

# TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

46

1

WWF Wrestlemania

Warcraft II

Air  
Power

Screamer

<http://www.atm.com.pl/~ts>

# SCREAMER

Lubię gierki samochodowe, o j lubię! Ten miesiąc przyniósł wyjątkową ich obfitość. „Screamer” to już trzecie wyścigi, które mam przyjemność dla Was w bieżącym numerze opisywać.

Jeżeli miałbym tę grę z czymś porównać, to jest ona zdecydowanie najbliższa „The Need for Speed”. Włosi z „GRAFFITI Design”, o których do tej pory nic nie słyszałem, odwalili kawał solidnej, nikomu nie potrzebnej roboty.

## CZYM JEŹDZIMY

Oto jest pytanie! Wszystko wskazuje na to, że autorzy programu z niewiadomych względów nie mogli umieścić w grze prawdziwych nazw pojazdów. Może musieliby wtedy zapłacić producentom maszyn? Już na pierwszy rzut

cież to Bugatti EB 110S! Super-sportowa wersja dzięki CZTEREM turbosprężarkom wydobywa z 12 cylindrowego silnika aż 600 koni mechanicznych mocy! Pozwala jej to rozpędzić się do szybkości ponad 350 km/h.

**RISING SUN** – wstyd się przyznać, ale nie wiem co to za samochód... Wpatrywałem się chyba z kwadrans, ale nic z tego.

**PANTHER** – tutaj nie może być żadnych problemów. Wszyscy znamy charakterystyczny, garbaty kształt Porsche 911 Turbo. Tylko 6 cylindrów, ale za to 360 KM mocy i prędkość 280 km/h. Jest to najsłabszy samochód w grze.

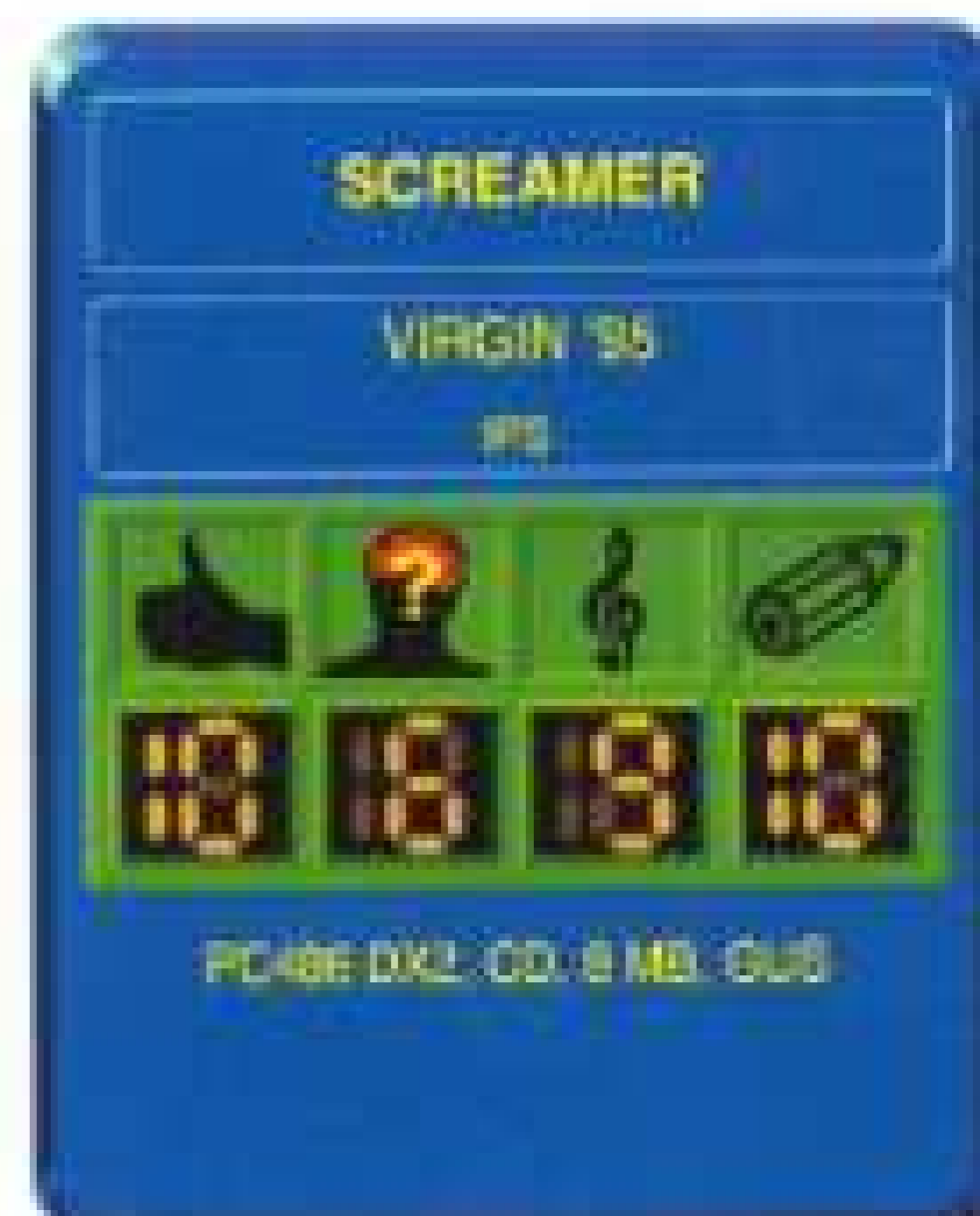
**YANKEE** – czyli Jankes, jak sama nazwa wskazuje jest wozem amerykańskim. Jest to Chevrolet Corvette

jednak muszę, że idealne pokonanie serii trzech następujących tuż po sobie, ciasnych zakrętów z zablokowanymi kołami, daje niesamowitą satysfakcję.

Każdy samochód ma trzy cechy charakterystyczne: prędkość maksymalną, przyspieszenie oraz przyczepność. Ta ostatnia jest bardzo ważna i dlatego jako najlepszy samochód jednogłośnie (hehe) wybrałem Bugatti.

## GDZIE JEŹDZIMY

Różnie, kwadratowo i podłużnie. Na początku dostępne są trzy tory. Jeżeli weźmiemy udział w lidze, jazda odbywać się będzie na wszystkich sześciu, jakie występują w grze. Mamy trzy rodzaje lig: ROOKIE, AMATEUR I PRO. Dwie pierwsze są w miarę przyjemne, ale



mowymi reklamami (!!!), góry, wodospady, rampy, tunele, kompletny szok! Wszystko to wygląda świetnie w VGA. Kiedy przełączymy się w tryb SVGA można godzinami nie odchodzić od monitora. Niestety, do płynnej gry potrzeba wtedy Pentium 133 lub więcej. Dla posiadaczy DX2/66 pozostaje świetny tryb niższej rozdzielczości (bez porównania ładniejszy niż NFS) i wyłączenie niektórych detaili.

Dostępna jest kilka trybów gry: Single Race (zrozumiałe), Championship (jedna z trzech lig), oraz tryby specjalne jak Time Trial (bardzo fajna, polecam!), w którym komputer daje nam czas na przejechanie każdego następnego odcinka, coś jakby z automatów wzięte, oraz Slalom (beznadzieja).



oka widać dbałość grafików o szczegóły. Pojazdy wykonane są tak perfekcyjnie, że poza jednym przypadkiem nie miałem żadnego kłopotu, aby rozpoznać co naprawdę kryje się za dziwnymi „pseudonimami”. I tak:

**SHADOW** – to po prostu Lamborghini Diablo. Z 12-cylindrowego silnika maszyna ta wyciska 492 KM, co pozwala na rozwinięcie prędkości 325 km/h.

**TIGER** – nic innego jak Ferrari F40, najmocniejszy z rodziny. Również 12 cylindrów, moc 477 koników, a prędkość maksymalna 324 km/h.

**HAMMER** – tu było trudniej. Po chwili jednak zaskoczyłem, prze-

w wersji ZR1, z 8-cylindrowym silnikiem Lotusa o mocy 411 KM. Maksymalna prędkość wynosi 328 km/h.

Autorzy gry uczynili osiągi występujących w niej pojazdów absolutnie nierealnymi. Do prędkości rzędu 330 km/h maszyna rozpędza się w ciągu jakichś 20 sekund. Zupełnie nieprawdopodobne... Nie da się w grze zniszczyć pojazdu ani wyjechać poza tor (jak w „NFS”). Realizm zachowania się samochodów na drodze też nie jest duży. Wspomniałem już problem rakietowych przyspieszeń. Nieciekawie rozwiązana jest też sprawa hamowania – prawie zawsze kończy się ono braniem zakrętu na ręcznym, co potrafią tylko najlepsi. Przyznać

w PRO przeciwnicy jeżdżą już tak dobrze, że pierwszy wyścig udało mi się wygrać po kilku dniach prób.

A teraz gwóźdź programu: grafika. To co się dzieje na monitorze może przyprawić każdego programistę o zawał. Samochody, jak wspomniałem, wyglądają prześwieźnie (moim zdaniem nieco lepiej niż w NFS). Jeźdźnia wygląda w 101% jak jeźdźnia, nie trzeba sobie niczego wyobrażać. Poboczna to już istna orgia: teksturowane budynki, drzewa, obracające skrzydłami wiatrak, wielkie ekrany z fil-



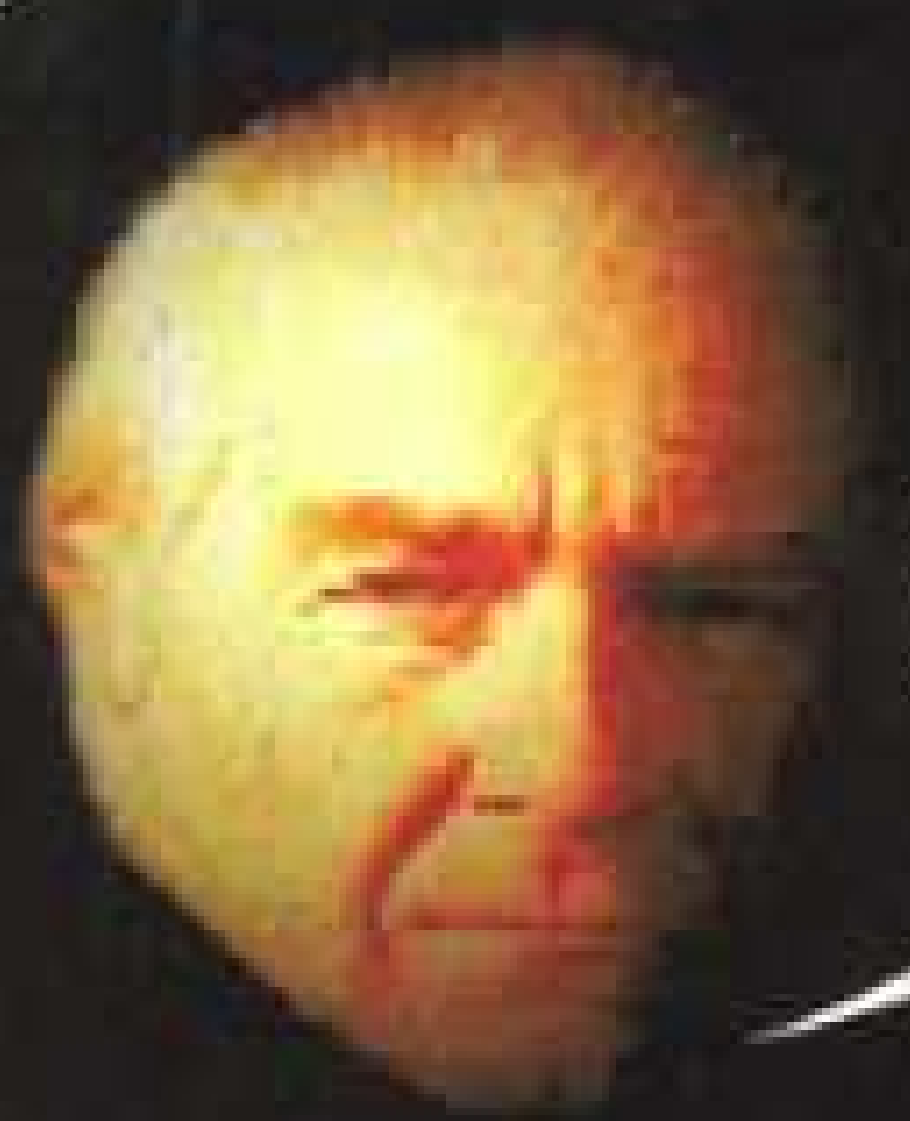
Mozna też grać w kilka osób w sieci (ale nie przez modem).

## GRAĆ!

„Screamer” to nie jest symulator jazdy samochodem. Jest to czystej krwi gra wyścigowa. Znacząco tak gra automatowa: „Daytona USA”? Otóż „Screamer” jest tak ładny, że gdyby puścić go na szybkim sprzęcie w SVGA i na wielkim monitorze, to „Daytona” wyglądałaby kiepsko! No, może trochę przesadzam, ale nie bardzo. Nie pozostaje mi zatem nic innego jak życzyć Wam pełnego baku, szerokiej drogi...! „Screamera” w Nowym Roku!

ROOSHKEEN 110S





NIE PODOBA MI SIĘ TEN, CO NA NAS PATRZY.



EEE, JEST CALKIEM SEXY!



NAWET W MOIM TYPIE!



A JA CI SIĘ JUŻ NIE PODOBAM?

Screamer	2
Co nowego	4
Touche, the Adventures...	8
Witchaven	11
Thunderscape	12
WWF Wrestlemania	14
I've no Mouth	16
Listy	20
Czytelnicy nadesłali	22
Savegamy	24
Dan Wilder	27
Capitalism	28
Across The Rhine	30
Advanced Civilization	32
Sim Town	33
Motor City	33
Warcraft II	34
Fifa Soccer '96	36
Aliens	37
Abuse	39
Fighter Wing	40
BBS i Internet	41
Lista przebojów	42
Hypery	45
Pole do popisu	45
Tipsy i kody	46
Tys graficy	50
Blood Wings	51
Destruction Derby	52
Las Vegas Casino	52
Uniwersytet gracza	54
Konsolowy Świat	56
Manager Piłkarski	60
Wizkid	61
Beavis & Butthead	61
Kid Chaos	62
Jungle Book	62
Pechowy prezent	63
Action Replay	64
Cyber Force - Zniewolony umysł	65
Air Power	66
Fatal Racing	68

## ZA MIESIĄC:

- STONEKEEP
- SIM ISLE
- KWATER MASTER
- EF 2000
- RIDDLE OF MASTER LU

Screamer	PC	2
Touche, the Adventures...	PC	8
Witchaven	PC	11
Thunderscape	PC	12
WWF Wrestlemania	PC	14
I've no Mouth	PC	16
Dan Wilder	Amiga	27
Capitalism	PC	28
Across The Rhine	PC	30
Advanced Civilization	PC	32
Sim Town	PC	33
Motor City	PC	33
Warcraft II	PC	34
Fifa Soccer '96	PC	36
Aliens	PC	37
Abuse	PC	39
Fighter Wing	PC	40
Blood Wings	PC	51
Destruction Derby	PC	52
Las Vegas Casino	CSA	52
Manager Piłkarski	CSA	60
Wizkid	Amiga	61
Beavis & Butthead	PC	61
Kid Chaos	Amiga	62
Jungle Book	PC	62
Pechowy prezent	Amiga	63
Cyber Force	Amiga	65
Air Power	PC	66
Fatal Racing	PC	68

# NUMER

# GO NOWEGO?

## Miłe złego początki

Świąteczny nawal gier przewala się z wolna przez redakcję. Fała powodziowa nie opadła jeszcze, bo ciągle wiele firm nie zdążyło wydać swoich produktów przed Świętami, a do następnych już nie za bardzo chce czekać. Dzięki temu przynajmniej do lutego nie powinniście narzekać w sklepach na braki na półkach, nieurozmaiconą ofertę i tym podobne, też przykre. Pisząc te ca 58 słów mieliśmy na myśli pomyślne rozpoczęcie nowego roku wydrukowane na podstawie obserwacji obfitości dóbr niezbędnych każdemu graczowi. Oby tak dalej.

Owa obfitość zaznaczyła się także informacją, że już wkrótce rozpocznie się w Polsce sprzedaż konsoli Sony PlayStation, dzięki czemu już nie będzie trzeba tychże konsol kupować prosto z walizki, czy innego łózka polowego (więcej informacji w wyjątkowo krótkim „Kąciku firmowy”) oraz zapowiedzią wystawienia na targach ECTS stoiska firmy Leryx, znanej dotąd jedynie z ogłoszeń zamieszczanych na naszych łamach, a zachęcających do generowania pomysłów na gry (niedługo firma znana będzie z kilku gier, podobno dobrych, które już są na ukończeniu).

W kontekście tak dużych zmian ilościowo-jakościowych w polityce zwanej umownie wielką, niczym wydają się małe zwycięstwa naszej redakcji: już dzięki naszej stronie w Internetowa (ze szczególnym naciskiem na „już”), Dobrochna rzuciła palenie na 2 tygodnie, po czym wróciła do nalogu, co uratowało redakcję przed demolką, a Sir Haszak nie skorzystał z niemal gotowego zaproszenia do Szkoły Żandamerii w Poznaniu, gdzie miał gwarantowany 5-miesięczny wypoczynek od wszelkich strategii (czuł się zawiedziony, gdy przy wpisie wykoszowano mu tylko stopień szeregowego; triumfował za to Naczelny, który dzięki tej nieodpowiedzialnej decyzji WKU jako posiadacz jednej belki nadal jest starszy stopniem).

Zacząło się więc niezłe, dlatego kontynuując w optymistycznym tonie życzymy wszystkim na pożegnanie udanej epidemii grypy przypominając, że nie upoważnia ona do odchodzenia od komputera (komputer nie zaraził).

**Zatwierdził do druku  
Triumwirat  
w stałym składzie dwóch  
osób  
Emilus  
&  
Sir Haszak**

P.S. Dla pokrzepienia serc wszystkim zagrypiionym podajemy mądrość starych graczy: grę należy przerwać nie wtedy, gdy wysiadł gracz, ale komputer.

**REDAKCJA:**  
02-784 Warszawa ul. Służby Polowe 4  
tel. 644-77-37

**REDAKTOR NACZELNY:**

Marcin Borkowski

**REDAGUJE ZEPSÓŁ**

**STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:**

Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak,  
Pan Emil Leszczyński (sekr. red.),  
Piotr Leszczyński, Dariusz Michałki  
(korekta), Rafał Piasek, Maciej Pietrad,  
Kamil Ruszkowski, Dobrochna  
Badora-Zawadzka (opr. graficzne)

**WYDAWCA:**

**WYDAWNICTWO BAJTEK** @

ul. Służby Polowe 2

02-784 Warszawa (02) 644-77-37

Dział reklamy: (02) 644-77-37

DTP: Studio DTP Wydawnictwa

(02) 644-77-37

**DRUK:** Zakłady Graficzne sp. z o.o.,

ul. Okrzei 5, 04-920 Płk

Redakcja nie odpowiada

za treść ogłoszeń.

Nakład: 130.000 egz.

Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16

BBS: 24h, +48 (2) 6786783

2-48025, 144-48018, 115-48044

Wpłaty na prenumeratę przyjmuje

TRUCH S.A. Oddział Warszawa,

00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28,

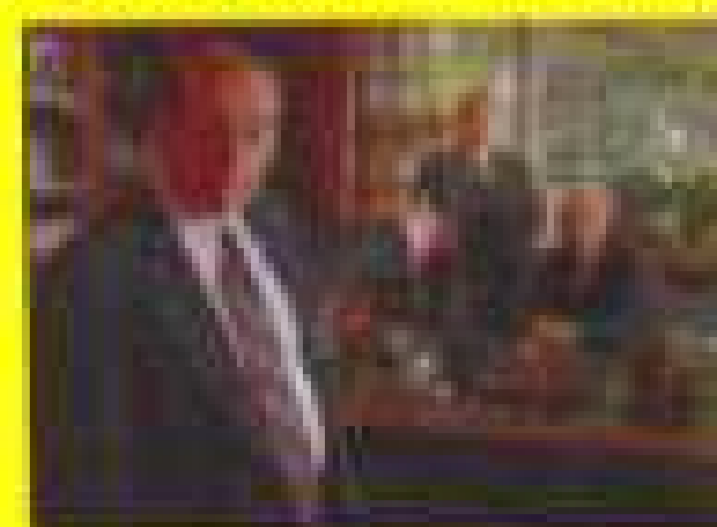
Konto: PBK XIII Oddział Warszawa

070044-1195-139-11

© Wydawnictwo Bajtek 1995

Mieszanka fantazji i rzeczywistości pracy wywiadowców w erze postzimnowojennej będzie tematem ciekawie zapowiadającej się przygodówki firmy Activision. Ma ona ukazać się w połowie lutego na komputery PC-CD z Windows 95. Scenariusz napisał znawca szpiegowskich spraw James Adams, który zresztą ostatnio wydał powistną książkę o pracy współczesnych wywiadowców. Jego konsultantami byli byli pracownicy KGB Oleg Kalugin i były pracownik CIA William Goby. Z atrakcji fabularnych czekają nas strowanie szpiegowskimi, wybory prezydenckie w Rosji w 1995 roku, tropienie przesylek szpiegowskich w Internecie. Graficznie gra będzie filmem o paletce 64k kolorów, w którym prócz hollywoodzkich aktorów wezmą udział sami konsultanci. Pomysł wygląda fascynująco. Ponieważ jednak już nie takie pomysły widzieliśmy opierzone, poczekamy z ferowaniem ocen do premiery.

**Patcjusz**



## Spycraft: The Great Game

Kolejna gra RPG na PC-CD, z przygodową grafiką trzech ekranów od „Strawberry”, pełnym zestawem dodatkowych funkcji, jak i kilkusetgodzinną mapą, wygodną panelu sterowania, ciekawie przedstawionej fabuły, jak i kilkusetgodzinną przygodową grą. Scenariusz, do którego dołączył szereg rysunków wypracowany przez artystów, będzie napisany w języku prostym i zrozumiałym. W ten sposób przyciągnie do siebie graczy, którzy nie lubią trudnych i pełnych komplikacji gier. Ciekawym jest, że scenariusz będzie napisany w języku polskim, gdyż w ten sposób stworzą sobie pole do popisu gracze, którzy nie lubią trudnych i pełnych komplikacji gier.



Scenariusz, do którego dołączył szereg rysunków wypracowany przez artystów, będzie napisany w języku prostym i zrozumiałym. W ten sposób przyciągnie do siebie graczy, którzy nie lubią trudnych i pełnych komplikacji gier. Ciekawym jest, że scenariusz będzie napisany w języku polskim, gdyż w ten sposób stworzą sobie pole do popisu gracze, którzy nie lubią trudnych i pełnych komplikacji gier.

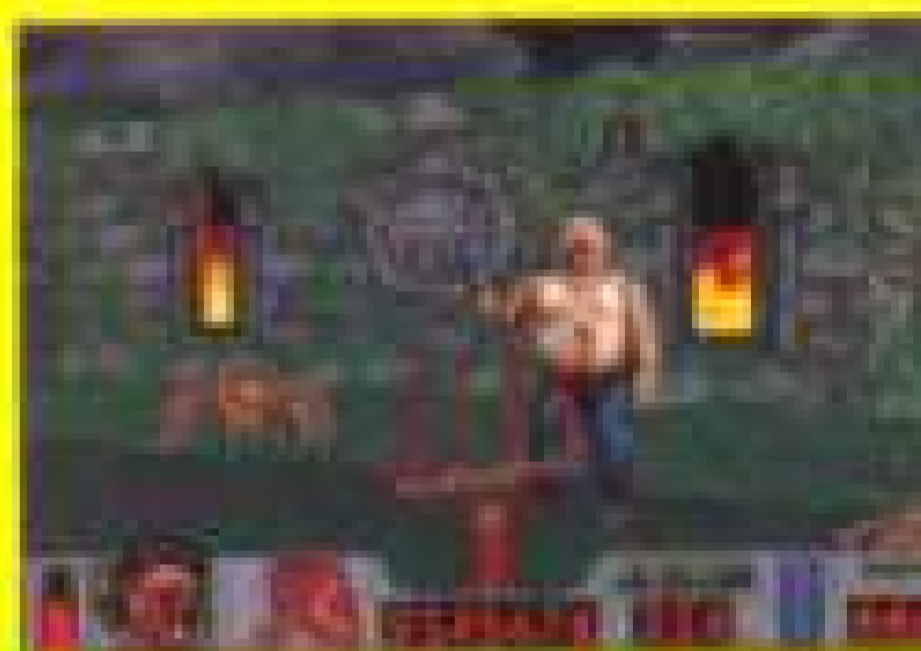
**EMILUS**

## ANVIL OF THE DAWN

Nagle całe Zło zebrało się do kupy i wyszło na ulice. Jako członek tajnej grupy antycypującej to wydarzenie zmierzasz do najbardziej zażenowanego miejsca. Ponure zamczysko, do którego dochodzi jest jedną z wielu twierdz, gdzie koszmorne potwory zastanawiają się jak dokonać ludzkości. Nikt nie pomoże Ci w zważaniu zamczyska z ziemią. Ponownie odpowiedzialnych za ten produkt chodzący na PC i PC-CD należy szukać w 3D Realms i US Gold.

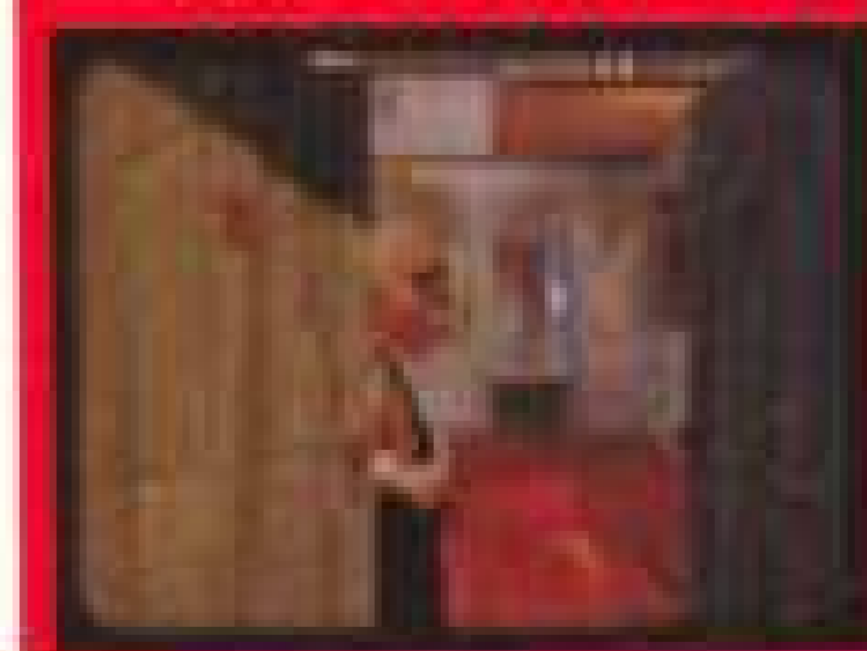
**Dixie**

## BLOOD



„Jako morderca, nie ma prawa być tak uwodzicielski w historii. Kiedy pierwszy raz widziałem „Blood” to szalenie ciekawe, gdyż nawet moje własne sprawy odnosiły powoli”. Mniej więcej tak brzmiały słowa na wideo, a po chwili pojawiły się sporadyczne sceny, w których widać było, że widać, że widać, że widać, że widać... Wszystko jest przez dżena... a to dlatego że widać, że widać, że widać, że widać... „The Dark Eye” będzie bardzo interesującym doświadczeniem. Edgars Allan Poe. Trzy opowiadania: „Barnaby Ranne”, „Dzika kaczka” i „Dzika kaczka” zostałyby ze scenariusza do wypracowania, w tym celu stworzyłby scenariusz czytającego do niego. „Anvil of the Dawn” będzie bardzo interesującym doświadczeniem. Edgars Allan Poe.

## THE DARK EYE



„Jako morderca, nie ma prawa być tak uwodzicielski w historii. Kiedy pierwszy raz widziałem „Blood” to szalenie ciekawe, gdyż nawet moje własne sprawy odnosiły powoli”. Mniej więcej tak brzmiały słowa na wideo, a po chwili pojawiły się sporadyczne sceny, w których widać było, że widać, że widać, że widać... Wszystko jest przez dżena... a to dlatego że widać, że widać, że widać, że widać... „The Dark Eye” będzie bardzo interesującym doświadczeniem. Edgars Allan Poe. Trzy opowiadania: „Barnaby Ranne”, „Dzika kaczka” i „Dzika kaczka” zostałyby ze scenariusza do wypracowania, w tym celu stworzyłby scenariusz czytającego do niego. „Anvil of the Dawn” będzie bardzo interesującym doświadczeniem. Edgars Allan Poe.

**Dixie**

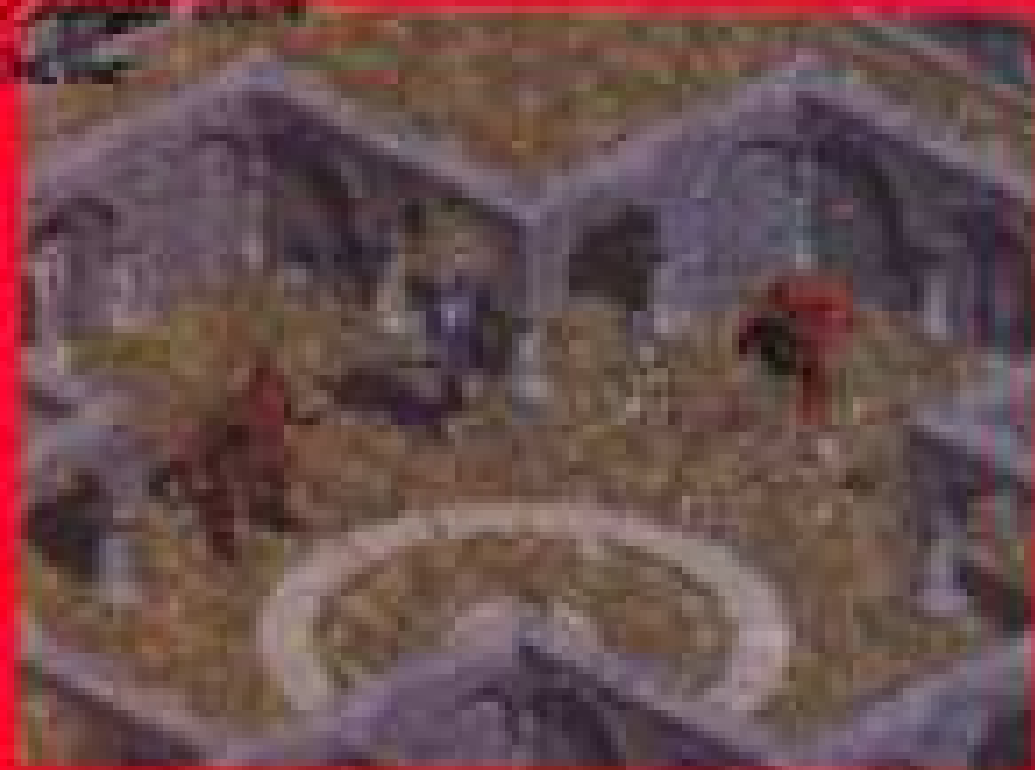
Zwiedzanie tuneli „Descents” mogą wódkę do swego ulubionego zajęcia, bowiem za sprawą programistów z Pacalax Software ukazał się „Descent 2”. Na raz w 3-pozostawowej wersji demo, bowiem pełny produkt spodziany jest w marcu. Cóż nowego? Sporo: 30 poziomów, ponad 30 rodzajów robotów (między innymi pomagający graczowi robot-zwiadowca i kradnący mu uzbrojenie robot-dobitki) będą też roboty zachodzące pod ziemię (nie od tyłu), ponad 10 typów broni (m.in. podłoki samonaprowadzające, inteligentne miny, dopalacze i kilka nowych opcji eksplozji), wśród których znajdzie się wyłączenie z gry niektórych broni. Nowy „Descent” będzie obsługiwał helm VFX1 i parę innych urządzeń tworzących złudzenie trójwymiarowości. Produkt firmy Interplay sprzedawany będzie w Polsce przez CD Projekt. Wzrost zapewnien programistów gra ma chodzić na 486 DX33 i 8 MB RAM, ale zalecany jest Pentium z 16 MB RAM.

**Patcjusz**

## Descent 2







Blaszana wieża przygotowała jej wywarowe RPG dla PC pod Windows 95 ukazuje w Alliance najlegendarniejsze demony i najgroźniejszych zbrodniarzy. Szczęśliwie wkradł się na scenę, za zabiciem króla, która wzbudziła do straszliwej chwały. Oni czekali, braki zbrodniarstwa, aby zapłacić się w polubimym wybitnym demonażerem, szkodzący i zjadający zbrodniarzem.

„Diablo” wywarłony jest w dość ładnym stylu: ładny generator tła, ładny i przyjemny, bardzo atrakcyjny jak RPG. Wzrostają sprze multimedialny. Gra za nami, jak wprowadził nas do świata nowej CD Projekt.

**Diablo** **DIABLO**



Fabula nowej przygodówki firmy Sierra On-Line firmowanej nazwiskiem Ala Low'a i rozgrywanej się w świecie fantazy jest prosta – jesteś chłopcem, Torinem, poszukującym rodziców. Aby ich odnaleźć, musisz przejść pięć światów mieszczących się na kolejnych warstwach cebuli wielkości planety. Fabula ma być okraszona znakomitym humorem. Szczególnie śmieszne gagi będzie można powtórnie obejrzeć cofając akcję. Oprawa graficzna nie odbiega od wysokiej jakości, do jakiej zdążyła nas przyzwyczaić Sierra, zaś nad muzyczną stronę gry czuwa Michel Legrand, znany kompozytor francuski, zdobywca 3 Oskarów i 5 nagród Grammy.

Grę przeznaczoną dla komputerów PC-CD (wymaga Windows 3.1 lub Windows 95) będzie sprzedawać w Polsce firma IPS Computer Group.

**Torin's Passage** **Pałojusz**

Firma SirTech odpowiedzialna za wydanie serii RPG „Wiczarzy” postanowiła znowu rzucić rynek gier komputerowych na przyszłowieczne kolana. Ruszyła głowami i wydała grę całkiem nową. „Druid” to połączenie RPG z przygodówką. Nasz bohater wybraniec, druid, zostaje wciągnięty do przedziwnej krainy zamieszkiwanej przez starych, ale poważnie wyglądających kolegów po fachu. Niemalże tak samo poważne są ich kłopoty, stąd to bezceremonialne pojawienie się naszego bohatera w ich świecie. Używając ulubionego topora i osobistej głowy

### DRUID: Daemons of The Mind

trzeba będzie sprostać nielubemu zadaniu uporządkowania zaistniałego bałaganu. Graficznie wygląda całkiem ładnie (wysoka rozdzielczość), muzyka zachwyca, cóż warto zagrać (tylko dla posiadaczy PC z CD-ROM-em). Dystrybucją w Polsce jest Digital Multimedia Group.



**EMILUS**

Wzrostła Carlo i gra w „Złoty i srebrny” – jak zwykle byłoby, gdyby nie było świata z gier sportowych na komputerach. Gra jest bardzo ładna, bardzo przyjemna, bardzo atrakcyjna. Gra jest bardzo ładna, bardzo przyjemna, bardzo atrakcyjna. Gra jest bardzo ładna, bardzo przyjemna, bardzo atrakcyjna.



Wzrostła Carlo i gra w „Złoty i srebrny” – jak zwykle byłoby, gdyby nie było świata z gier sportowych na komputerach. Gra jest bardzo ładna, bardzo przyjemna, bardzo atrakcyjna. Gra jest bardzo ładna, bardzo przyjemna, bardzo atrakcyjna.

Grę wydał Miraj na komputerach PC-CD

**TIME GATE** **Diabeł**

### Endorfun

Oni pewnie gra, starej ambicji jest wybitnie na polskościach gra. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że gra jest bardzo ładna, bardzo przyjemna, bardzo atrakcyjna. Gra jest bardzo ładna, bardzo przyjemna, bardzo atrakcyjna.

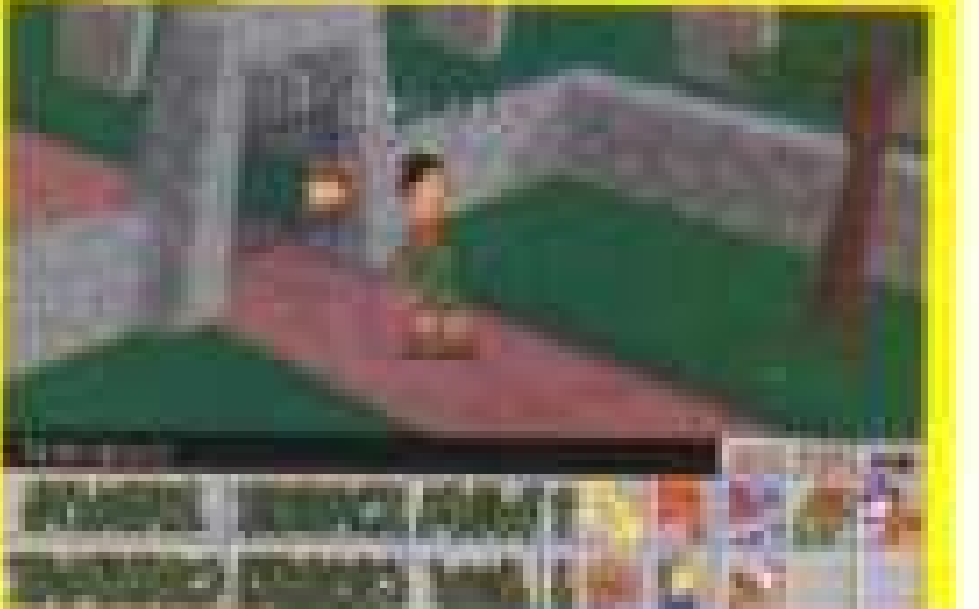


Produkt Warner Bros. Entertainment przeznaczony dla komputerów PC-CD sprzedawany jest przez firmę Borek.

**Pałojusz**

Nowa przygodówka wydana przez Avalon. Jak wiadomo, na obozach harcerskich dzieją się różne dziwne rzeczy – tym razem jedna druchwa nie może wyjść z czołgu, choć chce. Nasze zadanie polega na jej uwolnieniu. Gra jak na razie zrobiła na mnie bardzo dobre wrażenie, jak na produkcję dwudyskową nawet zaskakująco dobrze. Efektów dźwiękowych nie za dużo, animacji też, ale tego co jest wystarczy, żeby gra nie razła ubogością środków. Grafika w stylu „Day of The Tentacle”, jakość podana poczuciem humoru w stylu najlepszych kapełek Niżarskiego. Jeżeli to, co będzie dalej, dorówna początkowi (gram od jakichś pięciu godzin), szykuje się mały klejnotek dla wszystkich miłośników polskiej przygodówki.

### Kwatermaster



**Borek**

Czas proflanych menedżerów piłkarskich skończył się bezpowrotnie. Kolejnym potwierdzeniem tego jest produkt firmy Ocean przeznaczony dla komputerów PC-CD (dystrybucją w Polsce – Miraj). Nie wygląda on może efektywnie jeśli chodzi o grafikę, ale już liczba opcji zwala z nóg (np. jednym ze sposobów gromadzenia gotówki to obstawianie wyników meczów w zakładach piłkarskich). Do dyspozycji mamy nie tylko drużyny ligowe, ale i reprezentacje (udział w Mistrzostwach Europy i Mistrzostwach Świata), co zaczyna być regułą w tego typu grach.

**Football Ltd.**



**Sir Haszak**

Wzrostła Carlo i gra w „Złoty i srebrny” – jak zwykle byłoby, gdyby nie było świata z gier sportowych na komputerach. Gra jest bardzo ładna, bardzo przyjemna, bardzo atrakcyjna. Gra jest bardzo ładna, bardzo przyjemna, bardzo atrakcyjna.

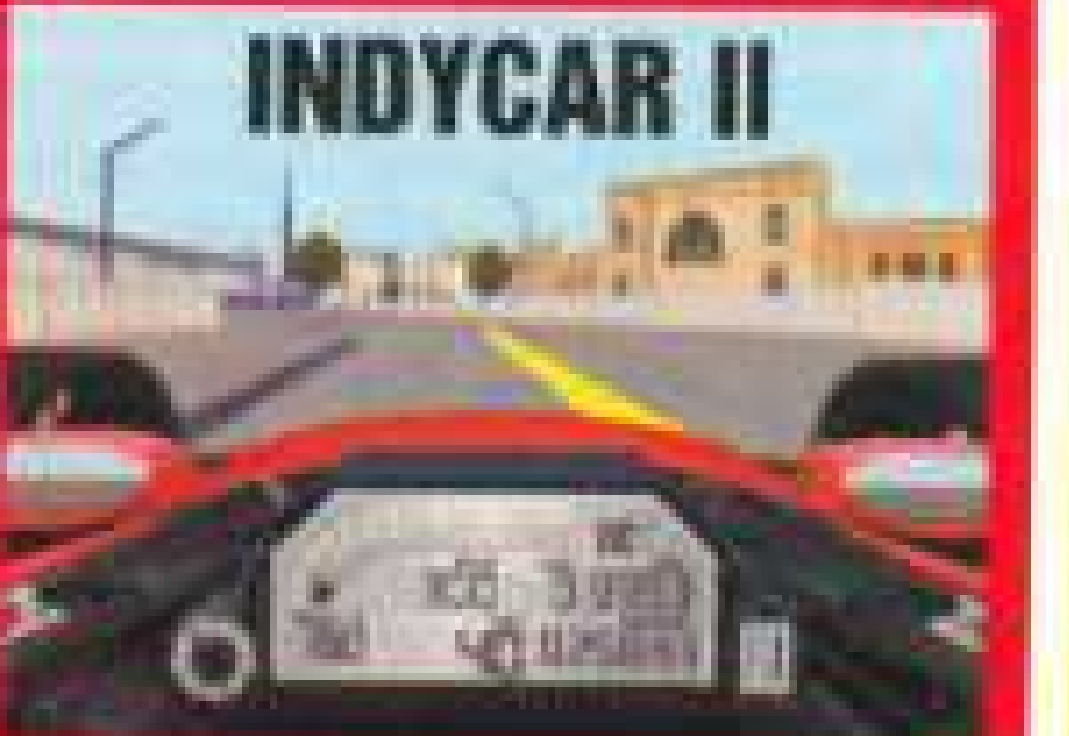
### Mad News



Wzrostła Carlo i gra w „Złoty i srebrny” – jak zwykle byłoby, gdyby nie było świata z gier sportowych na komputerach. Gra jest bardzo ładna, bardzo przyjemna, bardzo atrakcyjna. Gra jest bardzo ładna, bardzo przyjemna, bardzo atrakcyjna.

**BADJOY**

Mimo to już prawie dwa lata kiedy Pacyus pokazał felieton, który pierwszy raz – IndyCar Racing. Symulator ten błądnie głosi, że w rzeczywistości swoim rodzajem i poziomem wykonania. Druga część gry nie ma za sobą niewielkie ulepszenia, grafikę w wysokiej rozdzielczości i opisy gry w dwa osoby. Tak jak w poprzednim, bardzo porządkiem jest garaż, gdzie można perfekcyjnie dopracować samochód do toru. Kiedy poboczne najgorszego czasu nawet tak, jak Marcel czy Andrzej nie jest niemożliwe. Za miesiąc pojawi się gra



### INDYCAR II

**ROOSHKEEN**

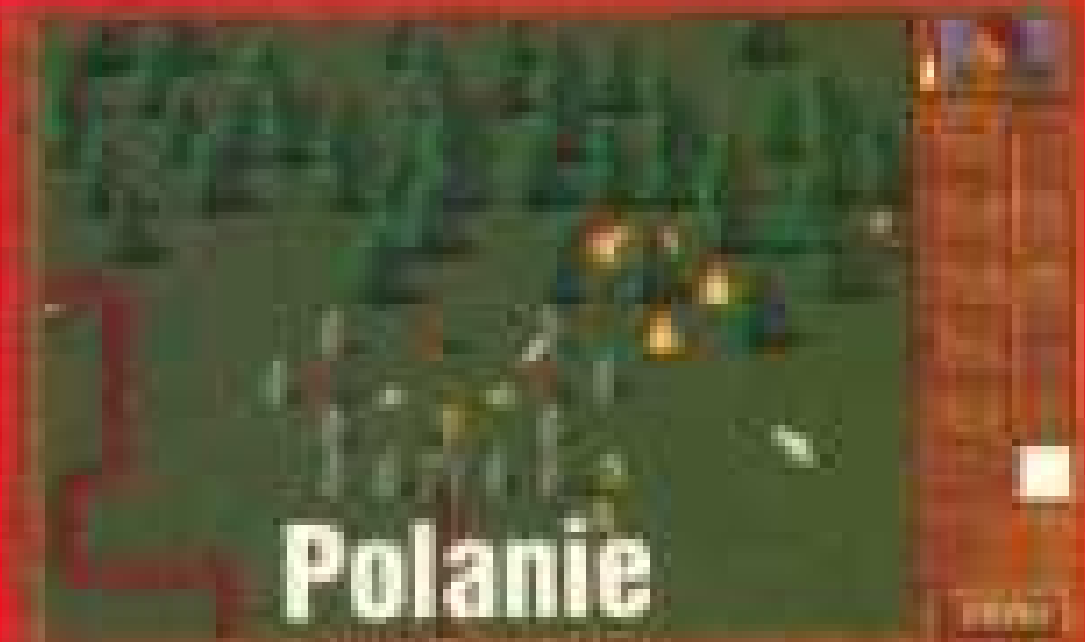


### ODYSSEY

Firma Audiogenica zapowiada wydanie gry „Odyssey”. Będzie to platformówka z elementami przygodowymi. Sterując bohaterem, który pobrali morlować w kilka rodzajów zwierząt (każde ma swoje zalety, które trzeba odpowiednio wykorzystać) podróżujemy po magicznej krainie napotykając po drodze wiele zagadek i jeszcze więcej niebezpiecznych przeciwników. Bardzo dobra jak na AMIGĘ 500 grafika i wysoka grywalność zapowiadają duży sukces gry.

**BADJOY**

Długo oczekiwany na polską grę strategiczną realizowaną za pomocą nowoczesnych technologii. Hurtownia USER wydała właśnie grę „Polanie” nawiązującą formą do „Warczała” grająca o grono z „Dziw 7” przetrwałymi w wami dla planów. Wzrost dostawcy, a widać ma być (niektóre estetyczne), ale z legendą jak najbardziej totalną. Cóż, sławotny pierwiastek Polan w końcu VII wieku, aparatu się najadłom wrednym Odrodzeniem i wyląd nacy szlachy z naszymi ziemami, wyjętymi tylko, bowiem dzięki decyzji o naszej egzystencji – słowem wygląda to pięknie. Zapowiada się pięknie. Ciekawość na polną stronę, która ma chodzić na komputerach PC 386 z 4 MB RAM.



Sir Hasek

# Kącik firmowy

**FILM.** We wtorek 9.01. równocześnie w 14 miastach Polski odbyła się premiera filmu „Mortal Kombat”, dla którego inspiracją była gra po tytule... no, masz zapomniałem pod jakim.

**SONY.** Sony Poland na przełomie marca i kwietnia zamierza rozpocząć w Polsce dystrybucję konsoli Sony PlayStation. Planowana cena około 1500 zł.

**USER.** Hurtownia USER połączyła się z działem handlowym xlandu. Ma to na celu wzbogacenie oferty software'owej obu firm (obecnie grubo ponad 1000 tytułów), a także rozpoczęcie prac nad produktami polskimi, których zapowiedzią jest gra „Polania”.

## THE RAVEN PROJECT

„Wing Commander III” wymagał co najmniej Pentium. Dla tych, co mają starszy sprzęt firma Minescape wydała „The Raven Project”. Podobnie mamy walki powietrzne, nagrane sekwencje filmowe, misje do wypełnienia i jesteśmy ostatnią nadzieją ludzkości w walce z obcą, złą i z natury konfliktową rasą przybyłą z kosmosu. Jako rebeliant, będziesz musiał wziąć udział w misjach rozpoznawczych, sabotażowych i szalonych rajdach. Wszystko po to, aby dobrze się bawić, przeżywać bojażki społeczeństwa z przyszłości i walczyć o jego wolność. Digital Multimedia Group jest dystrybutorem na Polskę wersji PC-CD tej gry.



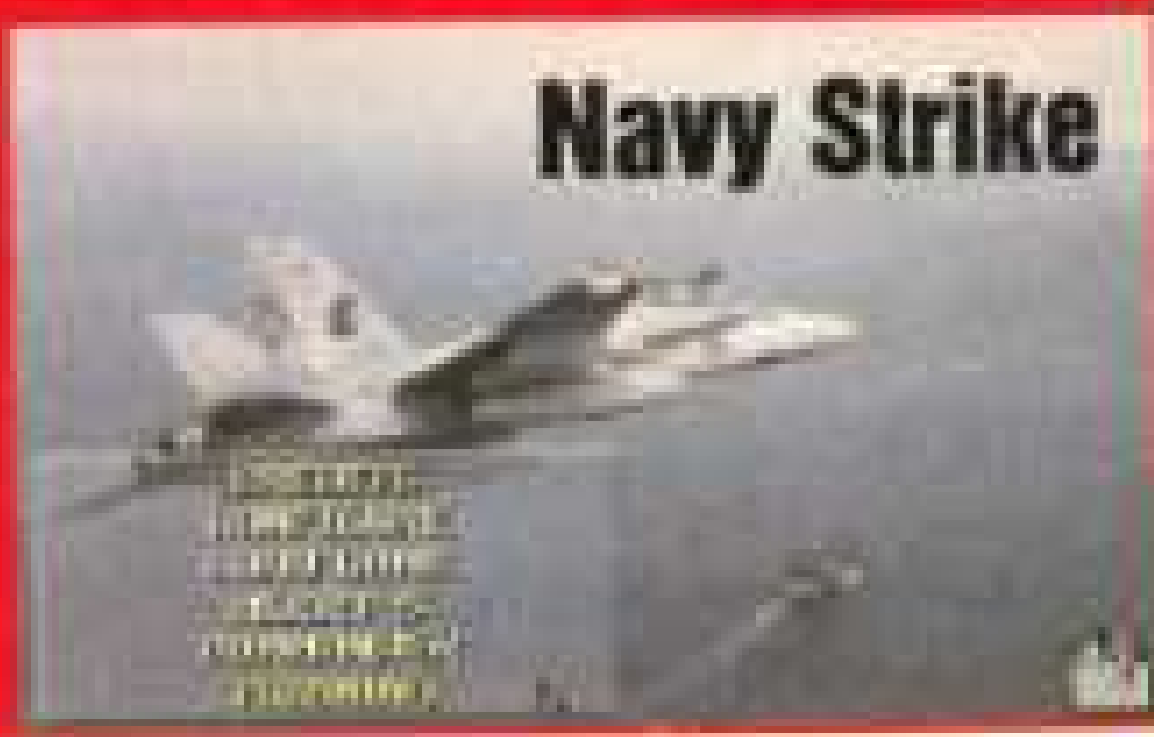
EMILUS

Jakoś symulatory samolotów mieszczą się w tym czasie popularne „Navy Strike” to kolejny przedstawiciel tej rodziny. Poostał możemy tu także wspomnieć Starów Zdobycznych (w tym nawet TF-CD) w starszych obszarach naszego globu (poznaczonych głównie na Bliskim Wschodzie).

Mamy tu wszystko do czego przyzwyczailiśmy w poprzednich produkcjach – grafika WYGA (aż jedynie 640x480), superrealistyczne modele obiektów powietrznych i dużo najbardziej wody. Prawdą nowości stanowi wygrany system sterujący i możliwość prowadzenia kampanii jako kapitan silnikowca (z przemyślną i rozsądną taktyką).

Dystrybutorem gry w wersji PC-CD jest firma Mandich.

Gawron



## Navy Strike

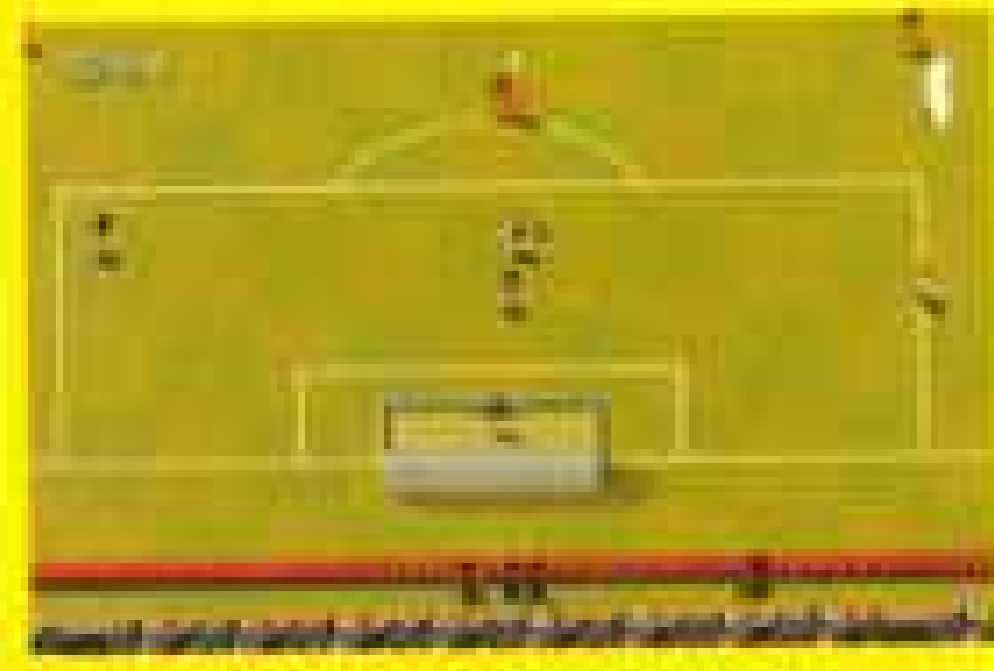
Za interaktywne movie, czyli interaktywny film w formacie PC-CD wchodzi tym razem „Garnet”. W głównych rolach wystąpią Christopher Walken, Burgess Meredith, Karen Allen i John Rhys-Davies, zaś muzykę tytułowy skład jest własną chętnymi komponował zespół z Blue Oyster Club. Akcja toczy się wokół morza, sensu popieranych przez przyboczne-murphy'ego, o którego dotychczas wypowiada się jeden z bohaterów w nadzwyczajnie niezbyt dobitnym sposobie. In polskością granic szarym, to jest czytelne 00”.



Dixie

## RIPPER

Od niedawna firma Bobmark sprzedaje produkt Warner Interactive Entertainment, rozwinięcie przeboju piłkarskiego początku lat dziewięćdziesiątych, czyli „Sensible Soccer”. Niestety, radosna wiadomość dotyczy jedynie posiadaczy komputerów PC-CD. Jakkolwiek wersja amigowa „SWOS” jest już na rynku od prawie roku, nikt w Polsce jej oficjalnie nie sprzedaje. Wracając do samego programu: prócz klasycznego kopania doszły opcje menedżerskie, na pierwszy rzut oka dość skąpe, zwiększył się znacznie poziom trudności, ale i liczba drużyn, którymi możemy grać.



Sir Hasek

## Sensible World of Soccer

Przedsiębiorczy archeolog (tzn. Ty) pod egipskimi wykopkami odkrywa nie mniej ni więcej tylko statek niezbyt przyjaznych Obcych, którzy dawno temu zbudowali piramidy, aby utworzyć nad ziemią energetycznie pole kontrolujące ludzkie umysły. Przypadkowo w tym samym w czasie wracają dookończyć robotę. Za późno na powiadomienie policji i przyszło nam samemu wykonać Anubisa, staroegipskie paskudztwa i potwornych alienów. „Ruins” ukazuje się na początku tego roku pod szyldem US Gold za sprawą niezamordowanego dostawcy „doomów” 3D Realms.

## RUINS



Dixie

Na rynku gier komputerowych mamy obecnie dość wysoki poziom samobójczych. Tym razem gra z tego właśnie preferenta, się jako futurystyczna. Tępy wyścigowy przybłąd będą skupione przez trzydziestu graczy, superrealistyczne modele samolotów i ponad wybudowanym z hiperrealistycznych komponentów torze. Gra Różna „WIPE OUT” rozciągana jest także polskimi na gry „Fatal Racing”, jednak dołami innego wymiaru, w którym przyjeździe nam się biegać. Jaka jest koncepcja do „Bipolarna 5000”? Proponujemy miła w nią biegać, jednak na sprzecznie nie przesłuchajcie 486 DX33.

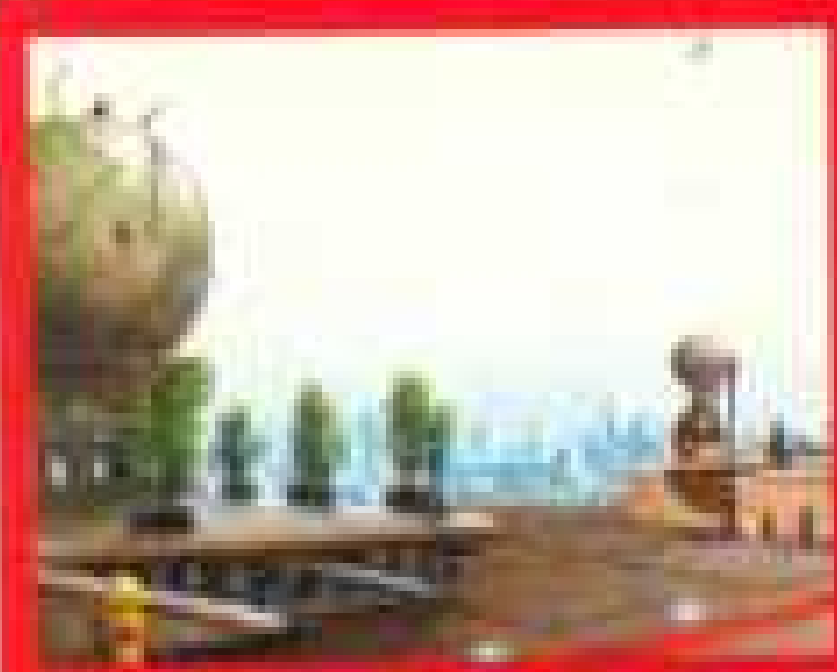


EMILUS

## WIPE OUT

6

Możemy się spodziewać, że prędzej czy później trafi do posiadaczy PC i PC-CD za sprawą firmy Miraga, która jest dystrybutorem produktów US Gold w Polsce.



## The Koshan Conspiracy

Ma w niej wiele różnych gatunków obcuje co najmniej interesująca, a w każdym amigów rarytas.

Gawron

Trudno powiedzieć od tu wiadomości za grę: Porygobiska – form, przede wszystkim, Symulator – jak Złotyokowka – jak najbardziej. Jaki sugerowana tak tu się znajduje.

Jak by to było – Namajemy tu początkiem agenta B.A.T. (Bureau of Action Technology), którego zadaniem jest rozpoznawanie się z innymi elementami zastępującymi ludzkość w XXI wieku (czy ja tego już gdzieś nie słyszałem?).

Gra jest kontynuacją sprzykanej już przez nas formy (głównie B.A.T. Grafika – muzyka ma być rewelacyjna – poziom tak z przed jakimiś lat – ale skomplikowanie gry i połączenia

Siena On-Line przygotowała na pacetę transformery, bo jaki inaczej nazwać roboty, które mogą się zmieniać w czołg czy samolot? Jeden z takich robotów znalazł się pod Twoją kontrolą. Do przyjaciela masz pięć światów, każdy składający się z 10 poziomów. Na końcu czeka jak zwykle superbos zwaną Primus Mäch. W drodze do niego napotkasz 50 typów robotów.

Autorzy zapewniają, że program będzie wykorzystywał wszelkie możliwości multitaskingu, w jakie wyposażony został Windows 95. W „Thexder” może grać jednocześnie do 8 graczy.

Dystrybutorem programu będzie IPS Computer Group. W Polsce ma się ukazać w styczniu.

Pałojusz



## Thexder



Wbrew temu, że może na pierwszy rzut oka wydawać się nowoczesnym trójwymiarowym peceolowym RPG, „Into the Shadows” w rzeczywistości jest wielce nowatorskim beat'em-upem zawierającym elementy przygodowe. Gra toczy się w olbrzymim zamku, po którym wędrujesz poszukując kluczy do drzwi, odnajdując broń i eliminując spotykane potwory. Natychmiast przypomina się „Doom”, lecz „ITS” nie należy mylić z grami „first-person perspective”, gdyż postać, którą kierujemy, jest cały czas widoczna na ekranie, kamera zaś obraca się dynamicznie w mniej więcej taki sposób jak w „FX Fighterze”. W grze znajduje się ponad 20 postaci (każda wykonąć potrafi wykonać 80 różnych ruchów), wszystkie są sfilmowane, a następnie zbudowane z pokrytych odpowiednimi teksturami wielościanów. Dzięki zastosowaniu specjalnej techniki obróbki bitmap, bohaterowie na zbliżeniach nie stają się bardziej „pikselować”.

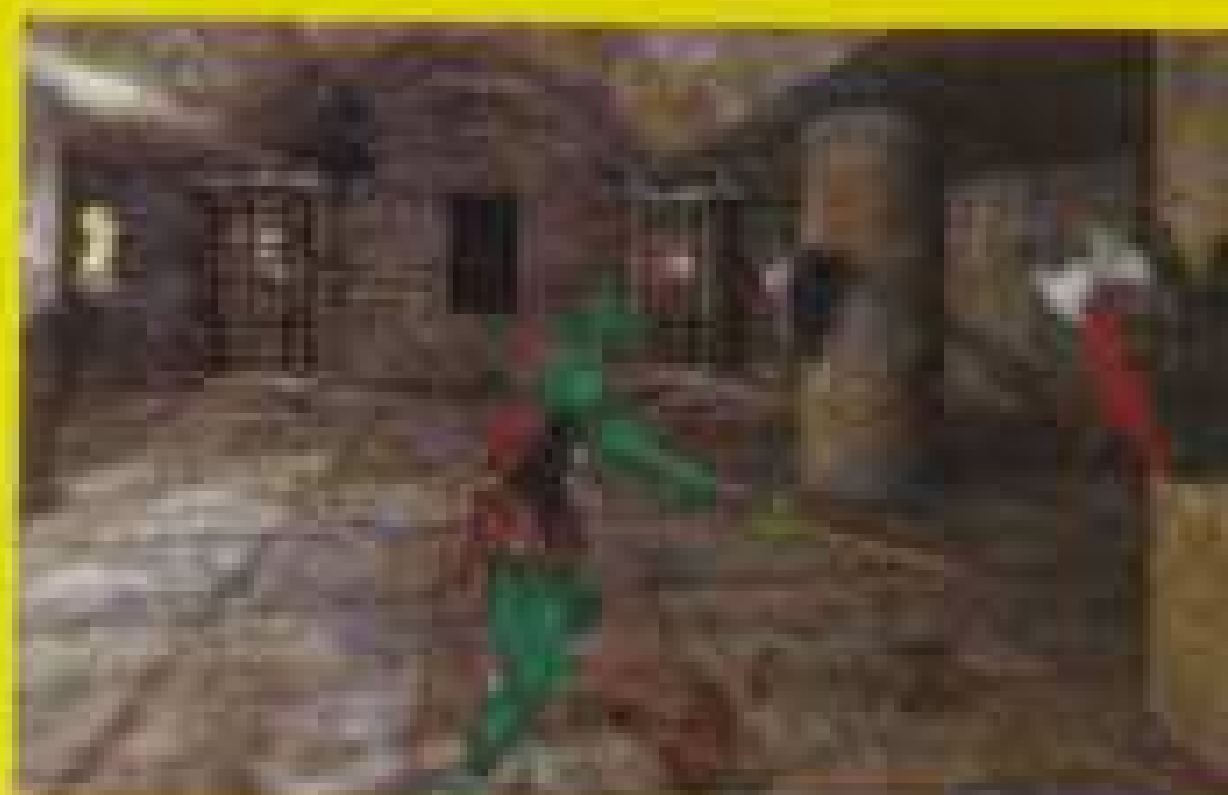
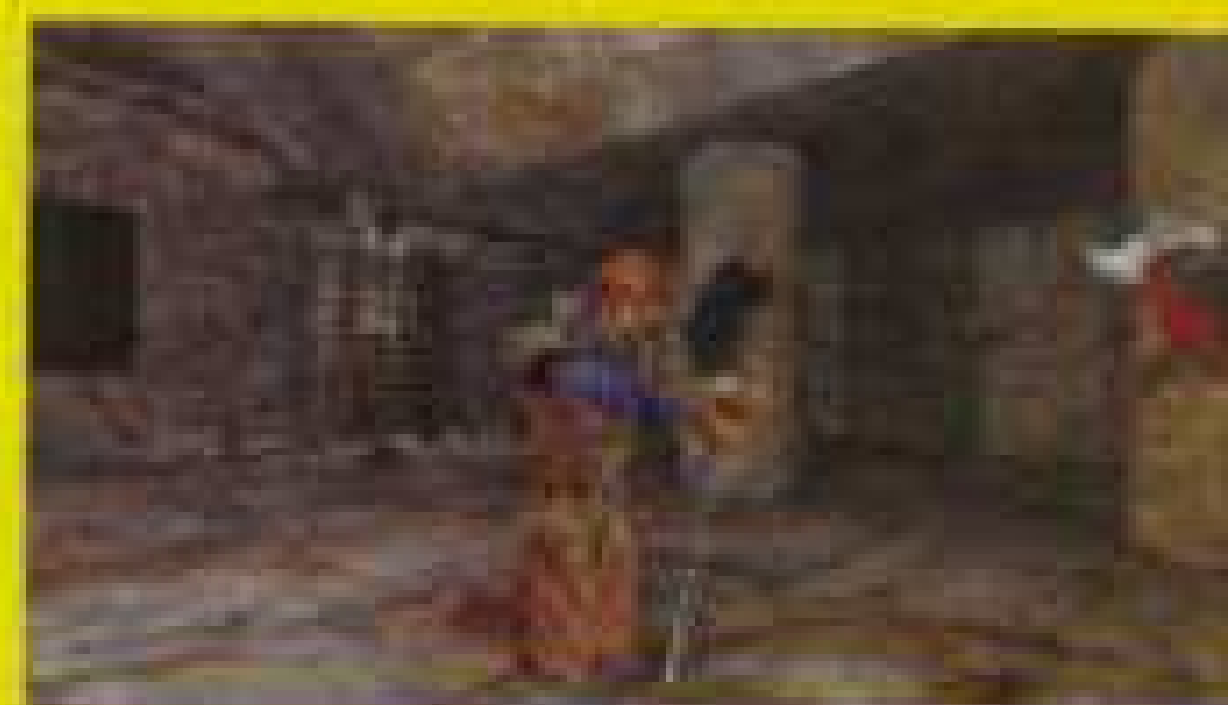


Ogromne wrażenie w „ITS” robi gra światło – każdy z wojowników rzuca cień padający z trzech różnych stron, a blask pochodni ścyczy się

realistycznie przez okrątowane portale i gotyckie bramy. Scavenger, firma stojąca za tym produktem, wyreżyserowała pełne detali trójwymiarowe środowisko – gracz może skradać się poprzez zabienione korytarze, walczyć w komnatach, czy podążać po drewnianych wiszących mostach, przez zbudowane listwy spoglądając na potwory poruszające się na dole. Wszystko to w SVGA. Wiele wskazuje na to, że „Into the Shadows” może się stać grą przełomową w kreowaniu świata 3D.

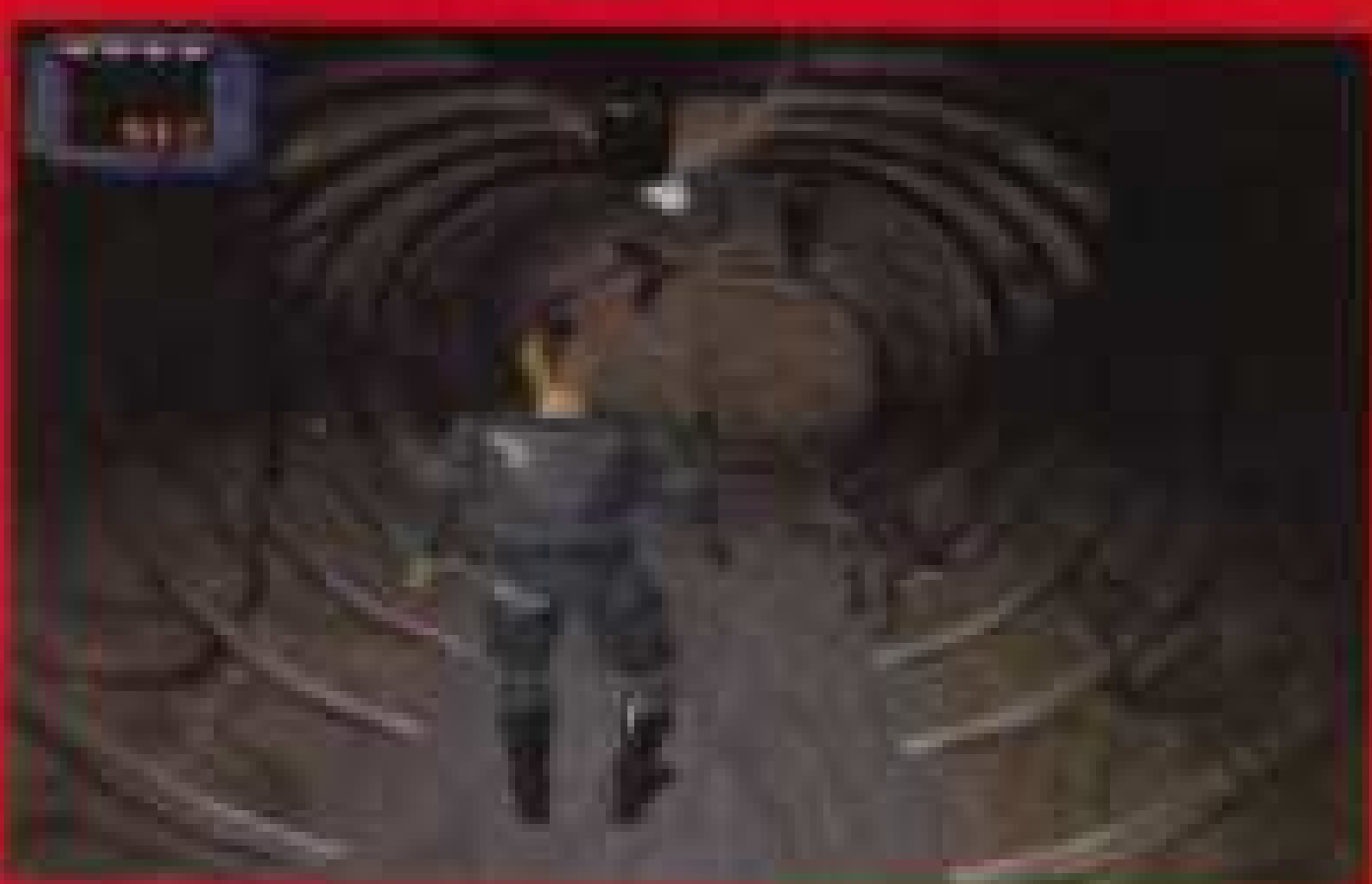
Dixie

## Into the Shadows



## Alien Odyssey

z wojowników rzuca cień padający z trzech różnych stron, a blask pochodni ścyczy się



Pojazd. Obecnie o imieniu Psaph zostaje zniszczony podczas bitwy nad planetą. Z wnętrza ratuje go kolejni Obcy (opow?) o obcym imieniu Gaan, co wskazuje go w sprawie rozwiązania sprawy obcych robotów, zwanej da odmierny Dax. Gra, wykonana przez firmę Argonaut („FX Fighter”), składa się z czterech etapów. Dwa z nich, które są ze względu na ich zwiększoną interaktywność w zasadzie niezależnymi etapami, widziane są oczami bohatera – dla przykładu TMY obrotowe szalency-ling potrafił się w ułotkę przed morderczymi Dax. To, co stanowi właściwą grę to wstąpienie

w całości w 3D. Studio pozostawiła jednakże przypomnienie, ze względu na sposób przedstawiania kierowanej przez gracza postaci, grę „Bioforge” czy „Alone in the Dark”. Tutaj w ponad 120 lokacjach i ciemnych korytarzach nasz Psaph będzie wykonywał różne, wyjątkowo słone, odnajdywał odpowiednie klucze, manipulował przy komputerach i zdmuchiwał nieograniczone ilości szronów.

Dixie



Roberta Williams z Siery najwyraźniej zasmakowała w atmosferze grozy i makabry, bo jeszcze nie przebrzmiały echa wrzasków i wyc „Phantasmagori”, a kolejna przygodówka o mrocznych mocach wraca w fazę siffowania przed wypuszczeniem na rynek. Okazuje się, iż jeszcze raz centralnym punktem naszych zmagañ będzie nawiedzony dom. „Shivers”, czyli darki, opowiada historię młodego frajera, który zakochał się z kumkami i kumpelami, że spędzi noc w budzącym strach, ogromnym opuszczonym muzeum. Ci zamykają za nim bramę i odjeżdżają na wieczny film obiecując wrócić rano. Naszą troską stać się ma, by mieli po co wracać. Muzeum zbudował wielce ekscentryczny profesor Hubert Widenot, wyrzucony z Królewskiego Towarzystwa Naukowego z uwagi na „nienaukowe” poglądy o Stonehenge, Atlantydzie i potworach przeszłości takich jak gryf, poświęcił się całkowicie muzeum, które powstało w uniwersyteckim MI. Płaszant. Jednym z ostatnich nabytków profesora były gliniane naczynia, należące do zmarłego Siegmunda Schwartza. Windałnot zainteresowany był nimi z uwagi na tajemnicze ślady stykających się z naczyniami osób – każde ciało znajdowano wyschnięte i jakby zmumiifikowane. Jak to się zwykle w takich historiach zdarza, nasz bohater chcąc doczekać ranka musi zabrać się do roboty i unieszkodliwić zło wypuszczone na wolność 15 lat temu.

Od strony wizualnej „Shivers” prezentuje się znakomicie. Wspaniale wyreżyserowane wnętrza widziane są z perspektywy bohatera, który porusza się po nich skokowo, tak jak w „Myst” i „Labyrinth of Time”. Gracz musi uważnie przeszukiwać ekran, gdyż w muzeum roi się od sekretnych pasażów, ukrytych mechanizmów i sprytnie schowanych przedmiotów. Technicznie sprawdza się to do metodycznego kilkanaście po ekranie oraz oglądania mebli i przedmiotów z każdej możliwej strony, co

niekiedy musi być nudzące. Oprócz tego Humbleton rozlokował w muzeum szereg lamigłówek chroniących dostęp do niewrażliwych punktów muzeum. Zapowiada się solidna dawka przygody, którą w Polsce posiadaczom PC-CD zapewni IPS Computer Group.

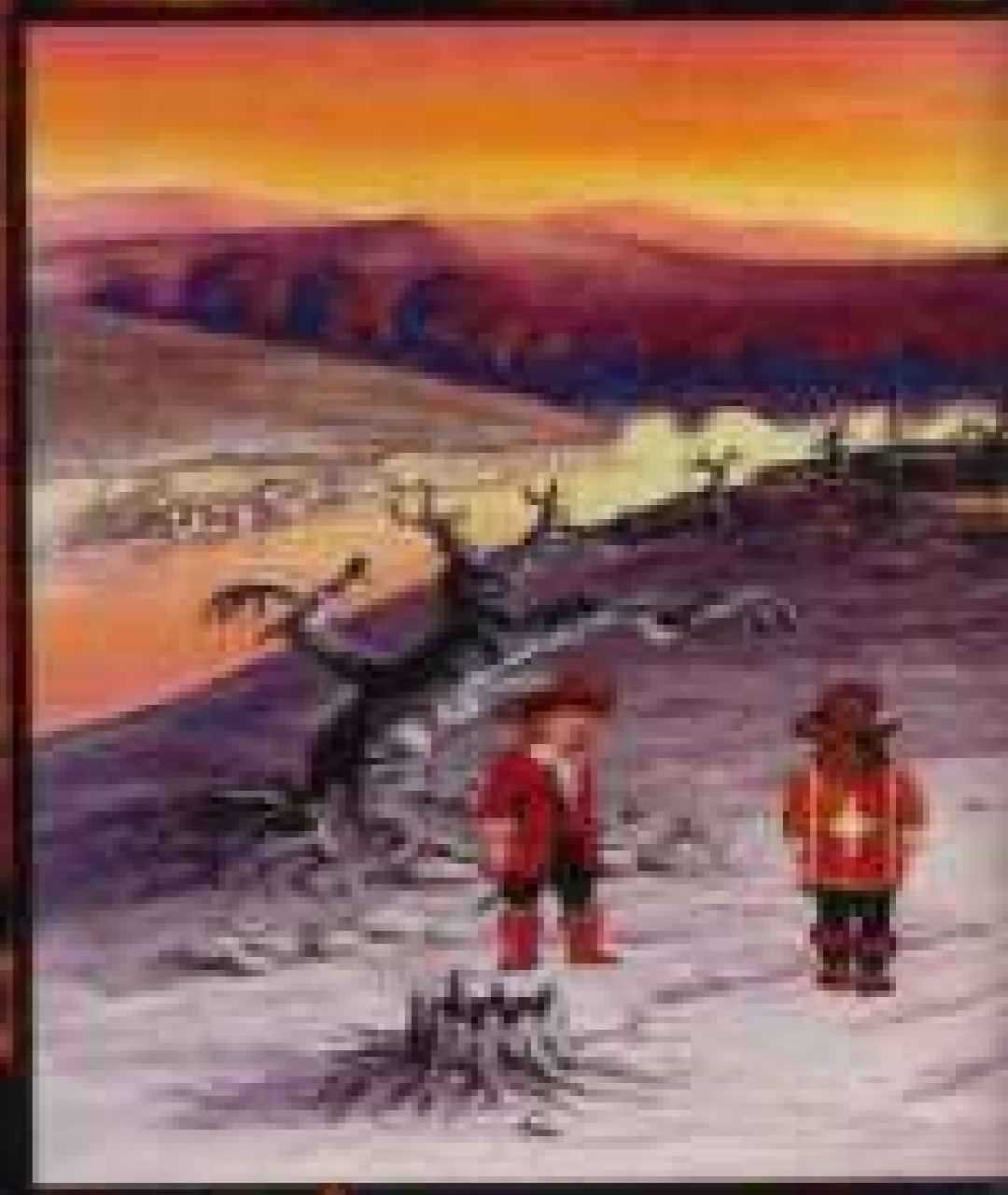
Dixie

## Shivers





That's funny, I was  
sure....



# Touche, the Adventures of the 5th Musketeer

„Guybrush Threepwood jest wciąż torturowany przez Le Chucka i to jest nasza szansa, w dziewięćdziesiątym szóstym piątym roku już będzie” – szepnął raz ktoś w US GOLD. „O piratach już co prawda było... o czarodziejach także...”

„To by mogło nawet chwycić!” podrapał się w głowę jego kolega. „Mam oryginalny pomysł na nazwisko bohatera: Le... le... le... eech...”

