

**TOP
SECRET**

NAJEMNICY! MORDERCY! KOMANDOSI! PILOCI! STRZELCY!

Macie przed sobą mapnik przydatny w walce. Strzeżcie go, jest całkowicie TOP SECRET! Używajcie tylko w ostateczności, w obliczu śmierci. Nie może wpaść w ręce wroga. Powierzamy go Wam, bo walczyście i za nas. Niech wam służy. Wielu ludzi poległo, by go stworzyć, wiele krwi wsiąkło w matkę Ziemię. Niech się przyczyni do zwycięstwa, niech po nim powstaną inne. Do zobaczenia na polu walki.

**NIECH MOC BĘDZIE
Z WAMI!**

Gen Martinez

**TOP
SECRET**

W opisane tu gry zaopatrzyć się możecie również korespondencyjnie w wypożyczalni programów w D.H. SEZAM — II p, godz. 16—19, adres: 00-849 Warszawa, UPT 66, skr. 14

TOP SECRET

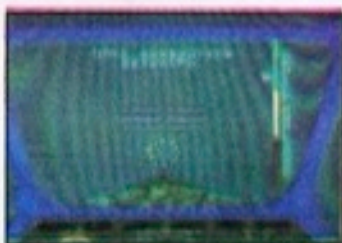


T RANTOR*



* opis gry na mapie

A LIENS



W dalekiej przyszłości... Kontroler ruchu powietrznego zdziwiony odwraca głowę w kierunku głównego komputera. Wydaje on sygnał alarmowy trzeciego stopnia: nieznaną stację kosmiczną w pobliżu bazy. Na ekranie ukazują się mała planeta, powiększając się powoli, aby wreszcie zamienić się w mały statek kosmiczny. Na zniszczonym, pokrytym pyłem kadłubie, widnieje napis: NO-STROMO-NARCISSUS. Statek znika z głównego ekranu i pojawia się na ekranach termicznych i skanerach podczerwieni. „We wnętrzu wykryto dwie żywe istoty, prawdopodobnie pochodzenia ziemskiego, pograżone w głębokim stanie hibernacji” — informuje centralny komputer.

Specjalny robot-sprawca typu CIRCUIT 2 rozpoczął przecinanie. Supernowoczesny laser bez trudu daje sobie radę z grubym pancierzem statku. Po chwili obrzyna, olwaną płytą z hukem spada na podłogę. Mocna wazka z zielonego swiata oświetla wnętrze NARCISSUSA. Statek pograżony jest prawie zupełnie w ciemność, mrużąc tylko kolorowe lampki pokładowego komputera oraz kontrolki komór hibernacyjnych. Do wnętrza wchodzi dwóch ludzi w hermetycznych kombinazonach. Na głowie mają pancerne hełmy, za kłonymi znajdują się maski tlenowe. Jeden z nich przeciera grubą rękawicę szybką kamerą hibernacyjną. Pod usterującym pyłem zaczyna wyłaniać się twarz młodej kobiety...

Była to Ripley — dowódca kosmicznego transportowca Nostromo. Cała załoga Nostromo zginęła, zamordowana przez straszliwego potwora. Jedynym członkiem załogi, który się uratował, była właśnie Ripley, no i jej kot — Jones. Ripley dryfowała północznie siedem lat, przebijając prawie całą galaktykę.

Tak w dużym skrócie wygląda początek H-

mu „OBCY — decydująco staro”. Gra stworzona na podstawie tego filmu opisuje dokładnie przebieg akcji niszczenia kolonii potworów. Program ten składa się z siedmiu etapów, każdy z nich poprzedzony jest dialogiem, który w rzeczywistości ma miejsce na filmie.

W wyprawie uczestniczy jedenaścioro ludzi: GORMAN — porucznik marines, pilot, nawigator, elektronik; BISHOP — szeregowy marines, informatyk, lekarz; HICKS — kapral marines, ekspert od spraw uzbrojenia, pilot; RIPLEY — oficer, konsultant do spraw Obcych; VASQUEZ — szeregowiec marines, operator broni ciężkiej, zwiadowca; BURKE — cywil, konsultant do spraw kolonii pozaziemskich; HUDSON — kapral marines, pilot, zwiadowca; DRAKE — szeregowy marines, operator broni ciężkiej, elektronik; FROST — szeregowy marines, snajper, radiooperant; DIETRICH — szeregowy marines, operator broni ciężkiej, nawigator; CROWE — starszy kapral marines, ekspert od spraw technicznych kolonii.

Gdy idą ci się przejść sześć etapów tej gry, naprzeciwko ciebie stanie mała OBCYCH. Jesteś ubrany w kombinazon pneumatyczny, przeznaczony do przenoszenia towarów. Zapewniam cię, że to urządzenie wystarczy do zabicia matki OBCYCH. Najpierw uderz ją kilkanaście razy szczyptami, potem chwyc, następnie wrzuć do komory powietrznej. Gdy to zrobisz, możesz pójść spać... do komory hibernacyjnej.

Firma: Activision
Komputer: Commodore 64.

Luke

C YBERNOID



Szybki i bezwzględny komandos Vitorc rozprawił się z całym systemem obronnym planety Exolon, lecz nie dał rady dopaść głównego osła — Marvina, swego odwiecznego wroga i przeladowcy. Dlatego teraz, przybierając nową postać, zapożyczoną od słynnych Transformers, wyrusza Vitorc w pogon za wrogiem.

Fortyfikację nowej twierdzy Marvina ukryte są na planecie Stanton, pod jej powierzchnią. Prowadzi tam jedno wejście, w sam raz na rozmiar Vitorca. Wejście zastrzeżone jest oczywiście natychmiast i droga powrotu prowadzić musi przez cały system korytarzy, pomieszczeń i tajnych przejść. Zastawione wszędzie pułapki, automatyczne działa, cyborgi i pola elektryczne potrafią dość skutecznie przeszkodzić Vitorcowi w pogoni.

Na szczęście konstruktorzy mechanicznej części postaci Vitorca nie byli mniej zdolni od von Neumanna, twórcy teorii architektury komputera. Byli tylko trochę mniej pacyfistyczni. Wyposażyli więc powłokę komandosów w zasobniki i wyrzutnie wszelkiego rodzaju pocisków — od zwykłych termolazowych impulsów do półkilogramowych mini-rakiet samonaprowadzających.

Przy pomocy tego inwentarza Vitorc może niszczyć prawie wszystko, co spotka na swej drodze. Zwały głazów, nędzne robotki, śmieczne działka — to wszystko zamienia się w pył po jednym strzale.

Niekóre przeszkody są jednak możliwe do pokonania tylko przy pomocy niezwyklej zręczności i dokładności. Trzy lub pięć ponownych szybków z kręcącymi się w środku cyborgami z hiperlaniami to twarde orzech do zgryzienia. Zarówno ściany, jak i strażnicy są niezniszczalni i trzeba ich umiejętnie omijać.

Z Vitorcem i Marwinem spotkamy się w grze „Cybernoid II”, gdzie ten drugi będzie gonął tego pierwszego, a daczego, macie szansę sprawdzić!

Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64, Amstrad CPC.

Gen

A IRWOLF



Airwolf jest to niewątpliwie najlepszy śmigłowiec na świecie. Nie jest to, wbrew pozorom, zwykły helikopter, lecz potężna maszyna niszcząco-rabująca do wszystkich zadań.

Airwolf zbudowany jest z najnowszymi superperfekcyjnymi materiałami, które zwykle wykorzystuje się w kosmonautyce. Wytrzymałość jego pancierza jest porównywalna z wytrzymałością sprężonego bunkra przeciwlotniczego.

Ogon Airwolta wyposażony w sporą liczbę czujników. Kola zawieszona na specjalnych amortyzatorach, używane są wymiennie z płozami służącymi do lądowania na śniegu. Czasami używane są też pływalki, przydatne się podczas lądowań na wodzie.

Airwolf, w odróżnieniu od zwykłych helikopterów, posiada dwa rodzaje napędów. Jednym z nich jest wirnik wykonany ze stopów różnych metali, używany zaś jest główny podczas lotów na małe odległości. Drugi rodzaj napędu to turbodwusłotowy dwudusłotowy silnik, umieszczony w górnej części śmigłowca po obu stronach wirnika. Airwolf jest w stanie w ciągu kilku sekund przekroczyć barierę dźwięku, oczywiście przy użyciu silników turbodwusłotowych.

Przednia szyba śmigłowca wykonana jest z bardzo cienkiego materiału, lekkiego i niezwykle wytrzymałego na odkształcenia. Jest ona oczywiście pancerna, nie przebijają jej nawet strzały z Magnum z odległości 50 cm, a pociski z karabinu maszynowego odskakują od niej jak piłeczki od ściany.

Wnętrze helikoptera wyłożone jest materiałem tłumiącym wszelkie odgłosy z zewnątrz. Airwolf posiada zamontowane trzy sposoby wielkości i mocy obliczeniowej komputery, sterujące całym śmigłowcem. Pierwszy z nich ma odczytywać i odtwarzać na monitorze wszystkie obrazy i dźwięki z zewnątrz. Drugi komputer kieruje pracą większości mechanicznych urządzeń helikoptera. Trzeci jest zaprogramowany wyłącznie na obsługę broni pokładowej o niezwykłej sile ognia. Airwolf wyposażony jest bowiem w automatyczne działko kalibru 25 mm, cztery samosterowane rakietki przeciwpancerne oraz kilkadziesiąt rakiet niekierowanych. Można też zamontować doń cztery przeciwlotnicze, samonaprowadzające rakietki, lecz to w sporadycznych przypadkach.

W sumie Airwolf jest straszliwym narzędziem niosącym śmierć i zniszczenie. Nie powinien więc dostać się w niewłaściwe ręce, a używać powinno się go tylko w ostateczności. Teraz właśnie czeka go wielkie zadanie.

W rozległym układzie podziemnym (jaskin zostało uwiecznionych osiem ludzi. Każdy z nich umieszczony jest na platformie w innej części labiryntu. Dostępu do nich bronią skomplikowane systemy ochronne, elektryczne barierki, spadające głazy i wiele innych przeszkód, które będziesz musiał pokonać.

Ty, wcielając się w postać pilota Airwolta, masz za zadanie uwolnić wszystkich ludzi. Nie zapomnij jednak, że Twój śmigłowiec może zabrać na pokład oprócz pilota tylko jednego człowieka. Gdy odnajdziesz i uratujesz go, będziesz musiał wrócić z nim do miejsca startu i pozostawić go tam. Na mapie R oznacza człowieka.

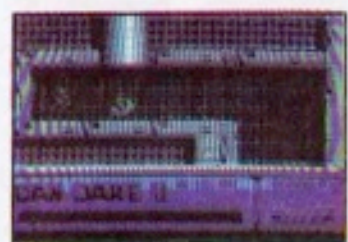
Mimo że Twój Airwolf ma bardzo wytrzymały pancierz, nie znieś on zbyt licznych uderzeń o ściany. Strzeż się też spadających głazów — od razu niszczy Twój helikopter i musisz grać od początku. Czasami drogę przegodzi Ci zaporą zbudowana z małych cegiełek. Jedynym sposobem na dalszy lot jest zrobienie w niej dziury, jednak zniszczenie całej ściany jest raczej niemożliwe. Uwaga! też na dalsze sterowane roboty, które mogą się przychylnie do zakończenia gry lub do uszczerpkania Twojej osłony.

W całym labiryncie rozmieszczone są przelotniki, które przelazłszy strzelając w nie z działka. Musisz sam dojść, który służy do czego i w jakiej kolejności ich używać.

Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64.

Gen

DAN DARE II*



* opis gry na mapie

PLATOON



Pierwszym w 1988 roku produktem firmy Ocean była gra Platoon. Jest ona oparta na filmie Olivera Stone'a pod tym samym tytułem. Zarówno film jak i gra wyraźnie noszą arytmiję przesłania, mimo swego okrucieństwa i bezwzględności.

Platoon to gra, w której łączy się tylko straż. Szybszy zawsze przeżyje, wolniejszy musi zginąć. Nie jest to jednak zwykła strzelanina, a widmo tragicznej i strasznej wojny wietnamskiej wisi nad nią bezustannie.

Sama gra składa się z trzech etapów, połączonych ze sobą w logiczny łańcuch. Zaczynasz w gęstej dżungli, nie znając drogi przetrwania z niej. Żołnierze wietnamscy przebywający w okolicy nie są Ci bynajmniej przyjacielami. Skaczą z drzew, wychylają się z pułapek, zakładają miny, rzucają granatami. Jeżeli chcesz przeżyć, musisz być szybszy od nich. Aby wydostać się z lasu należy wykonać dwie rzeczy. Najpierw znaleźć materiał wybuchowy (EXPLOSIVES) i wysadzić nim most. Następnie udać się do wioski (nie przestając strzelać do każdego), znaleźć latarkę (TORCH) i mapę (MAP). Musisz uważać na bomby podłożone w chatkach. W jednym z domów znajdziesz wąż do podziemnych tuneli, pomyślnie kończąc ten etap.

Grę kontynuujesz w tunelach ukrytych pod wioską. Tutaj czyha na Ciebie mniej wrogów, czasami jakś żołnierz wychyli się zza ściany. Masz bardzo mało amunicji, strzelaj więc precyzyjnie. Cel tego etapu sprowadza się do znalezienia dwóch pudełek fiar z pistoletami oraz kompasu. W niektórych pomieszczeniach znajdziesz także opalunki oraz amunicję. Zabioraj wszystko co możesz oprócz wietnamskich butów (to nie Twój numer) i spleśniałego sera. Gdy skompletujesz potrzebny asortyment, udaj się do pokoju z drabinką i szybko uciekaj. Teraz czeka Cię jeszcze walka z dwiema postaciami strzelającymi zza drzew (mają twarze Murzynów, czapki esesamów, a mówią po japońsku). W walce niezbędne są fary, gdyż bez nich nic nie widać.

Etap trzeci i ostatni polega na bezustannej strzelaninie. Aby go ukończyć, musisz zabić około stu wrogów. Poruszasz się po krętych, piaszczystych ścieżkach lasu. Droga rci się od mił i drzew kolczystych, a przeciwnicy cały czas strzelają z karabinów. Powietrze przeszycone jest zapachem prochu i krwi. Nagrodą za pomyślnie przebycie tej drogi jest widok sierżanta Bamasa, który rzuca w Ciebie

granatami, nie zapominając wciąż o strzelaniu. Jeśli będziesz dla niego zbyt miłosemny — zginiesz, zanim zdążył zmrużyć okiem. Radzę podnieść skrzyżkę z granatami i poczęstować nimi sierżanta. A potem już tylko wspierać widok śmigłowca i napis: „Jesteś w drodze do domu, synu” (to chyba pomyłka, przecież wcale się z niego nie ruszasz).

Odgłosom strzałów towarzyszy jeszcze wspaniała muzyka w wykonaniu elektronicznego Smokey'a Robinsona. Może jednak nie należy bawić się w mordercę i wygnać tę grę lub nawet skasować? W wolne miejsce na kasecie proponowałbym nagrać GARFIELDA albo SOLO FLIGHT.

Firma: Ocean

Komputer: ZX Spectrum 48/+, C64, Atari XL/XE/ST, Amstrad/Schneider, IBM PC

Luke

BARBARIAN*



* opis gry na mapie

WHERE TIME STOOD STILL



„Kupno zwłonek to zdecydowanie nie był dobry pomysł. A już najgorszy był projekt przełazu nad Himalajami do Japonii. Po co było zabierać tego niedoświadczonego Jarreta i tego łalusiawatego Dirka? Ten ostatni jest wprawdzie moim narzeczonym, ale wybrał mi go tataś Clive. Pomysł z wakacjami w Japonii to też jego wytwór. Myślę, że jak jest multimilionerem, to już mu wszystko widać. Niech lepiej zajmie się swoimi cygarami i herbatą.

Tak więc jesteśmy w okropnym położeniu. Samolot rozbił się przez tego niezdarego Jar-

ta, w dodatku nie mamy wody ani żywności. Wszystko dookoła jest takie straszne, rośliny rosną jakby do góry nogami, a w ogóle to jest bardzo duszno.

Wygłąda na to, że wyglądaliśmy w dolinę. Jest to dość spora dolina, otoczona wysokimi masywami skalnymi. Rozpadliny, przepaście i wodospad, a w dodatku ta nieznosna muchy. Jakby tego było mało, w powietrzu krąży dżwone stwory. Dirk mówi, że to pierodaktyle, ale co on się zna. To na pewno nietoperze.

Od samego lądowania mało nie wycięliśmy ducha. A teraz ja, Gloria, muszę taszczyć jakiś obrzydliwy linę, pudło z narzędziami i worek.

Pod wieczór zaatakowała nas zmyła. Przecież wiem, że to żyrafa, a nie żaden tyranozaur. Dirk może sobie studiować archeologię, ale niech się nie mądrzy. W każdym razie trafił tę żyrafę w samo oko tak, że rycząc uciekł w las. Na tym koncze, mój pamiętniczku, bo już późno, a oliwy do lampy mamy bardzo mało.

Wreszcie jest! Kilakrotnie zapowiadana, najnowsza gra firmy Denton Designs (znaną m.in. z „The Great Escape”) oszokowała wszystkich. Dopieszczona do perfekcji grafiki, choć czarno-biała, powoduje okrzyki zachwytu. Sprytnie rozwiązany wybór minów w opciu za pomocą ikon powoduje, że gra nie traci mimo swego skomplikowania. Wspaniale muzyka i efekty dźwiękowe (Spectrum 128 i Spectrum 48 z generatorem) dopinają to arcydzieło.

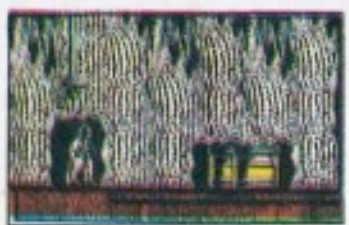
W grze steruje się czterema osobami, z których każda ma inny charakter i upodobania, zaś celem jest wyprowadzenie choć jednej z nich z prehistorycznej doliny (pomysł zaczerpnięty zapewne z powieści Arthura Conan Doyle'a „Świat zaginiony”). Szytki i dokładny przesuw ekranu, niegłup pomysł i doskonale wykonanie gwarantują tej grze powodzenie na długie lata. Nie pojawia się ona jeszcze wprawdzie na Bajkowej Liście Przebojów, lecz jest to z pewnością kwestia czasu.

Firma: Denton Designs

Komputer: ZX Spectrum 48/128, Commodore 64, Atari ST, IBM PC.

Gen

BATMAN



Pomijając wszelkie polityczne wydarzenia, miniony rok 1989 można śmiało nazwać rokiem Batmana. Ta postać z komiksów amerykańskich została rozpropagowana za pośrednictwem filmu, zaś edycja gry dokonała dzieła. Charakterystyczny nietoperz wpisany w elipsę ozdobił tysiące murów na całym świecie. Koszulki, fryzury, płaszcze — to wszystko rozeszło się jak woda. Koszty produkcji filmu zwrócić się w ciągu pierwszych dwóch tygodni wyświetlania. W Polsce książki różnorakie kopie, ja sam oglądałem kopię ze ścieżką dźwiękową oryginalną, na niej nalożoną węgierską i polską, napisami japońskimi i znakiem firmowym australijskiej wytwórni.

W sumie mamy już trzy gry o tytule „Batman”. Pierwsza z nich, wydana w 1986 roku przez Ocean to mega-labiryntówka utrzymana w konwencji Knight Lore, jednak dużo trudniejsza. Siedem części batrafnu do zebrania

i ubłożenia w jednym miejscu, roboty na kilka nocy.

Potem, reklamowane już w 1986, pojawił się druga gra — Batman — The Caped Crusader, której połowę tu przedstawiamy. Drugą połowę, jako że gra składa się z dwóch niezależnych części, opublikujemy w drugim numerze „Bajtek — Top Secret”, który pojawi się prawdopodobnie w lipcu br.

Trzecia jak dotąd gra — Batman The Movie to już zręcznościówka, podobna do „Bionic Commando”. Została ona jednak najbardziej dopracowana, pod względem tak graficznym, jak i dźwiękowym. Istnieje już nawet dyskowa wersja na Spectrum, grająca muzykę w wersji Spectrum 80K.

Teraz zajmijmy się pierwszą częścią drugiej części „Batmana” — A Bed in the Hand. W swej treści jest ona zbliżona do tematu filmu, tzn. walki Batmana z Jokerem. Tym razem Joker snuje plany zawładnięcia globem docierając do umysłowych graczy komputerowych za pośrednictwem ich ulubionego gier. Joker (trochę podobny do Jacka Nicholsona) podłączył się swą siecią komputerową do wytwórni gier i ma zamiar modyfikować je tak, by powodowały ośmieszanie. Batman ma mu w tym przeszkodzić, unieruchamiając system komputerowy w domu Jokera. W tym własnym celu profesor John Morrow opracował winusa formującego twarde dyski. Batman musi odnaleźć w domu profesora dyskietkę z winusem i zainstalować go w domu Jokera.

Gra rozpoczyna się w jaskini Batmana, w miejscu oznaczonym na mapie START. Należy pozabierać leżące wokół przedmioty, tzn. lockpick — wytrych, batarang — broń, nos — maskę. Nie przyda się bomba, gdyż jej użycie powoduje utratę sił. Przedmioty podnosi się wskakując dół strzał, tak samo włącza się batocomputer. W nim mamy możliwość wyrzucenia przedmiotu (dłoni otwartą), użycia go (dłoni zamkniętą), wytępienia dźwięku (palcem na przycisku), zmiany kolorów (świeczką) i zakończenia gry (nagrobek). Dookoła widać zebrane przedmioty.

Batarang służy do rzucania w nieprzyjaciół mieszkańców Gotham, wytrych do otwarcia drzwi domu profesora J.M., maska do zamaskowania się przed natrętami. Nie będziemy wyposażać dalej, gdyż to zadanie przyjemność skończyć grę według przepisu. Przed sobą macie mapę z zaznaczonymi przedmiotami, myślicie więc? Jedną jeszcze podpowiedź — strzałka (dart) służy do otwarcia tarczy w pokoju, gdzie jest magnetofon (wejście po linie). Pod tarczą jest karta wstępu do domu Jokera (pass).

Wersje na Spectrum i Commodore różnią się nieco nazwami przedmiotów oraz ich umiejscowieniem. Mega powstała w oparciu o Spectrum, a wy. Commodorowcy, kombinuj!

Firma Ocean

Komputer: ZX Spectrum, Commodore, Amstrad, Amiga, Atari ST

Gen



NUMER SPECJALNY „BAJTKA”: „TOP SECRET” przygotował zespół w składzie: Waldemar Świrski — kierownik, Wanda Roszkowska — opr. graficzne, Marcin Przasnyski

Grafika: Waldemar Nowak, Marek Szeniawski, Wojciech Trzopek, Zygmunt Zaradkiewicz, Beata Znamirska

Opisy gier: Łukasz Czekajewski, Marcin Przasnyski

Zdjęcia: Leopold Dzikowski
Wydawca: Oficyna Wydawnicza „Sztandar Młodych”
Skład techniczny CRT-200, przygotowała offsetowa i druk: Prasowe Zakłady Graficzne w Ciechanowie
Nr zlecenia: 14280



CO JEST GRANE



Bajtkowa lista przebojów

Dziesiątki tysięcy komputerów, tysiące gier komputerowych, które z tych programów są naprawdę dobre? Grałeś już setki razy, jedne wyrzucałeś po kilku minutach, inne skradły Ci całe dni i grasz w nie nadal — irytują Cię, czasami już masz dosyć i... grasz — może właśnie Ty wiesz, które z nich są najlepsze! Wybierz 10 z nich i napisz do nas. Proponujemy startową dziesiątkę (Twoje typy mogą być całkiem inne).

- 1 JUMPING JACK
- 2 THE WAY OF THE EXPLODING FIST
- 3 TAPPER
- 4 TIR NA NOG
- 5 ATIC — ATAK
- 6 SABRE WULF
- 7 PSYTRON
- 8 HOBBIT
- 9 GHOSTBUSTERS
- 10 KNIGHT LORE

Za miesiąc pierwsze notowania listy. Jeżeli trafisz w dziesiątkę nagroda jest Twoja, jeżeli będziesz jedynym — nagroda będzie jedyna w swoim rodzaju. Musisz spróbować — na pewno warto! Czekamy na Twoje propozycje do Bajtkowej Listy Przebojów. Dodatkowa premia za opisy typowanych gier.

Stawek

Nasz adres:

BAJTEK
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa
LISTA PRZEBOJÓW



„Szybki i śmiały jest Jumping Jack. Jego historia odsłoni się wnet...”

Jumping Jack to gra, której brakuje praktycznie wszystkiego, co — na pozór — decyduje o atrakcyjności. Prosta, wręcz uboga grafika, nieskomplikowane efekty dźwiękowe, strategia nie zmuszająca do specjalnego wysiłku intelektualnego. Brak zaskakujących pomysłów.

Zawsze w górę! W tych dwóch słowach można zamknąć całą zabawę. Zadanie polega na wskakiwaniu na coraz to wyższe piętra galerii. Trzeba jedynie uważać, by nie wpaść w dziurę pojawiającą się pod stopami. Co prawda nie jest to takie proste, zwłaszcza w dalszych etapach gry, kie-

JUMPING JACK

Imagine Software

dy to śmiały odkrywca Jack musi zmykać przed ścigającymi go w coraz to większej liczbie parowozami, autobusami itp.

Dlaczego więc ta prosta — niezbyt ciekawa — gra plasuje się na czołowych miejscach list przebojów gier komputerowych? (Nie tylko w BAJTKU). Dlaczego oceniana jest wyżej niż wiele innych, pozornie bardziej efektywnych? Na te pytania nie da się odpowiedzieć, nim nie zawrze się osobistej znajomości ze sławnym podróżnikiem o imieniu Jack.

Może znudziło nam się cieżkie strzelanie do statków kosmicznych, zabijanie potworów i demonów, zatapianie okrętów. Warto czasem poskakać sobie dla utrzymania kondycji. A może tajemnica tkwi w balladzie o Jumping Jacku, której kolejne fragmenty komputer opowiada nam w nagrodę za przejście każdego etapu gry. Swobodnym tłumaczeniem początku tej fascynującej opowieści rozpoczęliśmy naszą mikrorecenzję. Wszystkich ciekawych ciągu dalszego zapraszamy do gry.

(rp)

TAPPER

Us Gold

Czy zastanawiałeś się kiedyś jak trudno być dobrym barmanem? Jeśli jeszcze nie przyszło Ci to do głowy spróbuj czy potrafisz.

W grze Tapper, opracowanej przez firmę US GOLD, obsługujesz gości w wyjątkowo ruchliwej knajpie. Najgorsze jest to, że klientela to same typy spod ciemnej gwiazdy: kowboje, punkowcy, sympatyczne na pierwszy rzut oka, choć nie mniej agresywne od reszty towarzystwa panienki etc. Wszyscy mają jedno życzenie — Pepsi!

Nie można powiedzieć, że grzeszą zbytnią cierpliwością, jeśli tylko któryś z nich dojdzie do końca kontuaru i nie dostanie swojej szklaneczki, łapie Cię za kolarz i teraz ty sam jedziesz po gładkim blacie w charakterze chłodzącego napoju. Twój pracodawca nie toleruje takich incydentów. Nie lubi także gdy tłuką się jego szklanki. Musisz więc uważać, by łapać wszystkie puste naczynia i nie posyłać więcej napojów niż jest chętnych. Pięć takich wpadek powoduje wyrzucenie z pracy i koniec gry. Chyba, że pracowałeś wyjątkowo dobrze. Szef może — w drodze wyjątku — zapomnieć o jakimś przewinienu.



To jeszcze nie wszystko. Co pewien czas do baru wpada pewien szczególnie niesympatyczny facet w masce na twarzy. Do wszystkich — z wyjątkiem jednej — puszek pepsi dosygnę trucidnie. Po tem przestawia puszkę. Ty musisz wskazać bezbłądnie tę, której bandyta nie miał w rękach.

Pod względem grafiki i animacji gra opracowana jest raczej starannie. Nie to jednak decyduje o jej atrakcyjności. Najważniejsze w tym przypadku, było poczucie humoru programistów i niekonwencjonalny pomysł.

(rp)



THE WAY OF THE EXPLODING FIST

Melbourne House

zasz stosunkowo łatwo, ale w miarę rozwoju gry ten drugi staje się coraz bardziej bystry i zwinny.

Swoim zawodnikiem sterujesz przy pomocy drążka sterowego lub też poprzez klawiaturę. Daje to możliwość uzyskania 16 pozycji. Zapamiętanie wszystkich ruchów nie jest łatwe; rzecz polega na tym, że poruszając drążkiem powodujemy wędrowkę postaci na ekranie, a używając dodatkowego przycisku zadajemy różne ciosy.

