

# TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

49

4



**Polanie**

**Civilization 2**

**Chronomaster**

**Speris  
Legacy**

# J

akość. Sześć nagród Hugo, trzy Nebula, „Pan Światła”, „Stwory Światła i Ciemności”, cykl Amberu, „Róża dla Edezzastesa”, „Mechaniczne Serce”... Dowcip, refleksja, nastroj. Sztuka.

Z taką rekomendacją, z geniuszem kryjącym się u jego powstania, „Chronomaster” nie miał wyjścia, musiał stać się hitem. Oryginalny pomysł Rogera Żelaznego, rozwinięty przez jego przyjaciółkę Jane Lindskold i zrealizowany przez „czarodziei z Dreamforge” już w przedbiegach bije wszystko inne jakością historii, którą

opowiada... Gdzieś w czerni kosmosu materializuje się po s k o k u z nadprzesłrzeni eskadra uzbrojonych pojazdów. Patrząc jak liczne metalowe potwory mkną w kierunku samotnej planety, można dostrzec drobne symbole na ich kadłubach. Siedem różnych znaków na siedmiu rodzajach lejących fortec, sprzymierzonych...

opowiada... Gdzieś w czerni kosmosu materializuje się po s k o k u z nadprzesłrzeni eskadra uzbrojonych pojazdów. Patrząc jak liczne metalowe potwory mkną w kierunku samotnej planety, można dostrzec drobne symbole na ich kadłubach. Siedem różnych znaków na siedmiu rodzajach lejących fortec, sprzymierzonych...  
Nocne niebo rozjaśniają eksplozje, tak jest wszędzie, także i tutaj wszystko tonie w morzu ognia. Chłopiec obserwuje ze wzgórz ginące miasto. On i młoda, zgrabna matka jego rodziców wsiadają do samochodu i uciekają, by schronić się pod ziemią przed piratami, którzy napadli na ich kraj. „Nie zapom-

# CHRONOMASTER



mogą posiadać nawet własne prawa fizyki.

W dwóch z nich przestał płynąć czas.

Korda wybierając się na rekoniesans zabiera czas ze sobą – w butelkach. Zamrożony świat to nie przelewki. Chodzenie po nim z czasem w kieszeni może spowodować, że glaz niespodziewanie dokończy spadać ci na głowę, ewentualnie pluton egzekucyjny, który nie zdążył wykonać zadania wyszł z własnie wtedy, gdy będzie się koło niego przechodzić.

Nie mam serca zdradzać dalszego ciągu. Niech tyle wystarczy Wam przed nabyciem egzemplarza tej gry. To, co spotyka i przeżywa Rene Korda w swoich podróżach po kieszonkowych wszechświatach doskonale ilustrują przymiotniki: dziwaczne,

zdumiewające, oszalamiające. To Żelazny.

Czas wspomnieć o pozostałych aspektach gry: grafika, zarówno dla jak i bohaterowie, to sterylne renderunki doskonale pasujące do klimatu science fiction (tak zupełnie na marginesie, coś jest w tych renderowanych kobietach), zaś postacie zmieniają swój rozmiar w zależności od tego czy znajdują się blisko czy daleko. Bardzo często pojawiają się animacje, w małym okienku lub na pełnym ekranie.

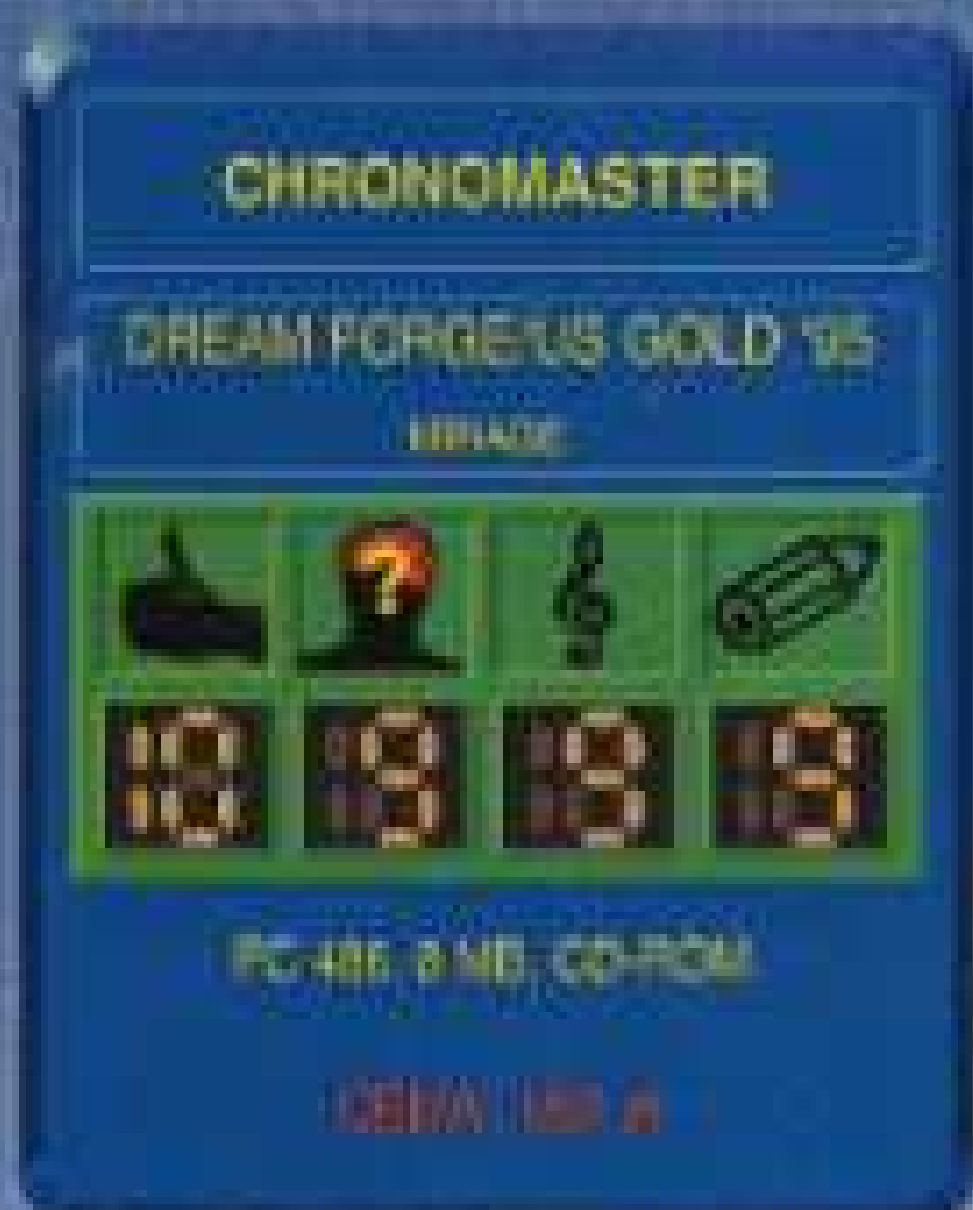
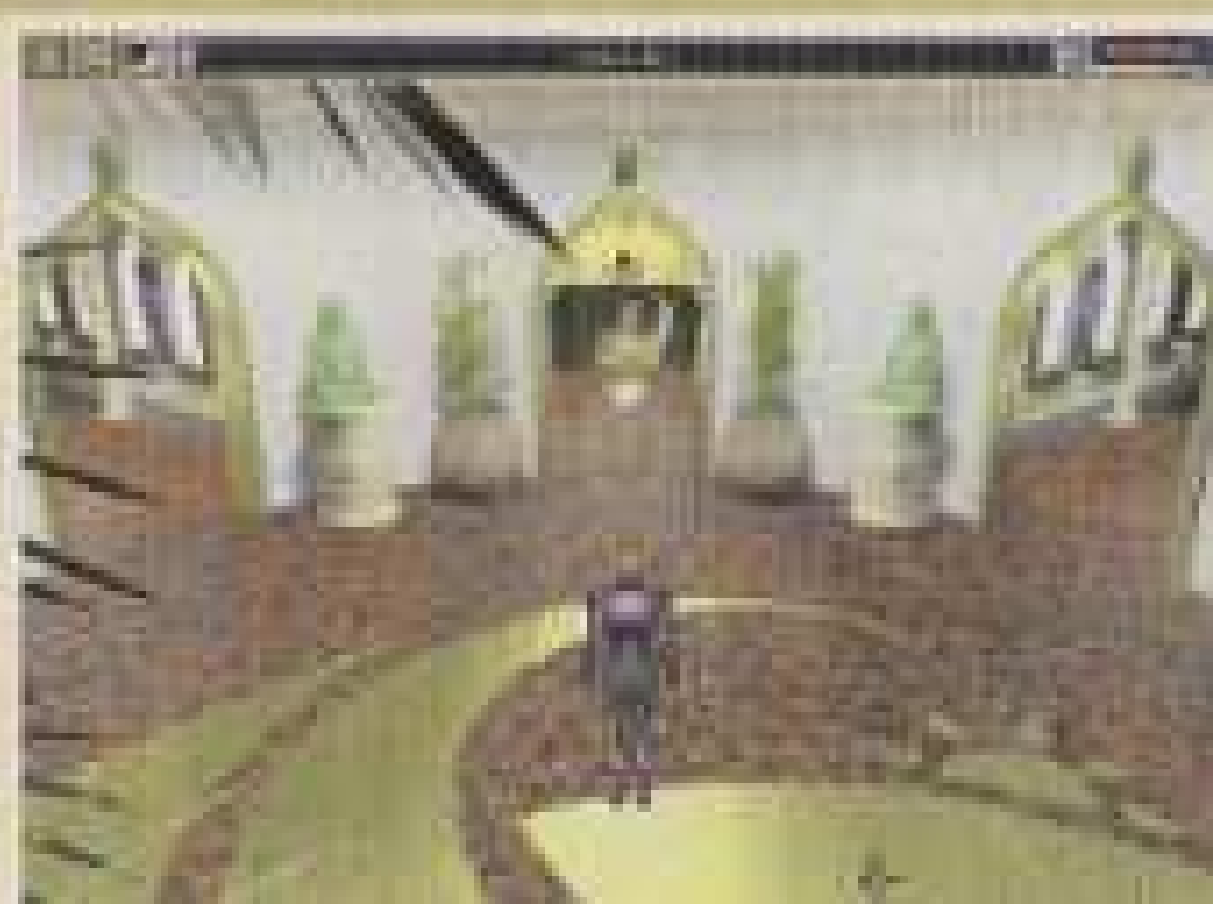
Do strony dźwiękowej wyraźnie się przyłożyło: tematy są różnorodne i dopasowane do otoczenia, i tak we wszechświecie z baśni tysiąca i jednej nocy słychać oczywiście wschodnią muzyką, a w świecie wojny dźwięki są zdecydowanie bardziej ponure.

Sterownik jest kopią sterow-

nika Sierry – bardzo przyzwoite rzecz. Prawym klawiszem wybieramy między dziewięcioma czynnościami. U góry ekranu jest wysuwane menu z ikonami czynności, inwentarzem i stałym wyposażeniem Rene – butelkowanym czasem, uniwersalnym narzędziem i komputerowym asystentem, z osobowością figlarną dziewczyny zwracającej się do Rene per tatuśku. Ta przewrotna dama świadoma niezadowolonia swojego kompana w pewnym momencie gry igra z Kordą proponując, że zaczniesz mu mówić – synku.

Wracając do sterownika, jedynym poważnym mankamentem gry jest to, że czasem Korda nie potrafi pójść we wskazane mu przez nas miejsce.

Wdzięcznym natomiast dodatkiem do zabawy jest z kolei to, iż wciskając klawisze funkcyjne możemy wykonać szereg zabawnych, acz bezcelowych czynności: zaśmiać się, przekląć, pogwizdać, ziewnąć, westchnąć... Przy zacięciu się polecam sekwencję „Hmm...”



(do dziś pamiętam jak tę właśnie kwestię wygłaszał mój Rincewind gapiąc się na drewniany słup w „Bębenku”), „Damni!”

Struktura Chronomastera jest wybitnie nieliniowa, lokacje odwiedzać możemy w prawie dowolnej kolejności. Istnieją też różne rozwiązania stojących na rozsądnym poziomie interesujących zagadek oraz różne zakończenia. W tej całej różnorodności Korda może co chwila ginąć i to na parę sposobów. Na szczęście program posiada opcję szybkiego save'a-zakładki.

Za miesiąc pełna relacja z przygody Chronomastera, czyli solution!



Dixie



## Świąteczne porządki

Wiosnę mamy. Piszę jakby kto nie zauważył, bo w momencie, kiedy to piszę, wiosna niby jest, a zauważyć trudno. Zmieniła się nazwa, a treść pozostała ta sama. Dokładnie jak u nas w kraju. A u nas wręcz przeciwnie. Tytuł ten sam, a zawartość ze każdym razem inna (o ile Dean nie napisze dwa razy tego samego wstępniaka do tipsów w ramach testu na spostrzegawczość).

Ludzie też się zmieniają, choć nie całkiem. Tak się złożyło, iż całkiem niedawno przyszło do nas parę osób, które mają cześć uważać, że umieją pisać (nam też się tak wydawało, kiedy tu przychodziliśmy). W ramach świątecznych porządków pokusimy się więc o ich krótką prezentację, aby nie pozostali martwymi podpisami pod tekstem: Aragorn – zwolennik dynamicznych gier strategicznych (czy nie jest wewnętrzna sprzeczność?) i Tolkiena; Codiac – prokuruje opisy, które nie idą do druku (stąd może jest mało zauważalny, przynajmniej na razie); PooH – człowiek ultrakompatybilny (PC, Amiga, SNES; dawniej mówiło się renesansowy), chwilowo nie w pełni wykorzystany; przeszedł z konkurencji; Simon – grywający we wszystko, co mu w ręce wpadnie; nawet Norton Commandera; uczęszcza do podstawówki tej samej, co niegdyś Sir Haszak (kumoterstwo?); Szatan – jegomość skusznej postury opisujący gry z zasady dynamiczne.

Natomiast w wielkiej polityce słychać niewiele (i stąd po prawdzie ta prezentacja; o czymś trzeba pisać). Na ECTS-ie zabraknie takich gigantów jak Electronic Arts, Virgin czy Loryx (Polska), więc impreza niemal skazana jest na niepowodzenie (kto pokaże demo „Wing Commandera 5”?) Dla odmiany w kraju tyle imprez się porobiło (całe dwie), że nie wiadomo, na którą się wybrać, na którą spóźnić, a którą sobie darować. Ale żywcem nas nie wezmą. Szczęśliwym trafem liczba stałych współpracowników wzrosła nam tak gwałtownie, że mamy kogo wysyłać. Nawet na Targi Elektroniczno-Multimedialnych Przewiedzeń w Inowrocławu.

A teraz korzystając z okazji, że Święta Wielkonoce nie poszły śladem wiosny i w końcu nadeszły, składamy Wam, Drodzy Czytelnicy, wielojęzyczne życzenia świąteczne, co poświadczą swą powagą

**Triumwirat w składzie  
niezmiennie jednostajnym  
Emilus  
&  
Sir Haszak**

P.S. Chcieliśmy to zrobić pierwszy, ale uprzedziła nas prasa zachodnia. Naczelny już nie jest naczelny, o czym zdażyło poinformować brytyjskie pismo branżowe „GTW”. Nowym naczelnym mianowany został Sir Haszak.

# GO NOWEGO?

**REDAKCJA:**  
02-784 Warszawa ul. Szulczy Polce 4  
tel. 644-77-37

**REDAKTOR NACZELNY:**  
Marek Baranowski

**REDAGUJE ZEPSOŁ**

**STAŁE WSPÓLPRACUJĄ:**  
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawryś, Piotr Emil Leszczyński (sekr. atant), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (korekta), Rafał Płoczek (sekr. art. redakcji), Tomasz Przyjemski, Kamil Ruszkowski, Dobrochna Badura-Zawadzka (opr. graficzne)

**WYDAWCA:**  
WYDAWNICTWO BAJTEK ©  
ul. Szulczy Polce 2  
02-784 Warszawa (02) 644-77-37  
Dział reklamy: (02) 644-77-37  
Wymiary reklam:  
Wzrost x 35mm – 1/16 strony (poziom)  
30mm x 125mm – 1/4 strony (pion)  
154mm x 125mm – 1/2 strony (pion)  
30mm x 255mm – 1/2 strony (pion)  
205mm x 290mm – 1 strona  
DTP: Szkoła DTP Wydawnictwo  
(02) 644-77-37  
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o.,  
ul. Dzielni 5, 04-020 Płaj  
Redakcja nie odpowiada  
za treść ogłoszeń.  
Nakład: 130.000 egz.  
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16  
BBS: 24h, +48 (2) 6798783  
2-480/25, 144-480/8, 115-480/4  
INTERNET: <http://www.atm.com.pl>  
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje  
"RUCH" S.A. Oddział Krajowy  
Dystrybucji Paryż  
00-850 Warszawa, ul. Towarowa 28  
Konto: PPK XIII Oddział Warszawa  
370044-16551  
© Wydawnictwo Bajtek 1996

Po raz pierwszy w grze nie ma dobrych facetów. Jako jeden z gangsterskich bossów musisz rozszerzyć swe wpływy w mieście rządzonym przez restrykcyjny rząd (zakazano śpiewu, tańca, używania alkoholu, papierosów). Przeszkadzać Ci w tym będą podobni Tobie gangsterzy, którzy również



## Chaos Overlords

zmierną do obalenia legalnych władz i wprowadzenia terroru. Narzędziem do osiągnięcia celu staną się najemne gangi (będziemy mogli wynająć jeden z 70 oraz 50 nowo technologii, które będzie można podczas gry wyrobić).

Gra, przeznaczona dla Windows 95, powinna ukazać się na Zachodzie w kwietniu. W Polsce będzie prawdopodobnie rozprowadzana przez firmę MarkSoft.

Sir Haszak

Drugi etap przed atakiem wywołaniem, jakim jest odkrycie i zdobycie rezerwuarów 4000. Czekaj nas budownia, handel i walka (nie oddzielnej planistyki będącej dowodem na brzoistą i ambitną politykę z 6 narodów w tym rodzinnym Indianem). Do mocnych punktów gry ma należeć grafika 3D dopracowana do detali i wciągające animacje.



Dystrybutorami gry, która ma się ukazać jeszcze w kwietniu w formacie PC-CD, będą w naszym kraju CD Projekt.

Sir Haszak

## Conquest of the New World

Jeżeli jesteś fanem grozy, horroru, obłąkanych myśli i upiornych opowieści to musisz zobaczyć tę grę. Stworzona w oparciu o poezję i niesamowite opowieści ojaszowanego galunku grozy, Edgara Allana Poe.

Nasza historia zbudowana jest niczym koszmarny sen. Dziwna miejsca do których przeniesie nas umysł bohatera, będą nas przerażać. Otoczenie przedstawiane w postaci statycznych obrazów wypełnione zostanie postaciami, których charaktery i tajemniczość podkreślone zostały maskami. W grze straszą nas poprzez symbol, budowanie nastroju i uderzanie niby spokojnym obrazami. Przygoda inteligentnej grozy na najwyższym poziomie! W Polsce dystrybuowana przez firmę Boomer, na komputer PC486 z CD-ROM-em.

EMILUS



Po sukcesie pierwszej części tej gry strategicznej programiści z Sir-Tech postanowili wydać sequel. Według pierwszych informacji zmieni się nawias: do wyboru będzie więcej namiarów, z których będziemy

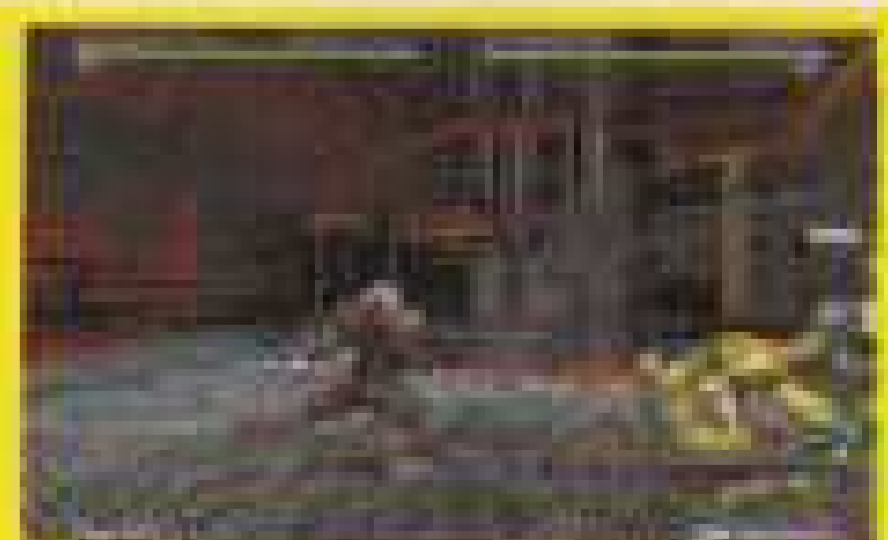


składali swej oddział i nowych broń tym razem można je kupować i sprzedawać. Dodano także opcję sieciową (obsługa maksymalnie 4 graczy) oraz edytor scenariuszy i kampanii.

Sir Haszak

## JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES

Roboty powracają, aby walczyć ze sobą, a nam graczom dostarczyć rozrywkę. Kontynuacja „Rise of the Robots” zrobiona została przez tych samych ludzi, co część pierwsza, jednak wydaniem jej na pececie zajęli się już inni fachowcy od mordochi, mianowicie firma Acclaim. Sierowanie jednym z około 20 robotów zbitone jest do tego „Marta Kombatów”. Dynamiczna, akcję przedstawiano jest w wysokiej rozdzielczości, co jest pewnym krokiem do przodu w twarząbiciach. Z detawostek dotarł, że oprócz superajnych obrazów, egzotycznej strzelców, dodano jeszcze możliwość wytywania ręczek przeciwników, którymi można niegrzecznie metalowca grzmocić – po prostu miodzio! Nie, raczej olej i śmierć! Dystrybutorami będzie firma CD-Projekt. Na razie grę można kupić w sklepach firmy DMG.



EMILUS

## RISE 2 RESURRECTION

# Advanced Tactical Fighters



na materiał młocny, dane techniczne samolotów, a także liczony w sumie ponad 30 minut ciekaw filmowa (półka uniwersalna, podobnie jak samoloty w locie). Gra w formacie PC-CD, której wydawcą na Zachodzie jest EA, w Polsce do sklepów trafiła za sprawą firmy IPS CD.

W nowym symulatorze lotniczym przygotowywanym przez programistów Jamesa Combat Simulators, a bardziej dokładnie do „U.S. Navy Fighters”, gracz będzie mógł dotrzeć za sterami tak nowoczesnych maszyn jak A-10, B-2A Spirit, X-31 EFM, czy X-29 FOW. Na pewno masz nadzieję, że będą 2 pełne kampanie liczące 60 misji. Uzupełniac je będzie 30 dodatkowych misji. Akcja gry wzbogaci multimedialny przewodnik po najnowszym osiągnięciach wojskowej techniki lotniczej, gdzie będzie można znaleźć materiały, dane techniczne samolotów, a także liczony w sumie ponad 30 minut ciekaw filmowa (półka uniwersalna, podobnie jak samoloty w locie). Gra w formacie PC-CD, której wydawcą na Zachodzie jest EA, w Polsce do sklepów trafiła za sprawą firmy IPS CD.

Pałojusz

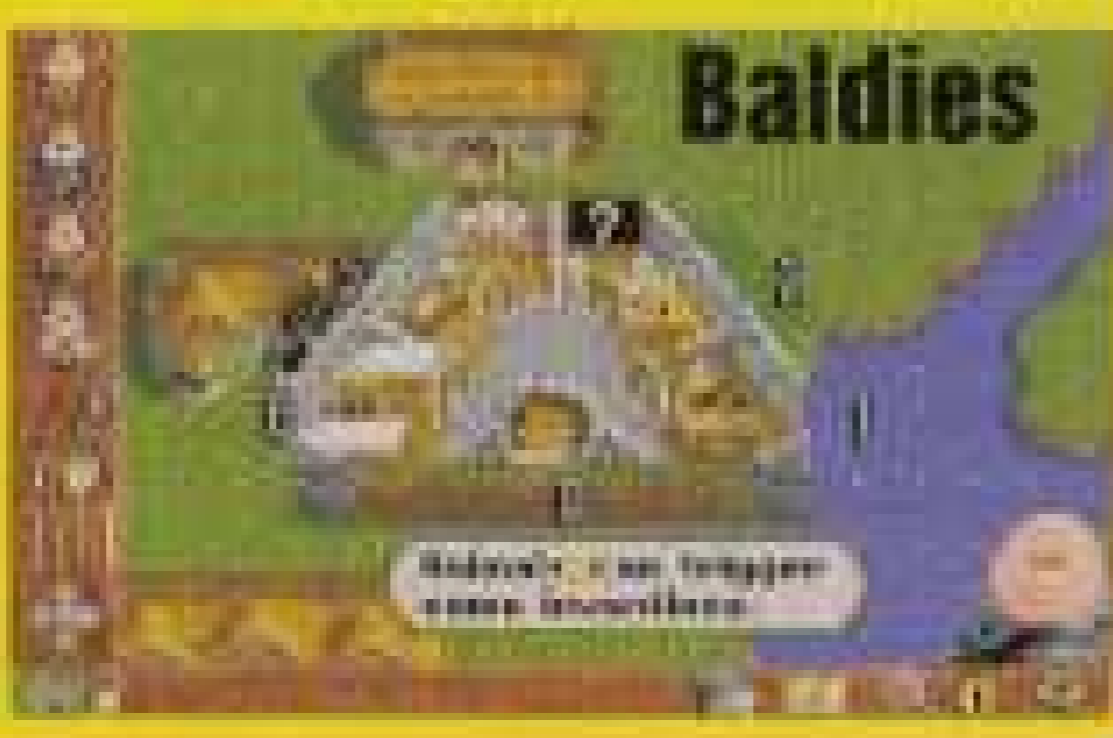
Łowca głów jest nową propozycją firmy L.K.Avalon dla miłośników gier zręcznościowych. Jak twierdzą autorzy ta gra, dostępna w wersji na każdą Amigę, będzie bardzo rozbudowana, a pułapki i niespodzianki będą oczekiwać gracza na każdym kroku. Grafika jest zrealizowana w chumyrystycznej, choć niezbyt efektownej konwencji. Podobno będzie aż kilkadziesiąt różnych scenarii.



BADJOY

## Łowca

Okolo rok temu pisałem już o „Lysolach” w tej rubryce. Grę miał wtedy wydać Gometek, a u nas sprzedawał Litomp. Bysnęło, zawrzało i zgasło. Po ponad rocznym niebyciu „Baldies” pojawił się na rynku pod szyldem Atari Interactive (spokojnie, gra jest na PC-CD). Założenia pozostały bez zmian: jako bóg jednego klanu prowadzisz go po trupach pozostałych ludów do zwycięstwa. Budujesz domy, wynajdujesz różne śmiercionośne zabawki utrudniające życie przeciwnikom, okupujesz drzewa, które, jak się okazuje, stanowią najlepszą poddałość wyjściową do kolejnych podbojów. Słowem mnóstwo atrakcji rozłożonych na 100 poziomów i sporo ciepłego, czasem nieco koczowego humoru.



Sir Haszak

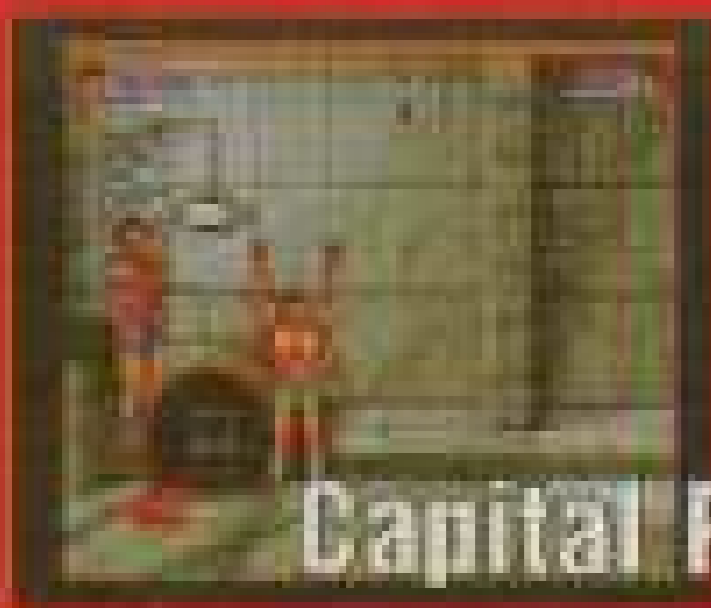
Mając scenariuszy, cokol i głębszy sens – to oblicza firma L.K. Avalon najnowszą wydaną przez siebie strzałankę. Kariera ambrodani naprowadzi gracza do momentu przesłuchania zamknięte (choć niekoniecznie budzące w podświadomości kłopot lub cząstki do unieszkodliwienia). Cokol na pierwszy rzut oka wygląda podobnie do „Into the Eagle's Nest”, czyli do gry o tym samym czasie i miejscu, ale z tematyką ocał wstrzymaną nie do momentu zabijania całego przeciwnika.



Pałojusz

## THE MACHINES

W klatce do dorywa, jeśli zauważyłem wtedy bełkotliwiec przedtemaki autorów, że „Capital Punishment” to najlepszy wynalazek w dziedzinie mordobój. Got był już tego oswiato, że tutaj nie chodzi o czegokolikowatki. A jednak! Choć na pewno nie jest to gra będąca jakimś miłym wyjątkiem, to ma w sobie to „coś”. Przedziwiznani uczestniczący w błajacych postacie są doskonale animowane, wręcz zaskakująco płynna i dynamiczna ruchli. Długa sprawa to może niezbyt subtelne, ale efektywne wyglądające dniem zawodniczek, która zgodnie podążają za postaciami. Nie brak tu i pewnych innowacji. W trakcie polczył w swym momencie ze sobą wysuwają się kolce. No i co z tymi łamami grubo? Nie lepiej jakimś innym sposobem znieść na nie przeciwnika. Po takim niespodziewanie gwarantuję, że były ze strony nie zjadła. Gorka na, stworzone przez Pol Computers zostało na gołą A1200.



## Capital Punishment

Voyager

## NOC

Gra zetyfelowana „NOC” to przygodówka, która wyszła spod ręki polskich programistów. Tematem jest wykorzystywana ostatnio dość często podróż w czasie. Bohater przemierzając czas i przestrzeń szuka swoich przyjaciół. Głównymi założeniami gry mają być scenariusz (każda epoka stanowi niejako odrębną przygodę), sporo dawka humoru, renderingi i prosta interfejsu użytkownika. Gra zostanie wydana przez L.K. Avalon w formacie PC i PC-CD.



Pałojusz

Zważeni sąpiedzi są zoolni do dźwiryh teozji, tak też się stało z bohaterami gry „Eskadra”. Narwałcy postanowili rozstrzygnąć swój konflikt poprzez walkę w przestworzach. Zadaniem gracza jest wyjście zwycięsko z tej potyczki. Przechwicznymi sterownikami mogą zarówno koleczy jak i komputer. Duża dynamika gry i dopracowana grafika są niewątpliwym atutem gry. Program wyda firma L.K.Avalon i będzie on działał na wszystkich modelach Amigi.

## Eskadra



BADJOY

Firma Sanctuary Woods planuje wydać w kwietniu animowaną przygodówkę, w której trzeba będzie umiatać wzdłuż przed zakusami Olwych nieokreślone szalaczkich zapobiegania dla intergalaktycznej sioce ocał zębki obojętnej o nazwie Orion Burger. Ludzi może zastawiać tylko własna inteligencja (a właściwie inteligencja głównego bohatera, Włószka), ponieważ agentura (odpowiednik humanitarnego) organizacja z nazwie Planet Huggers wymusza na wiod Orion Burger zapewnienie, że ta nie będzie niedowiesz stoł myślicychni, gdyż są one zbyt rzadkimi okazami, by przetrwać je na tej burzy. Musimy zatem uważać, że jesteśmy sami myślicychni.

Jak widzi okaja zapowiada się ciekawie, a została podana dodatkowo (podobnie jak innym) humorowi i dobrą animacją. To wszystko połączone z niewielkimi wymaganiami sprzętowymi (386 DMM, 4 MB RAM, CD-ROM) pozwoli stać się jej namiętnym autami. Dystrybutorem gry w Polsce będzie Mirage Software.

Pałojusz



## Orion Burger



Przygotował z CDROM im. Andy Holla odpowiedziany za powstanie „Gunship”, „F-15 Strike Eagle II” i „F-16 Stealth Fighter” wia wiodący z Jamesa Interactive Group, ibykonujące pierwsze białej de rzech o sprzeczki wojkowy, zainaugurował nową serię symulatorów zwaną James Combat Simulators. Na pierwszy ogień idzie AH-64D LONGBOW, który powinien się ukazać na PC-CD w kwietniu.

Na gracz czeka kampania skłotona z ponad 40 misjami przygotowanych animowane i rozgrywaną się w namie Babilonu. Do tego należy dobrać 12 historycznych filmów z operacji Desert Storm (Kawaj) i Just Cause (Fornem). Dla nowicjuszy przygotowano kurs pilotażu, odpowiedzeni pilot będą mogli zasiąść za sterami maszyny odwzorowane parabolicznie na komputerze (przynajmniej tak uważają autorzy). Gra trafiła się w Polsce nakładem firmy IPS CD.

Pałojusz



## Total Mayhem

Firma Domark przygotowuje grę strategiczną z elementami zręcznościowymi (choć tak naprawdę to trudno ją sklasyfikować). Gracz kierować w niej będzie oddziałem Mayhem Soldiers złożonym z 8 cyborgów, zbuntowanych przeciw panującym na planecie maszynom. Walka o wilność, która potrwa przez 20 misji wymagających od oddziału poruszania się po pustyni, dżungli czy terenach wulkanicznych. Naprzędw starcie 10 rodzajów nieprzyjaciół, których trzeba będzie unieszkodliwić jednym z 8 typów broni (m.in. pistolety laserowe, granatniki, płaski). Na pierwszy rzut oka standard, ale zobaczymy w planie.

Grę wyda w Polsce firma Mirage.

Sir Haszak

## The Rise and Rule of Ancient Empires



## of Ancient Empires

Game OnLine przygotowuje nową grę strategiczną. Jej akcja rozpoczyna się w 5000 roku p.n.e. i trwa do około 470 roku n.e. Głównym celem jest wybudowanie państwa z 6 starożytnych sułtanów. Na drodze odkrywać świat, budować miasta, prowadzić badania naukowe, zajmować się dyplomacją (czyli rozmawiać dla „Dziś i jutro 20”). Autorzy chcieli, by w czasie gry od archeologicznych produkcji strategicznych oraz jedna rozgrywka był w czasie krótkim – od 2 do 4 godzin. Nie powinno to wpłynąć na przyjemność tworzenia nowego imperium. Wideoinstrukcje i inne materiały dostępne przez internet. Gra w formacie PC-CD sprzedawana jest już w sklepach. W Polsce wyda ją FPS GOS.

Str Haczak

## Worms Reinforcements

Programiści z Team 17 przygotowują update w wersji PC-CD do ostatniego swego hitu – „Worms”. Znajdą się w nim nowe rodzaje broni (bomby kroby, ulepszone granaty, dynamit, kierowani kamikadze), zwiększone możliwości konfiguracyjne oraz opcje sieciowe (IPX, modem). Dodane zostaną także nowa ścieżka dźwiękowa (m.in. przebieg Worm-song) oraz kolejne poziomy. „Worms Reinforcements” do poprawnej wymagać będą kompaktu z oryginalną grą. Update najprawdopodobniej znajdzie się w ofercie Mirage Software.

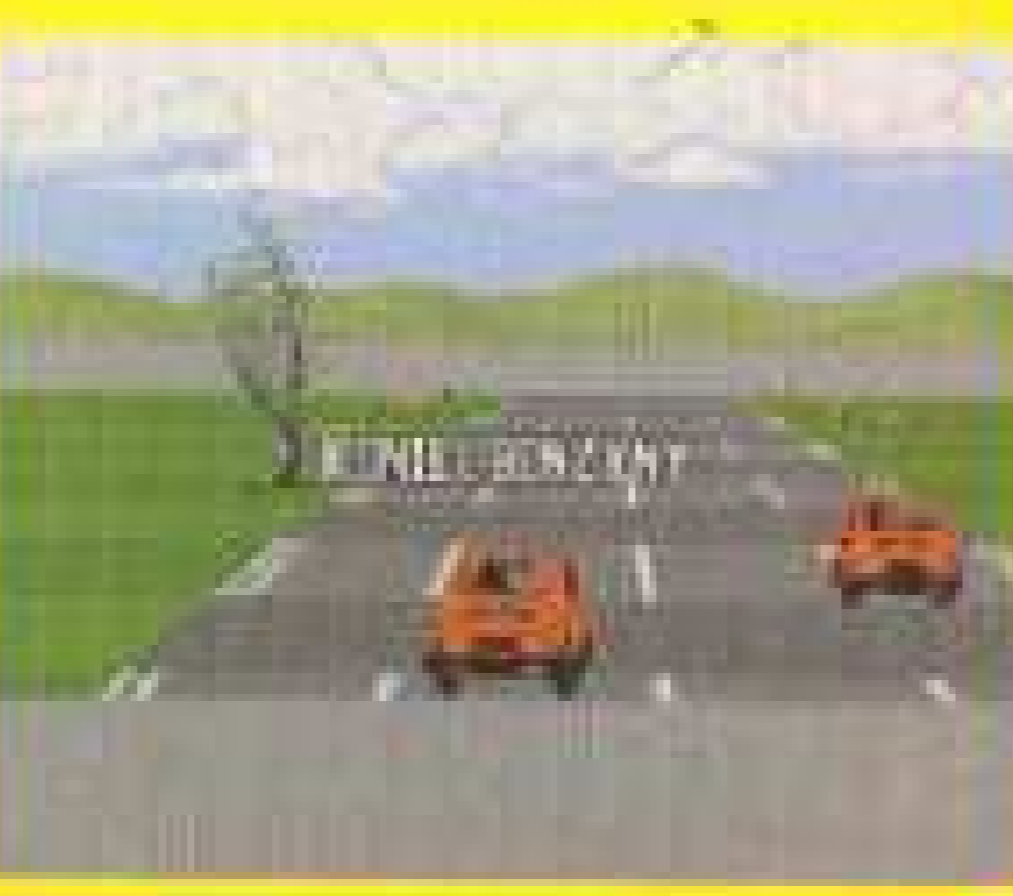


Pałajusz

O ile można się zorientować ze screenshotów, które dostaliśmy od firmy L.K.Avalon, „Rajd po Polsce” będzie grą wyścigową przypominającą nieco „Lotusa”, z tym że w rajdzie biorą udział najbardziej popularne w Polsce samochody, czyli „Maluch”, Cinquecento i Polonez. Autorzy zapowiadają wiele tras, dynamiczną muzykę i szybkie akcje. Czy gra odniesie sukces taki jak „Lotus”, właściciele wszystkich modeli Amig będą mogli się przekonać, gdy program pojawi się na rynku.

BADJOY

## Rajd po Polsce



Ta gra to połączenie specjalizacji grafiki (Manga) i dynamicznych wyścigów formułą zbitowanych do starożytnego „D. Tracka” – poszemy i szalejemy. Na gracz czeka 16 tras różniących się od siebie. Jedną z nich będzie m.in. tak po wielkomiejskim „tętnie” jak i spokojną wsią. Niebagatelna jest to niewielkie wymagania sprzętowe (386-Dxtd), choć gra wymaga napędu CD-ROM. W Polsce „World Rally Fever” powinniśmy zobaczyć się w maju lub końcu firmy Mirage.

Pałajusz

## World Rally



## Bad Mojo



Zapewne nie wszyscy nigdy nie byli w świecie niezłych jedzenia, łatwy podługowy, matowych sznurów, które dają się złapać w zębach na mizy, porzucanych autobus po wnie. To wszystko może stać się jednak Twoim udziałem jeśli spróbujesz swoich sił w nowej przygodówce „Bad Mojo”. W tej grze nie ma już ani strachu, tylko karaluzem i czystym widokiem światła jego oczu. Pamiętaj! Ispadaj, on ci mizy – anie czymy wieszce. Dystrybucją gry w wersji PC-CD jest firma CD Projekt.

Pałajusz

## Kącik firmowy

**Blizzard.** Bardzo pochlebne recenzje gry „Warcraft II” i ponad 500.000 sprzedanych kopii sprawiło, że firma zdecydowała się wydać uzupełnienie hitu pod tytułem „Warcraft II: Beyond the Dark Portal”. fabuła nawiązuje do poprzedniej części: ludzie wiedząc o tym, że niebezpieczeństwo inwazji Orków nie zostało zażegnane, przechodzą przez Ciemny Portal i zapuszczają się na bagienne ziemie swych przeciwników, by do końca wypłenić złe. Oznacza to 24 nowe misje i 50 nowych map. Skorzystał z nich będą mogli jedynie posiadacze oryginału „Warcraft II: Tides of Darkness”. Planowane wydanie wersji na PC-CD – wiosna 96 (czyli właściwie już). Dystrybucja - CD Projekt.

**Bröderbund Software.** Firma potwierdziła, że bracia Millerowie odpowiedzialni za sprokucowanie znanej gry „Myta” znów wzięli się do roboty i pracują nad jej drugą częścią. Pamiętając, iż nad pierwszą spędził 2 lata nie ma się jeszcze czym podniecać. Gry w tym stadium mogą się jeszcze nie ukazać, choć życzymy i firmie, i twórcom wszystkiego najlepszego. Na razie w związku z realizacją „Myta 2” Bröderbund poszukuje doświadczonych grafików 3D.

**Bullfrog.** Szef produkcji firmy Peter Molyneux oficjalnie oświadczył, iż mający być wydarzeniem na rynku gier „Dungeon Keeper” spóźni się i nie zostanie wydany wcześniej niż w maju. Oficjalnym powodem jest to, iż gra jest jedynie bardzo dobra a nie wspaniała. Programiści będą mieli zatem czas, aby dodać to i owo, a my czekamy.

**CD Projekt.** Od początku kwietnia firma sprzedaje Megapacka 5. Znalazły się w nim takie tytuły jak „Flight Unlimited”, „Primal Rage”, „Terminal Velocity”, „Warlords II Deluxe”, „Jagged Alliance”. Cena - 157 zł.

**Intersoftland.** Wydawnictwo to dotąd zajmowało się publikacją podręczników przybliżających programy użytkowe. Ostatnio jednak wydało książkę Roberta Waringa „Doom II bez tajemnic”. Znalazło w niej można krótką historię „Dooma”, mapy wszystkich poziomów ze szczegółowym opisem, charakterystykę broni, tajne kody, sposoby uruchomienia gry na kilku graczach. Do gry załączono edytor poziomów. Sposób jego obsługi także znajduje się w książce.

**Piracl.** 23 i 24 marca policja we współpracy z firmą Logo Artia przeprowadziła działania antypirackie na giełdach w Warszawie i Krakowie. W Warszawie zatrzymano 10 osób, zabezpieczono sprzęt i oprogramowanie warte 4.000.000 zł (40 mil. starych złotych) oraz zlikwidowano jedną profesjonalną kopię. W prokuraturze Warszawa-Wola, która prowadzi postępowanie przeciwko podejrzanym, dowiedzieliśmy się, że zakończenie dochodzenia w tej sprawie spodziewane jest w połowie maja.

**Top Secret.** Od następnego numeru nasze pismo będzie dwutygodnikiem o objętości 120 stron. Do każdego numeru, którego cena ma wynosić 2,85 zł, dodawane będą dyskietka, płytka CD-ROM, a nawet dysk twardy (dla tych, którzy nie będą posiadali napędów CD dodamy również napędy). To wszystko pełne legalnych pełnych wersji gier sprzedawanych na polskim rynku z instrukcjami w postaci dodatkowej książki dodawanej do pisma.

W nowej strzelance 3D firmy Ocean wcielasz się w postać pilota myśliwca-przyszłości, przemierzającego korytarze wydrążone głęboko w Ziemi. Stanowi on jedyną nadzieję na ustowanie przed planującym się ziemi. Na gracz czeka 5 skomplikowanych poziomów wypełnionych dynamiczną akcją.



W Polsce „Tunnel” B1 sprzedawany będzie przez firmę Mirage Software od maja w formacie PC-CD.

Pałajusz

## Tunnel B1

## Wolfsbane



Firma L.K. Avalon wprowadza na rynek przygotowaną „Wolfsbane” przeznaczoną na komputery PC. Akcja rozpoczyna się w średniowieczu i prowadzi nas przez powstanie, powstanie i koniec wojny. W grze można się wybrać kim naprawdę jest i powrócić do normalności.

Według polskiego wydawcy gra powinna przyciągnąć uwagę graczy przede wszystkim grafiką i realizacją akcji. Z pewnością zaskakaniem dla użytkowników będzie całkowicie zabszczona tak komunikacja gry, jak i rozkład.

Pałajusz



Widok w perspektywie trójwymiarowej... (text describing a 3D perspective view of a city grid)

### Afterlife

Lucas Arts i gry strategiczne... (text describing the game Afterlife, mentioning Lucas Arts and strategic games)



Jeśli chodzi o... (text describing a feature or aspect of the game Afterlife)

Dziś

Królestwo Magii to starożytne miasto... (text describing the Kingdom of Magic game, mentioning ancient city and magic)

### Kingdom O' Magic

Wiosna uwolnić smoka, ukradł kolo-... (text describing the Kingdom of Magic game, mentioning a dragon and a quest)

Wyczerpana... (text describing a feature or aspect of the game)

Dziś



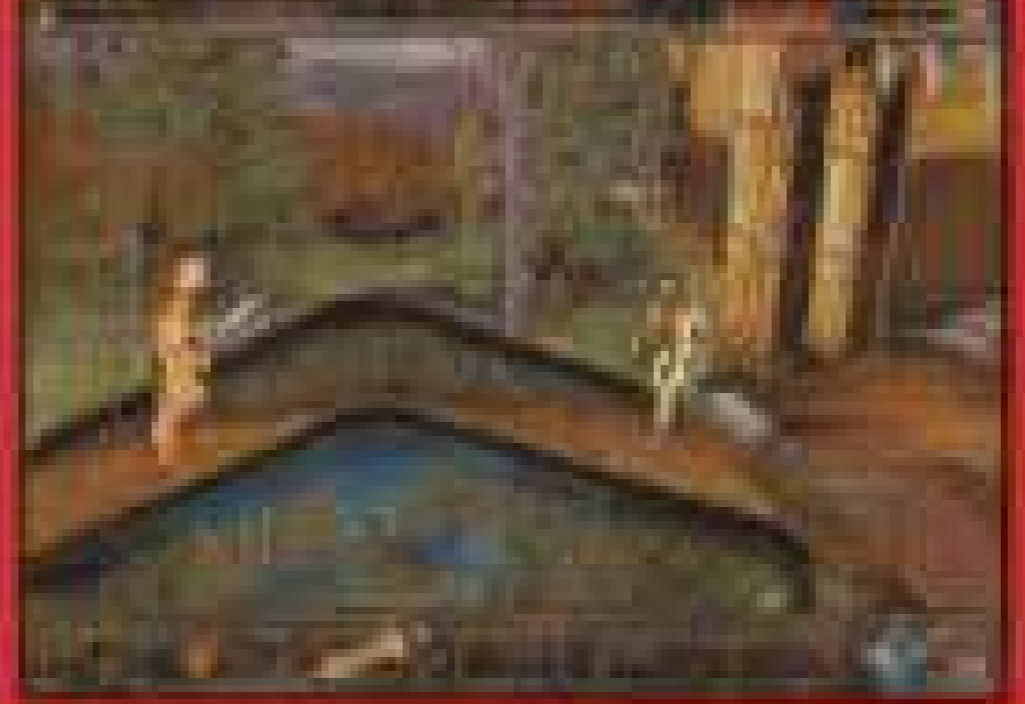
### Settlers II: veni, vidi, vici



Długo oczekiwany sequel „The Settlers”... (text describing the Settlers II game, mentioning it's a sequel and about building a city)

za sobą skroczność budowania sta-... (text describing a feature or aspect of the Settlers II game)

Sir Maszak

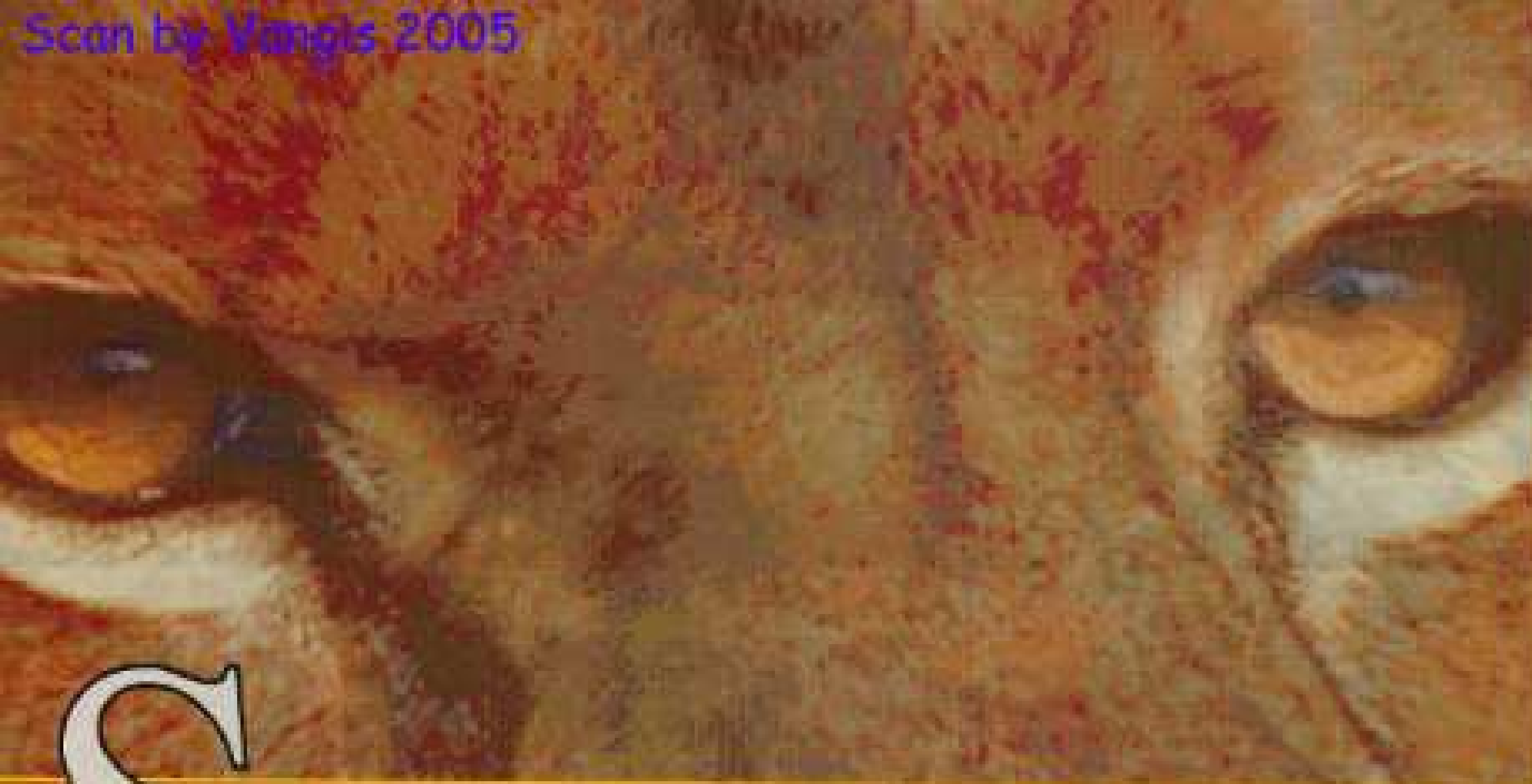


### Time Commando

W przyszłości procesory komputerowe... (text describing the Time Commando game, mentioning a time machine and action)

co sorki... (text describing the Time Commando game, mentioning a time machine and action)

Dziś



# S

pośród wielu gatunków zwierząt jedno wyróżnione jest szczególnie. Nie, nie jest to żaba, tym zwierzęciem jest coś znacznie większego – LEW. Drapieżnik, którego wszystkie dzieci identyfikują z dużym kotkiem w koronie, czyli królem wszystkich zwierząt. Monarszy charakter lwów jest niemalże legendarny i tylko pomroki dziejów wiedzą, jaka była geneza tego poglądu.

Niespełna dwa lata temu firma Sanctuary Woods wydała fantastyczny symulator życia jednego z dostojnych drapieżników: wilka. Dzisiaj przyjdzie nam podziwiać drugi produkt z serii o drapieżnikach, będzie nim „The Lion” gra umożliwiająca „wczuć się” w groźnego lwa. Nie chcę jej porównywać z poprzednim produktem, gdyż tamtą grę tylko widziałem, a w tę grałem i mógłbym powiedzieć coś nie tak. Warto jedynie zapamiętać, że „WOLF” to gra podobna do „The Lions” i jak ktoś będzie chciał, to sobie do tamtej wróci.

## Z CZYM SIĘ LWA JE?

Gra jest symulacją ekosystemu, w którym żyją lwy. Oczywiście, jak w każdej symulacji tak i w tej, wprowadzono pewne uproszczenia, jednakże jako całość program spełnia swą rolę wyśmienicie. Komputerowy świat to tereny Afryki Wschodniej, gdzie dzisiaj jest największe skupisko lwów na świecie. Całe środowisko zostało dosyć dobrze odwzorzone. Wysuszone równiny, porzeczane rzadka rzekami, skąpe skupiska drzew, słoneczny deszcz za dnia i mroźne noce; przemieszczające się zwierzęta, pojawiający się najwięksi wrogowie lwów, ludzie, to zaledwie czubek góry lodowej szczególności symulacji.

Oczywiście kwintesencją programu jest możliwość sterowania poczynaniami jednego z dwudziestu wcześniej przygotowanych lwów, z których każdy posiada własną historię, charakter, sposób polowania, doświadczenie i umiejętności. Każdy

znajdzie coś odpowiedniego dla siebie. Gra może być wykorzystana na wiele sposobów, poczynając od rżnięcia nóg w przejeżdżająca turmanki z siennem, a kończąc na edukacyjnym charakterze naszej rozrywki.

W zależności od nastroju i potrzeb będziemy mogli dokładnie pomać życie lwów. Zobaczymy z jakimi problemami się borykają, jak wygląda ich zwyczajny dzień, czy muszą chędnąć do pracy czy mają problemy rodzinne, itd. Okazuje się, że w życiu tych drapieżników można znaleźć wiele analogii do naszych ludzkich problemów. Zauważmy, że my też musimy co dziennie zadbać o właściwe pożywienie, zajęcie oraz czas na odpoczynek, aby zdrowo żyć. Cóż, już Darwin sugerował, że jesteśmy rozbudowanymi małpami, ale przyznam się szczerze, że wolę być porównywany do lwów, niż do tych podstępnych koczodanów – małpy jednej!

Naszym głównym zadaniem będzie przyjęcie roli lwa i prze-

żyć w jego naturalnym środowisku, borykając się z normalnymi królewskimi sprawami.

## KRÓLEWSKA GRA, NIE, NIE SZACHY, PO PROSTU ŻYCIE

Tak jak wspomniałem, „The Lion” dostarczy nam wielu wrażeń. Po pierwsze w 20 scenariuszach będziemy mogli stopniowo poznać dokładnie zachowania i problemy lwa, jak i sposoby na ich rozwiązywanie. Każdy z nich to inne zadanie, dotyczące innego aspektu życia lwa: rozmnażanie, pożywienie, walka o przodownictwo w stadzie, powracanie do zdrowia, itd. Scenariusze są wyjątkowo zróżnicowane i w pewnym sensie wyznaczają nam konkretne cele. W ten sposób nie będziemy się nudzić na początku, gdy jeszcze nie wiemy, o co chodzi. Dostajemy konkretne zadanie, dążymy do je-

go wykonania, odnosimy sukces, cieszymy się z wygranej – a podświadomie zapamiętujemy kolejną czynność-problem, jak lwy muszą rozwiązywać.

Drugim sposobem naszej zabawy będzie właściwa symulacja lwiego życia. Polecam ją tym, którzy ukończą wszystkie dwadzieścia scenariuszy, gdyż dopiero wtedy będziemy przygotowani do godnego (czyt. właściwego) sterowania królem zwierząt. Zanim rozpoczniemy symulację będziemy musieli określić tzw. warunki początkowe. Pora roku w Afryce jest bardzo istotna. Od niej zależy, ile będzie w pobliżu dostępnej wody. Także ilość zwierzymy będzie miała kolosalny wpływ na komfort naszego symulowanego lwiego życia. Zegoczenie łączy, największych wrogów wszelakich zwierząt, w tym i samego króla faktycznie będziemy mogli dobrać w zależności od podejmowanego wyzwania. Ostatnim z warunków będzie czas w jakim przyjdzie nam wcielić się w lwa – to już w zależności od dostępnego wolnego czasu: od 5 miesięcy do końca życia symulowanego lwa.

Ten ostatni wariant gry jest najwspanialszy i w zasadzie daje nam możliwość grania w „The Lions” bez końca. To co

# The





będziemy robić, zależał będzie od nas samych. Dostajemy rzadką możliwość grania do woli i jak chcemy - to bardzo przyjemne.

Oprócz scenariuszy i symulacji, program zawiera jeszcze tzw. Safari, czyli multimedialną encyklopedię dotyczącą życia tych dostojnych drapieżników. Tutaj poprzez wypisane teksty, które recytuje digitalizowany narrator (niestety, tylko po angielsku), poprzez zdjęcia i filmy otrzymamy wszystkie potrzebne informacje, będące starannie zebranymi faktami dotyczącymi lwów żyjących na Ziemi. To przymusowa lektura dla tych, których świat lwów zafascynował i chcieliby popchnąć grać w symulację - po zapamiętaniu tych informacji będziemy wiedzieć, co robić podczas gry-życia.

#### LEW LWEM, ALE JAK TO SIĘ ROBI?

Gra się fantastycznie. Faktycznie po kilku godzinach prób zaczynamy wczuwać się w sterowanego lwa. Wiemy kiedy sobie poleżeć, kiedy wybrać się na polowanie, co upolować na obiad, czego się strzec. Dostępne współczynniki raczej pogłębiają nasze prawidłowe odczuwanie kociego ciała, niż przeszc-

kadzają bezczelnym uproszczeniem. Gdy współczynnik głodu lub pragnienia zajdzie zbyt nisko, zaczynamy odczuwać głód i pragnienie i musimy rozsejrzeć się za rzeką i trywotnie spacerującymi żyrafami. Punkty, które zdobywać będziemy za właściwe poczynania, czy też wypełnienie misji, wymiennie pokaza, na ile poczułamy się lwem.

W scenariuszach będziemy postępować niczym po wyznaczonej trasie tego, co ma nas dojechać, w symulacji to my sami wymyślimy scenariusz - będziemy mieć wolną rękę, tutaj pojawia się faktyczna zabawa.

Przez cały czas zabawy będziemy żyć jak lew. Większość dnia spędzimy na spaniu i wygrzewaniu na słońcu, by w nocy ruszyć na polowanie. Poszukiwania partnerki zakończyć powinny się potomstwem. Będziemy musieli troszczyć się o wodę, pożywienie, unikanie ludzi, walczyć z natrętnymi hienami, tolerować wiecznych towarzyszy (sępy) i wiele innych przygód - to wszystko na nas czeka podczas gry.

Nie byłibyśmy drapieżnikiem, gdyby nie nasze wspaniałe naturalne urządzenia do penetrowania otoczenia. Wzrokiem, węchem i słuchem będziemy w sta-

zachodu i wschodu słońca. Poprzez samą zmianę kolorów zaczynamy odczuwać podnoszenie się bądź opadanie temperatury otoczenia. W nocy wszystko zamiera. Wtedy lew wyrusza na polowanie. W dzień odśypiają nocne ekscyzy, leżąc gdzieś w pobliżu rzeki.

Najwięcej zabawy miałem polując w nocy na dziki. Tak komically uciekają świecąc swymi przerażonymi ślupkami, że czasami dla samej zabawy przeganiałem je od jednej strony ekranu do drugiej - żał mi je zabijać, mięsa z nich niewiele, a ich trucht trudno nazwać wyzwaniem dla szybkich lwów.

#### KILKA PORAD Z KRAINY NOPLISÓW

Oczywiście należy ukończyć dwadzieścia scenariuszy, to jest najlepsza nauka sterowania lwem. Następnie warto zapoznać się z tym, co jest zawarte w encyklopedii. W ten sposób zakodujemy sobie w pamięci pewne naturalne zachowania lwów, żeby nie popełniać błędów i nie polować kiedy jesteśmy niezauważeni - tak lew nie postępuje.

Lew żyje z tego, co upoluje. Ważnym jest wytrenowanie walki. Na dzikach trenuje się najlepiej - błędne prosiaczki.

Należy dobrze poznać teren, gdzie będziemy wcielić swój królewski żywot. Szczególnie należy pamiętać, gdzie znajduje się woda - dobrze jest mieć zbiornik wody w zasięgu łapy.

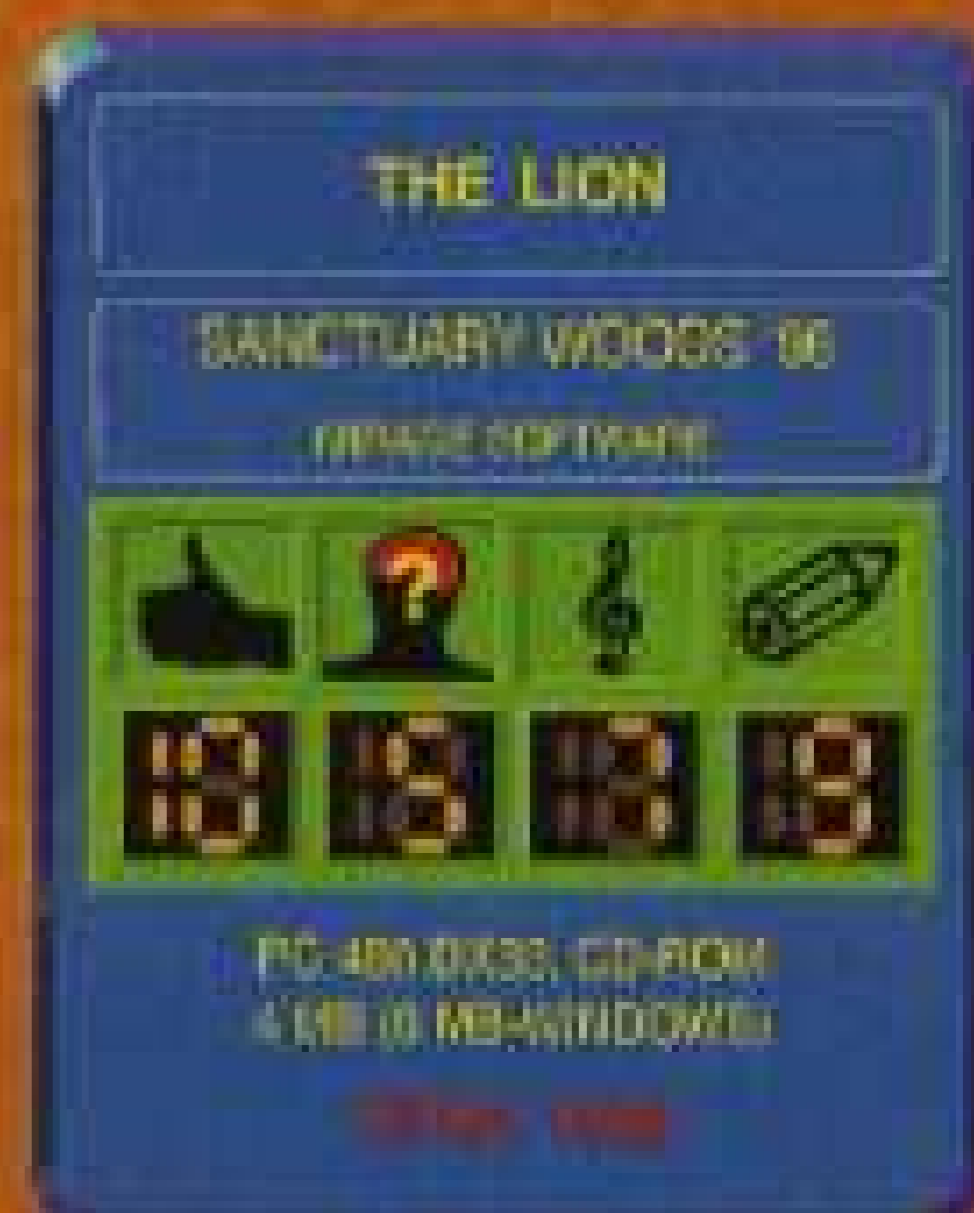
Rozmnażać się będziemy mogli tylko jeżeli spodoba nam się partnerce, a nic tak nie wpływa na prezencję jak dobra forma - to oznacza, że aby startować w konkurencję należy wszystkie współczynniki mieć na maksimum.

Pamiętaj, że jest to symulacja życia lwa. A ten większość dnia spędza chrapiąc na słońcu. Aby się nie zanudzić, warto mieć pod ręką jakąś ciekawą lekturę - może coś o lwach. W chwilach, gdy lew śpi, będzie kilka minut na poczytanie.

#### SUMOWANIE NA EKRANIE

Za sam pomysł grze należą się brawa. Za wykonanie ukłony. Możliwość grania bez końca podnosi zachwyty do stopnia wrzenia, a edukacyjny charakter programu zmusza mnie do polecenia jej każdemu.

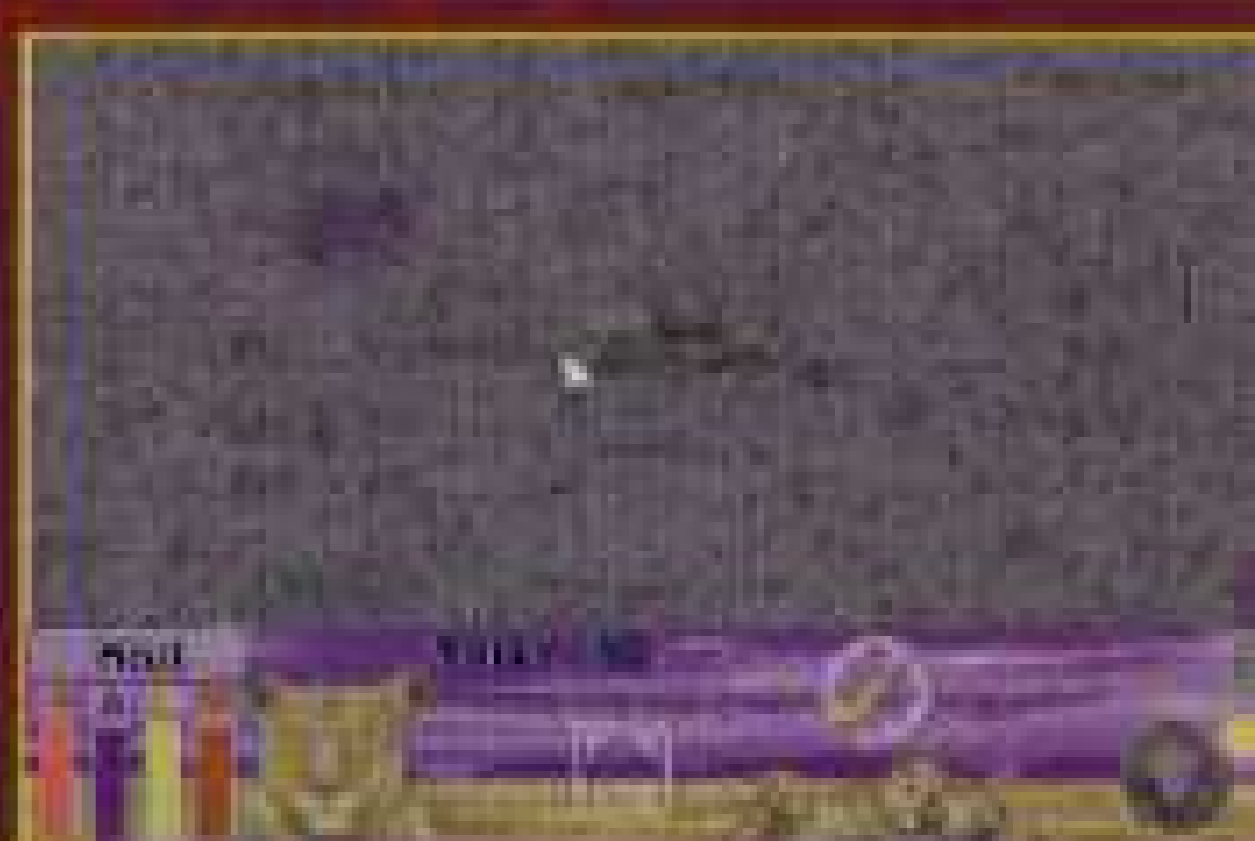
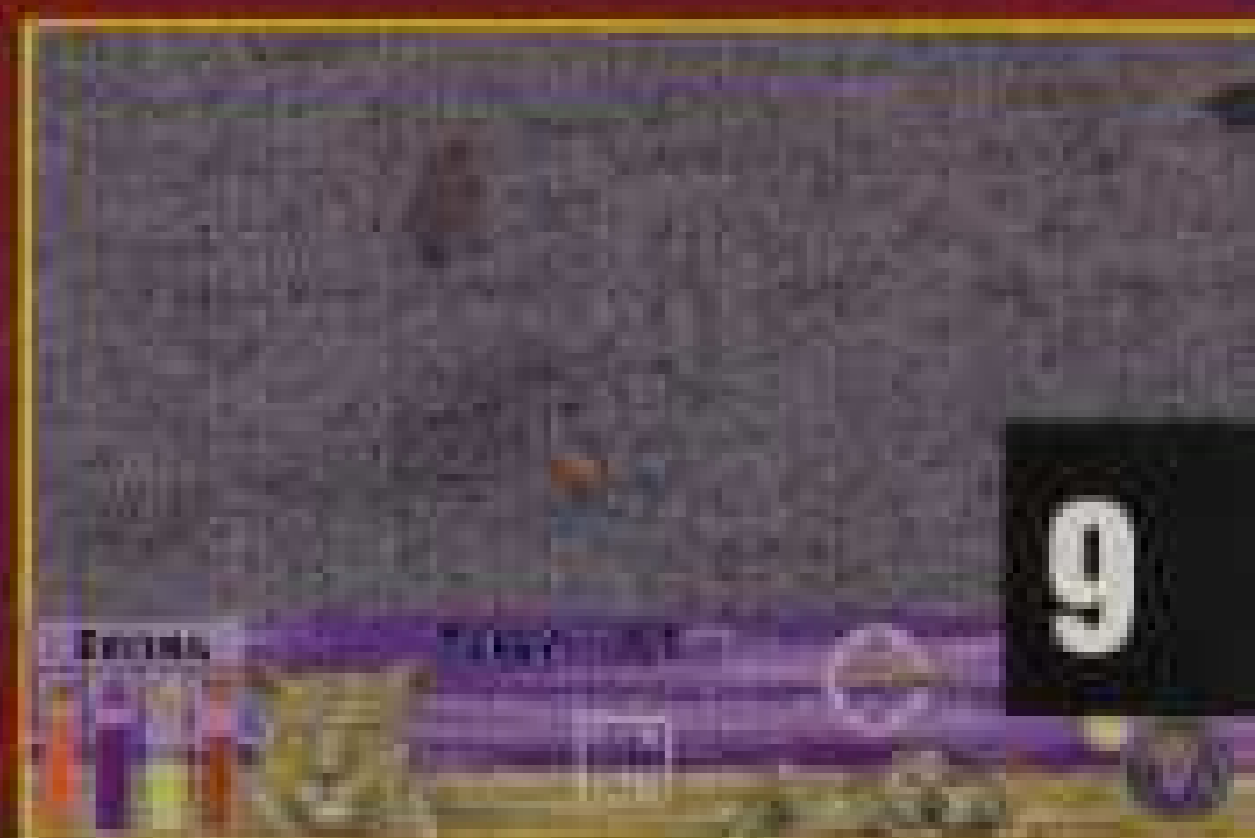
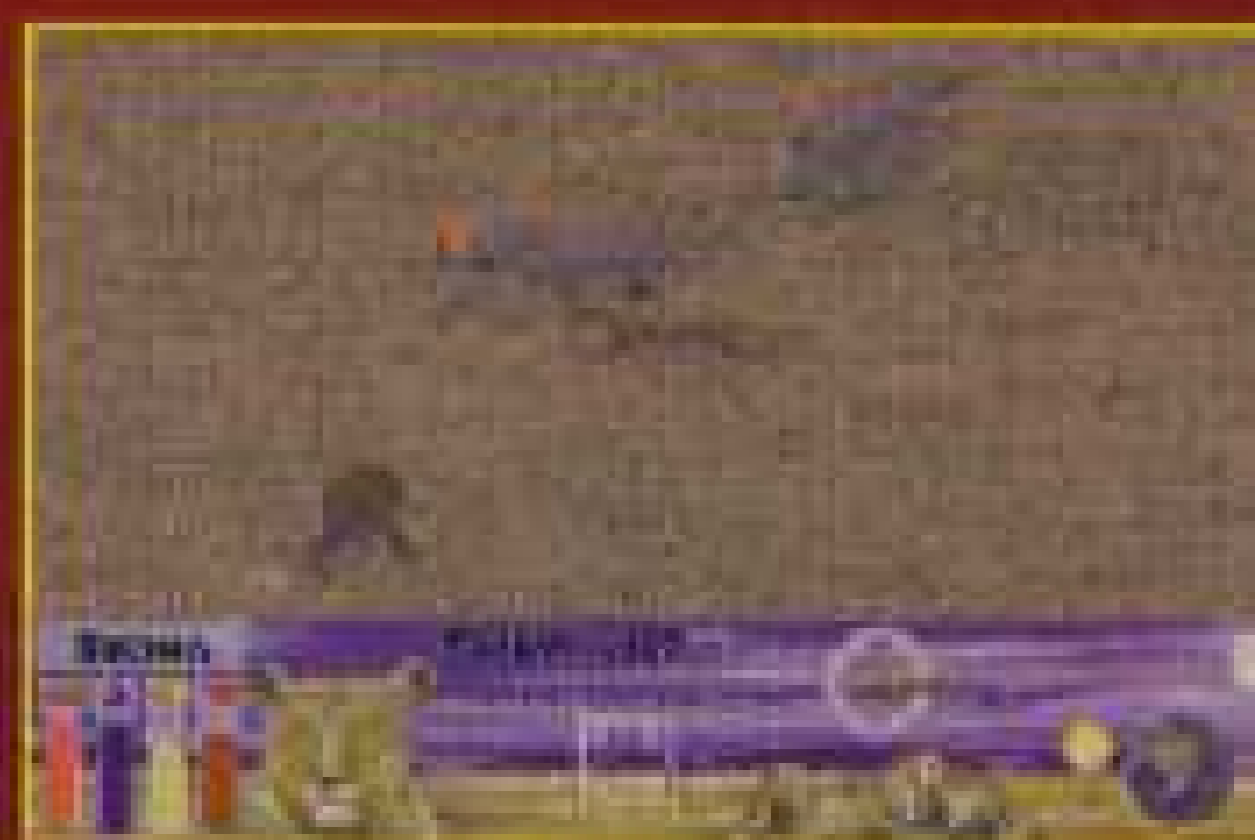
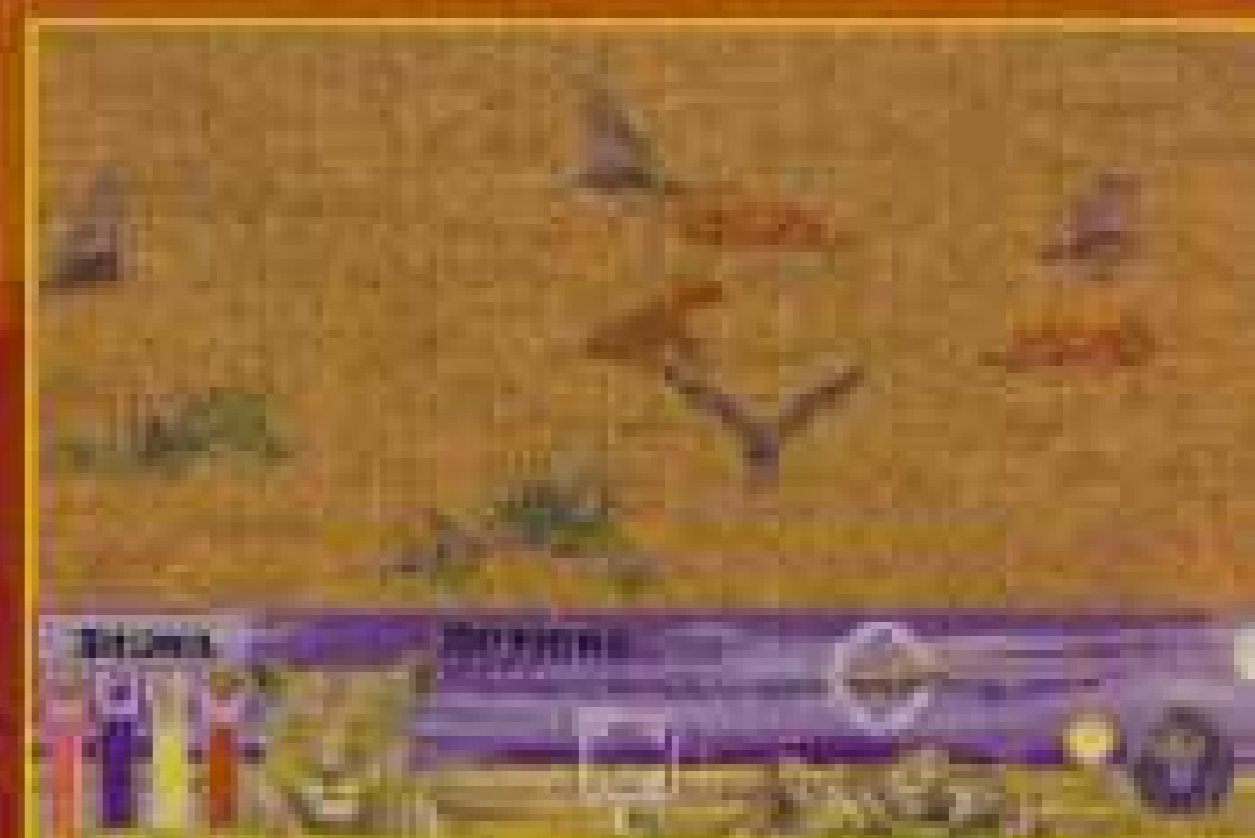
Jeżeli raz się nam spodoba, będziemy do niej ciągle wracać. Różnorodność pozwoli nam eksploatować ją bez końca. Podczas gry będzie narastać w nas chęć coraz dokładniejszego poznawania życia królewskich



drapieżników. W pewnym momencie wiadomości z komputerowej encyklopedii nie wystarczą i sięgnęliśmy po dokładniejszą literaturę. W ten sposób poznamy fascynujący świat lwów - może zrozumieemy dlaczego dźwierzają berło i koronę wszystkim zwierzęt.