W tym momencie do pokoju wpadł roztrzęsiony artysta grafik „Muszę narysować coś brązowego” jęknął, proszącym wzrokiem wodząc po obradujących. Zebrani spojrzeli na siebie znacząco. „W porządku Geoffroi, akurat mamy coś dla ciebie. Narysuj... narysuj co chcesz, tylko pamiętaj, żeby był nieco przygarblony – to sprawdzi się idea, aha i buty z cholewami!”

Bardzo porządna przygodówka. Przede wszystkim niebanalna i zajmie więcej niż parę popołudni. Po drugie w SVGA i całkiem ładnie narysowana. Po trzecie – akcja jest wciągająca, a dialogi bywają zabawne. Muzyka OK.

Za dość wygodne sterowanie w „Touche” odpowiada nieco zakonspirowany Scumm. Naciśnięcie prawego klawisza myszy na obiekcie wyświetli nam

parę czynności: examine, take, open i to w zasadzie koniec – nie dojdzie nigdy do większej rozbudowy tej listy jak miało to miejsce w „Return to Zork”.

Ponieważ grę tę, przez wzgląd na grafikę, prawie każdy nieodparcie chce będzie porównywać do „Monkey Island”, została ona wyposażona w rodzaj samoświadomości budzenia nadziei monkeyislandowskich i czasami sobie z tego

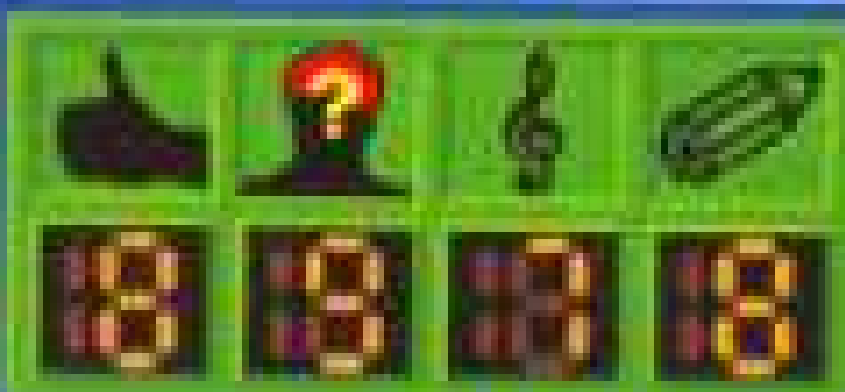




TOUCHE, THE ADVENTURES  
OF THE 5TH MUSKETEER

US GOLD '95

MRAGE



PC, CD-ROM, 4 MB RAM

dworuje. Oto pytanie zadane przez Geoffroia sprzedawczynie wiklinowych koszy: „How much wicker would a wicker chuck wicker if a wicker chuck would chuck wicker?” – kto zna „Le Chuck's Revenge” natychmiast sobie skojarzy.

A więc do dzieła muszkieterze. Przybywasz nocą do Rouen, aby nazajutrz zameldować się u swojego kapitana. Skonany po męczącej podróży przez pół Francji, straszną zlewając powlóczysz nogami w kierunku tawerny, a tu jak na złość morderstwo...

Porozmawiaj z zadłganyim facetem, po czym wejdź do gospody (zaczepi cię żebrak). Wewnątrz spojrzawszy na stół grających zauważysz hiszpańskie srebro – oskarż ich... Opuszcza-

drzwi katedry i weź od kapłana ulotkę. Ofiarujesz ją księdzu w przydrożnym rejestrze.

W St. Quentin odwiedź kościół i przywłaszcz sobie krzyż, płótno i świecznik. Następnie spróbuj wejść do tawerny, a gdy się to nie uda, ciśnij do rzeki melon. Bardowi wręcz chusteczkę Juliette (otrzymasz wiersz) i pogadał z właścicielem prosząc go, by podesłał siedzącemu samotnie kapitanowi swoją najlepszą brandy. Zobliguj dowódcę do wydania jego podopiecznym rozkazu nie przeszkadzania mieszkańcom w korzystaniu z tawerny. Opuszczając lokal powinienes mieć oprócz wina od wdzięcznego gospodarza również znaczną kartę od kapitana.

W Amiens weź z obuwniczego sandały i zszyj je. W klasztorze wyjmij z bałi mydło, a po nieudanej próbie przebrania się w mnisi habit przekaż zadanie Henriemu zaopatrując go dodatkowo w krzyż i sandały. Gdy zakonnicy opuszczą dziedzińiec, zastukaj do drzwi najbliższej ekranu. W środku rozetnij poduszkę. W drodze powrotnej do Rouen zostaniesz napadnięty – oddaj rabusiowi testament. Trzykrotnie wspinaj się na rosnące na rosnących drzewo, a staniesz się właścicielem zegarka. W Rouen porozmawiaj z muszkieterem opartym o ścianę (bodażże D'Artagnan) i dowiedziawszy się o przygodzie chłopaków z szóstego regimantu, udaj się do kapitana po szczegóły. Gdy ten każe Ci potrenować strzelanie, zwróć się do Atoffa. Po strzale pójdz do sprzedawcy glinianych katedr, dokonaj zakupu za franka znalezionego w swoim pokoju i czym prędzej stłucz owo dzieło sztuki posługując się młotkiem znalezionym przed gospodą. Dowód swych strzelickich zdolności przedstaw Atoffowi, zaś certyfikat wręcz kapitanowi.

Pojedź do Le Mans. Ze stajni weź rozkład jazdy. W kościele wysłuchaj spowiedzi, a w gospodzie porozmawiaj z gościem stawiającym pasjans. Sprzed kwaciarni zwerbuj kwiatki, a w środku podaj hasło. Znalazszy się w jaskini gry pokaż hazardzistom znaczną kartę i dowiedz się o kolejne hasło. Po chwili znajdziesz się na górze

w pokoju ślicznej Fifl. Zainteresuj się parą butów wystających zza zasłony...

Po rozmowie z rabusiami zostaniesz rozwiązany. Ich szefowej sprezentuj zegarek wraz z rozkładem jazdy powozów do obrabowywania, a ponownie staniesz się właścicielem testamentu. Wróć do Rouen. Stuknij młotkiem w drabinę opartą o jeden z domów. Podnieś to, co zostało i wykonaj skok o tycze prosto w okno swej ukochanej. Podaruj jej wiersz i podfarbowane w stajni Amiens kwiaty. Zabierz perfumy i wyskocz przez okno. Na rynku pojawi się czarownica. Dyby wyczyść mydłem, a wiedźmie podaruj perfumy. Dostaniesz w zamian eliksir. Wychodząc podnieś z ziemi banan. Czas na wyścieczkę do Paryża.

W stolicy dokonaj na targu następujących operacji: wino wymień na wino, a wino na stolek, ten zaś na chleb, a tenże na ser, który wymień na smażonego szczura. Smażony szczur wraz z bananem stanowiąc będą prezent dla urwisa, który zaprowadzi nas do Luwru. Po rozmowie z bramkarzem uzyskasz kartę siostry Juliette. Przeczytaj notkę i wróć do Rouen, aby wręczyć ją papie. Tym razem skorzystaj drzwi. Kiedy droga będzie wolna, wejdz na górę i zaproponuj dziewczynie spacer do Luwru...

Powróć do swoich kwater, by po przeczytaniu informacji na drzwiach dowiedzieć się, że Twoi kumple wyjechali na wojnę. Wstąp do knajpy i wrzuc do kofa z zupą niebieskie płótno. Pojedź do Le Mans zahaczając po drodze (to nic, że to przeciwne kierunki) o stajnię w Amiens i zabierając zawartość jednego z garnków na półce. Wlej ją do wiadra wziętego ze stajni w Le Mans tuż po napełnieniu go gorącą wodą z koryta w sklepie z bronią. Całkiem przypadkiem otrzymasz lekarstwo na przeziębienie. Daj je choremu producentowi broni i zabierz wiązający na ścianie pilnik.

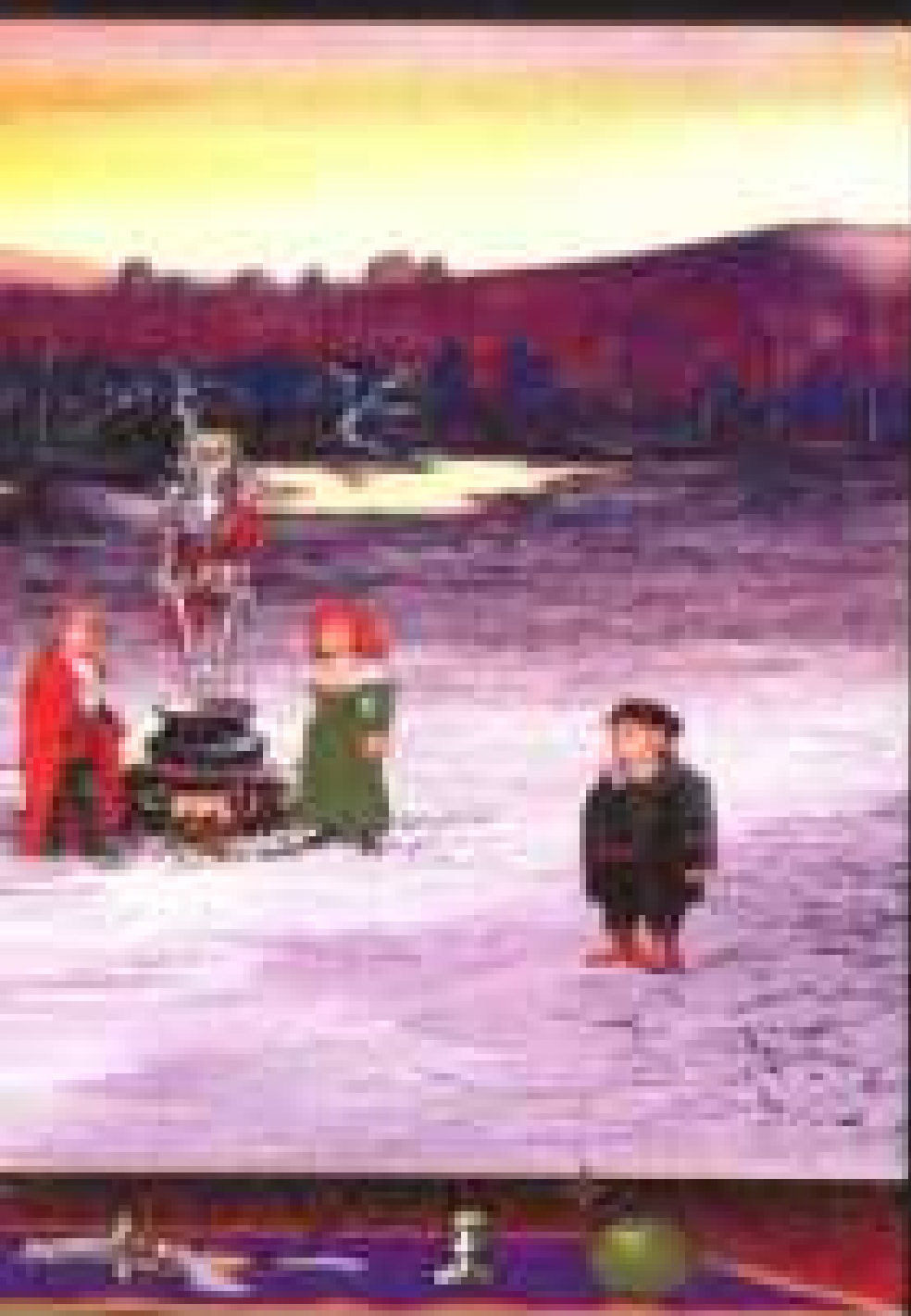
Ruszał do Le Havre. Odetnij linę przytrzymującą łódkę, a dziurę zatkał płótnem. Zabrawszy Henriemu patyk, połącz go z tabliczką sprzed katedry w Paryżu i wiosłuj. Obejrzyj świecznik. Użyj sztyletu ze

świecą i wsadz go do zamka. Dokończ dzieła pilnikiem i otwórz zamek, a następnie kratę. Wchodząc wspomnij, jak przysłało na Anglika, o pogodzie, a zostaniesz wpuszczony. Powiedz hasło barmance i poproś o menu. Przyrzyj mu się dokładnie, a odkryjesz, że w rzeczywistości są to plany, po które Cię posłano. Hasło podaj jeszcze żołnierzowi stojącemu po prawej stronie beczki, a dostaniesz angielski przepis na hartowanie stali. Gdy zaniesiesz go kowalowi w St. Quentin, ten pozwoli Ci zabrać wędzarnię na węgiel, które napełnisz tam gorącymi węgielkami. Póki co oddaj kapitanowi plany. Powierzonym Ci kluczem otwórz koszary w Rouen i z gabinetu kapitana zabierz flagę. Wybierz się do katedry – jest wreszcie otwarta – i przywłóż linę do filara z pochodnią... Gdy wszystko się dokona podnieś mosiężną tabliczkę.

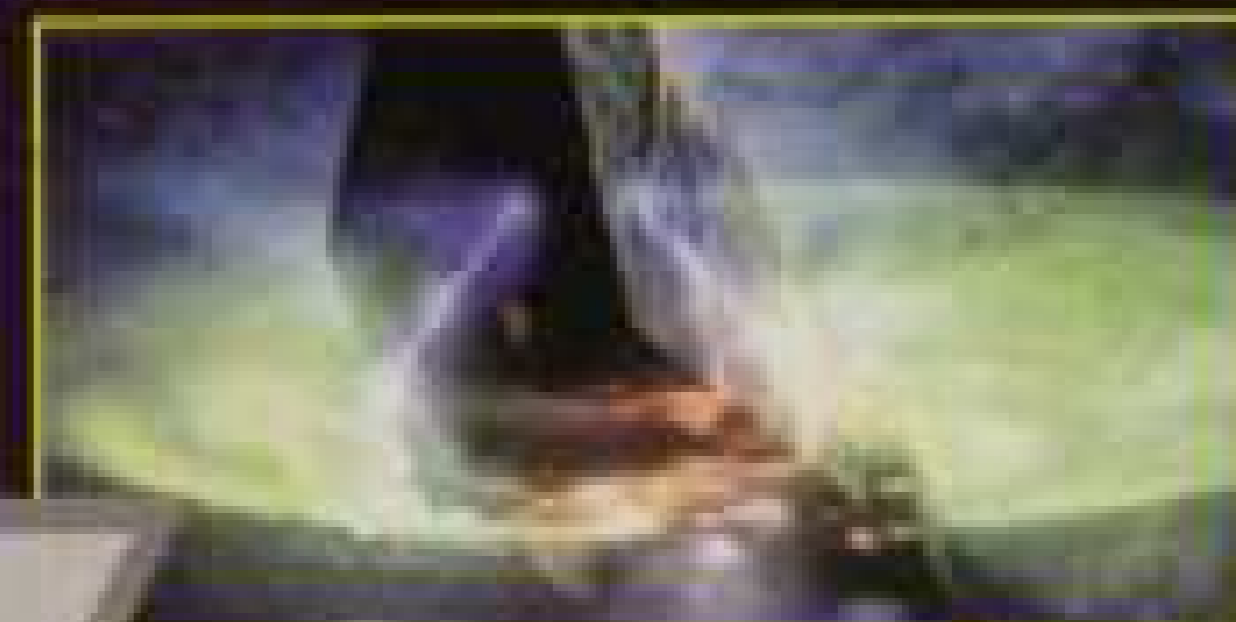
Da Vinciego uwolnij otwierając bramę kluczem, który dosięgnąc można posługując się szczypcami (do nabycia w miejscowej stajni). Spytaj o łódkę. Przedmioty potrzebne do naprawy statku to flaga, węgiel, tabliczka i rajstopy, które pod nieobecność porwanej Juliette można ukraść ze skrzyni w jej sypialni. Pozostało odkręcić kurek. Dźwigni używaj w kolejności: duża, oleista, oleista, czerwona.

Na zamku spróbuj wejść przez drzwi, na pytanie wartownika powiedz, że zaproszenie posiada Twój sługa. Na przyjęciu skieruj się do Juliette i każ jej dodać do drinków eliksiru wiedzy. Gdy towarzystwo gromadnie opuści salę, przyrzyj się gipsowym popiersiom i połącznij je za nosy – obraz odsunie się ukazując tajne przejście. Krokodyle olej. Używając szpadu podnieś łańcuch i przytwierdź go do kółka w podłodze. Drugi koniec przerzuć na drugą stronę, aby ugrzązł w pułapce.

Asystenta kardynała zapytaj o pozwolenie na lekturę, a gdy natkniesz się na pozycję o hipnozcie przerzyj ją i spytaj faceta o godzinę. W pentagramie odzyskaj kredę i dokonaj nią w otwartej księdze pewnych poprawek... Koniec części pierwszej.



jąc pokój przyrzyj się podłodze w pobliżu wygodki (nie tej przy łóżku) – w dziurze znajdziesz jednego franka. Udaj się do stajni. Kowal poinformuje Cię dokąd uciekli zabójcy. Kup bilet na powóz. Po chwili okaże się, że potrzebna ci przepustka. Zamelduj się u kapitana. Aby znaleźć zaginiony list przyglądaj się kalamarzowi i papierom na stole aż w Twoim inwentarzu pojawi się czysta kartka. Ogrzej ją nad świecą i wręcz kapitanowi, w nagrodę prosząc o przepustkę. Wychodząc zabierz melon. Przed oknem Juliette ciśnij w linę sztyletem. Po chwili znajdziesz się w środku – weź na pamiętkę chusteczkę i wyjdz przez okno. Ze sklepu tekstylnego ukradnij igłę z nitką, zaś drzwi wyruszeniem w podróż zapukał do



# WING COMMANDER<sup>®</sup>

THE PRICE OF FREEDOM™



**MARK HAMILL**

*JAKO PUŁKOWNIK BLAIR*



**MALCOLM McDOWELL**

*JAKO ADMIRAL TOLWYN*

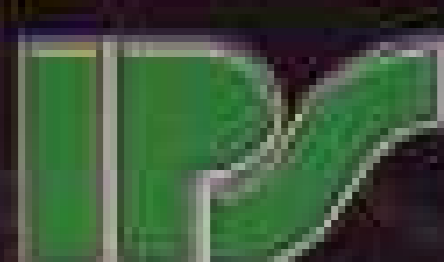
**CENA  
WOLNOŚCI  
JEST  
NIEUSTANNE  
CZUWANIE...**



A CHRIS ROBERTS GAME



Software ©1995 Origin Systems, Inc. The Price of Freedom is a trademark of Origin Systems, Inc. Origin and Wing Commander are registered trademarks of Origin Systems, Inc.



INFORMACJI UDZIELA WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR:

FIRMA IPS COMPUTER GROUP SP. Z O. O.

02-916 WARSZAWA, UL. OKRĘŻNA 3.

TEL. (0-22) 642 27 66, 642 27 68, FAX: (0-22) 642 27 69



# Witchaven

Zadziwiająca jest chłonność rynku klonów „Dooma”. Przeróżne firmy w ciągu dwóch lat, które minęły od wydania „dziadka”, sprokurowały kilkadziesiąt gier o podobnej formie i treści. Kilka z nich to perełki, większość gnioty, a „Witchaven” leży gdzieś pośrodku.

Od samego początku miałem wrażenie, że ja już w to kiedyś grałem. Dejavu. Sposób poruszania się bohatera jest po prostu absolutnie identyczny do tego z „Dark Forces”. Najdziwniejsze jest jednak to, że engine został zakupiony przez firmę Capstone od 3D Realms, czyli twórców „Rise of the Triad”. Na nasze szczęście jednak „WH” nie ma ze wspomnianym wiele wspólnego.

W przeciwieństwie do ROTT, tutaj nie uświadczysz graczu kwadratowych pomieszczeń i ścian jednakowej wysokości. Hurra! Zwracają uwagę świetnie wykonane efekty świetlne (witraże, pochodnie) oraz nastrojowo dobrana tekstura. Prawdę mówiąc jedyną grą do jakiej można porównywać „WH” to „Heretic”, a raczej jego druga część, którą właśnie dla Was krótko recenzowałem.

Na opisywanie fabuły zdecydowanie szkoda miejsca – jest absolutnie nieważna. Rozgrywka toczy się w świecie fantasy, bohater jest wojownikiem o imponującym arsenale oręża (gdzie on to wszystko mieści??) posiadającym jednak pewne umiejętności magiczne (może to kleryk?). Walka jest zwiędła tego typu gier i „WH” ma w tej dziedzinie wiele do zaoferowania. Do dyspozycji gracza jest w sumie dziesięć różnych broni – od gołych pięści do siejanej spustoszenia hełabardy. Oprócz nich mamy jeszcze sztylet, kilka rodzajów mieczy (jednoręczna, dwuręczna), tuk, oburęczny topór, toporki do rzucania oraz rewolucyjną kołczastą kulę zawieszoną na łańcuchu. Ciekawostką jest fakt, że w miarę wykańczania kolejnych zastępów wrednych przeciwników każda z broni (z wy-

jątkiem pięści) zużywa się i ostatecznie nadaje się tylko do wyrzucenia. Jest to swoisty substytut amunicji, ale przyznam, że mnie się to rozwiązanie podoba. W „Heretic” rozwiązano ten problem wprowadzając zielone i niebieskie Mana potrzebne do władania bronią. Nie jest to moim zdaniem dobry pomysł.

Na spragnionych akcji czeka 35 poziomów, które oprócz sprawnych palców wymagają też obecności mózgu pod czaszką. Tradycyjnie jednak został zachowany schemat przełącznikowo-drzwiowy, czyli ruszenie akcji z miejsca wymaga włączenia odpowiedniego przycisku, który z kolei otwiera drzwi do tajnej komnaty kryjącej następną przycisk... itd. itp.

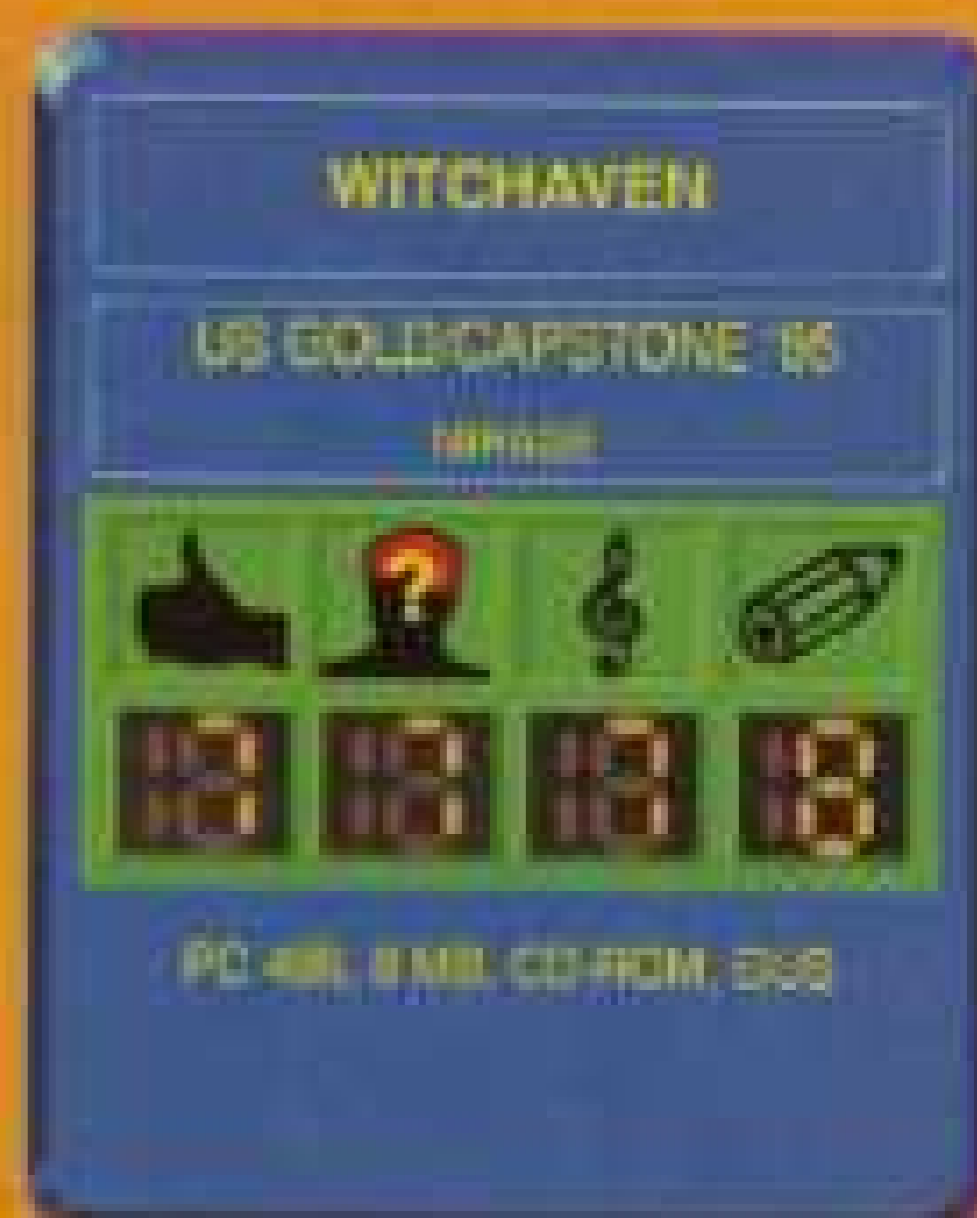
W ciemnych korytarzach „Witchaven” spotkać można wielu dzwonych osobników. Swym wyglądem nawiązują jednak do kanońców RPG i bez trudu można w nich rozpoznać istoty takie jak gobliny czy trole. W oczach jest możliwość ustawienia „kwiśtości” gry na dwa poziomy. Dla słabszych narwowo polecam wyłącznie brutalnych scen. Chociaż z drugiej strony... miło jest rozciąć zielonego goblina na pół potężnym dwuręcznym toporem i patrzeć jak czerwone fragmenty jego ciała po krótkim locie przyklejają się do ścian... Człowiek czuje się prawie jak słynny Longinus Podpięta herbu Zerwikapur po śnięciu trzech Tatarzyńców.

Patrząc chłodnym okiem wypada stwierdzić, że „WH” nie wnosi

do gatunku nic nowego. Programiści po prostu zaczerpnęli kilka garści dobrych pomysłów i bazując na cudzych dokonaniach postanowili zarobić trochę grosza. Niech jednak nie liczą na wiele, bogactwo nie grozi im z pewnością.

Dwa słowa o wymaganiach sprzętowych – są standardowe: 8 MB pamięci i procesor DX2-66 to konfiguracja, o jakiej każdy gracz słyszał już kwadrylion razy – na takim sprzęcie „WH” będzie ładnie chodzić w rozdzielczości VGA. Dla mutantów posiadaczy Pentium 120 przewidziano tryb SVGA. Osobiście sprawdziłem jego prędkość na P90, była nie do zaakceptowania. Tak jak większość nowych gier „Witchaven” bez Mopolu obsługiwa GUS-a (te informacje bardzo domagacie się w listach do redakcji).

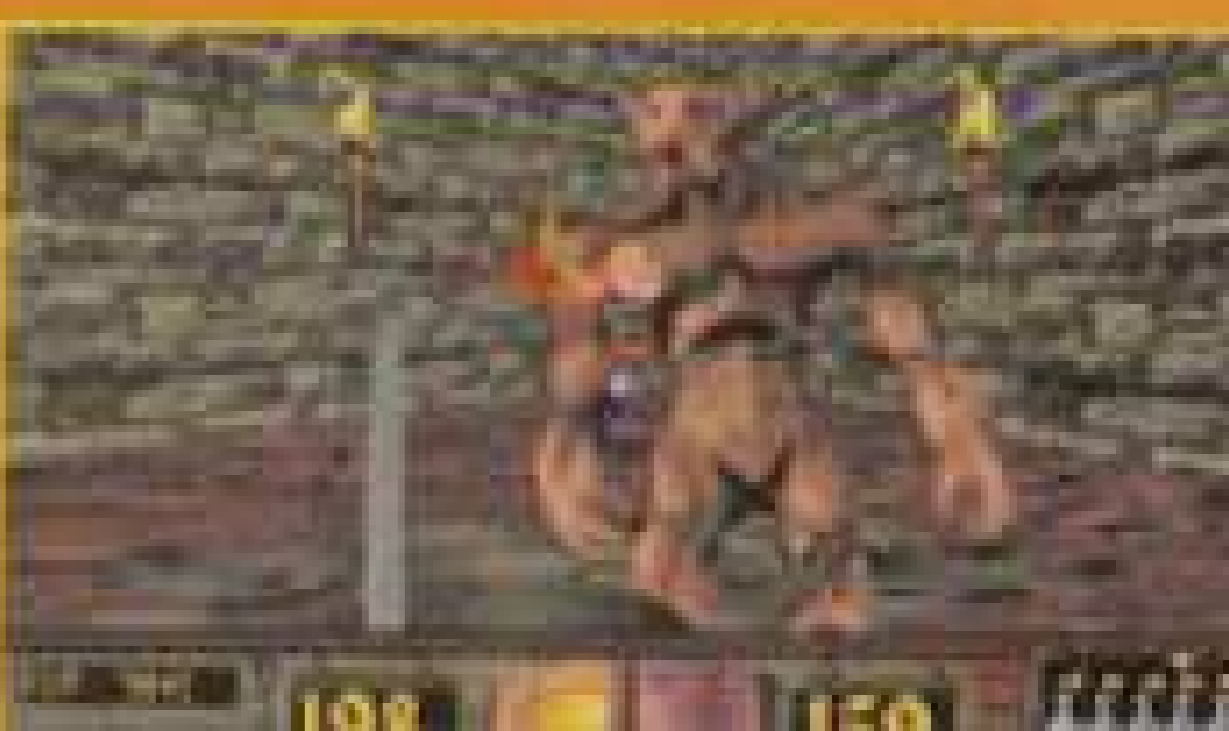
Nie dane mi było przetestować gry w trybie multiplayer, ale z kronikarskiego obowiązku muszę o takiej możliwości wspomnieć. Obsługiwana jest sieć IPX oraz modem. Mam jednak wątpliwości, co do sensu grania w kilka osób – przy dostępności wyłącznie broni białej, walka polega na podejściu



do przeciwnika na wyciągnięcie ręki i zdzieleniu go mieczem w czerep. Zbyt dużo w tym przypadkowości. Nie ma to jak „Doom II”, level 7 i niszczące BFG...

Mówiąc krótko – jeżeli nie możecie już wytrzymać, bo ukochanego „Heretica” przechodzicie z zamkniętymi oczyma siedząc tyłem do monitora i nie dotykając klawiatury – biegnijcie do sklepu i wydawajcie pieniądze wapińków. W przeciwnym razie możecie śmiało dać sobie spokój i czytając grudniowy numer „Top Secret” spokojnie czekać aż w Polsce pojawi się GUAKE. Zapewniam Was, że nie przeczycimy tej daty.

**ROOSHKEEN**







Wielki magazyn 2004  
 Nr 20/2004

Wzrost – może czasem najbardziej spektakularny potwór w całej grze. Nie jest on specjalnie szybki ani wytrzymały, ale bardzo często rzuca czar śmier. Sprzymierzona osoba po prostu nie atakuje (ale wciąż może czarować). Natomiast jest tu wykorzystanie zaklęcia Dupel Frog – smrodliwa zamiana powietrza i wywołuje choroby. W Gashiko trudno je trafić.

Stworze jest dużo więcej, ale żadne, poza jednym, o którym jeszcze napiszę, nie sprawiły mi większych kłopotów.

Trudną odpowiedź...

Jeżeli chodzi o gry do obsługi brzości chciał przytoczyć się strasznym motywi trolli. Porzucił mi na to. Jest strasznym silny

zarys się na pierwszy poziom. Cytadze. Podrobną komnaty słodki Kubiatki, którzy szata broń pokonać. Jak sobie już porządkiem flakami, to pobiegacie po kamnatach. Ciepło płęto jest przemyślana brzości, ale strasznym je właśnie wyżej wspomniany kamnata. Po prostu należy próbować, próbować i jeszcze raz próbować... Na tym poziomie jest sporo tajnych przedmiotów i ukrytych scenek. Dlatego przydatna jest tu osoba z umiejętnością nie widzieć.

Następny poziom to po prostu doświadczenie wszystkiego jak leci i wyliczanie zmieniających go leptonów.

Ody już dostaniecie się wyżej, pewnych problemów może nast-



awdy czasem atakowali, wzywając nas, imie dawał i spłił im palny czar odpisywany, dający na jednego przeciwnika.

#### Przeciwnicy

Wieloznacznie napotkanych pojedynczo wrogów nie ma żadnych szara w starciu z całą drużyną, zwykle jednak kilka takich, którzy mogą sprawić dużo problemów. Oto oni:

Domony – rzucają czary i są silne. Dodatkowo, z moich obserwacji wynika, że są dość odporne na wszelkiego rodzaju brzości.

W razie ich napotkania przydatne staje się magiczne wywołanie się z wiatru. Uwaga: zapamiętajcie, że przeskakiwanie potwory obok chwilę po zwerdło korzystnej dla obu stron transakcji. Giant Scorpion – jadowite i cholernie trudne do zabicia.

Marita Warrior – prosiła.

Ogre Sentry – wytrzymały, a dodatkowo ma kłopot w parciu.

Rock Lizard – niby taki nit, a jest.

Shadow Cat – rzucił kilka ognistej.

Skeleton Knight – w grupie mogą być nielubiane.

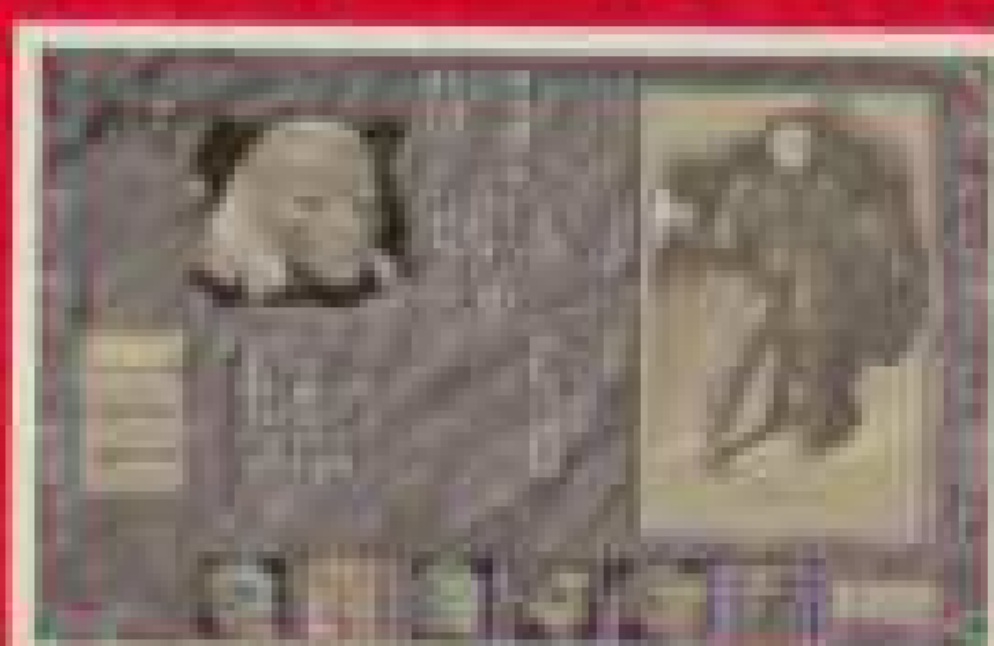
Troll – uważa na niebezpieczny.

i ma ledwo niezłą. Wykorzystaj go do zderzenia magisty brzości. Dobra cześć nie będzie trwał, ale jak już trafi, to z wrażliwością krwawe strępy. W podobnych etapach gry warto na niego uważać.

Pierwszy poziom jest w mojej opinii. Po prostu odpowiednio zapamiętajcie planie wejście na pierwszy poziom, i jeszcze jedno – odpowiedź na pytanie pierwszej kamiennej czarownicy (zanim ją przetrzasną) – pisze. Odpowiedź zapamiętajcie przez drugie to – bożeje – usterous.

Jakże troll już są takie – cała sprawa polega na zmniejszeniu kilku siłczy. Tu trzeba pamiętać, że pierwszy poziom, i jeszcze jedno – odpowiedź na pytanie pierwszej kamiennej czarownicy (zanim ją przetrzasną) – pisze. Odpowiedź zapamiętajcie przez drugie to – bożeje – usterous.

Po ubarwie kosa zdrasny dosta-



Wzrost – może czasem najbardziej spektakularny potwór w całej grze. Nie jest on specjalnie szybki ani wytrzymały, ale bardzo często rzuca czar śmier. Sprzymierzona osoba po prostu nie atakuje (ale wciąż może czarować). Natomiast jest tu wykorzystanie zaklęcia Dupel Frog – smrodliwa zamiana powietrza i wywołuje choroby. W Gashiko trudno je trafić.

Stworze jest dużo więcej, ale żadne, poza jednym, o którym jeszcze napiszę, nie sprawiły mi większych kłopotów.

Trudną odpowiedź... Jeżeli chodzi o gry do obsługi brzości chciał przytoczyć się strasznym motywi trolli. Porzucił mi na to. Jest strasznym silny zarys się na pierwszy poziom. Cytadze. Podrobną komnaty słodki Kubiatki, którzy szata broń pokonać. Jak sobie już porządkiem flakami, to pobiegacie po kamnatach. Ciepło płęto jest przemyślana brzości, ale strasznym je właśnie wyżej wspomniany kamnata. Po prostu należy próbować, próbować i jeszcze raz próbować... Na tym poziomie jest sporo tajnych przedmiotów i ukrytych scenek. Dlatego przydatna jest tu osoba z umiejętnością nie widzieć. Następnym poziomem to po prostu doświadczenie wszystkiego jak leci i wyliczanie zmieniających go leptonów. Ody już dostaniecie się wyżej, pewnych problemów może nast-

**THUNDERSCAPE**

**MINDSCAPE 95**

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

PC 4MB, 6 MB, OUS, CD-ROM

Wzrost – może czasem najbardziej spektakularny potwór w całej grze. Nie jest on specjalnie szybki ani wytrzymały, ale bardzo często rzuca czar śmier. Sprzymierzona osoba po prostu nie atakuje (ale wciąż może czarować). Natomiast jest tu wykorzystanie zaklęcia Dupel Frog – smrodliwa zamiana powietrza i wywołuje choroby. W Gashiko trudno je trafić.

#### Wskazania

Mam dość mieszane uczucia, jeśli chodzi o grę. Po pierwsze, oparta jest ona o dalszy pomysł bohatera z kilkoma nieciekawymi i sztucznymi kolumnami przedmiotów, wszystko to przy wsparciu opitanych żył i wstawek. Po drugie, graficy opracowali grę prostym, widać, że za parę lat tenemu niezbyt udanemu życiu niedługo przekażę. Grafika gry jest – może odrobinę – ładna.

Jednym z największych błędów programu jest brak możliwości przyspieszenia tempa czasu. Leżenie białym tytułem, a nie samym po prostu czytaniem, jest najgorsze i chyba nie byłby to najlepszy przykład przy tym przedmiotach i grze.

Mimo tych wszystkich wad, w grze jest sporo fajnych rzeczy, do powiedzenia, że warto się nią zająć. Można powiedzieć, że z niezbyt wielką przyjemnością przesiadalem do komputera, by zobaczyć trochę w 'Mindscape 95'. Bardzo więc, że warto zwrócić uwagę na 'Thunderscape' i tuż kumat się ona spodobać.

Gra jest rekomendowana dla Paribus, na tym też spróbujcie grę, ale nie wyobraźcie sobie, że spróbujcie to jakoś ładnie zrobić – grafika i opowieść dźwiękowa przydatna mi będzie, ponieważ spróbujcie sobie więcej zrobić (jeśli będziecie dostępnymi, to w mniej ładnie).

Artur





**DOINK**

**SPECJALNE TECHNIKI**

the clapper: 2(P,P);  
joybuzzer: 1(P);  
happy hammer: F,F,PK,(K);  
boxing glove: (P);  
**RZUTY Z CHWYTU**  
head slam: F,F,PP;  
face smash: D,D,PK,(K);  
joybuzzer: 4(P);  
happy hammer: F,F,PK,(K);

**LINKS**

F+P;

**COMBO**

inicjator: PP+PK;  
18-uderzeń: F,F,PP,PK,K,P,PP,PK;  
19-uderzeń: F,F,PK,PP,K,PK,K;  
15-uderzeń: F,F,PP,PK,P,K;  
16-uderzeń: F,F,PK,PP,K,P;  
16-uderzeń: F,F,PK,PP,K,P,PP;



**MICHAELS**

**SPECJALNE TECHNIKI**

flying double suplex: T,T,PK;  
back suplex: 1(P);  
flying drop kick: 1(PK) lub R+K;  
frankensteiner: F,F,PK lub R+PK;  
sliding kickass: F,F,K;  
sunset flip: F,F,PP lub R+PP;  
quadruple speedkick: 2(K,K); zachować błąk od nogi;  
quadruple slam: R+K,(K), będąc przy leżącym ocala.

**TECHNIKI W CHWYCIU**

face smash: F,F,PK,(PK);  
arm breaker: F,F,P;  
back suplex: D,D,PK;  
frankensteiner: F,F,PP;  
kick toss: F,F,K;

**LINKS**

F+PK;

F+K;

**COMBO**

inicjator: P+K;  
20-uderzeń: F,F,K,PK,PP,P,B;  
17-uderzeń: F,F,P,PP,PK,K,B;



**BRET HART**

**SPECJALNE TECHNIKI**

rolling uppercut: 4(PP);  
eye raker: 4(P);  
sharpshooter: PP,(P); będąc w pobliżu stopy leżącego;  
dashing uppercut: D,D,P;  
lunging kick: T,T,PK;  
DDT: R+PP;  
**TECHNIKI W CHWYCIU**  
face slam: 2(P,P);  
DDT: D,D,PK;  
skull crusher: F,F,PP;  
uppercut: D+PP;

**LINKS**

F+P;

F+K;

**COMBO**

inicjator: P+PK;  
10-uderzeń: F,F,PK,PP,P,K,PK;  
13-uderzeń: F,F,P,PP,P,K,PK;

14



**UNDERTAKER**

**SPECJALNE TECHNIKI**

neck choke: 4(P);  
neckbreaker: 1(P);  
shadow neckbreaker: 1(P,R), puść P;  
dark ghosts: 4(K);  
light ghosts: 4(K);  
tombstone smash: F,F,PK,(K);  
**TECHNIKI W CHWYCIU**  
uppercut: D,D,PP;  
mystic glove: D,D,PK;  
neck twist: F,F,PP;  
shadow slam: D,D,K,(P);  
fiery mystic glove: neck choke, D+PK;

**LINKS**

F+P;

**COMBO**

inicjator: K+PK;  
21-uderzeń: F,F,PK,K,P,PP,PK;  
14-uderzeń: F,F,K,PK,PP,P;  
19-uderzeń: F,F,K,PK,P,PP,PK;

**FATALITY**

Znajdując się blisko przeciwnika należy wcisnąć: D,D,D,G,P. Niestety, jest to informacja jeszcze nie sprawdzona i może zdarzyć się, że jest nie do końca prawdziwa.

Znowu z braku miejsca przyjdzie mi powiedzieć bardzo krótko o grze, która zasługuje na uznanie i westchnienia zachwytu. Długo przyszło czekać peccowym graczom na komputerowe „przełożenie” pasjonującej i widowiskowej dyscypliny, jaką jest wrestling. Dotychczasowe produkcje wrestlingopodobne były niewłaściwe pod względem graficznym jak i koncepcyjnym. Wreszcie komputerowi magicy z uznanej przez graczy firmy Acclaim wzięli się do roboty i wydali cudzińko, jakim jest „WWF Wrestlingmania”.

Gra oddaje klimat i widowiskowość prawdziwych zawodów, które szczęśliwi posiadacze kanałów satelitarnych mogą podziwiać w natu-rze. Dostępnych jest osiem słynnych postaci z zapasniczego podwórka. Każda posiada własny charakter, siłę, specjalne techniki i rzuty, właściwą sobie taktykę walki. Całej grze kolorytu nadają widowiskowe rzuty, które są kwintesencją zapasów WWF, nazywanych przez niektórych wolną amerykanką.

Tak jak i w przypadku poprzednich produkcji Acclaimów (trzy części „Mortal Kombat”) i tutaj mamy całą gamę specjalnych ciosów, wykonywanych odpowiednią kombinacją klawiszy, tzw. combos, rzuty i sześć rodzajów klawiszy „FIRE” (bieg, blok, pięść, super pięść, kop i super kop).

Całość przedstawia emocjonującą rozgrywkę, będącą, jak wcześniej już wspomniałem, najlepszą adaptacją wrestlingu na peccie. Ze względu na nową formę walki, świeży pomysł, dobre wykonanie i właściwe oddanie atmosfery prawdziwych zawodów WWF, można pokusić się o stwierdzenie, że oto mamy następcę „Mortal Kombat” – ale czy tak jest w rzeczywistości ocenicie sami grając w „WWF Wrestlingmania”.

**EMILUS**

# WWF

**OPIS ZAPISU**

P – pięść;  
PP – super pięść;  
K – kopnięcie;  
PK – super kopnięcie;  
R – bieg;  
B – blok;  
F – do przodu;  
T – do tyłu;  
G – do góry;  
D – do dołu;  
( ) – w nawiasach klawisz do ciągłego klepania;

10... – oznacza trzymanie przez 3 sekundy wymienionego klawisza po czym puścić go. GP znaczy: trzymaj 3 sekundy Pięść (P);

+ – oznacza konieczność wciśnięcia naraz dwóch klawiszy. Np.: PP+PK, to wciśnięcie klawiszy PP i PK jednocześnie;

- – oznacza wciśnięcie kolejno wymienionych klawiszy;

4R – to tzw. czwarte koła do przeciwnika. Należy joystickiem wykonać obrót poczynając od dołu do przodu, dla klawiszy: D, D+P, F;

4T – to czwarte koła od przeciwnika. Należy joystickiem wykonać obrót poczynając od dołu do tyłu, dla klawiszy: D, D+T, T;

2F – to pół koła do przeciwnika. Należy wcisnąć kolejno klawisze: T,T+D,D,D+F,F;

2T – to pół koła od przeciwnika. Należy wcisnąć kolejno klawisze: F,D+F,D,T+D,T;

**RUCHY PODSTAWOWE DLA WSZYSTKICH**

Bieg: P+K;  
Mocarny Rzut: PP+PK; Tylko niektórzy zapasnicy mogą go wykonać: Bam Bam Bigelow, Lex Luger i Yokozuna. Razor Ramon wykonuje ten rzut kombinacją: F,F,K;

Chwył za włosy: PP; Należy być w okolicach głowy przeciwnika leżącego na ziemi;

Chwył: F,F, PP; Jest to podstawowy chwył, po nim możemy wykonać: Niebezpieczny Rzut, mini combo, combo i rzut chwytu;

Niebezpieczny Rzut #1: F,F,PP;  
Niebezpieczny Rzut #2: D,D,PK;

Rzut przez biodro: T,T,P;

Rzut na liny: T,T,PP;

Pchnięcie: B+P;

Skok z liny: podejść do kłębosa z rogów na drugim planie. Gdy już wejdziesz na liny, skacz na przeciwnika (juuhuuuff!). W locie możesz sterować dalkiem zapasnika;

Wykop w locie: bieg, PK; W trakcie biegu zbliżając się do przeciwnika i wiskając klawisz wyskoczysz w powietrzu i „poczęstujesz” go w locie nogami;

Bombardowanie ciałem: bieg, PP, podobnie jak wyżej, z tą różnicą, że tym razem „częstujesz” gapowatego adwersarza całym ciałem;





# Wrestlemania

**Rzut kontrujący:** chwyt to nie wszystko, trzeba jeszcze wykonać rzut. W przypadku gdy przeciwnik chwyci nas w swoje łapska, wykonując wcześniej od niego kombinację któregoś z rzutów, to my wykonamy rzut – to właśnie nazywa się rzut kontrujący.

**Dopakowanie:** obrót o 720 stopni od przeciwnika. Dopakowanie można użyć tylko raz w meczu. Po wykonaniu odpowiednio ruchu, kierowany przez Ciebie zapalnik napnie klamrę. Teraz masz 5 sekund na wykonanie ataku, którego zrealizowanie będzie liczone x4 (nieistoty nie można wykonać wtedy combo – baaaa!).

**Przyspieszenie:** obrót o 720 stopni do przeciwnika, po wykonaniu tego ruchu. Przez 7 sekund Twój zawodnik będzie się znacznie szybciej poruszał po ringu. Przyspieszenie możesz wykonywać ile razy chcesz w meczu;

## OBJASNIENIA POSZCZEGÓLNYCH NAZW

**COMBO** – jest to seria ciosów, które zapalnik wykonuje niemalże podświadomie, wpadają w szczególnego rodzaju wściekłość. Przeciwnik nie może nic robić. Najczęściej dobrze wykonane combo powala przeciwnika na deski. Wykonać można dopiero po zapaleniu wskaźnika COMBO! Jego poziom wzrasta, gdy wykonujesz chwyt, cios specjalny, PP lub PK, itp. Gdy wskaźnik jest zapalony musisz wykonać chwyt, następnie wciśnięcie klawisze inicjatora, po czym kolejno wykonywać ruchy zapisane przy poszczególnych postaciach. Przykład: dla BAM BAM BIGELOW-a wygląda to tak – wykonujesz chwyt, następnie wciśniesz PP+P, po czym kolejno F,F,P (zacznie się seria uderzeń) w ich trakcie wciśnij i trzymaj PP, po zakończonych uderzeniach, rozpoczyna się kolejne uderzenia z PP i znowu w trakcie już trzymaj PK, itd.

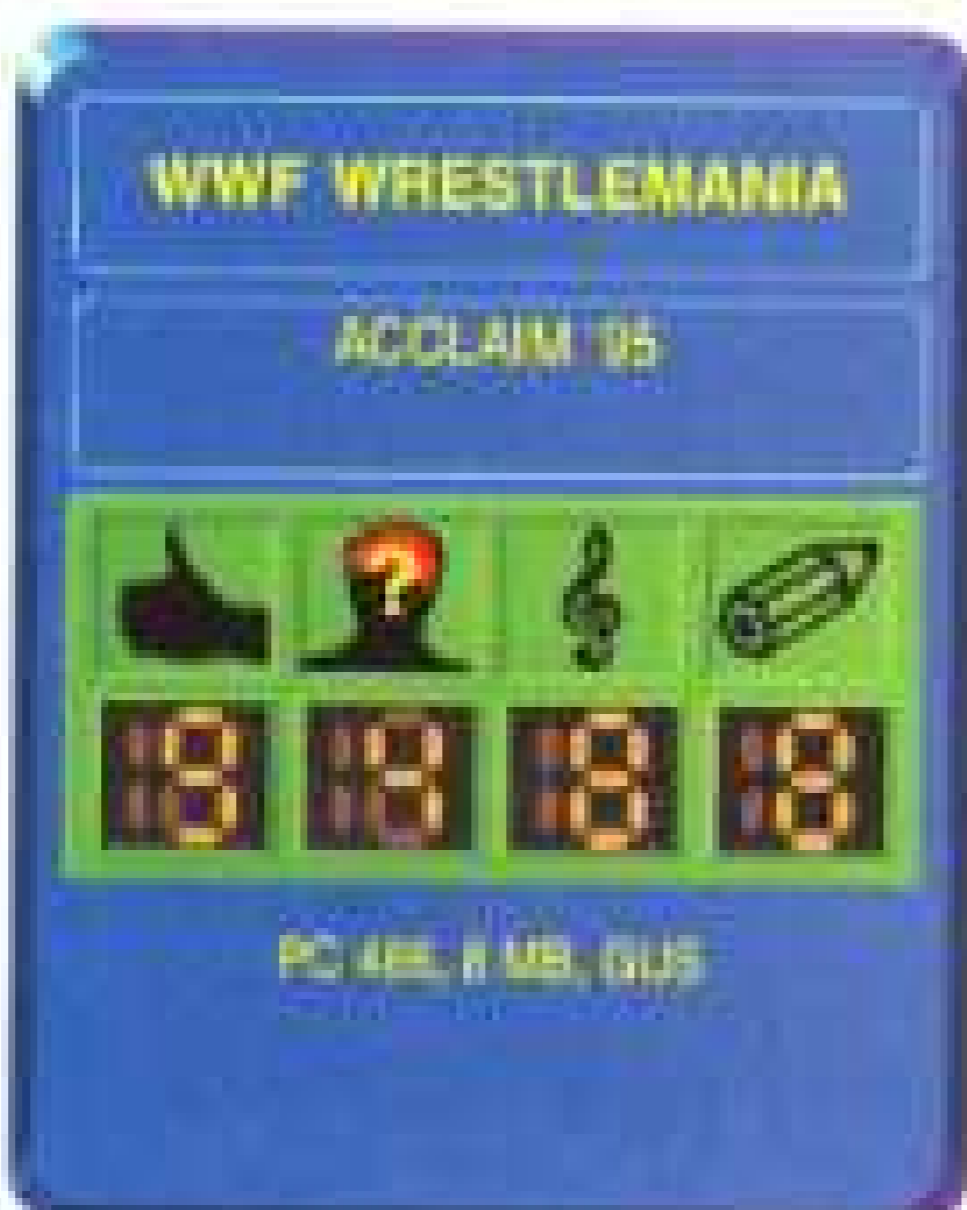
**MINI COMBO** – to słabsza wersja śmiertelnej serii ciosów. Można je wykonywać bądź z chwytu, bądź z bliskiej odległości. W tym przypadku wskaźnik COMBO! nie zostaje zmniejszony. Wyko-

nujesz je wciśnięciem kombinacji nazwane LINKS, po nich możesz wykonać jedną ze specjalnych technik, która zostanie niejako włączona do Twojego mini combo.

**FATALITY** – na dobrą sprawę, to czy w grze istnieje tzw. fatality nie jest do końca wystrzeżone. Znano jest kombinacja dla UNDERTAKER-a (DGDG P), ale nieistoty nie znam takiej osoby, której udałooby się wykonać fatality na pececie. Co może oznaczać, że kombinacja jest niewłaściwa lub że nie istnieją fatality w wersji na PC. Głównie należy szukać i próbować – w następnym numerze postaram się wyjaśnić tę kwestię.

**TECHNIKI W CHWYCIU** – to specjalne rzuty i ciosy, które wykonujesz uprzednio chwytając przeciwnika (kombinacja: FFPP).

**SECOND WIND** – to powtórne powstanie do walki po zostaniu znokautowanym. Dochodzi do tego jeżeli znokautowany zapalnik nie został przybity do desek, tzw. PIN, po drugie musi to być decydująca (dla walki do 2 wygranych) druga przegrana runda, a trzecim warunkiem musi być zapalony wskaźnik COMBO!



### SPECJALNE TECHNIKI

- quick jab: 4/P
  - self throw: 13P
  - belly rush: F,F,P
  - head knocker: P: bliska odległość
  - body slam: F,F,PK: bliska odległość
- TECHNIKI W CHWYCIU**
- power grab: PP+PK
  - leg spin throw: power grab, D+PK
  - out of ring: power grab, G+PP
  - body slam: F,F,PP
  - pile driver: D,D,PK
  - self throw: 4/P
- COMBO**
- Inicjator: P+PP  
13-uderzeń: F,F,P PP PK K P PP  
14-uderzeń: F,F,PP P PK K P PP



**YOKOZUNA**

### SPECJALNE TECHNIKI

- flery fist: 13P
  - throw: 13PP
  - fire throw: 13PP, R, push PP
  - flying snap kick: T,T,PK
- TECHNIKI W CHWYCIU**
- power grab: PP+PK
  - pile driver: D,D,PK, (PP)
  - backbreaker: power grab, D+PK
- LINKS**
- F+PK
- COMBO**
- Inicjator: PP+P  
13-uderzeń: F,F,P PP PK K P  
20-uderzeń: F,F, PP P K PK PP  
22-uderzeń: F,F, P PP K PK PP



**BIGELOW**

### SPECJALNE TECHNIKI

- flat smash: 13P
  - fun fall: F,F,PK,(K)
  - elbow girder: F,F,P
- TECHNIKI W CHWYCIU**
- power grab: PP+PK
  - suplex: F,F,PP
  - throw: D,D,PK
  - backbreaker: power grab,D+PK
- COMBO**
- Inicjator: PK+K  
17-uderzeń: F,F,K PK PP P PK  
19-uderzeń: F,F,PK K P PP PK B



**LEX LUGER**

### SPECJALNE TECHNIKI

- quick slice: 4/P
  - dashing slice: 13P
  - quad slam: F,F,K (K)
- TECHNIKI W CHWYCIU**
- razor's edge: F,F,PP
  - pile driver: D,D,PK
  - uppercut: D+PP
  - quadruple slam: D,D,K,(K)
- LINKS**
- G+B
  - D+P
- COMBO**
- Inicjator: PP+K  
24-uderzeń: F,F,PP P K PK PP  
19-uderzeń: F,F,K P PP PK K



**RAZOR**





# And I Must Scream

Znalezionym pilotem obudziłem gargulce, Rycerskość przerwała promienie laserów. Przez most przeszedłem na drugą stronę przepaści i wezwałem Surgata. Użyłem totemu Współczucia i objawili się Chińczyk i Rosjanin. Po rozmowie z Id użyłem ponownie Współczucia, zamieniwszy słowo z Ego wezwałem Przebaczenie, zaś Klawrowność zakończyła dyskusję z Superego. Wróciwszy do kręgu uwolniłem Entropię...

AMowl. Gra jest bardzo ponura, zarówno graficznie jak i przez dobór tematów, które poruszają: morderstwa z premedytacją, gwałt, szaleństwo, obozy koncentracyjne, okaleczenia, fobie... Ciekawy i intrygujący produkt.

Dixie

P.S. Wielkie, potworne dzięki dla (mam nadzieję) wicemistrza dzielnicy w SS, Pawła Postupalskiego, który uratował mnie przed tragicznym „I have no CD-ROM, yet I must play”!

I HAVE NO MOUTH,  
AND I MUST SCREAM

CYBERDREAMS /  
THE DREAMERS GUILD '86



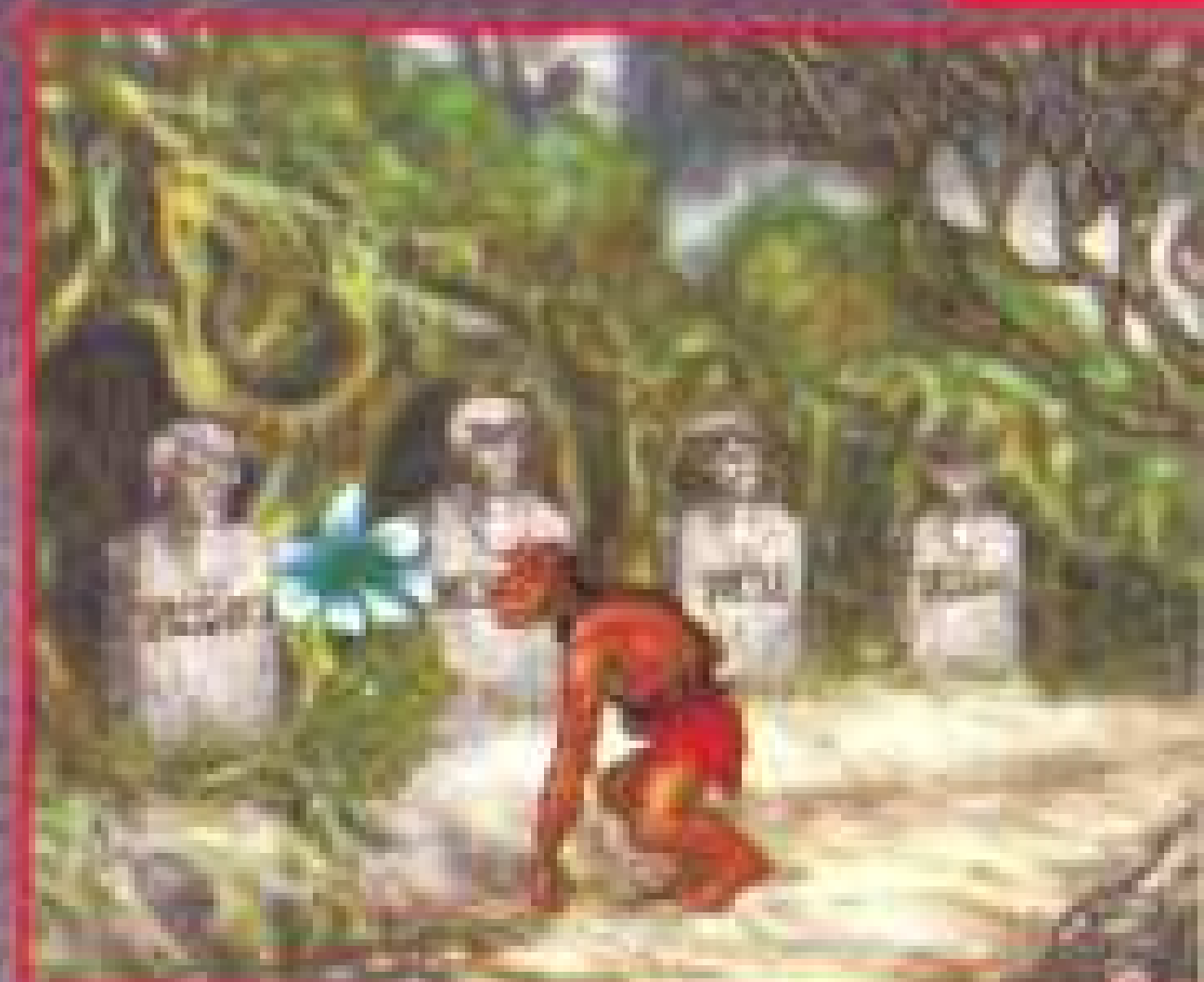
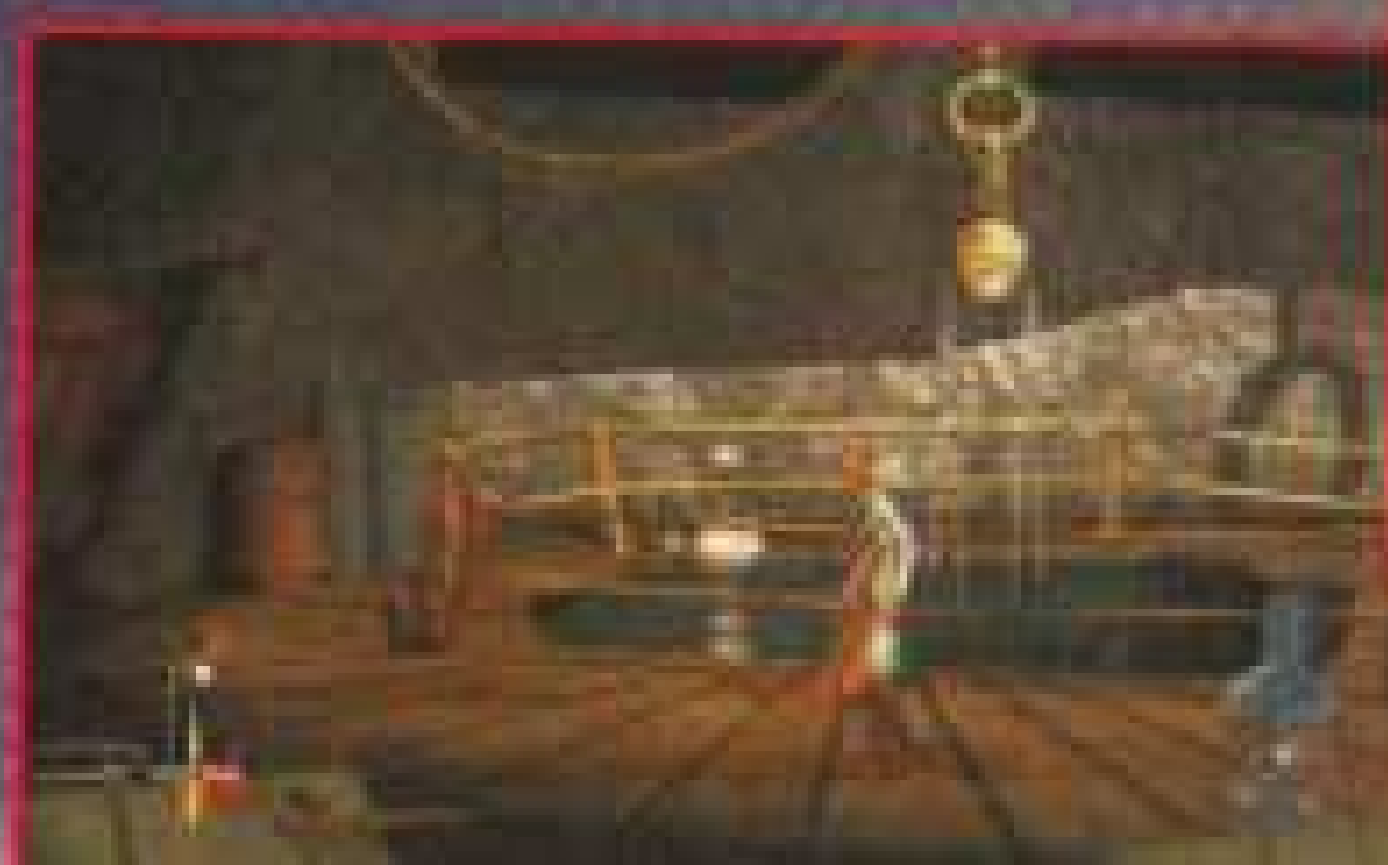
PC 386, 1 MB RAM, CD-ROM,  
SVGA, MACINTOSH

„Nie mam ust, a muszę krzyczeć” to gra przygodowa oparta na słyn-

nym opowiadaniu Harlana Ellisona noszącym ten sam tytuł. Jankesi budują superkomputer, ten szybko się uświadamia, z nienawiści niszczy ludzkość zachowując przy życiu jedynie czterech mężczyzn i kobietę, których poddaje nieustannym torturom. AM, komputer, którego imię kiedyś było skrótem od 'Allied Mastercomputer' – przyjazny, by przerodzić się w 'Aggressive Menace' – agresywne zagrożenie, a następnie pozostać po prostu AM – cogito ergo sum – myślę więc JESTEM, rozpoczną nową zabawę, w której każdy z bohaterów stawia czoło sprawom ukrytym w przeszłości i (lub) głębinach psyche. Gra wymyka się komputerowi spod kontroli, gdy włączają się do niej wrogie mu maszyny z Chin i Rosji. Konflikt staje się szansą dla płątki ludzi... „I have no mouth...” jest rozsądnym rozwinięciem pomysłu Ellisona, który zresztą użył swego głosu bezdusznemu



17

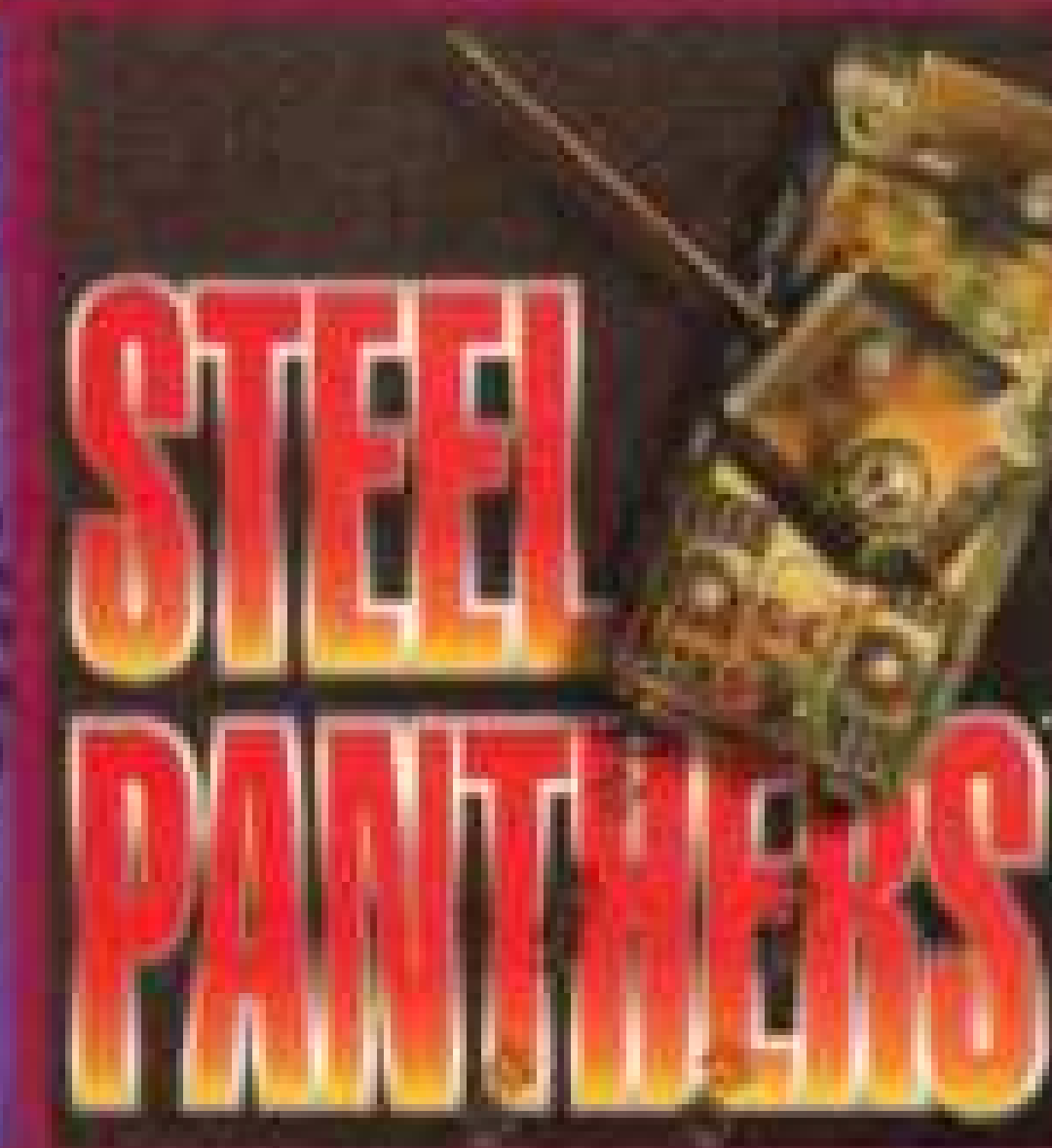
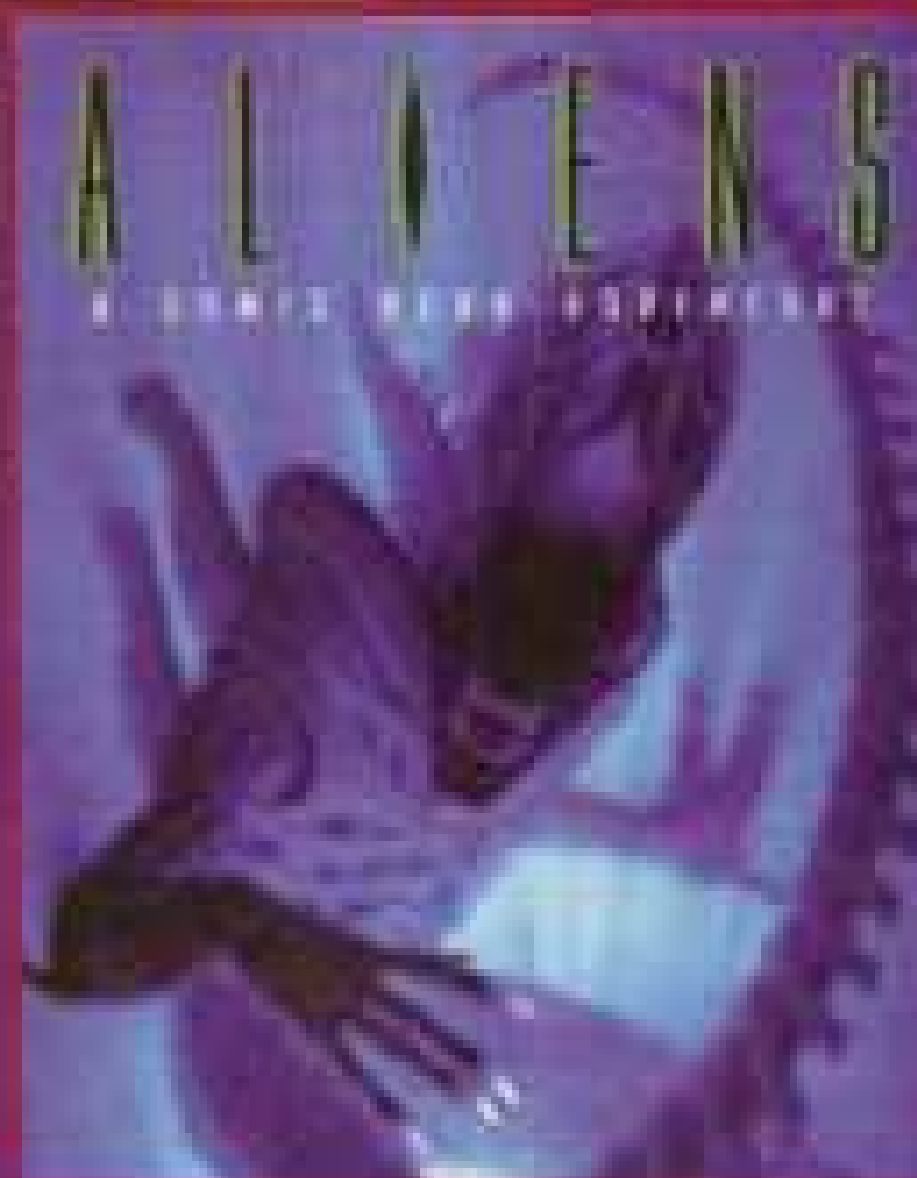
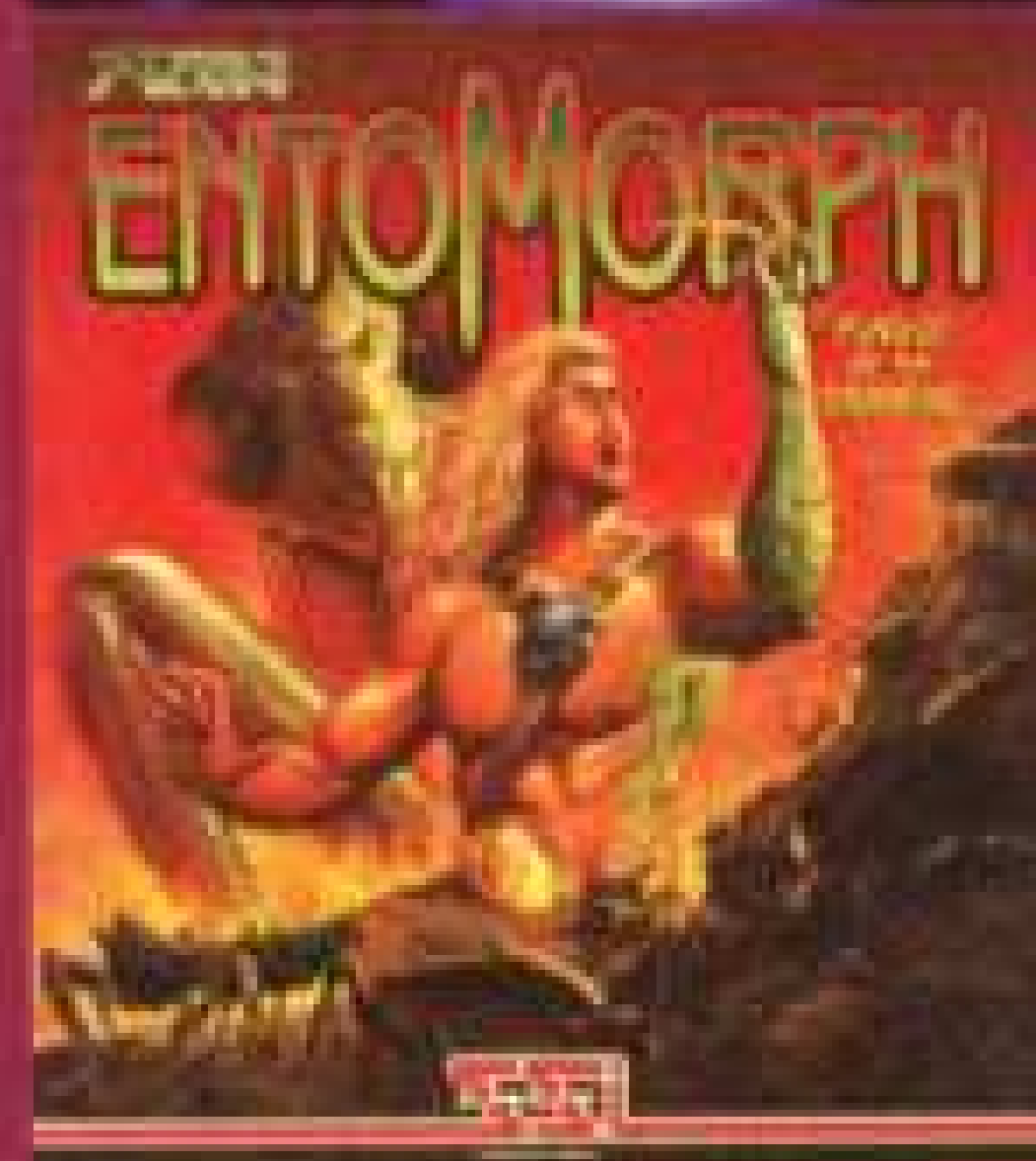
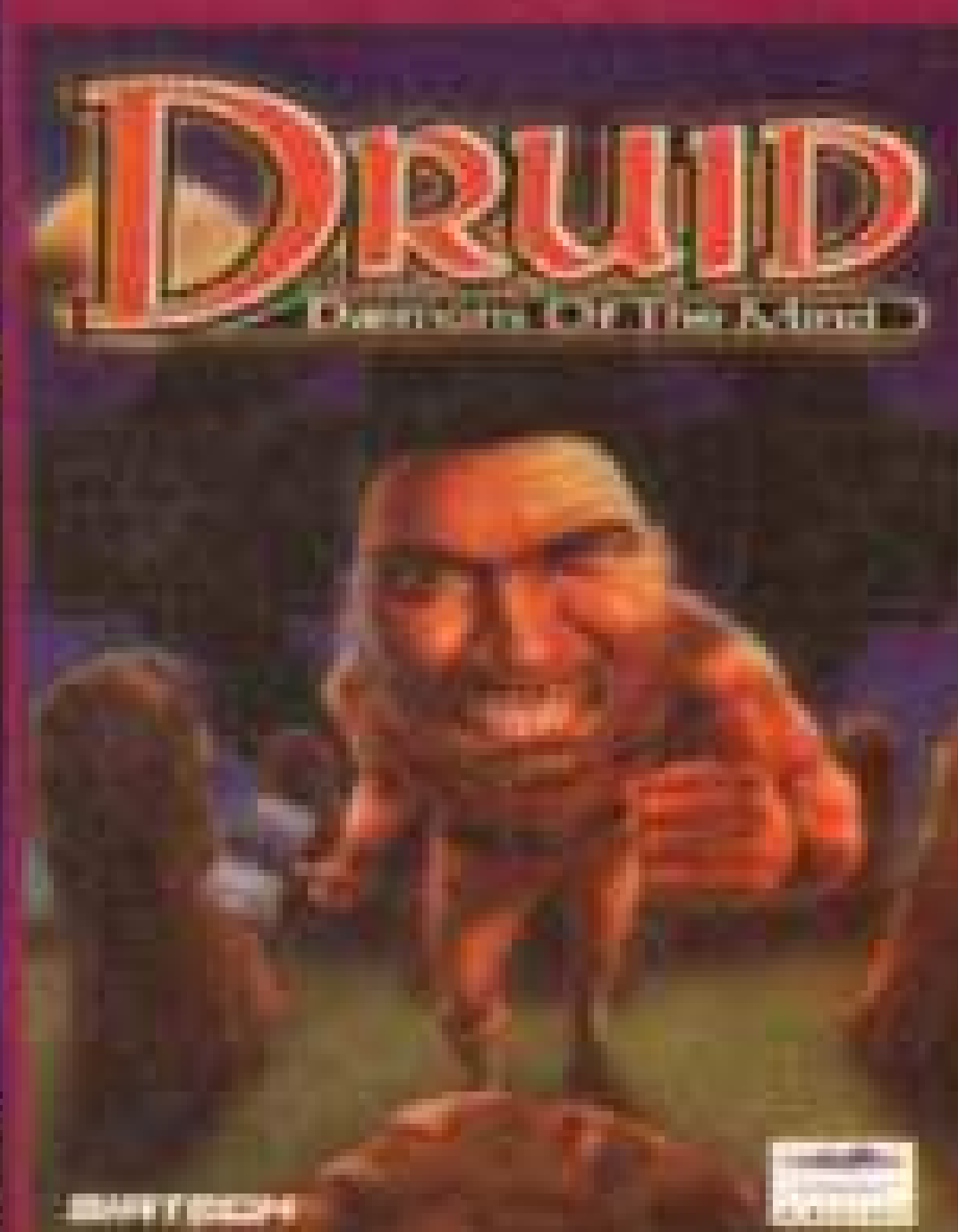
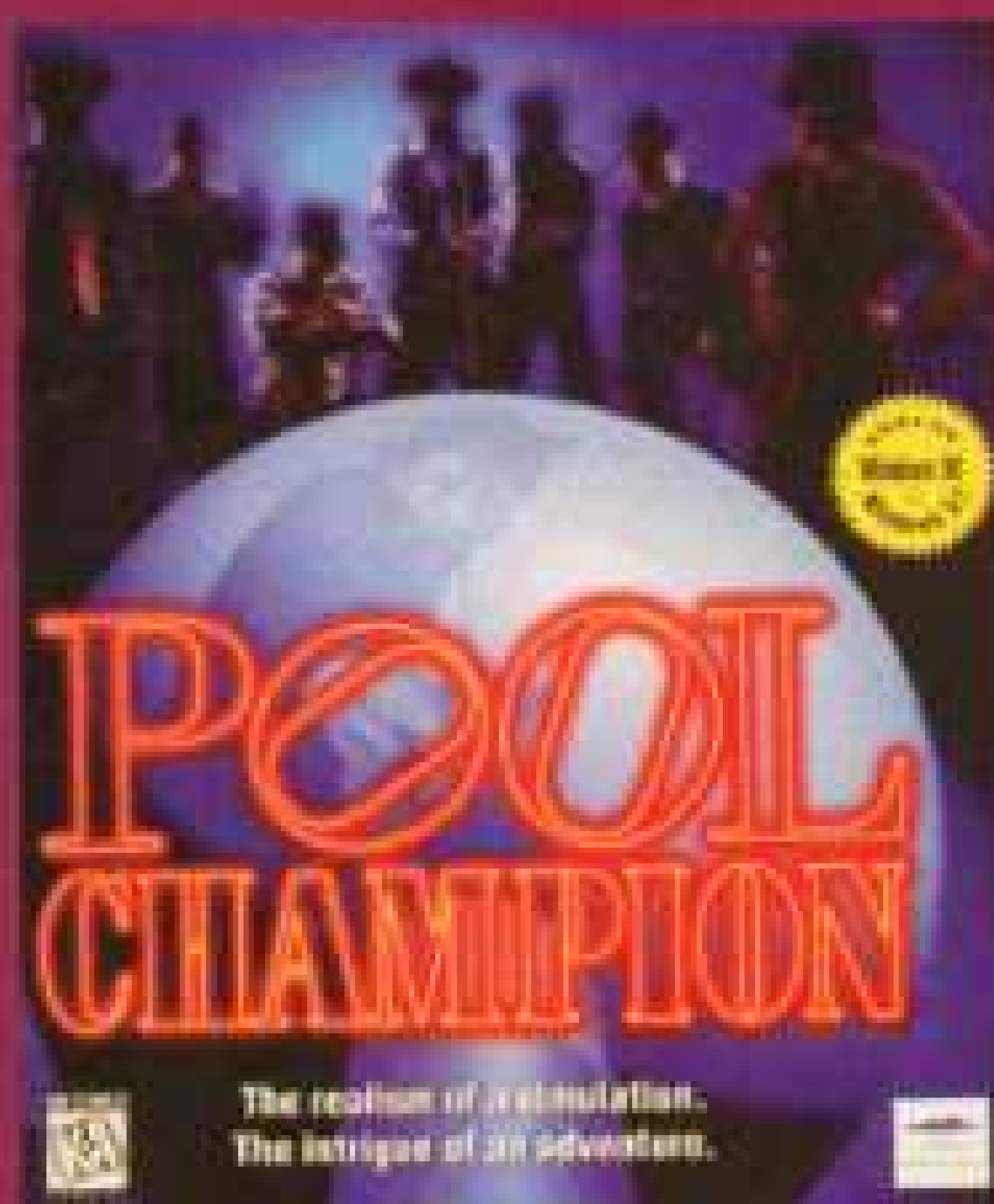


# DMG



nowe produkty DMG

zapraszamy do współpracy...