Najlepiej zacząć od wersji gry 2-osobowej, walcząc z nieruchomym przeciwnikiem. Gdy już osiągniemy pewną wprawę nadszedł czas, aby przyjąć wyzwanie komputera. Na koniec można zaprosić do gry przyjaciela.

Pierwsza wersja „Eksplodującej pięści” opracowana została na Commodore, a następnie adaptowana na Spectrum i Amstrada. Zwraca uwagę starannie opracowana grafika. Ruchy postaci są spokojne i dokładne. Jest to duży postęp w stosunku do „Kung-fu” (starszej wersji tego programu) i za to firmie Melbourne House należą się brawa.

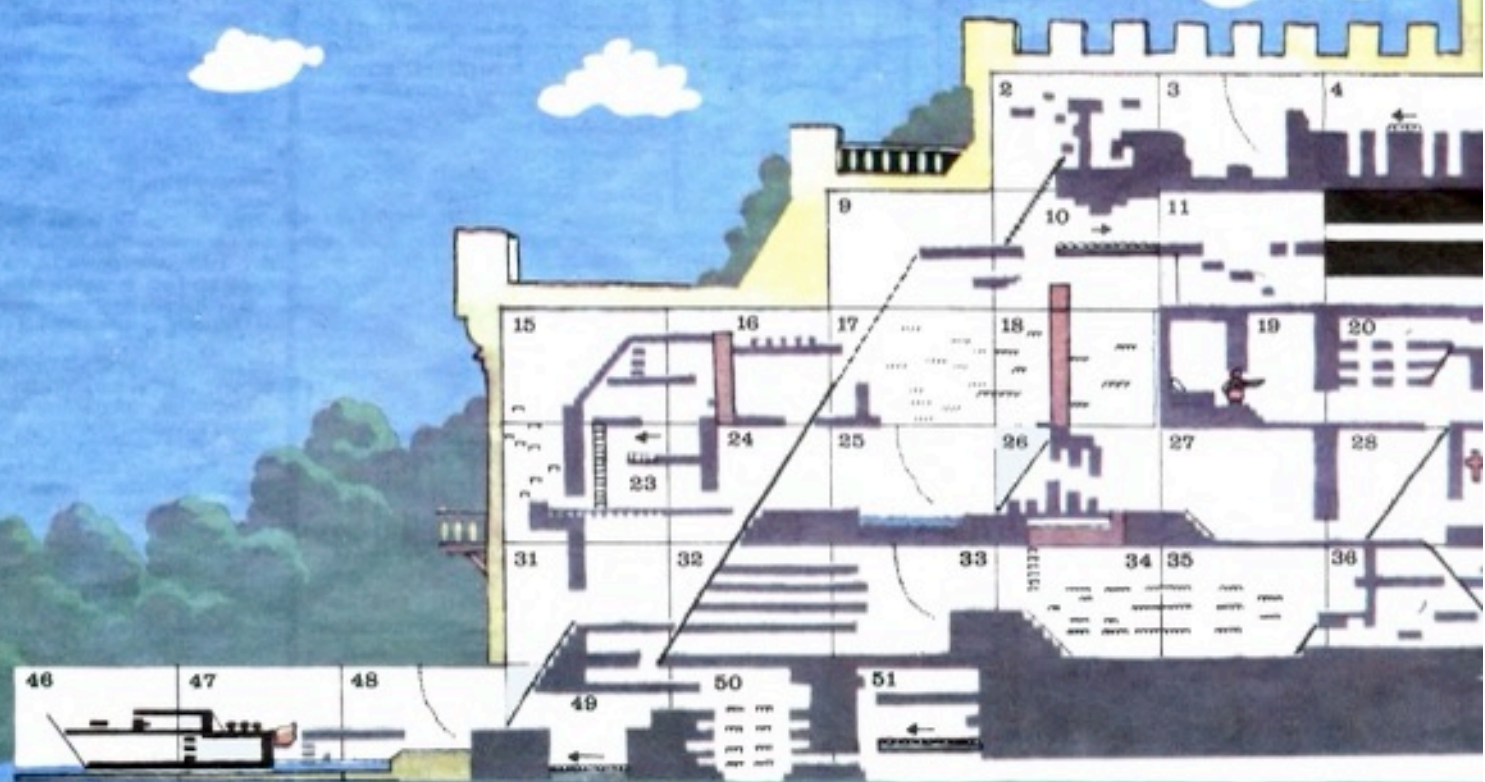
(spo)

Cały świat pasjonował się przygodami legendarnego już Bruce'a Lee. Nie każdego z nas stać jednak na wielogodzinne treningi, tym bardziej, że firma Melbourne House daje możliwość osiągnięcia mistrzowskich umiejętności i najwyższych stopni wtajemniczenia bez potrzeby ruszania się z wygodnego fotela.

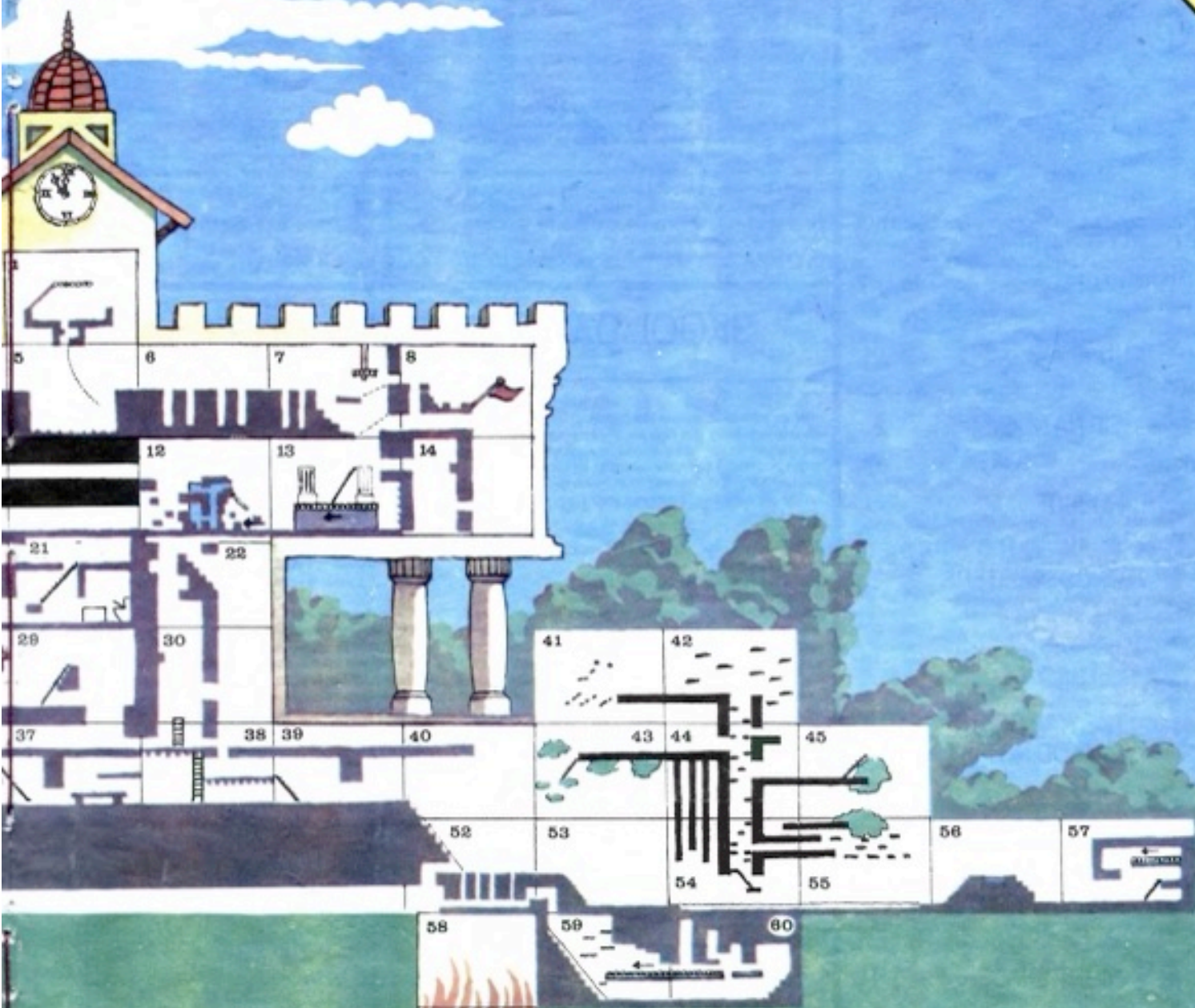
„The way of the exploding fist” („Droga eksplodującej pięści”) to gra reklamowana jako „najlepszy z możliwych sposobów wciągnięcia w walkę dwóch przyjaciół”.

Uczestniczyć w niej może jedna lub dwie osoby. W pierwszym przypadku przeciwnikiem jest postać wykreowana przez komputer. Początkowo zwycię-

JET SET WILLY



- | | |
|---|--|
| 1. Watchtower — Wieża zegarowa | 16. West Wing roof — Zachodnie skrzydło dachu |
| 2. Nomen Luni — Księżycowe Imię | 17. Orangery — Oranżeria |
| 3. On the roof — Na dachu | 18. A bit of tree — Kawalek drzewa |
| 4. Up on the battlements — Na blankach | 19. Bedroom — Sypialnia |
| 5. We must perform a Quirkkafeeg — Musisz skoczyć | 20. Top landing — Górne półpiętro |
| 6. I'm sure I've seen this before — Jestem pewien, że już to przedtem widziałem | 21. Bathroom — Łazienka |
| 7. Rescue Esmeralda — Uwolnienie Esmeraldy | 22. Half way up — Połowa drogi w górę do ściany wschodniej |
| 8. On top of the House — Szczyt domu | 23. West Bedroom — Zachodnia sypialnia |
| 9. Conservatory roof — Dach oranżerii | 24. West Wing — Zachodnie skrzydło |
| 10. Under the roof — Pod dachem | 25. Swimming pool — Pływalnia |
| 11. The Attic — Poddasze | 26. Banyan Tree — Indyjskie drzewo figowe |
| 12. Dr. Jones will never believe this — Dr. Jones nigdy w to nie uwierzy | 27. Nightmare room — Komnata nocnych zjaw |
| 13. Emergency generator — Elektrownia | 28. First landing — Pierwsze półpiętro |
| 14. Priest's Hole — Jama Mnicha | 29. The Chapel — Kaplica |
| 15. Above the West Bedroom — Nad Zachodnią Sypialnią | 30. East Wall base — Podstawa ściany wschodniej |
| | 31. Back door — Tyłne drzwi |



- 32. Back stairway — Tylna klatka schodowa
- 33. Cold store — Chłodnia
- 34. West of kitchen — Zachodnia kuchnia
- 35. Kitchen — Kuchnia
- 36. To the kitchen (Main stairway — Do kuchni) Główna klatka schodowa
- 37. Ballroom West — Zachodnia sala balowa
- 38. Ballroom East — Wschodnia sala balowa
- 39. The Hall — Korytarz
- 40. Front Door — Drzwi frontowe
- 41. Out on a limb — Na zewnątrz, na konarze
- 42. Treetop — Wierzchołek drzewa
- 43. A branch over the Drive — Gałąź nad aleją
- 44. Inside the Megatrunk — W Megajannie
- 45. Cuckoo's Nest — Kukulcze gniazdo
- 46. Bow — Dziób jachtu
- 47. Yacht — Jacht



- 48. The beach — Plaża
- 49. Tool Shed — Szopa z narzędziami
- 50. Wine Cellar — Piwniczka na wino
- 51. Forgotten Abbey — Zapomniane opactwo
- 52. Security Guard — Straż przyboczna
- 53. The Drive — Aleja
- 54. At the foot of the Megatree — U stóp Megadrzewa
- 55. Under Megatree — Pod Megadrzewem
- 56. The Bridge — Most
- 57. Off licence — Licencja na sprzedaż trunku w butelkach
- 58. Entrance to Hades — Wejście do Hadesu
- 59. Under the Drive — Pod aleją
- 60. Tree root — Korzeń drzewa



Oto najnowsze notowania BAJTKO-WEJ LISTY PRZEBOJÓW. Na pierwszym miejscu utrzymał się bez zmian JUMPING JACK. Dalej już same zmiany.

- 1 JUMPING JACK
- 2 TIR NA NOG ◊
- 3 HOBBIT ◊
- 4 GHOST BUSTERS ◊
- 5 JET SET WILLY !
- 6 THE WAY OF THE EXPLODING FIST ◊
- 7 KNIGHT LORE ◊
- 8 PYJAMARAMA !
- 9 NIGHT SHADE !
- 10 FLIGHTER PILOT !

Spadek pozycji oznaczyliśmy ◊, awans ◊ natomiast debiut !. Niestety tym razem nikt nie wytypował „złotej dziesiątki”. A więc nagrody czekają i rona.

A my czekamy na Wasze propozycje. *Sławek*

Nasz adres:
BAJTEK
 ul. Wspólna 61
 00-687 Warszawa
LISTA PRZEBOJÓW

ONE MAN AND HIS DROID

Mastertronic

Pewien człowiek i jego robot — tak brzmi po polsku tytuł tej gry.

Przykociałe ze swoim robotem na planetę Andromadus aby chwycić i ekspediować na Ziemię Ramboidy, bezpanskie roboty walające się po całej planecie. Utrzymują one aktywne życie przez 20 minut. Będziesz się więc musiał bardzo spieszyć.

Rozpoczynając grę sterujesz swoim robotem (w górę) wśród setek swobodnych Ramboidów aby znaleźć się przy wejściu do groty. Gdy już będziesz wewnątrz, zobaczysz z lewej strony ekranu Ramboidy ustawione w kolejności, w jakiej powinny być umieszczone w kapsule teleportacyjnej. Jeśli ułokujesz w kapsule co najmniej cztery Ramboidy na swoich miejscach możesz przejść do następnej groty.

Przedtem musisz jednak znaleźć w labiryncie wstążkę do kapsuły a następnie dopiero próbować zagonić tam pierwszego Ramboida. Spotkanie z nim nie jest groźne dla żadnej ze stron. Potworek zmienia jedynie kierunek ucieczki. Musisz w taki sposób blokować mu drogę, by sam wpadł do kapsuły. Nie jest to proste. Trzeba dobrze poznać zwy-



czaje tych stworzków.

W dolnej części ekranu pokazane jest, co potrafi twój robot. Szybkie naciśnięcie przycisku na drążku sterowym da mu możliwość drążenia tuneli, następnie pozwoli ukryć się w skalach. Dłuższe przytrzymanie przycisku umożliwi ci z kolei zobaczenie wszystkich poszukiwanych Ramboidów.

Po przejściu każdego z dwudziestu etapów — dwudziestu różnych labiryntów otrzymujesz hasło, które umożliwi ci rozpoczęcie gry od miejsca zakończenia.

W tej grze z pewnością nie jest rzeczą najwazniejszą. Bardziej liczy się umiejętność logicznego myślenia i obserwacji.

(rp)

SKOOL DAZE

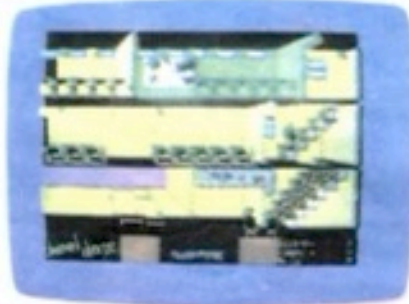
W tej szkole na pewno nie będziesz się nudził. Jesteś łobuzakiem, który jest nagradzany za swoje wybitki, pod warunkiem, że nie da się złapać nauczycieli. W przeciwnym przypadku zostajesz ukarany. Za karę musisz przepisywać 100, 200 a nawet 1000 linijek tekstu. Gdy masz ich już ponad 10 tys. zostajesz wyrzucony ze szkoły i koniec zabawy.

Zaraz po wczytaniu programu możesz wpisać nazwiska i przezwiska swoje, kolegów oraz nauczycieli. Będą one później występowały w rozmowach.

Gra rozpoczyna się podczas przerwy, gdy na korytarzach pełno jest ruchu i gwaru. Jeżeli uda ci się ustrześć z procy niekibianego nauczyciela, musisz tak się za kogoś schować, aby kara spadła na niego. Ale uważaj, w innych mogą też być zwałone na ciebie. I ty możesz oberwać od któregoś z kolegów i znaleźć się na podłodze. Po-dnieś się szybko, bo za leżenie na korytarzu też możesz zarobić parę linijek.

Nikt nie lubi skarżypytów. Jeżeli zauważysz, że jakiś li-zus idzie na skargę do nauczyciela, musisz mu w tym przeszkodzić (przy pomocy procy lub pięści). **DOMOSCI-ELSTWO TRZEBA KARAC!**

Po dzwonku powinieneś szybko pobiec do wskazanej



klasy. W większości klas jest więcej uczniów niż ławek tak, że komuś trzeba grzecznie wyłumaczyć, aby Ci zwołał miejsce. (Najskuteczniej zrobisz to pięścią). Po wejściu nauczyciela dla wprawy i punktów możesz przyłożyć mu z procy. I już jest wesoła! Nudzą Cię takie lekcje? To idź na wagar. Ale nie daj się złapać!

Dobrze jest mieć w domu pamiętkę ze szkoły. Może jakiś obrazek? Spróbuj doskoczyć i weź go sobie. Na stare lata, przy wspominkach — jak znalazł.

Swoim łobuzakiem kierujesz przy pomocy drążka sterowego i klawiatury.

Przy odrobnie poczucia humoru można powiedzieć, że gra jest naprawdę sympatyczna.

(jgo)

WRIGGLER

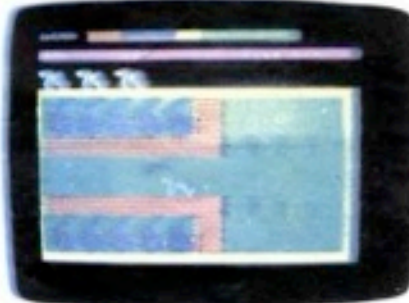
Romantic Robot

Czy masz ochotę spojrzeć na świat oczami stworzeń, które żyją w trawie tuż pod twoim oknem? Jesteś ciekaw jak wygląda ich życie pełne niebezpieczeństw i fantastycznych przygód? Chcesz poznać ich problemy i obyczaje? Jeśli tak — zapraszamy do udziału w niecodziennej przygodzie.

Wyobraź sobie, że jesteś dużą, białą gąsienicą. Bierzesz udział w uroczystym maratonie gąsienic. Wygrać ten wyścig może tylko najbardziej przebiegła i najodważniejsza gąsienica. Meta wyścigu jest znana — słońce do niej prowadzących się tysiące. Ty musisz odnaleźć tę wleśnicę, która wyprowadzi cię na zewnątrz ogrodu.

Ogromna ilość pogmatwanych wejść i wyjść uniemożliwia ci sporządzenie dokładnej mapy terenu — a więc liczy się twoja intuicja i stałowe nerwy. Po drodze napotkasz przeszkody, które mogą kosztować cię życie. W tych stronach włączają się różni przybysze z powierzchni. Szczególnie groźne dla ciebie są gigantyczne pajęki — trupie czaszki, które rozpostarły swoje macki wzdłuż korytarzy, czając na nieostrożnego wędrowca srują pajęczyznę i opowiadają sobie najbardziej obrzydliwe i straszne historie. Jeżeli wpadniesz w ich sieć — już po tobie, nic nie jest w stanie ci pomóc.

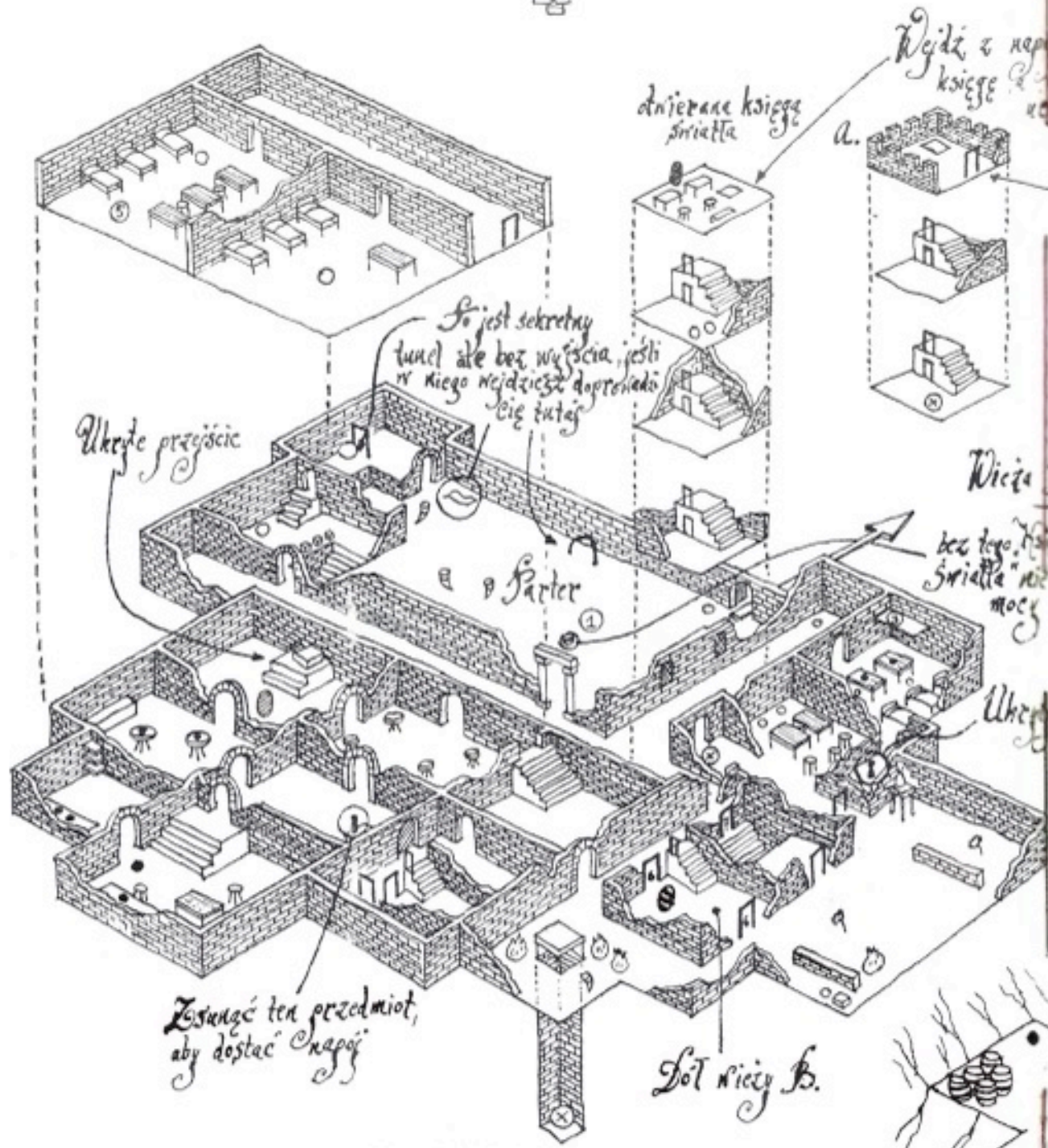
Masz także innych wrogów — zjadają termity i wsocle



ony, które atakując, stopniowo pozbawiają cię siły życiowej. Czasami uda ci się ustrześć, chociaż w pogoni za ofiarą są niezwykle wytrwale. Możesz walczyć z nimi, ale tylko wtedy, gdy wcześniej znajdziesz odpowiedni środek owa-dobójczy, który tobie nie zagraża, a napastnika pozbawia życia. Jeżeli jesteś bardzo osłabiony atakiem — twoim ratunkiem może stać się przedmiot, który przywróci ci siły. Twoje życie i powodzenie wyprawy oraz lasury zależą od siły twoich mięśni i umiejętności poruszania się w ciemnych zakamarkach labiryntu.

Twoja gąsienica nie należy do szybkobiegaczy, jest znacznie wolniejsza niż jej przeciwnicy. Bądź więc bardzo uważny.

(ap)



Ukryte przejście

To jest sekretny tunel ale bez wyjścia, jeśli w niego wejdziez doprowadzi Cię tutaj

Antyczne księgi światła

Wyciąg z napojem

Wyciąg

bez tego światła nie ma mocy

Farter

Ukryte

Zsunąć ten przedmiot, aby dostać napój

Lotnicy B.

Fairlight - lan gey

Zygmunt Zaradkiewicz
33 c/o.

niez kluczem - niez kluczem - daj magiczną
 w zamieniu się w widmo - zabij go a potem
 jakaj słoną bramę

przejdź do niego B.



napój

Legenda

- ~ przedmiot fizyczny
- ▨ ~ ukryte drzwi
- ~ jedzenie
- ~ straż
- ☼ ~ silny prąd powietrza
- ~ obrzym
- ⊗ ~ baba
- ⊙ ~ klucz
- ⊞ ~ drzwi zamknięte na klucz
- ⊘ ~ niepokonane widmo
- ⊙ ~ widmo, które może być zabite przez dotknięcie krzyża lub napoju
- ⊞ ~ klepsydra, która obrzucała zniczami

Użyj klepsydry, aby wziąć napój

Podziemie

Możesz przejść przez ten mur

Zepchnij cię i zobacz, nie przejmuj się, że jest wysoko

Przejdź do tego miejsca Księga Światła

Bajtek

10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW

Niektóre z gier, których warianty powracają na naszą listę, w ostatnich zwrotnicy nie darowali sobie nieładnych wypadków. Zawszą zobaczymy sami

- 1 KIGHT LORE ◊
- 2 THE WAY OF THE EXPLODING FIST ◊
- 3
- 4 ATICK-ATAK (powrót)
- 5
- 6 HOBBIT ◊
- 7 JUMPING JACK ◊
- 8
- 9 SABRE WOLF (powrót)
- 10 TAPPER (powrót)
- 11 ANT ATTACK !
- 12 ALIEN 8 !
- 13 DUN DARACH !

Tej dziesiątki wśród listów nie znaleźliśmy. Przyznajemy natomiast nagrodę za najlepsze opisy typowanych gier. Ufundowała ją firma EUROBIT — jest to drążek sterowy Quick Shot II, a wygrała go Natasza Błaszczak z Bydgoszczy. Jednocześnie otrzymuje ona tytuł „Bajtkowej Królowej Gier”.

Slawek

Nasz adres:

BAJTEK
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa
LISTA PRZEBOJÓW

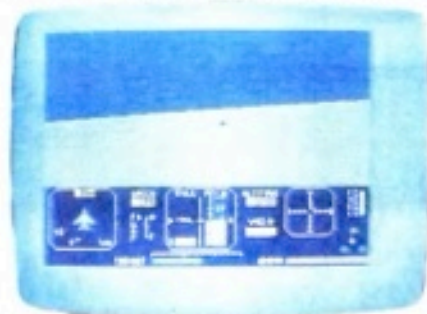
FIGHTER PILOT

Digital Software

Nie jest to co prawda symulator lotu amerykańskiego myśliwca „przewagi powietrznej” — F-15 Eagle — co sugeruje tytułowa grafika, ale i tak każdy średnio obeznany z sekretami pilotażu człowiek może przy pomocy programu Fighter Pilot (Pilot Myśliwca) stworzyć sobie namiastkę przeżyć współczesnych lotników.

Tym, którzy trzymali już w rękach prawdziwy drążek sterowy samolotu i mają o tym trochę pojęcia, brakować będzie nożnego steru kierunku, tak potrzebnego na przykład w momencie, kiedy prowadzimy walkę kołową z umykającym orłem manewrującym samolotem przeciwnika. W takiej sytuacji przydałyby się również podskrzydłowe klapy, które zmniejsząby promień zakrętu naszej maszyny, niestety twórcy programu zabrzyli, że można ich użyć tylko i wyłącznie podczas startu i lądowania. Brakuje również, skoro pilotujemy nowoczesny myśliwiec, rakiet samonaprowadzających się na cel. Do dyspozycji mamy bowiem jedynie działko lotnicze. Ale może to i lepiej, bo umykającego przeciwnika trudno przechwytać, a jeszcze trudniej zestrzelić. A przecież proste gry, zapewniające szybki i łatwy sukces nie wciągają tak mocno.

Twórcom Fighter Pilot udało się mimo wszystko uzyskać wiele elementów zachowań prawdziwej maszyny odrzutowej. Lotnik musi bowiem bezustannie kontrolować szybkość, wysokość, sięg cią-

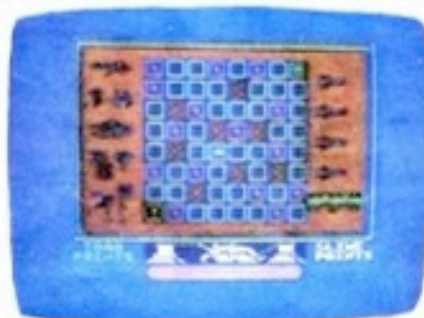


gu silnika, a kiedy zdecyduje się przejść z pozycji uciążliwej pobierającego od komputera lekcję pilotażu do etapu powietrznego pojedynku, musi nauczyć się posługiwać radarem i komputerem pokładowym. Te właśnie narzędzia w każdym nowoczesnym myśliwcu systemy zapewnią naprowadzanie i wzajemne spotkanie z samolotem — celem.