Zabawa wymieniona tylko po zazdrościć wspaniałego pomysłu. Serdecznie wszystkim ją polecam.

EMILUS



# Lion



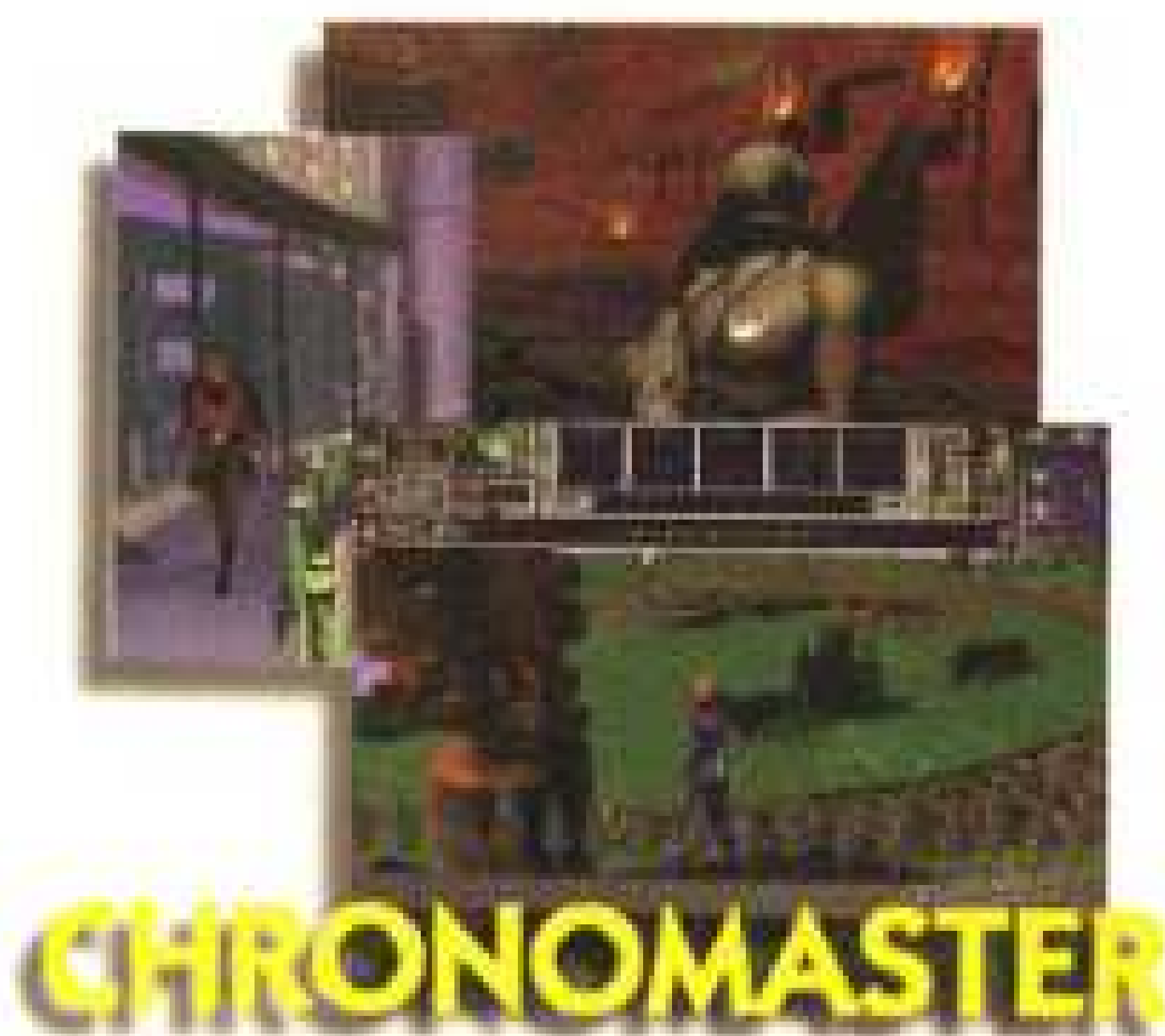
nie wypatrzyć zdobycz lub zagrożenie i odpowiednio poruszając się dopaść ofiary lub też uniknąć morderczemu człowiekowi.

Gra jest wyjątkowo różnorodna. Dostarcza nam tak wielu możliwości, iż jest to wprost niestychane, że tyle rozrywkę może mieścić się na jednym kompakcie.

Do tego wszystkiego należy dodać przyzwoitą grafikę. Nie żadną wydumaną w wysokiej rozdzielczości, ale miłą odpowiednio obrazującą nasze otoczenie bez zbędnych bajerów. Widzimy teren, po którym stąpamy, przemieszczające się zwierzęta, płynącą rzekę, rozkładającą się padlinę oskubywaną przez sępy. Oświetlenie zmienia się w zależności od pory dnia. Najwspanialszym jest moment

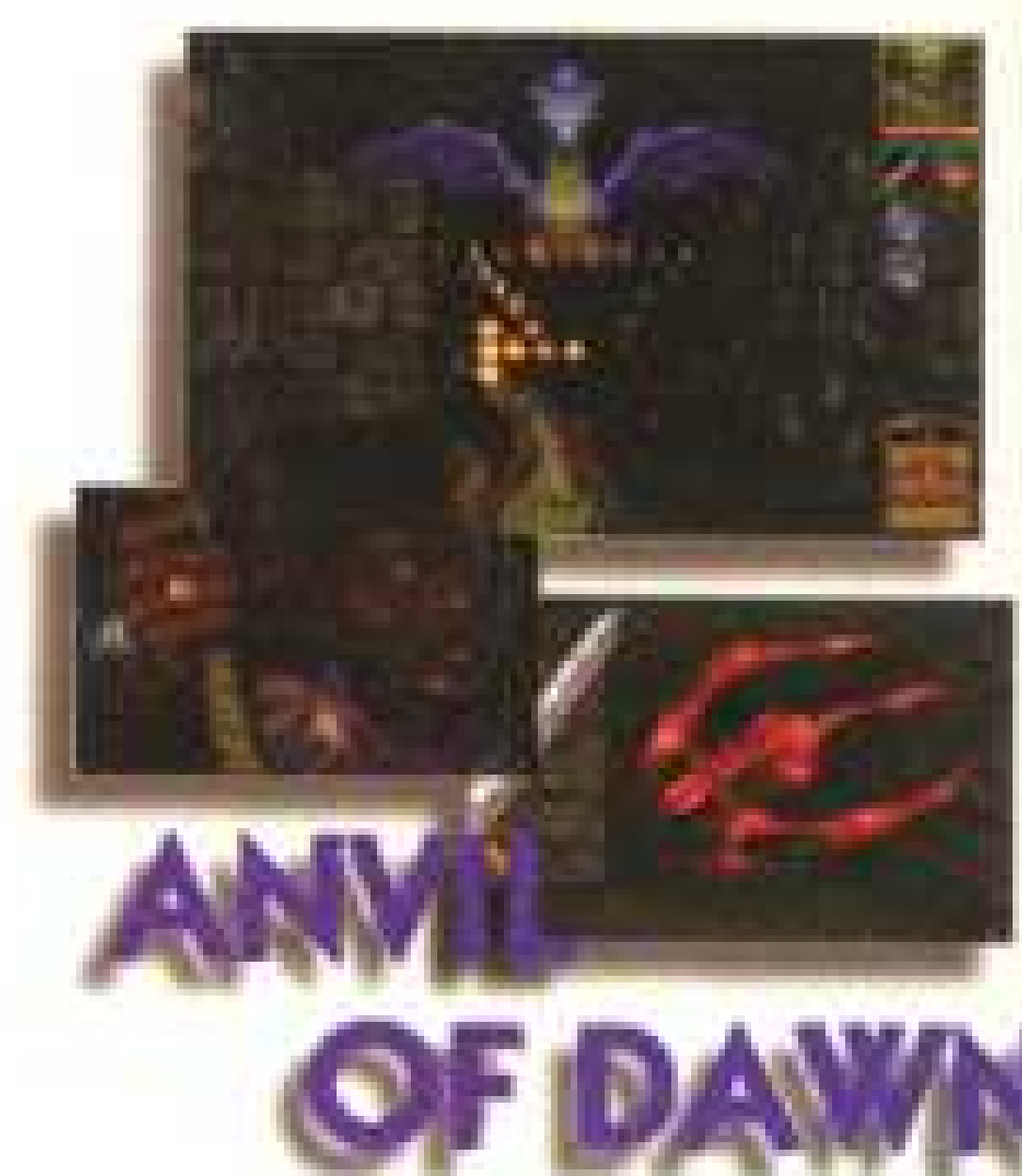


Najbardziej niezwykła symulacja jaką spotkałeś.  
Zostałeś lwem, masz do wykonania kilka misji.  
Elementy multimedialne, realistyczny scenariusz.



## CHRONOMASTER

Gra przygodowa z elementami role playing.  
Scenariusz napisał tuż przed śmiercią Roger Żelazny.  
Znakomita grafika i wiele rewelacyjnych lamigłówek!



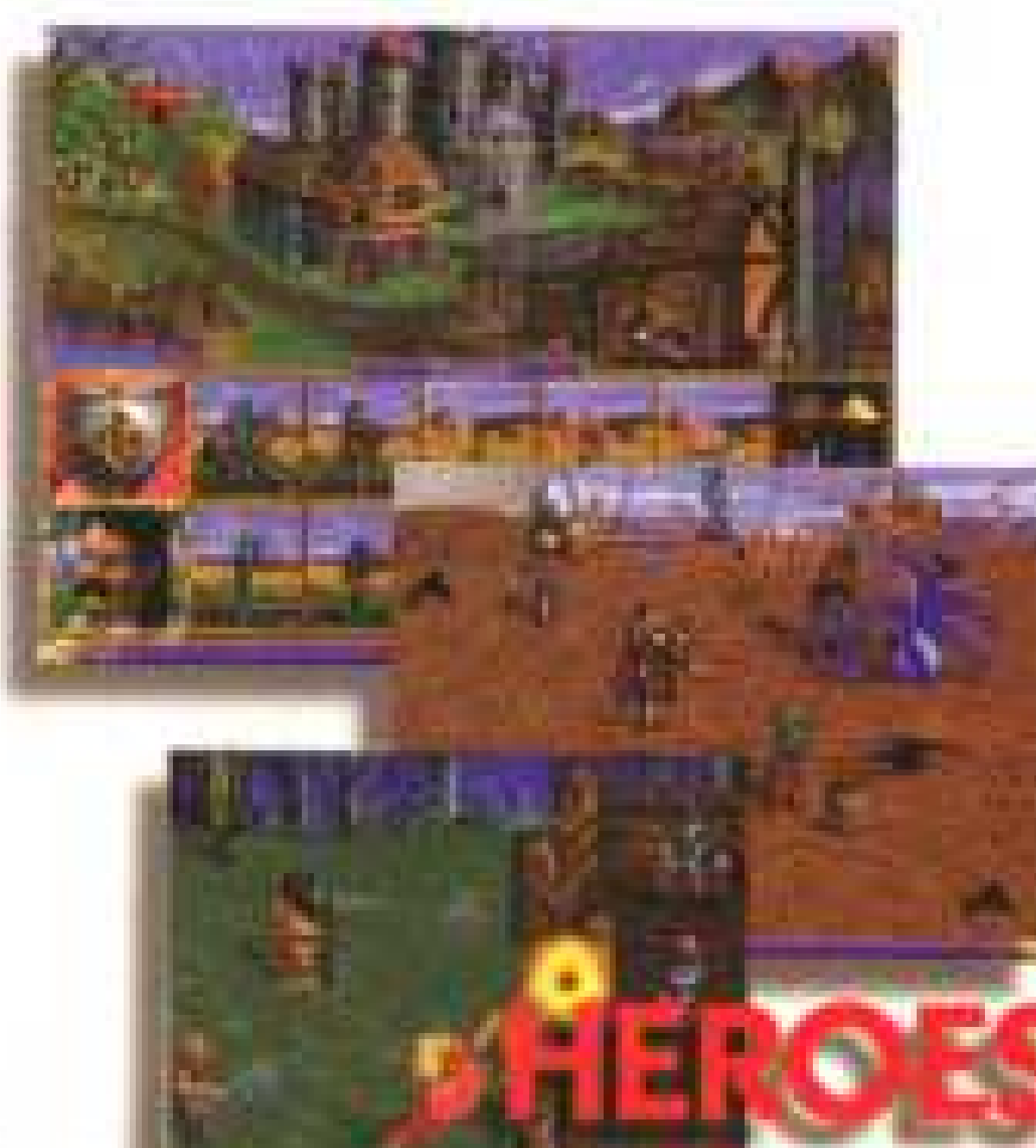
## ANVIL OF DAWN

Wydarzenie w dziejach gier role playing.  
Obrzydliwa ilość przedmiotów, lokacji i postaci.  
Entuzjastyczne oceny prasy zachodniej.



## WETLANDS OF MIGHT & MAGIC

Udane połączenie gry przygodowej ze zręcznościową.  
Obrzydliwa ilość scen walki, w różnych scenariach.  
Renderowana grafika z komiksowymi wstawkami



## HEROES OF MIGHT & MAGIC

Barwana, wciągająca i niezwykła gra strategiczna!  
Ukoronowanie wspieranej serii Might and Magic.  
Rewelacyjna grafika, wspaniałe sceny pojedynków.



## TEKWAR

Realistyczna gra przygodowo-zręcznościowa.  
Różnorodna sceneria, zaskakujące sytuacje.  
Znakomity scenariusz Williama Shatner'a.



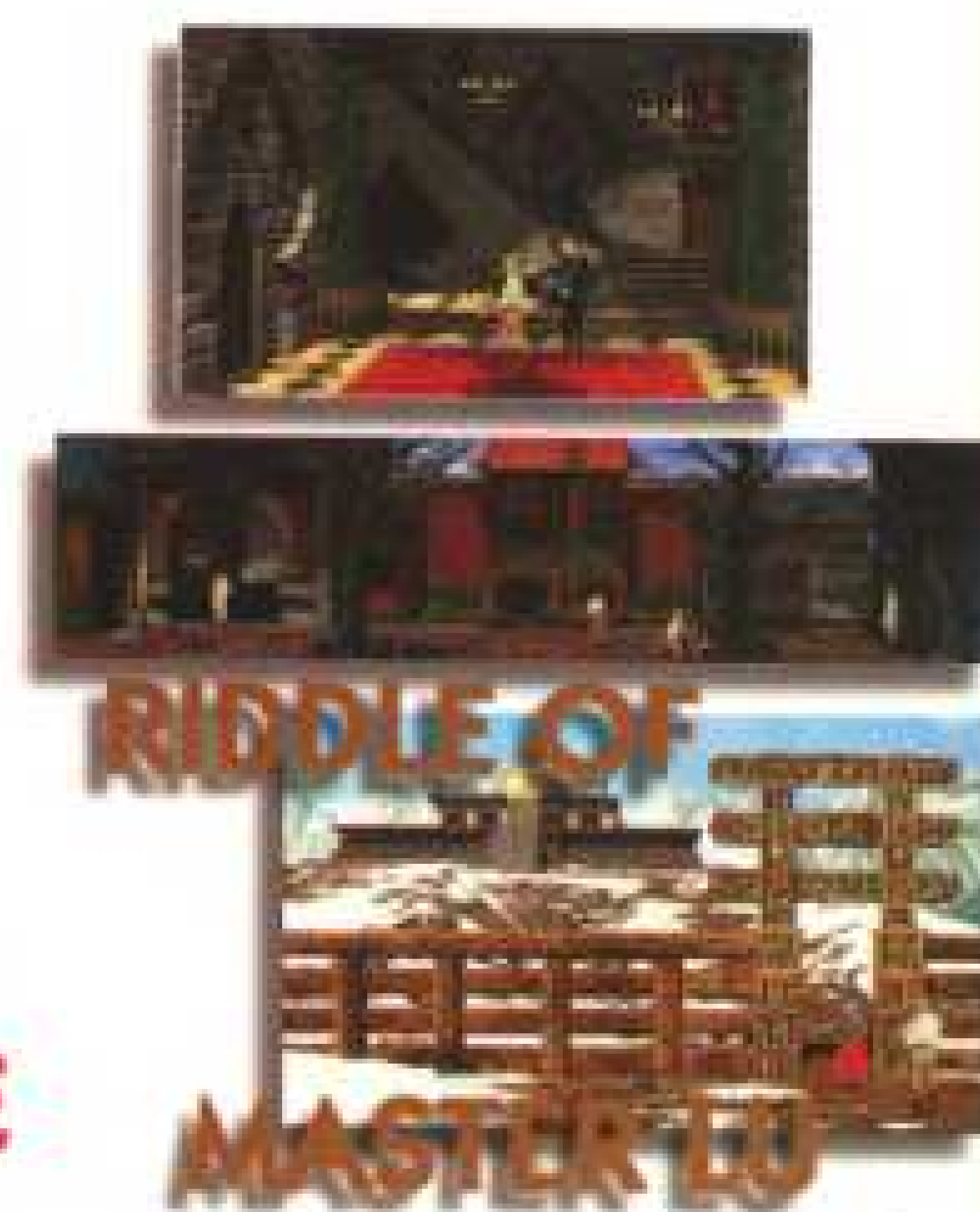
## WITCHAVEN

Gdzieś w mrocznych lochach toczy się bój o życie.  
Znakomicie zrobiona, oddająca grozę sytuacji gra 3D.  
Wiele wzbudzających strach postaci i nagłych ...



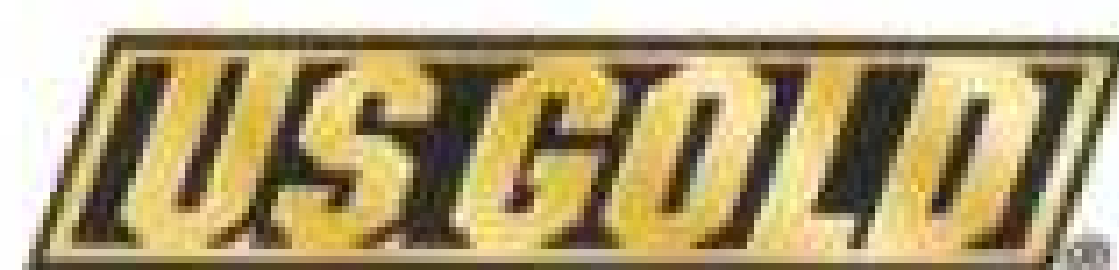
## BAZOOKATONE

Rewolucyjna gra zręcznościowa ze znakomitą muzyką.  
Wykonana i renderowana na Silicon Graphics.  
Gratis płyta CD z muzyką, rock, jazz, techno, pop ...



## RIDDLE OF MASTER LU

Najbardziej perfekcyjna gra przygodowa jaką ...  
Najbardziej rozbudowany scenariusz, jaki ...  
Najlepsze grafika, animacja, dźwięk, jaki ...  
... kiedykolwiek widziałeś





„Ludzie myślą, że jeśli posiadają psychiczne moce, muszą ukazywać nad światem. To nieprawda.”

Tak się nieszczęśliwie składa, że bohater gry „Psychic Detective” Eryk Fox posiada one psychiczne moce. Początkowo jest on w stanie używać ich do odczytywania przeszłości przedmiotów. Głównie to gwiazdy jego programu telewizyjnego, prezentowanego w jaskrawe światło. I tylko tak jeszcze pewnie długo lata, gdyby nie pewna kobieta. Odkrywszy w nim potężne moce psychiczne nauczył się go podobać. Jej plan? Miała w tym oczywiście swój cel, chociaż aby Eryk przeprowadził psychiczne śledztwo w jej domu. Jak oczywiście każdy się domyśla, nasz bohater zgodził się bez wahania (zapewnił się na jej względy). Skoro jednak decyzja została podjęta, to nie wypada zrobić nic innego, niż doprowadzić sprawę do szczęśliwego zakończenia. Nie będzie to zbyt proste.

Tak mniej więcej przebiegała się fabuła gry (filmu niepotrzebna skracając) „Psychic Detective”. Jest to prawdziwie podobnie jak w

prawdziwy film interaktywny. To samo dotyczy o „Wing Commander III”, ale zdecydowanie „PD” bardziej panuje do tej nazwy. Planując rzecz, którą z pewnością każdy gracz najbardziej zauważy, jest to, że na podjęcie decyzji mamy zawsze bardzo mało czasu. Film nie czeka na gracza – „the show must go on”. Tak! To już nie jest prymitywny „Wing Commander”, gdzie sięga słowa i czeka się aż gracz wyśle jedną z dwóch możliwości. Teraz nie można się długo zastanawiać, trzeba mieć refleks oraz szybko myśleć, gdyż są momenty, gdy mamy do wyboru zaledwie kilka możliwości. I na tym polega interaktywny film!

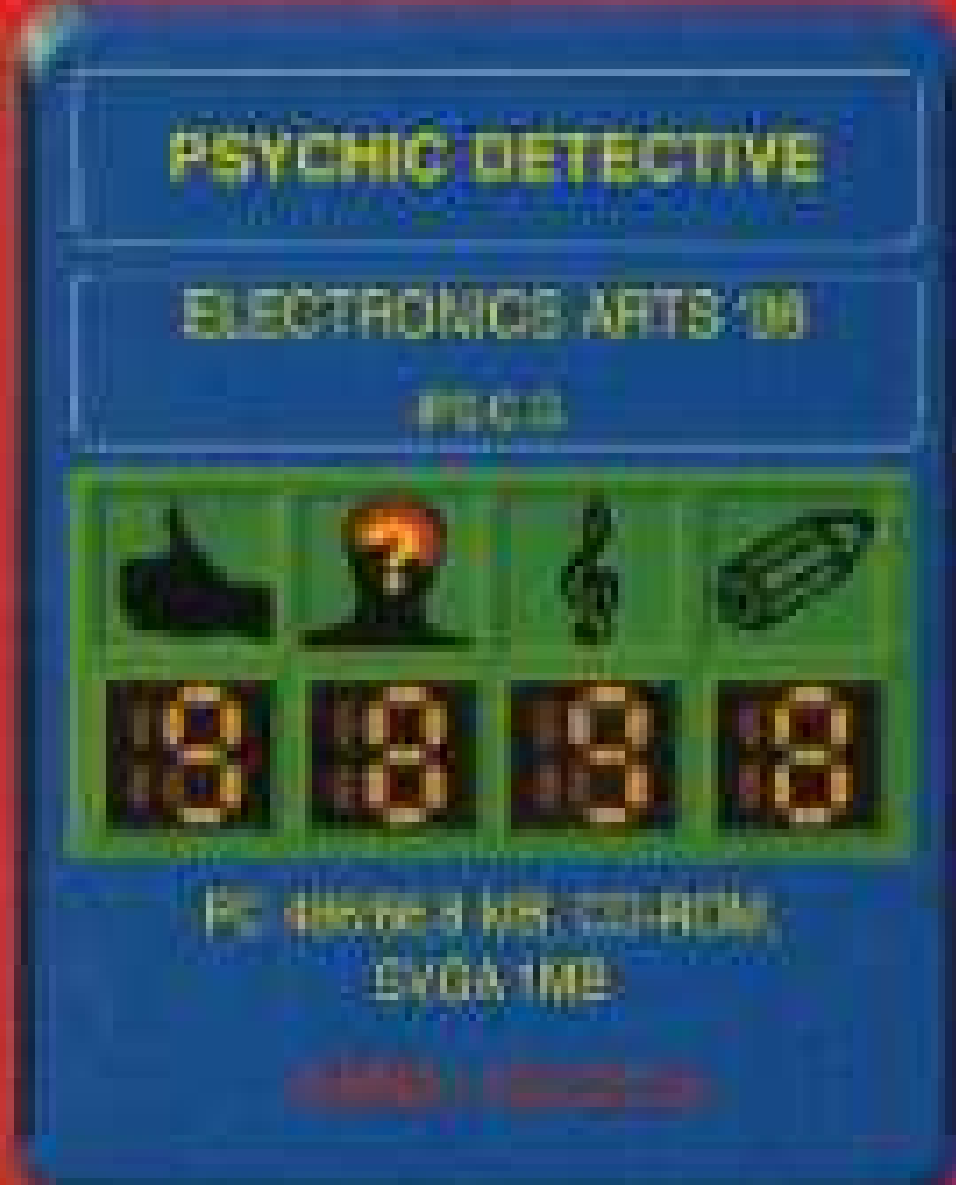
Twoim zadaniem w tej grze będzie początkowo rozwikłanie tajemniczej śmierci cielec tani. Gdy zagłębisz się w historię rodziny Poldak, Twoja życie również znajdzie się w niebezpieczeństwie. W grze rol się od zagadek i zaskakują one gracza nawet po kilkakrotnym jej przejściu. No właśnie!

W tej gry nie można nie przejść. Jak to w filmie – zawsze jest zakończenie. Gdy nie zrobisz rzeczy niezbędnych do pokonania głównego wroga, zobaczysz zakończenie przedstawiające swoją kreskę, bądź tylko częściowe zwycięstwo.

Gra posiada czternaście różnych zakończeń, od tych definitywnie przegranych do tego jednego, największego zwycięstwa, czyli

totalnego zwycięstwa (The Grand Slam). Po kilku dniach gry obierzam pokonanie zakończeń i muszę przyznać, że gra wciąga mnie nie maudla. Nie przesadzam mówiąc, że nigdy nie przegrasz w „PD” dwa razy tak samo. Praktycznie w każdej chwili mamy możliwość przeniesienia się do umysłu innej osoby, patrzenia jej oczyma, myślenia jej myślami. Gdy dana osoba wchodzi do innego pomieszczenia, my podążamy razem z nią. Możemy w ten sposób oglądać zdarzenia bardzo odległe od miejsca, w którym przebywa Eryk (jest to sposób na opuszczenie umysłu). Muszę wyrazić swój podziw dla filmowców, którzy musieli kreć wszystkie sceny z bardzo wielu punktów widzenia. Efekt przy przekakiwaniu z umysłu do umysłu jest fantastyczny.

„Psychic Detective” jest pewnego rodzaju horrorem (choć jak „Evil” – też ratującą piękną kobietę przed strasliwym niebezpieczeństwem). Przedstawiony w nim świat psychiki jest realistyczny. Ludzi poznajemy nie poprzez rozmowę, lecz przez wejście do ich umysłu, poznanie ich myśli. Wszystko więcej, które zobaczymy w trakcie filmu, mają swoje znaczenie i pomogą w zrozumieniu gry „Czarny Diament”. Na końcu filmu to Ty będziesz jedyną nadzieją z „Czarny Diament” będzie jedyną drogą do pokonania przeciwnika. Jest to ciekawa gra. Maciej Tichonow wybrał Ci jej zasady. Jest to gra w strach. Musisz odgadnąć czego boi się Twój przeciwnik. Zasady są bardzo proste, wytłumacz czterech pionów ma każ-



dym z nich jest symbol cztery pozostałe przypisują Twojemu przeciwnikowi. Pionów jest tylko samo co pion na planszy. Każdym pionem możesz się ruszać tylko na pion przeciwnika. Każdy pion ma swoją określoną moc, ich ustawienie nie ma właściwie znaczenia. Liczy się wybór pionów. Każdy z nich powinien symbolizować strach Twojego przeciwnika. Oglądając film staraj się domyślić czego się może obawiać Twój przeciwnik.

Dla wszystkich mojej wytwórcy: w tym numerze jest rozwiązanie do „PD”. Tam kliknij po kliknięciu stać się napisem co zrobić aby obejrzeć najlepsze zakończenie (The Grand Slam). Staraj się pisać w miarę przemyślnie, gdyż jednak pojawiły się jakieś niezgodności – proszę o wyrozumiałość.

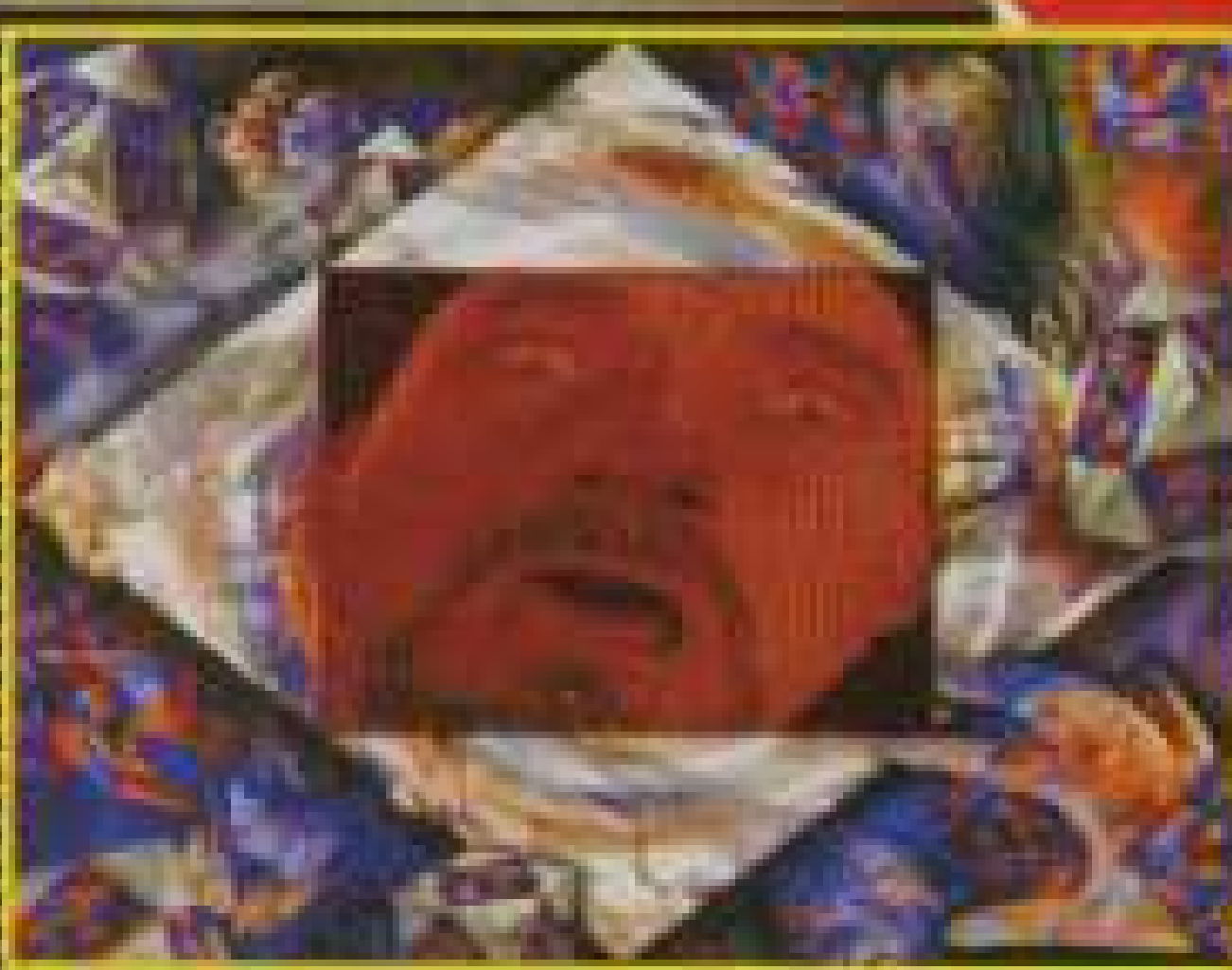
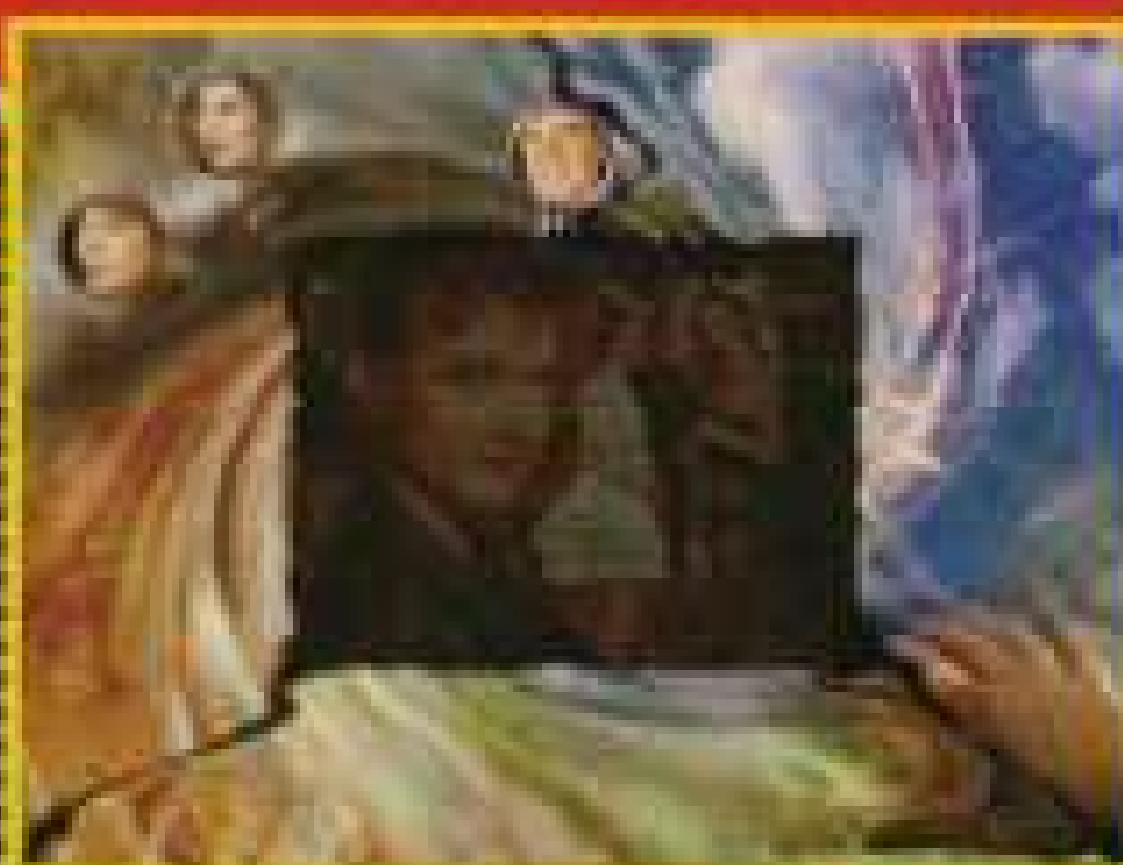
„Psychic Detective” z pewnością nie jest gra. Może stać po kilku czy nawet kilkunastu godzinach. Nie wspaniałym oczywiście podobają się bohater, nawet to na komputerze, ale tych, którzy lata dreszczów emocji połączone z czarnym humorem bohaterów i oczywiście pewna dora drobizma (jak w każdym klasycznym horrorze) „Psychic Detective” zadawał z pewnością doskonały (moim zdaniem) poziom, połączone z dobrym scenariuszem. Małty szanse na naprawdę wielki sukces, gdyż nie dość piękna jak iść filmu. Ujawnia się to przy pełnowymiarowym wyświetlaniu filmu (obraz cierpi na okaleczenie w małym obrazie wszystko wygląda ładnie). Ponadto nieco nieudolnej grafiki gracz pokonam tę grę.

**Aragorn**

**Gra uzyskała rekomendację!!!**  
 Rekomendował **Aragorn**, potwierdził **Dixie**.



# Psychic Detective



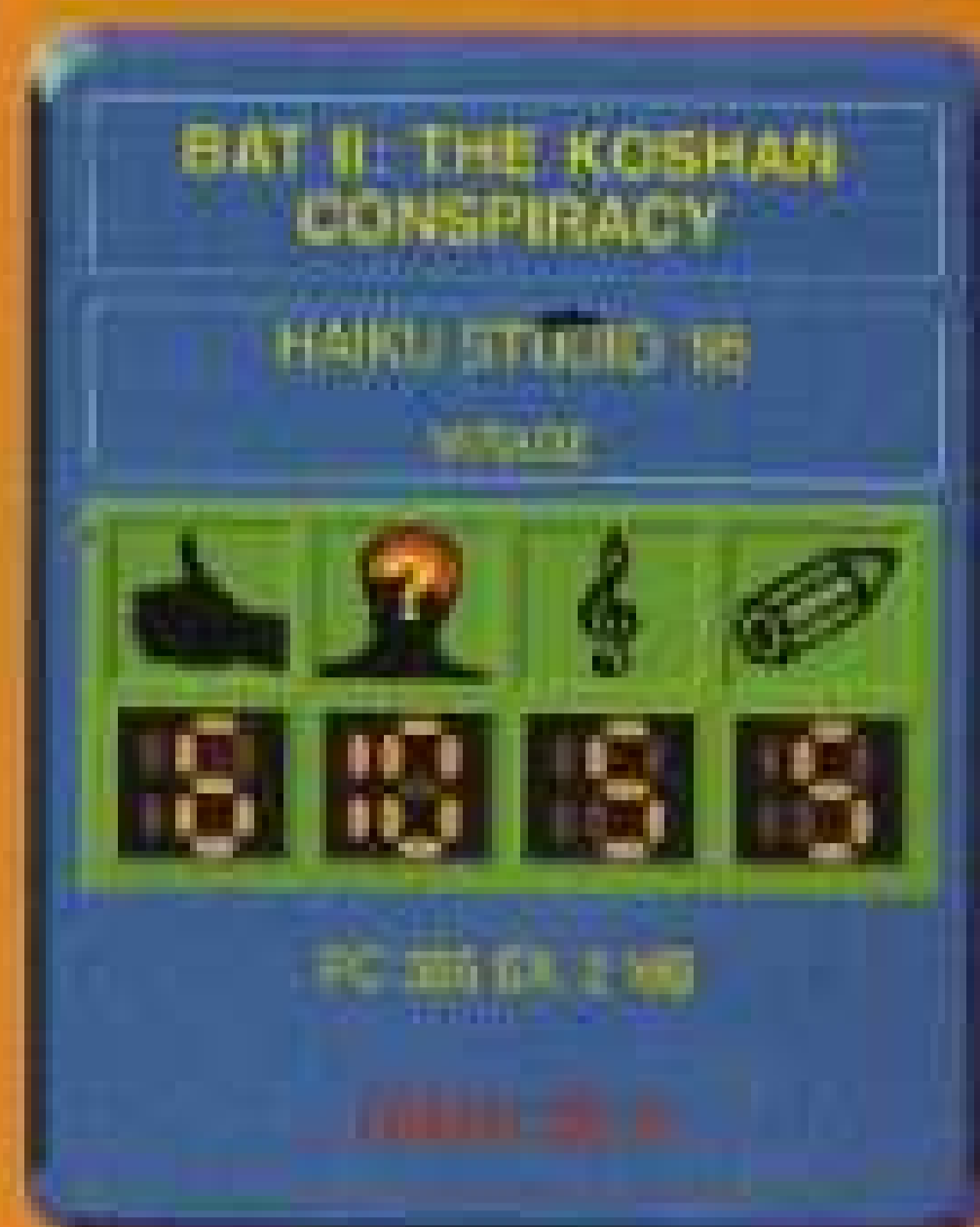
**O** pierwszej części tej gry już pisaliśmy, jednak było to tak dawno temu, że nie byłem nawet w stanie zlokalizować tego opisu w naszym redakcyjnym archiwum (co zresztą nie jest takie niezwykłe, gdy wzięcie się pod uwagę stan tego archiwum – pozdrowienia dla Alexa). Krótkie konsultacje wśród specjalistów pokazały jednak, że „BAT II” właściwie



my” na ulicy to jej widok zajmuje cały ekran. Po wejściu do budynku poprzednie okno podzielone zostaje na pół i prawa jego część zasłonięta jest widokiem wnętrza budowli. Kolejne kroki „w głąb” prowadzą do dalszego podziaku – można to zaobserwować na screenach. Trudno powiedzieć czemu miało to służyć – bardziej dekonstruuje niż pomaga, ale trzeba

mieć niepowtarzalną okładę postarzania sobie w grze do złudzenia przypominającą stary „Operation Wolf”. Całownik sterowany myszką, przesuwany kursor i ogień!

To jeszcze nie wszystko. Pozostaje jeszcze jedna właściwość BAT, która sprawia, że jest to najdziwniejsza chyba z dotychczas wyprodukowanych gier w ogóle. Nasz agent nosi na rękę mały kompute-



w odpowiednich momentach uruchamiający odpowiednie elektroniczne wszaczeły, w jakie wyposażony został nasz bohater.

**Co z tym zrobić?**

W „Koshan Conspiracy” grać mogą jedynie fanatycy. Ja poczułem się przytłoczony mnogością

# BAT II: THE KOSHAN CONSPIRACY



nie różni się od części pierwszej. Jedyne zmiany (poza fabułą, rzecz jasną) dotyczą grafiki – tenaz jest w rozdzielczości 320x200 w 256 kolorach (a czasem nawet 600x600 – ale to tylko w menu startowym).

Dlaczego zatem piszę o tej grze. Cóż – zostało niedawno wydane przez Mirage, zatem artykuł o niej powinien się pojawić. Nie to jednak jest najważniejsze. Mało kto pamięta już „BAT I”, a grę tę po prostu trzeba zobaczyć. Nie dlatego, że jest dobra (bo i nie jest), lecz dlatego, że jest zupełnie odmienna od wszystkich prawie gier spotykanych na rynku.

**Wszystko w jednym**

Na pierwszy rzut oka jest to RPG – mamy tu klasyczną intrygę (jako agent międzyplanetarnej organizacji BAT musimy ukryć lub przestępczej organizacji) i równie klasyczne środki służące jej rozwiązaniu. Zbieramy przedmioty, kupujemy i sprzedajemy (a czasem krańniemy), rozmawiamy z innymi postaciami, werbuując je od czasu do czasu do własnej drużyny. Postać naszego bohatera opisana jest wieloma współczynnkami punktowymi – klasyka. Świat, w którym się poruszamy, obserwujemy oczyma naszego bohatera, ale już przechodzenie pomiędzy lokacjami bardziej przypomina grę przygodową. Soczeb organizacji (poprzez dzielenie go na coraz mniejsze okna) ekranu nie przypomina zaś już niczego. Jeśli „stoi-

przynąć, że pomysł jest ciekawy.

Mamy zatem już RPG i przygodówkę. Co dalej... oóż, dość duży szok czeka nas po wejściu do jakiegokolwiek środka komunikacji. W większości przypadków możemy zapłacić kierowcy (np. taksówką) za przewiezienie nas w zadane miejsce, bądź wynajmąwszy tylko pojazd... pilotować go samemu. W tych momentach „BAT” zmienia się w najprawdziwszy symulator – niezbyt rewolucyjnej jakości (grafika wektorowa bez tekstur, rozdzielczość 320x200), ale jednak.

Na myśleć sobie, że to już koniec. Po kilku godzinach spędzonych na grze w BAT z pewnością traficie na jedną z zaszytych wewnątrz gier zręcznościowych. Możecie na przykład natrafić na uliczny automat rozrywkowy (są nawet takie z „Asteroide”), pozwalający nawet wygrać nieco tak potrzebnej w grze gotówki. Jeśli zaś zostaniecie przez kogoś zaatakowani (lub też, co bardziej prawdopodobne, sami zapragniecie kogoś podbić życia), to będziecie

rek (czy też raczej urządzenie to wzmacnione zostało chirurgicznie w jego rękę). Poza podawaniem aktualnego czasu (upływa on w grze nieustannie) i parametrów medycznych agenta (puls, ciśnienie krwi, temperatura i temu podobne) daje się on także programować, jak najprawdziwszy komputer. Program tworzymy rysując jego schemat blokowy na specjalnej siatce. Komendy, jakie mamy do dyspozycji, ograniczają się co prawda do jednego typu instrukcji warunkowej (mogące testować wiele różnych parametrów, odnoszących się tak do agenta, jak i do osób znajdujących się w pobliżu, nieskończonej pętli i kilkunastu poleceń wykonawczych (w większości wywołujących jakieś komunikaty). Mimo to w krótkim czasie można zaprojektować i uruchomić program wspomagający nas w grze – podający na bieżąco czas, informujący o naszym stanie zdrowia i charakterystykach medycznych napotykanymi osobami oraz

różnych interfejsów użytkownika i pewną nieśpójnością tabuły (co tu dużo mówić – dopiero po przeczytaniu helpa dowiedziałem się, o co w ogóle w tej grze chodzi). Bardzo niedobre wrażenie sprawia oprawa graficzna – sprawiająca, iż czasem „Koshan” bardziej wygląda na nienajlepszą grę shareware, niż na produkt komercyjny.

Grę tę jednak po prostu trzeba zobaczyć – znajdzie się w niej bowiem wiele rewelacyjnych pomysłów, poukrywanych niczym rodzynki w ciastku (z zakałem). Świetna jest koncepcja programowanego zegarka, równie znakomity jest system przechowywania przedmiotów, segregujący je w strukturze drzewiastej. Pomysł umieszczenia symulatora w grze RPG także niczego sobie... i tak dalej.

Co tu dużo mówić, zobaczyć trzeba. A nuż się spodoba?

**Gawron**

PS. Pełny solution dodawane jest do każdego egzemplarza gry.



# Gracza kącik internetowy



Internet nam się rozwija, adresów związanych z grami przybywa, coraz więcej w świecie słychać o „globalnej wiosce”. Głównie – że jest źródłem pornografii, rozpusty wszelakiej i innych świństw. Jednego pana z tego powodu już nawet aresztowano, czeka sobie w małej celi na ciąg dalszy. Idzie nowe – tworzone są projekty rozmowy za pomocą obrazu video przez Sieć, coraz więcej jest profesjonalnych site’ów dużych firm, które żądają pieniędzy za swoje usługi... Na szczęście nadal większa część Net’u jest anonimowa i dostępna dla wszystkich. Dzisiaj miało być sporo o różnych różniastych innych usługach niż WWW, ale w ostatniej chwili nie udało nam się z większością z nich połączyć – i teraz nie wiadomo, czy padły, czy zniknęły, czy to tylko chwilowe...

**Mathus & Borek**

### Walkthroughs

<http://www.gamesdomain.co.uk/walkthru.html>  
<http://www.st.ee/spoiler/>

Dwa serwery z linkami do wielu solution’ów. Jak czegoś pilnie szukamy, zaczynamy właśnie tutaj. Pierwszy adres lepszy jest w przypadku gier starszych, drugi – w przypadku rzeczy całkiem nowych, które dopiero co pojawiły się na rynku.

### Video Game Database Browser

<http://www.cm.cf.ac.uk/games>

Mus do zobaczenia dla wszystkich tych, którzy godzinami przesiadują w miejscach wątpliwej renomy po to, aby zagrać we wszelakiego rodzaju 'pinbole', nawalanki, wyścigi samochodowe czy Segowe 'virtualy'. Ten site oferuje dużą bazę danych dotyczących tytułów gier video i związanych z nimi FAQami, opiniami, archiwami, e-zinami i innym mniej lub bardziej przydatnym śmieciem. Gorąco polecam, jest w czym wybierać.

### Gravis

<http://www.gravis.com>

Dla wszystkich posiadaczy kart Gravis Ultrasound, joysticków i gamepad’ów Gravisa – ich własny serwer. Ruszył jakiś jesienią ubiegłego roku. Oprócz pewnej ilości informacji techniczno-instalacyjnych znajduje się tu najważniejsze – serwer ftp (dostępny z poziomu WWW) z wszelkimi updateami driverów (och, ta polszczyzna), patchami do gier i tak dalej. Jak się ma Gravisa i grę, która z nim nie chodzi, naprawdę warto tu zajrzeć!

**A** na koniec jeszcze kilka słów o naszej stronie, która ma się dobrze, choć chwilami ze względu na nawal zajęć rozjeżdża się z rzeczywistością (głusząc wszem i wobec, że CZEKAMY na TS2, podczas gdy dwójka już od dawna leży w kioskach). Ostatnio Gawron zaczął się bawić Netscapem 2.0 i przerobił naszą bazę tipsów pod kątem używania tej właśnie wersji przeglądarki, o ile wiem włożył tam również jakieś małe kawałki napisane w Javie – niestety, do ich zobaczenia potrzebny jest Netscape 2.0 w wersji dla Windows '95, w żadnym innym wariancie się tego nie daje odpalić. Żeby nie było kłopotów, wszystkie strony są obecne również w wariancie dla posiadaczy starych przeglądarek.

Udało mi się również uruchomić licznik – jak na razie eksperymentalnie, ale działa i jasno pokazuje, że codziennie zagląda do nas kilkanaście/kilkadziesiąt osób (średnio około 25). Miło nam, grzebcie w tym dalej.

I ostatnia sprawa – BBS, który ostatnio – nie ukrywam – poszedł lekko w odstawkę. Nie nie, bynajmniej nie zamykamy tego fragmentu działalności, po prostu coraz częściej się zdarza, że nie mam czasu w nim pogrzebać i zrobić czegoś nowego, ale pomijając zwiary modemu sytuacja jest w tej chwili praktycznie oparowana i BBS nie wymaga specjalnego nadzoru z mojej strony. Raz na kilka dni muszę go odwiedzić, co jak jestem w Warszawie robię w najgorszym wypadku po kilku godzinach. Zmieniłem kilka dni temu ProBoarda na nowszą wersję 2.12, może będzie trochę stabilniejsza od 2.11 która niestety spłatała mi kilka przykrych psikusów w ciągu ostatnich miesięcy. Poza tym dołożyłem do komputera 4 megabajty na cache dysku, w sumie mamy już więc osiem mega. Zmieniłem też procesor z 386 na DLC, zysk może nie jest duży ale zawsze te 50% szybciej odbywa się pakowanie poczty i przepakowywanie plików. BRE i FE działają cały czas. Jedyny kłopot to CD, które ostatnio namiętnie odmawia współpracy z resztą sprzętu – jeżeli kiedyś nie uda Wam się ściągnąć jakiegoś GIF-a, to właśnie dlatego. Być może uda mi się załatwić nowy CD, ale że ostatnio ostro wykłózczołem się na nowy sprzęt dla siebie samego, a BBS coraz bardziej zaczyna być sponsorowany przeze mnie osobiście, nie mogę nic obiecać. Poza tym wszystko gra i buczy, o czym zapewniam

**Borek**

Nasza strona www (<http://www.atm.com.pl/~ts>) korzysta gościnnie z serwera firmy ATM.



PROSTO Z LOTNISKOWCA BOJOWEGO  
WYTWÓRNI FILMOWEJ PARAMOUNT PICTURES®

# TOP GUN™

**FIRE AT WILL!**

Znany z kin i kasel video przebieg filmowy "TOP GUN" przybliżył wszystkim wielbicielom podniebnych szkoleństw przelotów jakich można doznać jedynie w kabine najnowocześniejszego myśliwca.

TOP GUN: FIRE AT WILL to przeżycie filmowych emocji na ekranie komputera. Teraz Ty grasz rolę Maverick'a.

Akcja gry rozpoczyna się w szkole TOP GUN walczą o miejsce najlepszego. Kolejne etapy gry prowadzą przez misje związane z masalającym się, agilitacjonalnym kryzysem – włączając w akcję sceny filmowe pozwalają przeżyć podczas tych walk niezapomniane chwile.

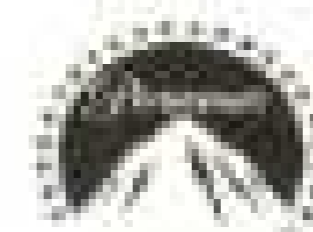
Dotychczasowi emocji dowódczo w nowoczesnym powietrznym pojedynku prowadząc skrzydłowymi w wir podniebnych zagadek.



- W grze występują zawodowi aktorzy – jako "Vende", twarde dowódczo Mavericka pojawił się filmowy odwrót tej roli, James Foxton.
- W każdej misji lecisz i łobą młody oficer Marka, który tak jak prawdziwy RIO, będzie skrzył G panując podziem. lato, być szybko stał się najlepszym z najlepszych.
- Do wysiłkiem ponad 40 misji o rosnącym stopniu trudności. Możesz też wybrać opcję Instant Action i natychmiast rozpocząć powietrzny pojedynek.
- Jeśli chcesz, by jako skrzydłowymi lecisz łobą kolego lub przepięknie odwrócić, że pokonasz go w każdym pojedynku – masz możliwość gry przez słuchawkę bezpośrednio, mailami lub siecią.

Szczegółowych informacji udzieli wyłączny dystrybutor:

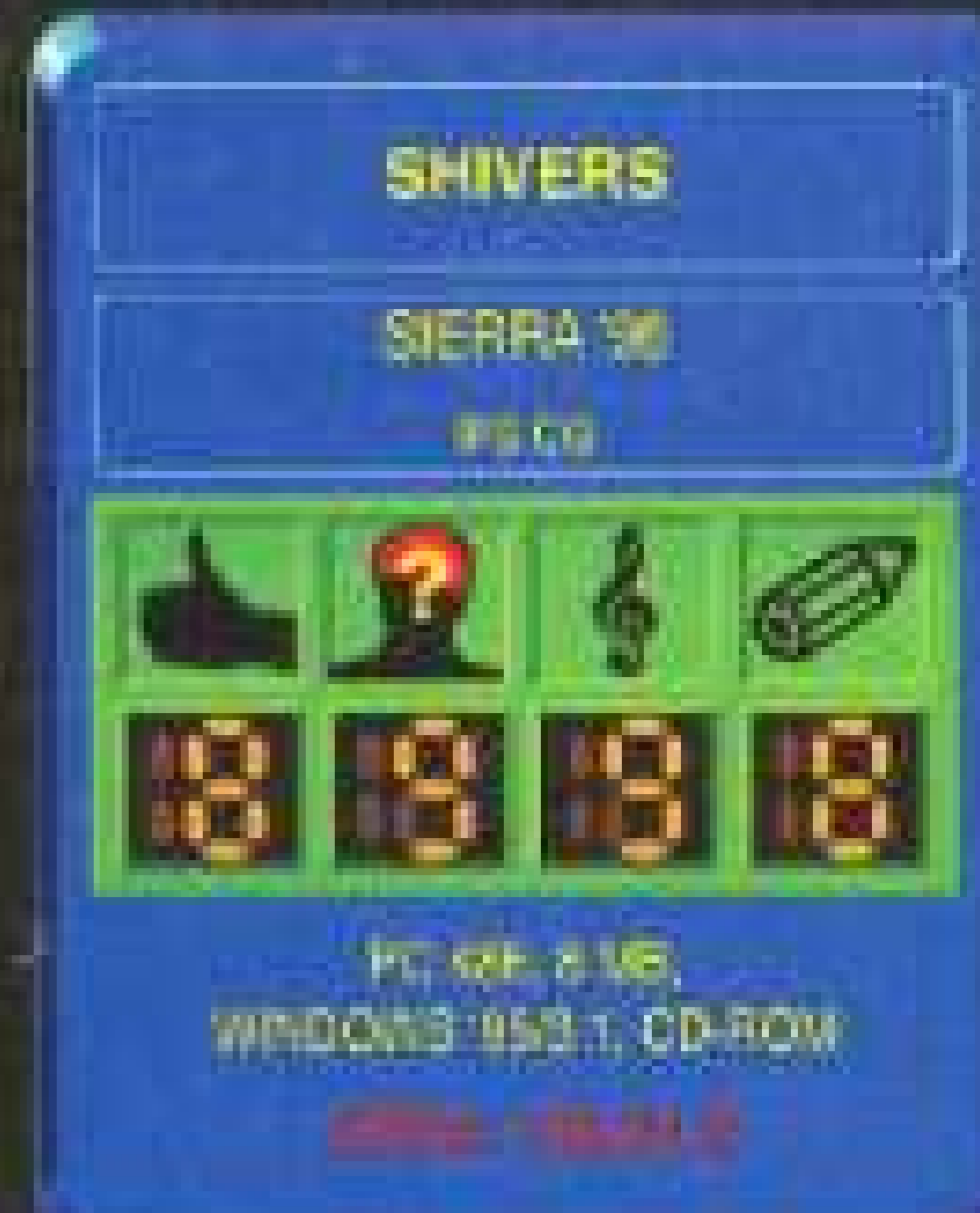
**IPS Computer Group** sp. z o.o. 02-916 Warszawa, ul. Okopna 3, tel. (0-22) 642 27 66, 642 27 68.  
(Linia w Łodzi: 41-800 Inbrex, ul. Wolności 262, tel./fax (0-52) 175 39 72



© 1997 Paramount Pictures

Nazwa Prose Zawieszona: TOP GUN jest zarejestrowanym znakiem towarowym wytwórni Paramount Pictures. Microsoft jest natywne-dowódczo gry TOP GUN. Dystrybucja w Polsce: IPS Computer Group Sp. z o.o.

# SHIVERS



**W** uniwersyteckim Mt Pleasant znajduje się posiadłość, gdzie ekscentryczny profesor wznosił muzeum osobliwości, muzeum, które nigdy nie zostało otworzone. Kilka lat temu w miasteczku zniknęła para nastolatków. W tym samym czasie po raz ostatni widziano również profesora. Nikt nie śmiał za puścić się za wysoki mur siedziby dziwnaka Windlenota, by odszukać i ewentualnie pochować właściciela. Opuszczona posiadłość zyskała złą sławę.

My, jako główny bohater zakładamy się z przyjaciółmi, że spędzimy noc na terenie muzeum. Zwiedzając nigdy nie oglądane wnętrza powoli poznajemy prawdę o wydarzeniach sprzed lat, o złych mocach, które nieodpowiedzialnie uwolnione, do dziś kryją się w zagadkowym gmachu.

„Shivers” to kolejny zestaw zagadek logicznych, do którego dopisano historię i nazwano grą przygodową. Ze względu na sposób prezentacji zakwalifikować można ten produkt do gatunku wykreowanego przez „Labyrinth of Time” i „Myst” – świat oglądamy oczami bohatera, poruszając się po statycznych ekranach.

Zagadki (w zamierzeniu ekscentrycznego profesora będące formami rozrywki umysłowej dla zwiedzających muzeum) są w „Shivers” związane z grą i nie sprawiają wrażenia luźno połączonych z akcją metafor jak miało to często miejsce w kultowym „The 7th Guest”. Celem naszym jest schwytanie poukrywanych w muzeum 10 złych duchów i zamknięcie ich na powrót w specjalnych naczyniach, z których zostały uwolnione. Podpowiedzi do zagadek rozsiane są często w odległych lokacjach i trzeba kojarzyć fakty, a nie tylko rozwiązywać grę logiczną – to zbliża „Shivers” do ducha przygody. Na przykład, aby otworzyć sekretny pojemnik musimy ustawić długość i szerokość

geograficzną wyspy z określonej na mapie w zupełnie innym pomieszczeniu.

Śmieszne jest w „Shivers” nagradzanie gracza punktami w ilościach typowych dla zręcznościówek – ukończyłem grę z ponad pół banką punktów, które serwowano mi na każdym kroku.

Interesującą rolę w grze pełni opcja tekstu, której włączenie, oprócz tego, że łamie ewentualną barierę językową, daje też inne wymierne korzyści, np.: nie trzeba liczyć w jednej zagadce uderzeń zegara, bo jest podpis: zegar uderza 7 razy, a w innym miejscu, nie trzeba być Chopinem i odczytywać nuty ze słuchu, bo pojawia się notacja muzyczna.

Akcja nie jest liniowa i w miarę swobodnie poruszamy się po przestronnym muzeum, w którym na każdym kroku znaleźć można tajne przejście, ukryty mechanizm, zagubiony przedmiot, bądź interesujący list.

Autorzy pozostawili sobie furtkę na ewentualną drugą część, losy sequelu są jednak niepewne, gdyż gry nie zaliczają się raczej do przebojów. Jej zalety docenią nieliczni.

Pozornie wydaje się, że „Shivers” to raczej mało udany produkt ze względu na szybko rzucające się w oczy wady. Po pierwsze – jest to zapisana na jednym CD-ROM-ie produkcja, z niczym nowym technologicznie; gry takie już robiono. Po drugie: historia, którą szybko poznajemy, prosta i nudna; nie dostarcza emocji; w pustym domu brak atmosfery strachu, (tak doskonalej w „Phantasmagorii”), a ko-

miśowe animacje demonów, na tle realistycznych wnętrz wyglądają dość idiotyczne.

Tym niemniej jest w „Shivers” coś, co zapewniło mi wiele godzin bardzo przyjemnej zabawy. Atmosfera, której nie znaleźliśmy ani w akcji, ani w wątku horrorowym znajduje się w salach wystawowych tego szczególnego muzeum, w którym przyszło nam spędzić noc. „Shivers” to bardzo atrakcyjna wycieczka po historii ziemi i ludzkości, przy której akcja gry wydaje się być sprawą drugorzędą. Z listów, notatek i pamiętników wylania się nam bardzo żywa postać profesora Windlenota, człowieka poświęconego bez reszty odkrywaniu fascynujących tajemnic



świata, których istnienie często klóciło się z oficjalną nauką. Widzimy jego pasję, poznajemy wątki z jego prywatnego życia – i choć spotykamy polem tylko jego ducha – postać uczynnego to jedna z najbardziej plastycznych, wiarygodnych kreacji w grach komputerowych.

Oglądając kolejne wystawy, słuchając nagranych komentarzy jesteśmy zadziwieni. Oglądamy fantastyczne zwierzęta: wśród nich bazyliuszka, jednorożca, gryfina i faktyczne istnienie każdego z nich zdaje się nam nagle prawdopodobnym, widzimy dziwaczne rośliny, odkrywamy zaginione cywilizacje i ich niewyobrażalną kosmiczną wiedzę, przez mgły legend dopatrujemy się zatrważających prawd o przeszłości ludzkości, rozmyślamy o prawdzie zawartej w mitach, o wilkołactwie, o klątwach, o dziwnych wierzeniach naszych przodków, o historii i myśli człowieka...

„Od roku 1947, kiedy to amerykański pilot Kenneth Arnold opisał coś, co ujrzał, jako spodek lecący nad wodą, ludzie donosili o tysiącach niezidentyfiko-

wanych obiektów latających. Histeria?

Czemu więc odnajdujemy latające talerze na ścianach prehistorycznych jaskiń, namalowane 7 000 lat temu, albo olbrzymie wzory na płaskowyżu Nazca w Peru, które dostrzec można dopiero z wysokości tysięcy stóp? Gdy przyjrzy się temu dokładniej, zrozumiesz – nie jesteśmy sami.”

Muzyka w Planetarium znakomicie rysuje klimat kosmicznej tajemnicy. Dodatkowe echo dołączone do tematu w nieco większym sąsiednim pomieszczeniu potęguje wrażenie przestrzeni...

„Człowiek na przestrzeni dziejów karał swoich braci za każde wyobraźne wykroczenie, wiele spośród nich było trywialnych. Niegdyś, śpiewanie obraźliwych piosenek w Rzymie, okaleczenie kota w Egipcie, a nawet sprzedawanie złego piwa w Babilonie zasługiwało na karę śmierci.”

Przy miarowym nieublaganym akompaniamentem werbli egzekucyjnych, który ożywiany jest przez wrzask podnieconego tłumu, jęki, diabelskie śmiechy i zgrzytliwe dźwięki, oglądamy przejmującą kolekcję narzędzi zagłady...

Ścieżka dźwiękowa „Shivers” jest jej bardzo mocną stroną. Krótkie, proste muzyczki ilustrują świetnie nastrój danego pomieszczenia i w zatrważająco realny sposób przenoszą nas w czasie, przestrzeni, a może i w bycie, który jest bodajże szóstym wymiarem.

„Jesteśmy zagubieni w labiryncie, a muzyka wprowadza nas w depresję i prawie pewność, że nigdy nie odnajdziemy drogi...”

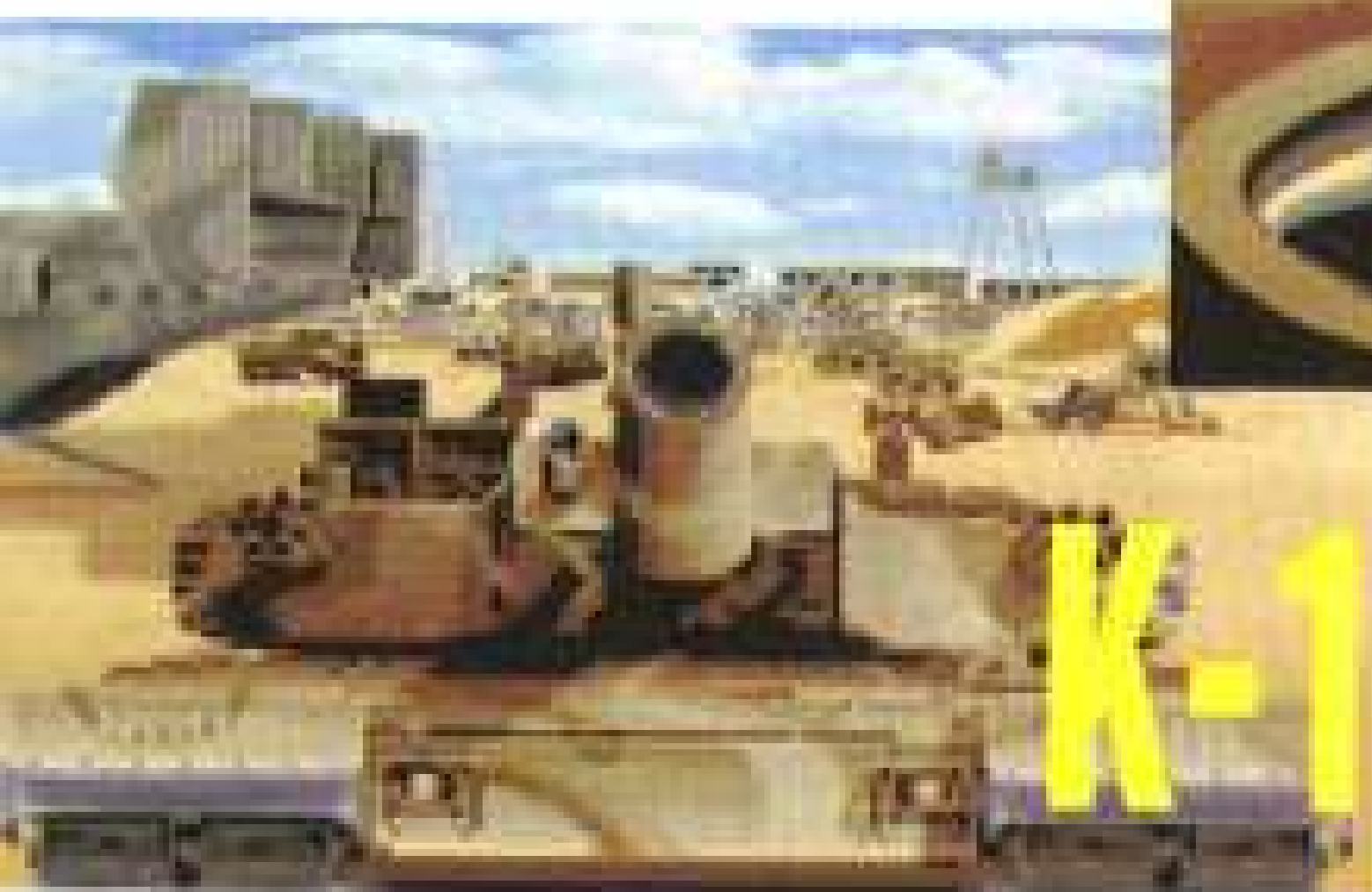
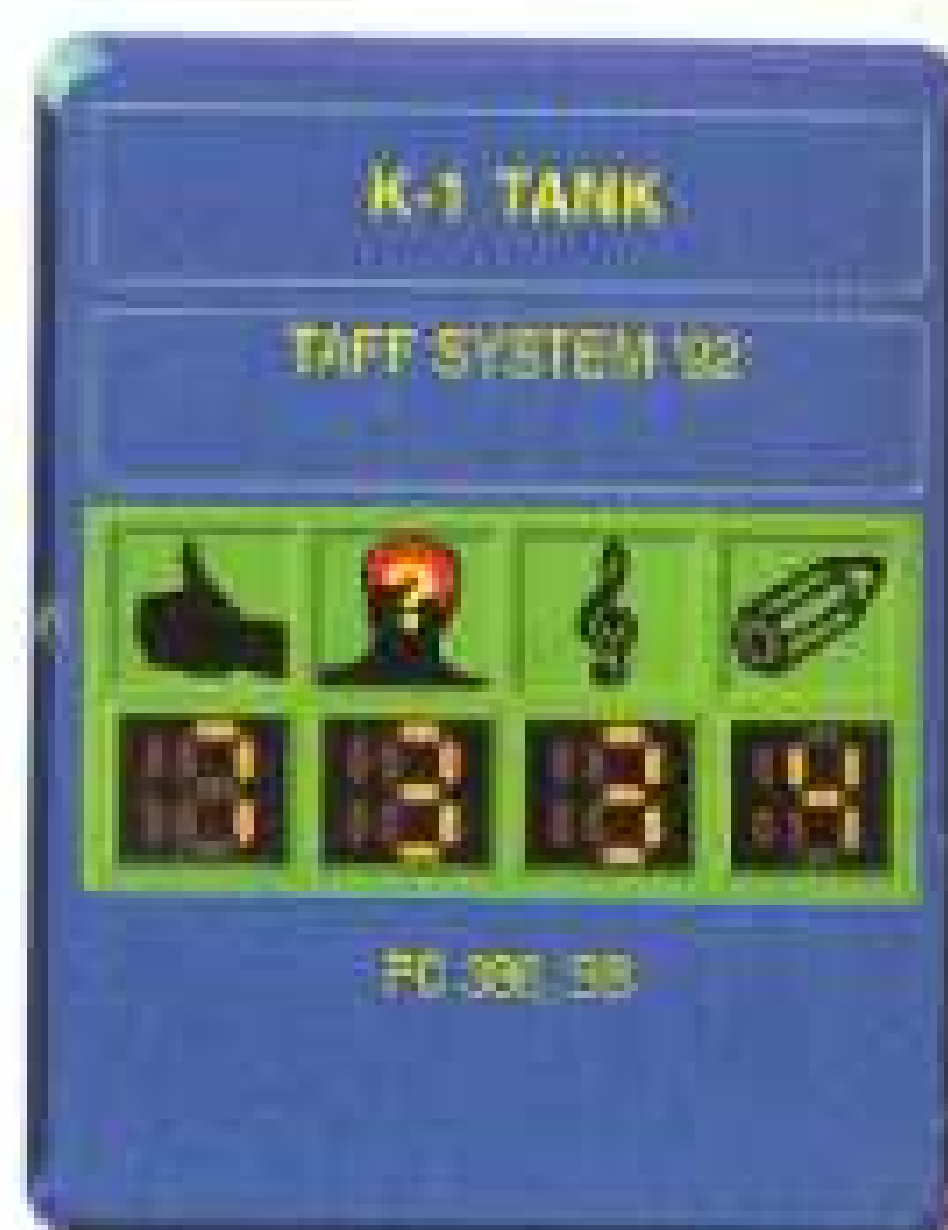
...W Pokoju Szamanów, za sprawą dźwięku natychmiast staje nam przed oczyma dżungla afrykańska, czujemy moc magil lekceważonych przez cywilizację półnagich czarowników, do uszu dobiegają rytualne śpiewy i zawodzenia...

Okazuje się nagle, że żeby zrobić absorbującą i nie kończącą się w jeden dzień grę wystarczy jeden kompakt. I choć graficznie przeciętna i nie pozbawiona wad „Shivers” wygrywa zagadkami, muzyką i opowieścią o nieznanym.

Polecam tym, którzy lubią sobie powyobrażać.

Dixie





# TANK

nych wrogów. Przed każdym z zadań dostaniesz cały raport, mapy itp. Reszta należy do Ciebie. Manipulowanie tym flustym monstrem odbywa się za pomocą strzałek. Wieżyczkę obracasz strzałkami, z jednocześnie wciśniętym Ctrl. Możesz jeszcze obsługiwać karabin – analogicznie do działka. Oprócz radaru, czołg wyposażony jest w system naprowadzania na cel. Wystarczy dojrzeć za pomocą lornety obiekt – zaznaczyć go i wystrzelić. Przy dogodnych warunkach wrogi cel zostanie zniszczony. Cała filozofia gry. Oczywiście są różnego rodzaju pojazdy – ciężarówki, czołgi, transportery opancerzone, śmigłowce.

Na początku gry byłem nieco zawiedziony. Mimo usilnych prób, ginąłem na polu chwały po kilku chwilach. Z jaką radością odkryłem niezawodny sposób na większość misji – szarża. Muszę stwierdzić, że dynamika tej czyn-

ności w „K1-Tank” bardzo mi imponowała i poczułem się kilka razy przynajmniej jak Szarik (bo prawdziwych emocji czoiłgiści raczej nie poczuje nigdy). Radzę więc od razu po rozpoczęciu misji wcisnąć gaz do dechy i martwić się tylko o celność. No właśnie – przy szarży zauważyłem jedną wadę (zresztą nietrudną do przewidzenia). Mianowicie drastycznie obniża się liczba trafnych strzałów – wiadomo, ogromny pod powoduje wstrząsy i nawet najlepsze automaty nie obliczą na 100% położenia wrogiego obiektu. Dlatego najlepiej brać o kilka pocisków więcej.

Mimo wielu niedociągnięć – głównie jeśli chodzi o grafikę i muzykę, w „K1” gra się znakomicie. A gra przecież jest dość stara, bo z 1992 roku.

Kruk

Po zagranju w tę grę nie mogłem się powstrzymać od przypomnienia sobie wiersza Grzegorza Żyty „CZOŁGI” (opublikowany w 27 nrze „brulionu”), którego fragment pozwolę sobie przytoczyć: „Już nie pełzają. Teraz rozwijają dużą prędkość. Le Clerc, Abrams, T-72, T-82, Twardy, Skory, Nijaki i co tam jeszcze. [...] Karabiny maszynowe. Jeden, dwa, najczęściej trzy. [...] Radary, podczerwień, ultrafiolet, rentgen, sonograf, decybelomierz, dyktafon, kutafon, wibrator, nie wiem, może prysznic. [...] Narzędzia, pojemniki, części zapasowe, liny, lornety, broń osobista, bielizna osobista, rewizja osobista, saperki, koła na-

pedzające, błężne, rozbieżne, napędowe, tłumiki, oporopowrotniki, zamki, palace, pociski, uściski, naboje, luski, kluski.”