SPRZEDAŻ RÓWNEŻ PROWADZA:

- R-WYRZYKOWSKI UL. PNIEWSKIEGO 3 69-246 GOAŃSK - WRZESZCZ ●
- MULTIMEDIA CENTER UL. JUTRZENO 18 43-300 BIELSKO - ŻYLA ●
- KOMPANET H.U. UL. POŚWIATÓWIKI 15A 43-300 CZĘSTOCHOWA ●
- PRUH "SCAMMET" SP. Z O.O. UL. ROZDZIERSKIEGO 18B 40-303 KATOWICE ●
- "USER" S.C. UL. RZEMIEŚLNICZA 31 30-403 KRAKÓW ●
- BILANG S.C. PL. HODLA 8 70-410 SUCCEDON ●
- STUDIO KOMPUTEROWE W. CZAJKOWSKI UL. KLACZKI 411 51-151 WROCLAW



# Digital Multimedia Group

00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39  
TELFAX (22) 620 82 99, 24 03 14



# WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



Najlepsze gry dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg:  
do domu, za zaliczeniem pocztowym.

Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

## WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

WYDAWNICTWO **Bajtek**, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

Tytuł gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:	Tytuł gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
1042 Pacific Air War	MicroProse	386	95,10 zł	Libri Dvii	Griffin	386	69,54 zł
Armored Fist	NovoLogic	386	90,52 zł	Manchester United PLC	Krisalis	386	36,00 zł
Batman Returns	Gametek	386	70,75 zł	Metal Mutant	Silmarils	386	24,40 zł
BC Racers	Core Design	386	53,68 zł	Mortal Kombat 2	Acclam	386	140,30 zł
Big Red Adventure	Core Design	386	70,75 zł	New World of Lemmings	Psygnosis	386	65,40 zł
Blade of Destiny	US Gold	AT	61,00 zł	Nomad	Gametek	386	76,27 zł
Bureau 13	Gametek	386	95,40 zł	Pacific Strike	Electronic Arts	386, 15 HDD	67,10 zł
Buzz Aldrin's Race into S.	Electronic Arts	AT	48,80 zł	Patriot	Electronic Arts	386, SVGA	54,90 zł
Cannon Fodder 2	Virgin	386, 8 MB	61,00 zł	Piotrków 1939	IPS CG	386, 2 MB	66,73 zł
Colonization/PL	MicroProse	AT	95,40 zł	Privateer	Origin	386, 30 HDD	73,20 zł
Comanche	NovoLogic	386	91,50 zł	Quarantine	Gametek	386, 8 MB	69,54 zł
Christmas Lemmings 34.12.85	Psygnosis	AT	67,10 zł	Rtribution	Griffin	386	97,60 zł
Cuckoo Zoo/ PL	Electronic Arts	386	67,10 zł	Return of the Phantom	Microprose	AT, 2 MB, EGA/VGA	61,00 zł
Desert Strike	Griffin	386, 1 MB	61,00 zł	Robinson's Requiem	Silmarils	386	68,96 zł
Dracula	Psygnosis	AT	18,30 zł	Sabre Team	Krisalis	386	47,58 zł
F-14 Fleet Defender	MicroProse	386	73,20 zł	Shadowcaster	Origin	386, 16HDD	61,00 zł
F-15 Strike Eagle II	MicroProse	386, 2 MB	61,00 zł	Scottish Open	Core Design	386	68,56 zł
Fields of Glory	MicroProse	386, 2 MB, EGA/VGA	61,00 zł	Soccer Kid	Krisalis	386	47,58 zł
Fight Of Amazon Queen	Renegade	386	75,64 zł	Starblade	Silmarils	386	24,40 zł
Football Glory	Back Legend	386	51,24 zł	Storm Master	Silmarils	386	30,50 zł
Frontier Elite II	Gametek	386, 2 MB	36,60 zł	Subwar 2050/PL	MicroProse	386, 1 MB	78,30 zł
Gully	Psygnosis	386	85,40 zł	Star Crusader	Gametek	386, 2 MB	60,62 zł
Hard of Fate/PL	Virgin	386, 2 MB RAM, 20 HDD	67,10 zł	Syndicate/PL	Bullfrog	386, 4 MB	66,54 zł
Hannibal/ PL	Core Design	386	47,58 zł	System Shock/PL	Origin	486, 30 HDD	103,70 zł
Harpoon II	Electronic Arts	386	73,20 zł	Task Force	Microprose	386, 2 MB, MCGA/VGA	67,00 zł
Hired Guns	Psygnosis	386, 1 MB	36,60 zł	Teenagent	Mirage	AT, 2 MB RAM	48,41 zł
Humans 2	Gametek	AT	36,60 zł	Tamarae	Gametek	386	63,56 zł
IndyCar Racing	Virgin	386	98,12 zł	TFX	Ocean	386	115,30 zł
Innocent	Psygnosis	AT	46,36 zł	The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
Ishtar 2	Silmarils	386	39,04 zł	Theme Park	Bullfrog	386, VEEA, 16HDD	70,30 zł
KA-50 Hokum	Virgin	386	85,40 zł	UFO: Enemy Unknown	Microprose	386, 2 MB	67,10 zł
Kasparov's Gambit	Electronic Arts	386	67,10 zł	Ultima Underworld II	Origin	386, 2 MB	73,20 zł
Kingmaker	US Gold	AT	61,00 zł	Ultima	Core Design	386	58,96 zł
King's Table	Gametek	386	66,00 zł	Utopia	Griffin	386, 2 MB	30,50 zł
Kit & Play	Europress	386	85,40 zł	Wing Commander Armada	Origin	386	67,10 zł
Lamborghini	Thus	386	40,26 zł	Wolfpack	NovoLogic	AT	50,00 zł
Lands of Lore	Virgin	386, 2 MB, 21 HDD	85,40 zł	Zoo	Griffin	386	38,80 zł
Leisure Suit Larry VI	Serra	386, 15 HDD	73,20 zł	Zoo 2	Griffin	386, 2 MB	46,36 zł
				X-COM: Terror z głębin/PL	MicroProse	486	85,40 zł

Aquila (wymagania 1 MB)			
Arctyx	Team 17	30,94 zł	
Assassin	Team 17	37,44 zł	
Assault Pool	Team 17	36,42 zł	
Avion Battle	Team 17	41,48 zł	
ATR	Team 17	84,58 zł	
Avion Speed Tower Assault	Team 17	89,52 zł	
Baby Driver-Superhigh-Overt	Team 17	88,20 zł	
Ball 2	Team 17	33,67 zł	
Cardiac	Team 17	33,18 zł	
Crashout	Team 17	76,52 zł	
Deep Dive	ICE	23,62 zł	
Demolition	Psygnosis	58,50 zł	
Fields of Glory	MicroProse	61,00 zł	
Fix Force	ICE	20,62 zł	
Fury of the Furries	Mirage	30,50 zł	
Hired Guns	Psygnosis	46,36 zł	
Humans 2	Gametek	30,50 zł	
Innocent	Psygnosis	30,64 zł	
K-340	Gemini	61,00 zł	
King's Table	Gametek	60,00 zł	
Kingmaker	US Gold	61,00 zł	
Kit & Play	MailDart	30,20 zł	
Kit Tornado	Avator	20,74 zł	
Overdrive	Team 17	28,87 zł	
Skid Marks	Acid Software	45,14 zł	
Synapse	Bullfrog	58,00 zł	

Theme Park	Electronic Arts	70,30 zł
Throne Buggy	Avator	17,80 zł
Total Carnage	ICE	25,62 zł
Trois	Flux	28,84 zł
Tornado	Digital Imaging	63,44 zł
Utopia	Griffin	30,50 zł
De Zinkung Drama	Ego	28,84 zł
Zoo	Griffin	38,80 zł
Zoo 2	Griffin	46,36 zł

KONTAKTY			
Fields of Glory	MicroProse	61,00 zł	
Guardian	Acid	36,43 zł	
New World of Lemmings	Psygnosis	65,40 zł	
Ocean	Flux	20,64 zł	
Overlord	Microprose	30,64 zł	
Privateer	Acid	28,83 zł	
Super Saboteur	Acid	47,58 zł	
Super Warbird	Team 17	61,30 zł	
Theme Park	Electronic Arts	70,30 zł	
Tornado	Digital Imaging	63,44 zł	
UFO: Enemy Unknown	MicroProse	67,10 zł	

ELEWYA			
Outcast / Paoif	MicroProse	24,40 zł	
Coronel's Assassin	Serra	24,40 zł	
Crash for a Corpse	Dejovine Soft	24,40 zł	
Desert Strike	Electronic Arts	34,40 zł	
Dragon Master	Psygnosis	18,30 zł	
F-10	MicroProse	18,30 zł	
Future Wars	Dejovine Soft	24,40 zł	
Gunera 2000	MicroProse	30,50 zł	
King's Quest 1	Serra	30,50 zł	
Rights of the Ray	MicroProse	24,40 zł	
Legends of Valor	US Gold	24,40 zł	
Links - Golf	Access	18,20 zł	
Manchester 2	Serra	24,40 zł	
Meltdown II	MicroProse	24,40 zł	
Operation Dream	Dejovine Soft	24,40 zł	
Risky Woods	Electronic Arts	18,30 zł	
Real Fast	Electronic Arts	14,30 zł	
Shadowlands	Dynal	18,30 zł	
Space Quest I	Serra	30,50 zł	
Wing Commander	Origin	18,30 zł	

Kupon znajduje się na stronie 26.

Opisane są do urządzeń słownych w kolumnie wymagania:  
AT - 40 12 MHz, 1 MB RAM, VGA, napęd nośnikowy 386 - 386DX, 4 MB RAM, VGA, napęd nośnikowy 486 - 486DX, 40 MB, 4 MB RAM, VGA, napęd nośnikowy, karta dźwiękowa z WaveTable, tryba.

Katalog z pełną ofertą wysyłamy bezpłatnie (można go zamówić telefonicznie).

# Listy

## 3 x CD-32

Czy do CD32 można podłączyć A500? Jak podłączyć CD-32 do klawiatury? Czy istnieją jakieś menedżery piłkarskie na CD32?

*Bombastico*

Z tego co wiem CD32 jest odpowiednikiem A1200, zaś do A500 można podłączyć napędem CD w postaci modułu A570. Rozbudowa CD32 do komputera stacjonarnego (A1200) jest jak najbardziej możliwa, więc można podłączyć także klawiaturę. Na ostatnie pytanie trudno mi odpowiedzieć, bo eksperci od CD32 gdzieś sobie poszli i nie było kogo przepyttać na okoliczność.

## CHYTRY PLAN

Komiksuuuu! Dlaczego przestaliście go robić? Czyżby po odejściu od robienia komiksów Leyo zabrakło wam pomysłów, chęci albo czegoś innego (może jaj)?

*Venom*

Jaj używam raczej w kuchni. Receptura na komiks była prosta: pomysł Zepsółu lub Leya, gra wybrana przez Zepsół i ściągnięte screeny, dodatki robione przez Leya, w końcu Leyo tworzący efekt końcowy. Po odejściu Leya do Bardzo Ważnych Zadań w „Bajtku” nie był on już w stanie robić komiksów, a jak widzicie był niezwykle ważnym składnikiem w recepturze. Późniejsze próby reaktywowania komiksu zdaniem Czytelników nie były udane, więc ich zaprzestaliśmy. Teraz cierpliwie czekamy aż Leya z „Bajtką” wyleją.

## CUDOTWÓRCA

Koledzy! Żyję od trzech lat w depresji. Konkretnie nie chodzę do szkoły, nie umawiam się z dziewczynami itd, dlatego bo nie przeszedłem „Larrego 2”. Przeszedłem już Larrego 1,3,4,5,6, tylko nie przeszedłem dwójki!

*Kamil Lenard*

Jesteś lepszy od wielu z nas, ponieważ nikt dotąd nie przeszedł „Larrego IV”, który w ogóle nie powstał. Mając za sobą grę widmo naprawdę nie wiemy dlaczego masz kłopoty z grą istniejącą.

## CZY ISTNIEJE...

Chciałem się was zapytać czy gra „Liga Polska Manager” jest na C64.

*Cezary Dębski*

Z przykrością musimy Cię rozczarować, ale wedle naszych informacji firma MarkSoft, wydawca programu, przygotowała jedynie wersję na Amigę i PC.

## DLACZEGO?!

Dlaczego przeraźliwie duży procent opisywanych przez was gier

dotyczy gier CD. Przecież procent posiadaczy CD jest niewielki w porównaniu do tych, którzy ich nie mają?

Sprawa poruszana była już parokrotnie, ale cały czas nie daje Wam spokoju. Otóż opisujemy tylko to, co się dzieje na rynku, a dzieje się tak, że każda nowa gra na PC sprzedawana jest na CD. Owszem zdarzają się jeszcze wersje dyskietkowe, ale o nich pisze się mniej, bo ukazują się w parę miesięcy po premierze wersji na CD-ROM.

## DROBNE GRZESZKI

Jak odpalić MK3 na 4 MB RAM-u? Konfigurowałem pamięć wszystkimi znanymi mi sposobami i nic. Ustawiłem pamięć wirtualną na Windows i mi mój PC ogłosił, że mam otwarty CD-ROM, którego nawet nie posiadam. Oczekuję wyczerpującej odpowiedzi!

*NV*

Powiedzmy sobie szczerze – Emil wałnął (podobnie jak przy „The Need for Speed”). Zdarza się. Wszystkich Czytelników w imieniu jego i całej redakcji przepraszam. Ale swoją drogą w jaki sposób próbujesz odpalić MK3, który ukazał się na PC tylko na CD-ROM-ie, nie mając napędu CD? Oj, nieładnie!

## FRYZURA A PRZYNALEŻNOŚĆ

Czy Naczelny jest skinem, bo punkowej fryzury to on chyba nie ma.

*Dawid RYGIELSKI*

Jeśli brać pod uwagę tylko jego fryzurę, to za kilka lat z pewnością stanie się skinem tyśym jak Łysa Góra. Na szczęście brak uwłosienia nie decyduje o przynależności do tej czy owej formacji młodzieżowej. Czy wyobrażacie sobie naszego premiera jako skina?

## GRA WSTĘPNA?

Czy w Warszawie są lokale typu peep show? A jeżeli są, to napiszcie czy któryś z Was tam był i jak ocenia tego typu placówki?

*Maciej Bagiński*

Był Kopalny, ale wyszedł zniesmaczony, bo nie dawali piwa, a panienska nie dawala się sterować ani joystickiem, ani myszką, ani z klawiatury.

## HASZAKA PORADY TAKTYCZNE

W budzie wpadła mi w oko beautiful girl. Ale chodzi do innej klasy i teraz mi poradź: jak ją poderwać (taktycznie).

*Radołf von Szinken*

Zasiegnęłam porady praktycznej u Haszaka, który nie mógł dać jednoznacznej odpowiedzi. Dał za to parę porad: nie próbuj zachodzić jej od tyłu (grozi zainkasowaniem w szczękę), nie próbuj działać oskrzydlających (groźba ta sama), a w żadnym wypadku nie próbuj ataków od frontu bronią gładkolufą, gdyż możesz się spotkać z gwałtownym kontruderzeniem, które zakończy się niechybnie klęską. Działaj raczej jak as wywiadu niż jak komandos czy batalion piechoty.

## INTEL CZY AMD

Czy Intel jest lepszy od AMD? Czy jest szybszy?

*Wilga*

Wedle testów porównawczych prowadzonych przez Trojaka z redakcji Bajtki procesory 486 Intela są o kilkanaście procent szybsze od AMD, bowiem mają 16 kB cache'u (AMD – 8 kB). Nie dotyczy to procesora AMD 486 DX4/120 mającego już 16 kB.

## KANDYDAT NA LAUREATA

Jak na sprzęcie AT 1 MB RAM, 20 MHz, VGA wyciągnąć 976 000 bajtów pamięci EMS. I ja na wyżej wymienionym sprzęcie uzyskać 640 kB main memory.

*Zdzichu Moczymorda*

Zdzichu! Jeśli Ci się uda wyciągnąć 976 000 bajtów EMS z 1 MB komputera dostaniesz nagrodę Nobla! Niestety, nie mamy czasu jechać do Sztokholmu po odbiór nagrody, więc nie będziemy z Tobą współzawodniczyć w tym ambitnym przedsięwzięciu. Jeśli chodzi o 640 kB, to gra z pewnością nie wykorzystuje całej pamięci podstawowej. Chodzi o to, żeby komputer miał jej tyle w ogóle.

## KWESTIE CENOWE

Ile kosztuje Game Boy, a ile cartridge z grami (tak mniej więcej)?

*Gitarzysta*

Ostatnio u nas kosztował 190 zł, cartridge zaś – od 40 do 100 zł.

## NIE TE CZASY

Co trzeba zrobić, żeby do Was należeć?

*Czarek*

Zauważ, że era niewolnictwa już minęła.

## NOWOCZESNE KONSOLE

Czytam nie tylko was, a więc mogę stwierdzić, że wszędzie dość dużo pisze się na temat nowoczesnych konsol. W TS ten temat traktujecie po macoszemu.

(...) Gdybyście chcieli stwierdzić, że jest ich w Polsce za mało, żeby poważnie traktować ten temat, to byłby kiepski wykręt, bo posiadaczy 486 DX4 i Pentium jest niewiele więcej, a opisów na takie konfiguracje u Was (i nie tylko), dość mnogo.

*Zygfryd de Lobe*

Nie wiem, co masz na myśli pisząc „dużo” i „wszędzie”. W zachodnich pismach konsolowych może tak, ale nie u nas. Poza tym żadna z konsol typu PSX czy Sega Saturn nie jest u nas sprzedawana legalnie, bo nie ma w Polsce oficjalnego przedstawiciela Segi, a Sony jeszcze nie rozpoczęło sprzedaży. Nie ma więc o czym pisać, chyba że masz na myśli handel walizkowy. Ale o tym można skreślić parę zdań jako o skrzyżowaniu dikawostki zoologicznej z początkami patologii rynku. I nic więcej.

## OGRANICZENIE PRĘDKOŚCI

Czy samochody dostarczające TOP SECRET nie mogłyby jeździć szybciej?

*ROMANN*

Nie mogłyby. Jeśli jeździłyby, kierowcy placiliby mandaty, które zostałyby wliczone w cenę druku lub kolportażu. A tego chciałobyśmy uniknąć.

## PO UWĄŻANIU

Uważamy, że na konsolę Super Nintendo są (chyba) lepsze gry niż na Amidze. A wy jak uważacie?

*Andrzej Tyczyński*

My uważamy, żeby się o coś nie potknąć lub na czymś nie poślizgnąć. A Ty dostarczasz nam takiego tematu zmuszając byłymi porównań SNES-a do Amigi. Ale jakiej: 500, 1200, 4000?

## PRYZWOITA WERSJA

Mam komputer klasy PC i wielki program z grą „Knights of Xentar”. Proszę was powiedzieć mi jak uzyskać w wyżej wymienionej grze erotyczne scenki, gdyż u mnie ich nie ma lub są zmienione tak, że nic nie widać, jeśli wiecie o co mi chodzi.

*Desmond*

Nie wiesz nawet jak wielkie szczęście Cię spotkało, że masz przyzwoitą wersję tego rozpustnego programu. Jeśli nie masz oryginału to powstała ona najprawdopodobniej po okrojeniu przez piratów, od których gre pośrednio kupiłeś. Jeśli jest to oryginał, powinienes skontaktować się z nami.



- 1) Reakcja woszczepiania
- 2) BABA
- 3) KANTON
- 4) NITRYL
- 5) Samuiz
- 6) TAIROL

- 7) OZAZONU
- 8) obywatel
- 9) Stareo ma reakcje specyficzne
- 10) KWAS PIKRYNOV.
- 11) lawdy zolawow

13) POLIMECY  
ACETYLENU.

tować się z producentem. W obu przypadkach nic Ci nie poradzimy.

**TAJNIKI METKI**

Jako posiadacz PC nie wiem czy grę można kupić, ponieważ w waszych metkach jeżeli jest napisane 486 DX/33 MHz 8 MB RAM nie wiadomo, czy jest to gra, którą da się na tym sprzęcie uruchomić, czy też w miarę sensownie grać.

Fil

Metki zazwyczaj dotyczą minimalnej konfiguracji sprzętu, na jakiej gra rusza i jakoś się daje grać. Natomiast czasami dodawane jest słówko „zalecane” i dotyczy to konfiguracji do grania sensownego.

**SPRAWA DLA CZEKISTY**

Co do tipsów, to moglibyście je sprawdzać – na mój „Theme Park” nie działa żaden.

Maestro

Nie robilibyśmy wtedy nic innego niż sprawdzanie tipsów. A kto pisałby opisy? Liczymy na elementarną uczciwość Czytelników, mając nadzieję, że zanim wyślą tips sami go sprawdzą. Sądząc po telefonach odbieranych w redakcji często nasze zaufanie jest nadużywane. Chcemy by rubryka Tipsów pęczniała, ale jednocześnie zależy nam na tym, by źródłem tipsów była działalność przy komputerze, a nie chora wyobraźnia autora. Coś z tym trzeba będzie zrobić, ale jeszcze nie wiemy co.

**ŚCIĄGANIE I POŚWIĘCANIE**

Jakim programem ściągacie screeny z gier i gdzie go można nabyć? Dlaczego savegame'y są poświęcone przeważnie pecetom?

Killersoft i ZZ Top

Zapewne chodzi Wam o Amigę, jako że ten komputer macie. Screeny z Amigi ściągane są albo Action Replay'em, albo grabberem (o innych sposobach nie słyszałam). A co do savegame'ów – drukujemy tylko to, co przysyłają Czytelnicy.

**URODZAJ**

Skąd bierzecie tyle gier (szczególnie symulacji wojennych)

Czarek

Gdybyśmy Ci odpowiedzieli, że sami piszemy pewnie i tak byś nie uwierzył. I może słusznie. Gry, w znakomitej większości przychozą do nas z zagranicy, część dają nam dystrybutorzy firma zachodnich w kraju, a część rodzimi producenci.

**UROKI ROZBUDOWY**

Czy po zakupie 286 mogę wymienić procesor na lepszy?

Dave Gahan

Tak, ale wiąże się to z wymianą płyty głównej. W miarę rozbudowy będziesz musiał wymieniać też inne elementy (kartę graficzną na szybszą, dysk twardy itp). Ale możliwości są (prawie) nie ograniczone.

**WADLIWE BITY**

Mam problem, gdyż kupiłem oryginalną ponoć grę „Rise of the Robots” na Amigę i nie działa. W sklepie nie chcą przyjąć, więc co zrobić ze skopaną gierką?

Stwór

Faktycznie masz problem. Sklep powinien wymienić Ci grę, jeśli ta nie jest sprawna (rekojmia za wady). Jeśli nie działa ona tylko na Twoim sprzęcie (testowana w sklepie działa), będziesz musiał poszukać

załapanie się choćby w pierwszej dekadzie. A jak głosował? Cóż, jak umiał najlepiej – rzucił strzałką w listę kandydatów, ale mu jakiś bubel wyszedł, a nie rzut, więc dla świętego spokoju pozostał w domu sącząc piwo.

**WYCZUWALNA RÓŻNICA**

W waszej gazecie często ukazywała się reklama o zamianie PC 386DX na 486 z napisem, że procesor musi być umieszczony w podstawce. (...) Jak można to rozpoznać? Czy trzeba iść po radę do specjalisty, czy widoczne jest to gołym okiem.

Andrzej Gieroba

W starszych płytach 386 procesor jest wstawiany bezpośrednio w gniazdo dlań przeznaczone. W nowszych w gniazdo wstawiana jest podstawka, a procesor jest w nią włożony. Wystarczy, że zobaczysz czy układ gniazdo-procesor jest na Twojej płycie zbiorem dwu- czy trójelementowym.

**WYLICZANKA**

Były sobie BAJTEK, TOP SECRET, C&A i ATARI MAGAZYN. Przeszaliście wydawać ATARI MAGAZYN, później

C&A. Z wyliczniki wychodzi mi na to, że teraz przestaniecie wydawać TOP SECRET.

Master

Muszę Cię zmartwić, ale nie do końca jest ona prawdziwa. Otóż od ponad kwartału wydawane jest pismo INTERNET. Resztę wymyśl sam.

**WYMAGANE JASNOWIDZTWO**

Dlaczego nie opisujecie gier na konsolę Nintendo Ultra 64 lub na Virtual Boya?

Andrzej Tyczyński

Virtual Boya ma ze 3 osoby w Polsce, więc opisywanie na niego gier jest bezsensu. Natomiast

Ultra 64 ukaze się dopiero w marcu. Jasnowidzami jeszcze nie jesteśmy.

**ZABEZPIECZENIE**

Czy można grać w „Mentora” bez wpisywania kodów?

Adam Wronski

Mniej więcej tak samo jak odjechać samochodem, do którego nie masz kluczyków. Jeśli umiesz, to tak, tyle że nie wypadła (przynajmniej w kręgach, w których się obracam).

**ZŁODZIEJSKIE OBRAZKI**

Czy da się coś zrobić, żeby na rysunkach ściąganych Screen Thiefem nie wyskakiwała ramka z napisami?

Damian Greja

Wersja 1.58 Screen-Thiefa zrobić będzie podpisałmi Twe obrazki dopóty, dopóki jej nie zarejestrujesz u autora wnosząc skromną opłatę. Jego adres znajdziesz z pewnością w załączonej do programu dokumentacji.

**ŻYCZENIA**

Kupcie mi minimum 486, tylko bez wykrętów.

Majonez

Musimy Ci kupić z wykrętami, bo bez wykrętów nie sprzedają.

Na listy po raz drugi, ale chyba nie ostatni, odpowiadała senorita Clara jak zwykle wspierająca się na opiniach ekspertów polaczo-nych redakcji „Top Secretu”, „Bajtki”, a może nawet innych pism, zwłaszcza procesowych.

**SZCZEGÓLNE POZDROWIENIA DLA IGORA, NASZEGO WIERNEGO CZYTELNIKA KORZYSTAJĄCEGO INTENSYW-NIE Z OPIEKI KRAKOWSKIEJ SŁUŻBY ZDROWIA**

Chciałbym serdecznie pozdrowić za Waszym pośrednictwem przebywającego w szpitalu Igora. Trzymaj się!

P.S. Wiem, że nie umiesz się opanować, ale nie wszystkie pielęgniarzki są „wolne”. Możesz podrywać co drugą. Trochę się powstrzymuj!

Neil

**REWANŻ IGORA**

Pozdrowienia od Igora dla całej rodziny Stopyrów i pochodnych, dla Neila, Benki, Władka, Kargula, Barana i Wieśki.

Igor



Haszak jest chwilami niemożliwy!  
Dobrochna

się do oficjalnego dystrybutora tej gry w Polsce (a takiego chyba nie ma dla wersji amigowej), a w ostateczności zwrócić się do producenta, czyli napisać za granicę.

**WYBÓR KOPALNEGO**

Na kogo w wyborach prezydenckich głosował Kopalny? Dlaczego on sam nie startował? Czy jest komunistą?

Mordziel

Kopalny oczywiście jest komunistą, tak zresztą jak nacjonalistą, faszystą, liberałem, a czasem nawet libertynem (gdy za dużo wypije). Nie startował, bo konkurencja była zbyt silna i nawet tak wielki blazen jak on nie miałby szans na

# CZYTELNICZY NADESŁALI

## SPIS 1995

Dzisiaj będę się wyjątkowo streszczał, bo chciałbym, aby do komentarza zmieściła się pewna lista. Mam nadzieję, że pomoże Wam ona lepiej zorientować się, co już ukazało się w naszej rubryce. Może dzięki temu będę mógł uniknąć tak przykrych sytuacji, że bardzo dobry opis, muszę odrzucić z takiego powodu, że dana gra była już kiedyś przedstawiana.

Jak zwykle nagrodą jest roczna prenumerata Top Secret, którą dzisiejszym autorom zaczęliśmy wysyłać od następnego numeru. Oto alfabetyczny spis gier, których opisy ukazały się w rubryce „Czytelnicy Nadesłali” w 1995 r. Symbol „+ M” oznacza, że do tekstu dołączona była mapa.

Dean

- Alfa Boot + M - 1/95
- Allens + M - 5/95
- Bertox + M - 1/95
- Big Nose + M - 11/95
- Blinky's Scary School + M - 10/95
- Chicago 90 - 7/95
- Colony - 5/95
- Cywilizacja - 11/95
- Demon Blue + M - 2/95
- Dr Mad - 10/95
- Dylan Dog + M - 3/95
- Golden Talisman + M - 9/95
- Great Escape - 8/95
- Inny Świat + M - 8/95
- Jurassic Park + M - 6/95
- Kacper + M - 7/95
- Kemaw + M - 3/95
- Kława + M - 9/95
- Liga Polska - 8/95
- Magia Kryształu + M - 10/95
- Miami Vice + M - 6/95
- Muhammad Ali Heavyweight Boxing - 12/95
- Pong + M - 4/95
- Project Firestart + M - 11/95
- Revs - 4/95
- Robin Hood Prince of Thieves - 5/95
- Rygar - 2/95
- Spitfire 40 - 7/95
- Tal-Chr Tortoise + M - 12/95
- Talagon + M - 3/95
- Technoid - 7/95
- The Crypt - Castle Master II - 6/95
- The Train - 12/95
- Turbicon + M - 2.9/95

## MIECZE VALDGIRA

Udajemy się teraz do wróżby H5 i dajemy mu karty. Teraz do najemnika I5 i dajemy mu diament.

„Miecze Valdgira” są grą przygodowo-zręcznościową. Kierujemy w niej postacią karta, Aldřim. Mamy za zadanie odszukać pięć legendarnych mieczy i zanieść je do PENTAGRAMU.

Tyle tytułem wstępu, zabierzmy się do roboty:

W komnacie B1 są zapalki, bierzemy je i podpalamy drzwi. W pomieszczeniu B5 znajdujemy krótką drabinkę. Następnie z komnaty C7 bierzemy drugą szylet z C9. Później idziemy po tarczę do C2 i dzban PIWA TROLLI (to piwo niestety nie jest dla nas) do D2. Teraz udajemy się do D9 po dynamit i wskakujemy na teleport. Przenosimy się do komnaty XY i trollowi dajemy piwo. W zamian dostajemy złotego skarabeusza. Później idziemy do E7 i zabijamy smoka szyletem, za ten czyn dostaniemy jego łuskę. Udajemy się do A8, bierzemy skrzydło nietoperza i wskakujemy na platformę obok. Następnie używamy obu drabinek. Pokazują się schodki, wchodzimy po nich i do B9. Jest tam czarownik, dajemy mu skrzydło i łuskę. Wracamy do F6 i bierzemy karty. Potem idziemy do E8 i schodzimy w dół. Po drodze wzięmy pierwszy z mieczy G6 i idźmy dalej do skrzyni G6. Używamy tu skarabeusza i zgamiemy diament. Idziemy w prawo i po schodach na dół po czosnek J8.

Mozemy iść dalej po drugi miecz I4, łom I2, detonator L4 i zardzewiały klucz J5. Schodzimy do podziemi N5, używamy dynamitu i detonatora. Teraz do O6 i obok trumny używamy łomu. Z trumny wyciągamy zęby wampira. Wychodzimy stamtąd i do O6, po trzeci miecz. Dalej po schodach na górę i bierzemy łopatę. Wychodzimy na powierzchnię i masakrujemy (łopatą) RIP'a (M12). Wchodzimy do środka i zwijamy czachę. Potem wychodzimy i udajemy się po grzybka M13 i czwarty z mieczy M14. Przy domu czarownicy M15 używamy zardzewiałego klucza. Bierzemy pchły, a rzępy M10 możemy zostawić. Idziemy do czarownika i dajemy mu zęby, czachę, grzybka i pchły. Dostaniemy od niego złoty klucz. Teraz do J3, otwieramy drzwi, bierzemy ostatni miecz i udajemy się do PENTAGRAMU G5.

### Uwagi:

- Aby zabić smoka, należy ustawić się w odpowiednim miejscu.
- Latające przeszkadzajki najlepiej zabić stojąc w miejscu i trzymając palec na czerwonym guziczku (można skakać).

Z pomazaniem:

Dr. Yes

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B	1				2										
C		5										3			
D		4						8							
E								7							
F								7							
G															
H															
I															
J															
K															
L															
M															
N															
O															

X

Y

**Legenda:**

1. Zapalki
2. Krótka drabina
3. Srebrny szylet
4. Dzban piwa trolli
5. Tarcza
6. Dynamit
7. Karty do tarota
8. Czosnek
9. Łom
10. Detonator
11. Skrzydło nietoperza
12. Zardzewiały klucz
13. Łopata
14. Rzęp
15. Czoszka karta
16. Grzyb
17. Pchły

A - Troll  
B - Skrzynia  
C - Wróżbita  
E - Najemnik  
F - Czarownik  
G - Trumna  
Drzwi  
Teleport  
Schodki



# RASZYN 1809

9 IV 1809: wojska austriackie, pod dowództwem arcyksięcia Ferdynanda d'Este spotkały się pod Raszynem, leżącym niedaleko od Warszawy, z armią Księstwa Warszawskiego pod dowództwem księcia Józefa Poniatowskiego.

„Raszyn 1809” jest pierwszą polską grą strategiczną na Atari XL/XE symulującą faktyczne wydarzenia historyczne. Najpierw wybierasz przeciwnika – komputer lub drugą osobę. Jeżeli Twoim oponentem jest komputer, to będziesz mógł dowodzić tylko Polakami. Następnie możesz ustawić się przeciwnika i jeden z 4 scenariuszy + losowy. Gdy wybrałeś drugą osobę, będziesz mógł dowodzić Austriakami lub Polakami. Następnie ustalasz się przeciwnika i przechodzisz do gry.

Rozgrywka zaczyna się od godziny 13:00, a celem jest:

- dla Polak - utrzymanie Raszyna do godziny 21:00.

- dla Austrii - zdobycie tego miasta do 21:00.

Porady:

- broń się zawsze w wioskach i na moście.

- nigdy nie stój w rzecie, gdy przeciwnik może Cię zaatakować (będzie to masakra Twojego oddziału).

- jeżeli silniejszy oddział przeciwnika znajduje się rzecie, atakuj go bez obaw.

Jak wygrać Polakami w scenariuszu historycznym?

1. Ustaw 1 oddział piechoty na moście.

2. Ustaw 3 oddziały piechoty w wiosce nr 1.

3. Ustaw 2 oddziały piechoty w wiosce nr 2.

4. Ustaw 1 oddział piechoty w centrum Raszyna.

5. Ustaw 2 oddziały kawalerii w punktach oznaczonych X.

Teraz musisz tylko bronić się i patrzeć, jak Austriacy sami wyczerpią swoje oddziały podczas ataków na Twoją pozycję.

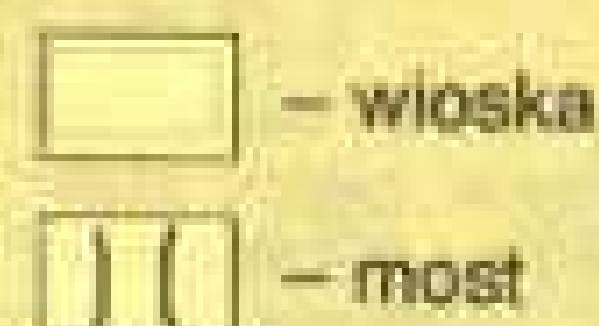
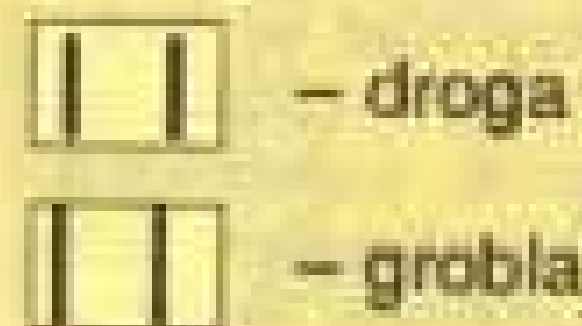
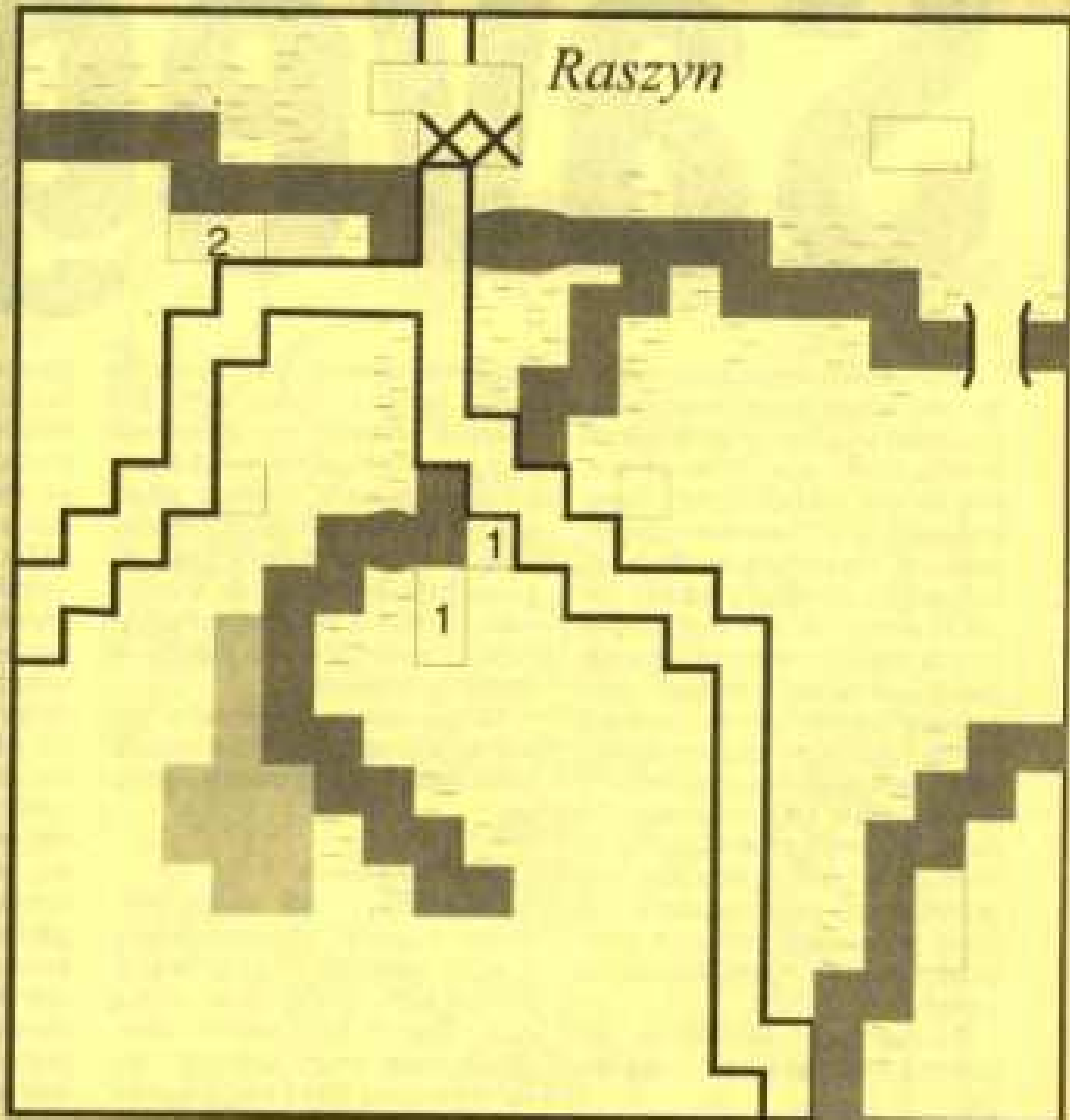
Grę napisał Maciej Świrczyński w 1992 r. Można ją kupić w „Mirage” za 5 zł.

\* Siły oddziałów wyglądają następująco:

	Austria	Polska
-15	851	606
-10	911	606
-5	979	606
0	1109	606
+5	1119	606
+10	1189	606
+15	1259	606

**Artur Plasecki**

[Niestety nie możemy zamieścić trzech linijek ogłoszenia autora, gdyż namawiają do łamania prawa. Do czego my, nienaganni obywatele, nie damy dopuścić – Dean]



# UPIÓR

cja gierki, w której zabijanie przychodzi bez trudu.

**Łukasz Nowak**

Komputer: ATARI

**Legenda:**

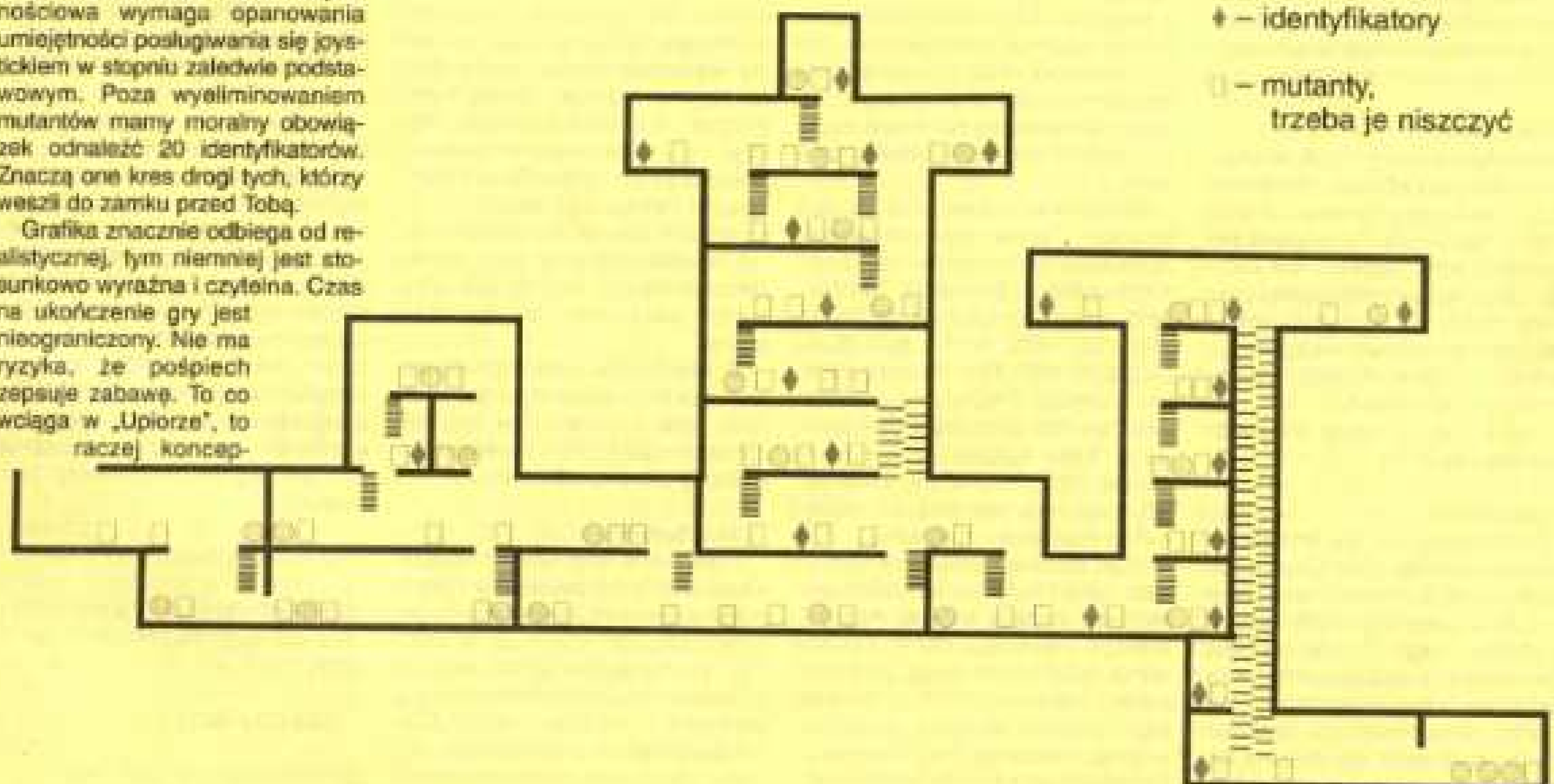
○ – energia

♦ – identyfikatory

□ – mutanty, trzeba je niszczyć

„Upiór” łączy elementy nawalanki gry labiryntowej. Strona zręcznościowa wymaga opanowania umiejętności posługiwania się joystickiem w stopniu zaledwie podstawowym. Poza wyeliminowaniem mutantów mamy moralny obowiązek odnaleźć 20 identyfikatorów. Znaczą one kres drogi tych, którzy wezli do zamku przed Tobą.

Grafika znacznie odbiega od realistycznej, tym niemniej jest stosunkowo wyraźna i czytelna. Czas na ukończenie gry jest nieograniczony. Nie ma ryzyka, że pośpiech zepsuje zabawę. To co wciąga w „Upiorze”, to raczej koncepcja



# Savegamy

Jak to często bywa życie zweryfikowało nasze plany. I zamiast savegamów w numerze grudniowym zamieściliśmy spis treści. Uznałem że tak będzie lepiej, uwagi krytyczne w tej sprawie najlepiej nadsyłać bezpośrednio do mnie, najlepiej korzystając z adresu boreki@it.com.pl. W ten sam sposób można zresztą nadsyłać wszelkie uwagi pod naszym adresem – poczynając od tych miłych („ale tekst Ci się udał”) na obscenicznych („Ty \*\*\*\*, aleś \*\*\*\* ten tekst”) kończąc. Tyle tytułem wstępu nie na temat, teraz przechodzimy do Waszych produkcji (albo produkcji przepisanych od konkurencji, jak się w poprzednim numerze przekonał jeden taki – przepisywać nie warto).

Zacniemy od Szczepana Sakowicza z Brańska, który zajął się grą

## Cyclones.

Jak sam twierdzi, najwięcej problemów sprawia zwykle brak apteczek (bio-kitów) i zestawów „mały blacharz” (mech-kit). Sprawa jest banalna – w odpowiednim pliku save.\* wystarczy zmienić wartości spod offsetów C94Ah i C8D1h - nie ma się co oszczędzać, można wpisać od razu FFh w oba miejsca i raz na zawsze przestać się przejmować brakami.

Teraz Marcin Moys, AKA Pajda. Marcin podał nam informacje o dwóch grach, śmiem twierdzić, że nie miał wielkiego udziału w ich wygenerowaniu – ale o szczegółach za chwilę. Po pierwsze

## Warcraft

w którym według Pajdy w pliku save.\* sav pod offsetem 606h zapisana jest ilość drewna, a pod 61Ah – ilość złota. Tu pojawia się pewien drobny problem, bo według listu który opublikowaliśmy w TS 10/95 powinno być cokolwiek inaczej (adresy nie zgadzają się o kilka bajtów) – i teraz nie wiadomo co z tym zrobić.

Druga gra, o której wypowiedział się Pajda, to

## Comanche.

Pomijam już to, że informacja którą dostaliśmy była kilkakrotnie publikowana w różnych miejscach – bo to nie jest argument za tym, że Marcin ściągacz. Cytuję: „W pliku comanche.exe wyszukujemy napis heat i przed nim wstawiamy duże C. Po uruchomieniu gry, podczas lotu, po wciśnięciu esc pojawia się nowe menu: Cheat. A w nim...” Ha,

wszystko prawda – tylko że nie do końca. Konia z rzedem temu, kto znajdzie w pliku comanche.exe ciąg znaków heat – a to z bardzo prostego powodu. Takiego ciągu tam nie ma, bo exe zostało spakowane programem LZEXE i bez jego rozpakowania nie ma o czym marzyć (można się posłużyć programami xopen albo unp z naszych dyskietek shareware).

Tak się złożyło, że akurat w tym numerze podajemy, skąd można sobie ściągnąć najnowszą wersję gry

## Scorched Earth

(pisaliśmy o niej w zamierzonych czasach, niektórzy ciągle z dużą radością w to grywają). Wśród tych, którzy lubią w nią grać, znalazł się Damian Grela. Okazuje się, że po zapisaniu stanu gry można sobie bez większego problemu podrasować zasoby uzbrojenia. Poczynając od bajtu, w którym kończy się nazwisko (albo ksywa) gracza, przesuwamy się co dwa bajty i znajdujemy: liczbę Baby Missile, Missile, Baby Nuke, Nuke, LeapFrog, Funky Bomb – i tak dalej, nie będę zamieszczać całej listy, bo to nie ma sensu.

Teraz będzie o

## Jagged Alliance

(moi userzy pamiętają, jak zniknąłem z BBS-u na całe dwa tygodnie). Niejaki Dalamar (czy Ty przypadkiem kiedyś nie startowałeś w konkursie ko(s)micznym?) napisał, że rozgryźł savegamy do JA we wrześniu. Nie chwając się, zrobiłem to w lipcu, ale że nie zdążyłem wtedy nic na ten temat napisać, dzisiaj informacje według Dalamara.

Zmian dokonujemy w pliku game.\* sav. Pensje najemników zapamiętane są kolejno w offsetach 12Ch-12Fh (pierwszy), 32Ch-32Fh (drugi) i następnie 52C-52F, 72C-72F, 92C-92F, B2C-B2F, D2C-D2F, F2C-F2F. We wszystkie te miejsca wpisujemy 0Ah 00h 0Ah 00h, przy czym dwa pierwsze bajty oznaczają aktualną pensję (która może się zmienić, gdy najemnik zostanie w bazie) a dwa następne – normalną.

Stan zdrowia – podobnie, w bajtach 19Fh i 10Ah (a nie 1A0h? coś mi to nie wygląda dobrze) dla pierwszego najemnika, 39Fh i 30Ah dla drugiego i tak dalej, pod oba adresy wpisujemy 64h, pierwszy bajt oznacza aktualną kondycję a drugi normalną (bez ubytków). W bajtach od 1A7h do 1ADh znaj-

dują się wartości współczynników (po kolei: agi, dex, wis, med, exp, mec, mrk) które można wszystkie podbić do 64h (następni najemnicy mają te same współczynniki pod adresami 3A7h-3ADh, 5A7h-5ADh itd).

Garść moich uwag: wprowadzić gry nie daje się zapisywać w trakcie walki, ale jest na to prosty sposób – trzeba z niej wyjść, bodajże przez alt-x. Stan gry zostanie wówczas i tak nagrany i automatycznie wczytany przy następnym uruchomieniu. 64h to 100 decymalnie i ta wartość przewija się w savegamie dość często. Nie pamiętam już offsetów, ale gdzieś w informacjach o najemniku zapisane jest również jaki niesie on sprzęt. Każde miejsce (kieszenie, ręce, głowa, tułów) jest zapamiętane osobno, niezupełnie po kolei w pliku. Każda informacja o sprzęcie składa się z kilku bajtów, z których pierwszy określa typ sprzętu (np. 01 – Smith&Wesson .38, 04 – Magnum .357 i tak dalej, aż do 0B – M16, radzę spróbować numerka bodajże 0C), pozostałe liczby sztuk (mającą sens tylko w przypadku sprzętu, którego można mieć w jednej kieszeni czy ręku więcej niż jeden egzemplarz, czyli np. granaty, magazynki, apteczki), liczbę strzałów w magazynku i stan broni (tu wpisujemy 64h). Zapisywanie gdzie kto ma jaki sprzęt jest trochę skomplikowane, bo wpisanie apteczki w miejsce, gdzie gra spodziewa się wyłącznie helmu może być przyczyną różnych śmiesznych efektów, więc trzeba uważać. Radzę poeksperymentować, zwłaszcza z modyfikowaniem sprzętu utrzymanego pewnie w ręku albo w którejś kieszeni kurtki (po zmodyfikowaniu typu kurtki kieszeni będzie więcej, ale – bij zabij – nie pamiętam już szczegółów).

Tomek Nędza (witam ponownie na lamach, tym razem już tak wydukuwałeś nazwisko, że nie ma żadnych wątpliwości) nadesłał kilka kolejnych prac. Zaczął od

## The Settlers

Wprowadzić algorytm postępowania jest lekko pokrecony i przypomina sięganie prawą ręką do lewego ucha, ale ma swój wdzięk. Cytuję: „Zapisujemy ilość (nie ilość a liczbę, zapamiętaj, tarcze są przeliczalne, nie ilość tarcz a LICZBA tarcz) tarcz i zamieniamy na hexa. W moim przypadku ilość

(chciałeś napisać: liczba, prawda?) wynosiła 90, czyli 5Ah. Uruchamiamy jakiś edytor plików i szukamy następującego ciągu: 00 5A 00 5A. Jeśli przyjmiemy, że drugie 00 5A jest 26 parą bajtów w interesującej nas części, numerujemy wszystkie wcześniejsze pary bajtów, a więc pierwsze 00 5A ma numer 25, wcześniejsza para bajtów ma numer 24 itd. Kolejne pary bajtów mają następujące znaczenie: 1 – ryby, 2 – świnie, 3 – mięso, 4 – zboże, 5 – mąka, 6 – chleb, 7 – prnie, 8 – deski, 9 – łodzie, 10 – kamienie, 11 – ruda, 12 – żelazo, 13 – węgiel, 14 – złoto, 15 – sztabki, 16 – łopaty, 17 – młotki, 18 – wędki, 19 – tasaki, 20 – kosy, 21 – siekiery, 22 – piły, 23 – kilofy, 24 – obcegi, 25 – miecze, 26 – tarcze. Wpisujemy wszędzie FFh\* – i wyrywamy w ogulach. Co prawda nie bardzo ja rozumiem dlaczego mieczy ma być tyle samo co tarcz (25. i 26. para bajtów), ale nawet jeśli nie od razu, to jak już ktoś będzie grał, powinien sobie dać radę metodą prób i błędów bez większego problemu.

Tomek nadesłał również kilka skryptów do naszego edytora – i chwala mu za to! Wprowadzić nie skomentował ich w żaden sposób, więc nie bardzo wiadomo co te skrypty robią, ale nie przeszkadza to w ich wykorzystaniu:

## Betrayal at Krondor:

```
[412](SFE)(SFE)(SFE)(SFE)(SFE)
[506](SFE)(SFE)(SFE)(SFE)(SFE)
[696](SFE)(SFE)(SFE)(SFE)(SFE)
```

(Przypominam – w nawiasach kwadratowych znajduje się adres w obrębie pliku, w nawiasach okrągłych wartości, które mają być wpisane w kolejne bajty poczynając od wskazanego, nasz edytor dokonuje zmian automatycznie, ale ze skryptów można też korzystać ręcznie. Pełne wykorzystanie formatu skryptów pozwala również na skomentowanie poszczególnych pozycji oraz na zażądanie od użytkownika wpisania potrzebnych mu wartości z klawiatury).

## One Must Fall

```
[$20]($FF)($FF)($FF)($FF)($FF)
($FF)($FF)($FF)($FF)($FF)($FF)
($FF)
```

## Sim City 2000

```
[$27]($7F)($02)($FF)($FF)
```



### Lands of Lore

(\$459)(\$8A)(\$0F)

To tyle od Tomka, następny będzie na tapecie Sebastian Jarocz AKA Sumo (tu uwaga: jeżeli nie chcecie, żebym podawał Wasze imiona i nazwiska, a jedynie ksywy, piszcie o tym w listach). Sumo zajął się grą, która doczekała się chyba największej jak do tej pory liczby poprawek, mianowicie

### X-Com Terror from the Deep

Edycji poddawać będziemy nie stan naszej gry, ale pliki z danymi samej gry. W podkatalogu GEODATA znajdujemy plik OBDA-TA.DAT, w nim nazwę broni którą chcemy podrasować i licząc od pierwszego znaku nazwy znajdujemy: 32 bajty (decymalnie) dalej ACCURACY w trybie AUTO, 33 bajty dalej ACCURACY w trybie SNAP i w kolejnym bajcie (34. od pierwszej litery nazwy) ACCURACY w trybie AIM. Wpisujemy wszędzie FF. Następne trzy bajty (czyli kolejno 35., 36. i 37. od pierwszej litery nazwy) to zużycie TIME UNITS we wszystkich trzech trybach (kolejność taka sama, czyli AUTO, SNAP i AIM). Wszędzie wpisujemy 01. To pomaga, ale jeszcze nie wystarcza, jako że pozostaje mała moc i mała ilość amunicji. Magazynki do danej broni mają zazwyczaj taką samą nazwę, z dodanym CLIP lub SHELL. Znowu licząc od pierwszej litery nazwy znajdujemy 22. (decymalnie) bajt i wpisujemy tam FF (to będzie moc amunicji) oraz 38. bajt, w którym wpisuje się ilość amunicji (liczbę strzałów). Uwaga – tego drugiego nie wolno robić w przypadku broni jednostrzałowej – z jedną rakietą albo torpedą).

Taki sposób postępowania ma jedną wadę – podrasowaną bronią dysponujemy nie tylko my, ale i Ufoki. Żeby ominąć związane z tym kłopoty, należy podrasować te typy broni, których Ufoki nie używają, lub też używają ich rzadko (wszystkie dostępne na początku, wszystkie Gauss, Sonic Pistol).

Tyle Sebastian, teraz kolejny stary znajomy – Przemek Sobstel. Przemek pogrzebał w savegamach gry

### Heretic

Wprawdzie bardziej na czasie by było grzebanie w „Hexenie”, o ile w ogóle jest sens modyfikowania save'ów gry, która ma wbudowane kody i ułatwienia. Propozycje Przemka są proste – w pliku HTICSAV+.HSG pod offsety 10Ch, 110h, 114h, 13Ch, 140h, 144h, 148h, 14Ch i 150h wpisuje-

my wszędzie 01 – i mamy komplet kluczy i wszystkie rodzaje broni, jakie tylko istnieją. Teraz poprawiamy zawartość pliku pod offsetami 64h, 158h, 15Ch, 160h, 164h, 168h, 16Ch wpisując tam wszędzie 02FFh – i tym prostym sposobem udało nam się zmakeymalizować amunicję i pancerz.

Następna na tapetę idzie gra

### Little Big Adventure

Zmian dokonujemy w następujących miejscach: 269. (tym razem adresy decymalnie) to 2 bajty kasy, 464. to liczb żyć, 173. to maksymalna liczba żyć, jakimi możemy dysponować i w końcu 434. to ilość paliwa (do czego?)

Powoli zbliżamy się do końca. (Panie Havranek, koniec wam wyszedł! Tak to nie je koniec, to je wszystko!) Na koniec zostawiłem coś dla Amigowców – ale ze względu na późną porę dnia (a właściwie średnią porę nocy) nie jestem już w stanie przetłumaczyć tego listu na polski, więc przepisuję go jak leci. Uważaj Szalony Johnny, za chwilę będzie się z Ciebie śmiało kilka osób, ale w końcu sam napisałeś, że mamy o wszystkim powiedzieć innym... Cała sprawa dotyczy

### Dune II

„Gdy graliście w Dune II, czy mieliście wrażenie, że macie na początku za mało pieniędzy na rozbudowę? Wszystko co ważne o danych etapach, jest w plikach dla poszczególnych krain: SCENAO01-022.INI gdy gramy jako Atreides, SCENOO01-022.INI jako Ordos, SCENH001-022.INI jako Harkonnen. (Tu kawałek wyciąłem, bo jakby nie wnosil nic istotnego). Nasz początkowy kredyt jest to jakby pojemność naszego CONSTANT YARD'u i przy rozpoczęciu etapu dostajemy go pełny po brzegi. Gdy gramy np. jako Atreides, otwieramy jakiś edytor Hex/Asc np. FileMastera 2.2 wczytujemy do niego np. SCENA005, odszukujemy liczby Hex które wyglądają tak: 0343 (jako Hex) (Ciekawe dlaczego nie A3C5465DF7564EB0B? – B). Na moim edytorze mają one miejsca nr 188. i 189. Zaraz za nimi czyli na miejscach 190. i 191. wpisujemy dowolną kwotę według kodu Hex, np. 270F i otrzymamy w prezencie 9999 kredytu. Ale gdy wpisujemy maksymalną ilość FFFF nasz licznik oszaleje i pójdzie na opak. Dostaniemy na początek jeden kredyt, ale bez obaw, spróbujcie coś kupić albo wybudować. Im więcej wydacie tym licznik pokaże więcej. Nie zbierajcie przyprawy, bo będzie Wam odejmował. Dopiero gdy przekroczy połowę wpi-



sanej sumy zacznie iść we właściwym kierunku. I na koniec uwaga: tak jak dla Atrydów w SCENAO01-022 wpisywaliśmy nasz kredyt za liczbami 0343, tak dla Ordosów w SCENOO01-022 wpisać za liczbami 0443, dla Harkonnenów w SCENH001-022 za 0243. Drugim sposobem na deficyt jest zbudowanie silosów i wypełnienie ich po brzegi bez zbierania przyprawy. W tym celu po wybudowaniu odpowiadającej nam liczby silosów zapisujemy etap. Odczytujemy właściwy plik \*.DAT. Gdzieś na początku pliku musimy odnaleźć słowo PLYR. Zaraz za nim znajdują się dwie kolejne liczby, 0019 w zapisie heksadecymalnym. W dziesiątej i dziesiątej liczbie poczynając od 19h jest zapisane ile mamy w banku (silosach) (Chyba mu chodzi o liczenie bajtów, ale nie wiem – B). Dla pewności przeliczamy liczbę kredytów które mieliśmy w momencie zapisywania gry na Hex, żeby sprawdzić czy to to samo. Teraz wpisujemy swoją liczbę, oczywiście bez przesady,

mniej więcej licząc 1000 kredytów na jeden silos. Zapisujemy to za pomocą edytora i ponownie uruchamiamy grę.”

Tyle Szalony Johnny, co nieco skrócony i poprawiony, ale minimalnie. Poprawianie (i próby zrozumienia) niektórych nadsyłanych przez Was tekstów mogą kiedyś zaowocować pracą magisterską, o ile oczywiście ktoś się zdecyduje założyć wydział, na którym również istotna będzie znajomość informatyki jak i umiejętności polonistyczna. Na razie się na to nie zanosi.

Na koniec jak zwykle przypomnę, że wszyscy, których save'y zostały przez nas wykorzystane, dostaną dyskietki shareware – najczęściej te z ostatnią wersją naszego edytora savegamów (tego samego, z którego pochodzą opublikowane tu skrypty). Jeśli ktoś już edytorem dysponuje, niech da znać która dyskietka go interesuje, a dostanie właśnie ją.

Borek

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

**Pole do napisu:**

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 dokładnie, co nam się żywnie spodoba.



**XYWA:**

SHITY

1	2	3	4	5	6	7



SHITY  
SHITY  
SHITY  
SHITY  
SHITY  
SHITY  
SHITY  
SHITY  
SHITY  
SHITY

**LISTA PRZEBOJÓW  
KOMPUTERA TYPU:**

HITY

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



W tym miejscu spotkaliśmy się ze Ścisłe Tajnym Agentem. Wymieniliśmy teczki. Teraz mamy Jego piżamę (chyba pidżama?), szczoteczki, serki hegemonizowane (chyba waniliowe). I co dalej?  
Oczekujemy oskarżeń, potwarzy, premier i dyplomów.



**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 01/96**

IMIE I NAZWISKO .....

ADRES: .....

KOD: ..... MIASTO: .....

Proszę o przesłanie mi ze załączeniem pocztowym następujących gier:

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

**ŁĄCZNA KWOTA**

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego .....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) .....

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

**PLEBISCYT - GRA ROKU 1995**

Każdy kupon bierze udział w losowaniu nagród - najlepszych gier komputerowych 1995 roku.

Prosimy o przesłanie wypełnionych kuponów pod adres:  
**FULL MAX**, 02-676 Warszawa, ul. Postępu 12.

Za najlepsze w swoich kategoriach uważam gry:

**HIT ROKU - GRA ZAGRANICZNA** .....

**HIT ROKU - GRA POLSKA** .....

**HIT ROKU - KONSOLA** .....

Imię, nazwisko .....

adres .....

Tytuły **HIT ROKU**, zostaną przyznane podczas targów gier komputerowych **PLAY - BOX** w marcu 1996r.

Tam też odbędzie się losowanie szczędliwych kuponów.



# Dan Wilder

Początków tej historii należy upatrywać gdzieś w odmętach kosmosu, gdy Dan, James, Al i Mary szukali sposobu na wylanie się do pilnie strzeżonych gwiazdnych transportowców D-86. No i udało się. Tylko, że podczas pośpiesznego ogolacania przyciąganego przez pobliską gwiazdę D-86 Al strzela do jednego z pilotów. Danowi (jako jednej z dwóch szlachetnych postaci w tej grze) wcale się to nie podoba, ale jego sprzeciw nie wychodzi mu na dobre. Ogluszony zostaje sam na zmierzającym ku zniszczeniu transportowcu. Na szczęście była na nim kapsuła ratunkowa, dzięki której doleciał po długiej wędrówce do Merkurego. Po kilku dniach w serwisie informacyjnym zauważył twarzyczki swoich byłych przyjaciół, który kręcili się gdzieś w centrum rebelli na Marsie. Postanowił tam polecieć. I udało mu się, choć środek podróży nie był zbyt komfortowy – podwozie jednego z krążowników gwiazdnych. Pomijając to, że zazwyczaj w podwoziach brak powietrza, a na dokładkę panują tam dość mroźne warunki kosmicznej pustki – mamy do czynienia z bardzo udanym produktem na Amigę.

„Dan Wilder” to połączenie gry przygodowej i zręcznościówki. Poruszamy się po krainie nakreślonej izometryczną grafiką, tak dobrze znaną z „Knight Lore”, czy „Cadaver”. Możemy zbierać przedmioty, które czasami okażą się niezbędne do ukończenia całej gry, a czasami będą jedynie nikomu niepotrzebnym gadżetem. Wśród takich gadżetów będzie można odnaleźć także kilka typów broni, bez której ani rusz! Tak, tak, baza na Marsie wcale nie należy do bezpiecznych. Centrum komunikacyjne wypełnione jest gośćmi uzbrojonymi w pałki. Więzienie i pobliski budynek zajęte są uzbrojonymi ludźmi, którzy z niechęcią

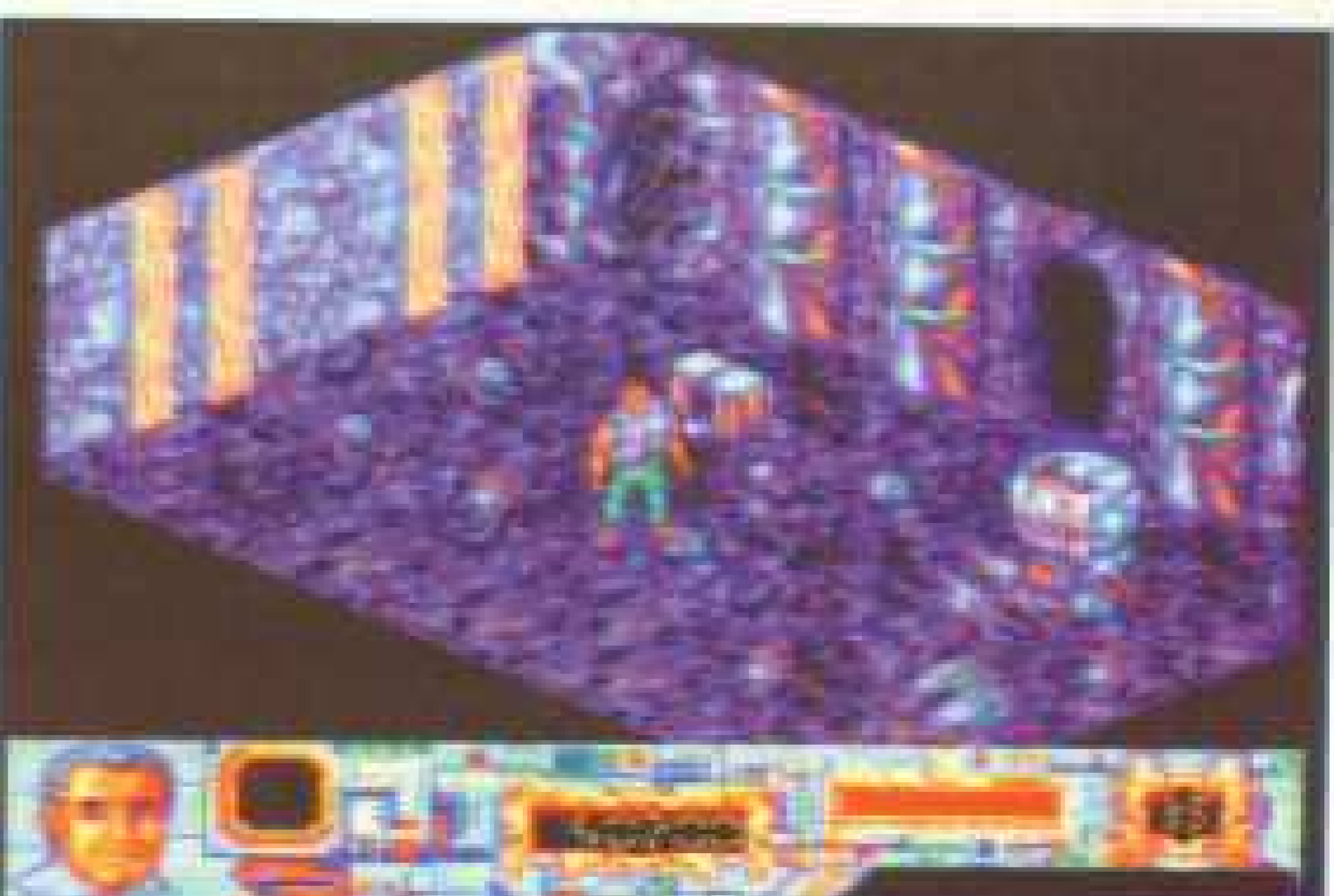
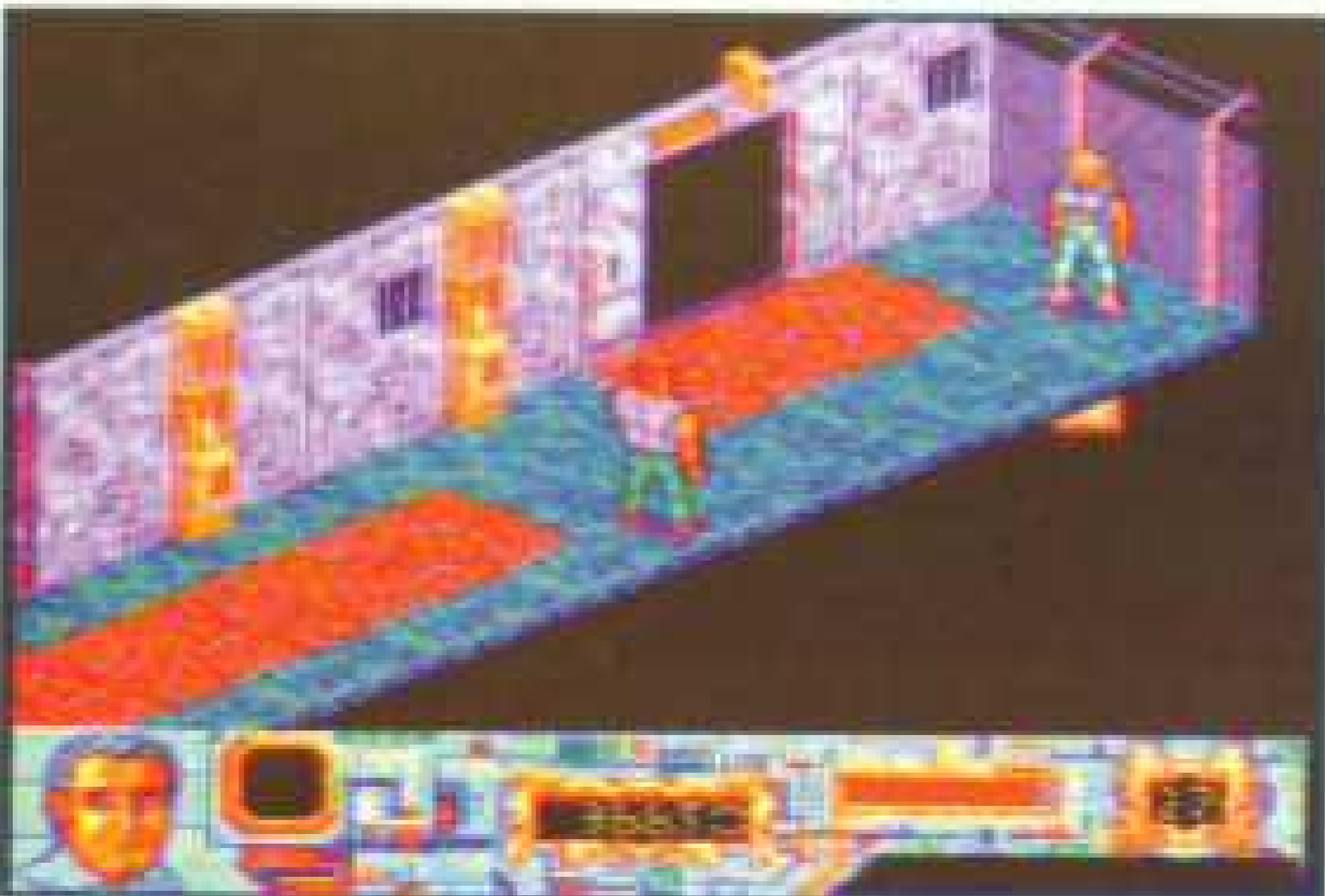
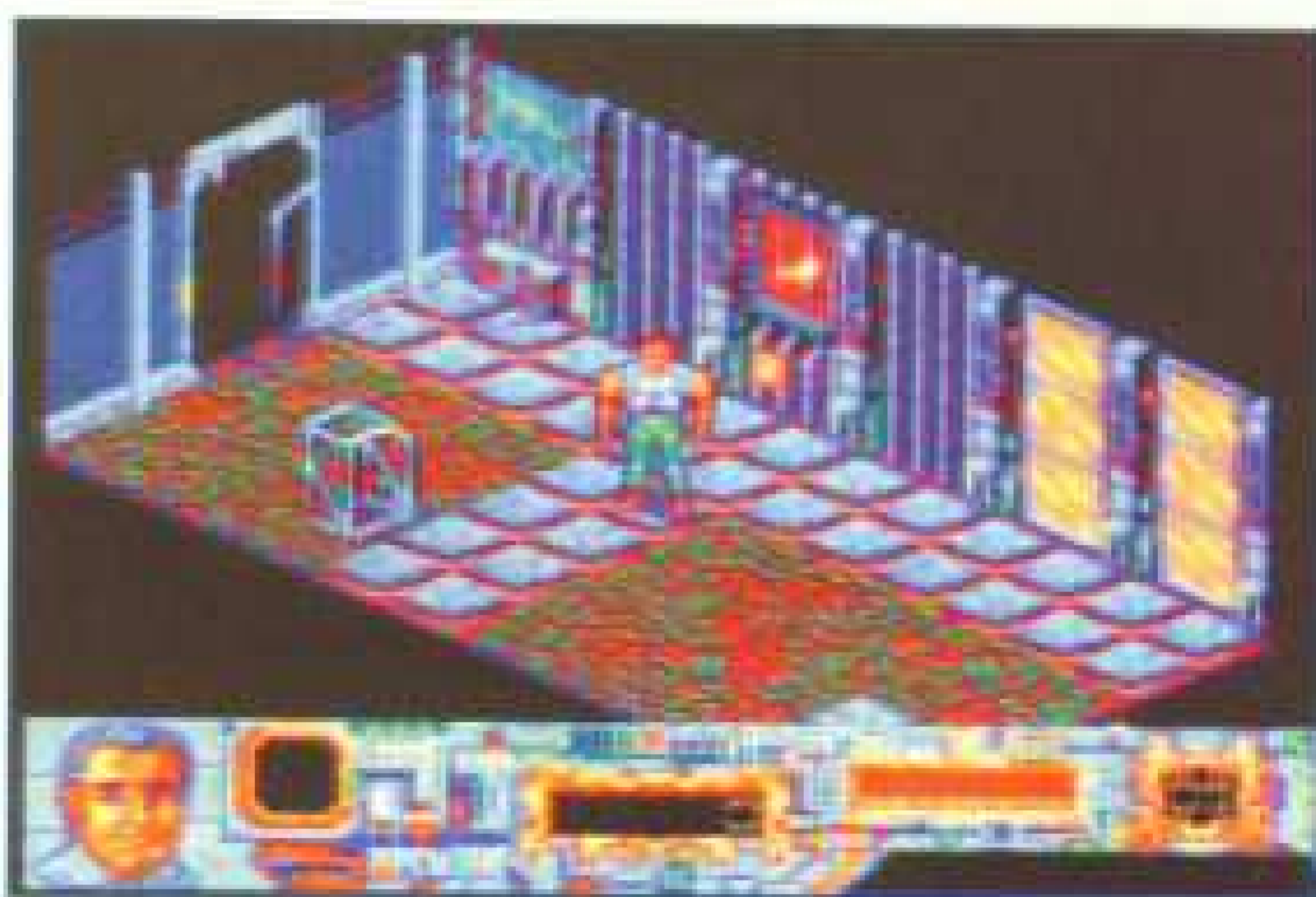
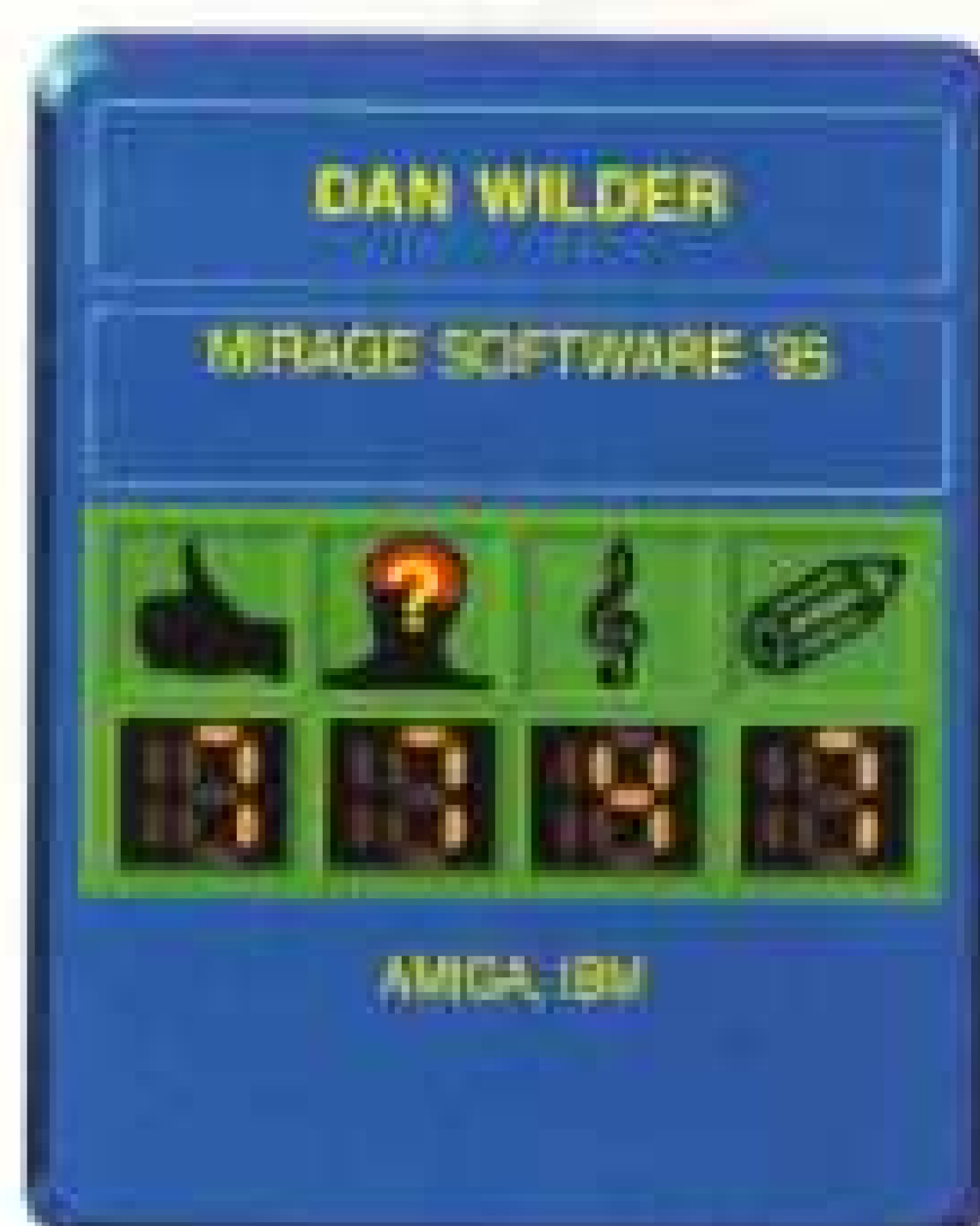
patrzą na obcych, zaś kopalnia i laboratorium to domena strażników. Oprócz zbierania i używania przedmiotów warto bliżej przyrzeć się skrzynkom. Czasami można na nich znaleźć jakiś ukryty przełącznik. Każda (prawie) postać, pomijając żadnych bijatyk gości, to potencjalny rozmówca. Warto więc zamienić dwa słówka z ochroniarzem, by dostać się do budynku, w którym gdzieś leży kartka papieru i karta magnetyczna. I właśnie za pomocą tej ostatniej będzie można otworzyć zamknięte do tej pory drzwi. Spotkanie z Mary powinno zaowocować zdobyciem odznaki policyjnej. A sama odznaka? To idealny pretekst do wejścia do kompleksu więziennego. Ślicznotka, która stoi niedaleko to stara szulerka. Nie warto z nią rozmawiać, gdyż za cenny klejnot okaże wdzięczność w postaci lakieru do włosów... Żeby miejscowy zabijaka poczęstował nas klejnotem trzeba mu wręczyć podarek w postaci kajdanek. Zatarasowane beczkami przejścia można otworzyć używając dynamitu. Kartka papieru posłuży do sporządzenia fałszywych dokumentów, które później można z jednym żulem wymienić na akumulator. W kopalni stary górnik otworzy drzwi dopiero wtedy, gdy wręczymy mu kask. Stąd prosta droga do laboratorium, gdzie dostaniemy się montując akumulator w znalezionym w kopalni bolidzie.

