

TOP SECRET

CENA 7200



4

MISJA

LAST NINJA 2

HUNDERBIRDS

DEFENDER OF THE CROWN

NORTH & SOUTH

FIGHT NIGHT

PURPLE SATURN DAY

SHADOW OF THE BEAST

SPACE ACE

PISY + MAPY

SŁOWNICZEK + SUPERY

KONKURS ZA 4 MILIONY

TORNADO IDS ATAKUJE!



*You Can't Beat
the Feeling
of Killing*

Ahoj na pokładach!

Witamy się już po raz czwarty, znów nosząc całą ilość informacji. Coraz większy jest Wasz udział w powstawaniu Top Secret i bardzo nas to cieszy, gdyż możemy spełniać Wasze oczekiwania i potrzeby.

Otrzymujemy mnóstwo listów. Po przeczytaniu strony znajdziecie opracowanie ankiety ogłoszonej w TS 1. Ważniaki wycofajcie sami, dla nas są one źródłem informacji o Was. Ankiety wciąż nadechodzą, lecz nie są już brane pod uwagę. Na przyszłość bądźcie bardziej spostrzegawczy i nie przysyłajcie przeterminowanych odpowiedzi.

Odpowiedzi na problemy, które najczęściej poruszacie udzielamy w „Tejście Tajniaka”. Niestety z dużym opóźnieniem, gdyż listów jest CAŁA MASA.

Pracowaliśmy sobie również wypunktowane parę najciekawszych bzdur z korespondencji — szukajcie rubryki „Supery”. Za to że słowniczka dowiedziecie się, jak należy pisać i wymawiać komputerowe terminy.

Oprócz rzeczowych opinii bardzo ciekawą dla nas treścią listów są mapy. Często wynikowa mapa jest kompilatkiem dwóch, trzech źródeł. Dlatego prosba o podpisy na mapach, byłaby o nikim nie zapomnieli. Jeśli jednak się to zdarzy — przepraszamy.

Bardzo podobają Wam się legkie lotnicze, które często poruszamy. Jeśli chcecie, byśmy zajęli się też sprzętem pływającym, jeżdżącym i tarlającym się — napiszcie!

Redakcja

*Jeśli zrezygnowałeś z angielskiego lub na
wet go nie zacząłeś, to jesteś już martwy.*

WEMU

BEZKARNOŚĆ GWARANTOWANA	4
— ankietę na warsztacie	
DEFENDER OF THE CROWN — CZ. 2	6
— Kalwasowy pamiętnik	
SHADOW OF THE BEAST	7
— oto gra, w którą się gra	
THUNDERBIRDS	8
— oddziałom ratownic- stwa głębinowego	
TIPS & TRICKS	10
— bajerologia stosowana	
TEAM YANKEE	12
— Abramsami przez Irak	
FIRMY, FIRMY, FIRMY	12
— ktoś musi pisać te gry!	
BLINKY'S SCARY SCHOOL	13
— szkoła strachów	
im. St. Blinky'ego	
PURPLE SATURN DAY	14
— sam se zobacz	
FIGHT NIGHT	15
— duże mordobicie	
JOY — COMIX CZ. 2	15
— fictionative science	
THE NIEŚMIERTELNIES	16
— życie po śmierci	
SZTUKA GRANIA	17
— dretwactwo na pokaz	
THE LAST NINJA II	18
— CZ. 2	18
— japońska technologia podbija USA	



SŁOWAR	20
— mikroslownik pseudoinformatyczny	
SUPERY	21
— listonosz doniósł	
VIDEO	22
— hity kinowe — Goonies i Indiana	



RUBRYKI

Adventures	26
Co slychać?	4
Do poduszki	22
Godzina Zero	6, 30
High Score	23
Lista Przebojów	33
Na smutno	17, 36
Recenzje	26
Językoznawstwo	20
Symulatory	28
Z Tezki Tajniaka	32
Tips & Tricks	10
The Nieśmiertelnicy	16
VIDEO	22

INDEX

Blinky's Scary School	13
Defender of the Crown	6
Fight Night	15
Garfield	22
Gooniec, The	22
Indiana Jones III	22
Kings of the Beach	34
Last Ninja II, The	18
Mieja	24
Mózgprocesor	26
Navy Moves	29
North & South	30
Purple Saturn Day	14
Rambo III	26
Shadow of the Beast	7
Space Ace	27
Team Yankee	12
Thunderbirds	8



DO PODUSZKI	22
— bardzo, bardzo, bardzo leniwy kocurek	
HIGH SCORE	23
— krew aż się loje	
MISJA	24
— wysłannik Saddama	
ADVENTURES — DROGA PRZEZ MEKE	26
— Rambo III i	
Mózgprocesor	26
RECENZJE	26
— spectrumowa mekka w Anglii	
SPACE ACE	27
— nie do wiary, to się rusza	
TORNADO IDS, MIG-27 FLOGGER D	28
— z Herr Kisselem	
w obłokach	
NAVY MOVES	29
— taki sobie sabotażysta	
NORTH & SOUTH	30
— jak powstawały Stany Zjednoczone	
TECZKA TAJNIAKA	32
— tajemnica służbowa	
LISTA PRZEBOJÓW	33
— dla oldbojów	
KINGS OF THE BEACH	34
— płaskiem po oczach	
NIE KONCZĄCE SIĘ SZALEŃSTWO — CZ. 2	36
— SEGA — alternatywa dla komputera?	
NES — KLUB	36
— sami chcieliście	

Redaktor Naczelny
Marek Wesoły

Sekretarz Redakcji
Waldemar Nowak

Zespół Redakcyjny
Tomasz Czekański
Lech Edwał
Andrzej Kisiel
Krzysztof Kopycki
Paweł Kos

Marek Wesoły (korespondent z PRN)

Opisawanie Graficzne
Malgorzata Doraczynska

Grafika
Rafał Chodorak
Waldemar Nowak
Beata Znamkowska

Zdjęcia
Leopold Dzikowski

Skład i druk
PZG w Ciechanowie

Falekstad
Hanna Goryszewska
Moneta
Gratyna Ostaszewska

Korekta
Marta Krawiec
Izabela Bulowska

Wydawca
Spółdzielnia "Bajtek"
00-887 Warszawa
ul. Wapnia 61

Kontakt z zespołem
Godz. 14.00 - 18.00
☎ 21-12-05

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Materiałów nie zamówionych nie zwracamy.

Nakład 20000 egz. Numer 18/1990

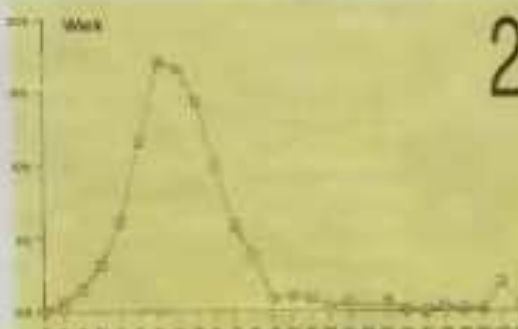
DEKADA

Nwieszcze udało nam się wyprzedzić 1000 zwłok złotych papierków zwanych ankietami. Przyszło ich całe 1000 szt. Gdyby nie zdecydowała (męska) postawa Naczelnego, który najpierw specjalnie opogramowane sortując, nie było by nas już wśród żywych.

Zgodnie z naszą planą była jest **Scianie Tajne** postawiliśmy wykonaliście sobie mamy konwersja **super-hiper-bajer nagrody** w postaci **Amigi 500**. Jest to nagroda dla tych, którym chciało się ruszyć... (Ustawa o autorstwie i wydawnictwach) i wyliczyć do nas kłopoty **Amigę** wygrał Andrzej Pajtek z Torunia. Gratulujemy.

Chciał podzielić się z wami kilkoma wnioskami o stanie komputerologii w Polsce, przygotowaliśmy pakiet rysunków obrazujących to co mamy, od siebie, naszego oczekiwania. Od igreków podaje udział procentowy wielkości odwołanej na dni licząc od całkowitej liczby występujących wielkości (chyba jest to jasne dla wszystkich).

Plec — to wzmagać, szczególnie gdy kadra zaradca za klawiszą by pokonać Commando lub Double Dragon. Rys. 1
Nie ma na to używać, że podobne tematy gier to jednak główne życie.



Wiek — nie bade zaskoczeniem był fakt nadejścia spręgi pakietu ankiet od respondentów. Harajtan jak dziś, gdy główny tytuły aktywista ZSMP na jednym ze Zjazdów Partii (funkcyj), że młodzież jest koczna do 35 roku życia albo i dłużej, a wszystko zależy od indywidualnego samopoczucia dekwenta. W związku z tym niniejszym ogłaszamy, że z dniem ukazała się tego numeru w kioskach każdy gracz do lat 60 jest młodzieńcem. A młodzież — no cóż, za nic powaga pod słoncem. Kapieć się jak zwykle zgrupować w przedziale 10 — 18 lat. Rys. 2

Skąd pochodzimy — tutaj nierzadko komputery ziętny pod strzechy z elementu. Wynik 7,3% uważamy za geriatrycznie wysoki jak na nasze warunki. 3/4 wieloletniości — czy znacząco, że gdyby stanowią tak silny bodziec do gimnastyki się graty głównie tam, czy jest to problem finansowy, czy wieszcie **TS** po prostu nie dotarł do naszych osad? Na to pytanie na razie nikt nie zna ostatecznej odpowiedzi. Można mieć jedynie nadzieję, że przyszłości zapadła nieco ten problem. Naszym marzeniem było by 7,3% wzrosło się do najmniej do 15%. Rys. 3

Komputery — Amiga obawiają. W najniższych oczekiwaniach nie spodziewaliśmy się, że tak się jej namoczyło. Atari ST natomiast w silnym odwrócić, jeżeli to tendencja utrzyma się jeszcze rok lub dwa, to ST-owcy stają się magistratem zwyczajnym, komputer natygowy. Póki dążyć na koniec poczyna Trumana, mimo dotkliwej ramifikacji w stereo. Prosimy zwrócić uwagę na samolubnym naszym czytelnikom na fakt, iż Atari nie jest jedynym i najpopularniejszym komputerem. Czyta z listy: go co pisze o Amigę, IBM czy ST, są to komputery profesjonalne (???) i nikt tego nie ma. Rys. 4

Wypożyczenie i zastosowanie — to przygotujecie, jak wiele jest magnetofonów, a jak mało stacy dysków wśród was. Przecież komputer dnia dzisiejszego bez stacji to pół-komputer, a może nawet bawelny-komputer. Zależy wyobrazić zapytać jakiegokolwiek użytkownika stacji co o tym myśli, a potem wyliczać trochę pensjów. Tak użytkownik zwracałoby jak myślnie potrzebny nadal nieprzemyślaną i nieustadną ideę. Stacjonary można pokrzyżać dosłownie na polach jednej reki. Joysticków za to jest do oporu. Rys. 5-12

Ciekawie prezentują się **zastosowania** waszych papieków. Jak na prawdziwych graczy przystało, komputer używa się do **gier**, do gier i jeszcze raz do gier. Inne wielość wariantów zależnie są od typu maszyny, czy in większy i starszy złom tym bardziej nadaje się do **programowania**. Wykłada to może z kilku powodów, brak własnego oprogramowania, dopóki nie pomań komputer, zmniejszenie profesjonalnym programowaniem, które jest nartył wywali-

nowane, generalności odczucia. Przymyślamy jednak, że w wielu przypadkach wykonanie listingu z listy jest już wystarczającym wydziałem w rodzinie, by natwier, się **programista** (patrz — SUPERY — problem zero). Pojemni ex-secio **grafika i muzyka**. Nie przypuszczamy, że mielibyście na myśl tworzenia własnych oryginalnych dźwięków plachano-muzycznych, a raczej oglądanie obcych produkcji. Gdyby tak nie było, to na giełdach dysków z potkami demoscami wylęwały by się dzwiami i pikami. Jak na razie jednak polska dobra **muzyka i grafika** tworzona jest przede wszystkim w **TS**, niełatwo radzący tylko dwie przesyłki na nieprawdę nastem poziomie. **Hacking** w polskim wydaniu polega głównie na dopisywaniu się do cudzych demosców lub na ciężkiej pracy freeterem. Specyficzną formą jest również wrzucanie zaproszeń wpywania PCMC-ów. Dużo gorczy tuje z powyższych źródeł, ale taka jest smutna rzeczywistość.

Źródło — prawdziwego **przyjaciela** poznaje się w biedzie, prawdziwych **sklepow** prawie nie ma, prawdziwe **giełda** jest. Pod hasłem **inne** najczęściej podawane były linki wysyłkowe, ale może to nie to samo co sklep. Zupelną frajdą jest **szkoda** — poruszaliśmy to bez komentarza. O drzewo **zachod** (ale czy sklepy?) są też źródłem opogramowane. Rys. 13

Ulubione gry — wiadomie wszystko jemu, gdyby nie małe ile. Gry **strategiczne**. Chyba nie dla wszystkich jest pełne czegoś dotyczący gry strategicznej, dlatego zapraszamy do lektury „Słownik” Rys. 14

Co chcemy znaleźć w TS — szybciej będzie napisać, czego wy a czego my nie chcemy. Nie chcemy **publicystyki**, jest to o tyle jasne, że **publicystyka** to nie zawsze do końca gry i szkoda miejsca. My natomiast nie chcemy **listingów**. Od tego jest Bajtek. Pod nastem **inne** w 90% znajdowaliśmy formuły: więcej opisów i map na Atari. Tenże można oczekiwać i spoty innych w postaci: więcej opisów na IBM, Amigę itd. Do czego to doprowadzi, nie wiemy. Rys. 15

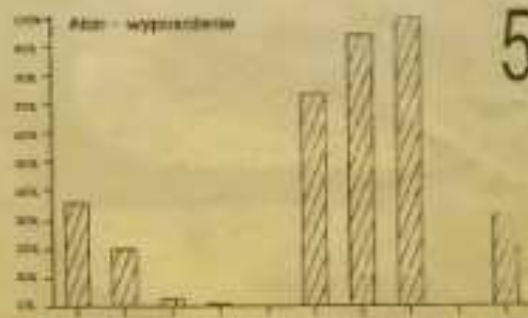
Do **innych** propozycji można zaliczyć: wiadomości o giełdach, ceny sprzętu i opogramowane, opis programów użytkowych (problem braku jednolitości wśród komputerów), przepisy do plików (prawie, czy co??), carty ichyłów (chyba obcych), instrukcje, wszystkie w dużych ilościach (głównie?), nauka programowania (w assemblerze?), amęga komputerowa (16 ryneków na narodach ston do szybkiego przekierowania?), licy, przybliżać Basic ST luwaga przybliżony — najgłębiej — przybliżony, programy edukacyjne (w TS?), książki i kody (podajemy — najgłębiej kosztują się na płaszczyźnie, gdzie można łatwo kupić takie dyski czyta i napisać (w Serpuzze), adresy klubów (duży prawie nie odnied), najnowszy sprzęt (cystock firmy Starline), źródła programów, nach TS ma 100 stron, dobry papier i kosztuje 50-60 tys. zł (za 60 tys. to możemy mieć i 350 stron, ale kto to kupi w tej cenie), co nie brzoze o nas, czy nasze o was?, społeczny temat (ty chulganie jeden!), jak pisać własne gry w języku maszynowym (po polsku), komputer jako słownik oraz schematy udekorowań (wraz z płytami np. stacjonarne odwołaniem choraki lub robotem (koliga chyba nieco przesadził), adresy firm wydawczych (jak się zsekretujemy), instrukcje obsługi komputera w języku polskim (którego?), więcej o naszym (ty swirli, sukki, pakiety, programy w listku o np. Nona (bez komentarza), krzyżówki, humor, krótkie programy graficzne (kolory i krzyżki), wykresy PCMC, co jeszcze można podłączyć do komputera (ile drwa), jakie bajki (będą w rubryce Super Scianie Tajne), opisy dem, więcej ankiet, jakie są nowe gry na zachodzie (nie ma), integratnie porównanie (kto zraszaki?), reklamy, melode z ulubionych gier (w zapisie nazowym czy przypadkowym?), jak zdobywać programy (baga), AY kontra reszta świata, klary jak w Bajtku (i biednymy 6 razy opisywać listmana, po razie na komputer), wydawnictwa oferujące programy (jeżeli nie honoru to jest ich od nas), dużo kwiat, schematy elektroniczne (długie?)

Przedstawiliśmy małą część waszych oczekiwań względem nas. Jak widać duża część z nich wykracza daleko poza ramy same o grach komputerowych i powinna zostać skierowana do władzowych organów. My ze swej strony przekazujemy wasze prośby do redakcji Bajtku.

Co złego to nie my. Mamy nadzieję, że nasze dotychczasowe obsady w was tworzą respekt, i umożliwią do drobnia. Możecie pisać wszystko i w każdej formie, słasmy się nie obrazić, a gdy już komuś coś napadnie się uda to do SUPERÓW go.

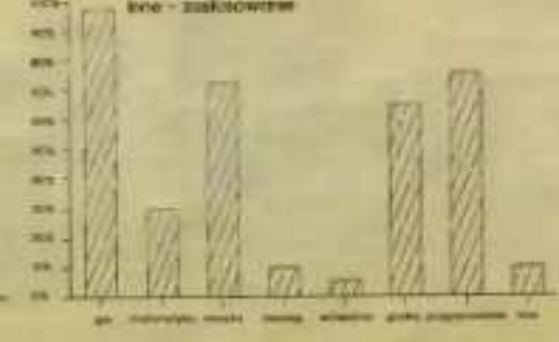
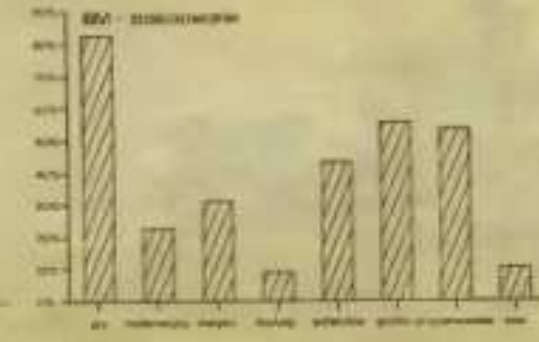
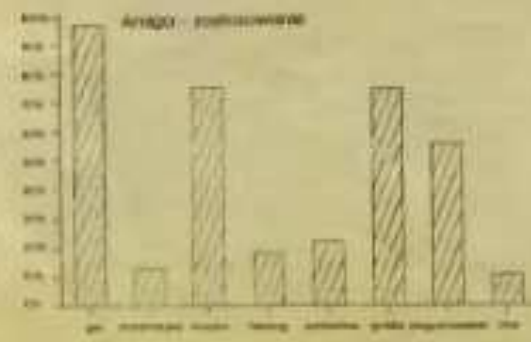
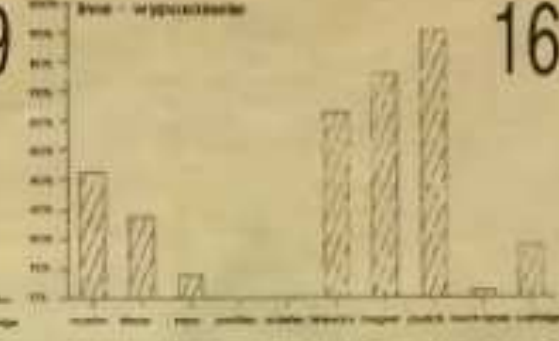
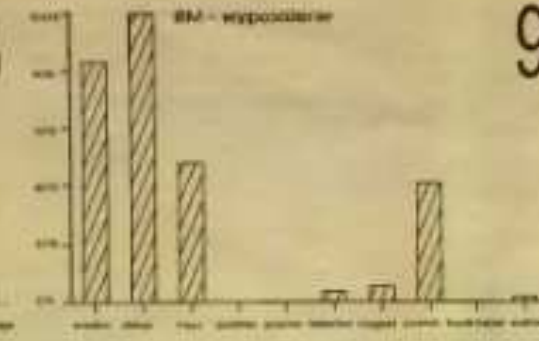
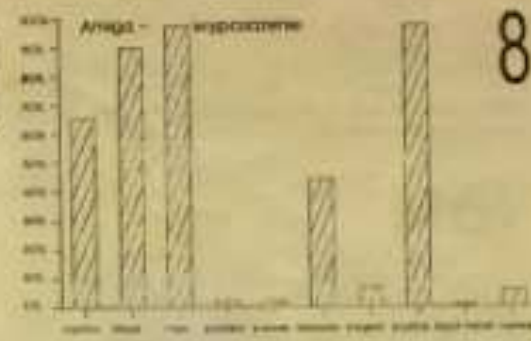
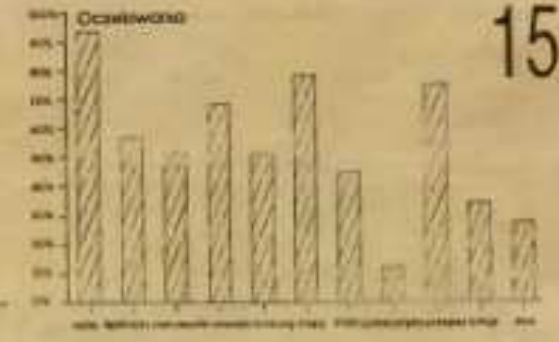
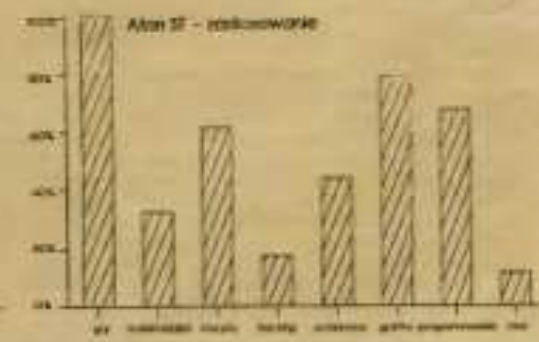
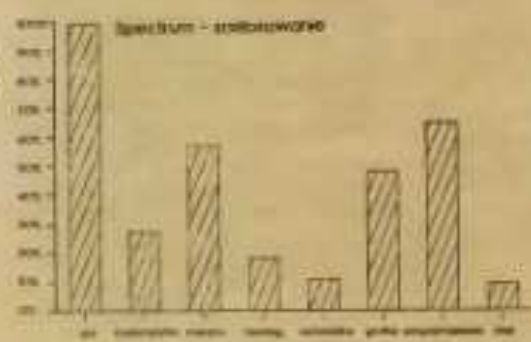
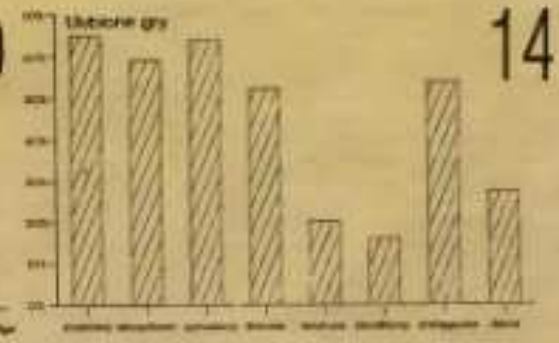
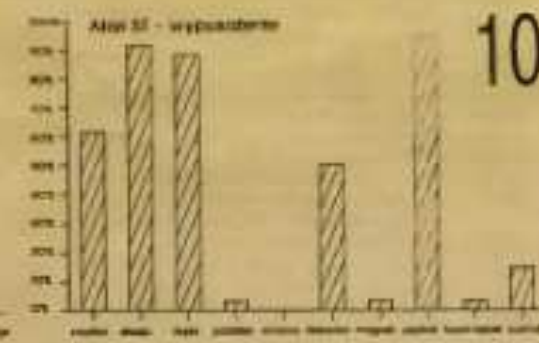
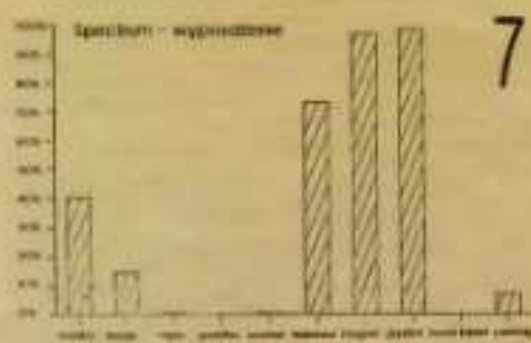
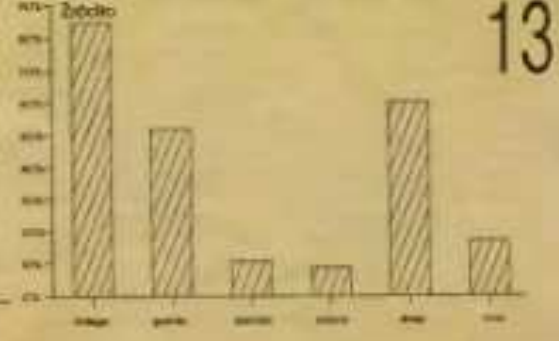
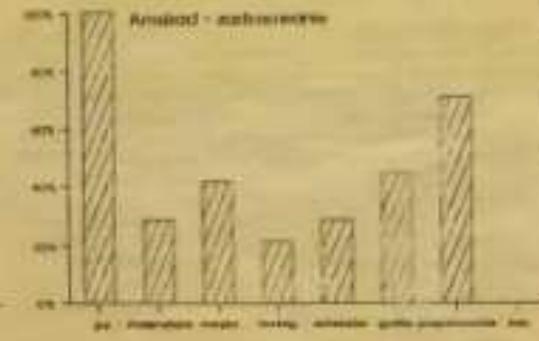
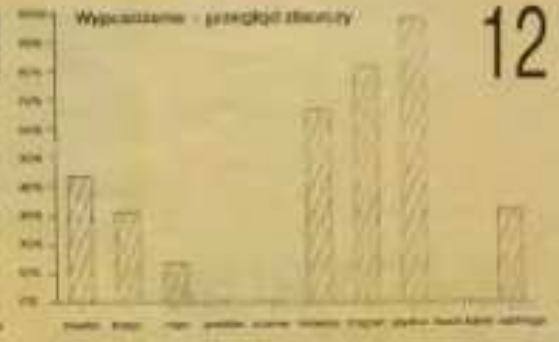
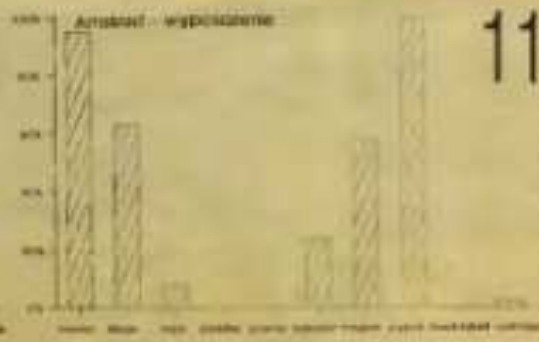
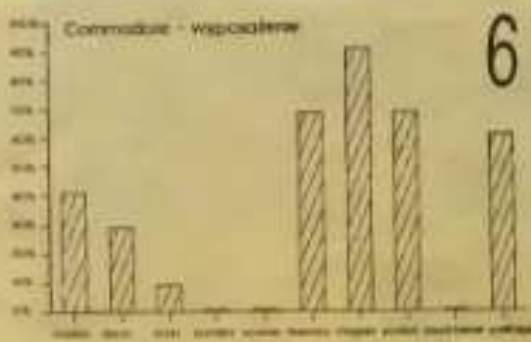
Waldi & Martinez

