji do przodu.

Na początek trochę informacji o działaniu gry.

Pestacją bohatera kierujesz za pomocą kursorów lub myszki. Główną część ekranu zajmuje widok miejsca, w którym się aktualnie znajdujesz. Pod nim mieści się lista z ikonami poleceń. Oto ich funkcje:

- oko - kliknięcie na przedmiocie - wyświetlenie opisu;
- dłoń - wykonywanie czynności typu "popchnij", "otwórz";
- ręka - służy do brania przedmiotów;
- plecak - spis przedmiotów niesionych przez naszego bohatera; kliknięcie na przedmiocie, a następnie na OK, powoduje zmianę kursora w ten przedmiot i daje możliwość użycia go; żeby użyć jednego przedmiotu na drugim należy kliknąć myszą na jego obrazku i trzymając przycisk przesunąć go na drugą rzecz;
- schody - wspinanie się na drzewa, schody itp.;
- chmuka - rozmawianie z innymi postaciami;
- exit - służy do szybkiego opuszczenia komnat;
- znak zapytania - podpowiedzi dawane przez komputer; należy korzystać z tej opcji rozważnie, bo jest ich ograniczona liczba;
- dyskietka - nagranie/wczytanie stanu gry;
- naciśnięcie w czasie gry

CTRL+Q - wyjście do DOS-u.

Tyle o sterowaniu grą, teraz opis jej ukończenia.

Część 1

Gra rozpoczyna się krótkim, ale efektywnym inter. Rozgrywkę zaczynasz przed budynkiem firmy, w której pracujesz. Wejdź do środka. Weź wieszak, a następnie pojdź do końca korytarza w lewo. Otwórz drzwi i wejdź do pokoju. Dowiesz się, że Twój brat Allen zaginął podczas ekspedycji do Amazonii. Szef zaproponuje Ci dzień urlopu i zostaniesz automatycznie przeniesiony do swojego mieszkania. Weź ze stołu noż do papieru i użyj go rozcinając paczkę leżącą przy drzwiach. Podnieś klucz i list.



Część 2

Wyjdź z mieszkania - znajdziesz się z powrotem przed budynkiem firmy. Wejdź do środka i w drugie drzwi na prawo. Weź ze ściany łatkę (obok tarczy) i dmuchawkę. Otwórz kluczem szafkę i weź z niej taśmę. Otwórz książkę i przeczytaj rozdział. Podnieś z biurka film, wóź go do przeglądarki, zaciągnij rolety i włącz urządzenie na parę chwil. Teraz wyjdź z powrotem na parking i pojedź do domu. Weź pobłyskujący pierścienek z przewróconego fotela i przesłuchaj znaną taśmę. Następnie wróć do firmy i wejdź w pierwsze drzwi na prawo. Otwórz klatkę i weź szczura. Z szafki weź butelkę alkoholu. Wyjdź na korytarz i użyj szczura strasząc sekretarkę. Otwórz szafkę nad biurkiem i weź dwa klucze. Wejdź w drugie drzwi, zdejmij ze ściany tarczę i użyj karty z kodem na sofle. Weź z niego gotówkę. Kluczem otwórz oszkloną szafkę i weź z niej napój. Idź na parking. Kluczem otwórz bagażnik zielonego samochodu i weź tom oraz nożyce do drutu. Wróć do pomieszczenia z klatką. Zmieszaj alkohol z napojem, postaw mieszan-



kę na palniku i uruchom go. Poczekaj, aż zmieni kolor. Weź butelkę, wóź do niej łatkę, a następnie łatkę wsadź do dmuchawki. Wejdź w ostatnie drzwi na prawo. Wdrap się na drzewo i strzel w strażnika. Szybko zejź i odciń nożycami kubek na śmieci. Z ziemi podnieś klucz, użyj go na drzwiach i wejdź do groty. Po chwili z niej wyjdź, weź kosz na śmieci i wejdź z powrotem.

Część 3

Pociągnij dźwignię w ścianie. Otwóź łomem prawą dolną szufladę, weź z niej kompas, mikrofilm i mapę. Wróć na parking. Za pomocą wieszaka otwórz samochód z prawej strony i włącz w nim reflektory. Wróć do budynku i pogadać z bibliotekarką. Powiedz, że w jej surowe palą się światła, a kiedy odjedzie obejrzyj mikrofilm na przeglądarce. Wyjdź na parking i wsiądź do samochodu.

Część 4

Podjeźdź do cysterny. Weź kanister, otwórz drzwiczki i podnieś papierosy. Teraz podejdź do roweru i weź pompkę.



Wejdź do budynku i zagadać z coinikiem (1, 1, 2, 2) - okaże się, że bez łapówki ani rusz. Zaofeń facetowi pieniądze - dostaniesz wizytówkę. Pokaż tę barmanowi w sąsiednim pomieszczeniu i pogadać z plotami. Po chwili znajdziesz się na pokładzie samolotu zmierzającego do Rio Blanco.

Część 5

Szybko okaże się, że facet, który Cię wiezie, jest nastany i trzeba się go pozbyć. Nie ma znaczenia, co mu powiesz, i tak będzie chciał Cię zabić. Gdy zakończy rozmowę podejdź do klatki z kurami. Pociągnij za rączkę w momencie, gdy bandźlor zacznie się niecierpliwie i podejdzie bliżej. Już go kłopot. No, może niezupełnie. Zostaniesz bowiem w samolocie bez płota, w dodatku z uszkodzonymi sterami. Podnieś spadochron i użyj go na kłamac. Wejdź do kabiny. Pociągnij za czerwone gałki, potem za wążkę obok lewego steru, wreszcie za sam ster.





Poczekaj, aż samolot wpadnie do jeziora. Posuń drewniane pudło, następnie otwórz skrzynkę z napisem RAFT i wyjmij z niej ponton. Nadmuchaj go pompką wypłynij na jeziorze.

Część 6

Weź żelazny pręt leżący na ziemi. Z wózka stojącego na placu weź paprykę. Po lewej stronie ekranu jest bar. Wejdź do niego kilkakrotnie. Za którymś razem będzie pusty. Weź ze stołka ser, talerz, pieniądze i zapalniczkę. Podnieś nóż leżący na ladzie. Posiekaj nożem paprykę i wysyp ją do potrawy stojącej na ladzie. Podnieś ze schodów pułapkę na myszy, załaduj ją serem i odstaw. Poczekaj, aż szczur się złapie i weź z jego nory pieniądze. Podnieś słuchawkę od telefonu, wrzuć monetę i wykręć numer. Poczekaj, aż telefon zadzwoni trzy razy i odłóż słuchawkę. Udać się do powrotu do baru. Na pytania dziewczyny odpowiadaj 3, 3, 2. Wyjdź na zewnątrz i weź drabinę (!) Idź do sklepu i kup tam wiślo, sieć, maczetę, korzenie i amunicję. Gdy wyjdziesz ze sklepu nieprzyjemny typ będzie bił chłopca. Idź za hotel, ustaw drabinę, wejdź na nią i za pomocą pręta strąć szydło. W nagrodę dostaniesz od chłopca bryłkę złota. Wejść do łódki stojącej przy nabrzeżu.