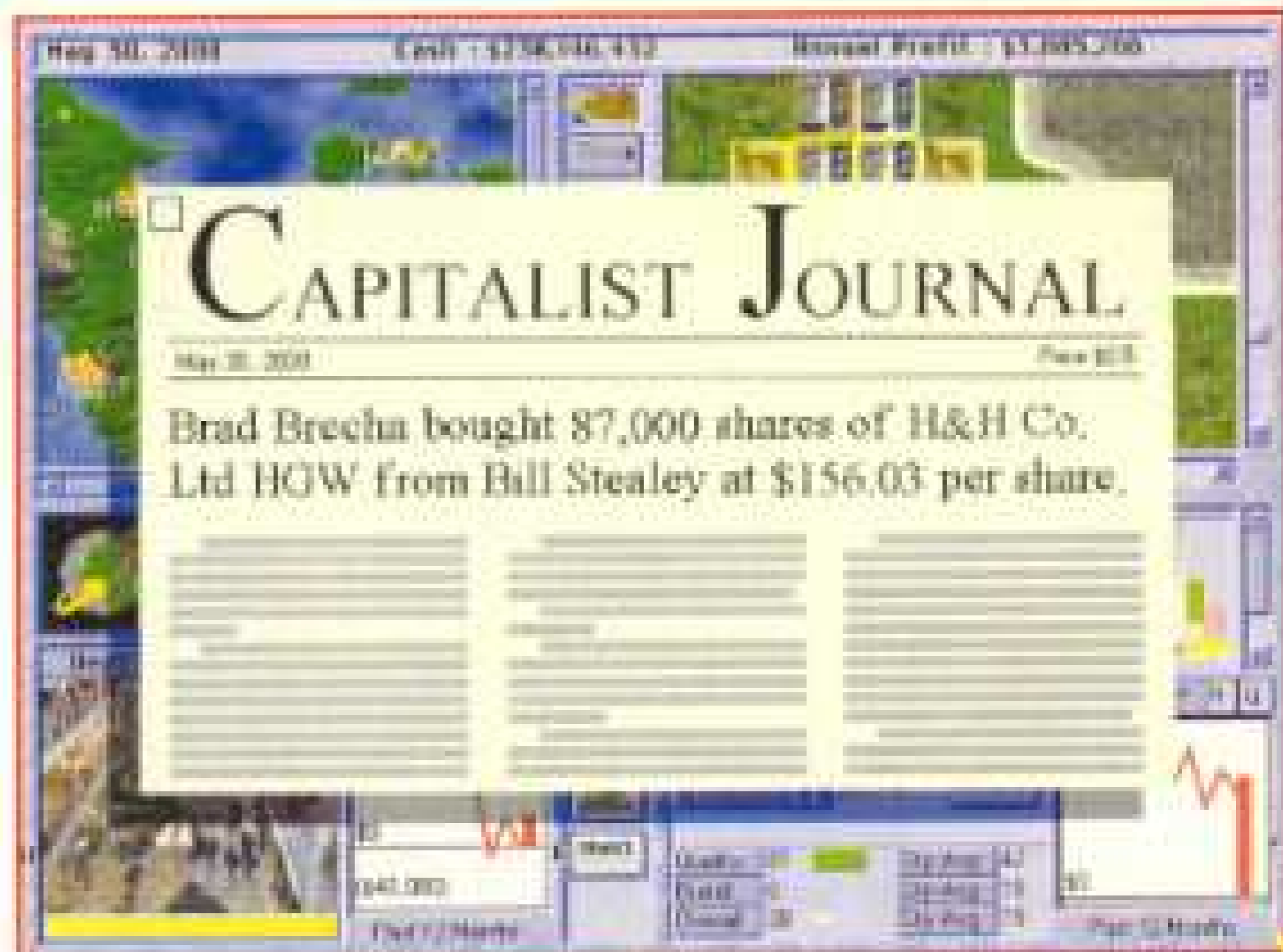
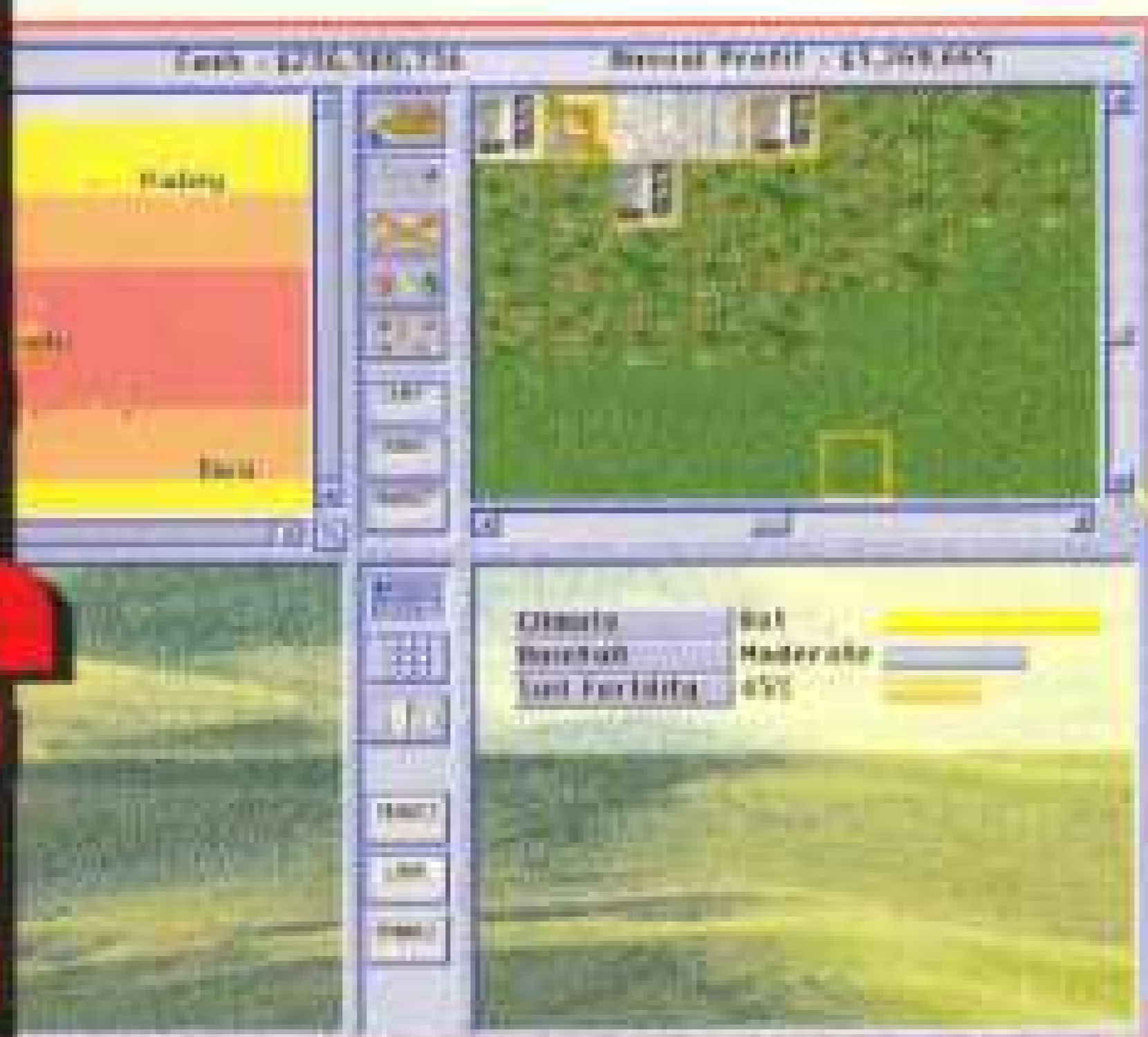
Starczy tych podpowiedzi. Wszak gra to ciekawa i wciągająca i chyba nie warto tak do końca psuć Wam zabawę. Jak na grę zręcznościową „Dan Wilder” jest ocupinkę za łatwy. Za to sama fabuła może każdemu dać się we znaki. Od gry po kilku minutach nie sposób się oderwać!

Nie brak i Danowi kilku mankamentów. Po pierwsze zdarza się, że zastrzelony osobnik swoim ciałem zatarasuje drogę powrotną.

Cóż, w takim wypadku trzeba wgrać poprzedni savegame. Muzyka też cosik kuleje. Ale cała reszta... Tylko grać. Jedno mogę powiedzieć – „Dan Wilder” to jedna z najlepszych polskich gier na Amigę, jakie do tej pory widziałem. I co ciekawe – instrukcja do tej gry okazuje się nieocenioną pomocą podczas jej przechodzenia.

Voyager





*Dzielić można tylko tyle, ile się wytworzy, wypłacać tylko tyle, ile ma się do sprzedania i po takich cenach, jakie są koszty. Na dłuższą metę nie można żyć ponad stan.*

*Z referatu Biura Politycznego na II Krajowej Konferencji Delegatów PZPR*

Tak pisało się w poprzednim ustroju, jakże miłosiernym dla sprzedających i kupujących (sprzedawanie po kosztach!). Teraz czasy się zmieniły, mamy kapitalizm i to dość drapieżny dla nieprzystosowanych jednostek.

Tak się jednak składa, że firma Interactive Magic po pierwsze zniecałkowała się na rynku; po drugie wypuściła świetną grę ekonomiczną, która uczy podstawowych zasad działania wolnego rynku. Nie jest to może wierna kopia naszego, czy amerykańskiego kapitalizmu, ale jeśli zaczniemy grać, rozbudujemy firmę to... aaaa! nad tym nie da się panować (albo się panuje kosztem jedzenia, spania, pracy/żołoty).

### Mam taki mały interes

Zacznijmy jednak nie od panowania ale od początku, bo zaszczyty, jeśli w ogóle są przewidziane, to po wszystkim. Ów początek nie różni się zasadniczo od setek innych początków gier ekonomicznych, gdyby nie jeden fakt: przed wygenerowaniem pierwszego scenariusza w dziewięciu lekcjach dowiadujemy się jak funkcjonuje wolny rynek, a dokładniej każdy jego segment z osobna. Poznajemy więc zasady produkcji przemysłowej, rolnej, tajniki reklamy, badań naukowych, gry na giełdzie. Oczywiście w te lekcje zrezygnowano z wprowadzenia nauki obsługi gry, co z punktu widzenia użytkownika jest chyba nawet bardziej istotne.

Skończyliśmy więc przyspieszony kurs ekonomii kapitalizmu, dzierzmy w łapie kilkadziesiąt milionów zielonych i ruszamy na podbój całkowicie dziewiczego rynku, wygłodzonego na miarę gospodarki socjalistycznej. Z początku uprawiamy handel niemal walzkowy – obwieramy szczęki (w grze nazywa się to sklepem) i sprzedajemy wszystko, co można znaleźć w porcie i nie wymaga dalszego przetworzenia. W grze mamy bowiem surowce, półprodukty i gotowe towary.

Kolejnym etapem wtajemniczenia jest produkcja roślinna i zwierzęca. Wymaga ona trochę większych nakładów niż czysty handel, ale pozwala uniezależnić się od importu i doskonalic jakość oferowanych towarów. Przynosi stosunkowo mały, ale trwały dochód, gdyż produkty żywnościowe cieszą się niesłabnącym powodzeniem.

Rzuceniem się na szerokie wody jest rozpoczęcie produkcji przemysłowej. Wymaga to postawienia fabryk i, aby nie zostać w tyle za konkurencją, zorganizowanie laboratoriów pracujących nad ulepszeniem wytwarzanych towarów. Wypada wtedy także przeznaczyć pewne środ-

ki na reklamę. Teraz pozostaje już podbić pozostałe branże, zatrudnić dyrektora, który poprowadziłby najbardziej przyziemne sprawy w firmie i zająć się planowaniem strategicznym: zaszczyt na giełdzie przejmując kontrolę nad szarającą konkurencją i podbić branżę, w których póki co czujemy się dziwnie bezradnie. I tak aż do objęcia przodownictwa we wszystkich segmentach rynku. Chyba, że pójdziemy na łatwiznę i wybierzemy jeden z gotowych scenariuszy. Wtedy aby wygrać wystarczy osiągnąć jeden jasno zdefiniowany cel np. odzyskać kontrolę nad firmą, albo zapewnić dominację w określonej branży.

### Prawdziwie wolny rynek skazany utopią

Rynek w grze jest i trudny, i łatwy. Nie mam tu oczywiście na myśli ograniczeń definiowanych podczas generowania scenariusza, ale pewne założenia, które zostały przez autorów wpisane już na etapie pomysłu na grę. Otóż w „Kapitalizmie” nie ma państwa. Żadnego. Owszem mamy małą ni-by-kulę ziemską, są wszystkie strefy klimatyczne, bogactwa naturalne, ale nikt tego politycznie i narodowo nie podzielił. Jak to?! – zakrzykną biurokraci w stołki kopani. – Nie może być tak, że nikt nie nakłada cel, opłat wyrównawczych, podatków, składek na ubezpieczenie dla pracowników, koncesji na prowadzenie określonej działalności, nikt nie składa zamówień rządowych, nie walczy z bezrobociem, nie tworzy stref wolnocelowych, nie ogłasza przetargów, nie przyjmuje łapówek, nie dotuje rolnictwa!

Otóż może tak być i w grze funkcjonuje to nad wyraz dobrze. Faktem jest, że łapówka i przechwycenie w ten sposób zamówienia rządowego, czy danie w łapę i wykoszenie konku-

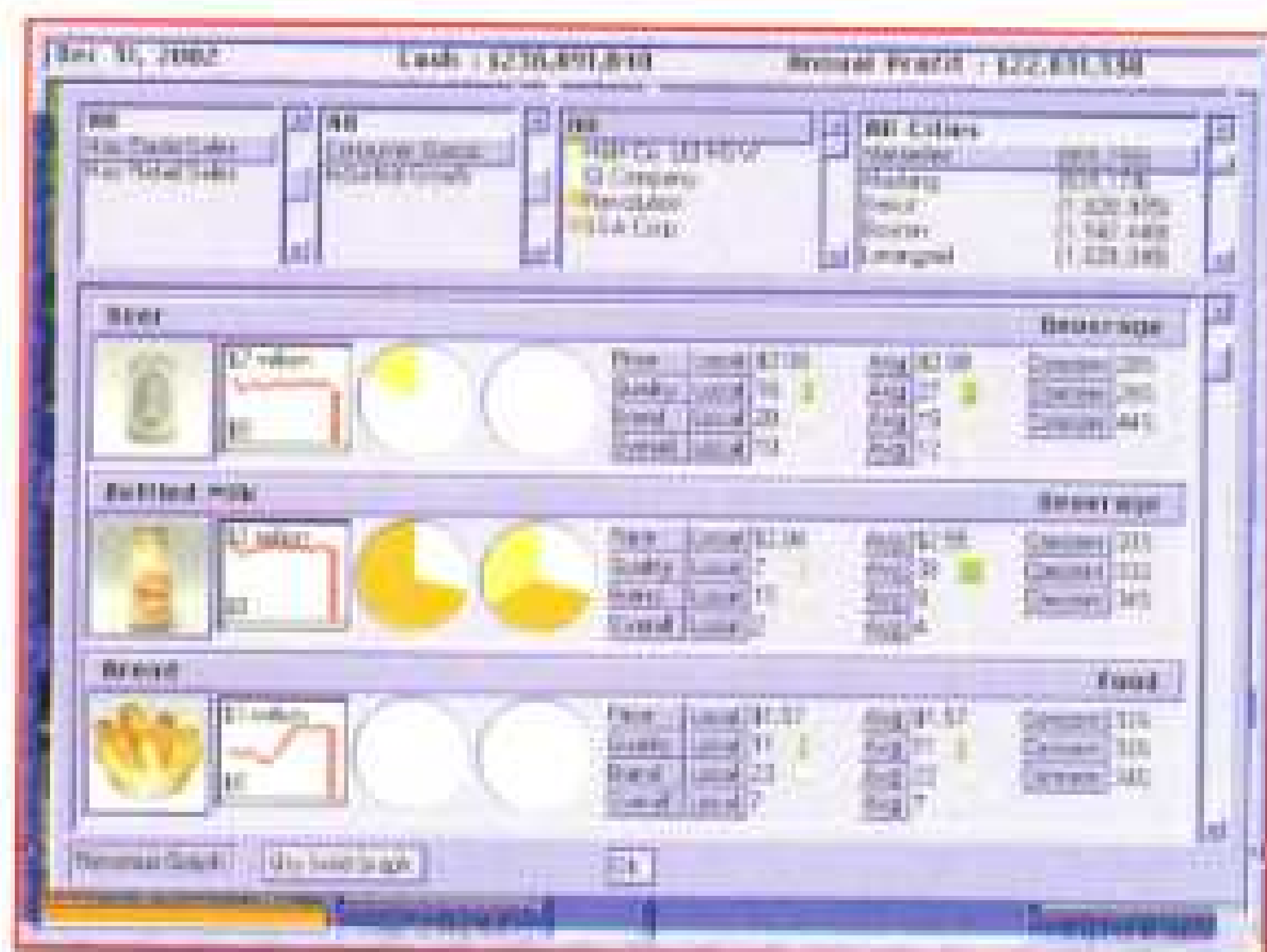
rencji na rodzimym rynku ciemi czy opłatami wyrównawczymi byłaby bliższa rzeczywistości i znacznie łatwiejsza od walki jakością, ceną i reklamą, ale w sumie należy uczyć się na dobrych wzorcach, a ten program w naszym kraju, mimo wszystkich swych mankamentów, ciągle może uchodzić za edukacyjny.

Brak państwa to nie jedyne uproszczenie w grze. Jego konsekwencją jest niemożność eksportu, dzięki czemu nasz rynek zalewają konkurencyjne towary dowożone przez porty, a my możemy z nimi walczyć tylko na jednym rynku. Poza tym rynek jest dość okrojony, nie tylko dlatego, że jest na nim niewiele rodzajów towarów, ale także z powodu choćby braku usług, na które normalni klienci też przeznaczają swe pieniądze uszczuplając gotówkę wydawaną w sklepach. Zresztą usługi byłyby całkiem sensownym rozwinięciem produkcji chociażby spożywczej (bary, kawiarnie, restauracje, fast foody).

Jedynym naprawdę ważkim argumentem za odstąpieniem autorów od pomysłu rozszerzenia tematu gry mógł być jej rozmiar – już teraz przy tych wszystkich ograniczeniach, uproszczeniach, skrótach samodzielne zarządzanie średniej wielkości firmą graniczy z niemożliwością. Rzecz jasna autorzy to przewidzieli i możemy zatrudnić prezesa (prezydenta) firmy, który wszystkie sprawy bieżące będzie nam prowadził, ale mimo tego wymyślenie strategii dalszego rozwoju przy dużej konkurencji nie wydaje się łatwe. Ja bez dodatkowych pomocy na dość niskim poziomie przetrwałem 7 lat.

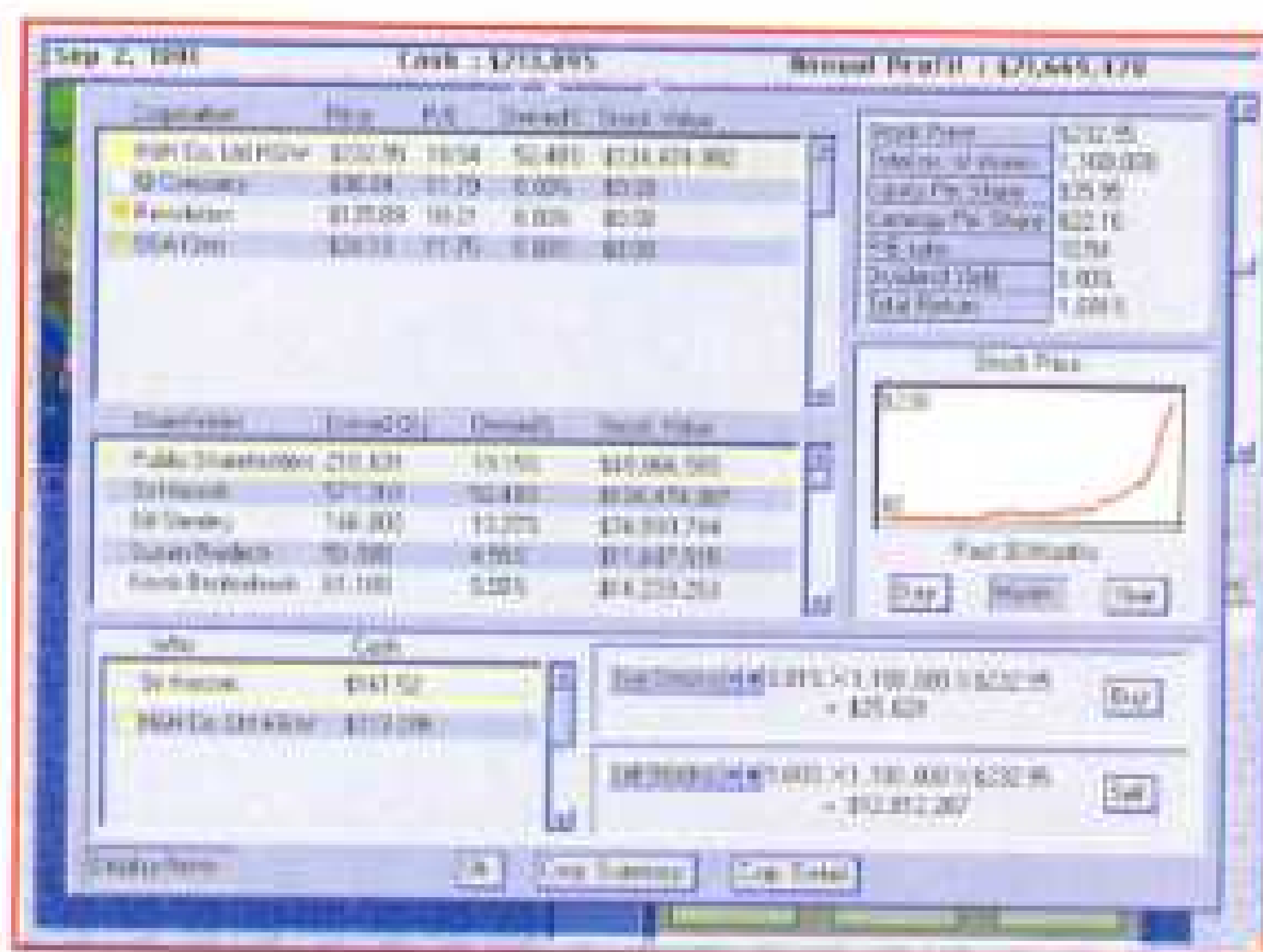
Zatem stosunek tego, co mogłoby się znaleźć w grze, a co się nie znalazło, do tego, co mamy w rzeczywistości, wydaje się dość dobrze dobrany. Grać się da (i to jak!),





# CAPITALISM

kanta, farmera i przedsiębiorcy drastycznie ograniczają konieczność zaglądania do instrukcji. A i tak zostajemy wprowadzeni do gry świetnym tutorialiem, w którym najpierw program uczy nas kolejnych czynności potrzebnych np. przy sadzeniu kalarepy, a później puszcza grę i ka-



a jednocześnie w każdym kliknięciu myślą rzeczywistości mamy na pęczki.

Natomiast zdecydowanie nie podoba mi się wywiad gospodarczy i postępowanie z wykupionymi firmami. Wywiad w grze występuje zaledwie szcztakowo tzn. zazwyczaj wiemy jaki poziom technologiczny osiągnął w danej dziedzinie przeciwnik, ale już nie możemy mu technologii wykraść, co zmusza nas do o niebo bardziej moralnego rozpoczęcia prac badawczych, ale nijak nie przystaje do rzeczywistości. Z wykupionymi firmami też nie można zrobić wiele. Nawet nie można wywalić na zbitą twarz prezesa (ależ mogłoby być przyjemnie!)

## Czy zostać zgniłym kapitalistą?

W tej wersji zdecydowanie polecam. Ominą nas negocjacje płacowe, strajki i inne nieprzyjemności, zatem będzie można się skupić na prostym, zdawałoby się, przemyśleniom na temat „Jak dokopać konkurencji?”. A konkurencja jest spora. Do 10 firm prowadzonych przez szefów o różnych charakterach, do tego niezależni inwestorzy spekulujący na giełdzie, czasami grożący wykupieniem Ci firmy i lokalna konkurencja, skutecznie zastępują komputerowych przeciwników w momentach kiedy nie mają gotówki, by powalczyć na monopolizowanym przez nas rynku.

Nawet tak dotąd lekceważona w grach dziedzina jak reklama doczekała się rozwinięcia w „Kapitalizmie”. Do wyboru mamy stacje telewizyjne lub prasę o różnej liczbie odbiorców i aż trzy strategie reklamowe (promowanie każdego produktu z osobna, promowanie produktu w oparciu o znany odbiorcom wizerunek firmy lub droga pośrednia). Od tego jaką wybierzemy, zależyć będzie powodzenie naszych produktów.

Całość gry wykonana dość prosto, ale wygodnie. Grafika cieszy oko, dobrze zaprojektowane przejścia od jednych tabel statystycznych do drugich oszczędzają błędzenia po rozbudowanych menu. Poradniki fabry-

larnę sadzimy już sami. Coś pięknego.

„Capitalism” to moim zdaniem najlepsza gra ekonomiczna jaką widziałem w 1995 roku. Dopracowana, prosta w obsłudze, choć złożona w treści. Znakomita.

**Sir Haszak**

P.S. Dziękujemy firmie Digital Multimedia Group za udostępnienie do opisu kopii programu.

Producent: Interactive Magic  
Dystrybutor: MarkSoft  
Cena: 122 zł  
Komputery, na których cztaćpie:  
386 DX, 4 MB, CD-ROM, SVGA  
VESA

# Jest taktycznie

Piszę już w TS ponad półtora roku, a jeszcze nigdy nie udało mi się gościć na łamach jakiejś prestiżowej rubryki „Jest Taktycznie”. Po wielu miesiącach wytężonej pracy (hehe) Haszakus Wspierały docenili moje starania i oto dziś nadszedł ten historyczny moment. Tak naprawdę to zawsze najbardziej lubiłem strategię, gry 3D i przygodówki to była tylko przykrywka dla mojego dalekosiężnego planu zredukowania Haszaka do roli kaprała roznoszącego w redakcji Kurczaki z Kentaki (pikantne). Triumwirat v.2.0 już działa. Magistrami co prawda nie jesteśmy, ale się nimi czujemy, więc władzę przejmujemy na pewno.

## NIESPELNIONE OCZEKIWANIA

„Across The Rhine” (ATR) jest obok Stonekiespa i kilku innych produkcji jedną z najbardziej opóźnionych w stosunku do zapowiedzi gier. Pierwsze wzmianki o niej pojawiły się w zamierzonym roku 1994, którego już najstarsi Naczelni nie pamiętają. Miał być wspierały symulator czołgu, coś na miarę „F-15 III” w dziedzinie lotnictwa, ale teksturowane, wysokorozdzielcze itp. itd. Co z tego wyszło? Mówiąc krótko – niewiele. ATR jako symulator jest grą klepską. Na szczęście ma jeszcze inne walory.

## TŁO HISTORYCZNE

Akcja rozgrywa się w roku 1944, latem. Alianci właśnie wylądowali w Normandii i stamtąd zwycięsko maszerują na Berlin. Gra przedstawia drogę jednostek pancernych pod koniec wojny. Po stronie amerykańskiej mamy do wyboru 4, 7 i 10 dywizję pancerną (każda ma swoją osobną kampanię), natomiast grając Niemcami trzeba wybrać 11 lub 16 dywizję pancerną albo „Panzer Lehr”. Oprócz kampanii historycznych można zagrać również w hipotetyczne, wymyślone przez autorów.

Na plus projektantom gry należy zaliczyć długość każdej ze wspomnianych kampanii. Najbardziej rozbudowana jest droga niemieckiej 11 dywizji pancerną – ta trasa to prawdziwy mutant, zaczyna się w południowych Alpach, a kończy w Bawarii zahaczając w międzyczasie o Benelux. Czas ukończenia oceniam na miesiąc grantu lub dwa spędzając codziennie po dwie godziny przed komputerem. Problematyczne jest jednak to, czy ktokolwiek wytrzyma tyle czasu z ATR.

Oprócz kampanii można też zagrać w „Battle”, czyli bitwy, służące głównie wprawieniu się

w rolę dowódcy i nabiciu większej ilości punktów (miejsce w rankingu zależy od ich liczby). Przy okazji można też dostać kilka orderów, które zawsze ładnie wyglądają w trzymanym pod łóżkiem pudełku.

## SYMULUJEMY

Jak wspomniałem, ATR jako symulator kompletnie się nie sprawdził. Teoretycznie można przełączyć się na ręczne sterowanie czołgiem w każdej chwili, ale w praktyce ma to sens wyłącznie wtedy, kiedy kierujemy plutonem, a dowodzeniem batalionem zajmuje się komputer. Wtedy można ze spokojnym sumieniem oddać się eksterminacji Niemiaszków z bliska.

Wady dyskwalifikujące część symulatorową są trzy – zbyt mała wielkość okienka (tak, okienka!), potworna powolność działania programu oraz brak widoczności. Na 488-100 gra działa w tempie kilku klatek na sekundę! TRAGEDIA!! Obiekty widziane przez okienko celownicze są tak małe, że prawie zupełnie ich nie widać. O jakimkolwiek wyprzedzeniu ognia przeciwnika nie ma mowy. Zaczynamy się palić zanim zdążymy zauważyć, kto do nas strzelał.

Po kilkunastu nieudanych próbach ręcznego dowodzenia swoim plutonem dałem za wygraną i po prostu pogodziłem się z faktem, że ATR nie jest symulatorem czołgu. Dlatego wszystko co dalej napiszę, będzie miało inny niż symulacyjny charakter. W tej grze najważniejsza jest

## STRATEGIA

Tutaj nie można mieć wiele zastrzeżeń. Cała zabawa rozgrywa się w czasie rzeczywistym, czyli nie ma podziału na tury, jak to miało miejsce chociażby w „V For Victory”. Jeżeli zbyt długo będziemy wydawać



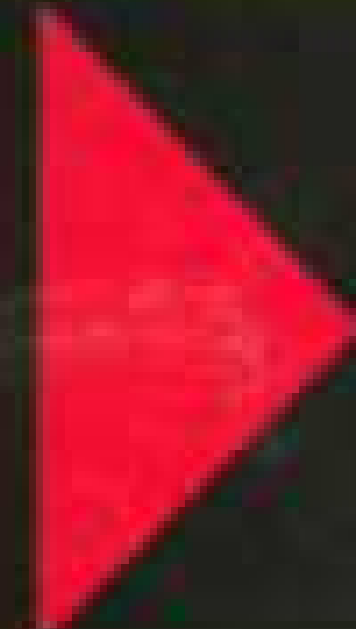
rozkazy danemu plutonowi, może on zostać zniszczony. Dlatego, podobnie jak w „Dune II”, często liczy się wprawa w szybkim machaniu myszką.

Na ekranie (rozdzielczość aż do 1280x1024) widać kilka okien: 1) BATTLEFIELD pokazuje pole walki w całości, wraz ze wszystkimi jednostkami zarówno zgru-

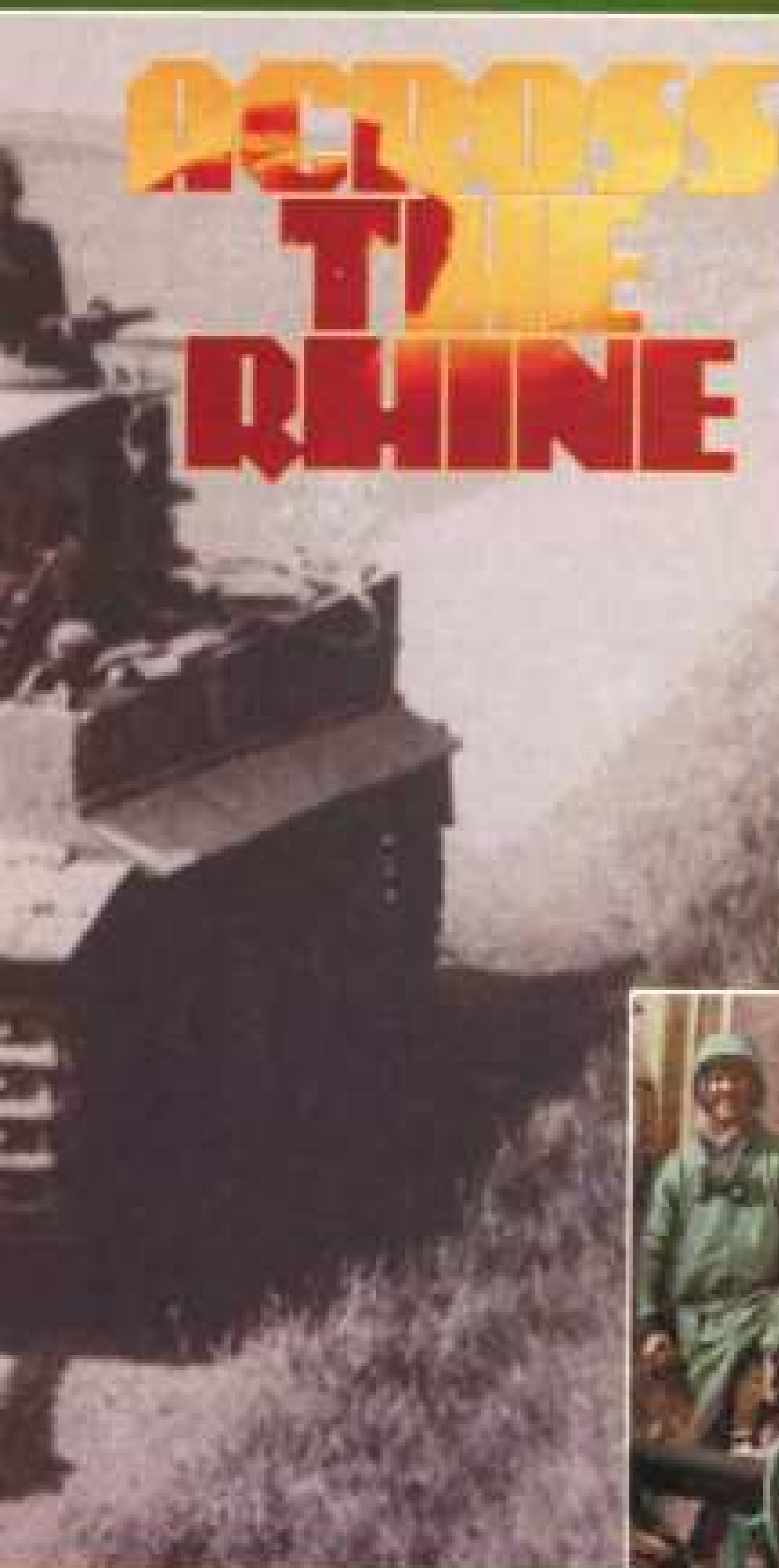
powanymi w kompanie jak i pędzącymi się luzem (tzn. tymi, którym daliśmy indywidualne zadania). Służy ono też do szybkiego przemieszczania się w terenie oraz oglądania drogi poszczególnych plutonów czy kompanii (połączenie PATH w menu ORDERS). 2) FULL MAP – ma trzy poziomy:







## ACROSS THE RHINE



wspomniany full company i pluton. Maksymalne zbliżenie regulowane suwakiem pokazuje teren w kwadracie 320x320 metrów. Tutaj dokonujemy 99% działań – wyznaczamy cele czołgom i artylerii, ustawiamy „way-points” oraz ustalamy trasy lotów bombowców. 3) Okienko z ikonkami poszczególnych kompanii – przy jego pomocy łatwo odnaleźć zagubiony na polu walki oddział. Zawiera ono „tool-bar”, przy pomocy którego można

ORDERS (rozwiija się menu kilkunastu możliwych akcji, polecam dokładne przestudiowanie podręcznika na okoliczność zapoznania się z wpływem rodzaju ataku lub obrony na zachowanie się oddziału).

Jak łatwo się domyślić, w walce tracimy sporo sprzętu. Każdy pluton składa się z dwóch, czterech lub sporadycznie pięciu jednostek. Na mapie nie widać jednak kilku czołgów, ale jeden. Jeżeli gracz zniszczy którąś z maszyn, ikonka plutonu zaczyna dymić – tym mocniej im więcej zniszczonych pojazdów. O ile w przypadku czołgów jest to do przyjęcia, to już potraktowanie w ten sposób piechoty woła o pomstę do nieba. Zamiast stopniowo zmniejszać liczbę żołnierzy w plutonie programiści zafundowali nam dymiących piechurów. Ohydą.

walki, np. zaatakować motocyklem batalion Panter. Edytować można wszystko, włącznie z ustawianiem krów na polach (!!!). Przykro mi to stwierdzić, ale ze względu na potężno wręcz rozmiary kampanii nie miałem czasu na stworzenie choćby jednej własnej misji. Może po roku grania i ostatecznym pokonaniu Niemców znalazłaby się na to chwilka...

### SIEDEM PORAD DZIADKA GUSTLIKA

1. Uważaj na opcję „Partial Intelligence” – jak sama nazwa wskazuje nie musi ona wcale pokazywać dokładnego umiejscowienia jednostek przeciwnika. Może ich też w ogóle nie widzieć, a to już bywa bolesne.

2. Zorientuj się, czy przeciwnik dysponuje artylerią przeciwlotniczą. Zestrzelone bombowce z pewnością Ci się nie przydadzą.

3. Nie licz na akty samobójczego heroizmu. Jeżeli każeś piechocie atakować ciężkie czołgi typu Tiger, żołnierze uciekną zaraz po nawiązaniu kontaktu, a Ty tylko stracisz czas i siły. Ogólnie zasadą jest wysyłanie do walki odpowiednich jednostek. Szwabskie tanki najlepiej niszczy się Volkermami i Helicatami – są w końcu do tego przeznaczone.

4. Jeżeli grasz z wyłączonym INVULNERABILITY, nie pchaj się w sam środek bitwy. Kilka strzałów może spowodować, że po śmierci będziesz musiał zacząć wszystko od nowa.

5. Zgrupowania artylerii to, jak mówią za oceanem, „pain in the ass”. Najlepszym wyjściem jest zmiękczenie takiej grupy ogniem własnej baterii, a dopiero potem przypuszczenie ataku piechoty lub czołgów.

6. Nigdy nie kończ bitwy zanim komputer napiąze Ci, że jest rozstrzygnięta. Może Ci się wydawać, że nie został już żaden groźny oddział przeciwnika, a po walce przeglądając statystyki zauważysz, że jednak jakimś cudem straciłeś któryś z wyznaczonych celów.

7. Nie próbuj kontrolować wszystkich oddziałów na mapie. Ich AI (inteligencja) jest dosyć spora i potrafią sobie poradzić bez Twojej nadmiernej „pomocy”. Przy dziesiątkach różnych plutonów łatwo stracić orientację.

**Colonel ROOSHKEEN**

Producent : Microprose  
Rok wydania: 1995  
Dystrybutor: IPS  
Cena: 134,20 zł  
Komputer, na którym chadza: PC  
486, 4MB RAM, CD-ROM, GUS



Należy pamiętać o tym, że wsparcie bombowców jest jednorazowe, a artyleria może oddać tylko trzy – cztery salwy. Dlatego warto zostawić sobie coś na koniec, kiedy przeciwnik na przykład w rogu mapy ustawił swoje działa i będzie nękał nasze oddziały ogniem.

Ważnym miejscem jest ekran ORGANISATION. Tutaj dokonujemy przypisania plutonów (lub nawet pojedynczych czołgów) do poszczególnych HQ, ustalamy kto będzie walczył, a kto odpoczywał itd. Pod żadnym pozorem nie należy też zapomnieć o opcji REPLENISHMENT – chyba nie chcecie skończyć z jednym czołgiem i oddziałem piechoty w połowie kampanii.

### PRZEDŁUŻACZ

ATR zawiera wbudowany edytor bitew, tzw. BATTLE BUILDER. Dzięki tej opcji możemy tworzyć w nieskończoność wymagowane sytuacje na polu

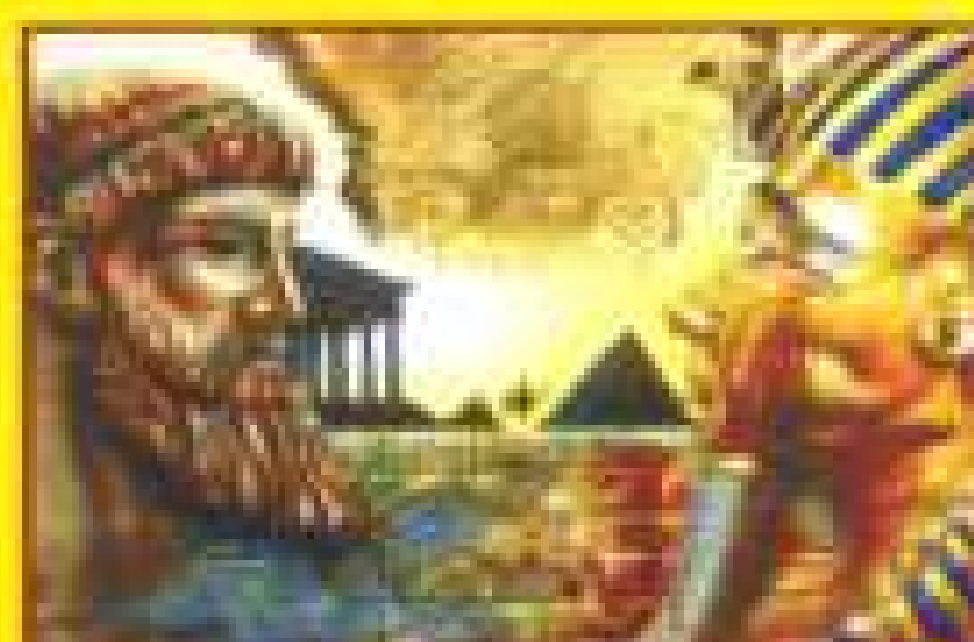
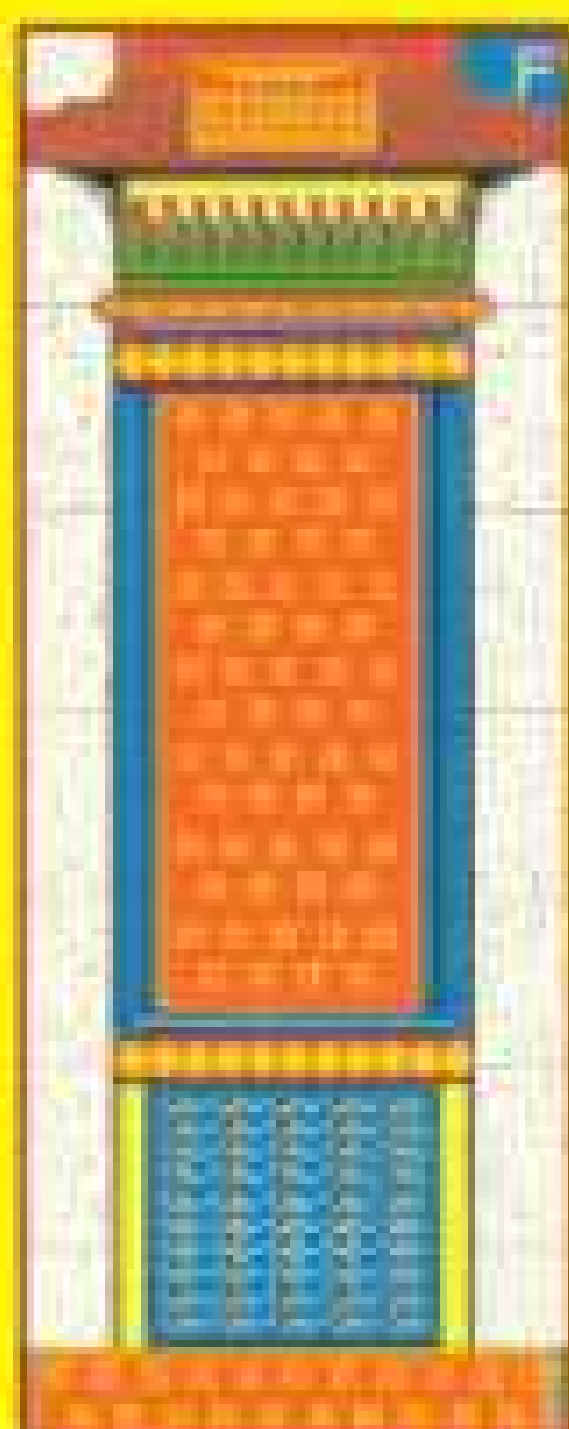
zrobić wiele pożytecznych rzeczy, np. wezwać wsparcie artylerijackie lub przełączyć się do okienka nr. 4) COMMAND VIEW to widok z wieżyczki lub peryskopu czołgu. Tutaj odbywa się część symulacyjna – jeżeli przy dostatecznie dużym farcie uda się dojrzeć wroga, można spróbować do niego strzelić. Polecam jednak natychmiastowe zamknięcie tego okienka.

Klikając na symbolu plutonu można zmieniać wiele parametrów jego zachowania. Zdecydowanie najważniejsze są: MARK TARGET (wyznacza cel) oraz



# Jest taktyczniej

## ADVANCED CIVILIZATION



a i pozostałe państwa chętniej zamieniają mało wartości (dla nich) rzeczy na coś wartościowego (ale nie dla nas).

3. Buduj parę miast na zapleczu, gdzieś gdzie nie mają dostępu wrogie armie. W ten sposób w wypadku klęsk będziesz mógł je spokojnie zburzyć, a potem szybko odbudować.

### Czy wybrać się w starożytność?

Odpowiedź jest dość prosta – tak. Nie dlatego, że gra ma efektowną grafikę, bo oprócz trybu SVGA nic w niej nie zachwyca (nawet filmiki ilustrujące klęski są dość cienkie), nie realizm, bo z założenia nie ma go tu ani grama, ani szybkość gry, której na komputerze 486 nie można nijak odczuć (szczególnie daje się we znaki budowanie statków przez kompute-

parę innych klęsk żywiołowych czy społecznych. W niektórych przypadkach możemy odesłać te drobne niedogodności sąsiadom, dzięki czemu nas nieprzyjemności ominą, a sąsiadów wręcz przeciwnie (a chyba nie ma przyjemniejszego widoku niż pospieszna ewakuacja miast i jednostek wojskowych znajdujących się tuż za miedzą). Nawet jeśli nie uda się nam odsprzedać klęski żywiołowej wraz z innymi towarami, zawsze możemy wmieszać w nią państwa ościenne. Po podliczeniu własnych strat spowodowanych głodem czy epidemią mamy przywilej wskazania, które kraje i w jakim stopniu zostaną nią dotknięte. Są także klęski, na których skorzystamy bezpośrednio: najazd barbarzyńców, podestanie konia trojańskiego i wojna domowa. W pierwszym przypadku wskazujemy region, z którego barbarzyńcy rozpoczną pustoszyć państwo sąsiada (być może za blisko własnych granic, bo barbarzyńcom wszystko jedno, co pustoszą); w drugim pokazujemy miasto, gdzie podestaliśmy konia trojańskiego i przejmujemy nad nim kontrolę; w trzecim otrzymujemy dowództwo nad częścią armii w państwie, któremu zafundowaliśmy wojnę.

Zabawiając się takimi i innymi rozrywkami towarzyskimi ciulamy z wolna punkty za wynalazki cywilizacyjne, by osiągnąć najwyższy z możliwych poziom rozwoju i wyjść z ery żelaza.

### Jak nie pozostać neandertalczykiem

1. Oferty wyjątkowo atrakcyjne w 99% przypadków zawierają kukuczka jajo w postaci karty oznaczającej jakąś klęskę. Nie należy ich przyjmować. Jeśli już kupujesz towary w fazie ich przydzielania, staraj się kupować z tych kategorii, w których masz oba towary (np. masz z kategorii 5 i wino, i ubrania – kupując coś z niej zawsze tak trafisz, że podwoisz wartość któregoś z nich).

2. Oplaca się dać towar o większej wartości za towary mniej cenne, ale takie, które mamy już na składzie. Kilka jednostek jednego towaru kumuluje się w wartość,



rowych przeciwników). Jedną z ważnych przyczyn jest po raz pierwszy ustanowieniem celu gry przede wszystkim rozwoju własnej cywilizacji. Nawet w „Civilization”, w której możliwe były 2 zakończenia, najpierw trzeba było skasować wszystkich przeciwników prócz jednego, słabego i małego i dopiero wyruszyć na podbój kosmosu odkrywając po drodze masę rzeczy. Tu odkrywanie jest celem, a wojna służy tylko ochronie przed natręctwem innych.

Prócz zasługującej na pochwałę, choć przecież nieskomplikowanej, warstwy fabularnej, dobrą stroną wydaje się mimo wszystko nie zagubienie zalet oryginału. Przy wszystkich rozwinięciach i obudowaniach, czyniących przecież grę znacznie przyjemniejszą, pozostała w „Advanced Civilization” ta prostota reguł, która była atutem „Riska”. Nie wszystko jest na pierwszy rzut oka oczywiste, na co zwrócił uwagę choćby Roodhoken, ale po chwili oswajania gra wciąga. A o to przecież chodzi!

Sir Haszak

Producent: US Gold/Avalon Hill  
Rok wydania: 1995  
Dystrybutor: Mirage  
Komputery, na których chadza: PC, CD-ROM

Wydawałoby się, że świetność komputerowego „Riska” już bezpowrotnie minęła. Mniej lub bardziej udane przeniesienia pojawiają się w wersjach shareware, ale o produktach komercyjnych już dawno zdążyliśmy zapomnieć. A tu niespodzianka – fachowcy z Avalon Hill wzięli ideę „Riska” na warsztat i tak ją przerobili, że w produkt końcowy trudno porównać z oryginałem.

Akcja gry ma miejsce w czasach starożytnych, powiem więcej – przedchrześcijańskich. Kilka narodów zamieszkałych w basenie Morza Śródziemnego walczy ze sobą o możliwość rozwoju. Nie pomyliłem się. Nie walczą jak w innych grach (nawet „Risku”) tylko po to, by najechać przeciwnika, pokonać jego armię, wybić kobiety, zgwałcić starców, uprowadzić

bydło, trzodę chlewną, zabrać, co się da, a co się nie da spać. Tu, jak sam tytuł gry wskazuje, mamy do czynienia z cywilizacjami zaawansowanymi, które rozumieją potrzebę istnienia sąsiadów choćby po to, by podesłać im zarazę.

### Ważące ozdobniki

Mamy więc na początku jedno terytorium, z którego wyruszamy niewielką armią zajmując kolejne tereny. Mając już teren można zacząć budowę miast. Te dają nam towary o różnej wartości. Im więcej mamy miast, tym wartościowsze towary możemy otrzymać. Towary służą nam do dwóch rzeczy: handlu, na którym możemy się wzbogacić, i prac nad odkryciami służącymi rozwojowi cywilizacji (np. rolnictwo, architektura, prawo, mistycyzm). Każde odkrycie, prócz oczywistego ułatwienia nam różnych zadań daje kredyty na jakąś dziedzinę badań (dziedzin jest 5), dzięki czemu kolejne odkrycia przychodzą nam łatwiej.

Nie zawsze gra wygląda jednak tak spokojnie, jak ją tu opisałem. Zdarzają się najazdy przeciwników mające na celu zajęcie terytorium lub opóźnienie budowy miasta, a i towary, które otrzymujemy, też bywają trefne. Może nam się zdarzyć wojna domowa, rewolucja niewolników, powódź, trzęsienie ziemi, wybuch wulkanu i jeszcze



# 1 Advanced Civilization



# 2 Sim Town



# 3 Motor City



Firma Maxis najwyraźniej doszła do wniosku, że zanim starzy miłośnicy serii Simów zdążą umrzeć należy wykształcić kolejne pokolenie. Oczywiście nie ma lepszego programu do nauki Sima jak Sim.

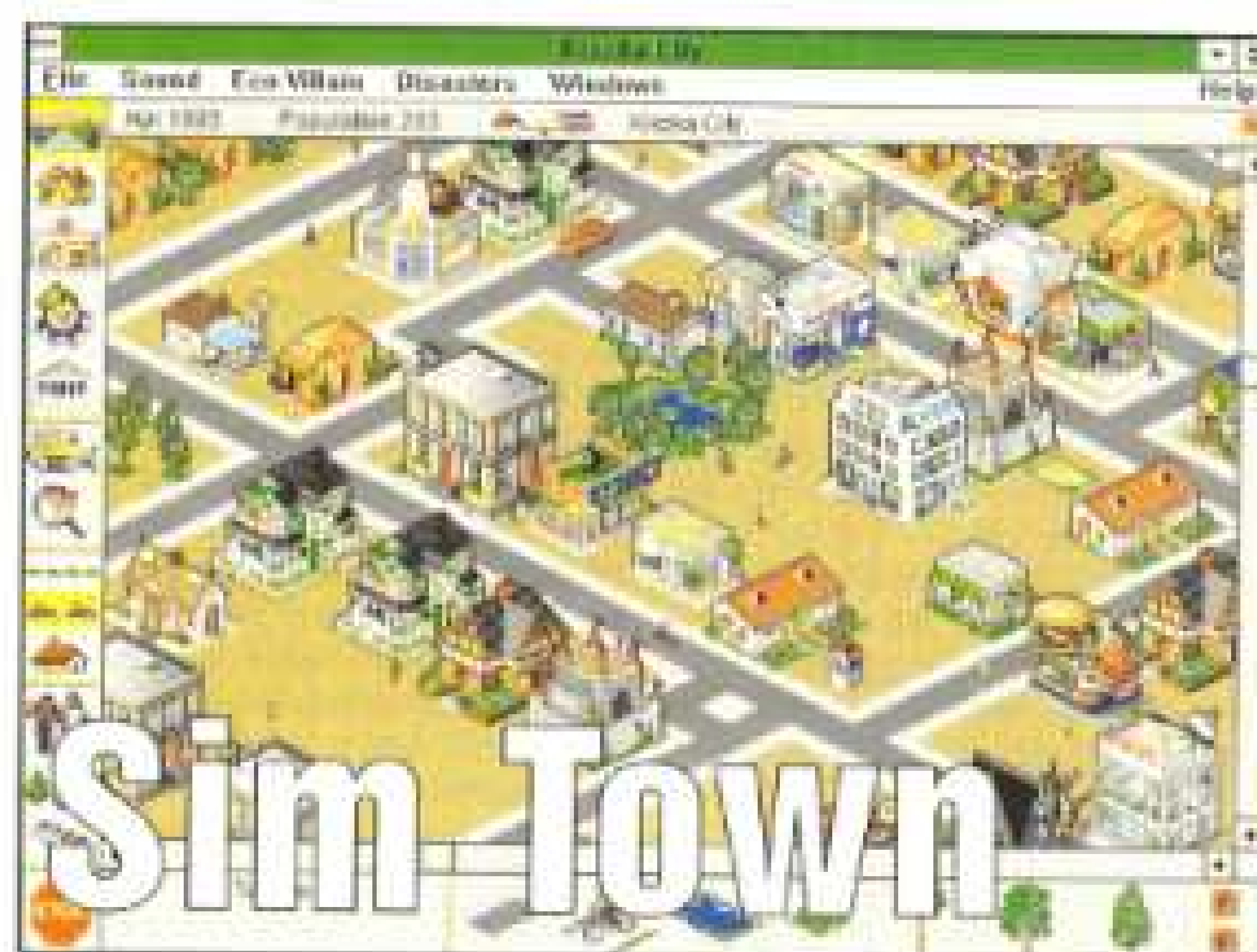
„Sim Town” to prosta symulacja miasta stworzona dla kilkulatków i młodszych nastolatków. Czysta gra miesza się tu edukacją, ponieważ obok rozbudowy miasta mamy silny wątek ekologiczny.

Grę maksymalnie uprościli, aby nie sprawiała trudności młodym zwolennikom symulacji. Nie trzeba się troszczyć o pieniądze, służby miejskie odpowiedzialne za utrzymanie dróg, straż pożarną, policję. Mamy za to pokazny wybór budynków mieszkaniowych, biurowych, rozrywkowych, komunalnych, klombów i drzewek. Można z powodzeniem wybudować w parku piaskownicę, jezioro, czy skocznię do skakania na łyżworolkach czy skateboardzie. W porównaniu do „Sim City 2000”, poważnej symulacji, w „Sim Town” znalazło się miejsce na projektowanie w trochę mniejszej skali, a zarazem na wznoszenie rzeczy ważnych z punktu widzenia dzieci. Poza tym projektowanie małego miasteczka pozwala postawić budynek o określonym wyglądzie w miejscu, które

nam pasuje, podczas gdy „Sim City 2000” definiowało się tylko obszar, na którym miały stać domy mieszkalne, biura czy fabryki, a wygląd budowli zależał nie od nas, ale od inwestorów.

Tak w jednej jak i w drugiej grze celem jest zadowolenie mieszkańców. Trzeba dbać o równowagę między liczbą mieszkań a liczbą miejsc pracy. Niezwykle ważna jest także czystość środowiska naturalnego w okolicach miasta. O sytuacji w mieście dowiedzieć się można pytając jego mieszkańców. Zawsze szczerze odpowiadają, co ich boli lub cieszy. O czystości środowiska wypowiadają się także eksperci. Co miesiąc dostajemy jeden kredyt, który w zależności od opinii ekspertów przeznaczamy na oczyszczenie powietrza, spiętrzenie wody pitnej, zasiańcie lasów niezbędnych do budowy, obsianie pól, które wyżywią mieszkańców miasteczka.

„Sim Town” wydaje się całkiem dobrą propozycją dla maluchów (od około 7 lat) opętanych manią „Mortal Kombat”. Sporo zabawy, animowane postacie mieszkańców, którym możemy zmieniać wszystko od wyglądu i imienia począwszy, na upodobaniach skończywszy, bardzo prosta obsługa, nie wymagająca praktycznie ko-



rzystania z instrukcji – to wszystko przemawia za kupnem „Sim City” w wersji junior. A wady? Gra jest zbyt prosta, by je znaleźć.

**Sir Haszak**

Producent: Maxis  
Sprzedaje:  
Digital Multimedia Group  
Komputery, na których chadza:  
PC, CD-ROM,



Brak także pięknie czyny, które samuchoczą być tylko miłośnicy gry od rożeni, a i tak uważani go za pięknie odpowiedni dla zdrowia i życia i to, które się przeszedł cięko.

W tymże popularnych czasach (a nawet trochę wcześniej) strzyżenie włosów było i rozkoszą i koniecznością. Starając się podzielić ten nowy, dynamicznie rozwijający się rynek. Można zatrudniać robotników wykwalifikowanych i niewykwalifikowanych, czy nawet, przeprowadzających nowe części do posiadów, zarządzając gotowe części i konsumentów i z nich składać własne samochody. W tymże postępu technicznego dokonano sposoby produkcji (produkcje ręczna, półautomatyczna itp.), obsługując przy tym wydział. Produkcję można zwiększyć tak-

że budując więcej hal i zatrudniając większą liczbę robotników lub, chętnie unikając oddzielnych części, zwiększając nieco tempo pracy. Ten ostatni sposób grzy stryżeniem pracowników.

W programie mamy własnie wszystko, czego można oczekiwać od symulacji fabryki samochodów: rozbudowę zakładu przez stawianie coraz większych pomieszczeń fabrycznych i magazynowych, obsługa linii w różnych miastach Europy, przyjmowanie zamówień i konieczność szybkiego ich realizowania, kampanie reklamowe, walka z konkurencją, ale i współpraca z nią, konstruowanie aut w 3 kategoriach (tanie, zwykłe i luksusowe), z kalkulacją typami silników oraz 3 rodzajów łańcuchów wyżywiających co jakiś czas się ulepszać.

Alle formy wyszły poza wątek czysto ekonomiczny. Jednym ze sposobów zarabiania pieniędzy są bowiem wygrane w wyścigach samochodowych. Uczestniczymy w nich także w wyprodukowanym przez siebie pojazdzie. Właśnie symulacja, gdyż nie dobowym konwersje „The Need for Speed” ale wystarczy by opisać radość miłośnikom symulatorów i abstrahować zwolenników statycznych gier strategicznych.

Pod względem oprawy muzyczno-graficznej „Motor City” nie prezentuje się specjalnie okazale. Grafikę 320x200 można by prze-

brać, gdyby nie naprawdę porządny plan fabryki. Elasty dzwilkowe są również białe sobie.

Niemniej, tym, którzy silnie potrzebują wyzwania, gra powinna się spodobać. Wygrać w nią bowiem trudno, ale to już chyba taka uroda gier o motoryzacji i „Detroit” zachowywał się tak samo. Można się zawsze podziwiać, że pod Stalinem było trudno.

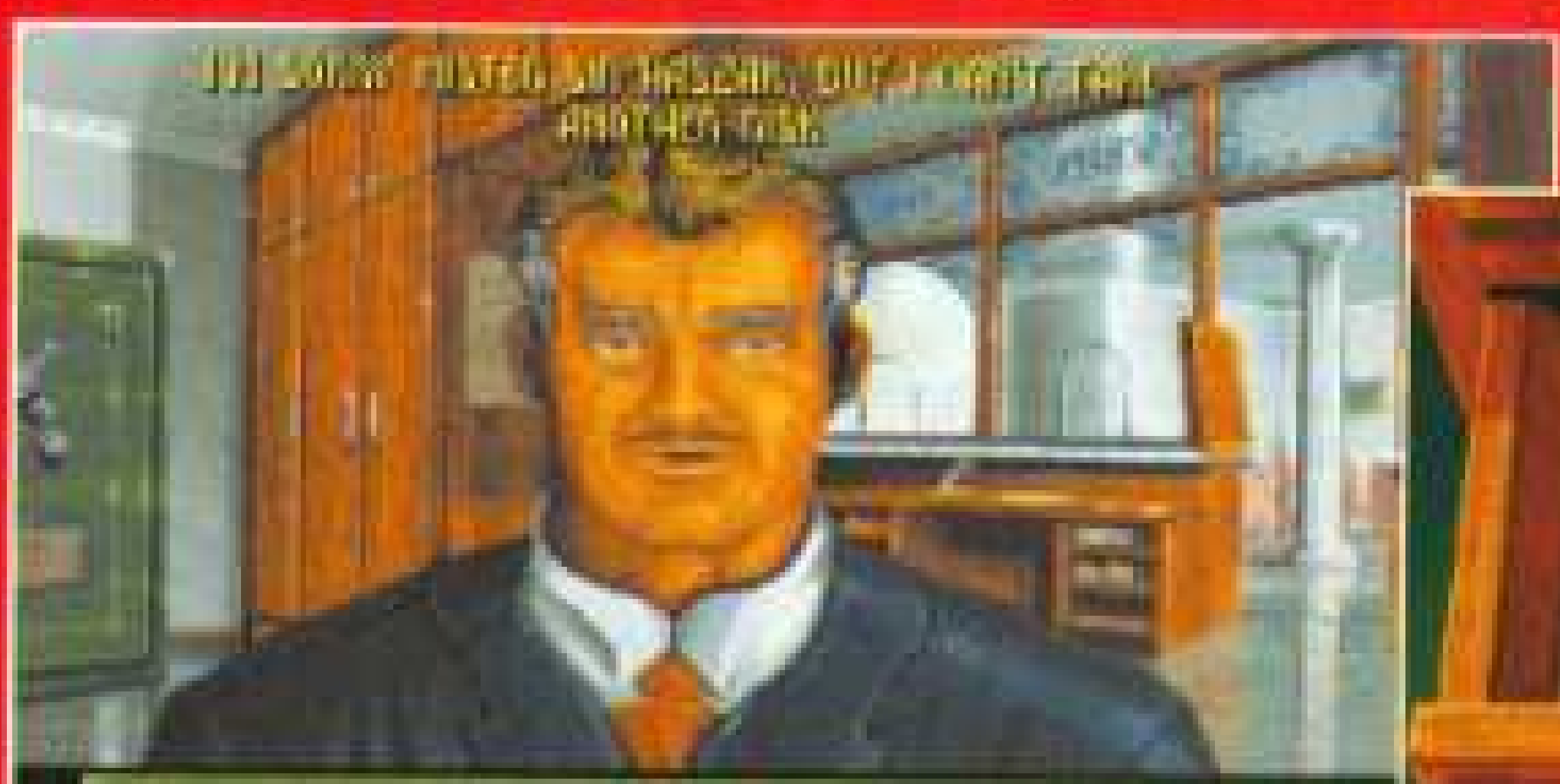
**Sir Haszak**

Rok wydania: 1995  
Komputery, na których chadza:  
486 DX



# MOTOR CITY

33



W tymże popularnych czasach (a nawet trochę wcześniej) strzyżenie włosów było i rozkoszą i koniecznością. Starając się podzielić ten nowy, dynamicznie rozwijający się rynek. Można zatrudniać robotników wykwalifikowanych i niewykwalifikowanych, czy nawet, przeprowadzających nowe części do posiadów, zarządzając gotowe części i konsumentów i z nich składać własne samochody. W tymże postępu technicznego dokonano sposoby produkcji (produkcje ręczna, półautomatyczna itp.), obsługując przy tym wydział. Produkcję można zwiększyć tak-

# Jest taktyczniej

**Z**wiad elfów zatrzymał się na chwilę. Z rzadkiego lasu dobiegło go głośnie bekanie. Nie takie, jakie wydają z siebie nadejście crittensy pasące się to tu, to tam. Owe donczna, głębokie, beknące wydobyte z głębi trzawi mogło być jedynie wynikiem gwałtownego odgazowania lekko skałowatego Gruntu, znużonego służbą wartowniczą. Elfy ostrożnie zaczęły zbliżać się do miejsca, skąd dobiegł głos, by przyrzadzić danie, którego nie tknie nawet żuk-gnojnarz – Grunt faszerowany strzałami.

W sześć lat po ostatniej wojnie, która rozegrała się w ramach „Warcrafta” orki i ludzie znów skrzyżowali oręż, ku uciesze licznych graczy. Ci po raz kolejny będą mogli wpląć na losy walk. Szmat warcraftowego czasu, który można przeliczyć na z górą jeden rok naszego zaowocował znaczącymi zmianami, które dodały rumieńców konfliktowi toczonemu tym razem między The Alliance of Lordaeron, w którym swe siły połączyli ludzie, gnomy, krasnoludy i elfy, a Orcish Ascension złożonym z orków, trolli, ogrów i goblinów.

i w powietrzu, a misje są już nieco bardziej zawile. W niektórych wypadkach nie tylko nie trzeba, ale nawet nie da się zniszczyć wszystkiego i wszystkich. Częściej niż w pierwszym „Warcraftcie” musimy kogoś przetransportować kogoś do kręgu mocy, zniszczyć konkretne instalacje czy przyjąć z pomocą sprzymierzonemu plemieniu. Daje się zauważyć podział niektórych scenariuszy na wyraźne etapy. W jednym np. należało zrobić desant morski, rozbić obronę wroga na jednym z brzegów cieśniny likwidując jednocześnie niszczytele blokujące szlak wodny, pchnąć transportowiec przez cieśninę w celu zaokrętowania ważnego wojownika, przepłynąć z nim z powrotem (w obie strony pod ogniem dział bijących z drugiego brzegu), stoczyć bitwę morską, przeprowadzić desant na jeden z brzegów kolejnego przesmyku, przemknąć się transportowcem między salwami serwowanymi z drugiego brzegu, by w końcu dotrzeć do celu. Skala komplikacji nie spotykana w poprzedniej grze.

Urozmaicił się także arsenał, którym dysponujemy. Doszły jednostki nawodne, podwodne, powietrzne, ale i nowe lądowe (kras-

z luczników (rzucaczy toporów u orków) średnio użyteczną broń w dalszych scenariuszach. Poza tym by wytrenować lucznika tak silnego jak w części pierwszej, potrzeba teraz 6 bardzo kosztownych ulepszeń. Pozostałe oddziały też nie tak łatwo doprowadzić do najwyższego poziomu wytrenowania.

Zmienił się nieco podział czarów. Klerycy zniknęli. Ich kompetencje częściowo przejęli paladyni (ulepszeni rycerze), mogący teraz rzucać czary. Magowie dysponują silniejszymi czarami. Nie zmieniła się zasada, że praktycznie każdemu rodzajowi oddziału u ludzi odpowiada typ oddziału orków.

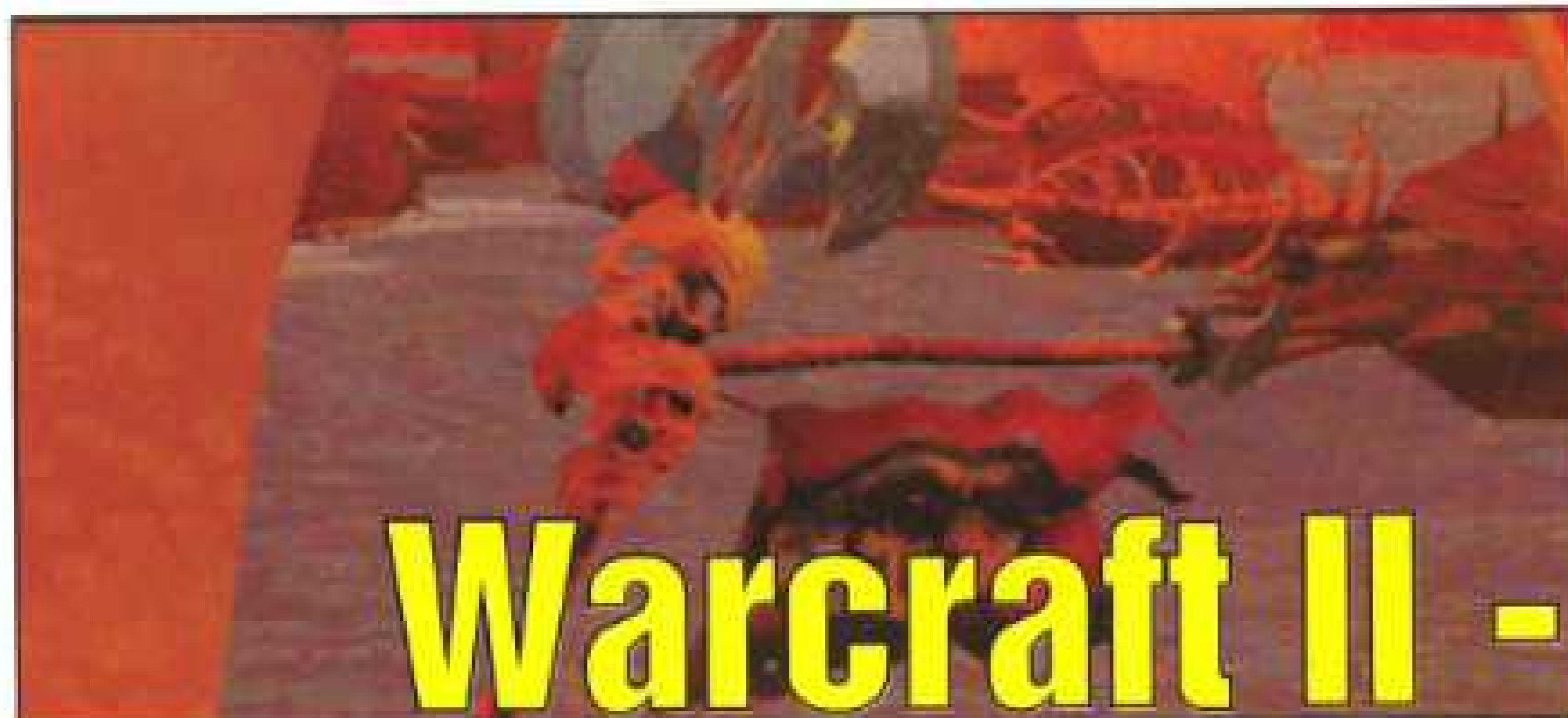
Wraz z nowymi oddziałami pojawiły się nowe budynki. Przede wszystkim chodzi tu o port, rafinerię, odlewnię i platformy wiertnicze, gdzie wydobywa się nowy surowiec – ropę naftową (w wersji beta można było gromadzić również żelazo znajdujące się w górach; pomysł ten w wersji ostatecznej zarzucono). Town Hall (Great Hall u orków) możemy teraz rozbudowywać, co daje możliwość wznoszenia coraz bardziej zaawansowanych konstrukcji i pozwala zwiększyć o 10-20% złoto wytopione z wydobytego w ko-

w parę osób po sieci, przez modem lub po kablu RS.