* magnetofon do IBM717 Takie były odpowiedzi, ale chędną chyba o Docka albo o streamery.



GWARANTOWANA

CO SLYCHAĆ • ANKIETA



Defender of the Crown

SPECTRUM I COMMODORE

Zaimponowane grami strategicznymi coraz częściej zdawaliśmy się zakochani w Top Secret i 2066 podobny odegra Defender of the Crown, został przeniesiony przez wydawcę czytelników jako zabawa wprowadzająca do gry. Stało się to głównie przyczyną dobiegającego uspołecznienia, które nam niedługo okaże się w pełni wydatkowane.

Zacznijmy od podania głównych recept na grę, w zależności od wykończonego rodzaju startu: **Nottingham**, **Cumbria** lub **Clwyd**. Na końcu przedstawimy szereg przykazań dotyczących gry.

NOTTINGHAM

Kokielę, naszą od zajęcia hrabstwa **Lancashire**. Przewidywana postać oparowana w tym czasie: **Gloucester**, **Essex** i **Dorset**.

Drugi such wykonywać w stronę **Leicester**, Normanowie zamiają **Lincolnshire**, **Cambridge** i **Hampshire**.

Trzeci i wszystkie możliwe posunięcia mają być w sobie zwrócić prawdziwość. Można zdjąć dość do Nadejść przewidywać, nawet i więcej. Na początku papież wód, czy zdobyte jest hrabstwo **Gwynedd**. Jeśli nie, to narazie szybko się bliź. Gdy natomiast jest już w posiadaniu, wówczas z konkurentów (zwłaszcza **Salisbury**), to zająć się hrabstwem **Glamorgan**.

Następnie od tego czasu, przez następny miesiąc do domu i wykonywać zakupy i kłopoty, oraz zabrać (w tym celu nie zwalniać). Później znowu się napię — wiodącą się **Leicester**, bez którego nie odstawisz się do północno-zachodniej twierdzy. Zająć ją więc.

Ważnym etapem do **Sherwood**, po porzuceniu **Normanów** i wrócić, następnie zająć **Buckingham**. Różnie tym się prowadzić, w tym czasie, więc, że Normanów musi i pomocy wojów **Normanów**, jeśli sobie nie problemu rade. Jeżeli jednak okada się, że **Normanów** jest zbyt duża i wojów, zdobyć się na Nadejść **Normanów**. Później, na tym, że zdobyć wodę twierdzy i kilka razy Nadejść **Normanów** posiadaniem naczyń, a potem wstrząsnąć do grody choroby — która obronców powoli, aż całkowicie odwróci. Ograniczeniem tej taktyki jest to, że w przypadku, gdy dużo czasu, kiedy inni przeciwnicy wykończą się, nie zabierają się.

Po zdobyciu hrabstwa **Buckingham**, nie zwalniając, bieżący postać się wygrać od największych lordów. Odczynienie ich znowu, potem **Normanów** dużo czasu i wiele starania na zwycięstwo stają się możliwe.

Do sukcesu dzięki Cią już praktycznie tylko jeden krok — zdobycie **Cambridge**, a co za tym idzie zdobycie zamku w **Norfolk**.

Od tej chwili z prawdziwym wrogiem stają się tymczasowo przyjaciele — **Salisbury**, których należy szybko z planu topu usunąć. A wraz z nim najbliższego **Normana** znajdując się w zamku **Corwall**.

CUMBRIA

Przez pierwsze trzy kroki możesz grać na poważnie. Zająć więc najpierw **Yorkshire**, potem **Lancashire**, azy następnie zająć się w **Leicester**. W tym czasie bieżący hrabstwo **Yorkshire**. I tutaj mogą zdarzyć się dwie przykazy, które znacząco odcinają od grania.

Pierwsza możliwość, to że **Normanów**, po tym jak uda się do hrabstwa **Gwynedd**, zająć ci **Lancashire**. Wtedy zwrócić się w mieście opłacić, ale nie wszystkie, znaczne starania.

Ważnym etapem do hrabstwa **Yorkshire** przez **Clwyd**, **Leicester** i **Nottingham** będzie w posiadaniu twierdzy **Salisbury**. Później, po **Robina** odbij **Yorkshire** i wrócić do domu. Kuj się wojów, by starczyło ci na jedno kłopoty. Odczynienie **Normanów**.

Teraz wszystkie zakupy od tego, jak spieszysz się na terytorium. Konkretnie wygrać musisz **Yorkshire** i **Lancashire**, które w międzyczasie zajęł twierdzy **Salisbury**. Jeśli ci się to uda, zabrać wojów i ruszyć na jeden z dwóch zamków: **Buckingham** lub **Norfolk**, zależnie od tego, którego zdobyć jest bardziej opłacalne. Pamiętaj, że masz tylko jedną próbę, gdyż wrogowie gotowi są już do dyktującego statku na twoje garzono.

Drugi przypadek, gdy **Normanów** nie zajmą hrabstwa **Lancashire** jest dużo trudniejszy. Porzucasz wtedy szybko do domu (nie musisz próbować się przez wojów w **Lancashire**). Za wszystko to porzucasz kupować wojów i kłopoty. Następnie od razu do **Normanów**, a potem przez **Leicester** do **Lincolnshire**.

Na koniec możesz próbować włączyć ci **Cambridge**, **Gloucester** i **Sussex**, ale do sukcesu nie jest to konieczne. Teraz znowu pójść do **Sherwood** za pomoc i zająć **Norfolk**. Po zwycięstwie, na planie boju pozostają jedynie **Salisbury** i pan z **Corwall**. Odczekaj, aż ostatecznie wzmocnią i zakończ ich negocjacje.

CLWYD

Zdobycie najcenniejszy land — **Gloucester**. Dają ci wojów **Hampshire** i **Sussex**. Mnie dużo czasu, jakim **Normanów** odczynienie do dwa ostatnie hrabstwa, a ty w tym czasie wzbogacić się znacznie.

Później, bez o zabójczy ci **Gloucester** i wrócić do domu. Kup armię i kłopoty. W tym czasie starasz **Gloucester** lub **Hampshire**.

Jeżeli masz bezpieczne dojście do **Normanów**, to udaj się do niego. Cała ci ruszenie dróg aż do **Lincolnshire**. Masz ten land zdobyć, by przegrodzić stak na **Norfolk**. Przodem jednak odczynienie się jeszcze innymi górnymi wojami włączyć o następujące ziemie: **Cambridge**, **Gloucester** i **Dorset**. Uwaga, to przemienia odbij ci powoli do domu.

Teraz nie masz już wyboru, albo zdobędziesz **Norfolk** z zewnątrz, albo przegrasz. O tym drugim przypadku nie warto mówić. Waj zabraknąm się jeszcze chwilę na pierwszym. Po sukcesie w **Norfolk**, przyjdzie czas na wywołanie ruchów z hrabstwem **Buckingham** i wreszcie z odczynieniem **Corwall**.

1. Kluczem do decyzji, czy nie został zdobyć się na jednego z bohaterów, informują więc, każdy z nich jest dobry, ale do określonych celów. Gdy jesteś zapałaniem zwyciężym, wybierz **Robina**, który przy tej okazji ma napisano **Good** lub **Strong**. Antagonista jest z **Normanów** i **Robina** — bieżący zawsze najlepszy i jej zdobyć.

Pamiętaj, że nie można mieć wszystkiego — twój ryzyk nigdy nie wygra podrymka. Nie udaje się powrócić **Normanów**. A z drugiej strony czy nie zdobyć ci fakt, że pod jego dowództwem twój armia pokona dwukrotnie silniejszego przeciwnika?

1. Nadejść słabiej, metoda wygrania zapytów szermierczych. Nadejść spychasz wroga „pod mur”, aby nie mógł się już cofać. Następnie odczekasz na chwilę, a gdy ten prześwieci się w swoją stronę, atakujesz. Gdy zabraknie pierwszego, a drugi z obronców będzie energii, nie już kontynuuj od bieżący, wróć po prostu auto-line.
2. Po każdym zakupie transferuj od razu żołnierzy do armii. Zdobądź się czasem, że zapomnisz o tym i pędzisz na poddoby zamku z „piecioma ludźmi”.
3. Ryzyk z kłopoty może bronić zamku głównie przy znowy odczynienie.
4. Zawsze warto ratować **Robina**. Nie tylko przy tym przetrzeć armii, kolejni i zyskać możność zamek, i do północno-zachodniej twierdzy.
5. Na **IBM** w **Robina** służy konkretną pomocą, dając ci tym wojów żołnierzy, z ich większą służbą do niego przyjdzie, że w innych komputerach, jego wsparcie po prostu zabierają część przeciwników przed walką.
6. Tylko przez około sześć kolejnych wojów może porządnie bez zastawy. Później powinna być w nim co najmniej 50-100 odczynienie.
7. Niepodziwianie wyjątkowo to: porwanie księżniczki **Salisbury** przez **Normanów**, kradzież kosztów **Normanów** wzięcia wojów — zdarza: najazdy **Normanów** — ty nie dużo żołnierzy, złupione skarby — zmiana pokona wojów **Normanów**, prezent od jednego z **Normanów** lub **Robina** — 25 sztuk złota, stak obcego porwana — **Normanów** **Robina**.
8. Wartość samego landu to nie tylko wysokość produkcji (P), jaką z niego miesięcznie otrzymasz. Liczy się także to, jak na nim widać (W) — żołnierzy. Wtedy warto się do tegoż armii.
9. Po odczynieniu wojów armii od matczynego terytorium, widać to nie ma zmiany na przestrzenie. Po kilku kolejnych nastąpić się zdarzyć, spada model i bez strachu można wszystkie odczynienie terytorium zająć, a spedytów żołnierzy odczynienie.

„Nadziej się zawsze” — (Mat.)

Sardines

Firma: **Chinawars**
Rok produkcji: 1987
Komputer: **Spectrum**, **Commodore**, **Atari ST**, **Amiga**, **IBM PC**
P.S. Dziękuję **Doc'owi** i **Thomasowi** za wiele pomocnych wskazówek.

IBM

W wersji na **IBM** a strategia gry jest zbliżona do jej **Atari**. Należy na wygraną i wywołanie **Angli** z pod władzy **Normanów** **Normanów** wstrzymać podległość, tak to one tak podobne jak w przypadku wersji **Defender** na **Atari ST** i **Commodore**. Na **IBM** w oparciu **Normanów** i **Salisbury** na swoje porównanie nie są zróżnicowane — są tylko przeciwnicy.

CUMBRIA I NOTTINGHAM

Zacznij od zajęcia **Lancashire**, **Gloucester** i **Hampshire**. Jeśli ci się uda, to bezwzględnie odstaw **Sussex**. Wpływ wojów do armii i pozostałoby oddział, który zobowiązuje **Normanów** przed **Normanów**. Jeśli nie możesz tego zrobić, to zabrać wszystkie wojów w kierunku ich do waszej armii.

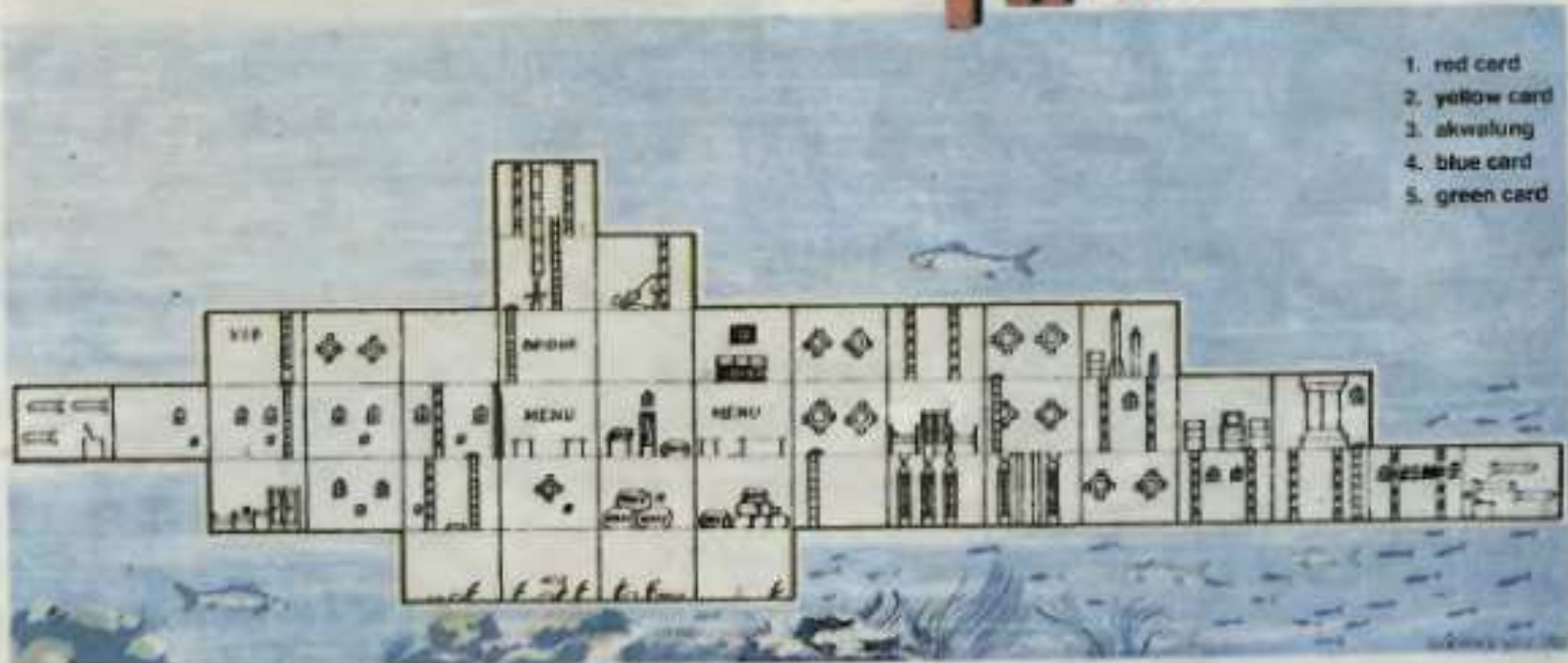
Grań o odczynienie od hrabstwa **Lincolnshire**. Nie przemijaj się tym — twój wojów armii przetrzeć się do domu bez strachu. Przemieniam jednak **Robina** w wojów i zobowiązuje swoją armią z **Cumbria** i **Nottingham** możemy zdobyć odczynienie **Normanów** w **Norfolk**. Nadejść ci marzę na **Buckingham** jest możliwe, jeśli twój wojów uderzają w kierunku **Gloucester**. Waj porządnie odczynienie jest zakrepy od sytuacji. Musisz wygrać a sam.



1. klucz francuski
2. młotek
3. lampa
4. dynamit
5. drabinka
6. młot pneumatyczny
7. oliwiarka
8. kabel

oto powstała
następna gra,
do złudzenia
przypominająca znany
przebój TERRAMEX
firmy TEQUE
SOFTWARE.

THUNDERBIRDS



1. red card
2. yellow card
3. akwaling
4. blue card
5. green card

Tym razem wcielamy się w uczestnika wypraw nurkowych międzynarodowej grupy THUNDERBIRDS. Zadaniem tej grupy są bardzo różnorodne: muszą ratować ludzi, wykładać tapety, dokumenty z ręk wciągać albo uderzać w próżny sztabek i zbierać się niezapamiętane. Mają przed sobą także nie tylko aby przetrwać, ale też tutaj, maszyny i części oraz pilnie rękawiczkowaną z nich poczynić. Lecz ich największymi wrogami są: niebezpieczne środowisko i bardzo ograniczony czas akcji. Tutaj mamy nieoczekiwaną pomoc w postaci POKÉ'ów na czas (wersja na ZX SPECTRUM) i doświadczonego kaptura. Podczas każdego z nich trzeba będzie wykazać się szybkością, sprytem i odrobina szczęściem, co w połączeniu ze znakomitym grafiką dostarcza naprawdę niespotykanych wrażeń.

Choć jest wiadoma, że wspaniały nasz pisał bohaterów, którzy muszą sobie wzajemnie pomagać, aby maszyna o sukcesie: każdy z uczestników zabiera ze sobą w długie dwa przedmioty, które potrafią mu odgrażać od wypawy i wstrząsać hałas do niebezpiecznego etapu. Bardzo ważny jest właściwy wybór tych przedmiotów, gdyż zły wybór może uniemożliwić ukończenie na rozpoczętego jechać zadania.

Jeśli nie chcesz mieć przyjemności z własnoręcznie przygotowanego gry, nie czytając rozwiązania. Choć jest jednak nadzieja i trucha i czasem trzeba będzie znieść do ścigawki. Uczyć się będzie sprawa w manipulacji znajdującymi przedmiotami. Najlepiej 1 i 2 wybierając przedmiot i wystarczy się zdobyć nie go spuścić lub wstrząsać. Klawisz H odpowiada namy niektórych przedmiotów. Klucz do ścigawki: G — góra, D — dół, L — lewo, P — prawo.

Uwaga: pierwszy etap THUNDERBIRDS na start!



Kopalnia w niebezpieczeństwie

Dowódca wysłał Alana i Brana aby jak najszybciej wyruszyli swoimi pojazdami pod ziemię i dotarli do środka zniszczonej kopalni. Będą musieli ustawić górników z zagrożonych chodników oraz usunąć wodę z najniższych poziomów kopalni. POKÉ 42286, 24.