Część 7

Teraz musisz działać bardzo szybko. Radzę nagrać stan gry na dysk przed dalszą zabawą. Daj bratu amunicję, posuń metalową płachtę i korzeń leżący w lewym dolnym rogu. Przelącz sterowanie na Mayę klikając kursorem na jej zdjęcie. Weź pnąc z lewej strony ekranu i "zaceruj" dziurę w moście. Przelącz sterowanie z powrotem na Jasona i przejdź przez most. Zaolęny kapitanowi statku złoto i papiery, a zabierze on Cię na pokład.

Część 8

Poczekaj, aż strażnik przejdzie na niewidoczną stronę statku. Weź trzcinę z prawej strony ekranu, wrzuć do wody korzenie ze sklepu w Rio Blanco i wskocz do wody. Gdy już dopłyniesz do burty wejdź na pokład. Podnieś wędkę, otwórz skrzynkę stojącą na pokładzie i weź z niej harpun. Idź do stojącej na dziobie armatki. Przesuń stojącą obok skrzynkę i załaduj armatkę harpunem. Poczekaj, aż strażnik podejście i odpal mu w brzuch. Podejź do okienka na rufie i za pomocą wędkę wyciągnij klucz. Otwórz nim drzwi na dziobie, wejdź do środka i zasuń skobel. Podejź do szalki po prawej stronie i wyjmij z niej butelkę. Ze stołu weź szalik i użyj go na butelce, a następnie użyj zapalniczkę na butelce. Przetnij sznury krępujące Mayę. Otwórz okienko, wrzuć tam butelkę i szybko opuść pomieszczenie. Znajdziesz się teraz w wiosce buszmenów. Za pomocą sieci wylów z rzeki skrzynkę. Spod kamienia wyjmij robaka i użyj go jako przynętę (do wędk). Złów pływającą w rzecę rybę i podejź do ogniska. Wrzuć do niego rakietę wyjętą z wyłowionej skrzynki. Teraz jako Maya zewij ziele rosnące po prawej stronie ekranu. Z jednej z chat weź tyżkę. Postaw garnek na ognisku i wrzuć do niego rybę, roślinę oraz wodę z kamistra. Nabierz tyżką napoju i daj leżącemu chłopcu - w nagrodę dostaniesz canoe.

Część 9

Radzę teraz ponownie nagrać grę, bo kierowanie łódką to najtrudniejszy i przy okazji najbardziej wkurzający element gry (za dwunastym razem odgłos łodzi rozbiłającej się

o kamień może doprowadzić do apopleksji). Płynąc musisz omijać skały i wpływać kolejno w dolną, górną, górną i dolną odnogę. Dopłyniesz do osobnika zwanego Hanssem, który sprawia problemy i nie chce gadać, dopóki mu nie dasz kompasu i mapy. Gdy to zrobisz dziadek stwierdzi, że Ci pomoże, jeśli przyniesiesz mu dziennik i szmaragd. Musisz się zgodzić. W dzungli zmagają skoczną z kawałką blachy i skały. Wejdź Jasonem na skoczną, a Mayę skocz na drugi koniec z pnia. W razie kłopotów zrób to samo, tylko niech Maya stanie na desce, a Jason niech skacze. Wejdź Mayę po roślinach na górę i użyj liny. Gdy przodostaniesz się na drugie drzewo, zrzuć linę na dół. Jako Jason wejdź na górę. Niech Maya stanie w koszyku po prawej stronie, a Jason niech pociągnie za linę. Jako Maya wejdź do chaty na drzewie.

Część 10

W środku znajdziesz kilka przeterminowanych szkieletów. Weź klucz z szyi jednego z nich. Otwórz nim skrzynię i weź z niej rękopis. Rozwał maczetą trzcinę z tyłu, znajdziesz jeszcze jeden szkielet. Ma on na szyi pojemnik, który należy potraktować maczetą i wyjąć z niego szmaragd. Opuść chatę i wróć do Hansa (Nie ze mną te numery...). Opowie on wreszcie, co wie na interesujące Cię tematy. Musisz znowu płynąć łodzią. Tym razem płyn w górę, dół, dół i górę. Dopłyniesz do obozowiska przedstawionego w czółowce.

Część 11

Weź klucz leżący na ziemi kolo zabitego kierowcy. W namiocie obok znajdziesz kamistr, obok łanuch, a w skrzynce u dołu ekranu licznik Geigera. Podejź do jospa, pociągnij linę w wyciągarce i użyj łanucha podcinając prąk. Wlej benzynę z kamistra do baku, zatkał wlot i uruchom silnik. Podejź do



maski i uruchom wyciągarce. Podejź do namiotu na ziemi i porusz go. Weź z pudełka dynamit. Użyj kilka razy licznika na krzakach, potem porusz liście u góry ekranu i weź z drzewa grot strzały. Opuść obozowisko i płyn w górę, górę, górę, dół i górę.

Część 12

Miło spotkanie sam na sam z Mayą zostanie przerwane. Pociągnij za korzeń na skałę i wóź grot strzały w otwór. Wejdź do środka i schowaj się za kolumną. Gdy Sanchez zastrzeli łuczniczki zmieszaj dynamit z zapalniczką, połóż bombę na moście i uciekaj do widocznego w oddali miasta.

Część 13

Weź dziadę oraz sznurówkę i zmieszaj je ze sobą. Nożem przetnij lod-



gę zwieszającą się z sufitu i użyj go na włóczni. Wybierz włócznię ze spisu przedmiotów i potwierdź wybór przez OK. Kiedy mówka zacznie zływać sok z kwiatu podejź i zabij ją naciskając kursor do góry. I to już jest koniec gry. Pozostaje tylko obejrzeć animowaną końcówkę i napisy.