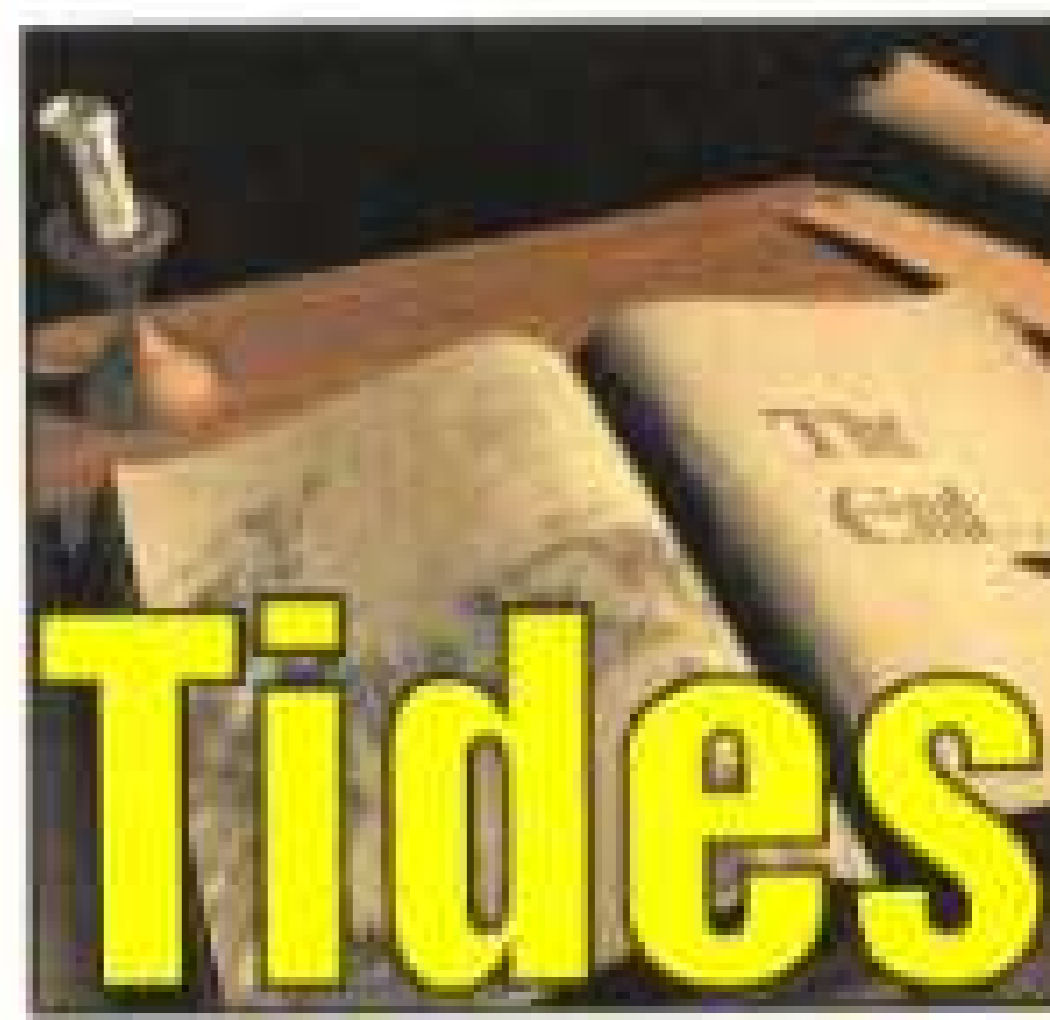
Oprawa gry również zyskała nowe oblicze. Przede wszystkim grafika została wykonana w trybie SVGA, więc zarówno budynki, jak i jednostki prezentują się doskonale. Do tego dochodzi świetna muzyka, odgłosy bitwy, ściszące się, gdy oddalamy się od jej miejsca i głosy, jakimi zwracają się do Ciebie podwładni, gdy ich wskazesz. Prawdziwą zabawę ma się dopiero w momencie zlecenia jednostce patrolu, a później nękania jej klikaniem myszy. Zacznie ona albo filozoficzne rozważania na temat sytuacji ogólnej, albo poprosi Cię, byś się od niej odczepił, albo zacznie bekać, wymiotować itp.

Ogólny wystrój ekranu nie zmienił się, zwiększyła się za to liczba scenarii, w których rozgrywa się walka (krajobraz zimowy, pustynny i letni), nie wpływających na ruch i walkę oddziałów (prócz tego, że można chodzić zamarzniętymi rzekami).

W grze zmienił się interfejs użytkownika. Prawy klawisz myszy pozwala na wydawanie szybkich poleceń jednostkom – jeśli wskażemy chłopca i klikniemy prawym klawiszem myszy na palącym się budynku – zacznie go naprawiać, jeśli na lesie – zacznie rąbać drzewo itp. Pozwala to wygodnie obsługiwać nasze jednostki sięgając do bocznej listwy właściwie jedynie wtedy, gdy chcemy skorzysta-



## Warcraft II -



## Tides

34

### Rozrost formy i treści

Trzeba powiedzieć uczciwie, że programiści Blizzarda nie przeprosili czasu, jaki upłynął od wydania poprzedniej części gry. Nowy „Warcraft” bardzo się zmienił i rodzaju misji, i oferowanych oddziałów, którymi możemy kierować, i pod względem szaty graficznej oraz interfejsu gry.

Akcja kolejnych scenariuszy przestała sprowadzać się do wytopienia przeciwnika w przeciwnym narożniku planszy i wykończeniu go, przerywanego błędzeniem po labiryntach w celu ocalenia jakiegoś rannego osobnika. Walka przeniosła się na wodę



noludy/gobliny-samobójcy, wysadzający wszystko, co wskażemy). Jednak nawet stare typy oddziałów poprawiono. Nie można już dwukrotnie ulepszyć luczników, by stali się oni zabójczą bronią, dobrą na wszystko. Teraz pojawiły się silniejsze typy oddziałów, czyniące



palniach kruszcu (podobnie rośnie nam produkcja drewna po postawieniu tartaku i ropy po wybudowaniu rafinerii). Zabezpieczeniu naszych miast służą wieże wartownicze w 3 sortach. Zrezygnowano natomiast z murów, które można stawiać jedynie grając





# 1 Warcraft II - Tides of Darkness

z czarów. Dla tych, którzy nie chcą zmieniać przyzwyczajeń, zachowano sposób obsługi „Warcrafta” pierwszego (do wyboru w opcjach). Wszystkim przyzwyczajonym do grupowania oddziałów z „Command & Conquer” rzadnie zapewne mina, bo takiej opcji program nie przewiduje, w związku z czym dowodzenie dużą armią bywa uciążliwe. Można za to zapisać pod klawiszami F2-F4 miejsca, do których chcemy mieć łatwy dostęp (kopalnia, własne miasto, miasto wroga itp.). Z opcji znanych z „C&C” znajdziemy natomiast „Fog of War”, która podobnie jak tam limituje zasięg obserwacji mapy do pola widzenia własnych jednostek.

## Jak nie będąc orkiem nie zarobić toporkiem, czyli garść rad, wskazówek i przemyśleń własnych nad taktyką i strategią

1. Obrona. Po odparciu przeciwnika nasze wojska mają tendencję do wszczynania pościgu, który zazwyczaj kończy się dla nich fatalnie (lamią szyk, podchodzą w okolice zgrupowań nieprzyjaciela, gdzie są wybijane).

Jeśli bronisz się przed większą liczbą oddziałów powietrznych, staraj się wejść między nie – prócz Ciebie będą ostrzeliwały siebie nawzajem.

Jeśli zostałeś zaatakowany możesz być prawie pewien, że nas-

łepny atak przyjdzie z tego samego miejsca. Komputer bardzo łatwo się przyzwyczaja do swego planu bitwy.

2. Wieże. W początkowych scenariuszach (do około 9) nie opłaca się ich budować. Wystarczy bronić się wojskiem. Później opłaca się budować wieże armatnie (Cannon Tower), a gdy pojawią się bojowe jednostki latające – wartownie (Guard Tower).

3. Walka spod wody. Łodzie podwodnych nie opłaca się budować. Przeciwnik posiada zazwyczaj dobrze działający wywiad lotniczy, wykrywający natychmiast nasze jednostki podwodne. Do obrony przed atakiem z powietrza wystarczy duet samolot zwiadowczy-pancernik. Zalety sprzętu podwodnego widać w grze po sieci lub przy stosowaniu czaru Invisibility.

4. Walka z powietrza. Nie należy atakować dużymi zgrupowaniami powietrznych jednostek bojowych, gdyż same sobie szkodzą. Lepiej jak atakują pojedynczo lub po dwie jednostki. Jeśli chcesz użyć większego ich zgrupowania, musisz zadbać by atakowały z jednej strony.

5. Walki z wieżami. W pierwszych scenariuszach nie są one groźne (o ile w ogóle występują), bo spotykamy się tylko wieżami wartowniczymi. Później dobre są katapuły, aż do wynalezienia Demo Squad (Goblin Sappers), które dzięki swej szybkości potrafią dot-

rzeć wtedy lepszy pod jednym względem – nie trzeba z nim ciągnąć całej armii, jak podczas eskortowania nienachwalej balisty.

6. Walka magią. Walcząc ludźmi i mając magów niezwykle skuteczną jest czar Polymorph, nie mający chyba odpowiednika u orków.

7. Generalnie o bitwie. We wszystkich bitwach należy zwołać szybkość gry, gdyż komputer posługuje się jednostkami nad wyraz sprawnie. Chyba, że chcemy obudzić się z ręką w nocniku.

8. Zwiad. Rób rozpoznanie lądem i morzem tylko wtedy, gdy jesteś wystarczająco silny. Inaczej ściągniesz na siebie nieszczęście. Komputer lubuje się w długich pościgach, a jak raz zacznie atakować, robi to do momentu, kiedy dostanie porządnego łupnia.

9. Męczenie crittersów. Nie służy to niczemu konkretnemu – ot, pokłikaj myszą na crittersie, a po jakimś czasie wybuchnie. Podbuduje to psychicznie, gdy brakuje wymiernych sukcesów militarnych.

## Krajobraz po bitwie

Wielce zachęcający obraz gry mać głupota komputera, zwana szumnie sztuczną inteligencją (AI). Komputer atakuje schematycznie i zazwyczaj niewielkimi siłami, zazwyczaj z jednej strony, zazwyczaj jego wojska stoją biernie wyczekując naszego ataku. Coś przykrego. Bez sensu jest także niemożność zestrzelenia samolotu zwiadow-

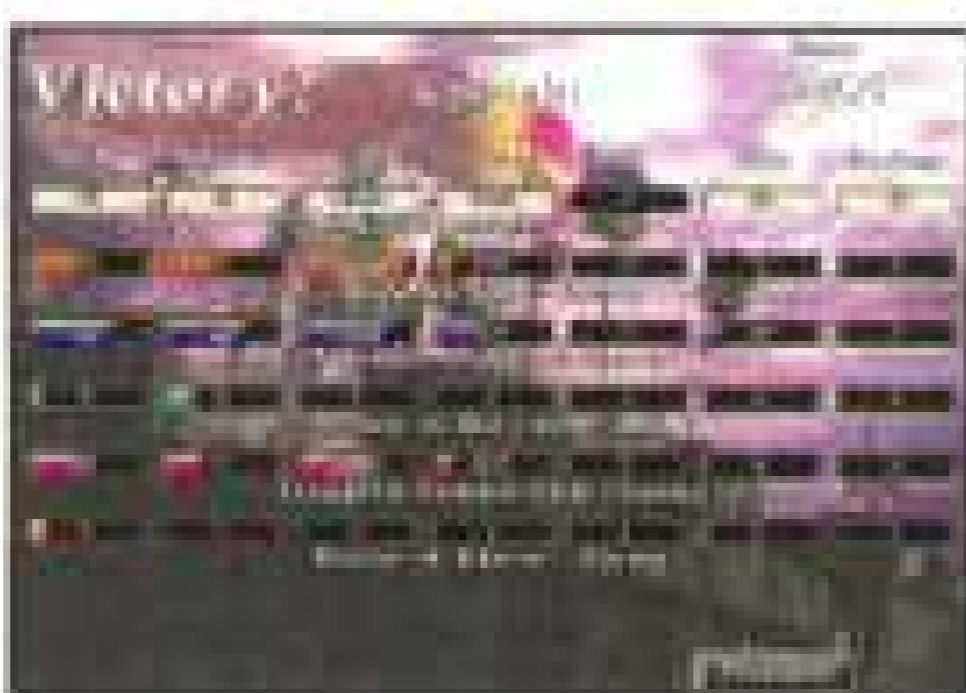
broni ma swój scenariusz, w którym wydaje się najskuteczniejszy. Dzięki temu mamy wrażenie, że każdy rodzaj broni jest ważny i potrzebny (np. wieża wartownicza jest słabsza od tej z działami, ale zaczyna być niezbędna w ostatnich misjach przy odpięciu ataków z powietrza). Dzieje się tak dlatego, że wszystkie typy jednostek wprowadzane są stopniowo i przez około 10 scenariuszy czeka się na lotnictwo bojowe (smoki, gryfy).

Do zalet zaliczyłbym także regulowaną szybkość gry, dzięki czemu można przelecieć szybko nudne fragmenty (magazynowanie surowców itp.); wyrażenie sił witalnych żołnierzy nie tylko kreską, ale i liczbami, co wraz z podaniem siły ataku poszczególnych jednostek (określonych od minimum zniszczenia do maksimum – nie jest to wartość stała!) daje wyobrażenie o długości życia rannych w wypadku ataku; nie bez znaczenia jest realizm walki, czyli możliwość rażenia jednostek własnych. Na koniec należy dodać, że autorzy załączyli edytor scenariuszy, dzięki czemu można tworzyć własne misje. Radziłbym jednak korzystać z niego dopiero po skończeniu gotowych kampanii, inaczej gra wiele straci obdarła ze swej tajemniczości i zdolności sprawiania niespodzianek.

„Warcraft II” z pewnością jest produktem udanym. W porówna-



# of Darkness



rzeć do celu mimo licznych oddziałów przeciwnika broniących dostępu do wież. Gdy zacznie się magia, najlepiej stosować kombinację magi (likwidacja siły żywej) i balisty (katapuły), jako bardziej uniwersalnej (oddziały wybuchowe są jednorazowego użytku). Demo Squad

czego przez latające jednostki bojowe. Nie najlepiej rozwiązano kierowanie dużymi armiami (brak operowania grupami).

Na szczęście jest to równoważone z nawiązką lepszymi scenariuszami, dobrą grafiką i tworzącą nastrój muzyką. Podoba mi się bardzo wyraźne stopniowanie zawiloci misji od pierwszej, kiedy to trzeba wybudować farmy i prawie nic nas nie atakuje, po ostatnią, gdzie trzeba przeprowadzić desant połączony z atakiem, zlikwidować 3 wioski i Dark Portal (grając ludźmi). Sposób konstrukcji scenariuszy ma jeszcze jedną zaletę – praktycznie każdy rodzaj

niu z poprzednikiem zmieniło się bardzo wiele, choć moim zdaniem zostało jeszcze to i owo do poprawienia. Mimo tego polecam gorąco. Jest w czym porządnić.

**Sir Haszak**

Producent:  
Zabłac Entertainment/Blizzard  
Rok wydania: 1995  
Dystrybutor: CD Projekt  
Cena: 145 zł  
Komputery, na których pędzi:  
486 DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM,  
General MIDI, Gravis; kompatybilny w Windows '95

# FIFA Soccer '96

Między już dawno czasu, kiedy to kilkupikselowe figurki z „Sensible Soccer” były szczytem marzeń w symulatorach piłkarskich. Po czterech latach od wydania tamtej wspaniałej gry pojawiła się zupełnie nowa generacja programów, opartych z grubsza o podobną filozofię. Prócz „FIFA Soccer”, produkcji EA, w tej samej konwencji została zrealizowana „Actus Soccer” zrobiona przez Gremilin Interactive, a już w marcu ma się pojawić „Le Football” Psygnosis.

## Technika

Na ekranie miejsce kurdupli złożonych z kilku punktów zajęli duzi rysowani zawodnicy, których ruchy animowano na podstawie zdjęć robionych prawdziwym piłkarzom podczas padów, wybić piłki, biegu itd. Każdy z fotografovanych miał na sobie zaznaczonych kilkanaście punktów ważnych z punktu widzenia animacji. Później śledząc ruch poszczególnych punktów graficy tworzyli sekwencje ruchu.

Efektem jest bardzo realistyczny (jak na nasze czasy) sposób poruszania się piłkarzy po komputerowym boisku, które w „FIFA Soccer 96” nazywa się „Virtual Stadium”. Spieraliśmy się czy jest to rzeczywiście wirtualny stadion, ale faktem jest, że wygląda najlepiej z tych, które dotąd widziałem.

## Na boisku

Oczywiście nawet najlepiej wyglądający stadion nie zastąpi atmosfery wielkiego meczu, jaką tworzą zawodnicy na boisku, kibice na trybunach i komentator w telewizji. W „FIFA Soccer 96” mamy to wszystko zmiksowane i ładnie podane.

Zacznijmy od zawodników – w końcu oni są najważniejsi. Wyglądają naprawdę dobrze zwłaszcza w SVGA. Sterowanie nimi jest utrudnione w porównaniu do wcześniejszych produktów, bo- wiem mamy 3 rodzaje zagrania piłki: podanie po ziemi, podanie górą (dośrodkowanie)



i strzał. Granie więc Joyami z jedynie dwoma fire'ami, myszą czy nawet z klawiatury nie wydaje się rzeczą prostą. Ominąłem to wypożyczając od firmy PMC Joystick Gravisa Pro – był świetny.

W odróżnieniu od innych symulacji piłkarskich zawodnicy w tej grze są inteligentni. Pisząc to mam na myśli zdolność gry bez naszej pomocy. Oznacza to, że możemy nie walczyć bezpośrednio o piłkę z przeciwnikiem, tylko wybrać sobie zawodnika nie zaangażowanego w walkę i poczekać aż piłkę odbierze zawodnik z naszej drużyny sterowany chwilowo przez komputer. W momencie przejęcia piłki przez takiego zawodnika automatycznie uzyskujemy nad nim kontrolę. Przydaje się to zwłaszcza początkującym graczom, ale skutkuje tylko wtedy, gdy w naszej drużynie są naprawdę dobrzy kopacze.

Strzelenie bramki też nie jest proste, zwłaszcza gdy mamy przed sobą obrońcę. W większości przypadków odbierze on piłkę naszemu zawodnikowi zanim ten machnie nogą. Dlatego opłaca się strzelać z daleka. Na 30-40 metrów aktywność obrońców jest stosunkowo niewielka. Podejście bliżej bramki opłaca się jedynie w przypadku posiadania dobrych zawodników.

Nowością jest możliwość planowania akcji po stałych fragmentach gry. Na ekranie możemy zobaczyć, jaka będzie przewidywana droga piłki po takim, a nie innym wykonaniu rzutu różnego, wolnego czy wrzutu z autu. Jak to w życiu bywa planowana akcja nie zawsze dochodzi do skutku, ale strzelone w ten sposób bramki dają wiele satysfakcji.

Oprawa meczu wygląda nie mniej okazała niż akcje na boisku. Mamy wspaniałe zrobione odgłosy publiczności, trąbki i inne dźwięki, które można usłyszeć na stadionie. Po każdej strzelonej bramce możemy obejrzeć wstawki filmowe z meczów (na oko z Mistrzostw Świata '94 w USA), zabawne (niekiedy) animacje, a w przypadku wyjątkowo urodliwych goli – powtórkę akcji widzianą z lotu ptaka. Każdy mecz jest komentowany na żywo (o ile mamy kartę dźwiękową) przez sprawozdawcę. Jest to typowy komentarz



telewizyjny, niespieszny, akcentujący ważniejsze zdarzenia na boisku i dla gracza zaczynającego przygodę z „FIFA Soccer”, naturalny. Wiadomo jednak, że kompakt z gumy nie jest i po pewnym czasie odkrywamy (?) straszną prawdę, że sprawozdawca się powtarza!

## Opcje i statystyki

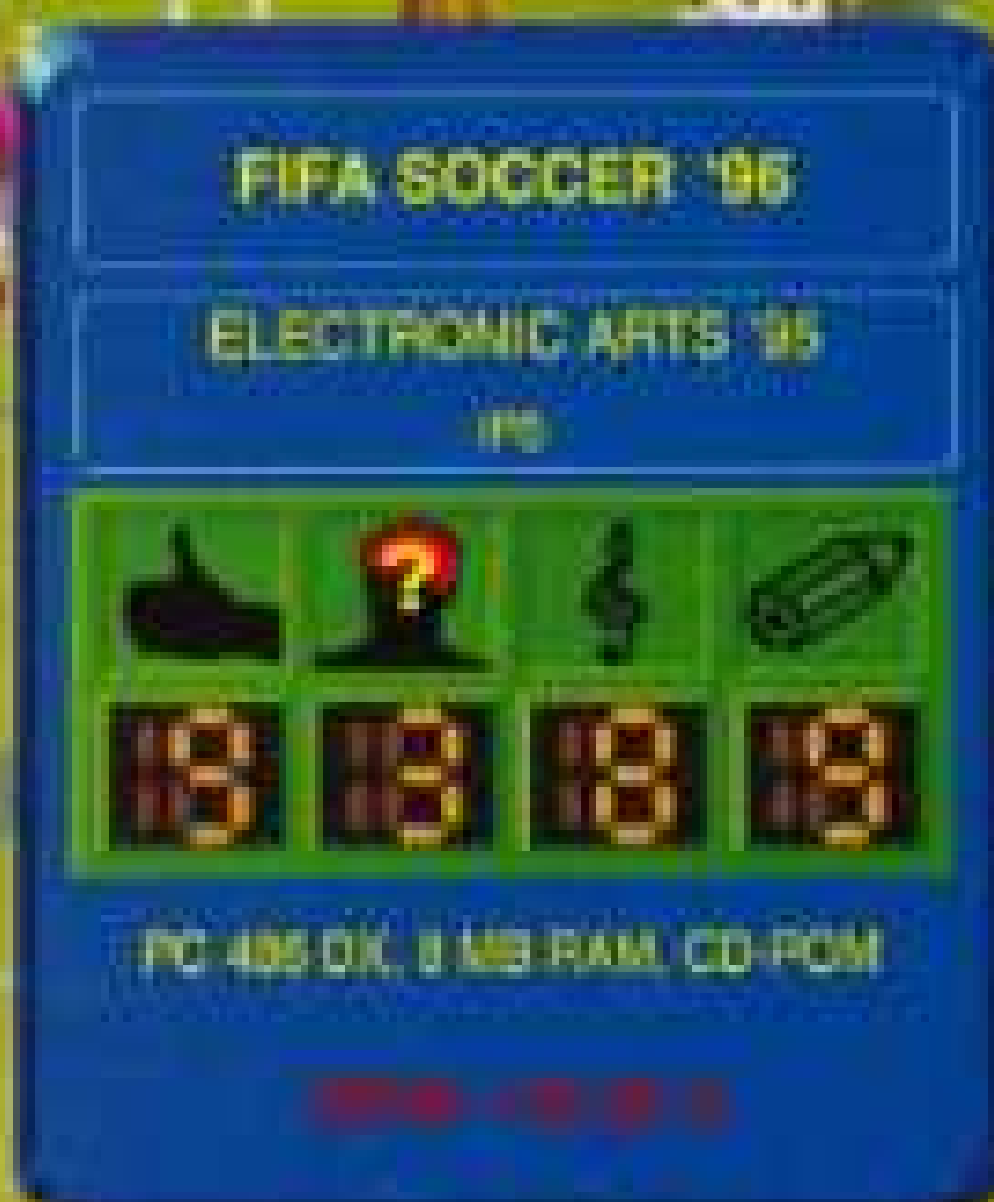
Liczba opcji w grze powinna zadowolić każdego gracza. Wszystkie rodzaje gier, kilkanaście lig do wyboru, przy czym prócz europejskich mamy do wyboru także ligę brazylijską czy malezyjską (nie polskiej brak, jest jedynie reprezentacja narodowa). Bardzo rozbudowane są opcje treningowe, gdzie można spokojnie potrenować każdy stały fragment gry.

Od strony statystycznej program prezentuje się niejednoznacznie. Statystyka w trakcie meczu wygląda bardzo dobrze. Zawarto w niej wszystkie najważniejsze rzeczy (proporcje czasu posiadania piłki, liczba oddanych strzałów, fauli, otrzymanych kartek itp.), choć w liczbie obronionych strzałów umieszczono też wszystkie te, które minęły bramkę i choćby dlatego nie zostały nawet dotknięte przez bramkarza. Niestety, tej statystyki nie można obejrzeć zaraz po skończeniu meczu! Tabela ligowa zawiera to, co zawierać powinny, ale już statystyki osiągnięć piłkarzy ograniczono do strzelonych bramek i otrzymanych kartek, a przecież w „NHL Hockey” udało im się rozdać je do kolosalnych rozmiarów.

Bardzo dobrze prezentują się za to współczynniki opisujące zawodników. Jest ich tak dużo i są tak dokładne, że praktycznie ani razu z nich nie korzystałem (za szybko musiałem skończyć grę).

## Ocena

Jeśli by oceniać „FIFA Soccer 96” w kategoriach symulatora piłki nożnej, miałby on ocenę co najwyżej średnią. Na boisku walki jest dużo, ale faule zdarzają się niezmiernie rzadko, a kartki pokazywane są z częstotliwością równą okresowi komety Halleya. Na plus można policzyć łapanie komputera w pułapki ofside'owe. Nie podoba mi się za to zachowanie zawodników po strzeleniu bramki. Każdy z piłkarzy pada na boisko, udaje samoloty czy robi coś równie wytwornego. Widać, że autorzy czerpali z folkloru boisk połud-



niowoamerykańskich, gdzie takie zachowania się widuje. Na szczęście mamy jeszcze wspaniałą grafikę, animacje, wiele rzutów kamer (z których tak naprawdę używa

się jednej czy dwóch) i znakomitą dynamiką gry, nie osiagana, przez superszybkie akcje (jak w „Sensible Soccer”), ale właśnie przez ruch kamery. Ta dynamika wymaga jednak przyzwyczajenia do niekonwencjonalnej obsługi i Pentium przy grze w SVGA, bowiem na 485 da się grać w tym trybie, ale obraz nie- co skacze.

„FIFA Soccer” nie jest jeszcze symulatorem piłki nożnej w pełnym tego słowa znaczeniu (choć znacznie bliżej mu do tego miana niż poprzednim produkcjom tego gatunku), ale znakomicie dopracowaną piłką kopaną, o niebo lepszą od swej poprzedniej wersji z zeszłego roku. Program ten z pewnością można polecić każdemu miłośnikowi komputerowej piłki nożnej.

Sir Hasszak





# Aliens

**S**wiat przyszłości, w którym niestrudzeni poszukiwacze nowych ziem, ludzie, podróżują w przestrzeni kosmicznej spotykając obce rasy z kosmosu, to popularny temat scenariuszy filmowych. Wśród nich znajdziemy lepsze i gorsze dzieła gatunku, jednak nie sposób nie wymienić tutaj serii filmów będących klasyką, dziełami kultowymi. Chodzi o serię „Aliens”, a w szczególności drugą część pt.: „Obcy decydujące starcie”. Można by długo zastanawiać się nad przyczyną tej popularności, ale nie czas i miejsce po temu. Fakty są takie, że na całym świecie żyje ogromna rzesza miłośników tego filmu, zrzeszona w różnego rodzaju klubach. Świat przedstawiony w filmach „Aliens”, wyszedł z ekranu i pojawił się w komiksach, w książkach, w sklepach sprzedających cały asortyment wszelakiego rodzaju filmowych gadżetów i oczywiście w najbardziej nas interesującej dziedzinie rozrywki, jaką są gry komputerowe.

„Aliens” to kolejna gra nawiązująca do wspomnianego świata. O ile wcześniej wydawane oparte były, o któryś z filmów o Obcych, o tyle tym razem będziemy mieli okazję uczestniczyć w czymś nowym. Czy jednak tak jest w rzeczywistości? Aby odpowiedzieć na to pytanie, należałoby pokrótce przyrzeć się scenariuszowi gry.

W roku 2157 statek kosmiczny USS Sheridan wraca na Ziemię. Czterech członków załogi jest zahibernowanych w specjalnych kapsułkach. Statkiem steruje komputerowy system MOM. W 200 dniu podróży czujniki statku odebrały sygnał SOS dochodzący z planety B54-C. Sys-

tem komputerowy MOM w odpowiedzi „rozmarzył” czterech członków załogi i przygotował odpowiednie dane potrzebne na zbadanie sprawy sygnału. Wiadomo, że na planecie znajduje się kolonia górnicza, zamieszkała przez około 40 ludzi. Zadaniem załogi będzie wylądowanie na planecie B54-C i zbadanie sprawy.

Scenariusz gry „Aliens” można by uznać za pewnego rodzaju kompilację scenariuszy: „Osmy pasażer Nostro” i „Obcy decydujące starcie”. Motyw wysłania sygnału o pomoc oraz postać androida podobna do O’Connora przypominają pomysły z pierwszego filmu; opanowana przez Obcych kolonia do zbadania z drugiego filmu. Ci, którzy oglądali wszystkie trzy filmy o Obcych będą znajdować podobieństwa i może trochę kręcić nosem na konwencję, jednak odrzucając te przesady znajdziemy w scenariuszu gry „Aliens”, walory nowej i ciekawej fabuły.

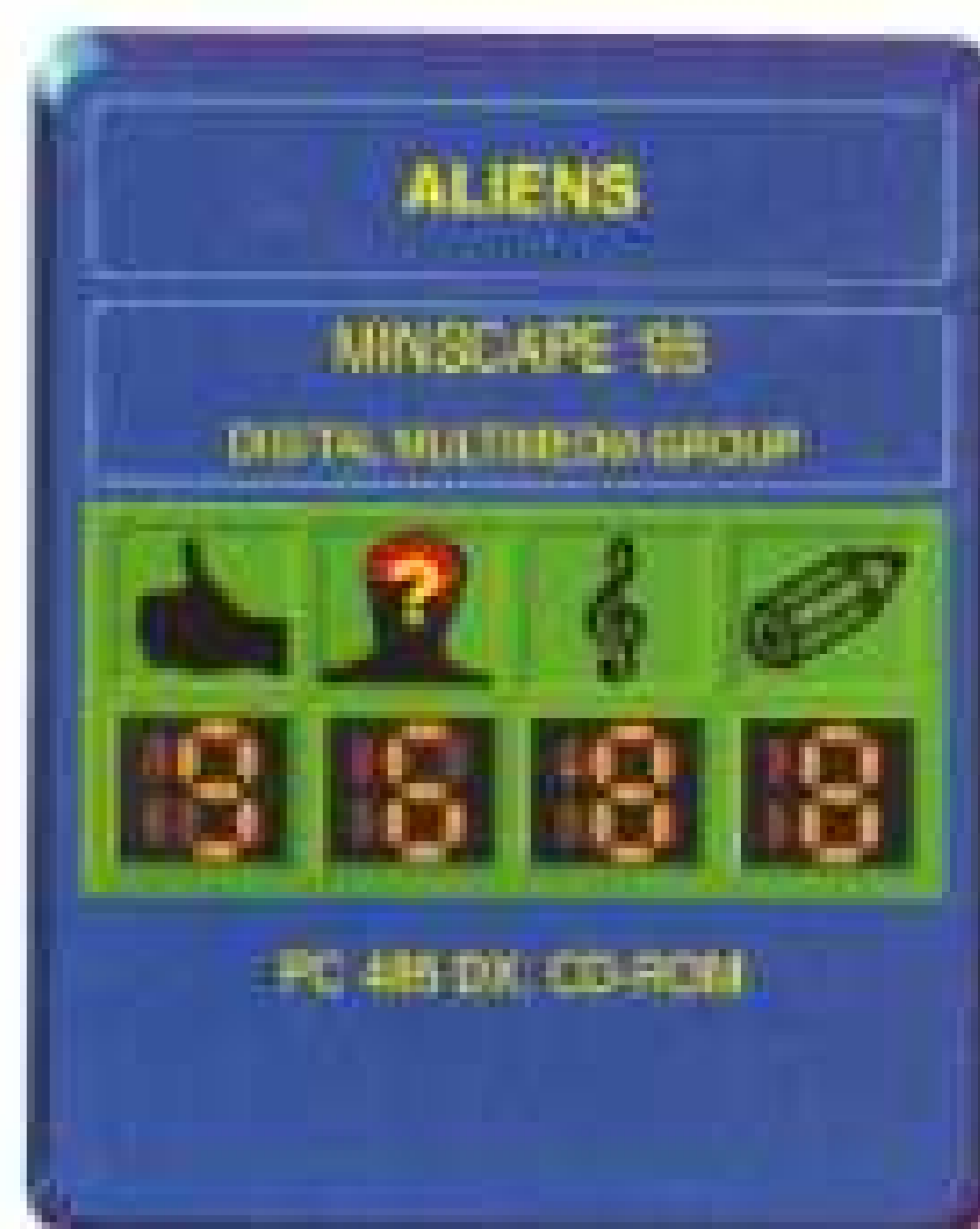
Próbując przypisać grę do któregoś z gatunków, nazwałbym ją dobrą przygodówką. Dlaczego? Kierujemy poczynaniami dowódcy statku Henry Hericksanem. Na naszych barkach spoczywa dowodzenie statkiem, jak i wypełnienie misji. Oprócz nas pośrednio możemy wpływać na działania innych członków załogi poprzez wydawanie rozkazów lub nasze własne posunięcia. Cakocić sprowadzać się będzie do rozwiązywania kolejnych zadań, odnaleźć potrzebny przedmiot, zanieść go w odpowiednie miejsce, wymyślić sposób na otwarcie zablokowanych drzwi, itp. Na początku trzeba będzie przeprowadzić manewr lądowania na planecie, następnie wyjście ze statku, aby w końcu zabrać się za najbardziej emocjonującą, czyli eksplorację kolonii. Bierzemy udział w przygodzie,

pewnego rodzaju tworzeniu opowieści o załodze USS Sheridan.

Rzeczą, za którą cenię tę grę, jest położenie nacisku na psychologiczne obszary postaci. Każdy z członków załogi posiada własny charakter, słabe punkty, zdolności, wiedzę, stosunek do pozostałych, ale i do samej misji, itp. W ten sposób stworzono barwnie tło grze, która w pewnym momencie przeradza się w walkę o utrzymanie załogi jako całości. Wszak tylko w ten sposób można wykonać misję w pełni. Dobrym pomysłem jest postać O’Connora, naukowca oczarowanego rasą Obcych. Studuje ich obyczaje, budowę i wszystko co ich dotyczy. Nie do końca wiadomo, jaka jest jego rola w całym wydarzeniu – ukończenie gry wyjaśni i tę kwestię. Podobnie historie można by opowiedzieć o każdym z załogi, ale o tym już w grze. Za stworzenie psychologii postaci w grze należy się autorom oklaski – brawo!

Graficznie gra w całości wykonana jest w konwencji komiksowej, w wysokiej rozdzielczości. Niewiele można zarzucić tej stronie gry, gdyż wykonano ją przyzwyczajenie. Jednak trochę zbyt statyczne planery, w jakich rozgrywa się akcja mogą nużyć. Niepokojąca muzyka, która „wierci się” niczym ombrion Obcego w jaju, dodaje kolorów grze i stwarza zamierzoną atmosferę grozy.

„Aliens” są przyzwyczajenie zrobioną przygodówką, o może trochę zbyt łatwym poziomie zagadek, sprowadzających się do odszukiwania i używania w odpowiednim miejscu przedmiotów. Udalo się w niej zachować atmosferę napięcia, jednak chyba trochę kosztem ogólnej rozwekłości akcji gry. Jeszcze raz podkreślić należy zastosowanie w grze – co jest rzadkie – psychologicznej strony postaci, dzięki

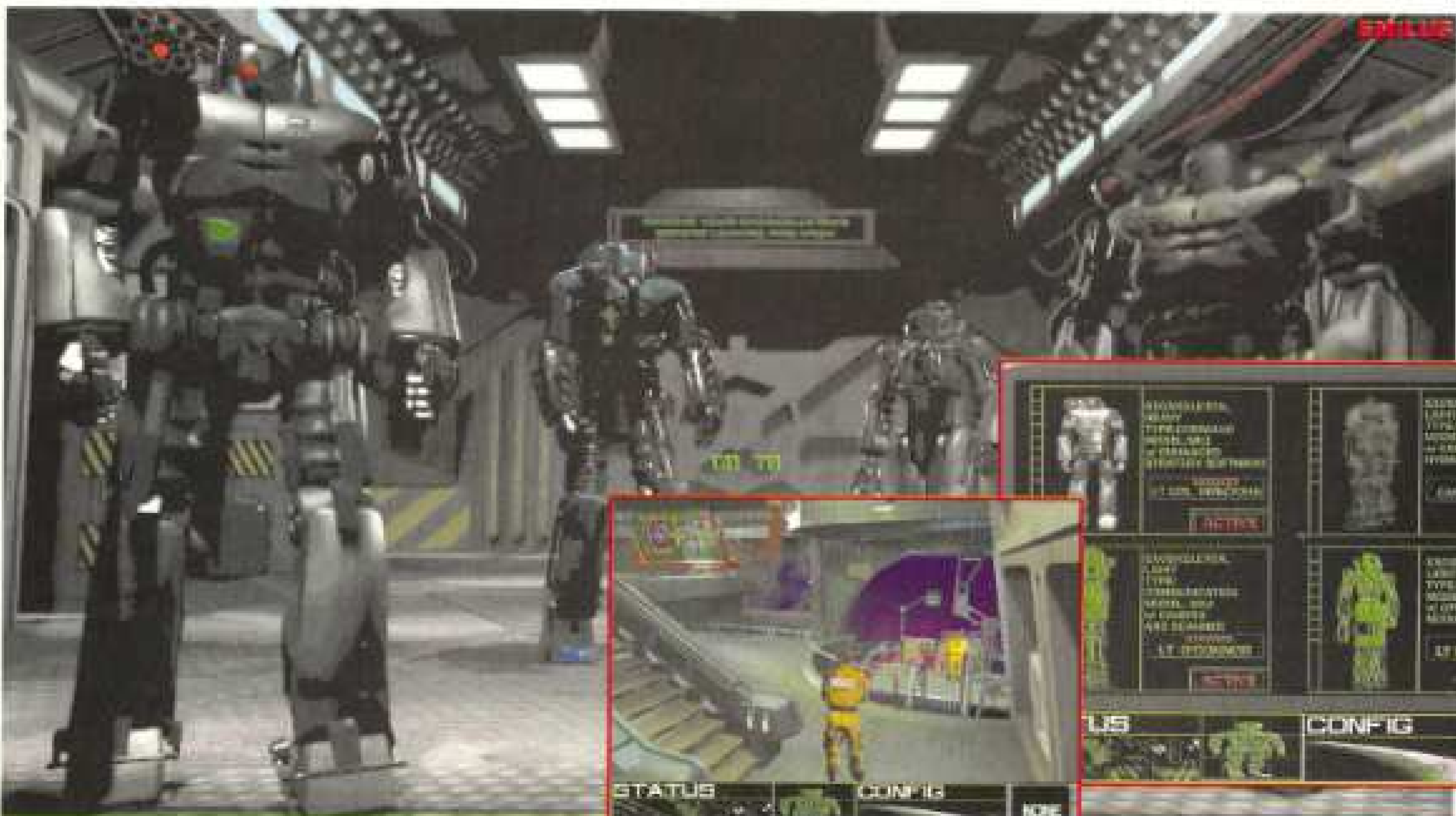


czemu zyskano na narracji historii współpowiadanej przez gracza.

Tak jak wspomniałem wyżej, właściwa zabawa zaczyna się po wyjściu ze statku i zagłębieniu się w mroczne korytarze bazy. Zanim jednak tam dotrzemy, trzeba będzie wylądować. Oto sposób jak tego dokonać.

Rozpoczynasz w głównym pomieszczeniu statku. Na dole znajduje się MOM, gdzie odblokujesz zamknięte drzwi (klawisz „ON” na pulpicie). Ze swojego pokoju (czwarte drzwi), zabierz CD-RAW i kartę. Wróć do MOM i połącz się z nim (użyj ekranu). Wybierając opcję: SHIP STATUS i następnie SENSORS, będziesz mógł zgrać dane potrzebne do lądowania. Nagrany kompakt zanieś kapitanowi. W ten sposób wylądujemy w bazie.

Zanim opuścisz statek zaopatrzyć wszystkich w posiłki. Zieloną kartę do windy musisz wyciągnąć od Lory (plewskie drzwi). Podczas rozmowy wybierz opcję: ostatnią, a następnie pierwszą. Windą zjedź na dół. Używając panelu na prawo wydobądź broń. Pójdź do zbrojowni i używając kolejnego panelu otworzysz skrzynię z bronią – przypnij broń do ręki. Skieruj się teraz do wyjścia ze statku – reszta załogi się dołączy. Drzwiami z napisem „WARNING”, wyjdiesz na zewnątrz, uprzednio zakładając exosceletony. Od tej pory zaczyna się właściwa zabawa, której życzy



# CO JEST GRANE? PLAY-BOX '96

**SPODEK - KATOWICE  
1-3 MARCA 1996  
GODZINA 10-17**

**III OGÓLNOPOLSKIE TARGI GIER KOMPUTEROWYCH I TV  
PROGRAMY EDUKACYJNE**

ORAZ

**VIDEO, FONOGRAFIA, INSTRUMENTY MUZYCZNE,  
ROZGŁOŚNIE RADIOWE**

W PROGRAMIE:

- ☆ SPECJALNE PREMIERY FESTIWALOWE
- ☆ PREZENTACJA I EKSPOZYCJA OFERTY
- ☆ SPOTKANIA BRANŻOWE
- ☆ PROMOCYJNA SPRZEDAŻ KASET AUDIO, VIDEO, GIER KOMPUTEROWYCH I TV
- ☆ DOROCZNE WYRÓŻNIENIA I UROCZYSTA GALA
- ☆ ŚWIETNE INTERESY
- ☆ NIESPODZIANKI DLA ZWIEDZAJĄCYCH

**ZAPRASZAMY DO UDZIAŁU PRODUCENTÓW,  
DYSTRYBUTORÓW, DEALERÓW I ZWIEDZAJĄCYCH**

**WSZYSTKIE INFORMACJE DOTYCZĄCE UCZESTNICTWA  
MOŻNA UZYSKAĆ U ORGANIZATORA:**



**FULLMAX  
02-676 WARSZAWA  
UL. POSTĘPU 12  
TEL./FAX (0-22) 43-18-41 TEL. 43-12-81 W. 275**

# I WSZYSKO GRA!



**J**uż na pierwszy rzut oka „Abuse” nie jest zwykłą shareware’ową platformówką. Pełna jęków, posapywań i westchnień dobiegających z ciemności, w ciągu kwadransa potrafi wytworzyć napięcie dorównujące akcji „Osmego Pasażera Nostromo”. Rozlatzana przez nią aura niesamowitości, potęgowana jest przez pojawiające się z wrzaskiem stwory – do złudzenia przypominające „Obcych”, których mieliśmy sposobność oglądać na ekranie. Chitynowe pancerze, robaczce, obrzydliwe nogi i ogromne, połyskujące w blasku upiornego światła, głowy.

„Abuse” można nazwać dwuwymiarowym „Doomem”, choć atmosfera gry, przypomniawszy mi raczej prehistoryczne już chyba zmagania z „Saboteurem” (Durell Soft.) na 8-bitowego Spectruma. Oczywiście animacja postaci zrobiona jest bez porównania lepiej, jednak ogólna koncepcja postaci poruszającej się samotnie po tajemniczych korytarzach i atakowanej niespodziewanie zza węgla, jest podobna, a w każdym razie wytwarza identyczny nastrój.

Akcja „Abuse” rozgrywa się w niezbyt odległej przyszłości. Nazywasz się Nick Vrenna i robaczkujeś sobie w świecie roku 2021, pełnym owadopodobnych Obcych (w tym klimacie był jeszcze „Dan Dare...”), zaś Twoja misja polega na ich wyeliminowaniu i odzyskaniu kontroli nad światem, w którym na chodniku można potknąć się o oledokający śluzem kokon.

Do tego celu posłużą Ci rozmaite środki. Ścisłej mówiąc – jest ich osiem (jak w „Doomie”). Najbardziej przypadł mi do gustu miotacz płomieni, który wprawia gracza w szampaniński humor, zaś z Obcych, znajdujących się po drugiej stronie dyszy, robi piękne skwarki.



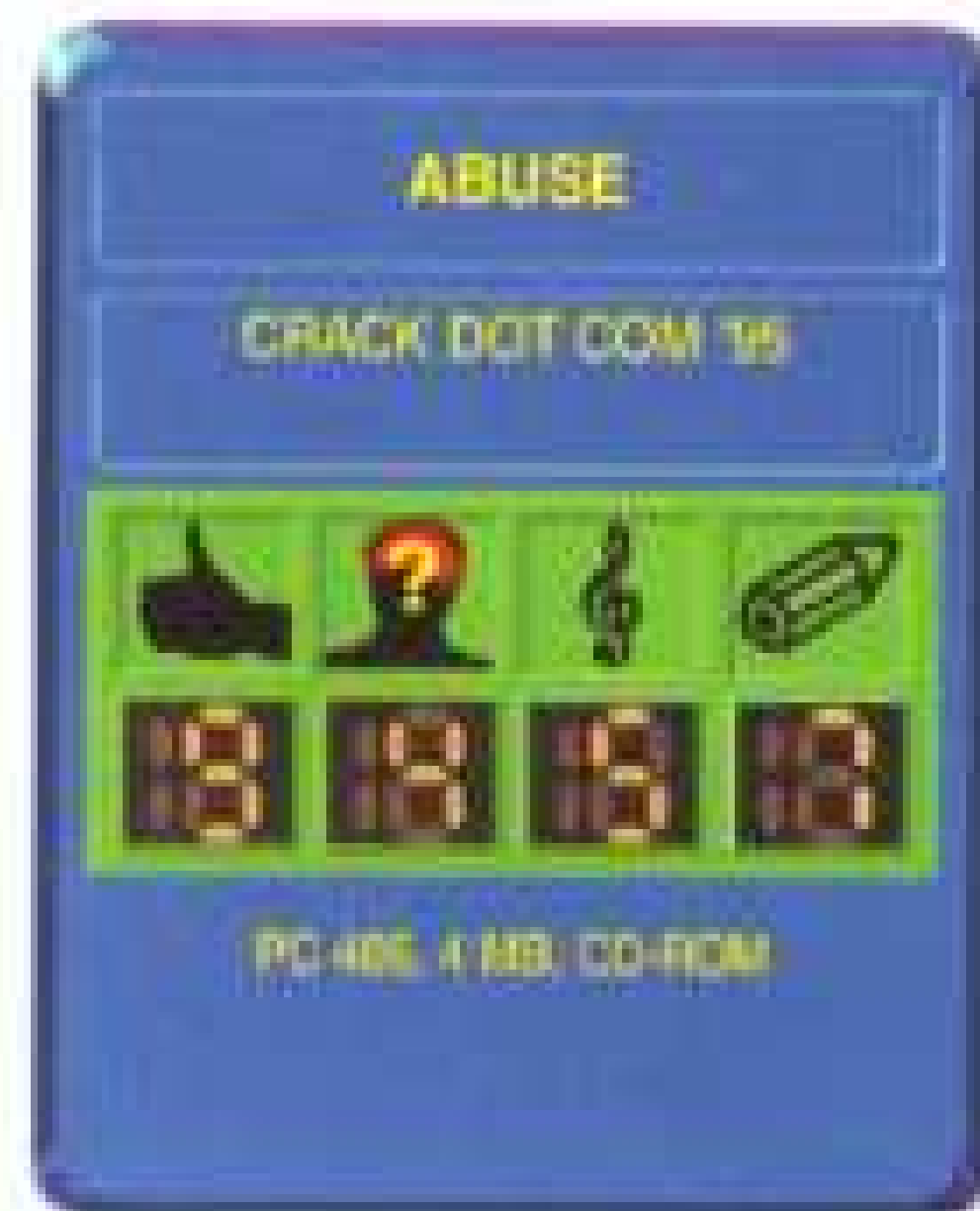
Podczas gry najlepiej poprosić mamę, żeby usmażyła kilka schabowych, co z pewnością – wywierając wpływ na receptory węchowe – jeszcze wyżej podniesie poziom atrakcyjności gry.

Arsenal, w skład którego wchodzi między innymi rozmaite granatniki i inne rozrzutniki materiałów wybuchowych, nie będzie często wystarczającym argumentem przeciwko tabunom niezdyscyplinowanych potworków. Pełzające po ścianach, latające, niewidzialne i te wyekwipowane w nowoczesną broń pancerną stwory, wielokrotnie trzeba pokonywać siłą twórczego umysłu – choć oczywiście nie licząc na bliskie pokrewieństwo „Abuse” z „Lemmingami”.

Kierowanie postacią odbywa się w sposób dość ciekawy. Autorzy zadbali o nowoczesność i zaproponowali kompilację sterowania za pomocą klawiatury i myszki. Klawiszami obsługujemy dolną część ciała Nicka, zaś myszką celownik jego śmiertelności broni. Nie jest to rozwiązanie rewolucyjne – widziałem je już w kilku grach 3D, pozwala jednak na kilka ciekawych manewrów, bez których ukończenie wielu poziomów byłoby chyba niemożliwe. Przykładem tego jest taktyka partyzancka, która polega na zwabieniu hordy śliniących się Obcych, a następnie taktycznym odwróceniu „w stronę przeciwną” i sianie do ścigających w biegu. Jest to trochę bezsensowne z drugiej strony, gdyż chyba żaden człowiek, po obróceniu jego tułowia o 180 stopni, nie będzie w stanie rozwinąć większej prędkości niż średnio zagięty pancerzyk.

Warto w tym miejscu wspomnieć szerzej o przeciwnikach, czy raczej ich psychologii stada. Nie wiadomo, czy można to położyć na karb wrodzonej niskiej inteligencji przybyszów z innych planet, czy też może obarczyć tym brak pomysłów autorów „Abuse”, dość, że potwórki są po prostu imbecylami do n-tej potęgi. Często nie potrafią zeskoczyć na platformę umieszczoną niżej, jeśli gracz stanie dokładnie pod nimi – tworząc jakby linię pionową. Robaczki są tak podniecone niewielką odległością dzielącą je od ofiary, że po prostu kręcą się bezradnie, zamiast przejść „kilkadziesiąt pixeli” w lewo lub w prawo, aby nasycić swoje żądze.

Generalnie jednak gra pod wieloma względami jest bliska ideałom: grafika niemal doskonała, przejrzysta i precyzyjna, zaś drobne nawet animacje w znaczący sposób podnoszą ogólny obraz „Abuse” (wystrzelone rakiety zos-



lawiają za sobą pióropusz dymu, giganowani Obcy z chrzestem rozpadają się w deszcz kości i mięsa). W połączeniu z wyścianicie dobranymi efektami dźwiękowymi, powstało coś unikalnego – coś co może kojarzyć się z grą trójwymiarową, której celowo pozbawiono trzeciego wymiaru, aby dać odpocząć graczom zmęczonym ciągłymi „Deathmatchami”.

**Messayah**



**39**



# Fighter Wing

Są różne symulatory lotu – mniej lub bardziej udane. Czasem jest tak, że gra jest zupełnie do niczego, czasem jest świetna od początku do końca, a czasem jest miejscami świetna a miejscami beznadziejna. Oczywiście wszyscy chcielibyśmy mieć do czynienia wyłącznie z grami doskonałymi od A do Z, ale nie oszukujmy się – nie ma na co liczyć. Dlatego też należy się w pierwszym rzędzie cieszyć z tego, co się udało, spuszczając zasłonę milczenia na pozostałe elementy układanki...

„Fighter Wing” to symulator, z którym mieli do czynienia wszyscy uczestnicy drugiego dnia naszych Mistrzostw Polski. Wybraliśmy go na tę okazję z jednego, niezwykle istotnego powodu – jest to jak na razie jedyne symulatory lotnicze sprzedawane legalnie w Polsce, działające w sieci. Większość pozostałych pozwala w najlepszym wypadku na pojedynki jeden na jednego, za pośrednictwem kabelka szeregowego RS. Pod tym względem „Fighter Wing” pozostawia całą konkurencję w polu, jako że grać można w szesnaście osób na raz, dzieląc się na wzajemnie zwalczające się zespoły lub też wykonując wspólnie określone misje. (Właściwie są już dwa inne symulatory lotnicze pozwalające na łączenie się w sieci, jeden to „Comanche vs Werewolf”, drugi to „Apache Longbow” – oba symulują śmigłowce, o ile „Comanche” uznamy za symulator).

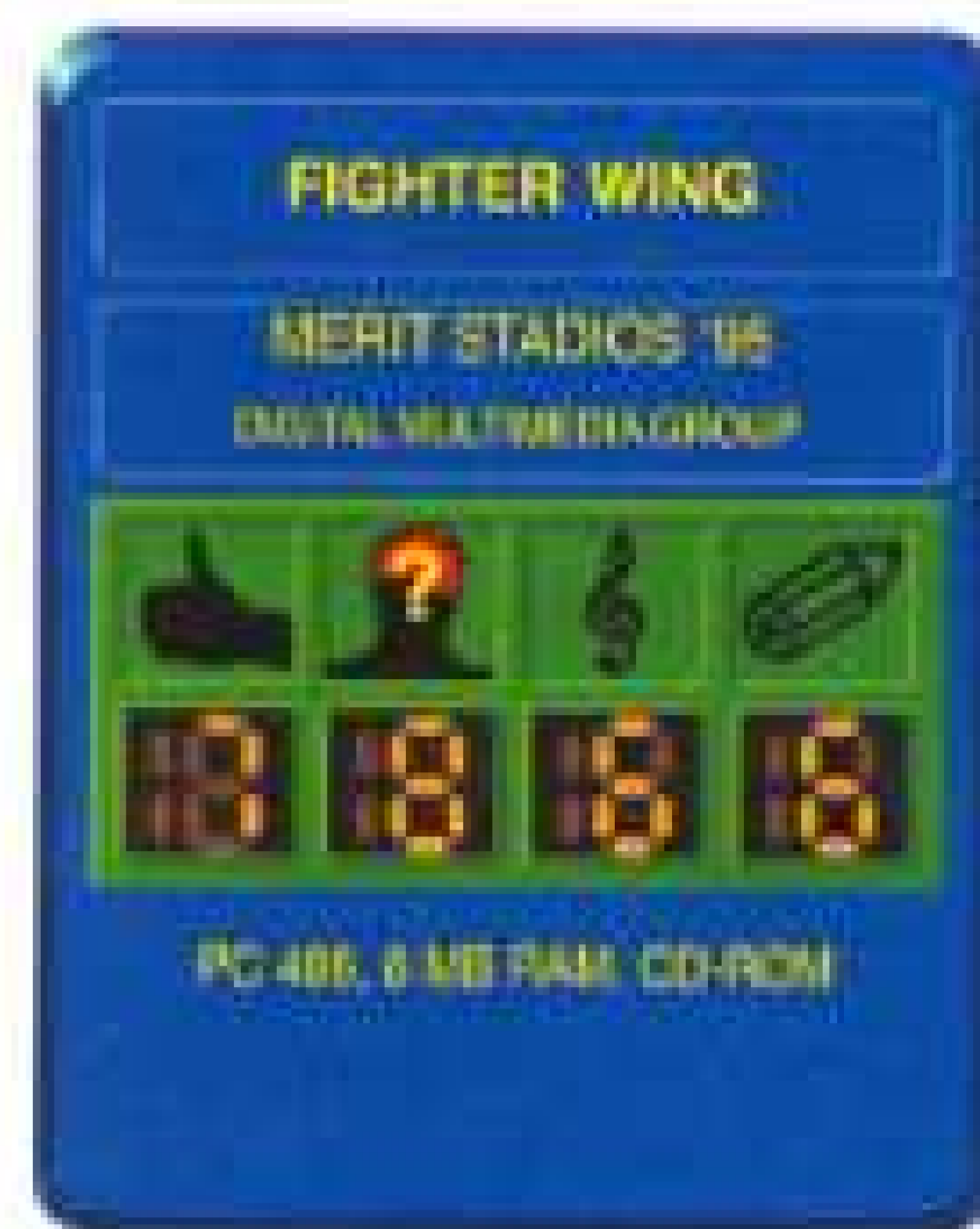
Przyznam, choć z bólem, że możliwość lotu w kilka osób to jedyna cecha wyróżniająca „Fighter Winga” pozytywnie spośród innych symulatorów. Ani graficznie, ani dźwiękowo, ani wreszcie jako symulator, gra nie zrobiła na mnie zbyt dobrego wrażenia.

Grafika jaka jest widać na ekranach – do rysowania powierzchni ziemi używane są raptem trzy czy cztery kolory, co bynajmniej nie wpływa pozytywnie na jej plastyczność; chmury na niebie składają się z kwadracików albo prostokątów, co sprawia bardzo sztuczne wrażenie, a środek kabiny niezależnie od rozdzielczości w jakiej się gra (maksimum 800 na 600) zawsze wy-

gląda tak samo; choć aż prosi się, by w wyższych rozdzielczościach poprawić wygląd zegarów. Jako dodatkowe byki wymienić trzeba kolory używane na HUD-zie (jasnozielony, na tle chmur absolutnie niewidoczny) i utratę widoczności przy przechodzeniu przez chmury – że znika widok poza kabiną, to rozumiem, ale dlaczego nie widać również nic w ŚRODKU kabiny (myśląc w wersji cabrio)?

Dźwięki są dosyć skromne, więc i trudno je ocenić. Ścieżka dźwiękowa – nie byłaby zła, gdyby była choć trochę dłuższa. Trzy różne melodyjki po kilkunastu minutach grania doprowadzają do rozpaczy w końcu ile można słuchać tych samych motywów.

Na koniec zostawiłem sobie dwie rzeczy – jakość symulacji i grywalność. Większość zjawisk z jakimi można się spotkać w po-



naliliśmy za strzelankę na motywach samolotowych.

Wszystko to razem powoduje, że „Fighter Wing” nie wzbudził mojego zachwytu. Niby jest w nim wszystko, co być powinno – filmiki ilustrujące różne zdarzenia podczas akcji, kilkanaście misji do wyboru, kilka samolotów jakimi można latać (zarówno radzieckich jak i amerykańskich), możliwość wyboru uzbrojenia przed misją, rakiety, działka, cele, paliwo, dopalacze, radary, ECM, flary, folia, no wszystko – ale nie dopracowane, nie dorobione i w efekcie gra jest co najwyżej taka sobie.

Podsumowując – jeżeli szukacie symulatora do latania w pojedynkę, „Fighter Winga” Wam odradzam. Nie wskazując żadnego konkretnego tytułu zaręczam, że można w tej chwili znaleźć w sklepach kilka znacznie lepszych programów. Jeżeli natomiast szukacie czegoś, co pozwoli dobrać się w kilka osób i powalczyć między sobą, „Fighter Wing” nie ma w tej chwili żadnej sensownej konkurencji. I tym mniej lub bardziej optymistycznym akcentem kończę, szykując się do kolejnej próby rozwalenia wszystkich MiG-ów przeszkadzających w zrobieniu kilku głupich zdjęć.

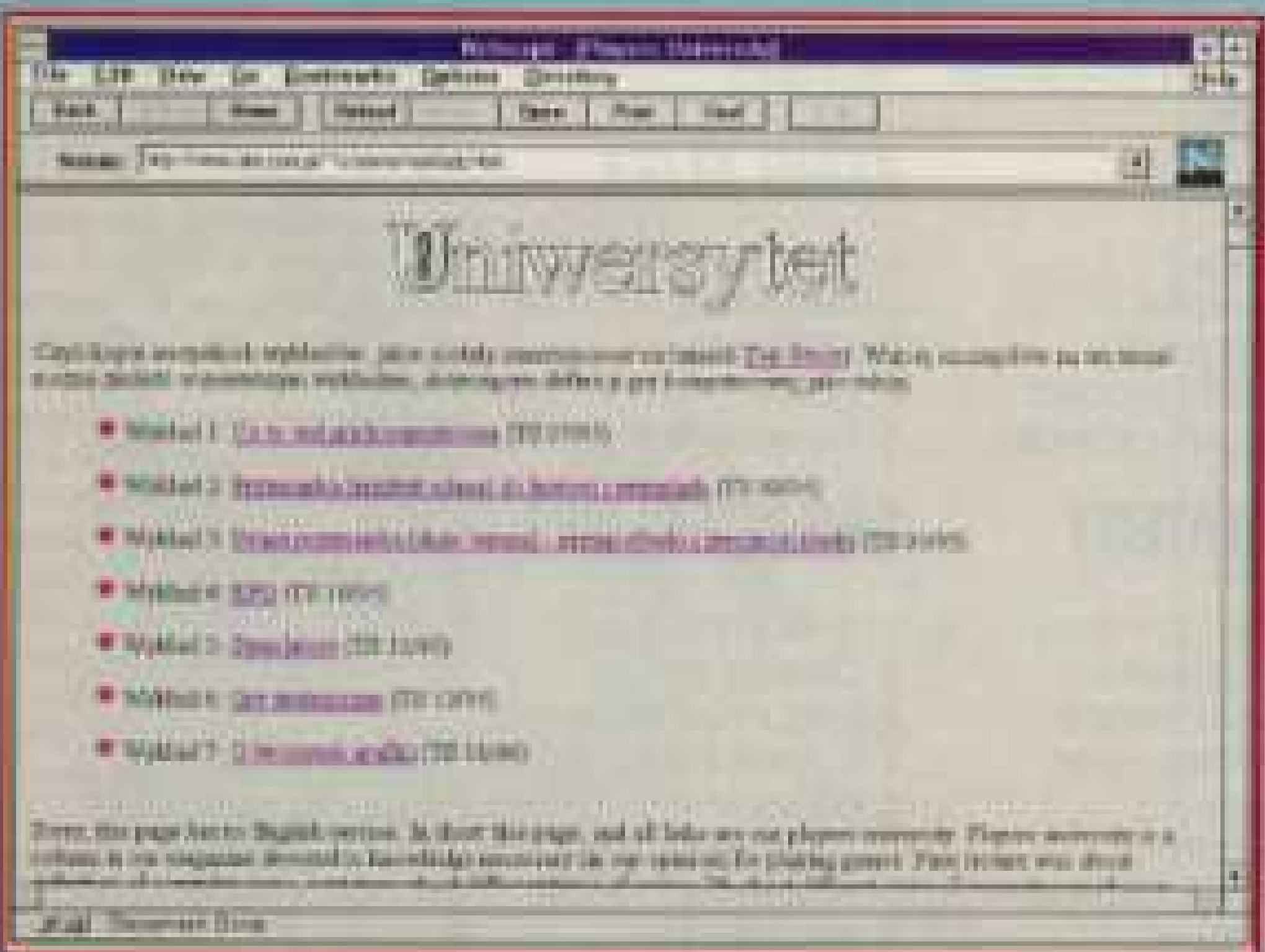
Robaquez

wietrzu została jakoś zasymulowana – ale właśnie na tym „jakoś” polega problem. Powietrze jest zawsze w bezruchu, nie ma wiatru, chmury zawsze wyglądają tak samo, układając się cienką warstwą na wysokości około 6000 metrów, samoloty podczas zakręcania zachowują się tak, jakby szły po szynach – mniej więcej ten sam poziom symulacji był już w „Retaliatorze”, którego dawno wszyscy jednogłośnie uz-





# Gracza kącik internetowy



MUD – Multiple User Dungeon – to gra, która podbiła Internet lat osiemdziesiątych. Choć od początku do końca oparta o interfejs tekstowy (czytaj: wszystkie komendy i polecenia oraz odpowiedzi należy wpisywać z klawiatury lub czytać na ekranie) została nazwana prekursorem wirtualnej rzeczywistości i zdobyła wielu wielbicieli. Teraz, w epoce multimedialnych gier zajmujących gigabajty, cała ta zabawa może już nie robić wrażenia, lecz nadal ma wielu fanów. Co więc w niej jest takiego wspaniałego, co sprawia, że nadal jest używana i że jej popularność nie spada?

Zalet takich jest co najmniej kilka. Po pierwsze, w grze tej może brać udział nieograniczona prawie ilość osób, 'zakładając' w ten sposób drugą rzeczywistość. Po drugie – podłączyć się można do niezwykłej liczby 'światów' – każdy serwer oferujący MUD'a ma stworzone własne uniwersum. Są więc dostępne światy oparte o konwencje fantasy, cyberpunka, hard SF – słowem wszystko, czego dusza zapagnie.

Sama gra przypomina skrzyżowanie tekstówki (bez grafiki) i role – play'ów. Zasady są proste – dotrzeć jak najdalej, zwiędzić jak najwięcej i wyróżnić wszystkie potwory, jakie się da. Im więcej potworów zaliczysz, na tym wyższy poziom awansuje twoja postać i tym wyższe ma współczynniki.

Istnieje także inny rodzaj MUD'a – Tiry MUD, w którym rozgrywka przypomina bardziej rozmowę na IRC'u – tu łatwiej poznaje się nowych przyjaciół, żartuje, rozmawia na nie zawsze mądre tematy.

W zasadzie najpopularniejszym polskim MUD'em jest 'Studnia dusz' nuby.poz.edu.pl:4000 (do połączenia się potrzebny jest Telnet i za jego pośrednictwem odbywa się rozgrywka).

Listę zagranicznych MUD'ów uzyskać można pisząc do mudlat@merlyn.punk.net z SUBSCRIBE jako tytułem. Jedną z najbardziej popularnych kolekcji tych gier w WWW jest <http://www.cis.upenn.edu/~kw/mudinfo.html>. MUD FAQ znaleźć można w usenecie w grupach dyskusyjnych: rec.games.mud.announce i rec.games.mud.misc.

Zapraszam do MUD-owania, a na koniec proponuję dwa ciekawe adresy kompletnie nie dotyczące tematu.  
Happy MUDing!

Matheus

Scorch: The Mother of All Games  
<http://tower.llis.com/scorch/>

Scorch to gra – legenda i zna ją chyba każdy. Jej oficjalny Home Page nie jest wprawdzie bardzo interesujący, ale autorzy zapowiadają, że to się wkrótce zmieni. Właściwie zawiera dwie rzeczy – Scorch FAQ i przygotowaną do download'u najnowszą wersję tej gry noszącą numer 1.50 (zawierającą digitalizowane zdjęcia gór i nowe bronie).  
[ftp.cdrom.com](http://ftp.cdrom.com)

Ten Site jest duży. Ściśle mówiąc, jak chwalić się jego autorzy, chodzi na Pentiumie z 520B (!) twardego zapchane go danymi. Gry to niewielki ułamek tej liczby, ale i tak jest ich tu naprawdę sporo. Na uwagę zasługuje katalog poświęcony DOOMowi, Hereticowi i innym produktom idsoftware / 2/idgames/ no i samym grom / 2/games/

Korzystając z okazji napiszę kilka słów o naszej stronie [www \(http://www.atm.com.pl/~ta\)](http://www.atm.com.pl/~ta). W tej chwili składa się ona z kilku niezależnych od siebie części. Jedną to po prostu garść informacji o nas – kto co robi w redakcji, pod jakimi adresami można nas znaleźć, czym się interesujemy poza pracą.

Druga bardzo duża część to zapowiedź nadchodzących numerów – zwykle na dwa tygodnie przed ukazaniem się numeru w druku można sobie obejrzeć na naszej stronie część tekstów z ilustracjami.

Trzecia część to lista linków do ciekawych miejsc związanych z grami. Tu najbardziej liczymy na Waazę współpracę – piszcie do nas jeśli znajdziecie coś ciekawego.

Czwarta – najnowsza – część to nasz Uniwersytet Gracza. W tym jednym miejscu są zebrane wszystkie wykłady, czasem nawet łącznie z tymi, które jeszcze się pojawiły w druku.

Dodatkowo zwykle informujemy o tym, co dzieje się w redakcji i okolicach – ostatnio są to sprawozdania z Megagame i lista nominacji do tytułu Gry Roku.

To bynajmniej nie wszystko – mamy dalsze, również ciekawe pomysły, które będą się powoli materializować w miarę upływu czasu.

Jeszcze garść informacji technicznych. Najlepsze efekty uzyskuje się korzystając z Netscape 1.22 (albo nowszego), karty graficznej pracującej w trybie HiColor lub True Color (256 kolorów z biedą wystarczy, 16 kolorów to tragedia). Żeby widzieć polskie litery trzeba sobie ustawić w konfiguracji Netscape użycie odpowiednich czcionek (tych z literkami CE w nazwie). Praktycznie wszystkie ilustracje w tekście są zmniejszane (160\*100\*256 kolorów). Żeby strony ładowały się jak najszybciej – kliknięcie na nich pozwala na obejrzenie całego obrazka w takiej rozdzielczości, w jakiej znajdował się na ekranie podczas gry. Czasem może to oznaczać konieczność ściągnięcia gifa mającego 200 kilobajtów.

# Lista przebojów

## Gry z 1 ty...

Zakończony już rok 1995, rozpoczął się kolejny. Co nam przyniesie dobrze? – zastanawiają się emeryci, renciści, robotni, bezrobotni, garbaci, murzyni, Żydzi, prawdziwi Polacy i nie mniej prawdziwi animatorzy sceny politycznej. Wszyscy oczekują z nadzieją na lepsze jutro. Także nastrój zadumy i ogólnej stagnacji ogarnia też i maniaków gier komputerowych. Cóż nam graczom przyniesie nowy rok? Jakie nowe gry, wymagania sprzętowe, ceny? – te i wiele innych pytań kołata się po głowie niejednemu z poczciwych graczy.

Nie zaliczam się do wyroczni, ani żadnych wodzirejowatych szamanów społeczno-politycznych, ale kilka już razy udawało mi się przewidzieć nadchodzące wydarzenia. W związku z okresem świątecznym, który szczególnie w Polsce, kraju bogobojnym, jest nad wyraz obfity we wszelkiego rodzaju cuda i dziwy, pozwolę sobie troszeczkę pośpieszyć.

BLUM, BLUM, BLUM (tu-  
taj akompaniament muzyczny, a wszystko po to aby nadać atmosferze więcej dramaturgii).

No dobrze, zakładam na głowę szpiczastą czapę w gwiazdy i półksiężycy, do ręki biorę szklaną kulę i wprowadzam się w trans uderzając się nią po głowie... O rany!!! Widzę, widzę, widzę...

...widzę przyszłość rynku gier komputerowych, jego przyszłe losy, wydarzenia i zawirowania, zaczynam opisywać to co nadchodzić.

Komputerami do gier pozostaną tylko PeCety klasy Pentium w górę, z co najmniej 16 MB i szybkimi kartami dźwiękowo-muzycznymi, jak i nieodzownym CD-ROM-em – to na początek. Dalej okaże się, że polscy dystrybutorzy dorobią się takich pieniędzy i obrotów, że ceny na wszystkie gry spadną o połowę. W piśmie pojawiają się konkursy sponsorowane przez dystrybutorów, telewizja wyraźnie zainteresuje się tematem gier, wyznaczając sobie za punkt honoru, posiadanie co najmniej jednej audycji poświęconej temu zagadnieniu. Wszyscy będą szczęśliwi, będą wydawane wspaniałe gry, z ciekawymi scenariuszami i emocjonującą akcją, a to wszystko już w nadchodzącym roku!!! Czyż to nie cudowne?

Tu wróż przerwał, wszystkim się zdawało, że bredzi jeszcze, ale to już echo bredziło.

WRÓŻ

## NINTENDO

1. SUP. BOMBERMAN 2
2. STARWING
3. ANIMANIACS
4. MORTAL KOMBAT 2
5. MICKEY MANIA
6. PRIMAL RAGE
7. R. OF THE ROBOTS
8. DONKEY KONG C.
9. L. OF THE RINGS
10. S. MARIO KART

## AMIGA 1200

1. FEARS
2. GLOOM
3. LION KING
4. ULT. SOC. MAN.
5. JURASSIC PARK
6. SIM CITY 2000
7. TOWER OF SOULS
8. ROADKILL
9. SUP. LEAGUE MAN.
10. ALADDIN

## AMIGA

1. S. W. OF SOCCER
2. PLAYER MAN. 2
3. PREMIER MAN. 3
4. ULT. SOC. MAN.
5. SENS. GOLF
6. COLONIZATION
7. TACTICAL MAN. 2
8. SUPER SKIDMARKS
9. WORLD CUP '94
10. FIFA

## PC

1. X-WING/B-WING
2. ULTIMATE DOOM
3. SIM CITY 2000
4. FLIGHT SIM 5.1
5. DOOM 2
6. FIFA
7. ULT. SOC. MAN.
8. PREMIER MAN. 3
9. F14 FLEET DEF.
10. LION KING

## PC CD-ROM

1. COM.&CONQUER
2. CHAMP. MAN. 2
3. REBEL ASSAULT
4. PHANTASMAGORIA
5. NEED FOR SPEED
6. THE 7TH GUEST
7. FADE TO BLACK
8. STAR TREK TNG
9. C.: NO REMORSE
10. PGA TOUR GOLF '96

## NINTENDO

1. D.J. BOY
2. DOUBLE DRAGON 3
3. HOME ALONE 2
4. GOONIES
5. ALADDIN
6. SOCCER SIM.
7. LAST ACTION HERO
8. TERMINATOR 2
9. FANT. ADV. DIZZY
10. B-WINGS

## COMMODORE

1. LASER SQUAD 2
2. DEF. OF THE CROWN
3. IRON LORD
4. ELVIRA II
5. LAS VEGAS CASINO
6. PIT FIGHTER
7. W. RUGBY MAN.
8. ANOTHER WORLD
9. PIKARSKI MAN.
10. LIGA POLSKA

## AMIGA

1. GLOOM
2. SETTLERS
3. CYTADELA
4. DEATH MASK
5. MORTAL KOMBAT 2
6. JUNGLE STRIKE
7. SIERRA SOCCER
8. SUPER FROG
9. SUPER SKIDMARKS 2
10. PINBALL ILLUSIONS

## PC

1. MORTAL KOMBAT 3
2. DOOM 2
3. DARK FORCES
4. STONEKEEP
5. SSF 2 TURBO
6. MORTAL KOMBAT 2
7. WING COMMANDER 3
8. HERETIC
9. FULL THROTTLE
10. NEED FOR SPEED

## ATARI XL/XE

1. CYWILIZACJA
2. WŁADCA
3. KSIĄŻĘ
4. ROCKMAN
5. KRĘGI ZAGŁADY
6. PROBLEM JASIA
7. TECHNOID
8. ALFABOOT
9. SILENT SERVICE
10. TANKS

## NINTENDO

1. SUPER AIRWOLF
2. RAMBO
3. KING KONG 3
4. CONTRA
5. GALAXIAN

## COMMODORE

1. FIST FIGHTER
2. HANS KLOSS
3. CHICKEN RACE
4. STREED ROD
5. CARNAGE

## AMIGA

1. DOMAN
2. FIST FIGHTER
3. OVERDRIVE
4. VABANK
5. VICKY

## PC

1. ZOOL
2. JANOSIK
3. COLGATE
4. RISKY WOODS
5. KAJKO I KOKOSZ

## ATARI XL/XE

1. MASTER HEAD
2. FANTASTIC SOCCER
3. STACK UP
4. TENIS
5. FRANKSMARK

## PUZZLE & QUIZ

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

## ARC. STRAT.

1. CANNON FOODER
2. FRONTIER
3. LIBARATION
4. ELITE
5. SYNDICATE
6. SPACE HULK
7. ARMOUR-GEDDON
8. DYNABLASTER
9. THE KILLING CLOUD
10. HEINDALL 2

## PLATFORM

1. LION KING
2. ALADDIN
3. JAMES POND 3
4. RUFF'N'TUMBLE
5. FLASHBACK
6. SOCCER KID
7. PUTTY SQUAD
8. BUBBLE'N'SQUEAK
9. SUPER FROG
10. NAUGHTY ONES

## STRATEGY

1. SIM CITY 2000
2. SETTLERS
3. CIVILISATION
4. THEME PARK
5. UFO
6. DETROIT
7. POWERMONGER
8. UTOPIA
9. MEGA LO MANIA
10. COLONISATION

## SHOOT'EM UP

1. CHAOS ENGINE
2. DESERT STRIKE
3. SKELETON KREW
4. TOWER ASSAULT
5. GUARDIAN
6. ALIEN BREED 2
7. BANSHEE
8. PROJECT-X
9. ALIEN BREED'92
10. BLOOD MONEY

HITY #101

HITY listy

SHITY listy

HITY tematycznie



Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:

## PRENUMERATA

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

Redagowany dla osób, które:

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

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

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

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

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

**Listy** - przegląd korespondencji redakcyjnej.

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

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

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

- Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za pierwszy kwartał '96 wynosi 8,4 zł. Wpłaty należy dokonać do dnia 20 listopada 1995 r.

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

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

Wypełnić, przycisnąć wózek po drugiej stronie, przelać, wyjąć i oddać na pocztę.

Do znajdujących się poniżej tabelek wpisać zamówienie.