W tej grze dowodzimy właśnie tego typu jednostką. Rzecz dzieje się w ukochanej już przez programistów Przyszłości. Jako samotny czołg masz przed sobą więcej szans na niezauważony atak, ale za to mniej na przeżycie w razie namierzenia przez wrogie oddziały. Do wyboru dano Ci cztery rodzaje superczołgów, różniących się liczbą pocisków i wytrzymałością pancerza. Misje typowe – zniszczyć wroga. Nie ważne tak naprawdę kim jest. Każda wojna i tak tworzyła dotąd enigmatycz-



# Zombie Dinos from Planet Zeltoid

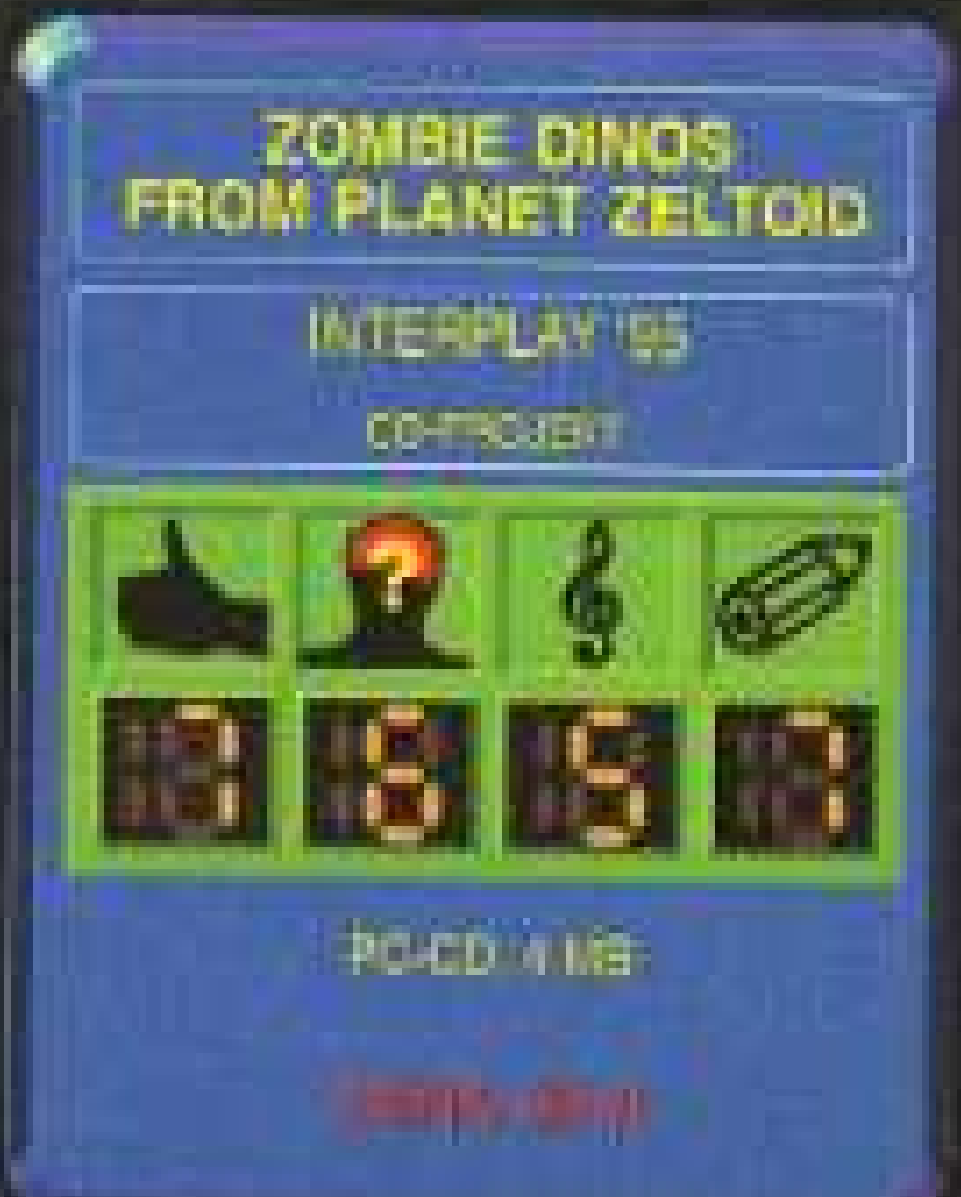
Myślny tego tytułu nie wymyślił, ta gra naprawdę się tak nazywa. Cały wic polega na tym, że jest to gra dla dzieci (aby trochę umiały czytać), a jak wiadomo gry dla dzieci rządzą się trochę innymi prawami niż gry dla dorosłych (albo dla większych dzieci).

Pokrótko chodzi o to, żeby dostawszy się za pomocą maszyny czasu w otchłań trzeciorzędu (ale mi się napisało) znaleźć biednego dinozaura, zanim znajdzie go taki jeden przebrzydły facet (wygląda jakby mu mózg wyszedł na zewnątrz głowy) i wykorzysta do swoich niecznych celów. Te nieczne cele to podbicie Ziemi i przerobienie

nas wszystkich na coś dziwnego. Dinozaurowy są potrzebne do przeprowadzenia całej akcji. Jeśli uda nam się je uratować wszystko skończy się dobrze. Dinozaura trzeba znaleźć i zidentyfikować na podstawie zebranych w terenie informacji – a że gra jest dla dzieci, informacje na ogół są dwie albo trzy i to w zupełności wystarcza, przynajmniej jeśli ma się pod

reka instrukcję; zresztą w grę wbudowana jest podręczna encyklopedia (mała i taka sobie).

Całość – nie oszukujmy się – nie należy do szczytów ani technologicznie, ani jako nowatorskie podejście do tematu gry komputerowej jako takiej. O! taka sobie zabawa na parę godzin, choć jedna rzecz zrobiona jest naprawdę rewelacyjnie – animacja pomagającego nam Dino-Droida Dextera. Ten typ jest świetny i warty zobaczenia. Cała reszta to poziom lekkopółśredni, w dodatku na naszym rynku gra zalicza się do kate-

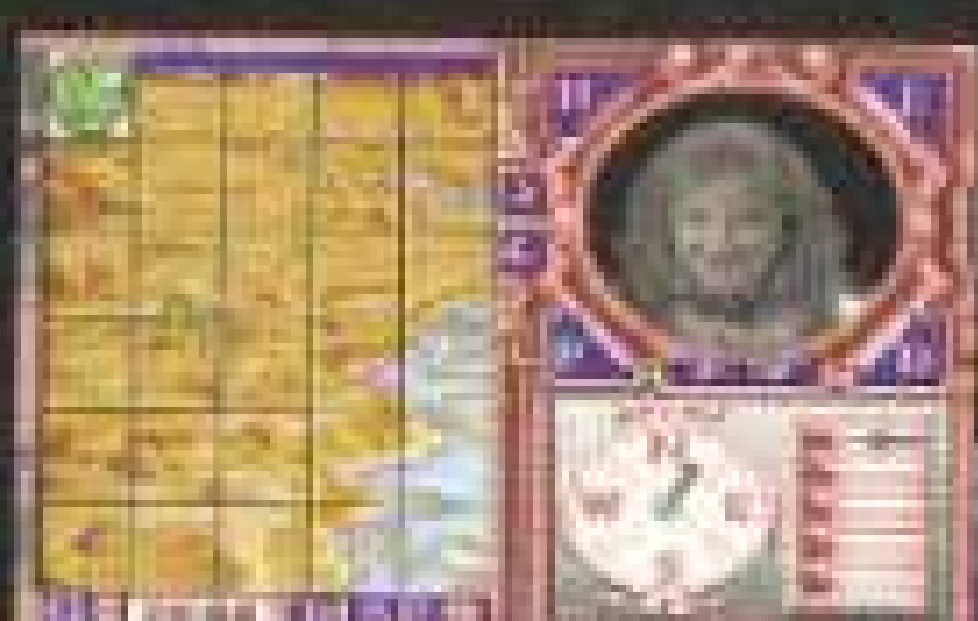


gorii „jeśli Wasze dziecko uczy się angielskiego, to serdecznie polecam” – wszystkie teksty lecące z głośniczków po angielsku, tylko ryki dinozaurów są dosyć uniwersalne i tak samo (nie)rozumiałe niezależnie od języków, jakie potrafimy zrozumieć. Nie napiszę, że serdecznie polecam, bo musiałbym skłamać, ale też nie będę nikogo zniechęcać do kupna – gra jest sympatyczna, dla pierwszodrugoklasisty może być w sam raz.

Robaquez

Scanny Vangis

16





# Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY



**727**  
Drukarka strumieniowa HP DeskJet 630  
630 dpi  
15000 znaków

**Nie masz kasy - kupisz na raty!**

**Do końca lutego, każdy zakup premiujemy nagrodą!**

**Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.**

**Najlepsze programy dla PC, Mac, Nintendo, SEGA, Sony PS.**

**Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.**


**Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.**



**2.938**  
Komputer OPTIMUS 24000000  
procesor 600 MHz 3000, 4 GB RAM,  
540 GB HD 15.5" LCD, karta graf. 1 GB  
dźwięk 5.1 10000 znaków  
2.938 zł  
2.938 zł



**712**  
Kierownica z oryginalnym  
wyposażeniem, joysticki, gry i  
akcesoria, sterowanie  
zręcznościowe, joysticki,  
myszy itp.  
712 zł



**ENCARTA 137**  
Wszystko, co musisz wiedzieć  
o świecie, w jednym miejscu  
na płycie CD  
137 zł



**5.875**  
Komputer Aptiva 2000 Apple  
procesor Pentium 4 1.5 GHz 1 GB  
RAM 15.5" LCD 15.5" LCD  
10 GB sterownik graficzny, karta  
dźwięk 5.1 10000 znaków  
5.875 zł



**4.625**  
Komputer 2 GB RAM, 300 MB HD,  
CD-ROM, karta graf. 1 GB, pełny  
system operacyjny, joysticki,  
myszy itp.  
4.625 zł



**Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!**

# Wielki konkurs TOP SECRET

i firmy  
**TECHLAND**

Firma Techland ogłasza  
na naszych łamach konkurs

**na scenariusz  
do gry.**

Tematyka całkowicie dowolna

Przy ocenianiu waszych prac  
będą pod uwagę  
trzy czynniki:

- ciekawy i oryginalny pomysł
- szczegółowość scenariusza
- szanse zainteresowania na rynku

Na autorów najciekawszych scenariuszy  
czekają nagrody – **30 GIER**.  
Nie koniec na tym.

Jeśli na podstawie scenariusz  
powstanie gra,  
jego autor otrzyma  
**KOMPUTER**

i **UMOWĘ Z FIRMĄ TECHLAND!**

Ogłaszamy równocześnie konkurs na najlepszą  
grafikę komputerową 2D i 3D  
- technika i tematyka dowolna  
- liczy się pomysł i jakość wykonania

Niezależnie od konkursu firma TECHLAND podejmie  
współpracę ze zdolnymi grafikami 2D i 3D  
oraz koderami, chcącymi tworzyć nowe gry.  
Zgłoszenia z dołączonym wyciętym kuponem  
kierujcie na adres:

**TECHLAND**

Parczew 105

63-405 Sieroszewice

tel/fax (064) 34 78 13

tel (064) 34 88 90 wew. 112

Zgłoszenia na konkurs prosimy nadsyłać  
do końca czerwca.

Rozstrzygnięcie zostanie ogłoszone w TS 8/96.

# CHCESZ WIĘCEJ WRAŻEŃ !?



Najbardziej realistyczny symulator walki.  
Ocena 98% w zachodniej prasie.  
**CENA 119,00 PC CDROM**



Pierwsza gra w pełni ukazująca możliwości  
WINDOWS 95  
**CENA 119,00 95 CDROM**



## THE DAY OF DARK FORCES

Nareszcie dodatkowe, śmiertelnie  
trudne poziomy do DARK FORCES,  
DOOM, DOOM II. Wiele wrogów  
i scenarii mroźnych krew w żyłach  
**CENA 39,00 PC CDROM**

## SPEEDWAY MANAGER 96

Pełny profesjonalny manager  
pozwalający spędzić długie godziny  
na pasjonującej rozrywce. Posiada  
wszystkie opcje występujące w lidze  
zuzłowej.

**CENA 39,00 PC CD**



ZAMÓW TELEFONICZNIE!

nasz telefon i fax:

**064 347813**

**JAK ZAMÓWIĆ**

ZAMÓW POCZTĄ!

nasz adres:

**TECHLAND  
PARCZEW 105  
63-405 SIEROSZEWICE  
WOJ. KALISKIE**

## DZIŚ RZECZOWO

Właśnie wpadłem na pomysł, że w tym komentarzu sobie trochę pogłębę, a nieco się tego nazbierało. Radzę więc dalej czytać tylko osobom o mocnych nerwach. Do roboty:

**ZAWSZE** piszcie swoje pełne imię i nazwisko! Nasza kochana poczta nie przyjmuje XYW. Chyba nawet nie zdajecie sobie sprawy, na jakie cuda stać tę szanowną instytucję, jeżeli tylko ma wystarczającą ilość danych, a nazwisko, to podstawa.

Kolejna sprawa dotyczy pisanych przez Was tekstów. A dokładniej jak je staracie się pisać. Chciałbym zwrócić Waszą uwagę na zagadnienie rozróżnienia takich znaków jak „Z” i „Z” oraz „O” i „O”. Jest to zwłaszcza bardzo istotne przy pisaniu KODÓW. Proponuję Wam przyjąć taki standard: jeżeli chcemy napisać „Z”, to potem je poziomo przekreślamy, tworząc coś na kształt litery Ż. Natomiast jeżeli chodzi o zero, to tak jak to widać w komputerach, przekreślamy je ukośnie. Inaczej ten znak będą traktować jako literę „O”.

Z wydarzeń kulturalnych: mamy dziś na łamach pierwszy tips, który dotarł do mnie przez Internet. Zresztą, jakby ktoś jeszcze nie wiedział, to tipsy ze wszystkich numerów z zeszłego roku są dostępne na naszej stronie WWW.

Chyba nadszedł czas na rozwiązanie mojego minikonkursu. Panie i Panowie, mam zaszczyt ogłosić, że szczęśliwym posiadaczem rocznej prenumeraty „Top Secret” został Karol Feliniak z miejscowości Żnin. Uprasza się o nie przysyłanie już listów na ten temat.

Przypominam, że za teksty zamieszczane w rubryce TNT rozdajemy egzemplarze kolejnego numeru Top Secret. Jeśli ktoś ma prenumeratę, proszę o wyraźne zaznaczenie tego przy swoim adresie, także przy tym, pisany na odwrocie koperty.

Dean

PS. Zaaluzowane w FIDO

– Idę na ryby – mówi mąż.

– Nigdzie nie pójdziesz! – oznajmia mu żona.

– Puść mnie, a spełnię twoje 3 życzenia...

DEAN MD

ZAPERDUJĘ CIĘ JEŻELI WRZĘCISZ  
MI DZIEŃ TYCH TIPSÓW!

LUDZIŃKI BARBARZYŃKA

FELIEN  
NŚKIECZY  
OSOBNIK

# Tipsy & kody

## AMIGA

## ALIEN BREAD SPECIAL EDITION / HERMAN PUSTELNIK

Na inter terminal wpisz:

KATARINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY – zniknięcie potworka,  
KEY TO THE CITY – niekończona łańcuch kłuszy.

## ASSASIN SPECIAL EDITION / HERMAN PUSTELNIK

W czasie gry wpisz:

ANOTHER CHEAT MODE – nieśmiertelność,  
W – super broń.

## B17 FLYING FORTRESS / P.S. Henry

Jeżeli chcesz sam zbombardować cel misji to:

1. Podaj przez radio komunikat „Bomb on my command”.
2. Przedniego strzelca „wyjść” do celownika bombowego.
3. Wskazując teraz F1 nie będziesz teraz już miał strzelca, tylko bombardiera.
4. Otwórz drzwi komory bombowej – O.
5. Ukłtywnij bombę – K.
6. Usuchom ręczne sterowanie – M.
7. W odpowiednim momencie naciśnij kilka razy SPACE i niemiecki ośł pojździe z dymem.

## CIVILIZATION / Piotr Tarasiewicz

Jeśli wybuchają miasta między Atyką a Azją tak, aby jednym rękodem przylegało do morza Śródziemnego, a drugim do morza Czerwonego, to będzie ono pełniło rolę kanału Sueskiego. Staki mogą wpływać do miasta z jednej strony i wypływać z drugiej. To samo można zrobić na miejscu kanału Panamskiego i innych.

## COLONEL'S BEQUEST / DEZERTER

1. Na pierwszym piętrze za szafami (pull wardrobe), a na parterze za lustrem i zegarem (pull clock / mirror) są tajne przejścia (examine holes) – możesz podglądać innych.
2. Wejść do łazienki „Wash body” – przeniknie się rozbiwiera i zacznie się kąpać. Zaraz potem zostanie zamordowana, ale sobie popatrzysz.

## ISHAR / Cyberpunk

Elksiry:

SCHLOANZ: SD + DM + 2GC  
DIMAY: 2DM + 2RB  
CLOPATOS: SO + DM + RB + GC  
EXGIZ: 2SO + DM + RB  
FOKLIM: TE + SO + DM  
DROULI: SO + TSW + 2DM + RB  
IZDOLIA: SO + TSW + RB + PDB  
TRILIX: 2SO + DM + RB + GC  
WORGAZ: 2SO + DM + GC + PDB

## ZAKULG: 2SO + DM + RB + TS

KRAKOS: 2RB + GS + PDB

BYMPH: 2SO + DM

GHASTAN: SD + DM + RB

LHWYXK: SO + DM + TS

ARBOL: DE + SO + DM + PDB

Znaczenie:

SO – Salamandre Oil  
DM – Droid M, Les Y Metelakoe  
RB – Rat Brain  
PDB – Poweradder Dragon Bonus  
GC – Gargoyle Claw  
TE – Tread Eye  
TSW – Trapdoor Spider Web  
TS – Turtle Siebber

## ISHAR 2 / Cyberpunk

Elksiry:

BULKAL: HS + GD  
SCHLOANZ: HS + GS + GD  
DZAMA: 2HS + TD + CR + GD  
KLOUG: HS + TD + GS + CR + GD  
CLOPATOS: HS + GS + CR + GD  
GAT: 2HS + CHN  
GHOSLAM: HS + GS + CR  
ARBOL: CP + HS + GS + E  
HILDONG: GD + E  
POTAILE: TD + CR  
RHAMXY: 2HS + GS + CR  
JABLOU: CP + GS + 2CR  
HUMBOLD: HS + TD + CHN  
OKLM: GS + E  
FLUKIM: 3CR

Znaczenie:

CP – Compote de pissenlits  
HS – Hale de salamandre  
TD – Toile de mylage  
GS – Gui seche  
CR – Cervelle de rat  
CHN – Champignon noive  
E – Edoveles

Compote de pissenlits znajduje się na północno-wschodnim rogu Ivan's Island. Na pierwszej wyspie można znaleźć grzyby:

czarne – uzupełniają energię,  
białe – są trujące.

## K240 / THE PITMAN

Sposób na znieszczenie asteroidy wroga:

1. Umieść swoją flotę na najbliższym wolnym od wroga asteroidzie. Gdy owa flota doleci na miejsce to od razu asteroid paroma rakietami (najlepiej nuklearnymi). Po ataku rakietowym dolej go flotą.
2. Jeśli w pobliżu nie ma wolnego asteroidu to czekamy aż nasza flota przebędzie około dwa trzecie drogi do atakowanego asteroidu i wtedy posyłamy rakietę.

## LION HEART / Przemysław Dajewski

Podczas gry podciągnij joystick do siebie, po czym naciśnij P (pausa). Teraz CTRL + HELP – nieśmiertelność, a ponownie naciśnięcie CTRL daje możliwość przemieszczania się za pomocą myszki bez ograniczeń przy jednoczesnej nieśmiertelności.

## LOST IN MINE / Stefan Siamonczyk

Jeżeli kończy Ci się czas, wejdź do zamkniętej windy i wejdź między piętra. Po osiągnięciu zera możesz grać dalej.

## LOST IN MINE / THE PITMAN

Kiedy komputer poprosi o 3 dysk, to wciśnij CAPS LOCK i przytrzymaj lewy ALT. Dopiero teraz włóż 3 dysk (nie puszczać klawiszy przed włożeniem dysku). Teraz

w miejsce kodu wpisz 1000xx, gdzie xx to numer poziomu (1-40), do którego chcesz być przeniesiony. I jeszcze jedno: komputer po włożeniu 3 dysku wyda dźwięk podobny do terkotu.

## PORTS OF CALL / DEZERTER

Jako rodzinny port wybierz Monrovia, rejs do Hamburga. Podczas lądowania proponują Ci przemył czegoś. Odpowiadaj YES, NO, YES. Masz \$1.000.000.

## PUFF 'N' TUMBLE / THE PITMAN

Jeśli chcesz zobaczyć zakończenie gry, wpisz jako kod 7330.

## WORMS / MIKE

W menu głównym wpisz TOTAL WORMAGE ze spacją. Teraz podczas gry masz od razu SHEEP MINGUN i BANANA BOMB. Cios zrzucający przeciwnika do wody na bliską odległość: tył, tył, przód, przód (do przeciwnika).

## ZEE WOLF / Marcin Jagodda

Jako PASSWORD wpisz:  
FRAMPAGE – lasz odratowcem.

## ATARI ST

## BUBBLE BOBBLE / DAWID RYGIELSKI

W momencie, gdy będziesz miał tylko jedno życie wykonaj następujące czynności: włącz pauzę, przciśnij joy do połu 1, wyłącz pauzę, wciśnij przycisk. Będzie teraz grał z dwoma licznikami i z nowym limitem błędów.

## FIRE FORCE / Patrick Walczyk

1. Jeżeli „zakończył” ROOSTER DISK, to po każdej misji zostanie jej wynik zapisany na tym właśnie dysku. Jeżeli Ci się nie powiodło, to jedynym wyjściem z sytuacji żeby rozpocząć nieudaną misję ponownie (M.I.A. i K.I.A.) jest wyłączenie komputera i wgranie save'a. W misjach, gdzie trzeba coś zniszczyć, zabieraj ze sobą ładunki wybuchowe, a gdzie uratować zakładników – zamiast noży bierz WEST GERMAN – ta broń jest bardzo cicha (ale zrzec dużo amunicji).
2. Każdego zabitego wroga można obszukać (SPACE). Można przy nim znaleźć magazynki, apteczkę, lub wymienić broń.

## MAYA – LE FETICHE / Patrick Walczyk

W sklepie koniecznie kup lampę – będzie Ci potrzebna w dalszej grze.

## NARCO POLICE / DAWID RYGIELSKI

Wpisz podczas gry:  
BLAST – ciężkie bomby.

## ROBINSONS REQUIEM / Patrick Walczyk

Na pierwszej mapie są dwie jaskinie do spenetrowania. Są to dwie drogi do różnych części planety. Przed wejściem zapal pochodnię (patyk + żywica). W jednej z grot jest składowisko i komputer. Na bagnach zażyj kilka antybiotyków. Z zabitych jaszczurów wytnij skóry, a uszyjesz z nich dobre ciuchy (zimowe).

## STREET FIGHTER 2 / Patrick Walczyk

W menu z wyborem wojownika wybierz BLANKĘ (bez wciśnięcia FIRE) i wpisz każdą literę po 3 sekundy – „PATIENCE”. W czasie walki klawisz F10 użyty raz odnawia Twoją energię, a użyty drugi raz sprawia, że obaj zawodnicy są nieśmiertelni. Energię zabiera jedynie przetrzut przeciwnikiem.

# Tipsy &

**STRIDER 2 / DAWID RYGIELSKI**  
Wklep: SWIFT, wklóć SPACE – jesteś robotem.

T - szybkość,  
B - bomby,  
E - energia.

## PC

**BORUTA / Przemek Kruk**  
Jeśli chcesz mieć nieograniczoną ilość żyć, uruchom grę poleceniem „boruta n”.

**COMMAND & CONQUER / Bartosz**  
Zauważ, że przeciwnicy nie atakują ogrodzeń (sandbags, chain link fence, concrete wall). Wykorzystaj to i obuduj ich tak, żeby nie mogli wyjść z bazy. Jest to dość kosztowne, lecz niepotrzebne fragmenty możesz sprzedawać. Aby dokonać rozpoznania bazy wroga, dobuduj się do niej i postaw wewnątrz jakąś taną budowlę np. silos, wieżyczkę. Jeżeli grasz jako NOD, wykorzystaj GUN TURRET. Są tanie i można je szybko budować. Postaw je w bazie GDI i rzuć co się da.

**COMMAND & CONQUER / Bincawind and Johnny Cage**

Sposób na wieżyczki laserowe: Wieżyczki pobierają masę energii, więc należy odciąć im prąd. Zajeżdź wrogą bazę z flanki czymś o dużym zasięgu i niszczy co się da (najlepiej śmigłowce). Bez prądu wieżyczki są tylko ozdoba.

Działo jonowe (ION CANNON) fajnie działa na zgrupowania piechoty (około 20 sztuk).

**COMMAND & CONQUER / Krystian Smoczna „KAT”**

1. W niektórych planach, nad brzegiem rzek lub w wąskach poukrywane są skrzynki z pieniędzmi – 2000 kredytów.  
2. Grając NOD-em w ostatnich miesiącach, zdobądź Construction Yard wroga, wybuduj Helicopter Pad, a do użytku dostaniesz Attack Helicopter (nie opisany w instrukcji), który strzela seriami z karabinów.

**COMMAND & CONQUER / Przemek Kruk**

Odkrywaj dużo terenu, a jeśli zobaczysz głodującego Harvestera, weź kilka Orka i nakop mu.

Kiedy wiesz, że obrona przeciwnika jest słabsza od ataku, kup jeopa za 400\$ i podjeżdżaj do wrogich jednostek. Wazelkie czolgi, wozy z palnikami i buggy pojedą za Tobą, a Ty będziesz mógł zniszczyć je Orkami bez obawy, że dojadą do Twojej bazy.

**DUNE 2 / JAGA**

Gdy zobaczysz komunikat o zbliżającej się rzece, szybko nagraj stan gry i odstawaj póki rakieta nie chybi celu. Opisano się tworzyć Athydów, gdyż odkrywają bazę wroga i przy odpowiedniej liczebności potrafią zniszczyć jego jednostki.

**DUNE 2 / Krystian Smoczna „KAT”**

1. Gdy transporter przyłazi ze zwiarką do nowopowstałej rafinerii, wyjdź ją na pole przyprawy i gdy uzbiera 2-5% daj jej rozkaz powrotu. Powinien przylecieć po nią ten sam transporter, a po odłożeniu kredytów powinien ją odwieźć. Powtórz ten manewr ze zbieraniem i powrotem jeszcze 2-3 razy, a od tej chwili samolot będzie ciągle latał nad Twoją bazą – przydatne do 5 misji.

2. Przed przylotem fregaty do Starportu nagraj stan gry, bo może się okazać, że nic nie dostaniesz.

3. Grając Orkosami przeciw dwóm rodom na raz (misje 8-9) zamień Davstona np. jednostką Athydw i zaatakuj nią zabójcą Harkonnenów, a możesz być pewien, że budynek zostanie zniszczony.

**FRONTIER / Krystian Smoczna „KAT”**  
Goszcząc w Układzie Słonecznym (Sol)

poszukaj ogłoszenia od niezależnej osoby o przewiezieniu małej paczki na Wolf 359. Przy wyjściu z nadprzestrzeni wkraczysz na zabroniony teren i zostaniesz ukarany grzywną 4000 kredytów. Zapłać to (F4), wypiąk gdziekolwiek i sprawdź swój status – masz rangę Elite.

**HAND OF FATE / BLIŹNIAK 2**

W łączowym domku potrzebujesz dodatkowego czaru do napełnienia misy. Jest nim napój Indygo, który zrobisz z ametysem i jagód.

**INTERACTIVE GIRLS / SKUNKSIK**

Jeśli chcesz bez problemu uwieść Teresę, zrób tak:  
W domu pozwól jej iść spać i nie zapomnij ustawić budzika na 9:30. Rano będzie Teresja. W sklepie kup dla niej czekoladę, białinę i wibrator.

**JUNGLE STRIKE / Bora**

Rozpocznij grę, wciśnij ESC i F1, wpisz CHICKEN i ponownie wciśnij ESC. Masz nieskończone paliwo i amunicja, a Q zmienia levela.

**LOST EDEN / BLIŹNIAK**

Gdy podróżujesz po dolinach, rozmawiaj z Thuggiem. Będzie Ci on znajdował jabłka, które są potrzebne do nakarmienia wodnego dinozaura.

**MASTER OF ORION / Sir Tomciu**

Uruchom grę przez ORION.EXE YOMAMA, a ominiesz Intro. Podczas gry nacisnąć: Alt + EVENTS – wyłączisz losowe zdarzenia, Alt + M – statki na ekranie, Alt + GALAXY – (musisz to wpisać na głównym ekranie) opis planet, statków, Alt + P – zmiana charakterystyk ras.

**MECHWARRIOR 2 / Bora**

Włącz Simulation Mode i wklepuj trzymając CTRL + ALT + SHIFT.  
BLORB – zabezpieczenie przed ciosami,  
CIA – nieskończona amunicja,  
MIGHTYMOUSE – nieskończone siłki skokowe,  
ENOLAGAY – jednorazowy Nuke,  
KRAY – patrzenie przez góry i doliny, wyłączenie – klawisz W,  
ZMAK – więcej czasu,  
TINKERBEL – samoczyszczące się widoki – wyłączenie – klawisz C.

**MONKEY ISLAND / KRASHAN**

Kombinacja otwierająca sejf w każdej grze jest inna. Aby stworzyć sejf, trzeba go prosto zobaczyć, jak robi to sprzedawca.

**QUARANTINE / Sir Tomciu**

Uruchom grę z któryś z tych parametrów: cheater, infinite, nocar, invincis. Teraz, gdy wciśniesz Alt, Ctrl, F7 jesteś niewidzialny, brak samochodów, nieskończona amunicja.

**SIM CITY 2000 / Sir Tomciu**

Vers – wersja gry,  
Mamy – ilość wojnej pamięci,  
Damn, dam, heck – niespodzianka.

**SLIPSTREAM / Bora**

W menu głównym wpisz REFINERY – możliwość ściągnięcia na wszystkich torach i dużo kasy.

**SUB WAR 2050 / BLIŹNIAK**

1. Ponieważ stan gry zapamiętywany jest automatycznie przed wyruszeniem w misję, nagraj swoje sejwy do innego katalogu. Jeśli zginiasz, nagraj spowrotem swoje stare sejwy na miejsce ostatnich. Nie strasz ani groź.  
2. Gdy pędzi za Tobą torpeda, wyrzuć wabik i gwałtownie skocz.

**TYRIAN / Bora**

Wpisz w głównym menu, aby otrzymać nowe statki.

**WEIRD – Foodship Nine**

**STEALTH – Ninja Star**  
Wpisując DESTRUCT możesz zagrać w fajną grę.

**ULTIMATE SOCCER MANAGER / Bora**

Wpisz się jako MAKE BELIEVE. Teraz w dowolnym momencie możesz wciśnąć „r”, aby otrzymać 100.000 funtów. To nie wszystko, podczas meczu wciśnij:  
G - gola zdobywa ostatni podający gracz,  
E - przenosi do rzutów karnych,  
F - faul,  
1, 2 i 3 – zwycięstwo 1, 2 lub 3 do zera,  
4, 5 i 6 – przegrana 4, 5 lub 6 do zera,  
Esc – koniec połowy.

**WARCRAFT / Szczurek**

Jeśli po bokach drogi jest las, to połóż tam drzewka, aby jego mały odrodek wyrosł, ale tak, aby od drogi dzielił ich rzędek minimum dwóch drzew. Następnie po obu stronach za tymi drzewami umieść kuczników. Kiedy wróg będzie tamtędy przechodził, będziesz mógł do niego strzelać, a on nie będzie w stanie Ci nic zrobić, nawet włócznikami, gdyż ich włócznie nie przejdą się przez drzewa.

**WARCRAFT 3 / BLACK HAND**

W grze wciśnij „Enter” i wpisz:  
IT IS A GOOD DAY TO DIE – nieśmiertelność,  
VALDEZ  
SPYCOB – więcej ropy,  
HATCHET – więcej drzewa,  
GLITERING PRIZES – więcej ropy, drzewa, złota,  
MAKE IT SO – szybsze budowanie,  
NOGLIES – wyłączenie pułapek,  
THERE CAN BE ONLY ONE – zobacz sam.

**WARCRAFT 2 / Przemek Kruk**

Jeżeli wrocy klan atakuje Cię ciągle smokami, obuduj wieżę wieżami kuczniczymi (nie amabnami, gdyż strzelają one do jednostek wodnych i lądowych).

**WORMS / Lord Darth Vader**

Wskocz na minę, przed wpadnięciem na nią i wybuchem strzel w locie z bazooki lub rzuć granat. Teraz możesz chodzić i strzelać bez ograniczeń, pod warunkiem, że nie zmienisz broni.

**WORMS / LUKE from Mława**

Jeżeli masz trudności z zabiciem komputerowego gracza, obuduj go mostami – będzie wtedy ciągle rezygnował z ruchu, a Ty będziesz mógł spokojnie odebrać mu ostatnie punkty życia.

## COMMODORE

**ASTERIX / Tomasz Kaźmierczak**

Jeśli kółko Ciebie będzie leżało jedzenie, to na razie go nie bierz i poczekaj chwilę. Energia wzrośnie do maksimum.

**AZTEC CHALLENGE / Askaniusz Sępnień**

Wpisz:  
POKE 25869, 165 – dwusierżeg oszczepników  
POKE 29047, 165 – glazy na schodach  
POKE 31467, 165 – dżdzy, piły, rozpadliny  
POKE 27687, 165 – jaszczurki, pająki  
POKE 29456, 165 – szachownica  
POKE 7125, 165 – pływanie z praniem  
POKE 32399, 165 – błę nad przepaścią

**BOMB JACK / Mr. Wicherek**

Wpisz:

POKE 4056, 173 – niespodzianka  
Restart gry:  
SYS 2238

**CASTLE MASTER / Tomasz Burek**  
W bibliotece (LIBRARY) przestaw książki na półce – otworzą się tajne drzwi do DRAGON'S HOARD.

**COMMANDO 2 / Askaniusz Sępnień**

Wpisz:  
POKE 2484, 173  
POKE 4993, 173  
Usuchomienie:  
SYS 2076 – nieśmiertelność.

**DIZZY 4 / Zbigniew Bogusiewicz**  
Ogień dla czarownicy jest w komnacie „THE DEEPEST DUNGEON”, pod schodami.

**DOUBLE DRAGON 3 / Oni**  
Podejdź swoimi zawodnikami tak blisko, żeby stykał się plecami i wciśnij fire jednym z nich – tajny cios.

**DRILLER / SPUTNIK**

W sektorze „Obiad” (na północ od „Amethyst”) strzelanie w podłogę dodaje tarczy.

**ELVIRA 2 / Tomasz Burek**

Z mózgu możesz sporządzić czar TURN UNDEAD, którym trzeba zatłwić jednokiego faceta.

**GHOST 'N' GOBLINS / Artur Smoch**

POKE 2058, 173 – życie  
POKE 11770, 0 – wyłączona kolizja  
SYS 2128 – restart

**LAST NINJA / Andrzej Jastrzębski**

1. Aby zabić smoka, rzuć na niego granat.  
2. W czwartym poziomie niektórzy samuraje, jak im udekniesz, robią sobie hawaki, czyli samobójstwo przebiecie mieczem.

**LAST NINJA 2 / Andrzej Jastrzębski**

1. W MOUNTAINIE w środku budynku, jak zejdziesz po schodach, za doniczką jest tajne wejście.  
2. W ostatnim poziomie – FINAL BATTLE – w pomieszczeniu z gwiazdą, kucnięciem odskoków frangę z napisami i obwórz po nią znajdujący się sejf kodem 0010.

**LEVIATHAN / Askaniusz Sępnień**

Wpisz:  
POKE 45608, 165  
Usuchomienie:  
SYS 32780 – nieśmiertelność.

**LEVIATHAN 3 / Askaniusz Sępnień**

Wpisz:  
POKE 45608, 165  
Usuchomienie:  
SYS 32780 – nieśmiertelność.

**MEGA APOCALIPSE / Mr. Wicherek**

1. Włącz grę  
2. Zresetuj komputer  
3. Wpisz:  
POKE 32417, 173  
POKE 32509, 173  
4. Ponownie wejście do gry:  
SYS 22562

**MICROPROSE SOCCER / Tomasz Kaźmierczak**

Jeśli grasz w mistrzostwach i Twoja drużyna odpadła, wyjdź z gry przez EXIT i zmień swoją drużynę na inną, która jeszcze nie odpadła i wejdź do mistrzostw.

# Kody

**MIECZE VALDGIRA / King of the Game's**  
Wciśnij spację i poniez joy'em w dowolną stronę z ciągle przyćmiewioną spacją. „Gad” dojdzie do końca komnaty i zatrzyma się. Teraz możesz spokojnie chodzić (z ciągle przyćmiewioną spacją). Jest kilka rzeczy, których fizjalia przestrzegają:

1. Gdy potworek stoi nieruchomo, nie dotykaj go.
2. Szuska ta działa tylko na istoty chodzące, biegające i latające. Nie działa na gady skaczące.
3. Gdy już chcesz wejść do innej komnaty, puść spację.

**MUTANTS / Artur Smacki**  
POKE 9273, 234  
POKE 9274, 234 – życie  
SYS 4006 – restart

**OUTLAWS / Askanusz Stępień**  
Wpisz:  
POKE 4193, 56  
Uruchomienie:  
SYS 2560 – nieśmiertelność.

**PENALTY SOCCER / Zbigniew Bogusiewicz**  
Ustaw się 1 cm kolo lewego słupka i nie ruszaj się. Wygrasz z każdym piłkarzem na każdym poziomie.

**PIRATES / SPUTNIK**  
Masto z fortem (-ami) najlepiej atakować od strony lądu (chyba, że znajduje się ono na jednokratkowej wyspie). Należy skierować swoje drużyny tak, aby przeciwnik wszedł w bagno (jakie?), a później (najlepiej lasami) ominąć go i ruszyć wprost ku fortowi (trzymając FIRE poruszają się wszystkimi grupami na raz). Należałoby gdy masz 1,5 raza więcej ludzi od przeciwnika, to od razu możesz walczyć szablą.

**SECRET MISSION / Wiedźmin**  
Gdy znajdziesz ciało martwego sabotażysty to wpisz: „FRISK HIM”. Znajdziesz kilka ciekawych rzeczy. Gdy znajdziesz magnetofon, wpisz „PLAY”, a dowiesz się celu misji.

**SIGMA SEVEN / Askanusz Stępień**  
Wpisz:  
POKE 17401, 173  
POKE 21014, 173  
POKE 12214, 33 – nieśmiertelność.  
Uruchomienie:  
SYS 8640

**SUPER ZAXXON / Askanusz Stępień**  
Wpisz:  
POKE 44765, 165  
POKE 53280, 0  
Uruchomienie:  
SYS 2091 – nieśmiertelność.

**TABLE TENNIS / Wiedźmin**  
Przy odbiciu piłki szarpnij joy'em do góry. Komputer nie ma szans na odbicie piłki.

**USS JOHN YOUNG / Zygmunt Bednarski**  
Wpisz się jako NEMO – masz dostęp do wszystkich misji i opcji.

**WINTER EDITION / Andrzej Jastrzębki**  
1. W drugiej planszy, aby skoczyć ze skoczni należy dać joy'a w dół + fire.  
2. W drugiej planszy, jak po skoku akroczasz na stadion trzymaj fire – nieopóźniania.

**WŁADCA / Lukasz Dygór / Wiedźmin**  
Kiedy wrogie wojsko znajduje się w rogu planszy, szybko ołocz je i w każdej twierdzy zostaw po 1000 żołnierzy. Teraz będziesz mógł spokojnie zdobyć wszystkie ziemie komputera, który pozbawiony dochodów polamie sobie zęby na polach przygranicznych.

**WŁADCA / Otis**  
Jeżeli obrzodził w widownię i zablokował Ci się luk walczyń równocześnie dół + fire – prawie zawsze luk zostaje odblokowany.

**WŁADCY CIEMNOŚCI / Lukasz Dygór / Wiedźmin**  
1. Czar mnożenia uzyskasz, gdy połóżysz kalkulator na bursztynowej półce.  
2. Aby otworzyć drzwi do chaty Pawła, musisz znaleźć wytrych (nad lewym oknem).

**WŁADCY CIEMNOŚCI / Tomasz Burek**  
W karczmie dostaniesz, zamiast wina, brudną wodę. Użyj na niej czaru przemiany, a otrzymasz napój wyskokowy.

**WYSPA / Otis**  
1. Aby strażnik pozedł na plwo, musisz dać mu złotą monetę – walne przejście.  
2. Przedmiot z dołu wyolgniesz wędką.

**ZORRO / Askanusz Stępień**  
POKE 7087, 165 – nieśmiertelność.

## KONSOLE

### GAME BOY

**HUDSON HAWK / JELI**  
W ostatniej planszy (3-2) prawy dółny przełącznik wyłącza ogień, a lewy otwiera drzwi.

**MASTER KARATEKA / KOSTEK**  
Na początku ustaw:  
POWER – 4,  
LIFE – 2,  
SPEED – 3.  
po przejściu pierwszego etapu zyskasz więcej kresiek.

**PITMAN / KOSTEK**  
Podczas gry walczyń szybko: START, SELECT, START, SELECT, START – poziom wyżej.

**TINY TOON 2 / KOSTEK**  
Na planszy tytułowej jednocześnie wciśnij:  
A + START – extra game,  
B + START – subgame select.

**WARIO LAND / Maciej Baginski**  
Wario w helmie z rogami może swoim rozpędem przechodzić przez ostrze halabard na ruchomych łańcuchach (plansza C-39), pod którym trzeba się normalnym Wariem schylać.

**WORLD CUP / JELI**  
Pierwsze trzy cyfry kodu oznaczają drużynę, z jaką będziesz grać. Nie będą pisane jak kod oznacza którą drużynę, bo zmieniają się one zależnie od wyboru Twojej drużyny.  
Oto te kody: 224, 530, 172, 561, 363, 513, 971, 086, 016, 429, 033.  
Dwie ostatnie cyfry oznaczają drużynę, jaką grasz:  
Meksyk – 72,  
Kamerun – 54,  
Niemcy – 13,  
Hiszpania – 36,  
Holandia – 41,  
Brazylia – 51,  
Argentyna – 62,  
USA – 31,  
Anglia – 45,  
Włochy – 33,  
Francja – 26.

Japonia – 58,  
USSR – 17.

## NINTENDO

**BATMAN & FLASH / MASTER**  
Wciśnij 2 razy B – odbijanie się od powietrza.

**BUILT TO WIN / MASTER**  
Nie kupuj maski (czias), bo odejmie Ci 5 mił. Kupuj ślisko (eng), bo one dodają mił.  
Góra + A – dopalacz.

**JUNGLE BOOK / CZARNE ANIOŁY & DEMON**  
W ostatniej planszy (dziesiątej) jeden z diamentów ukryty jest w mięsca, gdzie szczerła błyskawica przed tygrysem. Aby wyciągnąć ten diament, należy SELECTEM wybrać symbol maski (nieśmiertelność) i po zabraniu, SELECTEM wyłączyć nieśmiertelność, gdyż jest ograniczona.

**MAX WARRIOR / CZARNE ANIOŁY & DEMON**  
Kilka razy przód + turbo B – super ocs (działa, gdy postawisz czwarty poziom lub lepszy).

**NBA BASKETBALL / MASTER**  
Podbiegnij do koła przedwnika i wciśnij 3 razy B.

**SUPER SPY HUNTER / CZARNE ANIOŁY & DEMON**  
Start + góra – regeneracja energii i sporo żyć.  
Na ekranie tytułowym wciśnij SELECT i START – niespodzianka.

**TELESPIN / BIM – BAJ**  
W 3 levelu za 2 górą wleć między chmury, obróć się i strzel. Pokaże się napis „In” – dołnij go, a znajdziesz się w bonusówce.

**TINY TOON ADVENTURES / Jerry**  
W stage 2-2 (gdą pływasz w wodzie) na końcu planszy Elwika można przejść takim sposobem:  
Pobiegaj trochę, aż ukaze się napis EXIT, a później idź szybko na prawą stronę platformy i poczekaj. Dopiero jak Elwika stanie, szybko biegiem (B + lewo) do EXITU. W kopalni (stage 3), aby pokonać potwora skocz mu na głowę raz z lewej, raz z prawej strony i tak na zmianę 3 razy.

**YOI NOID / BIM – BAJ**  
1. Gdy jesteś na 5 poziomie przed największą lodzią podskocz na wysokość jej dachu. Znajdziesz się w ukrytej planszy.  
2. Na 7 poziomie na drugim końcu (od początku gry) poczekaj, aż dolecie Cię na najwyższą wysokość, rzuć pojem, a odurzeżasz potrojność.

## PEGASUS

**BATTLE TOADS / BATMAN**  
Wciśnij START i góra i walczy przeciwnika – uzupełnienie żyć. Kilka razy bok + B – super cios.

**BATTLE TOADS / Liroy**  
W planszy 4-1 naciśnij B i trzymaj – pojawi się Twój celownik.

**BIG NOSE FREAKS OUT / BATMAN**  
Tajne poziomy:  
POZIOM 1  
– w 1 przepaści spadnij z lewej strony  
– po 2 przepaści będą 2 wąskie, wpadnij do drugiej  
– kolo windy – drzewa z prawej strony jest półka z 2 kośćmi, weź je i spadnij z prawego końca półki  
POZIOM 2  
– gdy będziesz jechał dołem, będzie mała górka, a za nią strony zjazd i kość – weź ją i wciśnij LEWO  
– na wyskoczeni, przeskocz przepaść, za

nią są schodki, nie idź na nią, tylko jedź powoli w lewo  
– kolo roślinki są dwa pagórki, skocz na 1 pagórek z prawej strony (potem skocz na 2 grzyba)  
POZIOM 3  
– wpadnij w pierwszą przepaść, pojedź w lewo, zabij śliska, potem ocs, weź kość i pojedź do miejsca, w którym był ślisk i skocz  
POZIOM 5  
– przeskocz 1 przepaść, gdy dalej zobaczysz kość na dole, wleć równo na nią  
POZIOM 8  
– zjedź na dół trzymając lewo  
POZIOM 9  
– na ruchomej platformie skocz w prawo, potem spadnij trzymając lewo  
– w przepaści lata pterodaktyl, przeskocz kolejnego, przepaść i jedź powoli, spadnij w dół  
POZIOM 10  
– przeskocz 2 przepaście i jedź powoli w prawo – wpadniesz do tajnego poziomu, który jest pusty, wyjedź z niego, będziesz przy szczurze, zabij go i spadnij w przepaść z lewej, potem jedź w prawo  
POZIOM 11  
– wjedź 1 windą, potem jedź powoli w prawo  
POZIOM 12  
– jedź dołem, potem wjedź na górę i jedź do jaskiniowca, zabij go i jedź w przepaść  
POZIOM 13  
– na początku jedź powoli w prawo  
POZIOM 17  
– jedź górą, gdy zobaczysz trzy kości kolo siebie, weź je i jedź powoli w lewo  
POZIOM 18  
– jedź do dwóch małych platform nad przepaścią, przeskocz je; przy następnej przepaści jedź powoli i spadnij przy jej początku (z lewej)

**CAPTAIN SKY HAWK / Liroy**  
Naciśnij SELECT + prawo lub SELECT + lewo – ewolucja samolotu.

**FIRE BALL / Liroy**  
Naciśnij B (trzymaj przez 3 sekundy), a potem A – tajny strzał.

**FLY DRAGON BOXING 3 / Liroy**  
Tajne ciosy:  
A + B, góra + A + B.

**KAGE / Liroy**  
Naciśnij B i trzymaj – tajny cios.

**KILLER TOMATOS, THE / Piotr Kosul**  
Start + góra – nieśmiertelność.

**MONSTER IN MY POCKET / Maciej Baginski**  
Podłącz joystick z „selectem” do portu nr 2 i kilka razy szybko naciśnij „Select”. Ukaze się plansza z tytułami muzyczek. Tytuły zmienia się joystickiem (góra i dół), przycisk A – odwarzanie muzyki.

**REVOLUTION HERO / Piotr Kosul**  
Na planszy, gdzie wybierasz graczy – A + B + START – tajne menu.

**SHOOT FIGHT / Liroy**  
Na planszy tytułowej naciśnij SELECT, a potem A – wybierasz poziom trudności.

**STREET FIGHTER 4 / RONALD KOE-MAN**  
Osłony przeciw tajnym ciosom wykonujesz woskając razem – tył + dół (dla każdej postaci).

**SUPER BROB 13 / Maciej Baginski**  
W tej grze można łatwo się zabić. Wystarczy naciśnąć równocześnie przycisk B + Turbo B. Efektem tego jest pojawienie się trzech lampok w stylu Jasia Włókienka 1-szego. Lampki te oznaczają pełne magazynki energii. Kłopoty mogą się jedynie pojawić przy zbijaniu kafusa, czyli wielkiego węża.

# Tipsy & kody

Ten cwał potrafi zabić gracza lampką z energią. Należy więc tak grać, żeby kufus zaczął błyszczeć (po kilkuset trafieniach), wtedy specjalnie stracić energię w magazynkach, a zostawić sobie tylko energię w czerwonych kufach. Wtedy kufus nie będzie mógł zabrać nam energii, ale trzeba uważać, żeby nas nie dotykał zbyt często.

## TANK / Lroy

1. Przy łebie graczy nacisnąć górę + START, potem wybrać stage – masz 9 żyć.
2. Przy łebie graczy nacisnąć dolę + START, potem wybrać stage – masz 6 żyć.

## TURTLE NINJA / RONALD KOEMAN

W 5 rundzie, gdy zginie jeden z żółci, wejść do domu przy którym zaczynasz grać i wejść pierwszą dołką w dół – znajdziesz tam zakopanego lego, który zginął.

## TURTE NINJA 2 / RONALD KOEMAN

Gdy grasz na dwóch graczy i jeden z nich zginie wlewnij górę + SELECT + fire.

## WINGS / Zbigniew Bednarek

Nacisnąć A + B + górę + START – ostatnia planza.

## SEGA MASTER SYSTEM 2

### ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD / Lroy

1. Pierwszy gośćek zawsze wybiera najpiękniejszą, a potem papier.
2. Zabij 1 osmiomoc i wejdź w wazonik – ukryte przejście.
3. Przyspieszenie – przed + 2 (działa tylko w wodzie).

## SEGA MEGA DRIVE

### MORTAL KOMBAT / Andrzej Tyczyński

1. Sposób na uzyskanie „Cheat Enabled”. Na początku wejść do Option i wyjść, teraz zrobić (bardzo dokładnie): dół, górę, lewo, prawo, A, prawo, dół – powinno pokazać się to, na co czekasz. Jednak robi się to dosyć trudno, więc próbuj wiele razy i pamiętaj o dokładnym wskazaniu podanych wyżej guzików. W „Cheat Enabled” możesz włączyć komputerowi, aby zawsze kiedy z nim przegrasz robił Ci Fatalny. Możesz też m.in. wyłączyć lub włączyć krew w grze.

2. Uwaga! Waszycy Mordowcy Kombata 1, a głównie Segowcy!! Wejść do Cheat Enabled i tam ustawić: Random, The PK, Cheat ON, Blood ON, Flag 0, 2, 6 na ON). Teraz wyjść z Cheat Enabled, wybrać Kano i zacząć grać na 1 playera. Komputer ma od razu Danger!, więc łatwo Ci będzie jego pokonać. Teraz wygraj pierwszą walkę z komputerem (pamiętaj! musisz wygrać tę walkę bez strat energii, czyli „Flawless Victory”). Kiedy już pokonałeś komputer w drugiej rundzie (też bez strat energii) zrób komputerowi Fatalny (Kano: guzik Turbo A i ty). Jeśli tego dokonasz powinien ukazać się napis, że znalazłeś Raptika. Teraz będziesz walczył z Reptile na nowej planzy (planza ta, to walka na samym dole mostu, wśród kołców). Pamiętaj tylko, że musi Ci się udać „Fatalny” w pierwszej walce! W czasie gry w tej pierwszej walce na moście zwróć uwagę na latające na tej kaptuży różne rzeczy.

## SNES

### SIM CITY / Miron Jagodza

Wydaj całą kasę do grudnia oraz zredukuj wszystkie fundusze i podatki na 0%. W grudniu pokaże się SCREEN z Terminem budżetem. Teraz trzymaj L (cały czas) i opuść SCREEN. Trzymając cały czas L wejść tam spowrotem i ustawić fundusze na 100%, a podatki na 7%. Kiedy opuścisz SCREEN będziesz bogaty – \$300.000.

### ADVENTURE MOKTAR

Amiga

Miron (MARTIN)  
Sławczyński

1. 8752
2. 2845
3. 2659
5. 7541
7. 2665

### BANGBOO

Amiga

Grzegorz Durkiewicz

1. beggners
2. glason
3. rasker
4. pleasure future
5. brand
6. help me
7. grabbers stone
8. silent rest
9. scramble sound
10. jipongkussa
11. radio noise
12. hunter hunt
13. play a while
14. freehold
15. blowing away
16. ctackls
17. snus
18. stagneton
19. one the run
20. twindow
21. splatter
22. preftach

### CLICK CLACK

Amiga

TITOR

1. 0000
2. 2516
3. 6332
4. 8427
5. 2395
6. 2924

### COOL CROC TWINS

Commodore

Beryl

5. TRIAX
10. PREAM
15. MUMGO
20. JANKO
25. HENRI
30. POORS
35. FLOYD
40. HUMAN
45. MONEY
50. MAGIC
55. GIRLS

### DOUBLE TROUBLE

Commodore

Beryl

5. BREAK
10. TRYIT
20. CLOCK
30. CRIME
40. DEVIL
50. FINAL

### GEAR WORKS

Amiga

Miron (MARTIN)  
Sławczyński

2. 2516
3. 6332
4. 8427
5. 2395
6. 2924
9. 6532

### LOST IN MINE

Amiga

Sławek Sławczyński

05. 173422
11. 274612
16. 250271
21. 856234
26. 302012
01. 254667

### 35. 791134

### MARBLE RESCUE

Amiga

Jakub Trudzik

2. GROOM
3. LAKEU
4. NORAD
5. SILIC
6. BLACK
7. ALICE
8. GLOOM
9. PAULA
10. SIGMA
11. MASCA
12. LASER
13. GLORY
14. MUFON
15. SPEED
16. TROJA
17. TONY
18. FAMOS
19. HEART
20. RALLY
21. QUIET
22. PURSE
23. JOINT

### MEGA BLAST

PC

Grzegorz Mucha

2. 8721
3. 9816
4. 5561
6. 7839
6. 5589
7. 3429
8. 8160
9. 4279
10. 8690
11. 1018
12. 2464
13. 5378
14. 3243
15. 6208
16. 8505
17. 8179
18. 1094
19. 8061
20. 8028
21. 2184
22. 7288
23. 5961
24. 5862
25. 5822
26. 2460
27. 2009
28. 4746
29. 2701
30. 9029
31. 5613
32. 6712
33. 9692
34. 2010
35. 1692
36. 9454
37. 4620
38. 4378
39. 1018
40. 7146
41. 4881
42. 1805
43. 5007
44. 3102
45. 8977
46. 9180
47. 1377
48. 9174
49. 8549
50. 8309

### DOUBLE TROUBLE

Commodore

Beryl

5. BREAK
10. TRYIT
20. CLOCK
30. CRIME
40. DEVIL
50. FINAL

### MOKTAR

Amiga

TITOR

1. 8752
2. 2845
3. 2659
4. 1016
5. 9822
6. 7541
7. 2665

### POWER

Amiga

Miron (MARTIN)  
Sławczyński

- INDIGO
- GOODIE
- SURFIN
- CLOSED
- XUG20X

### PUSHOVER

Amiga

DAWID RYGIELSKI

1. 00512
2. 01536
3. 01024
4. 03072
5. 02664
6. 02560
7. 02048
8. 00144
9. 06656
10. 07880
11. 07168
12. 05120
13. 06032
14. 04608

### SHIFTRIX

Amiga

DAWID RYGIELSKI

5. FISH
10. HOLE
15. MICE
20. DARK
25. PARK
30. CURE
35. DEAD
40. WAVE
45. TROM

### SLATERMAN

PC

Dorian

2. NX2DBC
3. F17A42
4. 0BA1C4
5. 4BAXD2
6. P86CJW
7. 5DL4K
8. ARFGZV
9. H96JBO
10. D1Y8OZ
11. YK26XN
12. 78BV7Q
13. POGSLK
14. TJBPFK
15. KZWL12

### SNOOPY

Garth Boy

Miron (MARTIN)  
Sławczyński

1. 4N40
2. 1NWD
3. 70BT
4. 104A
5. 4N44
6. 1N02
7. 10SH
8. 10XD
9. 1N1C
10. 1N10
11. H007
12. 10E1
14. ONBV
15. C01X
16. 10H
17. CZ10
18. XZ20
19. 10ET
20. XQ1A
21. UZY4
22. XZ12
23. 10EH
24. XQ10
25. Z2UC
26. XZ10
27. ZQJ7
28. XQ9I
29. XZ1U
30. XZUB
31. ZQOX
32. XQ11
33. Z2UC
34. BYBQ
35. TTOT
36. BTBA
37. BY14
38. BY12

39. VTNH
40. BTND
41. HYOC
42. BYYD
43. OT17
44. BT11
45. 7YNV
46. BYBB
47. CT1X
48. BT11
49. H000
50. U5IG
51. VANT
52. VA1A
53. B5N4
54. U5K2
55. CA1H
56. VA1D
57. 151C
58. V5YD

### SWIBBLE DIBBLE

Amiga

TITOR

- 5-10 Enzo Ferrari
- 11-15 P8bul
- 16-20 Guro n Roses
- 21-25 Batman Rules
- 26-30 Metal Church
- 31-35 Gummibeardi
- 36-40 Techno Blet
- 41-45 Solus
- 46-50 Lichtbaupile
- 51-55 Gameboysucka
- 56-60 Halo Lho

### TANGRAM

Amiga

Jakub Trudzik

2. 03797
3. 50829
4. 73158
5. 88830
6. 22585
7. 64380
8. 50037
9. 85184
10. 07274
11. 37322
12. 25105
13. 70473
14. 83524
15. 85720
16. 71990

### TECMO SUPER BOWL

Pegasus

TOM and JERRY

1. A09009A
2. 000609A
3. 89242096
4. 280C81A2
5. 892CA1A7
6. 290CA3A5
7. AB3DA3AD
8. AB5FA3AD
9. 68EFD318
10. 80DFB3A8

### TRAPS AND TREASURES

Amiga

Jakub Trudzik

2. 58011413
3. 31240300
4. 15204524

### ZEEWOLF 2

Amiga

MIKE

2. REOLIN
3. WOLFRAM
4. FULLMDON
5. OURAGAN
6. JMARGUS
9. STAG
11. KRAKEN
14. STATION
15. GRULL
18. STATIPAUSE
20. DOITNOW
23. SHIPDECK
25. GLOBOFF
28. BEHAVE
28. SHADOW
29. MAXFUEL
30. FELPAY
31. DOMINO
32. STEERGART



# BURIED IN TIME

Zaczynamy w naszym gabinecie w przyziemi. Popatrz na figurę Agenta M, aby móc wykonać skok w czasie. Ustawić urządzenie informacyjne (niele zielona z tyłu pokoiu), gdzie do wiesz się. Jeśli jest numer do Cheese Girl (645-64-978) i Translator Bloch (883-02-378) - nie ma tylko. Używając kuchennego poswleca używasz Cheese Girl i Translator Bloch.

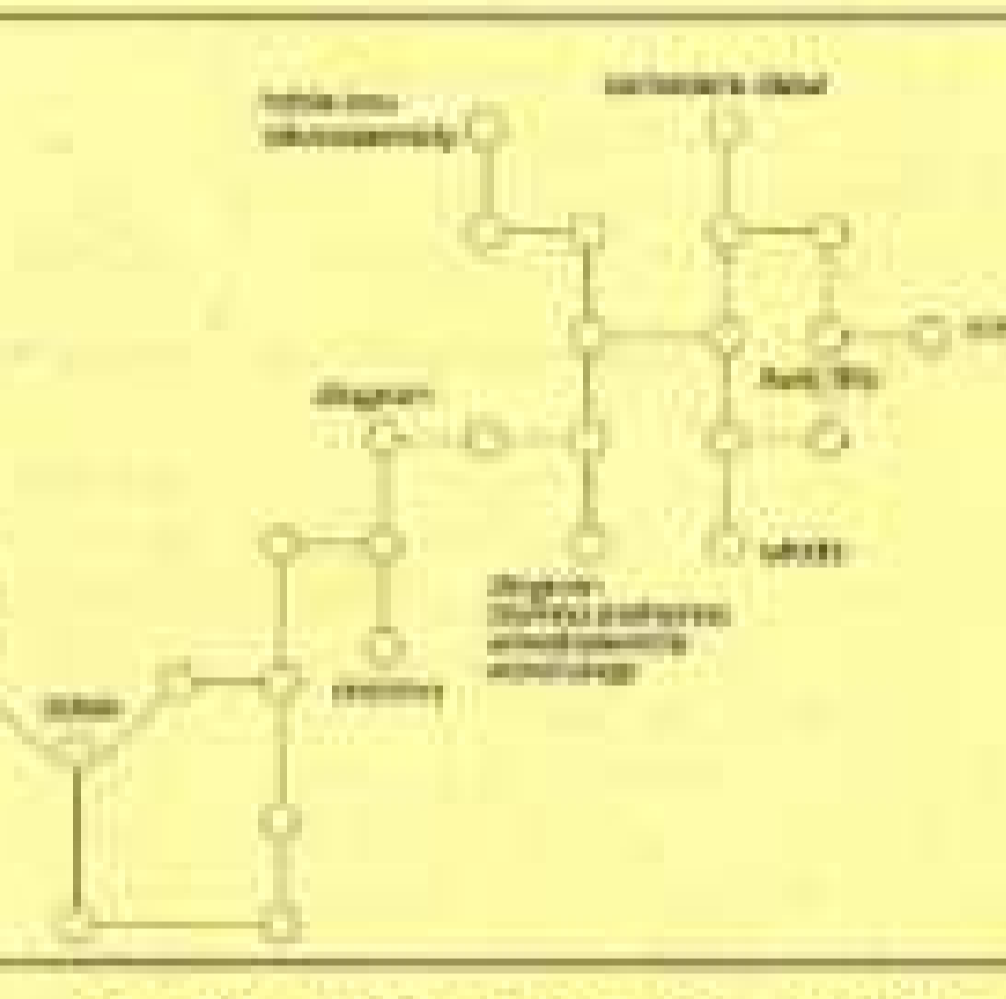
Przebrać się do Farnstein Lab.  
Musisz mieć ze sobą Cheese Girl. Weź ją do ręki i skieruj na prawą stronę stacji kosmicznej. Od strony podłogi lewo, dół, i pięć razy do przodu, aż pojawi się przed następną ścianą. Do przodu, w lewo i lewo. Połóż materiałowy pręt. Prawo, prawo, dół i do przodu. Skocz. Prawo, górę, do przodu. Złóżenie na panel kontrolny atmosfery. Wykonać obrócenie w Capacitance Array (niebieskie koła) w połym górnym rogu. Oddalenie: Prawo, górę, do przodu. Otwórz drzwi. Do przodu, prawo i do przodu. Prawo, przed, lewo, przed, prawo, prawo, przed, prawo, prawo, przed, lewo, przed, lewo, przed, prawo, przed. Otwórz drzwi i przejdź przez nie. Przed. Powiedz dwukrotnie YES. Lewo, lewo, górę. Złóżenie na panel i wpis kod: 30770. Podłącznij siłownik i otwórz drzwi. Rozwiązanie układanki gry komputerowych w początkowym polu loterii: 1,2,3,4,5,6,7. Kolejny kolejny przykład: 3,5,6,4,2,1,3,5,7,8,4,2,3,5,4.

Przebrać się z powrotem do laboratorium po Cheese Girl.  
Weź Cheese Girl. I skok do... Farnstein Lab.  
Użyj Cheese Girl, aby dostać się do środy. Prawo, dół, przed. Wejść do windy, uśrednio ją skieruj - pomoże Ci mój elektronowy. Weź ładunek wybuchowy i do przodu. Włącz zegary przykroci z napisem ENABLED. Prawo, prawo, dół i otwórz drzwi. Do przodu i windy na górę - użyj przykroci. Poiso. Złóżenie. Tam gdzie napis „RUN MINING CYCLE”, na znaleźć się Twoj pokazok. Dół, lewo, złóżenie. Pokazok na napis „RUN 32 EXTRACTION”. Oddalenie: Lewo i windy na górę. Prawo, prawo, przed. Włączamy zegary klikając „ENABLED”. Prawo, prawo, dół i otwórz drzwi. Przed, przed, lewo, górę, złóżenie. Naciśnij na półkolumna okrągło na lewo pomarańczowe koło (Biomass Processing). Naciśnij pomarańczowy przycisk, aby wykonać obrócenie. Oddalenie: Dół, prawo, prawo, dół. Otwórz drzwi. Przed, przed, przed, lewo, górę, złóżenie. Ustaw częstotliwość na 11 kHz. Włącz zegary klikając na POSITIVE RESPONSE. Oddalenie: Górę. Naciśnij zieloną słay i inne bajery - dobre, bez jej, tylko steruj. Mój zestaw zakończona. Lewo, przed, dół, przed, otwórz drzwi. Lewo, przed, otwórz drzwi. Przed, dół, prawo, weź pustą kasetę na wodę. Lewo, górę. Naciśnij zegary „ENABLED”. Prawo, prawo, dół, otwórz drzwi. Przed. Na oś windy. Prawo, prawo, prawo. Oddalenie. Dokonaj kalendarz do niedzielnego

hydranta. Przekopń łody zawr. Zabierz napojniczy w ten sposób kalendarz. Ostatecznie.  
**Skok do Chichen Itza**  
Musisz mieć ze sobą Translator Bloch. Ustaw kalendarz na 3 Tree (God of Fire). Tak samo jak poprzednio postaw mój na dachu przed wejściem, a znajdziesz się dokoła rze.

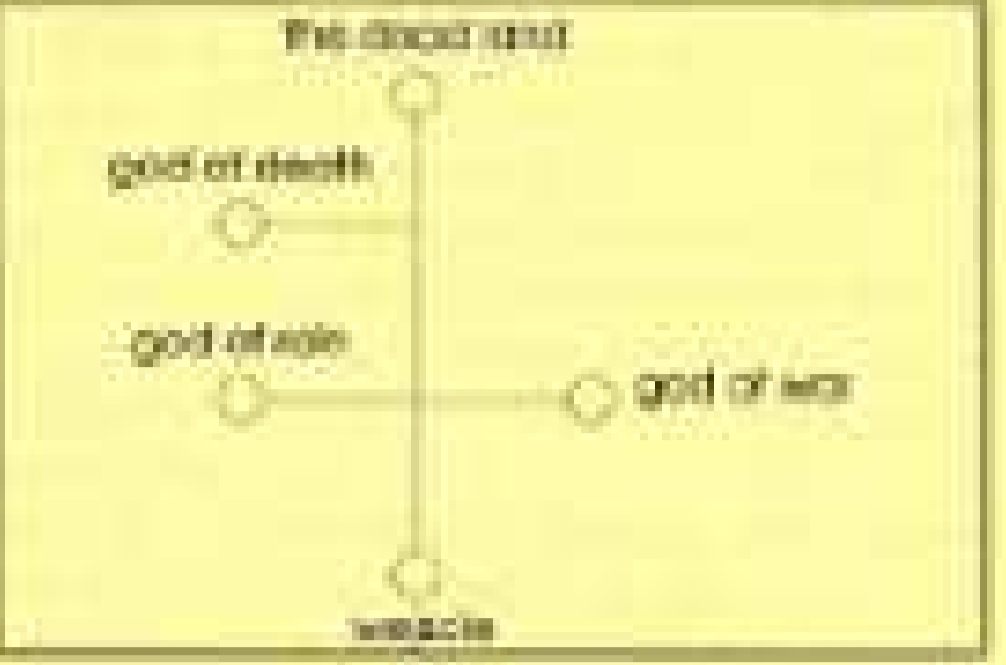
**Skoczmy do Chateau Gaillard**  
Po szybkiej zmianie strażnika, wyjdź z niego zakawioną strażką. Zjedź schodami poziom rzej i na pierwszym poziomie obróć się w lewo i na górę. Wyjdź na taras. Skok w prawo i w pierwszej chwili znajdziesz się w sali, użyj Cloak Bloch - bezpiecznie przelaziesz. W sprawie królewskiej wiat na stronie gabriel. Naciśnij jego prawą stronę, aż tylko raz. Jeśli chcesz możesz przejść do królewskiej biblioteki, gdzie znajdziesz niedostępny tekst w kolumnie i dziennik obok brzo. Skieruj się na oś do platformy. Na lewo znajdziesz szuflę. Otwórz ją sprządkowym kluczem i zjedź rzej. Trzy razy w prawo, przed, prawo, dół i użyj Blochpu Evidence. Znajdź miecz Ryszarda, używając Evidence Blochpu. Kolejny mój zakończona. Górę, prawo, przed, dół, prawo i weź złoty monetę.

**Skoczmy do De Vinol Studios**  
Będziecie potrzebować miota z kuzni. Zjedź chłupem Evidence podłogę po lewej stronie studia. Wyjdź z drzwi kluczem. Wyjdź na balkon. Podjedź do panelu windy. Lewą wachlę podłącznij na oś, a przesa do góry. Teraz wachlę przesa na oś i wejdź na platformę windy. Popatrz na dół i przelotk koto w prawo.



Na dnie wystawisz przez drzwi. Otaczają zjedź liny. Drive Assembly. Połóż na dniej przeczynny nadciągające części: Wheel Assembly, Drive Assembly, Wooden Pegs umieszczają w tych miejscach, gdzie ikona się zmienia. Użyj miota. Weź złotą maszynę (Singe Cycle).  
Musisz dojść do kuzni Kobrotem w katedrze krzyża przodów kuzni w stronę windy. Zanim użyj liny. Wycofaj kuzni w stronę windy (można do góry) i wywołaj podłogę za lewą. Z przodu kuzni przyciskaj Singe Cycle do liny i wejdź rzej na górę. Kluczem ze studia otworzyć drzwi balkonowe. Na prawo od wejścia na podłogę zbliżają (Lanc Filter) bochem Evidence i zabierz. Na dnie po prawej stronie używając Lanc Filter prze-

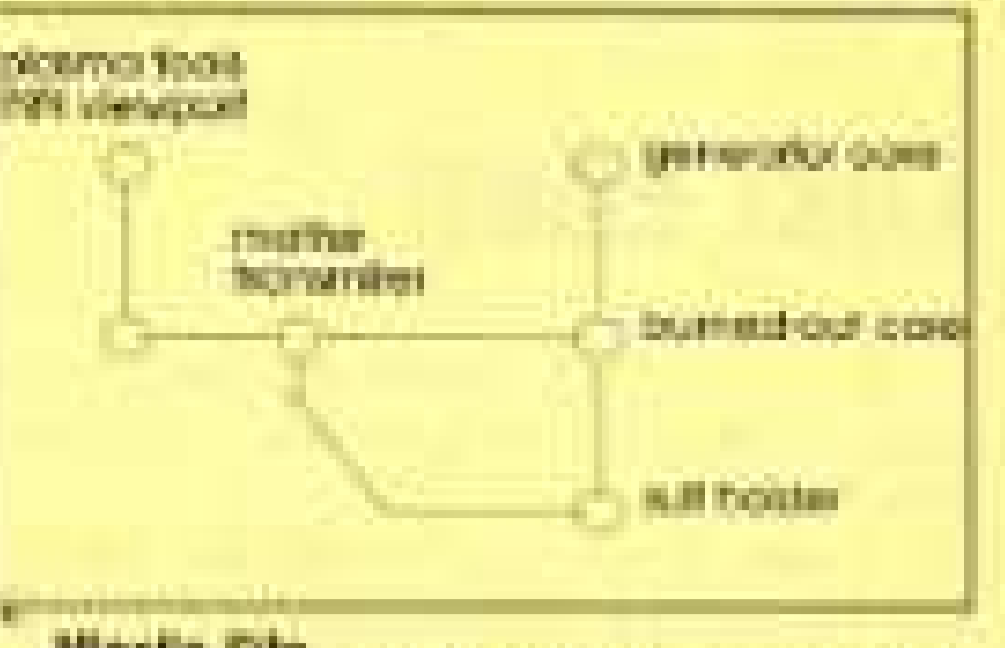
czyły koleje (Codex Atlantica). Mój zakończona. Z szafki na lewo weź zakonserwowane serce.  
**Skok do Chichen Itza**  
Ustaw kalendarz na 3 Tree (God of Fire). Tak samo jak poprzednio postaw mój na dachu przed wejściem, a znajdziesz się dokoła rze.



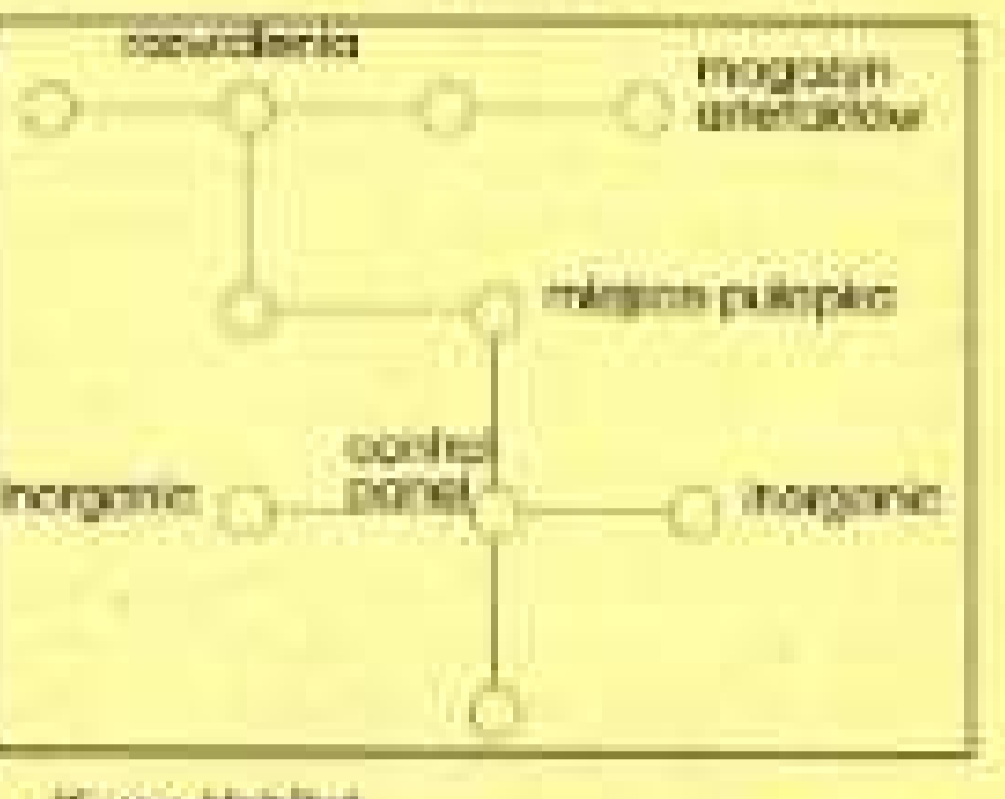
**God of War** Musisz mieć zakawioną strażką z zamku. Z początku lookni strażki skieruj weź czaszkę. Wejdź do świątyni boga wojny, będąc jako ofiarę zakawioną strażką (do rzej po prawej). Weź czaszkę, która leży za dzwanami. Weź czaszkę w paszory na prawo (najdziej ją rozdawał), blokując w ten sposób drzwi. Naciśnij lewą paszory. I jak tylko pojawią się strażki ruchu porusz się w prawo i raportuj, aby dostać się do środka. Teraz jesteś w pomieszczeniu z dżumą i jedną czaszką w leśniej (struga mierz w głowę - nie do słytku). Pojedź do przodu, aż starłaz obok kolejnych paszory (miejsce centralne). W lewą paszory włącz czaszkę, zaktymasz drugi zestaw szarychych drzwi. Przejdź do przodu i weź kolejną czaszkę (na lewo nad szkieletem). Weź do miejsca centralnego z pozostami. Zabierz czaszkę z lewej paszory i włóż ją w prawą - drzwi z tyłu się otwórz. Weź do wejścia i tutaj weź w lewą paszory czaszkę. Weź do punktu centralnego. Przetaw czaszkę z prawą na lewą stronę. W ten sposób używanie przycisku powinn być otwarte. Weź Obodan Block z końca korytarza.