Myśliwiec, który prowadzimy nie wchodzi w korkociąg, natomiast przy ściągającym drążku i zmieniających do minimum obrotach silnika „pływa” — tak jak samoloty o układzie skrzydeł delta.

Niecierpliwym podpowiadamy, że nasz przeciwnik pojawia się na samym początku symulowanej walki w kręgu celownika i wówczas strzela się do niego, jak do kaczki. Ale, czy taki sukces satysfakcjonuje?

(wt)



Znacie bajkę o królowej zakiętej w zabkę? W grze Cosmic Wartoad ty jesteś zabą a królową piękna dziewczyną. Grozi jej śmiertelne niebezpieczeństwo — powoli zjeżdża w dół zawieszona nad jej ciałem pila lincuchowa... Musisz ocalić królowę! W nagrodę otrzymasz jej rękę.

Najpierw jednak musisz pokonać labirynt 64 pomieszczeń. W każdym z nich czekają na ciebie czeski wyposażenia do demontażu latającej pily, ładunki energii do laserowego pistoletu, w który jesteś wyposażony, lub... twoi najwięksi wrogowie — niewinne psianki, miłkie kurczaczki wraz z mamą-kwóka, bądź ślado pszczołek. Nieodłącznym towarzyszem twojej wędrówki jest stary ślimak. Bez-

COSMIC WARTOAD

Ocean

stronny obserwator przesuwają się w prawo, gdy bierzesz górę nad swymi wrogami, lub w lewo, gdy psianki rozbiegają się na twojej głowie, pszczołki zgadają cię, a miłkie kurczaczki dźbią po nogach. Im bardziej opakasz z sił, tym szybciej ślimak pokona je drogą do lewego okna. Kiedy tam dojdzie czeka cię śmierć.

Pojawiająca się po każdym zwycięskim pojedynku mapa umożliwia ci zlokalizowanie miejsca, w którym się znajdujesz i wybór następnego (zawsze sąsiedniego) pomieszczenia.

Jeśli udało ci się zdobyć kluczyki do samochodu możesz nim szybko przejechać przez kilka kolejnych „pól bitewnych”. Takie przyspieszenia są nie bez znaczenia — na wykonanie swojej misji masz zaledwie półtora godziny. Nie wolno ci jednak gnać na złamanie karku, bo zgubisz buty, a na bosaka ratować księżniczki nie uchodzi.

Bądź zatem czujny i szybki. I pamiętaj — tych samych wrogów w niektórych pomieszczeniach łatwiej pokonać, niż w innych. Droga do czekającej na twą pomoc królowej może zatem być łatwiejsza — lub trudniejsza.

(mc)

CEASAR THE CAT

Microrsoft

Był sobie Kot — miłe, puszyste zwierzątko, które tak jak wszystkie prawdziwe koty uwielbia spać, wygrzewać się na piecu, zjeść dobre co nieco i popić mleczkiem.

Ale nasz kot miał pecha: dał mu na imię Cezar — chciał czy nie chciał musiał więc swoją walecznością godnie reprezentować to imię, musiał toczyć ciężkie boje, walczyć i zwyciężać.

A właśnie teraz okazja po temu jest znakomita: armia myszy, która nawiedziła dom jego państwa musi zostać pokonana! Jest to bardzo trudne zadanie i bez naszej pomocy waleczny kocur Cezar na pewno sobie nie poradzi.

Myszy, jak to myszy, szczególnie upodobają sobie dobrze zaopatrzoną spizarnię, gdzie siedzą przyczajone za stołkiem z powidłami, za pachnącą kiełbasą, albo za jeszcze innym, nie mniej apetycznym obiektem. Cezar musi skradnąć się niezwykłe cicho i ostrożnie, by nie spłoszyć myszy, po czym, z radosnym mięknięciem skoczyć na nią w odpowiednim momencie.

Bieganie po zastawionych stołkami półkach jest bardzo trudne, a stręczenie kłosegus z nich może być dla Cezara dość nieprzyjemne (chyba że w uznaniu dotychczasowych zasług — odpowiednia ilość punktów — właściciel danuje mu ten „wypadek przy pracy”). Tak więc widac, że pole walki nie jest łatwe — gdy Cezar podskoczy za wysoko walnie się łebkiem o sufit, gdy zeskończy z dużej wyso-



kosci stłucze sobie łapki (co prawda koty spadają na cztery łapy, ale i te cztery mogą zabooleć!).

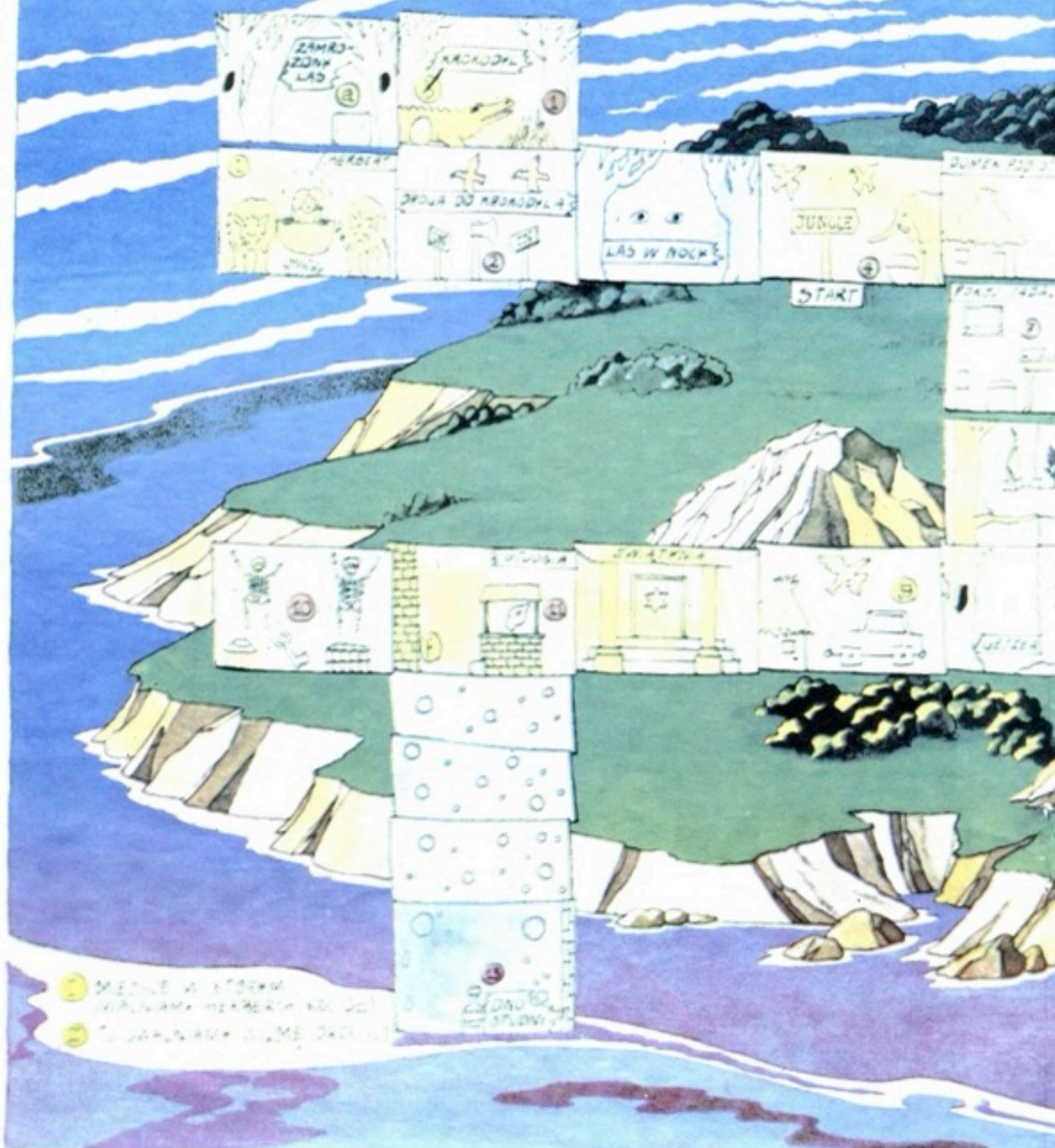
Upolowane myszy Cezar musi wynosić na zewnątrz spizarni specjalnie do tego przeznaczonymi drzwiami. Każda kolejna dziesiątka upolowanych myszy sygnalizowana jest dzwonieniem budzika, a odpowiednia punktacja pokazuje wagę stojącą na najniższej półce. Waleczny Cezar musi się bardzo spieszyć, bo im więcej czasu upływa, tym więcej smakołyków znika w żarłocznych pyszczkach wroga. Nie może sobie pozwolić nawet na krótką chwilę odpoczynku, bo inaczej będzie musiał zaczynać wszystko od początku.

Pomóżmy Cezarowi pozbyć się natrętnych myszy, bo reszta życia spędzi lubając się po okolicznych śmietnikach. A szkoda by było, gdyż jest to naprawdę miły kocur.

(ap)

FOT. LEOPOLD DZIKOWSKI

TRZY TYGODNIE W RAJU



1) MEDIE W STORM
WALNIA HERBERTA KŁ. DŁ.
2) WYJAZDOWA DUMKA DOKŁ.

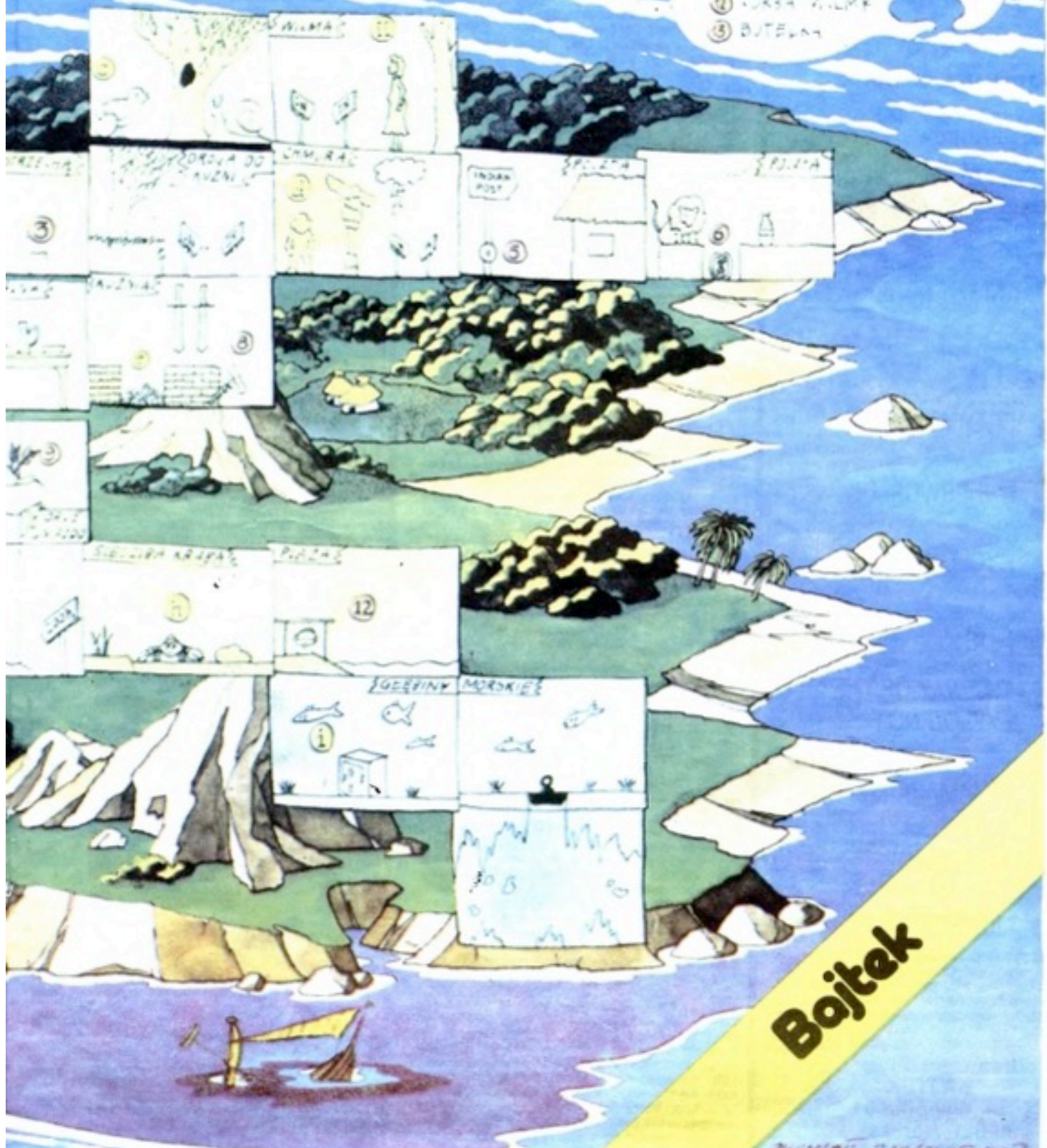
PRZEDMIOTY STATYSTYCZNE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13

- 1. KROKUS
- 2. KOPAK
- 3. WADOKA
- 4. POKAZNIK
- 5. MONETA Z DZIURKĄ
- 6. KLAPKA
- 7. MŁOKA KROKUS
- 8. KROKUS
- 9. LUKA OTRZĄDKA
- 10. KROKUS
- 11. MŁOKA
- 12. TORSA WILK
- 13. BUTELKA

PRZEDMIOTY DO NOŻENIA

- 1. KROKUS
- 2. KOPAK
- 3. WADOKA
- 4. POKAZNIK
- 5. MONETA Z DZIURKĄ
- 6. KLAPKA
- 7. MŁOKA KROKUS
- 8. KROKUS
- 9. LUKA OTRZĄDKA
- 10. KROKUS
- 11. MŁOKA
- 12. TORSA WILK
- 13. BUTELKA



Bojtek

CO JEST GRANE



NOTOWANIE CZWARTE

Otrzymaliśmy 1648 propozycji do 4 notowania BAJTKOWEJ LISTY PRZEBOJÓW. Rekordową ilość głosów otrzymała gra KNIGHT LORE. Na I miejscu umieściło ją ponad 30% czytelników! A całość wygląda tak:

- 1 KNIGHT LORE ⇨
- 2 SUPERCHESSE !
- 3 BOOTY !
- 4 UNDERWURLDE !
- 5 CYCLONE !
- 6 MUGSY !
- 7 THE WAY OF THE EXPLODING FIST ⇨
- 8 PYJAMARAMA !
- 9 MATCH POINT !
- 10 JUMPING JACK ⇨

Premie za najlepsze opisy typowanych gier przyznajemy: Maciejowi Chmielarzowi z Lublina oraz Arkadiuszowi Rajs z Bydgoszczy. Jest to bezpłatna prenumerata Bajtka na rok 1986/87.

Niestety tej nagradzanej dziesiątki nikt nie wytypował.

Sławek

Nasz adres:

BAJTEK
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa
LISTA PRZEBOJÓW

ROAD RACE

Jeśli ktoś jeszcze dzisiaj chce wydać grę samochodową musi wymyślić coś więcej niż nudne jeżdżenie w kółko. Zrozumiała to firma Activision.

Great American Cross-Country Road Race to wyścig samochodowy w całej swej okazałości. Aby przejechać Stany Zjednoczone od zachodniego do wschodniego wybrzeża, trzeba pokonać 15 etapów, wybierając jedną z 4 tras. Gdy strzałka obrotomierza przekroczy liczbę 9000 obr/min musisz włączyć drugi bieg, jednak dopiero przy czwartym biegu możesz wyprzedzić konkurentów i narzucić swoje tempo.

Samochód reaguje bardzo dokładnie na poruszenie drążkiem sterowym. W oryginalny sposób opracowano dodawanie gazu: przyciśnięciem guzika ognia przyspiesza się, a pchnięcie drążka do przodu włącza wyższy bieg. Jeżeli przegapi się włączenie biegu, silnik wyzionie ducha — idealny trening dla początkujących automobilistów. Uwaga: jednak, benzyna kończy się szybko i w każdej chwili możecie znaleźć się na poboczu.

Co 160 km na drodze rozstawione są stacje benzynowe. Możecie tu zatankować, naprawić uszkodzony przez rozgrzanie silnik, a nawet — czemu nie? — troszkę odpocząć. Cała droga usiana jest



najrozmaitszymi przeszkodami, radarami, robotami drogowymi, nadjeżdżającymi z naprzeciwka samochodami. Dodatkowo zmienna pogoda i perspektywa prowadzenia pojazdu w nocy również nie ułatwiają zadania. Etapy zmieniają się dość często, ale nigdy się nie powtarzają. Jeżeli wyścig zakończy się z dobrym czasem, można wpisać swoje nazwisko na listę uczestników, a wynik zakodować na wieczność.

Chociaż Road Race nie posiada tak podniecającej grafiki jak Pitstop II, to jednak animacja jest bardzo udana. Gra przyciąga złożonością zadań.

(jz)

RESCUE ON FRACTALUS

Jest to gra dla prawdziwych mężczyzn. Wymaga podzielności uwagi i podobno jedynie mężczyźni są w stanie wykonywać kilka czynności na raz!

Sytuacja jest wyjątkowa i wymaga dużo odwagi — jesteś pilotem myśliwca Valkyrie, a Twoim zadaniem jest uratowanie życia pilotom samolotów zestrzelonych na planecie Fractalus. Cała planeta pokryta jest wysokimi górami, więc lecisz i nie wiesz co Cię za chwilę może spotkać. Obsługa dział przeciwnocnych nie spłi! Znajdujący się po prawej stronie tablicy przyrządów, dalekosiężny wskaźnik LR sygnalizuje gdy znajdziesz się w pobliżu zestrzelonego samolotu. Zanim wyładujesz rozejrzyj się dobrze, ponieważ może być on już zajęty przez wroga. Jeśli wszystko jest w porządku na ekranie ujrzysz zbliżającego się pilota. Jednak zaczekaj lepiej aż zapuka, a dopiero potem otwórz drzwi, bo wrogowie, czyli czarne charaktery (choć w tym przypadku koloru zielonego) wchodzą bez pukania! Każdy uratowany pilot dostarcza Ci nowych sił, nowej energii nie mówiąc już o dodatkowych punktach. A energii potrzebujesz dużo, bo każde trafienie przez wroga lub zderzenie z górą bardzo Cię osłabia.



Zegary na tablicy przyrządów informują o wysokości lotu, zapasie paliwa, położeniu horyzontu, prędkości i kierunku lotu. Musisz cały czas pamiętać skąd przyleciales, aby móc tam wrócić i nabrać paliwa. Światła po lewej stronie tablicy sygnalizują czy powietrzny statek-matka jest w pobliżu. Liczby po prawej stronie tablicy wskazują ilość zestrzelonych jednostek wroga, ilość pozostałych do uratowania pilotów oraz ilość uratowanych ponad wyznaczone Ci zadanie.

A więc: obserwuj tablicę przyrządów, wypatruj wroga, strzelaj, omijaj góry i ratuj pilotów. Mężczyźni do dzieła! Mnie się to nie udało...

tb

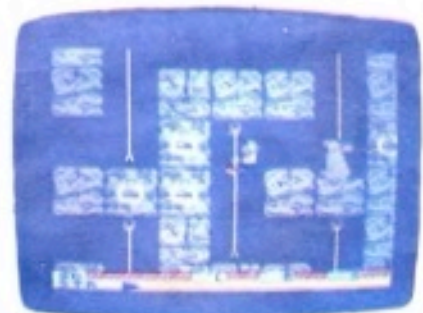
ROLAND ON THE ROPES

Znalazłeś się w ogromnym i dziwnym grobowcu. Jesteś na samym dnie i usiłujesz znaleźć drogę do wyjścia, które znajduje się w górze. W drodze ku wyjściu spotykasz wiele wrogo usposobionych stworów. Musisz być dzielny i nieustraszony, gdy wspinasz się po linach ku górze. Ale strzeż się! Każde spotkanie z potworami, kroplami kwasu, szczurami, mumią, szkieletami, duchami i wampirami odbiera ci pewną porcję energii życiowej.

Aktualny zasób twojej energii wskazują strzałki u dołu ekranu, gdzie znajdziesz także inne informacje.

STR ◀◀◀◀ — zasób twoich sił SC — wynik gry L — poziom, na którym znajduje się S — nr labiryntu (do 4) B — ilość pocisków w twoim rewolwerze.

Jesteś nieustraszonym ROLANDEM! więc skaczesz ponad szczurami, by nie mogły cię dosięgnąć... Strzelasz do mumi, szkieletów i wampirów i nigdy nie chybiasz celu... Pamiętaj jednak, że strzelanie do duchów powstrzymuje je tylko przez chwilę, ale w zasadzie nie ma przed nimi ucieczki. Możesz najwyższą schować się w zakamarkach labiryntu grobowca.

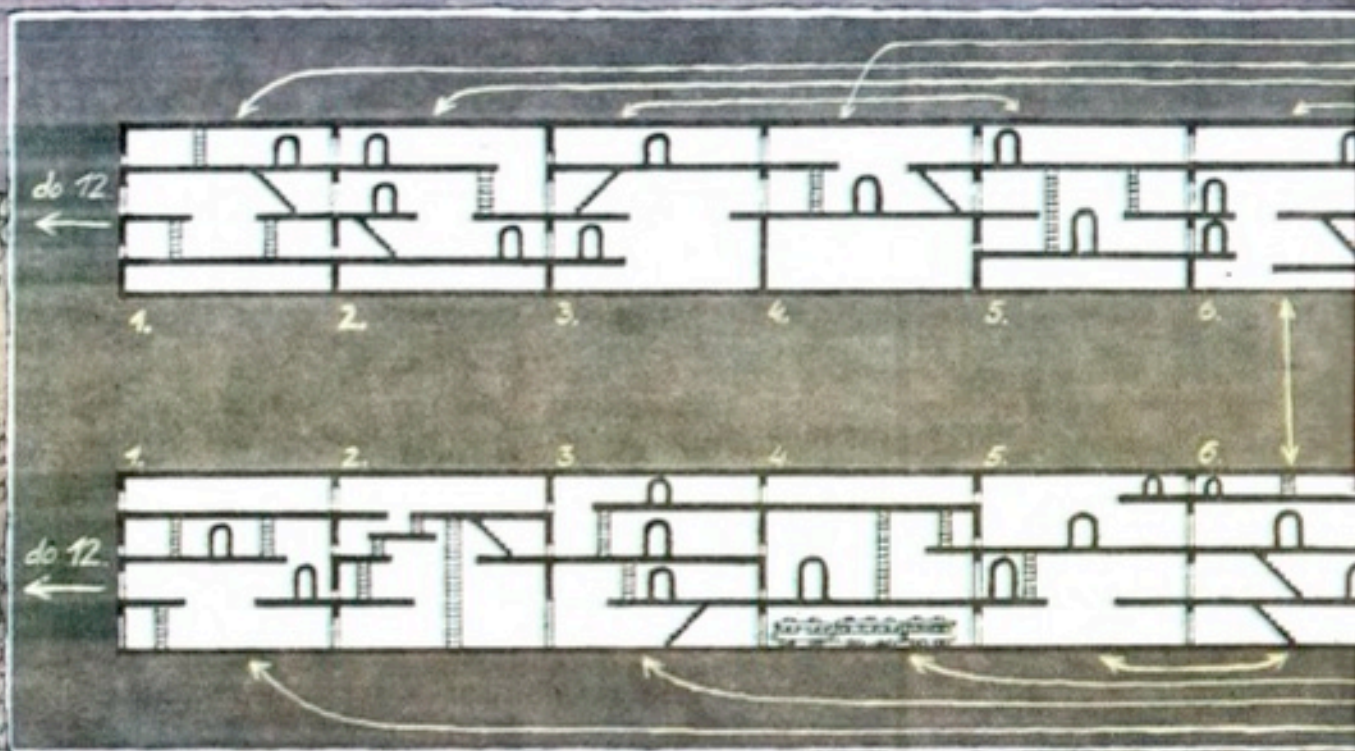


Sily odzyskujesz zbierając amfory wypełnione eliksirem życia. Amunicja szybko wyczerpuje się więc wiedz zbierać butle z pociskami do rewolweru porzucone na korytarzach.

Musisz strzec się skorpionów, biegających szybko po ścianach pionowych szybów. Możesz je omijać odwracając się plecami ku ścianie, na której ich nie ma... Ale uważaj, bo potrafią one przeskoczyć z ściany na ścianę... W nagrodę za zabicie potwora albo odnalezienie skarbu dostajesz pewną ilość punktów. Za wyjście z grobowca (ekran będzie wtedy radśnie błyskał) przewidziana jest premia.

tp

ROLAND'S RAT RACE



WYŚCIG SZCZURA ROLANDA

Jeżeli chcesz dostać się do studia telewizyjnego w charakterze supergwiazdra, wciel się w postać Szczura Rolanda.