FROGGER



Spis treści 1994

Nowości

TH HOUR 06/05, N
 1942 - THE PACIFIC WAR 07/05, N
 ALADDIN 12/05, N
 ALPHIMY 03/04, N
 ALIEN BREED II TOWER ASSAULT 08/04, N
 ALL TERRAIN RACING 08/05, N
 APOCALYPSE 04/04, N
 ARCADE POOL 06/05, NARMORED FIST 05/04, N
 ARMOUR GEON 10/04, N
 BARON BRIDGE 08/05, N
 BOMB-X 02/04, N
 BRIAN THE LION 08/05, N
 BRIDGE OLYMPIAD 12/04, N
 BUBBA'NSTIX 02/04, N
 CLUE THE 12/05, N
 CAMPAIGN II 02/05, N
 CRYPTS OF EGYPT 12/04, N
 CYWILIZACJA 03/05, N
 DANGEROUS STREET 08/05, N
 DAN WILDER 12/06, N
 DEFEND THE ALAMO 09/04, N
 DICE 08/04, N
 DIZZY'S EXCELLENT ADVENTURES 06/04, N
 DOMAN 12/06, N
 DRAGONSTONE 08/05, N
 DREAMWEB 08/04, N
 DREAMWEB 09/04, N
 DROGA WOJOWNIKA 02/04, N
 DROID 04/04, N
 ELMANIA 07/04, N
 EMPIRE SOCCER '94 07/05, N
 ENTOMBED 04/04, N
 EPIC PINBALL III 07/05, N
 EPIC PINBALL III PL. 12/05, N
 EVASIVE ACTION 03/04, N
 F14 FLEET DEFENDER 03/05, N
 FATES OF TWINION 02/05, N
 FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN 05/05, N
 FRANCO THE CRAZY REVENGE 08/04, N
 FRED'S BACK 04/04, N
 GOD OF THUNDER 04/04, N
 HEINDALL 2 07/04, N
 ISHAR II 08/05, N
 JAUNT TROOPER: MISSION THUNDERBOLT 07/05, N
 JAZZ JACKRABBIT 03/04, N
 JOHNNY QUEST 02/05, N
 JURAJSKI SEN 12/06, N
 KAJKO I KOKOSZ 12/06, N
 KING PIN 07/04, N
 KING'S QUEST VII 12/04, N
 LAZARUS 05/04, N
 LEGACY OF SORASIL 04/05, N
 LEMMINGS 05/04, N
 LILLEHAMER 01/04, N
 LION KING 12/04, N
 LITTLE BIG ADVENTURE 12/05, N
 LOST EDEN 07/04, N
 MAGIA 05/05, N
 MAGIA FORTUNE 02/04, N
 MAGIC CARPET 12/04, N
 MAGICZNA KSIEGA 12/06, N
 MAN. UNITED PREM. LEAGUE CHAMP. 04/05, N
 MAN. UNITED PREM. LEAGUE CHAMP. 09/05, N
 MAYHEM IN MONSTERLAND 01/04, N
 MEAN MACHINE 06/05, N
 MIAMI CHASE 06/04, N
 MINIGOLF 02/05, N
 MORTAL COMBAT 01/04, N
 MR. NUTS 05/04, N
 MYSTIC TOWERS 12/05, N
 NAJEMNIK 06/04, N
 NASCAR RACING 12/06, N
 NFL VIDEO 03/05, N
 NHL HOCKEY '95 12/06, N
 ON THE BALL WORLD CUP EDITION 09/04, N
 PANZER GENERAL 12/04, N
 PARSEC D 01/04, N
 FERRELLION 05/05, N
 PETE SAMPRAS TENNIS 05/05, N
 PIERRE LE CHEF 08/05, N
 PINBALL DREAMS DELUXE 09/05, N
 POWROT NAJEMNIKA 06/05, N
 PREMIER MANAGER 3 12/05, N
 PROJECT-X 07/04, N
 PSYCHO PINBALL 12/04, N
 PUSSIES GALORE 12/05, N
 PYRAMID 03/05, N

RACE 01/04, N
 RALLY 01/05, N
 REACTOR 04/05, N
 RED BIG ADVENTURE, THE 12/06, N
 RETURN TO ZORK 01/05, N
 RISE OF THE TRIAD 12/05, N
 ROOSTER 01/05, N
 ROOSTER II 03/04, N
 SCOTTISH OPEN VIRTUA GOLF 12/06, N
 SENSIBLE WORLD OF SOCCER 05/05, N
 SHADOW OF THE EVIL 04/05, N
 SIERRA SOCCER WORLD CHALLENGE 06/05, N
 SMUS 03/04, N
 SOCCER KID 08/05, N
 SPEED MATTER 02/04, N
 STARBALL 12/04, N
 STEG THE SLUG 02/05, N
 SUPER MIBLY 05/05, N
 SUPER STARDUST 08/04, N
 SUPER TETRIS 04/05, N
 TECHNUS 05/05, N
 TERMINATOR 04/05, N
 TFX 01/05, N
 THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES 07/05, N
 THE ULTIMATE PINBALL QUEST 06/04, N
 UL'TAR 03/04, N
 UNCOVER IT 08/05, N
 URIDIUM - 2 01/05, N
 WACKY FUNSTERS 02/05, N
 WLADCA 03/05, N
 WILSON PRO STAFF GOLF 05/05, N
 WINVEGAS 09/05, N
 WORLD CUP '94 08/04, N
 ZOO - 2 07/04, N

Opisy:

1942 - PACIFIC AIR WAR 11/50, O
 1st DIVISION MANAGER 01/02, O
 1st DIVISION MANAGER 05/50, O7
 CITIES OF GOLD 02/19, O
 ACES OVER EUROPE 03/08, P
 ACES OVER PACIFIC 01/06, P
 ACTION FIGHTER 09/24, O
 A DIDYA 09/28, O
 AGENT CZESIO 12/25, O
 AIR BUCKS 03/20, O
 AIR LINES 04/17, O
 AIRLINES 06/20, O
 ALIEN LEGACY 11/17, O
 ALIEN TARGET 12/26, O
 AMERICAN POKER 05/32, O
 ARC DOORS 08/26, O
 ARCADE POOL 07/05, O
 ARCHON 03/41, O
 ARDENY 08/16, O
 ARKTYCZNE POLOWANIE 07/31, O
 ARMORED FIST 12/15, O
 ARMOURGEDDON II 07/14, O
 ARNIE 09/25, O
 ARNIE II 10/31, O
 ASTRO FIRE 09/28, O
 AXILOX 08/28, O
 B-17 FLYING FORTRESS 03/08, P
 BANSHIEE 11/33, O
 BARBARIAN 02/28, O
 BATTLE BUGS 11/17, O
 BATTLE EUROPE 01/10, O
 BATTLE ISLE II 07/18, O
 BETRAYAL AT KRONDOR 04/06, P
 BIG FOOT 06/31, O
 BLACK SECT 06/22, O
 BLAKE STONE 04/24, O
 BLAKE STONE 08/06, P
 BLOB 01/12, O
 BOBIX 08/29, O
 BODY BLOWS GALACTIC 03/25, O
 BOUNCING HEADS 09/31, O
 BREAKTHROUGH 11/22, O
 BRUTAL SPORTS FOOTBALL 01/05, O
 BUBBA'NSTIX 03/11, O
 BLACK ROGERS 05/07, P
 BUNNY BROKS 12/11, O
 BUZZ ALDRIN'S RACE TO THE SPACE 02/18, O
 CAMELOT WARRIORS 01/41, O
 CAMPAIGN I 05/20, O
 CANNON FODDER 01/11, O
 CAR & DRIVER 07/06, P
 CARNAGE 02/30, O
 CARRIERS AT WAR II 04/20, O