**God of Rule** Musisz mieć kalendarz napojniczy serce, który otwórz Ci drzwi (jak weź go do rzej). Dolej idź do przodu, aż przedostasz przez wiszący most. Weź z powrotem, a zaczniesz się kochać. Teraz będziesz musiał przejść na drugą stronę, skacząc na kolejną platformę. Wskazaj prób w momencie gdy skłama i następne są w punkcie centralnym (pokrywają dół). Na końcu będziesz mógł wejść (Limestone Block). Przebrać się do Chichen Itza, aby unieść pomarańczowego przedobieranie przez most.  
**God of Wealth** Musisz mieć złoty monetę. Mój dotychczas jako ofiarę przy wejściu. Gdy przedostasz przez most, nie daj się zmusić do tej formacji - to pułapka. Obróć się i popatrz w dół, tam jest zejście do komnaty szmaragdowej. Musisz wejść do pierwszego brzoju mostu i używając liny na prawej wprawowej głowie zjedź na dół. Tutaj z jaskini zabierz Jedo Block.

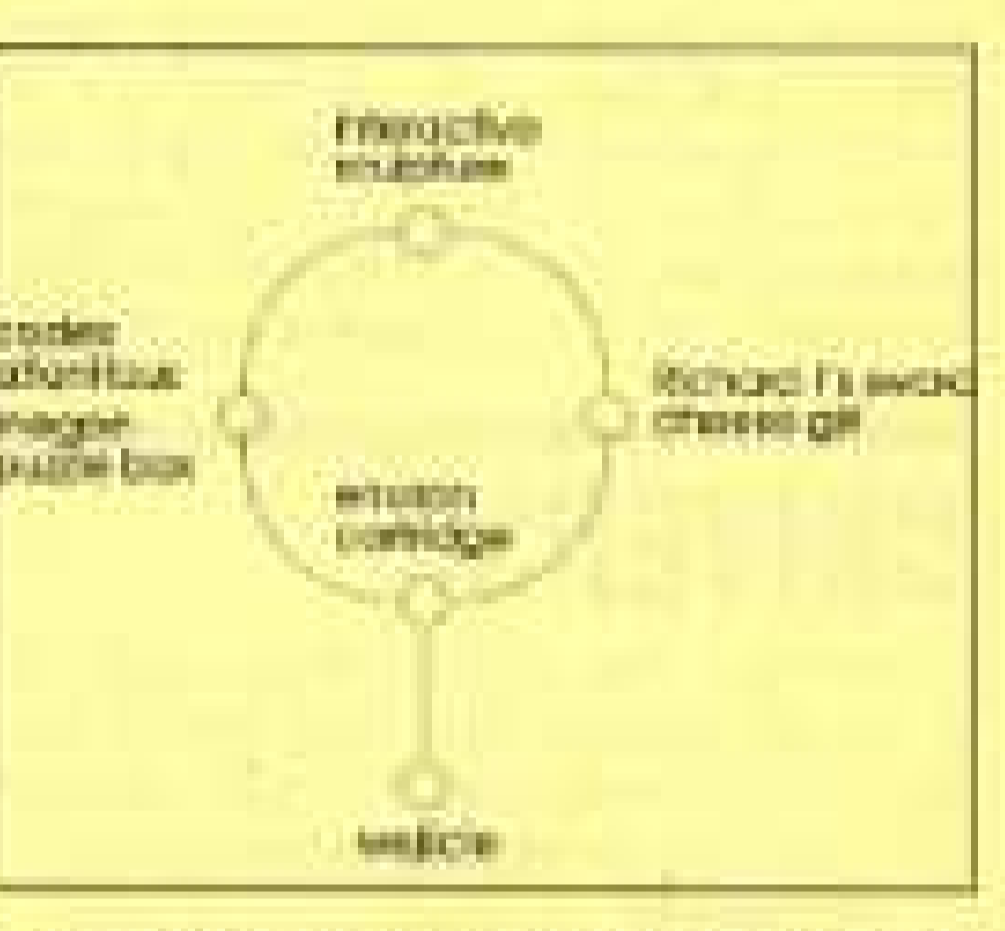
**The Dead Land** Musisz mieć ze sobą zakonserwowane serce. Zjedź wejście (Evidence). Weź do rzej kolejno Limestone Block, Jedo Block, Obodan Block, idź przed siebie. Zjedź (Evidence) zbiornik z kweją na płaszczy. Weź do zbiornika zakonserwowane serce. Naciśnij Układankę Majów. Używając Translatora idź układankę (The Breath of Izanna). Mój zakończona. Weź kasety (Emvion Cartridge).  
**Powróć do swojego gabinetu w przyziemiu (RECALL)**.  
Włącz kasety (Emvion Cartridge) do odbiornika (Emvion unit) - to ten gdzie znalazłszy kody do Cheese Girl i obróćj film.



**Wiesz Sio**  
Kod Minolta: GRAVBALL. Wymień przepalony rdzeń (Burned Out Core) na środy (Generator Core). Z Plasma Tools otrzymasz kod transportowy na orbicie: 6570-5519-0035. Z IN4 uzyskasz dodatkowy kod: 272. Obydwa należy wstawić w przeladunku materii (materii transmitter).



**Krywa Habitat**  
Potrzebujesz ładunku wybuchowego (Explosive Charge). Ruszaj do magazynu artefaktów. Po drodze na rozwidlenia (wzrost) i postępuj według wskazówek (wzrost) i postępuj według wskazówek, popatrz w prawo, użyj się (Cloak), poczekać aż Ocoj sobie pójdą i zdezaktywuj czaszkę rzejową. Naciśnij dwa kolony klawisze na dnie tarasu. Znajdziesz się w kuzni w magazynie.



W skrytkach znajdują się przedmioty. Na początku używając ładunku wybuchowego, wydobądź miecz Ryszarda. Używając boga oada otwórz i lewo artefakty - wszystkie zabierz (bez Cheese Girl). Weź do rozwidlenia i używając miecza na zapadni na podłodze, unikniesz klawiowego sterda z Ocoym. Obróć się w lewo. Przejdź sobie Burned-out Core. Weź do miejsca pułapki, Iana zjedźj Cię do transportu - to mój przedmiot. Dopiero jak pojawi się bariera powinieneś na niej użyć przepalonego rdzenia. Ruszaj do przodu. Włącz różowy klawisz po prawej stronie kuzni. Prawo, przed, prawo, prawo i włącz klawisz po lewej.  
Dolej to już tylko szczegółowe zakończenie, wiarygodny wyjaśnienie i ostatni koniec.

# Wyspa Walktrough

- Złóż wszystkie, do się da. To nie powinno być trudne, podam wam tylko gdzie użyć jakich przedmiotów.
- napelnij szklankę w kuzni
  - daj monety strażnikowi
  - wyłóżnij z domu bryki metalu
  - trzy razy obrot zewnażącą szklankę słową szklankę
  - bryki metalu wyłóżnij z szklanki kuzni
  - zjedź w maszynie przy świątyni drzewie
  - użyj kuzni, by otworzyć drzwi w domu
  - szpadem wykop roślinę z dżumy
  - daj roślinę starcowi
  - szpadem kuzni otwórz drzwi, gdzie były szpad
  - kuzniem otwórz szafkę
  - daj stoty wachl otwor
- Teraz jesteś na drugiej wyspie. Dalej robisz tak:
- kweją rodzaje czasu kamień, otrzymasz niebieski kryształ
  - zgnieć przeczynny kryształ w maszynie do zgrzania
  - weź do mechanicznej maszyny kamienie toaletowy, łody, rdzowy
  - daj kwelek sprządkownicy
  - daj sprządkownicy kwelek na mleko
  - daj kwelekowi dżumy
  - wpuść proszek do kofe
  - wlej mleko do kofe
  - wlej kwej do kofe
  - wymieszaj to wszystko łyżką
  - odczytaj pergamin przy umocowaniu się nad ziemią kuzni
  - umieść niebieski kryształ w lewej wngce
  - umieść czerwony kryształ w prawej wngce
  - użyj kwekiego kryształu przy słowach Congratulatory Mission complete!

# Pechowy Prezent

Czas rozwiązać wszystkie te problemy z deskretkami i matkami. Właściwie przebieg całego „Pechowego Prezentu” nie należy do wyjątkowo trudnych rzeczy. Gas podobna jest na kilka etapów, do których można dostać się wykonując odpowiednie hasła. A więc - zaczynamy!

**Kod: ANIGA**  
Po pierwszej lekcji wychodzimy gwałtem na prawo i dostajemy się naszymi problemami z kuzniem. Dowiadujemy się, że strażnikiem może być jeden z gościów spędzających czas na parku w WC. Tylko, że tam można dostać się jedynie z pomocą paszory, jako dem. Kuzni sugeruje także, że warto pogadać w tej sprawie z Płazą. A więc w drodze na pierwsze piętro (miałeśko obok kwej), gdzie podobać rozmawiać z Płazą wyczerpić mu kate obiadka, a w zamian otrzymamy świadki, który umożliwi nam spotkanie z Mikułkiem, miejscowym hardcerem. Mikuł przesłaje w pobliżu sali 21. Trzeba z nim pogadać i wręczyć mu kartkę od Płazi. Hmi w zamian za informację trafia mu dostarczyć demko „Technological Death”. A więc w drodze, na parterze przesłaje gostek, który zawzięcie w oś gra. Żeby wygrać 2 oknie praktycznie trzeba odgrać w grze zwycięzcowej powyżej 1500 punktów, za jed dojdę lina.

**Kod: GOOOL**  
Po tym wyczerpię biegniem na lewoj wstaj (na boku). Wyczerpię nauczyliem sprawdzić-wiernie i z powrotem do szafki, na pierwszym piętrze, przy sali 14 w śmietniczce znajdujemy spinacz. Próba wyjścia ze szafki zostaje udaremniiona przez sprzątkę. Na boku trzeba pogadać z gołimem o aspiracjach Jordana, Hinnemu właśnie w haniobny sposób pilno nie trafia do koca. W zamian za to, że nie nie powierzy o tę kompromitację, Jordan zabiera złoty telefonyczny dzwoni do Konservatora, a my możemy spokojnie zwiadać jego pokój. W środku używamy spinacza i imadła w celu wywołania melodiami obywatelczyńi podjęzycznego wytycha.

**Kod: PIŚAK**  
Zaglądamy do skłębiku szkolnego i kupujemy dyskietkę. Na drugim piętrze, przy sali 23 kilka dziewczyn gra w gumę. Usłamy im świada i zabiczamy ten przydatny przedmiot. Czas na lewoj informację (sala 21), podczas której kopiujemy wspomniane wcześniej demko (towarzyszy temu całkiem długie animacje).

**Kod: DOMEK**  
Idziemy na boku, gdzie spotykamy Miuśka i wręczamy mu dyskietkę. Okazuje się, że dziewczyn jest niejak Płazga. Na pierwszym piętrze spotykamy gościa, który wręcza nam podarunek od młodszego brata (5 zł). W zamian za pomoc w krótkiej uroczystości z okazji naszymi obrotu mu, że półpiętny raport za niego oprowadzić z matematyki w sali 24. Na drugim piętrze w gabłobie znajdujemy szpilkę. Wracamy w oku-

lica sali 11 i włączamy szpilkę do zamka drzwi. Nauczyliem nie może dostać się do sali, więc loka z 24. Hmi Twierdzone Plagorosa, gdzie z tym artystem. Nie ma się co martwić, właściwą odpowiedzią jest zawsze 0 (w razie pomyłki zawsze możemy dostać soligę). Pięknie!

**Kod: GUMKA**  
Teraz na dach (wejście jest w ostatniej planiży na drugim piętrze). Zwyerny przewód antenowy i włączamy do wyjścia ze szafki. Używając wytycha wydotajemy się na zewnątrz. Próba kupna paczki fajek w kiosku za pięć złotych okazuje się paronichnym pomysłem. Ale jakże gostek zainteresował się naszymi problemami i w zamian za gumę do grynia otrzymujemy od niego jednego paczki papierosów. Wracamy do szafki i wchodzimy do naszego WC. Wkwapujemy się w łazki za pomocą paczki fajek i dowiadujemy się, że Płazga jest właśnie u dyrektora. Na szczęście otrzymujemy jego zdjęcie (obrot przysłał nam zapłodzić za nie 5 zł...). Dowiadujemy się także, że Płazga co niedzieli zagląda na mecz... przez dżumę w głowie.

**Kod: KREDA**  
Idziemy do sali 23, na lewoj płytki (drugie piętro). Podczas lekcji okazuje się, że obok nas są dżumę niejakiego Płazga. Podczas wymiany zdań, za pomocą malego szmaritu odrobujemy upragnioną deskretkę. No i tu już koniec. Pozostaje tylko obrotić mezo zaskakujące zakończenie.





# CZYTELNICZY NADESŁALI

Scan by Vangis 2005

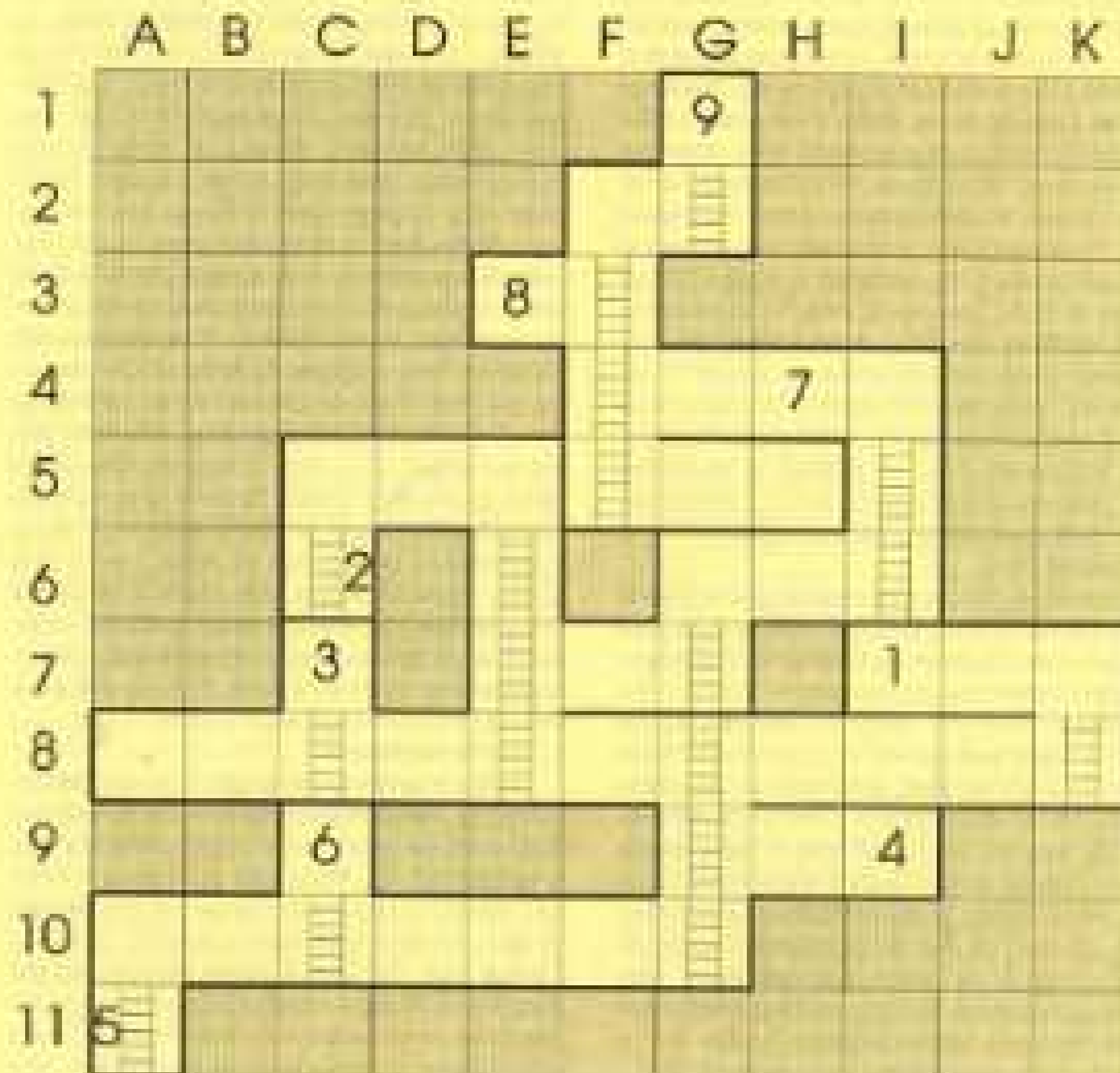
## Tytuł zastępczy

Właściwie to skoro tu już jestem, to powinienem powiedzieć kilka słów. Ale co się będę rozwodził, opisy są, jak każdy widzi. Nagrody to roczne prenumeraty oraz trzy linijki ogłoszenia. Szkoda tylko, że jeszcze nikomu nie udało się jednocześnie przysłać własnego zdjęcia i znaleźć się na tych łamach.

Do czego to dochodzi? Nawet pogwizdać sobie nie można (patrz komentarz pod Hyperami). Co prawda zdają sobie sprawę, że posładam słuch słopnie około drugiego (wiem, że grają), ale zjemy w wolnym kraju! Wodzu, owiniak, ma słuch absolutny, rozróżnia ćwierćtony. Nie pozostawia mi żadnego wyboru – wojna! Zawijam alianse przeciwko Wodzowi! Kto nie jest za mną, ten przeciwko mnie! Dziękuję, dziękuję! Wam bardzo za poparcie, wiedziałem, że mogę na Was liczyć. Nasz pierwszy i ostatni cel: Wodzu! Za mną, do ATAKUUUUUUU! HURAAAAAAA!

Dean

PS. Chyba ogłoszę konkurs na najgłupszy komentarz...



- Legenda:
- |             |           |             |
|-------------|-----------|-------------|
| 1 - drabina | 4 - lampa | 7 - krzyż   |
| 2 - worek   | 5 - klucz | 8 - laska   |
| 3 - kilof   | 6 - kask  | 9 - diament |

## GORDIAN TOMB

Pewnie wiele razy słyszeliście opowieść o tajemniczej budowli przypominającej piramidę. Legenda głosiła, że starożytna cywilizacja ukryła w niej bezcenny amulet, który spełnia każde życzenie. Wielu śmiarków próbowało posiąść ten ósmym cud świata, lecz byli właściciele amuletu odpowiednio zabezpieczyli swoją własność wypuszczając do wnętrza piramidy jadowite pająki, demony. Niestety i Ty zmuszony kłopotami finansowymi, materialnymi (brak piwa!) oraz własną ciekawością postanowiłeś zdobyć amulet z myślą, że rozwiąże on Twoje kłopoty.

Swoje zmagania zaczynasz w A8. Idź do I7 i zabierz drabinę. Teraz idź do C5 i użyj drabiny, a droga na dół będzie wolna. Zabierz stamtąd (C6) worek, dzięki któremu możesz nosić więcej przedmiotów. Następnie udaj się do C7 i przywieszcz sobie nowiutki kilof. Z kilofem idź do podziemi i w H9 rozwal skały torujące drogę. Z I9 zabierz lampę, która przyda Ci się w A10, gdzie panują straszne ciemności. Z A11 zabierz złoty klucz. Teraz czeka Cię długa wędrówka do H4 po święty krzyż, jednak po drodze z C9 nie zapomnij zabrać kasku górniczego. Po ciężkich zmaganiach z pająkami zabierz świętą laskę z E3. Udaj się do F2 i użyj klucza, a drzwi do następnej komnaty otworzą się.

W G2 musisz użyć kasku, aby przejść pod gradem spadających kamieni. Z G1 zabierz drogocenny diament i udaj się do G5. Użyj tam przed chwilą znaleziony diament i udaj się do końca komnaty, a tam czeka na Ciebie...

Programiści z X-AMPLE odwalili kawał dobrej roboty, co widać na ekranie. Grafika w grze jest starannie wykonana i bardzo kolorowa, zaś muzyka to kilka melodyjek (bardzo ładnych!) dobrze oddających atmosferę tajemniczości i grozy. Mimo, że gra jest trudna (mnóstwo przeszkadzajek), polecam ją każdemu miłośnikowi gier przygodowo-zręcznościowych.

Uwaga:

- przedmiot, którego chcemy użyć, wybieramy klawiszami 1-6,
- pająków nie da się zabić, można je tylko przeskoczyć.

Michał Wąs

Komputer: Commodore 64

## ATLANTYDA

Wśród bezkresu wód oceanu leży wyspa szczęśliwości - Atlantyda. Mieszkańcy żyją wesoło i bez troski. Tylko czasami najstarsi z nich wspominają przepowiednie mówiącą o klątwie rzuconej przez złego czarnoksięznika. Owa przepowiednia została niegdyś spisana przez starożytnego medyka. Mówiła ona o powstaniu złych mocy i zagładzie Atlantydy. Ów sądny dzień właśnie nadeszedł.

Tak oto przedstawia się historia do gry „Atlantyda”, która łączy elementy gry labiryntowej i zręcznościowej. Ty, jako śmiarek, wcielasz się w rycarza

o złotej zbroi. Aby pokonać czarnoksiężnika, musisz zebrać 160 diamentów porzucanych po całym zamku. W wykonaniu tego zadania przeszkadzają Ci ptaki, stwory podobne do ludzi, zapadnie, no i oczywiście sam labirynt. Ptaki i stwory możesz uniosobliwić rzucając w nie gwiazdką, przez zapadnie zaś musisz przechodzić w odpowiednim momencie. Oprócz diamentów możesz zbierać jabłka i napoje, które dodają Ci energii oraz klucze, którymi otwierasz drzwi lub zapadnie. W kazamatkach zamku są także papirusy. Na nich wypisane są podpowiedzi i ostrzeżenia. Teraz kilka wskazówek:

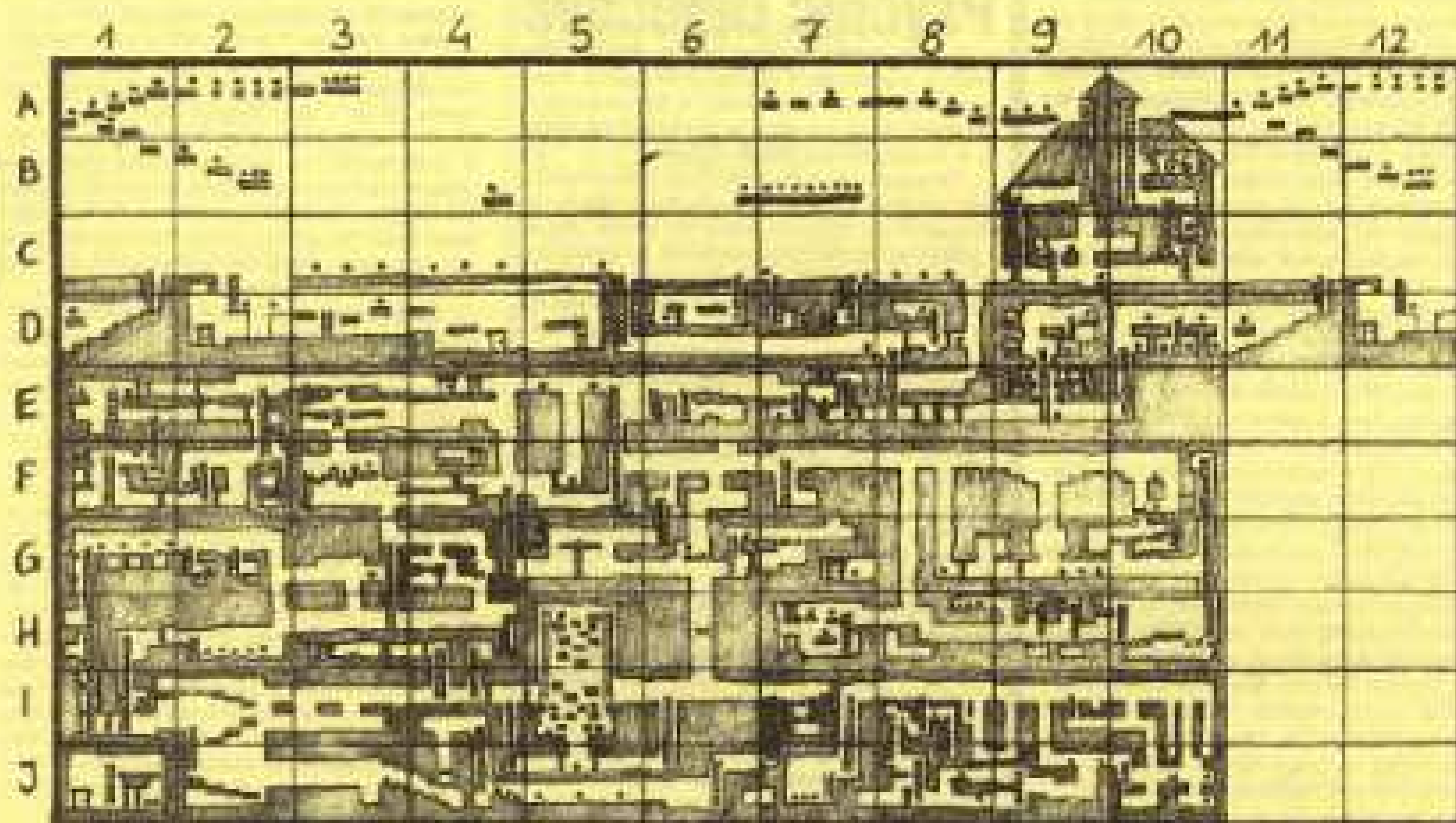
- niektóre mury można skruszyć strzałem,

- niektóre przejścia są niewidoczne,
- niektóre drzwi otwierają więcej niż jedno drzwi,
- czasami diamenty ukazują się po zebraniu papirusa, czy innej rzeczy.

Czas na ocenę gry, więc - nie ma mowy o tym, żeby autor gry, pan Sławomir Jurakowicz, nie słyszał o grze „Gods”, gdyż „Atlantyda” jest kopią pomysłu tej gry. Jak na polską produkcję mieści się w grach średnich, dlatego, gdyż nie zachwyca grafiką, a muzyki trochę mało, ale pomijając te wady i przypominając o tym, że gra jest wzorowana na „Gods”, polecam ją wszystkim, którzy lubią gry labiryntowe.

Grzegorz Macuga

Komputer: Amiga (1 MB)



5 - START \* - DIAMENTY # - ZAPADNIE ! - PRZEPY D - DRZWI & - PĄKOWANIE



st	Allen Target (3 d)	23,60
st	Arnie II	19,90
log	Brydż	19,90
st	Eskadra (2 d)	23,60
zr	Forest Dumb (2 d)	23,60
lab	Frankenstein	14,00
sp	International Soccer	19,90
man	Liga Polska Manager (3 d)	23,60
lab	Łowca Główny (2 d)	19,90
zr, log	Mega Blast	19,90
zr	Mr. Tomato (3 d)	23,60
zr	Rajd przez Polskę (2 d)	23,60
prz	Sen (3 d)	23,60
zr, log	Sink or Swim (2 d)	19,90
prz	Skarb Templariuszy (3 d)	23,60
prz	Skaut Kwatermistrz (3 d)	23,60

str	Bastion	49,90
sp	Body Slam Wrestling	23,60
prz	Dom Spokojnej Starości	36,30
sp	International Soccer	23,60
str	Kosmos	36,30
man	Manager Piłkarski	23,60
log, zr	Mega Blast	23,60
prz	Noc	49,90
prz	Sifx	49,90
prz	Skaut Kwatermistrz	36,30
st	Stalowe Nerwy	36,30
str	Starship Command	49,90
prz	Softys (3 dyskiety)	36,30
st	The Machines	23,60
st	Tyrian	36,30
prz	Wilkołak	36,30

**LK AVALON**

LK. AVALON  
skr. poczt. 66  
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny doliczane są koszty wysyłki w wysokości 3,- 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. Wszystkie gry z gwarancją!

TOP SECRET

# Polanie

Zanurz się w mroczny świat przodków ...

Strategia  
w najlepszym wydaniu  
na IBM PC



- pierwsza polska gra strategiczna z kierowaniem poszczególnymi postaciami
- niesamowita podróż do przepelnionego odgłosami nieustannej walki i pulsującego potężną magią świata przodków
- perfekcyjna oprawa graficzna
- wyraziście podkreślająca nastrój muzyka i dźwięk
- intuicyjny sposób wydawania poleceń

Już tu są.  
Nie uciekniesz przed nimi,  
nie ukryjesz się.  
Nie masz szans.  
Do perfekcji doprowadzili  
wojenne rzemiosło.

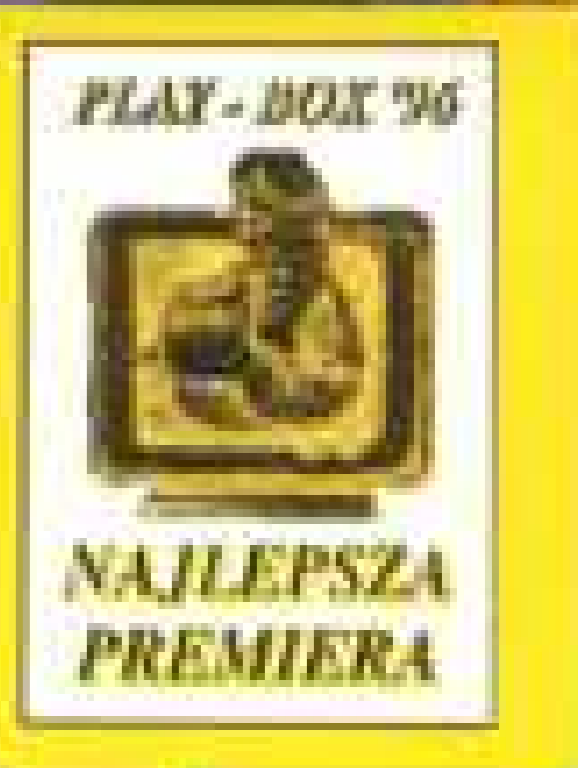
Ujarmili potworną moc ...  
Przyłącz się, **dowódź i zwyciężaj!**  
Wśród krwi i ciał pokonanych  
brnij naprzód, aż dostrzeżesz  
na horyzoncie nadmorskie **wydmę ...**

**WYGRALIŚMY PLAY-BOX!  
WYGRAJ Z NAMI I TY!**

Wkrótce rozszerzona wersja na CD!  
Dla posiadaczy wersji dyskietykowych  
będzie dostępny upgrade  
w korzystnej cenie.

Zamówienia można składać listownie, telefonicznie lub faksem.  
Cena wersji dyskietykowej: 55 PLN (VAT i koszty przesyłki wliczone).

Hurtownia Oprogramowania **USER**  
31-403 Kraków, ul. Rzemieślnicza 31  
tel. (012) 66 69 22, tel/fax (012) 66 88 54



**USER**

# Jest taktycznie

Stała rubryka pod redakcją Sir Haszaka

Do wiadomości wszystkich dobrych ludzi nieodróżniających plutonowego od pułkownika

	marzałek Rydz-Smągi Istnie gry się nie starczą 96-100%
	generał Janpółki obezdnie niedołąca 91-95%
	pułkownik Dęgrod wspornia 86-90%
	kapłan Horroczewski bardzo doko 81-85%
	kapłan Koss cokra 71-80%
	pułkownik Colomto niezo 61-70%
	chorąży Zawiesz Zający przećnia 51-60%
	pułkownik Jech Kopka 41-50%
	kapłan Wichura Ingczna 31-40%
	szefogowy Ciołczak zawieszanie 1-10%

## Scan by Vangis 2005

Zadanie jest proste – wybić wszystko co się rusza po to, by zdobyć panowanie nad całą Polską. Do tego wprowadzicie dochodzi legenda, mówiąca o zdradzie, podboju i zemście, ale odłożmy ją na bok – jeśli zaczniecie grać sami ją poznacie, gdyż jej kawałki pojawiają się w postaci krótkich (i co nieco grafomańskich) tekstów przed i po każdym etapie. Zamiast zajmować się legendą, ważmy się za samą grę.

A pełnimy w niej rolę przywódcy plemienia Polan – wydajemy swoim ludziom rozkazy, zarządzamy ekonomią i decydujemy, komu następnemu dokopać. Wszystko w oparciu o niemal identyczne zasady jak w „Warcrafcie” – i żeby uniknąć niejasności, napiszę od razu – „Polanie” to niemal kopia „Warcrafta”, pod względem stopnia rozbudowania nieco słabsza od pierwszej części zmagania ludzi z orkami.

Cała nasza ekonomia opierać się będzie o... mleko. Żeby mieć mleko, trzeba mieć – jak nietrudno zgadnąć – krowy. Krowy dają mleko jak mają do swej dyspozycji oborę

ekonomicznych do naszej dyspozycji staną piechota lekka (drwale) i nieco cięższa (miecznicy), strzelcy wyposażeni w broń automatyczną mało- (myśliwi) i wielkokalibrową (dzidziarze, zwani dla niepoznaki oszczepnikami), artyleria lekka (kapłanki) i ciężka (kapłani) oraz wojska pancerne (rycerz). Jak nietrudno się domyśleć, cały problem polega na tym, żeby się ich możliwie szybko dorobić, zanim ktoś inny zdąży nam zrobić krzywdę, o której była mowa powyżej.

Gwoli ścisłości muszę dodać, że nie we wszystkich misjach (nie wiedzieć czemu tak mi się nazwały kolejne podboje) jesteśmy zmuszeni do budowania i hodowli – zdarza się, że dysponujemy ściśle określonymi siłami i tylko nimi musimy sobie dać radę z przeciwnikiem. Zakończenie misji wcale nie musi oznaczać konieczności wybić wszystkich do przeciwników – może to być równie dobrze odbicie z rąk przeciwnika kapłana (albo kapłanki) i doprowadzenie go (jej) w odpowiednie miejsce. W tych misjach na ogół najistotniejszy jest

dobór trasy, którą będzie się poruszać nasza drużyna – może się udać uniknąć części sił wroga, albo zahaczyć po drodze o święte miejsca w których zregenerujemy nadwężone siły swoich wojów.



# Polanie



dobór trasy, którą będzie się poruszać nasza drużyna – może się udać uniknąć części sił wroga, albo zahaczyć po drodze o święte miejsca w których zregenerujemy nadwężone siły swoich wojów.

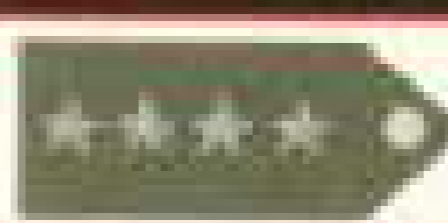
Misje z elementem ekonomicznym stanowią jednak większość i o nich jeszcze kilka słów. Na samym początku gry, kiedy nie mamy jeszcze dostępu do wszystkich typów budynków, a co za tym idzie nie możemy się dorobić palisady ani wojów, że o rycerzu nie wspomnę, nie ma żadnych reguł, określają-

Na szczęście my też nie jesteśmy bezbroni. W miarę postępów

dobór trasy, którą będzie się poruszać nasza drużyna – może się udać uniknąć części sił wroga, albo zahaczyć po drodze o święte miejsca w których zregenerujemy nadwężone siły swoich wojów.

Misje z elementem ekonomicznym stanowią jednak większość i o nich jeszcze kilka słów. Na samym początku gry, kiedy nie mamy jeszcze dostępu do wszystkich typów budynków, a co za tym idzie nie możemy się dorobić palisady ani wojów, że o rycerzu nie wspomnę, nie ma żadnych reguł, określają-





## Scan by Vangis 2005

renowymi (góry, drzewa, woda) może skutecznie odgradzić naszą wieś od przeciwnika. Na najniższym poziomie trudności nie zdarzyło mi się ani razu, żeby przeciwnik wszedł do wsi ogrodzonej palisadą – chyba, że palisada została przypadkowo uszkodzona przez kule ogniaste któregoś z kapłanów.



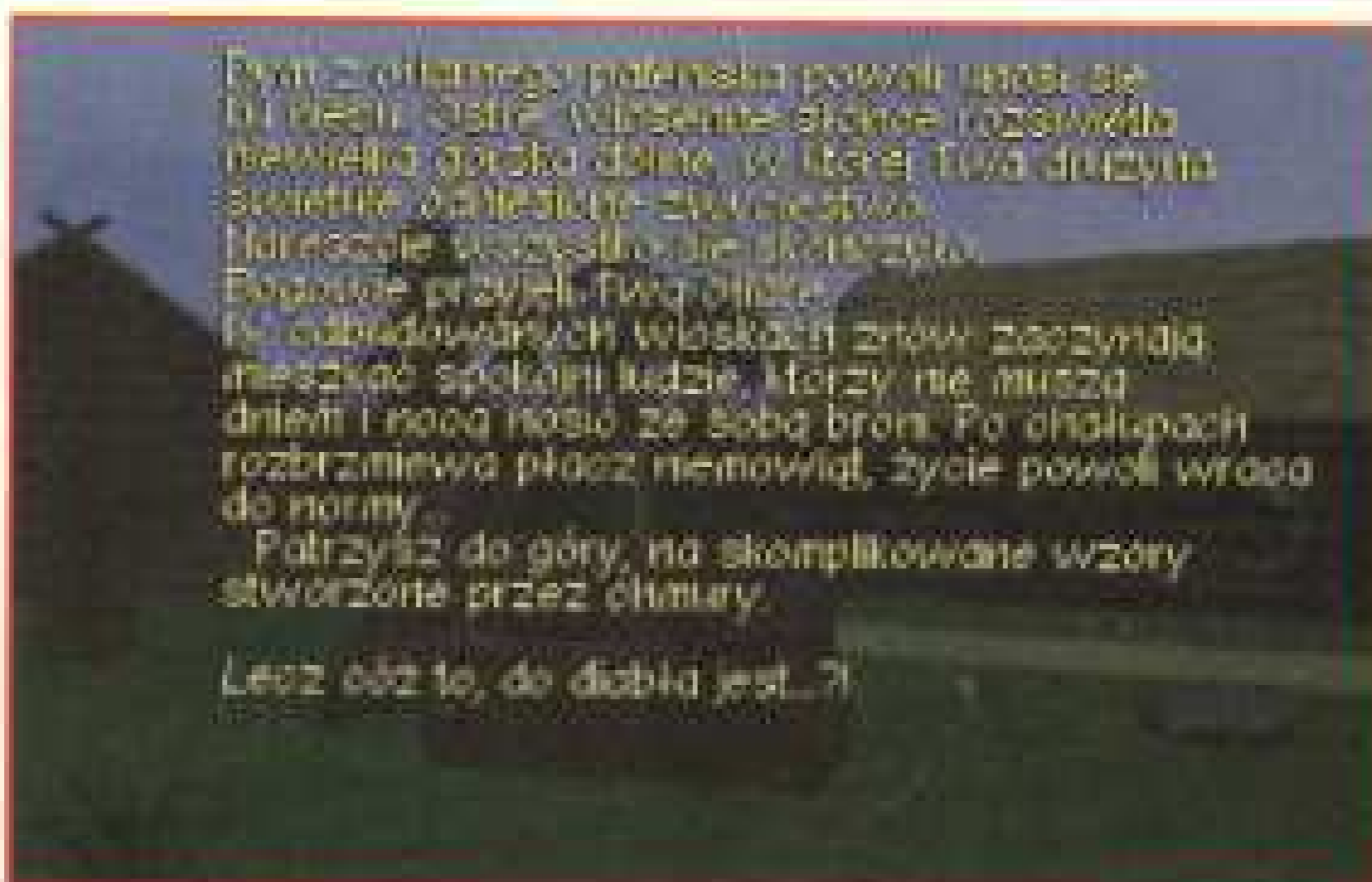
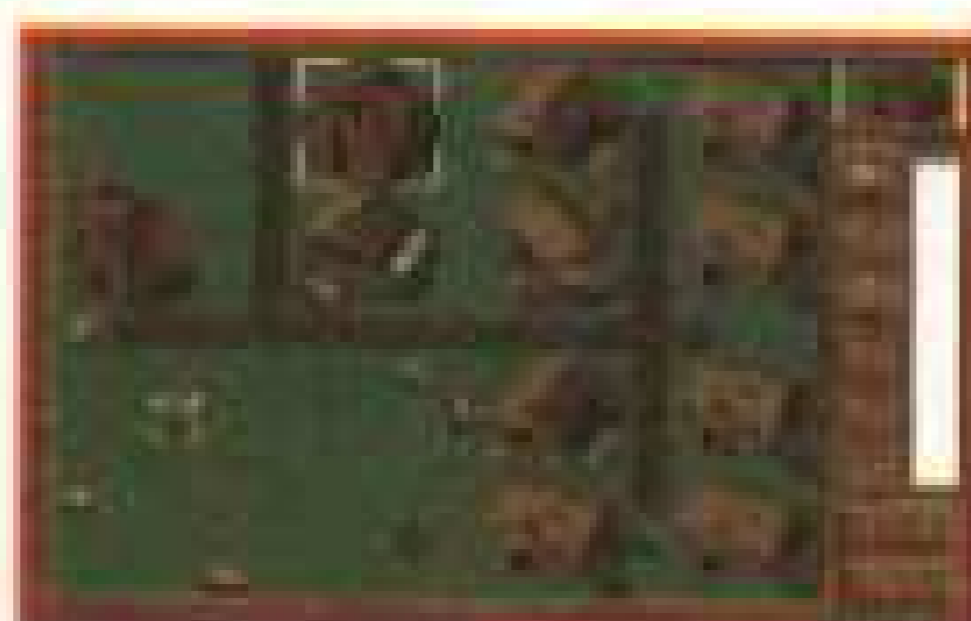
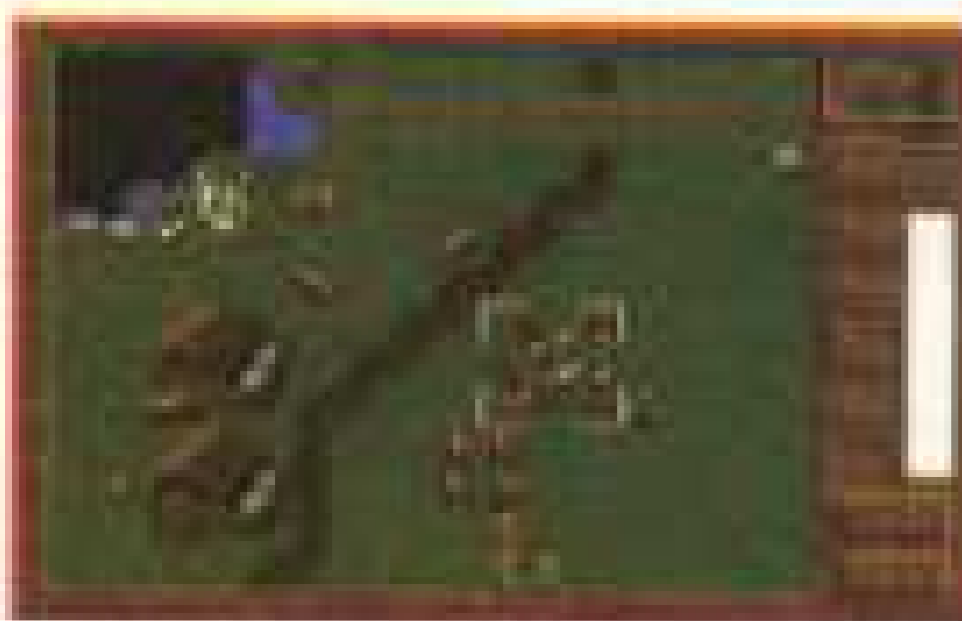
nięcie uwagi przeciwnika przez myślowego, który zazwyczaj nie przeżywa takiej operacji. Nie ma tu żadnej reguły (i dobrze, byłoby zbyt nudno), trzeba próbować, nie zawsze potrzebna jest palisada ze wszystkich stron, czasem wystarczy odgradzić tylko jedno przejście, pozostawiając na początek pozostałe otwarte.

Kiedy już mamy palisadę, gra potrafi stać się nudna – ale to tylko pod warunkiem, że głupio weźmiemy się za bicie przeciwnika. Klasyczna sytuacja wygląda następująco – atakujemy swoimi siłami siły wroga, wybijamy wszystkich, ale przy okazji giną i nasi. Zanim dorobimy się kolejnej armii (no, półoddziału) i wyślemy ją w stronę wsi przeciwnika, on też się zdążył odkuć – tak można grać w nieskończoność. Żeby skończyć szybko, trzeba się wykazać po-

coraz większy obszar i budować na nim kolejne chaty, można też próbować... zamknąć palisadą oddziały przeciwnika (ponieważ przeciwnik nie rozbudowuje wsi, nie może przekroczyć pewnej liczby, jeśli uda się zamknąć całe jego siły palisadą, można mu zniszczyć wszystkie budynki, a potem to już mięta...) Można też zbudować klasyczny barbakan i wybić wroga korzystając wyłącznie z dzidziarzy i łuczników, którzy zrobią to bez nastawiania karku, a potem nasi pójdą do drugiej wsi i zrobią tam porządek. Takie budowle mają jedną, niemiłą wadę – ze względu na błąd w grze czasem trzeba

gentnie prowadzonej, bo dziadki w ferworze walki spalą wszystko dookoła siebie, łącznie z własną osłoną. Przy okazji warto może wspomnieć o charakterystyce postaci – pomijając już to, że poruszają się one z różnymi prędkościami, nadają się do atakowania różnych celów. Najważniejszą zasadą jest taka – wszystkich wyposażonych w broń miotającą można łatwo załatwić z bliska bronią białą, pozostałych najlepiej załatwiać zmasowanym ogniem z daleka.

No proszę, niby narzekałem że gra taka skromna, a tu już mi się kończy miejsce, a ja jeszcze ma kilka kilo uwag – jak choćby ta, że



w jednym z północnych scenariuszy (taki z małą ilością trawy) można zaatakować od razu, na rympa! – jeśli uda się wybić krowy i nielicznych obrońców, co nie jest trudne wobec przewagi liczebnej jaką się dysponuje, zwycięstwo ma się w kieszeni.

Jako że miejsce się kończy, nadchodzi czas podsumowania. „Polanie” – przy zachowaniu wszelkich proporcji – to świetna gra. Może grafika nieco odstaje od tego do czego przywykliśmy, może w dźwiękach słychać akademik, w którym były nagrywane, może w końcu zabrakło pieniędzy na to, żeby rozbudować „Polan” o kilka więcej typów postaci i budowli, zwiększających wybór jakim się dysponuje – jednak wszystko zrobiono starannie, traktując grę i gracza poważnie, tak jak na to zasługuje. Naprawdę warto obejrzeć.

**Borek**

P.S. Właśnie otrzymaliśmy update gry, który umożliwia budowanie mostów, grupowanie oddziałów i usuwa kilka błędów.

Producent: USER  
Rok wydania 1996  
Komputer, na którym chodzi: 486, 4 MB RAM-u

sadą – chyba, że palisada została przypadkowo uszkodzona przez kule ogniaste któregoś z kapłanów.

To zresztą jest od pewnego momentu jedyny sposób na to, żeby wygrać – na samym początku zbudować palisadę. Niektóre misje musiałem zaczynać po kilkanaście razy, zanim mi się to udało – czasem wystarczyło się dobrze skupić nad maksymalnie efektywnym wykorzystaniem czasu, jaki mijal między początkiem gry a pierwszym atakiem, czasem pomaga odciąg-

myślunkiem – albo zbudować taaa-aaką armię, której nic się nie oprze. Nie zawsze jest na to miejsce – zdarza się, że nasza wieś musi się gnieździć na małym spłachetku ziemi, na którym nie sposób postawić więcej niż kilku chat. Wtedy już tylko inteligencja może pomóc...

Jednym ze sposobów na zwycięstwo jest w takich sytuacjach palisada jako element budowli obronnych – arkany, parkany, barbakany, kłny, błny, liny z piasteliny itd. Można odgradzać po trochu

się zdrowo napocić, żeby zniszczyć palisadę w określonym miejscu – warto wtedy próbować tuż obok, albo jeszcze trochę dalej, w końcu zawsze się udaje.

Najważniejszym elementem zwycięstwa jest niszczenie wsi przeciwnika – każda zniszczona chałupa to o kilku wojów stanowiących zagrożenie mniej. Do niszczenia chałup najlepiej wysłać kilku kapłanów, który świetnie sprawdzają się jako buldożery – ale wymagają osłony, w dodatku inteli-

# Jest taktyczniej

*Nisi sine magno labore dedit  
mortibus  
(Nie natura nie daje ludziom bez  
wielkiego trudu)*

Horacy

Po sukcesie pierwszej „Cywilizacji” i rozczarowaniu „Kolonizacją” nie podziwiałem się, że sequel tej pierwszej może okazać się czymś nowym i świeżym. Oczywiście nie stanowi on zaskoczenia na miarę pierwowzoru, ale tydzień spędzony na ciągłym budowaniu zębów nowej polskiej cywilizacji utwierdził mnie w przekonaniu, że warto grze poświęcić czas. I to znacznie dłuższy.

## Katalog nowinek

Cel gry nie zmienił się ani trochę. Nadal zaczynamy kilka tysięcy lat przed naszą erą, by zakładać miasta, rozbudowywać je, prowadząc badania naukowe i gromadząc pieniądze dotrzeć do roku 2000 (lub jeszcze dłużej) i stać się jedyną cywilizacją na Ziemi lub wysłać swych przedstawicieli do najbliższego układu słonecznego.

Zmieniła się jednak nieco filozofia gry – przy zachowaniu równowagi między ekonomią, walką i dyplomacją sprawiono, że walka

warty „Pakt Tours” wymierzony „przedw agresywnej polityce Polski”. Potem kolejne państwa zawierały podobne układy, a koniec okazał się dość smutny: wszystkie nawiązały ze sobą ściłą współpracę naukowo-techniczną i wspólnie przystępowały do wojny. Było ciężko.

Militaria również wpłynęły na zdynamizowanie naszych działań. Przede wszystkim przybyło wiele oddziałów wojskowych umożliwiających szybki atak (podziś Cruise, piechota morska, atakująca wprost ze statków, spadochroniarze, którzy mogą pokonać do 11 kwadratów podczas tury, czy wreszcie szpiegdy wnikaający do miast, mogący poruszać się o 3

poła). W czasach współczesnych możemy więc oczekiwać ataków właściwie w każdej chwili.

Przez dodanie nowych jednostek zniknęły też wielkie różnice między kolejnymi generacjami broni (np. rycerz 4 pkt ataku i czolg 10 pkt ataku). Wynalezienie czołgu nie stanowi już wielkiego skoku cywilizacyjnego i nie daje możliwości rozbić wszystkich w proch i pył.

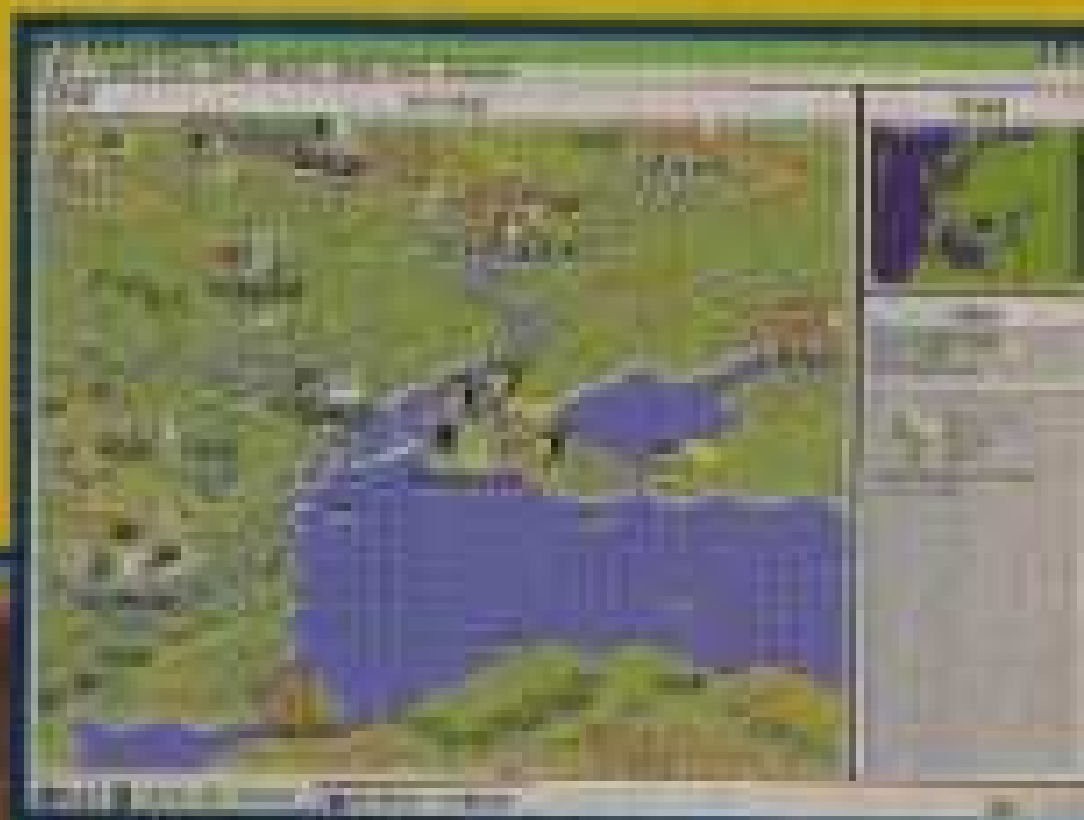
Zmianie uległ też sposób walki. Oczywiście tradycjonalisci nie muszą rezygnować ze swych przyzwyczajeń i po jednym uderzeniu widzieć, kto pozostał żywy na polu bitwy. Mnie jednak bardzo spodobał się nowy sposób polegający na wymianie ognia między jednostkami aż do rozbić jednej. Druga

zazwyczaj zostaje uszkodzona, co ogranicza jej mobilność i odporność na kolejne ataki. Jej naprawa odbywa się automatycznie po wejściu do miasta wyposażonego w koszarę, port lub lotnisko, zależnie od typu jednostki.

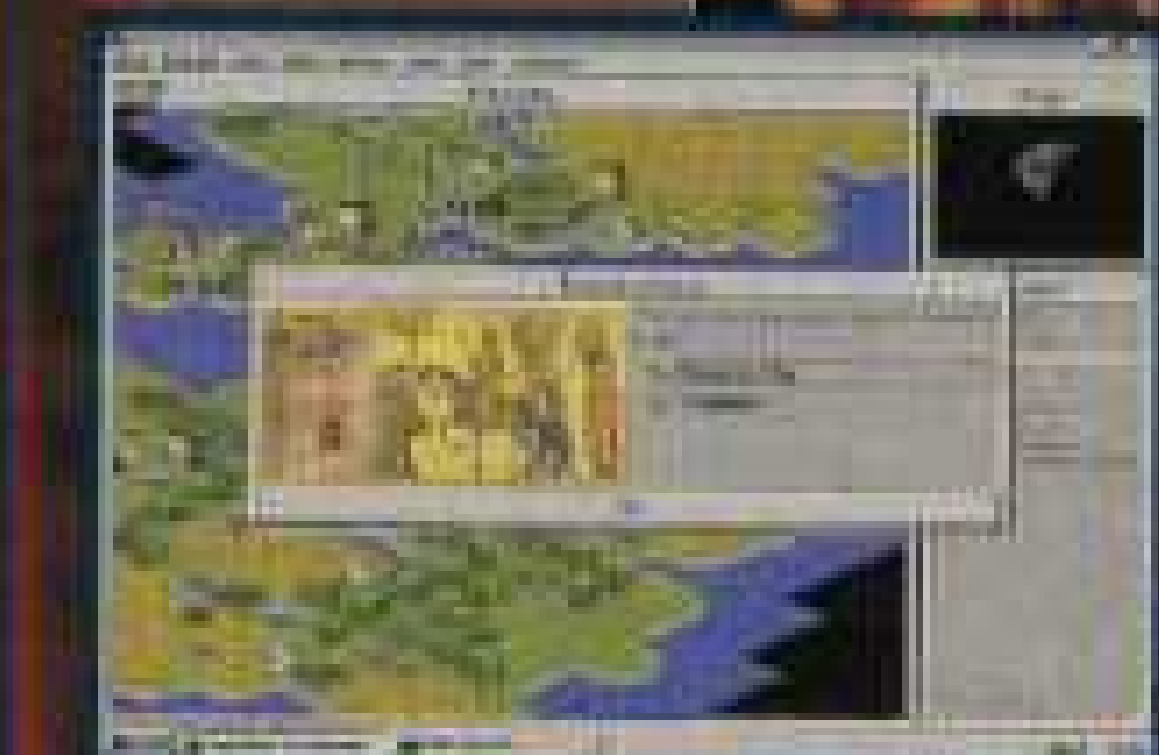
W ekonomii rewolucję, moim zdaniem, stanowi wprowadzenie przystani (pozwalą czerpać więcej pożywienia z morza) i platformy wiertniczej (umożliwiają produkcję przemysłową na wodzie). Dzięki nim nadmorskie miasta nie są już skazane na wegetację i mogą się normalnie rozwijać, o co trudno było w „Civ 1”.

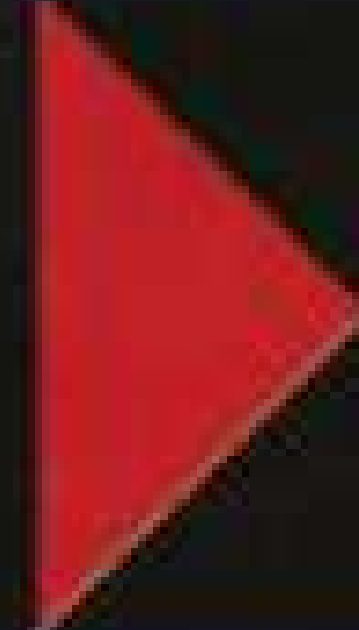
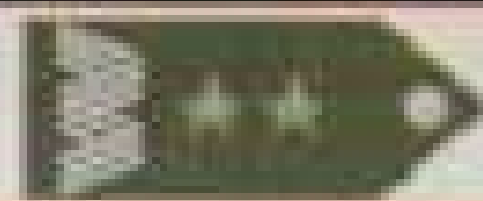
## Scenariusze i edytory

Mimo iż gra oferuje generowanie map i to z możliwością wskazania czy chcemy grać w świecie kontynentów, archipelagów, czy wysp, czy świat ten ma być płaski czy okrągły, mimo że dodano do gry kilka gotowych map (Świata, Europy, basenu Morza Śródziemnego, basenu Pacyfiku, ziem podbitych przez



przestała być narzędziem niezbędnym do wygrania. W „Civ 2” nie trzeba bowiem za wszelką cenę walczyć z sąsiadami o ziemię (przy wybraniu małej mapy to twierdzenie jest oczywiście nieprawdziwe). Jeśli jednak wybierzemy największy z trzech dostępnych rozmiarów map, okaże się, iż można zbudować potężne państwo szamując prawem innych do rozwoju. Jest to bardzo ważne, gdyż znacznie rozbudowano część dyplomatyczną. Jeśli nasze sąsiedztwo stanie się uciążliwe dla innych państw, zaczną się one organizować, a ich możliwości w tym względzie są daleko większe niż w „Civ 1”. Prócz zawarcia pokoju mogą wymieniać między sobą osiągnięcia naukowe, obdarowywać się bronią, wymieniać mapy. Osobiście miło mnie pojechało, gdy Francja i Indie za-





Aleksandra Wielkiego) i pomimo dołączenia dwóch krótkich scenariuszy (II wojna światowa i czasy rzymskie), rządzących się swymi własnymi prawami, w „Civ 2” dołożono osobny edytor map, w którym możemy sobie dość wygodnie wyrysować własny świat o niemal dowolnym rozmiarze i zaznaczyć punkty początkowe, z których zaczyna walkę o przetrwanie poszczególne cywilizacje.

Dla wszystkich, którym się nie wiedzie podczas samej gry przygotowano Cheat Menu. Oczywiście korzystający z niego zostanie napiętnowany przez program (wynik końcowy opatrzony będzie odnotacją o korzystaniu ze sztuczek), ale pozwala zrobić dokładnie nie wszystko począwszy od przelicznych czynności typu dopisanie pieniędzy, zgrabienie szczególnie nieubijanej cywilizacji czy cofnięcie daty, po wyrafinowane zmiany naszej reputacji w oczach przywódców innych państw czy zmiany reguł gry. Prawdziwą siłą Cheat

Menu jest jednak tworzenie gotowych scenariuszy.

#### Osiągnięcia cywilizacyjne

1. Prowokacja. Jeśli w ustroju demokratycznym lub republikańskim chcemy rozpocząć wojnę, na którą nie zgadza się senat, należy wkroczyć w strefę ekonomiczną państwa (2 kwadraty od należącego do niego miasta), które chcemy zaatakować. Nie należy reagować na prośby o usunięcie jednostek ze spornego terenu. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że zostaniemy w końcu zaatakowani. Chcąc zachować za wszelką cenę pokój (czujemy ogólną słabość naszego organizmu państwowego) nie należy natomiast zmuszać do wycofania wojsk, które się zdomowały w okolicy naszego miasta, ponieważ grozi to wojną.

2. Ataki z morza. Niezbyt wskazane jest atakowanie okrętami miast wyposażonych w fortece nadbrzeżne. Lepiej wtedy użyć lotnictwa i wojsk lądowych.

#### Cywilizacja roślinie

W wywiadzie udzielonym magazynowi „PC Gamer” Sir Meier zapytany o prostotę reguł gry powiedział „Przedkładamy funkcjonalność nad piękno, ale miło byłoby osiągnąć i jedno, i drugie”. Po dłuższym kontakcie z „Civ 2” mogę powiedzieć, że z pewnością piękno osiągnął. Prezentująca się wspaniale trójwymiarowa mapa (zawiodł mnie jedynie nieszczerliwy widok miasta), wstawki filmowe, znakomita dźwięki (kiedy ryczały słonie, wczasy w domu pytał, co dają w telewizji można posłuchać też fragmentu Szekspira). Jednak pierwszego kryterium Sida, funkcjonalności, nie udało się do końca spełnić. Co do reguł – zgoda. Jasne, proste, czytelne, dobrze objaśnione. Gorzej z wykonaniem. Obok bardzo pomocnej i dobrze przygotowanej, hiperfaktywnej Civlopedii, pojawiły się bowiem problemy z wyszukiwaniem miast (program podaje listę nazw nie sortując jej alfabetycz-

produktem od swej poprzedniczki. Na pochwałę zasługuje w pierwszym rzędzie sztuczna inteligencja i dodanie jednego poziomu trudności, dzięki czemu gra przestała być dziecinnie łatwa. Wynika się to chociażby łączeniem się ludów sterowanych przez komputer w koalicje w obliczu zagrożenia, ale także odpowiadaniem pięknym za nadobne – jeśli my łamiemy zawartą umowę dyplomatyczną, nie możemy się spodziewać niczego innego ze strony graczy komputerowych.

Ujęto mnie również dopasowanie mapy przed rozpoczęciem gry. Jeśli zdecydujemy się rozpocząć tworzenie cywilizacji, zostaniemy dokładnie wypytani o szereg szczegółów (wielkość mapy, nazwę cywilizacji, klimat, wielkość łądów, a nawet tytuły, jakimi program będzie się do nas, jako do władcy zwracał przy kolejnych ustrojach politycznych).

Zdecydowanie na plus należy również zapisać dążenie do aktualności i humor. To pierwsze można odnaleźć oglądając demonstrację niezadowolonych czasów nowożytnych, idącą pod sztandarami Solidarności lub odkrywając nowy ustrój – fundamentalizm. Na specyficzny humor (traczej czarny) można natrafić wynajdując szpiega, który stanowi wyższą formę dyplomacji.

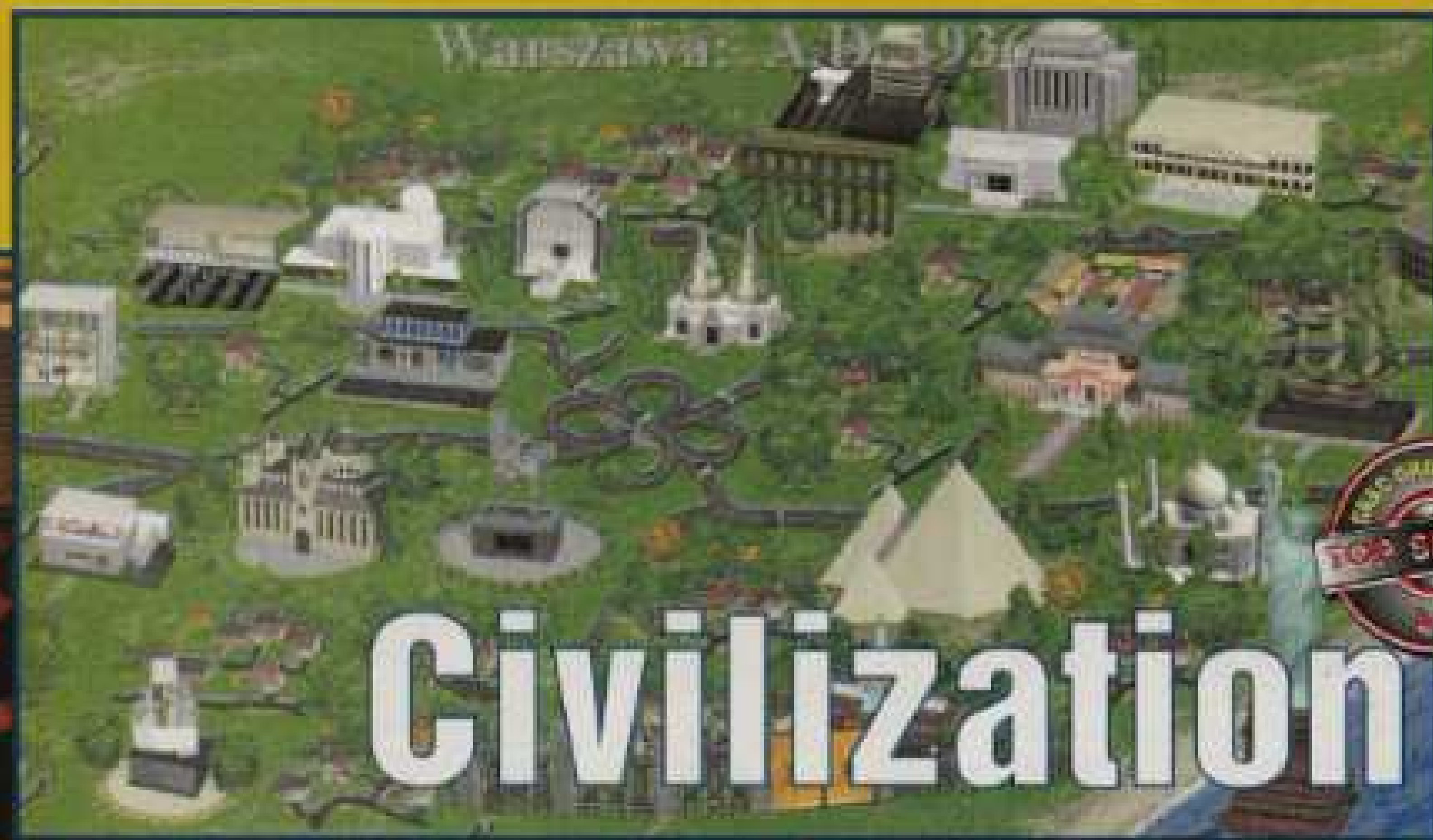
„Civilization 2” należy do nielicznych gier, o których można pisać tomy. Ponieważ miejsce w „JT” jest ściśle limitowane, postaram się w jednym zdaniu wydać werdykt: magia starej cywilizacji w nowym produkcie nie utraciono, wzmocniona nową szatą graficzną i dźwiękową oraz rozbudowanymi możliwościami czyniącymi grę bardziej dynamiczną od pierwowzoru, sprawiła, iż w „Civ2” gra się świetnie. To trzeba zobaczyć, a jeśli się już zobaczy, z pewnością trudno będzie się oderwać, tym bardziej, że IPS CG wyda ją w wersji całkowicie i absolutnie spolszczonej, czego życzy Wam

**Sir Haszak**

Producent: Microprose  
Rok wydania: 1996  
Dystrybutor: IPS Computer Group  
Komputery, na których chodzi: 486, 4 MB RAM, CD-ROM, Windows 3.1 lub Windows '95; zalecane Pentium, 8 MB RAM

**Gra uzyskała rekomendację!!!**

Rekomendował **Sir Haszak**,  
potwierdził **Emilusssssss**.



3. Strefa ekonomiczna. Jedytnym skutecznym sposobem zabezpieczenia miast przed wejściem w szkodę wrogich oddziałów jest budowa fortec w odległości 2 kwadratów od miasta i obsadzenie ich wojskiem.

4. Partyzanci. W czasach nowożytnych atakując miasto przeciwnika należy zgromadzić siły średnio dwa razy większe niż potrzebne do jego zdobycia. Nadwyżka wojsk służyć będzie do rozbijania partyzantów, pojawiających się zaraz po zajęciu miasta. Jeśli ich nie zlikwidujemy, okolice miasta zostaną zniszczone (znikną irygacja i drogi).

nie) i poruszaniem się (do końca miałem problemy z trafieniem w pożądaną kwadratkę). Nie do końca usatysfakcjonowała mnie obsługa edytora map (to ciągle trzymanie Shifta). Z drobniejszych merytorycznych czasami bawi połączenie niektórych wynalazków z ulepszeniami, które można dzięki nim wykonać (np. miniaturyzacja i powstająca dzięki niej platforma wiertnicza) czy stwierdzenie, że w ustroju komunistycznym z definicji nie ma korupcji.

Mimo tych wszystkich potknięć i niedociągnięć, rielicznych przy rozmiarze gry, nowa „Cywilizacja” z pewnością jest znacznie lepszym

produkt, tym bardziej, że IPS CG wyda ją w wersji całkowicie i absolutnie spolszczonej, czego życzy Wam





# 1 Fantasy General

# 2 Battleground Ardennes

# 3 Warlords II Deluxe



Scany by wangi 2005

„Battleground: Ardennes” to następna planszówka przeniesiona na komputer. Wykonaniem graficznym bardzo przypomina gry z serii „V for Victory”. Jednostki mają podobne tetony, a i teren jakiś znajomy. Różnice pomiędzy tymi dwoma seriami („Battleground” i „V4V”) są jednak dość duże.

Po pierwsze i chyba najważniejsze w „BA” możemy zmienić widok ze zwykłego (dostępnego w większości gier strategicznych, jak „Panzer General” czy „V4V”) na widok trójwymiarowy. Jednostki wtedy widzimy nie jako tetony, lecz jako figurki.

Pomaga to częściowo we właściwej ocenie sytuacji oraz dodaje grze realizmu (jednostki w dolinach nie widzą przeciwnika idącego górą). Wpływa to bardzo na strategię i planowanie walki. Zaczynają mieć sens operacje, o których marzył każdy strateg. Nareszcie można schować swoje jednostki za wzgórzem i z zasadzki wyciąć w pierś nieświadomego wroga. Rzucą to zupełnie nowe światło na strategiczne gry planszowe.

Na pochwałę zasługują także filmiki ukazujące się podczas oddawania strzałów przez poszczególne oddziały (w porównaniu do tych z „PG”, czy nawet „AG” są bardzo ładne).

Przechodząc jednak do rzeczy: mamy do wyboru 27 scenariuszy (łącznie z treningowymi) rozciągających się w czasie od 16 grudnia do 2 stycznia. Dowodzić możemy wojskami obu stron (jak zwykle Przymierza i Osi). Wybieramy także stopień inteligencji komputerowego przeciwnika (jeśli nie gramy z człowiekiem).

Gra jest podzielona na 6 faz: przygotowania do strzału (Prep Fire), ruchu (Movement), obronnego ognia (Defensive Fire), ofensywnego ognia (Offensive Fire), ataku (Assault) oraz faza ru-

## Battleground: Ardennes



chu jednostek zmechanizowanych (Mechanized Phase). Teoretycznie schemat nie różni się prawie wcale od tego w „V4V”. Ruszamy się jednostkami, atakuje-



my oraz jesteśmy atakowani. Dla człowieka, który stykał się z tak dynamicznymi grami jak „Command & Conquer” lub „Warcraft”, „Battleground” może wydawać się trochę zbyt statyczny, ale miłośników planszówek z pewnością zadowoli.

Poważną wadą tego programu jest beznadziejny panel sterowania. Dziesiątki komend oraz powielany sposób wydawania poleceń jednostkom sprawiają, że po pewnym czasie gracz ma po prostu ochotę strzelić sobie w łeb.

Grę tę mogę polecić osobom, które nie przywiązują wagi do dużej dynamiki gry. Mimo tego, że „Battleground” nie przypadło mi raczej do gustu, nie mogę powiedzieć, że jest to gra, w którą nie warto zagrać.

**Aragorn**

Producent: Empire/Talon Soft  
Rok produkcji: 1995  
Dystrybutor: MarkSoft (koniec kwietnia, początek maja)  
Komputer, na którym chodzi: 386 DX/33, 4 MB RAM, CD-ROM

Dawno, dawno temu pierwsza część „Warlorda” podbiła serca wszystkich miłośników strategii. Podobnie było z drugą jego częścią: stała się hitem. Teraz nadszedł czas na kontynuację zmagania warlordów, tym razem w wersji Deluxe. Czy powtórzy ona sukcesy poprzednich części? Zobaczmy.

Zasady gry nie zmieniły się właściwie wcale. Cel jest jeden: opanowanie danej krainy. Natomiast zmieniła się oprawa graficzna.



Wszystko jest w HI-RES i wygląda świetnie. Niestety, podwyższenie rozdzielczości podciągnęło za sobą wymagania sprzętowe. Gra na gor-

szym sprzęcie od 486 DX2 to kategoria. Takie są prawa rynku. Ponadto na płycie z grą znajdziemy edytor do własnych plansz, jednostek



i wszystkiego czego sobie zażyczymy. To jest to, na co większość miłośników „Warlorda” (w tym i ja) czekała z utęsknieniem.

Jako nowość w grach z tego cyklu jest demo początkowe oraz mglista fabuła. Jakiś zachrypnięty balwan w rogatym hełmie zwołuje wojowników i oznajmia im, że znalazł nowe krainy do podbicia. Lepszy byłby zupełny brak fabuły niż taka chała. Nad samą grą nie ma co się rozwodzić, wojskami zbudowanymi w naszych miastach zdobywamy miasta wroga, w których z kolei budujemy następnie jednostki. Niby banalne, a wciąga. Tym bardziej jeśli bierzemy się na owoim własnym scenariuszu, który znamy na wylot.

Edytor scenariuszy jest bardzo dobry. Daje szeroki wachlarz możliwości: od budowy własnych map do tworzenia zupełnie nowych typów terenu. Ale od początku: mamy do wyboru dwa edytory. Pierwszy do tworzenia nowych typów terenu i drugi do edycji map i oddziałów. O ile z tego pierwszego korzystają jedynie zapaleńcy, to drugi jest nieoceniony. Z jego pomocą można przenieść na ekran komputera mapę dowolnego obszaru z atlasu lub po prostu z książki (np. z „Władcy Pierścieni”). Można dowolnie rysować i obdarzać siłą jednostki. Stworzyć własne lub przenieść do komputera oddziały z książki (np. z „Władcy Pierścieni”). Gra na takim scenariuszu przyniesie z pewnością dużo więcej przyjemności.

Wszystkim tym, którzy chcieli przenieść jakieś pole bitwy do komputera gorąco polecam „Warlorda”. Sam jestem fanatykiem Tolkiena i stworzyłem scenariusz do „Warlorda”: „Middle Earth” – grało się w niego fantastycznie.