Wybierz dla Alana diwiarę (grassie gun) i latarkę (torch), a dla Brana lampę górniczą (oil lamp) i np. kaskon. Zaczynaj od Brana i popiecz się bo woda zabije kopalnię. P, G, G, P, P, upuść kaskon, weź klucz (spanner), L, L, L, L, L, upuść lampę, weź młotek (hammer), P, G, G, G, P, użyj młotka z lewej strony windy, weź do windy, D, G, G, upuść młotek, weź detonator, G, G, P, użyj klucza do naprawy pomp, L, wróć windy na sam dół, L, D, D, D, L, weź lampę, wybierz Alana, D, D, D, P, zostaw diwiarę,

weź drabinkę, P, rozłóż drabinkę nad bagnem, wróć i weź diwiarę, P, P, P, P, P, D, D, P, D, D, L, D, D, L, użyj diwiarę do nasmarowania kół wagonika, w lewo razem z wagonikiem, P, P, P, P, P, weź młot pneumatyczny (pneumatic drill), L, L, L, L, L, L, L, L, L, L, windę w dół, F, zostaw latarkę, D, weź kable do kompresora, G, P, gdy miniesz dużą maszynę rozwinie się kabel, użyj młota pneumatycznego połączony z kompresorem do przebijania stalowej płyty, P, P, stań po lewej stronie górnika wołającego o pomoc, wybierz Brana, P, G, G, G, P, jedź windę na samą górę, P, P, G, w górę po dworkowej drabince, G, G, teraz musisz mieć lampę bo idziesz ciemnymi pokojami, L, L, D, upuść detonator, G, P, P, D, D, D, weź przewody do detonatora (wires), G, G, G, L, L, D, zostaw lampę, weź detonator, idź w lewo aż dotkniesz skały z dynamitem, cofnij się w prawo, uwaga wybuch!, L, L, D, L, L, stań z prawej strony górnika, Alan i górnik są już na powierzchni, ale Bran musi jeszcze wrócić na miejsce swego statku: P, P, G, P, P, weź lampę, G, P, P, D, D, D, L, L, L, windę na sam dół, L, D, D, D, P, P, D, D, L, idź do swego pojazdu... i to by było na tyle.

THUNDERBIRDS 2 SUB CRASH

Na ratunek łodzi podwodnej

Alan i Gordon zostali wysłani balyskałem na pokład zatopionej łodzi podwodnej. Mają trudne zadanie. Muszą załatwić dziurę w łodzi, wypompować

wodę, wyłączyć uszkodzony reaktor atomowy napędzający łódź i wydobyc łódź na powierzchnię, a przy tym muszą uważać na rekiny i na promieniowanie reaktorów. Hasłem dla tej gry jest słowo RECOVERY. POKÉ 37536, 24.

Wybierz dla Alana akwaling (aqua lung) i pigułka przeciw promieniowaniu (radation pills), a dla Gordona akwaling i płyn przeciw rekinom ("SHARK OFF" TM), wybierz Alana, pokręć pigułka, wybierz Gordona, L, D, P, P, zostaw akwaling, weź pigułka przeciw promieniowaniu, pokręć pigułka, weź akwaling, wybierz Alana, L, G, weź niebieską kartę (blue pass card) od kapitana, D, D, P, P, P, P, D, P, P, wybierz Gordona, L, L, L, L, L, D, uważaj w wodzie nie wolno zgubić akwalungu bo utoniesz!, L, otwórz lewe drzwi, przełącz środkowy przełącznik, P, P, otwórz prawe drzwi, przełącz środkowy przełącznik, P, przełącznik, czekać aż opadnie woda, D, P, P, otwórz prawe drzwi, L, L, wyjdź przez dziurę na zewnątrz okrętu, upewnij się, czy masz płyn przeciw rekinom, P, P, P, weź żółtą kartę (yellow pass card), L, L, L, podejź do zielonego wodowosku to wchodzi do łodzi, L, otwórz lewe drzwi, przełącz przełącznik, P, przełącz przełącznik, czekać aż opadnie woda, świetnie — dziura została zamknięta a łódź jest już na powierzchni, G, L, L, zostaw akwaling, weź czerwoną kartę (red card), G, P, P, P, P, P, P, P, D, P, P, ustaw się przy lewym komputerze, wybierz Alana i ustaw się tam gdzie Gordon, ważną sprawą aby włożyć kartę do maszyny, świetnie reaktor już jest wyłączony i musisz jeszcze wrócić Alaniem do pojazdu Thunderbird 4, L, L, G, L, L, L, L, L, G, P... ustawienie łodzi podwodna.

GIANT

Firma: Teque
Komputer: Commodore, Spectrum, Amiga



TIPS & TRICKS



A

ALIENS

Spectrum

Istnieje tu możliwość szybkiego poruszania się bez naszego udziału. Włącz daną osobę, wpisz literowe oznaczenia kierunku ruchu (np. N, W, S, E), wpisz ilość ruchów w danym kierunku (1-9), zmień na innego bohatera (Piotr AEN Czamecki)

ARKANOID II

Spectrum

Przy HIGH SCORE — MAAAH (może być inna ilość A) (Piotr AEN Czamecki)

ATV

Spectrum

W czasie gry wcisnąć po kolei FLTGK, licznik czasu zatrzyma się na około 30 sekund (Piotr Pasternak)

AZTEC

Atari

Polska wersja menu: S — nieskończona energia, H — szybsza wersja gry, D — nieskończona ilość dynamitu, C — wersja kolorowa, R — po naciśnięciu RESET gra się kasuje (DAVE)

B

BACK TO SKOOL

Spectrum

Znaczenie klawiszy: K — pocałunek, J — praca, C — łapanie myszy, R — wypuszczenie myszy (w szkole żenskiej odwraca uwagę nauczycielki), Siedząc w ławce: O — lewo, P — prawo: może znaleźć przelot wodny lub bombki dymne. Z pistoletu strzelisz G do doniczek i kwiaty zakwitają lub do kielichów które napełniają się wodą. Zadymie robisz U i możesz zwinąć. Stając po środku tablicy możesz na niej pisać W, pisanie kończysz ENTER. Ponieważ trwa to długo to łatwo cię nakryć. Jezek Einstein mówi nie pytany to masz szansę na działanie bezkarnie. Siadź z nim w ławce, naciśnij O lub P a nie trzuci cię wody. Jezek zaczniesz mówić zacznij szybko wiskać S a on spadając nie będzie mógł powiedzieć (Olgierd Cygan)

BEACH HEAD

Atari

Zaczekaj chwilę, pojawi się DEMO, wybierz interesujący Cię etap, FIRE gra (DAVE)

BLACK MAGIC I

Spectrum

Hasło do części 2: QUALTAN. (Piotr Czamecki)

BOULDER DASH

Atari

Aby zatrzymać czas należy wcisnąć i przytrzymać SPACE aż zacznie ni-

gąc komunikat o PAUZIE, metoda ta wymaga pewnej wprawy bowiem CZAS nie zawsze „łapie” (Piotr)

BRUCE LEE

Commodore

Podczas gry na dwa playery jeden gracz ustawia się pod wyżej niż finis, a drugi ciętami podprowadza wojownika pod ciebie, ze skok na jego głowę dostajesz dużą premie (Paweł Koronkiewicz)

BURNIN RUBBER

Commodore

Aby dostać Bonus 50000 pkt. za każdy level należy starać się nie rozbić żadnego samochodu. Kółka powodu je naciąganie punktów po każdym wypadku oddzielnie (Marcin „Kochary” Stasiak)

C

CAPITAN TRUENO II

Spectrum

Hasło: 270653. (anonim)

D

DIAMONDS

Atari

Wolnijcie AUTO-FIRE spowalnia grę (DAVE)

DRACONUS

Atari

Nieśmiertelność uzyskasz przez zabicie się z jednoczesną metamorfozą w Draconauta w komnacie z jednym portretem, nietoperzem i wodnym korytarzem. Działa to tylko na lądową postać potwora. Nieśmiertelność tracisz w chwili zabrania następnego przedmiotu (oko, różdżka, tarcza), gdy rzucisz się na wodę lub spadniesz na kaktusy. Dołknięcie skorupy smoka = śmierć (Radek DAVE)

DRACONUS

Atari

Nieskończona ilość energii. Trzymając OPTION wystartować grę FIRE. Nieśmiertelność zawsze działa (Sebastian Marks)

E

EXOLON

Commodore, Spectrum

Niesmiertelność uzyskasz definiując klawisze jako ZORBA (Joker, Krzysztof Nowacki)

F

FREE STYLE BMX SIMULATOR

Spectrum
TAEHC przy wpisywaniu imienia gra
czy daje zaliczenie każdego poziomu.
(Piotr AEN Czarnicki)

G

G.I. JOE

Commodore
Gdy wybieramy miejsce walki na ma-
bie wybieramy też rodzaj przeciwnika,
więc symbolem jakby „oka” oznaczono
pojazdy, a symbolem „gwiazdki”
ludzi.
(Pawel Laidler)

GHOST CHASER

Atari
Kody:
FRANK daje nową porcję ludzików,
FANDA — przejście do 10 planzy.
(D.A.V.E.)

GIANA SISTERS

Commodore
W sali 3, 17, 23, znajdziesz niewidzial-
ne ogieńki. Przenoszą one o parę sal
do przodu.
(Pawel Laidler)

H

HENRY'S HOUSE

Atari
Po wgraniu (w czasie czwórki gry)
wpiąć CPM, pojawi się uśmiechnię-
ta głoda, mamy wtedy nieśmiertel-
ność. Aby obejść CHODZĄCE ŁAPIKI
na planzy 8: ustaw się przy samej le-
pce i gdy ta idąc do góry jest na pozio-
mie (słowy wciśnij SPACE i drugi kła-
wisz), gra zatrzyma się. Przechylił
JOYSTICK w zadanym kierunku i na-
cisnij ponownie SPACE. Ludzik prze-
biegnie bezboleśnie.
(Mieszko Bombinow, Gobra, Kuba,
Grzegorz, Wojciech Gągala)

K

KENNEDY APPROACH

Atari
Kody dostępu do komputera: 1-FAF,
2-DAF, 3-INS, 4-MSL, 5-VHF, 6-
TCA, 7-AGL, 8-SST, 9-ILS, 10-COL.

L

LASER HAWK

Atari
Nieśmiertelność uzyskujemy gdy bę-
dąc na „stronie tytułowej” wpisze-
my ATARISSBEST, uruchomienie progra-
mu przez START.
(Michał Kaczorowski)

M

MICROPROSE SOCCER

Commodore
Najprostszy sposób strzelenia bramki
z jednego lub drugiego kąta trzymać
dłużą FIRE.
(Pawel Laidler)

MINER 2049'ER

Commodore
Trzymając FIRE lub SPACJĘ przez
parę sekund przenosi do następnej
planzy.
(Piotr Czapiński)

MIRAX FORCE

Atari
Nieśmiertelność uzyskujemy gdy bę-
dąc na „stronie tytułowej” wystuka-
my: C, Esc, wszystkie klawisze
oprócz funkcyjnych, ostatnie wciśka-
my M i uruchamiamy grę.
(Michał Kaczorowski)

N

NEXUS

Atari
Wciśnięcie AUTO-FIRE spowoduje pę-
kniecie.
(D.A.V.E.)

NINJA

Atari
Jeżeli chcesz zostać bohaterem to:
zbiierz 7 BOŹKÓW, zabij ZŁOTEGO
NINJA, wróć do komnaty, w której
ZACZYNAŁEŚ GRĘ.
(D.A.V.E.)

O

OLIMPIC HYPER

Atari
Naciśnięcie cyfry powoduje przenie-
sienie nas do innej komnaty.
(Kuba)

P

PING PONG

Spectrum
Normalny serw i ścienie w siatkę po-
wodując utratę punktu; przewręca łez-

nik „w tył”, mając 999990 punktów
przechodzisz do następnego etapu.
(Rory Kjar)

PING PONG

Spectrum
Odbij piłeczkę rączką paletki, przeciw-
nik odda nam wysoką piłkę, którą ści-
namy i mamy extra 500 punktów.
(Jovish)

R

RAID OVER MOSCOW

Commodore
Aby wylecieć z bazy naklonij pojazd
na drzwi i lekko naciśnij klawisz
ZERO.
(Pawel Laidler)

ROBBO II

Atari
Aby uzyskać 80 życ przed rozpoczę-
ciem gry napisz imię i nazwisko auto-
ra: JANUSZ PELC.
(Wojciech Gągala)

ROBOCOP

Spectrum
Kończąc etap gdy Robocop widoczny
jest z tyłu należy nacisnąć FIRE, nogi
jego zostaną w miejscu natomiast tu-
łów skróci się w bok. Przejście teraz
leku kresków = lewo i powrót daje nam
99 ostrych naboł.
(Piotr Pasternak)

ROCKMAN

Spectrum
E-ONYX, I-GURU, M-SAGE,
O-CLAW.
(Piotr AEN Czarnicki)

S

SCREAMING WINGS

Commodore
Aby przechodzić do następnych
planz należy spotkać biały samolot
(najczęściej na planzy 2 lub 3), nie
strzelać do niego, unikać jego ataków,
w ten sposób unikniemy walki z innymi
samolotami.
(Tomasz Binkiewicz)

SCROLL OF ABADON

Kody:
WALK skok do planzy 5
ICE skok do planzy 10
FLIGHT skok do planzy 15
MOPPA skok do planzy 20
(D.A.V.E.)

SPY HUNTER

Atari
Po wyjechaniu z ciężarówki zjedź na-
tychtniasz na prawą stronę ekranu, za-
trzymaj się wtedy czas a ty możesz je-
chać dalej.
(Kuba)

SPY HUNTER

Atari
Nie mamy rakiet na helikopter poje-
wiający się w lewym dolnym rogu (i

tak ucieknie), jeżeli zaszkodzi Ci na
szerokim odcinku drogi (tam gdzie
pojawia się zwykle furgonetka) to stań
i poczekaj aż odleci.
(Maciek Norbertak)

SPY VS SPY

Atari
W czasie pojedynku na piłki stań z
prawej strony ekranu a zawsze wy-
grasz.
(Kuba)

SPY VS SPY III

Commodore
Należy znaleźć 3 przedmioty i skrzyż-
nić do niesienia ich, wejść do wjazdu ri-
kiety.
(Tomasz Binkiewicz)

T

THE INHERITANCE

Spectrum
Kod do części IN THE AIRPORT:
AAAACHEB-200 dolarów, torba, pe-
sziort, długopis, noż, banan
AAAAPHEB-j.w. plus pistolet
AAABPHEB-j.w. plus butelka
AABBPHEB-j.w. plus komputer
BAAAAPHEB-200 dolarów, torba, pe-
sziort, pistolet, banan, długopis, ze-
garek, noż.
(Piotr AEN Czarnicki)

U

VINDICATOR

Spectrum
Level 2: VALSALVA MANOEUVRE
Level 3: EUSTACHIAN TUBES
(Piotr AEN Czarnicki)

IRON LORD

Z zamku jedziemy do pierwszego miasta
i udajemy się na poligon by wziąć udział w
turnieju szermierczym. Należy następująco
ustawić parametry strzału:

— dla wiatru 03-00: sila 39-41/kg 29/lewo 33
— dla wiatru 04-07 w prawo: sila 39-41/
/kg 29/lewo 34
— dla wiatru 08-07 w lewo: sila 39-41/kg
29/prawo 32

Procedura powtarzamy pięć razy — daje
to 1000 sztuk złota. W apiece kupujemy
skia, jedziemy do zamku w prawy górny
róg ekranu. W karczmie gapiemy w kocio-
lender, cały napitek, wygrywamy. Znowu
tamże, przejeżdżamy 1000 i tym spo-
sobem mamy 5550 sztuk złota. Jedziemy do
miasta, do sklepu Chlebczyka, kupujemy
zbrój i kuba. Wracamy do zamku z karc-
mą, wchodzimy do malkiewego zamku i
mamy rzemieńców na wyjeź. Powodzenia!
(Bartłomiej Świątek)

FIRMY

FIRMY FIRMY



Nacznade ruszala sie. Wybuchy przeciwpancernych pociskow rozbraly glownie przelazki pod czasy helmoznicy. Zgniatli rozbiory blota i stani przyniosly sie pomocy czolgi podleglych mu pododdzialow. Jadacy z jego prawej strony M-113 oznaczony biały gwiazdą i żółtą sylwetką trygona w ataku, gwałtownie zatrzymał się. To co wykrył w tym momencie, przypoминаł bezwiednie kręcąc się w stronę tyłu. No odt, znowa gwałtownie wykiwca z walki. Wzrost wzięcia, aksem z lewej strony wżaczł się czoły M2 „Bradley” z którego przedziału maszynowca walczył z ogniem. W tym czasie, gdyby tym pododdziały przetrwały ognia. Połączony duszykami widać Amador przetrwały się coraz bardziej czolgi rozpoznawczego kontratak...



N

owala Tima. Czyli Team Yankee zamprowało w roku ubiegłym firmę Software Oxford, do opracowania gry pod tym samym tytułem. Team Yankee w każdym czasie uzyskała wysokie notowania wśród komputerowych fanów i stała się przełomem softwarowego rynku. Jest ona przykładem doskonałego i udanego symulatora (w tym przypadku czolgowego) z elementami gry strategicznej, oraz najlepszą w rozwiązaniu gry strategicznej.

Azula to starcie czołgów pancernych dwóch imperatoriów w warunkach wyszczególnionego kontraktu rozgrywanego się aktualnie gdzieś na wchodzących nierzach Niemiec. Jesteś dowódcą amerykańskiego zespołu czolgowo-śmigłowego w z czołgach pododdziałek łączących po cztery maszyny. Oznaczeń maszyny to: dubus znane z reportażu „War in the Gulf” czołgi Abramsy M-1, w tym czasie w wielokrotności czasu o dużej sile ognia. Pozostałe podległe Ci maszyny to również doborowa stawa czołgów z czołgiem M-113 i M-2 „Bradley”. Wyższą się tu cztery czołgi rakietowe, z bardzo dużą ilością ognia.

Zadanie bazowe. Należy przetrwać od swojego dowódcy to typowy „czarna robota”. Pójdź on na czołgami pacyfikacji lub wspaniałym wycieczki jednostek pancernych. Będziesz musiał stawić czoło przeciwnym siłom przeciwnika, wydawałoby się w komplecie przeciwnych sytuacjach.

Gra nie posiada poziomów trudności. Przed Tobą sześć zadań bojowych, a każde następuje o następnym zadaniu jest zwiększono w masę poprzedniej.

Stwierdzaj czolgiem i silnikami programujesz akcje przy pomocy klawi. Są one tak czytelnie, że nie wymagają specjalnego komentarza. Przy wykonaniu zadań nie zapomnij o wsparciu artyleriją oraz o obronie dywanu pod walki. To ostatnie możesz rozwiązać dwoma sposobami: przywołując artylerię lub polecając samodzielnie wykonać inżynierską robotę dowódcą poszczególnych pododdziałów.

Twarz kilka razy praktycznych, jeśli nie podobał Ci się styl, przeniesiesz go do programu symulacyjnego steruj. Cę ra poziom.

- Tym poronisz sposoby walki, taktykę i poznasz sposoby maszkowanie się przeciwnika.
- do starych walczy zawsze niezabraną dyskię. Należy tym nie ryzykować z zapewnić sobie automatycznie zapisane politycznie wykonanego zadania.
- zamięta zawsze w jakim kierunku celują kół czołgów. Unikaj w ten sposób oddawania samobójczych strzałów do własnych maszyn, lub świadomie współpracujących z sobą amerykańskich oddziałów, które masz obronić.
- zadając się na przeciwnika nie odważaj zbyt wczesnie ognia. W ten sposób nie zdradzisz przeciwnikowi swoich planów.
- zachowaj zimną krew i nie szerszą do zbyt odległych celów. Szkoła amatorski Neubornie za to odważaj przedsię. Nie wieszaj się odważnie waga jednostki muszą być uwzględnione flagi na mapie. Dotyczy to zwłaszcza meduzów wiozą.
- nie ulegał przechytrzyć programu przeciwnika i zaskoczyć gra: obliczoną na wykrywanie przeciwnika. W najlepszym razie nie uzyskasz od komputera zakończenia tej gry. Program tego zdecydowanie nie lubi — preferując akcje wykonane z bronią. Oczywiście pod warunkiem Twojego sukcesu.

RESET

Firma: Software Oxford
Rok produkcji: 1990
Komputer: IBM ST, Amiga

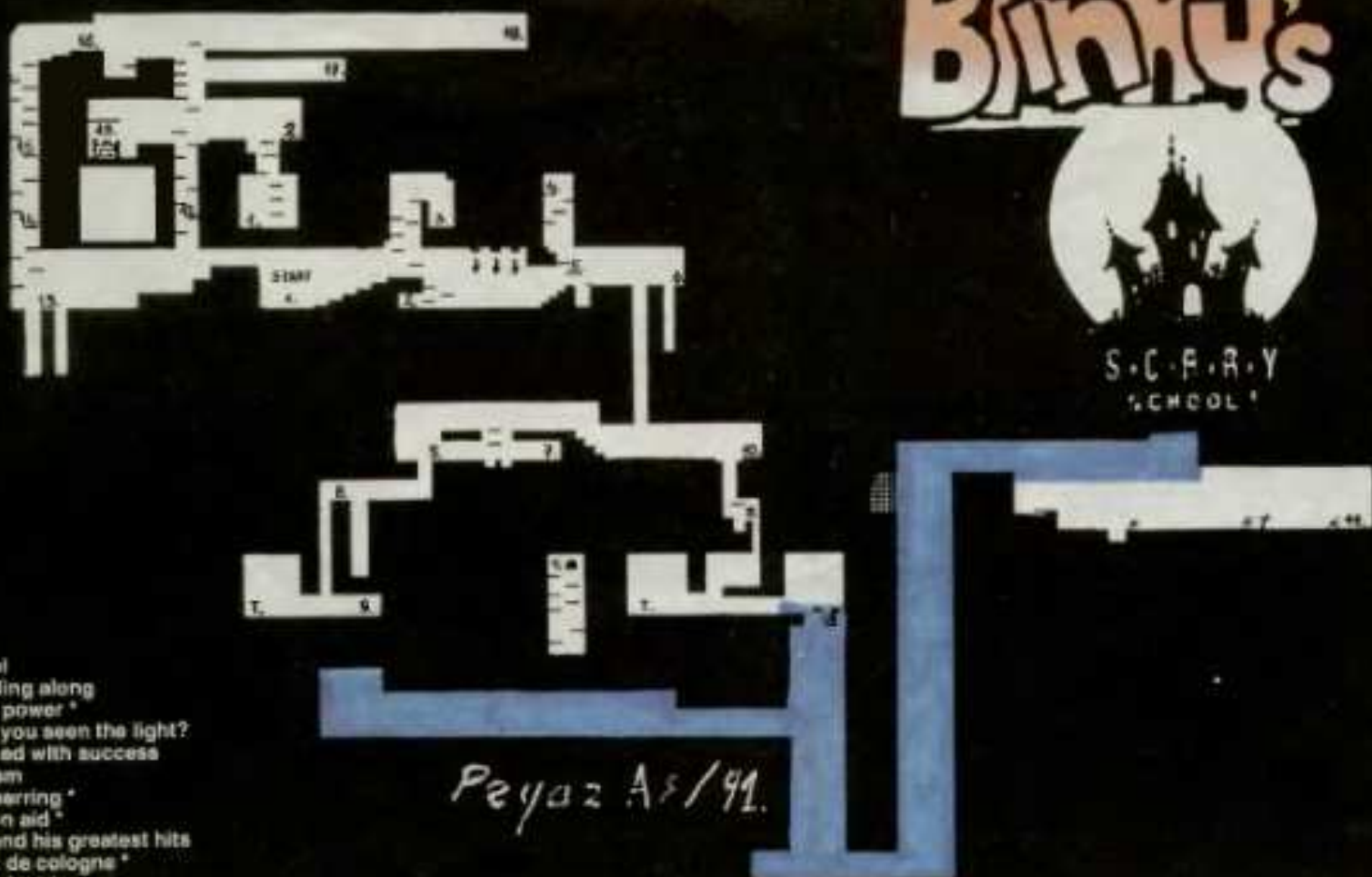


- Final Frontier Soft, 18307 Burbank Blvd Suite 108 Torrance, CA 91356
- Firebird/Reindbird 670 Activation 2350 Gayshore Parkway Mountain View, CA 94043
- First Row Soft, 900 East 8th Avenue Suite 300 King of Prussia, PA 19400
- FTL Games 6150 Lusk Blvd, C-206 San Diego, CA 92121
- Gamestar 3885 Bohannon Drive Menlo Park, CA 94025
- Game Games 107 Forest Brook Guilford, CT 06437
- GDW PO Box 1646 Bloomington, IL 61702
- Hi-Tech Expressions 584 Broadway New York, NY 10012
- Infocom 125 Cambridge Park Dr. Cambridge, MA 02140
- Interleaf PO Box 57825 Webster, TX 77598
- Intra Corp, 14100 SW 139th Court Miami, FL 33186
- Keypunch Soft, 1921 Pioneer Bldg St. Paul, MN 55101
- Kool Corp, 20500 Manner Ave Suite 100 Torrance, CA 90503
- Konami 815 Mittel Drive Wood Dale, IL 60191
- Kyodal 58 Mitchell Blvd Suite C-14 San Rafael, CA 94903
- Lance Helfner Games PO Box 100594 Nashville, TN 37210
- Leisure Genius 711 West 17th Street Suite 90 Costa Mesa, CA 92627
- Logicon Design Works 780 Montague Expy, 403 San Jose, CA 95131
- Logotron PO Box 77160 San Francisco, CA 94107
- Lucasfilm Games PO Box 3009 San Rafael, CA 94912
- Masterplay Tampa, FL 33614
- Maxis 953 Mountain View Drive Suite 113 Lafayette, CA 94539
- Medagentic 3885 Bohannon Dr. Menlo Park, CA 94025
- Melbourne House 711 West 17th Street Suite 90 Costa Mesa, CA 92627
- Michtron 576 S. Telegraph Pontiac, MI 48053
- MicroBlutions 17408 Chatsworth St Granada Hills, CA 91344
- Microleague Sports 2201 Drummond Plaza Newark, DE 19711
- Micropress Soft, 180 Lakeland Drive Hunt Valley, MD 21030
- Miles Computing 7741 Alabama Avenue Suite 2 Canoga Park, CA 91304
- Mindcraft 2341 265th Street Suite 102 Torrance, CA 90501