CASINO GIRLS VIDEO POKER 11/24, O
 CASTLE 01/23, O
 CAVEMAN 06/23, O
 CD-3 09/16, O
 CENTRAL INTELLIGENCE 12/18, O
 CHAMPIONSHIP 3D SNOOKER 11/30, O
 CHUCK YEAGER AIR COMBAT 03/06, P
 CITADEL 05/28, O
 COASTER 02/46, O
 COLONIZATION 11/20, O
 COLONY 03/27, O
 COLORADO 11/41, O
 COMANCHE 01/07, P
 CORRIDOR 7 08/06, P
 COSMIC HERO 06/30, O
 COVER GIRLS STRIP POKER 11/24, O
 CRITICAL PATH 11/24, O
 CUE BOY 05/50, O
 CYBER KICK 10/26, O
 CYWILIZACJA 04/21, O
 D-DAY 12/16, O
 DARK ABYSS 07/29, O
 DARK LEGIONS 9/18, O
 DARKLANDS 05/06, P
 DEATH TRACK 07/40, O
 DEATHLAND 10/28, O
 DEFEND THE ALAMO 10/18, O
 DELTA V 12/13, O
 DETROIT 04/17, O
 DISCER 11/29, O
 DISPOSABLE HERO 01/09, O
 DOORUS 06/26, O
 DOOM 01/29, O
 DOOM 09/23, O
 DOOM 09/06, P
 DOOM II 10/51, O
 DRACONUS 04/41, O
 DRACULA 11/08, O
 DRACULA UNLEASHED 12/59, O
 DRIP 12/41, O
 DROGA WOJOWNIKA 05/28, O
 DROP IT 01/27, O
 DUCKULA 02/41, O
 DYNATECH 07/26, O
 DZIEDZICTWO GIGANTÓW 05/27, O
 EDD THE DUCK 10/31, O
 ELDER SCROLLS ARENA 04/05, P
 ELEPHANT ANTICSO 3/23, O
 ELMANIA 08/50, O
 ELMIRA II 04/07, P
 EMPIRE DELUXE 05/17, O
 EMPIRE SOCCER '94 08/26, O
 EON 04/28, O
 EPIC PINBALL 02/50, O
 EPIC PINBALL PACK III 08/26, O
 EVASIVE ACTION 07/23, O
 EYE OF THE BEHOLDER II 04/06, P
 F 117 02/06, P
 F 15 II 02/06, P
 F 18 - NO FLY ZONE 12/29, O
 F 19 02/06, P
 F-14 FLEET DEFENDER 04/26, O
 F-17 CHALLENGE 01/13, O
 FALCON 3.0 05/14, O
 FANTASY EMPIRES 02/17, O
 FATTY BEAR FUN PACK 10/24, O
 FIFA INTERNATIONAL SOCCER 09/29, O
 FIRST SAMURAI 02/24, O
 FIST FIGHTER 10/27, O
 FLIGHT SIMULATOR 5 01/06, P
 FLIGHT SIMULATOR TOOLKIT 03/09, O
 FORD SIMULATOR 5.0 12/30, O
 FORMULA 1 GRAND PRIX 07/07, P
 FRANKENSTEIN 01/14, O
 FRANCO THE CRAZY REVENGE 11/28, O
 FRESHWATER FISHING SIMULATION 10/25, O
 FRONTIER: ELITE II 07/22, O
 FURY OF THE FURRIES 03/22, O
 GENESIA 03/17, O
 GENGHIS KHAN II 08/18, O
 GETTYSBURG 03/17, O
 GIRLFRIEND 03/22, O
 GLOBAL DOMINATION 01/18, O
 GLOBAL WAR 01/25, O
 GOD OF THUNDER 12/29, O
 GREAT NAVAL BATTLES VOL. 2 05/24, O
 GUARD 02/26, O
 GUNSHIP 01/08, P
 GUNSHIP 03/41, O

W spisie kolejno wymieniono: tytuł gry, numer, w którym została zamieszczona, numer strony, rodzaj tekstu. W następnym numerze podamy spis recenzji konsolowych.