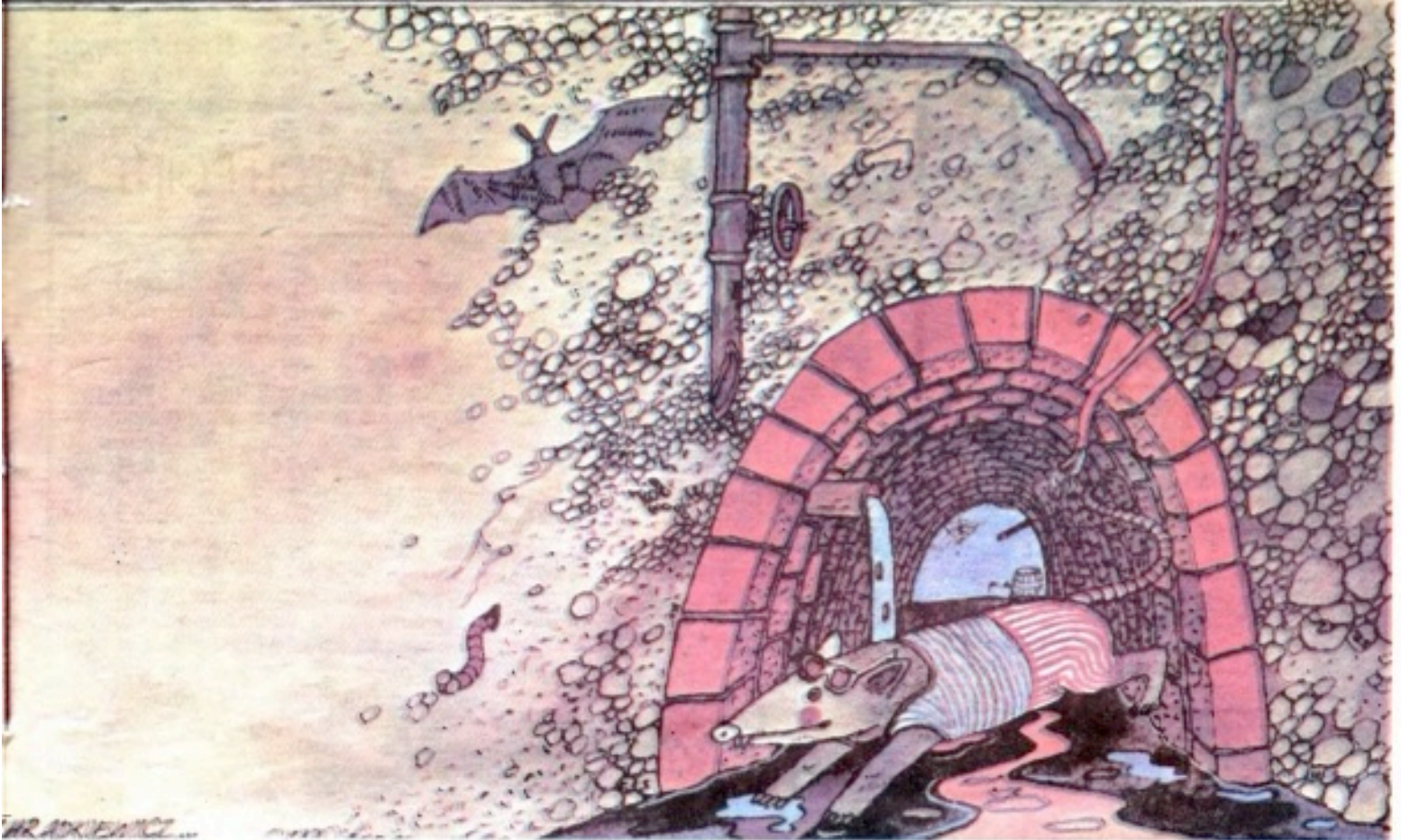
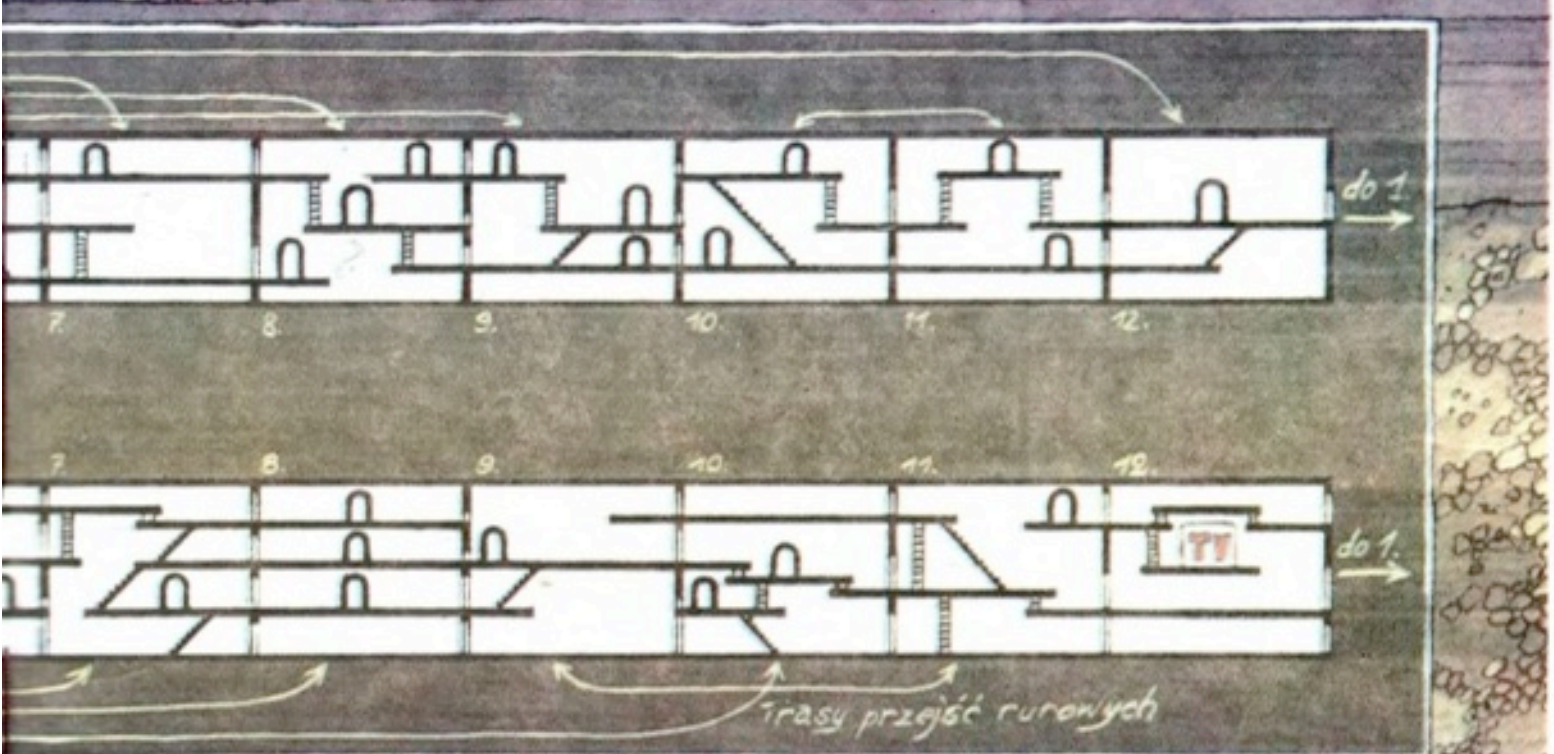
Budzisz się i co się okazuje na budziku już 8.30, a przecież punktualnie o 9.00 masz swoje codzienne wystąpienie w telewizji. Nie możesz się spóźnić, rozpoczynasz więc swój wielki wyścig z czasem. Droga do celu nie jest prosta ani bezpieczna.

Poruszasz się w skomplikowanej sieci podziemnych kanałów, gdzie przez cały czas ganiają cię buty-mutanty zabierające przy spotkaniu niezbędną ci energię. Trzeba się bronić. Służy do tego pistolet z klejowymi pociskami, które zatrzymują buty, ale tylko na parę chwil. Jeżeli jesteś nieuważny i przypadkiem nadepniesz na niecelny pocisk — na chwilę sam się przykleisz, a przecież czas biegnie nieubłaganie. Co począć jeżeli w klejowym pistolecie zabraknie amunicji? (wskaźnik dolny). Patrz uważnie — może odnajdziesz kubły pełne kleju... Nie zapomnij też o górnym wskaźniku zapasu energii potrzebnej ci do życia i dalszej wędrówki. Uzupełniłeś ją napotkanymi po drodze przysmakami. Ale uważaj — nie objadaj się nimi bez potrzeby. Nie możesz najeść się na zapas, a co będzie,

gdy zabraknie ci pożywienia? Drzwi do studia telewizyjnego możesz otworzyć zagubionym gdzieś kluczem, jednak dopiero wtedy, gdy całe będą pokryte błyszczącym materiałem, którego kawałki rozrzucone są po kanałach. Musisz je wszystkie odszukać w labiryncie. Jednocześnie możesz udźwignąć tylko jeden taki kawałek, więc sieć kanałów przyjdzie ci przemierzać wielokrotnie. Aby przyspieszyć swą wędrówkę możesz na dolnym poziomie skorzystać z metra, zatrzymując je na chwilę celnym strzałem ze swego klejowego pistoletu. Największym twoim wrogiem w tej grze jest czas. Bez dokładnej znajomości topografii kanałów i wytyczeniu najkrótszych dróg ukończyć jej nie sposób. Załóżmy jednak, że do 9.00 zostało jeszcze parę minut. Drzwi do studia poryte są już w całości błyszczącą materią i Roland — czyli ty, gracz, biegniesz do nich z odnalezionym z trudem kluczem. Chyba wszystko skończy się dobrze i nie spóźnisz się na swój występ. Aby jednak uniknąć rozczarowań i zdenerwowania przed otwarciem drzwi studia najedz się do syta, bo do wielkiego finału jest jeszcze daleko.

Jarosław Rumiak

Bojtek



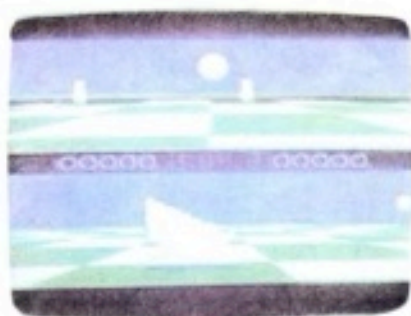


Na nasze piąte notowanie nadeszło 1047 propozycji. Utworzyły one następującą dziesiątkę:

- 1 THREE WEEKS IN PARADISE !
- 2 SKOL DAZE !
- 3 SABOTUR !
- 4 KNIGHT LORE ◊
- 5 RESCUE ON FRACTALUS !
- 6 MATCH POINT ◊
- 7 ROLAND ON THE ROPES !
- 8 ROAD RACE !
- 9 MUGSY ◊
- 10 THE WAY OF THE EXPLODING FIST ◊

Przypominam wszystkim jeszcze raz zasady głosowania. Każdy nadaje własną najlepszą jego zdaniem dziesiątkę gier. Wszystkie propozycje tworzą Bajtkową Listę Przebojów. Ten kto nadeśle taką samą dziesiątkę jaka ukazuje się w Bajtku wygrywa, NAGRODĘ SPECJALNĄ. Jak dotąd nikt nie wytypował tej „złotej dziesiątki”. Jest natomiast nagroda za najlepsze opisy typowanych gier. Prenumeratę Bajtki na rok 1986/87 otrzymuje Roman Graczyk z Bydgoszczy.

Stawek



Dzisiaj w fantastycznym świecie komputerów zapanuje sport. Nie jest przypadkiem, że producenci gier sięgają także i po tę dziedzinę ludzkiego życia. Przyznajmy, że większość programów żąda od gracza przede wszystkim zręczności, refleksu i umiejętności koordynacji ruchów, czasami tylko wymaga wysilenia także szarych komórek. Sport jest zaś dziedziną, w której trzeba się wykazać wyżej wymienionymi cechami sprawnościowymi w szczególności sposobem.

Gra, którą chcemy dziś zaprezentować łączy w sobie elementy piłki nożnej z ..., no powiedzmy, z bojami. A wszystko zaczęło się dawno, dawno temu, gdy w zbadanym wszechświecie szalała krwawa wojna... To jednak należy do przeszłości. Dziś jest rok 3977 i „znajdujemy się w półprzestrzennym ogniwie, w podwójnym systemie gwiazd Kalaxon i Kalamar, w miejscu gdzie panuje zero grawitacyjne. Za moment, na powierzchni sztucznej planetydy specjalnie zbudowanej na potrzeby sportu, rozpocznie się finał wielkiego turnieju INTERSTELLAR w ballblazer. Tym razem jest to największy w historii, w całym wszechświecie pojedynek Mistrzów. Po raz pierwszy do wielkiego finału zakwalifikowała się istota z planety Ziemia. Walczyła w niezliczonych rundach kwalifikacyjnych, wytrwała i zatrzymała wśród bezmiarów kosmosu zdobywając prawo do wzięcia udziału w turnieju o honor swej planety i ostateczny tytuł, którego nie można już utracić — MASTERBLAZER.”

Ballblazer to nie tylko sport. To sprawdzian i forsowny trening dla układu nerwowego. Kiedy



Jeżeli lubisz grać w tenisa a na dworze pada właśnie deszcz, zagraj w Match Point. Jest to najlepsza sportowa gra na Spectrum. Ma dokładną, staranną grafikę i zbliżone do naturalnych efekty dźwiękowe. Można grać z komputerem, z drugim graczem lub przyglądając się grze w programie demonstracyjnym. Gra odbywa się na poziomie ćwierć-, pół-, i finałów. W ćwierćfinałach jest powolna i mało dynamiczna. Na poziomie półfinałów można już uzyskać przyspieszenie piłki: przy serwie jest to dół+strzał, w

BALLBLAZER

komputer pokładowy obróci cię o 90 stopni, właśnie utrzymanie przytomności umysłu i spokoju może zadecydować o wszystkim. Ale warto... jeśli przejdziesz zwycięsko przez próby, przed którymi stawia cię ballblazer, to późniejsza wojna z całą galaktyką wyda ci się zabawą.

Ballblazer zawiera także elementy ćwiczeń wojskowych. Używa się pojazdów zwanych Rotofilami, wyposażonych w komputer pokładowy, który automatycznie obraca pojazd. Ty jesteś we wnętrzu takiego Rotofila, podobnie jak twój przeciwnik. Ekran jest podzielony tak, że każdy z graczy posiada widok ze swojego Rotofila na przebieg gry — ty widzisz Rotofila przeciwnika i odwrotnie.

Wyobraź sobie, że twój Rotofil jest otoczony przez dużą poduszkę energii — jest to twoje pole uderzeniowe. Kiedy piłka plazmowa zbliży się na odpowiednią odległość twoje pole uaktywnia się. Moment ten sygnalizuje ci odpowiednie buczenie głośnika.

Gdy piłka plazmowa zostaje wystrzelona wystrzał do niej i przechwycić ją, zanim zrobi to twój przeciwnik. Bramka porusza się w tym samym kierunku, w którym została wystrzelona piłka. Odnajdź ją i postaraj się wstrzelić piłkę między słupki. W zależności od tego z jakiej odległości ustrzelisz gola przyznawana jest odpowiednia ilość punktów. Najwyżej punktowane są strzały dalekosiężne. Aby wygrać trzeba zdobyć maksymalną ilość punktów — jest ich pięć.

W momencie przechwycenia piłki w twoje pole siłowe, Rotofil automatycznie ustawia się przodem do bramki. Usłyszysz wtedy dźwięk i zobaczysz zmianę koloru piłki. Jeżeli piłka znajduje się w posiadaniu przeciwnika możesz mu ją zabrać podchodząc do niego z boku i wystrzelując piłkę z jego pola energetycznego.

Pamiętaj, że prawdziwy gracz nigdy nie traci orientacji podczas nagłych zwrotów.

W całym wszechświecie honorowany jest tylko trzyminutowy ballblazer, dwóch graczy i jeden zwycięzca. Stać się graczem jest łatwo ale mistrzem bardzo trudno. Ale zrób pierwszy krok i spróbuj odnaleźć siebie.

(ap)

MATCH POINT

grze strzał+którykolwiek z klawiszy kierunkowych (lewo, prawo, góra lub dół). W finałach wszystkie piłki są bardzo szybkie.

Mecze rozgrywać można po jednym, trzech lub pięciu setach. Program pozwala na wprowadzenie imion lub pseudonimów graczy i wyświetla je na specjalnych tablicach świetlnych.

Punktacja odbywa się zgodnie z regulaminem mistrzostw świata w tenisie ziemnym. Mamy też piłki meczowe i setowe, na stołeczku siedzi sędzia w krótkich spodenkach, a obok niego chłopcy do podawania piłek. Wszystko jest w prawdziwym meczu. Spróbuj być lepszy od Fibaka! Gra joystickiem Kempston, Sinclair lub z klawiatury. Wygrywający dostaje piękny wielki puchar. Powodzenia!

(mp)

LATAJĄCY KOMPUTER

Zapewne wielu posiadaczy ZX Spectrum zna program Flight Simulation firmy Psion. Możliwości tego programu nie są jednak duże. Widok z kabiny jest zbyt ubożawczy, a możliwości sterowania samolotem są bardzo ograniczone. Dla porównania, warto więc zaznajomić się z programem Flight Simulator na komputer IBM PC.

Jak podaje w opisie firma Microsoft, program ten jest symulatorem drugiej generacji. Teren, nad którym odbywają się loty, to całe kontynentalne terytorium USA, część Kanady, Meksyku oraz Karaibów. Oczywiście nawet na największym dysku twardym nie można zgromadzić danych o wszystkich miastach i lotniskach na tym obszarze. Dokładniej zostały przedstawione cztery rejonu wielkich miast oraz ponad dwadzieścia lotnisk.

Lot samolotem odbywa się w czasie rzeczywistym, co oznacza, że wydarzenia bieżą zgodnie z upływem czasu. Podczas lotu można obserwować deskę rozdzielczą ze wszystkimi przyrządami kontrolnymi (łącznie 28 wskaźników) wymaganymi przez amerykański urząd lotnictwa FAA, trójwymiarowy uproszczony widok z samolotu w jednym z wybranych ośmiu kierunków lub mapę w wybranej skali z zaznaczonym położeniem samolotu. Samolot reaguje na czynności pilota i warunki lotu, tak jak prawdziwy. Przykładowo, przy zbyt ostrym wzniesieniu dochodzi do przeciążenia silnika, zmniejszenia prędkości i samolot traci stateczność.

Podczas lotu możemy zobaczyć takie charakterystyczne budowle jak wieżowiec Empire State Building i most Brooklyn Bridge w Nowym Jorku. Samolot może przelecieć między wieżowcami World Trade Center lub rozbić się o Statuę Wolności.

Przy pewnej wprawie można wykonać takie ewolucje akrobatyczne jak beczka lub pętla. Lot może się odbywać o różnej porze roku i dnia (także w nocy), w różnych warunkach pogodowych (zachmurzeniu, turbulencji, wiatrach na różnych wysokościach). Zbliżając się do lotniska można nawiązać na odpowiedniej częstotliwości kontakt radiowy i uzyskać informacje o pogodzie i warunkach lądowania (w postaci komunikatów na ekranie). Przewidziane są też awarie urządzeń. Przy oblodzeniu gaźnika w warunkach zimowych, dla zapobieżenia awarii konieczne jest podgrzanie gaźnika. Jeśli zapomni się wyłączyć światła po nocnym locie, zarówka może ulec przepaleniu. Naprawy dokonuje się po wylądowaniu na lotnisku.

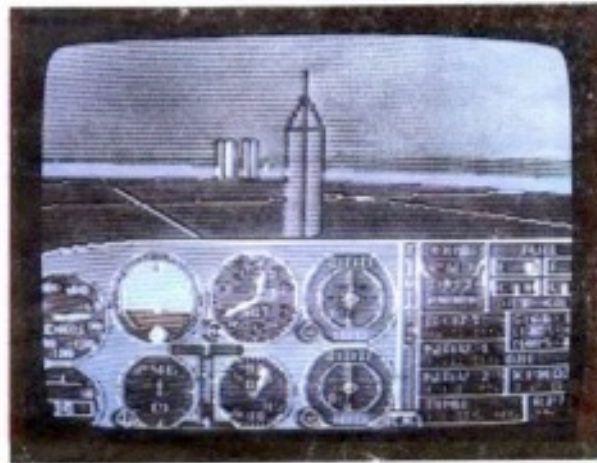
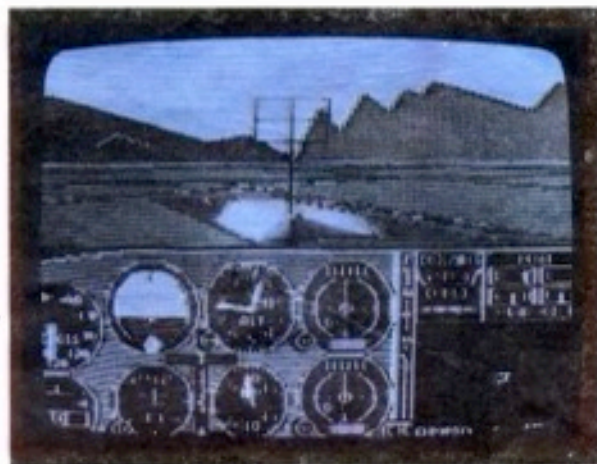
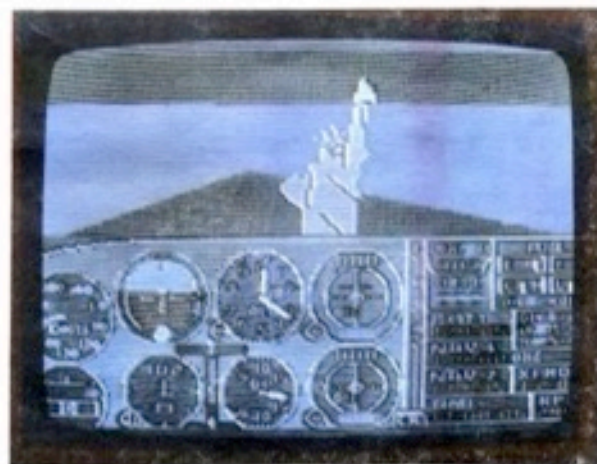
Przeloty między odległymi miastami mogą trwać wiele godzin. Zbiornik paliwa mieści zapas pozwalający na pokonanie 1500 mil. Można także przemieszczać się w przestrzeni zmieniając w przyspieszonym tempie współrzędne położenia w sposób ciągły lub skokowy.

Odrębną opcją programu jest walka powietrzna, w której pilot ma za zadanie zestrzelenie sześciu niemieckich samolotów z okresu pierwszej wojny światowej oraz zniszczenie fabryk zbrojeniowych i zbiorników paliwa.

W 1984 roku program został uznany za najlepszą grę na rynku amerykańskim, a obecne wersje są znacznie udoskonalone. Ciekawą sprawą jest to, że pomimo pracy w trybie wysokiej rozdzielczości — w którym zgodnie z instrukcją komputera można uzyskać tylko dwa kolory — widzimy obraz wielobarwny. Autor programu Bruce Artwick wyjaśnia tajniki grafiki komputerowej w książce „Applied Concepts in Microcomputer Graphics”. Warto dodać, że jest on prezesem firmy komputerowej Sublogic Company specjalizującej się w zastosowaniach graficznych, a wcześniej zajmował się m.in. mikrokomputerowymi systemami sterowania radarów.

Firma Microsoft obiecuje, że Flight Simulator pomoże w zrozumieniu zasad pilotażu, ale uprzedza jednocześnie, że takie przeszkolenie nie upoważnia do lotów prawdziwym samolotem.

Michał Szuniewicz

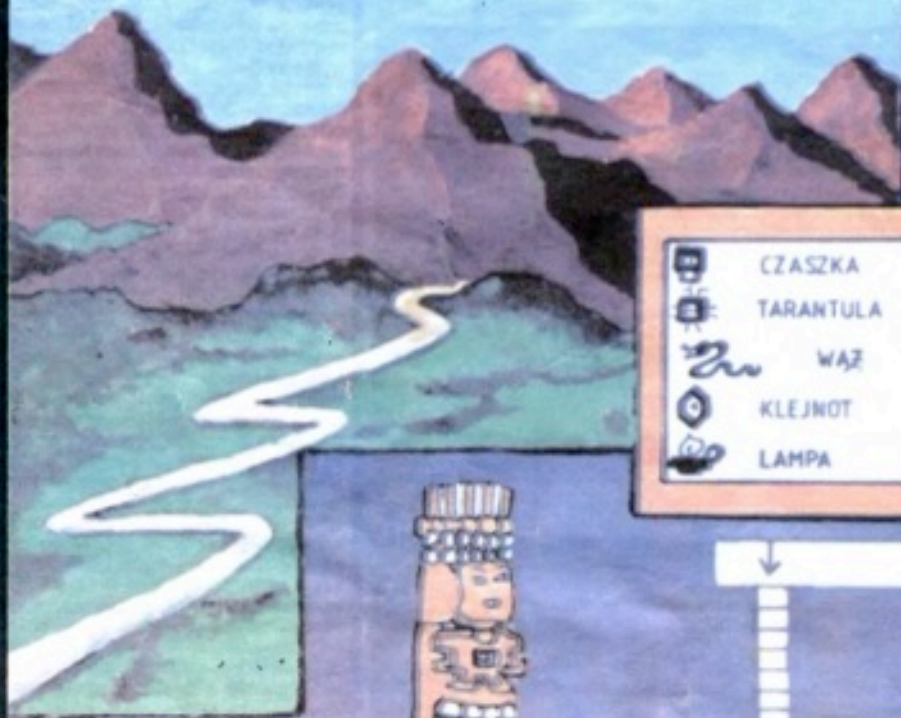


PANAMA JOE

Dawno, dawno temu, w czasach wielkich odkryć geograficznych, kiedy Hiszpanie dotarli do legendarnego królestwa Azteków, królem tym rządził potężny Montezuma. Na nic jednak zdała się jego potęga wobec zbrojnych wojsk hiszpańskich. Wojsk, które obok kwi sążnje były przede wszystkim złota. Złota w państwie Montezumy było pod dostatkiem, traktowane ono było jak najwyciekszy surowiec do wyrobu ozdób, naczyń i innych niezbędnych przedmiotów. Kiedy mądry władca zobaczył co jest szczególnie przedmiotem pożądania napastraków, postanowił ukryć jak największą ilość skarbów, aby nie padły one ofiarą grabieży. I zrobił tak, lecz działał w jak największej tajemnicy. Miejsce, gdzie znajduje się ten skarb przez wieki było nikomu nieznane. Dopiero niedawno udało się odszyfrować Kipu — tajemne pismo węzełkowe, które to ukryli wierci ślady Montezumy. Według nich skarb ukryty jest w piramidzie zwroconej „twarzą” w kierunku Słońca — odwiecznego boga Arteków. Wielu już śmiało próbowało odnaleźć nieprzebrane skarby, a wśród nich najcenniejszy posazek Boga Słońca. Nikt jednak nie zdołał wydstać się z labiryntu piramidy.

Dzisiaj ty jako Panama Joe podjąłeś się roli poszukiwacza legendarnego skarbcia Montezumy. Wdrążając przez piramidę nie zapomnij, że nie jest to niedzielna wycieczka, lecz prawdziwa wyprawa pełna przygód i niebezpieczeństw. Na szczęście masz plan piramidy, więc łatwiej Ci się będzie poruszać po ciemnych zakamarkach labiryntu. Czeka tam na ciebie wiele niespodzianek — będziesz musiał stawić czoła zariocznym pajtkom tarantulom, które z upodobaniem atakują wszystkie żywe stworzenia. Jeśli jednak będziesz miał przy sobie znalezione wcześniej miecz uratujesz jedno ze swoich pięciu istnień, gdyż tarantula ma tylko tyle siły, aby wytrącić ci broń z ręki. Drogę będą ci utrudniały także toczące się czaszki niedoszłych właścicieli fortuny, których ta ostatnia wyraźnie opuściła. Możesz je zniszczyć, jeżeli masz miecz. Najlepiej zrobisz, jeśli je po prostu przeskoczysz i pójdziesz dalej w swoją stronę. Może znajdziesz latarnię, która oświetli ci drogę w ciemności? Może znalezione klucze będą pasowały do zamkniętych drzwi? Może fortuna będzie ci przychylna i jako pierwszy i jedyny odnajdziesz wreszcie wymarzony skarb? Twoje szanse są spore, gdyż Panama Joe może odrodzić się aż pięciokrotnie, a jeżeli jego zaślęgi są odpowiednio wysokie, otrzymuje premię w postaci dodatkowego życia. Może także ustalić sobie stopień trudności jaki będzie w stanie pokonać, łatwy, trudny i bardzo trudny (prawie niemożliwy do pokonania). Jeżeli duch Montezumy będzie ci przychylny i uzna cię za wybrańca Boga Słońca, godnego rozwikłania wielkiej tajemnicy — staniesz się jedynym na świecie posiadaczem ogromnej fortuny, która oprócz bogactwa obdarzy cię czarodziejską mocą zawsze słonecznego uśmiechu.

(ap)



	CZASZKA		ŁAŃCUCH		MŁOT
	TARANTULA		KLUCZ		MUR NA TRYBIE K I L
	WĄŻ		MIECZ		MUR NA TRYBIE J
	KLEJNOT		DRZWI		TRANSPORTER
	LAMPA		ZNIKAJĄCA KŁADKA		





PANAMA JOE



Bajtek



niespodzianka





Tysiące listów i ciągle nowe gry na Atari, Spectrum, Commodore i Amstrada. W sumie czytelnicy głosowali na 831 tytułów. A oto te najpopularniejsze (czy najlepsze?):

- 1 IMPOSSIBLE MISSION !
- 2 ROLAND RAT RACE ◆
- 3 FAIRLIGHT !
- 4 BOMB JACK !
- 5 SUPERCHESS ◆
- 6 ROAD RACE ◆
- 7 MATCH POINT ◆
- 8 SABOTUR ◆
- 9 SKOOL DAZE ◆
- 10 THE WAY OF THE EXPLODING FIST ◆

Premię za najlepsze opisy typowanych otrzymuje Piotr Bokina z Gdyni. Nagrodę w postaci zestawu oryginalnych programów na ZX Spectrum ufundowała wypożyczalnia programów **STUDIO XXI** (Hala Koszyki)

Stawek



TOUR DE FRANCE

Trudno dziś znaleźć jakąś dyscyplinę sportową, która nie miałaby swojego odpowiednika w postaci gry komputerowej.

Chociaż się pościgać na rowerach? Proszę bardzo, najbardziej znany wyścig rowerowy, **Tour de France**, czeka na Wasze uczestnictwo. Upředzamy — ten szesnastoosobowy wyścig jest naprawdę zabójczy, nie dla nóg jednak lecz dla nadgarstków!

Komu żółta koszulka, komu czerwoną? Na starcie stawia się może do 6 kolarzy, którzy jechać mogą przez wszystkie 16 etapów, lub też przez wybrane. Na wzór „Summer Games”, każdy uczestnik występuje na pięknej, kolorowej palecie, jedną z 16 narodowości, dla której barwy narodowych cholek zdobyć żółtą koszulkę. Następnie uczestnicy udają się jeden za drugim na linię startu. Niestety, 2 kolarzy nie może jednocześnie wystartować w tym samym czasie; pozostający z tyłu musi się niezmiernie napracować, aby dogonić lidera.

Krajobraz jest wspaniały, trasa przebiega poprzez trójwymiarowe wzgórza i doliny. Kibice radośnie dopingują. Rower daje się prowadzić lekko. Na długich prostych dodaje się gazu, podczas gdy na zakrętach lepiej jest nieco zwolnić. Nie zbliżajcie się zbyt blisko do pobocza trasy — upa-



dek kończy się stratą cennego czasu.

Gra ma bardzo ładną grafikę i odznacza się dobrą animacją. Rzeźba terenu, zaznaczona na tablicach informacyjnych oraz różnorodność etapów tworzy z tej sportowej symulacji rowerowej prawdziwą próbę wytrzymałości, w której sam Szurkowski miałby chyba trudności. Jedynym mankamentem Tour de France są długie etapy, które denerwują co bardziej niecierpliwych kolarzy. Może się np. zdarzyć, że na przejechanie 1 etapu potrzeba aż 15 minut! Kto ma jednak nieco cierpliwości, wynagrodzony zostanie wspaniałą grafiką, zaprogramowaną przez bardzo utalentowany zespół węgierskich programistów.