**Aragorn**

Producent: Strategy Studies Group  
Rok produkcji: 1995  
Komputer, na którym chodzi: 486 SX, CD, 8 MB RAM

## Warlords II Deluxe



# KONKURS

Czy chcesz stać się posiadaczem takiej samej konsolki, jaka jest przedstawiona na zdjęciu? Zapewne tak. Swoje marzenie możesz urzeczywistnić, musisz tylko odpowiedzieć na te pięć niezwykle prostych i jasno sformułowanych pytań, a poprawne odpowiedzi wysłać na kartce pocztowej na adres redakcji:

Redakcja „Top Secret”  
ul. Służby Polsce 4  
02-784 Warszawa  
z dopiskiem  
konkurs Nintendo

Czas twojej reakcji nie może trwać dłużej, niż do końca maja. Jeszcze próba: napisz na czym grasz.

Uwaga! Pytania są tendencyjne i wyrachowane – co by to nie znaczyło.

1. Ilu jest braci Mario?
2. Co oznacza skrót SNES?
3. Czy na SNESie można grać w DOOMa?
4. Który z wymienionych nigdy nie był małpą:
  - a. King Kong
  - b. Tytus
  - c. Donkey Kong
5. Czy na Game Boy'u można grać w Mortal Kombat?

Nagród w postaci dwóch konsol Game Boy razem z najnowszymi grami dostarczył generalny importer Nintendo, firma American Computers & Games, ul. Jellinka 27, 01-648 Warszawa.



## SNES



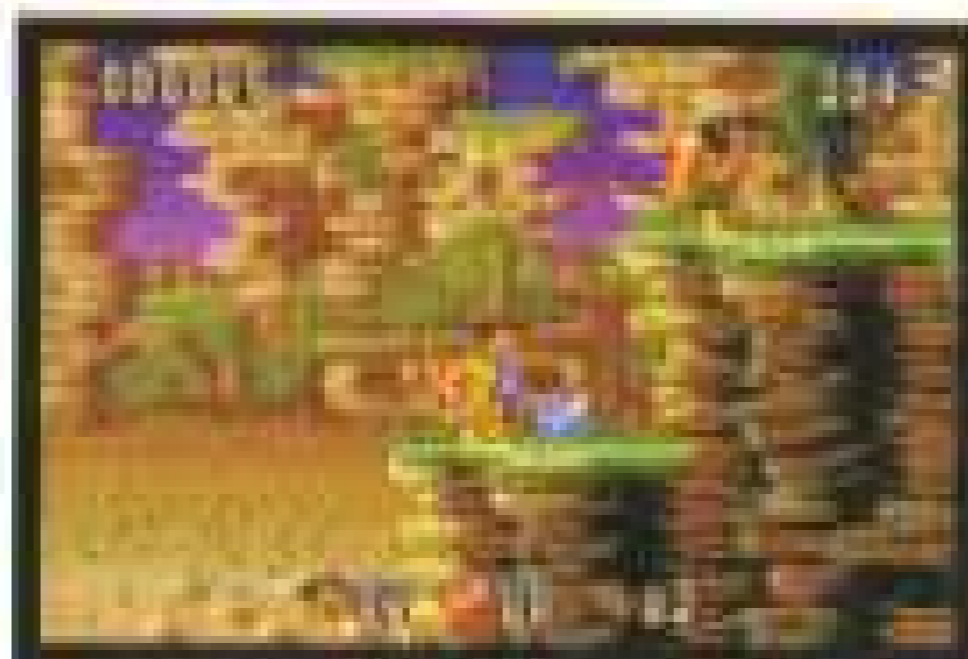
### THE FLINTSTONES

Jabedabadauuuuu!!! W ten sposób Fred Flintston obwieszcza rozpoczęcie gry. Cóż można o niej powiedzieć? Jest to platformówka nie trzymająca się zbytnio filmowego scenariusza, ale za to tkwiąca mocno w filmowych realiach. Mamy więc erę kamienia łupanego, maczugi, dinozaurow, itp. Nasz bohater skacze ze skały na skałę, ubija żaby, piskli, nieprzyjaciół mu jeżdżących, zbiera kamienie, diamenty i robi parę innych, podobnych rzeczy. Gra jest podzielona na pięć epizodów i od razu powiem, że nie jest łatwo ją ukończyć. Mnie samotnie z powodu niedługości tam bardzo dużo czasu zajęło dotarcie do drugiego levelu, nie mówiąc już o trzecim czy czwartym. Utrudnieniem w poruszaniu się Fredem jest niawstąpienie jego łuski. Nie jest łatwo zatrzymać go w miejscu, a i na rozpięty przed skokiem przez przepaść potrzebuje trochę miejsca. Nasz bohater po każdym większym wysiłku dyszy jak stary parowóz, ale trzeba przyznać, że krzepy w łopach to on ma. Niezawodną bronią Freda jest jego ukochana maczuga oraz kamienie wypełniające kieszenie skórzanego wdzianka. Posiada on również kilka kamiennych kul do gry w kęgle – doskonale toczą się po ziemi miącząc głównie te paskudne żaby.

Wspomnę jeszcze tylko o niezłym dźwięku w systemie dolby surround, a więcej rad i spostrzeżeń w następnym miesiącu.

**TYTUS**

ocena: ✓✓✓✓



## Game Boy

### ANIMANIACS

Z Yakko, Wakko i Dotem spotkałamy się już na łamach TS przeszło cztery miesiące temu. Przez ten czas zdążył opuścić SNESa i przenieść się na Game Boya, ale w nieco odmiennej formie. Tym razem nie będzie goniony trzech małych po ekranie, za to będzie marką jednego, który może się przeobrazić w dwa inne. Po prostu postacie zmieniamy (SELECTem) ponieważ każda z nich ma innego rodzaju uzbrojenia i broń (która też nie wszystko rozbije). Oj, namotane trochę, ale mam nadzieję, że wiecie o co chodzi.

Podobnie jak w „dorosłym” Animaniacs i tu będziemy odwiedzać po kolei różne studia filmowe i prawdopodobnie przeżywać tam niesamowite przygody. Co jeszcze? Acha studj...studjów...stu... - no, w każdym bądź razie będą trzy,



zupelnie inne niż na SNESie, ale mniej więcej w tym samym stylu.

O muzyce nie będę się wypowiadał, bo ta gamebojowa brzmi zawsze tak samo, przynajmniej dla mnie. Grafika w zasadzie jest całkiem niezła.

Gry chciałbym polecić szczególnie tym, którzy lubią przeróżne zęczności, szczególnie takie, w których trzeba od czasu do czasu pogłównować. Jeżeli w ciągu miesiąca znajdę w tej gierce jakąś fenomenalną historię, to nie omieszkać o tym poinformować.

**TYTUS**

ocena: ✓✓✓✓

## 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 www.396  
pon.-pt. 9.30-20.00, sob. 9.00-18.00

COMAT paw.12 Przejście podziemne  
u zbiegu ulic: Al. Jerozolimskie i Jani Pawła II  
(zielone pawłowy) w Warszawie tel/fax (0-20)  
600-29-73  
pon.-pt. 11.00-19.00 sob. 10.00-18.00

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 znaczkiem i z załączeniem rodzaju konsoli na adres: 03-214 Warszawa ul. Krasnobrodzka 15/20

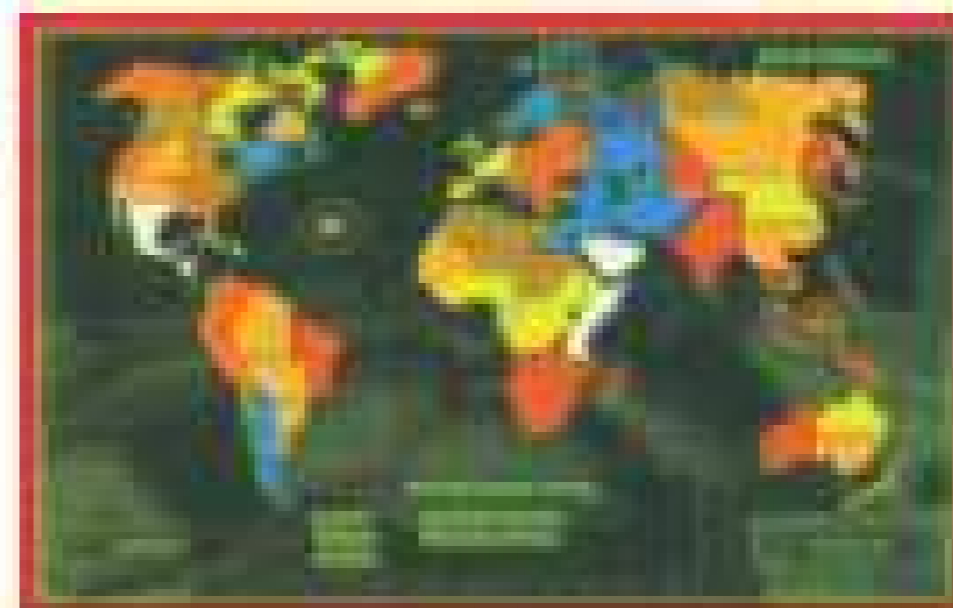
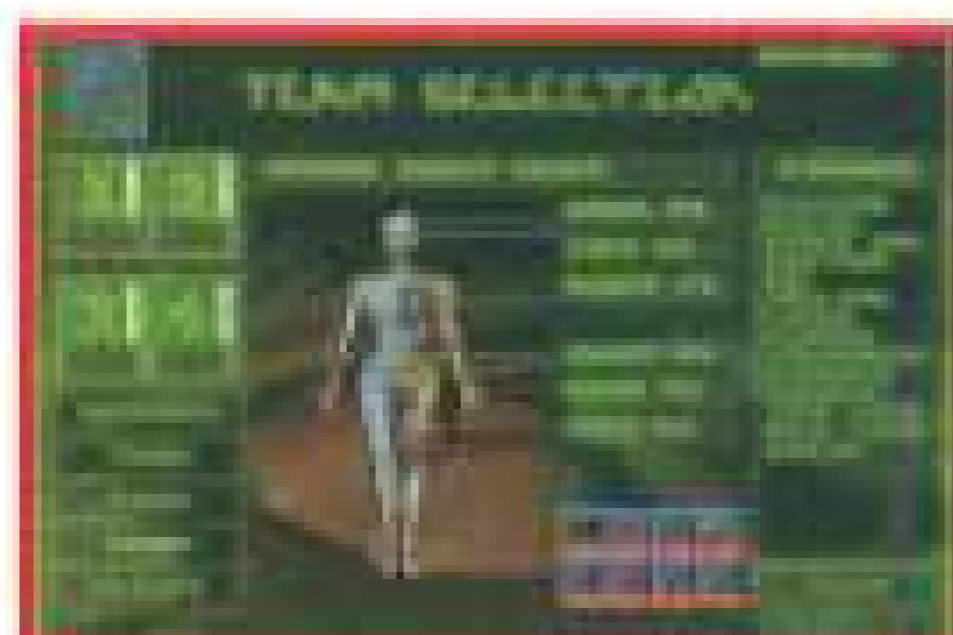
Prowadzimy także sprzedaż hurtową produktów NINTENDO (atrakcyjne ceny dla sklepów)

# Jaguar

Namiłoda, ale za to całkiem niezła gra z pecetów i Amig przywędrowała na Jaguara. Historia oczywiście tak stara, jak gry komputerowe. Światem rządzą korporacje, po ulicach miast kręcą się uzbrojeni agenci, policja strzela do wszystkiego, co się rusza – słowem typowa sceneria świata XXI wieku. Naszym celem jest wyeliminowanie wrogich struktur i zaprowadzenie własnych praw. Zrobimy to przy pomocy czwórki agentów-cyborgów.

Tak więc, drogi graczu, kierujesz poczynaniami czterech zawodowych zabójców. Przed Tobą misje w ponad pięćdziesięciu miastach rozsianych po całym

o miejscu akcji. Do dyspozycji masz pewien fundusz, który w zależności od powodzenia wyprawy zwiększa się lub zmniejsza. Zarobić możesz także na sprzedanej broni odebranej zabitym wcześniej policjantom, bandytom lub tajnikom. Przy wyborze broni warto zaopatrzyć się w jeden persuadertron, dzięki któremu można zwerbować kilka jednostek ludzkich na czas jednej misji. Niektórzy z nowo zwerbowanych mogą mieć broń, co wydatnie pomaga przy ulicznej wymianie ognia. Oprócz tego radziłbym nie zagłądać do podziemnych tuneli – mogą Was tam spotkać niemiłe niespodzian-



większego znaczenia. O muzyce nie wspomnę, gdyż jest ona sprawą zupełnie marginalną. O samej grze powiem tyle (jak najbardziej subiektywnie), że do końca bym nie wysiedział. Wszystkie miasta są do siebie bardzo podobne. Właściwie różnica polega tylko na stopniu zagrożenia, jakie nad nami wisi, czyli ile uzbrojonych koleśków idzie w danym momencie w naszą stronę. Jednak mimo wszystko polecam tę grę amatorom gatunku.

**TYTUS**

PS. Jak zwykle podaje jeden mały kodzik ułatwiający grę. Wpisz w nazwie drużyny „TO THE TOP” – dostaniesz wszystko.

## SYNDICATE

świecie. Co musisz robić? Przede wszystkim chodzić, rozglądać się, strzelać, trochę myśleć i mieć dużo czasu, bo gra do szybkich nie należy. Celem każdej misji jest przeważnie eliminacja wrogich agentów lub porwanie grupy naukowców. Przed każdym etapem możesz uzupełnić uzbrojenie, dokupić lepsze pancerze, dowiedzieć się (oczywiście za odpowiednią dopłatą) czegoś więcej

ki. Takie są reguły tej zabawy.

Gra jest dość statyczna, powiedziałbym nawet, że zbyt powolna. Ale to chyba taki jej urok. Miasto i poczynania naszych agentów obserwuje się z pewnej wysokości. Możemy przybliżyć lub oddalić obraz sytuacji, tak że widzimy albo więcej szczegółów, albo większy obszar miasta. Grafika taka jak widzieć – nic szczególnego, chociaż zrobienie tego lepiej nie miałoby



## KASUMI NINJA

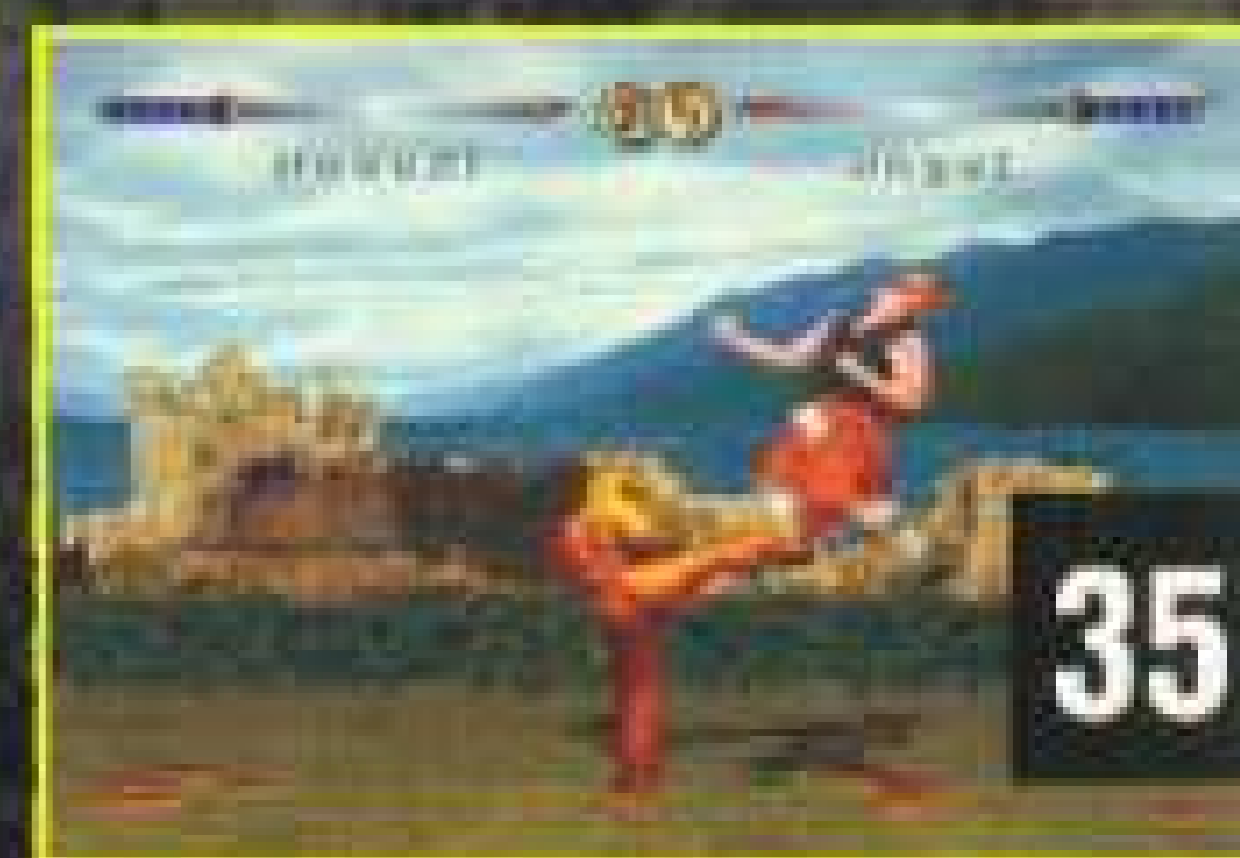
Gra ta, chociaż nie najnowsza jest w dagłej sprzedaży, więc nie można jej pominąć. Jako pierwsze mordobicie na Jaguara powinna być klasyka, jednak lepiej, żeby odeszła w zapomnienie. „Kasumi Ninja” nie podoba mi się i to z kilku względów. Plehazę, co rzuca się w oczy, to słomazarne ruchy wojowników (i wojowniczek). Nie dość, że poruszają się wolno, to do tego jeszcze bardzo niezgrabnie. Niektórzy z nich machają rękami tak, jakby muchy łapali. Można więc stwierdzić, że animacja nie jest zbyt udana. Poza tym zawodnicy dysponują niewielką liczbą ciosów: pomachają rączkami, podskoczą, kopną, czymś rzuca... I to wszystko. Nie ma żadnych fajnych ciosów, a co za tym idzie, klawiszologia jest niezbyt skomplikowana (dla początkujących może to być zaletą).

Gra wydaje się mało urozmaicona. Występuje tu osiem postaci, a właściwie dziewięć, bo po pokonaniu wszystkich zawodników z krwią i kośćmi trzeba jeszcze walczyć z Lordem Gyaku – kimś w rodzaju demona.

Trochę lepiej przedstawia się oprawa graficzna. Bardzo dużo elementów gry jest digitalizowanych – prawdziwi aktorzy, prawdziwe widoki itp. Wygląda to naprawdę bardzo efektownie, ale nie daje się zwieść jednym obrazkiem na pudełku cartridge'a.

Jeżeli kogoś fascynuje jaguarowe mordobicie, to lepiej niż kupi „Usara Vortex”, grę zdecydowanie lepszą.

**TYTUS**



# DONKEY KONG COUNTRY 2

Po dużej popularności części pierwszej przyszedł czas na część drugą. Od razu powiem, że oprócz paru szczegółów nic się nie zmieniło. Dalej jesteś małpą i dalej zbierasz banany, ale... Starszy brat Diddy Konga, niejaki Donkey Kong, został uwięziony w klatce, no i oczywiście trzeba go uwolnić. Diddy Kong wraz z koleżanką Dixie Kongiem wyruszają na ratunek, a mają do pokonania kilkadziesiąt poziomów i perspektywę kilkutygodniowej wędrówki.

Jak już wspominałem zasady gry wyglądają tak samo jak w pierwszej części. Myślę jednak, że nie wszyscy ją widzieli i gwoli przypomnienia postaram się streścić wszystko na jednej stronie. Sterowanie małpami nie jest trudne. Właściwie wszystko jest w instrukcji (po angielsku). A tym, co mają pewne kłopoty z rozszyfrowaniem obcej mowy, podpowiem parę istotnych ruchów. To, co stanie nam na drodze i przypomina z wyglądu jakiegokolwiek stworzenie, na pewno nie ma w stosunku do nas przyjacielskich zamiarów. Przeciwnika można wyeliminować trzema sposobami: można skoczyć mu na głowę, przekosiłkować po jego ciele lub rzucić w niego jakimś przedmiotem (beczką, skrzynią, kulą armatnią). Do fikółków, podnoszenia i rzucania wykorzystujemy klawisz Y. Dixie posiada też



dotatkową umiejętność. Gdy znajduje się w powietrzu, własne włosy służą jej do powolnego opadania i w ten sposób może pokonywać (w locie rzecz jasna) znaczne odległości. Opcję tę, a także opcję biegania, uruchamiamy również klawiszem Y. Napotkane po drodze skrzynie z zaprzyjaźnionymi zwierzątkami rozbijamy skacząc na nie. Uwolnione zwierzątka pomagają nam na pewnym odcinku gry; możemy wykorzystać ich siłę, zwinność, szybkość lub zdolność łazenia po ścianach.

Pokonując trasę co jakis można natknąć się na różnego rodzaju beczki. Rzucone w przeciwnika mogą okazać się skuteczną bronią. A jeżeli któraś z naszych małpek zginie, to z pewnością odnajdziemy ją w beczce oznaczonej literami DK. Na każdym poziomie są także beczki w gwiazdki. Wskoczenie i rozbicie takiej beczki pozwala na kontynuowanie gry (kiedy obie małpy zginą) od tego miejsca, gdzie ona stała. Oprócz tego istnieją

beczki bonusowe (jeżeli do takiej wejdziemy, to zostajemy wystrzeleni na poziom bonusowy), beczki z trolejem, beczki zwykłe, beczki... O tak, jest ich bardzo dużo.

Wędrując z poziomu na poziom nie można zapomnieć o zbieraniu przeróżnych przedmiotów. Wszędzie wręcz roi się od bananów (uz-



bierana setka zamienia się w jedno życie). Skompletowanie czterech złotych liter układających się w napis KONG to też jedno dodatkowe życie, jak również złapanie kolorowego balonika. Za zebrane po drodze złote monety możemy kupić przeróżne usprawnienia gry, z których najczęściej wykorzystywane będą save'y.

Teraz pora na parę rad. Przede wszystkim zbieraj wszystkie możliwe przedmioty. Najlepiej jest zapamiętać położenie baloników i kłoci bananów i przechodząc kilka razy ten sam poziom można zbierać w ten sposób kilkanaście żyć. Jednak trzeba pamiętać, że po wyją-

czeniu gry liczba żyć nie jest zapamiętywana i po ponownym uruchomieniu mamy ich tylko cztery. Druga rada dotyczy obronności, czy jak kto woli – walki. Napotkanych przeciwników, takich, co nie dają się od razu zabić, można unieszkodliwić jakimś ruchomym przedmiotem lub... ciałem kolegi. Zwinne małpki potrafią bardzo celnie sobą rzucać. W ten sposób nie należy jednak unieszkodliwiać wrogów latających. Sztuczka ta może też pomóc w rozbijaniu niektórych beczek i zdobywaniu bonusów.

Nadszedł czas na kilka słów uznania, czyli podsumowanie sprawy wiadomej i niepodważalnej. Tej gry naprawdę nie można przeoczyć! Wraz z częścią pierwszą „Donkey Kong Land” dostarczy rozrywki na najwyższym poziomie na wiele tygodni, a może nawet miesięcy. Grafika i animacja tworzone na komputerach Silicon Graphics są właściwie małymi dziełami sztuki w kategorii gier platformowych i nie tylko. Super kolorki i subtelne cieniowania prezentują się na ekranie doskonale. Muzyka, choć na pewno odbiega od doskonałości, warta jest posłuchania bez większych strat dla ucha lewego i prawego tudzież środkowego. Grę z czystym sumieniem mogę polecić wszystkim bez względu na wiek, płeć i tym podobne różnice. To dla posiadaczy SNES-ów, a dla pozostałych mam inną radę – kupcie SNESA i „DKL”, i... bawcie się.

TYTUS

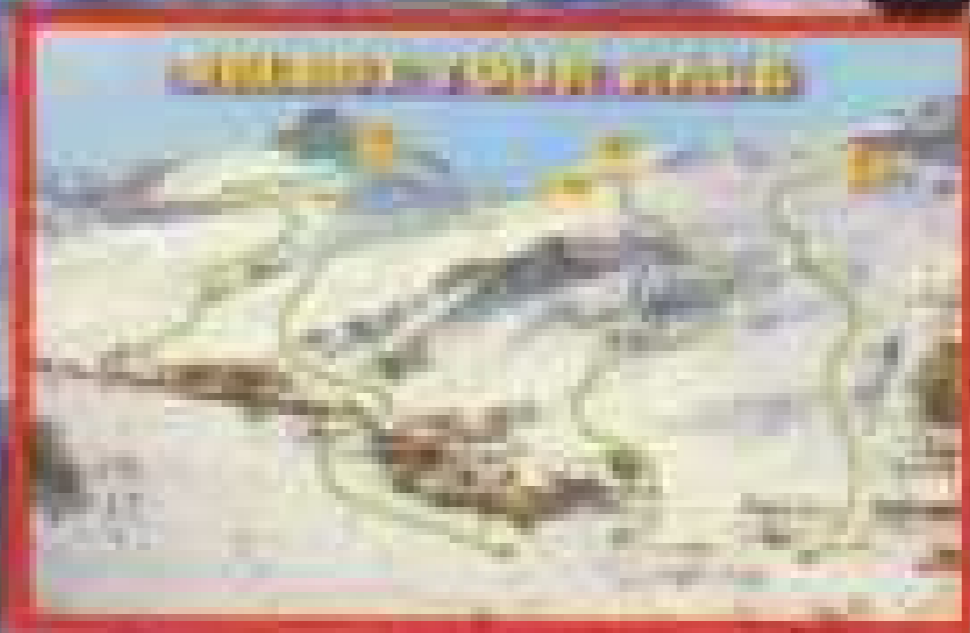
# Skiing and Snowboarding

36 Powiem krótko – mam już dość śniegu! Wiosna już miała być, a nie ciągle zima i zima. Jednak obowiązek obowiązkem i jednak muszę trochę pojeździć.

Zjeżdża się z góry po śniegu; rzecz jasna, nie sprzeczając najbardziej nadającym się do tego celu, czyli jednej desce zwanej snowboardem lub dwóch deskach zwanych nartami. Do wyboru mamy parę opcji. Możemy pojeździć rekreacyjnie: w ciągu minuty trzeba przejechać pewien odcinek do punktu kontrolnego, potem następny i następny, aż do samego końca pochyłości. Poza tym czekają nas typowo olimpijskie konkurencje: zjazd, slalom gigant, slalom. Jak na grę sporto-

wą, to nie jest ona zbyt rozbudowana, niewiele tu tras i nie są one dostatecznie urozmaicone.

Spójrzmy teraz na trasę zjazdu, którą można porównać raczej do typowych wyścigów samochodowych. Zawodnik zjeżdża po stoku wyznaczoną trasą, po obu stronach rosną sobie chyba świerki (jak to w górach), tu i ówdzie wystają kamienie i większe skały, czasem ktoś przejeżdża w poprzek szlaku. Podczas zjazdu



okazuje się, że nas jest on łatwy, a na zjeżdżającego czyha kilka pułapek. Rozpędzony do prędkości około 130 km/h narciarz bardzo łatwo może zawadzić o jakieś drzewko i następnie kilkadziesiąt metrów przejechać na brzuchu. Najlepiej więc kierować nim (oczywiście zawodnikiem) krótkimi ruchami, z wyczuciem, tak aby mieścił się w bramki, nie omijał ich i nie wjeżdżał na innych (narciarzy?). To wszystko.

Cała gra osadzona jest oczywiście w pięknej górskiej scenarii. Przed narciarzem (lub deska-



rzem) roztacza się widok na wysoką górę, jak najbardziej prawdziwą. Klimat zdecydowanie zachęcający do sportowych wyczynów. Muszę przyznać, że grafika mi się podoba, muzyka trochę mniej, natomiast odgłosy są świetne, szczególnie te przy zderzeniu narciarza z drzewem. Samo życie. Zatem, czy warto zagrać? Jak ktoś lubi sporty zimowe, będzie to z pewnością namiastka białego szaleństwa.

TYTUS

PS. Tym razem żadnych kodów nie będzie.

T

ak się złoży-  
ło, że znowu  
mamy do

czynienia z grą zrobioną na podstawie filmu. Jest to następna produkcja firmy Lucas Arts, a na dodatek jedna z moich ulubionych. Trylogia filmowa o przygodach dzielnego archeologa, zwanego Indiana Jones, zrobiła wielką kasę na całym świecie i jak to bywa z dobrymi filmami (przygodowymi itp.) jej scenariusz został już kilka razy zaadoptowany dla wielkich potrzeb graczy. Ta wersja jest prawie klasyczną platformówką. Jej konstrukcja przypomina inną grę tego typu, tej samej firmy i tych samych twórców – „Super Return of the Jedi”. Ale do rzeczy: „Indiana Jones” jest kompilacją trzech części przygód naszego bohatera. Gra też jest podzielona na trzy części – „Poszukiwanie zaginionej arki”, „Świątynia zagłady” i „Ostatnia krucjata”. Wszystkie poziomy mają swoje odpowiedniki w filmach, więc ci, co dobrze znają ich treść, nie będą mieli problemu z odgadnięciem, co będzie dalej. Zresztą przed każdym poziomem przedstawiane są sceny z filmu wprowadzające gracza w jego problematykę (filmu nie gracza).

#### Zarys ogólny

Odwiedzać będziemy prawie wszystkie zakątki świata. A zaczynamy od odwiedzin starej świątyni Indian. Ten poziom jest właściwie treningowy, a jego przejście kwalifikuje nas do dalszej gry. Pamiętajcie: pajęczyny, przepaście, zatrute strzałki, pajęki itp. uciechy. Potem jeszcze ucieczka przed wielką, kamienną kulą... i zostajemy wysłani na poszukiwania Arki Przymierza, którą podobno III Rzesza (jest rok 1936) gdzieś tam pod Kairem wydłubuje z ziemi. Tymczasem wybierzemy się hen daleko do Tybetu, aby odnaleźć główną łaskę boga Ra. Odbierzemy ją podczas pożaru knajpy takiemu brzydkiemu naziolowi w czarnym, skórzanym płaszczu. Potem lecimy do Kairu... Zresztą filmu nie będę wam opowiadał – jak nie widzieliście, to odwiedźcie wypożyczalnię video i obejrzyjcie sobie wszystkie trzy części po kolei.

#### Aksesoria

Uzbrojenie i umiejętności Indy'ego też są identyczne jak w filmie. Penetrowanie każdego poziomu rozpoczynamy z pustymi rękami. A nie, przepraszam, mamy jeden granat. Prze-

## INDIANA JONES

ważnie szybko odnajdujemy nieśmiertelny pejcz Indy'ego. Jego rewolwer też gdzieś tam leży, tylko trochę dalej. Przy okazji zauważę, że pejcz jest o wiele skuteczniejszy od broni palnej. Dwa uderzenia nim pozwalają skutecznie wyeliminować wroga uzbrojonego w karabin maszynowy, a używając rewolweru trzeba mu posłać kilka kulek. Jednak z drugiej strony szczury lażące po ulicach Kairu można najpewniej ubić właśnie za pomocą rewolweru. Wspomnę jeszcze o jednej zaletce pejcza. Zaczepiony w odpowiednim miejscu umożliwia przedostanie się na drugą stronę przepaści lub wskoczenie na dach budynku. Leżące na drodze skrzynie, wielkie złote wazy, kamienie i inne ruchome przedmioty oprócz tego, że często pomogą nam dostać się gdzieś wyżej, to wprawione w ruch uderzeniem pięści taranują wszystkich nieprzyjaciół stojących na ich drodze.

Oczywiście są też tradycyjne spotkania z bossem. Pojawia się taki przeważnie pod koniec którejś części, a rozprawienie się z nim wymaga baaardzo dużo zręczności. Szczególnie tutaj przydaje się znajomość treści filmu.

W grze znajdziemy też elementy jazdy... hm, trochę dziwnie to ująłem. Chodził mi o to, że niektóre poziomy będziemy pokonywać różnymi pojazdami. Czeką nas zjazd z ośnieżonej góry na pontonie, wojaż wagonikiem w kopalni po popękanych torach nad jeziorkami lawy i lot starym dwupłatowcem. Zabawa jest naprawdę super!

#### Rzecz o życiu

Na początku gry mamy do wykorzystania pięć żyć. W wielu miejscach będą leżały złote kulki. Tradycyjnie, po zebraniu setki takich kulek dostajemy dodatkowe życie. Poza tym na niektórych poziomach ukryte są tabliczki z podobizną Indiany – za zdobycie jednej dostaniemy jedno życie. Leżące tu i ówdzie serduszka odbudowują naszą energię życiową, ubywającą zresztą dość szybko w zetknięciu z różnymi pułapkami. Wszystko to często jest ukryte



w różnych pojemnikach (dzbanki, paczki, skrzynki).

#### Reasumując i podsumowując

Czyli rozwodząc się nad artystem gry stwierdzam co następuje (zaczę od wad): zasadniczym mankamentem jest małe zróżnicowanie w budowie niektórych plansz, są one do siebie podobne, a może mi się tak tylko wydaje. Nie będę zresztą marudził, skoro gra mi się naprawdę podoba. Co jakiś czas możemy pooglądać sobie oryginalne wstawki z filmu. Na zdjęciach przewijają się twarze ważniejszych postaci i momenty, w których akcja ulega nagłym zwrotom. Grafika jest całkiem niezła, lecz nie dorównuje, niestety, „Powrotowi Jedi”. Natomiast muzyka i efekty dźwiękowe – młodzień! Muzyka w zasadzie og-

ranicza się do głównych motywów filmowych, ale cóż to są za motywy! Jeżeli posiadacie mocniejszy sprzęt muzyczny podłączony do SNESA, to podkręćcie basy, dajcie wzmocnienie na bardzo głośno, a potem wyko-

najcie rzut granatem – sąsiad albo zejdzcie do schronu, albo na zawał. Nie wspominałem jeszcze o jednej sprawie, mianowicie o sterowaniu. Nie jest ono zbyt trudne i szybko można się nauczyć poruszania Jonesem. W zasadzie ogranicza się ono do biegania, skakania, bujania, bicia, strzelania z bata i rewolweru, rzucania, pchania, toczenia... i jeszcze paru innych spraw.

Tak już na koniec powiem, że „Indiana Jones” jest jedną z tych gier, które są naprawdę warte zainteresowania, a być może nawet kupienia – decyzja należy do Was.

**TYTUS**

Grę dostaliśmy od firmy American Computers & Games 01-645 Warszawa, ul. Jelinka 27, tel./fax 338601

# GAMBLERIADA

## II Targi Gier Komputerowych

10-12 maja 1996

hala TORWAR  
ul. Łazienkowska 6A

w godzinach:

10.05 piątek 11<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>  
11,12.05 sobota, niedziela 10<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>

### ZAGRASZ NA MIEJSCU

- najnowsze gry komputerowe, konsole, virtual reality

### TURNIEJE

- Mortal Kombat 3 i inne

### KONKURSY z cennymi nagrodami

GRY PLANSZOWE

GRY ROLE PLAYING

Organizator:

 GREIT

tel. 629-19-43

# AMIGA<sup>®</sup> A1200

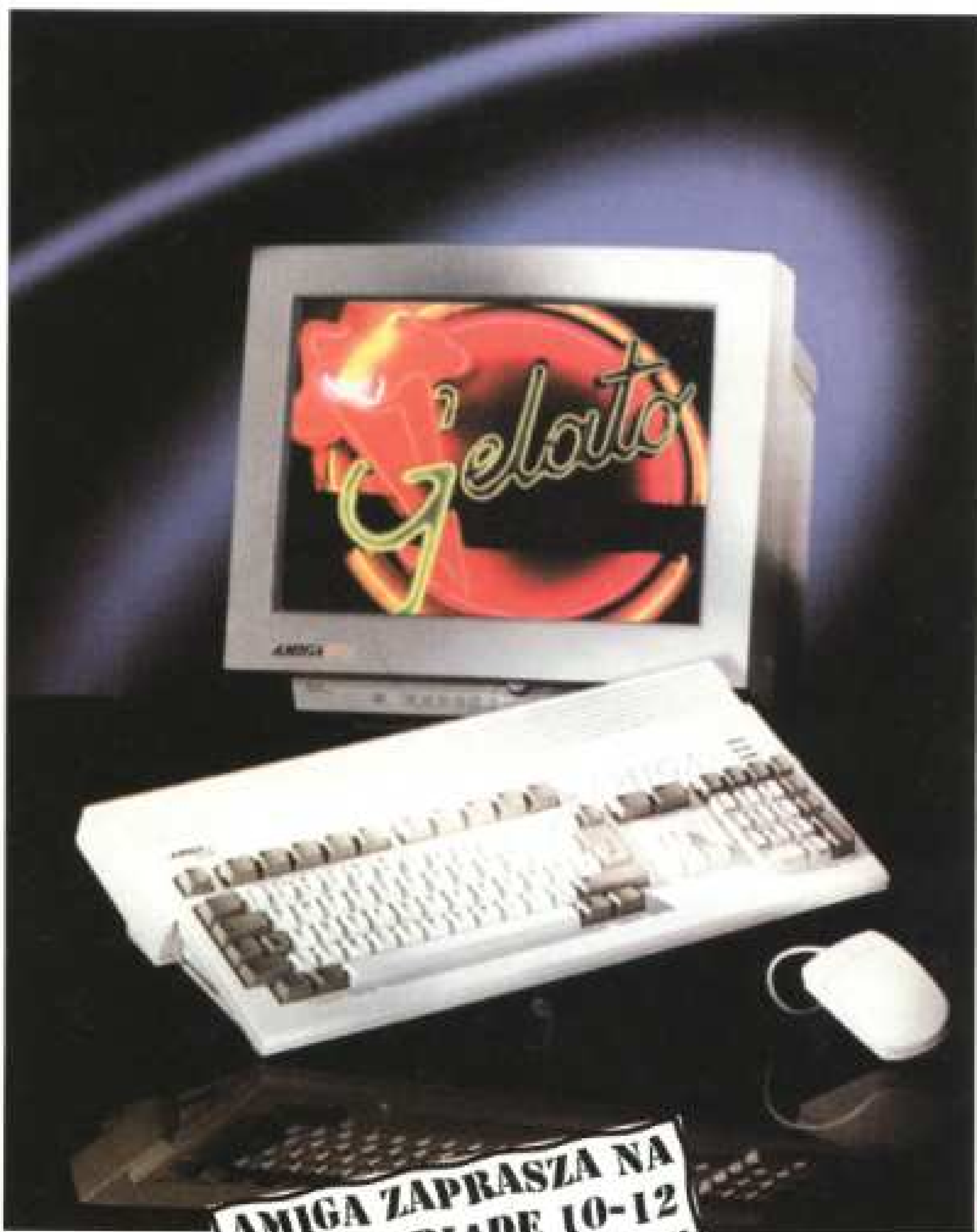
Życie jest piękne.  
NIE PCuj sobie nerwów.

MULTIMEDIA

VIDEO

EDUKACJA

GRY



AMIGA ZAPRASZA NA  
GAMBLERIADĘ 10-12  
V 96 HALA TORWARU

**Eureka**  
SOFT- & HARDWARE

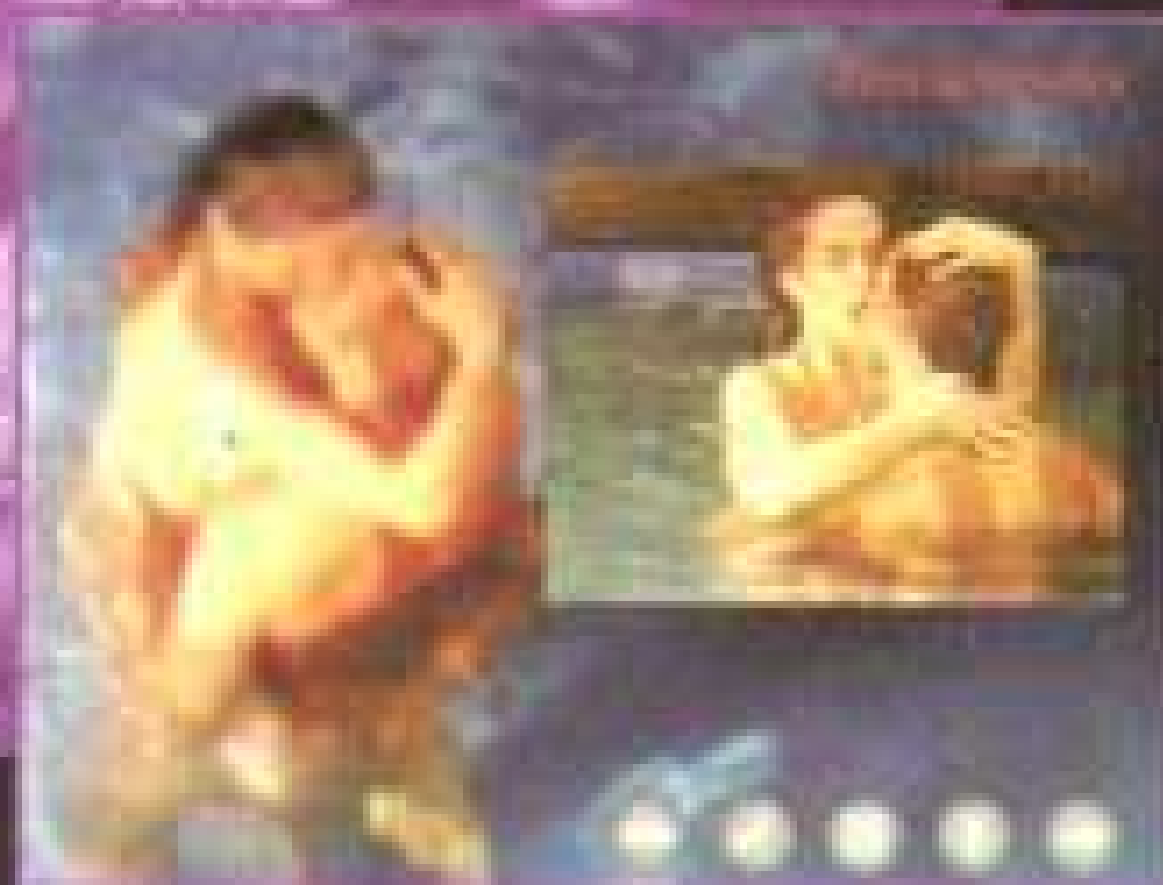
oficjalny dystrybutor Amiga Technologies  
62-300 Września, ul. Wojska Polskiego 13  
tel. (066)-366-115 tel. fax. (066)-362-714  
wysyłamy komputery i rozszerzenia na cały kraj.

Amigi oferują: Bydgoszcz: Komputer-Fan ul. Pomorska 59 Bytom: Bestcom ul. Kolejowa 6, Kędzierzyn  
Kozle: JOY ul. Krzywoustego 22B, Kwidzyn: Gracom ul. Batalionów Chłopskich 25, Lublin: XYZ  
ul. Okopowa 6, Lwów: Leo Games Dom Handlowy Lwów Hala 8, Łódź: All in One ul. Piotrkowska 111,  
Olsztyn: Contra DH BIM ul. Piłsudskiego 46, Poznań: Eureka ul. 27 Grudnia 17/19 (3p. DH Domar przy  
Okrągliku), Sokółka: Ami tel. (11)26-05, Tamów: Kwant ul. Rynek 14, Wrocław: HDP ul. Kościuszki 4  
(4.p.), Kraków: BitComputer ul. Św. Krzyża 7.

**EUREKA MAGIC PAKIET**  
Teraz w pudełku z Amigą masz oryginalny program  
grammi angielskimi znajdziesz także polskie  
Supermemo (J. Jagielski), AmiStuffer 1.0 (ob-  
redytor tekstu), AmiStuffer 1.0 (ob-  
szadze Amiga) i gry: Quapion  
oraz UBER (typa Dorian

# Jest er♥tycznie

## the Joy



## of Sex

**W** dzisiejszych czasach dziwacznej zawiłości światopoglądowej i zmiennych reakcji politycznych zapominamy cały czas o rzeczach podstawowych – o dobrym wychowaniu. Pojęcie dobre wychowanie nie oznacza tylko tego, że mówimy: dzień dobry, dziękuję i przepraszam we właściwych momentach, jest ono znacznie szersze. Rozwinąłbym jego definicję, jako zbiór właściwych zachowań, które przyswoiliśmy i stosujemy w życiu, a które pozwalają nazwać siebie człowiekiem cywilizowanym.

Istnieje taki pogląd, że współczesny cywilizowany człowiek powinien: znać obcy język, posiadać prawo jazdy, umieć pływać i pisać na maszynie. Owszem są to już zachowania należące do wcześniej wspomnianej grupy, ale to dopiero początek. Do nich należałoby dodać umiejętność tańca, savoir-vivre'u, posiadanie wyższego wykształcenia itd.

Wśród tych zdolności nie można zapomnieć o wiedzy dotyczącej bardzo ważnej dla człowieka dziedziny życia, a mianowicie SEKSU. W naszym kraju istnieją ośrodki światopoglądowe, które za wazelką cenę chcą bądź monopolu na tego typu wiedzę, bądź całkowitego zakazu mówienia na ten temat. Nie zamierzam ich oceniać, ani krytykować – kto inny niech w to się bawi. Chcę tylko pokazać, że wiedza o seksie to bardzo ważna sprawa dotycząca każdego z nas i powinna być dla każdego z nas swobodnie dostępna.

W szkołach nie ma przedmiotu: „Przygotowanie do życia w rodzinie”, problemy są z wprowadzeniem podręcznika do tego

przedmiotu. W tym czasie wciąż rodzą się nowe problemy z niechcianymi dziećmi, ze znerwicowanymi młodymi ludźmi, którzy nie do końca rozumieją, o co w tym wszystkim chodzi, itd. I tak będzie jeszcze długo – chyba, że coś się zmieni.

W szkołach nauczyciele wstydzą się wykladać wstydlive rzeczy, z drugiej strony uczniowie nasміewają się po kątach z poszczególnych tematów na takich lekcjach poruszanych. A wszystko wynika z tego, że tematyka SEKSU jest mocno intymna i zdecydowanie dotycząca nas samych, czy drugiej bliskiej nam osoby.

Książka to połowa sukcesu. Wiemy doskonale jaki wstręt do książek mają młodzi ludzie: nudne, długo się czyta, za dużo czasu zabierają. Aby pogodzić jedną i drugą stronę zagadnienia w dobie komputerów multimedialnych powstał produkt zupełnie nowy. Chodzi o program „The Joy of Sex”, którego przeznaczeniem jest dostarczanie wiedzy osobom zainteresowanym tematyką seksu. Dotyczy ona osób, które ukończyły osiemnaście lat (w górę) i które sięgając po ten pro-

dukt, same będą mogły dotrzeć do interesujących je rozdziałów. To fenomenalnie ułatwia poruszanie się po zagadnieniu. Po pierwsze nie ma narzuconego ogólnie planu nauki, który najczęściej i tak nie odpowiadałby potrzebom odbiorcy. Tutaj każdy może wybrać sobie, jakie zagadnienie go aktualnie interesuje, czego do końca nie wie czy nie rozumie. Będzie można bezstresowo zadawać najbardziej wstydlive pytania, których na normalnej lekcji nie mielibyśmy śmiałości zadać. Komputer nie będzie „wnikał”, po co nam takie wiadomości, nie będzie się ukradkiem podśmiewał czy plotkował – to olbrzymi plus.

„The Joy of Sex” został w całości zrobiony jako multimedialna encyklopedia. W wydzielonych rozdziałach, które podzielono według zagadnień, problemów, przygotowanych wykładów w formie rozmowy (monologu), będziemy mogli poznać wszelkie tajniki bezpiecznego seksu. W ten sposób jedni będą mogli zdobyć, inni rozszerzyć, a jeszcze inni urozmaicić swoją wiedzę o seksie. Uzyskamy potrzebne informacje o zdrowiu, higienie,

zjawiskach, pozycjach, wyjaśnione zostaną pojęcia, wątpliwości i problemy dotyczące seksu.

Cały tekst będzie czytany przez lektorów i lektorki. W sekwencjach filmowych pokazane zostaną techniki, przedstawieni zostaną prowadzący wykład. Wyjątkowo przyzwolte ilustracje opiszą to, co przysłoby

opisać tysiącami słów. Powiedzmy sobie szczerze nie ma tu żadnej pornografii, a Ci którzy tak twierdzą, albo nie mają wyczucia, albo też popadają w jakiś obłąd, kiedy na widok ogórka zaczynają się trząść i powoływać się na łamane wartości niewymiernie.

Program jest fantastycznym wypełnieniem luki informacyjnej o seksie. Jakże jednak boli, że nie jest po polsku. Wszak język angielski nie każdy zna, a każdego z nas dotyczy tematyka seksu – może ktoś pomyśli i wyda podobny w pełni polski produkt.

Doskonale podkreślono w programie potrzebę wiedzy o SEKSIE, w ten sposób tłumacząc: z seksem jest jak z tańcem, każdy powinien znaleźć własne kroki, improwizując swoje posunięcia, działania, odczuwając to co nam najbardziej odpowiada. Jednak tak jak i w tańcu, aby móc improwizować należy poznać kroki podstawowe i właśnie takie kroki każdy będzie mógł poznać używając programu „The Joy of Sex”.

**EMILUS**

„The Joy of Sex” wyprodukowany został przez firmę PHILIPS w roku 1994. Do dystrybucji produktu przyznaje się Digital Multimedia Group.

Minimalna konfiguracja komputera na którym program ruszy to: PC 386 DX33 MHz z CD-ROM-em, SB-em i WINDOWS.



# Speris Legacy



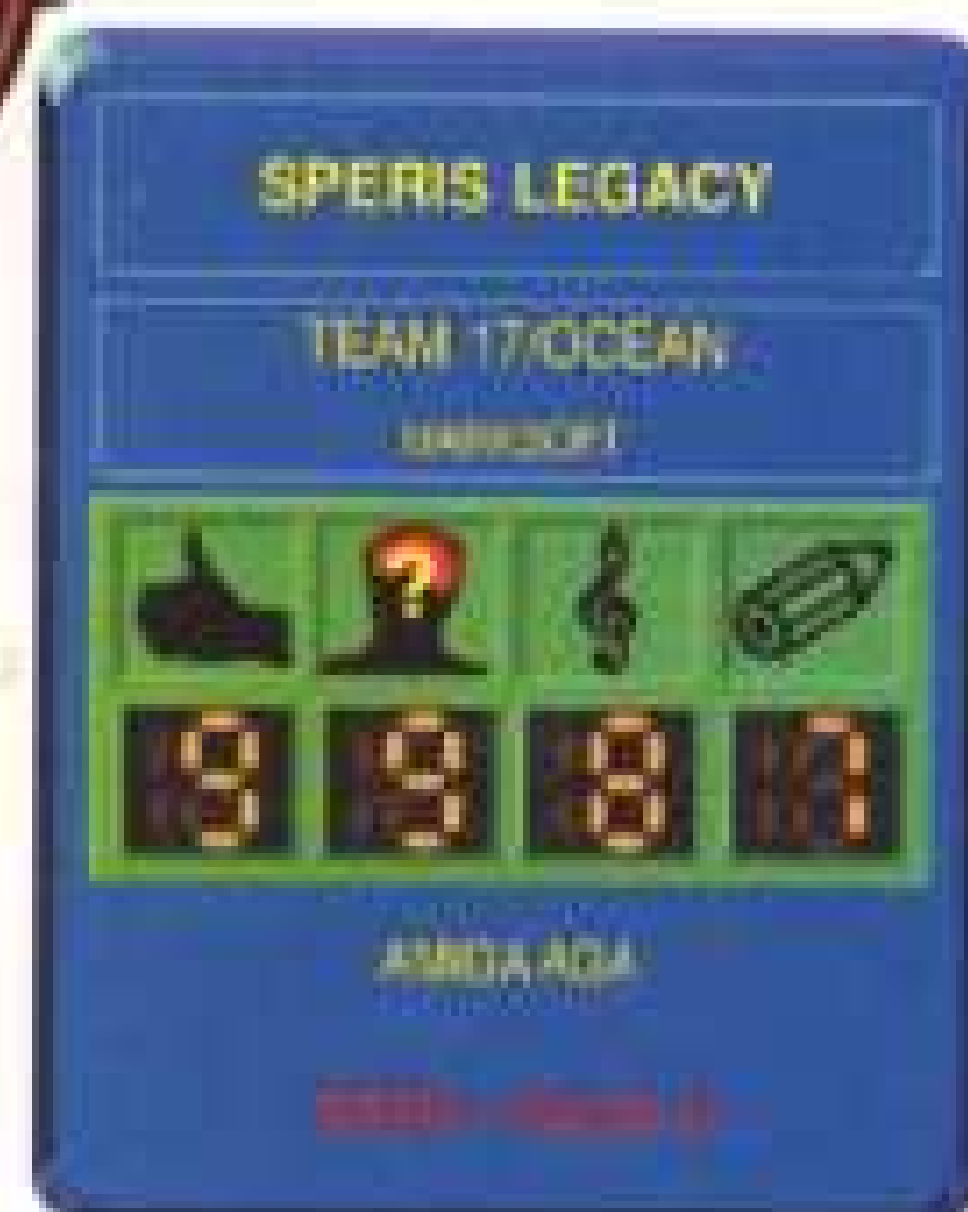
Serce księcia Gallusa, po śmierci jego żony ukochanej żony ogranała gorycz. Tak wielka, że w niedługim czasie zamieniła go w ucieśnienie zła. Uwięził on swojego brata, Kalego, jedynego pretendenta do tronu krainy Speris. Jedyłą sobą występującą przeciw knowaniom Gallusa był zwyczajny chłopak, syn miejscowego farmera, Cho. Postanowił on odnaleźć Gallusa i podjąć z nim nierówną walkę. Król obiecał mu pomoc i pozwolił rozejrzeć się po całym zamczysku i zabrać każdy przedmiot, który będzie mu potrzebny podczas wykonywania niebezpiecznej misji. Cho obudził się tego ranka ze świadomością, że dłużej już nie może zwlekać. Musi odnaleźć Gallusa i obronić Speris przed nadciągającym mrokiem. Hm, ja w tym momencie wyflumaczyłbym się chyba kacem i wysłałbym na tę wyprawę kogoś innego. Niestety! Cho był za młody, żeby wiedzieć, co to kac... Zwiedzając okolice zamku Cho spotkał kilku przyjaciół, którzy powiedzieli mu, że niektóre z kamieni można rozbić, a w drewnianych skrzyniach często kryją się przydatne przedmioty. I było to dobrą radą, gdyż Cho po



Cho odnalazł tarczę. Tak uzbrojony nareszcie był gotów, by wyruszyć na poszukiwania Gallusa. Wyszedł z zamku i skierował swoje kroki do pobliskiej wioski.

Nie będę na razie zdradzał więcej z puli zagadek i tajemnic, jakimi będzie nas raczyć najnowsza produkcja Team 17. O „Speris Legacy” można powiedzieć jedno – ta gra stanowi doskonale połączenie przygodówki i zręcznościówki, okraszona bardzo dobrą grafiką i dźwiękiem. Akcja gry toczy się na

natrafimy na sporo z pozoru bezużytecznych przedmiotów. Domyślenie się do czego dany przedmiot służy czasami zabiera sporo czasu. No bo kto by pomyślał, że młotek wywołujący lokalne trzęsienie ziemi przyda się do wbijania kółków zagradzających drogę? Do dziś pozostaje dla mnie zagadką co w tej magicznej krainie robi wiertarka i do czego właściwie służy. Oprócz przedmiotów o specyficznych zastosowaniach znajdziemy także w rozrzuconych po drodze skrzynkach albo w kiesze-



aż natrafimy na miejsce oznaczone znakiem zapytania. Wtedy możemy złożyć tam wizytę.

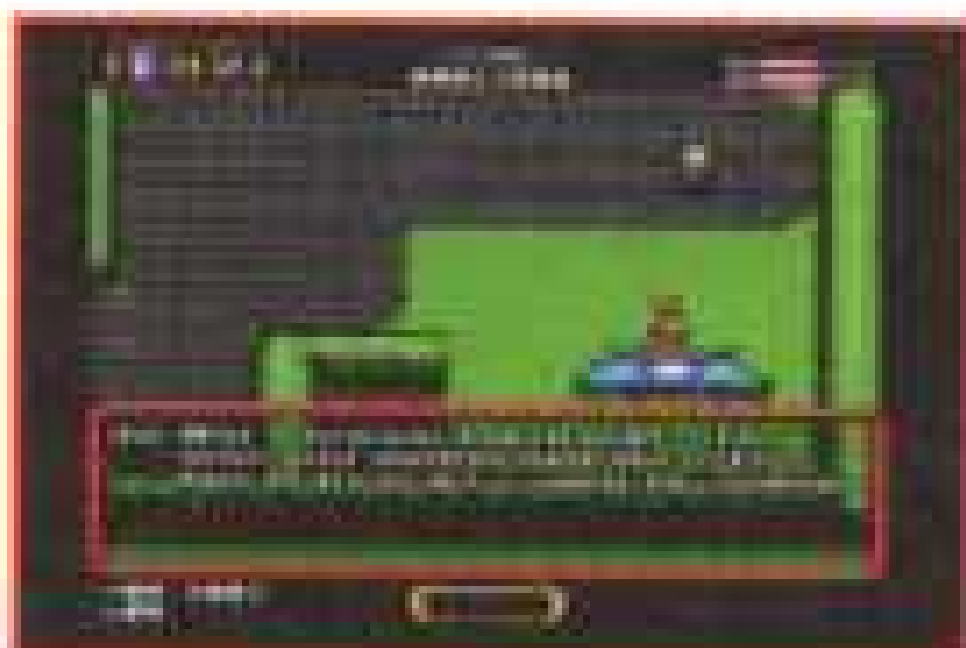
„Speris Legacy” to naprawdę fascynująca rozrywka. Jako zręcznościówka nie należy do najtrudniejszych, za to zawile i często mocno zaskakujące zagadki mogą przyprawić o ból głowy. Nie brak w całej grze dawki humoru, objawiającej się w zabawnych animacjach czynności, które wykonuje Cho; z resztą cały ten świat przypomina kreskówkę



niedługich poszukiwaniach odnalazł dwie złote monety i jakiś dziwny klucz. Z monetami na razie nie było co robić, za to klucz otworzył sekretne przejście położone w prawym skrzydle pałacu. A w środku gnieździły się złe duchy, które z chęcią by zjadły całą energię życiową biednego Cho. No ale przecież duchy wcale nie są takie straszne, jeśli tylko nie zbliżać się do nich zbyt blisko... Pośrodku tajemnej sali znajdował się kamień, który Cho z wielkim wysiłkiem przesunął i znalazł magiczne przejście do jeszcze jednej komnaty. A w środku była skrzynka, w której spoczywała sobie nieco przykurzony miecz. Pasował do ręki Cho jak ulał! Z nudów i chęci przeciwności oręza Cho wypróbował miecz na pobliskich krzakach i tym oto sposobem trafił do królewskiego ogrodu-labiryntu. Ścinając kwiatki i zarodła, w których kryły się różne ciekawe przedmioty, a przy okazji rozbijając głowy duchom i złym stworom,



ogromnej mapie, zaś wszystkie postacie, budynki i przedmioty widziane są z lotu ptaka co wcale nie psuje rozrywki. Cho nie tylko może zaglądać do wszystkich dostępnych budynków – zbiera pracownie różnorodne przedmioty, prowadzi rozmowy z postaciami występującymi w grze, walczy z duchami i innymi stworami. W miarę postępów w grze zmieniają się dialogi, ale uwaga – warto uważnie przeczytać wszystkie informacje, gdyż przy następnej rozmowie ludziki nie będą chciały się powtarzać... Właściwie jest to jedyny mankament całej gry. Podczas podróży po magicznej krainie



niach zabitych stworów pieniądze, niezwykle przydatne, jak to w tym i w tamtym świecie bywa (oj tak, musiałem się nieźle nabiegać, żeby zdobyć 50 monet na zakup pierścionka, z którym i tak nie wiem, co zrobić...). Drugi niezwykle przydatny gadżet to bomby, dzięki którym możemy rozbijać kamienie zagradzające drogę lub przy odrobinie wprawy walczyć ze stworami. Każdy wygrany pojedynek owocuje wzrostem naszych punktów doświadczenia (zdarza się też, że zabity stwór pozostawi po sobie regenerujący pakietek...). Kiedy ten wskaźnik dotrze do końca, Cho w nagrodę uzyskuje odnowienie swoich sił vitalnych. Podczas wędrówek natrafimy także na zamknięte drzwi. Co robić? Najlepiej poszukać jakiegoś kluczyka. Podróże pomiędzy poszczególnymi krainami także toczą się na czymś w rodzaju mapy, tylko że o nieco większej skali, niż właściwa rozrywka. Ot po prostu wędrujemy sobie po mapce tak długo,



dla dzieci... Nawet duchy nie są w nim wcale takie straszne. Jeśli ktokolwiek chociaż raz spróbuje swoich sił w „Speris Legacy”, to gwarantuję, że będzie przed tą grą spędzał całe noce, a krótkie chwile odpoczynku i snu posłużą za pretekst do rozwikłania kolejnych zagadek...

Gorąco polecam!

Voyager

Gra uzyskała rekomendację!!!

Rekomendował **Voyager**, potwierdził **BADJOY**.

# Lista przebojów



## Rakieta go i strzałem w trzech wymiarach!

Ostatnio jadąc tramwajem (pewnie, że mi nie uwierzy, ale ja naprawdę jechalem tramwajem), jak każdy, kto nie ma co robić, nudziłem się trzymając jedną ręką poręcz, a drugą leczkę. Ze względu na moje sporadyczne korzystanie z miejskich środków komunikacji (około 10 razy na rok), zawsze mam przeczucie, że moja jechać będzie wyjątkowa - i to się sprawdza. A to kanar wziętnie, a to znowu sodowa grupa rasowej, czy też zespół ogólnopolski „Rumun i harmonia”. Za każdym razem mogą być pewni, że coś się będzie działo. Tym razem po nudnych przejeżdżonych trzech przystankach zaczęłam się troszczyć niepokoić, czy tym razem mało obijać się bez przygody? Nie. Życie jednak miało toczyć i vice-versa. Tym razem niespodzianką było dwóch starszych panów (dla jednoznaczności około 70-ki), którzy zaraz po zajściu miejsc kontynuowali - wydawać się mogło - wcześniej zaczęta konwersacja.

A o czym tak niezwykle panowie ze sobą rozmawiali? Cóż, w skrócie to o nowej grze wrzucił jednego z nich. To już samo w sobie było niecodzienne, że dwóch starszych ludzi rozmawiało o grach komputerowych. Jako dodatek do całego było wyjawienie tytułu gry... nie, nie podam tytułu, sami się domyślcie na podstawie wypowiedzi starszego pana, którą tutaj pozwalam sobie przytoczyć. Oto co mówił do swojego rozmówcy:

- Byłem u Wojtka na urodzinach i wyobraziłem sobie, oni mają komputer, taki duży z telewizorem. Nie, Wojtek to się nie zna na nim, ale Piotrus (red. : wrzucił) swobodnie obsługuje tę maszynę. Wyobraziłem sobie, do niej żeby zrozumieć komputer musieć mieć mniej niż 18 lat, nie to co kiedyś, gdzie trzeba było mieć profesurę, żeby się do komputera dotknąć.

I Piotrus pokazał mi pewną grę. Powiem szczerze, że trochę mnie zaskoczył. Wyobraziłem sobie, że na ekranie widziałem jakby z oczu, widząc budynki, podłogi, itd. Ale to wszystko było nic. Dopiero, gdy zobaczyłem jak Piotrus na ekranie biega do jego pokoju i jak strzela z niego strzały do drzewnych zniekształconych ludzi, wtedy zrozumiałem, co widzę. Wyobraziłem sobie, że na ekranie komputera można stworzyć obraz wojny, i to nie tylko tak żeby mógł go oglądać, ale również w niej uczestniczyć. Widok jedenastoletka z zmiętą kłębą modującego na ekranie komputera mało niepokoi, jednak to nie wszystko.

Po tej trwałej grze wzięty następny z pewnością inną spokojniejszą, gdzie chodzi o rozmawianie z ludźmi, znajdujemy informacje, wykorzystujemy je. To było ładne. A następną była gra wojenna, ale jakoś inna od tamtej pierwszej. Tutaj dowodził wojakami z poziomu sztabu - bardzo przyjemna, przyjemna, że trochę przy niej pośledziłem.

Widział, gdy wróciłem do domu zacząłem się zastanawiać i dośrodek do wniosków, że gry komputerowe mogą być różne, a rzecz jasną fascynującą jest to, jak taki mały dzieciak potrafi się do tych różnych rodzajów przystosować. Tak samo płynnie porusza się po tej wojennej sztabowej grze, gdzie decyduje przemyślana decyzja, jak i w tych gdzie trzeba szybko przyciskać klawisze i strzelać. Chyba tego nam ludzkom starszym brakuje - tej umiejętności szybkiego przełączania się...

- tutaj wyszedłem i nie wiem co pan do powiedział dalej.

### TRAMWAJOWY SŁUCHACZ

P.S. Uwzględniłem, że ludzie starsi nie rozumieją gier, że nawet nie starają się zrozumieć tematu. Długość ostrzeżeń ten pogląd. Okazuje się, że każdy, czy to stary, czy młody ma coś do powiedzenia na ich temat i chyba tylko czas zacząć sobie nawzajem słuchać. To było wyjątkowo jada tramwajem.

NITY świat

## NINTENDO

1. S. BOMBERMAN 2
2. STARWING
3. ANIMANIACS
4. MORTAL KOMBAT 2
5. MICKEY MANIA
6. PRIMAL RAGE
7. RISE OF THE ROBOTS
8. D. KONG COUNTRY 3
9. LORD OF THE RINGS
10. S. MARIO KART

## SATURN

1. MYST
2. VIR. FIGHTER: REMIX
3. DAYTONA USA
4. BUG
5. SHINOBI-X
6. PEBBLE BEACH
7. PANZER DRAGOON
8. S.F. - THE MOVIE
9. VIRTUA HYDLIDE
10. DIGITAL PINBALL

## AMIGA

1. SWOS
2. PLAYER MAN 2
3. PREMIER MAN 3
4. ULT. SOCCER MAN
5. SENSIBLE GOLF
6. COLONIZATION
7. TACTICAL MAN 2
8. S. SKIDMARKS
9. W. CUP YEAR '94
10. FIFA INT. SOC.

## 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. STARTREK TNG
9. CRUSADER: N. R.
10. 3D LEMMINGS

## PC

1. X-WING
2. AUTOROUTE
3. ULT. DOOM
4. SIM CITY 2000
5. FLIGHT SIM. 5.0
6. DOOM 2
7. FIFA INT. SOC.
8. ULT. SOC. MAN.
9. PREMIER MAN 3
10. F14 FLEET DEF.

## PLAYSTATION

1. WIPE OUT
2. TOSHIDEN
3. RIDGE RACER
4. RAYMAN
5. 3D LEMMINGS
6. NOVASTORM
7. NBA JAM T.E.
8. JUMPING FLASH
9. RAPID RELOAD
10. S.F. - THE MOVIE

NITY listy

## NINTENDO

1. JURASSIC PARK
2. MORTAL KOMBAT II
3. FANT. ADV. DIZZY
4. HOME ALONE II
5. MICROMACHINES
6. BATMAN II
7. S. STREET F. III
8. BATMAN RETURNS
9. CAPTAIN PLANET
10. BIG N. CAVEMAN

## COMMODORE

1. LASER SQUAD II
2. MAN. PIŁKARSKO
3. SLATER MAN
4. ELVIRA II
5. ETERNAL
6. KŁĄTWA
7. LIGA POLSKA
8. MIECZE VALDGIRA II
9. COLONY
10. IRON LORD

## AMIGA

1. BREATHLESS
2. GLOOM
3. CIVILIZATION
4. DREAM WEB
5. CYTADELA
6. S.W.O.S.
7. THE SETTLERS
8. WORMS
9. MORTAL KOMBAT 2
10. THEME PARK

## PC

1. C&C
2. EF2000
3. MORTAL KOMBAT II
4. DUKE NUKEM 3D
5. TEENAGENT
6. FIFA 96
7. WARCRAFT II
8. WETLANDS
9. TIME GATE
10. WING COM. IV

## ATARI XL/XE

1. AD 2044
2. CYWILIZACJA
3. GLOBAL WAR
4. PATROL
5. MIECZE VALDGIRA
6. KSIĄŻĘ
7. RIOT
8. KUPIEC
9. NAJEMNIK II
10. PRZEMYTNIK

## PEGASUS

1. S. FIGHTER II
2. SILENT SERVICE
3. BATMAN RETURNS
4. JURASSIC PARK
5. GOAL 3
6. NORTH&SOUTH
7. MONOPOLY
8. GHOSTBUSTERS II
9. FANT. ADV. DIZZY
10. ROBIN HOOD

SHITY listy

## NINTENDO

1. CONTRA
2. SLICKS
3. RAMBO
4. KING KONG 3
5. GALAXIAN

## COMMODORE

1. HANS KLOSS
2. FIST FIGHTER
3. TRIADA
4. CARNAGE
5. GWIEZDZONY MAN.

## AMIGA

1. DOMAN
2. KAJKO I KOKOSZ
3. AGENT CZESIO
4. FIST FIGHTER
5. JANOSIK

## PC

1. COLORADO
2. KAJKO I KOKOSZ
3. ZOOŁ
4. ŻMIJA
5. JANOSIK

## ATARI XL/XE

1. LIGA POLSKA
2. TENIS
3. TECHNUS
4. MASTER HEAD
5. REBOUND

## PEGASUS

1. KING KONG 3
2. TURTLES
3. WRESTLING
4. CONAN
5. KARATEKA

## PRENUMERATA

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

Redagowany dla osób, które:

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

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

W każdym numerze konkurs i cenna nagroda. 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 ciekawe i duża 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 ciekawych sztuczek niezbędny dla tych, którzy "uśpił", albo mają "drewniane ręce".

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

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

- Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za trzeci kwartał '96 wynosi 8,4 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 5 czerwca 1996 r.

- Wpłaty należy przysyłać do "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa 370044-16551

- Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały "RUCH" S.A. Prenumerata na granicę jest o 100% droższa od krajowej.

### 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:
  - wyjąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednią liczbę 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 upłacić w siedzibie Wydawnictwa.

### Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty jednego z naszych czasopism wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 30 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłki jed. bieżącej - prosimy o kontakt listowy.

### Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najlepszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeranta).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polska 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9-17, tel. (02) 544 77 37, prenumeratę zgarnuje się pani Alicja Baczyńska).



Kupon ważny do dnia 31.05.96	<b>Bajtek</b>		TOP SECRET		
	od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>CENA</b>	2,60	x	2,50	x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	<input type="text"/>	x	<input type="text"/>	x	
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	=	
<b>SUMA</b>	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	
<b>RAZEM:</b>	<input type="text"/>				

Kupon ważny do dnia 31.05.96	<b>Bajtek</b>		TOP SECRET		
	od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>CENA</b>	2,60	x	2,50	x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	<input type="text"/>	x	<input type="text"/>	x	
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	=	
<b>SUMA</b>	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	
<b>RAZEM:</b>	<input type="text"/>				

Kupon ważny do dnia 31.05.96	<b>Bajtek</b>		TOP SECRET		
	od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>CENA</b>	2,60	x	2,50	x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	<input type="text"/>	x	<input type="text"/>	x	
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	=	
<b>SUMA</b>	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	
<b>RAZEM:</b>	<input type="text"/>				



Potwierdzenie dla wpłacającego

Zi .....  
Słownie zł .....

Imię .....  
Nazwisko .....

Ulica, nr .....  
Miasto .....

**Wydawnictwo BAJTEK**  
ul. Służby Polsce 2  
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie  
370031-534488-139-11

Oplatą .....  
Datownik .....  
podpis przyjmującego

Odcinek dla banku

Zi .....  
Słownie zł .....

Imię .....  
Nazwisko .....

Ulica, nr .....  
Miasto .....

**Wydawnictwo BAJTEK**  
ul. Służby Polsce 2  
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie  
370031-534488-139-11

Oplatą .....  
Datownik .....  
podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zi .....  
Słownie zł .....

Imię .....  
Nazwisko .....

Ulica, nr .....  
Miasto .....

**Wydawnictwo BAJTEK**  
ul. Służby Polsce 2  
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie  
370031-534488-139-11

Oplatą .....  
Datownik .....  
podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zi .....  
Słownie zł .....

Imię .....  
Nazwisko .....

Ulica, nr .....  
Miasto .....

**Wydawnictwo BAJTEK**  
ul. Służby Polsce 2  
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie  
370031-534488-139-11

Oplatą .....  
Datownik .....  
podpis przyjmującego

# TOMsoft Sprzedaż Wysyłkowa Programów I Sprzętu Komputerowego

ul. Krzywa 4  
05-077 Wesoła 4  
0 Warszawa  
tel/fax: (0-22) 773-19-82  
tel. (0-90) 29-71-65

Termin realizacji: **Czynne 7 dni w tygodniu! TYLKO 5 DNI !!!** Najniższe ceny!

Przedstawiamy fragment naszej oferty:  
**Gry Komputerowe: Gry Komputerowe:**

**IBM PC** Ceny w zł.

7 dni 7 nocy	39,00
Blood of Destiny	24,00
Hank's Master	40,00
High Seas Trader	50,00
Ishar II	44,00
Kajko i Kokosz	48,00
Roll and Play PL	64,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Przewo Krowi	35,00
Pulanie	53,00
Skaut Kwatermistrz	35,00
Sotys	34,00
Ufo/Enemy Entrance	36,00
Worms	110,00

**CD-32** Ceny w zł.

Allen Breed 3D	117,00
All Terrain Racing	72,00
Archie Pool	51,00
Dragonstone	50,00
Fresh	71,00
Fire & Ice	44,00
Gloom	71,00
Gloom II	71,00
Quantum	60,00
Kingpin	49,00
Microcosm	57,00
Pinball Blast	59,00
Reedfish	30,00
Soccer Superstars	57,00
Sports Legend	108,00
Subzero 2001	93,00
Summer Olympia	45,00
Super Memo PL	78,00
Super Skidmarks	60,00
Trois	45,00
Ultimate Body Stone & Project X	47,00
Unknow	48,00
Wild Cup Soccer	39,00
Worms	110,00

**IBM PC-CD ROM**

Autus Soccer	110,00
Angel David	66,00
Apache	110,00
Asterix	131,00
Battle Isle II	103,00
Cassir II	130,00
Capitalism	123,00
Chronomaster	148,00
Crosser-No Horrors	130,00
Cybermage	130,00
Day Dark Fantasy	69,00
Destruction Derby	66,00
Dragon's Lore	48,00
Droid	143,00
Euro Fighter 2000	183,00
Expert no Mercy	153,00
Extreme Pinball	105,00
Fifa Soccer '96	130,00
Football Limited	165,00
Gambit Nights II	108,00
Game Gen - Crime Patrol	103,00
Genius	119,00
Grand Prix Manager	130,00
Great Naval Battle IV	152,00
Heroes of Might and Magic-Heaven	156,00
Johny Bazookatone	173,00
Knight's Chase (Time Gate)	134,00
Lion	142,00
McKenzie & C (BCD)	121,00
Mojassar	34,00
MegaTriPack	95,00
Mortal Kombat III	173,00
Marco Polo	134,00
Master Lu	145,00
NBA Jam	130,00
NBA Live '96	66,00
Need for Speed	130,00
Plantasmagoria (TCD)	160,00
Pinball Blast	77,00
Pinball World	77,00
Poohontas Animated Story Book	214,00
Power House	76,00
Prisoner of Ice	125,00
Rebel Assault II (PCD)	183,00
Red Chest	108,00
Shockwave Assault	130,00
Scream	130,00
Sea Legends	153,00
Sensible World of Soccer	119,00
Shivers	130,00
Star Steel	179,00
Star Rangers	119,00
Steel Positions	142,00
Soccer Stars '96	105,00
Stonekeep	164,00
Strip Poker Pro	100,00
Sy-ZT Planner	161,00
Teenagent PL	66,00
Tekwar ("William Shatter's")	142,00
The Dig	153,00
Torino Passage	130,00
Ultimate Domain	27,00
Warhammer	103,00
Warcraft II	142,00
Wing Commander IV	181,00
World Atlas	196,00
Worms	130,00
Zombie Dinos	79,00

## Programy Użytkowe:

**IBM PC**

MS-Dos 6.22 Retail Upgrade	172,00
Windows 95 PL 3.5"	408,00
Windows PL Update CD-ROM	308,00
Windows 3.11 PL 3.5"	378,00
Windows 3.11 AddOn PL 3.5"	140,00
Word for Windows 6.0 PL 3.5"	648,00
Word for Windows 95 PL 3.5"	662,00
Word Translator for Windows 3.0	143,00
Excel for Windows 5.0 PL 3.5"	848,00
Excel for Windows 95 PL 3.5"	852,00
Works for Windows 3.0 PL	338,00
Office for Windows 4.2 PL	1288,00
Office Professional for Windows 4.3 PL	1544,00
Super Memo 7.5	170,00
Euro Flux-Pro (3CD - nauka j. angielski)	480,00

## Już w sprzedaży: konsola **SONY PlayStation**

także w formie wysyłkowej

Posiadamy w sprzedaży następujące gry: Air Combat, Assault Rings, Cyber Steed, Cyber Speed, Destruction Derby, Discworld, Doom, Extreme Sports, FIFA Soccer '96, Goal Storm, Hi-Octane, Johny Bazookatone, Jumping Flash, Jupiter Strike, Klock the Blood, Krazy Iwan, Lemmings 3D, Loaded, Lone Soldier, Mortal Kombat III, NBA Jam, Novastorm, Parodius, PGA Tour Golf '96, Raiden Project, Rayman, Ridge Racer, Shockwave Assault, Starblade, Street Fighter Movie, Striker '96, Tekkan, Theme Park, Thunderhawk II, Toohinden, Total Eclipse Turbo, Twisted Metal, Warhawk, Wipeout, Worms, WWF Wrestlingmania, X-Com Enemy Unknown, Zero Davide i wiele innych ...