- HACKER II 08/41, O
 HARPPOON II 08/21, O
 HAWK MOON 02/26, O
 HEIMDALL II 08/27, O
 HEIRS TO THE THRONES 02/18, O
 HIGHWAY ENCOUNTER 02/40, O
 HIGHWAY FIGHTER 06/25, O
 Hired GUNS 06/08, P
 HOCUS FOCUS 09/23, O
 HOLLYWOOD CAPERS 03/21, O
 HORDA 06/45, O
 HUMANS 2 - JURASSIC LEVELS 12/11, O
 ICARUS 11/25, O
 IMPERIUM GALACTICA 05/18, O
 IMPOSSIBLE MISSION 2025 06/32, O
 INCREDIBLE TOONS 03/10, O
 INDYCAR RACING 10/22, O
 INTERNATIONAL ATHLETICS 02/31, O
 INTERNATIONAL ICE HOCKEY 09/30, O
 INTERNATIONAL SPEEDWAY 05/50, O
 INTERNATIONAL TENNIS 02/30, O
 INTERNATIONAL TENNIS OPEN 12/38, O
 INTERNATIONAL TRUCK RACING 09/30, O
 IRON CROSS 12/17, O
 IRON HELM 07/45, O
 JAMES POND II 06/50, O
 JANDSIK 06/27, O
 JAZZ JACK RABBIT 10/25, O
 JOURNEY TO THE WEST 06/27, O
 K 240 07/21, O
 K 240 10/15, O
 KAJKO I KOKOSZ 11/12, O
 KASPAROV'S GAMBIT 06/24, O
 KINGMAKER 03/17, O
 KNIGHTSMARE 05/08, P
 KOŚCI & POKER 10/30, O
 KRYPTON EGG 10/41, O
 KSIAŻE 06/21, O
 LANDS OF LORE 04/08, P
 LAST ACTION HERO 09/25, O
 LAWMOWER MAN 12/58, O
 LAZARUS 07/30, O
 LEGACY OF SORASIL 05/13, O
 LETHAL TENDER 04/50, O
 LHX 02/07, P
 LION HEART 01/15, O
 LITTLE DIVER 08/51, O
 LIZARD 02/27, O
 LOADED BRAIN 04/32, O
 LORDS OF THE REALM 11/18, O
 LOTHAR MATTHAUS 06/25, O
 MAD DOG 02/02, O
 MADDOG II - THE LOST GOLD 11/24, O
 MADRAX 03/26, O
 MAGIA 07/28, O
 MAGIA FORTUNY 07/27, O
 MAGIC COINS 09/27, O
 MAGIC DIMENSION 01/26, O
 MARIOBOY 03/23, O
 MAN UNITED PREM. LEAGUE CHAMP. 05/46, O
 MASTER MIND 03/27, O
 MATCH OF THE DAY 08/17, O
 MAYHEM IN MONSTERLAND 04/28, O
 MCDONALD'S LANDS 03/23, O
 MEAN ARENAS 01/13, O
 MEGA RACE 09/47, O
 MEGABLAST 03/29, O
 MERCHANT PRINCE 03/19, O
 MICHAEL JORDAN IN FLIGHT 09/06, P
 MICROCOSM 04/24, O
 MICROMACHINES 08/24, O
 MIFAGE 02/00, O
 MORTAL KOMBAT 02/23, O
 MYST 12/59, O
 NAJEMNIK 03/30, O
 NEIGHBOURS 09/31, O
 NERON 06/28, O
 NERON 10/41, O
 NETWORK & RAC RALLY 08/24, O
 NIGHT RIDER 03/06, P
 NOBY THE AARDVARK 01/24, O
 ON THE BALL WORLD CUP EDITION 10/19, O
 ONE MUST FALL 2087 12/38, O
 OPERATION COMBAT 03/17, O
 OUTPOST 09/16, O
 OUTPOST 10/16, O
 OVERLORD 12/14, O
 PARSEC 03/28, O
 PATRIOT 03/20, O
 PC FUTBOL 01/30, O
 PC BASKET 09/07, P
 PEA SHOOTIN' PETE 07/24, O
 PETER PAN 01/50, O
 PHANTASIE 06/06, P
 PHOROS 07/26, O
 PIERRE LE CHEF 11/30, O
 PINBALL DREAMS II 07/24, O
 PINBALL FANTASIES 04/45, O
 PINOMANIA 05/32, O
 PLANET FOOTBALL 09/28, O
 PLEXUS 03/10, O
 POLONASE 06/29, O
 POOLS OF DARKNESS 05/07, P
 PORTS OF CALL 10/21, O
 PREMIER CHALLENGE 07/17, O
 PREMIER MANAGER 2 03/19, O
 PRIVATEER 02/09, O
 PRO TENNIS TOUR 01/27, O
 PROJECT NOMAD 02/10, O
 PYRAMID 04/30, O
 QUARANTINE 11/10, O
 RALLY 07/06, P
 RAPTOR 04/27, O
 RED BARON 01/06, P
 RETURN TO ZORK CD 12/59, O
 RELINQU 09/18, O
 ROAD TO THE FINAL FOUR 2 12/39, O
 ROBIN HOOD LEGEND QUEST 11/25, O
 ROBINSON'S REQUIEM 11/09, O
 ROGUE 09/08, PROLLING JACK 07/26, O
 ROLLING RONNY 04/23, O
 ROOSTER 02/29, O
 ROOSTER II 07/09, O
 SANGO FIGHTER 02/22, O
 SAPER 02/30, O
 SEA WOLF 05/22, O
 SEAL TEAM 07/12, O
 SERGEANT SEYMOUR ROBOTCOP 05/30, O
 SEXVERSI 05/29, O
 SILVERBALL 01/52, O
 SIM CITY 2000 03/17, O
 SIM CITY 2000 CD 12/19, O
 SIM FARM 01/16, O
 SIM HEALTH 02/18, O
 SINK OR SWIM 02/31, O
 SKARBNIK 07/11, O
 SKINNY IN THE WILD WEST 11/34, O
 SKY HIGH STUNTMAN 05/30, O
 SKY ROADS 11/25, O
 SLATTERMAN 12/41, O
 SLICKS 05/50, O
 SMUIS 01/26, O
 SMUIS 10/27, O
 SOCCER KID 03/32, O
 SPACE HULK 04/08, P
 SPACE SIMULATOR 11/16, O
 SPEAR OF DESTINY 08/07, P
 SPEED MATTER 03/29, O
 SPEED RACER 03/09, O
 SPY MASTER 12/27, O
 STAR CRUSADER 12/12, O
 STARLORD 04/18, O
 STEG THE SLUG 03/26, O
 STREET FIGHTER II HYPER FIGHTING 09/25, O
 STRIKE COMMANDER 01/08, P
 STUNTS 07/08, P
 SUBWAR 2050 11/14, O
 SUPER SKI II 08/25, O
 SUPER SPEAR OF DESTINY 09/24, O
 SUPER STARLUST 12/35, O
 SUPERHERO LEAGUE OF HEROES 10/14, O
 SYNDICATE 04/22, O
 SYNDICATE - CD 08/20, O
 TAG-TEAM WRESTLING 02/31, O
 TAGALON 03/31, O
 TANKS 07/16, O
 TARKUS 02/27, O
 TECHNUS 07/27, O
 TERMINATOR 05/29, O
 TERMINATOR RAMPAGE 06/06, P
 TEST DRIVE 3 07/08, P
 TFX 02/08, P
 THE BIG ONE 07/17, O
 THE GEEKWAD'S GAMES OF THE GALAXY 03/24, O
 THE GENIE'S COURSE 07/25, O
 THE LAST BENCH 08/23, O
 THE LEGACY 05/08, P
 THE PREMIER FOOTBALL MAN GAME 12/17, O
 THE SETTLERS 05/17, O
 THE SETTLERS 09/18, O
 THE ULTIMATE PINBALL QUEST 07/50, O
 THEATRE OF DEATH 01/10, O
 THEME PARK 09/20, O
 THREE POINT BASKETBALL 09/07, P
 THUNDERBIRDS 07/40, O
 THE FIGHTER 09/32, O
 TIGERS ON THE PROWL 06/18, O
 TITANIC 06/30, OTOP SECRET 06/29, O
 TORNADO 02/08, P
 TRAFFIC DEPARTMENT 2192 06/23, O
 TRAPS AND TREASURES 12/28, O
 TRENER 11/31, O
 TURBICAN 05/41, O
 TV SPORTS BASKETBALL 09/07, P
 UFO: ENEMY UNKNOWN 06/16, O
 ULTIMA UNDERWORLD II 06/06, P
 ULTIMA VII 05/08, P
 ULTIMA VIII 06/10, O
 ULTIMATE BODY BLOWS 07/45, O
 UNNATURAL SELECTION 03/17, O
 URIDIUM 04/40, O
 V4V, 1 12 01/18, O
 V4V, 3 02/20, O
 VICKY 07/29, O
 VIDA X 09/23, O
 VIKINGS II 05/18, O
 VROOM 06/24, O
 WACKY FLINSTERS 02/52, O
 WALLS OF ROME 02/17, O
 WARLORDS II SCENERY BUILDER 08/17, O
 WE ARE BACK 06/26, O
 WHO SHOT JOHNNY ROCK? 11/24, O
 WLECCA 05/16, O
 WILD CUP SOCCER 10/50, O
 WILD WEST 12/26, O
 WILSON PRO STAFF GOLF 04/50, O
 WŁOCZYKIJ 04/31, O
 WIZARDRY 7 06/07, P
 WOLFENSTEIN 3D 06/08, P
 WOLF PACK 05/26, O
 WONDER DOG 01/12, O
 WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH 11/29, O
 WRESTLING SUPERSTAR 05/50, O
 X 29 RETALIATOR 03/07, P
 ZEPPELIN GIANTS OF THE SKY 12/20, O
 ZOOL 2 10/24, O
- Solutions:**
 ALONE IN THE DARK 2 03/44, S
 BENEATH A STEEL SKY 06/12, S
 BLOODNET 04/23, S
 COMPANIONS OF XANTH 04/09, S
 DARKMERE 05/12, S
 DARKSUN - THE SHATTERED LAND 08/14, S
 DRAGON SPHERE 05/14, S
 HEIMDALL II 10/12, S
 HUDSON HAWK 02/25, S
 INHERIT THE EARTH 06/12, S
 INNOCENT UNTIL CAUGHT 09/30, S
 ISHAR II 01/44, S
 ISHAR III 10/08, S
 KYRANDIA II - HAND OF FATE 04/12, S
 L. A. LAW 06/22, S
 LARRY 6 02/16, S
 LOST IN TIME 02/14, S
 LOST IN TIME EPISODE II 02/15, S
 MIGHT & MAGIC V 09/12, S
 MIGHT AND MAGIC IV 06/09, S
 PERIFLEXION 09/10, S
 QUEST FOR GLORY 03/14, S
 RAVENLOFT 05/09, S
 RETURN TO ZORK 02/12, S
 SAM & MAX HIT THE ROAD 04/48, S
 SHADOW OF THE COMET 03/48, S
 SIMON THE SORCERER 01/47, S
 SYSTEM SHOCK 12/66, S
 THE LEGACY 03/13, S
 WILDWEST SEYMOUR 05/30, S
 WIZARD 04/10, S
 WOLF 12/36, S
- N - NEWS
 P - PRZEGLĄD
 O - OPIS
 S - SOLUTION