(jz)

PSYTRON

Wprowadzając na rynek grę **PSYTRON**, firma Beyond uczyniła kolejny krok naprzód w kategorii gier zręcznościowych z rodzaju „zabij go”.

Sam scenariusz nie jest zbyt rewelacyjny: musicie obronić kosmiczne osiedle przed atakiem nieprzyjacielskim. Obcy przybywcy będą atakali się zbombardować budowle, instalacje i wprowadzić niszczytelne droidy do tuneli.

Jednak to, co odróżnia Psytron od wielu podobnych gier, to niesłychana złożoność i wysokiej klasy grafika. Obraz walki możemy oglądać na 10 ekranach, przedstawiających różne strefy kosmicznej kolonii. Każdy z tych obrazów może być natychmiast przywołany.

Pierwszy poziom może wydawać się łatwy: wszystko co musicie zrobić, to upolować droidy w tunelu. Jeśli osiągniecie pięć razy z rzędu wynik 50% — przechodzicie do następnego poziomu, t. j. do zestrzelwania nieprzyjacielskich statków kosmicznych. W miarę posuwania się do przodu, pojawia się coraz więcej elementów, przeszkód, które musicie pokonać zanim dojdziecie do ostatniego poziomu. Musicie teraz nie tylko stawiać czoła najedzom, ale również uważać, aby mała liczba niszczonej przez nich



budynków i nie ginieć ludzi. Jeśli np. uszkodzona zostanie zapała — możecie stracić bardzo potrzebne towary.

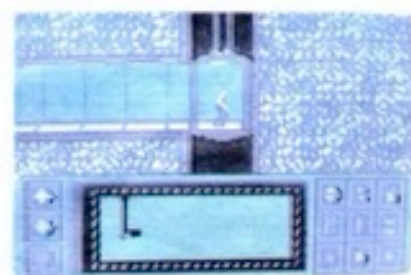
Firma Beyond oferuje Sinclair-a QL każdemu, kto potrafi przeżyć godzinę na najwyższym poziomie. Napiszcie do niej, może się Wam uda i powiadomie „Bajka” — chętnie poznamy zwycięzców(ów).

Beyond Competition House
Fardon Road
Market Harborough,
Leicestershire LE 19 9NR
ENGLAND

(jz)

IMPOSSIBLE MISSION by US GOLD

Masz do spełnienia nieprawdopodobną i bezsensowną misję. Musicz, biegnąc po labiryncie i jeżdżąc windami, przeszukiwać sprzęty umieszczone w tym labiryncie (jest on wybierany losowo). Sprzęty te to krzesła, łóżka, lampy, bruki, kanapy. Znaleźć możesz w nich hasło do terminala bezpieczeństwa, kawałek obrazka (puzzle) lub nic. W szukaniu przeszkadzają ci sztelające roboty. Oprócz robotów i sprzętów w pokojach znajdują się ruchome platformy służące do jeżdżenia między poziomami. W pokoju przy wejściu stoi terminal. Jeżeli posiadasz odpowiednie hasło, to możesz uciec na pewien czas roboty w tym pokoju, lub ustawić platformy w położeniu pierwotnym. Między pokojami poruszasz się, jeżdżąc windą. W dwóch z pokoi znajduje się szachownica. Gdy podejdziesz do niej, pokazuje się łapka i na szachownicy rysują się dzwiczące krzyżyki. Twoim zadaniem jest, poruszając łapką, wywołać dzwiczki w kolejności od najbliższego do najdalszego. Krzyżyki na porządku są trzy, w miarę rozwiązywania zadania ich przybywa. Każda dobrze ustawiona sekwencja krzyżyków daje jedno hasło na uśpienie robotów.



Głównym celem wyprawy jest zebranie i poukładanie z kawałków obrazka. Po zebraniu wszystkich należy poukładać je w jeden obraz na kieszonkowym komputerze. Można je tam obracać, zmieniać im barwę, odbijać „lustriamo”. Komputerkę wyposażony jest w urządzenie do porządkowania kawałków i sprawdzania, czy jest ich wystarczająca ilość.

Proste, prawda? Lecz nikt jeszcze nie ukończył tej gry! Wersja na ZX Spectrum wzorowana jest na pierwotnej, napisanej na Commodore. Pierwotnik ma lepszą grafikę, oprawę dźwiękową, lecz nie ma się co dziwić — na Spectrum gra zajmuje 42kB, a na Commodore ok. 50 kB.

(np)

Bajtek

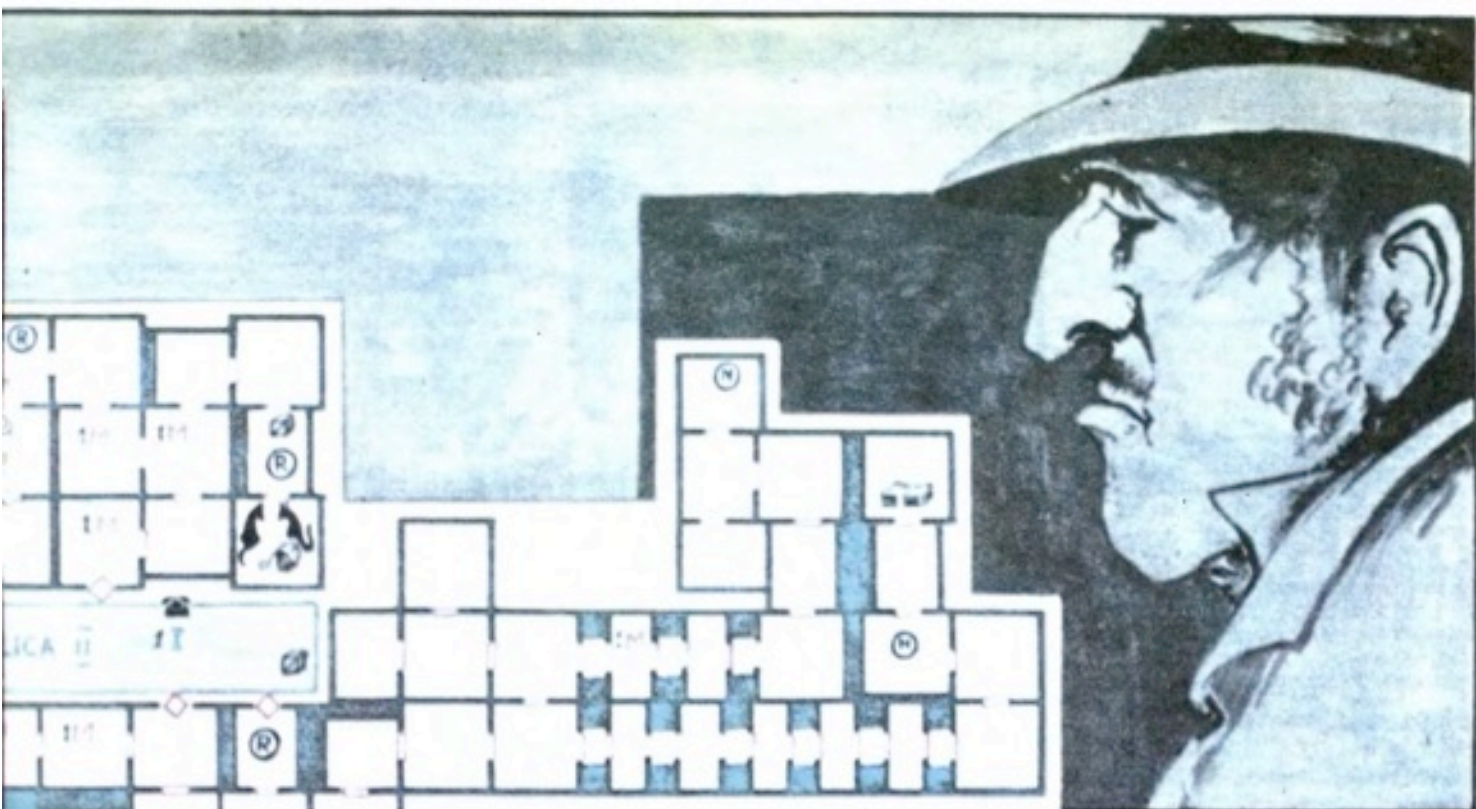


MOVIE



New York City





- MIEJSCE STARTU
- PISTOLET
- TORBA
- PIENIADZE
- GRANAT
- BUTELKA
- PSY
- KULE
- SKRZYNKI
- PAPUGA
- KOMPUTER
- DUZE POMIESZCZENIE
- POKOJ PRZEJSCIOWY
- MAŁY POKOJ
- SŁEPY POKOJ
- POM. PRZEDKIOWE

- M - KAIN MORDERCY - WALKI Z NM
- I - PLAN INFORMACJI - ROZMAWAJ Z NM (PROPONUJ PIENIADZE)
- K - KOBETY - TU ZWYKLE MOZESZ JE SPOTKAĆ WYST. LOSOWO
- (N) - NIEKUCHOMY STRAZNIK
- (R) - RUCHOMY STRAZNIK
- (M) - STRAZNIK OTWIERA DRZWI NA HASEŁ "PUZZLE"
- (S₁) - STRAZNIK PRZEJŚĆ DO ZA POMOCĄ PRZEDMIOTU
- (S₂) - STRAZNIK PRZEJŚĆ DO ZA POMOCĄ PRZEDMIOTU+00 "KUL"
- (S₃) - STRAZNIK OTWIERA DRZWI NA HASEŁ "OPEN DOOR"
- (S₄) - STRAZNIK PRZEJŚĆ DO NYM ODKRYTYM PRZED KŁBIE HASEŁ
NA JEST ONO STAŁE
- (L) - LIZGA PRZED POKOJEM JEST ZA JONK OSOB W POMIESZCZENIU

100

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW(7)

Już siedem miesięcy tliczy sobie nasza Bajkowa Lista Przebojów. Początkowo gościła na niej gry tylko na Spectrum. Obecnie pojawiły się już na Amstrada, Commodore i Atari.

Wielu czytelników zarzuca nam, że prezentowane na naszej liście gry nie są najnowsze, ale nie zapominajmy, że na listę oddają głosy czytelnicy z całej Polski. A teraz już statystyka: nadeszło 2538 propozycji, głosowano na 761 gier.

- 1 IMPOSSIBLE MISSION
- 2 BOMB JACK
- 3 SABOTEUR
- 4 ENIGMA FORCE
- 5 MOVIE
- 6 BACK TO SKOOL
- 7 ROAD RACE
- 8 YIE AR KUNG-FU
- 9 FAIRLIGHT
- 10 ROLAND RAT RACE

Nagrodę za najlepszy opis, zestaw programów do Commodore 64, otrzymuje Dominik Szweda z Gdańska. Programy ufundowała brytyjska firma ELECTRONICS EXPORT.

Stawek



KENNEDY APPROACH

Tym razem amatorom gier komputerowych przedstawiamy grę dość niezwykłą — symulację kontroli ruchu lotniczego. Ze względu na tematykę nie cieszy się ona tak wielką popularnością jak np. „HOB-BIT” czy „THE WAY OF THE EXPLODING FIST” jednakże wzbudza co najmniej takie same, a ile nie większe, emocje jak dwie powyższe. Awaryjne lądowania, burze, separowanie samolotów, symulacja głosu ludzkiego i wiele, wiele innych atrakcji stawiają grę „KENNEDY APPROACH” w rzędzie tych najlepszych.

„DELTA 101 you are cleared to land” — DELTA 101 zezwala lądować — te słowa wypowiada codziennie kilkadziesiąt razy kontroler ruchu lotniczego, człowiek od którego decyzji zależy bezpieczeństwo i los załóg oraz pasażerów wszystkich samolotów komunikacyjnych. Dzięki firmie MICROPROSE i Ty również możesz się stać takim człowiekiem wybranym spośród tysięcy. Twoim radarem będzie ekran telewizora, mikrofonem joystick. Po uruchomieniu gry stajesz się kontrolerem nie byle jakiego organu, bo kontroli zbliżania gdzie krzyżują się trasy wszystkich samolotów lądujących i startujących.

„Kennedy Approach” należy do jednej z tych niezliczonych gier symulacyjnych, w których zamiast rzeki krwi kosmitów — najeźdźców, trzeba się nieźle wysilić by wszystkie samoloty dotarły bezpiecznie do celu. Swoje zdolności w tym kierunku możesz sprawdzić na pięciu lotniskach w Atlancie, Dallas, Denver, Waszyn-

gtonie i Nowym Jorku. Pięć poziomów trudności jest tak pomyślanych, by grający po osiągnięciu wprawy na jednym z lotnisk mógł przenieść się na inne o podobnym natężeniu ruchu. Każda gra trwa (w zależności od poziomu) 10 lub 15 minut. Po upływie tego czasu komputer ocenia (bez taryfy ulgowej!) trafność podejmowanych przez Ciebie decyzji i w zależności od wyniku „nominuje” gracza na wyższe stanowisko. Oceniane są: spowodowane kolizje (w tym także niebezpieczne zbliżenia), opóźnienia w dolotach i startach, przesyłanie samolotów do innych organów (poza ekran) na odpowiedniej wysokości i w ściśle określonym punkcie.

Jak wiadomo, w lotnictwie nie brak również niespodzianek czy sytuacji nieoczekiwanych. Na wyższych poziomach można się spotkać z nagłą burzą, awaryjnym lądowaniem z powodu braku paliwa czy piekielnie wolnym „małym lotnictwem” — samolotami prywatnymi.

Bardzo dużym atutem tej gry jest wiernie symulowana mowa ludzka uzupełniająca i potwierdzająca wydane za pomocą joysticka rozkazy dla pilotów. Głos jest czysty i wyraźny, natomiast odpowiedzi pilotów („Roger”) słychać na tle pracujących silników samolotu... Grający może skierować samolot na jeden z ośmiu kursów (000°, 045°, 090°, 135°, 180°, 225°, 270°, 315°), ustawić samolot w strefie oczekiwania nad radio-pomocą, spytać o aktualną wysokość i kurs oraz zniżyć lub nakazać wchodzenie w zakresie 0 — 5000 stóp. Samoloty gotowe do startu kontroler wywołuje za pomocą klawiszy, w miarę rozwoju sytuacji.

Ekran został podzielony na trzy części. Pierwsza to skrótowy opis wszystkich samolotów (identyfikator, lotnisko startu i docelowe, wysokość). W części drugiej (pojedyncza linia) ukazują się wszystkie wydawane przez grającego polecenia. Pozostałą część ekranu zajmuje plan lotniska i aktualna sytuacja ruchowa. Jeżeli na ekranie nic się nie dzieje, to grę można przyspieszyć za pomocą klawisza spacji — powoduje to podwójny upływ czasu: klawisz F1 natomiast służy do zatrzymania gry w dowolnym miejscu.

Po zakończeniu gry, tak jak w prawdziwej kontroli lotów można jej przebieg zobaczyć powtórnie, a nawet zapisać go na dysku w postaci zbioru.

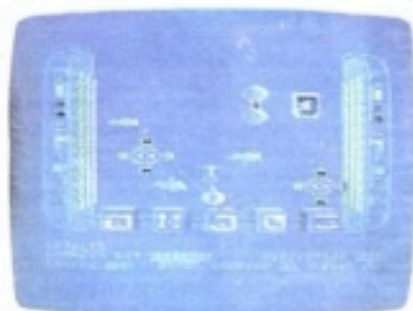
Przełożenie (udanie!) zasad kontroli ruchu lotniczego na język komputerowy, różnorodność sytuacji, ciekawe opracowanie graficzne i dźwiękowe a także atrakcyjna tematyka stawiają, moim zdaniem, „Kennedy Approach” w czołówce gier symulacyjnych. Polecam tę grę tym wszystkim, którzy dosyć mają zabaw wojenno-kosmiczno-labiryntowych i chcieliby spróbować swych sił w całkiem nowym temacie — kontroli ruchu lotniczego.

(kd)

MASZ SZANSE

Te najnowsze gry nadesłane nam przez brytyjską firmę wysyłkową ELECTRONICS EXPORT z Londynu, zostaną rozlosowane wśród Czytelników, którzy nadesłali swoje propozycje do najbliższej Bajkowej Listy Przebojów.





NONTERRAQUEOUS

Akcja tej gry toczy się na dalekiej planecie Nonterraqueous rządzonej przez diabolicznego tyra, którym jest komputer. Używa on ludzi jako pionków do gry w kosmiczne szachy.

Drewna ludzkość zbuntowała się i postanowiła zbudować robota, tzw. „poszukiwacza”, którego zadaniem będzie odnalezienie bazy komputerowej ukrytej głęboko we wnętrzu gigantycznej góry i unicestwienie jej.

„Poszukiwacza” skonstruowano w wielkiej tajemnicy z elementów wykradzonych z linii montażowej fabryki robotów. Po wielu miesiącach sekretnych przygotowań „poszukiwacz” jest gotów do rozpoczęcia niebezpiecznej misji.

Teraz Ty musisz przeprowadzić „poszukiwacza” przez wnętrza góry i zniszczyć bazę komputerową. Musisz przebyć 42 poziomy, stanowiące w sumie trzy połączone ze sobą sekcje. Najwyższe znajduje się sekcja jaskini, niżej — sekcja maszyni głównej, na dnie — sekcja podzespołów. Znajduje się tam w sumie około 1000 pomieszczeń. Poszukiwanie bazy i poruszanie się naprzód nie będzie więc łatwe!

Zeknijcie się z jakimkolwiek z pilnujących komputerowego władcy sług zmniejsza swoją energię życiową a w niektórych wypadkach kończy się fatalnie. Te i wiele innych niebezpieczeństw powinienies ominąć i śmiało dążyć do celu. Dotrzesz tam jednak tylko wtedy, gdy użyjesz całego swojego intelektu, a jak trzeba to i... kurka spustowego. Przykład: na dnie szybu centralnego znajduje się rakieta, z której nie będziesz mógł jednak skorzystać jeśli wcześniej nie odnajdziesz paliwa. A tylko za pomocą rakiety możesz bezpiecznie przedostać się przez komorę gazową...

Twój „poszukiwacz” może przybierać dwa kształty, a co za tym idzie i dwa sposoby działania: sferyczny, w którym możesz używać miotacza promieni i sposób pozbawiony obrony, w którym tego ognia używać nie możesz. Transformacji dokonać można w sali z przedmiotem pod nazwą SWOP.

Jeżeli „poszukiwacz” zostanie bardzo osłabiony atakami fotonów — ratunkiem może stać się dodatkowa porcja energii, którą możesz pobrać w kilku salach z pojedynczo stojącymi pojemnikami.

Poszukiwaczem kierujesz przy pomocy drążka sterowego lub klawiatury:

- Q — ruch do góry
- A — ruch w dół
- SPACE — ogień
- I — nabycie przedmiotu, uzyskanie energii, wybór kształtu
- U — zrzucenie bomby.

Gra jest bardzo ciekawa i... bardzo trudna. Nie upieraj się więc aby dojść do celu od pierwszego czy drugiego dnia!

Podpowiemy Ci jeszcze, że nie ma lepszej metody na przebycie zapory elektrycznej niż wysadzenie jej w powietrze, a w przeszkodzie stałej można przebić sobie przejście miotaczem promieni. Ale dalej radź już sobie sam. Pamiętaj: udręczeni mieszkańcy Nonterraqueous czekają na Twoją pomoc!

Obraz na ekranie składa się z bardzo prostych elementów: drabin i platform. Tworzą one kurnik pewnego farmera, który ma kłopoty w podbieraniu kurom jajek. KURY SĄ AGRESYWNE!!! Zderzenie z ptakiem zle kończy się dla człowieka...

Twoim zadaniem jest poprowadzenie farmera z platformy na platformę i zebranie wszystkich jajek, zanim kury zjedzą ziarno, rozmieszczone kupkami w różnych miejscach kurnika. Wędrowka pomiędzy platformami możliwa jest po drabinach, łączących poziomy lub z pomocą krążących wind (w dalszych pomieszczeniach kurnika). Kupki ziarna także mogą być zbierane i przyniosą ci punkty, ale mogą też być przyczyną przedczesnego zakończenia gry, gdy ostatnia kupka ziarna zostanie zjedzona przez kury lub zabrana przez ciebie.

Sterowanie farmerem jest utrudnione... Wchodzenie po drabinie jest możliwe tylko wtedy, gdy staniesz dokładnie pod nią. Jeśli oparujesz ustawianie się nad lub pod drabiną to inne ruchy nie będą sprawiły ci trudności. Bieganie w górę i w dół jest bardzo proste, skoki też. Szczególnie trudne jest wskakiwanie i wyskakowanie z windy. Natomiast spadanie z platformy na platformę nie jest groźne i niejednokrotnie może uratować Ci życie.

Klucze sterujące to: A — górą, Z — dół, (przecinek) — lewo, . (kropka) — prawo, SPACJA — skok, S — uruchamia grę na początku, H — zatrzymanie w trakcie gry, ESC + H powrót do menu. Po wybraniu K na początku, gdy na ekranie jest menu, można przeddefiniować klucze wg własnych upodobań. Drążek sterowy nie działa. Po wybraniu S pojawia się na ekranie pytanie o ilość graczy. Wystarczy nacisnąć 1 — 4, by móc zagrać samemu lub z trzema kolegami. Gracze przechodzą kolejno pomieszczenia. Następny rozpoczyna kolejną po „wpadce” poprzednika.

Komunikaty u góry ekranu: wynik (sześć cyfr), pod nim kreskami oznaczona ilość „zapasowych” farmerów. Poniżej od lewej: ilość graczy, poziom (w trybie demonstracyjnym ukazują się tu nawet liczba 30?), premia (startuje od 1000 i zmniejsza się wraz z upływem czasu) i wreszcie czas, który startuje od 900.

Bardzo trudno jest przejść więcej niż 5 pomieszczeń kurnika, dlatego nie możemy podać zbyt szczegółowych informacji o wszystkich jego zakamarkach.

Grafika nie jest rewelacyjna, wszystkie pomieszczenia są w tych samych kolorach. Gra zajmuje tylko 8K pamięci i podana w trybie demonstracyjnym ilość 30 pomieszczeń wydaje się wątpliwa...



CHUCKIE EGG

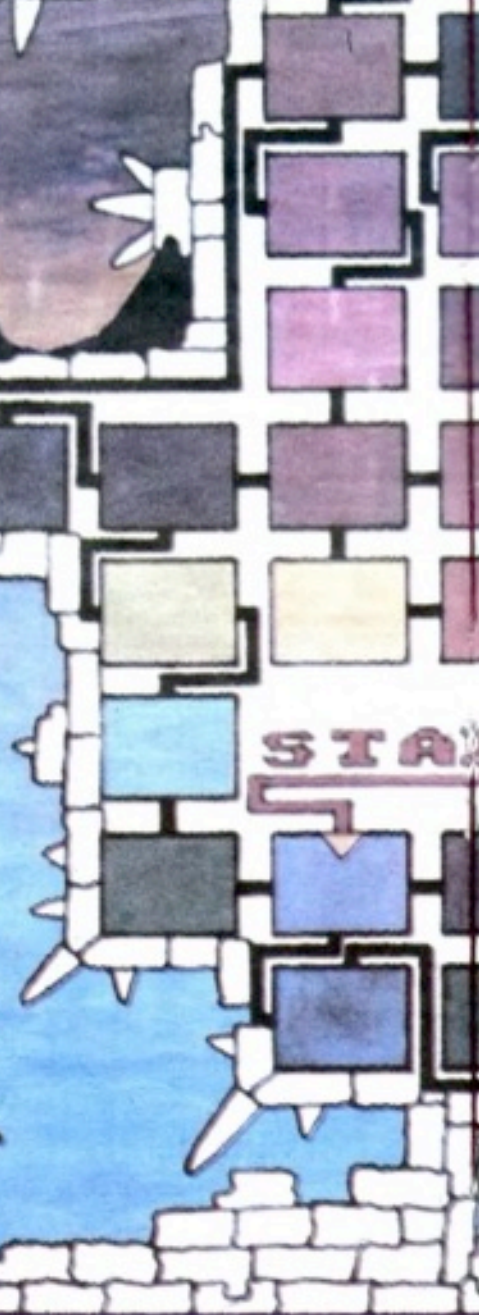
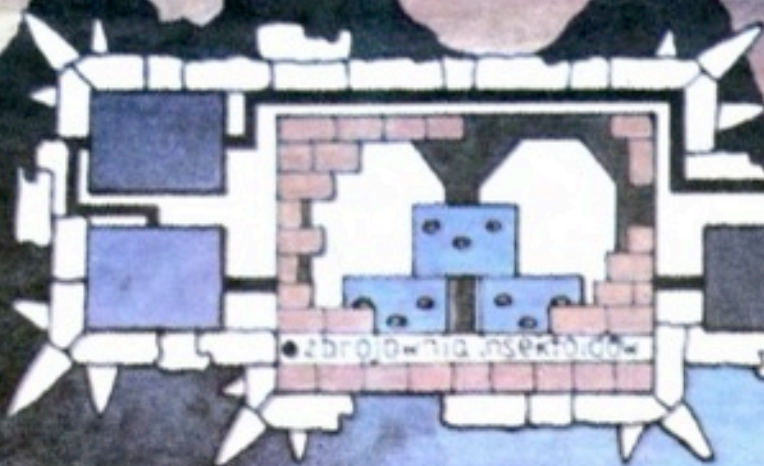
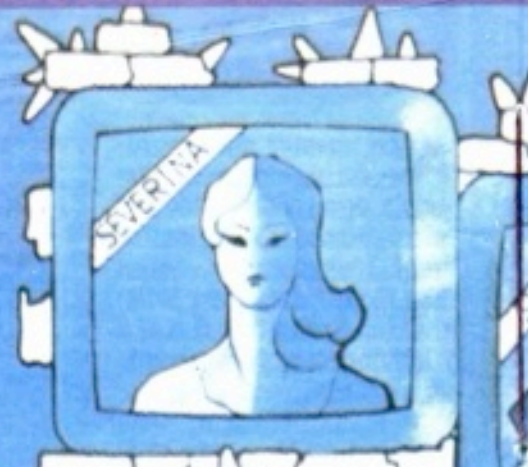
CHUCKIE EGG to gra znana posiadaczom wielu typów komputerów m.in. ZX SPEC-TRUM i AMSTRAD

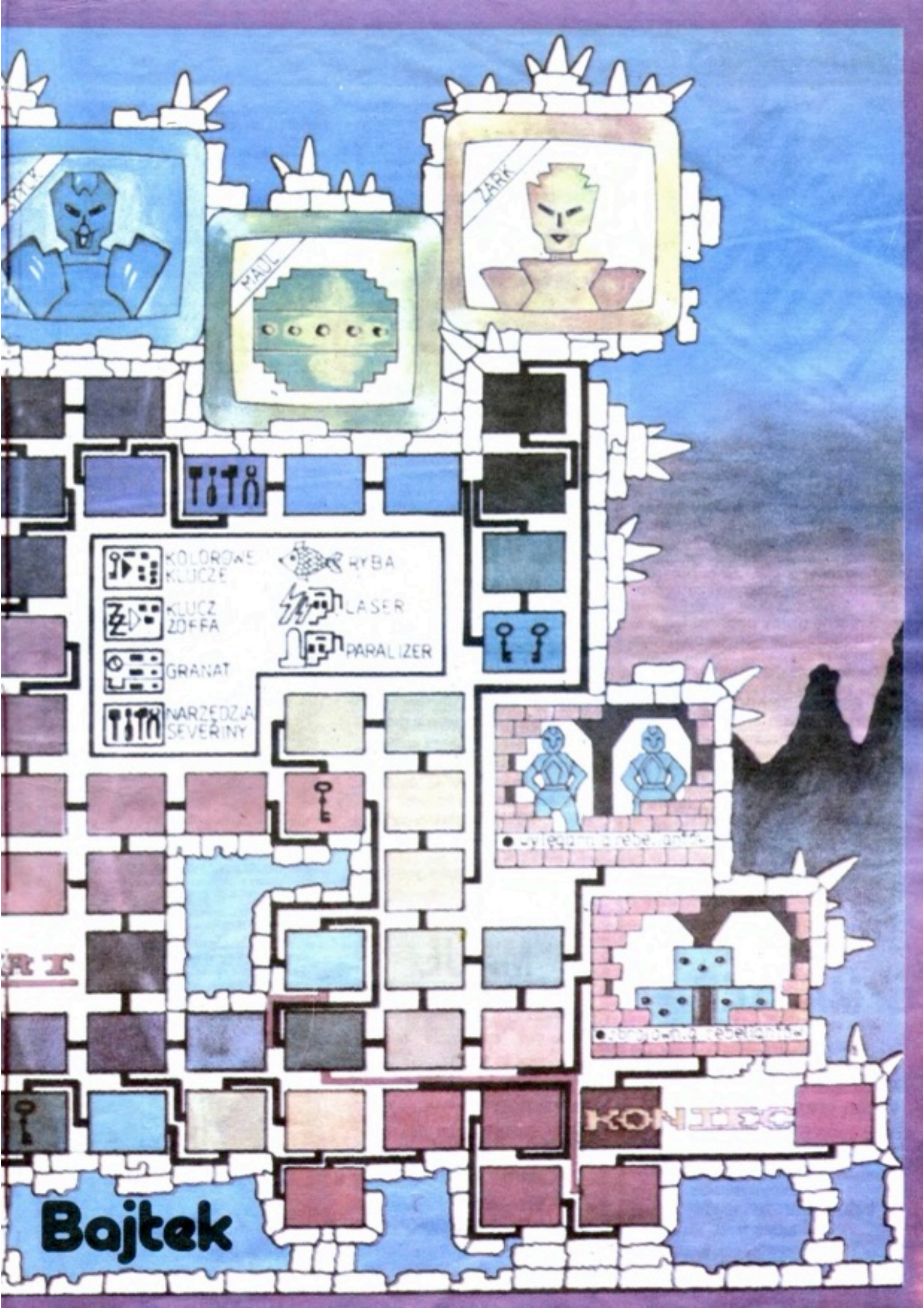
(ps)

(tp)



ENIGMA FORCE





DART

ZARK

MAUL

- KOLOROWE KLUCZE
- RYBA
- KLUCZ ZOFFA
- LASER
- GRANAT
- PARALIZER
- NARZEDZIA SEVERINY

• wylegał w rebe. antio.