Blinky's



S.C.F.R.Y.
SCHOOL



- 1 Kociol
 - 2 Scrolling along
 - 3 Flour power *
 - 4 Have you seen the light?
 - 5 Flushed with success
 - 6 In a jam
 - 7 Red herring *
 - 8 Lemon aid *
 - 9 Das and his greatest hits
 - 10 Phew de cologne *
 - 11 How alarming
 - 12 The hands that she dishes
 - 13 Eye of newt **
 - 14 Herman hoggies
 - 15 Ballooned
 - 16 Times scone by... **
 - 17 By gum **
 - 18 Air today **
 - 19 Syplania lorda
- T — muszla klozetowa teleportacyjna (Flushed...)

* — Wrzucić do kotła aby otrzymać składnik leśny
** — Skosztować napoju do nurkowania



Firma: Zeppelin Games Ltd.
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad

Współtwórcy:
Kornelia Cebula, Maciej Barczewski,
Mieszko Górecki, Janusz Guła, Piotr
Karwan, Dominik Kutawik, Szymon Gra-
bowski, Ruffian, Kuba Dąbniński, Don
Chichot.



B

linky zawsze lubił bawić się z innymi małymi duszkami. Całymi dniami wylądowali w kominkach, przewracali naczynia w kuchni, gasili świece i zapalali je. Było jednak coś, czego nie mogli — straszyć ludzi swoją postacią. Takie straszenie było zarezerwowane jedynie dla starszych duchów. A tytuł dorosłego uzyskać jest bardzo trudno.

Wszystkie małe duszki muszą kiedyś iść do szkoły. Uczą się tam straszenia od podstaw, historii straszenia i wszystkich podobnych, bzdurnych przedmiotów, które w praktyce nie przydają się prawie nigdy. Ale starsi (nie zaczynajmy zdania od „ale”) zawsze powtarzają, że aby być prawdziwym duchem, trzeba się przedtem dużo nauczyć.

Mały Blinky nigdy nie był prymusem, nie był też duszkiem głupim. Ot, taki sobie średni straszak. Pamięta, że pierwszego dnia w szkole, z nudów wytrażył samego prof. Drakula. Mistrz długo nie mógł po tym przyjąć do siebie a Blinky znalazł się od tego czasu na czarnej liście dyrektora szkoły.

Radośnie lata szkolne skończyły się bardzo szybko. Teraz, od dorosłości dzień Blinky'ego jedynie końcowy egzamin. Na jego miejsce wybrano jak zwykle mroczny i posępny zamek Drumtrochie. Oprócz Blinky'ego znajduje się tam śpiący człowiek i mnóstwo niebezpiecznych zwierząt, które tylko trzaskają, by pozabawić duszka energii. Są wśród nich myszy, pajęki, ślimaki i krwiożercze piranie. Przerastający to będzie spacer po komnatach ogromnego zamku. Jeśli jednak chcesz zostać duchem, to zapomnij o strachu i skup się mocno.

Oprócz własnych umiejętności, Blinky'ego wspomaga magia. Daleki niej może się teleportować z miejsc, z których nie sposób wyjąć konwencjonalnymi metodami. Do teleportacji wystarczy mały zwój pergaminu z wypisanymi na nim zaklęciami. Takie zwójki można znaleźć w wielu komnatach, tylko że to nie załatwia jeszcze sprawy. W jednej z komnat Blinky znalazł tropiącego wierszyk. Oto i on:

„Przepis na osłabienie zawrotnych wysokości.

Wrzucić do kotła butelkę ulubionego napoju musującego.

Trochę maki, butelkę perfum (prezentu urodzinowego).

Na koniec rybaka (z dala od domu).

Wszystko potrzebne do wspaniałego lotu.

Czy to już koniec tej historii okropnej?

Musisz powędrować jeszcze trochę.

Tu właśnie nadchodzi rozwiązanie.

Gdy doleci czarom szybkoze podtrąwanie!”

Hej, Blinky! To przedziwnie proste. Już wiesz? Jeśli tak, to przyda Ci się jeszcze drugi wierszyk, który brzmi:

„Przepis na pokonanie głębin.

By stworzyć balon podwodny.

Użyj składników w sposób mądry.

Słodkie, balonowa guma do żucia.

Trytonowe oko, leżące bez czucia.

Cylinder powietrza (przyda się pewnie).

(balonik smakujący ciocią Ednie).

Jeśli się tylko trochę odśmialesz.

Ten wykorzystasz ten przepis”.

Teraz to już dla Ciebie tylko bułka z masłem. Szybciorem wykonaj zadanie

— jakie? Owsz! Śpiącego człowieka.

Prawda, że to proste? Idź Blinky. Baw się dobrze.

Radek

Purple Saturn Day

Od czarna Ironwales, korzystając z tego, że zwojdy odbywają się w okolicy Saturna, tak blisko Ziemi. Poznales cztery najważniejsze konkurencje: Slalom, Polowanie, Naprawę i Probę Szczęścia. Czeka nas jeszcze krótki lot do Centrum na to, przypomnę więc na czym polegają te dyscypliny.

SLALOM to wysocj dookoła Saturna. Byłby wyjątkowo łatwy i nudny, gdyby nie to, że trasa prowadzi przez pierścienie. Na twojej drodze znajduje się więc kamienne i lodowe bryły — musisz je omijać. Dodatkowa „atrakcja” są satelity kontrolne. Są ich dwa rodzaje i należy je wymijać z odpowiedniej strony — instrukcje otrzymasz przed startem. Jeśli nie zareagujesz dość szybko, z hukiem uderzysz w przeszkodę i stracisz cenne sekundy.

POLOWANIE jest jeszcze trudniejsze. Dwa statki, twój i przeciwnika, poruszają się po obrotowej płycie, ścigając holograficzny cel. Kto pierwszy odnajdzie i zniszczy go, ten dostanie przypadek punktów. Rozjeżdżając resztki celu można złapać jeszcze trochę punktów. Główny Komputer tworzy przeszkody — pola siłowe w kształcie zawieszonych (na wysokości 57 236 centymetrów) nad polem walki słupków. Niektóre, zarówno cel jak i twoje podziałki to tylko hologramiczne obrazy, nie można więc odrobić konturowi przedczołu siłkowego i wystrzeliwać go z walki. To nie jedyna niedogodność — na dostatek zmieniono sterowanie! Zwykłe poruszanie sterownicą to ruch w zadanym kierunku, lecz aby skręcić, musisz jednocześnie wcisnąć klawisz odpalenia! Gdy chcesz po prostu strzelić, dajesz naprzód i strzalisz.

NAPRAWA wymaga nie tylko refleksu, lecz także logicznego myślenia (atrakcja). Tym razem nie sterujesz swoim statkiem, lecz robotem, w kształcie Bła z filmu „TRON”. Twoim balonem jest naprawienie średnio skomplikowanego obwodu, który został częściowo rozmontowany. Wyjdź obwodu podłączone są do czujnika Głównego Komputera. Musisz doprowadzić elektrony do każdego z wyjąć po prawej stronie. Nie jest to wcale proste! Obwód jest w kilku miejscach rozdzielony, a ponadto musisz uzupełnić części w trzech rozmontowanych skalach. Jak to zrobić? Aby zmienić stan przełącznika, musisz ustawić się nad nim i strzelić — twój robot zatrukuje ze zwykłej półkuli nad układem i przelatuje. Elementy o wyglądzie cewek zatrzymują elektrony, jeśli chcesz aby elektrony przeszły „cewkę”, musisz ustawić robota, strzelić — elektron dostaje „kaps” i przechodzi! Skalaki to naprawdę problem! Po przebiegu dwa okrągłe „podajniki” — gdy elektron dotrze do podajnika, zapala się światełko — wyszł robot i masz część skalaka. Teraz nad skalak, strzał — robot umieszcza część i dobrze! Nie całkiem dobrze. Twój przeciwnik może wystrzelić robota i rozbić świeżo wstawiony element — znowuś się tym samym! Możesz także „podkładać” części z jego „podajników”, przetrwać mu przełączniki, lub blokując ruchy jego robota swoim nie dopuścić by wstawił niesioną część, która po kilku sekundach trzymania staje się bezużytecznym złomem. Gdy elektron

dotrze do świeżo wstawionego do skalaka elementu, element zmienia kształt i kolor stając się niezniszczalny. Gdy wszystkie twoje skalaki zamigoczą — wygrałeś, jeśli migoczą skalaki przeciwnika — przegrałeś.

PROBA SZCZĘŚCIA składa się z dwóch części. Pierwsza to strzelanie do ruchów. Naciśnij przycisk odpalenia — statek cofa się, by stanąć, gdy uderzy w pole siłowe osłaniające Wystrzelnik. Puść przycisk odpalenia — wrócić na pozycję. Teraz polecą serie ruchomych celów — zestrzelał je! Jak to mało widzieć jak rakietki-celce zamieniają się plonującymi sztalakami! Po trzech serjach, twój statek zostaje wystrzelony w nadprzestrzeń w kierunku Siedmiu Gwiazd w Gószarce Cudów. Gdy tam dobiedziesz, zobaczysz dziwne halucynacje, a twój licznik punktów w bliżej nieznanym sposobie zmieni nędzne tysiące w setki tysięcy punktów.

Och, już jesteśmy na tej! Czas na zdalny trening. Na ekranie swojego komputera widzisz Kogulę Zwojzaczów i podium. Nie ma drugiego ani trzeciego miejsca — jest tylko Zwycięzca i siedmiu przegranych. Na podium symbole czterech konkurencji, tylko wybierac. Tym razem graż przeciwnik komputerowi, ale to nie znaczy, że będzie leś!oo!

Po treningu? Symbol Saturna u dołu ekranu pozwala rozpocząć walkę. Wraz z Tobą startuje słoniu Obcy. Jesteście podzieleni na pary. Wykazuje na portret zawodnika uzyskasz dane o nim. Po lewej okno informacyjne ujrzysz zdjęcie zawodnika, po prawej rekordy i wskaźniki sprawności w poszczególnych konkurencjach. Po środku znajduje się komplek wskaźników, lecz nieśledzi — nie pamiętam co znaczy umowne symbole. Ale to nie ma znaczenia!

Do bejbi! Jako gospodarz wybierasz kolejność rozgrywania konkurencji. Jeśli nie czujesz się na siłach, możesz oddać walkowera, wskazując na mały trójkąt u dołu ekranu. Ruszasz więc do walki, dostajesz punkty... Zdobyte punkty przeliczane są na inny system punktacji, wynik konkurencji dzielony jest przez 10.000 i dodawany do „wyniku przeliczeniowego”. Kto ma więcej punktów przachodzi dalej. Temu drugiemu pozostała „piątka i zgroźtane zębów” (o ile ma zęby!).

Trzydziestoniowe eliminacje wyłonią zwycięzcę. Czeka na niego niezwykła nagroda: tytuł Miss Polonii! O innych nagrodach nie wspomnę, gdy wygrasz, dowiedz się sam. A więc powadź! Wygrał, nie pozwól by jakiś psakudny Obcy dorwał się do dzimczyny! Przecież mogłby je zjeść, z Obcym to nigdy nie wiadomo...

Glaurung



Coin-Op

To już dziś! Nadszedł Dzień Purpurowego Saturna. Za chwilę zmierzysz się z reprezentantami siedmiu zaprzyjaźnionych planet w czterech głównych konkurencjach Olimpiady Galaktycznej.



FIGHT NIGHT



Wytrzymałość słomianowa „zabokuj na śmierć” jest niepodważalna. Władasz rękawicę, kasko szorty, kieszulki przytywasz umiarkowaną kłotę i wychodzisz na ring. Przed tobą stoi obrzym. Podchodzisz bliżej, chcesz zobaczyć dokładniej jego twarz. Nagle czujesz, że twoje własne znikną po parcomym uderzeniu jego ręki. Młdejsz.

Wytrzymałość słomianowa „zabokowawary na śmierć” jest od tarcz niepodważalna. Leżysz na deskach. Wszyscy roznęli się do domów. To masz być finałowa walka, a nie żenująca porażka. Jesteś niepokieszony.

Tym bardziej niepokieszony, że wracając do domu zni-

dujesz pod drzwiami paczkę. To pewnie zamówione Atari. Błąd młodości.

Do stacji władasz pierwszą lepszą dyskietkę. Palasz chęć wyzwać się na kims. Ok, chociażby na joysticku. On na pewno nie odda. Ale cło napis „Fight Night” zmienia twoje zamierzy. Już wiesz, jak możesz odzyskać stracony tytuł.

Zaczynasz od kreacji samego siebie — **BOXING CONSTRUCTION**. Napierw głowa (Head). Może być duża, mała, owłosiona, w okularach, w czapce. Potem tułów (Body), od umiarkowanego jak Arnold, po chudełka prosto z tarczy. Nie wolno zapomnieć też o szczegółach w stylu koloru szortów (Shorts) i podbitkach, czyli stopach (Feet).

Tenaz przejdź do opcji **STATISTICS**. Tu decydujesz się na imię, mniej widoczne walory samego siebie. (Powód to sila uderzenia na brzuch/głowę. (Resistance) ustaliła odpor-

ność na ostrzy przynownika. (Action) daje ci szybkość, a (Intelligence) inteligencję — chociaż nie wiem po co ona bokserowi?

Do dyspozycji masz także inne opcje, np. **LOAD/SAVE** — ładowanie/zapisywanie, **DELETE** — wywalenie zapisanych danych na dysku, **NEW** — kreacja nowego gracza, **NAME** — ustalenie imienia, **CONTROL** — sterowanie przez człowieka/komputer, **EXIT** — powrót do menu początkowego.

Przed meczem masz także ochotę sprawdzić swoje aktualne umiejętności. Pozwala na to opcja **TRAINING**. Wybierasz dowolną, znajdującą się na dysku postać i ustalasz szybkość treningu. Potem komputer podaje ci określone sekwencje zapalających się kierunków na joysticku. Poprawnie wskazywane kończy się elektrycznym uderzeniem w (na razie tylko) worek treningowy.

Innym sposobem uczucia się jest **SPARRING**. Tu z kolei obserwujesz dwóch walczących ze sobą wariłów. Nie głupie jest samodzielne ruszanie joystickiem. Z początku głupio wyglądająca czynność, okazuje się doskonałym ćwiczeniem „na suchą”.

I wreszcie dwie porządne opcje: **MATCH** i **TOURNAMENT**. Różnią się one tylko tym, że mecz to jeden pojedynk i turniej to cała ich seria, rozgrywana metodą pucharową.

Sama walka sprawia wrażenie prostej i tak jest zaskakująco. Dysponujemy bowiem tylko dwoma rodzajami ciosów: na głowę i na brzuch. Podobnie jest z zasłonami, albo gardą trzymaną na wysokości głowy, albo przy mapiach. Ciosy wypróbowujemy przyciskiem FIRE i kierunkiem. Poruszamy się lewo-prawo. Blokami stonujemy góra-dół.

To już chyba wszystko. Można jeszcze dodać, że da tych naprawdę wytrzymałych czeka na końcu turnieju wspaniała nagroda. Szczególnie wspaniała, gdy wszystkie pojedynki uda ci się zakończyć knock-out'em.

Sardines



Firma: U.S. GOLD, © SYDNEY DEVELOPMENT CORP.
Rok produkcji: 1985
Komputer: Commodore, Atari



Dziwna postać w czarnym ubraniu przeniknęła cichaczem ulicami Nowego Yorku. Ci z policyantów, którzy zdotali ją dostrzec nie zdążyli spleść testamemu. Inni dowiedzieli się dopiero później.

Ninja znalazł wszystko co było mu potrzebne. Skompletował większość broni, odszukał manuskrypty oraz przedmioty niezbędne do kontynuowania misji. Napotkane przeszkody ominął ze znaną sobie dyskrecją i talentem.

W podziemiach nie czuł się dobrze. Po raz pierwszy miał do czynienia z tak bardzo ograniczonymi przestrzeniami. Tam nawet walczyło się inaczej. Zwierzęta też były jakies inne, jakies dziwne. Pajaki, szczury, aligatory — przerażające w swojej odmienności do spolykanych dotąd zwierząt.

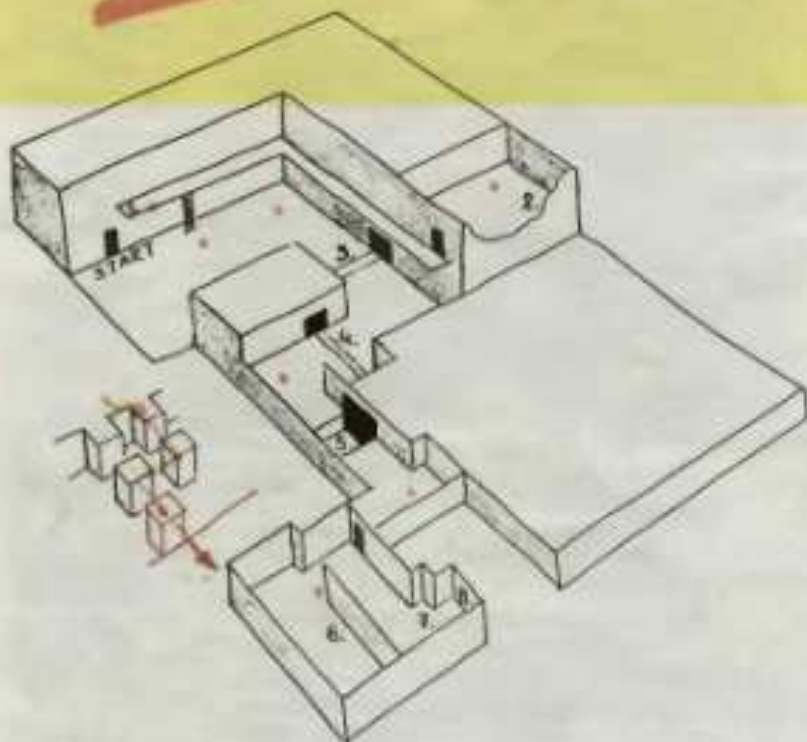
Nie były to jednak rzeczy, które mogłyby powstrzymać ninja. Jego ruchy pozostały nadal perfekcyjne, usłysy pracował na najwyższych obrotach.

Teraz potrzebuje już tylko drobnych wskazówek, co do postępowania na ostatnich trzech poziomach.



Luke

I A S I NINJA



LEVEL 5 The Office Block

Już na początku ucieknij strażnika i pobiegnij do pokoi otok. Tam na komputerze (1) sprawdź numer kodu i zapisz go na kartce. Tęże kilka szybkich ruchów i przejdź w pokój sfoła, ponieważ bez wyjścia. Podyj do bloku najbliższej górnej szary i wciśnij przycisk (2). Ukryj się tamże drzwi.

Pomnij drabiną na górę, przejdź pokój i strażnika. Odrznie

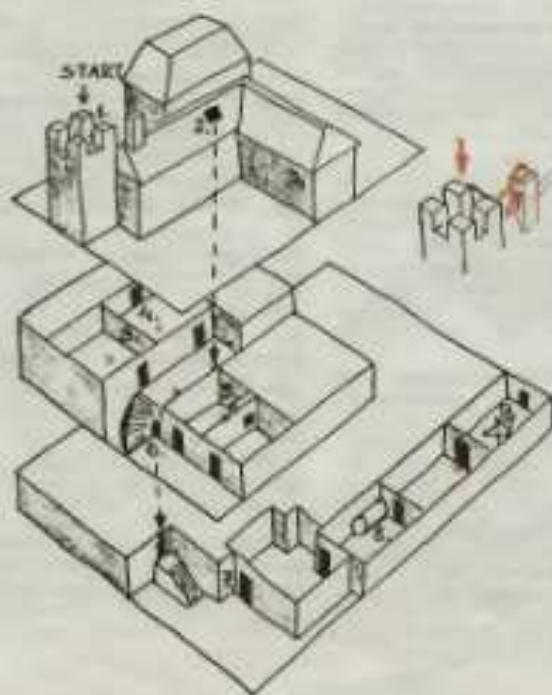
wyglądający wieżak (3) nie będzie miał sposobny, gdy podszedziesz do niego trzymając się ściany z jystkami oszronianym w lewo. Gdy uda ci się przayć, dotknij kny (4) — wyłowa na zewnątrz budynku. Tu, po kilku chwłach drogi i przeskokiem dziury na gzymsie (5), dotkniesz na dach wieżowca. Jedyną radnią jest popłynąć śladem na helikopter (6). Pamiętaj, że masz tylko jedną próbę!