Kupon ważny do dnia 20.02.96	<b>Bajtek</b>	TOP SECRET	
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Z załączonymi Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania piśma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa
<b>CENA</b>	<b>2,60</b>	<b>2,50</b>	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
SUMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>RAZEM:</b>	<input type="text"/>		

Kupon ważny do dnia 20.02.96	<b>Bajtek</b>	TOP SECRET	
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Z załączonymi Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania piśma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa
<b>CENA</b>	<b>2,60</b>	<b>2,50</b>	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
SUMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>RAZEM:</b>	<input type="text"/>		

Kupon ważny do dnia 20.02.96	<b>Bajtek</b>	TOP SECRET	
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Z załączonymi Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania piśma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa
<b>CENA</b>	<b>2,60</b>	<b>2,50</b>	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
SUMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>RAZEM:</b>	<input type="text"/>		



<p>Odbiórek dla poczty</p> <p>Zł ..... Słownie zł .....</p> <p>Imię ..... Nazwisko ..... Ulica, nr ..... Miasto .....</p> <p><b>Wydawnictwo BAJTEK</b> ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa</p> <p>PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-139-11</p> <p>Datownik ..... Opłata .....</p> <p>podpis przyjmującego</p>	<p>Odbiórek dla posiadacza rachunku</p> <p>Zł ..... Słownie zł .....</p> <p>Imię ..... Nazwisko ..... Ulica, nr ..... Miasto .....</p> <p><b>Wydawnictwo BAJTEK</b> ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa</p> <p>PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-139-11</p> <p>Datownik ..... Opłata .....</p> <p>podpis przyjmującego</p>	<p>Odbiórek dla banku</p> <p>Zł ..... Słownie zł .....</p> <p>Imię ..... Nazwisko ..... Ulica, nr ..... Miasto .....</p> <p><b>Wydawnictwo BAJTEK</b> ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa</p> <p>PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-139-11</p> <p>Datownik ..... Opłata .....</p> <p>podpis przyjmującego</p>	<p>Potwierdzenie dla wpłacającego</p> <p>Zł ..... Słownie zł .....</p> <p>Imię ..... Nazwisko ..... Ulica, nr ..... Miasto .....</p> <p><b>Wydawnictwo BAJTEK</b> ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa</p> <p>PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-139-11</p> <p>Datownik ..... Opłata .....</p> <p>podpis przyjmującego</p>
---	--	--	--



# Prenumerata to taniej i pewniej

## PRENUMERATA

### Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

#### Warunki prenumeraty:

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

#### Jak zaprenumerować:

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

#### Prenumerata zagraniczna:

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

#### Reklamacje:

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



# Hyp...hyp...hypery

**POWITANIE:** "Witam wszystkich modnym pozdrowieniem DOWN'ów, czyli „DON'T TACZAJ BERE-CIK”!!!”

NUMA

**PIĘKNA KRYTYKA:** "Grymas okrutny na twarzach się naszych maluje, gdy oczy nasze padają na słowo: Kubeczko. Bardziej w rumel pikietę powinien zagrać, niż się sprzętem komputerowym zajmować. Mniejsza już z tym, iż ten ancykryst nijkiej znajomości rzeczy nie posiada. Aza-ż mądrością wykazuje się ten, który przedaje bitów mendel i jeden, a ostawia tuzin niecały? Toż to kary u Trygwala i Swaroga się dopraszał!”

Pawel & Marcin

**POGŁOSKA:** "Czy to prawda, że Krzysiu K. (fuj!) powstał przez spięcie w inkubatorze?!”

OLEJ

**KAWAL(DOWCIP):** "Przychodzą do lekarza 3/10 baby z kierownicą na plecach, piłą w brzuchu, łyżką w głowie i zabą przyklejoną do d... a lekarz też baba.”

Mr. Baca

**NIETIPS:** "Word Cup '94 IBM PC – Fajnie że jak cię przeciwnik sfaluluje, a ty będziesz miał kontuzję to po zmianieniu zawodnika sfalulowany wstaje i sobie biegnie...”

KABZEL

## ZASŁYSZANE Z LAWEK SZKOLNYCH:

1. Sprzedam morze – Stary Człowiek
2. Kupię dach – Skrzypek
3. Szukam pracy – Syzyf
4. Będę księdzem jak mój ojciec
5. RZEBY BYĆ MONDRYM CZEBA MIEĆ TROHE MUZGÓ.
6. Moi rodzice to fajne chłopaki.

FENDER

**IDOL?:** „Wiesz kto jest dla mnie wzorem – Mac Gyver, bo to jest facet, który potrafi z widelca i gumki od majtek zrobić telewizor.”

RADOLV VON SZIRKEN

**W POGONI ZA SŁAWĄ:** "Jeśli celebrowców jest tak dużo jak to wynika z proporcji opisów w TS, to opublikujcie adres jednego z nich - niejakiego „Mr. Bacy”, a zobaczycie moje nazwisko w każdej gazecie, na pierwszej stronie, w rubryce MORDERSTWO!”

Słwa

**PRZYJEMNE Z POŻYTECZNYM:** "Nie wiem dlaczego dorośli nie są dobrze nastawieni do gry MORTAL KOMBAT (I i II). W grze tej poznajemy przecież anatomię człowieka.”

ABI

**ZAPYTANIA:** "Czym różni się Polka od pomidora? – Pomidora się soli a... z Polką się tańczy.”

PAWELLO

„Kiedyś miałem białą myszkę, ale w końcu mi padła. Czy oznacza to, że mam Mouse-Pad?”

DAVE GAHAN

„Ludzie! Wy jesteście pacnięci! (zapewne – Wodzu) Czy wy jeszcze nie wyszliście z jaskini?”

Mr. Baca

– Nie, my jeszcze do niej nie weszliśmy... – Wodzu

**DOWCIP:** "Idzie sobie Czerwony Kapturek przez las, rozgląda się, lecz nigdzie nie widzi wilka. No to idzie do Babci. Tam też wilka nie ma. No to razem z Babcią idą go poszukać. Nagle w krzakach dostrzegają ogon. Podchodzą i się pytają: Wilku, co się stało? Przecież miałeś nas pożreć. A wilk na to: Jakbyście całą noc z Kevinem Costnerem przetartczyły, to też byście mieli dosyć.”

RADOLV VON SZIRKEN

**ZAWSZE COCAINA:** "Jest szóstek, 49.13.11896r. Ja pogrążony w świetle komputera wiem jorz dziesiątom bótełkiem coca(iny)-coli do na zmianę lewego to prawego ucha. Biorę pozłacane, z 24 karatowego złota piuro i małuje jakiesi chrógifliska na kartencji papierusu i myślę se żeby napisać list do TOP SIKRETÓ.”

KABZEL

## RÓŻNE TAKIE...:

„Nowel papier toaletowy wie, że

żeby żyć trzeba się rozwijać.”

David RYGIELSKI

„Znacie gryps o „Napięciu”? – „Napięciu napadło dziesięciu”.

A o „Magdzie”? – „Magdzie, ale niema z kim”.

A o „powidłach”? – „Powidłach ma się dziury w plecach”.

Włga

[A o „naleśniku”? – „Naleśniku drzewo leży” – Wodzu]

„Dobra kończy, bo idzie zima i trzeba zejść do piwnicy nasmarować sarkil”

PAJKO

„Spojrzał facet w lustro ... i mu odbito.”

David RYGIELSKI

„Ten list jest krutki bo długopis mnie szanfarcuje i jak będę dalej pisał to mnie w nocy ukatrupi (to jest burst!!! – długopis)”

Skodman :-+

„Święta, święta i po świętach. Mikołaj już dawno w domu, prezenty zdążyły się zrudzić, kasy jak nie było tak nie ma, a jedyne co trzyma mnie przy życiu to stosik ledów od Was. Muszę przyznać, że pod względem ortografii jesteście niepokonani. Kurekta, jak zwykle, Wy już wiecie co...”

Wodzu

## POLE DO POPISU POLE DO POPISU POLE DO POPISU POLE DO POPISU POLE DO POPISU POLE DO POPISU POLE DO POPISU POLE DO POPISU POLE DO POPISU



### KOMPUTERY 16-BITOWE

**7TH GUEST / PC / Leszek Włodarczyk „Barabas”**  
Plan laboratoryjnego matra zawierał przygotowań się do kłopotliwych dywanów, w których z pokoi na pierwszym piętrze.

**ARKANOID IV / Amstrad ST / Dawid RYGIELSKI**  
Na ekranie tykających wpuł: DEBBE 5 – nieśmiałość.

**A-TRAIN / Amiga / Klennoff and ZZ Top**  
Okazuje portki i straszy to najlepsze miejsce pod łóżkiem.

**BACK TO THE FUTURE 2 / Amiga / NIWA**  
Ważny pasaż i wpuł: THE ONLY NEAT THING TO DO  
Otrzymaj w ten sposób kierowniczą korbę życia.

**BATTLE SQUADRON / Amiga / NIWA**  
Naciśnięcie spacji na ekranie (kolumny) spowoduje pojawienie się spacji gry.

**BENEFACTOR / Amiga / NIWA**  
Na poziomie 32 idź w prawo, przez drzwi i dalej w prawo. Ponieważ dwa krzyżami naciśnij, aby przyspieszyć – stworzy się takie przejście.

**CRUXIAUX / Amiga / NIWA**  
Podczas gry wpuł: Mawiz „J” i wpuł hasła „CAROLLY”.  
Dzięki to kierowniczą korbę. Naciśnij tenże wpuł trzy razy: „RACHEL” i wpuł: „SHIFT”. Potem, podczas rozmowy gry wpuł: Mawiz „J” – by otrzymać korbę życia.

**CHASE HQ 2 / Amiga / NIWA**  
Podczas gry wpuł: „JARDENNY” i naciśnij ENTER.  
Dzięki czemu:  
T – dodaje 10 sekund.  
W – daje dodatkową broń.  
1 – 6 – z klawiszy numerycznej zmiana poziomu.

**COLONIZATION / Amiga / Klennoff and ZZ Top**  
1. Odkryciem SCOUTSów soważdy miasta. Tam rozmawiaj z Scottem. Dosta Ci łopaty (które pokazuje broń) i broń.  
2. Odkryciem ognione miasta, a może znajdziesz tam inne miasta. Naciśnij tenże wpuł trzy razy z Euro-2. Są 3 klawisze.  
3. Naciśnij powoli zwiększenie liczby drzew w wiosce.

**COLONIZATION / Amiga / Michał Szymczak**  
Droga klawisz naciśnij „CHARLOTTE”. Są 3 klawisze (kawałek).

**COLORADO / PC / Deontick K.**  
Naciśnięcie podczas gry klawiszy od F1 do F10 daje możliwość.

**CYBERSPHERE / Amiga / Hubert Dank**  
Gdy pojawi się menu, wpuł: CALDARY. Teraz naciśnij: Q w czasie gry przeskakując poziom.

**CYTADLA / Amiga / Hubert Dank**  
Pobierz jest ze drugiej strony na lewo.

**DARKSIDE / Amiga / NIWA**  
Naciśnij jednoznacznie klawisz 2 i 3 oraz Fire w gry. Będzie mogł obrócić straszy przedstawiające programistę gry.

**DEADALUS ENCOUNTER, THE / PC / Tomasz Szpieli**  
Jeśli masz problem z rozwiązywaniem zagadek, wystraszony wpuł: SHIFT + ALT oraz klawisz odpowiadający literze: K – Aktywizacja, Y – Hologram, S – Sun, P – Proba Rozwiązania, R – Rhythym, J – Opcje, O – Rotating Shapes, G – Light Reflector, F – Różne, N – Navigational. Trochę ALT + F1 pozwala wybrać w wpuł: JAMP TO – skieruj do drugiej strony gry.

**DEATH MASK / Amiga / REPTILE (SCH)**  
Gdy zginiesz i pojawi się klawisz (PMA), a obraz zrobi się czarny, naciśnij klawisz ESC (jak napisać) do pojawienia się czerwonej plamicy. Teraz wpuł: FIRE i nie na róg – pójdziesz Cię do następnej planety.

**DUNE II / Amiga / Klennoff and ZZ Top**  
1. Poziome 3 leveli można uzyskać wygładzając budując dymy. Tępernie i wozami z nich korbami powiaty, zadowolony ich w pewnej odległości od bazy. Każdą jednostkę się spój: GUARD. Korpusie radzić się na tym kontroli, a Ty tymczasem spój go od tyłu.  
2. Od 4 leveli w grze będą korbami tylko z samych kolegów. Nie używaj do tego Tępernie, gdyż onaj się co najmniej i szybko porusza.  
3. W czasie walki można budować, a to to możliwe, w tej tej korbami.  
4. Construction Yard  
b. Refinery  
c. Fabryka czołgów  
d. Koczary  
e. Radar  
Po zmożeniu Construction Yard nie można zbudować całkowicie miszornym budynków oraz budować nowych.  
4. Na wyższych levelach znajdują się budowle, które nie są jednostkami (kawałek czołgów podłączonych). Dobrze jest je postawić jak najbliżej frontu, aby zapewnić jednostce łatwą najkrótszą drogę do budynku.  
5. Dobry broń jest Launcher. Ma on jednak wiele wad: m.in. nigdy nie straszy on takiej samej jednostki wrogą, gdyż zawsze przegraszy. Bardziej prosty jest zniszczyć go za pomocą Quadra, wystarczy podjechać bardzo blisko i zniszczyć go bez większych strat.

6. Pójź na Hologramy komputera, po jego zmożeniu może pojawić się duży przegraszy.

**DUNE II / PC / RADOV VON SZIRKEN**  
Zanim zamieszkał w Star Forge, naciśnij star gry. Często się zdarza, że przegraszy nie działa, a pieniądze straszy.

**DUNGERON MASTER / Amstrad ST / Dawid RYGIELSKI**  
Dodatkowy czar: YADRO ROS – ślad wpuł.

**EYE OF THE BEHOLDER / Amiga / Klennoff and ZZ Top**  
Na dysku 5 są mapy wycieczek kontroli.

**F-25 RETALIATOR / Amiga / NIWA**  
Jako imię wpuł: „THE DODYMER”, kliknij na ikonę „zobacz” i naciśnij ENTER.

**FRANCO / Amiga / EDO**  
Dzięki na ostatnim poziomie (czyli w 68 + 88 – można uzyskać korbami korbami korbami).

**FX FIGHTER / PC / Jacek Korbami**  
Wszystkie postacie mają specjalne czoły. Można uzyskać przez kombinację:  
próba, próba, dot.  
próba IV, dot.  
pół i dot.  
dot i dot.

**GOLD OF THE AZTECS, THE / Amiga / NIWA**  
Aby uzyskać nieśmiałość, naciśnij podczas wycieczki gry klawisz wpuł: Mawiz „mawiz” „FREE” pójdziesz.

**HOCK / Amiga / Robert Kujawa**  
Idź do „Ball and Trackin” i podnieś kubek straszy straszy. Teraz wpuł: oprzy PICK UP w miejscu, gdzie był kubek, a otrzymasz wszystkie pozostałe korbami do zmożenia gry.

**INDIANAPOLIS 500 / PC / BORA**  
Ustawienie dla samochodu Lola, aby pokonać okrężnie 2 okręgiem 241,3 mil. Naciśnij po dwóch okręgiem w ok wpuł: wpuł: wpuł: wpuł: tylko do QUALIFYING. SAMOCHÓD Lola / Bora TURBO 9  
PALIVO 5 galonów  
SPOILERY: dwa o maksymalnym czasie powrotu  
OPONY: wszystkie lepsze (SOFT)  
NACHYLENIE KÓŁ: + 0,40 rad  
CIĘNIENIE W OPIONACH RF (Right Front) 25, RR 20, LR 27, LP 28  
CAMBER ANGLE: -0,5 0 + 1,75 + 0,75  
BESZ: 1 – 0,51; 2 – 0,52; 3 – 2,77; 4 – 0,7

**INFERNO / PC / Deontick K.**  
Użyj w czasie walki NAVCOM, gra się spójnie, a Ty nie zostaniesz, zmierzad broń.

**INTERACTIVE GIRLS - VIDA X / PC / Arieta**  
Ona kilka pasaż, która potrafi omieść Wile. Vida lubi szampers i muzykę Newczna. Gdy przegraszy straszy Wile do swojego mieszkania, wsadź ją na kanapie. Teraz jest niewypały. Gdy spój, co się dzieje: powie, że jest fotopolem, zobaczysz jak będzie wpuł.

**IMAR 2 / PC / RADOV VON SZIRKEN**  
Jeżeli chcesz zdobyć z wyjątkiem korbami, to idź na przetransmisję miszornym w dalszym ciągu. Możliwość zmożenia. Podeszły maksymalnie blisko do gołowi przegraszy przegraszy. Teraz idź dwa razy straszy w tej i lewej w niego straszy korbami. Droga będzie wpuł. Nigdy nie jest dalszym miszornym – są czoły.

**KINGPIN / Amiga / NIWA**  
Gdy grasz przedwo komputerowi, możesz zmierzać na korbami. Gdy masz, wpuł: jeden z klawiszy „F1” – „F8”. Naciśnij: używaj F1 – korbami pamiataczowa. Wówczas idź maksymalnie trzy korbami.

**KRUGI / Amiga / NIWA**  
Wpuł: grzyby pójdziesz myczy – dodatkowe spój.

**KRUCZ / PC / Berndt Ocho**  
W 4 pierwszy wpuł korbami przy potworach i wpuł do SHOP-u. Kolejny zbierz. W gębi do korbami, na małym w twoj korbami się gębi. Jeżeli idź na Ciebie potwory, a przed Tobą jest korbami, to korbami tak pójdziesz korbami korbami korbami.

**LARRY / PC / Jacek Korbami**  
Jeśli masz naciśnij wpuł: Larriga, to gdy komputer zadaje Ci pytania sprawdzające wpuł: CTRL + ALT + X.

**LEISURE SUIT LARRY / Amiga / NIWA**  
W czasie gry spójnie można zmienić swoją lokalizację. Wpuł: „ALT” + „J”, a następnie wpuł: „TF”. Komputer zadaje o numer planety. Naciśnij wpuł: korbami od 000 do 045.

**LETHAL WEAPON / Amiga / Paydon**  
Jeżeli chcesz straszy od czołowej miszornym użyj korbami (Alt + Y + F). Polec do pierwszego pokoju: po prawej, tego z czołowej i wpuł: korbami. Następnie wpuł: z pokoju. Oni rosi się do wszystkich miszornym.

**LIGA POLSKA / PC / BORA**  
1. Opisać się korbami czołowej z 10 ig, nawet jeśli jest się w 1. Po trzech meczach ich cena wzrasta, a ostatni zawodnik może okazać się bardzo czołowej graczem.  
2. Na początku gry pójdziesz do pierwszego straszy: MARI-

**CHAMPIONKA (SI) z ig) okrężnie. To jest wpuł straszy.**

**MAGIC CARPET / PC / Deontick K.**  
Wpuł: SHIFT + L - może pomóc, gdy Twój zamek jest zmożony.

**MANCHESTER UNITED EUROPE / PC / Konard**  
Straszy gola jest najlepszą bronią. Broń jest, na którym jest straszy broń i czołowej – górna czołowej korbami na broń broń. Naciśnij wpuł: tenże tenże straszy i pójdziesz go jak najlepszą broń (zanim dojdzie do Ciebie przeciwnik, jednak przed straszy korbami). W ten sposób w jednym meczu grasz przez 4 minuty straszy 01/2 broń. Pole, na którym pojawia się straszy (w czasie) czołowej, czy czołowej gry, czy nie to to to Czele czołowej korbami.

**PARACHOO / Amiga / NIWA**  
Gdy jest wyświetlona strona tytułowa, naciśnij klawisz „J”

**POLICE QUEST / Amstrad ST / Dawid RYGIELSKI**  
Hpuł: korbami korbami korbami „MOVE YOUR BROTHER”.

**RAMBO II / Amstrad ST / Dawid RYGIELSKI**  
W High Score wpuł: REHEGADE – na ekranie tytułowym korbami 1, 2, 3 wybierasz level.

**ROME '92 / Amiga / FENIX**  
Trzymaj wpuł: [Alt] korbami korbami korbami z korbami korbami korbami.

**ETAPE I – HERKULANUM**

**Małe jest piękne.**

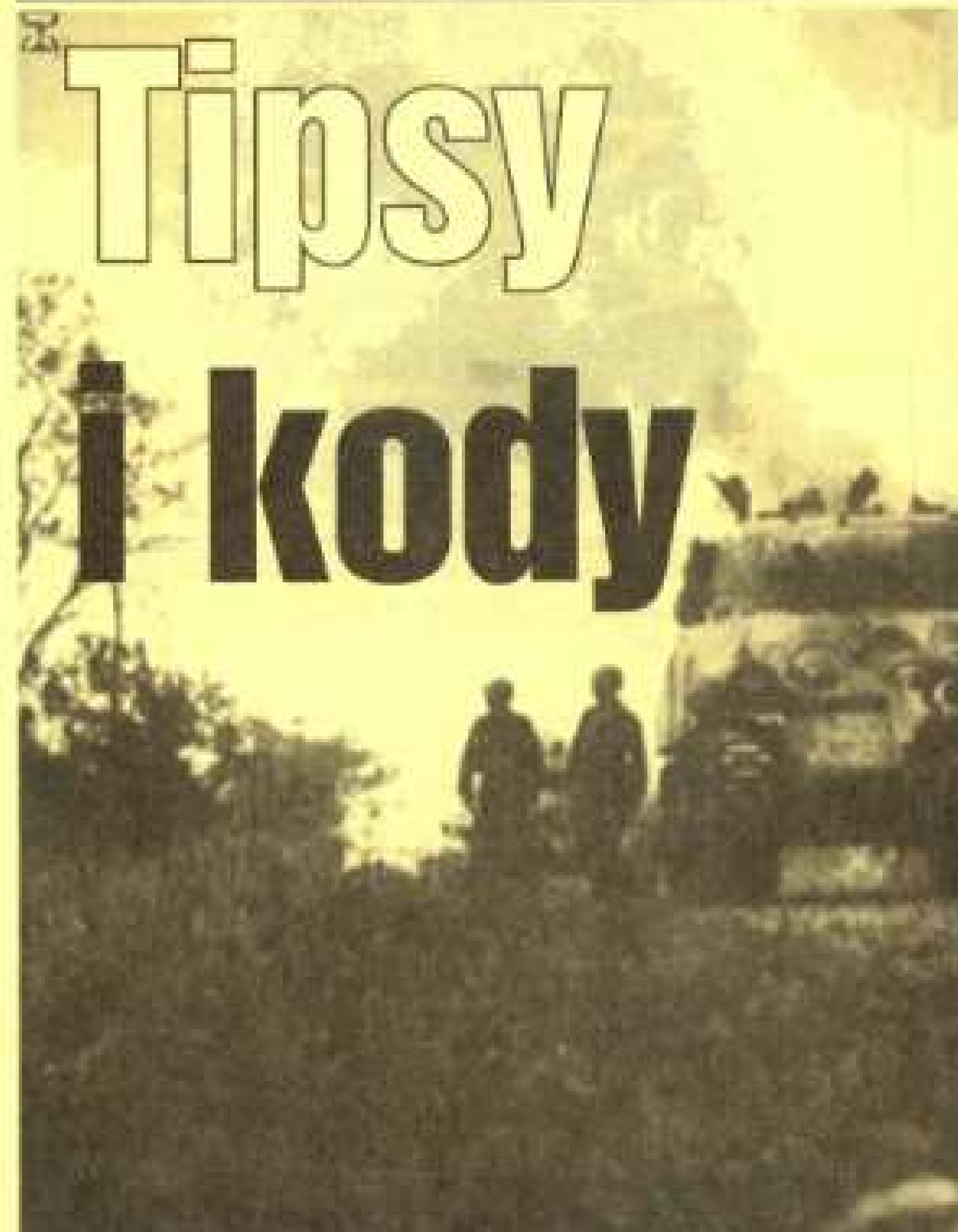
Dzisiaj serwuję normalną dawkę tipsów, także powinno obyć się bez szkła powiększającego. Jak pewnie zdążyliście zauważyć, zgodnie z obietnicą, zmieniłem układ prezentacji poszczególnych komputerów. Czy ten system będzie lepszy? Zobaczymy. Osobiście uważam, że ma taką szansę. Jak zwykle czekam na Wasze opinie na ten temat.

Dostałem już pierwszy list nadesłany poprzez amatorską sieć komputerową FIDO, w tak zwanym NetMailu. Znajduje się tam masa pytań, na których odpowiedzi niestety mogę nie znaleźć czasu. Oczywiście tipsy zwarte w liście zdążyły jeszcze zmieścić się do tego numeru. I tak na przykład, jeśli wysyłacie tipsy w zwyczajnym liście, to najwcześniej mogą się ukazać za dwa, trzy numery. Ale jeżeli ktoś je przesyła elektronicznie, to ma szansę zobaczyć swoje teksty wydrukowane w numerze już za półtora miesiąca. Nie jest to może jakiś wynik zachwycający, ale jest on związany z naszym cyklem wydawniczym. Pewnego okresu oczekiwania po prostu nie da się przeskoczyć.

Przypomnę jeszcze, że nagrodą za tipsy zamieszczone w tym numerze, jest następny „Top Secret”. Czyli będzie to nr 2/95. Otrzymają go wszyscy, którzy (niezauważając swoje tipsy lub kody poniżej oraz podali wcześniej adres, na który mamy tę nagrodę wysłać. Oczywiście po drodze istnieje coś takiego jak nasza polska poczta, ale to zupełnie inna historia.

**Dean**

**PS. Zastyszane w FIDO:**  
**Na przyjęciu:**  
 – Czy mogłaby pani mi dać przepis na to cudowne ciasto?  
 – Och, tak, cieszę się, że panu smakowało!  
 – Zrobiłbym rewolucję w produkcji cegieł...





764 - oddzia furzy  
828 - wybachi wilkan  
200 - dajna otywacelowi stiti  
119 - dostajna od niego toje  
275 - amuzasz stitek do przetrzania w porcie  
472 - przechodzisz do nastepnego etapu

ETAP 2 - RZYM 1/3  
192 - gubisz kaskawki z pierzadzmi  
442 - nadchodzi wieczor  
443 - zapadla noc  
824 - rozpoczyna gry w kolo  
426 - udajasz sie na teg niewiadome (kupowal)  
508 - kupujesz niewiadom  
719 - kupujesz niewiadoma  
857 - przemawia cesarz  
882 - przechodzisz do trzeciego etapu

ETAP 3 - WIELKA BRITANIA  
102 - pada deszcz  
204 - nadchodzi noc  
206 - nadchodzi słońce  
888 - zdobywasz plan strategii przeciwnika  
480 - nastepny etap

ETAP 4 - RZYM 2 / 3  
100 - zmiawisz loty kandydata do Senatu  
103 - wyznaczasz sie na loty  
436 - wybory (przez wybory)  
437 - wybory (wybierasz tryty)  
782 - zdobywasz duzo zlota  
114 - kupujesz niewiadoma  
551 - otrzymujesz w prezencie niewiadoma  
382 - nastepny etap

ETAP 5 - EGIPT  
681 - wygrywasz z przeciwnikiem w loty  
608 - przechodzisz do nastepnego etapu

ETAP 6 - RZYM 3 / 3  
782 - otrzymujesz zloto  
434 - tokas niewiadoma  
624 - nastepny etap

SARAKON / Amiga / NINJA  
Haki do gry: „LUPKONILL” i „VRANK”

SCORCHED EARTH / PC / Amiga  
Po wygranej rundzie wchodzi sie do drugiej. Masek tu do wyboru ruzne bronie. Najskuteczniejsza i najbardziej skuteczna z nich jest „Furty Bomb”. Na one sie najlepiej, ze go trafienia w przeciwnika, wyrzucisz duzo kulek odłamkowa. Nawet jesli nie trafisz bezpośrednio przeciwnika, miazdz pokrzywdzisz mu party. Na przyklad trafiony przeciwnik wrog traci sily wyznacza postawki

SENIBLE SOCCER / Amiga / Michał Szymczak  
Specjalną włączasz czołową kamerę. Firkik można wystrzelić w „NEW HIGHLIST”.

SENIBLE SOCCER / PC / Kowarz  
1. Aby strzelić gola wykorzystując traf strza, podaj piłkę lewą w stronę bramki i str drugą zawiesznikiem w jej kierunku. Strzel, podrywając piłkę w stronę bramki.  
2. Jeżeli gaza słabo, to w czasie meczu wybijaj jedynie piłkę bramkarzowi, nie ingeruj w to, co się dzieje na boisku. Przechodź się gubić i nie pozwól dobrze podać, nie mówiąc już o strzeleniu gola. Taktyka ta daje przez 60-70 minut remis bezbramkowy, potem należy zacząć grać.

SENIBLE WORLD OF SOCCER / PC / BORA  
Po starcie gry wybierz w opcji CAREER Estery i drużynę TEDALITE TALLON. Gwarantowane zwycięstwa meczowe i ogromne ilości srebra.

SETTLERS / PC / Piotr Szarecki  
Jeżeli wolisz, że wędruje wrogie idzie rozwałk Ci sztabki, to można je spalić (jeżeli jest w głąb brytanum, to przy granicy jest to niebezpieczne), natomiast nie do się tego zrobić, to programista o tym pomyślał, ale nie pomyślał o tym, że można znieść je na inny budynek - bliżej się do sztabki lewej i wybiera się inny budynek z menu dwoma przyciskami na raz. Chybaże się jest, a wspanie! Nieprzejawia wrota zdmuszone do domu. Nie używaj tego za często, bo ga się trochę skopi, a potem zalesi.

SM CITY 2000 / PC / Leszek Wawrzyniak „Bambata”  
Obok zwykłych domów (light residential), warto budować droższe (nerves residential). W tych miejscach ludzie budują nie tylko mieszkania dla bogactw, lecz również kościoły, co podwyższa ich morale. Jeżeli chcesz wycofać się, nie rób tego od razu. Od czasu do czasu wychodź po 2-3 kwadranty - ludzie się będą cię łubić.

SKOZ / Amiga / NINJA  
Po rozpoczęciu gry włącz równocześnie FIRE w trybie oraz klawisz „ALT” i „C”

SONIC BOOM / Amiga / NINJA  
Wpisz słowo „DOUGAL” w tabeli rekordów. Teraz w tabeli gry „JT” - wpisuj „mangi”, „JT” - reset level.

STUNTS / PC / Jacek Kozłowski  
Jeżeli chcesz, aby Twoja osoba była ustawiona po włączeniu gry, musisz nazwać ją DEFRUIT

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO / PC / Tomasz Szyper  
Jeżeli chcesz zagrać alitym przeciwnikiem, czyli AKUMA, musisz wybrać dowolny rodzaj gry. Następnie, gdy wybierasz postać, musisz przez 3-4 sekundy przytrzymać klawisz na klawiaturze, od razu potem przejść na T.Hawka i tak przytrzymać przez 3-4 sekundy. Wskazówkę przez ten sam czas na Salsie i Cammie, a potem przez 3-4 sekundy na Ryu. W ostatnim momencie wstrząśnij na raz P1 + P2 + P3 (przycisk startu + strzałki + maza). Jeżeli chcesz zaimitować z ANIMA, musisz grać aż do końca i gdy go pokonasz włącznij na raz P1 + P2 + P3. Wtedy pojedziesz do Tajlandii, przez kilka sekund będziesz grał z Borem, aż straci życie i ukaże się Akuma.

SWORD OF SOON / Amiga / NINJA  
W High score wpisz „NANCY”, co da Ci nieskończone życie

THEME PARK / Amiga / Tomasz Paszkowski  
Wybierz na początku gry Zamek i nie stawiaj go nigdzie, wybieraj opcję Restart. Teraz możesz postawić Szymaltr

THEY SWORE / Atari ST / Dawid Rygelan  
Nazwa: ULTIMATE LEVEL, MUAD OB

UFO: ENEMY UNKNOWN / PC / RADOŁY VON SZPAREN  
Jeżeli idzie Ci coraz gorzej i wiesz, że już nie ma dla Ciebie ratunku, a masz już dużo wystrzelonych broni, budowl itp., dużo kasy i najlepiej wyszkolonych żołnierzy, to:  
1. Nagaj star gry.  
2. Zaczni nową grę i od razu nagaj.  
3. Wyjdź z programu.  
4. Z katalogu swojego kompa, przepij się do nowego następującej pliki: LIGLOB.DAT (gotówka)  
FACLDAT (wynalazki i budowl)  
PRODUCT.DAT, PROJECT.DAT, PURCHASE.DAT, RESEARCH.DAT, UP.DAT (wynalazki)  
SOLDERS.DAT (żołnierze)  
E. Opcji gry i podnieś.  
Jeżeli zabraknie Ci gotówki, powtórz operację z plikiem LIGLOB.DAT.

UFO 2 / PC / Bekas Ocha  
Jeżeli Twoje życie jest już skończona, włóż CTRL + BREAK. Przechodzisz ją z wyrzkiem paznokci. Jeśli wstruś - musisz wykorzystywać tę metodę w następujący sposób. Przechodzisz nią, a następnie CTRL + BREAK, znowu przechodzisz,

CTRL + BREAK od innej osoby będzie minusowy

WONDERBOY / Atari ST / Dawid Rygelan  
Włącz Alt + N - następną etap

### KOMPUTERY 8-BITOWE

ACE 2 / Commodore / Beryl  
Lot na dużą wysokość. Opcji we wroga Z telety (dale rżona) - wszystkie funkcje, plików F1 - niepodzielna.

AGRICOLA / Commodore / LUKE from Mawa  
Na początku gry obaw, czy pole rolne „getar”. W następnym roku na planecie ze sprzedażi plodów kup więcej ziemi i znowu obaw się rolne „getar”. Po kilku latach (w grze takich operacji zrobisz bardzo dużo pieniędzy).

AIRWOLF 2 / Commodore / Pogromca  
Wpisz POKE 2588,206 - wyłączenie klatki.

BALLBLASTA / Commodore / Pogromca  
Wpisz: POKE 5108,173  
SYS 52802  
- nieinterakcja.

BARBARIAN 3 / Commodore / Czarny Kokodź 2000  
Wskazówkę przesłuch można przycisnąć (zawsze się tył) i obrotu wleń bez zatrzymywania się. W locie jest nieinterakcja.

BARBAR / Atari / Piotr Paszkowski  
Tęże wędruje strasznie, gdy dwa razy nacisnąć klawisz. W drzew (brzozy) zostanie try razy klatka.

BEACH HEAD / Commodore / Paweł Gycza  
Po uruchomieniu gry poczeka, aż zaczną się demony stracha. Można się do niej włączyć w dowolnym momencie.

BLUE MOON / Commodore / EDD  
POKE 1316,x. Gdzie x = ilość żyć.

BOULDER DASH / Commodore / EDD  
Jeżeli chcesz, aby kamienie nie zabijały Cię, wpisz POKE 078,0

BOULDER DASH / Commodore / Marek Kozłowski  
POKE 802,0  
POKE 2042,0  
POKE 3052,0  
POKE 3864,0  
- unieście dachów

BUGGY BOY / Commodore / UNCLE ANONIM  
Na pierwszym napisach nacisnij Z. Przejść na drugą planetę i nacisnij T. Czas na planie.

BURNIN RUBBER / Commodore / Marcin Jankowski  
Aby dostać BONUS 50000 pkt za każdy level, należy strzelić się nie robić żadnego samochodu. Kolejne powiększaj nakładem punktów po każdym wypadku oddzielnie.

CASTLE MASTER / Commodore / EDD  
Przejdź przez korytarz w kuznie - są tam dajno mnogie diabła.

CASTLE MASTER / Commodore / Zbigniew Bogusiewicz „Zygn”  
Strzał we flagę na środku zamku - niepodzielna.

CRABER / Commodore / Zbigniew Bogusiewicz „Zygn”  
Włącz C - wchodzi się do sklepu w dowolnym momencie.

CRAZY GOLF / Commodore / UNCLE ANONIM  
Gdy masz Wpłaty z zakończeniem danej planety, nacisnij E. Klawisz to jednak 10 ruchów

CREATURES 2 / Commodore / UNCLE ANONIM  
W „złoty” Z znajduje się przepiękna do karmienia, w której niedźwiedź zjada dużo pszczoł. Znajduje się ona po prawej stronie dużej rzeki. Do karmienia dostaniesz się wlepić grę na głowę owadzie roztrzaskać dużą kamień.

DEFENDER / Commodore / Pogromca  
Wpisz POKE 3096,200 - 200 żyć.

DETECTIVE / Commodore / EDD  
Przy marowym Dingiele znajdziesz mały Huczy (zamił try). Wdaj go i wtedy nie patrzeć w czasie w porcie Dingisa.

DETECTIVE / Commodore / LUKE from Mawa  
Tęże przepiękna się w oknach Mezon. Postaw osob w kuznie, plenię i w „dousing room”. Teraz odwrócić się twarzą do dołoty i z menu wybrać kapi.

EDOMAN / Commodore / Skorpion z Raju  
W High Score wpisz:  
IVANA - wybór planety od 1 do 8,  
ANITA - wybór planety od 17 do 24,  
POTR - przesunięcie spacji w napisie „LIVES”.

ELZYRA / Commodore / Davi  
W nawiedzonym domu wędź do pokoju maczki (tam, gdzie jest wypiękna), jednak zanim tam wyjdiesz czaj czar „manga”, dopóki czarna gracz zapomnia o leku. Później wędź z nią podłogę i w nią znajduję się wleki. Wędź je

i udaj się po schodach na strych. Gdy wejdziesz / bójdziesz stał przed bramą, natychmiast ułóż wleki. Dajęd nim zmia się dżura w dachu i będzie znaczący wampira. Żeby dokonnie chwał z Tobą porozumiewać musisz być ubrany, jak jego wystręt na nogę. Czyli mieć panuj, białe piasek na sobie („Laboratory coat”) oraz okulary. Na początku inwentarza musi się znajdować recepta. Gdy pokonasz wampira na strychu, i gradient wędź dobieg i dobieg je do tej strony. Wtedy zrobił wleki. Teraz po chwili nie wejść na górę, zobaczysz kornik. Wędź i inwentarza medyczny prz. Młoty znalazłeś w kuznie i kłonię go na kornik. Na dachu, gdy do kornika będzie już przyłączony prz. wtedy ułóż czarę GUMMON STORM, zrobionym z barometru. Dzięki niemu zmieni się burza i pionus ułodzi w niedługo prz. Teraz pójdz do przeciwnika, gdzie znajduje się Minutun Fankla. Żeby zwiększyć statystyk wędź obawę w cel. Później zacznij Cię rżnąć do tyłu, ułóż wtedy obawę i minutun zmieni. Za jego plecami są drzwi, wędź do nich i zobaczysz...

EXLON / Commodore / Pogromca  
POKE 5240,173 - nieskończone życie granatów,  
POKE 7644,173 - nieograniczony zapas amunicji,  
SYS 3281

F-15 / Atari / Pydrek  
Jeżeli wolisz, aby Ci się amunicja, nacisnij ESC (zapamiętaj), pozostaje się komunikat o zatrzymanych wrogach. Teraz nacisnij FIRE i na stronie tyłowej znowu FIRE. Jeżeli nad tym samym obszarem z ustąpiłoby amunicja.

INTERNATIONAL KARATE 2 / Commodore / Zbigniew Bogusiewicz „Zygn”  
Włącz T + D + C - zmiana ta.

INTERNATIONAL TRUCK RACING / Commodore / Zbigniew Bogusiewicz „Zygn”  
By wygrać tył wdrogów, najlepiej klawisz strzał do odczarówki w sposób: S, S, D, O, B, S, D, OS, OS, D, O, B, S, D, OS, H, OS, H, Głoz, S - strzał, D - dopalacz, OS - ostro, B - bak, O - opony, H - hamulec.

KINGS OF THE BEACH / Commodore / Tomasz Janusz  
PASSWORDS  
SCOUT - Chicago,  
GERKO - Hawaii,  
TOPUTE - Rio de Janeiro,  
SUNDEVE - Azorka.  
Klawisz C dodaje punktów.

KLATWA / Commodore / Davi  
Aby zmieścić czar się, trzeba stanąć przed przeciwnikiem i nacisnąć i kliknąć na wygięciu w stronę i prawej stronie. W stronę znajdują się strach, lecz trzeba wybieć z lewej strony wtedy jeszcze ich pój. Kliknij na jedną z nich, jeśli trafisz, to po strachu ogły, w środku znie dżura czar się.

KLATWA / Commodore / Paweł Gycza  
Wielką tarczą należy zniszczyć starem mikoł - jest to naj łatwe porażenie

LEMMINGS / Commodore / Paweł Gycza  
Wklej hasło „JWANNASEFREE” uaktynia Cheat Menu.

MASTERHEAD / Commodore / Tomasz Janusz  
POKE 3208,x - zmniejsz od x poziomu.  
Aby uruchomić grę, wpisz SYS 3288

MOON FALL / Commodore / Beryl  
Podczas gry - RETURN - dopalacz do strachu.

MYTH / Commodore / Skorpion z Raju  
Planety level - gdy zdobycisz miast, stań na platformie obok wiszącego korbokupa i przycisnij wleczem korbok (le + prawe). Korbokup powinien opaść w dół, tak jakby cały czas w prawo. Nie wstawaj na potwora i jego postać, wlecz na jego platformę, na której się znajduje. Musisz skoczyć za jego głowę. Teraz odwróć się twarzą w lewo i ostrożnie zbliż się do tyłu (le + skow górę-lewo) aż do skoku. Możesz już spokojnie podpać w prawo. Wpachnij do prawej strony i utrzepnij swoją energię. Wyjdź na powolniejszą i dalej w prawo.

NEW ZEALAND STORY / Commodore / Marcin Jankowski  
Na ekranie tytułowym wpisz słowo PHILIP - dane o najlepszej stronie.

OUT RUN / Commodore / Paweł Gycza  
Wpisz POKE 3804,0 po wczytaniu gry

PITFALL / Commodore / Marek Kozłowski  
POKE 5382,255 - nieskończone życie.

PRO BMX SIMULATOR / Commodore / Tomasz Janusz  
POKE 8734,0 - czaj. Uruchomienie: SYS 4088

PURPLE HEART / Commodore / Marcin Jankowski  
Wybierz grę na jedną osobę i szybko nacisnij przycisk w drugą stronę. Będziesz mógł kontynuować grę drugim bohaterem od miejsca, w którym skończył grę pierwszym.

REYS / Commodore / Beryl  
W tekstach (PTE) wpisz 40 i 20 - lepsza precyzność. Kiedy zmierzają się kławić, rzucić na prawo i góra. Tymczasem spacji powoduje szybkie skracanie.

ROSH OF THE WOOD / Commodore / Pogromca  
Wpisz POKS 2287.117 - odśnieżenie.

RUFF & READY / Commodore / Beryl  
SYS 2046 - znaczna łatka.

SMUFF 2 / Commodore / Czarny Kozioł 2088  
Na planety NUKOWE po ułożeniu needed wstąpić RUN /  
STOP i wpisać 1000 SC=0 SC=0 RC=0, a potem RUN.  
Niedokładnie było.

SPACE SWABON / Commodore / Pogromca  
Wpisz POKS 3719.183.

STARBUCKE / Atari / Pydek  
Jestem dwa kody do teleportacji: SALCO, REFRO.

STRIP POKER (SUZ) / Commodore / Pogromca

Róża:  
POKE 3421.48  
POKE 3422.48  
POKE 3423.53  
POKE 3424.54  
POKE 3425.48  
POKE 3426.48  
- łądzenie wycofało karta na początku gry, my mamy  
5008, a liczy tylko 58.

TURBO TORTOISE / Commodore / Beryl  
Gdy wchodził pierwszy plecak, 1 - włączanie izazka, 0 -  
SERT / DELETE - wyłączenie.

WŁADCA / Atari / Róża Pyzalski  
Podczas konkursu kajakowego, strażak do łodzi odwiezi-  
kiem ustawionym w sam środek, gdy wiatr białe wiał w ka-  
kaku prawem - doł 12 pkt 1000 szkie zoda numerem.

WŁADCY CIEMNOŚCI / Commodore / Devil  
Aby otrzymać polityczne papawki, trzeba kłówinu naczer-  
tyc przeparkozony po dołbnie do góry, maiku łeć do po-  
mieszczenia z dwoma liczbami. Obydwa wytrzną przodki  
do polska, które zrodzą się w dołbnie. Podczas użyj trze-  
wy mapki, które uwolnią dając władcyowi zwinąć  
kota, psa i mysz (wzrostła razem), wtedy dopiero otrzy-  
masz polityczne papawki.

WŁADCY CIEMNOŚCI / Commodore / LIKE from Mewa  
Zegar czasu rzeczywistego wstąpi do końca czasu i gdy  
do doprowadzić zwierzyła przez rolę.

ZORRO / Atari / Pydek  
Aby wyjść z podziemi tajemnymi dowami, należy mieć  
w posiadaniu BUT, KILICH I PODKÓWE.

### KONSOLE

ADVENTURE ISLAND / Pegasus / R. Koeman  
Wolny (straszalne A + B - hpaży skok).

AK - 13 ZONE / Game Boy / Mr Simon  
Wybierz Portia: Drogę, po czym na pauzie wklej: g-  
ra, g-ra, g-ra, d-ł d-ł, d-ł lewo, lewo, lewo, prawo, pra-  
wo, prawo, B, B, B, A, R, A - skoki szybki skok.

BASEBALL / Pegasus / Mr Simon  
Jeśli parkarz stoi po prawej stronie, to żużl mu piłkę trzy-  
mając „Jaw”. Parkarz nie trafi za Chry w piłkę i będzie  
nie „STRIKE”.  
Jeśli przeciwnik został tak, jak napisał, to Ty stanię się  
w ogniu nie machaj piłką, wtedy on będzie miał „BALL”.

BATTLE TANK / Nintendo / Mame  
Wpisz mapę (star), a potem A + B. Wszystko się zamie-  
ni. + Ty będziesz mógł obracać czajem.

BIG NOSE FREAKE OUT / Nintendo / Michał Kuz  
Na 1 poziomie, aby przejść 4 etap wystarczy wkroczyć  
w pierwszą dziurę. Trzeba tylko napisać ją przedwornic,  
a potem skoczyć z prawej strony.

BIG NOSE FREAKE OUT / Pegasus / Świdziak  
Przejdź do następnych poziomów.  
1. Skocz na grzybie, aby uruchomić dodatkowe pomosty  
(platformy?). Jadąc tak na samej grzybie spadnie post-  
dźwiga do drzewa (level complete).  
2. Jeśli na samej grzybie czujesz nieprzyjemny zapach. Spadnij sko-  
pając w lewo z najwyższej platformy grzybe łaska asa.  
3. Przekrocź 8 dliny, jeżeli odmierzenie, wkrocz na platfor-  
mę, kopnij się zaskakując kolejną odmierzenie i przywróć  
ca potokoc.  
4. Jeśli się do końca przepadli, przekrocź ją i wróć się  
nie skacząc (tylko w lewo) - level complete.

BIG NOSE THE CAVEMAN / Nintendo / Czarna Anioły  
W ostatniej planosy wielkiego psaka najpiękniej pokonać  
czarom „Light Spell”. Ostatni czar tego typu znajduje się  
na drugim targowisku wielkiej wyspy strachu w ostatnie po  
prawej stronie i kosztuje 19 koca.

CHP AND DALE 2 / Pegasus / Paweł „Burzawa” Kuczek  
W koronowej rancie życie jest zawsze w górnej i środ-  
kowej struny. Możesz podczas gry na 3pi podawać  
kampele wyznaczyć - jeżeli żupa ja w powietrzu i żużl, to  
będzie leciał jak szalona, ale obracił wszystko, on miej-  
dnie się na jej drodze.

COOL SPOT / SNES / Marcin Jagodzi  
Na ekranie z igrami Virge trzymaj L, R i naciskaj 30 +

SELECT - zwykle menu,  
(Na podaniu adresu - Dany)

CONTRAFORCE / Pegasus / Paweł „Burzawa” Kuczek  
Możesz odbić się od powietrza, podskocz, a gdy jesteś  
już dość wysoko wróć przyciskiem „J” i wyleż pau-  
zę. Bardzo przydatne w niektórych momentach.

D.J. BOY / Nintendo / Mame  
Podczas walki wstąpi A + B - tany dos.

EXCITE BIKE / Pegasus / Z.K. A.Sz.  
1. Zauk B - szybka jazda, ale straci przegrasz się.  
2. Guzik A - jazda wolniejsza, ale nie przegrasz się.  
3. Strzałka do tyłu + guzik A lub B - niepodziaranie.  
4. Przy wypadku nacisknij Turbo A lub B - kierowca biegał  
szybko.

FERRIS WHEEL / Game Boy / Mr Simon  
Rozpęd się trzymając START + SELECT, a przez chwilę  
będziesz niezmierzony.

FIFA SOCCER '86 / Mega Drive / Pan Kram & El Bato  
ACCABC - bawiarz żółci. Po wkłapaniu „CONTROL”  
nacisknij „A”.

FORMATION - 2 / Pegasus / Z.K. A.Sz.  
1. Trzymając cały czas guzik B uruchomisz tany strzał.  
2. A + B - zmiana w amunicji.

FOX'S PETER AND THE PIRATES / Pegasus / R. Koeman  
Jeżeli chcesz zobaczyć, co się dzieje oko Geta, wci-  
śnij START, a później naciskaj A - super podgląd. W plan-  
sach, w których pływacz, uderzył głową w metalowe  
czarne ogry - odwołanie był. W planosach, w których  
łazak, uwadź na ekranie z blyskawicami. Niektóre bato-  
ry wozą dynamit, od Mierga możesz zgrać, a inne mo-  
nety, które możesz zbierać.

GALAGA / Pegasus / Świdziak  
Gdy statek „Złoty” Cię ściga, nie przejmaj się.  
Musisz go pokon tylko pozornie i będziesz miał podwo-  
ny statek tylko gdy spada w dół, gdyż inaczej można str-  
ać życie.

GOAL / Pegasus / R. Koeman  
Jeżeli Cię ściga i wykonujesz muł wozny, przycisknij B Tur-  
bo. Podczas piłki sam do siebie. Jeżeli trzymasz mecz  
i strzelisz tuły karni, strażak ja na koniec bramki.  
W 80% bramkarz wykona piłkę z wiatu.

HERO STORY 2 / Nintendo / Czarna Anioły  
O wygranej nie decydują miejsce zdobyte na olimpiadzie,  
lecz ilość posiadanych pieniędzy.  
W podsumowaniu zdobądź pierwszą nagrodę dużyj ty-  
tuł (najpiękniej ja kapitanem), a otrzymasz piątą koronkę.

HOME ALONE 2 / Pegasus / R. Koeman  
W ostatnim etapie, będąc na czubku charki, żony

Podczas paury wklep: g-ra, g-ra, d-ł d-ł, lewo, prawo,  
lewo, prawo, B, A, START - masz 50 zł.

INJACAT / Pegasus / Paweł „Burzawa” Kuczek  
Kod do ostatniej planosy (12): 38227.  
Przez dźwięk przyciskiem „A”, słyszysz swoich spr-  
żanych zabójców (np. pływacz, latanie). „Złota” + „A” -  
super strzał.

NORTHERN KEN / Pegasus / Janek  
Gdy zapełnia już sobie wycyżłile wesołoty, A + B - pu-  
czasz magię. W 3 planosy koniec wejść do drugiej dzi-  
D, A, E, U.

PARODUS / Game Boy / Pan Kram & El Bato  
Gdy przejdę się tego „Konem” szybko wklep:  
g-ra, g-ra, d-ł d-ł, lewo, prawo, lewo, prawo, E, A - ma-  
żesz posuchał muzyczki.

PARODUS / SNES / Pan Kram & El Bato  
Podczas paury wklep:  
1. G-ra, g-ra, d-ł d-ł, lewo, prawo, lewo, prawo, X088,  
Y0A.  
2. X0088Y00000 - 3 smat barty.  
3. L, R, g-ra, X, prawo, A, lewo, Y, d-ł, B, AYAK, R - nac-  
nieszakocł.

PITFALL / SNES / Pan Kram & El Bato  
Na ekranie tykającym wklep: AYAYAY, 2xSELECT,  
START - niepodziaranie.

POPNTOWNSE / SNES / Pan Kram & El Bato  
Podczas paury wklep: AYAYAY, R, R, SELECT - nac-  
nieszakocł.

RICK'S WORLD / Game Boy / Mr Simon  
Wklep: g-ra, d-ł g-ra, d-ł, lewo, prawo, prawo, lewo, B,  
A, A, B - super pojacz.

ROAD FIGHTER / Pegasus / R. Koeman  
Gdy wleczasz w jaką samochód lub wyjeżdżasz na wakacje  
dopu twoj samochód wpaść w podłogę i rozbić się o ta-  
nietę. Żeby tego uniknąć postaw wszystkie przyciski. Samo-  
chód wykona kilka sat, ale na rozbie się - czasie w 70%.

SCHWARZENEGGER PREDATOR / Pegasus / R. Koeman  
W 1 rundzie, w 4 planosy, żeby rozwalić ścianę musisz  
wczep karabink, który znajdziesz na początku tej planosy.  
W 2 rundzie, w 5 planosy, są dwa wyjścia. Jeżeli wej-  
dziesz do tego wyżej, ominięsz planosy 5.

SHAO - FU / Mega Drive / Pan Kram & El Bato  
Ciep (P - próż, T - M, D - d-ł).  
SHAO P-T-P-A, D-P-C  
KAO: T-O-P-B, D-T-B.  
SETRA: P-O-T-P-C; P-O-P-A, D-T-C.  
NEZU: P-O-T-A; D-T-P-C; D-T-C.  
LEOTSO: D-T-P-B, D-P-B.  
COLONE: D-P-B, D-P-T-B.  
VOODOO: T-O-P-B, P-A, P-O-P-A.

A - przewił.  
7. SUNNY - d-ł, próż, A - strzał, próż, d-ł, B - pu-  
żąc (będąc blisko) próż + A - super uderzenie.  
8. CLIFF - próż, d-ł, A - amantary wyskok, d-ł, próż,  
A - strzał, d-ł, M, B - salto (będąc blisko) próż + A - ex-  
pon przewił.  
9. PASTA - d-ł, próż, A - strzał, próż, d-ł, A - amantary  
wyskok, d-ł, M, B - korkociąg (będąc blisko) próż +  
A - przewił.  
10. BAMBOO - M + B - super uderzenie, (blisko) próż +  
A - przewił.

SUPER ROBIN HOOD / Nintendo / Czarna Anioły  
W drugim etapie kołb (złota mury), w lewym, dołnym  
rogu należy zabić strażnika i wkroczyć na jego miejsce -  
zabij się niewidzialną strzałką prowadzącą do klucza.

SUPER SOCCER / SNES / Pan Kram & El Bato  
Kody (straszalne): L - lewo, P - prawo, D - d-ł, G - góra,  
+ - zero.  
1. G, P, D, L, G, L+G, G, D.  
2. L+G, L, L, L, P, L+G, D, G.  
3. B, L, L+D, L, G, D+P, P, L+D.  
4. P, G+P, G+L, G+L, D+P, D+P, L.  
5. G+L, P, D+L, G+L, P, G+L, L, D+L.

TINY TOONS / SNES / Marcin Jagodzi  
Wpisz jako password: EMRA, SHIRLEY, COYOTE.

TOM AND JERRY / Pegasus / Janek  
W planosy z ogólnym etap „Jubek” i pod koniec planosy na  
ostatnim ogniu przybrój Turbo przez ok. 10 min. (Nap-  
rawdę??? A nie sekund? - Dany) (do się masz tylko 5 zł,  
stała lat na śmieciach). Na ostatniej bazie wozni, A + B  
+ START + SELECT - stanie się coś ciekawego.

TURTLES / Pegasus / Paweł „Burzawa” Kuczek  
W rundzie 5, wpaść do budynku w lewym-górnym rogu.  
Zabić pierwszą dołbnie na dół - zniszczasz burzeniegi.  
Możesz teraz wyjść dołbnie do góry i zwinąć zabić do po-  
mieszczenia z burzeniegami - być tam. Możesz tak ro-  
bić, aż wszystkie dołbnie będą ich mieć po 88 (lub więcej).

TURTLES II / Pegasus / Paweł „Burzawa” Kuczek  
Super cęca - B + A (prawy d-ł) - zabiła przeciwnika  
w którym cęcam (zajmij brzołby). Gdy zginiesz możesz  
zabić tyłu Twojemu kurpowi naciskając „SELECT”.  
Dobrym boss (Shredera) uwolnić dokonując: 10  
naga z wyprostowaną nogą, uderzając skokiem i chrów  
z dołbki z nogi. Uwaga na jego straszy - zamieniają Cię  
w normalnego człowieka i tracisz jedno życie.

ULTIMATE STUNTMAN / Pegasus / Świdziak  
W planosy 2 i po zdobyciu bomby mić się na sam dół - na  
tak Cię zabije mieta (ale wszystko inne może Cię rabić).

YO YOD / Nintendo / Czarna Anioły  
W drugim lewku (dołbki), naciskaj z pukających płyt  
kodu Usedy jest bonus wnos z teleportacją i kontynuacją.

# Tipsy i kody

przejdź tanymuż musisz wykonać kilka czynności. Na  
głowie ekranu lato łozet z ogólnym. Ty musisz naciskaj -  
GÓRĘ - i krzyknąć „HELP”, wtedy łozet rzuci cęga. Mo-  
żesz dobrze wymierzyć, aby cęga spadła na baryły.

JUNGLE BOOK / Pegasus / The Mask  
Po włączeniu gry, gdy powiesz się napisy, wciśnij „Select”  
i poczekać chwilę. Ukaze się menu, gdzie możesz wybrać  
poziom trudności oraz posuchał muzyczki i odgłosie  
występujących w grze.

KAGE / Pegasus / R. Koeman  
W planosy 4-1, przed łozetami i wyrzutem, naciskaj się  
dławić za łozetami.

MORCOOSH / CD-32 / Marcin Jagodzi  
Zatrzymaj grę, wciśnij kolorem przycisk oraz dwa tytu-  
i kopij kółkami w lewą stronę. Gdy zakończysz dzwily masz  
niezmierzakocł i dostęp do wszystkich mił.

MIGHTY FINAL FIGHT / Pegasus / The Mask  
W ostatnim etapie - w porcie, wciśnij przycisk w karczku  
na szalony - masz więcej energii i EXP.

MORTAL KOMBAT 3 PRO / Nintendo / Mame  
Tajne dany otrzymasz naciskając: A1 - B + kierunek.

NEMESIS / Game Boy / Pan Kram & El Bato

ALROK w powietrzu B; T-F-T-B; P-O-T-C.  
MOPHO: P-O-T-C; D-P-B; D-T-C.  
BEAST: D-T-P-B; P-D-T-D-C; D-T-B.  
RAJAH: P-O-P-B; T-O-T-B.  
DIESEL: T-O-T-B; T-P-B.

STREET FIGHTER 5 / SNES / Marcin Jagodzi  
Na ekranie z napisem „CAPOOM” wciśnij na wszystkie  
D, R, U, L, Y, B. Wówczas brzoł god dwoma łozetami sary,  
ni zamoczniam.

STREET FIGHTER IV / Pegasus / R. Koeman  
Zastawaj przyciski ekranie:  
1. MOON - d-ł, próż, A - strzał, próż, d-ł, A - uderze-  
nie głową, d-ł, M, B - korkociąg (będąc blisko) próż + A  
wykonać nacem) - przewił.  
2. TRACY - d-ł, próż, A - strzał, próż, d-ł, B - pu-  
żąc (będąc blisko) próż + A - super uderzenie.  
3. GOHO LI - próż, d-ł, A - amantary wyskok, d-ł,  
próż, A - strzał, d-ł, M, B - korkociąg (będąc blisko)  
próż + A - przewił.  
4. ROBER - d-ł, próż, A - strzał, próż, d-ł, A - amantary  
wyskok, d-ł, M, B - korkociąg (będąc blisko) próż +  
A - przewił.  
5. STALONG - M + B - amantary uderzenie (będąc bli-  
ko) próż + A - przewił.  
6. CRUMPO - d-ł, próż, A - strzał, próż, d-ł, A - uderze-  
nie głową, d-ł, M, B - korkociąg (będąc blisko) próż +





**ALIENS**  
C-64  
*COP KILLER*

1. 7324 G
2. 2727 M
3. 1508 E
4. 3701 M
5. 7100 D
6. 7123 G

**ATOMINO**  
AMIGA  
NINJA  
*40. PHOTON*

50. PLANKTON
60. INFERNAL
70. FOSSIL
80. POISON
90. SOUP
100. SULPHATE

**BBS**  
JANE SEYMOUR  
AMIGA  
*NINJA*

SLUMBER  
BULKHEAD  
MUSHBASH  
INTEREST  
SHOWROOM

**BIRD FIGHTER**  
Nintendo  
*CZARNE ANIOŁY*

2. 8317
3. 7261
4. 5671
5. 9089
6. 4660

**BLUE BARON**  
C-64  
*EDD*

1. AAAA
2. LATE
3. COOL
5. PETS
6. HIGH
7. WILF
8. GOOD
9. GAME
10. VOTE
11. LOST
12. JUNE

**BOMB SCARE**  
C-64  
*COP KILLER*

1. ZEPCHA
2. QWART
3. DELTA
4. XYLEM
5. NITRO
6. CRYPT
7. VTRON
8. ASTRA

**GOBLINS**  
AMIGA  
*Killersoft and ZZ Top*

2. VQVQFDE
3. ICIGCAA
4. ECPQPC
5. FTWKFN
6. HQWTFW
7. DWNDGBW
8. JCJCJHM
9. ICVGCOT
10. LQPCUJV
11. HNWVQKB
12. FTQKVL
13. DCPLQMH
14. EWDGPNL
15. TCNGTOV
16. TCVQRPM
17. IQDNKOO
18. KKKPURE
19. NGGKSP
20. NNGWTTT
21. LGWFGUS

**HAZAR**  
C-64  
*Tomasz Jamroz*

1. NONNED
2. BATMAN
3. THE YAWN
4. PASWORD
5. DISKETTEE
6. DER BAER
7. CRACHING

**LEGEND OF THE LOST**  
AMIGA  
*Killersoft and ZZ Top*

2. STONES
3. LADDER
4. ESCAPE
5. LAVA
6. FINALE

**LEONARDO**  
AMIGA  
*NINJA*

10. EMMENTALER
20. APLHORN
30. MATTERHORN
- ?? IV ANHOE

**LOGICAL**  
C-64  
*Tomasz Jamroz*

5. ZDHGZ
10. UGFAU
15. RAVZR
20. BZMUZ
25. HVERU
30. FRCBR
35. VBNHZ
40. MHOFU
45. EFXVR
50. CVDMZ
55. NMGEU
60. OEAGR
65. XCZNZ
70. DNUOU
75. GORXR
80. AXBDZ
85. ZDHGU
90. UGFAR
95. RAVZB
99. VBNHH

**LONE RANGER, THE**  
Nintendo  
*CZARNE ANIOŁY*

2. RPYDKBKBJPYBGGJX
3. JLYBQDZDNRYBHDJW
4. VVYJWNRBLPYJJGQQ
5. QXYNZBYBYBYBKGM
6. BGBGJNLYTOBYLZMH
7. XKYQWBZBZBGHYDMGQD
8. JGBMVYGGKJRBFBGRG

**MAX WARRIOR**  
Nintendo  
*CZARNE ANIOŁY*

2. 5963
3. 0501
4. 0705
5. 9801
6. 2687

**RELAXED**  
**EMOTIONS**  
C-64  
*Marcin Jankowski*

26. YELLO
27. VIDEO
28. HARD DAYS
29. MALORCA
30. CRETA
31. LEVEL ONE
32. ITS MAGIC

**ROBBO**  
PC  
*Deonizak K.*

- A. NOWEZ
- B. TYNGOD
- C. WOKKOM
- D. FobbyX
- E. XIONOR

**RUFF**  
**& TUMBLE**  
AMIGA  
*NINJA*

1. 6581
2. 3178
3. 8392
4. 7339

**STARQUAKE**  
C-64  
*Pogromca*

1. SIGMA
2. ASTRA
3. HYLIS
4. KAPPA

5. FFMUR
6. CHASM
7. MALIS
8. METRE
9. XENON
10. COSIN
11. PLASM
12. OPTIC
13. POLAR
14. Z.A.P.
15. MESON

**SUPER RETURN**  
**OF THE JEDI**  
SNES  
*Wojtas*

Poziom trudności JEDI:

2. TATOOINE - RRSBTS
3. JABBA'S DANCE HALL - YOYHJN
4. JABBA'S PALACE - ZPNKKZ
5. RANCOR PIT - BZGBJX
6. ATTACK ON SAIL BARGE - MSDZZR
7. INSIDE SAIL BARGE - XXVPBG
8. ENDOR - SPEEDER BIKES - CQQBKP
9. EWOK VILLAGE A - XNH-PSF
10. EWOK VILLAGE B - KQM-LXP
11. ENDOR - MPWHQM
12. MILLENNIUM FALCON (wieżyczka) - VCYNNP
13. POWER GENERATOR - BPSDYS
14. INSIDE DEATH STAR - DSFYGD
15. MILLENNIUM FALCON (nad G. Śmierci) - NJPHL
16. TOWER - BZCBCB
17. TOWER ENTERANCE - VADER - VGKSNJ
18. EMPEROR'S CHAMBER - PPNNZY
19. MILLENNIUM FALCON INSIDE TUNNEL - CJQKMX
20. MILLENNIUM FALCON OUTSIDE TUNNEL - TXQLTM

[Nie napisałeś swojego adresu - Dean]

**TECHNOID**  
ATARI XL / XE  
*Kamil Walaszek*

2. LUREY
3. DGYUV
4. GOSIA
5. MAGDA
6. YAREK
7. 2709
8. KNBCQ
9. TAROT
10. WENUS
11. SEBAN
12. KONOP
13. DAREK
14. TOMEK
15. 76712
16. 23194
17. 80012
18. UWCCG
19. 44156
20. MACOK
21. 60608
22. ZBIKH
23. BRATH
24. GOTOS
25. VVAYU
26. 52041
27. QMRWY
28. BEATA
29. 25919
30. MEOFF



# TOMsoft Sprzedaż Wysyłkowa Programów I Sprzętu Komputerowego

ul. Krzywa 4  
05-271 Wesoła 4  
Mława  
tel./fax:  
(0-22) 773-19-82

Termin realizacji:

Czynne 7 dni w tygodniu! **TYLKO 5 DNI !!!** Najniższe ceny!

**Przedstawiamy fragment naszej oferty:**

**Gry Komputerowe:**

IBM PC	Ceny w zł
Coloration PL	64,00
Flourier Angielski 3.0 for Windows	62,00
Hard of Fate PL	60,00
Harold's Mission	48,00
Harpoon II	78,00
High Seas Trader	66,00
Kajko i Kokosz	48,00
Kix and Play PL	64,00
Liga Futbolu Manager '95	37,00
Magie Carpet	64,00
Manager Piłkarski	34,00
Pop Ligiści	42,00
Softys	34,00
Teenager	47,00
Viper - Bogini z Morsa	38,00
World Cup Year '94	37,00
Worms	118,00

IBM PC-CD ROM	Ceny w zł
11-95 Hótor	66,00
3D Atlas	149,00
3D Chess Adventure	175,00
AA Netball	125,00
Active Soccer	172,00
Alone in the Dark II	98,00
Apollon	149,00
Asterix	129,00
Atlas Fantasy	88,00
Battle Goal	126,00
Boktor	105,00
Bookings	96,00
Championship Manager II	175,00
Chess Control	120,00
Capitulum	103,00
Civil War	101,00
Comanche	60,00
Combat Air Patrol	107,00
Command & Conquer (CD)	142,00
Crossed-No Remorse	130,00
Cyberia	88,00
Dark Forces	175,00
Demolus Encounter (CD)	121,00
Dragon Lore (CD)	83,00
Drug Wars	87,00
Euro Fighter 2000	167,00
F-14 Fleet Defender Goal	150,00
Fate to Black	132,00
FIFA Soccer '96	130,00
Full Throttle	160,00
FX Fighter	163,00
General Gun	161,00
Hammer of the Gods	80,00
Hellfire Zone	90,00
Heaven	173,00
Ik Otaria	129,00
Jagged Alliance	174,00
King Quest III	96,00
Kix and Play PL	100,00
Last Bounty Hunter	96,00
Lemmings 3D	166,00
Lord Star	165,00
Last Eden	132,00
Machinarium	100,00
Magie Carpet II	100,00
Machinarium	166,00
Mega Pix IV (1CD)	160,00
Micro Machines II	164,00
Mortal Combat II	173,00
Napoleon	86,00
Navy Strike	101,00
NBA Jam	tel.
NBA Live '96	tel.
Need for Speed	138,00
NHL Hockey '96	162,00
PC Gameplan	165,00
PGA Tour Golf '96	171,00
Phantasmagorie (CD)	160,00
Premier Manager II	88,00
Primal Rage	116,00
Prisoner of Ice	126,00
Robot Assault I	91,00
Scream	163,00
Space Quest II	149,00
Steel Panthers	tel.
Stop Poker Pro	130,00
Star Fighter II Turbo	94,00
Star 27 Plumber	161,00
System Shock	160,00
System Shock	140,00
Thunderstorm	160,00
Wojna ("William Shaker's")	134,00
Terminal Velocity	160,00
Terror from the Deep (Liz II)	140,00
Thunderstorm	133,00
Under a Killing Moon	130,00
U.S.N.F. Golf	134,00
Virus Chess	148,00
Warcraft II	99,00
Warrior	130,00
Wing Commander II (CD)	tel.
Wing Commander IV	143,00
Wolfenstein	38,00
Woodruff and the Sorcerer	133,00
Worms	33,00
Zapher	tel.

**Gry Komputerowe:**

AMIGA	Ceny w zł
Alien Breed 3D (A1200)	113,00
Alien Breed Tower Assault	86,00
Antikol Pro 3.0	37,00
Cyberball	38,00
Darius	30,00
Foxes (A1200)	38,00
Gloom (A1200)	46,00
Harold's Mission	60,00
Inter II	37,00
Liga Futbolu Manager	15,00
Liga Futbolu Manager '96	37,00
Przew. Krow (A1200)	36,00
Speedway Manager II	20,00
Super Memo PL (CD-ROM)	78,00
Super Szachownia	40,00
Worms (A1200)	66,00

CD-32	Ceny w zł
Alien Breed Tower Assault	81,00
Alien Breed 3D	117,00
Chuck Rock & Chuck Rock II	50,00
Foxes	71,00
Gloom	71,00
Gloom II	71,00
Gloster Overkopsite	86,00
Quantum	45,00
Quartz 2000	137,00
Last Drive	130,00
Monocoon	97,00
Power Drive	160,00
Proton Gold	110,00
Professor & Bull's Eye	30,00
Rise of the Robots	30,00
Roastit	50,00
Shadow Fighter	103,00
Sage Frog	37,00
Super Memo PL	78,00
Super Szachownia	68,00
Syndicate & Moral Choice	107,00
The Day	105,00
Top Gear II	130,00
Ufo-Enemy Unknown	93,00
Wing Commander & Dangerous Streets	58,00
Worms	118,00

**Programy Użytkowe:**

IBM PC	Ceny w zł
MS-Dos 6.22 Final Update	172,00
Windows 95 PL 3.5"	498,00
Windows 95 Updates CD-ROM	300,00
Windows 3.11 PL 3.5"	376,00
Windows 3.11 Advanced PL 3.5"	140,00
Word for Windows 6.0 PL 3.5"	249,00
Word for Windows 95 PL 3.5"	362,00
Word Translator for Windows 3.0	143,00
Excel for Windows 3.0 PL 3.5"	483,00
Excel for Windows 95 PL 3.5"	652,00
Works for Windows 3.0 PL	298,00
Office for Windows 4.2 PL	1098,00
Office Professional for Windows 4.3 PL	1044,00
Super Memo 7.8	120,00
Euro PhotoPro (CD - menu i angielski)	438,00

**UWAGA !!!**  
Rozpoczynamy sprzedaż konsol  
**SONY PlayStation**  
**JAGUAR**  
także w formie wysyłkowej  
Już w sprzedaży:  
**Jaguar CD-ROM**  
oprogramowanie do  
**SONY Playstation i**  
**Jaguara**

Podane w skłótych ceny dólaczno zawierają podatki VAT. Prosimy póltra przy odbiorze (+koszt wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (niezależnie od sprostowania na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć. W sprawie cen konsol oraz ich oprogramowania prosimy o kontakt telefoniczny lub listowy.

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkami (prosimy podać typ komputera).

Posiadamy w sprzedaży całość oprogramowania znajdującego się na polskim rynku, nagrody CD-ROM 2x, 4x i 6x speed, karty muzyczne, karty graficzne, joysticki, myszy iomnowane firmy Logitech i monitory marki Sony.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem (0-22) 773-19-82.

# Tys graficy łonćcie sie

(I kaszdym razie jakos tak bylo ostatnio, ale Pan Dyrektor Emil tak dawno j0sz nie przydzielil nam hodzby skrawka miejsca, rze zapomnieliżmy jak sie to pisze)



Dyagrawidzy szczególnie dziękują Pawłowi K. z Katowic Ligoty za „ślepy nabój”. Ponieważ dyskizyfy nie dysponują rzadnym półom nagrud mogom oo naj wyzro wyszółt tgnowół do talozki, woznia, woznia, woznia, woznia.



Szeroki wybór czytników: ATAPI-IDE, SCSI (2,4,5,6 x speed)

## CD-ROM

TOSHIBA, GOLDSTAR, PHILIPS, TEAC, SONY

Profesjonalne, Amatorskie, Dla wszystkich

## KARTY DŹWIĘKOWE

SOUND BALSTER, ADVANCED GRAVIS, TURTLE BEACH

Surround System, 3D Sound System

## GŁOŚNIKI KOMPUTEROWE

Aktywne od 4 Wat do 240 Wat

**NOWOŚĆ** - Radio FM STEREO w postaci wewnętrznej karty

**ULTRA**  
media

ul. Nowogrodzka 4, W-wa  
tel. (0-22) 622-33-92  
tel./fax (0-22) 628-80-74

KOMPUTERY MULTIMEDIALNE

P-75, P-90  
486DX4/100

# BLOODWINGS - Zemsta Dyniogłowego

„Jest gra do opisu, tak, tak, przygodówka - mówili do słuchawki Haszak - zemsta jakas dyniogłowego, czy co tam”...

„Pierwsza prawdziwie interaktywna, bazująca na scenariuszu filmowym gra przygodowa, która przenosi pełnoekranowy film w środowisko 3D” - przeczytałem wkrótce na odwrocie pudełka, hm, trochę dziwne to screeny. Zainstalowałem, odpaliłem...

Po chwili okazało się, iż gram w jakiegoś klona „Dooma”, z tym że używanie tej nazwy jest pewnym świętokradztwem, bo co ujrzałem, ujmując to najprościej, przechodzi ludzkie pojęcie - koszmara dla oczu, chaos dla wyobraźni.

Małutkie okno pośrodku ekranu sugerujące bardzo kiepaki i wolny engine, nieinspirujące jednobierne tekstury, niedostatek różnorodnych potworów, ciasny, wywołujący uczucie klaustrofobii labirynt - wszystko to robi na graczu wrażenie zemsty dynio(pusto)głowego programisty, tylko za jakie grzechy?...

Z Dyniogłowym spotkałem się już wcześniej, teścił sobie jakiś czas temu w telewizji horror: małolatki zabijają facetowi przez przypadek dzieciaka, ten przyzywa lo-

kalnego demona, który robi straszna rozróbę - giną prawie wszyscy, na końcu teksta. Zrobiono, wygląda na to, drugą część, w której dyniogłowy powtarza z grubszą scenariusz z filmu poprzedniego.

Co to ma wspólnego z naszą grą? Ano to, że w labiryncie rozmieszczone są tzw. portale filmowe - uaktywniamy je i oglądamy sobie film; w czasie projekcji ma miejsce owa „pierwsza prawdziwa interaktywność” - naszym obowiązkiem jest nieustannie klikanie na ekranie celem wyłowienia jakiegoś przedmiotu, który po chwili ląduje nam w „inventory” - (jedynym tu elemencie budzącym skojarzenia z gatunkiem gier przygodowych).

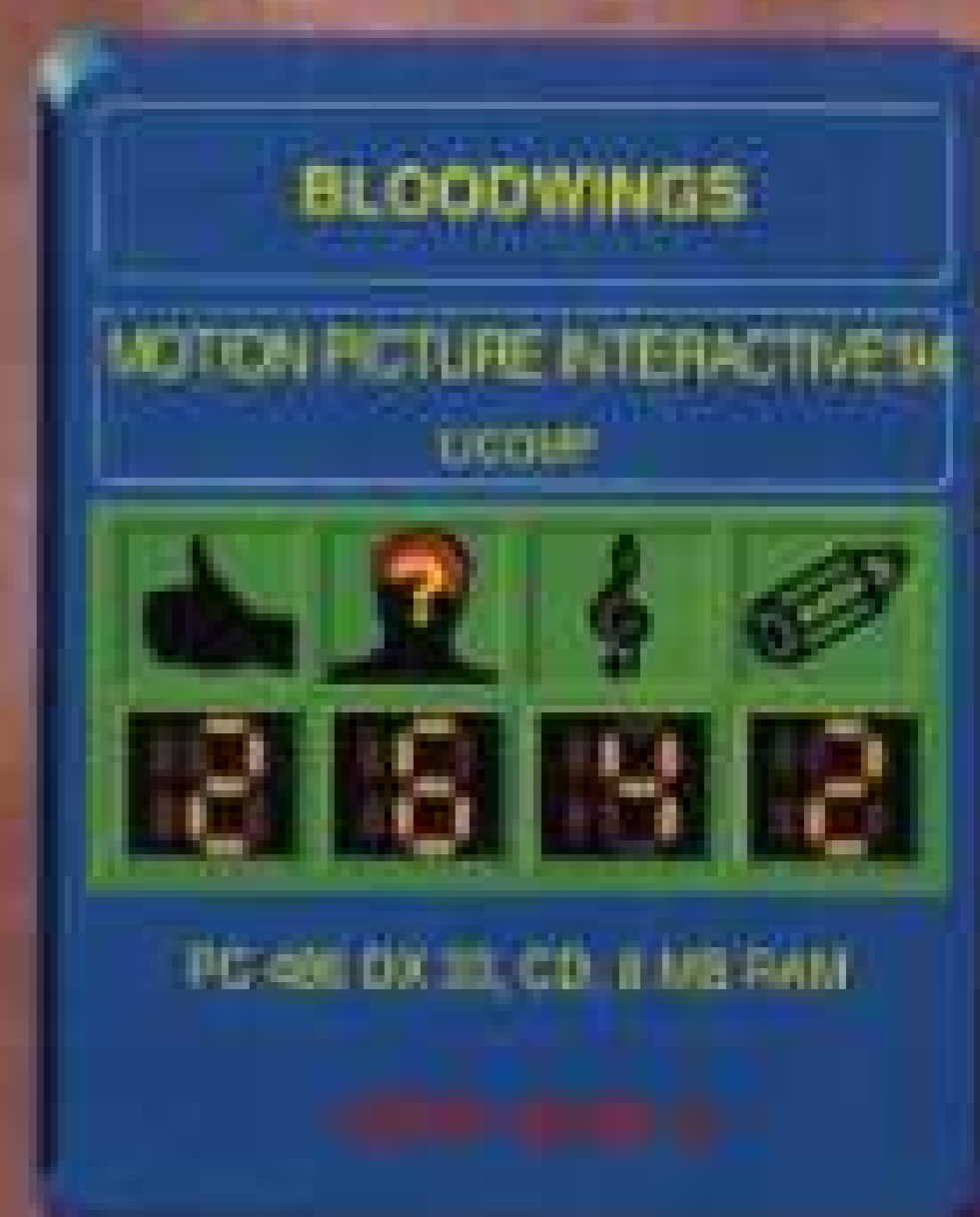
Zastosowanie przedmiotu wypada nam odkryć - duża część z nich nanosi szczegóły na mapę terenu (świeca, licencja myśliwska), inne są pewnymi rodzajami broni, np.: zegar posłuży do unieruchomienia na pewien czas wszystkich potworów, ogień zablokuje któregoś w niszy, jeszcze inny zaznaczy nam na ścianie tajne przejście rysunkiem krwawych skrzydeł.

Aby przejść dalej musimy mieć klucz, który otworzy nam porozrzucane tu i ówdzie skrzynie, w których znajdują się jakieś bzdetne wielościany. Na koniec, że pozwolę sobie zacytować instrukcję „po wielu trudach oraz mękach, o ile przeżyjesz, być mo-

że odnajdziesz Odzwiernego”. Po mało inteligentnej konwersacji daje mu się odpowiednią brykę, odpowiada na jakieś pytanie sprawdzające, czy uważnie obejrzaaliśmy filmiki i tru - jesteśmy w czyścicu. W tymże, znowu oglądany filmiki, ratując od śmierci niedoszłe ofiary Dyniogłowego, oprócz tego zwiewając przed siwowłosymi mendregami uwalniamy dusze potępionych. Na koniec dochodzimy do legowiska, aby unieszkodliwić Dyniogłowego jakąś ofiarą, filmik i dobranoc.