• strzelał w rebe. antio.

KONIEC

Bajtek

ENIGMA FORCE

ENIGMA — bojowa organizacja w służbie Imperatora. Należy do niej elita niezwyciężonych legionów Imperium. Cechuje ich ogromna waleczność. Walczą z determinacją i poświęceniem, za Imperatora oddadzą życie. Najnowsze uzbrojenie i nowoczesne wykształcenie techniczne grupy podnosi ich walory bojowe. Członkowie organizacji po przeszkoleniu zostali posłani do kryjówki gen. Zoffa, imperialnego zdrajcy i wyjątkowego łajdaka, z misją SHADOW FIRE. Po pierwszej bitwie stoczonej z Zoffem, Enigmę opuścili Torik i Mantó, „leczą” swe rany na planecie Styx. Pozostała czwórka została wysłana na dalsze poszukiwania. Zoffa dopadli na planecie Hetera w jego tajnej bazie i tam rozstrzygną się losy zdrajcy.

OSOBY:

ZARK MANTER

POCHODZENIE: człowiek
WIEK: 39 lat (wiek fizyczny)
STANOWISKO: dowódca grupy
DANE OSOBOWE: Rekrut legionów Imperatora. Podczas bitew odniósł wiele ran, jest po części cyborgizowany, sztuczne prawe przedramię
UWAGI OGÓLNE: Duża wiedza o różnych typach broni, eksperci od walki grupowej. Tłumacz.

SYYLK

POCHODZENIE: insektoid
WIEK: brak danych
STANOWISKO: z-ca dowódcy grupy.
DANE OSOBOWE: Rekrut legionów. Bezlitosny i odważny. Patologiczna nienawiść do Zoffa za podbój jego ojczyzny. Małomówny, samotnik.
UWAGI OGÓLNE: Dobry żołnierz. Nie rozstaje się nigdy z bronią. Bardzo inteligentny. Gra w szachy. Silny psychicznie.

SEVERINA MARIS

POCHODZENIE: człowiek (kobieta)
WIEK: 23 lata (wiek fizyczny)
STANOWISKO: specjalista-technik
DANE OSOBOWE: Uparta. Rekrut z celi śmierci na Kerolith. Dzięki rekomendacji TORIKA przyjęta do ENIGMY. Groźna, niezależna, lojalna tylko wobec siebie, rutynowany technik.
UWAGI OGÓLNE: Doskonały strzelec i ślusarz. Nie lubi białego koloru.

MAUL

POCHODZENIE: robot bojowy
WIEK: data opuszczenia taśmy prod. 30.07.2112.
STANOWISKO: robot bojowo-obronny
DANE OSOBOWE: —
UWAGI OGÓLNE: Ciężar 185 kg, wys. 126 cm, napęd antygravitacyjny. Porusza się dosyć wolno, lecz posiada laser dużej mocy przydatny w walce.

Cel misji w bazie Zoffa — zabić generała Zoffa i zniszczyć pamięć komputera bazy.

Spis poszczególnych rzeczy:

KEYCARD — (karta-klucz) karta perforowana z zapisanym na niej (cyfrowy) kodem otwierającym konkretne drzwi. Każdy kolor karty do innych drzwi.
ZOFFCARD — (karta Zoffa) karta z kodem znaleziona przy zwłokach Zoffa. Otwiera drzwi oznaczone END.
RYBA — symbolizuje dawkę energii dla potrzebującej postaci. Energia, po użyciu ryby, wzrasta na max.
NARZĘDZIA — zbiór przyrządów w obsłudze znanych tyko!!! Severnie. Ona może nimi otworzyć każde (prócz tych oznaczonych przez END) drzwi bez większego trudu. Uwaga! nikt nie może jej przy tym przeszkadzać.
GRANAT — sposób użycia i przeznaczenie znane.
LASER — broń dużej mocy, „mocniejszy” od PARALIZERA.
PARALIZER — broń średniej mocy, dobry na małe odległości, nietwały.
W bazie Zoffa nigdy nie ma zgody wśród podwładnych a część z nich tzn. insektoidzi przeszli na stronę IMPERIUM, trzeba to wykorzystać. Insektoidzi wyglądem przypominają SYYLKA lecz mają ciemniejszą powłokę. Tylko SYYLK może przekonać insektoidów do podjęcia decyzji.

Najkrótsza droga do celu:

1. Podziel znalezione przedmioty pomiędzy członków grupy.
2. Poszukaj karty-klucza idąc w dół a potem w górę a następnie wróć na start.
3. Wyjdź (koniecznie SYYLKA) na lewo od miejsca startu potem w górę i jeszcze raz w górę, otwórz drzwi kartą a potem trzy razy w lewo aż do zbiorowiska insektoidów.
4. Po drodze rozglądaj się za dowolnym z Insektoidów który powie Ci: „Rozmawiałem z Królową. Jest wierna Imperium i jego Władcy” — po tej rozmowie zadecyduje Insektoidów już Cię nie zaatakują. Insektoidzi pomogą Ci w akcji.
5. Sprowadź całą grupę do zbiorowiska Insektoidów. Zakładaj tam swoją „bazę wypadową”.
6. Po doborzeniu poprowadź całą grupę do pomieszczenia, gdzie znajdziesz narzędzia dla Severiny tj. w lewo, w górę, w prawo, w prawo, w górę, w prawo, w prawo, w dół, w górę. Narzędzia od razu daj Severinie.
7. Teraz gdy masz już większość potrzebnych przedmiotów musisz odnaleźć gen. Zoffa. W tym celu wyjdź, uzbrojonych w granaty, SYYLKA lub SEVERINE, gdyż oni są najlepszymi strzelcami. Gen. Zoffa można zastrzelić z broni ręcznej lecz wymaga to czasu i dobrego ustawienia się, ale można też wrzucić granat do pomieszczenia, gdzie aktualnie jest Zoff, po jego detonacji przeszukaj tamten pokój i zabierz ZOFFCARD (karta Zoffa).
8. Wróć do reszty tj. do pomieszczenia, gdzie były narzędzia i przejdź do zbiorowiska Poplansow tzn. trzy razy w prawo, dwa w górę, w prawo, w górę, dwa razy w dół, w prawo i otwórz narzędziami lub inną znaną kartą drzwi oznaczone na mapie jako END i zjedź na dół do zbiorowiska. Dobrze jest zamknąć za sobą drzwi.
9. Po użyciu ZOFFCARD, karty Zoffa, wyjdź całą grupę w dół przez drzwi oznaczone jako END by znaleźć się w sali komputerów i zakończyć misję pełnym sukcesem. Czynności, które może wykonać każdy członek grupy:
PICK UP — podniesienie przedmiotu... nastaw klawisz na obrazek potem ENTER (FIRE) i weź przedmiot.
DROP — upuszczenie przedmiotu... jak PICK UP.
ACTIVATE — uruchomienie (użycie) przedmiotu... nastaw klawiszek na obrazek, potem ENTER (FIRE) potem wskaż konkretny przedmiot.
WEAPON — broń... służy do zmiany broni lub aktywacji leżącej.
OOPS — kasowanie ostatniej wydanej komendy.
ENIGMA FORCE:
autor: DENTON DESIGNS
producent: BEYOND Challenging Software
komputer: ZX-Spectrum 48k, Commodore C 64/128
ponadto: nagroda za muzykę wersji CBM 64 (Brilliant Sound-Track”



GLOBTROTER

10 000 marek i 60 dni — czy to wystarczy?

Niewiele szczęściwcom udało się zrealizować marzenia o podróżach szlakami Marco Polo, Magellana czy Kolumba. Kłóś zardzości sławy bohaterem powieści Julesa Verne „W osiemdziesiąt dni dokoła świata”, a nie stać go na realizację ich pomysłu. Inny zmusza swoje dziecko, aby pokazało na mapie, gdzie leży Pemambuco, a laterośi twarde wskazuje na Rzym.

Szkół nie zapewnia dobrej znajomości geografii świata. Pomoczą dla tych, którzy chcieliby orientować się i uchodzić za bywalców w różnych krajach może się okazać program firmy DATA MEDIA ATARI ELEKTRONIK pod nazwą GLOBTROTER.

Gra rozpoczyna się zawarciem niezbyt fortunnego zakładu. Na przyjęciu w obecności wielu osób świadomie stwierdziliśmy, że odwiedzić corajmniej dziewięć wybranych miast na świecie w czasie krótszym niż 60 dni, dysponując zaledwie kwotą 10 000 marek.

Kłamią zapadła, musimy spróbować aby zachować twarz. Podczas podróży będziemy narażeni na różne ne-

dogodności, z jakimi spotykają się turyści. Podstawowym naszym kłopotem może okazać się brak pieniędzy. Ale i na to jest rada. Trzeba będzie je po prostu wygrać. W Zurychu spróbujemy na giełdzie, w Los Angeles w automatach do gry, w Londynie w bingo, w Fremantle w wyścigach konnych, w Hanoi pobawimy się lasmgólką, w Nizoi ruletką, a w Miami zagramy w golfa.

Drogi naszej wycieczki wybieramy według własnego uznania. Przed nami cały świat. Zabawę rozpoczynamy i kończymy w Hamburgu.

Podczas podróży możemy korzystać z samolotu, pociągu, statku, oraz wynajętego samochodu pamiętając o tym, że im szybszy środek transportu, tym drożej za niego płacimy. W zabawie mogą uczestniczyć cztery osoby.

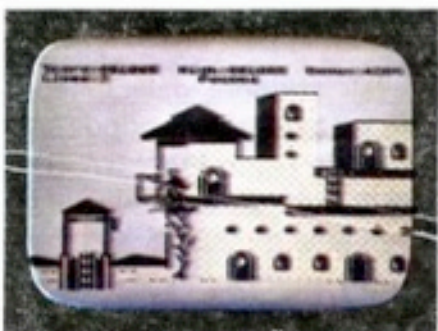
GLOBTROTER bywa złośliwy. Od czasu do czasu oznajmi, że właśnie wydaliśmy kilkadziesiąt marek na Małe Cościeco w przyróżnym barze lub kupiliśmy nowe ubranie za parokroć więcej. Zdarzy się, że nas okradną — kruszałat zazwyczaj refluuduje od 60 do 90% naszych zasobów finansowych, lecz gdy tego nie uczymy — zegnajcie marzenie o dalszej podróży. Czasami jednak lokalna prasa zapłaci nam kilkadziesiąt marek za wywiad z obywatelstwem albo kupiony na loterii los okaże się szczęśliwy.

Jak każda gra komputerowa, tak i GLOBTROTER nie jest wolny od niekonsekwencji, a nawet błędów. Do pierwszych załczyć trzeba takie paradoksy, jak podróż z Paryża do Londynu najkrótsza trasa prowadzi przez Frankfurt i Amsterdam. Niemalym zaskoczeniem dla znawcy Azji będzie stwierdzenie, że z Singapuru można polecieć co najwyżej do Hongkongu — połączeń międzykontynentalnych brak! Powód tych ograniczeń jest jasny — bez nich zbyt łatwo można wygrać grę, można jednak cierpić na tym efekt edukacyjny. Niewątpliwym łkadem w zestawie danych programu jest morska podróż z Tangeru (Afrjka) do Paryżu (Ameryka Środkowa) — tanża i krótsza niż przejazdka pociągami z Rzymu do Neapolu (200 km). Podobny szlak przezywamy w Coformoo stwierdzając, że pociąg do Hanoi jedzie tyle czasu, co do Kalkuty.

Natomiast zaletą programu GLOBTROTER jest fakt, że grę możemy przerwać w dowolnym momencie i wrócić do niej za godzinę, dzień, miesiąc czy rok dokładnie w to samo miejsce, w którym się zatrzymaliśmy. W trakcie gry możemy zaszęd pokazywać mapy poszczególnych kontynentów z wymienionymi głównymi miastami. Zawsze można zrezygnować z wybranego już środka transportu. Na brzegu informowaliśmy o stanie naszego konta i aktualnym miejscu pobytu.

Zycząc szczęśliwej podróży!

(spi)



ZORRO

Dwa miesiące temu dostałem od przyjaciela grę firmy DATASOFT INCORPORATION noszącą, znany wszystkim trzydziestoletniak i nie tylko, tytuł ZORRO. Bardzo się ucieszyłem z tego prezentu, bo od razu przypomniały mi się lata, kiedy jako dziecko ganiałem z kłmami od szczytów. Teraz komputer ATARI daje wszystkim, małym i dużym, możliwość zabawy w meksykańskiego Janoska.

Rozpocząłem grę od zwiędzania miasteczka, wdając się

przy tym bezustannie w pojedynki na rzpady z wychodzącym z zakłków i bram gwardzistami, lecz nic z mojego chodzenia nie wynikało. Postanowiłem się poradzić i zatelefonowałem do ośmioletniego dziecka przyjaciela. To był dobry pomysł.

ZORRO został odarty z tajemnic. Kierowany drążkiem sterowym poszedł czym prędzej po czarna chusteczkę rzuconą mu przez wybraną jego siewa z balkonu, zawieszoną przez przypadek na korbie od studni. Potem przetransportował się do innej części miasteczka po klucz do drzwi komnaty, w której zamknięty był żelazny preł do znakowania bydła. Z prełem popędził do kuchni, gdzie rozgrzał go do czerwoności. Zastanawiałem się po co, ale w chwili późniejszej ZORRO rozciągnął tam bezpiecznego byka. Poem odszukał podkównę, którą zabrnął ze sobą na szczęście. Na tym etapie gry pojawiły się na ekranie, jeden po drugim, dwa dzwony, które tytułowy bohater powięcił na siebie dzwonnicy nieopodal omentarza. Wówczas otworzył się grobowiec.

ZORRO długo zastanawiał się, czy podkówna jest wystarczającym atrybutem szczęścia, aby wejść do krainy cieni. Postanowił jeszcze raz dokładnie spenetrować miasteczko, co okazało się bardzo rozsądne; po tym spacerze zniknął w fałdach jego płaszcza znalezione w studni złoty kielich. Kiedy przechodził obok dzwonnicy odegrał sygnałową na trębce i stał się właścicielem buta.

Dopiero teraz skierował swe kroki do grobowca. Obyło się bez niespodzianek. Znalezione tam pieniądze w sakiewkach umożliwiły mu życie długie i szczęśliwe. Zastanawiam się tylko jedno: kiedy już wychodził, pojawiły się sekretne drzwi z namalowanymi na nich podkówną, kielichem i butem. Ciekawe on jest za nimi? Myślę, że Wy w roli ZORRO spokojnie poradzicie sobie z tym problemem.

(spi)

SZCZĘŚCIARZ

Piotr Skórzewski, lat 13, zamieszkały Warszawa, ul. Goławicka 3, uczeń VII klasy Szkoły Podstawowej nr 114 — „szczęściarz” w konkursie Bajtkowej Listy Przebojów.

Tvoja propozycja złotej dziesiątki gier została wylosowana i nagrodzona programem „ONE MAN AND HIS DROID” f-my MASTER TRONIC.

— Jaki masz mikrokomputer?

— Niesiety nie mam żadnego... jeszcze. Rodzice obiecują ale jest to dopyć droga zabawka.

— Jak w takim razie typowałeś propozycję na Listę?

— Mój kolega ma ATARI 800 XL. U niego mogę czasem bawić się grami.

— Co zrobisz z nagrodą?

— Poczekać, aż będę miał mikrokomputer.



Na nasze ósme notowanie Bajtkowej Listy Przebojów gier mikrokomputerowych nadeszło 2530 propozycji. Głosowano na 383 gry. Na I miejsce niespodziewanie awansował „BOMB JACK”. Pozostałe miejsca bez wielkich niespodzianek.

- 1 BOMB JACK
- 2 ENIGMA FORCE
- 3 MOVIE
- 4 FAIRLIGHT
- 5 BACK TO SKOOL
- 6 RASPUTIN
- 7 SPY Vs SPY
- 8 ZORRO
- 9 ELITE
- 10 ROAD RACE

Wśród wszystkich czytelników, którzy nadesłali nam swoje propozycje do Bajtkowej Listy Przebojów zgodnie z obietnicą rozlosowaliśmy nagrody, programy, które ufundowała brytyjska firma ELECTRONICS EXPORT. Nagrody wylosowali: **Rafał Wilk** z Świętochłowic, **Krzyszyna Dębska** z Józefowa, **Janusz Ninard** z Radomia i **Grzegorz Skórzewski** z Warszawy.

Stawek

DYNAMITE DAN

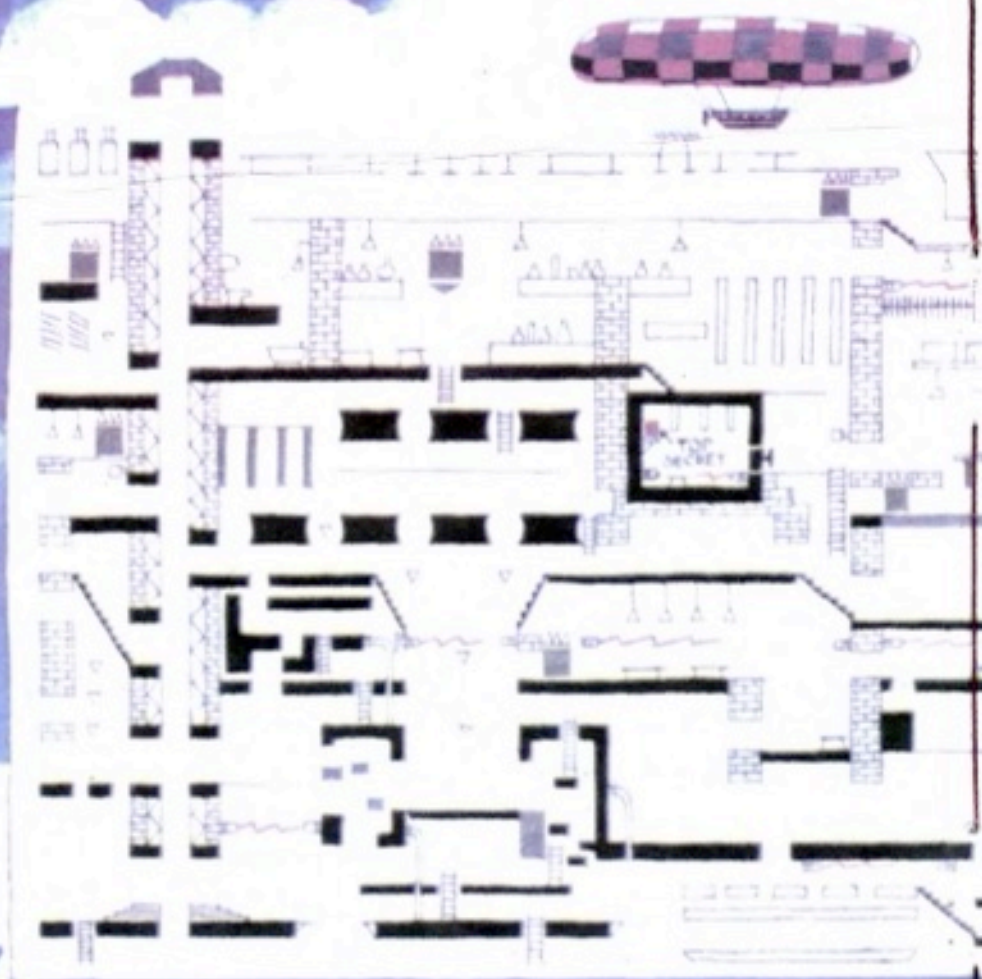
Przybywasz do ogromnego laboratorium. Twoim zadaniem jest wykraść tajne dokumenty profesora, znajdujące się w kasie pancernej. Gdy już szczęśliwie zdobędziesz papiery z napisem TOP SECRET musisz wrócić do swojego sterowca, na którym opuścisz to niebezpieczne miejsce.

Aby otworzyć kasę potrzebujesz 8 lasek dynamitu, które znajdziesz wędrując po laboratorium. Do Twojej dyspozycji pozostawiono winę, teleporty i tratwę. Teleporty są sprzężone ze sobą parami. Każdy z nich przenosi Cię w sprzężony z nim teleport bliźniaczy. Tratwa pływa kanałem pod laboratorium, zeskakujesz na nią z jednego z najwyższych poziomów dachu.

Niebezpieczeństwa czyhają na Ciebie wszędzie, także podczas płynięcia tratwą, łatwo stracić głowę i spaść z wąskiej deski, wtedy uratować Cię przed zatonięciem (co jest równoznaczne z zakończeniem gry) może zasobnik z tlenem, który znajdziesz w doskonale zaopatrzonym laboratorium.

Wędrowka jest męcząca, możesz jednak regenerować siły i energię spożywając smakołyki przygotowane w różnych miejscach, jednakże musisz strzec się niebezpieczeństw, których jest znacznie więcej, przybierają one rozmaite kształty i mają wspólną cechę — pozostają w ciągłym ruchu. Rozmaite potworki nie są już tak groźne, gdy znajdziesz Deodorant, który pozwoli Ci je zniszczyć bez utraty energii. Pomóc Ci także może, błyszcząca życiodajnym blaskiem próbówka. Poślizgnięcie się i upadek do wody może zakończyć Twoją grę.

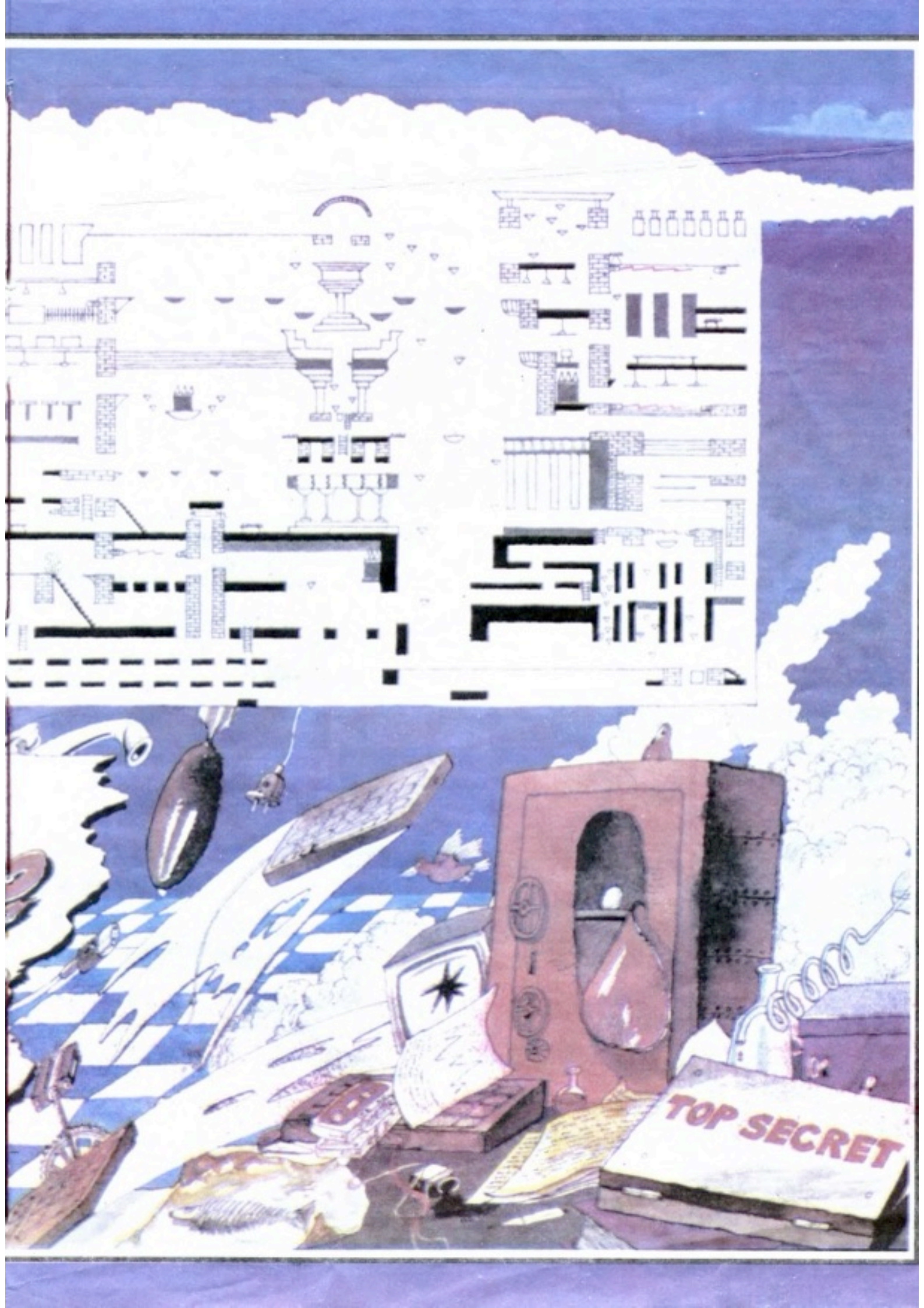
Jeśli bawił Cię JET SET WILLY, na pewno spoboba Ci się DYNAMITE DAN — jest to gra bardziej atrakcyjna i nie tak nużąca.



Dynamite Dan...

Bajtek





10 BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW (9)

Gwiazdkowe notowanie Bajtkowej Listy Przebojów cieszyło się największą jak dotychczas popularnością. Głosowało 3218 osób na ponad 500 tytułów. A tak wygląda notowanie 9.

- 1 SPY VS SPY
- 2 ELITE
- 3 ROAD RACE
- 4 ZORRO
- 5 CAULDRON
- 6 BOMB JACK
- 7 BACK TO SKOOL
- 8 LAST V8
- 9 BOULDER DASH
- 10 MOVIE

	AMSTRAD	ATARI	COMMODORE	SPECTRUM
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

W tabelce przedstawiliśmy na jakie komputery są dostępne w Polsce programy prezentowane na liście.

Tym razem przyznajemy nagrody za najlepsze opisy typowanych gier. Nagrody — kasety z programami — ufundowane przez brytyjską firmę ELECTRONICS EXPORT otrzymują: Tomasz Foik z Warszawy, Andrzej Dorniec z Krakowa i Wojciech Serzysko z Gdańska.

Slawek

ZŁOTA DZIESIĄTKA ROKU 1986

Dzisiaj w naszym świątecznym numerze przedstawiamy podsumowanie za rok 1986 notowań Bajtkowej Listy Przebojów.

Za pierwsze miejsce na każdej liście przyznaliśmy 10 punktów, za ostatnie — 1 punkt. Zsumowanie wszystkich punktów dało nam Złotą Dziesiątkę.



1 KNIGHT LORE — ULTIMATE (Spectrum, Amstrad) — *to już historia.*

Pierwsza z długiej „serii” gier trójwymiarowych, graficznie nierazgłówna, gra która przeszła do „historii” dzięki pomysłowemu pozycyjnemu sterowaniu (na ZX Spectrum). Librynt, który mały Rycerz musi penetrować w poszukiwaniu potrzebnych Wielkiemu Magowi przedmiotów jest dość rozległy i czyta w nim dużo niebezpieczeństw. Gdy przyjdzie noc mały Rycerz zmienia się w wiktoria, to czuwanie przed łaty nie daje mu spokojnie spać. Gra może dać wiele radości, szczególnie dzieciom.



2 BOMB JACK — ELITE (Spectrum, Commodore) — *trochę za mało znany, a szkoda.*

Choć też Jack, to już nie tak estetyczny, jak Jumping. Gra bardzo dynamiczna, w której refleks znacząco bardzo dużo. Grafika chyba najlepsza z gier typu arcade. Prosta ale wymagająca od gracza pewnego sprytu gra przetrwała przeciwnika.