LEVEL 4 The Basement

Znajdujesz się w magazynie, nad twoją głową widać płytowy chodnik. Wejdź na niego po drabinie (nie możesz używać w tym czasie żadnej broni) i podyj w lewo. Tam znajdziesz kartę magnetyczną (1). Następnie przejdź cały chodnik do góry, w prawo, wlepując do napokanych drzwi. Zabij strażnika i weź uciec (2).

Cołnij się do drabinki, zejź na dół i skieruj się do góry.

Skocz w prawo. Przeskocz tory (3), uważając na jeżdzące wagoniki. Potem oczywiście w dół jak na to pozwala droga, uważając na tory pod wysokim napięciem (4) przeskocz! Podyj w prawo, pomocz się przechodząc wieżyczki (5). Stąd już prosto do laboratorium, gdzie płynem (6) zabrojęz uciec. Przyda on się do zabicia pantery (7) a to z kny pozwili ci podejść do drzwi (8), w których użyjesz knę magnetyczną.



LEVEL 6 The Mansion Hideaway

Na początku trudny sprawdzian — skok z latającego helikoptera, na niewielką szeroką basztę (1). Zaraz po tym i kilku skoboczących wyzrykach o wioś od upadku w dół, pobiegiesz do otwartego dziedzińca domu (2). Wskoczysz się do niego, by znaleźć się wewnątrz. Wyeliminujesz przeciwników, wzmocnisz knę (3) i użyjesz knę w tym samym przebiegu (4). Pod żadnym pozorem nie wchodź na schody!

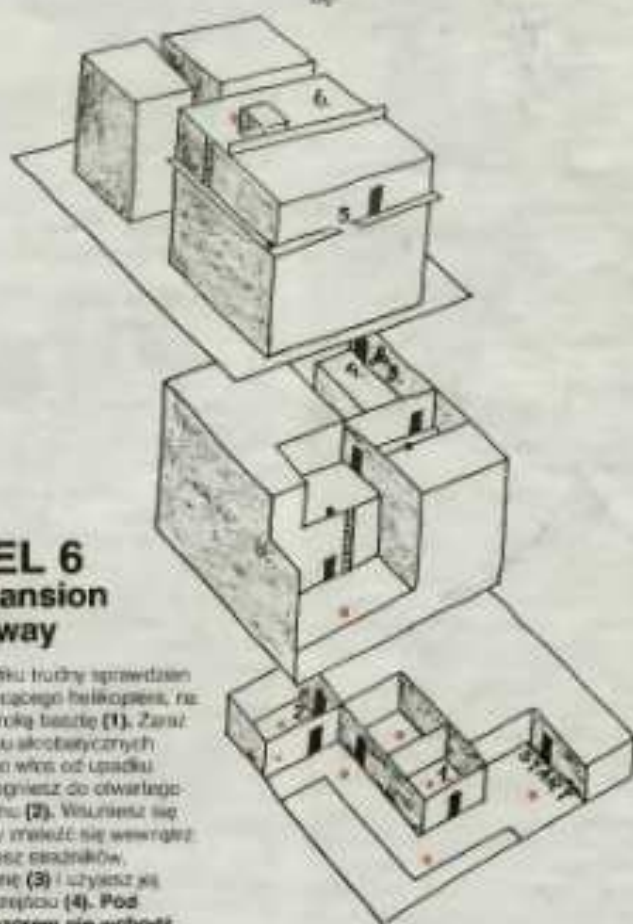
Nie będziesz siedział w kuchni, lecz pobiegiesz do sąsiedniego pokoju i wyłoczysz ślami (5). Następnie, sekretnym wyjściem za palnię (6) dotarasz się do dziwnego ogrodu-tawnicy. Zapalisz światło (7), pobiegiesz do knę zjawczego parę (8). Ciwilo zamieszawiesz się, przez dwie szczytady i już jesteś gotowy, do starcia końcowej wady

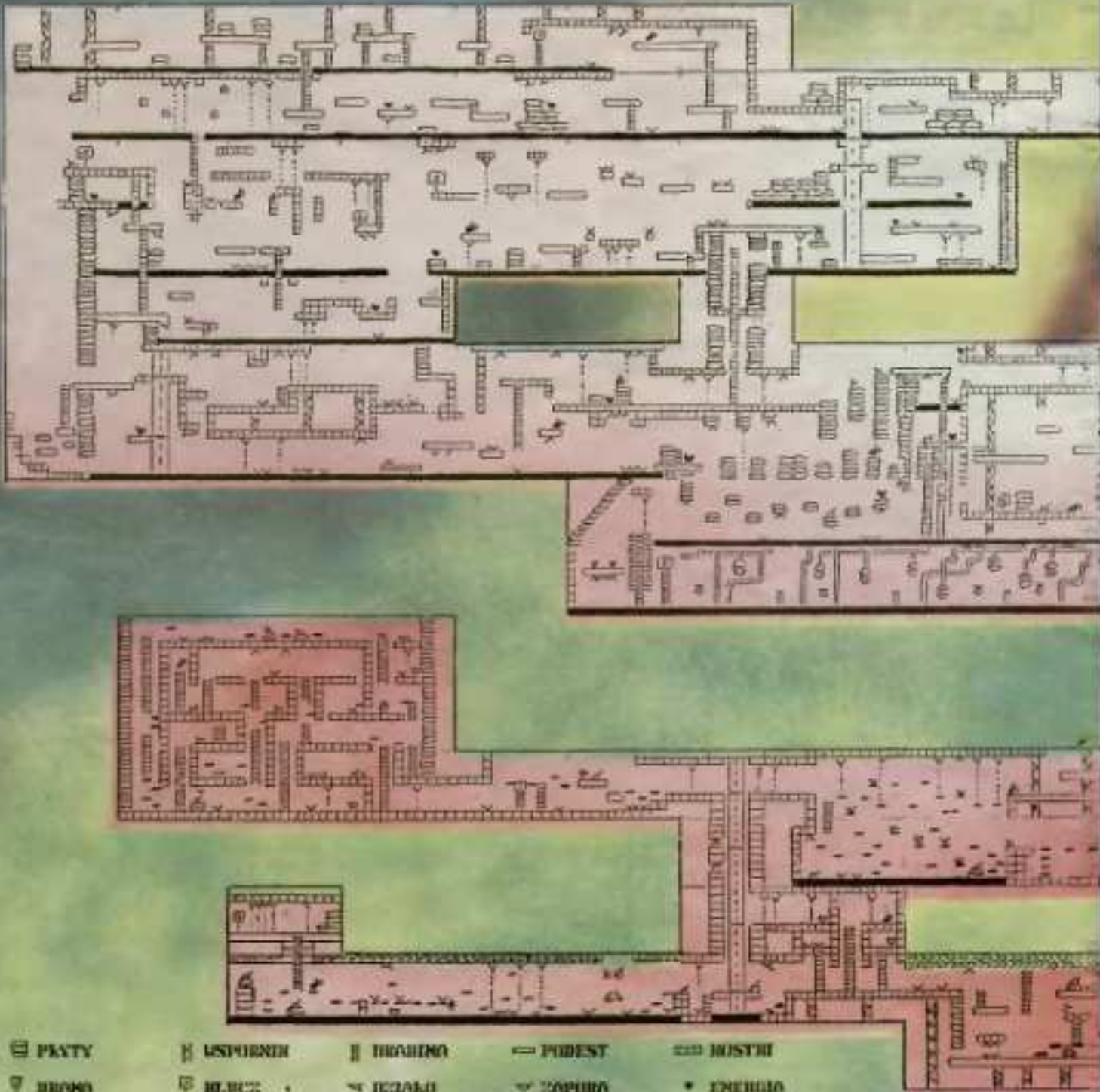
LEVEL 7 The Final Battle

Przebiegnie zapal pięć świec na knach czerwonej gwiazdy. Poem dotknij zastawy — skocz

się na (9). Okrąż go, używając kodu znalezionego wcześniej. Tęże wód Magazynie Oko. Wyłownie knęknę ubraną w strój dęny mu odpomóż na dęny. Walcz z nim przy pomocy myczki.

Po kilkunastu celnych ciosach knę muszą być zadane na knędu czerwonej gwiazdy, wioś zgine. A ty, jako zwycięzca po mie drogę, już w swojej historii uklekniesz i pomodisz się za swych nieżyjących braci ninja.





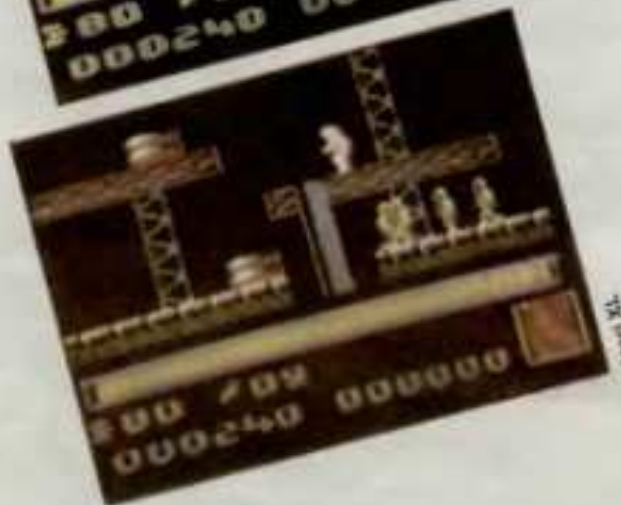
- | | | | | |
|------------|-------------|-------------|-----------|-----------------|
| ⊖ ПКАТЫ | ⊥ АСПОРНИК | ИЗОЛИНО | == ПУДЕСТ | ⊞ ИУСТИ |
| ⊙ ИРОМА | ⊕ ИИ, ИИИ | ⋈ ИИЛАИ | ∇ ЗАПИСА | • ЭНЕРГИА |
| ▲ ГРАМОТЫ | ◀ ИИИИИ ИИИ | ∨ ИИИИ | ⊞ ИИИИ | ⊞ ИИИИ |
| ∠ ИИИИИИИИ | ⊙ ИИИИИ | ∠ ГРАМОТЫИИ | - ПКАТЫ | ⊙ ИИИИИИИИ ИИИИ |



MISJA

Concept & Design DOMIZIK KULOWICZ Zakopane '99

Lubił tę robotę, gdyż była zgodna z jego charakterem. Na pytanie o swoje spojrzenie na świat, odpowiadał niezmiennie: „czerwone — poprzez krew przeciwników”. Był niezwykle cenionym najemnikiem; zawsze bezwzględny i dokładny. Zabijanie traktował w kategoriach sportu wyczynowego. Wszystkie zadania, polegające na wykończeniu kogoś wykonywał z zegarmistrzowską precyzją. Darzył równą powagą Bazoekę i szczoteczka do zębów, a wyszczerzenie w powietrze kompleksu bloków mieszkalnych było dla niego tak samo obojętne, jak rozdeptanie ślimaka. Ci, którzy go znali, mówili: „jest gorszy niż wojna”, dodając: „i szybszy od rekina”.



Andrii X

dalekożenie ze str. 25

Policie otrzymał jak zwykle telefon, na niepozorną kartkę z cieniem na sporych krawędziach: „Oni są żywi”. Przyjrzał się uważnie czepowi — dwieście tysięcy dolarów za ichi wyłazczyli, by załapać go do dzisiaj.

Wychodząc z zaburzenia, że nie w ten sposób jest tożsamość, rozpoczął przygotowania od wspaniałego potu paski spodnie kąpielowych niszczącego sprężynowca. Następnie wciągnął grubą workowatą spódnicę z charakterystycznym odświeżającym zapachem L'Oréal Kaczkę. Na nogi założył ciężkie gumy, naczące mu potężny i dudniący krok. Od tej chwili blednącemu, nie nabiło się na jego buty.

Jego następnym krokiem było umieszczenie przy sobie worki przedmiotów liwanizujących mu od wczesnego dzieciństwa — jakże przyjemnie było porucić w opłochi zapach, oświetlił klatkę paraku. W oczach pojawił się nie żywy świat Józka: Rozbił się — „jedna niania”. Wspomnienie rozmyło się, zabrało późną wziętą powolność, pełnych wrażeń, która, może momentalnie znalazła się w kieszeni. Wreszcie otworzył klatkę na bieżące walizki z zaburzeniem wycią z niej L'Oréal-ego.

Na koniec zapisał czynniki, kubitopony bezprawnik i cenne okulary, gdy nie było jak podzielić walek czyż mógł przysłać mu w oczy. Przewieź L'Oréal przez ramię i zwinął czepkę.

Był gotów.

Wyciągnął rękę na wian droższy czytelnicy, a w szczególności droższy słowicy. Zamieszczona przez nas napa jest dziełem skrajnie walek z walek. Z tury nadstawianych planów wykorzystaliśmy wszystkie a kółkową syntezę stał się obiektem wycieczki ośdek.

Akces ma zostać wykonana próbnym i walek nieopodważnik. Cienki pojemnik z uranem, rozmieszczony w tubie mogą być zlożone w czterech centymetrowych pomieszczeniach. Od tej chwili już tylko 10 jednostek czasu na ucieczkę helikoptera (parę minut z wycieczką zapory „H”).

Na opportunitiesze nastawionych przeciwników masz co wyjąć. Bateria zneutralizujesz odpowiednim montażem. Miły, jest lepszy w formie, przeliczyłeś z zamkniętymi oczami. Po drobnych przedmiotach się na klatkę pętle.

Przygotuj się. Inni czekają.

Opis: Piotr Kos
Firma: Avalon
Rok produkcji: 1989/90
Komputer: Atari
Mapy nadesłał:

Tomasz Łukasz, Bartosz Kluczyński, Tomasz Rogalewicz, Kono + Kubus, Fradi Krusper, Dominik Kulzwick, Sebastian Woźniak, Miester, Kacper Pszadzior.

ADVENTURES... RECENZJE



SINCLAIR USER

Jest to gazeta stara jak Spectrum.

Ponieważ nie mamy dostępu do najdawniejszych jej numerów, możemy tylko snuć pełno przypuszczenia. Przytyliśmy się jednak do stwierdzenia, że Sinclair User powstał jednocześnie z pierwszą spłodzoną grą — od samego początku był piśmie tylko dla Spectrum.

Przebiegając stare numery tego miesięcznika upewniłem się w przekonaniu, że nie pamiętam tam niczego. Nie zdążyłem znaleźć żadnego tytułu, który nie pojawiłby się tam choć raz. Uczucie nostalgia wywołały u mnie takie tytuły jak *Alan Highway*, *Green Beret*, *Flaid over Moscow* i inne z tamtego okresu. Był to czas, gdy Spectrum wdział już każdy, gdy szachowcy wycpał w tym jego maty, gdy najczystszy kończył kolejne gry. Ci, którzy nie próżny tego, uczuć tych nie poznają nigdy. Teraz odchodzi się już od wulnych Triumfenek a wstąpiła na błyskawicze Amigry czy Atari.

Po wnikliwym przegrzebaniu kilku starszych i kilku nowszych numerów, zauważyłem różnice. Przybyło kolorowych stron, zwiększyła się objętość, zmieniły reklamy. Dalej jednak z każdej pojedynczej strony wyciera barwna gu-

rowa klawiatura, grzejąca się po pół godzinie pracy. Szczerze podziwiam autorów Sinclair Usera, którzy mimo starożytności zainteresowania „siti” komputerem, dalej są optymistami. Nie zapowiadają upadku, wyprzedzają majstka, kocha-ery Spectrum. Wciąż przeciwnie — wymieniają nowości, wkładając z nowymi pomysłem, zadziwiają wszechstronnością. To nie jest „Crash”, który upadł na twarz swojego tytułu!

Dużo z nowości opisywanych w innych jeszcze numerach Sinclair Userów, są już dostępne na naszym komputerowym, młodzieżowym rynku. Branta i inni chwali się, i przyznają, że nie but powodem. Wszyscy wiedzą, że Spectrum jako komputer jest skończony i to co się z nim dzieje, to ostatnie podrygi korąjącej odrygi (niech Spectrumowcy się nie gniewają). Nie każdy jednak zdaje sobie sprawę, ile dobrego przynosi ten komputer. To on torował ścieżkę demitową drogę, której cel nadal pozostaje nawet poza horyzontem.

Każdemu komputerowemu życząc takiej pełnej smiesi i takiej gazety.

Łukasz Czekański

Rambo III

SPACE — branie przedmiotów
RETURN — używanie
W — zamiana broni
P, P, P, P, P, weź strzałę, d, d, d, weź tłumik, g, p, d, d, l, weź noktowizor, o, p, g, l, g, l, d, l, g, l, g, p, d, weź baterię, g, p, weź detonator, g, d, weź apteczkę, d, d, d, p, p, p, g, p, d, weź jasny klucz, g, g, l, g, g, l, wciśnij przycisk, p, d, d, d, l, l, d, d, p, d, p, g, p, d, p, p, d, p, weź świetlny przewód, p, g, g, l, g, p, g, wyjdźiesz na zewnątrz
g, g, g, g, g, g, otwórz drzwi, użyj noktowizora, l, l, g, p, p, d, weź pistolet i użyj go z tłumikiem, g, l, l, g, p, p, p, d, wciśnij przycisk w ciemności, g, l, l, d, d, d, d, weź ciemny klucz, d, otwórz drzwi, weź baterię, l, g, l, g, p, p, d, wciśnij przycisk, g, l, d, d, p, p, g, weź rękawicę, d, d, d, p, p, p, p, wyjdźiesz na zewnątrz
użyj detonatora, d, p, p, g, g, g, p, p, p, p, d, l, d, p, weź amunicję, l, g, p, p, d, d, d, p, użyj gumowej rękawicy i świetlnego prze-

wodu, d, p, d, weź mundur i użyj go, g, l, g, l, d, d, p, g, g, weź apteczkę, o, l, l, weź amunicję, p, d, d, p, d, weź strzałę wybuchową, g, l, d, d, d, weź amunicję, l, l, l, g, g, weź karabin, d, d, p, p, g, g, użyj strzał wybuchowych, g, g, g, użyj strzał wybuchowych, d, d, d, wejdź do drzwi...

Mózgprocesor

— aby dostać się na wyspę potrzebne jest wiosło, znajdź je po przekopaniu kopięt kawałka piły.
— w obserwatorium należy podnieść Atlas i nieb a następnie wbić karkę. Kłosa spod niego wypadnie.
— w kuchni warto odsunąć lindeum, pod nim znajduje się klasek. Do potrzebnej nizej laboratorium.
— przed wejściem profesora należy wpaść kad; namer uzyskasz odrywając od ruku, w który drzwi się akcja lata profesora, poświęćcie na pracę nad mózgprocesorem; (Chicken)

Amiga

SPACE ACE



Kosmiczny As jak zwykle pojawia się, gdy jest najbardziej potrzebny. Wyjmuje wtedy swoje gwiazdne okulary i patrzy nimi na świat. A widać w nich wszystko. Jeśli ktoś potrzebuje pomocy, może liczyć na to, że zostanie spostrzeżony. Kosmiczny As go obroni.

Bart, ty, wiesz Bart nie wiecie tego. Rozstawił się ludziom zastawiać Ziemię. O, tak sobie, z nożów. Tylko mi całkiem do brzo. Już nawet chciał wyjechać dżent, ale pomógł Kosmicznego Asa nadzielił w tęczą półkę. Wtedy Bart zdmiał reguły gry, i powiał mu rękawiczką. Tępo już było słowozwrot za wiele. Kosmiczny As przyjął do obrotu.

A ty jak mu się powiedzie, walczy w dużej mierze od was. W chwili uszczelnienia gry, y, walczy na stopu Bart, pod ostrzeżeniem tego nemiłego puka. Jak się ustawić, pokemony już się chwila, już się momentem, ale naprawdę nieczym kilka słów o samej grze. Podziwiona jest ona na 32 sceny, a każda z nich na kilka podscenek. Gra polega na wykonaniu osobiście każdego ruchu pojedynczo i oczekaniu kilku sekund na wynik. Pojem wszystkim zaczyna się od początku. Do końca wój?

*Marek Werstak
Marek Karpiński*

1. prawo, lewo, dół
2. prawo, lewo, prawo, lewo
3. dół, górę
4. góra
5. lew
6. prawo, góra
7. prawo, prawo
8. gór, prawo
9. dół, lewo
10. gór
11. góra
12. góra
13. prawo
14. gór
15. prawo
16. lewo
17. lewo
18. prawo
19. gór
20. gór
21. gór
22. lew, prawo
23. gór, lewo
24. gór
25. gór, dół
26. prawo, dół
27. lewo, lewo
28. NCTH
29. prawo
30. prawo
31. lewo
32. prawo
33. lewo, prawo

Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC

SYMULATORY

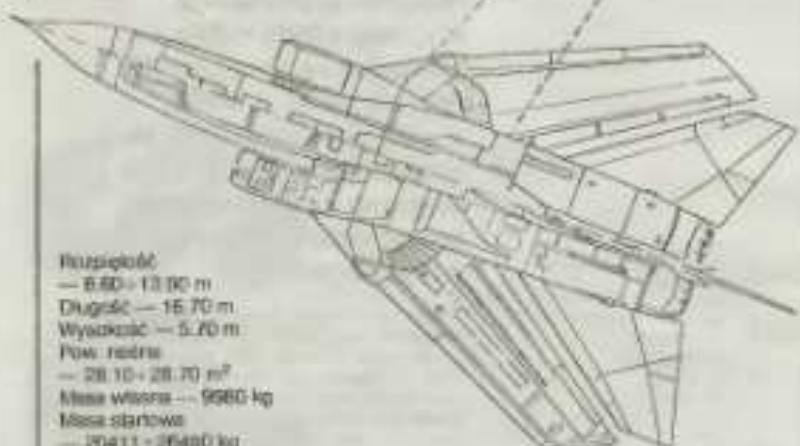
Mig 27 Flogger D



Rozpiętość —
 8,17-14,25 m
 Długość — 15,92 m
 Wysokość — nie znana
 Pow. nośna — 28 m²
 Masa własna — ok. 11000 kg
 Masa startowa
 — ok. 12500-16000 kg
 Masa uzbrojenia — nie znana
 Prędkość maksymalna
 — ok. 1,5 Ma
 Prędkość przelotowa
 — nie znana
 Prędkość minimalna
 — nie znana
 Prędkość wznożenia
 — nie znana
 Pułap — ok. 16000 m
 Zasięg — ok. 3000 km
 Długość startu — ok. 900 m
 Długość lądowania — ok. 900 m
 Silniki — nie znane



Tornado IDS



Rozpiętość
 — 8,50-13,90 m
 Długość — 16,70 m
 Wysokość — 5,70 m
 Pow. nośna
 — 28,10-28,70 m²
 Masa własna — 9580 kg
 Masa startowa
 — 20411-26480 kg
 Masa uzbrojenia — 7257 kg
 Prędkość maksymalna
 — 2,20 Ma
 Prędkość przelotowa — 960 km/h
 Prędkość minimalna
 — 200 km/h
 Prędkość wznożenia — 83,3 m/s
 Pułap — 18000 m
 Zasięg (z podwieszonymi zbiornikami)
 — 3080 km
 Długość startu — 400 m
 (wg innych źródeł 700 m)
 Długość lądowania — 400 m
 (wg innych 100 m)
 Silniki — Turbo Union RB 199



Mig-27 Flogger D TORNADO IDS

20 II 1969 r. RFN, Anglia i Włochy utworzyły konsorcjum Panavia Aircraft GmbH w celu realizacji programu MRCA (Multi Role Combat Aircraft) — opracowania i budowy wielozadaniowego samolotu bojowego. Projektowanie rozpoczęto w 1969 r., pod koniec 1970 r. przystąpiono do budowy prototypów. Projekty oraz konstrukcje sprawdzano bardzo starannie. Dziesięć prototypów poddano bogatemu programowi badań na ziemi i w locie. Próby rozpoczęły w 1974 r. trwały aż trzy lata. Pierwsze samoloty serii informacyjnej dostarczono w 1977 r.