ACES of the DEEP

Każdy rodzaj wojsk ma swoje elitarne oddziały. Wyróżniają się bądź swoją małą liczebnością, doskonałym wyszkoleniem bądź też wreszcie wyjątkowo dużym ryzykiem, które

Gunthera Buchhaima pod tym samym tytułem. Wszyscy, którzy po jego obejrzeniu chcieli sprawdzić siebie w roli kapitana okrętu podwodnego, mogą teraz to zrobić. Rzecz jasna dzięki swoim komputerom i firmie Dynamix. Najnowszym jej produktem jest bowiem symulator "Aces of the Deep" pozwalający objąć dowództwo na niemieckich okrętach podwodnych od typu II poczynając, a na typie IXD kończąc.

Kogo bić?

Grać w "Aces of the Deep" można na dwa sposoby. Pierwszym z nich jest wykonywanie pojedynczych misji. Mamy ich pod dostatkiem - od treningowej, dzięki której zapoznamy się z naszym okrętem i nauczymy się sprawnie nim dowodzić, aż do niezwykle trudnej i niebezpiecznej, dziającej się pod koniec wojny, w której atakujemy dobrze broniony konwój i to na dodatek w pobliżu wrażliwych brzegów. Ich zaleta jest to, iż wroga nie musimy szukać, zawsze jest gdzieś w pobliżu.

Oczywiście możemy też sami zaprojektować sobie scenariusz - co sprowadza się do wybrania terenu działań, czasu i rzecz jasna biorących w walce udział jednostek (konwój, albo też statek wojenny); możemy także zażyczyć sobie, by nasz okręt był częścią "włczego stada".

Oczywiście znacznie ciekawszym (no, jak dla kogo) jest tryb "Campaign", w którym wpytujemy na kolejne patrole. Rzecz jasna wtedy ewentualnych "smacznych kasków" do zatopienia trzeba sobie samo poszukać. Jest to czynność bardzo uciążliwa - jako że obszar naszych działań jest olbrzymi (cały Ocean Atlantycki i jeszcze troszkę), a jedyną pomocą są radiogramy z dowód-

stwa (i tak w większości przypadków wyznaczające nam jedynie nowy obszar do patrolowania). Na szczęście jednak nasz pokładowy zegar wyposażono w cudowne przyciski służące do jego przyspieszania - nawet kilka tysięcy razy.

Dowodzenie

"Aces of the Deep" to typowy symulator "komnatowy". Dzięki umieszczonej na dole ekranu listwie ikon przemieszczamy się po okręcie, udając się bezpośrednio do różnych pomieszczeń. W nich zaś wydajemy komendy klikając myszką na różnych gadżetach wiszących na ścianach, bądź też na dodatkowych ikonach na wspomnianym już pasku. Większość komend ma swoje skróty "klawiszowe", bardzo ułatwiające szybkie wydawanie rozkazów. Do swej dyspozycji mamy też zawsze rurę głosową, pozwalającą komunikować się z najważniejszymi naszymi podwładnymi (główny inżynier, nasłuchowiec, torpedyści itp.) i wydawać im rozkazy.

Najważniejszym pomieszczeniem na każdym okręcie podwodnym jest centrala. Tutaj zamontowano wskaźniki nawigacyjne i techniczne (prędkościomierz, kompas, głębokościomierz) jak też i urządzenia służące do sterowania okrętem. Znajduje się tutaj także przełącznik torpedowy TDC, jednakże najczęściej używać go będziemy patrząc przez peryskop lub lornetkę, a nie bezpośrednio z centrali.

Ma samym środkiem tego pomieszczenia znajduje się peryskop, którego możemy używać, jeśli chcemy będąc w zanurzeniu dowiedzieć się co widać na powierzchni. Z reguły widać niewiele (głównie rewelacyjnie animowaną wodę), ale przede wszystkim widoczny

jest przezeń czerwony krzyżyk określający położenie celu. Wystarczy teraz ustawić łódź mniej więcej na kursie z celem, włączyć TDC, sprawdzić na nim odległość i odpalić torpedę. Przełącznik automatycznie określi odpowiednio wyprzedzenie, dzięki czemu torpeda trafi w cel (chyba że cel w międzyczasie zmieni kurs, ale cóż...).