3 THE WAY OF THE EXPLODING FIST — MELBOURNE HOUSE (Spectrum, Commodore, Amstrad) — *pierwszy udany.*

Dla zwolenników walki wschodnich, sparing z gwiazdą Wielkiego Mistrza na zasadzie walki sportowych. Niezła grafika i płynność ruchów obu zawodników, sprawiają, że gra wciąga i można w nią grać godzinami. Dzięki różnorodności ciosów można opracować swoją taktykę pokonywania przeciwników.

4 JUMPING JACK — IMAGINE SOFTWARE (Spectrum) — *pełna niespodzianka.*

Jedna ze słabszych gier pod każdym względem. Monotonna, uboga graficznie, posiada nieskomplikowane efekty dźwiękowe. A jednak czytelnicy dwukrotnie umieszcili ją na pierwszym miejscu.

5 ROAD RACE — ACTIVISION (Atari, Commodore) — *gaz do dechy.*

Gra łącząca elementy symulacji samochodu wyścigowego z wielką przygodą. Samochodowy rajd przez całe Stare Zjednoczone od zachodniego do wschodniego wybrzeża — to trzeba po prostu przeżyć.

6 IMPOSSIBLE MISSION — US GOLD-EPYX (Spectrum, Commodore) — *ma lepszą dykcję niż spiker w TV.*

Trudna do konkretnego sklasyfikowania gra, w połowie zręcznościowa, w połowie układanka Puzzle. Wymaga zdolności abstrakcyjnego myślenia i przewidywania, gdy brak graczowi tych atrybutów gra może okazać się trudna. Grafika „w normie”, ale dźwięk, szczególnie z Commodore, jest rewelacyjny — bardzo udana synteza mowy.



7 SABOTEUR — DUREL SOFTWARE (Spectrum, Amstrad, Commodore) — *taki program i tak nisko.*

Jak każdy wytwór firmy Durel Software jest wart 100 funtów za wskazanie kogoś kto kopiuje ten program, ale... W określonym czasie trzeba dojść do centrum komputerowego, podłożyć bombę, zabrać dysk z pamięci komputera i uciec smigłowcem. Proste na pierwszym poziomie ale co zrobić, gdy drzwi są pozamykane? Świetna grafika i animacja.

8 HOBBIT — MELBOURNE HOUSE (Spectrum, Commodore, Amstrad) — *najpierw przeczytaj potem zagraj.*

Ktoż nie zna bohaterów książek J.R.R. Tolkiena. Przygody Hobbita są zgodne z książką, ale przeżyć je na ekranie to wielka sztuka. Hobbit to już klasyka, ale zawsze ma zwolenników.

9 FAIRLIGHT — THE EDGE (Spectrum, Amstrad) — *czy można to wygrać?*

Najlepsza chyba do tej pory muzyka na ZX Spectrum. Grafika też warta jest zobaczenia. Jedyną wadą jest zbyt długi czas generowania obrazu. Gra dość trudna, trzeba wielu pomysłów, aby odszukać niektóre przedmioty.

10 TIR NA NOG — GORGOYLE GAMES (Spectrum, Commodore) — *zagadka nie do rozwikłania.*

Jak dotąd nigdzie nie było kompletnego planu do tej gry z zaznaczeniem wszystkich bitych przejęć. Zmusza do myślenia. Ciekawa animacja i nieogarniona grafika stawia ten program na pewno wyżej niż... Jumping Jack. Gra, przy której nie można się nudzić.

OSTATNI V8



Smutna to gra (choć zapewne lepiej w nią „grać” na ryby, niż naprawde), ale za to doskonała dla tych, którzy uwielbiają emocje najwyższego stopnia.

„V8, V8 wracaj natychmiast do bazy” — wzywa głos w słuchawce i oto zaczyna się Twoja przygoda. Musisz zrobić wszystko, żeby zdążyć do bazy zanim... ale zaciężny od początku.

Jako wybitny naukowiec, pracujący nad projektem V8, w czasie, gdy nastąpiła nuklearna zagłada, ukryty byłeś w podziemnej bazie. Teraz otrzymałeś pozwolenie, aby wyjść na zewnątrz i spróbować nawiązać kontakt z pozostałymi przy życiu ludźmi. Nie udało się jednak, mimo że masz za sobą długą drogę. Na domiar złego okazało

się, że Ziemi grozi kolejny wybuch. Nie ma już ani chwili do stracenia!

Tak więc „Ostatni V8” — to gra o życie, to szalony wyścig z czasem, to wspaniała jazda samochodem, pełna niebezpieczeństw, gdzie każdy zakręt musisz pokonać z nieprawdopodobną wprost szybkością!

Ekran podzielony jest na dwa okna. Dolne przedstawia deskę rozdzielczą Twojego samochodu, podczas gdy w górnym oknie przedstawiony jest widok z lotu ptaka na Twój samochód i okolice. Zegary na desce rozdzielczej informują o szybkości z jaką jedziesz, odległości do bazy oraz o czasie jaki pozostał do wybuchu bomby nuklearnej.

Skoncentruj się jednak na drodze. Jeśli tylko będziesz się jej trzymać —

wszystko będzie w porządku. Ale pamiętaj, że jadąc z szybkością 410 km/h nie uda ci się pokonać zakrętu. Jeden wypadek i po wszystkim — koniec gry. Jeśli zaś zwolnisz możesz nie zdążyć powrócić na czas do bazy.

Gra jest wyjątkowo ekscytująca, wywołuje duże napięcie, tym bardziej, że głos w słuchawce wciąż powtarza: „V8 RETURN TO BASE IMMEDIATELY!” — V8 wracaj natychmiast do bazy!

Gra ta jest dostępna w Polsce na mikrokomputerach: Atari, Commodore 64 oraz wersja rozszerzona na Commodore 128.

Zyczymy, mimo wszystko, miłej (!) zabawy.

(tb)

CHIMERA



Jakiś wrogi i groźny statek kosmiczny orbituje wokół Ziemi. Ale jest ktoś, kto go zauważył i teraz musi dowiedzieć się kim są przybysze oraz uniemożliwić ich niewątpliwie wrogie, w stosunku do nas Ziemi, zamiary.

Obcy statek kosmiczny musi zostać przez niego zniszczony — jest to bardzo niebezpieczna misja. Istnieją tylko dwie możliwości: zniszczy wroga, albo zginie sam. Wyrusza więc w kierunku statku. Zbliża się coraz bardziej, lecz o dziwo, nikt do niego nie strzela. Czyżby jakiś podstęp? Bez przeszkód dostaje się na pokład, zatrzasnąwszy się za nim drzwiami. Siła się... odwrotu już nie ma, musi pokonać strach i wypeł-

nić to trudne i niebezpieczne zadanie. Jest w ogromnym pomieszczeniu, zupełnie pustym. Widzi wyjście w lewo, w prawo oraz na wprost. Najważniejszą sprawą jest teraz znalezienie klucza od odkręcania śrub — bez niego nie ma sensu ruszać w głąb statku.

Droga jest długa (4 etapy) i tylko pozornie prosta. Choć statek wydaje się całkowicie opuszczony przez załogę i nikt nie będzie do nikogo strzelał, to istnieje inne niebezpieczeństwo: są pewne pomieszczenia, do których nie wolno wejść — tam czeka śmierć. Wrogiem staje się również czas. Maleją zapasy wody i pożywienia. Muszą więc być uzupełniane.

Przedmioty ukryte są zawsze za rogiem, nie widać ich, więc trzeba wyjątkowo dokładnie badać pomieszczenie za pomieszczeniem.

W dole ekranu ukazują się informacje określające aktualny stan gry — ilość wody, pożywienia.

Trojwymiarowa grafika podobna do Alien 8 i Knightlore oraz atmosfera tajemniczo sprawiają, że gra Chimera daje dużo przyjemności, choć nie jest aż tak wyszukana jak jej znamienici bracia.

(Gramy w nią na mikrokomputerach Spectrum, Commodore i Atari.)

(tb)

LISTY DO LISTY

Jestem stałym czytelnikiem waszego pisma. Podczas lektury brzojowego numeru „Bajka” nasunęły mi się pewne refleksje. Przede wszystkim Bajtkowa Lista Przebojów! Nie można wytypować „złotej dziesiątki” skoro co miesiąc pojawiają się nowe programy. Moim zdaniem należy rozszerzyć notowanie do 30 pozycji, można będzie wtedy przedwziedzieć pierwszą dziesiątkę, bowiem będzie wiadomo jakie gry mają szansę iść „do góry”.

Andrzej Mielczarek, lat 15, 5 ul. Lanowa 21/33 87-800 Włocławek

Dużym zaskoczeniem było dla mnie pierwsze miejsce na liście przebojów gier komputerowych gry JUMPING JACK. Ja osobiście nie widzę nic w tej grze i nie gram już w nią długo.

Maciek, lat 15 Dzierżonów

Drogi Sławku! Mam dziwięć lat i oglądałam już program Spectrum. Najbardziej zainteresowały mnie gry komputerowe. Toteż w „Bajtku” najpierw szukam strony 18. Liczę na to, że będą następstwem Królowej Gier Komputerowych.

Anna Warszawa



KAROL MAY I KOMPUTERY

Wojtek Serzysko, 1. 15, uczeń 1 klasy Zespołu Szkół Łączności w Gdańsku, nagrodzony w konkursie Bajtkowej Listy Przebojów.

Zainteresowania: komputery, pływanie i Karol May

— Pytanie podstawowe: czy masz komputer?

— Nie mam.

— A więc kiedy i gdzie zetknęłeś się z nim po raz pierwszy?

— Chodził do siódmej klasy. Kolega dostał komputer, pokazał mi parę instrukcji, trochę pogrzeblał i tak się zaczęło. Obecnie, w technikum, chodzę na dodatkowe zajęcia z informatyki.

— Czy gry nie nudzą się?

— Gdybym miał komputer w domu, może już by mnie znudziły. W każdej grze chodzi w sumie prawie o to samo, chociaż grafika jest zwykle inna.

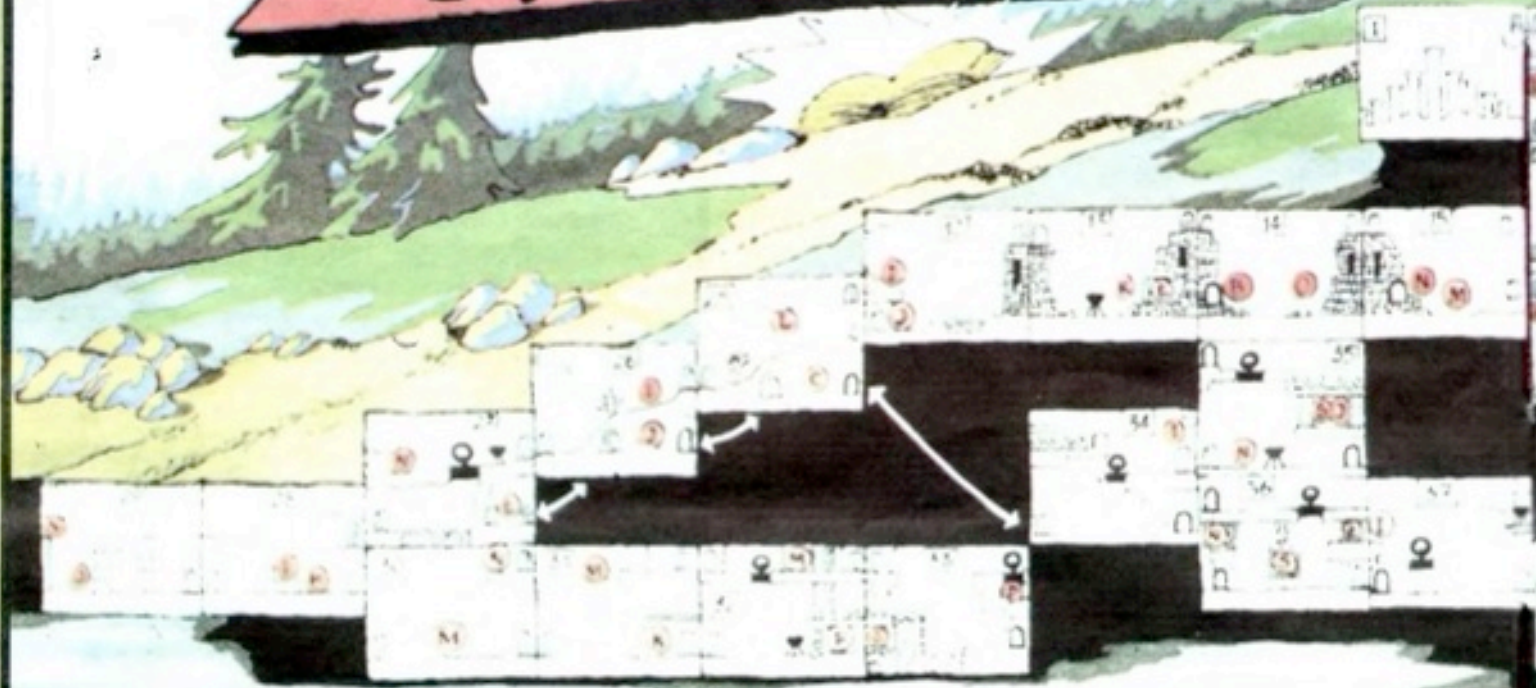
— Oprócz komputerów, co lubisz robić?

— Lubie pływać i czytać książki, najbardziej Karola Maja.

(eg)

SORCERY

Bajtek



„CZY MOŻESZ OCALIĆ SWOICH KOLEGÓW CZAROWNIKÓW PRZED PEWĄ ZGUBĄ W RĘKACH DIABŁA?”

Takie zadanie stawia przed Tobą gra „SORCERY”. Jesteś jedynym czarownikiem, którego diabeł nie zdołał uwięzić. Twoich osmiu kolegów udało mu się złapać i uwięzić w różnych komnatach ogromnego zamku, w lochach, piwnicach i skarbcach. Każda komnata jest strzeżona przez różne duchy, latające oczy, ryjki świnię i biegające po ziemi czarownice. Wszystkie te stwory, gdy zetkniesz się z nimi, odbierają Ci życiodajną energię.

Mozesz ją uzupełnić. W komnatach znajdziesz dziewięć kociołków z pożywną zupą. Ale strzeż się, niekiedy zupa jest zatruta i energia szybko ubywa.

Twoi koledzy czekają na pomoc — spiesz się. Masz tylko 15 minut na uwolnienie wszystkich. Uplywający czas ilustruje wielka księga, którą od góry zjadają niewidzialne myszy. Jeżeli zjedzą ją do końca to uwięzieni koledzy zginą marnie.

Wiele drzwi jest zamkniętych. Do otwarcia ich będziesz potrzebował różnych rekwizytów: świecznika (fleur de-lys), tarczy (coat of arms).

W podłogach odnajdziesz klapy. Otworzyć je możesz za pomocą następujących rekwizytów: klucz (door key), duża butelka (big bottle), księga czarów (spell book), złoty kielich (golden cup), tarcza (coat of arms).

Czarownicy (SORCERERS) zamknięci są w specjalnych klatkach, które można otworzyć różnymi kluczami. Są to: magiczny księżyc (sorcery's moon), złoty kielich (golden cup), magiczna paleczka (magic wand), korona (jewel crown), mała lira (little lire), pergamin (scroll), kielich wina (goblet of wine), księga czarów (spell book). Część z tych kluczy schowana jest w zamkniętych schowkach, inne leżą porozrzucane po całym zamku.

Krajobraz w grze jest bardzo urozmaicony: lasy, jeziora, strumienie, wodospady. Musisz bardzo uważać, aby nie utonąć w strumieniu. Przez wodospady możesz swobodnie przechodzić, ale nie wpadnij do wody, bo utoniesz i zostanie po tobie tylko czapeczka!

Komnaty w pałacu podzielone są kolumnami, żeby przejść dalej musisz odnaleźć ukryte przejścia.

W całym zamku i innych miejscach wokół zamku rozmieszczone są różne przedmioty służące do niszczenia duchów, świnię, czarownic i oczu odbierających energię.

Do zwalczania najgroźniejszego ducha przenikającego przez wszystkie przeszkody możesz użyć: ostrego topora (sharp axe), strzelającej gwiazdy (shooting star) oraz worka czarów (sack of spells).

Do zwalczania uśmiechniętego ducha (nie przenika przez przeszkody), latającego oka i świnię użyj: kulki z łańcuchem (ball and chain) worka czarów (sack of spells), strzelającej gwiazdy (shooting star).

Czarownice chodzące po ziemi można zniszczyć mieczem (strong sword), workiem czarów (sack of spells) oraz strzelającą gwiazdą (shooting star).

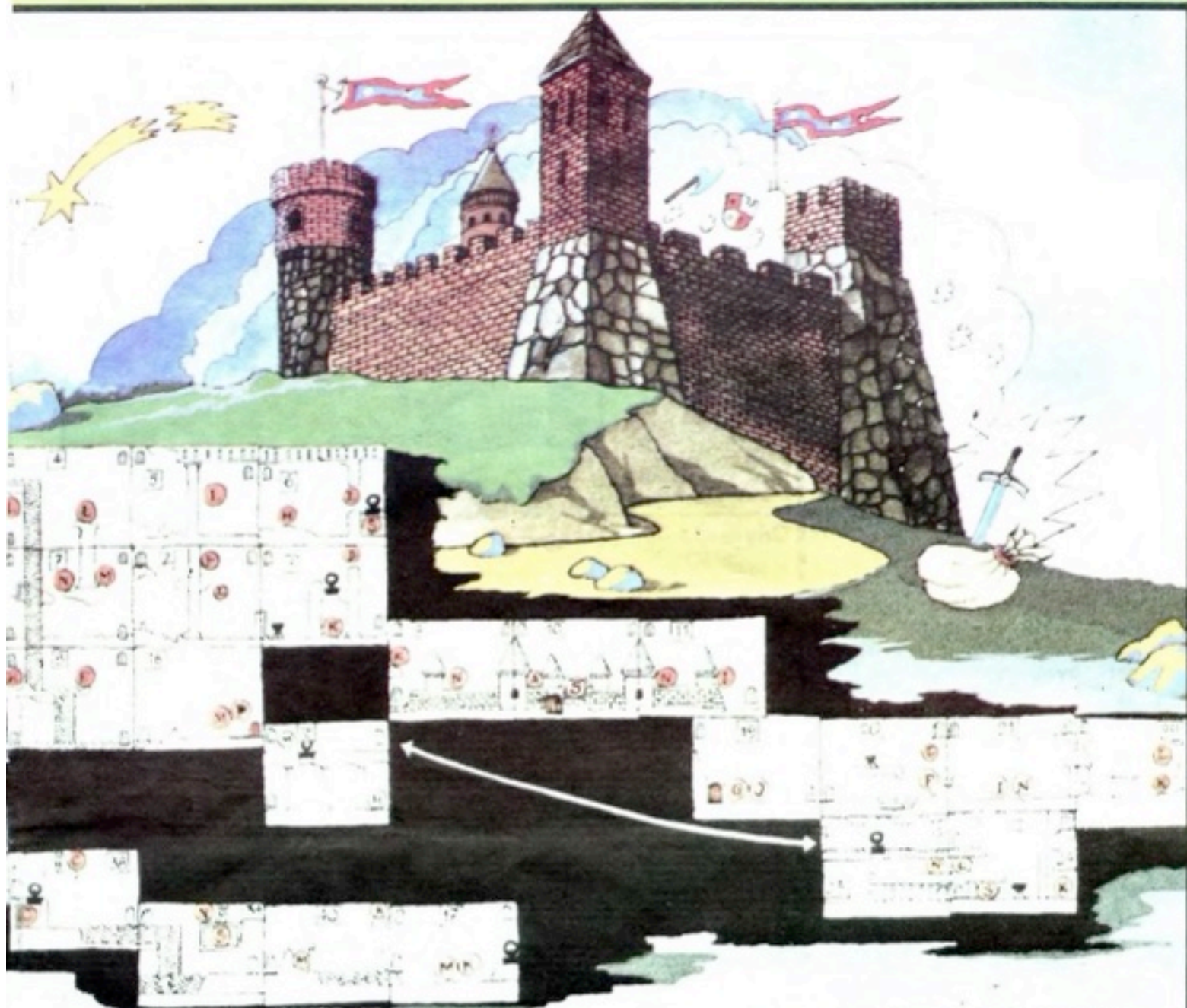
Nie zużyj zbyt szybko wszystkich środków obronnych! Może się okazać, że w głębinach przepastnego tunelu jesteś już bezbronny i zawiedziesz swoich przyjaciół.

Jeżeli mimo wszystkich niebezpieczeństw uda Ci się uwolnić wszystkich dowiesz się, że ocaliłeś od śmierci: FRANKA, BILLA, FREDA, SAMA, BOBA, JIMA, MICKA i JOEGO, którzy będą Ci wdzięczni po wsze czasy.

PRZEDMIOTY:

- A — SPELL BOOK (KSIĘGA CZARÓW)
- B — SCROLL (PERGAMIN)
- C — JEWELLED CROWN (KORONA)
- D — SORCERY'S MOON (MAGICZNY KSIĘZYC)
- E — LYRE (LIRA)
- F — GOBLET OF WINE (KIELICH WINA)
- G — GOLDEN CUP (ZŁOTY KIELICH)
- H — MAGIC WAND (MAGICZNA PALECZKA)
- I — STRONG SWORD (MOCNY MIECZ)
- J — SHARPE AXE (OSTRY TOPÓR)
- K — BALL and CHAIN (KULA Z ŁAŃCUCHEM)
- L — SHOOTING STAR (STRZELAJĄCA GWIAZDA)
- Ł — SACK OF SPELLS (WOREK CZARÓW)
- M — DOOR KEY (KLUCZ)
- N — BIG BOTTLE (DUŻA BUTELKA)
- O — COAT OF ARMS (TARCZA)
- P — FLEUR DE LYS (SWIECZNIK)

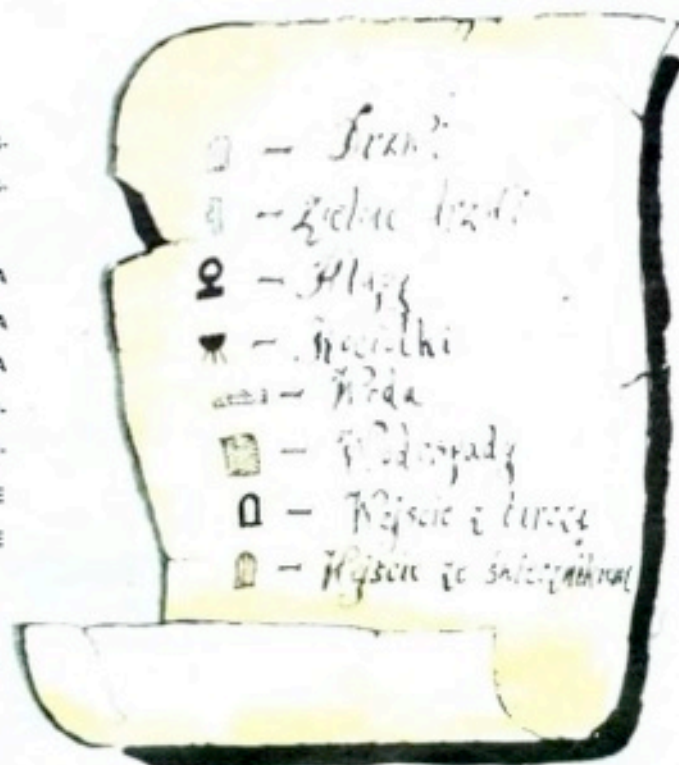
Maciej Marjański
Michał Bobiński



S — SORCERER (CZARNOKSIĘŻ-
NIK)

NAZWY MIEJSC:

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1. SANCTUARY — SWIĄTYNIA | 20. WOODS — LASY |
| 2. PALACE — PAŁAC | 21. NEAR THE VILLAGE — BLISKO WSI |
| 3. PALACE — PAŁAC | 22. NEAR THE VILLAGE — BLISKO WSI |
| 4. NEAR THE PALACE — W POBLIŻU PAŁACU | 23. CHATEAU — ARKADY |
| 5. PALACE — PAŁAC | 24. CHATEAU — ARKADY |
| 6. PALACE — PAŁAC | 25. WESTERLAND — KRAINA NA ZACHOD |
| 7. WATERFALL — WODOSPAD | 26. WESTERLAND — KRAINA NA ZACHOD |
| 8. WATERFALL — WODOSPAD | 27. WESTERLAND — KRAINA NA ZACHOD |
| 9. ABOVE THE CHATEAU — NAD ARKADAMI | 28. STONENCHANGE — KAMIENNA PIWNICA |
| 10. ABOVE THE CHATEAU — NAD ARKADAMI | 29. STONENCHANGE — KAMIENNA PIWNICA |
| 11. ABOVE THE CHATEAU — NAD ARKADAMI | 30. TUNNEL MOUTH — WEJSCIE DO TUNELU |
| 12. OUTSIDE THE CASTLE — POZA ZAMKIEM | 31. TUNNEL MOUTH — WEJSCIE DO TUNELU |
| 13. CASTLE — ZAMEK | 32. TUNNEL — TUNEL |
| 14. CASTLE — ZAMEK | 33. TUNNEL — TUNEL |
| 15. OUTSIDE THE CASTLE — POZA ZAMKIEM | 34. DUNGEONS — LOCHY |
| 16. NEAR THE CHATEAU — W POBLIŻU ARKAD | 35. DUNGEONS — LOCHY |
| 17. TUNNEL — TUNEL | 36. STRONG ROOM — SKARBIEC |
| 18. CHATEAU — ARKADY | 37. TUNNEL — TUNEL |
| 19. NEAR THE CHATEAU — W POBLIŻU ARKAD | 38. TUNNEL — TUNEL |
| | 39. TUNNEL — TUNEL |
| | 40. TUNNEL — TUNEL |



10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW 1/87

Pierwsze notowanie w tym roku i pierwsza niespodzianka — URIDIUM. Prawie połowa wszystkich głosujących umieściła ten program na pierwszym miejscu. W sumie napłynęło 4121 propozycji „10”, głosowano na 297 tytułów gier.

1	URIDIUM	!	X	X	X
2	ELITE		X	X	X
3	SPY VS SPY	◆	X	X	X
4	FIRE LORD	!	X	X	
5	BOULDER DASH	▲	X	X	X
6	INTERNATIONAL KARATE	!	X	X	X
7	BOMB JACK	◆	X	X	X
8	CAULDRON	◆	X	X	X
9	PENTAGRAM	!	X	X	
10	THE LAST V.8	◆	X	X	
			AMSTRAD	ATARI	COMMODORE
					SPECTRUM

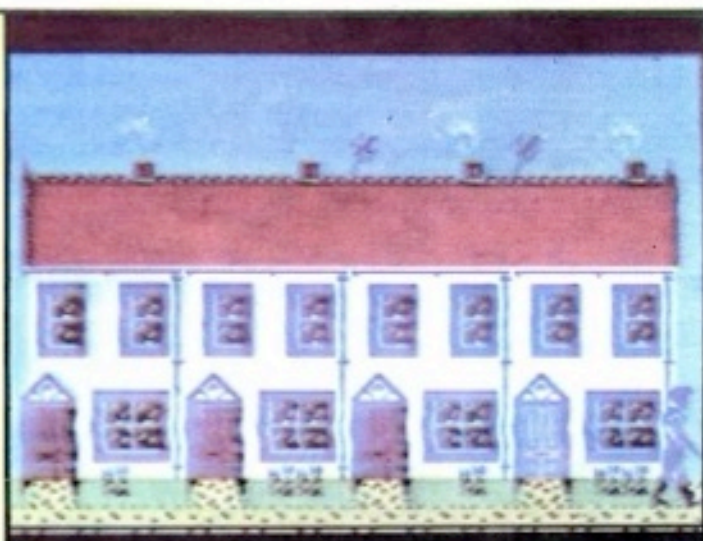
Nagrodę — zestaw programów komputerowych — otrzymuje Joanna Roszkowska z Warszawy.

Slawek



NADAWCA: Radek Dębowska
Konopnica
96-200 RAWA MAZ
woj. skierniewickie

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD



Gdy zaczynasz grę, jeszcze nie wiesz, że masz b. długą drogę i moc zadań do wykonania. Droga, na której czuła wiele niebezpieczeństw zaprowadzi Cię do „Gmachu Wiecznego Szczęścia”, a pomysły wykonanie wszystkich zadań zależy od Twojej inteligencji i sprytu. Masz tylko jedno życie na wykonanie powierzonych zadań, więc bądź maksymalnie uważny.

Na Twoje „życie” składają się tzw. Punkty Szczęścia; są to składniki Twojej osobowości, których wykres słupkowy wzrasta wraz z pomyslnym wykonaniem zadania.