W ten sposób powstał Tornado — wyraz technologicznych możliwości Europy Zachodniej i efekt współpracy jej państw. Według ogólnych założeń samolot miał być zdolny do wypełniania następujących zadań:

- działania nad polem walki wraz z bezpośrednim wsparciem wojsk lądowych,

- zwalczanie lotnictwa przeciwnika na wys. 0-24000 metrów,

- atakowanie okrętów,
- rozpoznawanie terenu i środków obrony przeciwnika.

Produkowane są dwie podstawowe wersje bojowe Tornado:

- ADV (Air Defence Variant) przechwytyjący

- IDS (Interdictor Strike) myśliwsko-szturmowy, czyli interesujący nas Fighter Bomber.

Tornado IDS służy przede wszystkim do niszczenia celów w każdych warunkach pogodowych dnia i nocy podczas lotów z prędkościami przydźwiękowymi na małych wysokościach. Skrzydła są wówczas rozłożone, co zapewnia maszynie lepsze charakterystyki manewrowe. Przy dużych prędkościach lotu, skrzydła zostają cofnięte do tyłu. Zakres płynnej zmiany skosu wynosi od 25 do 65 stopni.

Elementy nosne skrzydła wykonane z tytanu spawane są wiązkami elektronów. Mieszczą się w nich zbiorniki paliwa. Silnik RB199 został opracowany przez specjalnie w tym celu powołane międzynarodowe konsorcjum przedstawicieli firm silnikowych, które zorganizowało firmę Turbo Union. Stanowiąc napęd dwa silniki Turbo Union RB 199, w nowszej wersji rozwijają ciąg 4050 daN i 7120 daN z dopalaczem każdy. Ich stan techniczny kontrolowany jest w kilkunastu punktach za pomocą kotków magnetycznych, spektrometrycznej analizy oleju, czujników drgań, sond optycznych oraz zapisu temperatury w wielu punktach konstrukcji.

Wyposażenie techniczne samolotu nie przedstawia żadnych braków, wielofunkcyjna stacja radiolokacyjna Texas Instruments, bezwładnościowy system nawigacji oraz dalmierz radiowy firmy Ferranti, dopplerowska stacja firmy Decca, przetwornik danych aerodynamicznych, centralny przetwornik cyfrowy, radiowysokociomierz, elektroniczny wskaźnik wyświetlający dane na przedniej szybie kabiny, wskaźnik sytuacji poziomej i pionowej, urządzenie identyfikujące ewyjłoby, pilot automatyczny ze wskaźnikiem kursu, dalmierz laserowy, bieżący system zakłócania radioelektronicznego, urządzenie umożliwiające lot z omiarniem przeszkód terenowych. Samolot ma również specjalny odbiornik do wykrywania promieniowania radiolokacyjnego i przetwornik. Mory na podstawie odbieranych sygnałów określa kierunek ich nadawania. Ballistyczne charakterystyki broni przechowywane są w EMC, która określa dokładny czas ich odpalenia lub zrzutu, i współpracuje z układem sterowania podwieszonymi zewnętrznymi. Maksymalna masa uzbrojenia podwieszanego wynosi 2165 kg. W jego skład mogą wcho-

dzić bomby kaselowe BL 755, z których wyrwała się 147 małych bomb odłamkowo-burzących lub przeciwpancernych.

Pod kadłubem można dodatkowo zamocować urządzenia do minowania systemu MW-1, czyli kaselę złożoną z kilkuset rurowych przewodnic ustawionych prostopadłe. Sefki min przeciwczołgowych może być wyrzucanych na obie strony pokrywając duże obszary. Użyte mogą być różne kombinacje bomb, pocisków kierowanych, niekierowanych i samonaprowadzających. Uzbrojenie uzupełniają dwa działka Mauser kalibru 27mm umieszczone w przedniej części kadłuba.

Według umowy z 1976 r. potrzeby państw-producentów samolotu Tornado, zostały określone na 356 maszyn dla Wlk. Brytanii, 212 dla RFN i 100 dla Włoch. Serijne dostawy rozpoczęły w 1980 r.

Pierwszy radziecki samolot odrzutowy o zmiennej geometrii skrzydeł został oblatany w 1964 r. Była to jednak tylko przerobka znanego samolotu SU 7, rozwinięta później w odrębny samolot myśliwsko-bombowy SU 17, SU 20 oraz SU 22. W tym czasie zespół konstrukcyjny Mikojana zdecydował się na najbardziej kompleksowo rozwiązanie i opracowanie nowego samolotu o zmiennej geometrii skrzydeł od samych podstaw. Miał on zastąpić nie napowieszony już wówczas, choć modernizowany do dziś samolot Mig-21, jeden z bardziej rozpowszechnionych dzieł Mikojana.

Nową konstrukcję zademonstrowano po raz pierwszy publicznie już w 1967 r., a na początku lat siedemdziesiątych pod nazwą Mig-23 (na zachodnie skrzydło jako Flogger) wszedł do użycia w Armii Radzieckiej. W założeniach Mig-23 miał być samolotem wielozadaniowym, dlatego też wprowadzono do uzbrojenia systematycznie kolejne wersje np. w odmianie Mig-23BM przystosowanej do atakowania celów naziemnych. Zmniejszono mu kątost przedu kadłuba — skrócono go i obniżono wraz z powiększeniem oszkiebla kabiny poprawiając tym samym widoczność pilota.

Zmiany te były podstawą do stworzenia kolejnej wersji, którą oznaczono już jako Mig-27 (Flogger 'D'). Wzmocniono kadłub, silnik i konstrukcję płatowca dostosowano do działań na małej wysokości. Powiększono również wloty powietrza.

Przeobrażenia te doprowadziły do tego, że Mig-27 nie jest już zdolny do osiągania prędkości samolotu Mig-23 (2,38 Ma). Prawdepodobnie jest ona teraz ograniczona do 1,5-1,8 Ma. W zastosowaniu myśliwsko-bombowym nie jest to jednak tak istotne. Mig-27 został przystosowany do działań z lotnisk gruntowych.

Opis konstrukcji Mig-27 można w dużym stopniu oprzeć na danych dotyczących samolotu Mig-23. Jest to grzebiopłat, niewielkie części stałe skrzydła mają skos 70 stopni. Ruchome części mogą być ustawione w trzech położeniach: 15, 45 i 72 stopnie. Na krawędzi natarcia części ruchomej skrzydła widoczny jest uskok do przodu. W sylwetce bocznej spostrzec można podogonowy grzebień, tak duży, że aby nie zwałował o ziemię jest składany podczas startu i lądowania (sprężenie z wypuszczeniem podwozia). Statecznik pionowy jest przedłużony w postaci długiej płetwy, sięgając do połowy długości kadłuba. Usterzenie poziome płytowe. Pod sterem kierunku stoi się schowek na spadochron hamujący.

Duże różnice w porównaniu z wersją

z.d. na str. 27

NAVY MOVES

Jak mawia Wielki Zentor, najpopularniejszym językiem programowania jest język angielski. Jeszcze pewniejsze jest to, że jest on najczęściej używany na wszelkich komputerach. Dlatego napotkanie np. rodzimego programu antywirusowego lub szwedzkiej gry tekstowej budzi spór wątpliwość, która przemawia się w zdecydowanie jeśli okaże się, że program jest naprawdę wart uwagi.

I na pewno nie będzie to przyczynkiem do nauki języków. Osobnie traktuję „innojęzyczne” gry jako o jeden poziom trudniejszy od „normalnych”, czyli angielskojęzycznych.

Z Navy Moves spotkałem się przed kilkunastoma miesiącami i nie wywarło to na mnie większego wrażenia. Pierwsza część gry do złudzenia przypomina Army Moves i powoduje tym samym zmniejszenie zainteresowania drugą częścią. Tymczasem dopiero ona warta jest grania. Hiszpański język, choć używany, spotykany jest bardzo rzadko, więc może przeszkadza.

W pierwszej części wysportowany komandos pływa po wzburzanym morzu portonem z silnikiem spalinowym. Jego przeszkody to pływające beczki, na których momentalnie wyłuskuje się w powietrze. Jak już powiedziałem, zabawa ta jest do pominięcia. Nieestetycznie na końcu podawany jest kod, bez którego niemiłosiernie rozpoczyna się część drugiej. Na Spectrum — 85738, lecz na innych komputerach — ??? Może pomóc rubryka Tips&Tricks.

Dotrągnięty wróg okręt podwodny komandos wchodzi na jego pokład używając dźwięku podwodnego. Tak zaczyna się wyprawa, w której długo nie wiadomo, w czym rzecz.

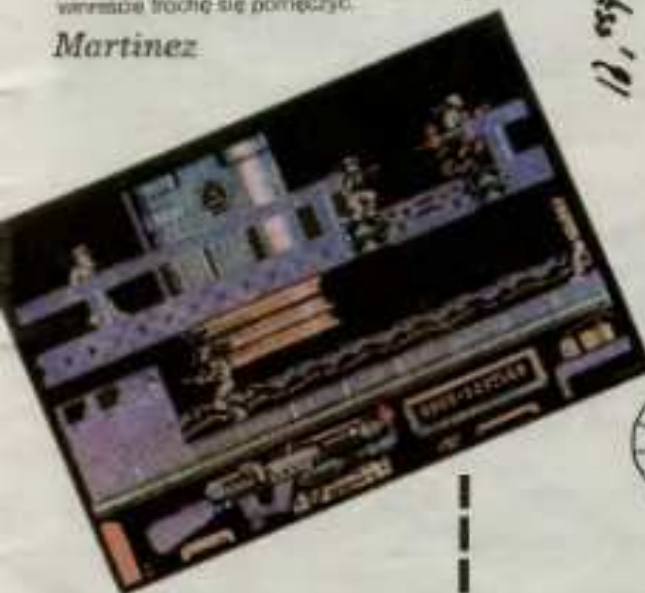
Na początku zwykłe strzela się do każdego napotkanego miśka, czy to z karabinu, czy z miotacza płomieni. W niektórych miejscach przy napotkanych skrzydłach nagle uaktywnia się okno, w którym można pisać. Nic poza tym.

Uważaj szczególnie, że oprócz miśków na pokładzie spotkać można specyjalnych, zamysłonych, brodatych matrosów. Oczywiście na początku zabija się ich jak wszystkich innych wrogów.

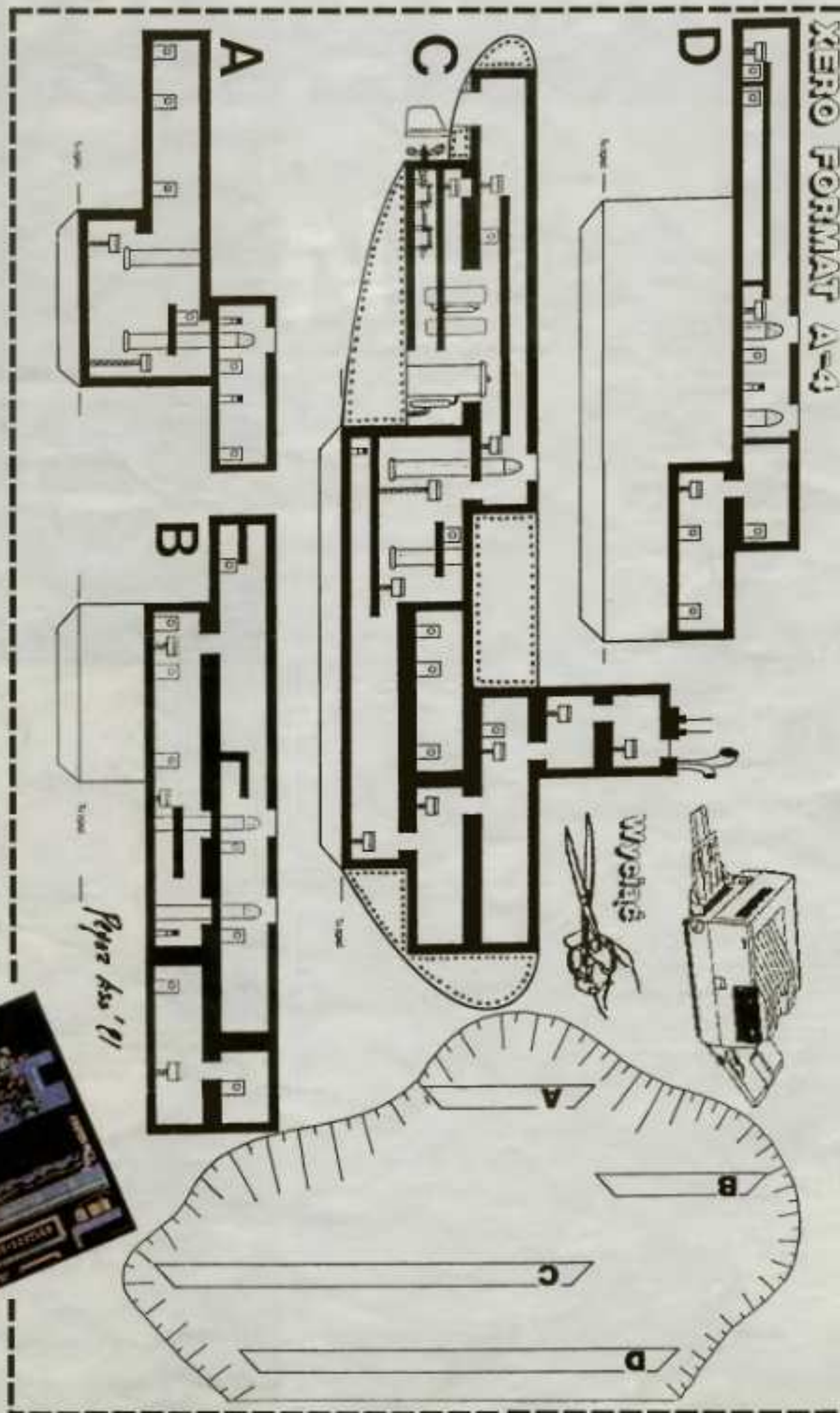
Cała zabitych po chwili znikają. Jeśli jednak przypadkiem zarzytnąć się przy leżącym, to jego całość zostanie przeszukane i pojawi się okienko. Czasem jest ono puste, jednak znaleźć można amunicję i benzynę do miotacza. I w tym klucz — przy ciastach matrosów znajduje się karty kodowe, które warto zapamiętać wraz z rangą zabitego. Na pokładzie znajduje się m.in. kapitan i po dwóch dźwięków od ścieżki i silników. Numery ich kart kodowych są bardzo potrzebne do terminali sterujących zespołami okrętu.

Cel jest prosty — zabijać silniki, wypłynąć na powierzchnię, uaktywnić bombę i uciec. Możliwe jest to poprzez wspomniane terminale. Listę kłopotów podany w następnym numerze. Wy pomóżcie trochę się pomóc.

Martinez



Komputer: Spectrum, Amstrad
Rok produkcji: 1986



NORTH & SOUTH

Fort Sumter, stan Południowa Karolina, świt, 12 kwietnia 1861 r. Powietrzem wstrząsnął huk dział. Konfederaci rozpoczynają ostrzał fortu. Fort Sumter broni się dzielnie, jednak przyniatająca przewaga południowców powoduje, że po dwudniowej kanonadzie artyleryjskiej i bez żadnej nadziei na odsiecz, jego załoga dowodzona przez mjr Andersona poddaje się.

Tak rozpoczęła się wojna secesyjna, znaną w Polsce głównie dzięki serialowi „Północ-Południe”. Na motywach tej wojny oparta jest gra **NORTH & SOUTH**, opracowana przez znaną francuską firmę **INFOGRAAMES** i sprzedawana od 1989 r.

Sytuację z tej gry będą mieli o. Wkrótce dokonacie ocenów i wyliczeń oraz o. Którym odpowiada "atakuje" planowanie i rozgrywanie operacji. W 10 (10) można grać z komputerem, we dwóch (we dwóch) lub też oglądać komputerową symulację poszczególnych kampanii wojny secesyjnej.

• MENU I KONFIGUROWANIE GRY

Wybór rodzaju gry dokonywany jest za pomocą ikon. Opcje sgrupowane są w dwóch menu: wstępnym i głównym.

Menu wstępne służy do ustalenia "poziomego" poziomu gry i rodzaju wojny. Można wybrać wojnę secesyjną, wojnę francuską, wojnę amerykańską, wojnę angielską, niemiecką, hiszpańską lub włoską.

Menu główne zawiera cztery ikony. Opcje z nich służą do ustalenia warunków gry, pod którym kontroli wyboru, co jest dozwolone.

1. Ikony w obu górnych słupkach (złoty i czarny) służą do ustalenia "poziomego" poziomu gry. Lewa ikona dotyczy Północy, prawa zaś Południa. Każda z tych ikon podzielona jest na dwie części: na lewej wybrano się "zabawa", tzn. komputer (obraz dysku) lub operator (obraz sztandaru). Poziom gry ustala się na prawej stronie ikony poprzez wybranie dowódcy: kapłana, ciechara lub kapitana.

Ustalenie poziomu gry ma znaczenie tylko w następujących sytuacjach:

- **jeżeli przeciwno** komputerowi,
- **dwóch przeciwno** sobie, z wyłączeniem opcji symulacji walk (bitwa, zdobywanie fortów i stajni na podziemi).

2. Ikony w dolnej części ekranu.

Trzy ikony górne rozszerzają możliwości gry i wprowadzają zaobcowanie w trakcie realizacji koncepcji strategicznych operacji. Wykazują one następujące opcje:

- **INDIANI** powoduje nieoczekiwane i destrukcyjne uaktywnienie się "mieszkańców" — Indian i Meksykanów, którzy niszczą armie egzystujące z terytorium Meksyku lub zajętych przez Indian. Jeśli więc zdecydujemy się na to, będziemy musieli liczyć się z możliwością zwycięstwa rozgrywanej przez nas operacji strategicznej.

— **BURZA** wprowadza do gry zakłócenie pogodowe. Oznaczają one okresowe zastrzykanie armii znajdujących się na terenie stanu obywateli burza.

— **DESANT** rozszerza możliwości rozgrywania kampanii. Umożliwia desantowanie armii i przez to wszechstronniejsze planowanie operacji strategicznych.

Trzy ikony dolne mają następujące zastosowanie:

— **WALKA** to włączenie/wyłączenie symulacji walk.

— **RÓK** pozwala na wybór interesującej nas kampanii, poprzez zdecydowanie się na określony rok wojny secesyjnej.

— **OPERATOR** jest aktywny, jeśli dwóch partnerów gra przeciwko sobie z jednocześnie włączonymi opcjami symulacji walk. Opcje tej ikony umożliwiają przyporządkowanie graczy jednostki i klawiatury.

3. Ikona w dolnej środkowej części ekranu służy do rozpoczęcia gry. Dodatkowo możemy podać kursorem tylną część czasu fotograficznego i zobaczyć co się widać stamtąd.

• PLANIJA GRY

Po włączeniu **GO** na ekranie pojawia się planisza gry. Przedstawia ona terytorium dawnej Ameryki z podziałem na stany. Później pojawiają się granice państw, bez względu na ich wielkość, są równoprawnymi polami planiszy gry. Na ekranie widać też ważne punkty strategiczne — fort i linie kolejowe. Nie odpowiadają one rzeczywistości, bo ich dobór został dokonany w taki sposób, by wymusić poprawną strategię gry.

• ZASADY GRY

Na ekranie widać armie Północy (Linia) i Południa (Konfederacja). Każda z nich składa się z jednostek piechoty, kawalerii i artylerii. Rozmieszczenie i wielkość armii Linii i Konfederacji są zróżnicowane dla poszczególnych kampanii (lub wojny secesyjnej). Armia standardowa ma 6 jednostek piechoty, 2 kawalerii i 1 artylerii. Armie większe, w początkowej fazie kampanii, mogą liczyć do 9 jednostek piechoty, 5 kawalerii i 2 artylerii. Informacje o wielkości armii można uzyskać, naprowadzając kursor na sylwetkę żołnierza symbolizującego tę armię.

Gry polega na przesuwniku swoich wojsk po polach planiszy. Zasady są następujące:

1. Możliwość przesuwania wojsk wskazuje komputer przez podświetlenie pol. Przemieszczanie wojsk ma na celu:
 - **zajęcie** stajni lub zdobycie fortu,
 - **doprowadzenie** do bitwy,
 - **przerwanie** linii komunikacyjnych wroga,
 - **połączenie** dwóch lub więcej armii w jedną silniejszą.

Na dwie planisze jest okno, w którym widać aktualny miesiąc i rok wojny oraz stan fortów tej strony, która ma ruch. Wykazane kursorem sztandaru oznacza **wygrano** i ruch.

2. W trakcie gry zbierane są podziemi i zajęte stajni. Ilustrowane to podziemi posiadający się po linii kolejowej oraz worki z **\$\$** umieszczone w kasie pancernych. Te podziemi są potrzebne do mobilizowania nowych wojsk. Każda nowa armia ma wielkość armii standardowej. Warunki wystawienia nowej armii są następujące:
 - **swobodny** dostęp do stajni, z których sąsiadują się podziemi,
 - **zebranie** odpowiedniej ilości pieniędzy (pięć worków **\$\$**),
 - **opieranie** linii kolejowej łączącej przynajmniej dwa fortu.

W sytuacji, kiedy komunikacja jest przerwana, pieniądze z podziemi nie można kasy, ale są przemieszczane przez przeciwnika.

3. Oddzielenie stajni wroga przez zaję-



Amiga

cie sąsiadnych powoduje, że w następnym kolejnym ruchu wojsk są one włączane do naszego terytorium.