Podane w złotych ceny dotychczas zawierają podatek VAT. Przesyłka płatna przy odbiorze (+koszt wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność oprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć. W sprawie cen konsol oraz ich oprogramowania prosimy o kontakt telefoniczny lub listowy.  
Przy każdym wydaniu po otrzymaniu zamawianej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączony do każdej przesyłki.  
**Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65.**

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

**Pole do popisu:**

Scan by Vangis 2005

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



**XYWA:**

SHITY

1 2 3 4 5 6 7

**LISTA PRZEBOJÓW  
KOMPUTERA TYPU:**

HITY

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

## UWAGA PC-towcy !!! POL-GOL !

To nowa polska gra z gatunku menedżerów piłkarskich, która oprócz standardowych w produktach zachodnich opcji trenersko-menedżerskich zawiera wiele oryginalnych wątków i rozwiązań:

- możliwość gry w lidze polskiej, angielskiej, włoskiej, niemieckiej, hiszpańskiej, francuskiej, lidze najlepszych zespołów europejskich i lidze czołowych reprezentacji narodowych, możliwość stworzenia własnej ligi
- możliwość obserwacji pełnego przebiegu meczu i
- zgrupowania, treningi, przygotowania taktyczne
- kontrakty ze sponsorami i telewizją, negocjacje transferowe, rozbudowywanie stadionu, zakłady piłkarskie
- możliwość dowolnego ustalania rozstawienia na boisku i zaleceń taktycznych dla poszczególnych piłkarzy
- rozbudowane zależności sportowo - finansowe, europejskie i krajowe puchary, statystyki i klasyfikacje rekordów, i wiele, wiele innych opcji...

**WYMAGANIA:** PC 386 lub lepszy, DOS, VGA, mysz.

Aby otrzymać grę, wyślij zamówienie na adres:

**ADERSOFT**

Oś. Jagiellońskie 41/7

63-000 ŚRODA WLKP.

W zamówieniu prosimy podać swój dokładny adres.

Cena gry wynosi 44,50 zł. Obejmuje podatek VAT, nie obejmuje kosztów przesyłki. Zapłata następuje w momencie odbioru paczki u listonosza.

\*\*\* Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych! \*\*\*

## Najtańsze oprogramowanie Amiga i PC

**Klub ACQ**

Zapraszamy nowych członków do naszego klubu!

Oferujemy najniższe ceny programów do wielu sekcjach (EXCELDRUM, VHS)

- nowości, gry i utility, czy wybić
- oprogramowanie techniczne klasy - „Skarbnice i nie tylko...”
- programy dydaktyczne, już od 1,00 zł
- najnowsze formaty danych CD-ROM, nagrywane na zamówienie
- pomoc w instalacji sprzętu

Katalog po przesłaniu druku i zaadresowanej koperty ze znacznikiem (2,00 lub 4,00 zł).  
Możesz także skorzystać z linku na darmowy program!

Przeznaczony nasz adres katalogowy nie działa na starych Amigach. Teraz wszystko jest w zasięgu.

**NIE SZUKAJ DALEJ!**

Jac! nie bój się wysłać dyktów w kierunku zadawcy! Nie potrzebujesz

Krzysztof Kawalerski ul. Leśna 12 33-100 TARNÓW 6 tel. (014) 241-772

## WIELKI KONKURS TECHLANDU - KUPON ZGŁOSZENIA

Imię i nazwisko .....

Dokładny adres .....

Najlepszy kupon należy wkleić z precją na adres firmy **TECHLAND**

PRACZEW 109, 63-405 SIEROSZEWICE

## SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA - ZAMÓWIENIE 0 /96

IMIĘ I NAZWISKO .....

ADRES .....

KOD .....

MIASTO .....

Proszę o przesłanie mi za 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 uzyskania się nadanego numeru.  
Zamówienia niezrealizowane lub niewykonane nie będą realizowane.

**AKCES**

Jak podłączyć się do Internetu?  
Mr Bogus  
Chciałbym się dowiedzieć ile kosztuje podłączenie do Internetu i jaki jest wymagany minimalny sprzęt?  
Szajbus

Trzeba mieć modem oraz komputer min. 386 z 4 MB RAM (bardziej chodzą przerażliwie wolno), pójść do firmy świadczącej usługi internetowe i opłacić abonament określając przy tym z jakich usług chcesz korzystać (sama wymiana poczty czy też jakieś dodatki). Oni przydzielą konto i co miesiąc będą z tego tytułu pobierać opłaty (w formie PDI abonament wynosi 40 zł za miesiąc za wszystkie usługi). Do tego musisz doliczyć astronomiczny rachunek telefoniczny.

**ANABOLE**

W „Uniwersytecie gracza” z numeru 47 Roboquez napisał, że jego P120 chodzi jako P133 i ma się dobrze. Czy aby tak „przeszroić” procesor wystarczy tylko przestawić zwódkę na płycie, czy trzeba jeszcze ustawić parę rzeczy w setupie?  
Kryzau

Aby podrasować komputer wystarczy przestawić zwódkę na płycie. Z Twojego P75 może być nieźle P100 (jeśli nie pochodzi z nowej serii, która podobno została zabezpieczona przez „ulepszeniem”). Oczywiście wiatrak jest niezbędny, ale poza tym operacja nie wymaga żadnych bajerów.

**BHP**

Jest 17.01.96 około 6.48. Podnoszę powieki, żeby trafić do budy, włączam TV – a tu co? Naczelną się zastanawia co wypić: kawę czy herbatę? A może pół litra spod marynarki? Człowieku, jak tyś to zrobił (tylko mi nie mów, że to ze względu na Twoją urodę)? Słyszałem, że pół konkurencji pozabijało się z zazdrości (szkoda, że tylko pół himm? ...) Jak mój kot zobaczył Naczelnego w TV, to rzucił się z drugiego piętra – specjalnie nie spadają na cztery łapy – i wkomponował się w chodnik. **ZADAM NOWEGO KOTA I OPLACENIA SPRZĄTACZKI W CELU USUNIĘCIA TEGO NATURALNEGO MALOWIDŁA Z CHODNIKA!!!**  
Michał Kisz

A mówią od dawna, że TV szkodzi. Jak się nie słucha, to się nie ma kota. A właściwie dlaczego kot nie był ubezpieczony na życie?

**DOBRE OBYCZAJE**

Czy można przelać do Was grę nie będąc wyśmianym?  
J-23

Z definicji nie wyśmiewamy produkcji amatorskich. Komercyjnych też staramy się nie wyśmiewać, ale nie zawsze nam to wychodzi.

**DO KOPALNEGO**

Kopalny, mój znajomy ma 21-letnią siostrzyczkę do sprzedania!! Wępie jak?  
Michał Lysiek

O ile znam Kopalnego, nie kupuje on kota w worku. Najpierw musiałby się przyrządzić i wypocząć do testów.

**DWA W JEDNYM**

Czy Borek i Naczelną to ten sam?  
Johny Cage

Na oko bardzo się od siebie różnią jednak przy bliższym poznaniu okazuje się, że to jedna i ta sama osoba.

**KŁOPOTY ZE ZRZUTEM**

Czy moglibyście doradzić mi, jaki kupić program do ściągania screenów z gier?  
Grzegorz Mucha

W redakcji używa się, prócz ekstremalnych sytuacji, rzecz jasna, dwóch shareware'owych produkcji: PCX-DUMP-a i SCREEN THIEF-a. Powinny być w każdej większej firmie sprzedającej shareware. Znajdziesz je także na dyskietkach TS Shareware.

**KONTAKTY**

Dlaczego tak trudno się do Was dodzwonić? Dzwonię któregoś razu do Was, odbiera jakiś miutki głosik. Proszę o połączenie z Wami. Po chwili słyszę, że wyszła. Dzwonię następnego dnia ok.13.00 i znów nikogo nie ma, a był to dzień powszedni. I tak kilka razy... Czyż nie można się wściec?  
Victorius

Można, a nawet trzeba! Ostatnio jednak sytuacja gwałtownie się poprawiła, gdyż BADJOY przesłał w redakcji codziennie co najmniej od 9.00 do 15.00 (jak się zapomniał to potrafił i do 17.00, ale nie liczyłbym bardzo na jego skłórcze). Tak czy inaczej dyżur redakcji jest w czwartek i wtedy ktoś MUSI być.

**KORZENIE**

Nabyłem (zresztą świetną) grę „Skaut Kwaternaster”. Humor w niej jest super, a w nowościach jak opisywałeś tę grę (...), napisaliście, że humor jest jak w najlepszych książkach Nizurnskiego – podajcie mi chociaż dwa tytuły takich książek.  
Adam

Choć nie jesteśmy biblioteką, nalazemy do pokolenia, które jeszcze coś czytało (fakt, że niewiele). Przychylamy się więc do Twojej prośby. Spróbuj znaleźć: „Sposób na Aloybiadesa”, „Księgę uwielbów” czy „Sódme wzięmnictwienie”.

**NA MIARĘ**

Chcę kupić Pentium 100, 8 MB RAM, 650 MB HDD i CD-ROMx4. Doradźcie czy warto? Czy gry takie jak: „FIFA Soccer '96”, „Screamer”, „Destruction Derby” i „Dark Forces” będą na nim pędziły?  
Adam Stęszelczak

Pędziły to może przesada, ale powinny przyzwoicie chodzić (może z wyjątkiem „Screamera” w wysokiej rozdzielczości – sporo zależy także od karty graficznej).

**NA OKO**

Dlaczego gry na Amigę, PC przy rozdzielczości 320x200 różnią się znacząco pod względem grafiki od gier w tej samej rozdzielczości na C-64? Czy spowodowane jest to liczbą kolorów, jaką dysponują te komputery?  
Paweł

Gry wykorzystujących rozdzielczość 320x200 jest słodunkowo niewiele. Od peletowych i amigowych odpowiedników różnią się rzeczywiście kolorami. W uproszczeniu C-64 ma w tej rozdzielczości jedynie 2 kolory, A500 – 64, A1200 – 256, a PC ile chceć (zazwyczaj jedniak 256), dlatego większość programów na Commodore chodzi w rozdzielczości 160x200.

**NIEMORALNA PROPOZYCJA**

Podoba mi się Twoja zdecydowana postawa w sprawie „J.E.” Dlaczego niby tylko faceci mają mieć radochę? Kiedyś już wystąpiłem z postulatem drukowanie zdjęć z przystojnymi facetami dla nas, dziewczyn, ale poczta była wtedy jesa-

cze w łapach Alexa i moja odezwa pewnie została utopiona w piwie. Zdjęcia redakcji to nie całkiem to, o co chodził.  
KIC/LA

Zgadzam się z Tobą – urodziwi nie są, ale ogólnie jestem przeciwna jakimkolwiek seksosom. Brak opisu porządków gier, a oni tu jakieś sekoy... Jak mają potrzeby (a tak piszą!) to niech oglądają „wierszyczki”, a nie porządne (?) pismo o grach paud!

**NIEOCZEKIWANA ZMIANA MIEJSC**

W numerze 2 rok 1996 na stronach 56 i 57 opisane zostały gry na Sega Mega Drive, lecz o dżwo jako szyld nubiły widnieje napis NINTENDO. W imieniu konsolowych graczy rządząm przeprasza za ten karygodny czyn!!  
Czorny Aniel

Czyn rzeczywiście należy do karalnych i wszyscy winni podlegnąć zostają za konsekwencje.

**NIESPELNIONE MARZENIA**

Przytoczę tu cytat z recenzji gry „Breathless”: „...można zasiadać mając gołą A1200 (...) można dostawnie do każdej Amigi z AGA.” Czy to znaczy, że „Breathless” chodzi na moje (A500 2.5 MB)?  
Smash

Musimy Cię rozczarować, ale A500 nie mają kości AGA, więc o ile gra rzeczywiście chodzi na gołej A1200, o tyle z pewnością nie pójdzie na ubranej A500.

**NO CACHE**

Kupiłem grę „World Cup Year '94” (4 gry). W instrukcji jest napisane, że posiadacze Amigi 1200 powinni przed grą wyłączyć caches procesora. Jak to zrobić?  
KRZ

Z instrukcji BADJOYA: „Resetujemy Amigę, i natychmiast naciskamy obie klawisze myszy, aż do chwili kiedy na ekranie pojawi się menu, teraz wybieramy Boot Options, zaznaczasz kwadracik podpisany Disable CPU Caches, wychodzisz z tego menu i wybierasz opcję Boot”.

**OBIEKTYWIZM**

Rzecz, która mnie gryzie, jest Wasza ocena niektórych gier. Gra może się spodobać jednemu redaktorowi, jednak drugi powie, że jest to kompletna kicha. Zatem proponuję, aby przy opisie programów były też krótkie wypowiedzi innych członków Waszego teamu.  
Stinky Joe T.

Podanie krótkiej dodatkowej opinii o grze sporządzonej przez drugiego recenzenta z pewnością nada chwila się pojawi na naszych łamach w recenzjach gier wyróżnionych. W pozostałych jest to na razie nie możliwe.

**OD PAMIĘCI NIE UROŚNIE**

Jak z Amigi 500 1 MB zrobić Amigę 1200 w pełnym tego słowa znaczeniu? Czy trzeba ją rozszerzyć do 3 MB?  
Goliper Djamel

Amigi 500, niestety nie da się rozszerzyć do 1200. Samo dołożenie pamięci nie pomoże. Trzeba kupić cały komputer A1200.

**OSZCZĘDNOŚĆ**

Niedawno kupiłem A1200 z Kickstartem 3.1 (już pod auspicjami Escomu). I problem w tym, że kumpel, który ma starszy model A1200 podesał mi kilka

gier m.in. „Mortal Kombat II”, „Fears” i nie dziękuję a mnie (u niego są OK!) Czy to możliwe, że moja Amiga nie jest kompatybilna ze starą A1200?  
Zasterman

Amiga jest kompatybilna, tylko stacja nie. Escom, chcąc obniżyć cenę komputera, zmienił stację dysków. W nowej nie ma jednego z sygnałów, który był w starej, a niewielka część starych programów go wykorzystuje. Rozwiązaniem mogą być patche zalegające w Internecie lub drobna sprzętowa poprawka, której schemat pojawi się prawdopodobnie w jednym z najbliższych „Bałków”.

**OTWARTYM TEKSTEM**

Czy do tych konsol (Sega Mega Drive, SNES) można kupić czysty cartridge i czy istnieje jakiś program do kopiowania gier?  
Grzesiek Kościelniak

Prosić nas wprost o „Poradnik młodziego pirata konsolowego”? Fa, nie ładnie. A czystych cartridge'ów w ofercie detalicznym nie ma (bo po co?).

**PER PAN**

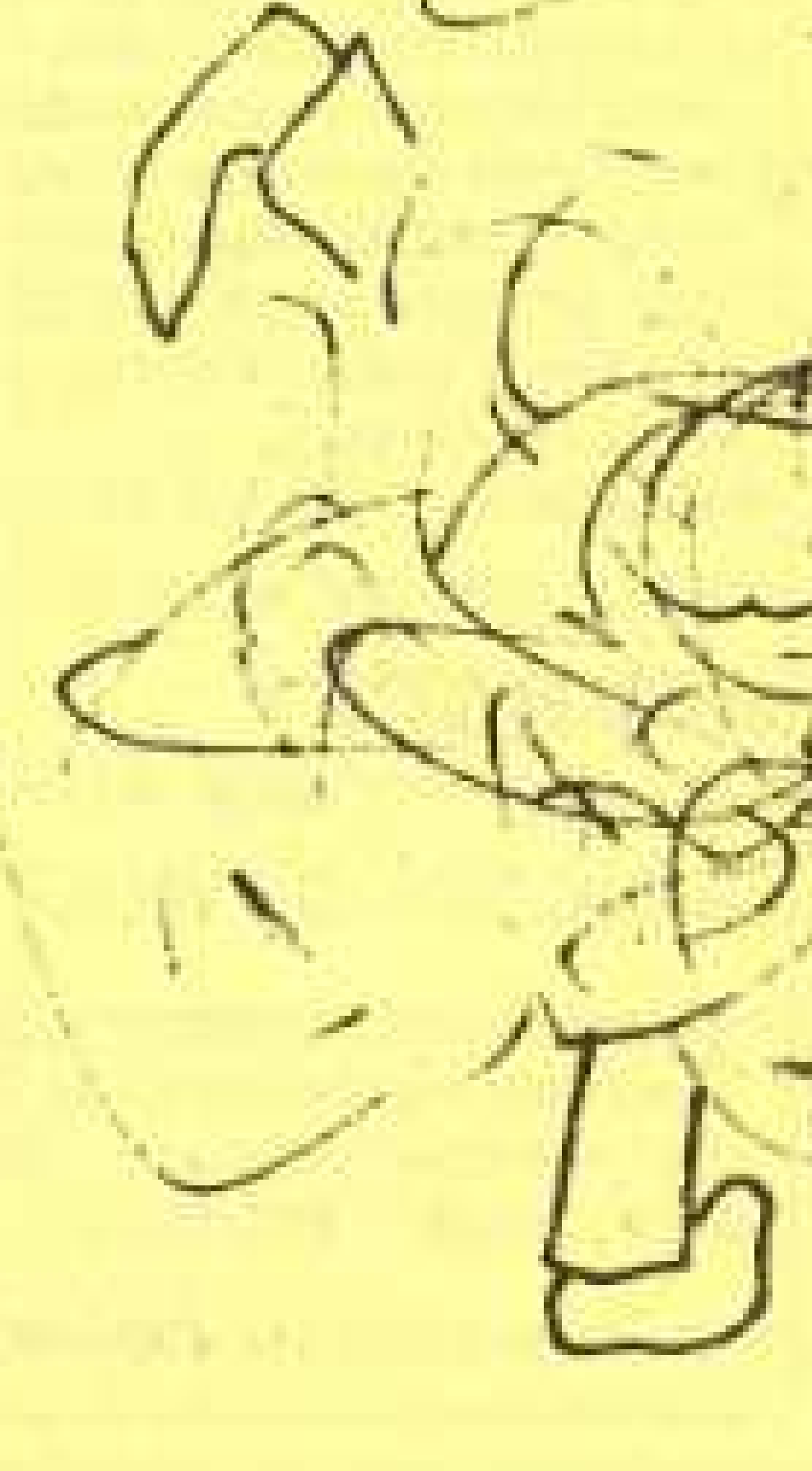
Co to za Tomasz Świączka, któremu odpowiadacie przez pan. Ja ośbie nie życzę!  
Pasy

Dlatego Tobie nie odpowiadamy w ten sposób.

**POTRZEBY I MOŻLIWOŚCI**

...najsensowniejsze jest kupno Pentium 120.” Jak to przeczytałem, to mnie krew załała. Kupić? Za co, do k... różewny Niezabudka?? Po ogólnych kalkulacjach cena takiego „najsensowniejszego” zestawu zamknęła się kwotą 63 mln starych złotych. (...) Tak się pechowo złożyło, że maszynkę do drukowania pieniędzy opieczętował mi Urząd Skarbowy...  
Feud

Rzeczywiście od strony finansów sprawa nie wygląda najlepiej (choć trochę przesadziles z tą ceną, gdybyś złożył komputer z części kupując je na giełdzie, wyszłoby Ci znacznie taniej), ale autor tekstu skoncentrował się na wymaganiach stawianych przez gry, a nie na możliwościach.



# Listy

wościach płatniczych naszych czytelników (od tej strony patrząc musielibyśmy zatrzymać się na 486 DX2/66). Z drugiej jednak strony na P120 z wymienionymi bajerami odpalić można teraz wszystko i będzie chodziło sensownie. Co więcej, nie będzie trzeba tej konfiguracji ruszać co najmniej przez rok. Można oczywiście kupić tańszą maszynę i po trochu ją rozbudowywać, ale z naszych doświadczeń wynika, że wychodzi to drożej.

## PROFESJONALIZM

Czytając sobie taką wybrażoną gazetę, co się zwie „Wieczór Wybrzeża” znalazłem taki tekst (...). „Chiny. Matrzonie walk obronnych zostają zaproszeni do udziału w specjalnym turnieju. Ma on rozstrzygnąć, czy przybędzie z innego świata otrzymają zgodę na penetrację ziemi. Jednym z obrońców naszej planety jest Lu, wychowany przez mnichów, prawniczkę Sorię i aktora filmowego. Ich doradcą i przewodnikiem jest półbóg Radon (Christopher Lambert). Na czele godnych przybyszów stoi zły czarodziej Shang”.

TSUTOMU

My byliśmy na innym filmie, choć pod tym samym tytułem. Nawet niektóre postacie tak samo się nazywały. Środą drogą wiecie już chyba dlaczego nie zajmujemy się opisywaniem prawidłowych warunków hodowli ślimaczków winniczków.

## PRZESIADKA

Jeśli chcę zmienić swój 386 DX/40 na 486 DX4/100, to co mam zmienić i ile by to kosztowało?

Lesław Kaszetań

Przed wszystkim trzeba zmienić płytę główną i procesor, a w dalszej kolejności (niekoniecznie od razu) wypadłoby dokupić porządną kartę graficzną (PCI). Can sklepowych Ci nie podam, bo od dawna nikt z redakcji nie zaopatrywał się w sklepie. Na giełdzie, gdzie

ceny są o wiele niższe, płyta 486 PCI + procesor kosztowałyby ok. 450 zł.

## PRZEWAGI

Mam nad wami przewagę, bo mam wasz adres, a wy nie znacie mojego.

Friedrich Niezdrache

A my mamy przewagę nad prezydentami Kwaśniewskim, Clintonem czy Jelicynem! My mamy ich adresy, a oni nawet nie wiedzą, że istnieje!

## RESET

Czy przez resetowanie Amigi podczas gry można uszkodzić rozszerzenie pamięci? Gdy to robię, to komputer dziwnie się zachowuje i zaczyna migać światełko „power”. Czy jest możliwość innego resetowania komputera?

Fiper

Musieliście się nieźle natrudzić, by zepsuć komputer resetowaniem (ten typ tak ma, że lampka musi migać). Zresztą innej możliwości resetowania nie ma (nie polecamy wyłączenia komputera zwłaszcza podczas zapisu danych na dyskietkę lub dysk).

## RÓŻNICA CENOWA

Mam konsolę Pegasus. Pewnego dnia wysłałem po katalog gier na konsolę. Gdy już ją dostałem, stwierdziłem, że najtańsza gra kosztuje 115 nowych zł (1.150.000 starych), a na bazarze podobnie (choć nieco gorzej) kosztują maksymalnie 25 nowych złotych (250.000 starych). Jak to możliwe?

Zako

Ano, możliwe. Te w katalogu są oryginalnymi, te na bazarze – piratami.

## RÓŻNICA CENOWA II

Będę wałł prosto z mostu: czego gra pl. „Witchaven” kosztuje w sklepie 13 zł? Od sprzedawcy dowiedziałem się tylko tyle, że zawiera kilkanaście poziomów. Produkcja kompaktu, na którym znajduje się ta wspaniała gra wyniosłaby chyba tyle, a tu jeszcze gra? Dodam tylko, że sklep zawiera oryginalne programy, więc jak to możliwe, skoro nie jest piracka? (...) A, jeszcze jedno. Ta gra jest zapakowana skromnie: wkładka ze zdjęciami z gry i pudełko na kompakt, bez żadnego opisu.

Scottie Pippen alias Mały Mer

Z tego, co napisałeś wynika, iż tanie „Witchaven” to wersja OEM. Owa wersja przeznaczona jest do sprzedaży wraz z komputerem i w myśl przepisów ustawy antypirackiej oryginałem nie jest (operowanie tą nazwą w stosunku do OEM-ów spowoduje furie każdego legalnego dystrybutora). Najczęściej programy oferowane w tej formie nie powinny być rozprowadzane w Polsce, gdyż ich rynkiem docelowym jest np. USA, co często można znaleźć na opakowaniu.

## RÓŻNICA CENOWA III

Chciałbym się dowiedzieć czy ta sama gra na Segę Mega Drive w wersji oryginalnej jest lepsza niż w wersji pirackiej.

Niej. Gry pirackie są dużo tańsze, więc zakupienie takiej gry jest bardziej opłacalne niż gry oryginalnej.

Chumbawanita

Gry oryginalne różnią się od pirackich tylko tym, że są oryginalne. Tak samo kupiony legalnie samochód różni się od kradzionego tylko tym, że jest legalnie kupiony. A interes, o którym piszesz, jest opłacalny, póki kradziesz Ty (okradani są autorzy gier, producenci i dystrybutorzy). Postaw się w ich sytuacji (może kiedyś będziesz programistą), a stwierdzisz, że interes wcale nie jest tak lukratywny.

## SPRZEDANIE TALENTU

Od paru lat mójce D-Pointa i ostatnio nawet coś mi wychodziło (takie sobie rysunekziki). Są to przeważnie animacje jakichś postaci. Nie tylko brać i pisać do nich gierki. I tu się zaczyna mój problem. Moje pomysły kończą się na rysunkach. Dokąd mam się zwrócić, aby wykorzystać swoje zdolności (ja się nie przechwalam). Może to być adres firmy zainteresowanej współpracą z domorosłym grafikiem komputerowym.

LOGO

Jedynie firmy, które robią (robiły) będą robiły coś na Amigę i przysły nam go głowy to: L.K. Avalon (017) 627471, Mirage tel. (022) 6771551 i MarkSoft tel. (022) 6639390. Nie możemy jednak dać gwarancji, że firmy te aktualnie poszukują amigowego grafika i będą zainteresowane współpracą.

## TO JUŻ JEST KONIEC

Czy A600 jest produkowana. Jeśli tak, to gdzie ją można kupić i za ile?

Lukasz J.

O ile nam wiadomo firma Escom, produkująca teraz Amigę, zrezygnowała z produkcji wszystkich Amig z wyjątkiem A1200 i A4000 oraz prac nad Amigą z procesorem Power PC. A600 jak wiadał wypadła z planu wydawniczego.

## TOWARZYSKIE

Co ma zrobić takie dziewczę jak ja, które (nie w własnej woli) zakochało się w YouzQa. Aby YouzQa zainteresował się moją osobą podam kilka szczegółów: podobna do Kupaknego, bez zarostu, z figurą Dżemika i humorem K.K.

Jemka

Nie obraź się, ale po takiej charakterystyce nie masz szans. I to nie tylko u YouzQa.

## TS W INTERNECIE

(...) Będę miał przez parę miesięcy dostęp do Internetu! (...) Gdzieś w otchłaniach któregoś z TS odgrzebałem e-mailowe adresy, ale tylko Haszka, Emilia i Borka. Jakoś nie mogę uwierzyć, że tylko te trzy osoby robią TS – wskazuje na to liczba przeciętnie zawartych w numerze głupot (trzech facetów nie jest w stanie tak namotać, a już na pewno na trzechwo!) Czy jest możliwość slania e-mailów do np. Deana (lipzy), czy propozycji do Listy (i tego jej żalobnego komentatora – ofiary szalonego genetyka)? Jeśli tak, to pod jaki adres? Jeśli nie, to dlaczego?

Feud

Chyba nie docierasz jednak naczelstwa, choć faktem jest, że pozostał autorzy też mają udział w tworzeniu głupot. Jeśli zajrzesz na naszą stronę WWW (www.abn.com.pl-ts), znajdziesz tam ich nieco więcej. Z tymi, którzy nie mają adresów internetowych zawsze możesz

skontaktować się korzystając z kart Borka, Haszka lub Deana.

## TWÓRCZOŚĆ

Czy mogą przysłać do Was kilka moich rysunków?

Zbuzieka

Bardzo chętnie! Dobrochna pokradnieje z zachwytu (zawsze to robi, gdy przyjdzie jakiś rysunek).

## WADY UKRYTE

Niedawno dostałem taką ofertę: Sprzedam piracką kopię gry „Med Dog” w nieco okrojonej wersji (pozbawiona sekwencji wideo).

Frank Reeves

My też dostajemy niekiedy korzystne propozycje w stylu: cakiom świeża kopia „Quake’a” bez środowiska 3D. Zazwyczaj czekamy na oryginał.

## WYBÓR

Czy na przyszłość opłaca się kupić procesor 486 DX4/120, czy też Pentium 75?

R.Sz.M.M

Jeśli już wybierasz spośród tych dwóch, polecałbym raczej Pentium 75. Później łatwiej Ci będzie zwiększać moc komputera przez prośbę zmianę procesora (zazwyczaj płyty pentiumowe mogą pracować z częstotliwościami 75-133 MHz, a nowsze nawet do 200 MHz, podczas gry 486 już odchodzi).

## WYMAGANIA

Chcę kupić grę „Eurofighter 2000” i mam parę pytań. Czy kolor screenów w opisie tej gry jest normalny, bo mnie wydaje się nieco czarno-biały? Czy na komputerze z procesorem Pentium 90 i 6 MB RAM będzie ona chodzić przyzwolnie w trybie SVGA?

Kościorup

Te screeny rzeczywiście są zbyt bledoszarne. A jeśli chodzi o wymagania, to nie luda się – podana przez Ciebie konfiguracja wystarczy do bardzo przyzwoitego grania w niższych rozdzielczościach. W wyższych płynną pracę zapewnią 32 MB RAM (Rozkiecał eksperymentował i przy 24 MB RAM program jeszcze doczytywał z dysku, co, jak sam wiesz, mocno spowalnia pracę komputera).

## ZAGROŻENIE

Zrozumiałem całą rubrykę „Listy”. Czy to normalne?

Gero

Z pewnością nie, masz więc planwszy powód do niepokoju. Jeżeli przyjął za okazmat, że nasza redakcja nie jest normalna, to na Twoim miejscu mocno zaniepokoiłabym się stanem zdrowia psychicznego. Zanim jednak udasz się do psychiatry, spróbuj przeczytać jeszcze raz. A nuż się ude...

## ZASADA

Gdzie w Starachowicach można kupić grę „EF2000” na Pentium 133?

Rafal

Nie znamy tak dobrze Starachowic, by wskazać Ci konkretny adres, ale zasada jest taka: spróbuj zapytać w sklepie, gdzie sprzedają „EF2000” na 486 DX2/66. Powinno zadziałać.

Tym razem na listy odpowiadała senorita Clara, przy wydajnej pomocy BadJoya w sprawach okołomigowych.



Señorita Clara i Sir Haszak negocjują stosunki bilateralne

# GRACZA Uniwersytet

## Wykład o lataniu i niespadaniu

Symulatory lotu i strzelania do innych co też latają zajmują znaczącą część czasu pracy wielu komputerów, warto więc napisać co nieco o tym, jak latać, żeby nie spaść, a równocześnie zrobić innym krzywdę (o ile na to zasługują). Zaczniemy jednak od kilku słów wyjaśnienia.

### Symulator czy nie?

W większości wypadków (i to znacznej) to, czym latamy nie zasługuje na miano symulatora – z bardzo prostego powodu. Symulator powinien w pełni oddawać zachowanie samolotu w powietrzu, co jednak dla wielu oznaczałoby niemożność skorzystania z gry jako takiej, po co bowiem komu symulator, w którym rozbija się w czasie startu albo traci sterowność w piętnaście sekund po rozpoczęciu lotu w powietrzu? Może trochę przesadzam, ale niedużo. Żeby uniknąć tego typu kłopotów prawie wszystkie symulatory bardzo mocno upraszczają sterowanie samolotem, czasem aż do przesady, czasem – i te są zwykle najciekawsze – dając możliwość wybrania między kilkoma modelami lotu, w różnym stopniu oddającymi rzeczywistość. Ponieważ ile symulatorów tyle pomysłów na modele lotu, nie będę wnikać w szczegóły sterowania.

Kilka rzeczy jednak zawsze warto mieć na uwadze. Po pierwsze – lecąc wysoko i z włączonym radarem znacznie zwiększamy prawdopodobieństwo wykrycia nas przez przeciwnika. Bezpieczniej będziemy przy ziemi – ale wtedy wzrośnie nam zużycie paliwa i zmaleje prędkość (większy opór powietrza), co z kolei odbija się negatywnie na czasie latania. Podczas akcji przeciwko celom naziemnym optymalne rozwiązanie to zazwyczaj dołot w pobliżu celu (a przynajmniej do pierwszych jednostek przeciwnika) na dużej wysokości i bez radaru, a potem zmniejszenie pułapu i dolecenie do celu przy samej ziemi. Nieco inaczej wygląda sytuacja podczas misji wysoko w powietrzu (CAP – czyli Combat Air Patrol, albo misje przedchwytnące lub eskorta). Nawet wtedy jednak lepiej nie włączać radaru do momentu, w którym nie stanie się jasne, że ktoś nas widzi – wtedy nie ma się już po co

kryć. Zagłuszanie zazwyczaj pomaga, ale też dostarcza informacji o naszej obecności, więc należy je stosować z rozwagą.

Warto też pamiętać o zasadzie nie leczenia prosto do celu – wprowadzić mało która gra posiada wystarczająco rozbudowaną inteligencję, by potrafić przewidzieć na podstawie naszego kursu co mamy zamiar zepsuć (chlubnym wyjątkiem jest zdaje się EF2000), jednak może się to w każdej chwili zmienić. Najlepiej lecieć zygzakiem (bez przesady) a na właściwy kurs wejść dopiero na kilka kilometrów przed celem.

### To jest samolot?

W miarę upływu czasu (to jest na przestrzeni ostatnich osiemdziesięciu lat, tyle bowiem mniej więcej trwa kariera samolotu jako maszyny używanej przez wojsko) samoloty stawały się coraz szybsze. To chyba jedyny pewnik, bo ani stabilność, ani zwrotność, ani łatwość obsługi nie zmieniły się na coraz przyjemniejsze – raczej wręcz przeciwnie. Samolot szybki nie może być zwrotny, bo konstrukcja (o pilocie nie wspominając) nie wytrzymał przecięcia. Samolot zwrotny nie może być stabilny, bo te dwie rzeczy nawzajem sobie przeszkadzają; najnowsze konstrukcje są w locie zupełnie niestabilne, nie spadają tylko dzięki komputerowemu wspomaganie pilota (komputer potrafi regować wystarczająco szybko, żeby dać sobie radę z tą kupą złościwa). Samolot wyposażony we wszystko, co może mu się przydać, nie może być prosty w obsłudze. Do pewnego momentu liczba zegarów i wskaźników rosła, aż przestały się mieścić w kabinie. Od tamtego momentu rozpoczęła się era urządzeń samoregulujących i samobsługowych; niestety, część z nich ma syndrom Windows '95 – stają się mądrzejsze od pilota, co niekoniecznie dobrze wróży tandemowi człowiek/maszyna.

Jakby na to nie patrzeć, niezależnie od ery w której przyjdzie nam latać, pewne rzeczy pozostają niezmiennie. Zawsze przewagą pozycyjną ma ten, kto leci wyżej i/lub szybciej, wolniejszy może szukać ratunku tylko w zwrotności. Podstawowy i najczęściej wśród graczy spotykany sposób walki (wiążanie się w kręgu bojowym – daje w lewo/prawo na skrzydło i usiłuje wyjść przeciwnikowi na ogon) jest tymczasem co mało skuteczny. W powietrzu trzeba myśleć w trzech wymiarach – można próbować świecy w górę, można zrobić pętlę, można spróbować Immelmana, można w końcu lecąc nitzy to prosto zmniejszyć ciąg i dać samolotem szybko w lewo i prawo, licząc na to, że przeciwnikowi nie

starczy refleksu i sam wyjedzie nam przed nos. Łatwiej się takie rady wypisuje po gazetach niż stosuje w rzeczywistości, ale zwykle udaje się ich jakoś użyć – choć nie zawsze. Podczas pojedynku w powietrzu warto na ogół włączyć dopalacz – ale też z umiarkowaniem, bo zwiększa on potwornie zużycie paliwa a nadmiar prędkości wcale niekoniecznie ułatwi rozstrzygnięcie pojedynku na naszą korzyść. Czasem warto sobie odpuścić.

### Backwinderem go!

Ten tytuł to cytat z pewnej sceny, jaka rozegrała się kilka lat temu u nas w redakcji. Ktoś grał w obecności kilku kibiców w „Red Barona” albo coś podobnego – ponad wszelką wątpliwość chodziło o Pierwszą Wojnę Światową. Przeciwnik wyszedł mu na ogon. Właśnie wtedy padło hasło „Backwinderem go!” Grający nerwowo rozejrzył się po klawiaturze. „A gdzie są?”

Od czasów pana Barona minęło sporo lat i zmieniły się reguły walki powietrznej. Sama umiejętność odłożenia odpowiedniej poprawki przed dziobem samolotu przeciwnika przestała wystarczać. Wprowadzić nadal wszystkie samoloty bojowe wyposaża się w działko, ale po pierwsze – nie zawsze jest ono stałym elementem wyposażenia, po drugie – coraz rzadziej służy do rozstrzygnięcia o wyniku walki. Podstawowym orężem stały się rakiety o mniejszej lub większej inteligencji. Cezurą jest wojna w Korei, podczas której okazało się, że zestrzelenie lecącego jak błyskawica odrzutowca graniczy z cudem.

Użycie czegoś skuteczniejszego było niezbędne, pojawiły się więc rakiety samosterujące, w mniejszym lub większym stopniu realizujące zasadę Fire and Forget – strzał i zapomnij. Jest ich wiele typów, różniących się zasadą działania i zasięgiem, warto przed użyciem dokładnie wiedzieć, która z podwieszonych rakiet ma jakie parametry, żeby nie usiłować zestrzelić Sidewinderem celu odległego o sto kilometrów. Na krótkich i średnich zasięgach najczęściej stosuje się rakietę wyposażoną w czujniki podczerwieni – śledzą one dyszę samolotu, na ogół gonące jak diabli. Na większych odległościach znacznie lepiej sprawdzają się rakiety śledzące radarem – można je podzielić na dwa podstawowe typy. Jedne są wyposażone we własny nadajnik radarowy, drogie i przez to bardzo niechętnie stosowane, drugie to te najczęściej stosowane, korzystające z radaru samolotu który je wystrzelił. Wszystko ładnie

i pięknie – jest tylko jedno ale. Żeby taka rakietka mogła trafić w cel, musi on być cały czas oświetlony przez radar samolotu który ją wystrzelił, a to oznacza, że taki samolot nie bardzo może sobie pozwolić na ucieczkę – musi lecieć prosto przed siebie jak cielę na rzeź, do momentu kiedy jego rakietka osiągnie (lub nie) cel.

Do zwalczania celów naziemnych można stosować wiele różnych typów bomb i bombek, też warto wiedzieć która dokładnie do czego służy – czym innym bowiem niszczy się czołgi, czym innym tany a jeszcze czym innym pasy lotnisk. Pewna część stosowanych obecnie typów bomb, podobnie jak rakiety, ma jakieś niewielkie możliwości sterowania swoim lotem, dzięki czemu żeby nimi trafić nie trzeba się wstrzelić z momentem ich upuszczenia w odpowiedni moment z dokładnością do dziesiątej części sekundy, a wystarczy pozbyć się ich w odpowiednim przedziale. Wprowadzić żeby taka bomba mogła trafić w cel musi on być jakoś oznaczony (najczęściej promieniem lasera zamontowanego w kopulce pod kadłubem samolotu), jednak celność jest znacznie większa. Tyle, że podobnie jak to było w przypadku niektórych rakiet, samolot musi do momentu trafienia bomby lecieć w miarę równym kursem, żeby cel był cały czas oświetlony, a to zmniejsza jego szanse przeżycia. Cóż, coś za coś.

Znajomość zasad działania uzbrojenia znakomicie ułatwia korzystanie z niego, warto więc poświęcić kilka chwil przed lotem na poznanie charakterystyki podwieszanych ciężarków. Część z nich wymagać będzie załokowania przed oddaniem strzału (co oznacza tyle, że elektronika musi namierzyć cel i „przyzwyczaić” się do niego) – bez łokowania nie mamy co marzyć o celnym trafieniu. Samo załokowanie też nie daje żadnych gwarancji – pomijając to, że część pocisków, rakiet i bomb to niewypały z samej definicji, ostrzeliwany też nie jest do końca bezbronny.

### Wywodzenie w pole

Jak już było napisane wcześniej, rakietę samonaprowadzającą muszą w jakiś sposób widzieć cel – na ogół robią to korzystając albo z promieniowania podczerwonego, albo z mikrofal (czyli radaru). W tym pierwszym przypadku samolot-cel sam z siebie emituje promieniowanie w którego kierunku leci rakietka. Można ją próbować oszukać – nieraz w ciągu ostatnich kilku miesięcy widziałem w wiadomościach telewizyjnych zdjęcia z samolotami lub śmigłowcami, wyrzucającymi z siebie takie małe jaskrawo świecące



# Hyp...hyp...hypery

coś. To coś to flary, czyli miłe (no, bez przesady) ładunki magnetyczne. Taki ładunek ma to do siebie, że pali się wytwarzając bardzo wysoką temperaturę, o wiele wyższą niż temperatura gazów wylotowych z silnika odrzutowego. Jeżeli więc wyrzuci się flary, zmniejszy ciąg a jeszcze w miarę możliwości wykonaj szybki unik, mamy szansę że rakietka polecie gdzieś w bok, najpierw wybierając spośród dostępnych celów najjaśniejszy (czyli flarę) a potem tracąc jakkolwiek w momencie, gdy flara zgaśnie. Sam unik czasem też potrafi wystarczyć, w końcu rakietka leci znacznie szybciej niż samolot który ma dogonić, a co za tym idzie jest stosunkowo mało zwrotna, ale szanse powodzenia takiej akcji są znacznie mniejsze niż równoczesnego wykonania trzech opisanych manewrów.

W przypadku rakiet sterowanych radarem sytuacja wygląda nieco inaczej, jako że samolot-cel nie jest źródłem fal, a jedynie je odbija. Najprostszym sposobem to zostawienie za sobą lustra, które odbijało promieniowanie radarowe i schowanie się za nim. Zamiast lustra stosuje się paski folii aluminiowej, przyciętej do takiej długości, by jak najlepiej dawały sobie radę z odbijaniem mikrofal pochodzących z radaru przeciwnika. Wyrzuca się zwitek takiej folii (chaff) i zwiewa gdzie pieprz rośnie – może się uda?

Na rakiety na podczerwień jest jeszcze jeden sposób – czasem skuteczny, czasem nie. Zamiast wyrzucać flary można spróbować polecieć prosto w Słońce. Wprawdzie trafi się wtedy z oczu wszystko, ale rakietka też głupieje widząc taki duży i smakowity cel, po zmniejszeniu ciągu można więc zmienić kurs i z boku popatrzeć, jak Sidewinder czy inny AMRAAM usiłuje dotrzeć na orbitę okołoziemską.

Wszystkie te rady i uwagi, choć odnoszące się ponad wszelką wątpliwość do rzeczywistego świata, mają jedną, zasadniczą i podstawową wadę – odnoszą się one właśnie, do owego świata rzeczywistego, niekoniecznie znajdując odzwierciedlenie w modelach zachowania się pocisków i pilotów wbudowanych w grę, przed którą właśnie usiadłeś. Co wtedy?

No cóż, od pewnego momentu trzeba zacząć się posługiwać własnym rozumem i szukać dziur w programie, lub latać tak długo, aż się uda nabrać wprawy. Jeżeli i to nic nie da – cóż, zawsze można w grze nieznajomych stwierdzić, że nie lata się w grach, w których Sidewindery nie widzą Słońca... To w końcu ich bardzo podstawowa cecha.

**Robaquez**

**ERROR:** „...kupiłem za paceta (486DX4-100MHz). Szczepicie jednak nie trwa wiecznie, wczoraj była w bieżącym wydawaniu i podła świnię z chlewa rodem (czyt. moja wychowawczyni) powiedziała coś, co sprawiło że się nudozę.”

*Dr. Maniac*

**TEN, CO NAS LUBI...:** „Skończę już ten temat, bo gdyby to ode mnie zależało, to już byście stał na dnie Wisły w betonowym obuwku.”

*SUB-ZERO*

**ZŁOTA MYŚL:** „...szkoła jest jak kibel – chodzisz bo musisz.”

*PAVLIK*

**ULTIMATUM?:** „Jak mi nie opublikujecie tego listu, to mi go nie opublikujecie.”

*[Noname – Wodzu]*

**RAMBO 8.319 I PÓL:** „Po 24:00 wróciłem do domu, gdzie czekała na mnie brygada powiatowa, antyterrorystyczna i graberska w 1 osobie (czyt. ojciec).”

*Sputnik*

**„WACHACZE – POCZĄTKI:** Ostatnio gość laził za mną postaw butelkę. Na drugi dzień przynoszę rozpuszczalnik i mówię, że jest oienias jak tego nie spróbuje. Gość strzełił tykołca aż mi gały na wierzch wyszły. Tak szybko się to stało nie zdążyłem mu powiedzieć, że to się WACHA!”

*SS*

**DIALOGI:** „JK (...) do Kopalnego: – Ty, Jak się nazywa tym samolot co tom tunie?”

[...]

– „JAK”

– Jak?

– Tak

KK do Kopalnego:

– Ty, Ja już nie chce do ty Ameryki.

– Cicho bądźz gówniarzu. Włoski dalej!”

*[Noname – Wodzu]*

**ŚWIĄTECZNA POGRÓŻKA:** „Juz od paru numerów mnie nie wydrukowalście, chyba się Wam znudziły zęby i chcieliłbyście ozdobić nimi choinkę.”

*KIC.I.A.*

**MAKSYMIA:** „Życie Naczelnego nie jest bułką z masłem”

*Forest Gump*

**„COPALNY & MALOLATY:** Oto wypowiedzi malolat na temat najważniejszej części ciała Copalnego:

**Malolata Pierwsza**  
– Nie jest może wielki ale strasznie uporczywy.

**Malolata Druga**

– Cały czas narasta i narasta.

**Malolata Trzecia**

– Jest bezklesny. Trzyma mnie tak długo.”

*Mirage*

**DON'T WORRY, BE HAPPY!:** „Zamykamy oczy, zakładamy stopę na czubek głowy, rozluźniamy się i z całej siły uderzamy głową w nieotynkowaną ścianę. Trochę poboż, ale (gdy jesteśmy w stanie) włączamy swój komputer (byle nie Atari) lub czytamy TOP SEC-

**RET** Następnie pijemy surowe jajko zagryzając bodzkiem polanym miodem (to oczyszcza umysł ze zbędnych informacji). Podchodzimy do wozu włączanego telewizora na odległość 2mm od oczu, którymi robimy zęza. Monitor wachionie za moce...”

*PAVLO*

**TANŹY OPAL???:** „...w końcu że można reanimować trupa, jakim jest aTARI. Aterowca wal z gumowca! Przecież tym [—] ja palię w piecu, bo tona aTARI XE tańsza od tony koksu, gorzej z ST, bo tyle samo co koka kosztuje, za to rzadziej trzeba dorzucać do pieca, ale za to XE nie trzeba rąbać.”

*SUB-ZERO*

**ZAPYTANIA:** „Jak pracuje ślepy gwalciciel? – metodą na chybił – trafił.”

*Sputnik*

„Jak dzielmy kobiety? – Na damy, nie damy i...nie każdemu damy.”

*FALCON*

„Czym się różni amigowiec od trampoliny? Po trampolinie nie skacze się w głenach.”

*W.Tel*

„Jakie jest ulubione święto rarkomarów?”

– Dożytki.

A ulubiony program telewizyjny?

– Tydzień na działce.”

*DLUGI*

„Ulubiona piosenka ludożorców?”

– ???

– „Dziewczyna zszamana”.

*Mirage*

**GUMOWIEC:** „Jak sobie przypominę moje ostatnie listy to odrazu lewą nogą się zegniam.”

*Kaszub W Lewy*

**NIESPODZIANKA?:** „Top Secret jest jak pudełko czekoladek, nie wiesz na jaki idiotyzm natrafisz.”

*Forest Gump*

**POMYSŁOWY DOBROMIR:** „UWAGA! Czy wiecie że w AMIDZE CD-32 można ręcznie zatrzymać kompakt. Gdy gramy lub programujemy a CD się kręci, się nie czytuje (nie jest włączona żółta dioda); trzeba z odpowiednią siłą uderzyć w szkiełko (tam gdzie wiader obracający się CD) – z wyczuwaniem (małe trzęsienie, drganie). Bez resetowania zatrzyma się. Tak można zaoszczędzić zużycie silnika i przedłużyć żywotność konsoli.”

*COBRA*

**O ZAUFANIU:** Dziewczyna do Kopalnego:

– Zaufaj mi.

– Uff, uff...”

*[Noname – Wodzu]*

**KRZYŻACY 2:** „Poza wasz TOP SECRET przegapiłem film sensacyjny („Pomyślowy Dobromir”).

Krótką przygodę kopalnego: Idzie Kopalny bez języka i bez oczu. Ludzie się go pytają:

– Kłóseł jest?

Kopalny nie odpowiedział.

– Skąd żeś jest?

– To samo.

– Wyjdź Kopalny z TOP SEKRETU!

Kopalny pokłwał głowę.

– Kto ci to uczynił?  
Kopalny zrobił ręką znak krzyża.  
– Nie mów, że PCK.”

*Szumny Kłóseł*

**KAWAL:** „Przychodzi facet do lekarza, by sprawdzić czy może mieć dzieci. Dostaje stoik, idzie za parawan (pobrać próbki). Słychać stękanie, sapanie i wzdychanie przez kwadrans, aż powdękały przerażone pielęgnianki. W końcu lekarz nie wytrzymał i mówi:

– Pani, dosyć tego, nie przyzedł pan tu dla przyjemności.

Facet wychodził zza parawanu, zawstydzony i spocony jak mysz:

– Ja bardzo przepraszam; próbowałem prawą ręką, próbowałem lewą. Próbowałem przez szmatę. I nic... Nie mogę odkręcić tego stoika.”

*Ptasznick*

**„PRZEPIS NA ZUPĘ:** 1/8 Borka 2/3 Kopalnego i cały Wodzu Smacznego

P.S. Jeśli tego nie opublikujecie to zrobię na serio taką zupę.”

*KEVIN*

**OGŁOSZENIE:** „Komisja planowania zatrudni jasnowidza.”

*KACZOR*

**MIĘKKIE ŁADOWANIE:** „Szedłem właśnie w stronę mostu i kiedy zawiązywałem sobie kamień na szyję, spostrzegłem w pobliskim kiosku okładkę waszego pisma. Mój bystry wniosek szybko znalazł drugi kamień. Wbiegłem na most, skoczyłem i urwał mi się film...”

Teraz leżę na intensywnej terapii i myślę po jakimś [—] skakałem z mostu, kiedy był mróz -20 stopni? Teraz słodzi przy mnie jakiś facet i prosi co bym mu popracował w szczyrówce jako lodolamacz, ale ja wolę teraz sobie wygodnie leżeć w gipsowym ubranku i ostatkiem zębów mochem długopisem po tej kartce. [...] Kończę, bo idzie właśnie lekarz z piłą jak w „doomie” ciąć gips. Muszą się z wami rozst... panie doktorze! Już pan przeciął gips! panie doktorze! słyszy pan! Au! już pan...agchhhhh!”

*The General*

**BAJKA:** Idzie Czerwony Kapturek przez las. Zauważa go wilk, chowa się za drzewem i czeka. Wtem atakuje Czerwonego Kapturka i zaczyna go gwałcić. Po trzecim razie, wyczerpany, podnosi się i zamierza odejść lecz Czerwony Kapturek woła:

– Wilku! A masz zaświadczenie, że nie jesteś chory na AIDS?

– Mam.

– To możesz je podrzeć...

*Wodzu*

Rzeczywiście, co tu nie gra (patrz poprzedni komentarz), ale kto powiedział, że tu cokolwiek ma grać? Po prostu były, były czyli wszystko w normie. Poza tym, że zaraz pobije autora m.in. TNT, jeżeli nie przestanie gwałcić, to moja babcia czuje się świetnie. Sorry, że tak mało materiału (oby tak dalej!), ale jakoś tak wyszło. Kurekta, jak zwykle trała...

*Wodzu*

# 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:
Batman Returns	Games	386	43,90 zł
BC Racers	Core Design	386	53,99 zł
Big Red Adventure	Core Design	386	70,78 zł
Blade of Demons	US Gold	AT	43,90 zł
Bonus 10	Games	386	43,90 zł
Buzz Aldrin's Race Into Space	Electronic Arts	AT	43,90 zł
Carrom Facter 2	Virgin	386, 2 MB	43,90 zł
Colonization PL	MicroProse	AT	85,40 zł
Christmas Lemmings 9495	Psygnosis	AT	43,90 zł
Cuckoo Day PL	Electronic Arts	386	43,90 zł
Dracula	Psygnosis	AT	18,30 zł
Gully	Psygnosis	386	43,90 zł
Harpoon II	Electronic Arts	386	43,90 zł
Humans 2	Games	AT	36,90 zł
Innocent	Psygnosis	AT	44,36 zł
IA-50 Holm	Virgin	386	43,90 zł
Kingsmaker	US Gold	AT	43,90 zł
King's Table	Games	386	35,90 zł
Kik & Play	Empire	386	35,40 zł
Lands of Lore	Virgin	386, 2 MB, 21 HDD	43,90 zł
Leisure Suit Larry VI	Sierra	386, 15 HDD	43,90 zł
LEO Divil	Games	386	80,94 zł
Remat	Games	386	43,90 zł
Patrol	Electronic Arts	386, SVGA	43,90 zł
Penetration	Games	386	47,90 zł
Return of the Phantom	MicroProse	AT, 2 MB, EGA/VGA	43,90 zł
Shadowcaster	Origin	386, 16 HDD	43,90 zł
Scottish Open	Core Design	386	53,99 zł
Scout 3D	Kibola	386	47,98 zł
Sidewalk 2000 PL	MicroProse	386, 1 MB	79,30 zł
Star Crusader	Games	386, 2 MB	44,90 zł
System Shock PL	Origin	486, 30 HDD	103,70 zł
Taxi Force	MicroProse	386, 2 MB, VGA/VGA	43,90 zł
Tormentor	Virgin	AT, 2 MB RAM	48,41 zł
Trojanika	Games	386	31,90 zł
TFX	Ocean	386	115,90 zł
The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	34,40 zł
UFO: Enemy Unknown	MicroProse	386, 2 MB	43,90 zł
Universe	Core Design	386	53,99 zł
Urbis	Games	386, 2 MB	33,90 zł
Zool	Games	386	39,90 zł
Zool 2	Games	386, 2 MB	48,30 zł
X-Com: Terror z głębin PL	MicroProse	486	85,40 zł

Tytuł gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Budokan	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
CadaverFayoff	MicroProse	EGA/VGA	24,40 zł
Car & Driver	Electronic Arts	VGA, 4MB	30,54 zł
Dungeon Master	Psygnosis	VGA	24,40 zł
F-11	MicroProse	EGA/VGA	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	EGA/VGA	24,40 zł
Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol. 3	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
King's Quest 1	Sierra	EGA/VGA	30,50 zł
Legends of Valor	US Gold	VGA	24,40 zł
Lisa - GUL	Accera	VGA	18,30 zł
Marlman 2	Sierra	EGA/VGA	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	EGA/VGA	24,40 zł
Operation Stealth	Delphine Soft	VGA	24,40 zł
Prince Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł
Quest for Glory I	Sierra	VGA	30,50 zł
Rampart	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Risky Woods	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł

Software	PS CG, MMTA	VGA	Cena
Softczka 1	PS CG, MMTA	VGA	29,99 zł
Softczka 2	PS CG, MMTA	VGA	29,99 zł
Softczka 3	PS CG, MMTA	VGA	29,99 zł
Softczka 4	PS CG, MMTA	VGA	29,99 zł

3D HW PC 3.5"	Producent	Cena
3D Pool	Finbit	0,76 zł
Action Fighter	MicroProse	0,76 zł
Blonic Commands	MicroProse	0,76 zł
Blatenski	Target	0,76 zł
Cartel Command	Rakbit Soft	0,76 zł
Exciton	US Gold	0,76 zł
Indiana Jones Action	Lucas Arts	0,76 zł
MicroProse Action	MicroProse	0,76 zł
Operation Hammer	US Gold	0,76 zł
Risk Dangerous 1	Core Design	0,76 zł
Risk Dangerous 2	Core Design	0,76 zł
Robotoid	William	0,76 zł
Start Car Race	MicroProse	0,76 zł
Xeron II	Blitmag Software	0,76 zł

Wydawnictwo	Producent	Cena
Aperta	Team 17	37,94 zł
Assasin	Team 17	32,94 zł
Assasin Pool	Team 17	39,43 zł
Alien Breed	Team 17	41,98 zł
ATB	Team 17	64,18 zł
Alien Breed: Three Assault	Team 17	69,20 zł
Body Blows: Superfrog Over	Team 17	64,30 zł
Body Blows	Team 17	29,67 zł
Cardium	Team 17	23,18 zł
Dark Gun	ICE	25,60 zł
Dracula	Psygnosis	18,30 zł
Evils of Gary	MicroProse	48,91 zł
Fury of the Furber	Midscope	60,29 zł
Head Game	Psygnosis	48,30 zł
Humans 2	Games	36,90 zł
Infocore	Psygnosis	22,94 zł
K-1 200	Games	61,00 zł
King's Table	Games	35,90 zł
Kingsmaker	US Gold	43,90 zł
Leaf in Mine	Max-Cut	30,50 zł
Mr Tomato	Avante	26,74 zł

Wydawnictwo	Producent	Cena
Divekick	Team 17	39,00 zł
Sid's Mission	Add Software	49,18 zł
Smoking	Smoking	20,00 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Theme Park: Blast	Avante	17,94 zł
Ice	ICE	25,60 zł
Flan	Flan	28,84 zł
Digital Integ.	Digital Integ.	62,66 zł
Granch	Granch	30,50 zł
Egt	Egt	29,94 zł
Zoo	Granch	36,90 zł
Zool 2	Granch	43,30 zł
Fields of Glory	MicroProse	49,00 zł
Scandal	Acid	34,43 zł
New World of Lemmings	Psygnosis	40,00 zł
Ooze	Flan	32,94 zł
Rusalka	Acid	39,00 zł
Sage Skidmore	Acid	47,00 zł
Raper Scandal	Team 17	91,50 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Theme Park	Digital Integ.	62,66 zł
UFO: Enemy Unknown	MicroProse	87,10 zł

Wydawnictwo	Producent	Cena
Cadaver / Fayoff	MicroProse	24,40 zł
Colonel's Request	Sierra	24,40 zł
Crack for a Copcat	Delphine Soft	24,40 zł
Demon Duke	Electronic Arts	24,40 zł
Dungeon Master	Psygnosis	18,30 zł
F-11	MicroProse	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	24,40 zł
King's Quest 1	Sierra	30,50 zł
Knights of the Sky	MicroProse	24,40 zł
Legends of Valor	US Gold	24,40 zł
Lisa - GUL	Accera	18,30 zł
Marlman 2	Sierra	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	24,40 zł
Operation Stealth	Delphine Soft	24,40 zł
Risky Woods	Electronic Arts	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	30,50 zł

Wymagania do dysków stacjonarnych w zależności od wydawnictwa:  
 AT - AT 10 MHz, 1 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twarde: 386 - 386DX, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twarde: 486 - 486DX 40 MHz, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twarde, tarcza optyczna i PowerPC, ryzyk.

Katalog z pełną ofertą wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.

Kupon znajduje się na stronie 45.

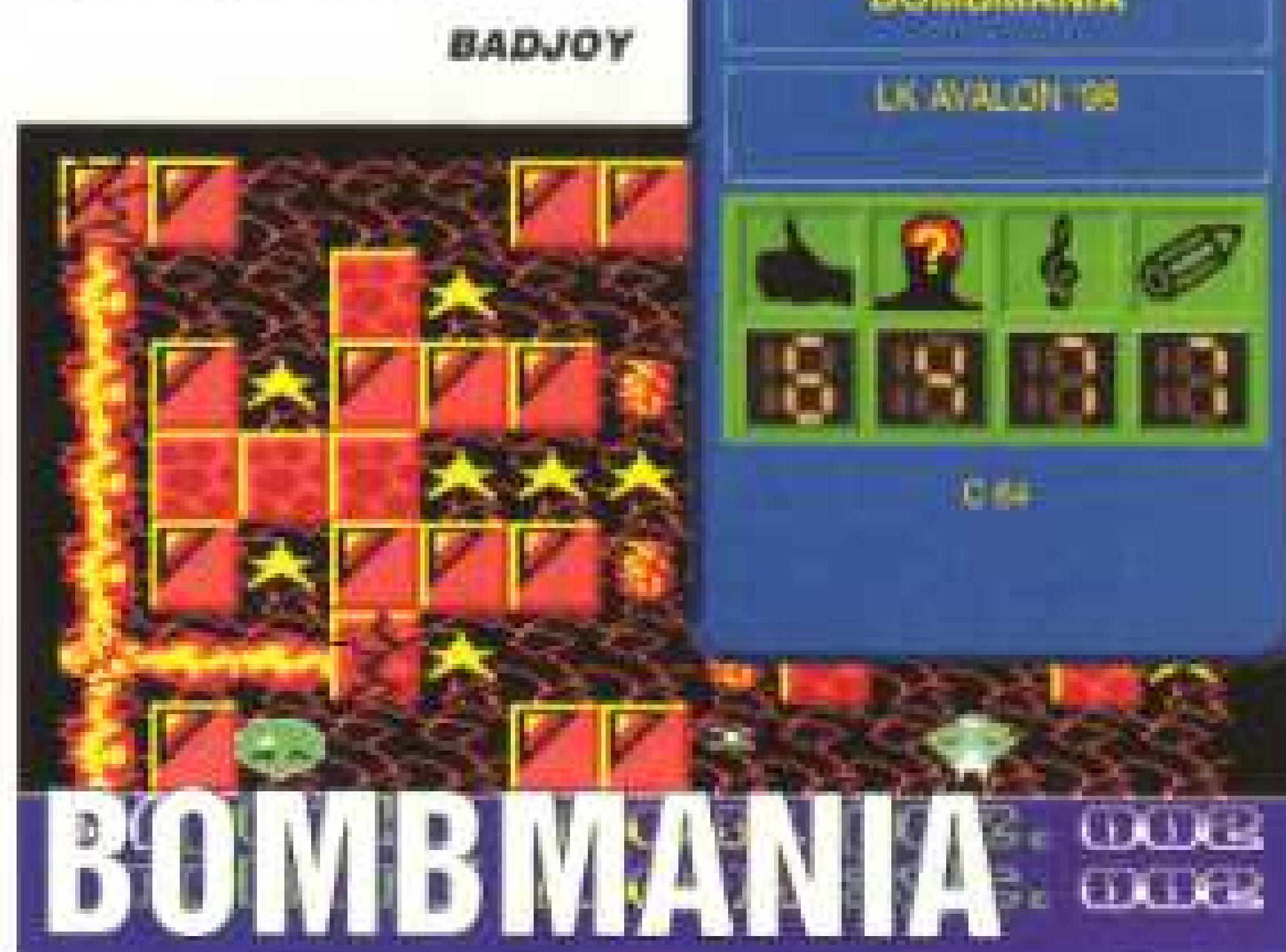


Gwiazdółki to zwierzątka miłe i sympatyczne. Cieszyły się one wielkim powodzeniem wśród ludów zamieszkujących kosmos, szczególnie zaś upodobeli je sobie Wenusjanki. Jako że popyt na nie był wielki, szybko okazało się, że ich populacja na ich rodzinnej planecie szybko zmniejszyła się do takich rozmiarów, że biednym gwiazdółkom groziło wyginiecie. Aby zapobiec temu jakże niepożądanemu zjawisku, międzygwiazdny kongres postanowił wziąć miłutkie stworzonka pod ochronę. Z początku wszyscy mieli nadzieję, że urastaje to niełoczny już gatunek. Niestety okazało się że Friksowie, rasa która zajmowała się polowaniami na Gwiazdółki, jest na tyle pazerna na pieniądze, jakie mogła uzyskać na czarnym rynku, że wcale nie zamierzała zaprzestać wyniszczających polowań.

Sytuacja wydawała się krytyczna, na szczęście Kongres ustanowił instytucję obrońców. Ci dzielni ludzie (?), ryzykują swoje życie, by nie dopuścić do wyginiecia przemiłych stworzeń. Uzbrojeni w aparaty medycyngne i tony bomb przemierzają kosmos, by strzec przyrody. Jednym z tych prawych ludzi(?) jesteś właśnie Ty.

Twoim zadaniem jest zebranie wszystkich gwiazdółków z kilkudziesięciu plansz. Będziesz musiał jednak stawić czoła Fríxom, którzy nie zamierzają ułatwić Ci zadania. Na szczęście masz swoje bomby, którymi będziesz mógł z nimi walczyć. Musisz jednak bardzo uważać, gdyż bomby są niebezpieczne także dla Ciebie i gwiazdółków. Gdy wybuch dojdzie do Ciebie lub Twych podopiecznych tracisz życie, miej się więc lepiej na baczności i pe-

miejają: los gwiazdółków spoczywają w Twoich rękach.



I znowu niebezpieczne zadanie stoi przed naszymi dzielnymi żołnierzami. Czy mogą odmówić? Nie! Rozkaz to rozkaz! Sprzeciw nie będzie tolerowany! To byłoby równoznaczne ze zdradą!

Tym razem zadaniem wojska jest oczyszczenie twierdzy z niebezpiecznych promieniotwórczych odpadów. Właściwie na tę szaleńczą misję zostali wysłani tylko jeden żołnierz, gdyż szkoda ryzykować życia całego oddziału. Zadanie jest bardzo ryzykowne, tym bardziej, że silna radiacja spowodowała mutację żyjących w twierdzy stworzeń i zamieniła je w śmiertelnie niebezpieczne potwory. Na domiar złego walające się wszędzie mutanty spowodowały uszkodzenia systemów kanalizacyjnych, przez co z wielu ścian podłóg i sufitów co kilka chwil tryska śmiertelnie gorąca para lub płomień. Ta-

kie niebezpieczeństwo wcale nie jest mniejsze od złowrogich mutantów. Aby nie było jeszcze trudniej, niektóre części twierdzy są pooddzielane od innych stalowymi drzwiami, które mogą otworzyć tylko odpowiednie klucze, przez co czasami trzeba się spory kawałek wrócić, by odnaleźć właściwy.

Jedynym pocieszeniem jest to, że od czasu do czasu można znaleźć pojemniki odnawiające energię, albo skrzynie nabojeów pozwalające uzupełnić zapas szybko kończącej się amunicji.

Gra przypomina nieco „Lazarusa” czy „Castle”, jednak jest o wiele gorzej wykonana. Myślę jednak, że miłośnikom labiryntówek nie będzie to zbyt przeszkadzać i że spędzą przy niej wesołe chwile.

**BADJOY**



## Wyspa

Obudził się z potwornym bólem głowy. Znajdował się gdzieś w dżungli. Szybki rekonesans pozwolił mu się zorientować, że znajduje się na jakiejś wyspie. Nie pamiętał skąd się tu wziął, ani jak się nazywa, a próby przypomnienia sobie tego sprawiły mu tylko coraz większy ból. Ku jego zaskoczeniu wyspa okazała się zamieszkała. Autochtoni nie byli zbyt przyjaźni, ale też nie czynili mu żadnej szkody. Postanowił więc się stąd wydostać...

Tak mniej więcej wygląda sytuacja bohatera wydanej przez L.K.Avalon gry „Wyspa”. Jest to typowa przygodówka (typowa jak na komputer 8-bitowy), nie jest ona

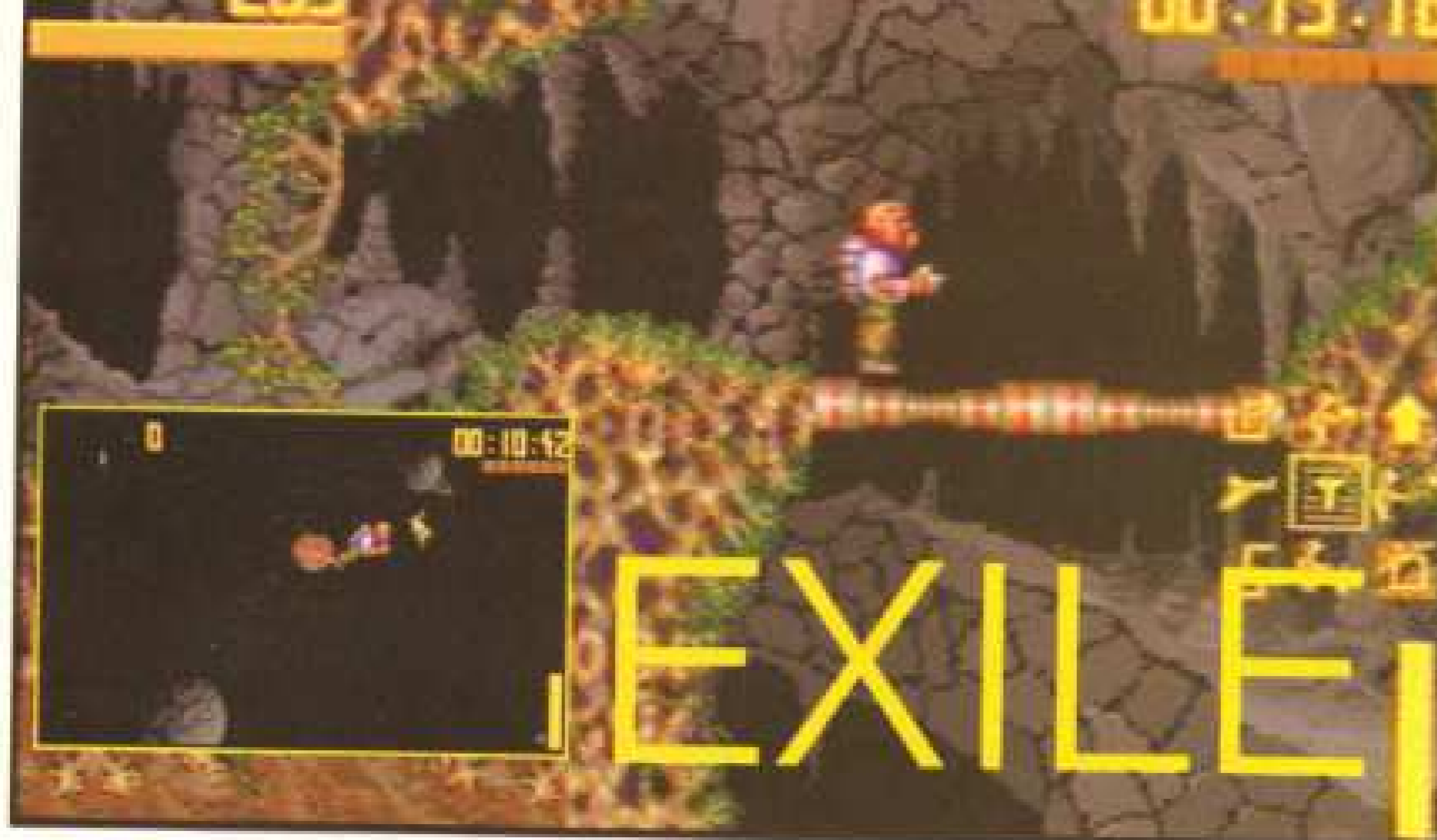
może tak dobra jak „Dizy”, czy choćby „Seymour”, ale za to komunikuje się z graczem po polsku. Główny, a właściwie jedyny nacisk położono na rozwiązywanie zagadek. Z jednej strony to dobrze, ale z drugiej to, że bohaterowi nie grożą żadne niebezpieczeństwa, zmniejsza nieco związane z grą emocje. Zagadki są wprawdzie sensowne, ale jednak zbyt oczywiste, przez co gra wydaje się odrobinę za prosta. Wydaje się, że wyzwanie stanowić może tylko dla młodych graczy. Ja spędziłem nad nią tylko jedno popołudnie. Natomiast grafika, a zwłaszcza dźwięk są całkiem niezłe. Mam nadzieję, że autor gry pokusi się o stworzenie kolejnej gry na bazie całkiem niezłego engine'u robiąc ją tym razem nieco bardziej skomplikowaną i rozbudowaną. Mimo wszystko w „Wyspę” gra się całkiem przyjemnie i warto ją mieć w swoich zbiorach, choćby dlatego, że tego

typu gier nie wychodził na komcie zbyt wiele.

**BADJOY**

P.S. Gdyby ktoś miał jednak jakieś problemy, kompletny solution zamieszczamy gdzieś na TOP SECRET YELLOW PAGES.





**O** ile mnie pamięć nie myli gra „Exile” po raz pierwszy ujrzała światło dzienne w 1991 roku w wersji dla C64. Nie wydaje mi się, by ukazała się wersja dla A500, w każdym razie w 1996 firma Audiogenics wydała wersję dla Amig wyposażonych w kości AGA. Zaczniemy jednak od początku.

Triax od małego interesował się inżynierią genetyczną. Gdy został profesorem zabrał się za eksperymenty na zwierzętach i ludziach tworząc koszmarnie potwory. Jego celem było stworzenie nowej bezmyślnej i niebezpiecznej rasy, dzięki której mógłby zapanować nad całym Wszechświatem.

Właśnie tym zajmował się na planecie Phoebus do czasu, gdy

przybyła brygada Twoich kumpi – kosmicznych marines. Niewiele zwojowali.

Teraz Ty przybyłeś na niegościnną planetę, by pomóc przyjaciół i pokrzyżować plany szalonego naukowca. Zadanie to niełatwe, jako że baza Triaxa mieści się głęboko pod ziemią ukryta za labiryntem podziemnych korytarzy. Po drodze będziesz musiał pokonać wiele niebezpiecznych przeszkód i to zarówno naturalnych jak i tych stworzonych przez profesora. Będziesz musiał rozwiązać także wiele zagadek, by bezpiecznie dostać się do celu wyprawy.

Na domiar złego na planecie panuje bardzo niewielka grawitacja, tak że poruszanie nie jest wcale łatwe. Tym bardziej że wszystko, co widzisz, oddziałuje na Ciebie.

Każdy przedmiot ma nie tylko własne przeznaczenie, ale także masę, co wymusza różne sposoby jego użycia.