Używając peryskopu musimy pamiętać o dwóch sprawach. Po pierwsze, to że na powierzchni pozostaje jedynie sama głowica wcale nie oznacza że nikt jej nie zauważy. Po drugie zaś głębokość peryskopowa to zaledwie 13-17 metrów, jeśli będziemy więc płynąć "na zderzenie" z jakimś statkiem, to nasz kadłub z pewnością zostanie uszkodzony, nawet jeśli w ostatniej chwili schowamy peryskop.

Oczywiście ostrzał wrażliwych celów możemy prowadzić także w wynurzeniu, kierując nim z mostka. Sam pobyt na mostku dostarcza poza tym mocnych wrażeń estetycznych, wywołanych doskonałą jakością grafiki i symulacji falującego morza. Samo strzelanie torpedami nie różni się niczym od poprzednio opisanego procedury, z tą jedynie różnicą że patrzymy przez lornetkę. Podczas ataku na powierzchnię nasz okręt może rozwinąć dużą prędkość, ale też jest narażony na ostrzelanie (jeśli ktoś go zauważy) i tym samym poważne uszkodzenia; dlatego też w ten sposób atakuje się głównie w nocy.

Wizyta w torpedowni pozwoli nam ocenić stan zapasów naszej amunicji, jak też odpowiednio rozlokować torpedy w wyrzutniach. Do swej dyspozycji możemy mieć do czterech ich typów - dwa rodzaje nie zmieniające kursu



podjął podczas swoich działań. Wśród ludzi służących na morzu są nimi niewątpliwie członkowie załóg okrętów podwodnych.

Najbardziej znanymi łodziami podwodnymi są zaś niemieckie U-booty z czasów II wojny światowej. Nic dziwnego: nigdy wcześniej, ani też później nie prowadzono wojny podwodnej na taką skalę. Zebrata



ona ogromne zniwo wśród atlantów, jak i Niemców (jako że wśród państw Osi praktycznie tylko oni stosowali okręty podwodne jako broń strategiczną). U-booty zatopiły statki o łącznym tonażu 23 milionów ton stwarzając w pewnym momencie realną groźbę całkowitego odciążenia Anglii od dostaw sprzętu i żywności, co byłoby początkiem jej klęski. Jednocześnie z 40 tysięcy niemieckich marynarzy pełniących służbę na łodziach podwodnych powrócił do domu jedynie co czwarty, a na dnie do dzisiaj spoczywa ponad 780 okrętów, na których służyli...

Polska telewizja wyświetliła jakiś czas temu film "Das Boot" oparty na powieści Lothara



o różnym zasięgu, naprowadzane akustycznie oraz "manewrujące losowo" (które w dodatku możemy programować). Ładowanie wyrzutni trwa bardzo długo (szczególnie, gdy ustawimy sobie opcję "realistic reloads") - nawet pół godziny, dlatego powinniśmy dobrze zastanowić się nad rozlokowaniem naszych torped.

W naszych wędrówkach po okręcie dość często będziemy też zaglądać do kajuty radiowej. Przeglądamy tam radiogramy od naszych szefów, ale też możemy sami wysyłać różne wiadomości - informacje o zatopionych statkach, żądania rozkazów, a nawet sygnał SOS.

Na niemieckich okrętach operator radia pełnił także funkcję nasłuchowca. Na niższych poziomach trudności (gdy na mapie zawsze zaznaczano są dokładne pozycje wszystkich statków) przydaje się on jedynie do podawania głębokości pod kątem, jednakże na wyższych jedynie dzięki niemu (no, i obserwacji, jeśli płyniemy po powierzchni) będziemy mieć



jakkolwiek informacje o otaczających nas jednostkach. Trzeba przy tym pamiętać, że może on chociażby usłyszeć, jeżeli poruszamy się z niewielką prędkością i szumy własne (owodzonego przez nas okrętu) są słabe. Dysponujemy niestety jedynie sonarem pasywnym (hydrofonem), jako że sonary aktywne były masowo montowane dopiero na okrętach kla-

sy XXI. Mimo tego pod wodą można czasami usłyszeć więcej, niż zobaczyć na jej powierzchni.

Większość czasu przesiedziemy jednak nad mapą nawigacyjną, leżącą sobie w kącie centrali. Ma ona dwa tryby pracy. W jednym projektujemy kurs na dalekie obszary patrolowe, w drugim zaś pracujemy na poziomie taktycznym lawirując pomiędzy obcymi jednostkami. Obok mapy podawane są parametry wybranego aktualnie celu, jak i te dotyczące naszego okrętu; jeśli komuś ich mało, może sobie włączyć dodatkową listwę informacyjną.

Oczywiście w sytuacjach awaryjnych będziemy też zaglądać do kajuty głównego inżyniera, by spojrzeć na plany okrętu. Zakreślano się bowiem na nich uszkodzenia. Większość z nich jest stosunkowo niegroźna. Praktycznie wszystkie dadzą się naprawić w skończonym czasie, jednakże naprawy te z reguły udają się dopiero wtedy, gdy wyczerpią się baterie, bądź okręt zejdzie zbyt głęboko. Pamiętajmy, że do wpędzenia się w kłopoty wcale nie jest potrzebny nieprzyjaciel. Wystarczy zejść głęboko na wyczerpanych bateriach - pompy nie poradzą sobie z ciśnieniem otaczającej wody, stery głębokościowe będą nieprzydatne - nie będzie-

my wszak mogli uruchomić silnika. Jeśli wtedy nie pomoże szasowanie (a z reguły nie pomaga), to możemy jedynie opuścić okręt głębiej i czekać aż pęknie kadłub...

Grafika, muzyka, ...

Dynamix zrobił tutaj dużo dobrej roboty. Najpierw grafika - największe wrażenie sprawia falujący ocean. Naczelny ocenił to krótko, stwierdzając, iż jest to jeden z niewielu efektów, o których nie może w krótkim czasie powiedzieć jak je zrobiono. Co tu dużo mówić - w panelu opcji przewidziano możliwość wyłączenia fal "gdyż u niektórych może powodować chorobę poruszeniową".

Efektów dźwiękowych - tego trzeba posłuchać! Są tak realistyczne, jak gdyby były nagrywane na prawdziwym okręcie podwodnym. Dźwięki sonaru, śrub statków przepływających nad naszym okrętem, czy wreszcie trzaski kadłuba - wszystko jest świetne. Do tego dochodzą jeszcze mówione komendy - co najciekawsze możemy ich słuchać tak w wersji angielskiej jak i niemieckiej.