4. Desant armii jest możliwy jest:

- **zajęcie** się stanem NORTH CAROLINA (tam zawsze są desantowane wojska),
- **złazenie** się odpowiednią ilością pieniędzy na wystawienie tej armii.

Desant armii następuje niezwłocznie po czterech miesiącach od rozpoczęcia kampanii.

5. W sytuacji przesunięcia armii na pole zajęcia przez wroga dochodzi do bitwy. Armia silniejsza może wygrać — jest to prowadzone, ale nie pewne. Podobnie bywa przy zdobywaniu fortów.

Z bitwy obie armie wychodzą zrytym otębiem. Wtedy jedna z nich zostaje oddzielona od stajni sąsiadów. Zmarza też również i tak, że zostanie doszczętnie zniszczona.

6. Przesuwania można zastawiać tylko wtedy, jeśli to znajduje się na sąsiednim polu. W przypadku, jeśli jedna wielkość kierowanych do bitwy armii przekracza się liczbę standardowych, nadwyżka pozostaje na jednym z pol planiszy.

• WALKA

Bitwy rozgrywane są na dwóch planiszach odpowiednich do uszeregowania bitwy, na której dochodzi do spotkania wojsk przeciwnych stron.

Na planiszy może znajdować się równowartość jednej armii standardowej. Nadwyżki wprowadzane są do bitwy dopiero po (całkowitym lub częściowym) zniszczeniu ich podziałowych.

Oddziałami manewrujemy za pomocą joysticka lub kursorów. Zmianę rodzaju broni dokonujemy **SHIFT**-em. Zasięg artylerii kontrolujemy wskaźnikiem wysywanym w górę planiszy. W czasie bitwy artyleria może oddać dośrodek salw.

Jeśli nie chcemy polegać na komputerowej symulacji walk to rozgrywkę je samodzielnie: zdobywają fortu, atakują podziemi, niszczą i zabijają. Ale pamiętaj, że komputer gra bezbłędnie i bezlitośnie wykreśli każdą twoją błąd.

• STRATEGIA ROZGRYWANIA KAMPANII

jest różna w każdym roku wojny. Zależy od stosunku siły wojsk obu stron i ich rozmieszczenia. W wyniku stawów stwierdziliśmy, że tylko kilka z nich prowadzi do zwycięstwa. Te, które uznaliśmy za poprawne (przy uwzględnieniu możliwości desantów) wyglądają następująco:

1. Kampania roku 1861:

— obie strony dysponują równymi siłami (po dwie talie same armie) i mają terytoria tej samej wielkości.

— dla obu stron poprawną strategią jest walka o opieranie wybrzeża i zignorowanie stajni wzdłuż linii kolejowych. Wynik bitwy o wybrzeże może przesądzić losy kampanii.

— Zamiast walki o wybrzeże, można przeprowadzić operację zajęcia linii kolejowej restrykcyjna (jest to ryzykowne, ponieważ uaktywnia przeciwników identyczny kontratak). Ta operacja może przynieść sukces, jeśli także przesunięcie wojsk armii spowoduje ich koncentrację i powiększenie terytorium.

W tej kampanii stronie obu stron są równe. Przewagę uzyskuje ten, który pierwszy uaktywni wybrzeże i zniszczy nową armię.

2. Kampania roku 1862:

— obie strony mają po trzy armie, jednak Południe ma zdecydowanie lepszą siłę wojsk. Południe posiada większe terytorium co daje mu szanse na szybszą mobilizację nowej armii.

— Południe manewrując na całej szerokości planiszy powinna dążyć do zwiększenia terytorium oraz opieranie wybrzeża. Jednocześnie należy unikać bitew, które prowadzą do całkowitego wybrzeża przez jedną ze stron.



— Południe przyniósł błąd o wytrzymałości nie tylko pod kątem walki, ale także umożliwił Polakom skuteczny atak na własną linię kolejową. Operacje wojsk Południa są w początkowej fazie tej kampanii rewiążąc na rzeźnię wojsk Północy.

Tym razem większe szanse ma Północ. Decyduje o tym terytorium, rozmieszczenie i potęga armii. Szanse obu stron mogą wyównać koszty dla Południa wyniki bitew.

Nawet przy uwzględnieniu tych założeń Północ ma niewielkie szanse na zwycięstwo w kampanii roku 1862, zaś Południe na wygrane w roku 1864.

★ SIEDM PRZYKAZAN

1. Zarysuj się najwięcej standardów — im większe terytorium tym większe szanse na szybkie zmobilizowanie nowej armii.
2. Powiększaj swoje terytorium, pamięając o konieczności opóźniania linii kolejowej. Nie o nie przyjdzie z zajętych terytoriów, jeśli nie ma między nimi komunikacji.
3. Jeśli masz do wyboru zajęć stary rowy albo już zajęty przez przeciwnika, wybierz ten drugi wariant. Wtedy nie tylko zwiększasz swoje terytorium, ale również zmniejszasz wroga.
4. Nie staję nieprzyjemniejszym wojsk bezmyślnie. Doprowadź do bitwy jeśli — kierując do bitwy silniejszą armią, — wojska nieprzyjacielskie zagrasz twojemu terytorium, lub co gorzej, linii kolejowej.
5. — ryzykujesz, ale w ten sposób możesz doprowadzić do przewartościowania lub zajęcia toru przeciwnika.
6. Po straceniu kilku bitew możesz mieć armie silne i słabe. Wtedy (jeśli to możliwe) do bitew kieruj armie silne, a słabe wykorzystaj do zajmowania terytorium, przetrwania jego komunikacji i atakowania torów.
7. Manewrując wojskami stary się opóźniać stary MISSOURI, ARKANSAS, KENTUCKY I TENNESSEE. One właśnie, jako centralnie położone mają kluczowe znaczenie dla przeprowadzanych operacji. Znajdujące się na nich armie są niczym nie doścignowalne.
8. — mogą szybko dotrzeć i do linii kolejowej, i do wyznika.
9. Przejściowe umieszczenie nieprzyjacielskiej armii przez burzę należy bezwzględnie wykorzystać. Daje to bowiem szansę na lepsze rozmieszczenie swoich wojsk oraz szybsze opóźnienie większego terytorium i w kierunku na przygotowanie mobilizacji nowej armii. Pamiętaj też

by niezapomnieć nie przesuwając armie na stan, na którym panuje burza.

★ ZAKOŃCZENIE

Wojnę rozpoczął krzyż z jednej strony konwojując się, sprzymiłowione północne stany Unii, zaś z drugiej stronie, oparte na niewielkiej grupie, południowe stany w federacji. Po czterech latach, wychodząc wciąż wygrała Północ. Południe mimo mobilizacji wszystkich swoich sił i świetnego dowódcy generała Roberta Lee skapitulowało.

Nie oznacza to jednak, że ty nie możesz zmieścić biega hedon (przynajmniej na ekranie monitora). A może tak poloczyćby się loty tej wojny, jak rozegrał ją na swoim komputerze?

Zyczymy ci dużo wojennego szczęścia i odważ w rozgrywaniu komputer, a także sfałszując ze skutecznego przeprowadzonych operacji, zwycięskich bitew, niespodziewanych oszustw i długotrwałych ciężkich form ze zwyciężonych (oczywiście tylko) sukcesem.

I na zakończenie. Gm mało swoich wariantów mogłoby być znacznie ciekawsze, gdyż są projekty uwzględniają możliwość planowania i rozgrywania na plany bitew, walk o tory i przegr. Myślę, że takie rozwiązanie „NORTH & SOUTH” znacznie zwiększyłoby jej atrakcyjność. Nie należy jednak narzekać, szczególnie gdy zdamy sobie sprawę z tego, jak bardzo brakuje gier strategicznych opartych na polskich motywach historycznych. Celowa jestem jakim zainteresowaniem przeczytały się np. „Historia Koczownicza”? Myślę, że większość fanów gier komputerowych zamiat generała Lee wolałaby wczuć się w rolę rozczarowanego Kocuzki i być Morsal (przynajmniej na ekranie monitora). Czego wam mi czytelnicy i sobie gorąco życzę.

Doc

Firma: Infogrames
Rok produkcji: 1999
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC

P.S. Tylko dla ambitnych, których interesują wszystkie strategii rozgrywania najdłuższej kampanii wojny — kampanii roku 1864. Strategia Północy ma **trzy warianty**. **Pierwszy** polega na doprowadzeniu do bitwy armii wschodnich z jednocześnie skierowaniem skoncentrowanych armii zachodnich przez centrum kraju na wybrzeże. **Drugi** polega na skierowaniu do walki oddzielnie armii wschodniej i środkowej. **Drugi** zaś na skierowaniu: ich w jedną stronę, która może działać w dowolnym kierunku. W zachodniej części kraju Południe może dotyczyć do: — odciążenie swojej zachodniej armii skoncentrowanych armii Północy od wybrzeża, po to by tam wykorzystać swoją przewagę i zapoczątkować przerwanie linii kolejowej Północy; — skierowania tej armii, poprzez centrum kraju na wybrzeże, żeby tam szalać rozgrywką kampanii.

— Południe, korzystając ze swojej zdecydowanej przewagi powinno dążyć do rozgrywania w celu zniszczenia Północy. W przypadku niekorzystnych wyników bitew i umiarkowanego mobilizowania wojsk Północy, Południe może być zmuszone do koncentrowania swoich armii dla operowania wybrzeża.

W tej kampanii większe szanse ma Północ. Szanse stron wyrównują się, jeśli Północ jako pierwszy zmobilizuje nową armię i jej armie w wyniku bitew na zonię zniszczoną.

3. Kampania roku 1862:

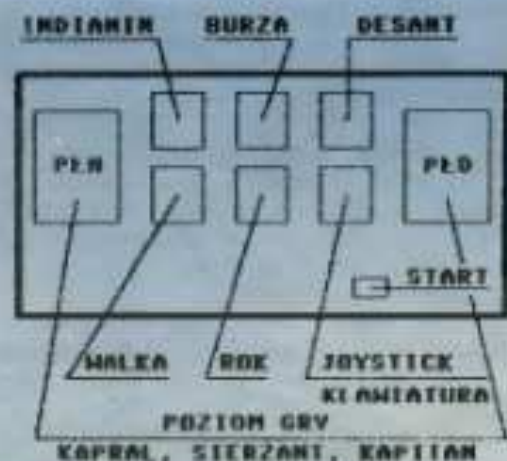
— obie strony mają po cztery armie, Południe niewielką przewagę (jedna armia silniejsza i terytorium większe o jeden stan). — dla obu stron poprawną strategią jest walka o opanowanie wybrzeża przy jednocześnie zagrożeniu linii kolejowej nieprzyjaciela. Prowadzi to do koncentracji armii i szybkiego przesuwania ich na wybrzeże. Na speed koncentracji wpływa wynik pierwszej bitwy.

W tej kampanii szanse obu stron są równe. Wynik zależy od pomysłowości w manewrowaniu wojskami i (nieestety) od wyczerpania potencjału. Na szczęście jedyną przegraną bitwą nie decyduje jeszcze o wyniku kampanii. Strona, która wygra bitwę o wybrzeże może z powodzeniem zaatakować linię kolejową nieprzyjaciela.

4. Kampania roku 1864:

— Północ ma cztery zaś Południe trzy armie z nieznacznie przewagą siły wojsk. Północ posiada znacznie większe terytorium, co otwiera jej możliwość sz. hiszego zmobilizowania nowych wojsk.

— Północ powinna dążyć jak zwykle do opanowania wybrzeża. Doprowadzi to do bitew naszczętnych siły obu stron — jest to korzystne dla Północy, ponieważ szybciej otrzyma posiłki. Jeśli Północ, po bitwach o wybrzeże i w centrum kraju ma przewagę, to może zaatakować linię kolejową Południa. Jeśli przewagi nie ma, to powinno ograniczyć się do utrzymania wybrzeża i ostrej własnego terytorium, do czasu mobilizacji nowej armii.



ukończenie ze str. 28

myśliwą **Mig-23**, występują w wyposażeniu i uzbrojeniu **Mig-27**, dostosowanego do działań szturmowych. W przedniej części kadłuba, zamiast celownika radiolokacyjnego zamontowano dalmierz laserowy. W lewym skrzydle umieszczono obronny system: laserowego kierownika uzbrojeniem, którego symulant znacznie rozszerzono. Dwulobowe działko z **Mig-23** zastąpiono działkiem szkieletowym kal. 23mm, skutecznym przeciw celom rozmiarom. Na pięciu węzłach: jednym podkadłubowym, dwóch pod skrzydłami, oraz dwóch na nierozłożonych częściach skrzydła można zawieszać bomby, pociski niekierowane i rakietę kierowaną powietrzem.

Zarówno dla samolotu **Tornado** jak i **Mig-23/27** charakterystyczna jest wielozadaniowość, z wyodrębnieniem jednak dwóch podstawowych wersji: myśliwskiej (**Tornado ADV / Mig-23**) i szturmowej (**Tornado IDS / Mig-23B/27**).

Rozwój techniki powiła z jednej strony na doskonalenie konstrukcji, lecz również prowadzi do specjalizacji i ograniczenia wyposażenia, uzbrojenia dla potrzeb walki powietrznej na rzecz wzbogacenia systemów kierowania ogniem na cele naziemne i odpowiednich temu środków obrony. Zmiana geometrii skrzydeł była koncepcją prężną, ale szkieletowych i wielozadaniowych, pozwalając na wieloaspektowe wykorzystanie możliwości samolotu.

Mimo tak przedstawionych analogii, należy wskazać, że **Tornado** jako samolot zdecydowanie lepszy od **Mig-27**, posiadający znacznie bogatsze wyposażenie elektroniczne i większy udźwig uzbrojenia. Zdolność konstrukcji i zakres funkcji pełnionych przez **Tornado** odpowiadają poprzez liczną konieczność podziału ról między pilota a drugiego pilota — operatora. **Mig-27** jest samolotem jednoosobowym.

Tornado jest konstrukcją dwulobową, zapożyczającą m.in. większą żywotność. **Mig-27** posiada tylko jeden silnik. Widać, że konstruktorom **Tornado** drogo do rozwiązania wskazywała idea stworzenia maszyny najlepszą na świecie w swojej klasie, przez co zamierzał bardzo dużo na stabilizację projektowych i konstrukcyjnych rozwiązań technicznych. Dlatego też cenna samolotu **Tornado** jest bardzo wysoka i ze względu na to zainteresowane są nim dotychczas jedynie państwa producenta, będąc przygotowanymi na takie wydatki, oraz najbogatsze kraje „trzeciego świata” — np. Arabia Saudyjska.

Mig-23/27 natomiast był samolotem przeznaczonym do masowej produkcji na potrzeby ZSRR i państw sojuszników do I.V.1991 w strukturach wojskowych Układu Warszawskiego, a także na eksport do wielu państw pozaeuropejskich, liczących nogęły w ratyfikacji stałego wpływu: Indii, Wietnamu, Indii, Egiptu, Madoce, Izraelu, Algierii, Libii, Egiptu, Liban, Syrii i oczywiście w Iranie, gdzie wlg broń zachodnich używanych było prawie 100 szt. samolotu **Mig-23/27** (z różnych wersji).

Z niezwykle, choć przewidywanym (to dopóki opłaczonym) powodzeniem, atakowało w czasie wojny z Irakiem wyznaczone cele 75 samolotów **Tornado IDS** brytyjskiej Royal Air Force. Był to pierwszy sprawdzian tych samolotów w warunkach bojowych. Wystrzymano do najniebezpieczniej misji bombardując dywizję naziemną z lotu nisko. Z przedmiotem przydziałowymi potężnymi pociskami na wysokości kilkuset metrów niemal jak pociski samodzielnego **Tomahawk-Cruise**, było to możliwe dzięki urządzeniu porównywalnemu do lotu z umiarkowaniem przesłonięciem terenowych i oczywiście doskonałemu wyszkoleniu pilotów. Gdyby nie, to po wykonaniu kilku tysięcy lotów bojowych straty RAF-u wynosiłyby o niebo więcej.

Spójną czołową **Tornado IDS** na drogę obywatelską!

LIST

Przypominamy:

1. Głosy tylko na nowości.
2. Za nowość uznajemy program nie przebywający dłużej w kolekcji jak 6 miesięcy.
3. Nadal oczekujemy na głosy najbardziej zorientowanych „gieldziarzy”.
4. Nastąpiło dalsze rozdrobnienie LP wśród 16-bitowców.
5. Amstradowcy mają wszystko gdzieś — napisało dwóch.

musicie walczyć sami bo na tym polegają gry komputerowe...

Dziwię się, że tak słabo gracie w Ping-Ponga.

Norbert Legowik, Kraków

A my dziwny się, że ty tylko potrafisz grać w Ping-Ponga. Jeśli jesteś lepszy i bezproblemowo przechodzisz każdy adventure, labirynt czy strzelaninę w liczbie kilkunastu (kilkudziesięciu) tygodniowo to zamień się z nami. Z otwartymi ramionami przyjmujemy takich współpracowników lub sami odejdziemy w cień.

Wypada mi się przyznać, że jestem już wupniakiem (42 lata), i wstyd mi się przyznać przed moim 10-letnim synem, że nie radzę sobie!

Wisiek

Drogi Wisieku, dumny jesteś z siebie, że w ogóle zauważasz taki problem. Mało jest rodziców takich jak TY. Ale dzięki takim ludziom nie zginiemy. Dzięki.

Alfabetyzm — jeżeli przysyłacie Tipy czy POKE-i to piszcie je koniecznie alfabetycznie. Ułatwi nam to pracę.

Hi-Tech — listy dotyczące sprzętu i programowania prosimy kierować na adres Bajtek do odpowiednich klanów. My umiemy tylko grać.

Laser — napisał ktoś: przeproszam za brzydkie pismo, ale nie jestem drukarką laserową. Nikt

Trudno dostać w Zabrzu, w kiosku nr 2 Top Secret. Proszę, aby i w Zabrzu ukazywał się on w dużych nakładach.

Witek Rzetelski, Zabrze

Jesteśmy niepokieszeni, że nasz magazyn nie dociera wszędzie tam, gdzie jest potrzebny. W dużej części jest to wina wadliwie działającego kolportażu. Niekiedy — to ledwo sto kilka tysięcy egzemplarzy i jeśli sprzedawać się będzie co do grosza, będziemy mogli podnosić nakład, pismo pogrubiać i wydawać je co miesiąc. Dlatego nie pożyczajcie nas kumpiom. Gdy więcej sprzedamy to więcej zarobimy i będziemy mogli zainwestować w rozwój pisma, bo tylko taka formuła ma sens: Top Secret dla każdego!

Dużo u Was obrządków z Atari, Commodore i Spectrum. Nudzi mi się to. Gdzie Amiga?

Eks-Aurawiec PASHTSHAK, Bielystok

Nam też się czasem to nudzi, ale to właśnie małe komputery dominują na rynku i jeszcze przez jakiś czas taka sytuacja będzie utrzymywać się. Dlatego też staramy się zachować max. różnorodność screenów, piszemy z jakiego komputera pochodzą i tak będziemy trzymać. Panu Bogu święcą z Diabłu ogarek.

Uważam, że TS to kolejne pismo zdominowane przez Atari.

... wiem, że otrzymacie wiele listów z opisaniami i innymi materiałami i nie ze wszystkich korzystacie. Nie mam czasu pisać w próżnię, więc proszę pytanie — czego potrzebacie?

Arkadiusz Sekura, Węherowo

Polska jest krajem zdominowanym przez Atari. Atarowcy wrzeszczą, że za mało piszemy o ich ukocharcu. Bardzo zakujemy, ale

taka jest rzeczywistość — trzeba dostosować się jednak do rynku. Poza tym, to nieprawda, że zdominowało nas Atari. Nas zdominowały GRY!

Żaden list, który dotarł do nas, nie poszedł w próżnię. Długi cykl wydawniczy i masa korespondencji powodują niewielkie opóźnienia. Wszystkie wasze materiały są dokładnie czytane i przyda się wszystko, jeśli jest nie starsze niż 5 lat.

Co zrobić w 32 komnacie w Arkanoïd III?

Paweł Leśniak, Włocławek

A co zrobić na 118 levelu Chucka Egg III? A co dać szczeniowi w King's Quest XXX? Więcej takich listów, a dostaniemy szczególności. Od tego jest Top Secret i rubryki takie jak Tips&Tricks oraz mnóstwo opisów, by nie pytać bez przerwy o drobizga. Nie jesteśmy w stanie przy 500 listach tygodniowo odpowiadać indywidualnie na podobne pytania. Od tego macie komputery i kolegów, by samemu iść do przodu a wynikami podzielić się z nami.

W systemie NES obraz przesyłany jest przez gniazdo Video. Jak to jest w IBM-ie i czy można podłączyć go do telewizora.

Witold Janus, Zagórze

Komputer IBM to najnudniejszy wujek na świecie. Nie lubi on pracować z byle telewizorem. Minimalna rozdzielczość to 320x200 punktów, średnia to 640x348, natomiast często używana jest 1024x800 punktów — wszystko zależy od karty graficznej. Tego nie zdzierzy żaden telewizor. IBM-y sprzedawane są z monitorem, bez niego ani rusz. I tego trzymać się trzeba. Są jednak i tacy, którzy do Syrenki wkładają silnik od Mercedesal

ile kosztuje prenumerata, czy mogę ją otrzymać, czy macie opis...

Protr, Kielce

Do dnia opublikowania tego numeru będziemy dalej odsyłać pierniczki, które przysyłacie w listach. Potem będziemy za nie kupować piwo. Informacje o prenumeracie znajdują się w każdym z naszych wydawnictw — Bajtek, Moje Atari, Top Secret. Warunki prenumeraty opisane są chyba najbardziej topologicznie jak to tylko możliwe, jeżeli nadal nie możecie tego pojąć to poproście kogoś starszego o pomoc. Żadnych opisów nie wysyłamy indywidualnie pocztą — od tego jest gazeta.

Niedawno kupiłem na giełdzie Last Ninja II w wersji kasetowej. W jaki sposób dograć następny level, by nie znikły posiadane przedmioty? Opublikujcie jakiś POKE.

Konrad Godlewski, Warszawa

Last Ninja II jak wiele innych programów całodyskowych nie posiada wersji taśmowej. To co kupiłeś, to pojęcie cartridge-em levela nagrane po kolei na kasetę. To wynik pracy naszych niedouczonek hackerów. NIE MA SPOSOBU NA NAPRAWIENIE TEGO. Albo program był przygotowany do współpracy z taśmą albo nie, nasz kulawy rynek jest niesłaby bandycki pod tym względem.

Wykorzystałem fragment mojego listu. Nie otrzymałem egzemplarza autorskiego. O publikowanym tekście dowiedziałem się z korespondencji czytelników.