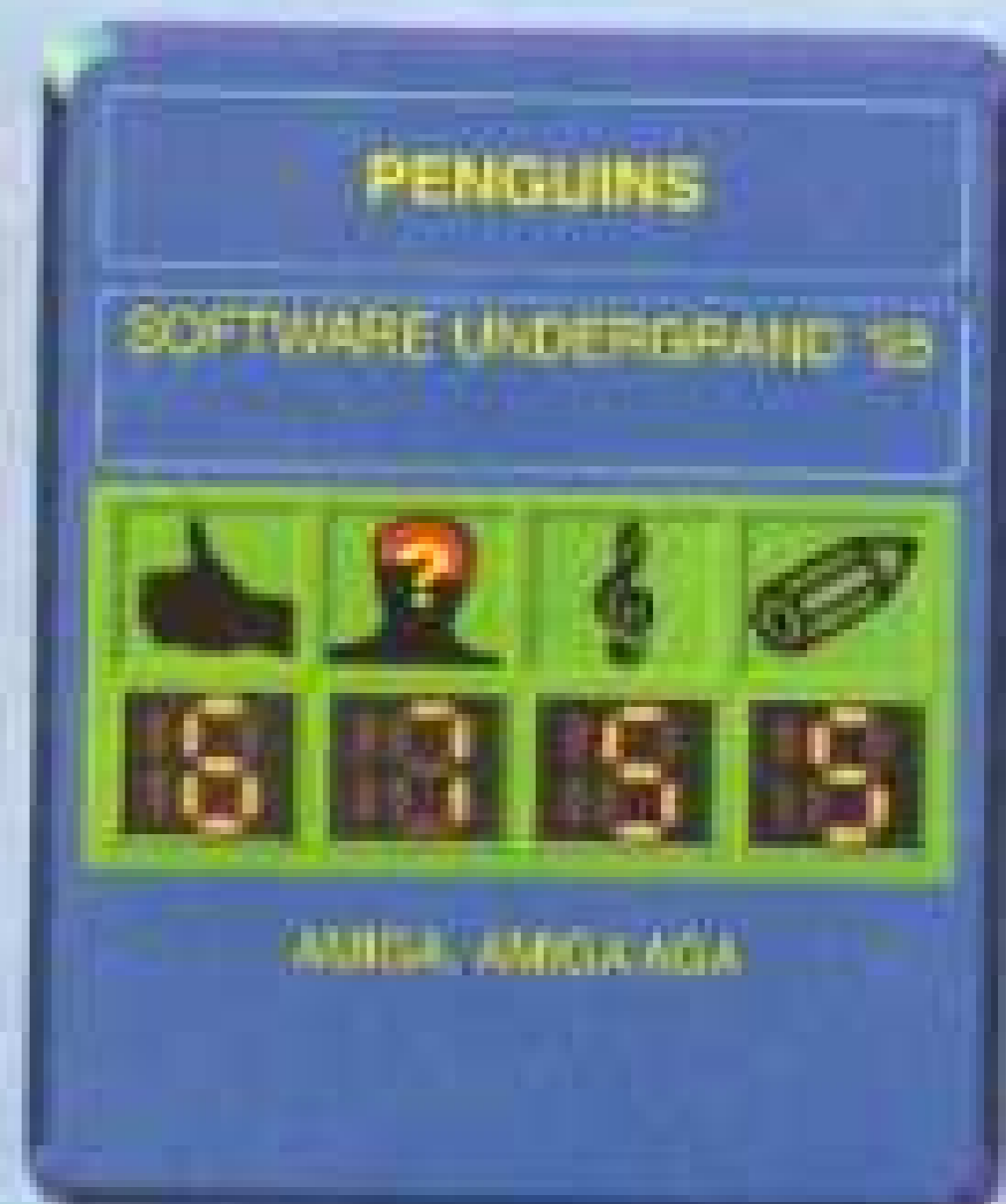
Każde z napotkanych stworzeń ma swój własny charakter – jedne daje się wykorzystać (nie, nie tak!), inne można zestrzelić lub zniszczyć, jeszcze inne po prostu przeszkadzają. Z tego powodu zagadki nie są tak jasno sprecyzowane jak te w tradycyjnych grach. Zawsze jest co najmniej kilka rozwiązań tego samego problemu, a i kolejność w jakiej się je rozwiązuje nie jest sztywno ustalona.

Dzięki silnikowi plecakowemu możesz latać we właściwie dowolnym kierunku, chyba że napotkasz jedną z powstrzymujących Cię sił (na przykład huraganowe wiatry wiejące na Phoebie). Twój stroj

oprócz latania umożliwia także wykorzystanie wielu dopalek i przedmiotów, z których każdy ma własny zapas energii. Energię można uzupełniać zbierając odpowiednie zasobniki, a także przesyłając ją z jednego urządzenia do drugiego (np. silnik ma pełno energii, a magazynek pistoletu jest już pusty – nie stoi na przeszkodzie, by przenieść część energii plecaka do pistoletu). Ta zaleta ekwipunku, jak sam się szybko zorientujesz, będzie bardzo przydatna.

Mam nadzieję, że sobie poradzisz, a Twe poczynania będą bardziej owocne od akcji Twoich poprzedników. Liczę na Ciebie tak jak cała reszta wszechświata, której los zależy tylko od Ciebie.

**BADJOY**



Na biegunie północnym (a może raczej południowym?) mieszka sobie pewien polarny lisek, i tak się właśnie złożyło że to właśnie Ty. Cóż, na biegunie jest raczej pusto, o kompanię trudno. Umarłbyś tam chyba z nudów, gdyby nie Twoi dwaj przyjaciele – pingwiny. Ten w niebieskim fraku zawsze zbiera wszystkie napotkane klucze, ale tylko dwa, bo więcej nie mieści mu się w jego łapki. Drugi z małuchów trzymający maczugę potrafi sobie radzić ze wszystkimi niedobrymi panami, jakich spotka.

Jak przystało na ptaki, pingwiny nie są zbyt inteligentne, więc musisz się nimi opiekować, by nie zrobiły sobie krzywdy. W końcu to Twoi jedyni przyjaciele.

Pewnego pięknego dnia (a może to była biała noc?) zrudzone pingwiny wybiegły z norki i trafiły do ogromnego zamku, który był gigantyczną pułapką. Na szczęście udało Ci się ich odnaleźć. Teraz pozostaje tylko wyjść z zamku. Łatwo powiedzieć trudniej zrobić.

Na każdym poziomie znajdują się różnorodne przełączniki włączające windy, pasy przekaźnikowe drzwi drabiny i inne temu podobne talatajstwo, które zmienia drogę pingwinów, ale może być także wykorzystane do przesunięcia ruchomych bloków. Można nimi zablokować miotacz ognia lub załkać wilczy dół najeżony śmiercionośnymi kolcami.

Do dyspozycji masz także bomby, dzięki którym porbywasz się niektórych tarasujących drogę kamieni lub przeszkadzających stworków, ale także możesz zabić pingwina. Lepiej więc używać ich z umiarem (możesz ich mieć tylko 9).

Bardzo pomocną sprawą są mapy pozwalające obejrzeć cały poziom. Czasami przydaje się też możliwość śledzenia tego, co robi jeden z pingwinów – ekran dzielony jest wtedy na dwie części: w górnej widać liska, w dolnej – jednego z pingwinów.

Oprócz tego na pięćdziesięciu z sześćdziesięciu poziomów

umieszczone jest 50 jajek. Można je zbierać albo nie. Jeśli ich nie zbierzesz, to i tak uda Ci się skończyć grę. Jeżeli jednak okażesz się dobrym kolekcjonerem, będziesz mógł obejrzeć końcową animację, czego życzy Ci

**BADJOY**



# Przeżyjemy to jeszcze raz

## The Essential Selection

Jak zaczęła nas ponad dwadzieścia lat temu przekonywać Lisa Minelli, „money makes the world go around”. Akurat w przypadku gry, o której piszę, widać to jak na dłoni – bo czyż gdyby nie było to kolejną okazją do zrobienia dodatkowej gotówki, tacy konkurenci jak Electronic Arts i Microprose (kolejność alfabetyczna) zdecydowałyby się na wspólne wydanie swoich gier?

Tytułowy wybór to trzy symulatory lotu: „1942 – The Pacific Air War”, „Fleet Defender” i „Wings of Glory”. Dwa pierwsze tytuły oryginalnie wydał Microprose, trzeci – Origin (co w chwili obecnej spro-

wadza się do Electronic Arts). Wszystkie trzy należą do mniej więcej tej samej kategorii – są oparte o zbliżone technologie (320+200+256, wieloboki z nakładanymi fakturami) i zostały wydane mniej więcej w tym samym czasie (1994 rok). Podkreślam te fakty, bo rzutują one na wymagania sprzętowe – jak na dzisiejsze warunki całkiem znośne, każdy posiadacz solidnego 486 powinien być usatysfakcjonowany (ale już słabsze 486 nie wystarczy, a bez 6 megabajtów też będzie ciężko, powoli nadchodzi czas na kolejny raport z obłożonego miasta).

Tak się składa, że gry obejmują właściwie całą historię lotnictwa wojenskowego i były już przez nas bez wyjątku opisywane – poczynając od I Wojny Światowej („Wings of Glory”, strzelamy do Niemców, TS 7/95), przedruga („1942”, dano nam wybór i możemy albo strzelać do Japończyków, albo do Amerykanów, TS 11/94) po czasy obecne („F14 Fleet Defender”, jak czasy obecne to strzela się głównie do Rosjan, jakby nie mieli dosyć własnych, czy też czeszczeńskich kłopotów, TS 4/94).

Nie będę nikomu wmawiać, że jest to zestaw jak marzenie, co to każdy powinien go sobie kupić – ale też nie jest to w żadnym razie próba wciskania kitu. Wszystkie trzy tytuły są bardzo porządnyimi symulatorami i każdy z nich sam z siebie jest wart tego, żeby trochę się nim pobawić. Propozycja godna rozważenia.

### Robaquez

Producent: EA/Microprose  
Dystrybutor: IPS CG  
Cena: 109,80 zł  
Komputer: PC-CD

## Special Edition 4 Pack vol. 1

Ostatnio modne stało się wydawanie kilku starych gier w jednym pudełku. Serię takich pakietów postanowiła wydać także firma Gamelin Interactive, przedstawiając ponownie swoje największe przeboje. W rękach trzymam więc lekturę walczeczkę, w której znajdują się cztery programy przeznaczone dla komputerów Amiga:

### Lotus III

Starym wyjadaczom tej gry przedstawiać nie trzeba, bo każdy z nich wie, że gry z serii „Lotus” to jedne z najlepszych wyścigów samochodowych. Gra posiada wiele opcji tak, że można ustawić prawie wszystko od ilości graczy i sposobu sterowania, aż po kolor samochodu. Do dyspozycji jest wiele tras, a jeżeli te nam się znudzą, to za pomocą wbudowanego w grę edytora można przygotować masę własnych.

### Zool 2

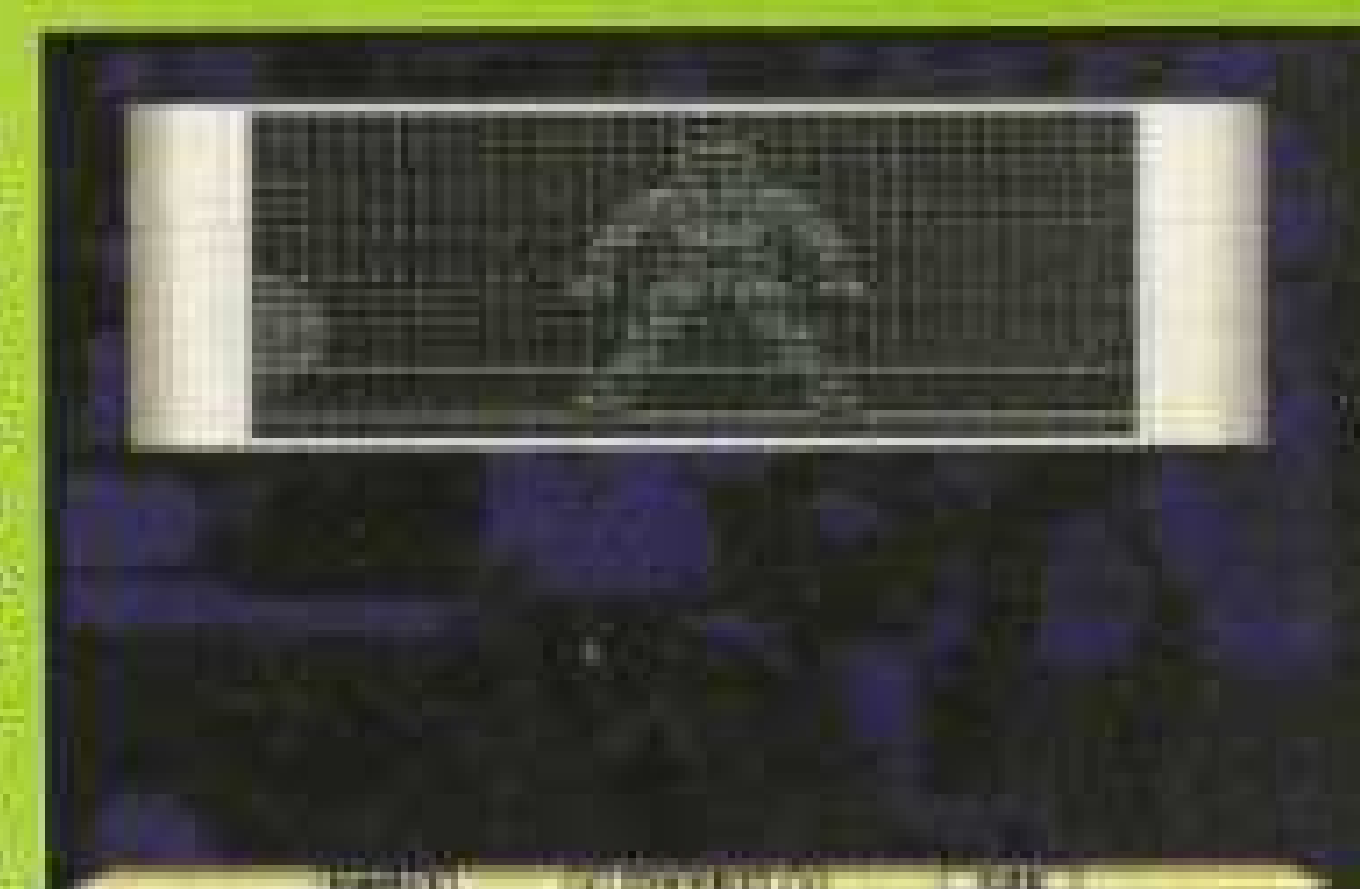
„Zool” jest typową platformówką. Gracz wcielając się w mrówkę biega po różnych krainach zbierając różnorodne słodczyce dające mu punkty, oprócz tego może się natknąć na różnorodne bonusy ułatwiające unikanie stworów, „Zool” okazał



wadzenie oddziału kosmicznych żołnierzy walczących w imię Imperatora z obrzydliwymi genokradami i innym pomiotem Chaosu przez szereg niebezpiecznych misji. Wśród gier strategicznych program ten nie jest niczym specjalnym, ale na pewno gra się w niego z przyjemnością, zwłaszcza jeżeli ktoś jest miłośnikiem Warhammera.

### Premier Manager 2

Seria „Premierów” zajmuje w historii menedżerów ważne miejsce. Myślę że każdy się z tą grą z przyjemnością zapozna,



się na tyle popularny, że powstała jego kontynuacja i to właśnie w tę grę mamy możliwość zagrać. Oprócz nowej grafiki i bonusów program oferuje możliwość wyboru czy grać będziemy „Zoolem” czy też jego koleżanką.

### Space Crusade

jest grą opartą na grze planszowej dzielącej się w mrocznym świecie Warhammera 40000 – „Space Marines”. Jest to typowy przykład strategii. Zadaniem gracza jest pro-

a jeśli już kiedyś w nią grał, chętnie do niej powróci. Doprowadzić drużynę na szczyt tabeli ligowej to nie lada sukces, który na pewno każdy z graczy chciałby odnieść.

Zakup 4-paka poleciłbym przede wszystkim świeżym posiadaczom komputera, którzy jeszcze dokładnie

nie wiedzą jakiego rodzaju gry lubią najbardziej. Każda z gier należy do innego gatunku. Dzięki temu można sobie wyrobić pewne zdanie na temat gier w ogóle, tym bardziej że wszystkie prezentowane tytuły to już klasyka. Czteropak ma jednak jedną małą wadę: otóż brak w nim instrukcji po polsku. Myślę jednak, że w niewielkim stopniu zmniejsza to jego wartość.

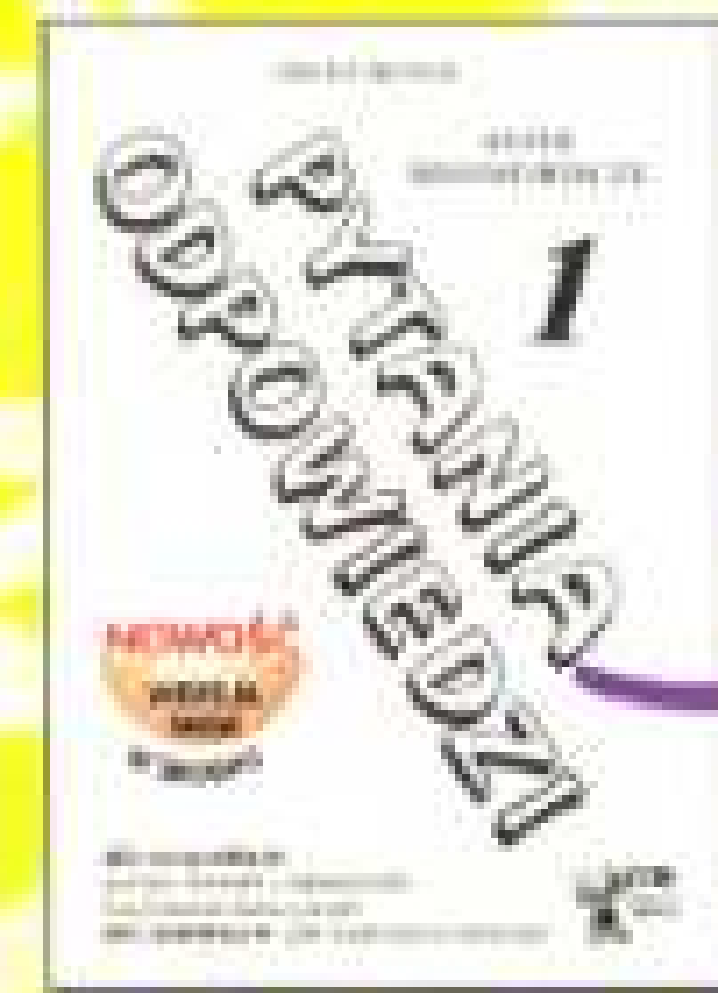
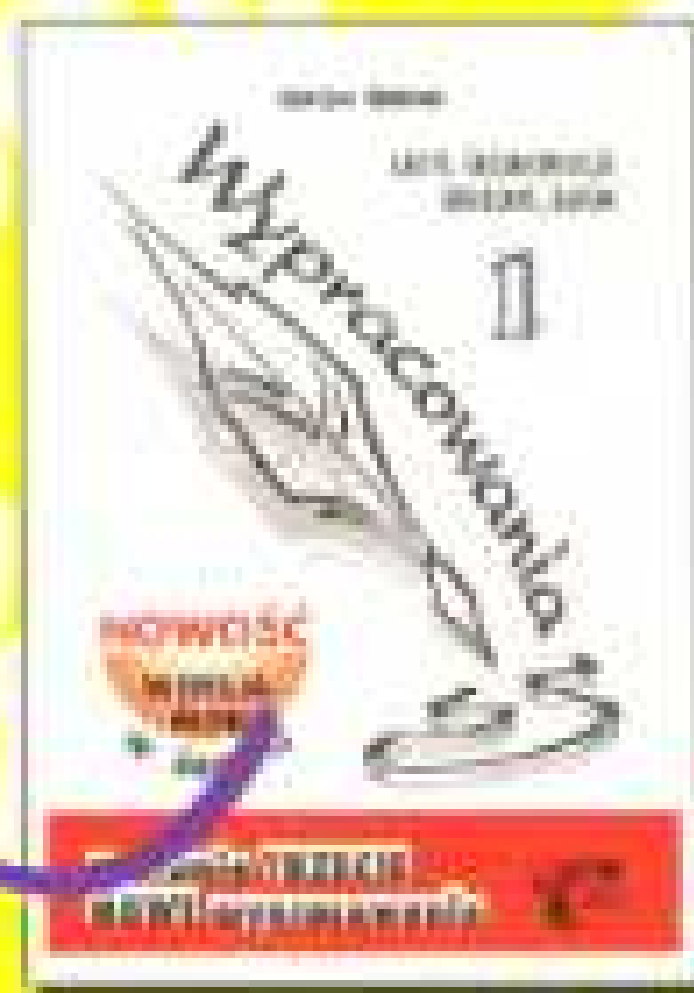
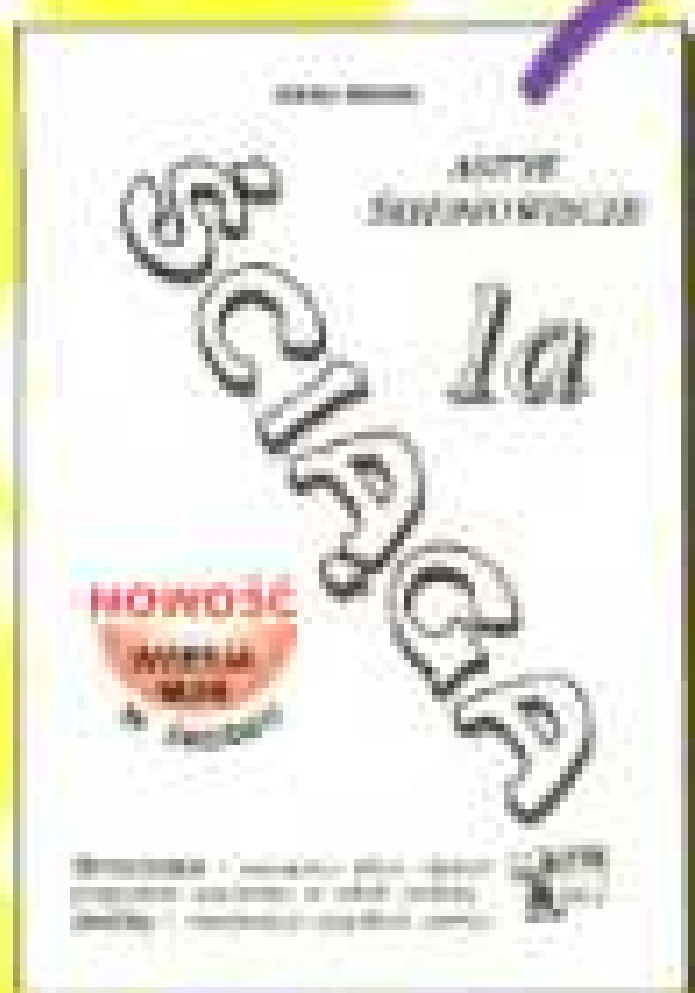
### BADJOY

Dystrybutor: Mirage  
Cena: 58 zł





# SZKOŁA ŚREDNIA



„Ściaga” z języka polskiego w sześciu zeszytach zawiera dokładne streszczenia i omówienia lektur oraz analizy wierszy zgodnie z programem nauczania w szkole średniej.

„Wypracowania” w czterech zeszytach zawierają ponad 200 szczegółowo opracowanych tematów gotowych do przepisania z zakresu szkoły średniej.

„Pytania i Odpowiedzi” zawierają ponad 1000 najbardziej ulubionych przez nauczycieli (i nienawidzonych przez uczniów) pytań wraz z pełnymi odpowiedziami.

Matematyka w sześciu zeszytach zawiera szczegółowe rozwiązania wraz z opisem zadań, z jakimi spotkasz się na lekcjach matematyki, w zadaniach domowych i na klasówkach.

# ŚCIAGI

## z mini wersją na klasówki

### SZKOŁA PODSTAWOWA

„Ściaga” z języka polskiego w czterech zeszytach zawiera dokładne streszczenia i opracowania lektur oraz analizy wierszy zgodnie z programem nauczania w szkole podstawowej. Zeszyty dla klas VII i VIII zawierają mini wersje.



„Wypracowania” w trzech zeszytach zawierają ponad 130 szczegółowo opracowanych tematów prac pisemnych wraz ze wskazówkami czego przestrzegać, jakich błędów unikać, na co zwrócić szczególną uwagę. Dodatkowe uzupełnienie to biografie autorów i zabawne ilustracje. Zeszyty dla klas VII i VIII zawierają mini wersje.



Jeśli nie znajdziesz w księgarniach, zamów telefonicznie dzwoniąc na numer (012) 43 55 14, fax 44 98 26, w godz. 8<sup>00</sup> - 17<sup>00</sup> lub prześlij zamówienie na adres:  
**Wydawnictwo "GREG" Sp. C.**  
 ul. Fatimska 50, 31-838 Kraków

<p><b>ŚCIAGA - SZKOŁA ŚREDNIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 1a - Artyk. Średniowiecze → 2,50 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 1b - Baski, Odrodzenie → 2,50 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 2 - Romantyzm → 2,50 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 3 - Późnywzm. → 2,50 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 4 - Młoda Polska → 2,50 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 5 - Zwiastowniki Współczesności → 2,50 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 6a - Polska Literatura Wschodzenia do 1900 roku → 2,50 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 6b - Polska Literatura Wschodzenia po 1900 roku i Literatura Światowa → 2,50 zł</li> </ul>	<p><b>MATEMATYKA - SZKOŁA ŚREDNIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 1 - Funkcja wykładnicza i logarytmiczna → 2,00 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 2 - Funkcje kwadratowa, kwadratowe i pierwiastki → 2,00 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 3 - Funkcje trygonometryczne, kąty 170° geometrycz. → 2,00 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 4 - Budowa prostego ciała → 2,00 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 5 - Funkcje trygonometryczne → 2,00 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 6 - Geometria płaszczyzny → 2,00 zł</li> </ul>
<p><b>WYPRACOWANIA - SZKOŁA ŚREDNIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 1 - Artyk. Średniowiecze, Renesans, Barok → 2,50 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 2 - Odrodzenie, Romantyzm → 2,50 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 3 - Późnywzm. Młoda Polska → 2,50 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 4 - 19-letnie Współczesność, Literatura Wschodzenia → 2,50 zł</li> </ul>	<p><b>PYTANIA I ODPOWIEDZI - SZKOŁA ŚREDNIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 1 - Artyk. Średniowiecze → 2,50 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 2 - Renesans, Barok → 2,50 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 3 - Średniowiecze → 2,50 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 4 - Romantyzm → 2,50 zł</li> <li><input type="checkbox"/> 5 - w programie!</li> </ul>
<p><b>WYPRACOWANIA - SZKOŁA PODSTAWOWA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Zeszyt - klasa 5 → 2,00 zł</li> <li><input type="checkbox"/> Zeszyt - klasa 6 → 2,00 zł</li> <li><input type="checkbox"/> Zeszyt - klasa 7 → 2,00 zł</li> <li><input type="checkbox"/> Zeszyt - klasa 8 → 2,00 zł</li> </ul>	<p><b>ŚCIAGA - SZKOŁA PODSTAWOWA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Zeszyt - klasa 5 → 2,00 zł</li> <li><input type="checkbox"/> Zeszyt - klasa 6 → 2,00 zł</li> <li><input type="checkbox"/> Zeszyt - klasa 7 → 2,00 zł</li> <li><input type="checkbox"/> Zeszyt - klasa 8 → 2,00 zł</li> </ul>



# Alfabet Śmierci

Po dzwaczym i nagle przerywanym telefonie od przyjaciela z lat szkolnych, w którym błaga Cię o pomoc, wyruszysz do swego rodzinnego miasteczka, by wyjaśnić tę podejrzaną sprawę. Już po drodze zaczęły dziać się niezwykle rzeczy. Napiwn został przez kogóż ogluszony, a potem znalazłeś gazetę, z której dowiedziałeś się o dziwnym wypadku Twojego przyjaciela. Tym bardziej dale Ci to motywacja, by wyjaśnić tajemnicę.



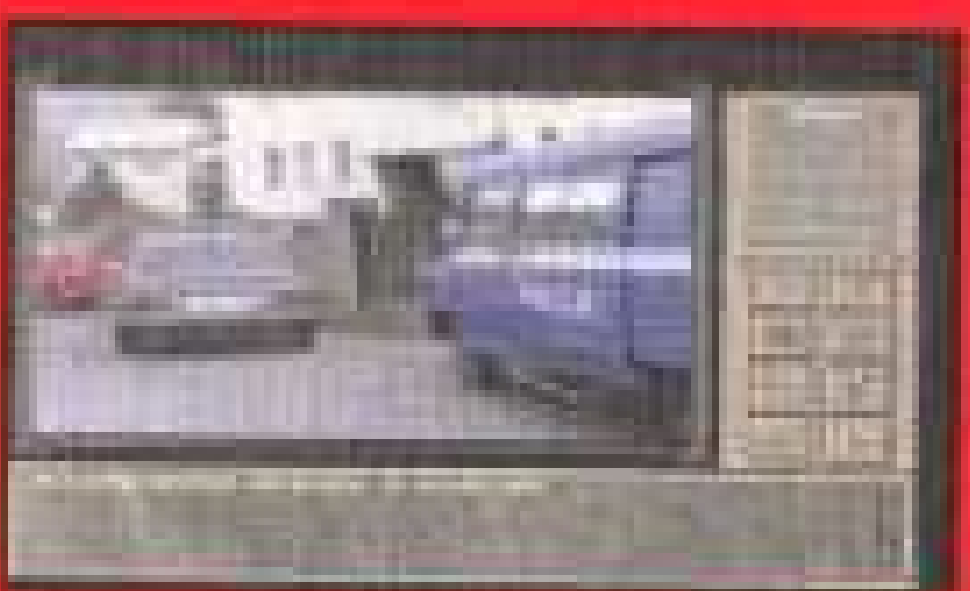
Ludzie w Dębach nie pamiętają Cię, a jeżeli już, to są przekonani, że od lat nie żyjesz! Na dodatek nie ma ulicy, na której kiedyś mieszkałeś... Jakby tego było mało od jakiegoś czasu w niewyjaśnionych okolicznościach giną ludzie, a Twój przyjaciel zdaje się czuć jak katalizator śmierci. Mieszkańcy Dębów nie zdają sobie sprawy z niebezpieczeństwa i zdają się, że

Ty jesteś ich jedyną szansą ratunku. Jeżeli Ci się to nie uda, będą to wspominać po śmierci...

Interfejs gry przypomina nieco „Tajemnicę Statuetki”. Dla niewła-



jemniczonych powiam, że można przemieszczać się od lokacji do lokacji, które przedstawione są za pomocą statycznego obrazka widzianego oczami naszego bohatera. Na obrazkach znajdują się przedmioty do zebrania, a także



elementy, których można użyć, bądź należy na nich użyć przed-

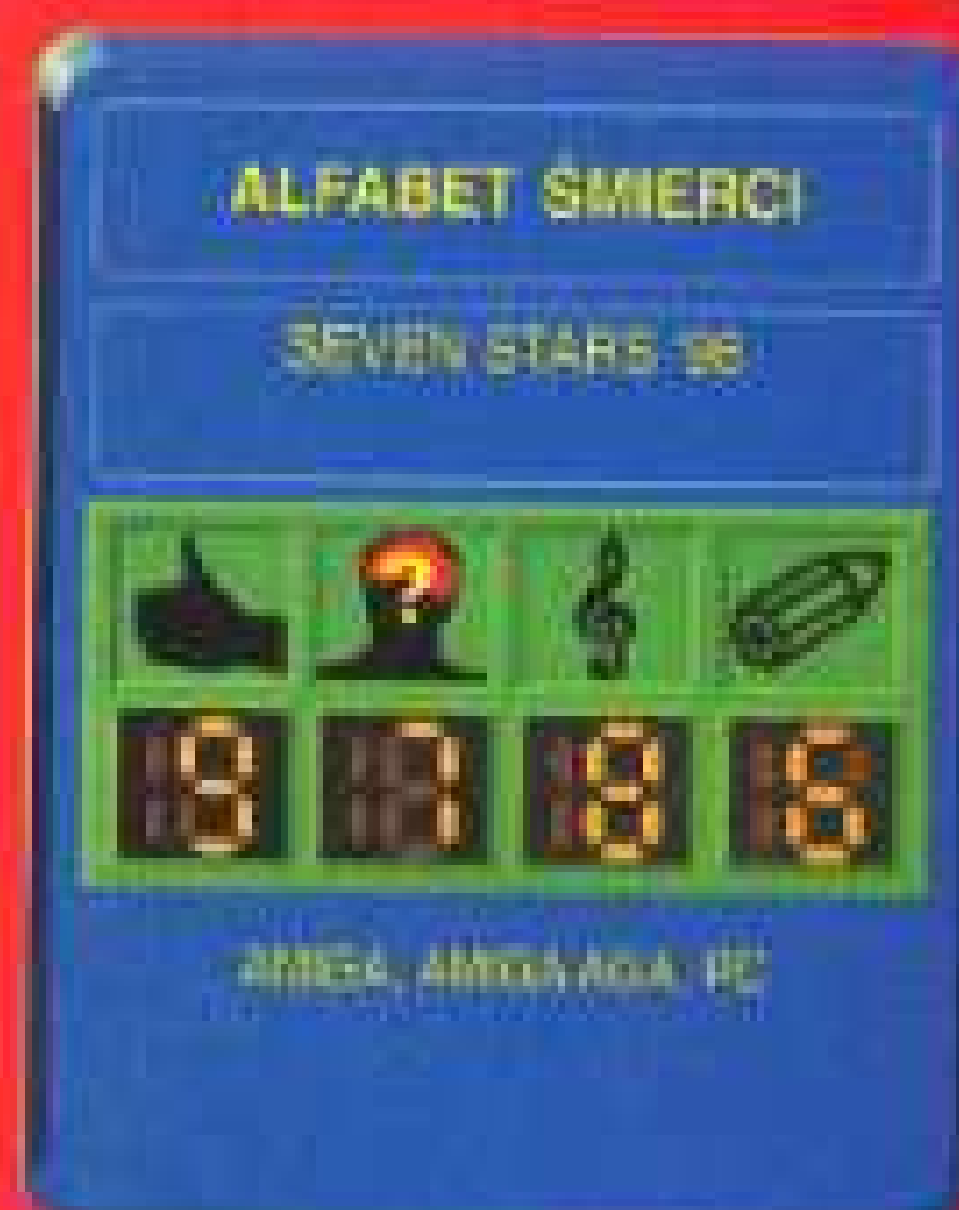
miotów. Rozmowa z postaciami odbywa się na zasadzie wyboru jednej z możliwych odpowiedzi.

„Alfabet Śmierci” to horror z pogranicza jawy i snu. Trzeba przyznać, że autorem udało się stworzyć odpowiednio mroczną atmosferę. Żeby jednak nie doprowadzić gracza to stanu obłąku wprowadzono zabawne dialogi. Nie psują one jednak atmosfery grozy. Zagadki są w miarę trudne, co gwarantuje długą zabawę. Z drugiej strony od czasu do czasu



można się zaciąć. Fabuła jest liniowa, choć przedmioty możemy zbierać niekoniecznie według kolejności ich użycia.

Bardzo ważną rolę odgrywa także muzyka, która buduje niesamowity nastrój grozy. Nie Amidze pięknie jest to przez cały czas to samo melodyjka, w wersji zaś dla A1200 muzyka zmienia się wraz z przechodzeniem od lokacji do lokacji.



Moim zdaniem użytkownicy A500 nie powinni narzekać, bo monotonny motyw stworza o wiele bardziej niesamowite wrażenie niż różnorodna melodia z wersji ogowej.

**SADJOY**

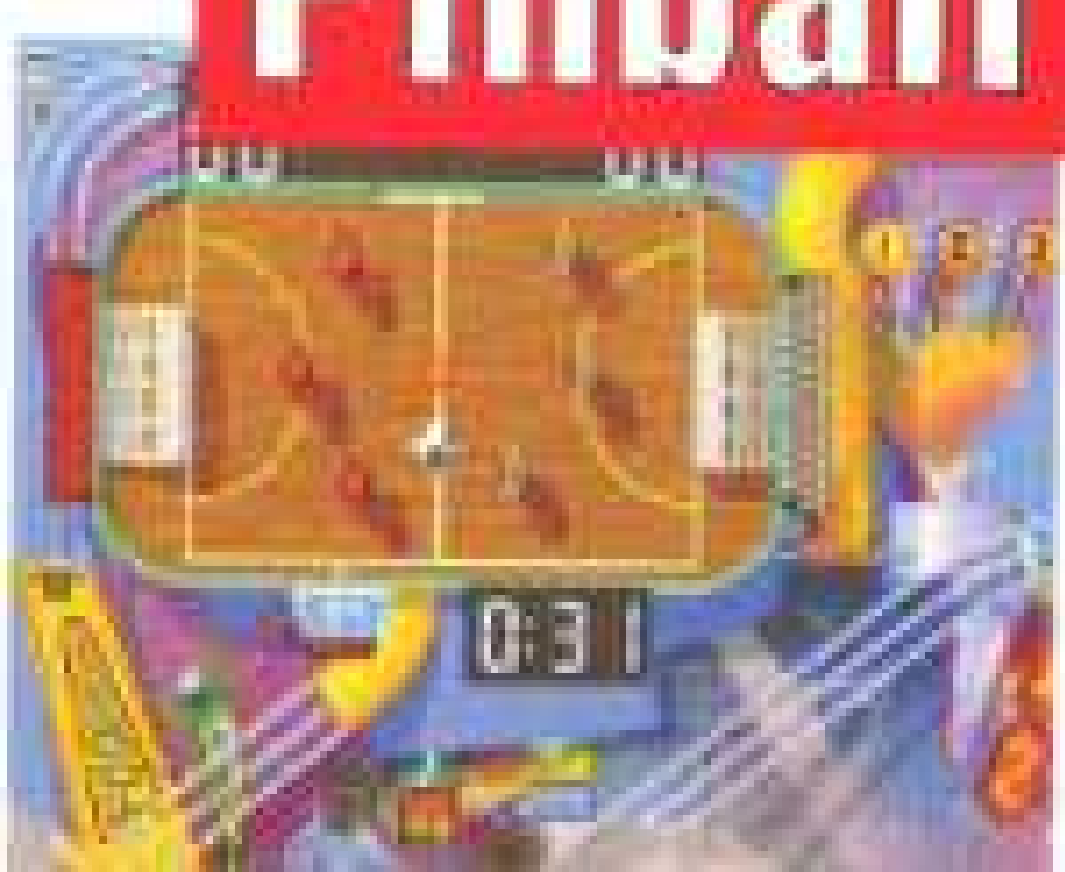


Wydawałoby się, że w dziedzinie bilardów nic lepszego od „Pinball Illusions” nie można wymyślić. Owszem były już próby stworzenia „trójwymiarowych” stołów, ale jak na mój gust niezbyt udane. Po dosyć długim oczekiwaniu – nareszcie coś nowego – niesamowite trzy stoły „Pinball Prelude”. Wszystkie trzy są nieco większe zarówno wzdłuż, jak i szerzej od „Illusions”. Wymusło to dodanie płynnego przesuwania we wszystkie strony. Nie obędzie się także bez multiball, czyli gry kilkoma kulkami na raz. Żeby było ciekawiej, tych kulek może sobie biegać po stole aż dziesięć! Nie brak tu i niezwykle pomysłowych bonusów, putapek i innych cudaczków. Stołom przyporządkowano trzy różne epoki: przeszłość, teraźniejszość i przyszłość.

#### Past

Na środku stołu siedzi sobie jakieś dinozaur. Uwielbia polykać kulki, które przepuszcza przez swój układ pokarmowy. Po lewej stronie płynie rzeczka. Od czasu do czasu przepływa nią nasza kulka. Zamiast flipperów – cztery maczugi; mimo topornej konstrukcji doskonale spełniają swoje przeznaczenie. Niewątpliwie największą atrakcją tego stołu są biegające po nim szczury, które oczywiście należy zamieniać

w kwistą miazgę za pomocą kulki. Kiedy uda się zdobyć multiballa, ekran natychmiast przełącza się w wyższą rozdzielczość, tak, by było widać cały stół. Dzięki temu łatwiej zapanować nad kulkami, co i tak przy 5, 6 i więcej kulach wcale nie jest takie proste. Inna ciekawostka to bonus, podczas którego ktoś podmienia nam kulkę na jej gumowy odpowiednik. Przez ok. minutę gania ona jak szalona po stole i nie ma najmniejszych szans, żeby cokolwiek na to poradzić.

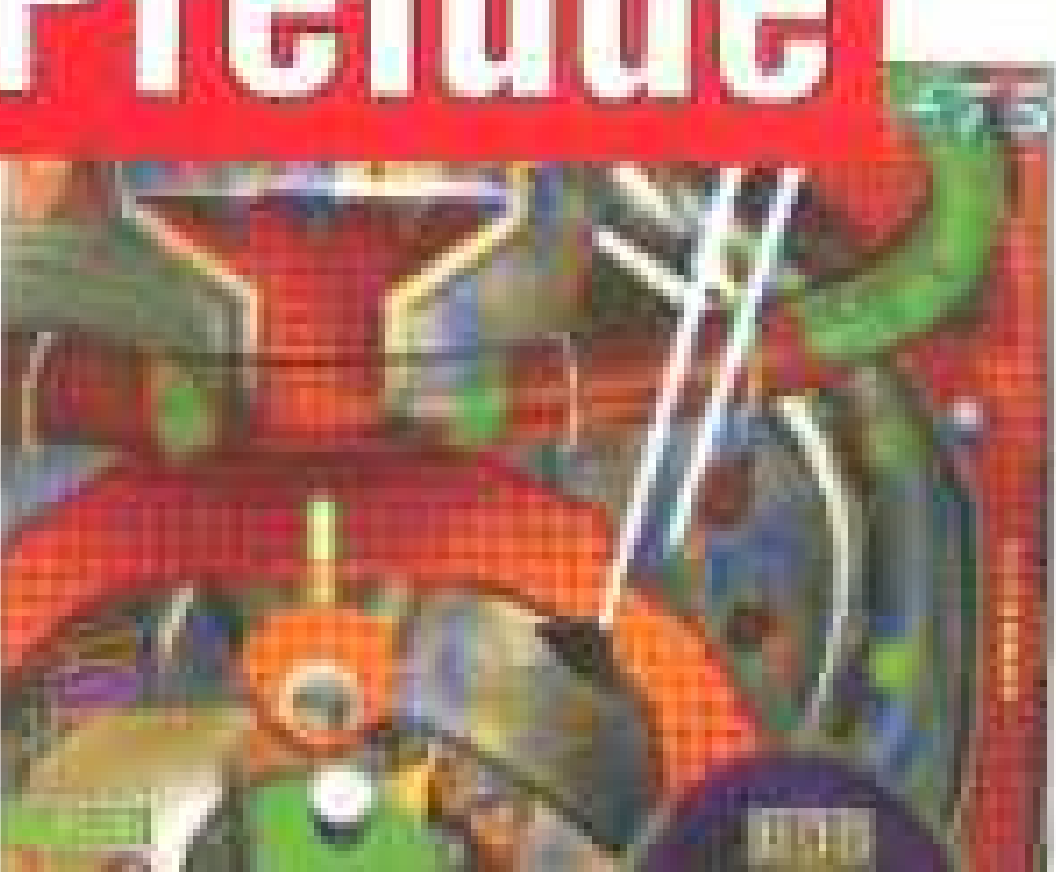
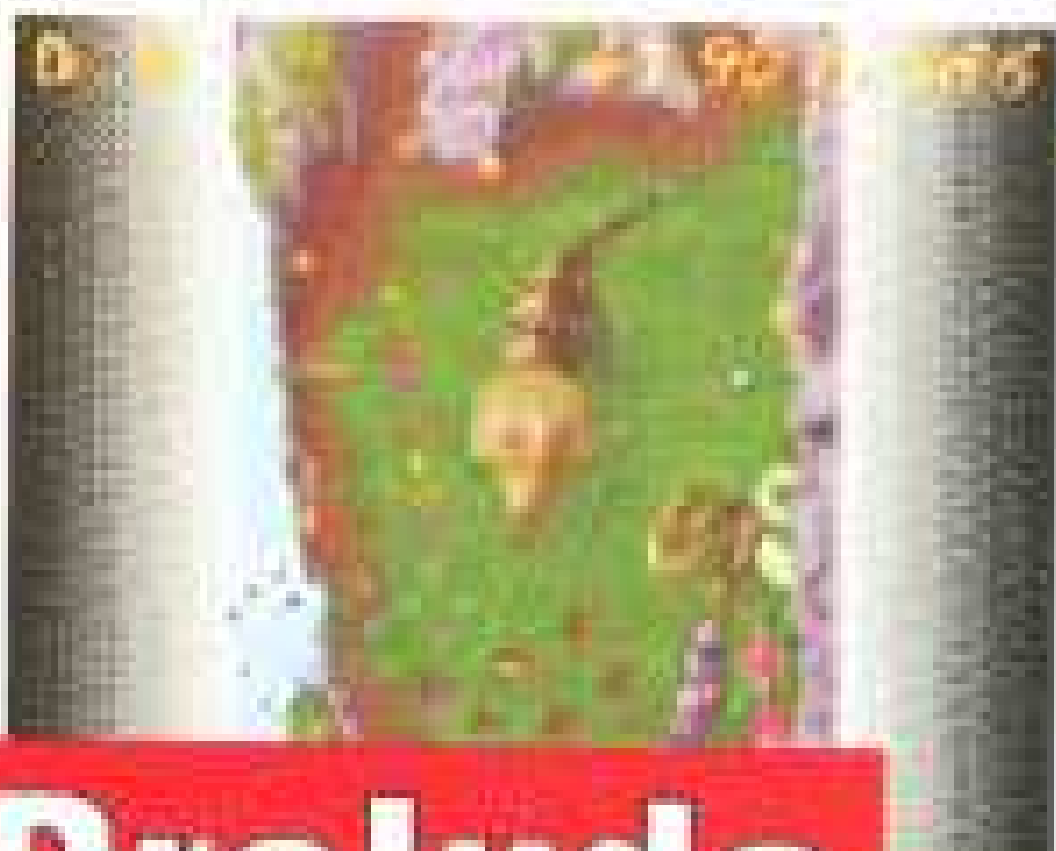


#### Present

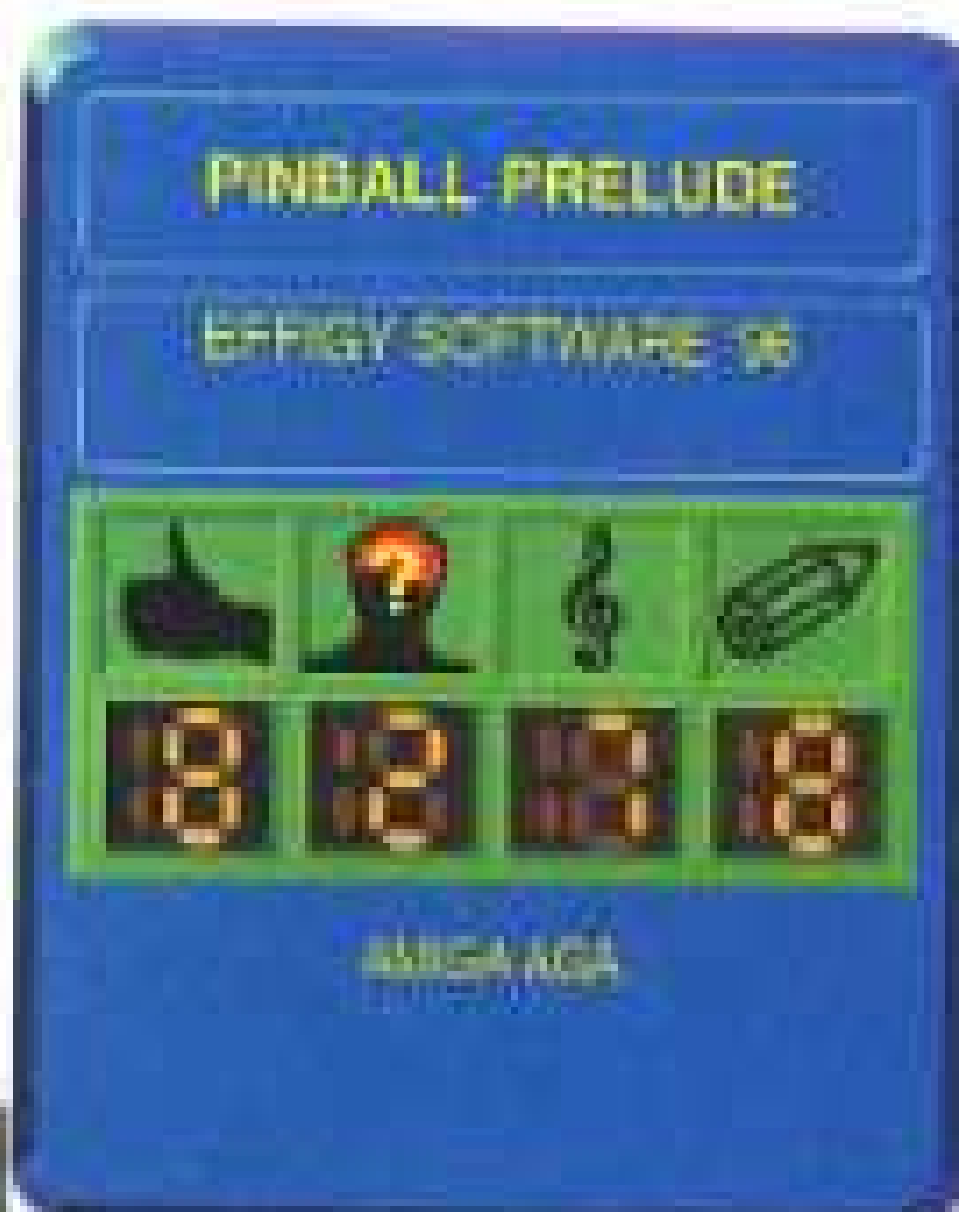
Co ciekawego w teraźniejszości? Przede wszystkim boisko na którym rozgrywane są mecze piłki nożnej. Oczywiście w roli piłki występuje nasza kulka. Gdzieś na stole gra sobie telewizor (czytaj w kółko odtwarzana jest ta sama animacja), zaś pod boiskiem ukryto garaż, gdzie niekiedy trzeba zaparkować kulkę.

#### Future

Gdzieś w odległej przyszłości raz na zawsze zrezygnowano z fl-



## Pinball Prelude



perów. Zastąpiły je promienie laserów. Żeby zdobyć multiball, trzeba poddać kulkę operacji klonowania. Zdarza się także, że zamiast kulki dostajemy w objęcia flipperów mrugające oczko. Dziwny to stół, wydający równie dziwne odgłosy.

„Pinball Prelude” nie jest tak dobrze opracowany jak „Illusions”. Zdarza się, że kulka z niewiadomych przyczyn na chwilę zwalnia (szczególnie na wolniejszych Amigach), muzyka też nie jest tak znakomita. Ale sam w sobie „Pinball Prelude” to coś niesamowitego.

**Voyager**

**T**

o, że król Laudon IV zgubił swoje berło byłoby może niewielkim problemem, gdyby nie drobny szczegół – berło było magiczne i swojego posiadacza obdarzało magicznymi zdolnościami. Któż mógł przewidzieć, jaki wpływ na cały świat może mieć magiczne berło, gdy trafi w nieodpowiednie ręce. I tak się właśnie stało. Po kilku dniach od zaginięcia berła króla Laudona IV odwiedził posłaniec z sąsiedniego królestwa. Tamtejszy władca (niezbyt przyjaźnie nastawiony do całej reszty świata; odgrywający w tej baśni czarny charakter) przekazał Laudonowi wyrazy współczucia z powodu zaginięcia berła, które właśnie odnalazł. I oczywiście nie zamierza oddawać swojego nabytku prawowitemu właścicielowi, ale wykorzystać je do własnych celów. Król ogłosił nabór śmiałków, którzy wyruszą po magiczne berło. No ale jakoś wszyscy nagle się pochorowali i nikt nie kwapił się, by wyruszać na sąsiednią wyspę i podbijać jakieś mroczne królestwo.

Druga strona tej historyjki brzmi tak – Cedric, niepozorny i niczym nie wyróżniający się mieszczanin od dawien dawna po same uszy zakochany był w jednej z córek króla (warto wiedzieć, że Laudon IV miał siedem córek, którym nadał imię Aniga i odpowiedni numer indeksu od jeden do siedem; w tej chwili trudno powiedzieć, w której z nich zakochany był Cedric). Pewnego dnia zebrał się na odwagę i postanowił poprosić króla o rękę ukochanej. No i prawie się

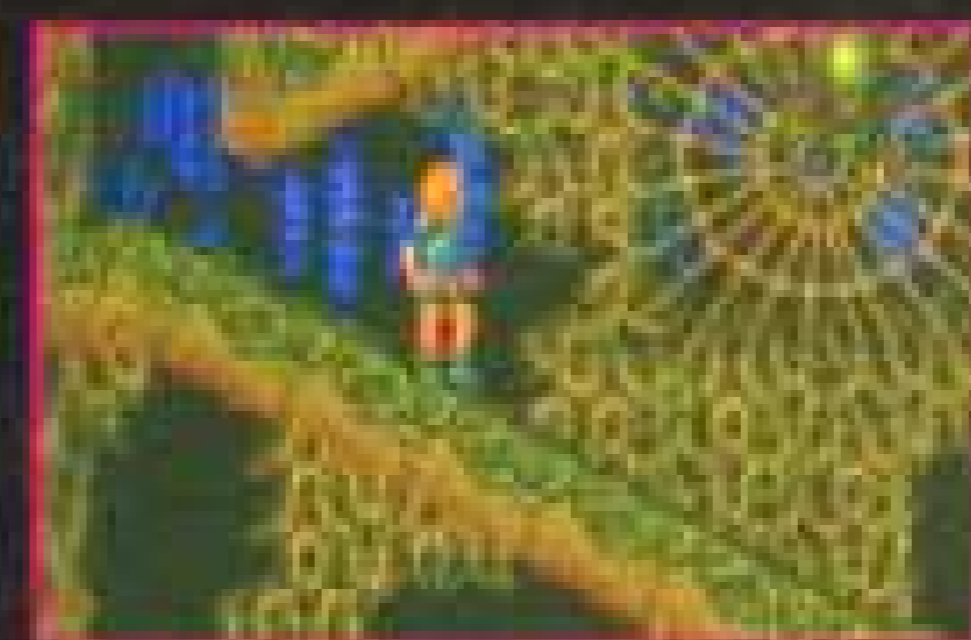
# Cedric and The Lost Sceptre



udało, tyle, że w zamian musi całemu królestwu wyświadczyć drobną przysługę – mianowicie przynieść zagubione berło. Chcąc nie chcąc Cedric spakował manatki ruszył w stronę wybrzeża. Na jego drodze stała olbrzymia puszcza, wypełniona wielgachnymi stworami. Cedric zdruzony brakiem towarzystwa postanowił się zdrzemnąć. A kiedy się obudził, okazało się, że ktoś zabrał mu prawie cały ekwipunek. Nie mógł wrócić do królestwa, bo pewnością wykopaliby go stamtąd z hukiem. Pozostało więc brnąć dalej w las...

Tak właśnie zaczyna się ta niesamowita gra zręcznościowo-przygodowa. Dlaczego niesamowita? Bo już na pierwszy rzut oka budzi skojarzenia ze znaną i lubianą gierką pt. „Shadow of The Beast”. Skojarzenia takie nasuwa nie tylko podobne wykonanie grafiki i dźwięku, a także pomysłowa połączenie gry zręcznościowej i elementów przygodowych. Jednak fabuła Cedrica pozostawia sławetną Bestię daleko w tyle. O ile w Bestii poruszaliśmy się po jednym wielkim poziomie, w Cedricu przyjdzie nam borykać się z problemami w kilku zupełnie odmiennych etapach. Nie będę w tym miejscu zdradzał wszystkich tajemnic gry, bo jeszcze jej nie skończyłem. Na razie twardo walczę z pajakami w piątym etapie i jak na złość pajęczaki wyrywają. Podróż po świecie pełnym przeróżnych bestyj rozpoczynamy w lesie. Dosłownie i w przenośni, bowiem po przebudzeniu okazuje się, że z ekwipunku pozostały nam jedynie

gole pięści, namiot i ubranie (na szczęście!). Warto więc zwiedzić najbliższe okolice i rozejrzeć się za straconymi gadżetami. Podczas tych wędrówek konieczne trzeba odnaleźć podziurawioną jak sieć rybacka starą łódkę (za bagnami aligatorów), korbkę, wiosło (niedaleko łódki), starą studnię (głęboką na 3,4 m, co Cedric stwierdził autorytatywnie za pomocą jednego splunięcia), w sąsiedztwie której leży wiadro, linę, kawałek drewna, ognisko i beczkę ze smolą. Co robić? Drzewo wrzucić do ogniska (jedno starczy, przecież nie będziemy zakładać elektrowni), wiadro napelnić smolą i ogrzać je nad ogniskiem. Lina przyda się do zejścia w głąb kanionu, korbka do ściągnięcia do siebie wózka (jedynej środka transportu nad przepaściami), zaś rozgrzana

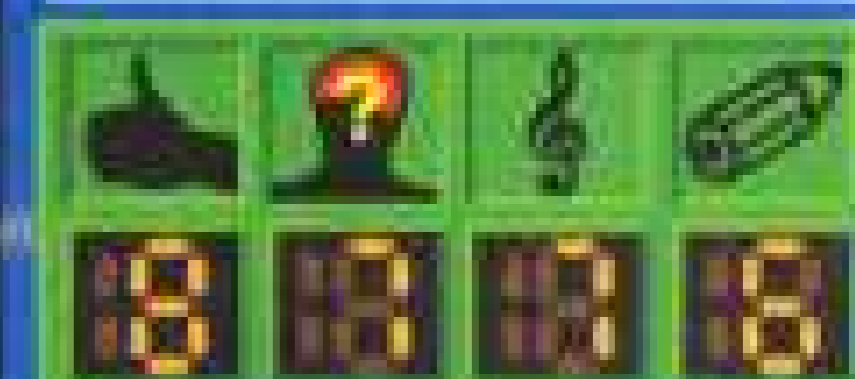


smoła do polatania łódki. Lapiemy się za pagaj i czekamy na przyływ. I to już koniec pierwszego etapu.

Warto powiedzieć, że twórcy Cedrica włożyli sporo wysiłku w pogmatwanie zagadek. Otóż na niektórych poziomach znajdziemy całą masę przedmiotów i miejsc, które są zupełnie do niczego nieprzydatne. Na przykład taka studnia. Możemy do niej pluć do woli (i tak od tego wody w niej nie przybędzie) i wrzucać co popadnie. Proszę bardzo.

CEDRIC AND THE LOST SCEPTRE

ALGATRAZINEO '95



AMGASDU

Jeśli ktoś lubi tracić czas... A sam Cedric okazuje się też być niezłą gadułą. Ale próby porozumienia się ze studnią, paleniskiem i tego typu rzeczami zazwyczaj do niczego nie prowadzą. Za to nie radzę żartować z elfów, ani tym bardziej z króla tego małego ludu. Magów też lepiej nie zamęczać zbędnymi pytaniami.

Droga po królewskie berło najeżona jest całą masą pułapek, zagadek, a co najważniejsze, każdy etap mocno różni się od poprzedniego. Niektóre z poziomów są proste jak drut. Inne to istny labirynt. Droga Cedrica wędzie przez mroczną puszcza, aż do starych kopalni i przystani. Stamtąd drogą wodną na sąsiednią wyspę i kręte uliczki okrągłego miasta. Dalej natrafimy na las pełen pajaków, w którym to zaszył się pewien czarodziej.

Od czasów dwóch części Bestii nie mieliśmy okazji zagrać w równie barwną i pomysłową grę, ale w tym roku zbiory dyskietek były urodzajne i zaowocowały dwiema doskonałymi grami tego typu: „Sports Legacy” (o którym już pisaliśmy) i „Cedric”. Może i Cedricowi daleko do mrocznego klimatu Bestii, bowiem grafika i dźwięk w całej grze są na nieco gorszym poziomie, niż w pierwowzorze, ale i tak nie jest to w stanie popsuć doskonałej rozrywki. Zarówno dla szarych komórek, jak i mięśni (przynajmniej nadgarstków).

Voyager



# FOREST DUMB

**W**iele już moje zapuchnięte oczy widziały platformówek. Dlatego „Forest Dumb” przeszła jak poprzednie pewien egzamin. A jak, tego się domyślacie.

Cała oprawa przedstawia się sztafopowo – opowiadanko wprowadzające dla stworzenia pozorów jakiegoś tła. Historyjka jak miliard poprzednich, tyle że jest i to niezłe napisana. Wreszcie instrukcja ma ponad cztery strony... Jesteś w grze... a no właśnie – kim? Tak się składa, że istnieją dwie legendy – jedna na okładce pudełka, druga wewnątrz instrukcji. Niby mają ze sobą coś wspólnego, ale takie rzeczy, nawet w platformówkach ustala się raz na zawsze. Bo gracz nie wie, czy gra głupim człowiekiem lasu (co na marginesie zniechęci wielu do gry), czy może młodym chłopakiem żadnym przygód. Nawiazanie w tytule narzuca tę pierwszą ewentualność, ale czy to gra szaradziarska, czy platformówka?

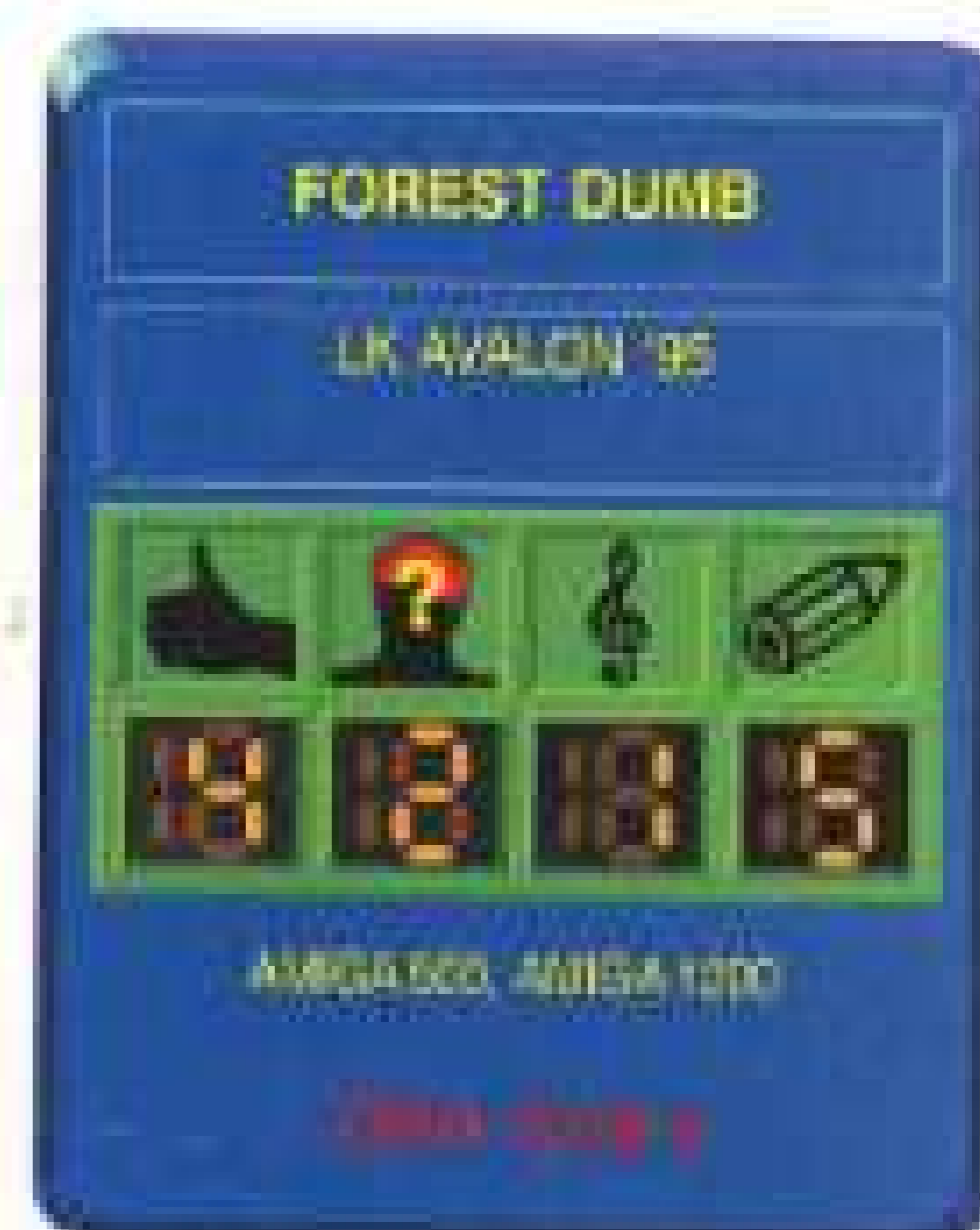
Co do samego wyglądu, to żeby nie być okrutnym, powiem że jest w porządku. Biegamy, skaczemy i zbieramy sobie „platformowe” jabłuszka, „platformowe” gnuszczyki, „platformowe” monетки, zgniatały „platformowe” potworki... Grafika

niczego sobie, mało tylko dynamiki, jak w większości polskich gier. Poza tym goni nas czas i... nic ponadto. Najgorzej potraktowano stronę dźwiękową – w całej grze dosłyszałem się pięciu (!) sampli, a o muzyce mogłem tylko pomażyć. W zasadzie to włączyłem sobie radio. Ale jeśli już to było zamierzeniem programistów, to mogli skontaktować się z jakąś stacją radiową i zareklamować ją w grze. A tak – wybrałem o co zwykle (czego bynajmniej nie żałuję). Zapomniałbym – w menu jest jedna muzyczka, ale jeśli już mam ją ocenić, to tylko przez zaliczenie jej do konkurenta hitów disco-polo.

Jeszcze jedna kwestia. Jak zwykle panowie od „imażu”, „dizajningu” i „sołszyli analizu” musieli wkleić takie kwiatki na pudełko jak „Niewiarygodnie dynamiczna gra”, „Konkurent Super Frog”, czy



„Każdy gracz będzie się doskonale bawił”. Z całym szacunkiem dla ich pracy, ale nawet siedmiolatki (bo głównie do nich kierowane są platformówki) nie zwracają uwagi na tak naiwne hasła reklamowe. W ten sposób tylko stworzymy sytuację, w której po ujrzeniu takiej „rekomendacji” odrzucimy grę z obrzydzeniem. Jeśli musicie już nadrabiać takimi sloganami, to lepiej zróbcie grę przynajmniej dorastającą do nich. A do czego



zmiierzam? Do tego, że raczej wolalibyśmy kupić jednego „Super Froga” niż dwie, czy nawet trzy produkcje na poziomie „Foresta Dumba”. Oczywiście niczego nie narzucam – każdy ma swój gust.

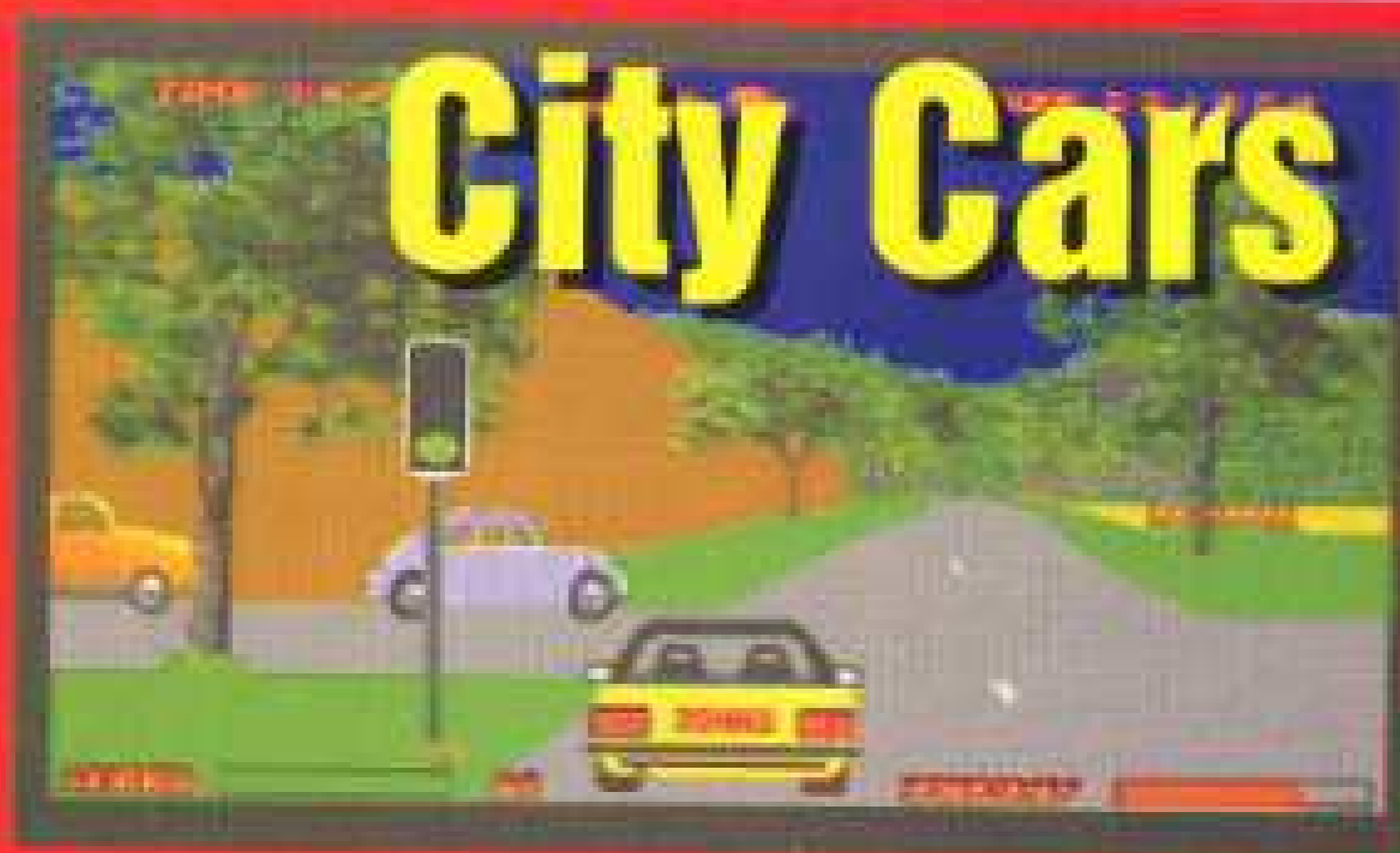
Mimo wszystko myślę, że gra nie jest zupełnym knotem – tylko że po „Mr Tomato” wydawało się, iż ta firma utrzyma dobry poziom. Ciągłe jednak sinusoida...

Cornelli

Długo wspaniałej naszej (zabawnej) Amigi nie zaskoczyły jeszcze nowe wyścigi samochodowe. Od czasów „Lotusa”, „Vincosa” i „Jaguara” poza zabójczym „XTreme racing” nic takiego się nie pojawiło.

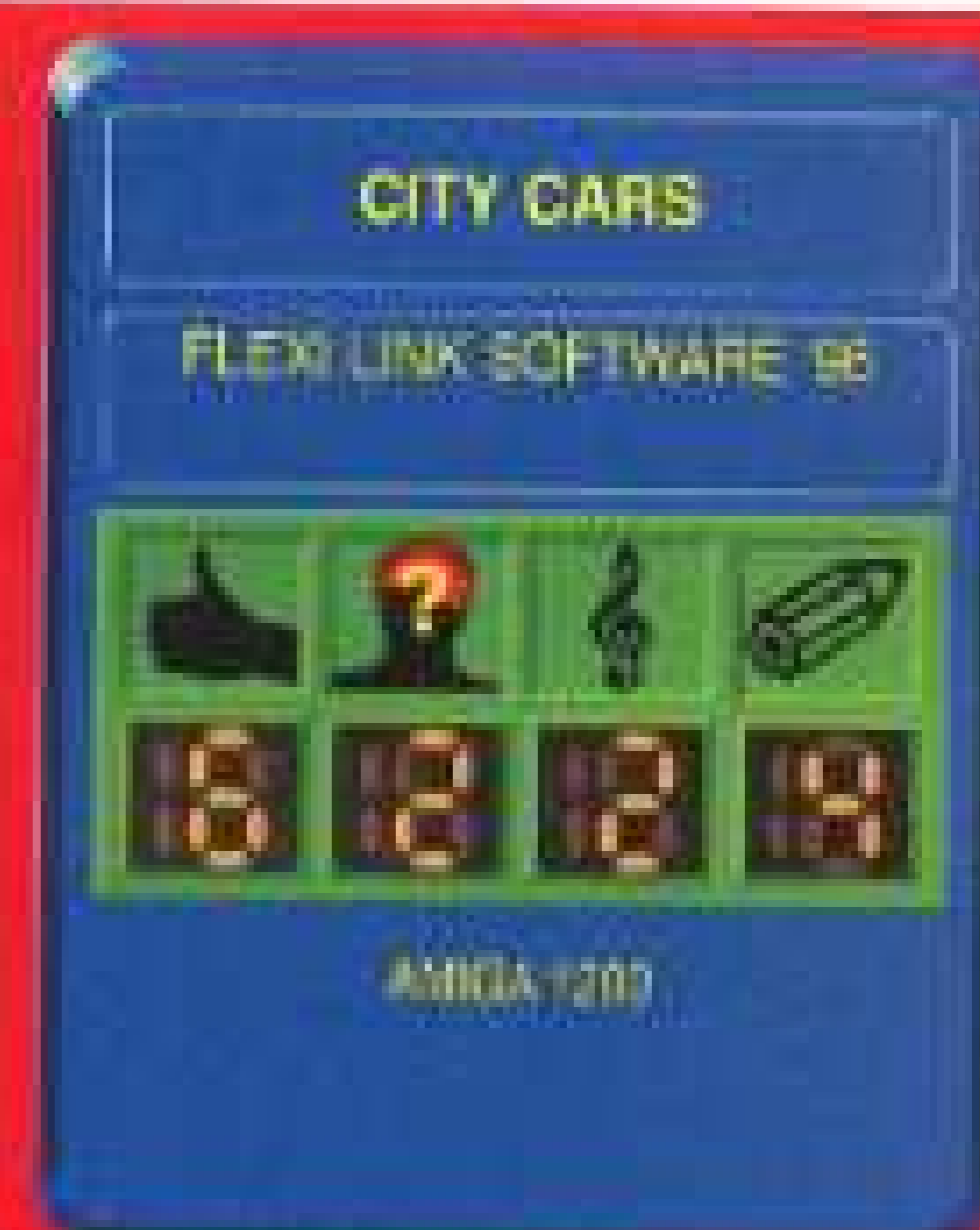
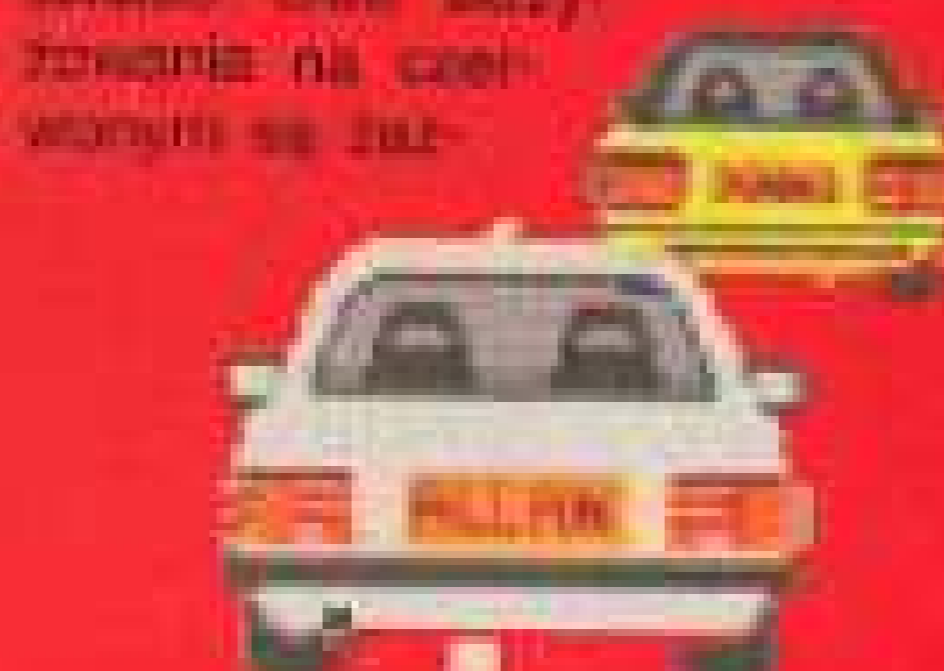
Właśnie na początku tego roku powstały znakomite wyścigi o nazwie „City Cars”. Przyznam, że gra to do tej pory budzi we mnie mieszane uczucia. Na pierwszy rzut oka wygląda to tak, jak programik napisany w Amidze. Przede wszystkim całą zabawę małe marne wystrzelenie pojazdów, którymi się poruszamy. Zresztą przed rozpoczęciem gry stajemy przed wyborem – który samochodzik wybrać... jeden wygląda gorzej od drugiego. Ale już po chwili, gdy koła dotkną rozpalonej asfaltowej drogi, a szybkościomierz obwinie się dwa razy dookoła skali – wiadomo, że pierwsze wrażenie, jakie odczuliśmy patrząc na pokaz braku umiejętności grafików (przynajmniej jeśli chodzi o samochody) jest mylące. I to bardzo.