Na słów...

"Aces of the Deep" polecamy wszystkim naszym mi-

ACES OF THE DEEP

DYNAMIX '94
IPS COMPUTER GROUP



PC 386 4 MB RAM
(zalecane 8 MB)

łośnikiem wody i podwoły, którzy nie boją się odgrywania postaci szwarzcharakteru. Dość tuż, jak zresztą we wszystkich symulatorach Dynamixu, panel realizmu pozwala na ustawienie poziomu rozgrywki stosownie do naszych umiejętności, aczkolwiek nie należy przesadzać z ustawianiem sobie życia, bo gra stanie się po prostu nudna.

Oczywiście można się też czepiać - nie możemy popływać sobie najbardziej zasawianymi niemieckimi okrętami klasy XXI, przydałoby się też nieco więcej misji. Czasami zdarzają się też niewielkie różnice pomiędzy osiąganymi łodzi w symulatorze, w porównaniu z rzeczywistością...

Cóż to jednak - zabawa i tak jest doskonała. Pomysłowych łowów Herr Kaleun!

Alex
& Gawron



Lemmings III

LEMMINGS 3

PSYGNOSIS '94
LICOMP



PC, PC-CD, AMIGA 1 MB

PC 78 200 000 zł (z 1993)
PC-CD 99 000 000 zł (z 1993)



Lemming jest drobnym gryzoniem. Zalicza się go do rodziny nomików. I z pewnością nikt by o nim nie słyszał, gdyby...

No właśnie gdyby firma Psygnosis, a właściwie członkowie grupy DMA Design nie wpadli na pomysł wykorzystania wątku niepożądanej parcia lemingów naprzód w swojej grze pod tytułem "Lemmings".

Rok 1994 przynosi nam, akurat w choinkowej porze, kolejną część gry. A to za sprawą gry "All New World of Lemmings", wykonanej oczywiście przez DMA Design. Kilka lat oczekiwania na odmianę tej gry, to zwłaszcza w branży komputerowej szmat czasu. Przez okres ten lemmingi, w drodze czasochłonnej ewolucji, osiągnęły stan większej inteligencji i rozwinęły swoją cywilizację. Zwierzęki teraz na eksplorację nowego świata wyruszają balonem. Gę rozpoczyna plansza przedsta-

wac pod wodą. W koszu wybierając jedną z wymienionych powyżej postaci możemy pokonując prostsze poziomy wprawić się w ponaszaniu po określonym terenie jak i przyzwyczaić do zmienionego nieco sposobu sterowania. Ogólne zarysy gry nie zmieniły się. Pierwsze co nas uderza to postury bohaterów. Lemmingi wyglądają na większe lub, jeśli ktoś woli, można powiedzieć, że znajdują się bliżej nas. Rozmiar ikon także wzrósł, więc wielkość pola gry oglądanego przez gracza siłą rzeczy zmalała. Z wrażeń wizualnych należy także zauważyć nowy dla lemingów tryb graficzny - SVGA. Ilość ikon sterowania wybranym lemingiem znalazła. Nie oznacz to jednak zmniejszenia się ilości komend przyjmowanych przez zwierzęki. Wręcz przeciwnie. Pierwsza ikona od lewej przedstawia kroczącego leminga. Służy ona do zmieniania orientacji postaci o sto osiemdziesiąt stopni. Także przy



Podkreślić trzeba, że wspomniane czynności można wykonywać w dowolnym kierunku. Do wspinalnia się po poziomych ścianach służą narzędzia przedstawiane jako przepychacz do kanalizacji ustawiony poziomo, a do poruszania się po suflicie potrzebna posiadacz także we narzędzia, tylko ustawione pionowo. By wykonywać inne

czynności może być wypełniana. Ogólnie czym więcej zestawów zbierze dany leming, tym większą mamy pewność, że np.: zielonowłosy zwierzątko nie odpadnie od ściany w połowie drogi. Następna ikona służy do opuszczania posiadanego zestawu narzędzi, by podnieść ten niezbędny do wykonania odmiennej czynności. Lemmingi zostały pozbawione możliwości samo wysadzania się. Zauważ tutaj prawdopodobnie fakt, że przez otwór w suflicie zaskakuje ich tylko dziesięć. Pod tym względem bardziej podoba mi się starsza wersja gry, gdzie moge uratować nieporównywalnie większą liczbę zwierzątek i gdzie lepiej oddana jest atmosfera poruszającego się żywiołu. Z pewnością pod wpływem danych statystycznych, o tym że większość lemingów ginie od drapieżników nim dotrze do wybrzeża, do gry wprowadzono różne kreatury przeszkadzające nam w osiągnięciu celu. Zostały one przedstawione humorystycznie, np.: drapieżny ptak lata sobie w cylindrze. Podsumowując "All New World of Lemmings" ma predyspozycje do tego, by się stać popularną grą, lecz moim zdaniem brakuje w niej tego czegoś, co zdecydowało o wielkim sukcesie pierwszej części "Lemmings". Chociaż może się mylić...

68



wijająca wewnętrzny widok kosza maszyny latającej. Siły desantowe składają się z trzech rodzajów postaci. Lemminga odzianego standardowo, w egipskie ciuchy i tego wciśniętego w strój pletwonurka. Różnorodność ta jest spowodowana tym, że zrzut może odbyć się w trzy różne lokacje odpowiednie dla ubioru. Tradycyjny leming przemierza zalesione tereny. Drugi buszuje po zabytkach kultury egipskiej. Zaletą trzeciego jest mianowicie to, że może przeby-

wej pomocy możemy odblokowywać futrzaka. Następna ikona służy do wydania rozkazu zablokowania przejścia. Polecenie skakania wydajemy ikoną ze skaczącym lemingiem. W "All New World of Lemmings" by wykonać czynność taką jak kopanie lub budowanie pomostu, należy wpiery znaleźć odpowiedni zestaw narzędzi. Na przykład do kopania należy podnieść narzędzia przedstawiane jako topata, aby zbudować pomost należy podnieść deski.

czynności należy posiadać oczywiście odpowiednie im narzędzia. Wykonanie danej czynności polega na kliknięciu na ikonie używacza oraz wskazaniu szczęśliwego posiadacza odpowiedniego zestawu i ewentualnie rządzonego kierunku wykonywanej czynności. W każdej chwili można lemingowi nakazać zaprzestanie lub zmianę kierunku realizowanego zlecenia. Podczas wykonywania pracy długość paska na ikonie używacza mówi nam, jak jeszcze długo dana

Bryś