Włodzisław Budzyski, Radom

Bardzo nam miło, że zauważył Pan nasze nieśmiałe próby skatalogowania pracujących w Polsce systemów „growych”. Pański list był dla nas źródłem ważnych informacji o systemie NES. Nie mamy technicznych możliwości wysyłania TS każdemu kto przyczynił się do jego powstania w takiej formie. W przypadku nadwyżanych opisów, jeśli wykorzystujemy je w całości lub prawie całości, podajemy nazwisko autora. Jeśli zaś są to jedynie fragmenty lub odfiltrowane informacje, to pozostaje satysfakcja autorska i nic więcej.

Proszę, piszcie więcej dla początkujących.

Fela, Gniezno

Z tą sprawą należy kierować się raczej do Bajka a nie do TS. Na czym ma polegać pisanie dla początkujących? Na opisie uruchomienia komputera, na opisie ruchów joystickiem, na opisie naciskania FIRE? Jedyne co możemy uczynić to publikować materiały typu SŁOWNICZEK, które pozwolą wam poznać podstawowe słownictwo z tej dziedziny, a dalej

Z TECZKI

TAJNIAKA



A PRZEBOJÓW

ATARI

1. Draconus
2. Tetris
3. Road Race
4. Zybox
5. Robbo
6. Fred
7. Misja
8. Gauntlet
9. Silent Service
10. Boulder Dash

COMMODORE

1. The Last Ninja II
2. Giana Sisters
3. Iron Lord
4. Ghouls'n Ghosts
5. Test Drive II
6. F-18 Hornet
7. Batman The Movie
8. Rick Dangerous
9. Game over II
10. Int. Karate I

SPECTRUM

1. Robocop
2. Batman the Movie
3. R-Type
4. Saboteur II
5. Fist II
6. Dizzy II
7. The Untouchables
8. Tetris
9. Savage
10. Cybernoid II

ATARI ST

1. Rick Dangerous
2. Italia 1990
3. Barbarian II
4. Kick Off II
5. Last Ninja
6. Silent Service
7. Crazy Cars II
8. Tennis
9. Xerion II
10. F-19

AMIGA

1. Shadow Of The Beast II
2. Defender Of Crown
3. Test Drive
4. Police Quest II
5. Indiana Jones
6. North & South
7. Populous
8. Italia 1990
9. Unreal
10. Oil Imperium

IBM

1. Test Drive II
2. Out Run
3. Captain Comic
4. War In The Middle Earth
5. Cybernoid
6. Tetris
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

1. Tetris
2. Giana Sisters
3. Barbarian II
4. Kick Off II
5. Last Ninja

1. The Last Ninja II
2. Giana Sisters
3. Iron Lord
4. Ghouls'n Ghosts
5. Test Drive II

1. Robocop
2. Batman the Movie
3. R-Type
4. Saboteur II
5. Fist II

1. Rick Dangerous
2. Italia 1990
3. Barbarian II
4. Kick Off II
5. Last Ninja

1. Shadow Of The Beast II
2. Defender Of Crown
3. Test Drive
4. Police Quest II
5. Indiana Jones

1. Test Drive II
2. Out Run
3. Captain Comic
4. War In The Middle Earth
5. Cybernoid

nie wymaga takiej staranności, ale gdy nie można przeczytać liter np. w Tipsach to już inna sprawa.

Lista Przebojów — mimo usilnych prób z naszej strony nadal przysyłacie starocie, jak tak dalej pójdzie zaczniemy sami robić LP na podstawie giełd warszawskich. Z pretensjami to do siebie a nie do nas.

Listy — okazuje się, że nie wszyscy potrafią zaadresować kopertę. Dlatego przedstawiamy mały kurs listowania i kilku ułatwień dla nas.

Koperta:

- adres piszemy z prawej strony,
- z lewej na górze podajemy hasła o zawartości: High Score, LP, Opis, Mapa (tytuł), Tips itd.,
- z tyłu koperty wyraźny adres nadawcy.

List:

- z lewej na górze: nazwisko, adres, typ komputera, magnetofon/dysk
- data z prawej na górze,
- zwięzła treść w punktach,
- podpis nadający się do ewentualnej publikacji.

Przed zaklejeniem koperty powinniście przeczytać choć raz całość i poprawić błędy.

Nie będziemy przyjmować listów, których powierzchnia całkowita jest mniejsza niż 100 cm².

Podpisy — we wszelkich mate-

riach publikowanych używać będziemy nazwiska lub ksywy znajdującej się na końcu listu. Wszelkie zastrzeżenia w tekście mogą pozostać niezauważone podczas wysortowywania zakreślonych wcześniej materiałów. Przepraszamy.

Prokurator — TS nie jest organem ścigania przestępstw, dlatego piszcie bez obaw, wasze listy nie staną się źródłem kłótni z prawem.

Top Star — redakcja nieutulona w głębokim żalu zawiadamia, że padł pierwszy FIRE w TOP STAR. Joystick przeżył 6 miesięcy i zginął śmiercią tragiczną w boju na śmierć i życie w Double Dragon.

TS live — pismo ma formułę dynamiczną tzn. publikujemy to co mamy ciekawego lub na co jest zapotrzebowanie społeczne. Nie mają sensu wyliczanki ile linijek tekstu poszło na dany komputer.

Tytuły gier — prawdziwym horrorem są błędy w tytułach gier (i nie tylko), które opisujecie w swoich listach. Po przeczytaniu kilkudziesięciu listów dziennie można zapomnieć własne nazwisko.

Wściekizna — nie wściekajcie się, gdy mapa nie pasuje do większej wersji gry. Są po prostu różne implementacje na różne komputery co najlepiej widać w FELDZIE. Będziemy starać się zamieszczać różne wersje.

Spółdzielnia
"Bajtek"
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

MIJESCE
NA
ZNACZEK

**KUPON
PRENUMERATY**
AKTUALNY DO 31.05.1991

Co miesiąc kolejny zaktualizowany kupon

liczba list zeszytów	3	6	12	liczba kuponów
Bajtek	X	45600	91200	
Atari	18000	36000	X	
TOP SECRET	21600	43200	X	

WPLAT
DOKONYWAĆ
NA KONTO

Spółdzielnia "BAJTEK"
Bank "Agrobank S.A."
479994-834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Wytnij lub zrób kserokopię i przyslij do nas

KINGS of the BEACH

professional beach volleyball



Commodore

Są takie miejsca na plażach, gdzie damy lubią przebywać najchętniej.

Tam właśnie, młodzi i silni mężczyźni rozgrywają między sobą fascynujące pojedynki w piłkę siatkową. Wszystko to dzieje się w znacznie mniejszej skali niż prawdziwa siatkówka, ale nie jest wcale przez to mniej widowiskowe. Tu w grę wchodzi honor dla zwycięzców i hańba dla przegranych.

Takimi bohaterami będą dwaj gracze, w światku siatkarskim cieszący się nie byłą już opinią. Grając nimi nie do prowadzą więc widzowie do talii smoczku, nie brnąc w piłkę lub przewracając się na płaskim jak stół pański. A oto oni:

Sinjin Smith

Znany też pod pseudonimem „Doug Smith”. Od kilkunastu lat jest uważany za najlepszego gracza w Beach Volleyball. Nie ma sobie równych w rzutach na piłkę, i w obronie. Dobrze uderza i blokuje.

Randy Stoklos

Cudownik maszyny o przeziwku „Waniliowy Grom”. Na boiskach dominuje prawie tak długo jak Sinjin Smith. Poza tym obaj uzupełniają się znakomicie, gdyż Randy wspaniale blokuje i ma przenajlepszy mocny serw z wysokości.

Zaczynamy od rejestracji (**REGISTRATION**) w biurowym domu na skraj wód Wydektowane pani, chętna do współpracy w każdej dziedzinie, wpisuje cię do wielkiej księgi. Tam dokonujesz:

— **Practice Character**, czyli imię praktykującego (Sinjin lub Randy)

— **Playing Mode**, sposób współpracy na boisku: Cooperative lub Competitive. W pierwszym Sinjin i Randy są w jednej drużynie, w drugim w przeciwnych.

— **Match Level**, ustawienie poziomu gry komputer (Easy, Medium, Hard), tylko dla opcji (**MATCH**)

— **Sound On/Off**, to jak zwykle włączenie/wyłączenie dźwięku

— **Password**, hasło dla opcji (**TOURNAMENT**), otwierając wstęp na wyższe poziomy poznania

Zanim przejdziesz do właściwej gry, powinieneś przećwiczyć trzy główne ścieżki siatkowego warsztatu. Najpierw siatk (**SET**). Partner wystawia Ci idealnie przed Tobą piłkę. Twoim zadaniem polega zaledwie na tym, by w odpowiednim momencie podbiec do siatki i wstrząsnąć dwukrotnie przycisk FIRE. Jeżeli wykorzystasz to prawidłowo, uderzenie będzie modne.

(**BUMP**) jest po prostu odbior. Tym razem partner znajduje się po przeciwnej stronie boiska i przebiega piłkę najłatwiejszym rodzajem serwu — uderzeniem od dołu. Obserwując cechę piłki, nie powinieneś mieć żadnego kłopotu z ustawieniem się. Odbijasz pojedynczym wstrząśnięciem FIRE.

(**SPIKE**) to już ostatni fragment ćwiczeń, łączący ze sobą poprzednie dwa i dodający jeszcze naukę wystawiania. A więc najpierw odbiór, musi być poprawny — piłka leci do rozgrywalnego. Ten pojedynczym FIRE wystawiasz ją na atak, który kokuje piłkę w dowolne miejsce na boisku przeciwnika.

Pozostałe dwie opcje (**MATCH** i **TOURNAMENT**) to już prawdziwa gra. Mecz jest swobodnym pojedynkiem, z przypadkowymi partnerami. Tam możesz doskonalić swoje umiejętności i zgrać się z partnerem. Po zakończeniu gry pojawia się statystyka i wracasz z powrotem na plażę.

Turniej pozostawia za sobą ślady na całym świecie. Przeprowadzany jest on metodą „przegranego odpada” i rozgrywany w najważniejszych światowych metropoliach. W każdej z nich mecz do zagrania trzy mecze, na coraz wyższym poziomie. Po wyeliminowaniu broni i podróży do innego miasta, otrzymasz hasło wstępu, które w dowolnej przyszłości wpisziesz sobie w rejestrację. Dzięki temu omiśnieś parę dniowej przez Ciebie granicę.

Luke

Firma: Electronic Arts
Rok produkcji: 1988
Komputer: Spectrum, Commodore, Amiga, Atari ST, IBM PC

imię nazwisko

ulica nr

kod, miejscowość

numer prenumeratorka

- Prenumerata zawiera przed użyciem wiadomości kuponu owarunków niezmniejszających cen
- Przesyłki pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat
- Minimum ceni wliczając zamówienie 4-6 tyg
- Jeżeli w ciągu 2 tyg od pojawienia się numeru w kioskach nie nadzieje przesyłka, redakcja pros o korektę
- Za błędy wynikające z nieaktualnego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności
- Prosimy o wyrażenie zażądanie odpowiednich korekt egemplarzy w tabeli

**TU
WKLEIĆ
ODCINEK
PRZEKAZU**
(potwierdzenie dla upfascjącego)

SPECTRA

oficjalny dystrybutor polskich autoryzowanych gier i programów

oferuje:

Atari:

INSIDE - Cykl Chłwa, komputerowa wojna w ...

GABI - gra niszczym z filmów Walt Disney

KYADRYK - smek w bibliotecie

PNW - zestaw gier edukacyjnych dla dzieci

FUTURE COMPOSER - najnowszy, rewolucyjny program muzyczny

IRON DEBUGGER - monitor o niespotykanym możliwościach

ZX Spectrum:

THE OMNI CORPUS - rewolucyjna gra wojenna. Absolutny przebój!

MOB - zestaw gier gwarantujących dobrą zabawę

COMPOSER 128 - najnowszy program muzyczny na generator AY

Timex:

TIMEX STUDIO - jedyny program graficzny w pełni wykorzystujący możliwości graficzne tego komputera

TIMEX BASIC - wykorzystuje skrypcie możliwości Timexa

Commodore:

VOIC TRACKER - pierwszy pakiet w pełni profesjonalny edytor muzyczny. Rewolucja!

W przygotowaniu nowe propozycje.

Zapraszamy do współpracy sklepy, hurtownie, studia komputerowe.

Realizujemy zamówienia hurtowe, jednostkowe i wysyłkowe.

Adres: SPECTRA
21-422 Stanis
tel. 11-70, woj. śląskie

**Najtańsze
w Polsce!**



**SV 119
Junior**
2 Fie
6 Złazanych styków
Płynny mechanizm



**SV 120
Junior-Stick**
2 Fie
6 Złazanych styków
Uchwyt ostatekowy



**SV 122
Quickjoy II**
2 Fie
6 Złazanych styków
AutoFire
Dropek lotniczy



**SV 124
Turbo**
6 Mikrostylów
AutoFire
Dropek lotniczy



**SV 123
Supercharger**
2 Fie
6 Mikrostylów
Ergonomiczna budowa
Precyzyjny mechanizm



**SV 126
Jet Fighter**
2 Fie
6 Mikrostylów
AutoFire
ACS-Regulator
szybkości AUTO
Obrotowa podkładka
Dropek lotniczy



**SV 125
Superboard**
6 Fie
10 Mikrostylów
AutoFire
Cyfrowy wyświetlacz
czasu
Sygnalizacyjny
Przełącznik do
lewostronnych
Dropek lotniczy



**SV 130
IR Infrared**
1 Fie
5 Mikrostylów
Podświetlenie
Daleki zasięg
Odczytnik



**SV 128
Megaboard**
4 Fie
10 Mikrostylów
AutoFire
6-cyfrowy sterownik
ATM — Anti Tap Mechanism
Fire Pad

**SV 140
Enterprise**

2 Fie
6 Mikrostylów
AutoFire
ACS — Regulator
szybkości AUTO
Dropek lotniczy
„Jedynka”
Kabel 4 m



**SV 201
Quickjoy M5**
Do IBM XT/AT
(kompatybilny)
Współpracuje z Game-Card
lub I/O Card
2 Fie
2 AutoFire
6 Mikrostylów
Wybór AUTO
PSC — Regulator XY
Sygnalizacja Świecła
Fire
ASC — Regulator Szybkości
AUTO



**SV 202
M5 analog**
Analogowy
DO IBM XT/AT
(kompatybilny)
Współpracuje z Game-Card
lub I/O Card
2 Fie



**SV 210
Game Card**
Do IBM XT/AT
(kompatybilny)
Dla współpracy
z M5 i M6



**SV 127
Top Star**
2 Fie
6 Mikrostylów
AutoFire
Przetworzona obudowa
SAS — Shock Absorbing
System
Płynny chwyt



**SV 500
Van 3**
Pudełko na dyski
80 sztuk 5 1/4"
Zamknięcie na klucz

**SV 510
Van 5**

Pudełko na dyski
80 sztuk 5 1/4"
Zamknięcie na klucz



SV 119 — 64 900
SV 120 — 74 900
SV 122 — 89 900
SV 124 — 109 900

SV 123 — 119 900
SV 125 — 239 900
SV 126 — 169 900
SV 127 — 249 900

SV 128 — 319 000
SV 130 — 339 000
SV 201 — 249 000
SV 202 — 229 000

SV 210 — 219 000
SV 500 — 119 000
SV 510 — 119 000

**interwencje
tel. 23-92-21**

SV 201 + SV 210 — 439 000
SV 202 + SV 210 — 399 000

Należy przelać pieniądze przekazem zwykłym (czerwony blankiet) na adres:

Quickjoy

TAL

Uwaga! W miejscu na korespondencję prosimy podać po raz drugi: adres domowy, kod i symbol zamówionej pozycji. W przypadku braku adresu zwrotnego nie realizujemy zamówienia.

„TAL” — GWERTY
ul. Mikowa 45
02-411 Warszawa
fax: 659-12-35

Czas realizacji 14 dni

NA SMUTNO



NIE KOŃCZĄCE SIĘ SZALEŃSTWO II

Artykuł naszego kiefowego Red, twórcy z TS22, w poprzednim numerze do głosu doszedł z nie doświadczeniem. Chciał się on w Polsce nadal rozprzestrzeniać wśród amatorów i ugrammatyzować wśród odbiorców przez różnicę z zachodni, to stąd jest one silnie nawiązujący się, alternatywny rynek w stosunku do konwencji. Jest bowiem wiele osób mających po prostu ochotę na grę, które nie są zainteresowane nowymi rozszerzeniami np. kolumny LOGO. Jest wielu amatorów kupujących do swojej kolekcji kilka kartek autentykujące do gier. Mówimy tu już o niebagatelnym rynku wyczerpanych wyposażonych narzędzi w tym momencie dla zapewnienia bezpieczeństwa „szkoleń” i „treningów”, w systemy pomp hydraulicznych obsługujących kolumny „pilotów” w starach i jego maszyny, czy także obsługując jak: kolumny, pady, wózek i dla pełni bezpieczeństwa obsługi i wyprawy. Główną przyczyną tym High-Life i Spectrum znajdują się brakujące opisy i instrukcje, czy też instrukcje do gier.

Dlatego nie postanowiliśmy dziś przybliżyć naszym czytelnikom jakiegoś super-ban-

- Nieco danych technicznych na przykład:
- mikroprocesor — Z 80A
 - pamięć — 128K RAM, 128K ROM
 - taktowanie zegarem — 4 MHz
 - liczba kolumn — 64
 - podzestawa sterujących — 32
 - liczba kolumn w grze — 16
 - rozdzielczość — 256 x 256 punktów
 - dźwięk — 8-kanałowy generator, czterokanałowy przetwornik
 - kolumny (zost. jak systemy)
 - kolumny joystick
 - kolumny Light Phaser
 - programowalne kolumny (30 Bitów)
 - programowalny generator dźwięku (auto-tune)

Niewątpliwie ciekawostką są różniące się składowe elementy i ich konfiguracja, co jest naturalną konsekwencją różnic w programach i ich na rynku „dostępności”.

Czy dostarczone są w dwóch systemach: SEGA-CD i pamięć do 256K, oraz uwaga!!! SEGA-CD i pamięć do 256K (4800) to nie jest to samo. Takie informacje są niezbędne, aby nie być oszukanym.

Z uwagi na zapotrzebowanie w systemie pamięć Z 80A zgodny z tymi warunkami z nas na w takich konfiguracjach, wiele programów SEGA zostało przeniesionych na domowe komputery z innymi skutkami.

Na wspomniany już o tym, że SEGA jest jednym z największych producentów automatów ukazyjących, jako takie nie robi, by uzyskać swój poziom.

Waldemar Nowak

CENY

Wszystkie ceny pochodzą z katalogu niemieckiego firm wydających na okres październik 1990/91 i podane są w markach.

- ATARI SYSTEM 2600 (kolumny + 1 joystick + kable) — 85 DM
 — zestaw kolumny + 2 joysticki + 30 gier w jednym module — 125 DM
 — ATARI joystick VCS 2600 — 24,90 DM
 — gry od 70/90 do 49,90 DM

- INTELENT ENTERTAINMENT SYSTEM (kolumny + 2 kolumny + kable + gra Super Mario Bros.) — 199 DM
 — gry najtańsze od 70,90 do 39,90 DM na wyprzedażach
 — gry normalne i nowe od 59,90 do 119,90 DM

- SEGA MASTER SYSTEM (kolumny + 2 kolumny + kable + gra Mega Drive) — 249 DM
 — kolumny najwyższej jakości 89,90 DM
 — joystick 39,90 DM
 — gry najtańsze od 39,90 do 49,90 DM na wyprzedażach
 — gry normalne i nowe od 49,90 do 79,90 DM

Parę słów komentarza

Za wszystkim z tych gier nie ma jednak tego, co widać do cyfrowej jakości. Ja gramy, dlatego też chcemy podzielić się własnym doświadczeniem. ATARI SYSTEM 2600 jest najlepszy chyba do wszystkiego, co należy się do gier i oprogramowania do niego. Wiele gier jest w tym systemie, a wady do niego chyba nie przysparzają. Proszę pamiętać, aby nie kupować gier do innych systemów, jeśli nie jest to konieczne.

Jeśli natomiast chodzi o gry, to jest to bardzo różnorodny wybór. Wiele z nich jest naprawdę świetnych. Jeśli chodzi o gry, to jest to bardzo różnorodny wybór. Wiele z nich jest naprawdę świetnych.

INTELENT ENTERTAINMENT SYSTEM przy swoim czasie okazał się być bardzo dobrym i ciekawym systemem. Wiele z jego gier jest naprawdę świetnych. Jeśli chodzi o gry, to jest to bardzo różnorodny wybór. Wiele z nich jest naprawdę świetnych.

SEGA MASTER SYSTEM chyba najbardziej popularny system w Europie. Charakterystyczny dla niego jest to, że wiele z jego gier jest naprawdę świetnych. Jeśli chodzi o gry, to jest to bardzo różnorodny wybór. Wiele z nich jest naprawdę świetnych.

Podsumowując: systemy gier „video” nie są to są czymś do poważnego podjęcia, tylko do zabawy.

Wiele z nich jest naprawdę świetnych. Jeśli chodzi o gry, to jest to bardzo różnorodny wybór. Wiele z nich jest naprawdę świetnych.

Waldemar Nowak

NES — KLUB

NES — KLUB zamieszkuje jedynie adresy w Warszawie, nie chodzi o drukówkę, nie chodzi o gry, tylko o gry, które były w posiadaniu posiadaczy, które były w posiadaniu posiadaczy, które były w posiadaniu posiadaczy.

UWAGA: zachęcamy nie tylko użytkowników NES do kontaktu z nami, jeśli tylko odnieśli się do nas, to będziemy bardzo wdzięczni. Jeśli tylko odnieśli się do nas, to będziemy bardzo wdzięczni.

Waldemar Nowak
 ul. Cieszkowska 3/67
 20-011 RACOM
 tel. 546-81
 • posiada na zbioru gry w serii MATEL PAL SYSTEM (wskazy), oraz NES

— NTSC SYSTEM (Amerykański) są one nieco tańsze.

- 25/160 gier w wersji komputerowej
- 17 gier, joystick, zdalne sterowanie

Gwiazda Dźwięku
 ul. Łódzka 5/7 m. 5B
 07-400 OSTROLEKA
 • 5 gier

Oskar Zachara
 ul. Armii Krajowej 26/4
 80-267 GDANSK - MORONA
 • 70 gier

Paweł Młynarczyk
 ul. Krakowska 71
 41-400 MIELECHOWICE (wuj Katowicki)
 tel. 206-185
 • 7 gier, joystick, 2 joysticki, czasoprzewodnik i Nerven-2 z USA

Michał Pawełowski
 ul. Włocławska 50/2B
 19-105 MOCISŁAWICE (wuj Katowicki)
 • 7 gier, joystick, 2 joysticki

Janusz Skrobacz
 ul. Białobłocka 42/11
 ŁÓDŹ
 • 1 gier, joystick, 2 joysticki

Janusz Skrobacz
 ul. Białobłocka 42/11
 ŁÓDŹ
 • 1 gier, joystick, 2 joysticki