Skrytam „City Cars” jest znakomite połączenie grafiki wektorowej i płynnie animowanych obiektów (domki, drzewa, kamienie). Twórcy gry stworzyli prawdziwy pokaz tego, co można wydzielić na zwykłej Amidze z wypełnianych wulkanów



Mimo, że w epoce „Duke Nukem 3D” niewiele już może zaskoczyć to naprawdę trasy umykające płynnie w dal całkiem niezłe oddają realia jazdy prawdziwym samochodem. Ścigamy się tylko z jednym samochodem kierowanym przez komputer. Możemy sterować naszym (twoim) bolidem za pomocą

joysticka, myszy lub klawiatury. Przeciwnik w zależności od wybranego stopnia trudności, albo przynajmniej zwalnia, gdy natrafimy na jakiś uliczny korek, albo gna do przodu jak szalony. Ale uważaj! Nie należy stosować tej ostatniej techniki. Trasy „City Cars” wypełnione są najprościej mówiąc przeszkodami – barierkami, kamieniami, a nawet wygniatą ścianą (!). Ktoś zazwyczaj oferuje nam czerwone światło. Owe skrzyżowania na czerwonym są zaz-



wyczał nieprzejezdne dzielnice potylicy samochodów, o które bardzo łatwo przyjechać maszkę. Na całą grę składa się system tras: las, miasto, strome wybrzeże, poligon w lesie, plaża, autostrada i siewnica. Wszędzie dawać można się od siebie razić.

„City Cars” zapewne nie jest jedyne wielkie przedmiotowe kryzysie w dziedzinie wyścigów na Amidze, ale ma w sobie to coś, dzięki czemu możemy bawić się na czterech kółkach aż do ostatniej kropki benzyny. Jak na możliwości układów AGA grafika jest dosyć ciekawa, a samochodzik wykonany wprost bezbłędnie, co raczej nie dodaje uroku całej grze.

Voyager

# Wielki konkurs **EUREKA!**

## SZANOWNI CZYTELNICY

Firma Eureka Hard- & Software z Wrześni przygotowała dla Was nie lada niespodziankę. Otóż już w przyszłym, jubileuszowym numerze Top Secretu będziecie mogli wziąć udział w perfidnym konkursie wymyślonym przez nas, w którym główną nagrodę funduje firma Eureka. Żeby już wszystko było jasne ta nagroda naprawdę jest warta zachodu. Jakby nie patrzeć nie na codzień można wygrać nowiutką, niesamowitą AMIGĘ 1200 Magic z bardzo atrakcyjnym oprogramowaniem! Na razie nie będziemy zdradzać szczegółów konkursu, o tym dowiedzie się w następnym numerze. A więc bądźcie gotowi! Został już tylko miesiąc.

Fundatorem nagród w konkursie EUREKA! jest firma

Eureka Hard- & Software  
ul. Wojska Polskiego 13  
62-300 Września  
tel. (066) 366 115  
fax. (066) 362 714



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 s.c.

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**

# Z przeszłością w przyszłość

Wydawałoby się, że Amiga to już temat zamknięty, jednak firma Amiga Technologies należąca do Escomu zdecydowała się na ponowną premierę dobrze znanego już wszystkim komputera: Amigi 1200. Dzięki uprzejmości firmy Eureka otrzymaliśmy do testów oferowany przez Amiga Technologies zestaw Amiga Magic.

Postaram się nakreślić teraz kilka słów o tym, co się zmieniło w A1200, a co pozostało takie samo. Więcej szczegółów znajdziecie w Bajtku 3/96 i w Amiga Magazynie 1/96.

## Od strony sprzętu

To samo, co było – 68EC020/14 MHz, 2 MB CHIP RAM, 0.5 MB ROM, ale za to nowszy system operacyjny: Kickstart 3.1 (40.068) i Workbench 3.1. Wygląd systemu praktycznie się nie zmienił. Za to pojawiły się nowe biblioteki (w ROMie i na dyskietkach), drivery (m.in. do CD-ROMu), zaś większość programów została poprawiona. Kości graficzne i dźwiękowe dokładnie te same, co w starych tysiącówusetskach. Jedyną zmianą na gorsze jest kolor zasilacza (czarny!), który jak miał kiedyś ciekawą moc, tak i dzisiaj ma tę samą. W zestawie pojawiła się jeszcze jedna dyskietka – HDInstall, której do tej pory nie dołączano do Amig bez dysku twardego. Literatura też niewiele się zmieniła – taki sam podręcznik obsługi Workbench (czyli krótkie streszczenie o tym jak machać myszą spisane na 200 stronach łatwą angielszczyzną), no i podręcznik dla KOMPLETNE, NIEZWYKLE I CAŁKOWICIE POCZĄTKUJĄCYCH, o tym, gdzie i jakim młotkiem wciśnąć wtyczki, jakby nie pasowały (po polsku!).

To tyle na temat samego sprzętu. Teraz to co najważniejsze.

## Po co mi tyle dyskietek i literatury?

To było pierwsze pytanie, jakie sobie zadałem, kiedy pod Amigą znalazłem paczuszkę z 16 dyskietkami i trzema książeczkami.

– A po to głębie (to Gin<sup>®</sup> który wyskoczył z pudełka) obojętne sobie porządnie popracować na ten przykład na procesorze tekstu (Wordworth v4SE, grafika+tekst, różne kroje czcionek i masa bajerów z dołączonym programem do obsługi drukarki – Print Manager v1.2SE), albo też jakąś bazę danych założyć od czasu do czasu (Datastore v1.1, baza danych o dowolnym rozkładzie pól z możliwością dołączenia grafiki), a gdybyś gdzieś notesik zgubił to Amiga też przyjdzie Ci z pomocą (Organizer v1.1, elektroniczna forma note-

su, kalendarza, książki adresowej). A w wolnych chwilach możesz panocku narysować sobie co nieco wodząc myszą po ekranie (no nie dosłownie: Personal Paint v1.2SE v6.4, profesjonalny program malarski), a gdybyś jaki czelek zezłł Cię straszliwie dorysuj mu wąsy, spolaryzuj, sposteryzuj, a potem zrób z niego motion blur i po sprawie (Photogenics v1.2SE, program do przetwarzania obrazu). Na koniec dnia podliczysz sobie rachunki, zrobisz wykresik i gotowe (Turbo Calc v3.5, arkusz kalkulacyjny w stylu Excela).

## Zaraz, zaraz, a gry?

Wyraźnie firma Amiga Technologies lansuje Amigę 1200 jako narzędzie do pracy. Ale i tak nie obyło się bez rozrywek. Po co na przykład kupować konsolę do gier, jeśli można sobie zagrać w „Whiz-za”? Poganiać królikiem w magicznym kapeluszu po bezkresnych trójwymiarowych krainach, zbierając po drodze punkty za odwagę i obrywając za nieuwagę. Naprawdę bardzo dobrze wykonana zręcznościówka, budząca skojarzenia z filmem animowanym. Wszystko narysowane komiksową kreską, wypełnione zabawnymi postaciami, zaskakującymi niebezpieczeństwami i oczywiście wciągającą już po pierwszych trzech sekundach. Wytwarzni gracze zadowolą się inną grą (też tylko na kości AGA) pt. „Pinball Mania” z warsztatów 21st Century Entertainment. W środku cztery bardzo ładnie wykonane sloty, choć na pewno dużo gorsze od „Pinball Illusions”, czy „Pinball Fantasies”. Tak czy tak „Pinball Mania” to całkiem wciągająca gra, o której mogliście przeczytać w poprzednich numerach TS. Ostatnią grą, którą znalazłem w paczeczce Amiga Magic jest odmiana znanej gry logicznej „Four In a Row” dla dwóch graczy napisanej tym razem na... arkuszu kalkulacyjnym. Nie wierzycie? Sami sprawdźcie w katalogu z dokumentami Turbo Calca.

## I to już wszystko?

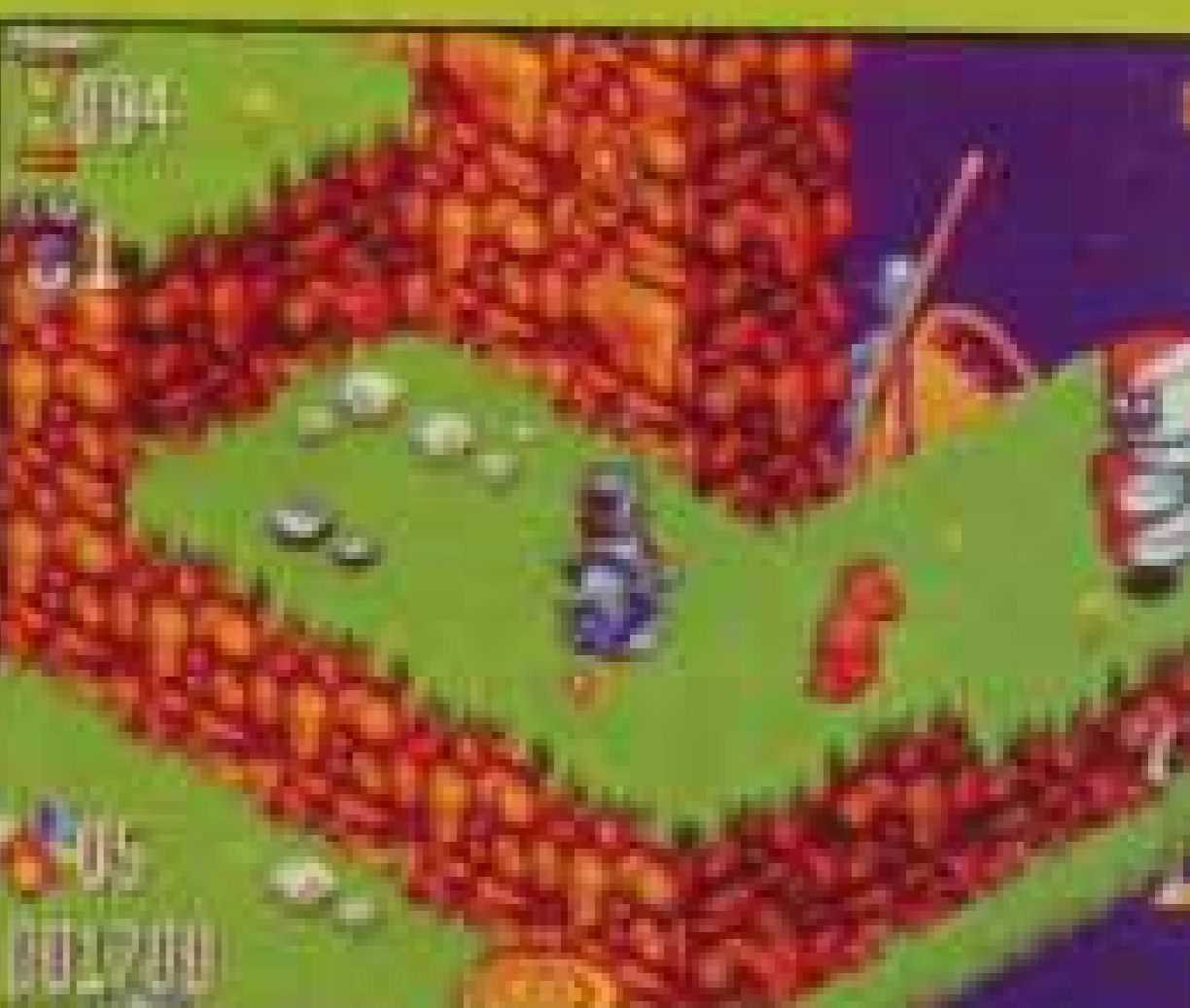
Nie, nie, nie! Jeśli zdecydujesz się kupić A1200 Magic w firmie Eureka, dostaniesz dodatkowo w prezencie 6 dyskietek od Twin Spark Softu. A na tych sześciu dyskietkach: coś dla tych, którzy lubią pisać, ale nie więcej niż 20 KB tekstu, bo dalej szlaban (AmiTekst Mini, okrojona wersja polskiego, polskiego edytora tekstu), dla tych którym nagle coś odbije i zachce im się uczyć (SuperMemo Demo v3.0 + język angielski dla początkujących z dołączonymi samplami) – No dobrze, a co się stanie, jak się pogubię w tym wszystkim? – No to zapuść sobie AmiSufiera (hyperkaskowy przewodnik po A1200 w języku polskim) i z nim się dogadaj.

## A gry?

– Wiedziałem, że o to zapytasz. TSS (nie mylić z TS, SS i innymi takimi) przygotował dla wielbicieli łamigłówek „Quaptosa”, czyli taki niezwykle puzzle, w którym musisz odtworzyć układ klocków przedstawiony u dołu ekranu. Trzeba się sporo nagłówekować, bo klocki stawiane obok siebie zaczynają się ni stąd ni z owąd zmieniać. Ale, ale Ty mnie nie słuchasz, znow Ci się po nocach śni „Doom”? A rich Ci będzie. A może tak w polskich reakcjach? Co powiesz na „Ubek”? Może być? A może tak jakiś mały sabotażyk w imperjalistycznej elektrowni jądrowej? No to do roboty! „Ubek” to znakomita polska wersja „Dooma” na Amigę z doskonale opracowaną akcją, w której oprócz standardowych elementów siekanki można się doszukać zawilej przygodówki. Zabawna gra wymagająca maksymalnego wyłożenia zręczności i umysłu. Grafika, niestety, nie grzeszy zbyt wielką rozdzielczością, ale za to „Ubek” całkiem niezłe chodzi na gołej A1200.

## To by było na tyle

jakby nie spojrzeć tysiącówusetka swoje już na naszym rynku przeleżała. Co ciekawe dalej się sprzedaje. Czy warto? Biorąc pod



uwagę oprogramowanie dołączone do tego zestawu, no i wartość samego komputera, to wydając te 1500 zyskujemy nie tylko nową maszynkę do gier, ale także dobre narzędzie do pracy. Choć z drugiej strony w przyszłości bez kart turbo i innych dodatków się się nie obejdzie. Dopiero niedawno zaczęły się pojawiać gry działające tylko i wyłącznie na A1200. Z tym że ich wymagania rosną z dnia na dzień. Amiga z procesorem 68030/28 z dodatkową pamięcią FAST to teraz niezbędne minimum, żeby pognać w jakąś porządną, napisaną specjalnie na ten komputer grę.

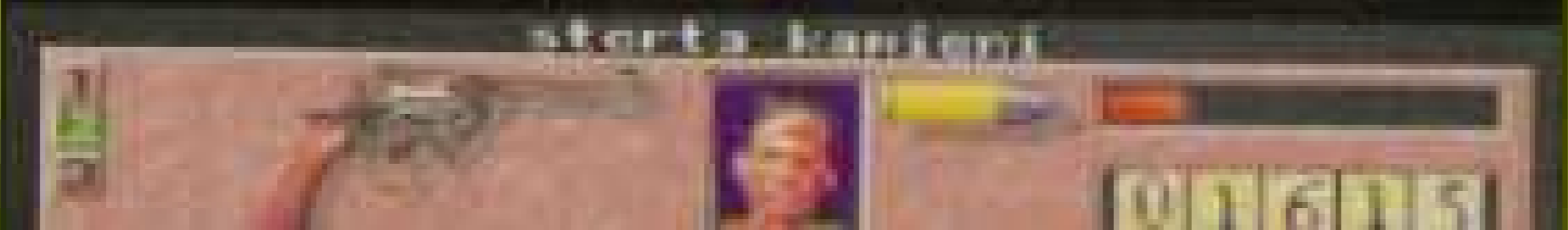
## Voyager

Uwaga: Zestaw oprogramowania firmy TSS dołączany jest tylko i wyłącznie do modeli sprzedawanych przez firmę Eureka.

Cena: 1490 zł

Dystrybutor: Eureka soft- & hardware, ul. Wojska Polskiego 13, 62-300 Września, tel. (066) 366-15, tel./fax (066) 363-714

\* czytaj Dzin



**T**ak się jakoś porobiło, że technologia potrzebna do zrobienia Wing Commandera zeszła pod strzechy. Te kilka lat temu potrzeba było niełada odwagi, żeby włożyć pracę i pieniądze w grę o wymaganiach sprzętowych niespełnianych praktycznie przez żadne maszyny – dziś moc obliczeniowa byle 486 wystarczy z nawiązką do zastosowania technologii skalowanych sprzętów, a trochę lepsze 486-tki swobodnie dają sobie radę z nakładaniem faktur na wieloboki i to w dodatku w wysokiej rozdzielczości. Co więcej, w międzyczasie informacje o tym, jak takie rzeczy się robi wielokrotnie zostały przedstawione w różnych miejscach. W efekcie pojawiło się już kilka gier, które można by w skrócie opisać: „jesteś pilotem, lataasz w kosmosie, strzelasz do baloników”. Może tylko z tymi balonikami nie do końca prawda...

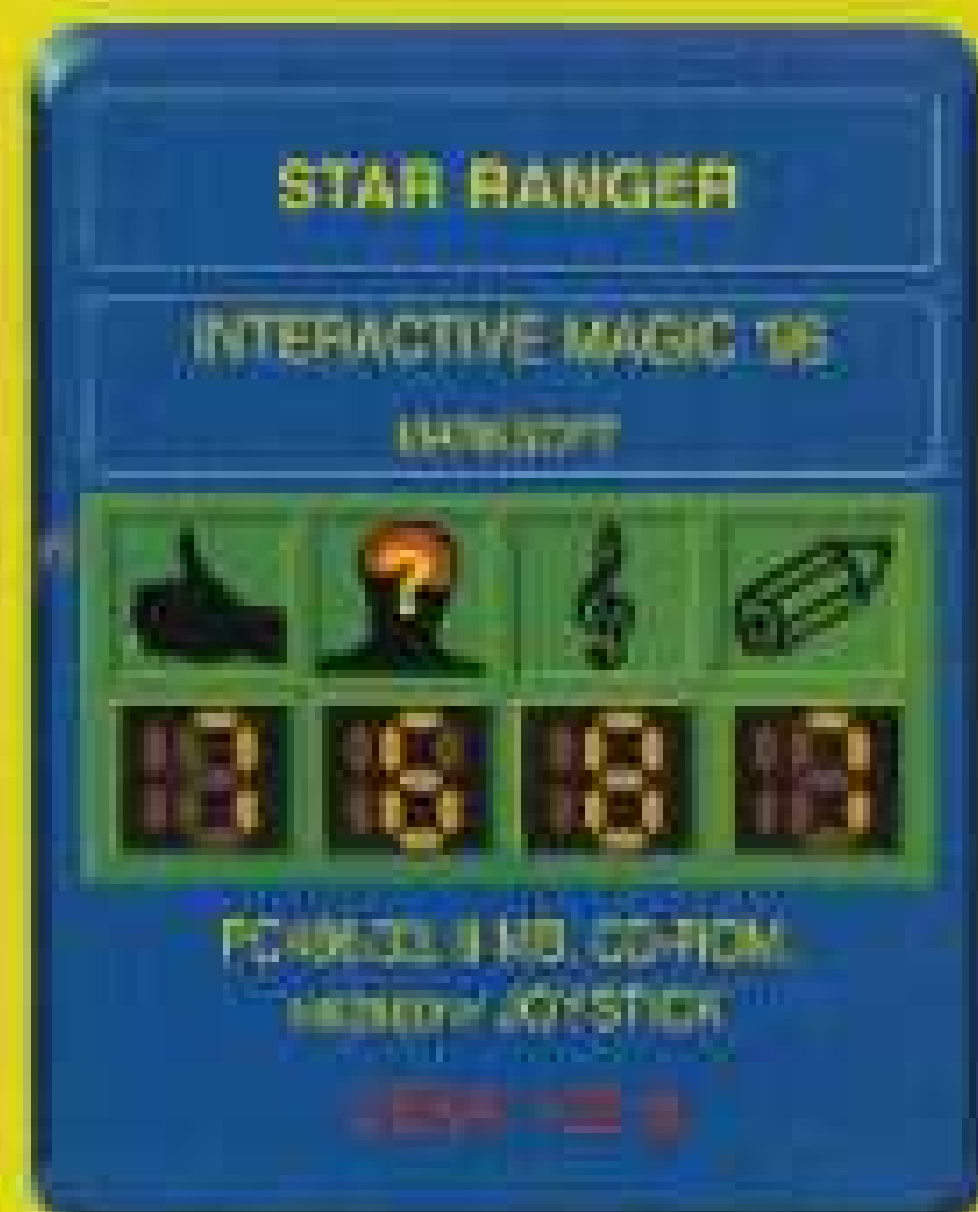
Tym razem przyszło nam zostać gwiazdowym rangerem. Gdzieś, kiedyś (zapewne w dalekiej przyszłości) na granicy między obszarami zajmowanymi przez Ziemiaków i Tauręgów dzieją się różne nieprzyjemne rzeczy – konkretnie ciągle ktoś strzela do naszych. Trzeba dać temu komuś odpór, co spowoduje się do wystrzelania wszystkiego co jest wrogiem i lata. Tym kimś są piraci Taurędzy, a przynajmniej tak twierdzi rząd strony przeciwej, bijąc się w piersi (czy co tam Tauręgowie mają) i twierdząc, że nie ma z tym nic wspólnego. Taki przynajmniej jest początek (kilka pier-

wszych misji), bo po jakimś czasie zrezygnowałem z gry – dlaczego, o tym za chwilę.

Teraz natomiast o samym lataniu, bo chociaż bardzo podobne do tego, do czego przyzwyczaili nas dowódcy skrzydeł i inne ostatnie dynastie, pojawiło się kilka nowych elementów. Przede wszystkim mamy do swojej dyspozycji mapę sporego wycinka kosmosu (nie wiem tylko, dlaczego jest ona płaska) z zaznaczonymi wszystkimi (albo prawie wszystkimi) znajdującymi się w niej stacjami. Pozwala to na wybranie miejsca w którym będziemy chcieli uderzyć przeciwnika – po dokonaniu wyboru wykonujemy skok sub- albo hiper- (jak kto woli) przestrzenny żeby dotrzeć na miejsce i zająć się stacjami Tauręgów. Skok pożera spore ilości energii, tym większe im dalej się skacze (mniej energii zużywa się na kilka małych skoków, niż na jeden duży), w dodatku nie musi nas doprowadzić dokładnie do celu (jeśli nie będziemy lecieć dokładnie środkiem korytarza sub-hiper-przestrzennego). Kiedy skończy nam się energia – ranger kapu! Na szczęście po chwili przyleci statek ratowniczy i nas naprawi, zresztą energię można uzupełnić o ile uda się dolecieć do bazy i dokonać dokowania.

Wszystko to razem jest całkiem niezłe zrealizowane do strony technicznej, choć latać można wyłącznie korzystając z dżojsticka, co uważam za nonsens (mysz i klawiatura nie są w locie w żaden sposób obsługiwane). Sama stro-

na techniczna to jednak niestety trochę za mało – i dlatego po jakimś czasie zrezygnowałem z dalszego grania. Mimo bowiem sprawniej realizacji grze brakuje klimatu, który pchałby do końca kolejnych misji. Nie musi to być wcale film – czasem pomagają choćby informacje o rozwoju sytuacji na froncie, sama świadomość tego, że gdzieś, coś się dzieje. W „Star Ranger” tego niestety brakuje, przez co gra staje się po godzinie-dwóch zwykłą strzelanką. Inna sprawa, że od czasu do czasu właśnie taka gra jest potrzebna – zwłaszcza wtedy, gdy człowiek nie ma ochoty na oglądanie kilkunastu kolejnych filmików z cyklu „Przygody niedużego pułkownika”, a ma ochotę wystrzelać wszystko co lata w scenarii odległych mgławic i majestatycznie wiszących w przestrzeni baz komicznych.



Zbierając wszystko do kupy – pograć, choćby chwilę, warto, bo gra jest całkiem udana, jednak liczyć na dłuższe zauroczenie nie ma co, bo brak tego czegoś, o czym często pisuje Emilus...

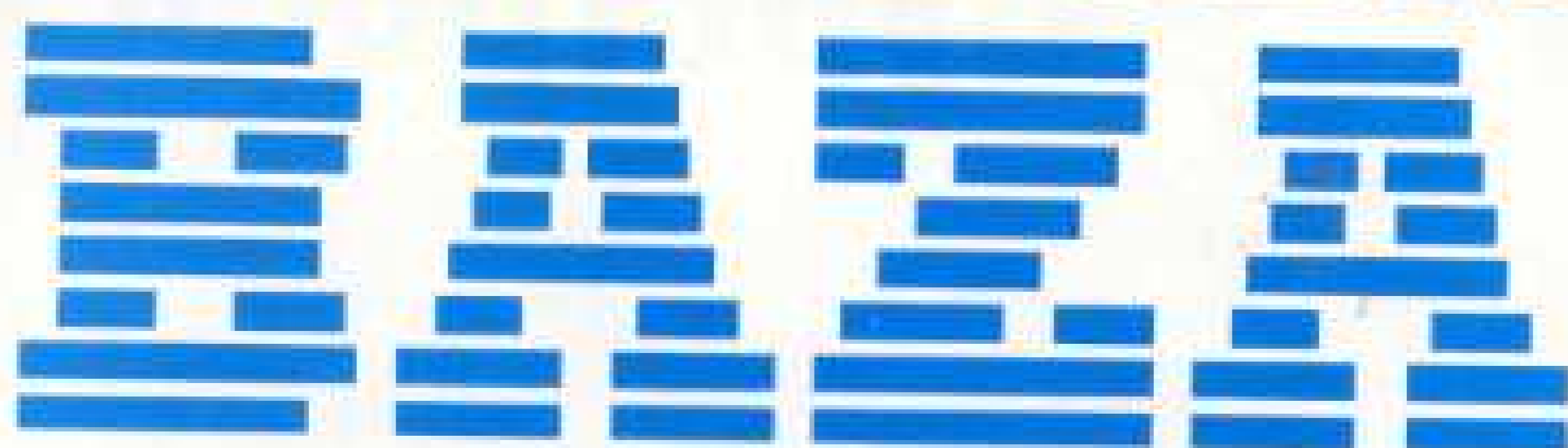
**Robaquez**



# Krewni i znajomi króliczka Star Ranger



# 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,
- ✓ bezpłatny CD z oprogramowaniem dla Windows.

## Komputer BAZA

dla ucznia	multimedia	profesjonalny
486 DX4/100, 256 kB cache, 4 MB RAM, FDD 1,44 HDD 635 MB, karta SVGA 1 MB PCI, monitor 14" color LR, klawiatura, mysz, obudowa Mini Tower, MS-DOS 6,22	Pentium 60, 256 kB cache, 8 MB RAM, FDD 1,44 HDD 1 GB, karta SVGA 1 MB PCI, monitor color 14" LR, CD-ROM 4 x speed, karta dźwiękowa 16-bitowa, klawiatura, mysz, obudowa Mini-Tower, WINDOWS 95	Pentium 90, 256 kB cache, 8 MB RAM, FDD 1,44 HDD 1.6 GB, karta SVGA 1 MB PCI, monitor 15" color LR NT, CD-ROM 4 x speed, klawiatura, mysz, obudowa Mini-Tower, WINDOWS 95
<b>2410,-</b>	<b>3340,-</b>	<b>4600,-</b>

Podane ceny nie zawierają podatku VAT (22%)

## RATY!

	dla ucznia	multimedia	profesjonalne
<b>1 wpłata</b>	882,12 zł	1222,53 zł	1683,61 zł
<b>12 rat po</b>	222,82 zł	308,80 zł	425,31 zł

Oferujemy po atrakcyjnych cenach: drukarki HP i akcesoria, fax/modemy, akcesoria sieciowe i oprogramowanie

**Białystok 15-370**  
ul. Bema 102  
tel. 42 99 02  
**Świdnik 43-300**  
ul. Wyzwolenia 7  
tel. 18 74 42  
**Bydgoszcz 85-000**  
ul. Kępczaka 28  
tel. 40 02 87  
**Częstochowa 42-218**  
ul. Dąbrowskiego 41  
tel. 25 36 86  
**Gdańsk 80-300**  
ul. Grunwaldzka 68  
tel. 52 50 11 w. 286-6

**Gdynia 81-310**  
ul. Sienka 35/37 p. 319  
tel. 21 18 09  
**Głwice 44-100**  
ul. Boli, Gęta Warszawy 5  
tel. 31 74 41  
**Katowice 40-108**  
ul. Jesionowa 9A tel. 58 20 62  
**Kielce 25-029**  
ul. Łąka 1 tel. 42 072  
**Kraków 30-017**  
ul. Rakwicka 58 tel. 34 32 17  
**Lublin 20-013**  
ul. Narutowicza 62  
tel. 20 217

**Łódź 90-081**  
ul. S. Józefa 18  
tel. 30 21 74  
**Głazyn 10-080**  
ul. Warszawska 79/81  
tel. 27 01 73  
**Opole 46-078**  
ul. Powolnego 6  
tel. 54 64 82 (3) w. 51  
**Płock 09-400**  
ul. Jachowicza 18  
tel. 64 75 09  
**Poznań 61-666**  
Czerwiec na Murawie 3  
tel. 21 32 57

**Radom 26-600**  
ul. Ziemińskiego 1A  
tel. 46 940  
**Rzeszów 35-051**  
ul. Ścieślica 15B  
tel. 42 722  
**Szczecin 71-151**  
ul. Konopnickiej 25  
tel. 87 83 06  
**Tarnobrzeg 39-400**  
ul. Wyspiańskiego 1  
tel. 22 42 80  
**Toruń 87-100**  
Osada Chemiczna 128  
tel. 26 851

**Warszawa**  
● ul. Powińska 22A  
tel. 642 19 14, 642 07 18  
● ul. Popieluszki 19/21  
tel. 33 90 20  
● ul. Ryperska 11  
tel. 19 52 34  
● Przejście podziemne  
D.S. Rymera  
**Wrocław 50-009**  
ul. Kościuszki 54A  
tel. 44 78 82  
**Zielona Góra 65-484**  
ul. Sikorskiego 80/1  
tel. 27 82 23

# Cyryl Cyberpunk



Cyryl nie przymykał oczu na wiele oczywistych spraw, jak cała kupa naukowców i polityków. Wiedział kto jest kim w rządzie, a nawet zmodyfikował z łatwością internetową stronę WWW wyjątkowo antypatycznej organizacji NASK. Tak więc, gdy pewnego dżdżystego wieczoru doszły z jego radanu sygnały o niebezpieczeństwie, był gotów na wszystko. Wyjrzał przez okno. „Phi, kosmici...” – pomyślał zawiązany i ruszył ku przeznaczeniu.

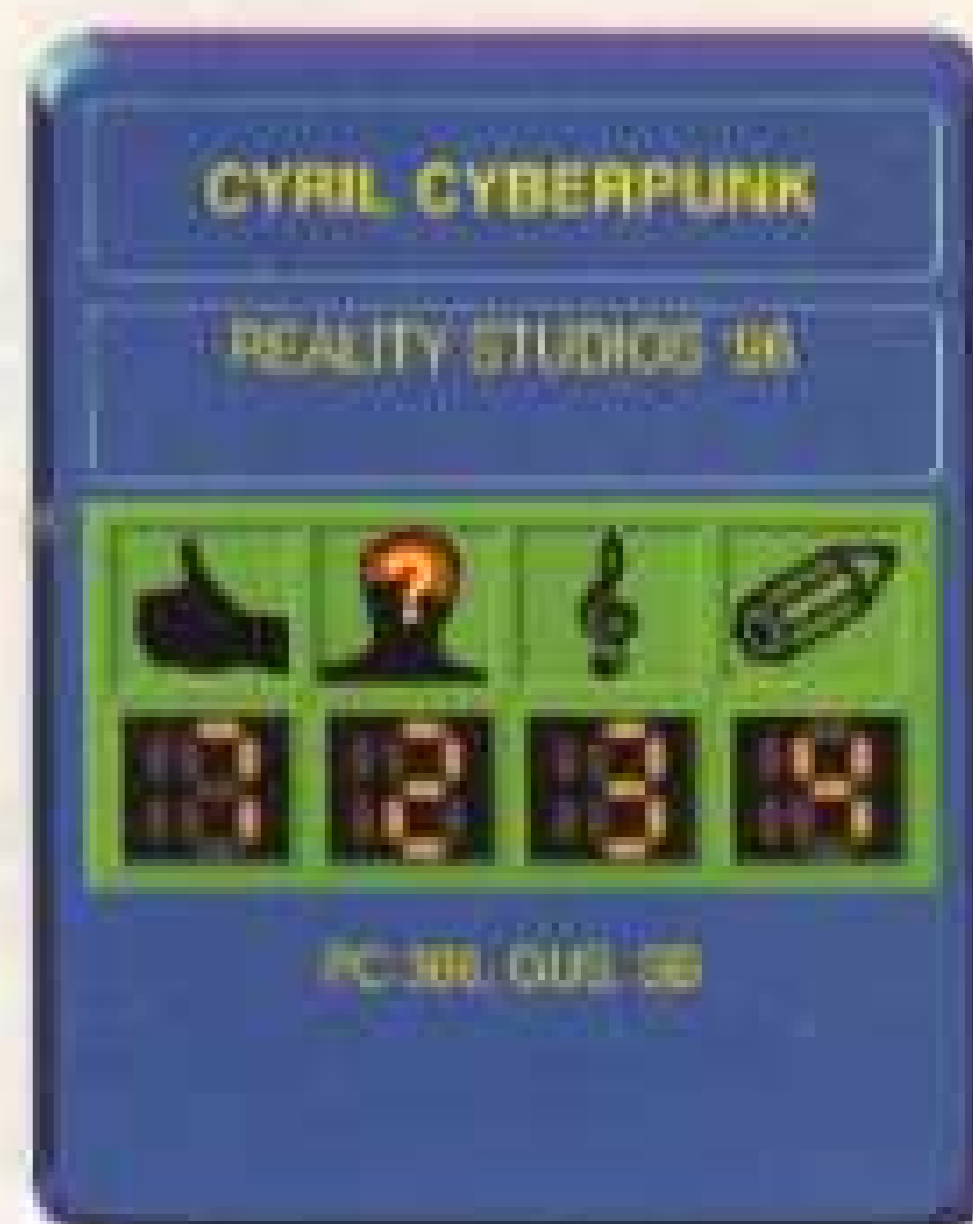
Uzbrojony po oczy wyruszasz zatem na ratunek Matce Ziemi. Kosmici są wyjątkowo przebiegli, wbrew temu co pokazują w telewizji. Pod postacią niewinnych niedźwiadków i kosmatych stworów budzących matczyne uczucia w oczach, kryją się koszmarnie, zdegenerowane bestie zdolne do rytualnych mordów i fanatycznych poświęceń w imię złudnych idei, dalece przerastających nasze skromne (sięgające zaledwie Księżycy) wyobrażenia. Gros z nich bez ostrzeżenia zadaje ciosy i wyrzuca z siebie tony ołowiu, aby osiągnąć wizjonerski cel. Jak im przeszkodzić? To proste. Wystarczy szybko się poruszać, używać trampolin, strzelać z zimną krwią, zbierać amunicję, energię, a nade wszystko znajdować klucze. Służą one do otwierania kolejnych wylegarni Zła



z Kosmosu. Bardzo pomocne są również ładunki odrzutowe, pozwalające na krótkotrwały, ale często ratujący życie lot. Skakanie po platformach nie wymaga wyjaśnień. Chciałbym zwrócić szczególną uwagę na długorekłe chochoły z kosmosu. Tuż po trafieniu ich radzę uciekać jak najdalej, gdyż stosują one wyrafinowaną technikę autodestrukcji. Sceneria tych, niedostępnych dla oczu gapiów wydarzeń jest dość jednolita, także nie ma obawy o zablądzenie, czy konfuzję. Oprócz rozprawiania balistycznego, możesz również zasta-



wiać na kosmitów miny i zrzucić bomby. Nie zabraknie oczywiście



bossów na końcu poziomu. Zaciętrzewiony miś na wózku widłowym to tak jak 16 ton w Morty Pythonie.

W takie gry każdy lubi czasami pograć. Nie obciążają umysłu, są tanie i nie zabierają zbyt dużo czasu. Szkoda byłoby, jeśli gry odprężające stanowiłyby monument w postaci miliardów kionów „DO-OM-a”. Przyznaję się – mierzył mnie zawsze platformówki i wciąż myślę, że nie tędy droga. Ale Cyryl ma niezłą grafikę, humorystyczne, radosne podejście do tematu i dlatego nie widzę nic zdrożnego w tej grze. Może się ona wydawać przestarzała, ale w swoim, wymierającym już gatunku, jest dobra. Radzę jednak „sięgnąć po nią” przy dobrej muzyce i niezobowiązującej atmosferze.

kruk

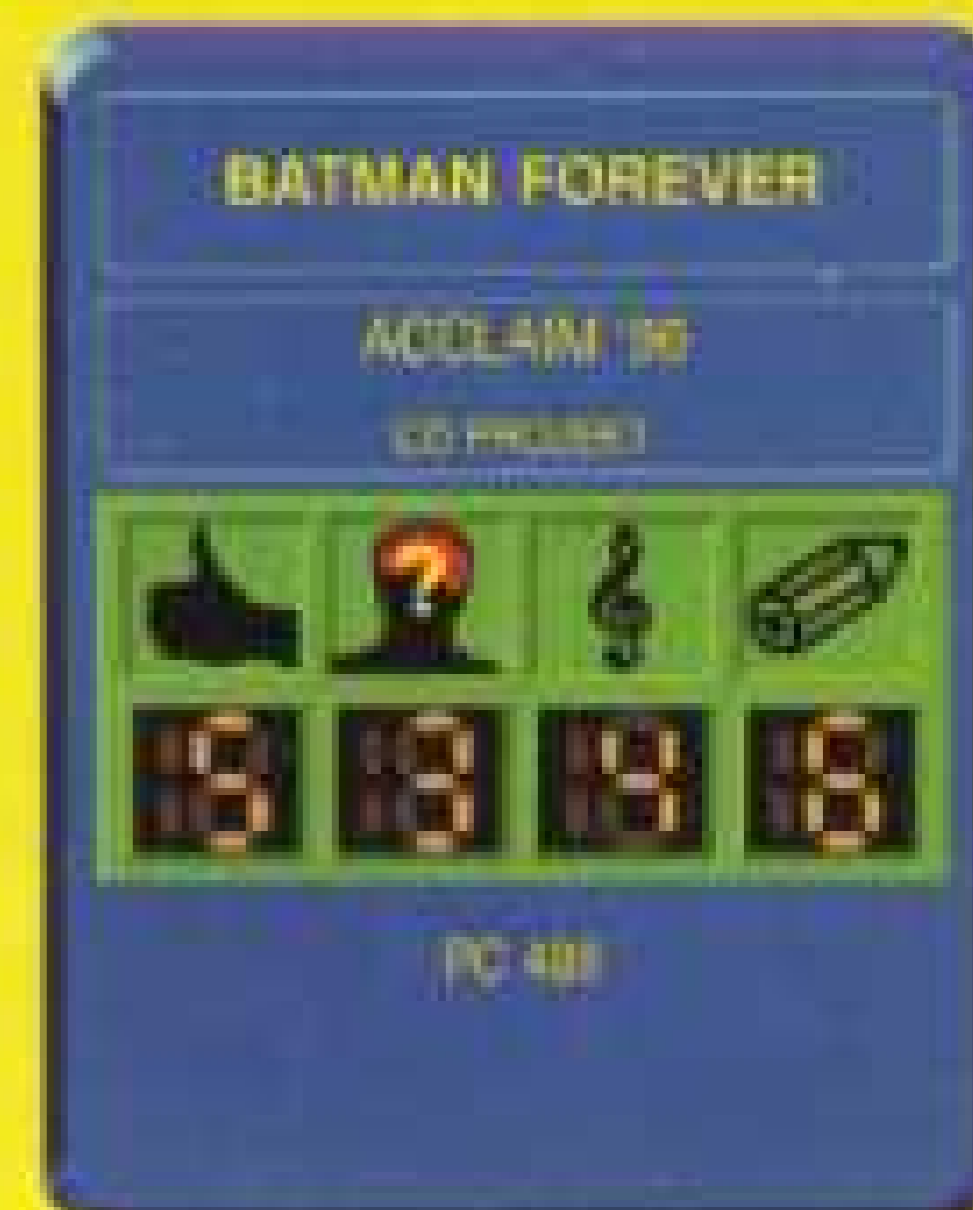
Na spowite złowieszczą mgłą miasto Gotham po raz trzeci padł cień. Szaleniec o dwóch twarzach uciekł ze szpitala dla umysłowo niestabilnych, o nazwie przyprowadzającej wielbicieli prozy Lovecrafta o dreszcze – Arkham Asylum. Oczywiście nie obyło się bez pomocy współpacjentów. Wspólnymi siłami opanowali oni miasto tylko po to, żeby pewnej nocy z aliantowej toni nieba spadł niez-

równany „BATMAN” – obrońca uciemiężonych melancholików i dotkniętych chorobą Alzheimera staruszków.

Zanim włożysz sutannę i ruszysz w miasto, możesz skorzystać z łaskawości gry i poszperać w menu. A tutaj do wyboru gra na dwóch lub jednego gracza, trening, definicja klawiszy i poziom trudności. Aha, jeszcze jedno – nie koniecznie musisz być Batma-

nem. Jeśli skłaniasz się ku młodym chłopcom, gra oferuje grę Robinem. A więc do dzieła!

Misje wyglądają dość podobnie – musisz coś, bądź kogoś znaleźć, uratować, unieszkodliwić, zabić itp. Sposób poruszania jest klasyczny jak na platformówki. Możesz chodzić w lewo, prawo, skakać, używać linki (przepraszam za profanację fanów Batmana, ale nie znam nomenklatury jego sprzętu), strzelać z różnych broni i oczywiście walczyć. Do wyboru multum ciosów znanych z podobnych produkcji Acclaimu, a więc możemy kopać, zadawać ciosy pięścią, uderzać z obrotu, z wyskoku itd. Walka odbywa się dzieciennie prosto – następuje wymiana ciosów, jeden z walczących pada i tajemniczo znika. Bardzo ważnym elementem są wszędobylskie donice – należy je czym prędzej łepić. Jednak powodem takiej zapobiegliwości nie jest bynajmniej obecność gigantycznych rozcieków. Po prostu donice kryją pakiety energetyczne i inne ciekawe przeszytki od Życielowych. Batmana czeka krwawa rozprawa ze zwyrodniałcami z Arkham, terrorystami, bandytami i wszystkimi możliwymi emigrantami ze Wschodu jacy zmieścili się w Gotham City. Jego sprzymierzeńcami będą gzymsy, rynn,



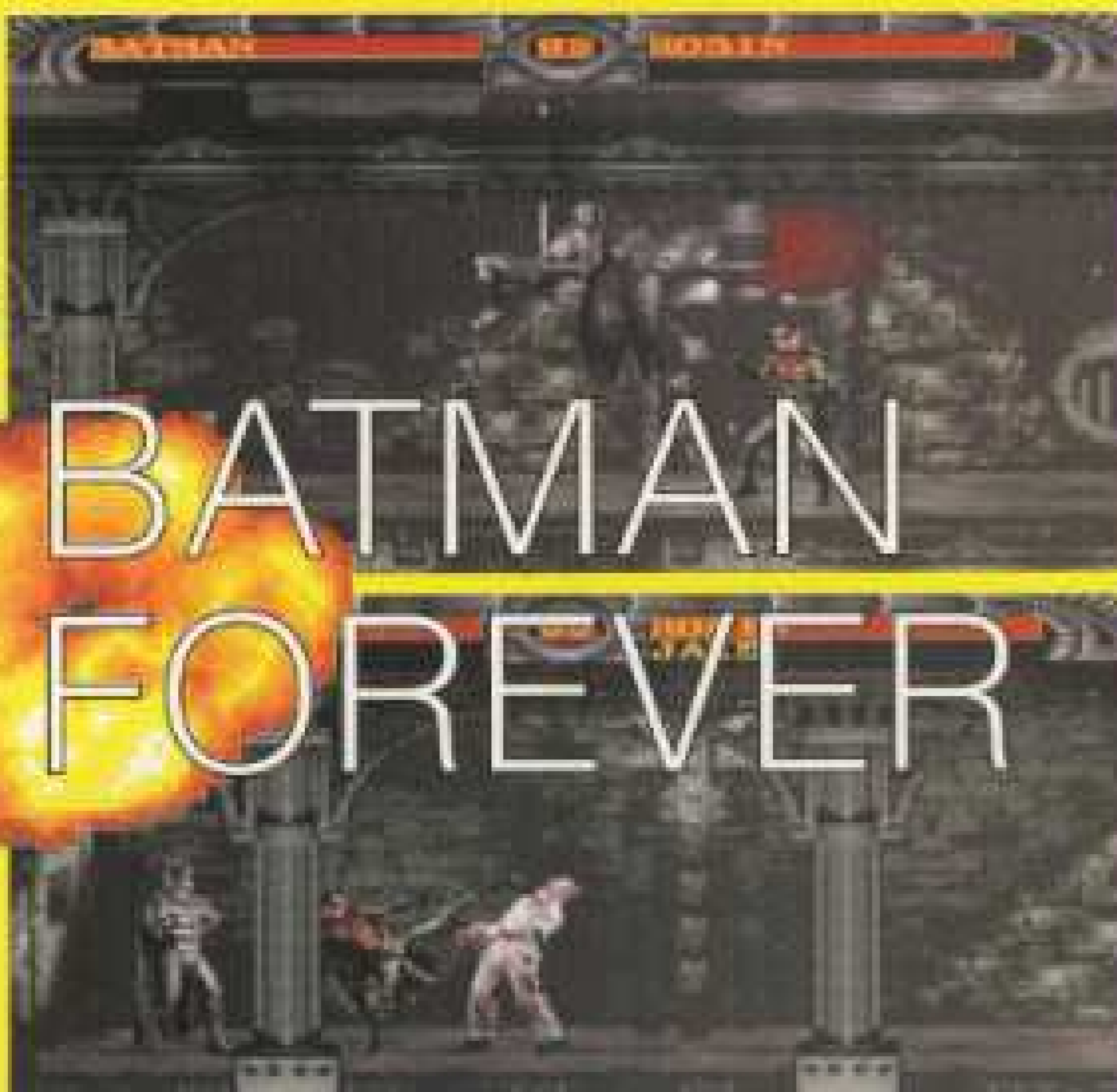
windy, a przeciwnikiem Zło (i słaby pęcherz).

Grafika nie odbiega od przeciętnego poziomu, choć po tej klasy firmie spodziewałem się czegoś więcej. Postaci przeciwników są w większości identyczne, poza kolorem konfekcji. Animacja wydaje mi się nieco słabsza od tej z „Mortal Kombat”, ale nie dam sobie za to głowy uciąć. Ale na pewno dynamika gry pozostawia wiele do życzenia. Nie ma w ogóle porównania do „Mortalis”, jeśli chodzi o brutalność. Ciosy sprawiają najwyżej odkaśnięcie uszkodzonego. Poziomy raczej monotonna, podobnie z dźwiękiem. Dla fanatyków.

kruk

64

## BATMAN FOREVER







# Wrath of Earth

Patrząc na „Wrath of Earth” pomyślałem sobie, że maniacy gier do końca życia mogą spokojnie liczyć na stały wysyp gier opierając się tylko na klonach „Dooma”. Problem w tym, że ich różnorodność kończy się na tytułach. A i one nie zawsze są takie oryginalne. Wielbicielom ery „Dooma” i tak nie obrzydzą tej propozycji, więc przechodzę do konkretów.

Sterujesz samotnym naukowco-żołnierzo-pilotem i na statku „Wrath” przybywasz na planetę skolonizowaną przez Ziemiaków. Oczywiście planeta została opuszczona przez cywilizację z zupełnie nieznaną nam galaktyki i jesteś w głębokim szoku etc.

Jakie różnice w stosunku do poprzedników? Inny jest nieco interfejs użytkownika – wszystkie najważniejsze informacje otrzymujesz na wyświetlaczu obecnym na Twoim helmie. Coś zbliżonego do „Creature Shocka”. Mamy kilka rodzajów wymyślnych, acz niezbyt realistycznych broni, każda z nich ma swoje parametry umieszczone obok rysunku. Strzelać najlepiej po zaznaczeniu celu. Mamy dwa rodzaje amunicji – w postaci

zwykłych magazynków i energii z baterii przytroczonej do Twojego grzbietu. Ponadto możesz używać w razie potrzeby kamery na podczerwień.

Gra w porównaniu z najnowszymi produkcjami, jak „Duke Nuke'em” jest w pewnych momentach nudna, ale obiektywnie na nią patrząc ma wiele zalet. Po pierwsze działa szybko na średnich maszynach, jak 486 DX33. Po drugie ma dobry, kosmiczny klimat. Po trzecie nie próbuje

wentylacyjnych, basenach z kwasem...

Ważne jednak, że mimo technicznych niedociągnięć gra pełna jest elementów strategii i realizmu. Na przykład – jeśli strzelisz nieopatrnie do jakiegos zmutowanego kolonisty, inni nie pozostaną Ci dłużni. Przyjazne nastawienie może Cię więc w wielu przypadkach uratować. Ciekawym pomysłem jest temperatura. W „Wrath” odgrywa ona ważną rolę i decyduje często o aktywno-

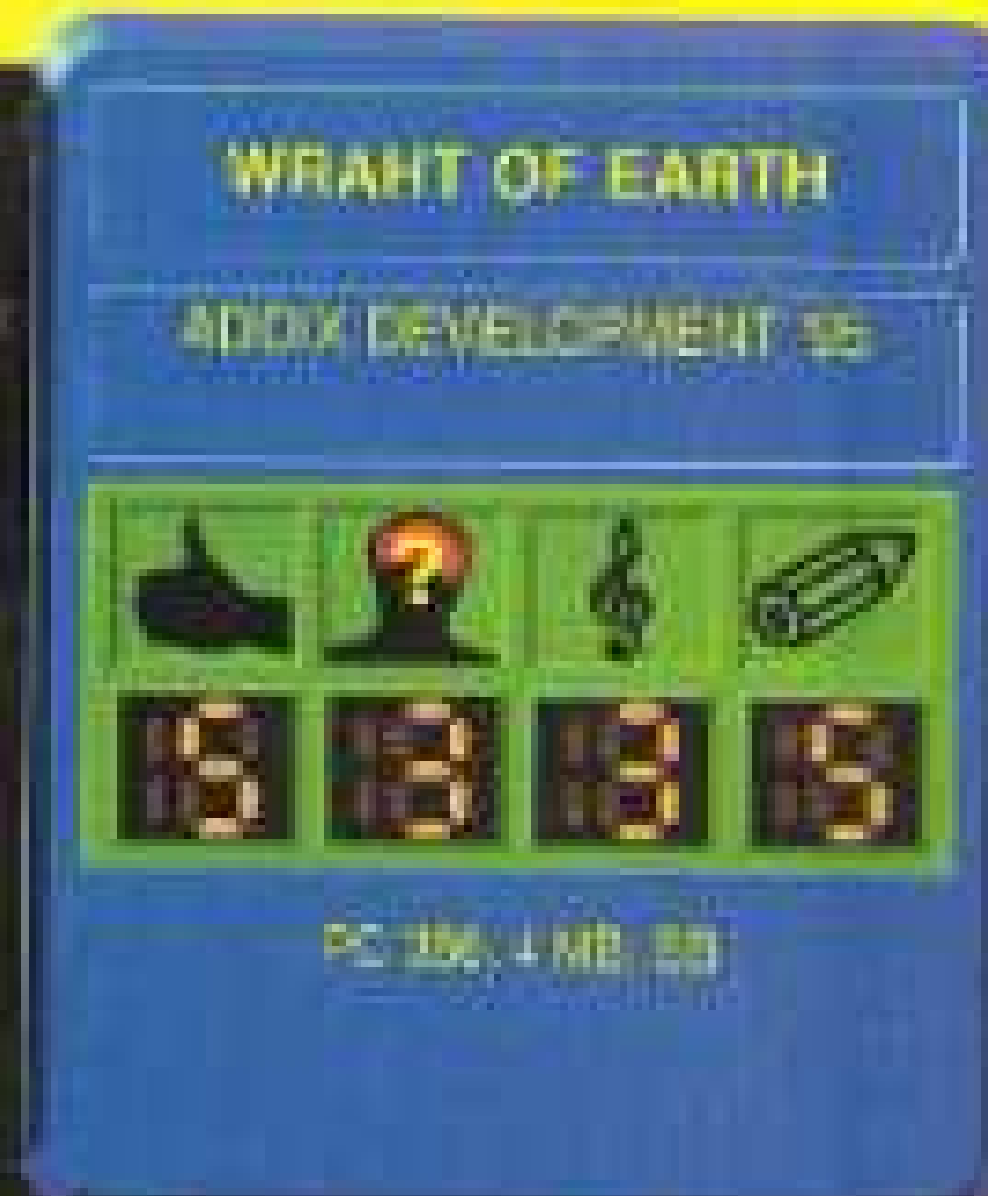


aspirować do hltu, tylko dobrze trzymaj poziom tzw. „wyrobników”.

Wady to monotonne wnętrza, potwory, korytarze, muzyka. Zauważyłem problemy ze strzelaniem przez otwory, okna itp. – mimo, że celownik „wyczuwa” wrogów, nie można ich zniszczyć w ten sposób. Wszystko rozgrywa się (o zgrozo!) na zaledwie jednym poziomie – nie ma ani platform pod sufitami, ani półek, ani schodów, że nie wspomnę o zakrętach, otworach

ci Twojego sprzętu. Podobnie jest ze stopniem napromieniania.

Co by nie mówić o grafice, muzyce i innych sprawach tech-



nicznych. To we „Wrath” gra się naprawdę przyjemnie. Dawno nie widziałem tak płynnej strzelanki. Dlatego myślę, że jest to znakomita alternatywa dla właścicieli nieco wolniejszych komputerów.

**kruk**

# Johnny Bazookatone

W najgłębszych czeluściach piekła znajdziemy zamyślonego nad swoją nędzną i nudną egzystencją El Diablo: Tak, rola księcia ciemności to zbyt mało dla jego znużonej duszy.

Tak oto rozpoczyna się instrukcja do gry „Johnny Bazookatone”. Podobnych tekstów, pozwalających naśmiewać się do rozpuku, znajdziemy tam zresztą jeszcze kilka.

Mamy do czynienia z jak najklasycyzniejszą platformówką, w stylu „Earthworm Jim’a”, czy też „Pitfalla”. Tym razem po przeróżnych poziomach popychać nas będzie historyjka nieco demoniczna i piekielna – czegoż innego zresztą można oczekiwać po zaprezentowanym już przeze mnie diabolicznym wstępie? Otóż wcielić się nam przyjdzie w postać muzyka rockowego przyszłości. Jego popularność jest olbrzymia. Niestety,

muzyk ów okazał się tak dobry, że zwrócił nań uwagę sam szef czeluści piekielnych i podstępnie skradł jego ulubioną gitarę (pieszczotliwie zwaną Anita), a co gorsza uwięził pozostałych członków rewelacyjnego zespołu Johnny’ego (tak bowiem ów muzyk się nazywał). Cóż zatem mógł zrobić biedny Johnny – nastroszył grzywkę, wziął pod pachę swój uniwersalny gitarokarabin i mężnie wkroczył w czeluście piekielne.

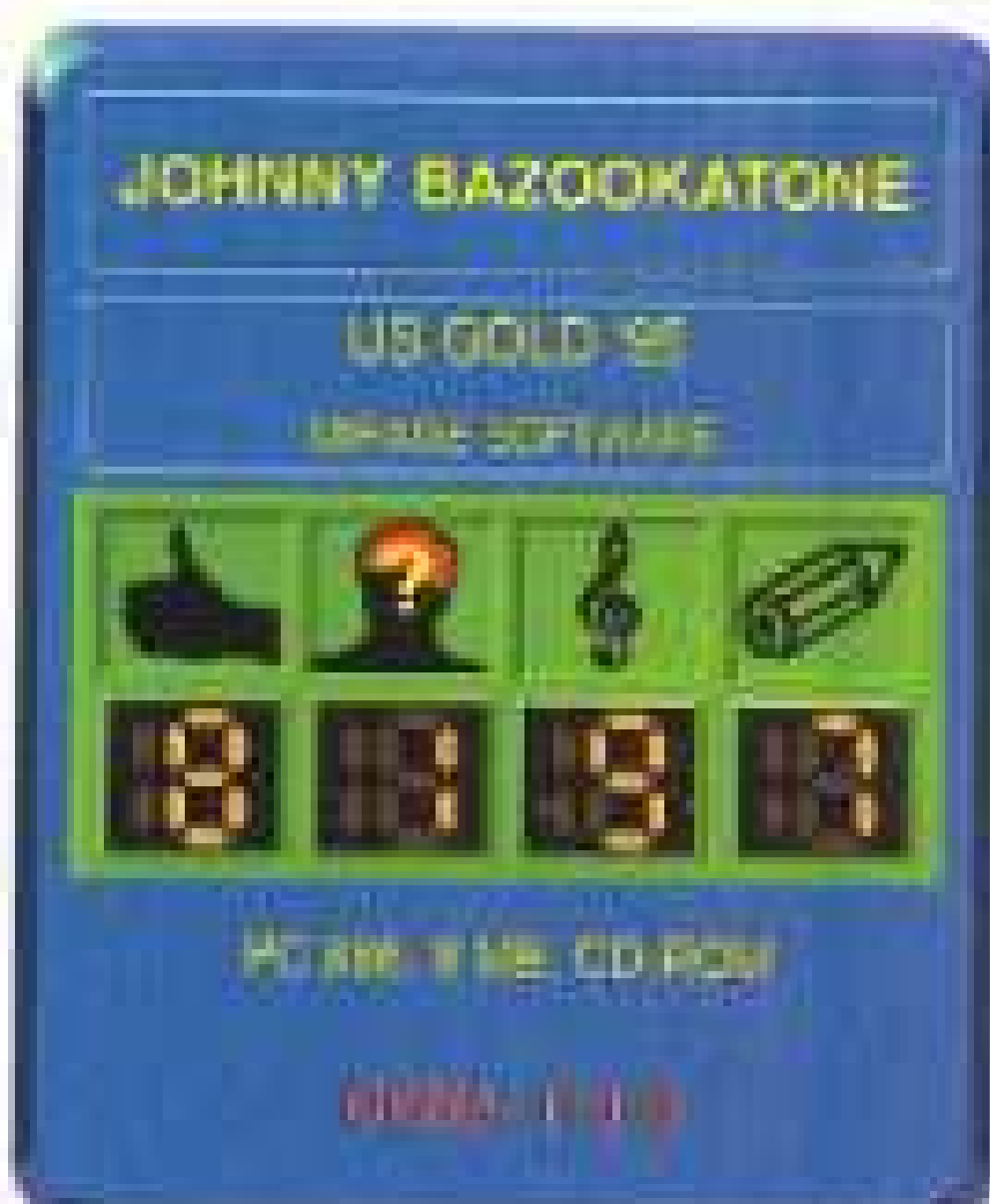
Tam zaś zastał – cóż, platformówkę taką jak każda inna, lepszą niewątpliwie od „Pitfalla”, ale też i ustępującą humorem wspaniałemu „Earthworm Jimowi” (czy to aby na pewno tak się to odmienia?). Wszędzie platformy, potwory – w końcu trzeba do kogoś strzelać energią muzyczną wydobywającą się z gitary, no i cała masa przedmiotów codziennego użytku, mających w grze zastosowanie zupełnie od-

mienne od tego, do którego przyzwyczaila nas szara rzeczywistość.

Przed nami pięć poziomów – droga od starego więzienia aż do kwatery El Diablo, po drodze zaś czekają nas pojedynki między innymi ze Starym Wariatem (czyżby Emil?) oraz demonami El Diablo lubiącymi się w sztukach Kung Fu, historii starożytnego Rzymu, Science Fiction i masowo oglądających westerny...

Byłaby sobie to kolejna taka sobie, niczym nie wyróżniająca się gierka, gdyby nie muzyka. Jej twórcy na poważnie wzięli sobie to, iż jej głównym bohaterem jest muzyk – w efekcie w trakcie przemierzania kolejnych poziomów przygrywa nam 16 naprawdę niezłych muzyczek w najprzeróżniejszych stylach muzycznych – od soul po techno.

Według napisu na pudełku powinniśmy otrzymać zresztą jeszcze dodatkową płytkę zawierającą



wyłącznie muzykę – niestety, dokładne oględziny kartonowego opakowania nie wykazały jej obecności – a szkoda.

Grafika jest tu także niezła, ale to już nie to. Tła wyglądają niezbyt efektownie – duża ich część jest po prostu zbyt ciemna i mało kontrastowa. Animacje także mogłyby być lepsze – choć i tak dobrze, że były tworzone na sprzęcie wysokiej klasy (Silicon Graphics).

Na płycie zmieściło się także kilka filmów, i te są całkiem, całkiem.

Ostatecznie trzeba powiedzieć, że Johnny nie jest żadnym przebojem – ale grać się w to da bez bólu. Nic dodać, nic ująć...

**Gawron**



SOON BY YOURS

# SILENT HUNTER

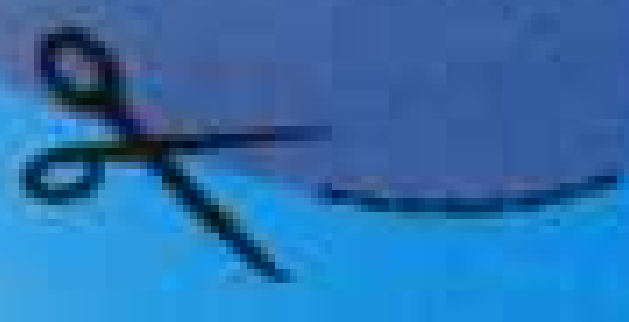
## DMG ODPALA TORPEDĘ...

PRZYGOTUJ SIĘ NA REWELACYJNĄ GRAFIKĘ,  
TAK PRAWDZIWA, ŻE BĘDZIESZ POTRZEBOWAĆ  
KAMIZELKI RATUNKOWEJ



**JESTEŚMY NA FALI!!!**  
KUPON RABATOWY 10% RABATU W SAŁONIE

FIRMOWYM DMG UL. GRZYBOWSKA 39



Digital Multimedia Group

00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39  
TEL/FAX (48) (2) 620 82 99, 24 03 14





Dawno już nie widziałem równie zwirowanej gry – ale...cóż świat się zmienia, a my, stare wiarusy już nad grobem prawie (to nie moje słowa, jeno Alexa).

Najpierw kilka słów o fabule, a jest o czym pisać, jako że stanowczo nie jest to historyjka jaką słyszy się często.

Mamy zatem rok 1992, ale nie na naszej Ziemi – za to na Ziemi alternatywnej (czy też równoległej, jeśli ktoś woli). Jest to niewątpliwie rok przełomowy w historii tamtego świata. Otóż w tym to właśnie roku na ulicach co większych miast zaczęły pojawiać się Urządzenia. Nie takie sobie urządzenia, lecz właśnie Urządzenia.

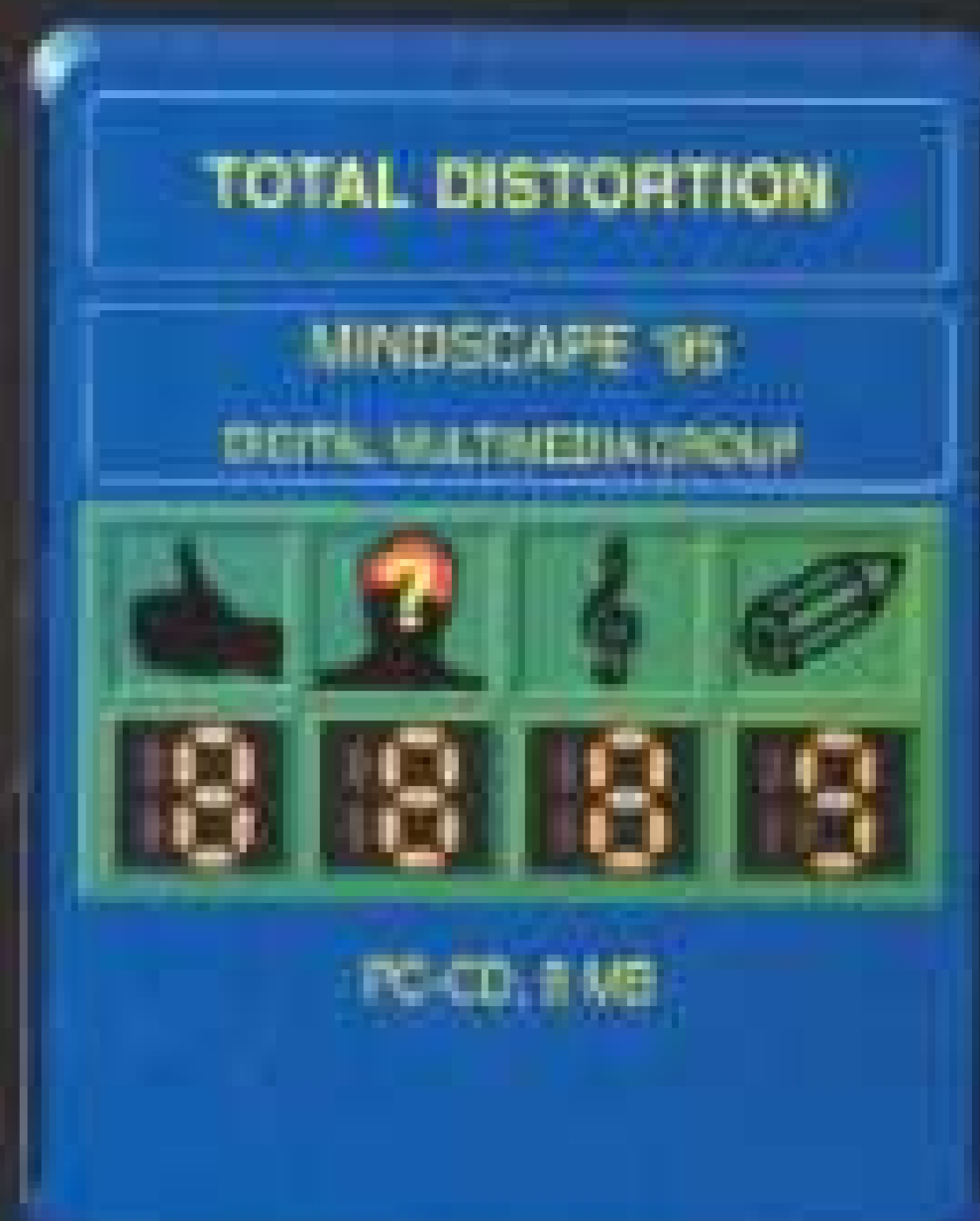
Drogi Czytelniku (tak, tak, proszę się nie rozglądać, o Tobie mowa) za budowę Personal Media Tower – specjalnego budynku, w którym zostajesz przetransportowany do świata Total Distortion – gdyż o nim właśnie śnili wszyscy fanatycy rocka.

Pozostaje tylko zabrać się za robotę i lepiej, żeby się udało. Transport z powrotem na ziemię jest bowiem niezwykle kosztowny – zaś zapasy żywności i wody, które zabrałeś ze sobą ograniczone...

Na pierwszy rzut oka „Total Distortion” jest przygodówką First Person Perspective, czyli

i zaczniemy przedzierać się przez labirynty świata Total Distortion to gra znacznie bardziej przypominać grę logiczną – zagadek pełno na każdym kroku – ale, uwaga, czasem wymagają także niezłej zręczności. O! choćby taki pojedynek z Guitar Warriorem – ale to znów trzeba samemu zobaczyć.

Trudno w ogóle napisać cokolwiek konkretnego o tej grze, gdyż stanowczo nie jest ona poważna. Wszystkie elementy podlano tam tak pokręconym humorem, że czasem zastawiałem się, czy jeszcze jestem w pełni władz umysłowych. Weźmy tak na przykład zasypanie – spać musimy, aby odzyskiwać energię mentalną (a jest to pomysł wyjęty żywcem z najlepszych RPG-ów). Kładziemy się zatem do łóżka, zamykamy oczy i... w głupawej gierce zręcznościowej musimy ustrzelić koszmara skradające się do naszego mózgu (strzelamy z małego działka). Jeśli już zasnął, to z kolei czeka nas następna gra, w której musimy postarać się nie obudzić za wczesnie. I tak dalej...



da się co prawda grać, ale gra zwalnia niemiłosiernie. Związane jest to zapewne z tym, że stworzono ją w Macromedia Director 3D, nadającym się nieźle do produkowania prezentacji, ale dość średnio sprawdzającym się w przypadku gier. Zresztą nawet pod Win95 „Total Distortion” potrafi czasami się zaciąć, albo zażądać więcej pamięci – na maszynie wyposażonej w 16MB RAM.

Nie będę tej gry polecał – ale bynajmniej nie z tego powodu, że mi się nie spodobała. Po

# TOTAL DISTORTION

Ta wielka litera na początku jest całkiem usprawiedliwiona – potrafiły one bowiem przenosić najprzeróżniejsze urządzenia pomiędzy wymiarami. Okazało się że poza ziemią istnieje wiele światów alternatywnych, po których można podróżować. Zaczęto je badać – i tu rychło okazało się, że te światy są po prostu (no, może nie tak po prostu) odbiciem marzeń ludzi. Były więc światy kreskówkowe, wyśnione przez dziećmi, światy nieprzyzwoite, stworzone przez... no sami wiecie kogo, w końcu zaś też światy ludzi oszalałych na punkcie muzyki rockowej.

Czemu zatem by się nie wybrać do jednego z nich i nakręcić kilku teledysków. Powinno się trafić dokładnie w gusta klientów...

Od pomysłu do przemysłu droga niedaleka... Szybko zabrałeś się,

taką, w której widzimy obraz „oczy” kierowanej postaci. Budzimy się w Personal Media Tower i powoli ją zwiedzamy – nie jest zresztą duża – raptem trzy piętra. Tutaj zaś rodzą się pewne podejrzenia, co do natury gry – na samym szczycie odkrywamy bowiem radio (albo, jeśli kto woli, akwarium – to trzeba samemu zobaczyć) melodie, z którego możemy nagrywać, oraz stół mikserski do montowania wideoklipów. Poważnie! Możliwości montażowe nie są może wielkie, zaś długość klipów ograniczona, ale i tak parę rzeczy da się na tym zrobić...

Jeśli wyjdziemy z naszej wieży

Jakby tego wszystkiego było jeszcze mało, bombardowani jesteśmy cały czas przez dziwaczną muzykę i animacje rodem... z MTV chyba? Ta gra to rzeczywiście zabawka dla fanatyków mocnych wrażeń i stanowczo dla ludzi niezupełnie normalnych.

„Total Distortion” to gra dla Windows, i to w zasadzie dla Windows 95. Pod starymi okienkami

prostu trzeba ją najpierw obejrzeć, potem baardzo głęboko się zastanowić i dopiero wtedy podjąć decyzję o kupnie. Humor, którym jest naszpikowana, może się bowiem spodobać nie każdemu, wielu osobom też może się szybko znudzić – wpliw jednak zauroczywszy. Ja zaś – cóż, chyba sobie jeszcze zagram...

Gawron



# BURIED IN TIME

## Journeyman Project 2

BURIED IN TIME  
JOURNEYMAN PROJECT 2

SANCTUARY WOODS | US GOLD '95

VRGAME



PC 486 DX 33, 8 MB, WINDOWS  
CD-ROM, 3D



i rozwiązać cały problem... – o rany, ale się uwikłałem w zależności czasoprzestrzenne.

Może zacznę od ogólnego wprowadzenia w wykreowany w grze świat. Ziemia przyszłości roku 2048 będzie miała już za sobą III Wojnę Światową, odbudowę pokoju, spotkanie z obcą cywilizacją i wyprodukowanie wehikulu czasu. To ostatnie wydarzenie, z pozoru pozytywne, stanie się największym zagrożeniem. Przybliżmy teraz kwestię podróży w czasie.

Po wybudowaniu przez niejakiego Elliota Sinclaire'a wehikulu czasu i pierwszym locie próbnym cały projekt zamknięto. Oczywiście wszystkie części w głębokiej tajemnicy przeniesiono do rządowego laboratorium i tutaj złożono maszynę ponownie. Równocześnie założono Czasową Agencję Bezpieczeństwa, której agenci mieli stać na straży czasu.

Jednym z nich jest Gage Blackwood Agent #5. Nie będą się rozwodził nad jego wcześniejszymi przygodami. Faktem jest to, że został wrobiony przez kogoś manipulującego czasem i aktualnie siedzi w więzieniu jako młody z przeszłości. Natomiast my z przeszłości zajęliśmy jego miejsce i teraz musimy tak kombinować, aby odnaleźć i naprawić w czterech miejscach zmiany czasowe, które doprowadziły do trudnej sytuacji.

Podróżować w czasie będziemy używając specjalnego skafandra czasu. Ma on kilka ciekawych funkcji. Oprócz skoków w czasie posiada: wykrywacz zaburzeń czasowych, translator wszystkich języków, jak i specjalny system maskujący (taka czapka niewidka), który w sytuacjach „gardłowych” uratuje nam życie.

„Buried in Time” zachwyca przede wszystkim ekscytującą przygodą, jaką będziemy mogli przeżyć. Największej radości dostarczą nam miejsca, gdzie przyjdzie się zetknąć z zadaniami stróża czasu. Oprócz miejsca w przyszłości, skąd rozpoczniemy naszą drogę ku oczyszczeniu, pojawimy się w przestrzeni kosmicznej tuż obok olbrzymiej bazy, której twórcą był na tyle szalony, że zostawił w niej coś osobliwego...

Kolejnym fascynującym miejscem będzie zamek króla Ryszarda Lwie Serce. Na miejsce dojrzymy akurat w trakcie obłożenia, co wymusi na nas wyjątkową ostrożność. Czy mówiłem już o wspaniałym artefakcie jakim był miecz Ryszarda? To mówię, że można go odnaleźć – fajny.

Dla tych, którzy nie do końca zdają sobie sprawę z geniuszu Leonarda da Vinci, istnieje możliwość natychmiastowego zobaczenia jak wyglądało miejsce pracy tego znanego człowieka. A swoją drogą jest to fantastyczny przewodnik po architekturze Renesansu.

Dopełnienie różnorodności miejsc i czasów stanowią olbrzymie świątynie Majów, które, jeżeli odpowiednio będziemy namolni i sprytni, otworzą przed nami swoje tajemnice. Słyszałem plotki o komnacie całej ze złota, a może ze szmaragdów – tak czy owak, czeka na nas olbrzymi majątek.

Takie to ciekawe miejsca odwiedzimy podczas tej wyjątkowej podróży. Oczywiście jest jeszcze kilka, o których nie powiedziałem. Ale są one na tyle tajne, że nie należy wspominać o nich na forum publicznym. „Buried in Time” to świetna przygoda, pełna niespodzianek i niebezpieczeństw.

Obraz przedstawiany jest jako nasz widok z wnętrza czasowego kombinezoru, gdzie widzimy zawartość kieszeni. Stąd też mamy dostęp do specjalnego interfejsu, w którym możemy umieszczać konkretne biochipy umożliwiające wykorzystanie jednej z funkcji skafandra.

Obrazy, jakie przyjdzie nam zobaczyć, to wyświetlane w wysokiej rozdzielczości statyczne pocztówki. Opcjonalnie możemy włączyć opcję płynnych przejść pomiędzy lokacjami, jednak to i tak nie uchroni nas przed odczuciem dziwnej samotności i zawieszenia w wykreowanej rzeczywistości.

Stęrowanie odbywa się w całości myślą i jest banalne. Aktywne lokacje, gdzie możemy coś zrobić, zaznaczane są poprzez zmianę „ustawionego” nad nimi kursora – standard. Rozmowy ze spotkanymi postaciami sprowadzać się będą do monologów wypowiedzianych przez nie, przerywanych bądź przytłukiwaniami z naszej strony, bądź całkowitym brakiem reakcji Blackwooda. W sumie nasz bohater zachowuje się jak niemowa – można tu poczuć pewien niedosyt interakcji.

Cała gra zrobiona jest bardzo przyzwoicie. Graficznie zachwyca zwłaszcza, że będziemy mogli zobaczyć co nieco z historii. Bawić z pewnością będzie dobrze opowiedana w trakcie gry historia. Troszeczkę niepokojąca jest jej „jednorazowość”. Grę po przejściu odłożymy na półkę tak jak przeczytaną książkę. No, chyba że ktoś lubi wracać po latach do dobrej lektury, wtedy wróci i do „Buried in Time” – dobrej komputerowej opowieści.

EMILUS