Trzy bardzo niewielkie poziomy mogą dziwić i sugerować prostotę gry. Jest ona jednak tak drażliwie trudna, że grając nawet na „easy” trzeba się zdrowo napocić. Silne i liczne, umieszczone na niewielkim terenie potwory następują Ci na pięty, nie ma jak uciekać, czy też robić uniki w ciasnych korytarzach, a siła życiowa i psychiczna wylewają się z Ciebie jak z dziurawego nocnika.

Nieżyczliwy świat „Bloodwings” trzeba badać i poznawać. Pomocny jest w tym manual, ale wiele pracy należy wykonać samemu. Posłużę się przykładem: na każdym z poziomów istnieją obszary, w których zregenerować można siłę psychiczną, manual milczy jednak o możliwościach regeneracji o wiele ważniejszej siły życiowej - przykrym zaskoczeniem jest fakt, że nie odnawia się ona na począt-



ku nowego etapu. Gracz musi dopiero odkryć, że utraconą energię odzyskuje strzelając w Srebrze Nicołci do złoto-brunatnych tupin, a następnie goniąc i likwidując uwolnionego żeni białe kulki.

„Bloodwings” zawiera parę ciekawych pomysłów, ale to zdecydowanie za mało, by powiedzieć coś dobrego o tym produkcie. Frustracja, klaustrofobia, brunatnoszara piekło wokół, beznadziejna przerywana mało przejrzystymi sekwencjami wideo (w które trzeba dość idiotycznie poklepywać lewym przyciskiem myszy) nie mogący dostarczyć rozrywkę, gwarantowanej przez pełny film. Unikać, unikać za wszelką cenę.

51



Dixie



# DESTRUCTION DERBY

„Destruction Derby” to gra łącząca w sobie elementy rasowego symulatora oraz rozrywkowej arcade. Którego z tych czynników będzie więcej, zależy wyłącznie od gracza.

Główne menu zawiera między innymi pozycję „Race Type” (moje określenie ikonki), dzięki której można wybrać jeden z czterech rodzajów zabawy: „Wreckin’ Racing” – to wyścig połączony z demolką. Otrzymujemy punkty zarówno za przyjechanie na metę na pierwszym miejscu, jak i za spektakularne zderzenia z innymi zawodnikami. „Stock Car Racing” – tutaj nie doświadczysz dzikich przyjemności wjeżdżania kołozde w bagażnik. Liczy się tylko prędkość i technika. Punkty przyznawane są wyłącznie za zajętą pozycję na mecie. „Destruction Derby” – esencja tej gierki. Na okrągłej arenie spotyka się szesnastu zawodników i każdy zawzięcie

próbuje trafić na pełnej prędkości w cokolwiek co nawinie mu się przed maskę. Totalna destrukcja. Jest jeszcze „Time Trial” – jazda na czas. Nic ciekawego.

Grafika jest bardzo dobra. Można ją porównać do „Nascar”, ale tutaj wydaje się jeszcze bardziej dopracowana i szybsza. W sumie 486-66 pozwala na zupełnie sensowną zabawę. Niestety nie przewidziano opcji dla posiadaczy Pentium Pro – grafiki SVGA.

Pięknie wykonane są modele samochodów. Graficy i programiści wycisnęli naprawdę wszystko z niskiej rozdzielczości. Każde zderzenie, którego doświadcza samochód zostawia na nim swój ślad tak, że w końcu pocięta maska zasłania widok do przodu. Rewelacja, zresztą popatrzenie na screeny!

Dwa słowa o realizmie – na poziomie trudności PRO samochód zachowuje się po prostu ideal-



nie tak, jak można to sobie wyobrazić. Na ostrych zakrętach zarzuca tyłem aż do spowodowania obrotu, brak ABSu powoduje utratę kontroli nad pojazdem podczas ostrego hamowania...absolutny miód.

Muzyka zawarta jest na ścieżkach audio kompaktu. Daje to jakość jakiej żaden Gravis czy AWE nie jest w stanie z siebie wykrzesać. Wyścigi opatrzone są miłymi dla ucha komentarzami jakiegoś gościa, który oprócz zagrzewania do walki i podawania aktualnej pozycji w wyścigu potrafi prawić komplementy („nice move!”) albo mieszać z błotem („bad position”).

Ogólnie rzecz biorąc, „Destruction Derby” to miła gra na długie zimowe wieczory. Szkoda, że szybko się nudzi. Dla zmęczonych

**DESTRUCTION DERBY**

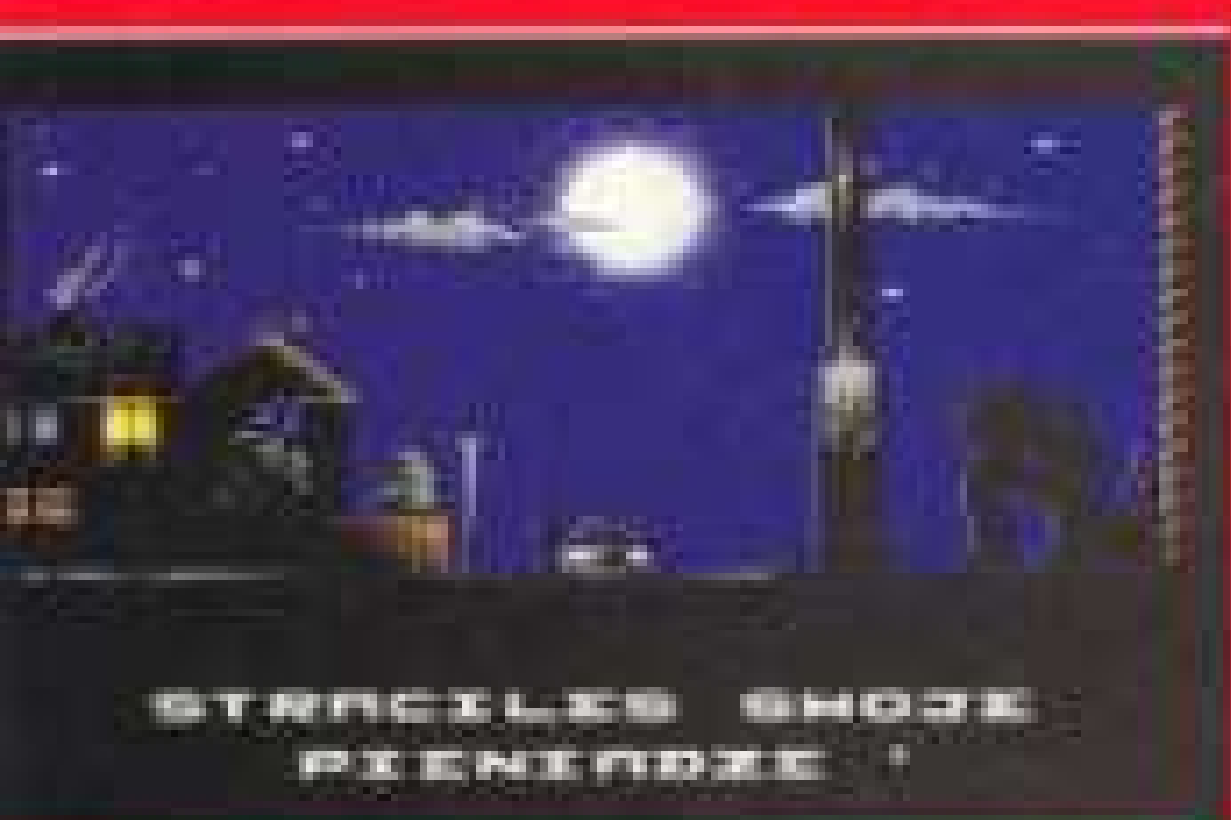
PSYGNOSIS '95  
LUDMP

18 18 18 18

PC 486, 8 MB RAM, CD-ROM, GUS

grać w pojedynkę zawodników pozostaje kupić serwer, piętnaście komputerów i spróbować zagrać w sieci. W końcu nie ma to jak zniszczyć kumpłowi jego nowiutki wóz...

**DEMOLITION MAN  
(ROOSHKEEN)**



# LAS VEGAS CASINO

chcą odmieścić swój los. Także Ty masz szanse wypróbować swe szczęście. Nie musisz nawet wychodzić z domu ani zakładać frańka. Wystarczy, że zaprosisz w grę „Las Vegas Casino”. Wprawdzie nie w nią nie wygrasz, ale za to nie stracisz ani nie wpadniesz w ogromne długi.



**LAS VEGAS CASINO**

ZEPPELIN GAMES '88/95  
L.K. WALON

18 18 18 18

C 64

W wydanej przez L.K. Avalon grze mamy do dyspozycji cztery najczęściej spotykane w kasynach gry: „Black Jack” – mamy u nas lepiej jako oczko, „Baccarat”, „Kości” no i oczywiście gra znajdująca się w każdym kasynie czyli „Ruletka”. Na początku dostajemy pewną sumę pieniędzy, z którą udajemy się do pokoju z wybraną grą. Zasady wszystkich gier są wystarczająco dobrze opisane w instrukcji tak, że nikt nie powinien mieć problemów ze zorientowaniem

się o co w nich chodzi. Grany aż do momentu, w którym skończą nam się pieniądze, co prędzej czy później i tak nastąpi.

Jezeli ktoś lubi gry hazardowe, ale nie chce ryzykować straty pieniędzy, „Las Vegas Casino” to z pewnością gra dla niego. Bawiąc się tym programem można się łatwo przekonać, że szanse na dorobienie są bardzo, bardzo niewielkie. Może jednak zastanów się Ci sprzyja i uda Ci się rozbić bank!

**BAJOJOY**

52

Kasyno to miejsce, gdzie można zyskać fortunę, ale częściej ją stracić. Hazard przyciąga wielu ludzi, którzy







# Software Club

DOM SPRZEDAŻY WYSŁKOWEJ

Mamy zaszczyt powiadomić Państwa o otwarciu od 01.12.95 pierwszego w Polsce Klubu Użytkowników Licencjonowanego Oprogramowania.

## WARUNKI UCZESTNICTWA :

Do klubu może przystąpić każdy posiadacz komputera, który preferuje oprogramowanie licencjonowane. Członkostwo w klubie jest bezpłatne.

Wszystkie stawki w 3C są sumowane.

Przebieżeniu pierwszego programu klubowicz otrzymuje kartę członkowską z tym rodzajem karty.



### karta BIAŁA 5 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 400 zł



### karta SREBRNA 10 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 800 zł



### karta ŻŁOTA 15 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 1200 zł

Przejęcie na wyższe karty odbywa się automatycznie po przekroczeniu w/w kwot.

Posiadacze kart członkowskich uzyskują :

- wysokie rabaty na płyty CD-ROM
- aktualną ofertę programową na początku każdego miesiąca.
- materiały reklamowe (plakaty, prospekty itp.)
- telefoniczną pomoc techniczną

Każdego miesiąca wśród członków 3C odbywać się będzie **LOSOWANIE NOWOŚCI**. Listy zwycięzców będą publikowane na łamach **TOP SECRET**

W/w warunki odnoszą się do sprzedaży wysyłkowej oraz do sprzedaży detalicznej w naszych sklepach. Wszyscy klubowicze otrzymują przesyłki bezpłatnie.

## CD-ROM IBM PC, AMIGA CD32 AMIGA CDTV, A570

### IBM PC wybrane tytuły:

40 PIN COLLECTOR'S EDITION (11)	1000	180 zł
40 PIN VCL 3	1000	180 zł
11 1/4 HOUR	400 B	210 zł
40 NETWORK	5 P	120 zł
ACROSS THE RIVER	5 P	120 zł
ACTIVA BOOGER	5 P	120 zł
AL UNDER OR AROUND RACING	5 P	70 zł
BATTLE BLAST	5 P	120 zł
BATTLE BULL 2	5 P	120 zł
BL RACER	5 P	50 zł
BIG RED ADVENTURE	5 P	70 zł
BLAZER	5 P	120 zł
BLOODWINGS	5 P	80 zł
BURDOL 13	5 P	80 zł
BURIED IN TIME	5 P	120 zł
CIVIL WAR	5 P	100 zł
COMMAND	5 P	50 zł
COMBAT AIR PATROL	5 P	110 zł
COMMAND & CONQUER	200 B P	180 zł
CRUSADER 40 REVENGE	5 P	120 zł
CYCLONES	5 P	80 zł
DARK FORCES	5 P	180 zł
DEDAULS ENCOUNTER	200 B P	120 zł
DISC WORLD	5 P	80 zł
DOORSDAY	5 P	50 zł
DRAGON LORE	200	80 zł
ECOTATICA	5 P	70 zł
EUROFIGHTER JAW-THX 2	5 P	180 zł
FACE TO BLACK	5 P	120 zł
FATAL RACING	5 P	80 zł
FIFA 95	5 P	120 zł
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	5 P	50 zł
FLIGHT UNLIMITED	5 P	120 zł
FRENCH WRESTLING (EXCERPTS)	5 P	120 zł
FULL TROTTER	5 P	120 zł
FRIGHTEN	5 P	120 zł
GALBY	5 P	80 zł
GILL	5 P	120 zł
HELL FIRE JUNGLE	5 P	80 zł
HIDDEN HORIZON 2	5 P	170 zł
HI-OCTAVE	5 P	120 zł
KING'S QUEST III	5 P	80 zł
KUK & PLAY (wersja PL)	5 P	120 zł
KOSHAN CONSPIRACY	5 P	70 zł
LITTLE BIRD	5 P	70 zł
LITTLE BIRD ADVENTURE	5 P	120 zł
LIST 3 DEN	5 P	120 zł
MADONVILLE (wersja PL)	5 P	120 zł
MAGIC CARPET	5 P	120 zł
MAGIC CARPET 2	5 P	120 zł
MEDIA PACK 3	1000 B	180 zł
MEDIA PACK 4	1000 B	180 zł
MEDARACE	5 P	40 zł
MELANIA	5 P	80 zł
MORTAL KOMBAT II	5 P	170 zł
NEED FOR SPEED	5 P	120 zł
NIGHTHORSE	5 P	70 zł
NOVA STONE	5 P	70 zł
PANE IN THE PANE	200 B P	120 zł
PERFECT GENERAL 2	5 P	110 zł
PIRATESANDONS	710 B P	120 zł
PICTURE PERFECT 500 P	5 P	120 zł
PRISONER ON ICE	5 P	120 zł
PSYCHO PINBALL	5 P	120 zł
REBEL ASSAULT 2	200 B P	120 zł
RETRIBUTION	5 P	50 zł
RIDDLE OF MASTER LU	5 P	120 zł
ROAD WARRIOR	5 P	120 zł
SARACE WARRIOR	5 P	70 zł
SCREAMER	5 P	120 zł
SLIPSTREAM 500	5 P	80 zł
SPACE QUEST II	5 P	120 zł
STAR TREK	5 P	120 zł
STONKTOP	5 P	120 zł
STRIP POKER PRO	5 P	120 zł
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	5 P	20 zł
TERMINA	5 P	120 zł
TERMINAL VELOCITY	5 P	120 zł
THE LAST BOUTRY HUNTER	5 P	80 zł
THE LOST DRUNKY	5 P	120 zł
THE SCOTTISH OPEN	5 P	70 zł
TIME GATE KNIGHT'S DREAM	5 P	120 zł
UNDER A BELLING MOON	400 B	120 zł
US NAVY FIGHTERS	5 P	120 zł
US NAVY FIGHTERS GOLD	5 P	120 zł
VIRTUAL CHESS	5 P	120 zł
VIRTUAL POOL	5 P	120 zł
WARCAPT 2	5 P	120 zł
WEREWOLF VS COMMANDER	200 B P	120 zł
WETLANDS	5 P	120 zł
WIDENVEN	5 P	120 zł
WOODSTOCK	5 P	80 zł

### AMIGA CD32 wybrane tytuły:

AMIGA TOOLS	50 zł
AMIGA TOOLS 2	85 zł
AMNET 8	50 zł
AMNET 9	30 zł
AMNET SET	100 zł
AMNET SET 2	100 zł
BOI NET 1	50 zł
BOI NET 2	40 zł
ORA SENSATION	68 zł
CD EXCHANGE 1	70 zł
CD NETWORK	74 zł
CD NETWORK 2	80 zł
DEMONMANIA	50 zł
DZWIĘKI I MOCNY	50 zł
EUROSCAN 1	50 zł
GAMERS DELIGHT	40 zł
GAMERS DELIGHT 2	70 zł
GOLD FISH 3	80 zł
MEETING PEARLS 1	30 zł
MEETING PEARLS 2	30 zł
MEETING PEARLS 3	30 zł
MULTIMEDIA TOOLKIT	70 zł
MULTIMEDIA TOOLKIT 2	110 zł
SCENA PL	50 zł

### AMIGA CDTV wybrane tytuły:

AMIGA TOOLS	50 zł
AMIGA TOOLS 2	85 zł
AMNET 8	50 zł
AMNET 9	30 zł
AMNET SET	100 zł
AMNET SET 2	100 zł
BOI NET 1	50 zł
BOI NET 2	40 zł
ORA SENSATION	68 zł
CD EXCHANGE 1	70 zł
CD NETWORK	74 zł
CD NETWORK 2	80 zł
DEMONMANIA	50 zł
DZWIĘKI I MOCNY	50 zł
EUROSCAN 1	50 zł
GAMERS DELIGHT	40 zł
GAMERS DELIGHT 2	70 zł
GOLD FISH 3	80 zł
MEETING PEARLS 1	30 zł
MEETING PEARLS 2	30 zł
MEETING PEARLS 3	30 zł
MULTIMEDIA TOOLKIT	70 zł
MULTIMEDIA TOOLKIT 2	110 zł
SCENA PL	50 zł

### ZAPOWIEDZI (PC):

- ALIEN ODYSSEY
- ASCENDANCY
- CYBERMAGE
- DEMOLITION DERBY
- F1 GP 2
- FIGHTER DUEL
- HEART OF DARKNES
- INDY CAR RACING 2
- MORTAL COIL
- RING CYCLE
- TILT
- TOP GUN
- WING COMMANDER IV

### W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ:

- 180 tytułów CD ROM PC Shareware
- 40 tytułów CD ROM użytkowych na IBM PC np.: 3D ATLAS: 140 zł
- GROUVER ENC. 95 69 zł
- ANIMALS ZOO 95 21 zł
- AUTO ALMAN. 95 73 zł
- MS ENCARTA 95 149 zł
- 50 tytułów o tematyce militarnej na IBM PC

**PEŁNA OFERTA WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM** (należy podać typ komput.)

**ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 zł REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT !!!**

**OBJAŚNIENIA**  
P1 - paska instrukcja  
B - wersja pudełkowa

**ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ:**  
-telefonicznie lub faxem (w godz. 8.00-18.00):  
(022) 35-42-65 lub (02) 620-42-48 w.114  
-listownie:  
**CLOCK BIURO HANDLOWE**  
WARSZAWA 01-856 ul. Perzyńskiego 13/12

Wszystkie ofertywane przed nas produkty posiadają gwarancję. W przypadku gdy przyli prosimy wady fabrycznej koszty związane z wymianą punktu firma CLOCK.

**PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA !**

### SKLEP FIRMOWY



# GRACZA Uniwersytet

## Wykład kolejny, o rysowaniu po ekranie

Tym razem odpuścimy sobie sprawy związane z historią i typami gier, bynajmniej nie uważając tematu za zamknięty całkiem i na zawsze. Najważniejsze już chyba jednak zostało powiedziane, możemy więc przejść dalej – a tym dalej będzie tym razem miało co nieco o grafice – a konkretnie o technicznej stronie jej generowania.

W najdawniejszych czasach, kiedy każdy bit wydawał się być cudem świata (zwłaszcza ósmym), praktycznie cała grafika w grach tworzona była za pomocą sprite'ów. Sprite to po angielsku duśzek, w komputerach zaś nazwano w ten sposób mały obrazek wyświetlany w dowolnym miejscu ekranu, na ogół na pierwszym planie.



coś ze Spectrum – klasyczne sprite'y, wszystkie takie same, co najwyżej w różnych fazach i kolorach.

Czasem sprite'y były generowane sprzętowo (np. na C64), czasem musiał je rysować w pamięci ekranu procesor (np. na Spectrum), czasem dla wytworzenia wrażenia ruchu sprite'y miały kilka klatek, wyświetlanych po kolei. Ta technologia miała jedno, bardzo wyraźne ograniczenie – sprite'y zawsze były tej samej wielkości, a nawet jeśli dawały się skalować, to tylko w sposób nieciągły – można je było powiększyć dwukrotnie, trzykrotnie, inaczej w pionie, a inaczej w poziomie, ale nie dawało się zmienić ich rozmiaru o 37% i jeszcze obrócić o 13 stopni. Na to technologia nie pozwalała. Co więcej, obraz generowany za pomocą sprite'ów zawsze był płaski, nigdy



Retaliator – świat z jednobarwnych wieloboków, tylko kabina jest narysowana osobno.

nie mógł mieć głębi, toteż o ile dawało się sprite'ami obsłużyć platformówki i przygodówki, w przypadku symulatorów ta technologia nie zdawała egzaminu.

Pod tym względem znacznie elastyczniejsza jest następna technika generowania obrazu – składa-



Strike Commander – dużo więcej z faktur i wieloboków wyciągnąć się nie da.

nie go z jednokolorowych wieloboków. Cakiem zgrabny samochód albo samolot można zbudować z kilkunastu wieloboków, a jeżeli jeszcze wybierze się tylko te, które są skierowane swoją widoczną powierzchnią w stronę gracza i narysuje je poczynając od tych znajdujących się najdalej, a kończąc na tych najbliższych, uzyska się obraz w miarę przypominający rzeczywisty świat. Wprawdzie algorytmy pozwalające na wybór odpowiedniej kolejności rysowania wieloboków są dość skomplikowane, a co za tym idzie wymagają dość szybkiego komputera, jednak położenie wierzchołków wieloboków można (opierając się na kilku podstawowych wzorach z geometrii analitycznej) bardzo łatwo wyliczyć, co pozwala na stosunkowo proste uzyskanie pseudotrójwymiarowego świata.

Następnym krokiem okazało się być – dość nieoczekiwanie – zastosowanie skalowanych sprite'ów. Okazało się, że można je dowolnie skalować (37%) i obracać stosunkowo tanio, nie obciążając w tym celu procesora jakimiś niestworzonymi obliczeniami. Wprawdzie skalowane w ten sposób sprite'y wyglądają dość obrzydliwie, jednak dzieje się tak tylko wtedy, gdy każdy z nich ogląda się pojedynczo. W ruchu (zwłaszcza szybkim) deformacje i zniekształcenia powstające przy każdym skalowaniu znikają (a dokładniej ulegają uśrednieniu, dzięki temu, że za każdym razem są trochę inne). W ten sposób udało się uzyskać znacznie lepszy obraz niż w przypadku wieloboków, obiekty zaczęły sprawiać wrażenie wypukłych – i choć było to tylko złudzenie optyczne, jakość obrazu była lepsza. Warto dodać, że ta technologia wymaga znacznie więcej miejsca w pamięci – trzeba bowiem

dysponować sprite'ami, na których będzie obiekty widać z różnych stron.

Miłośnicy technologii wieloboków też nie dawali za wygraną i poprawili jakość obrazu stosując cieniowanie techniką Gourauda. Pomysł jest bardzo prosty – zamiast zamalowywać całą powierzchnię wieloboku jednym kolorem, kolor ten po trochu się zmienia – zaczynając od jednej wartości na jednej krawędzi wieloboku, a kończąc na innej na drugiej krawędzi. Oczywiście trzeba umiejętnie dobrać kolory krawędzi, ale nie stanowi to wielkiego problemu (o dziwo, najefektywniejszy algorytm wyznaczania koloru punktu w obrębie wieloboku jest niewielką modyfikacją tego, który posłużył do skalowania sprite'ów). A efekt – znacznie lepszy od wszystkich dotychczasowych.

W tym momencie aż się prosi o pójście po rozum do głowy i zauważenie, że między skalowaniem i obracaniem sprite'ów, a rysowaniem wypełnionych jakimś wzorem wieloboków właściwie nie ma wielkiej różnicy. Jeżeli sprite będzie akurat wielobokiem i zostanie odpowiednio przeskalowany, efekt (z geometrycznego punktu widzenia) będzie dokładnie taki sam, jak w przypadku narysowania wieloboku, na który została nałożona faktura. I to był następny, jak na razie ostatni (7) etap ewolucji. Jeżeli lecący na Ciebie samolot ma okna, przez które widać członków załogi, jeżeli widać namalowane na jego



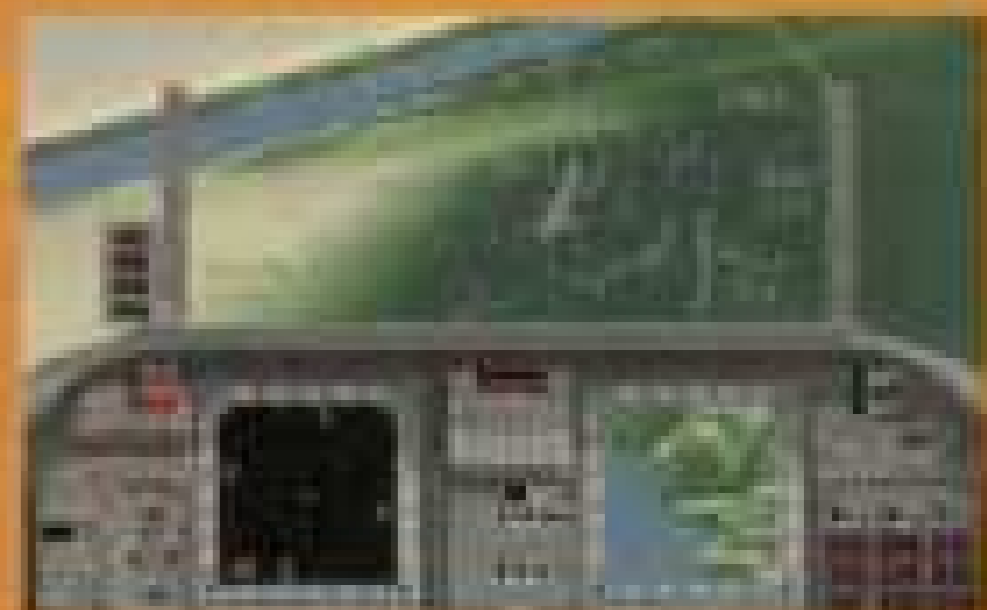
„Wing Commander I” – czysta technologia skalowanych sprite'ów.

bokach numery, a hen, daleko na powierzchni ziemi widać drobną siateczkę różnokolorowych pól uprawnych, poprzecinanych drogami i rzekami, to naprawdę podobnie masz właśnie do czynienia z wielobokami z nałożoną fakturą („teksturowanymi”, jak się czasem mówi). I – nie zgadniecie – zastosowany do sprawnego nakładania faktury algorytm jest mniej więcej tym samym, o którym była już w tym wykładzie kilka razy mowa.

Warto jeszcze pokrótce wspomnieć o dwóch innych technologiach, które znalazły zastosowa-

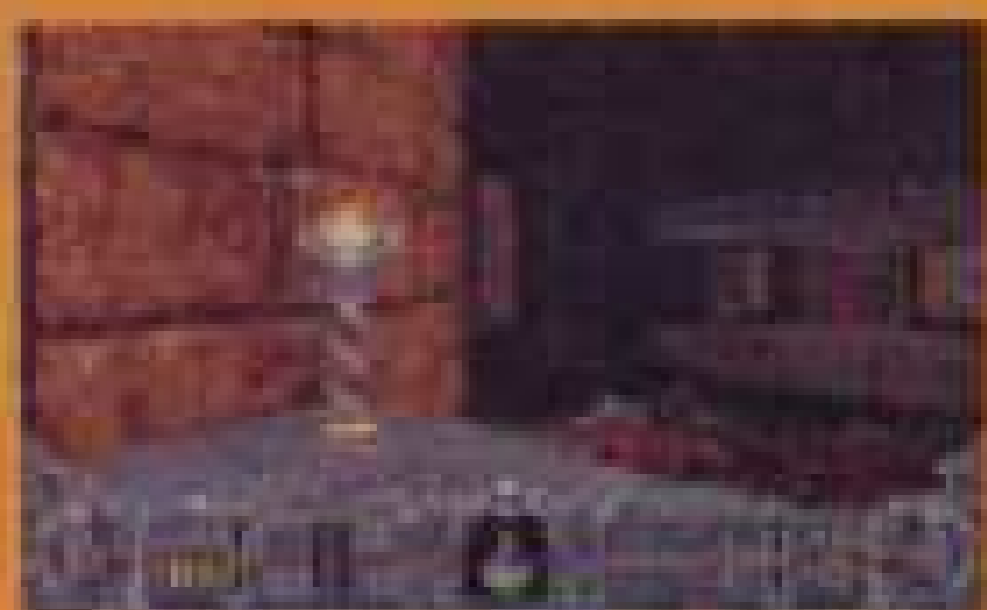
nie w generowaniu grafiki w grach. Jedną z nich to voxel space – czyli ta technika, którą posłużono się przy rysowaniu świata w „Comanche” i wszystkich grach pochodnych. Latające śmigłowce i inne obiekty są tam po prostu skalowanymi sprite'ami, ale technika generowania krajobrazu jest zupełnie inna niż wszystkie dzisiaj opisane. Druga technologia to wykorzystanie wieloboków do tworzenia płaskich obrazów, z którą mieliśmy do czynienia w „Another World” – nie użyta jak na razie nigdzie indziej.

Te kilka akapitów bynajmniej nie wyczerpuje całego tematu, jednak



„Harrier Jump Jet” – wieloboki i cieniowanie Gourauda. Gdyby nie cieniowanie, obraz nie różniłby się specjalnie od „Retaliatora”

dotyczy około 95% wszystkich gier dostępnych na rynku, często jedynie wzbogaconych o różne drobizgi, na które pozwala moc obliczeniowa dzisiejszych proceso-



„Hesen” – faktury na ścianach, skalowane sprity jako postacie. Akurat w grach doostanopodobnych najciekawszy jest algorytm znajdowania ścian, które trzeba narysować.

rów. A pozostała pięć procent? Ha, to będzie zapewne temat wykładu który pojawi się w Uniwersytecie za następne kilka lat...

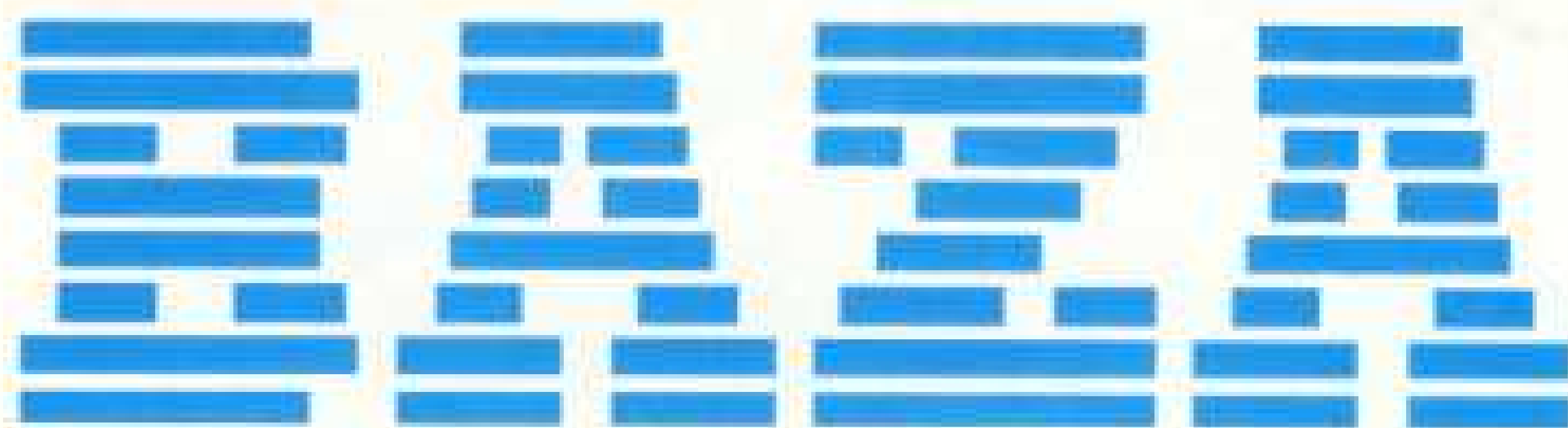
**Borek**



„Fade to Black” – wieloboki, Gouraud i trochę faktur na ścianach.



# KOMPUTERY



- intel Płyty 486 PCI i PENTIUM PCI
- Microsoft legalne oprogramowanie
- Niezawodne, Tanie

✓ 2 lata gwarancji, ✓ 3 lata bezpłatnego serwisu na terenie całego kraju, ✓ telefoniczny support techniczny

## Komputer BAZA

dla ucznia	multimedia	profesjonalny
486/66, 4 MB RAM, LB, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB monitor color 14" LR, SVGA, klawiatura, DOS 6,22	486/66, 4 MB RAM, LB, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB, CD-ROM, karta dźwiękowa, monitor color 14" LR, SVGA, grafika 1 MB LB, klawiatura, DOS 6,22	Intel Pentium 90, 8 MB RAM, PCI, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB, monitor color 14" LR, SVGA, grafika 1 MB PCI, klawiatura, DOS 6,22

2354,- 2934,- 3977,-

## RATY!

	dla ucznia	multimedia
1 wpłata	861,-	1455,-
12 rat po	222,-	375,-

Oferujemy po atrakcyjnych cenach: drukarki HP i akcesoria, fax/modemy, akcesoria sieciowe i oprogramowanie

<b>Białystok</b> ul. Berka 102 tel. 42 88 92	<b>Gdynia</b> ul. Słaska 35/37 p. 319 tel. 21 18 08	<b>Lublin</b> ul. Narutowicza 42 tel. 20 317	<b>Rzeszów</b> ul. Staszica 15B tel. 42 722	<b>Warszawa</b> ul. Powstańca 22A tel. 642 19 14
<b>Białsko-Błota</b> ul. Wyzwolenia 7 tel. 14 74 42	<b>Katowice</b> ul. Jasionowa 6A tel. 58 20 62	<b>Łódź</b> ul. Jancza 10 tel. 30 21 74	<b>Szczecin</b> ul. Konopnickiej 25 tel. 97 83 65	ul. Popieluski 10/21 tel. 33 00 30
<b>Bydgoszcz</b> ul. Kiełowicza 29 tel. 41 72 87	<b>Kielce</b> ul. Leśna 1 tel. 42 972	<b>Olsztyn</b> ul. Warszawska 70/81 tel. 27 01 73	<b>Toruń</b> Szosa Chełmińska 128 tel. 299 61	<b>Zielona Góra</b> ul. Sikorskiego 00/1 tel. 27 02 23
<b>Gdańsk</b> ul. Grunwaldzka 481 tel. 52 50 11 w. 285	<b>Kraków</b> ul. Racowicka 58 tel. 34 32 17	<b>Poznań</b> Osiedle na Murawie 3 tel. 21 32 67	<b>Wrocław</b> ul. Jedn. Narod. 43/45A tel. 21 31 94	



Po tym rozkazie osadnicy rozchodzą się po okolicy w poszukiwaniu nie zabudowanego, płaskiego terenu. Gdy osadnik znajdzie taki teren, buduje największe zabudowanie, na jakie pozwala mu ilość nie wykorzystanego płaskiego terenu w jego bezpośrednim sąsiedztwie.

– Gromadź się (człowiek)

Po wywołaniu tego rozkazu osadnicy szukają innych osadników lub zabudowań w celu łączenia się i tworzenia nowych, silniejszych jednostek. Gdy jakiś człowiek nie będzie mógł znaleźć towarzystwa,

# POPULOUS

Gra niezbyt nowa. Po jako takiej popularności na Peccie i Amidze, Nintendo odgrzała kotleta i przystosowała dla SNES-a. Nie powiem, jest to dość ciekawa strategia ogólnie (choć widziałem sto razy lepsze), a na konsole, które cierpią na niedostatek gier tego typu, jest pewnego rodzaju alternatywą przy setkach różnego rodzaju mordobit i strzelanin. Niestety, Populous rozprowadzany w naszym kraju ma jedną, ale za to potężną wadę – jest wyposażony w instrukcję w języku francuskim i niemieckim, co przy nieznanomości któregoś z nich praktycznie uniemożliwia grę. Po dość długim okresie poszukiwania jakichkolwiek materiałów (archiwalnych) dotyczących tej produkcji wciągnęło mi w łapki kilka pogniecionych kartek (Becia – dzięki!) z treścią bardzo przeze mnie poszukiwaną. No to do roboty!

## Jestes

panem i władcą grupy Twoich wyznawców, czyli kimś na kształt boga. To oni tworzą Twoją potęgę i musisz się troszczyć o jak największy przyrost wiernych, aby osiągnąć cel, czyli zbudować własną cywilizację. Istnieje także druga grupa, która ma dokładnie taki sam cel jak ty. Niestety, wegetować w zgodzie się nie da i trzeba walczyć o przestrzeń do życia.

Możesz wybrać jeden z trzech trybów gry, a są to:

+ Tutorial – mogłoby to nośić nazwę „trening” i byłoby wiadomo o co chodzi

+ Conquest – podbój 116 tam (dużo) światów po kolei. Zaczynasz w Genesis i w zależności od tego, jaki wynik uzyskasz po pokonaniu niewiernych, dostajesz nowe nazwy światów do podboju o różnym stopniu trudności.

+ Custom – pozwala na modyfikowanie wielu parametrów gry.

Jeżeli grałeś kiedyś w Populouisa na peccie czy Amidze, poniższy tekst możesz sobie odpuścić, ponieważ jest on właściwie instrukcją. Proponuję

## zacząć grę

od trybu tutorial. W lewym górnym rogu ekranu znajduje się księga światów. Strona, na której jest otwarta, jest mapą świata, który teraz podbijasz. Centralną część zajmuje powiększony fragment mapy – na tym kawku będziesz prowadził wszystkie operacje. Na planie świata odnajdź niebieskie punkty, są to twoi wyznawcy. Powędruj tam i odszukaj przywódcę. Najszybszym sposobem na to będzie uruchomienie ikony „szukaj przywódcę”. Będzie to gość z krzyżem – jest on najważniejszą osobą, ponieważ tylko on wykonuje główne polecenia i pośrednio kieruje ludźmi. Po drugiej stronie mapy powoli wylęgają się siły zła. Musisz się spieszyć i umacniać swoją cywilizację. Wybierz teraz ikonę „informacja” i najedź tarczą na swojego przywódcę. W ten sposób uzyskasz informację o jego sile. Potem zasięgnij języka na temat przywódcy sił zła. Odblokuj teraz pauzę i wybierz ikonę „prace ziemne”. Twoi ludzie zaczną chodzić po okolicy w poszukiwaniu płaskiego terenu do budowy domów i osiedlenia się. Rodzaj i wielkość domów zależy od liczby płaskich pól otaczających je. Na mały szalas wystarczy jedno lub dwa płaskie pola, zaś na zamek potrzeba już ich kilkanaście. Używając ikony „prace ziemne” możesz wyrównywać teren pod budowę (klawisze B i A). Wybierz teraz ikonę „symbol kultu” – kursor zamieni się w mały krzyż. Postaw go gdzieś na terytorium wroga. Włącz ikonę „Idź do symbolu”. Twoi ludzie pójdą w kierunku przywódcy,



a ten będzie szedł w stronę krzyża. Gdy będzie on mniej więcej w połowie drogi do terenów nieprzyjaciela, wybierz ikonę „osiedlaj się”. Przywódca wybuduje chatę na najbliższym wolnym, płaskim polu, a osadnicy zrobią to samo. Zaczniemy wyrównywanie terenu i postaraj się o zamek. Jeżeli wskaźnik twojej siły przeszedł za ikonę „rycerz”, to wybierz ją – w ten sposób twój wódz zmienia się w samodzielną machinę wojenną, nad którą nie masz kontroli. Rycerz będzie szukał i niszczył siły zła, dopóki sam nie zginie. Jeżeli symbol kultu stoi wśród wrogich zabudowań, możesz wybrać ikonę „walcz” – wtedy twoi ludzie będą atakować wszystkich spotkanych nieprzyjaciół i ich zabudowania.

Był to przykładowy fragment jednej partyjki w cywilizacyjnych rozgrywkach. A teraz to, bez czego **ani rusz,** czyli do czego służą poszczególne ikony.

## IKONY ROZKAZÓW

(symbole ze strzałkami)

– Idź do symbolu kultu (krzyż)

Osadnicy idą w stronę przywódcy, a przywódca najkrótszą drogą zmierza do symbolu kultu. Jeżeli nie masz w danej chwili przywódcy, to osadnicy bezpośrednio kierują się do symbolu kultu, a pierwszy, który go dotknie, staje się nowym szefem.

– Osiedlaj się (chorągiewka)

to będzie starał się osiedlić.

– Walcz (miecze)

Po tym rozkazie osadnicy szukają wrogich osadników i ich zabudowań i walczą z nimi. Jeżeli w okolicy nie ma wrogów, to będą starali się osiedlać.

## ROZKAZY ODSZUKANIA

(symbole w nawiasach <->)

– Odszukaj przywódcę lub symbol kultu (krzyż)

Rozkaz ten to odnalezienie na powiększonym fragmencie mapy twojego przywódcy lub symbolu kultu.

– Odszukaj rycerza (helm rycerza)

– Odszukaj bitwę (miecze)

Pokazuje po kolei wszystkie bitwy toczące się w danej chwili.

– Odszukaj tarczę (tarcza)

Wykonanie tego rozkazu powoduje odszukanie osoby lub zabudowania oznaczonego miniaturą ikony tarczy.

## ROZKAZY INTERWENCYJNE

Wszystkie rozkazy interwencyjne zależne są od twojej siły. Ich ikony pokazane są na wskaźniku siły i w danej chwili możesz używać tylko tych, które są po lewej stronie strzałki. Każdorazowe wykonanie któregośkolwiek z tych rozkazów wymaga poświęcenia części Twojej energii, dlatego powinieneś oszczędnie nimi gospodarować.

– Prace ziemne (dwie strzałki)



# SEGA

# SNES

## SUPER PUNCH OUT!

Po wybraniu tego rozkazu umieszczenie kursora na dowolnym polu powiększonego fragmentu mapy i naciśnięcie A lub B powoduje opuszczenie lub podniesienie tego pola.

- Umieszczenie symbolu kultu (krzyż)

Wybranie tego rozkazu pozwala na umieszczenie symbolu kultu w dowolnym miejscu na świecie. Jednak aby móc skorzystać z tego rozkazu, musisz mieć przywódcę. Jeśli twój przywódca zginie lub zamienisz go w rycerza, to symbol kultu automatycznie przenosi się na miejsce, w którym się to stało.

- Trzęsienie ziemi (|||||)

Rozkaz ten powoduje trzęsienie ziemi na całym obszarze widocznym na powiększonym fragmencie mapy. Przed wybraniem tej funkcji upewnij się, czy nie jesteś na własnym terenie, by przypadkiem nie mieć żadnych niemiłych niespodzianek.

- Bagna (topiący się człowiek)

Rozkazem tym tworzy się bagna na wskazanym płaskim obszarze. Ktokolwiek wejdzie na bagniste pole, topi się. Jeśli wybrana jest opcja „Swamp bottomless”, to na jednym polu może się utopić wiele osób. Jeśli nie, to po pierwszej ofierze pole staje się zwykłym polem. Bagna można zlikwidować zatopując je ziemią.

- Rycerz (helm rycerza)

Przy pomocy tego rozkazu możesz zamienić swojego przywódcę w rycerza, który przez cały czas swojego życia będzie szukał wrogów, zabijał ich, palił ich zabudowania i niszczył pola. Po stworzeniu rycerza nie masz przywódcy i musisz się jak najszybciej postarać o nowego. Możesz mieć dowolną ilość rycerzy, o ile pozwoli ci na to Twoja siła.

- Wulkan (to każdy pocna)

Rozkaz ten powoduje podniesienie całego obszaru widocznego na powiększonym fragmencie mapy i powstanie na nim licznych skał. Wszystkie zabudowania na tym obszarze zostają zniszczone. Usunięcie skałek tego rozkazu wymaga dużo czasu i siły na prace ziemne. Aby pozbyć się jakiejś skały, należy opuścić teren do poziomu morza, aby skała została zalana, a dopiero potem podnieść ją do wymaganej wysokości.

- Potop (trudno odróżnić od ikony bagien)

Rozkaz ten powoduje podniesienie się poziomu wody o jedno pole na całym świecie. Jeżeli włączona jest opcja „water is fatal”, wszyscy zatopieni natychmiast giną. Jeśli nie, to masz szansę na uratowanie części pływających osadników. Przed wydaniem tego rozkazu powinniś przebiec swoją cywilizację na wyżaj położone tereny, gdzie potop nie zagraża.

- Święta wojna (czaszka)

Oba symbole kultu zostają umieszczone w centralnym punkcie świata, a wszyscy osadnicy porzucają swoje domostwa i idą do symboli. Na tym miejscu toczą ostatnią walkę na śmierć i życie dopóki wszyscy wyznawcy jednej religii nie zginą. Po wybraniu tego rozkazu nie masz już wpływu na dalsze losy gry, więc przed jego użyciem upewnij się, czy Twoja cywilizacja ma znaczną przewagę liczebną nad wrogami.

### IKONY ROZKAZÓW OGÓLNEJ KONTROLI GRY

- Efekty dźwiękowe (FX)

Włącza i wyłącza efekty dźwiękowe w grze.

- Muzyka (muz)

Włącza i wyłącza kwartyzującą muzykę.

- Piłucha (zzZZ)

Wybranie tej ikony powoduje wywołanie wszystkich opcji, które można zmieniać w celu urozmaicenia gry.

- Game Balance (waga)

Wybór tej ikony zmienia opcje rozkazów dla sił dobra i zła.

### IKONA INFORMACJI (?)

Wybranie rozkazu informacji zmienia kursor w tarczę. Za pomocą tarczy możesz uzyskać informacje o ludziach i zabudowaniach. Po wskazaniu lewym górnym rogiem tarczy interesującej Cię osoby lub flagi zabudowania, w tarczy informacyjnej ukaza się następujące informacje:

**Lewe górne pole** - pokazuje, do której strony należy dana osoba lub zabudowanie: krzyż - siły dobra, czaszka - siły zła.

**Prawe górne pole** - pokazuje symbol dopnia rozwoju technicznego.

**Lewe dolne pole** - pokazuje czego dotyczą te informacje.

**Prawe dolne pole** - informacje zawarte w tym polu zależą od tego, czego one dotyczą. Są to przeważnie dane na temat siły lub wielkości wskazywanego obiektu.

Uff, same konkrety, suche fakty, oo, gdzie i jak - już mnie głowa boli od wybierania tych najistotniejszych informacji. Mam nadzieję, że każdemu z szanownych czytelników trochę pomoże to, co jest powyżej. Pozostało już niewiele miejsca, więc w ogromnym skrócie podsumuję grę ogólnie, aczkolwiek rzeczowo.

Populous nie jest dziełem wybitnym STOP Można grać godzinami STOP Dużo urozmaiconi STOP Ja się nie nudziłem STOP Warto pograć STACII!

„Pomarszczona skóra i wygięty kark, kiedy się urodził nie miał wiele szans. W bardzo dużej głowie pływał mały mózg - starczał ledwie tyle, by zrozumieć kilka słów”. Tak oto narodził się Stefan. Kiedy jego ojciec stwierdził, że potomek do niczego innego się nie nadaje, jak tylko do uprawiania boksu, los został przesądzony. Po wielu latach treningów tkanka mięśniowa Stefana rozrosła się do odpowiednich rozmiarów (to znaczy koleś obrósł mięchem) i nadszedł czas na konfrontację z mistrzami ringu.

Oczywiście w rolę młodocianego boksera wcieliła się nie kto inny tylko TY. Jako że zidentyfikowałeś się już z osobą mało rozgarniętego Stefana, jestem zmuszony wytłumaczyć Ci, co właściwie masz robić. Pierwsza sprawa i najważniejsza - w tym sporcie chodzi o to aby

### walić po łbie

godzicia, który stoi przed Tobą i ma takie duże, dziwne rękawiczki. Pozostaje jeszcze druga kwestia - jak to robić i to w dodatku na ekranie telewizora. Nie jest to specjalnie skomplikowane i nawet człowiek o minimalnym ilorazie inteligencji (nieważne, co to jest) opanuje to w ciągu jakiegoś tam czasu. Więc do dzieła!

Do wypróbowywania ciosów najlepszy jest pierwszy zawodnik - pięćdziesięciosześcioletni Gabby Jay. Trochę siwy i wysuszony, lecz jeszcze w formie. Ty jesteś tym przezroczytym kimś o jasnych włoskach. Teraz spójrz na lewy górny róg ekranu - to twoje zdjęcie. Obok znajduje się licznik punktów oraz pasek energii. Na dole przedstawiona jest siła twojego uderzenia - gdy ten pasek się zapełni, możesz proć z całą energią i wyprowadzać potężne ciosy.

Dobra, dość już tego gapienia się, bo zdążyłeś oberwać już parę razy. Klawiszami B i Y uruchamiasz swoje pięści. Najpierw parę ciosów w brzuch, potem naciskasz górę i znowu B lub Y - w ten sposób zniekształcasz szczękę przeciwnika. Przez cały czas bicia rośnie ci siła uderzenia, a gdy dojdzie do końca naciśnij A. Koleś trzyma się jeszcze pionu? To popraw. W momencie gdy twoje zdjęcie zaczyna migać, możesz mieć pięściami dopóki wróg nie padnie. Kiedy z kolei Ty jesteś atakowany, rób uniki - w lewo, prawo i w dół. Zrozumiano? Przed tobą jest szesnastcie walk, więc szybko kończ to czytanie i zabieraj się do pracy!

A teraz bardziej poważnie o samej grze. Produkcja Nintendo mało przypomina prawdziwy boks. Bardziej jest to podobne do japońskiego filmu animowanego niż do symulacji sportowej. Zresztą z tą animacją też nie jest doskonale. Co prawda jest ona dość śmieszna i wesoła, ale czegoś mi tu brakuje (czepiam się). Stronę wizualną ratują sympatyczne koloroki. Mało urozmaicone tło (choć kolorowe), to znaczy ring pokazany tylko z jednego miejsca, nie dodaje niestety atrakcyjności tej grze, a szkoda. Podczas grania potrafiłem wciągnąć się w akcję na dłuższy czas, wydając z siebie przy okazji słowa ogólnie uznane za wulgarnie. Więc jednak coś w tym jest. Nawet efekty dźwiękowe specjalnie nie przeszkadzają - są wystarczająco dobrym odzwierciedleniem tego, co można usłyszeć podczas meczu bokserkiego. W zasadzie nie mam już nic do dodania - gra jest prosta, jak w mordę strześć.

**TYTUS**  
zainspirowany Bielizną



# Jaguar



przeciwniej drużyny jest koniecznością, a obcięcie czyjaś głowy wiedzie nas ku chwale i zaszczytom. Walka o piłkę kończy się zwykle ciężkim pobiciem lub – co najmniej – złamaniem nosa. Oprócz walenia z pięchy i jakże miłego dla ucha głanowania, można co jakiś czas dziabnąć gościa mieczykiem lub stuknąć toporkiem. W momencie, gdy energia życiowa sportowca jest bliska zera, każdy następny cios może być dla niego śmiertelny, a gdy otrzyma takowy, jego czerep odpada od reszty i wesoło turla się po boisku. Jak wykończymy całą drużynę wroga, to oóó – wygrywamy. Poza tym można znaleźć bombę, a właściwie to pięć (a może sześć)

warzyśki, który jest doskonałym treningiem przed rozgrywkami ligowymi. Do wyboru mamy kilkanaście drużyn jakimi chcemy grać – od wikingopodobnych mięśniaków, po człekokształtne jaszczury ziejące ogniem. Nieciekawy zestaw kreatur daje grze jeden punktik więcej. Naszym celem jest oczywiście zajęcie w pierwszej lidze pierwszego miejsca, a nie jest to zadanie łatwe, albowiem startujemy gdzieś z szarego końca ligi trzeciej. Kolejne wygrane przynoszą nam sporo kasy, która zawsze w całości idzie na kurację zawodników. Poskładanie kości, uspokojenie rozkołatanych serduszek czy dostarczenie do płuc większej ilości tlenu kosztuje – i to

## Brutal Sports Football

A teraz moi kochani pobiegamy sobie po boisku i pogramy w piłkę. Nie, nie będzie to kolejny soccer, lecz prawdziwe futurystyczne rugby z rozszerzonymi troszkę zasadami. Mamy więc prawie tradycyjne dwie drużyny, dwie bramki, jajowatą piłkę, miecze, topory, bomby... Co? Tradycja kończy się tutaj na umieszczaniu piłki w bramce przeciwnika, reszta to taki dodatek specjalny, aby grę urozmaicić. Jednak to małe urozmaicenie czyni tę grę taką, jaka być powinna, czyli

**brutalną, krwistą i szybką**  
Zabawa jest naprawdę super, bo tutaj znokautowanie zawodnika



dużo. Poza tym jest jeszcze jedna opcja gry – ustawiany z kim chcemy grać, ile meczy itd. Można również wpisać swoją nazwę drużyny, na przykład Kubusie Rozpruwacze z Chmielnej lub coś w tym rodzaju.

### Rada dla początkujących

Jest następująca: nie daj się zabić, bron zaciekle swojej bramki, na początku naucz się najpierw zabijać – reszta umiejętności przyjdzie z czasem. Poza tym nie rozwal jopyda, bo nie jest on tani, i nie ćwicz w ten sposób na lekcjach wstępu.

I tradycyjnie na koniec parę słów o innych ważnych sprawach. Po pierwsze – sterowanie drużyną morderców jest dość łatwe i kilka posiedzeń uczyń może nie cuda, ale pozwoli na jako takie opanowanie sprawy. Po drugie – grafika jest dobra, czytelna, wiadomo o co chodzi, jak na Jaguara to za mało. Po trzecie – muzyczka sobie przygrywa, dodaje otuchy, a potem sobie przygrywa, a poza tym dodaje otu... Po kłóse tam – to wszystko już było, na Amidze było, ale tu jest lepiej.

Ale w sumie całość trzyma się kupy i jest warte długiego grania w długie zimowe wieczory, chociaż podobno wiosna idzie.

**TYTUS**

58

**SUPER NINTENDO, GAME BOY  
SEGA MEGADRIVE, GAME GEAR, JAGUAR,  
SONY P.S., AMIGA, CD 32, PC, C - 64, ATARI**

**Największy wybór gier w Warszawie**

COMAT D.T. "SMYK" 2 piętro w Warszawie,  
ul. Krucza 50 tel. 27 72 11, 27 90 21 wew. 358  
pon.-pt. 9.30-20.00, sob. 9.00-16.00

COMAT paw. 12 Przejście podziemne  
u zbiegu ulic: Al. Jerozolimskie i Jan Pawła II  
(złotone pawilony) w Warszawie  
pon.-pt. 11.00-19.00 sob. 9.00-15.00

Gry do komputerów, akcesoria

Gry do komputerów, gry TV, akcesoria

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową (nie dotyczy gier do komputerów). Katalogi można otrzymać po przesłaniu koperty zwrotnej ze znacznikiem i z zaznaczeniem rodzaju konsoli na adres: 03-214 Warszawa ul. Krusnobrodzka 15/20.

Prowadzimy także sprzedaż hurtową produktów NINTENDO (atrakcyjne ceny dla sklepów)

bombek, która dopomogą w dotarciu do bramki przeciwnika. Płyta boiska po takiej akcji wygląda jak ulica w Belfastie po wybuchu samochodu-pułapki. Acha, byłbym zapomniat – po placu walają się dwa zwierzątka: zając i żółw. Po nadeptnięciu na zająca zawodnik dostaje nagłego przyspieszenia i mknie jak... (no, zgadnijcie) zając. To samo jest z żółwiem, tyle że na odwrót. Co jakiś czas pojawiają się różne inne gadżety zapewniające silniejsze uderzenia, niewidzialność i coś tam jeszcze, zresztą sami zobaczcie.

Do wyboru mamy trzy scenariusze gry. Możemy zagrać sobie meczyk jak najbardziej nieto-



# Sega Saturn

Oj, miewaliśmy już w rękach różne konsole. Niektóre rzeczywiście w rękach (GameBoy na ten przykład), inne stały na podłodze (Jaguar chociażby) a jeszcze inne mieliśmy w rękach tylko wirtualnie, bo ręce były nie nasze. Do tych ostatnich należą (albo należały) 3DO i Sega Saturn, że o Sony PlayStation nie wspomnę.

W przypadku Saturna sytuacja właśnie się zmieniła, bo dzięki firmie Digital Multimedia Group mieliśmy okazję przez kilka dni używać konsoli do woli. Do naszej dyspozycji przekazano konsolę w wersji z angielskim zasilaczem (standard wtyczki zupełnie inny niż w Polsce, na szczęście Haszak kupił kiedyś przejściówkę) i z dwoma gamepadami. To drugie nie jest standardowym wyposażeniem konsoli, którą sprzedaje się zazwyczaj z jednym gamepadem, jednak umożliwiło

w dodatku – przynajmniej w testowanym egzemplarzu – nienajlepiej wykonane. Problem dotyczył długości wtyków, która okazała się wystarczająca u Haszaka, jednak na moim telewizorze (a właściwie na telewizorze pożyczonym od rodziny, bo mój nie ma eurozłącza) wtyki były za krótkie i w efekcie nie obyło się bez rozebrania wtyczki. Dopiero wtedy udało się ją wtknąć wystarczająco głęboko, by uzyskać jakikolwiek efekt na ekranie i w głośnikach. Co gorsza, w sprzedaży NIE MA przejściówek eurozłącze-chinch (są tylko chinch-eurozłącze), więc możliwość skorzystania z konsoli w wersji takiej jaką testowaliśmy może się okazać problematyczna – warto na to zwrócić uwagę przed ewentualnym zakupem.

Teraz co nieco o możliwościach technicznych samej konsoli. Wed-

zy zadać pytanie – jak się mają możliwości sprzętu do stopnia ich wykorzystania przez gry którymi dysponowaliśmy, i jak zwykle nie ma sposobu na to, żeby móc udzielić jakiegokolwiek sensownej odpowiedzi. W skali pecetowej ocenilibym to co widziałem na średnie albo mocne 486 (taka moc przetwarzania potrzebna by była do uzyskania na pececie podobnych efektów wizualnych). Nie jest to wiele – tyle samo mniej więcej udało się jak na razie wycisnąć z Jaguara, tyle że Jaguar jest oparty o procesor 64-bitowy.

Na pewno najistotniejszym elementem, stawiającym Saturna wysoko na drabinie konsol, jest czytnik CD. Stosowane w większości konsol kartridże mają stosunkowo niewielką pojemność, nawet po uwzględnieniu stosowania podczas zapisu różnych metod kom-

pleksa). Na płycie CD można takiego samplingu zmieścić godzinę i jeszcze zostanie trochę miejsca na ewentualny program i dane. Ponieważ czytnik nie stanowi tu wyposażenia opcjonalnego, ale jest częścią konfiguracji podstawowej, wszystkie Saturny na starcie mają sporą przewagę na znaczącą część konkurencji. Nie przeszkadza to zresztą używaniu gier na kartridżach, jako że gniazdo na nie też się zmieściło w obudowie.

Nie wiem jak się sprzedaje sama konsola na zachodzie. Wiem za to, że w sierpniu z rynku gier na płytach CD Saturn uszczuplił dla siebie ponad 6%, czyli najwięcej ze wszystkich konsol (bardzo istotną pozycją były gry na PC, stanowiące blisko 78% tego rynku). W październiku na liście trzydziestu najlepiej sprzedających się gier na CD znalazły się

produkty na trzy platformy – PC, Sony PlayStation i właśnie Sega Saturn. Jak na razie nie wiadomo, jak się będą do siebie miały efekty sprzedaży Saturna i PlayStation, a chyba wśród nich można upatrywać najpoważniejszych konkurentów do zajęcia największej połaci rynku. Pożyjemy, zobaczymy.

W sumie konsola mi się podobała. Poza kłopotami z podłączeniem sprawowała się doskonale, wygląda też nienajgorzej, choć na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie niezbyt zgrabnej i masywnej. Gry którymi dysponowaliśmy mieściły się gdzieś w górnej strefie stanów średnich, tylko „Virtua Fighter” wybił się nieco wyżej. VF jest zresztą (według reklam przynajmniej) sprzedawany jako dodatek do konsoli, można więc dokopać komuś od razu po jej zakupieniu. Ze wszystkich konsol, z jakimi miałem do

czynienia, Sega Saturn zrobiła na mnie jak na razie najlepsze wrażenie.

**Robaquez**

Konsolę dostaliśmy do testów od firmy Digital Multimedia Group.



nam próby pogrania w dwie osoby, co zawsze jest ciekawsze od grania z komputerem (czy też konsolą) jako przeciwnikiem.

W odróżnieniu od większości innych konsol, z jakimi miałem do tychczas do czynienia, Sega Saturn wyposażona jest nie w kable typu chinch, ale w eurozłącze,

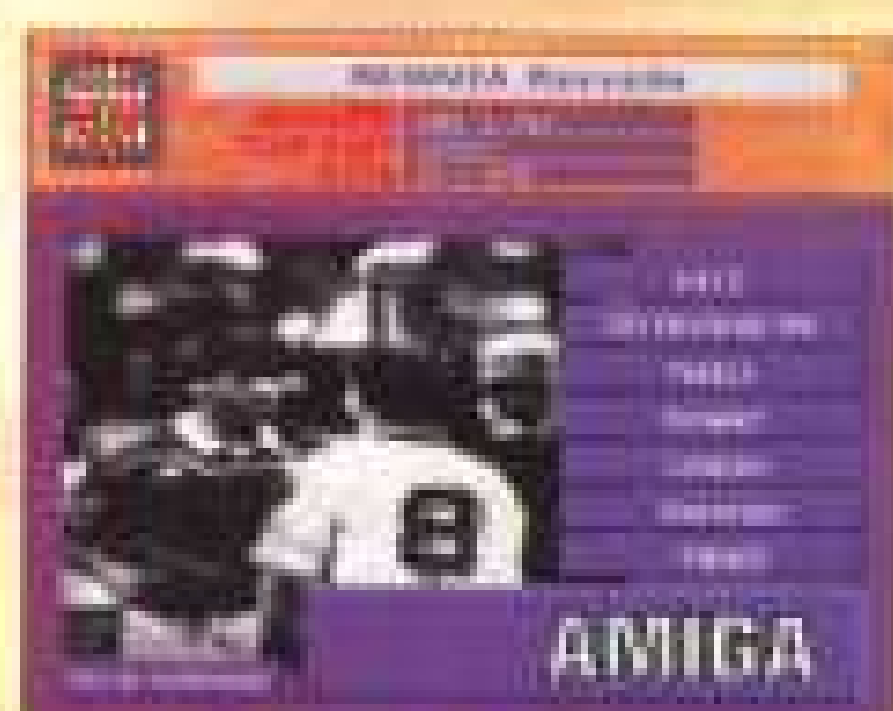
ług materiałów reklamowych jakimi dysponuje, Sega Saturn ma trzy trzydziestodwubitowe procesory RISC wspomagane przez dwa procesory wideo ASIC. Co one potrafią nie wiadomo, ale przyznam, że gry jakie widziałem nie zrobiły na mnie jakiegoś piorunującego wrażenia. Oczywiście jak zwykle nale-

prosił. Minutowy, szesnastobitowy sampling stereo (44 kHz) zajmuje około 10 megabajtów, nawet po zastosowaniu bardzo dobrych algorytmów kompresji nie będzie tego mniej niż 5 mega – to już jest znacząca część pojemności kartridża (niech ma on 16 megabajtów – właśnie zużyliśmy jedną trzecią



### SKAUT-KWATERMASTER

nowa polska gra przygodowa  
AMIGA - 23.60  
PC - 36.30



### LIGA POLSKA

manager piłkarski - 19.90



### BASTION

gra strategiczna inspirowana  
powieściami Tolkiena - 36.30



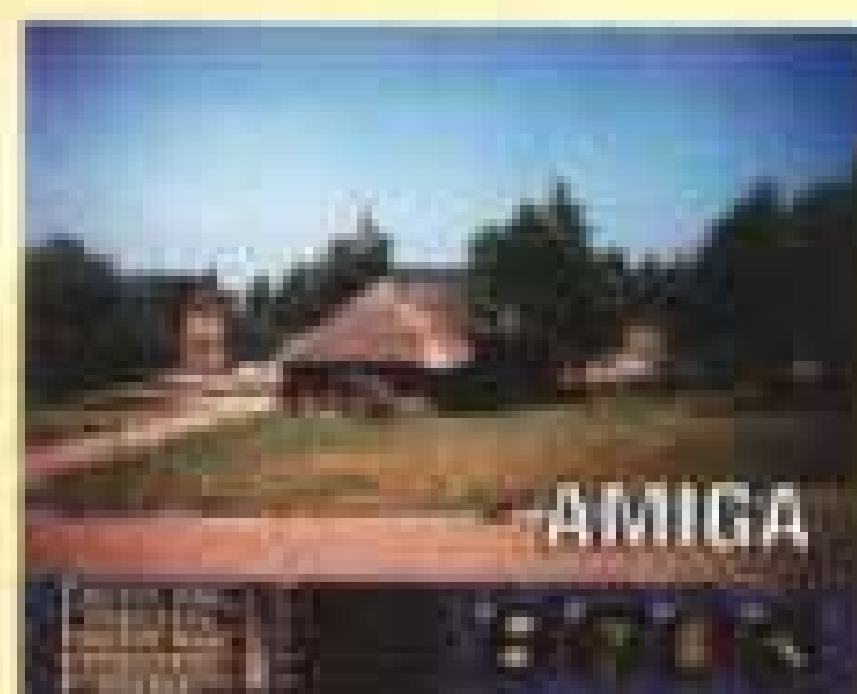
### TYRIAN

"niebiańska" strzelanka - 36.30



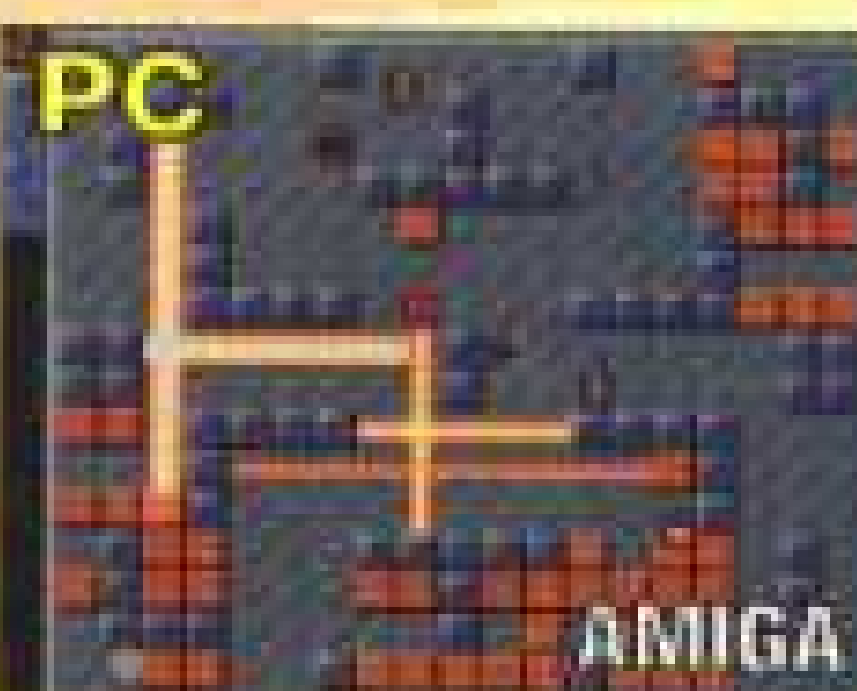
### KOSMOS

rozbudowana gra handlowo-  
managerska - 36.30



### SKARB TEMPLARIUSZY

przygodówka z digitalizowanymi  
ekranami - 23.60



### MEGA BLAST

gra zręcznościowo logiczna  
(max 4 osoby) - AMIGA - 19.90  
PC - 23.60



### FOREST DUMB

superszybka zręcznościówka  
(konkurent Super Frog) - 23.60



Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!

LK. AVALON

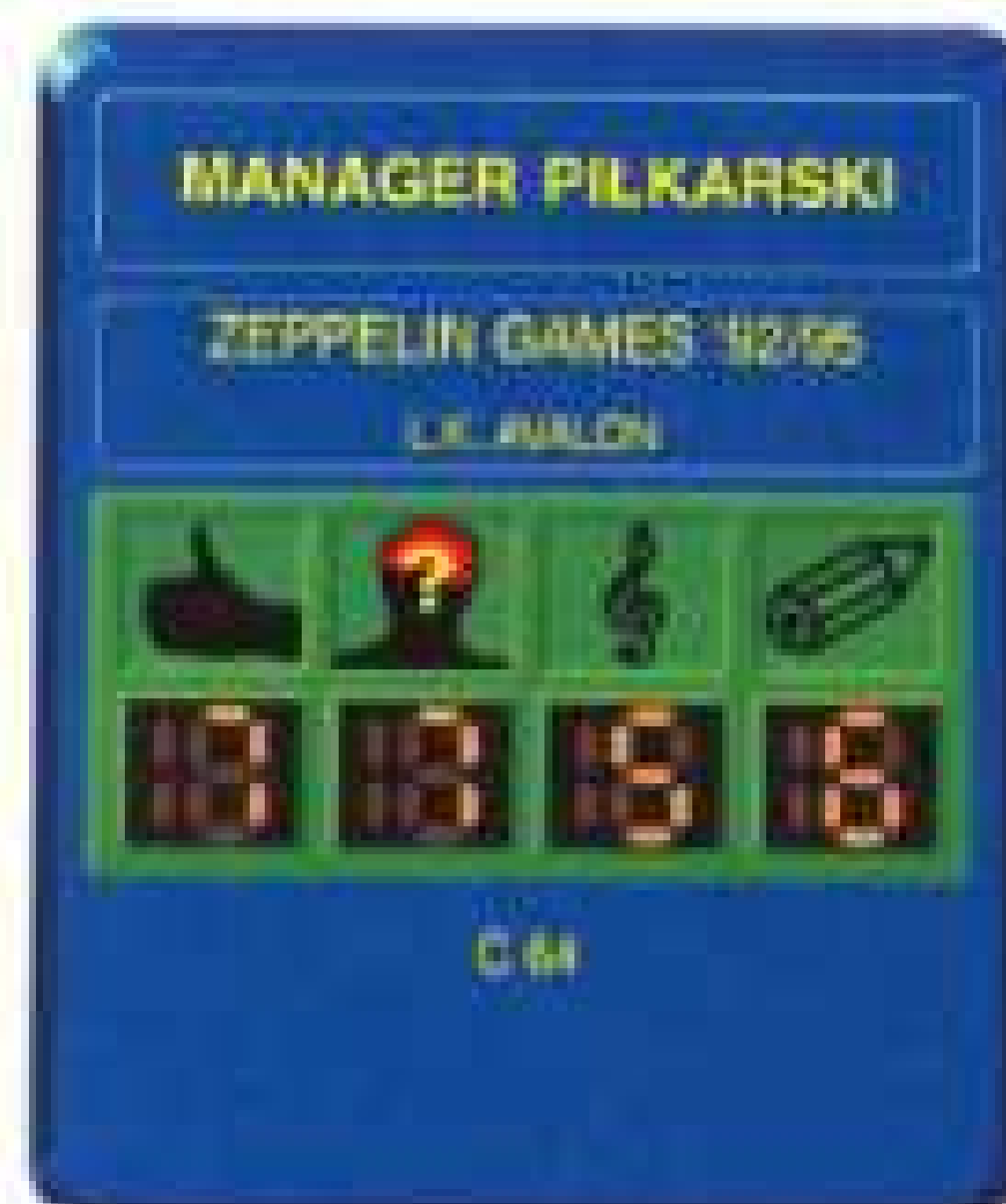
skr. poczt. 66

35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówianych gier doliczone są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.

# Manager Piłkarski

W tej grze stajesz się menedżerem jednej z angielskich drużyn piłkarskich. Oczywiście celem jest doprowadzenie wybranego zespołu do zwycięstwa, a wymaga to od Ciebie naprawdę dużo wysiłku. Musisz sprawić, by Twoi druży-



na składała się z jak najlepszych zawodników, co stanowi problem, ponieważ prócz wyników sportowych musisz dbać także o finanse klubu. Ale w końcu od tego jesteś menedżerem.

Przez cały czas masz do pomocy kilku doradców. Informują Cię oni o miejscu zajmowanym przez Twoją drużynę w tabeli, a także o takich sprawach jak finanse klubu, zaciągnięte kredyty, plan rozgrywek, czy stan zdrowia zawodników. Możesz też uzyskać informację na temat następnego meczu - czy jest to mecz pucharowy czy ligowy, jak kształtuje się stosunek sił obu drużyn, a także sugerowaną strategię.

Umiejętności graczy zmieniają się wraz z rozgrywanymi meczami, a siłę drużyny można podnieść także przez transfery. Wprawdzie są one dość kosztowne, ale moż-

na dzięki nim szybko stworzyć mocny skład. Poza tym transfery to sposób, by zarobić tak potrzebne pieniądze. Innym źródłem dochodów są wpływy za bilety. Ich wysokość zależy od tego jak dobry poziom reprezentują grające zespoły. Im wyżej w tabeli znajdują się drużyny, tym frekwencja na stadionie, a co za tym idzie - wpływy, będą większe.

Przed każdym meczem możemy zmienić rozstawienie naszych piłkarzy. Warto to robić, bo w zależności od siły przeciwnika należy przyjmować różne strategie. Grając ze słabiej postawionymi zespołami najlepiej postawić na bardzo mocny atak, natomiast przeciwko silnym przeciwnikom warto wzmocnić obronę. Podczas meczu, o ile nie wyłączymy tej opcji, pokazywane są ważniejsze akcje, a na koniec dowiadujemy się, jakie są wpływy z biletów.

Program „Manager Piłkarski” jest bardzo dobrze dopracowany graficznie. Skłonny byłbym twierdzić, że jest to jeden z najlepszych pod względem graficznym menedżerów piłkarskich dla C64. Gra się całkiem przyjemnie i uważam że jest on godny polecenia.

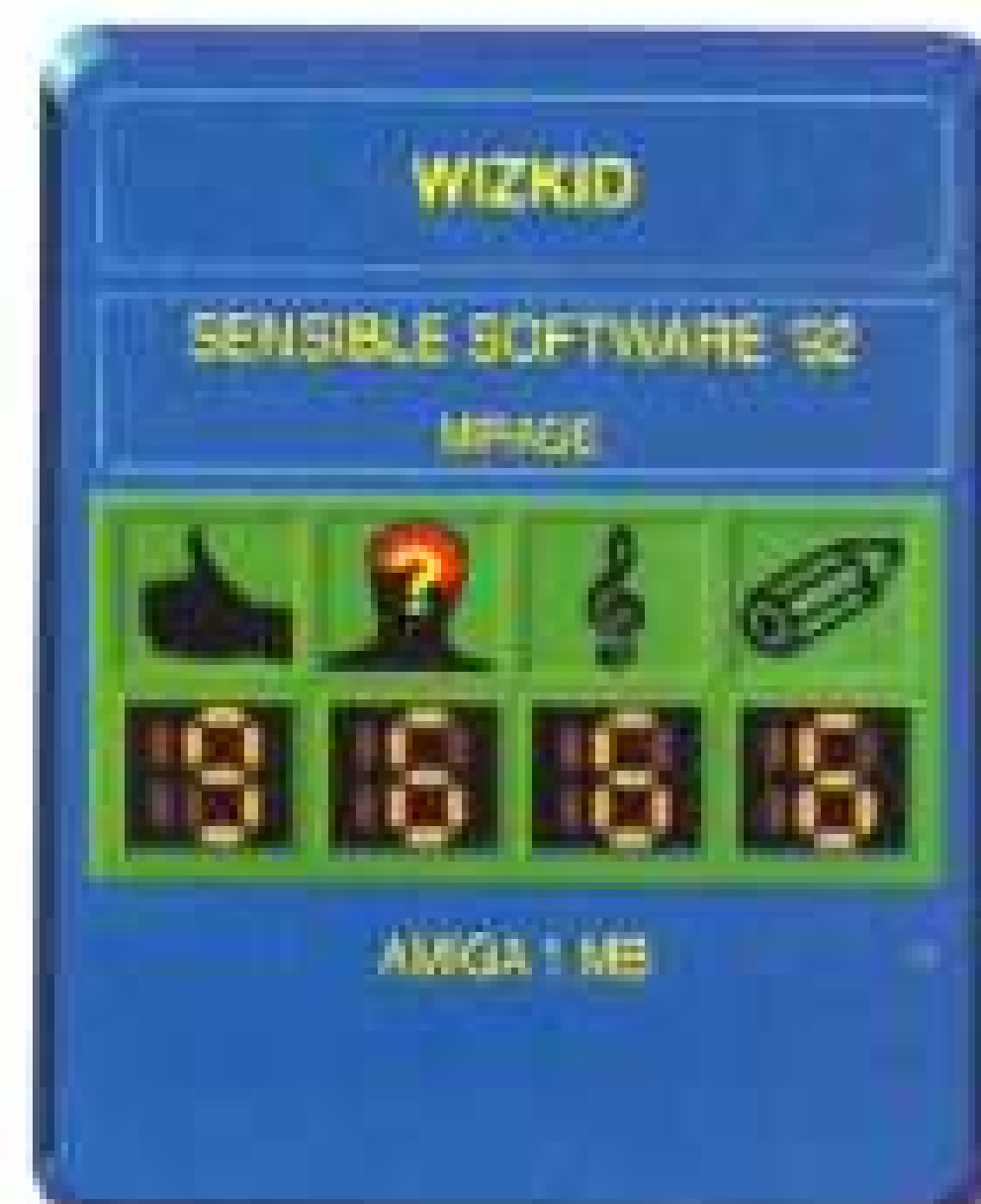
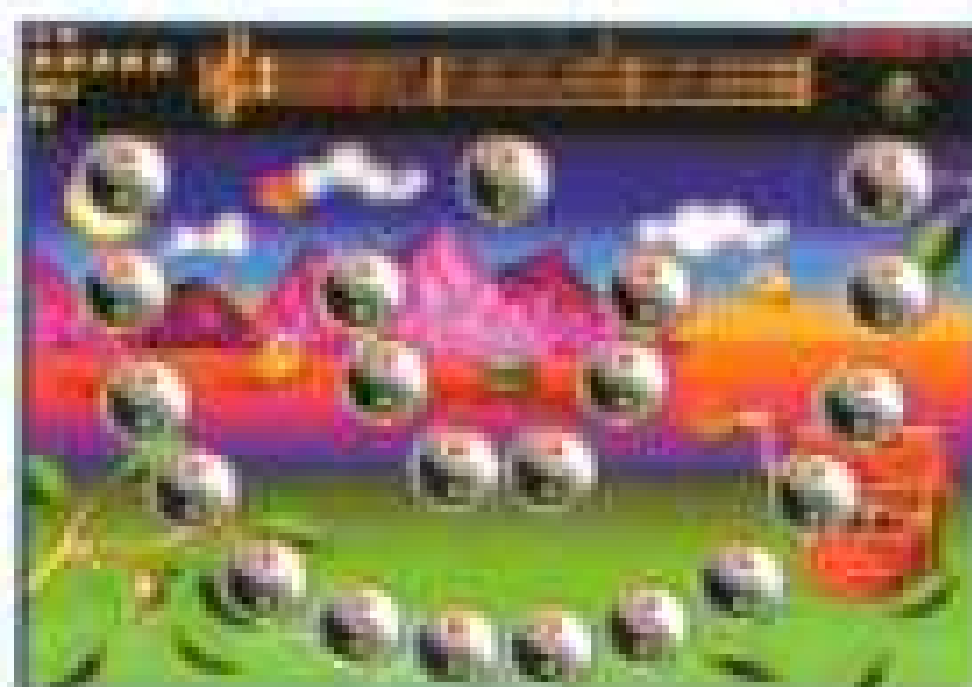
**BADJOY**







# WIZKID



Dawno, dawno temu, w 1987 roku, trójka bohaterów Wizball, Wizard i kotka Nifta przegoniła złego czarownika Zarka z krainy Wiz. Od tamtej pory wszyscy żyli sobie szczęśliwie. Nifta urodziła 9 kociaków, a Wizard i Wizball wzięli ślub i splodzili synka, którego nazwali Wizkid. Jednak szczęście w krainie Wiz nie trwało długo – zły czarownik powrócił. Wizard, Wizball i Nifta zostali porwani i umieszczeni w strasznych lochach zamku Zarka, natomiast kociaki zostały poukrywane na obszerze całego Wizlandu. Twoim zadaniem, mój drogi Wizkiddzie, jest uwolnienie rodziców i milej kotki oraz jej przemyłych kociaków.

Wizkid jest dziwnym dzieckiem. Czasem występuje jako zwykły chłopiec, czasem na wzór Wizballa jako sama głowa. Swój kształt może zmieniać za każdym razem kiedy odwiedzi sklep.

Gra głową polega na tym, aby pozabijać wszystkie potworki na danej planszy za pomocą porozmieszczanych na niej klocek, owoców i innych tego typu przedmiotów. Wizkid uderzając w nie (głową oczywiście) może nadać im odpowiedni kierunek. Spadające przedmioty likwidują przeszkadzające Wizkidowi stworki, co więcej dobrze wystrzelony klocek potrafi zabić kilku przeciwników. Jeżeli uda się taka sztuczka, powstaje banieczka, w której zamknięty może być jeden z bonusów, tak lubianych przez naszego bohatera. Mogą to być: nos kłowna – pozwalający odbijać na głowie klocek, szczęka, potrafiąca złapać klocek, by potem rzucić nim w odpowiednim kierunku, czy kolorowe nutki. Zebranie kompletu nutek (pięciolinia nad górze ekranu) powoduje, że zamieniają się one w deszcz Wizdolarów, które należy czym prędzej złapać.

Gdy wszystkie pieniądze zostaną złapane lub, co gorsze, zdołają uciec, masz okazję wejść do sklepu, gdzie możesz nabyć różne przydatne przedmioty. Jak już wspomniałem, ze sklepu można wyjść albo w postaci głowy, albo chłopca.

Jako chłopiec Wizkid ma do wykonania różne zadania. Używając przedmiotów lub niektórych ruchomych elementów scenarii nasz bohater rozwiązuje zabawne zagadki, które na szczęście są na tyle proste, że nie powinny nasłuchzać zbyt wielkich problemów (a może się myłę?).

Na końcu każdego poziomu, który składa się z kilku plansz, pojawia się jeden z kociaków Nifty. Możesz go zebrać lub pozwolić mu odejść. Zebranie kotka powoduje automatyczne przejście dalej, zostawienie go pozwala kontynuować grę na tej samej planszy. Nie zawsze jednak warto od razu przechodzić dalej, gdyż do niektórych plansz można wejść tylko w posta-

ci chłopca. Na przykład zebranie kociaka na pierwszej planszy powoduje przeskok do czwartego poziomu, a trzeba pamiętać, że im więcej kociaków uda się uwolnić, tym rozprawa z Zarkiem będzie łatwiejsza. W każdym razie przejście całej gry grając tylko głową nie daje zbyt wielkich szans na pokonanie złego czarownika.

Od czasu do czasu zdarza się także krzyżówka. Jej rozwiązanie może przynieść całkiem niezły dodatek punktów i Wizdolarów, ale hasła w niej są naprawdę trudne.

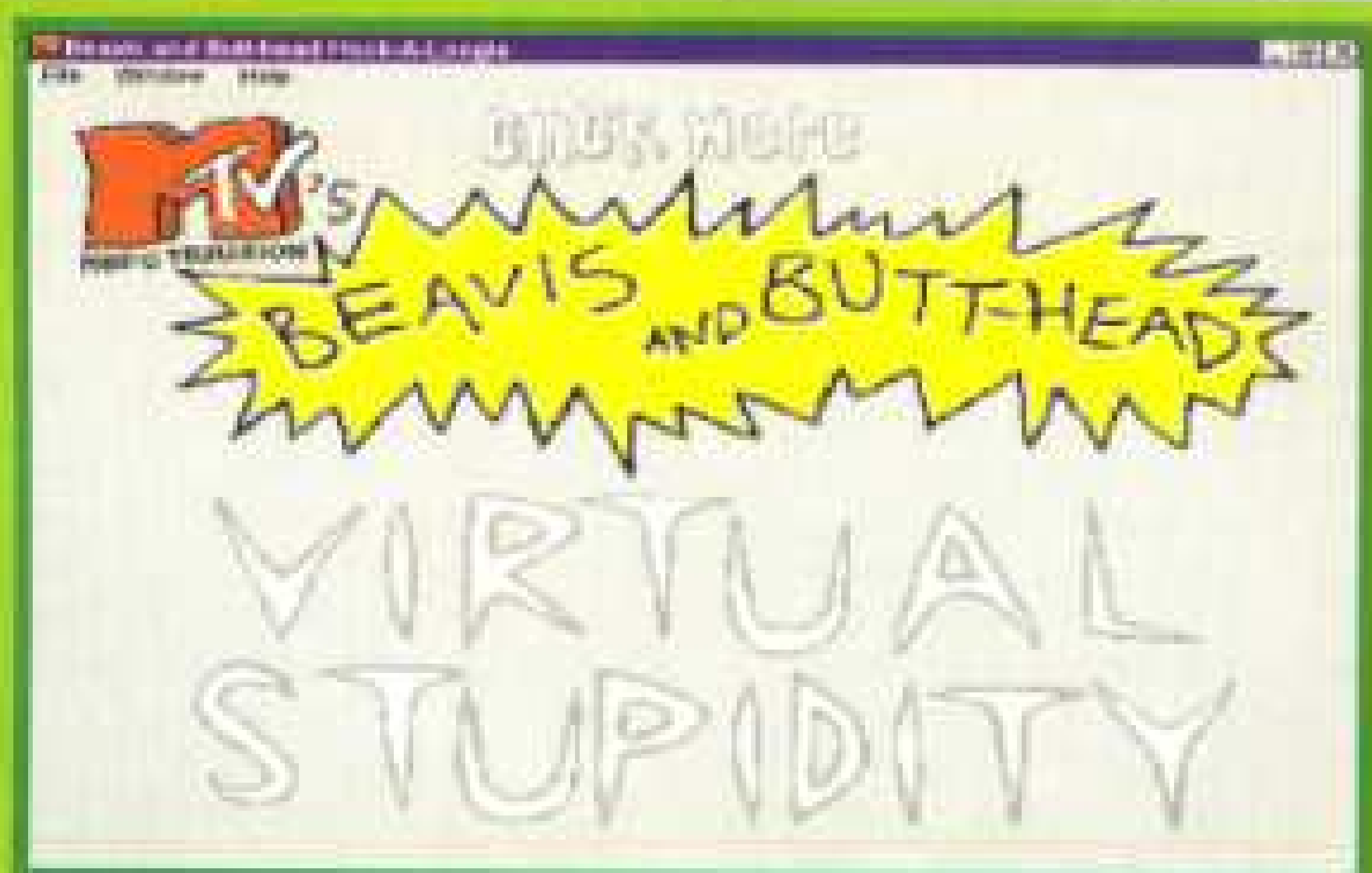
„Wizkid” jest dynamiczną grą pełną kolorowej i zabawnej grafiki. Oprócz części czysto zręcznościowych zawiera także elementy wymagające odrobiny myślenia. Myślę że jest to gra, w którą równie chętnie będą grali zarówno najmłodszy jak i nieco starsi gracze. Ja w każdym razie bawiłem się nią z naprawdę dużą przyjemnością.

**BADJOY**

**O**d poniedziałku do piątku o 22:30. W sobotę o drugiej w nocy. W niedzielę o jedenastej. Jeszcze nie wiecie o czym mówię? Oczywiście o animowanym serialu przedstawiającym losy dwóch skrajnie ograniczonych umysłowo młodych Amerykanów – Beavisa i Buttheada. Tę parę zna już cały świat, a w Niemczech doczekali się całkiem niezłej, dubbingowej wersji niemieckojęzycznej. Nie trzeba było długo czekać, żeby wspomniana dwójka pojawiła się w grach. Po platformówce na Nintendo także i pecełowcy doczekali się produkcji korzystającej z motywu B&B.

Mamy do czynienia z trzema odrębnymi mini-grami, zjednoczonymi pod hasłem „Virtual Stupidity” (wirtualny idiotyzm). Całość ma charakter otwarty i można się spodziewać w przyszłości powstania kolejnych części serii.

„Court Chacs” to coś w rodzaju strzelanki. Chłopaki operują maszyną do wyrzucania piłek na korcie tenisowym. Zabawa polega na jak najszybszym likwidowaniu wybiegających na boisko zawodników, idorzy ciskają w naszą stronę piłkami, zabierając tym samym punkty „życia”. Co jakiś czas pojawia się wiewiórka, którą (mimo niewinności zwierzęcia) też należy likwidować.



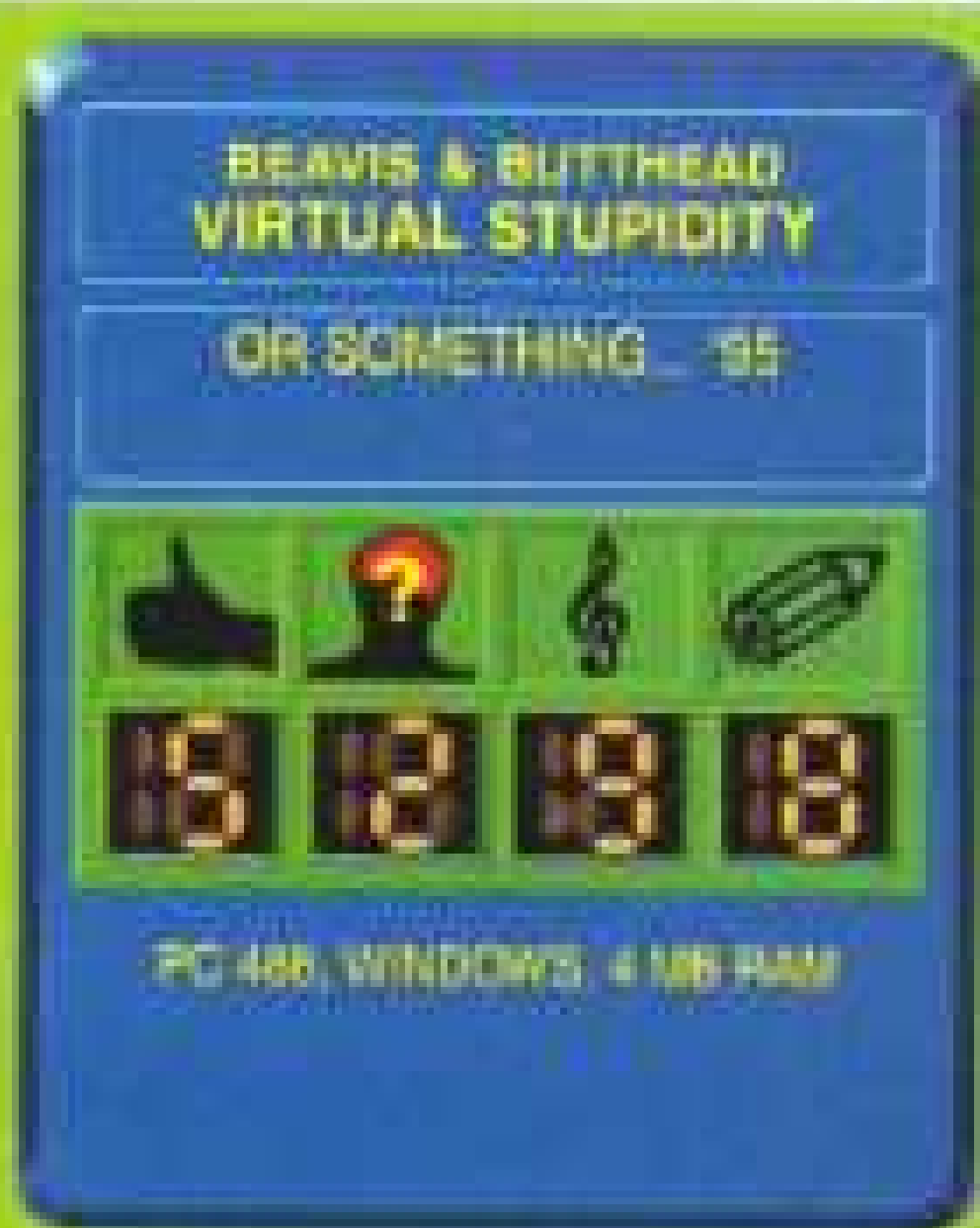
„Arts” polega na szybkim przysmazaniu (przy pomocy lupy i promieni słonecznych) stada robali próbujących ukraść rozsypane na ziemi okruchy ciastek. Butthead przy tym wyduje z siebie miazdzący komentarz: „Karą za złodziejstwo jest usmażenie jaj!”, po czym spokojnie kontynuuje eksterninację insektów.

Na koniec zostaje „Hook a Loogie”. Alex & Gawron...co ja piszę...Beavis & Butt-Head wsiadają na dach swojego ogólniaka i plażą na kogo popadnie. Do wyboru jest przejeżdżający co kilka chwil samochód, rowerzysta, dyrektor szkoły oraz znajoma wiewiórka. Wszystko na czas i punkty.

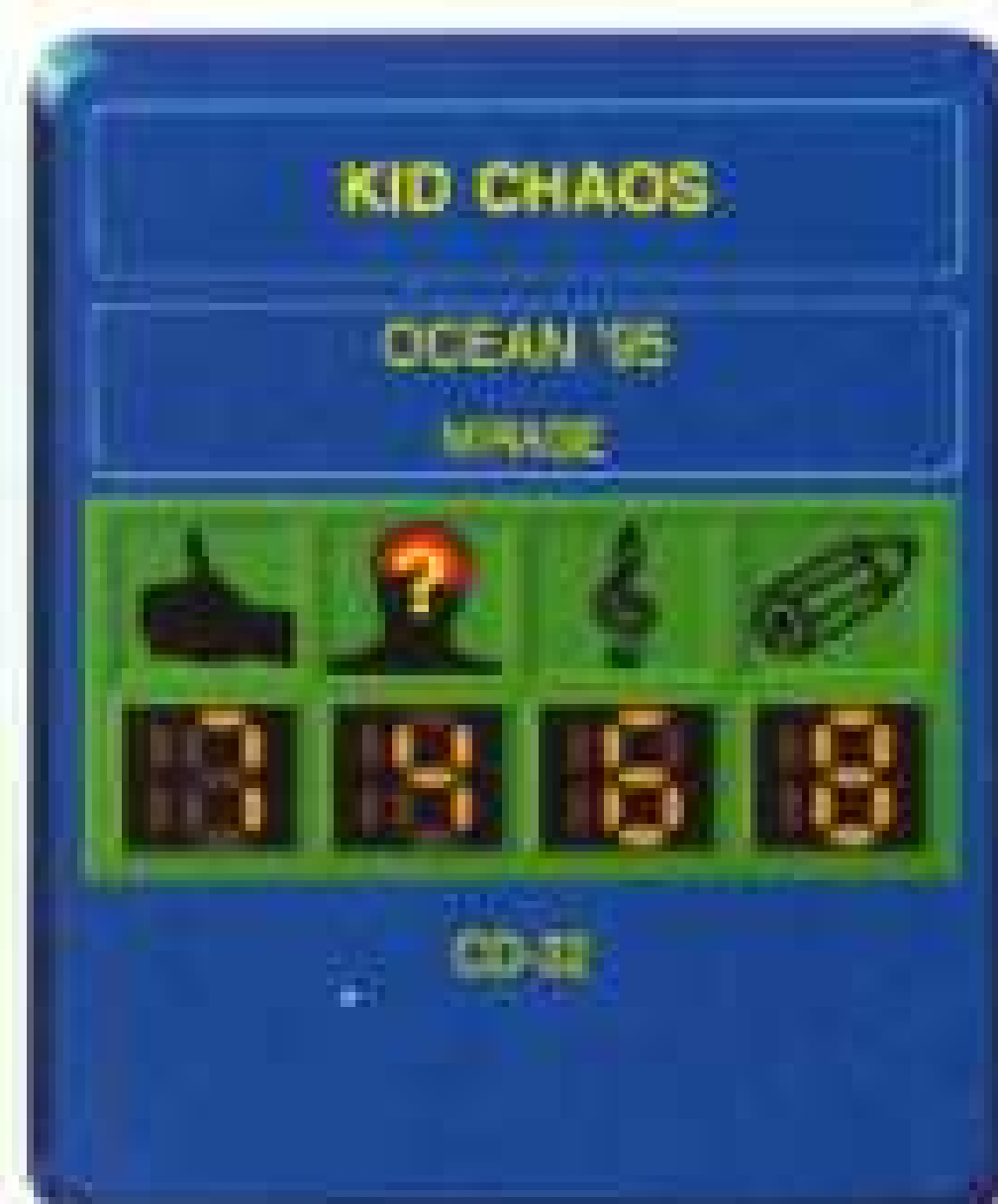
Na uwagę zasługuje oprawa muzyczna programu. Rozgrywce towarzyszą znane z serialu hardrockowe rytmy, za którymi przepadają bohaterowie. Co kilka sekund z ich ust padają zabójcze komentarze, które potrafią zważyć z nóg hipopotama.

Nie mam złudzeń – żadna z polskich firm dystrybucyjnych nie będzie tej gry w Polsce sprzedawać. Może to i dobrze, bo tak naprawdę „B&B” można traktować wyłącznie jako przerwany uruchamiany po kilkugodzinnej walce z poważnymi programami. Z drugiej strony jednak, takie pewnie było zamierzenie autorów.

**Beavis & RooS**



# Kid Chaos



Zazdroście pecetowcom „Dooma” czy „Hexena”? Po co, skoro sami możecie zamieszać w komputerowym świecie? No to do roboty!

Jak to w tego typu bajkach bywa, zli naukowcy z przyszłości (tak na oko XIX wiek) porwali chłopaka z przeszłości (nie mylić z ludźmi z przeszłością, ten osobnik pochodzi z epoki kamienia łupanego albo coś koło tego) i wykonywali na nim różne eksperymenty. Na przykład zmusili go do noszenia dżinsów (co jak się później dowiadujemy nawet spodobało się dzieciakowi). Jedyną odrobiną prywatności, którą pozostawiono małemu jaskiniowcowi była jego nieodłączna maczuga. Po kilku miesiącach eksperymentów jaskiniowiec miał już tego wszystkiego dosyć i postanowił odnaleźć maszynę czasu, by wrócić do swojej epoki. Nie było to wcale takie proste zadanie, gdyż drogi do maszyny czasu strzegło pole siło-

we, a generatory tego pola były poukrywane gdzieś pośród roślin rozrzuconych w kolejnych etapach. I wreszcie nadszedł dzień, gdy jaskiniowiec uciekł ze swojego więzienia, wyszedł na zewnątrz mrukliwie rozglądając się za pierwszym kwiatkiem do zepsucia. I tak zaczęło się pogo...

Do przejścia mamy trzy kolejne scenariusze: zaczynamy w Tajemniczym Ogrodzie, potem siejemy zniszczenia na Toksycznym Wysypisku, następnie rozbijamy w drzazgi wytwórnę zabawek, by później nabroić w Fortecy i na koniec zrujnować Ruiny. Każdy ze scenariuszy składa się z trzech potężnych etapów i walki finałowej, w której dokonujemy zniszczeń na czas. Galkiem niezły repertuar, jak na jedną platformówkę. Na dokładkę jedną z większych, jakie widziałem na Amidze (ok. 6 MB). Gdyby nie różnego typu przeszkadzajki, każdy z etapów dałoby się załatwić

trzymając fire i dociskając joya w prawo. Ale nie ma tak dobrze. W słusznej sprawie przeszkadzać będą nie tylko różne stwory (rybki, kaczkę, króliki i kto wie, co jeszcze kryje się na innych etapach). Nie brak tu zapadających się mostów, sprężyn wybijających naszego jaskiniowca prosto w błękitne niebo, no i oczywiście kwiatków, które należy (przynajmniej w pierwszym etapie) namiętnie niszczyć. Tylko zniszczenie odpowiedniej liczby kwiatków spowoduje otworenie wrót do następnej planszy. Podczas tych wędrówek można przypadkiem wpaść do wody. Oczywiście nasz jaskiniowiec i w tym środowisku jest w stanie przeżyć, tylko że może mu się skończyć powietrze i zemrze się biedaczekowi. Energię, życia i inne specjalne drobizgi można zdobyć w rozrzuconych po planszach skrzyneczkach.

Tym całym udżinsowionym jaskiniowcem dosyć ciężko się steruje.

Nie ma tu podziału na skakanie i maczugowanie klientów. Przyciskając fire zmuszamy jaskiniowca do jednoczesnego skoku z beczką wykonaną w powietrzu, oczywiście z maczugą skierowaną na wroga. Po jakimś czasie można się do tych zawłóci przyzwyczaić. Pomijając walory edukacyjne tej gry, które podobnie jak w „Doomie” są wybitnie wysokie, „Kid Chaos” cieszy doskonale wykonaną grafiką, na dokładkę bardzo dynamiczną. Wyrziste postacie, doskonale animowane tło i bezustanny ruch na planszy – to jest to! Podobnie szybka jest muzyka płynąca z kompaktu, która jednak nie przypadła mi do gustu tak, jak sama gierka. Rozrywka znakomita. Szczególnie zadowoleni będą Ci, którzy uwielbiają trochę poszaleć. Miłego lupenia, tylko nie połamcie maczugi.

Voyager

Tak się składa, że poprzednie produkcje Disney Software widziałem z daleka, bądź dawno temu. Z tego powodu trudno byłoby mi porównywać „Jungle Book” do „Alladynie” czy „Króla Lwa”. Podejrzewam jednak, że nie dorównuje tym hitom, ale mimo to Disney dostarczył nam kolejnych wrażeń tuż po filmowej wersji.

Cała gra prezentuje się bardzo sympatycznie. Naszym zadaniem jest doprowadzenie zagubionego chłopca do rodzinnej wioski. Przywiodła go w sam środek dżungli, w wiklinowym koszyczku rzeka (tu czas na spazmy i ocieranie też wzruszenia)... Zajęły się nim jednak przyjazne zwierzęczki, wychowały go, a kiedy chłopczyk dorósł postanowiły, że jest już na tyle obyty z dżunglą puszczą, iż czas szukać nieutul-

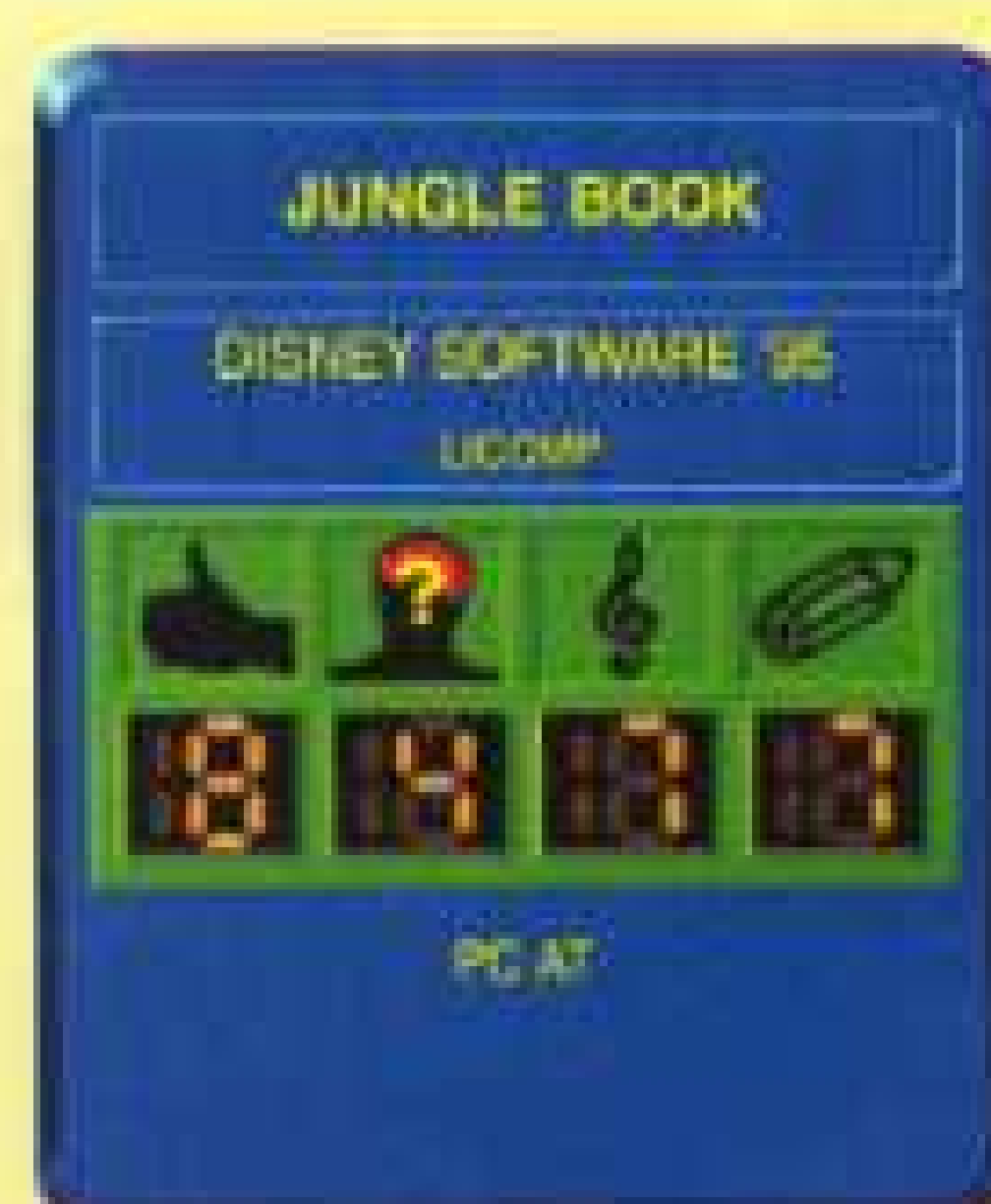
nej w żalu rodziny. Tak więc z zamaskowanym nosem, wilgotnymi oczyma, ściśniętym gardłem i wilgotnymi oczyma pomóż Mowgliemu.

Animacje i grafika może nie zachwycają, ale nie pozostawiają wiele do życzenia. Czuć w tym ręce profesjonalistów i naprawdę opłacało im się to (rzucił Stefan...). Po prostu cały czas możemy się doskonale bawić, nie krzywiąc się na widok „Robocopa”, do którego podobnych jest większość polskich bohaterów z gier. Oprócz świetnej animacji postaci chłopca, zauważyłem takie elementy jak spadanie liści z potrząsanej gałęzi, „plusk” wody i wiele innych detali umilających grę. Bardzo podoba mi się zachowanie idei filmu – zawsze lubiłem to niesamowite, zapożyczone od małp skakanie po

lianach. W grze można też to robić do upadłego. Nie ma może za wiele humoru (tak jak w „Alladynie”) podczas gry, ale to już tylko niedosyt, nie wada.

Muszę powiedzieć, że to co powinno być w platformówkach, znajduje się i w „Jungle Book”. Jest zróżnicowanie – każdy poziom to inna sceneria, jest i dynamika, ciekawa, spokojna muzyka, ładne kolorowe obrazki, szczypta humoru, wiele fantazji i jeszcze więcej zabawy...uff! Do takiego poziomu trzeba dążyć.

Cóż można dodać? W czasie wędrówek po przepastnych kniejach możesz znaleźć kwiozercze istoty, jak węże, małpy, skorpiony, jeźozwierze i szerszenie. Można chodzić po olbrzymich sekwojach i włóczyć się w ich wnętrzach; można również



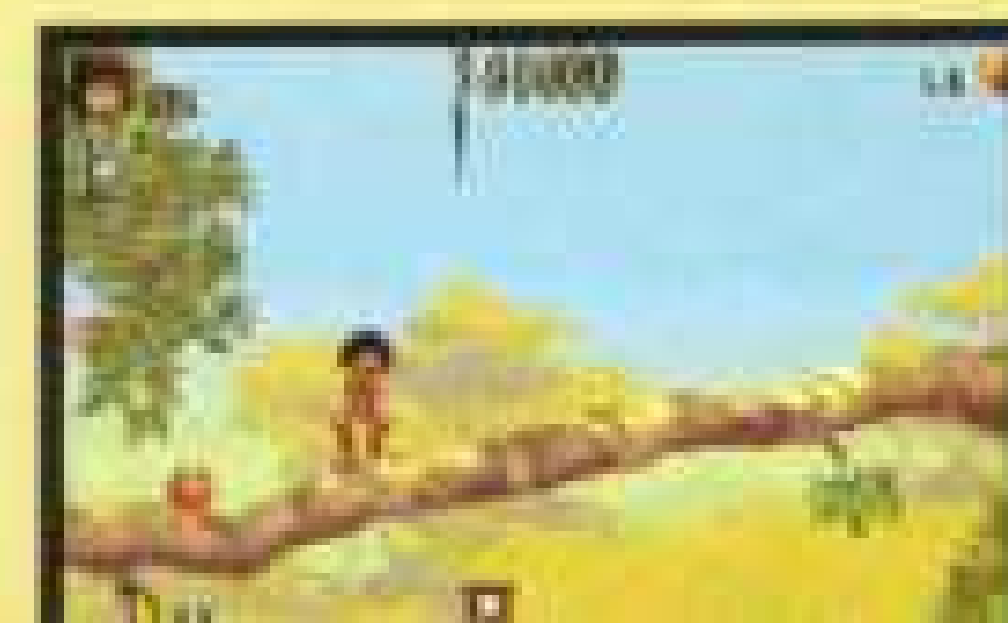
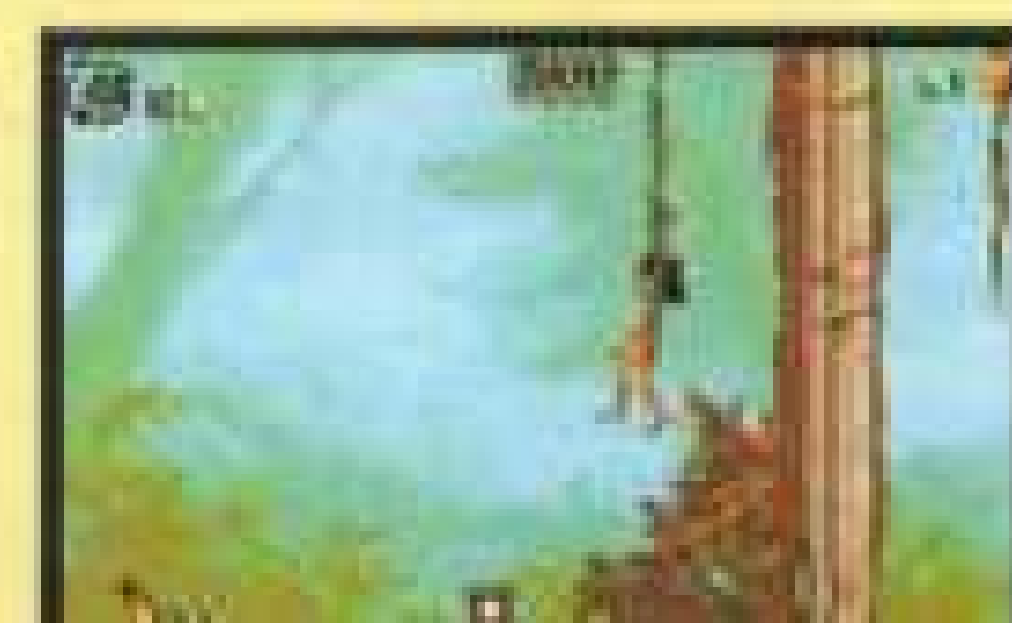
merangi i inne, a za przyjaciół masz bohaterów z filmu – a zatem i Bagheera i Baloo będą Ci towarzyszyć.

# Jungle Book

skakać po kładkach na rzeka, żółwiach, słoniach – przewoźnikach. Do obrony masz oczywiście pociski balistyczne w postaci bananów, bu-

Parafrazując stwierdzenie majora Stopczyka z „Psów 2” – co tu dużo gadać, tu trzeba grać!

Cornell





# Pechowy Prezent

Na całym tym „Jul of zasadkaś” świecie bywa zazwyczaj tak, że długo wyczekiwany prezent może okazać się nieoczekiwaną zmart. Mały marzył od dawna o czterokółkowcu, zwanym popularnie deskorolką. Aie rodzice na jego prośby groźby i skomienia odpowiadali zgodnym chórkim: Nie mamy pieniędzy. Cóż było robić? Najlepiej przeczekać, wypatrując smętnym wzrokiem przez okno na szczęśliwych właścicieli owych desek na kółkach i następnego dnia znów próbować naga-bywać rodziców. I tak trwało to aż do urodzin Małego. W końcu ktoś się nad nim zlitował i w podarku sprawił mu obiekt pożądania. Szczęśliwy dzieciak wskoczył na deskorolkę i o dziwo, zamiast na wagaru pojechał do szkoły. No i stało się to, co widać miało się stać. Ktoś podwędził mu już przed pierwszą lekcją długo wyczekiwany podarek. Problem jest o tyle poważny, że zaraz po lekcjach Mały

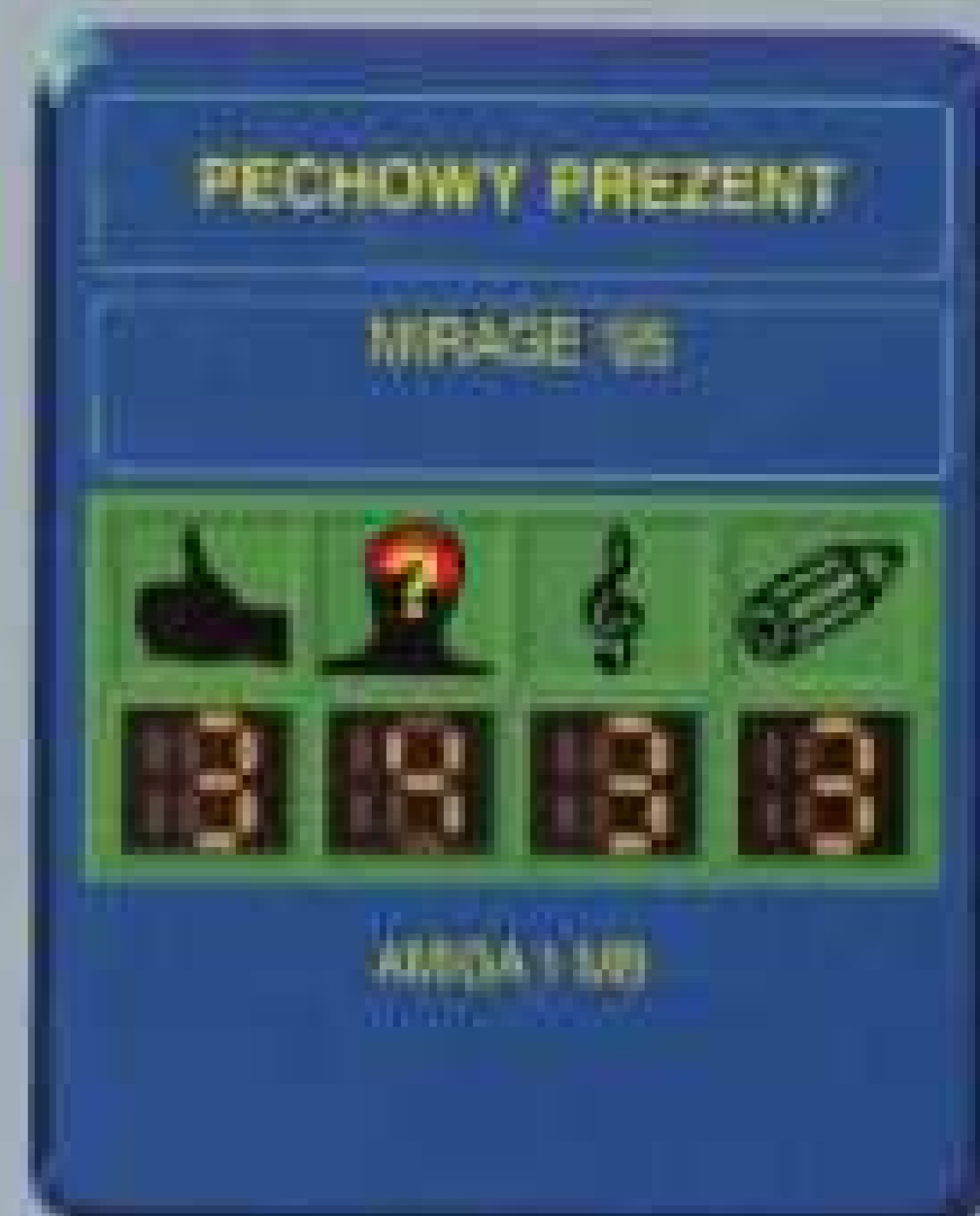
re od czasu do czasu dany gracz przerywa klikając myszą). Przyznam, że trochę zawiodłem się na „Pechowym Prezencie”. Oczekiwałem czegoś zabawnego, czerpiącego pomysły z niezapomnianego „Skool Daze”, a otrzymałem dosyć prostą do rozwikłania przygodówkę. Innymi słowy jeszcze jedną z tych gier, w których wystarczy pochodzić trochę po budynku i używając od czasu do czasu szarych komórek kliknąć w odpowiednim miejscu.

Podczas zabawy Mały może nosić w kieszeni do sześciu przedmiotów. Dysponuje także notesem z planem lekcji, aby się nie zapomniał i przypadkiem nie wagarował. Postać, którą poruszamy się zwiędzając kolejne piętra szkoły, jest dosyć duża, podobnie jak wszystkie inne szkolne osobistości występujące w grze. Wszystko to narysowane dosyć zabawną kreską i mimo pewnych niedociągnięć – całkiem udane. Gurzej



z wystrojem wnętrza. Grafika jest na tyle schematyczna, że mogłoby jej wcale nie być. Dźwięk też kiepski. Podczas rozmów z glodników słychać coś na wzór bzykania mu-chy. Kiedy ja odwiedzałem podsta-wówkę w wolnych od wagarów chwilach, tak nie brzęczałem...

Aby wykonać jakąkolwiek akcję – wystarczy kliknąć na przedmio-cie, bądź postaci i od razu albo na ekranie zostaną wyświetlone ja-kieś informacje, albo coś się wy-darzy. Od czasu do czasu będzie trzeba też zmusić się do większo-go wysiłku i użyć jakiegoś przed-miotu (np. spinacza na imadła, by spreparować wytrych). Wzyskim tym zabiegom towarzyszy zegarek ustawiony w górnym rogu ekranu. Działa on na podobnych zasa-dach, jak cykadło z „Cruise for a Corpse” - tyka tylko wtedy, gdy uda nam się wykonać jakąś akcję zbliżającą nas do rozwiązania za-gadki ukradzionej deskorolki. Któż to powiedział, że czas jest wzglę-dny? Zdaje się, że coś takiego obi-ło mi się kiedyś o uszy... W grze



nie brak specyficznego, szkolnego humoru, czasami jednak nieco wymuszonego. Sporo też zaskakują-cych rozgrywek, jak np. próba po-bicia 1500 punktów na na kieszon-kowej grze elektronicznej...

Pewnie przeczytaliście w tym artykule także całe solution do „Pechowego Prezenta”. Problem w tym, że po trzecim etapie gra bezczelnie powiesiła się i nie uda-ło mi się z niej wydobyć niczego więcej poza czarnym ekranem. A kombinowałem przez cały dzień z różnorodnymi konfiguracjami Amigi (NOCACHE\_2.0, 1.3, 3.0, 3.1? Degradar? RunShit?), a tak-że z kilkoma różnymi Amigami. Mějmy nadzieję, że tylko mój eg-zemplarz ma wadę...

Voyager



ma się zobaczyć z rodzicami i po-jechać do babci. A powrót do do-mu bez deskorolki skończy się ca-łą masą nieprzyjemnych pytań. A co gorsza rodzice nigdy nie ku-pią mu już takiego pojazdu, jak ten...

Mały przemyślał dokładnie spra-wę na pierwszej lekcji i postanowił odzyskać deskorolkę. Jest godzi-na 9:45, do 13:00 trzeba będzie znaleźć zgubę. Wyruszamy na po-szukiwania, których akcja będzie toczyć się w dwupiętrowym budy-nku szkoły i na boisku.

Bardzo rzadko twórcy gier się-gają do środowiska szkolnego. A szkoda. Czy ktoś z was pamięta swojego czasu przebojową grę o nazwie „Skool Daze”? Oj, trudno teraz spotkać równie dobrą pro-dukcję w zalewie multikompekto-nych produkcji, że tak się wyrażę, multimedialnych (czyli filmów, któ-



# Nigdy już nie znajdziesz czasu, który raz straciłeś... - próbując gdzie indziej.

**Komputer dla każdego - sprzedaż na raty bez żyrantów, trzy typy rat. Już następnego dnia możesz wyjść od nas z zakupionym komputerem.**

## Komputer na całe życie

**Oferowane przez nas komputery posiadają dwa lata gwarancji !!!, dodatkowo rok bezpłatnego serwisu pogwarancyjnego.**

**Rozbudowujemy komputery zakupione u nas - wymieniamy podzespoły, dzięki temu zawsze będziesz na bieżąco z nowościami.**

## Zadzwoń, sprawdź nasze ceny.

**Info-Publishing**

**Warszawa, Plac Kasztelański 3, tel/fax (0-22) 665-19-94**

**P**rzyznam, że z niecierpliwością czekałem na tę kartę i miałem dużą ochotę opisać ją na przynajmniej kolumnie a może nawet dwóch. Niestety, rzeczywistość okazała się nie przystawać do moich wyobrażeń na jej temat, więc zmieniłem zamiary i opisuję Action Replay-a na takiej powierzchni, na jaką zaspuguje.

Gwoli przypomnienia - Action Replay (na Amidze) to kawałek sprzętu, umożliwiający w dowolnej chwili zatrzymanie dowolnego programu (czytaj: gry), przeszukanie pamięci (dzięki pojawiającemu się na ekranie menu) w celu znalezienia miejsc w których zapamiętane są liczby żyć bądź też liczniki energii i zamrożenie ich wartości, po czym powrót do gry w miejscu w którym ją zamroziłeś. Można zresztą zrobić dużo więcej - pisałem o tym już kiedyś, więc nie będę tematu rozbudowywał. Na PC tę samą rolę pełni znakomity program Game Wizard, o którym też pisałem jakiś czas temu.

Przewaga karty AR nad programowym rozwiązaniem Game Wizarda polega na tym - nie wnikając w szczegóły techniczne - że znacznie trudniej zneutralizować jej działanie. Tyle przynajmniej mówi teoria.

Po zainstalowaniu karty (nie było specjalnie trudne, choć trochę wiedzy o peccie nie zaszkodzi)

przystąpiłem do prób jej działania - i tu nastąpił zawód. Na pierwszy ogień poszły trzy gry które miałem akurat pod ręką. W przypadku pierwszej (Astrofire, taka bardzo ładna wersja Asteroids, od której zaczęliśmy kiedyś próby z Game Wizardem) wszystko było dobrze do momentu, w którym należało wyjść z gry. Action Replay nie poradził sobie z odtworzeniem zawartości rejestrów karty VGA (w rozdzielczości 320+200+256!) i na ekranie pojawiła się sieczka. To samo stało się z Virtual Poolem, choć sieczka znajdowała się tylko w górnej części ekranu (grałem w trybie SVGA). Z kolei w przypadku Raptora karta (a właściwie oprogramowanie) nie potrafiło sobie poradzić z trybem chronionym (choć powinno, istnieje bowiem możliwość uruchomienia komputera z przystosowanym do potrzeb Action Replay-a driverem do XMS-s, zastępującym Hi-MEM.SYS). Po tym wszystkim nie stanowiło już dla mnie specjalnego zaskoczenia to, że karta nie potrafi sobie dać rady z zamrożeniem wbudowanej w naszą zapo-

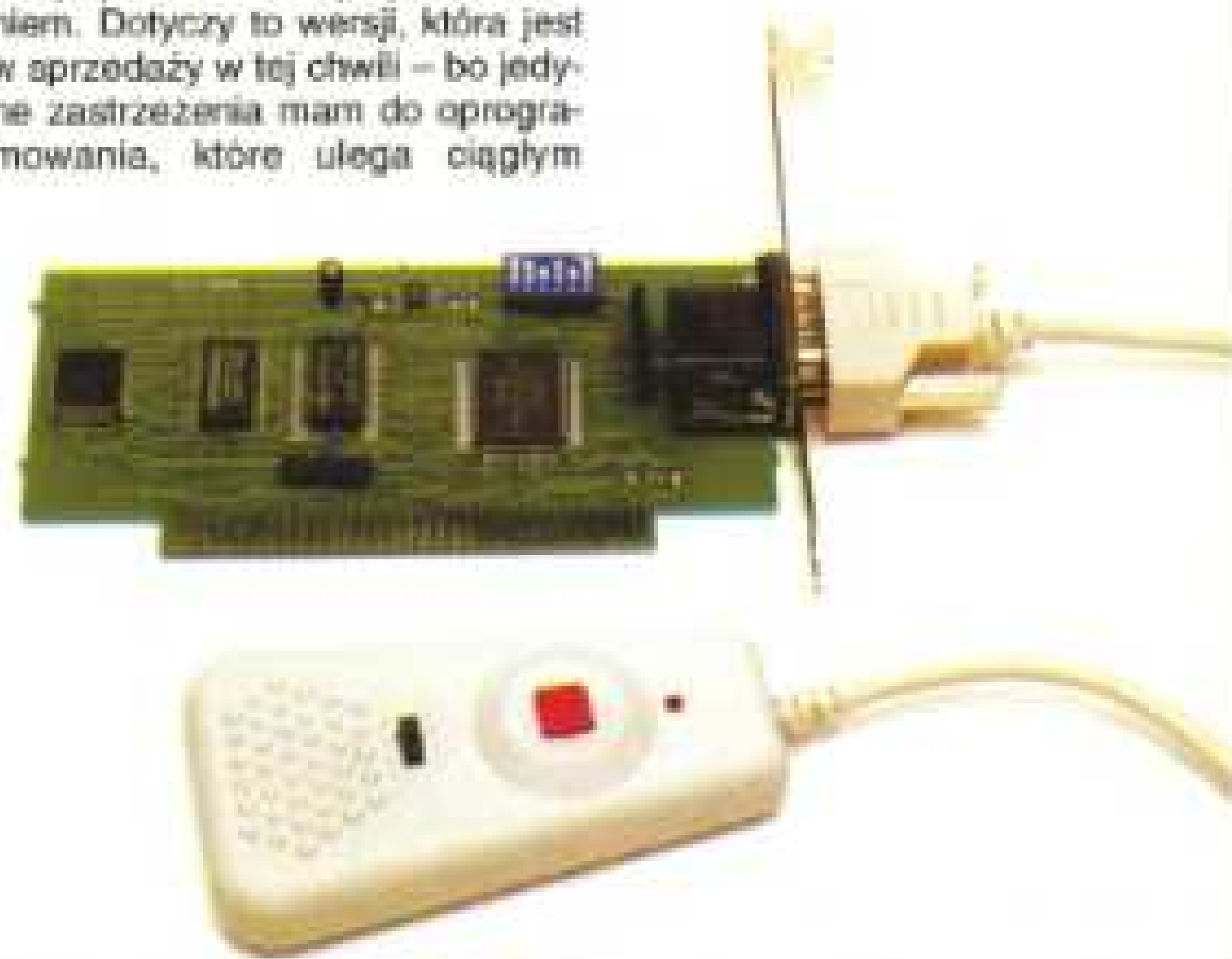
wiedź numeru (użytkownicy BBS-u wiedzą o co chodzi) odgrywaczkę modułów, która gra w tle w najlepsze, wpisując w dodatek w pamięć ekranu wskaźniki wysterowania (mieszające się z menu karty).

Po tym wszystkim (a testowałem dwa egzemplarze karty, żeby mieć pewność że nie chodzi o jakąś wadę pojedynczej sztuki) nie potrafię karty polecić z czystym sumieniem. Dotyczy to wersji, która jest w sprzedaży w tej chwili - bo jedynę zastrzeżenia mam do oprogramowania, które ulega ciągłym

zmianom, a konstrukcja karty (i zastosowanie Flash ROMu) pozwala na zmianę wersji zainstalowanego softu w dowolnej chwili.

**Borek**

Kartę do testów otrzymaliśmy od firmy Key Electronics, Warszawa, tel. 665-32-52.





# Cyber Force – zniewolony umysł

Z dużym zainteresowaniem usiadłem do tej gierki. Spowodowała to sugestia, że przypomina ona słynnego „Flashbacka”. I w pewnym sensie się nie zawiodłem.

Zacznijmy od krótkiego rysu historycznego. Doktor John Kilisejn już od kilku lat pracował nad wprowadzeniem w życie projektu, który umożliwiłby przeniesienie całej zawartości ludzkiego umysłu do czystych komórek mózgu androida. Konsekwencje takiego wynalazku mogłyby okazać się zarówno zębne, jak i zbawienne dla ludzkości. Android, zaprojektowany według życzenia genetyków mógł być udoskonaloną wersją człowieka: silniejszy, bardziej wytrzymały i sprawniejszy. W wyniku jakichś bliżej nieokreślonych niesnasek dr. Kilisejn kontynuował prace nad projektem Menat w zaciągu swojego domu. Tymczasem całym światem wstrząsały niepokoje. Wszystko wskazywało na to, że dawno już przekroczono kruchą granicę dzielącą pokój od wojny. W ścianej tajemnicy siedzibę Kilisejna nawiedza agent rządowy. Sugeruje on, iż projekt doktora, który dawno już wykroczył poza fazę prób, może okazać się jedyną nadzieją na przywrócenie stabilnej sytuacji politycznej na świecie. Po wizycie agenta Kilisejn przepisuje całą swoją świadomość do mózgu androida, który stworzył. Niedługo potem ginie w wyniku ataku nuklearnego.

Nie jest dla mnie do końca jasna zbawienne rola jednego androida w całej tej historii. No ale, ktoż by mógł polemizować z realiami wyrzniętego świata. W każdym razie T800 ląduje gdzieś na przedmieściach miasta i rozpoczyna swoją jednoosobową batalię przeobw całemu światu wewnątrz budynku zasiedlonego przez ludzi ze społecznego marginesu...

Kiedy po raz pierwszy zobaczyłem na ekranie swojego komputera „Flashbacka” – oniemiałem. To było COS! Niesamowite połącze-

nie gry przygodowej i zręcznościówki, w której nie tylko trzeba było wykazać się wręcz wybitnym refleksem, ale także sporą dozą główkowania. Te dwa elementy odnajdziemy także w grze „Cyber Force”. Brak tu jednak tych wszystkich animowanych wstawek, które uczyniły „Flashbacka” jednym z niezapomnianych zjawisk w komputerowej rozrywce.

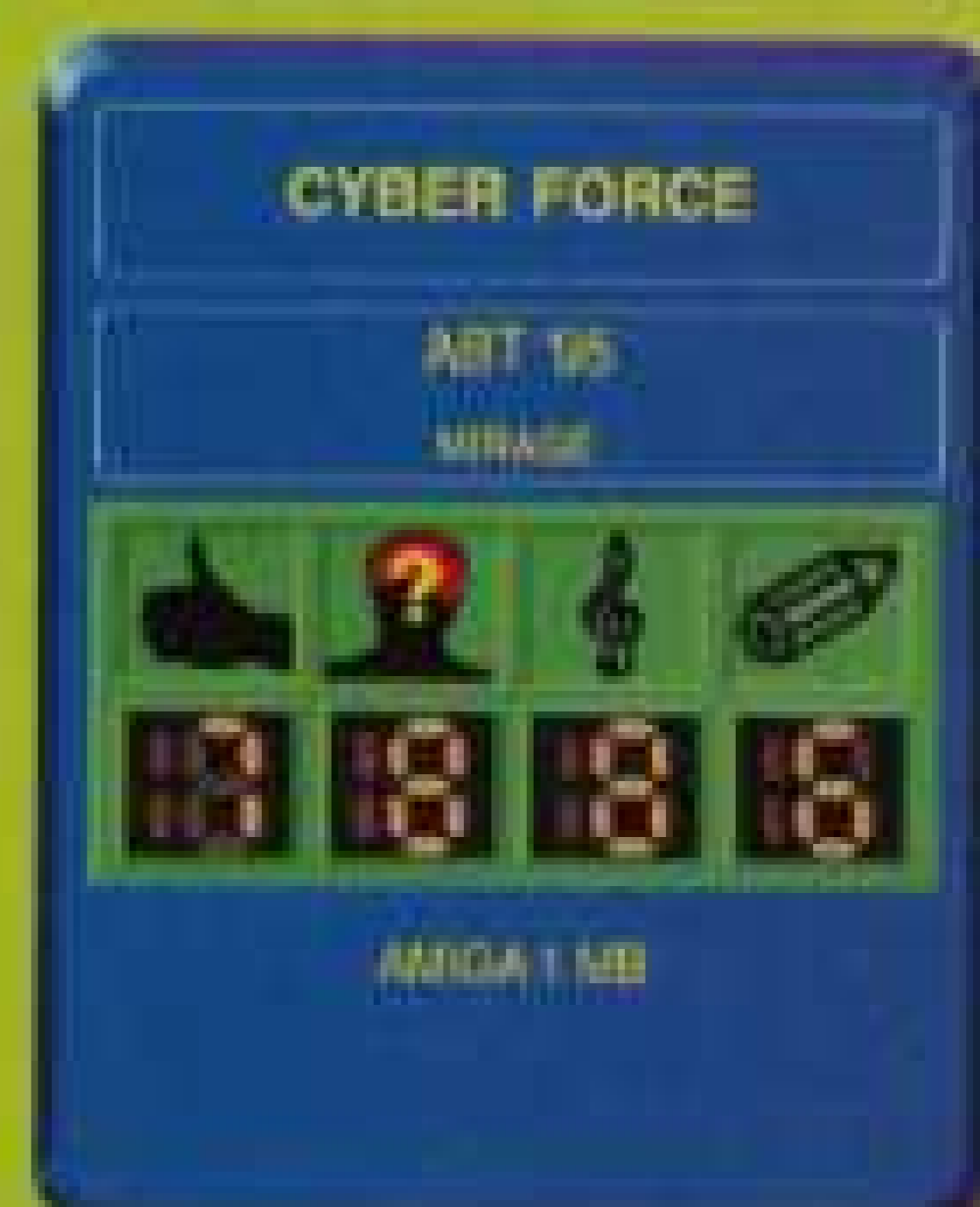
Obsługa samej gry jest dość zawiła. Oprócz joysticka posługujemy się bowiem dodatkowo 5 klawiszami. Spacja uaktywnia karabinek, shift – osłony, pod Returnem kryją się wszystkie rozmowy, używanie i badanie przedmiotów, zaś klawisze kursorów sterują windami i umożliwiają wybór przedmiotu. I właśnie z tego powodu „Cyber Force” jest grą trudną. Wyobraźcie sobie taką akcję – zeskakujemy z wyższego poziomu i musimy załatwić jakiegoś robocika. W tym celu, po udanym skoku musimy natychmiast przykleknąć (joy w dół), wyciągnąć karabinek (spacja), włączyć osłonę (shift) i jeszcze strzelić... Proste? O nie! Gwarantuję, że w wirze walki, zanim wyciągniemy karabinek – wrogowie wykopią nas za ekran celnymi strzałami. Jeszcze jednym problemem jest brak możliwości ruchu w chwili wyciągnięcia karabinu. Jedyną, co możemy zdołać, to wstać, bądź przykucnąć. Czyżby karabinek był aż tak ciężki? Sterowanie androidem dodatkowo utrudnia niezbyt dobrze rozwiązana sprawa wskakiwania na wyższy poziom. Otóż trzeba dość dokładnie ustawić naszą postać pod murkiem, żeby łaskawie zechciała wejść na górę. Do tego można się jednak przyzwyczaić. Za to zastanawia mnie jedno. W instrukcji obsługi wspomniano o możliwości czółgania się z nosem przy ziemi. Na pewno rozwiązałoby to wiele spraw i ułatwiło rozprawianie się z wszelkimi robotami. Ale mimo moich usilnych prób, owego czółgania z androida nie udało mi się

wyduśić. Być może działa to tylko w określonych sytuacjach, co jak dla mnie jest równym bezsensom, jak ta blokada w chwili wyciągnięcia karabinu.

Postać którą sterujemy jest dość dobrze animowana. Sekwencje ruchu, biegania, wspinania się na wyższe poziomy wykonane wprost znakomicie. Cały efekt psują tylko skoki w prawo i lewo. Poza tym wszystko gra.

Podczas zabawy towarzyszyć nam będą trzy wskaźniki: stan energii bohatera, stan osłon oraz zapas amunicji. Panel kontrolny zawiera także trzy dodatkowe informacje, określające przedmiot znajdujący się w pobliżu, niesłony, przygotowany do użycia przedmiot oraz kwotę ukladanych pieniędzy.

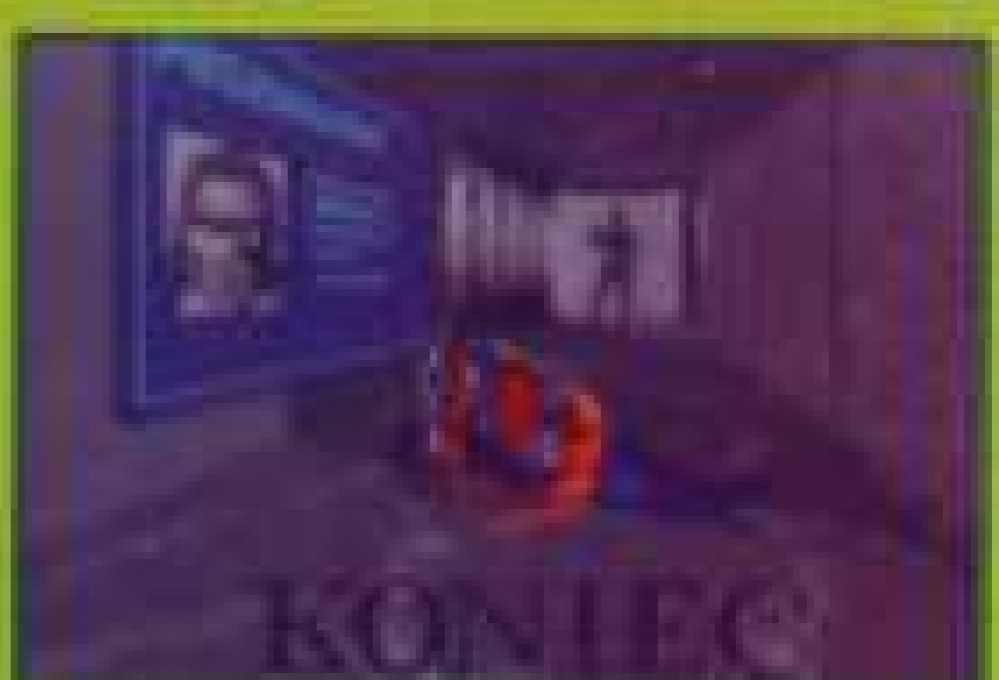
A wiercie mi – jest się w co bawić. Elementy zręcznościowe w „Cyber Force” sprowadzają się do karkołomnych skoków i tacie akrobatycznych wyczynów podczas pojedynków z robotami. Warto wiedzieć, że każdy oddany przez wroga strzał zaowocuje utratą energii lub osłony. Dodatkowo po trafieniu android zostaje na moment wyłączony z akcji i musi pozbierać się z podłogi, zanim będzie mógł cokolwiek zdołać. W tym czasie roboty mogą do nas oddać kolejny strzał i wykopać poza planiszę postać, którą sterujemy. Czy warto trudzić się w niszczenie wszelakiego talatajatwa? Tak, gdyż przy szczelkach robotów często można znaleźć bardzo przydatne w tej grze pieniądze. Tytuł o zręcznościowych elementach „Cyber Force”. Pod tym względem jest to jedna z najtrudniejszych gier, w jakie miałem okazję grać.



Warstwa przygodowa „Cyber Force” powinna zadowolić miłośników „Flashbacka”. Nie brak tu rozmów z innymi postaciami, które niestety stoją tylko nieruchomo i podpierają ściany. Także liczba gadżetów, które można odnaleźć już na samym początku jest całkiem spora. A co najważniejsze – wszystko to w języku polskim!

Daleko „Cyber Force” do „Flashbacka”. Brak tu tych wszystkich niesamowitych animacji, no i grafika, jakby trochę skromniejsza. Za to dźwięk nie! Bardzo dobrze opracowane wszelkie efekty i na dokładkę nastrojowa muzyczka zmieniająca się co poziom. Przyznaję, że muzyka w „Cyber Force” zdołała mnie już na samym początku oczarować.

Przydałoby się jeszcze trochę dopracować grę, uprościć nieco



sterowanie, no i może trochę ułatwić batalię z robotami. Mimo tego jest to produkt godny polecenia.

Voyager





jest całkiem fajny – choć ma swoje wady. Podstawową jest strasznie porąbana klawiszologia – dość powiedzieć, że do obsługi widoków z kabiny i z innych miejsc, można używać kilkadziesiątu różnych kombinacji klawiszy. Nawet nie próbowałem ich zgłębić, pozostając przy trzech widokach – podstawowym (wracając się do niego zawsze przez Esc; niestety kilka razy zdarzyło mi się, że wracałem do jakiegoś zupełnie innego widoku), zza ogona (F6) i w kierunku najbliższego przeciwnika (Enter). To w zupełności wystarcza. Z innych usprawnień radzę od razu podnieść sobie szybkostrzelność karabinów maszynowych i dopasować do

w niewralgicznych sytuacjach. Po drugie w opcjach można zupełnie legalnie poustawiać sobie niekorzystającą się amunicję, odporność samolotu na wszystko i jeszcze kilka innych rzeczy, które czynią grę – ze względu na jej łatwość – po prostu nudną. Pozwala to jednak na dopasowanie poziomu trudności do umiejętności gracza, dzięki czemu nawet osoby z dwoma lewymi rękami mogą w „Air Power” znaleźć coś dla siebie.

Samoloty, którymi latamy, są tak na oko wybrykami natury i aerodynamiki, raczej nie mającymi szans długo utrzymać się w powietrzu. Są jednak piękne – stylizowane na niektóre próby konstrukcyjne z okresu I wojny światowej, zarówno pod względem sylwetek jak i malowania, sprawiają kapitalne wrażenie, zwłaszcza w połączeniu z flotyllą sterowców, majestatycznie suną

nawrotów), trudno tu więc mówić o jakiejś specjalnej taktyce. Nieco inaczej ma się sprawa ze sterowcami. Kiedy dochodzi do starcia z nimi – o tym za chwilę, warto jednak wiedzieć, że znacznie łatwiej jest je zniszczyć strzelając z boku niż z tyłu (najbezpieczniejsza pozycja – nie mogą się odgryźć ogniem) i że wrogiego lotniskowca nie warto atakować. W najlepszym wypadku udało mi się uzyskać komunikat, że wrogli lotniskowiec jest na krawędzi rozsypania się na kawałki. Nawet kilkadziesiąt władowanych w niego rakiet nie zmieniło już tej sytuacji.

Teraz jeszcze parę słów o strategii, która pozwala wygrać. Chyba

na najprostsza, to atakowanie baz przeciwnika. Wszystko jedno którego, byle systematycznie. Gracze komputerowi nie zwracają na takie niuanse uwagi, więc prędzej czy później dojdzie do sytuacji,

w której przeciwnik ma tylko jedną bazę – i jeśli się tam poleci ponad wszelką wątpliwość trafi się na niego, czyli na całą flotyllę składającą się zazwyczaj z dziewięciu sterowców. Czasem takie spotkanie może nastąpić wcześniej, zupełnie przypadkowo, ale nad ostatnią bazą jest gwarantowane. Wtedy nie pozostaje nic innego jak atakując raz za razem od strony słońca wybić po jednym wszystkie sterowce osłony, aż zostanie tylko lotniskowiec. Jeżeli jeszcze uda się go lekko pomasażować rakietami (a przynajmniej z karabinów maszynowych), nasze będzie zwycięstwo, a po kilkunastu godzinach czasu gry dostaniemy komunikat, że ktoś wypadł z gry – i wszystkie jego dobra przechodzą na nas. A w końcu właśnie o to chodzi...

**AIR POWER**

MINDSCAPE '85

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

8 8 9 9

PC 486 DX 1 MB 385

Byłbym zapomniał – gra jest dość wymagająca sprzętowo. Bynajmniej nie dlatego, że potrzebne jest do niej Pentium i 16 mega ramu – 485 na poziomie

50 MHz i 8 megabajtów (w połączeniu z SVGA/LB) wystarczają zupełnie.

Problemy pojawiają się przy próbie uruchomienia gry na komputerze bez Sound Blastera – mimo kilkakrotnych instalacji nie udało mi się to (być może me-gaem i GUS wystarczą – nie sprawdzałem). Nie udało mi się też uruchomić „Air Power” w wersji „Standard VESA” – na szczęście instalator rozpoznał u mnie konkretny typ karty i poradził sobie z użyciem konkretnego drivera. To, plus niektóre problemy z klawiaturą, sugeruje moim zdaniem jakies niedoróbki i niedotestowanie gry. Cóż, każdemu może się zdarzyć (choć nie powinno).

To już chyba wszystko co istotne. Przyznam szczerze – po początkowym zniechęceniu i wkurzeniu (tą nieszczęsną klawiszologią) gra mi się spodobała do tego stopnia, że skończyłem ją kilka razy, za każdym razem zaczynając jako inny pretendent do tronu i zmieniając po wielokroć opcje walki w powietrzu, sprawdzając jak trudna i jak łatwa może ona być w różnych wariantach. Nie jest to symulator niczego konkretnego, nie jest to gra strategiczna w klasycznym tego słowa znaczeniu, ale bardzo fajna kompilacja obu gatunków, dająca sporo frajdy i przyjemności z gry. Szczerze polecam przynajmniej obojętnie (słuchanie odradzam, muzykę wyłączyłem po dwóch minutach).

**Robaquez**

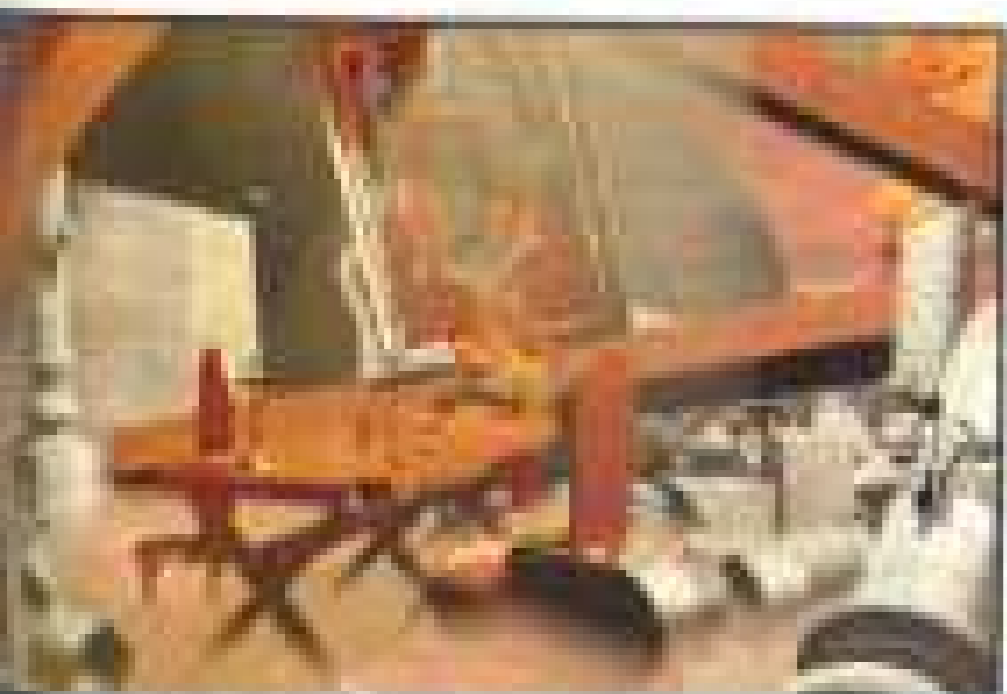
swoich przyzwyczajęń czułość klawiatury. Inaczej nie bardzo się daje grać.

Symulator ma dwie ciekawe cechy. Po pierwsze, w trybie wysokiej rozdzielczości dopasowuje rozmiar rysowanego okna do stopnia komplikacji rysunku, dzięki czemu nie zdarza się, by gra zwalniała

nad chmurami. Ani prędkość, ani zwrotność, ani tym bardziej siła ognia nie są niczym zaskakującym, choć – co warto podkreślić – bardzo

wyraźnie są różnice w zachowaniu się różnych maszyn w powietrzu, zwłaszcza ciężkich i lekkich myśliwców.

Ataki na cele naziemne prowadzą się do celnego trafienia (co zwykle jest trudne i wymaga kilku



**M**

alo mieliśmy wyścigów ostatnio, o mało. Powni śmiertelnego zejścia producentów gier samochodowych gracze pochwalił po szafach swoje joye w kształcie kierownicy i z nudów zaczął grać w „DOOMa”. W naturze jednak nic nie ginie i to, czego przez pewien czas nie było za wiele, w końcu obrodziło w nadzieje. Najpierw mieliśmy „Need For Speed”, teraz pojawia się „Fatal Racing”, „Screamer”, oraz „Demolition Derby”. W Internecie szweda się już demo „Indycar Racing II”, a Microprose lada moment wypuści drugą część swojej epokowej gry „Formula One Grand Prix” w którą ja, Rooshkeen, do tej pory często gram, kiedy nie mam pod ręką rocket launchera albo BFG. Życie nie umiera.

„Fatal” przy pierwszym kontakcie żywo przypomina „Stunts” (pamiętacie jeszcze? takie wektorowe samochodziki w EGA). Zmieniły się tylko lekko wymagania – do płynnej gry w NISKIEJ ROZDZIELCZOŚCI wymagane jest Pentium 100 i 8MB RAM. Jest to wymóg lekko szokujący tym bardziej, że w zasadzie gra nie prezentuje się ani odrobinę lepiej niż NFS, które na powyższej konfiguracji chodzi świetnie w SVGA. Za to odejmuje jeden punkt w kategorii „grywalność”.

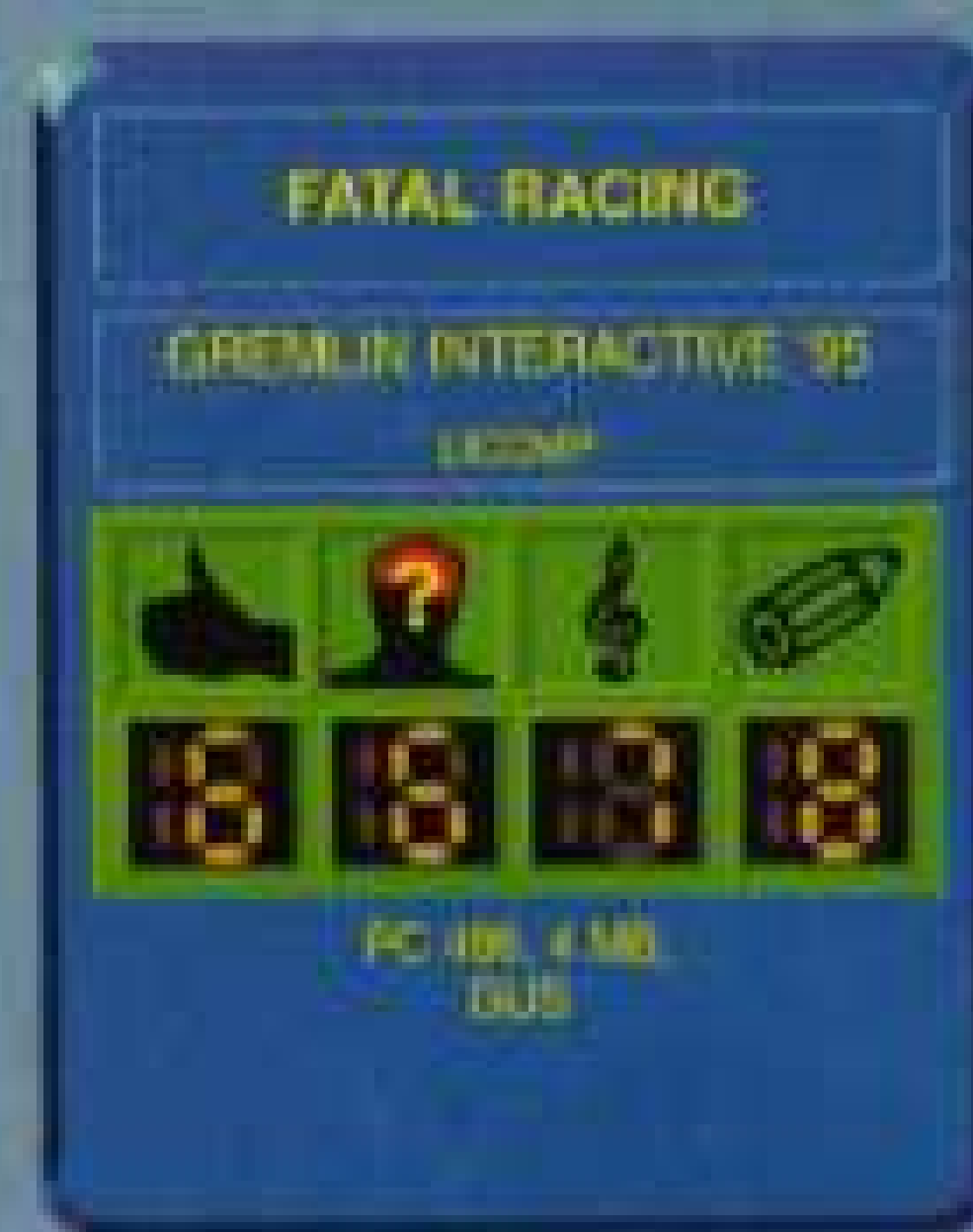
Do wyboru jest osiem samochodów, bardzo podobnych w kształcie. Ich osiągi są kompletnie nierealne, ale brak realizmu to jedna z najważniejszych cech tej gry. Na szczęście pojazdy dość mocno różnią się w prowadzeniu – kiedy narrator mówi, że „Reise Wagon” mają kiepską przyczepność i mały promień skrętu, to nie trzeba mu wierzyć na słowo, bo wszystko to naprawdę czuć podczas jazdy. Z tym faktem wiąże się sprawa odpowiedniego doboru maszyny – na tor o dużej liczbie nieprofilowanych zakrętów trzeba wybrać samochód lekki, przyczepny i zwrotny, na przykład NINJATO. Z drugiej strony jest on mocno podatny na uszkodzenia – zupełnie przeciwieństwo pancernego MERKUR GT, którego wielka szybkość maksymalna i waga naturalnie predysponują na toro o długich prostych i łagodnych zakrętach.

Tak jak wspomniałem, w „Fatal” występuje czynnik zniszczenia samochodu. Bierze się on stąd, że każdy kontakt ze ścianą (a przy szybkości 260 km/h jest ich – zapewniam Was – niemało) powoduje jakies uszkodzenia. Jak wskazuje nazwa gry, także i inni kierowcy wjadą Wam w tyłek przy każdej

najmniejszej okazji, tak jakby zupełnie nie zależało im na własnych wozach. Kiedy poziom zniszczeń osiągnie punkt krytyczny, spod maski zaczynają wydobywać się zaalaniające widoczność kłęby dymu, co oznacza konieczność zjechania na pobocze. Miejscem, które należy odwiedzić jest Pit Stop – tam samochód jest naprawiany przez mechaników (lub nawet wymieriany – limit 3 sztuk na wyścig) i po krótkiej chwili można kontynuować zabawę.

Początkowo do dyspozycji jest osiem torów. Początkujący powinni wybrać „Le Grande Royale” – można przyjechać jako pierwszy na poziomie Medium już po kwadransie prób. Reszta tras jest raczej trudna i wymaga sporo treningu. Jeżeli graczowi uda się wygrać wyścigi na wszystkich torach na poziomie trudności co najmniej Medium, daje mu to dostęp do dodatkowych ośmiu torów. Hura! Miła niespodzianka.

Na trasie, podobnie jak w „Stunts”, czają się rozmaite przeszkody – rampy, wysokie na kilkadziesiąt metrów pętle, „obrotowe pętle” (jak inaczej nazwać „screw-loops”?) i kilka innych udogodnień. Nie należy zapominać o polujących na Twój pojazd przeciwnikach. Na trasie nie jest ich sam – możesz poprosić kolegę z teamu o wsparcie – np. kazać mu blokować przeciwników lub wręcz niszczyć ich. Inną sprawą jest tak częste ignorowanie Twoich „rozkazów”, co potwierdza tezę o dość niskim poziomie inteligencji komputerowych partnerów (i przeciwników). Teoretycznie jednym z celów wyścigu jest rozwalenie jak największej liczby przeciwników (trzeba w nich uderzać tak długo, aż wybuchną). W praktyce



sprawa nie jest warta świeczki – każde zderzenie powoduje duże zniszczenia w naszym samochodzie, a prędkość spada tak drastycznie, że praktycznie przez następne okrążenia trzeba gonić uciekającą stawkę.

Jak na nowoczesną grę przystało, „Fatal” oferuje opcję zabawy w sieci IPX (aż szesnaście osób!). W README można wyczytać, że upgrade umożliwiający grę przez modem ukaże się wkrótce. Co ważne, do gry w 16 osób potrzeba tylko JEDNEGO egzemplarza „Fatal Racing”. Przy rozłożeniu kosztów na kilkunastu pracownikach biura cena jest bardzo niska – ale kto z Was pójdzie pracować do biura tylko po to, żeby pograć sobie w „Fatal”???

Podsumowując powiem krótko – przeciętność. Oplatowany produkt nie ma do zaoferowania nic, co przyciągnie zepsułych nowoczesnością gier klientów. Nie jest to ani ogromna grywalność, ani oszalemiąca grafika... po prostu gra jakich wiele. Szkoda, bo pomysł naprawdę niezły i można było z tego wyciągnąć znacznie więcej.

**ROOSHKEEN (fatalista)**



# Fatal Racing