Twoim nadrzędnym celem jest uzyskanie co najmniej 99% osobowości. Będzie to miało miejsce, gdy na wykresie słupkowym pojawi się napis „BANG”. Gdy Twoja osobowość będzie w miarę pełna, możesz rozpocząć poszukiwania Drzwi do Gmachu Wiecznego Szczęścia.

Podczas gry będzie prowadzony test na Twoją inteligencję, na zasadzie „Kto zabił?” — więc myśł.

Gdzie jesteś?

Gry rozpoczynasz w najbardziej niebezpiecznej dzielnicy Nowego Jorku, gdzie nawet słońce ma odcień szarości, a człowiek jest czarny nawet przez „rozowe okulary”.

Możesz uważać się za swego rodzaju naukowca, więc przyglądasz się wszystkiemu uważnie, dotykaj (dotyk to Twoja najważniejsza zmysł), innych receptorów poza dotykem i wzrokiem nie posiadasz, eksperymentuj więc na całego.

Sprawdź kieszenie.

Na początku są puste, lecz możesz je zapełnić różnymi znalezionymi po drodze przedmiotami. Masz miejsce na osiem przedmiotów więc nosz tylko najcenniejsze, np. Płaszcz — ochrona przed ... Pierścionek — użyj go na ...

Użyty raz przedmiot znika, masz jedno wolne miejsce, znajdź inny „Fire” i ruch w dół sprawdza bagaż.

„Bezpański” TRUP.

Podczas inspekcji któregoś z domów ... niezidentyfikowane ciało, noz w plecach ... Kto jest mordercą? — sąsiedzi mają alibi, ale czy zgodne z prawdą? Badaj fakty, wez pod uwagę wypowiedzi sąsiadów (23 komunikaty, alibi domowników), myśl a może zgadniesz? Jeśli „NIE” to wszystkie Twoje trudy były bezcelowe. Zwróć uwagę na ... dzieci. Po wynotowaniu wszystkich

faktów łatwo dojdiesz do wniosku, że zabił pan ... a może pani ...

Korytarze POTĘGI

Przestrzenny labirynt, gdzieś tam ukryte są drzwi ..., ale bronią ich kule ogniste. UWAGA! możesz strzelać do kul jak „na WOJNIE”. Wyjścia z labiryntu prowadzą do ... zwykłego SQUASH'a lub innej gry zręcznościowej.

Hala KOMPUTERÓW

Miejsce, gdzie możesz użyć znalezionych dysków. Gdy ich nie posiadasz uciekaj windą.

Morze DZIUR

Przechodząc przez dziury musisz znaleźć się na podłodze.

Wojna

Polega na strzelaniu do symboli wylatujących z okien i przejściu do odpowiedniej planzsy. UWAGA! użyj pierścienia, to siła miłości, która pomoże Ci w przetrwaniu ciężkich czasów.

STRZELNICA

Strzelaj do pojawiających się celów a otrzymasz wynagrodzenie w „punktach szczęścia”. UWAGA! po każdym strzale broń musi być ponownie załadowana, przez powrót do pozycji „0”.

Obrona P-Lot.

Obrona przed nalotem wroga, w pewnym limicie czasowym musisz powstrzymać zmasowany nalot bombowców niszczycielski na kwadrat H-7.

Pokój ZTT

Gdy tu wejdziesz dobrze jest mieć płaszcz, który obroni Cię przed strzałami. Rozbij ścianę i podesz do drabiny do „galek” i zacznij układać napis „ZTT”.

ROZMOWA

Dyskusja choć dość burzliwa może spowodować wzrost Twojej osobowości. Polega ona na prowadzeniu dialogu w określonym czasie na zasadach gry w „ścianki”.

Pamiętaj

Skompletowanie pełnej osobowości polega na wykonaniu misji a także odgadnięciu zagadki i gdy to wszystko wykonasz dopiero możesz poszukać odpowiednich drzwi.

kłz i znajdź je!

KOMPUTEROWI BRAK POLOTU

Andrzej Doniec, lat 22, student drugiego roku filologii słowiańskiej w Uniwersytecie Jagiellońskim. Nagrodzony w konkursie „Bajkowej Listy Przebojów”.

— Jak się ma język starocerkiewnosłowiański do supernowoczesnych komputerów?

— Nijak, bo jest zbyt skomplikowany, żeby wprowadzić go do maszyny.

— Dlaczego w takim razie zainteresowałeś się grami komputerowymi, skoro jako student filologii słowiańskiej nie będziesz miał w przyszłości wiele pociechy z tego rodzaju urządzeń elektronicznych?

— Moją pasją życiową są szachy. Przed blisko 9 laty mistrz klasy międzynarodowej, wielokrotnie olimpijczyk pan Kostro zachęcił mnie do poświęcenia się tej dyscyplinie. Spróbowałem i nawet udało mi się zakwalifikować do kadry narodowej. Niedawno zainteresował mnie problem, w jaki sposób komputer rozegrałby partie szachów. Prawdę po-

wiedziawszy rozczarowałem się. Maszyną elektroniczną można odpowiednio zaprogramować, ale będzie tylko bezdusznym matematykiem. Brakowało jej intuicji i polotu.

— Jakemu komputerowi zaproponowałeś pojedynek na 64 polach?

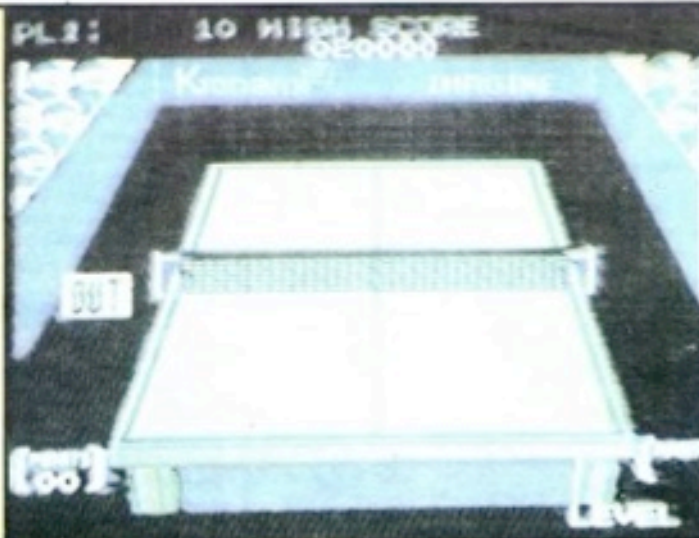
— Mam ZX Spectrum (48 kilobajtów), którego notabene kupiłem za wygrane w turniejach szachowych.

— Przygotowujesz program do jakiejś nowej gry?

— Tak. Próbuję rozpracować koreańską grę WARI. Wymaga myślenia (w przeciwieństwie do gier symulacyjnych, które mnie nie interesują). Komputer pokazuje już wyniki, w dalszym ciągu nie mogę poradzić sobie z grafiką.

(bb)

PING PONG



Powstało już wiele symulacyjnych gier sportowych na ZX Spectrum. Są to: seria konkurencji Daley'a Thompsona (Decathlon, Superfest, Winter Games, Hyper Sports), piłka nożna — Match Day i World Cup, tenis — Match Point, Micro Olympics, Athlete. Seria Daley'a Thompsona mimo doskonałej grafiki i animacji ma jedną podstawową wadę — bardzo niszczy klawiaturę. Piłka nożna jest bardziej dopracowana, lecz animacja przebiega powoli. Tenis jest atrakcyjny, ale nie ma możliwości dokładnego sterowania piłką. Micro Olympics i Athlete są bogate w konkurencje, lecz prymitywne.

Ponad wszystkie te gry wznosi się Ping Pong. Jest to nowatorski pomysł firmy Konami, adaptowany na Spectrum przez Imagine — Program, Audio, Visual. Charakterystyczny jest brak sylwetek graczy! Gra się samymi raketkami, bardzo dokładnie narysowanymi i animowanymi. Druga nowość to dobra graficznie publiczność (do tego nie przykłada się zazwyczaj większej wagi).

Bardzo pomysłowo rozwiązana jest kwestia sterowania raketkami — poruszają się one same i ustawiają na wprost lecącej piłki. Do grającego na-

leży tylko odpowiednie uderzenie. Oto jakie przyciski za co odpowiadają:

- górze — ścięcie
- dół — serw
- lewo — silne uderzenie
- prawo — lekkie uderzenie
- strzał — backhand

(uderzenia bez strzału są z forehand'u).

Aby zaserwować należy wcisnąć „dół” — piłka zacznie podskakiwać. Teraz „strzał” (lub nie) w zależności od tego, w którą stronę ma polecieć piłka. Pozostaje wcisnąć „lewo” lub „prawo” — wybrać siłę uderzenia. Przycisku „górze” używa się tylko do wysokich piłek wystawionych przez przeciwnika. Dokładniejsze ustalenie kierunku lotu piłki zależy od momentu uderzenia w nią. Im wcześniej uderzysz, tym trudniejszą do odebrania sytuację ma przeciwnik.

Na pierwszym poziomie trudności gra toczy się wolno i jest mało urozmaicona. Im wyższy poziom, tym szybciej lata piłka i tym trudniej ją odebrać. Po wygranej na piątym poziomie trudność nie wzrasta, a gra jest kontynuowana.

Oprócz normalnej punktacji (0-11 punktów) graczy otrzymują: za odbicie — dziesięć punktów i za skuteczne ścięcie — pięćset punktów. Do tego doliczane są premie za przejście na wyższy poziom trudności. Dziesięć najlepszych wyników jest pamiętanych wraz z inicjałami ich zdobywców.

Gra jest uzupełniana bardzo różnorodnymi i efektownymi dźwiękami. Owacje i stukot piłki o stół brzmią bardzo naturalnie.

Komputer: Spectrum 48K+, Commodore 64/128
(mp)

BITWA O ANGLIĘ



Tym razem coś dla zwolenników łamania głowy. Pierwszy raz możesz zagrać bez joysticka!

W podziemnym bunkrze, w centrum Londynu operatorki przesuwają po mapie południowej Anglii sylwetki samolotów. Można pomyśleć, że to jakaś zabawa, gdyby nie wyraz skupienia i powagi na twarzach wszystkich obecnych. Jesteś w Dowództwie Lotnictwa Myśliwskiego — Fighter Command, skąd kieruje się powietrzną obroną Londynu. Oficerowie i radiooperatorzy patrzą na Ciebie oczekując rozkazów. Odebrany przed chwilą raport wywiadu mówi, że z lotnisk francuskich wyruszyła kolejna wyprawa bombowa na Londyn. Dysponując dziewięćdziesięcioma samolotami w dziewięciu dywizjonach musisz uniemożliwić Niemcom zbombardowanie stolicy. Nie jest to łatwe. Twoje samoloty mają ograniczony zapas paliwa i muszą je co pewien czas uzupełniać. Dokładne położenie wroga jest nieznane, masz tylko częściowe dane z meldu-

ników wywiadu. A przede wszystkim niemieckich samolotów jest znacznie więcej.

Grafika jest prosta — niemal symboliczna, lecz w tej grze nie ma to znaczenia. Masz przed sobą mapę południowej Anglii z naniesionymi lotniskami swoich dywizjonów. Wyświetlane są na niej symbole wskazujące położenie dywizjonów Twoich i przeciwnika. W dolnej części ekranu pojawiają się meldunki i Twoje rozkazy, z prawej strony znajduje się zegar i aktualny stan Twoich dywizjonów. Wszystkie polecenia przekazujesz z klawiatury zakodowanymi symbolami. Jeżeli zapomnisz kodów, uratuje Cię naciśnięcie klawisza „K”. A teraz rozkazuj — wrogie eskadry już nadlatują.

Komputer: ZX Spectrum 48K+, Commodore 64/128, Atari 800XL/130XE

(wz)

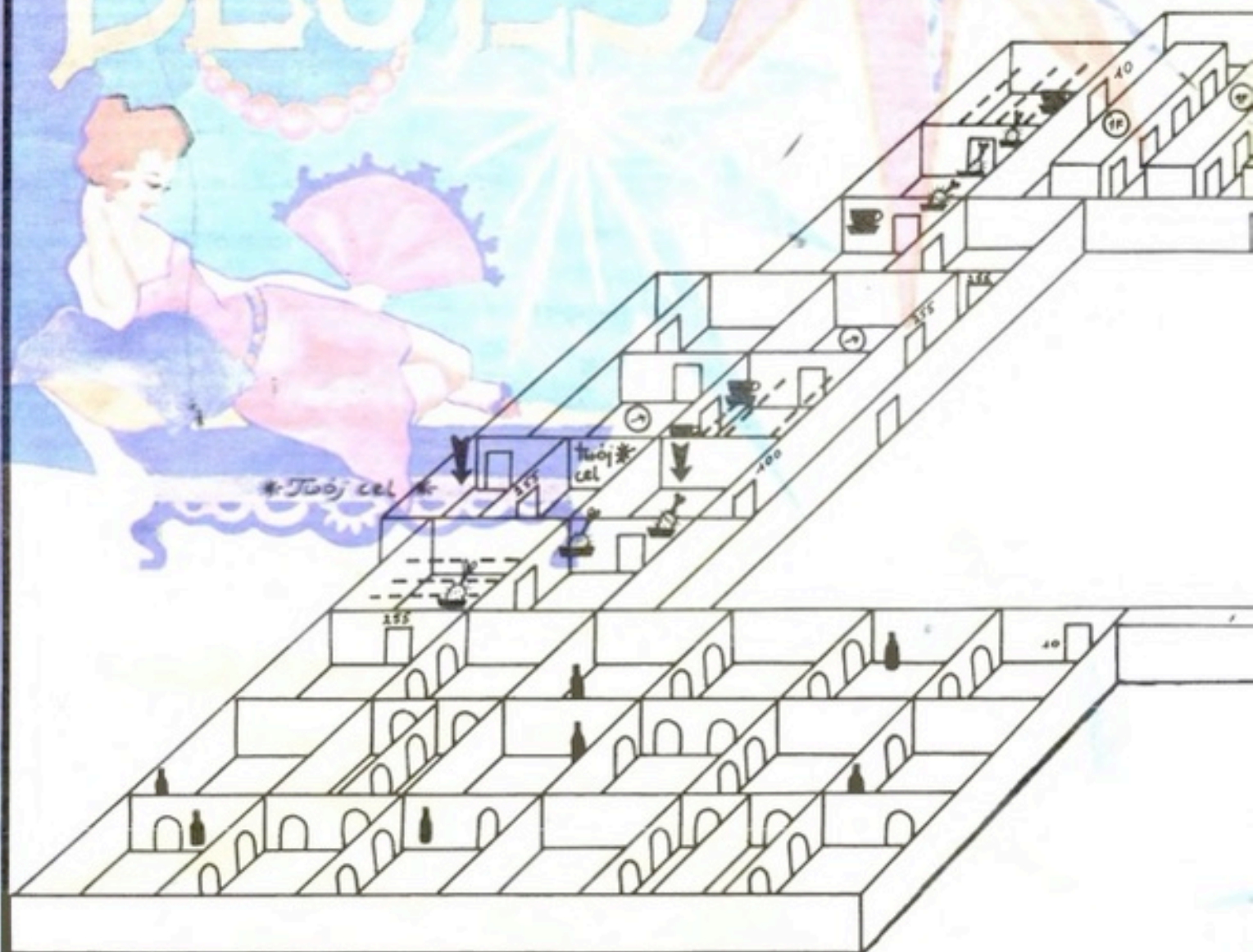


KRÓLOWA GIER!

- Przedstaw się czytelnikom Bajki
- Mam 12 lat, nazywam się Joanna Roszkowska, chodzę do szkoły podstawowej nr 164 w Warszawie.
- Od kiedy interesujesz się grami komputerowymi?
- Jeden z moich kolegów dostał rok temu ZX-Spectrum i pozwolił mi czasem pograć. Mam również wujka informatyka, który ma Amstrada i duży wybór gier.
- Czy jesteś stałą czytelniczką Bajki?
- Czytam Bajki jeżeli uda mi się go kupić. Większość gier zamieszczanych na liście przebojów jest mi znana i dlatego biorę udział w typowaniu złotej dziesiątki gier Bajki.
- Czy masz własny komputer?
- Niestety nie, ale rodzice obiecali kupić mi go na Gwiazdkę.
- Do redakcji Bajki przychodził tysiąc listów, ale większość od chłopców. W listopadzie wśród kilkunastu tysięcy listów, które nadeszły było tylko 13 listów od dziewcząt. Ty zostałeś wylosowana spośród nich i dlatego otrzymałaś ten zaszczytny tytuł KRÓLOWEJ GIER. Cieszysz się?
- Tak, bardzo. Bajkową listę przebojów i rubrykę „Co jest grane” czytam z ogromną chęcią i zainteresowaniem. Lubię też grać na komputerze i strasznie się cieszę że to mnie wylosowano.

(B)

EDEN BLUES



EDEN BLUES

Trzeba dość specyficznego poczucia humoru by nazwę Eden — raj nadac budowlę takiej jak więzienie, z którego w dodatku nie ma wyjścia a rolę strażników spełniają beznamienne, niezawodne roboty. Bald Head vel Kizior czy też jak kto woli Eustachy Wątróbka został penitencjariuszem (jedynym zresztą) tegoż wzorowego zakładu w okolicznościach dość niejasnych. Niewiele również wiadomo o tym, skąd na terenie więzienia wzięła się jego narzeczona, słodka Betsy z Pike zwana niekiedy Czarną Manką z Ludwinowa.

Faktem jest, że Bald dowiedział się o dziew-

czynie i postanowił odnaleźć ukochaną. Przed wyruszeniem w drogę musiał jednak zdecydować na co postawić: na siłę, wytrzymałość czy intelekt. (Najmniej przydatny okazał się intelekt, myślę jednak, że nie należy brać tego zbytynio do serca).

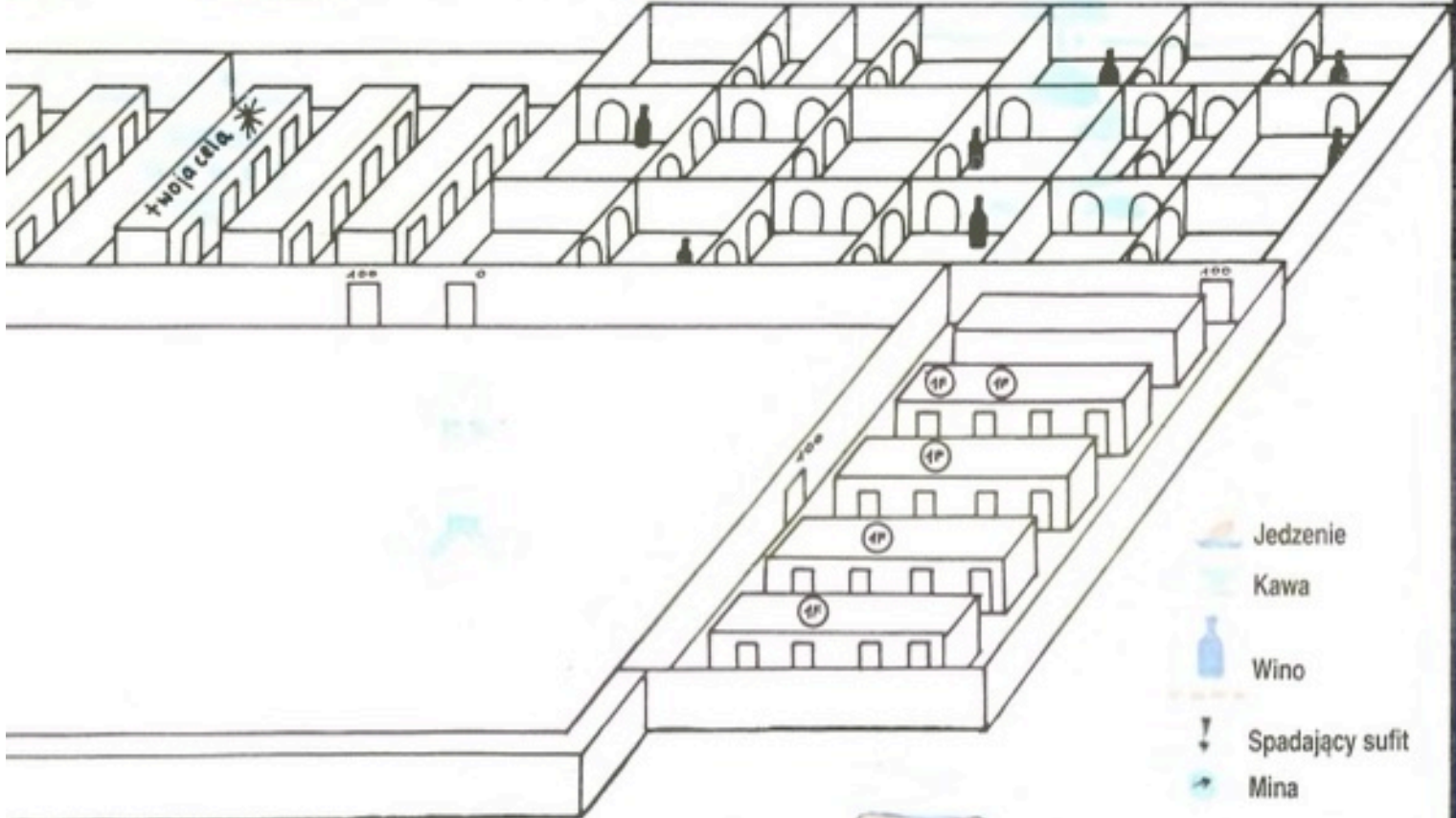
Na szczęście dla siebie Bald nie był intelektualista. Zamknięte drzwi pokonywał w sposób najprostszy, acz jedyny skuteczny — kopiąc w nie z całych sił. Musiał się spieszyć, gdyż każda upływająca godzina zmniejszała jego wytrzymałość, a wyczerpanie wytrzymałości jak również siły fizycznej prowadziło nieuchronnie do tragicznego zejścia. Nasz bohater mógł jednak podnosić swą kondycję spożywając odpowiednie potrawy. I tak: dobry obiad wzmagal krzepę, butelka wina — wytrzymałość (podobno wino wzmacnia serce ale to napewno nieprawda!). Rozumu przybywało Baldowi po wy-

picciu filiżanki czarnej kawy. Musiał za nią płacić monetami, które zbierał chodząc po pustych celach.

Poruszanie się po terenie więzienia nie było łatwe. Bald musiał poznać zwyczaje strażników-robotów. Ci z nich, którzy pilnowali cel uaktywniali się tylko w nocy, ci zaś na dziedzińcu byli niebezpieczni w dzień. Jednakże najczęściej niemiłych niespodzianek czekało w części mieszkalnej, gdzie ukryta była słodka Betsy. Opadające sufity, lasery, samosterujące miny w każdej chwili mogły zakończyć eskapadę naszego przyjaciela. Czego się jednak nie robi dla ukochanej kobiety.

Bald odnalazł nareszcie swoją Betsy. Całusom nie było końca. I żyli długo i szczęśliwie, aż do wyłączenia komputera.

Roman Poznański



10

BAJTKOWA LISTA PRZEBOJÓW (2)

Drugie tegoroczne notowanie Bajtkowej Listy Przebojów jest bez większych niespodzianek. Czyżby zabrakło nowych pasjonujących programów? Napłynęło 4620 propozycji, głosowano na 187 tytułów gier.

- 1 URIDIUM
- 2 FIRE LORD
- 3 BOULDER DASH
- 4 SPY VS SPY
- 5 INTERNATIONAL KARATE
- 6 CAULDRON
- 7 SPY VS SPY II
- 8 BOMB JACK
- 9 PENTAGRAM
- 10 ELITE

	X				
	X	X			
		X	X	X	X
		X	X	X	X
	X			X	X
	X	X			
		X	X	X	
	X		X	X	
			X	X	
	X			X	
AMSTRAD	X				
ATARI					
COMMODORE		X	X	X	
SPECTRUM			X	X	

Nagrodę, pierwszą kasete wydana przez redakcję „Bajka” z programem „POLSKIE LOGO” na Atari wylosowała Kinga Surma z Barcina.

Stawek



Przed kilku laty nad całą Twoją cywilizację nasunął się cień przerażenia i panicznego strachu. Ani jeden z Twoich żołdaków nie może zaznać chwili spokoju. Zaczęło się to od momentu, gdy w pobliżu Waszego układu planetarnego zjawili się Oni. Po pierwszej konfrontacji z przybyszami nikt nie miał już wątpliwości co do ich zamiarów. Obcy postanowili zniszczyć Waszą cywilizację. Mówili, że stanowią Siły Zbrojne Imperium Ko-Dan.

Po założeniu baz wojskowych w pobliższym układzie gwiazdnym najeźdźcy rozpoczęli przygotowania do inwazji. Jednocześnie małe grupy Obcych najeżdżały zamieszkałe planety i planetoidy niszcząc wielkie skupiska ludzkie.

Mimo, że data rozpoczęcia konfederacji przez Waszą flotę była trzymana w wielkiej tajemnicy, wróg jednak dowiedział się o niej i rozpoczął walkę z niczego nie spodziewającymi się obrońcami. Była to straszna bitwa, uwieńczona zwycięstwem najeźdźców. Tylko nieliczne statki przetrwały tę bitwę.

Nic by już nie powstrzymało inwazji, gdyby nie to, że na odległej planecie Rylos ukończono właśnie budowę wielkiego statku bojowego.

Ty właśnie jesteś pilotem tego potężnego, szybkiego i doskonale uzbrojonego niszczyciela.

W chwili rozpoczęcia gry otrzymujesz zadanie rozbicia zbliżającej się floty Imperium Ko-Dan. Tuż po starcie dowodujesz się, że na orbicie planety Rylos jest już kilka wrogich myśliwców. Zniszczenie ich nie sprawi Ci większych kłopotów. Po celnym trafieniu, myśliwiec rozlatuje się na mnóstwo odcinków. Dużo trudniej jest trafić rakiety sprytnie umykający niszczyciel. Jednak po kilku celnych strzałach zamienia on się w targany wybuchami wrak. Najgorsze jest spotkanie ze statkiem — bazą,

atakującej eskadry nieprzyjaciela. Każdy jego celny strzał powoduje stratę ok. 1/4 mocy Twojego reaktora.

Odparcie tej części Sił Zbrojnych Imperium jest tylko częścią zadania. Po chwilowym zeznaniu niebezpieczeństwa musisz udać się w pobliże planet zajętych przez wroga wojska. Spotkasz tam niezwykle celnie strzelające myśliwce. Możesz jednak atakować bombami bazy nieprzyjaciela, znajdujące się na powierzchni planety. Jeśli otrzymasz komunikat o bardzo niskim stanie energii, musisz polecieć na orbitę okołosłoneczną, aby uzupełnić energię Twojego statku. Jednak zbyt długie przebywanie w pobliżu Słońca grozi zniszczeniem myśliwca na skutek wysokiej temperatury w otoczeniu Słońca.

Gwiazdny niszczyciel wyposażony jest w wiele urządzeń ułatwiających pilotaż i prowadzenie walki. Masz do dyspozycji radar, wskaźniki stanu uzbrojenia i poziomu energii. Komputer pokładowy przez cały czas kontroluje Układ Słoneczny i każdy ruch wroga. W dowolnej chwili, po ukazaniu się na centralnym ekranie mapy układu planetarnego możesz dokonać oceny sytuacji i podjąć decyzję co do dalszych działań. Masz również dostępne dane i informacje o każdej z planet.

Gwiazdny Niszczyciel jest znakomitym statkiem i prowadzony wprawna ręką może stać się groźną bronią i dużym zagrożeniem dla nieprzyjaciela. Przy odrobinie wprawy i sprytu bez trudu wykonasz zadanie bojowe i uchronisz swą cywilizację przed zagładą.

Komputer: Atari 800XV/130XE

(pw)

BAJTKOWA KRÓLOWA GIER

Kinga Surma, lat 10, zamieszkała w Barcinie wój. bydgoskiej uczennica IV klasy Szkoły Podstawowej w Barcinie Nagrodzona w konkursie Bajtkowej Listy Przebojów.

Zainteresowania: mikrokomputery, matematyka, zabawy logiczne.

- Czy gry komputerowe są również twoją największą pasją?
- Myślę, że gry komputerowe są pierwszym etapem w poznaniu mikrokomputera i pozwalają na zapoznanie się z klawiaturą.
- Czy masz własny mikrokomputer?
- Niestety jeszcze nie, ale w najbliższym czasie planujemy jego zakup wraz z moim bratem Jarkiem.

(sp)





BACK TO SKOOL

Pamiętamy wszyscy łobuziaka Eryka ze SKOOL DAZE. Teraz kontynuuje on swoją walkę przeciwko edukacji w grze BACK TO SKOOL. Poprzednia szkoła Eryka była dużo mniej rozbudowana, niż obecna. Przede wszystkim istnieje podział na część męską i żeńską. Obie te części przedzielone są parkiem oraz boiskiem do rugby i hokeja na tra-

wie. Przybył też woźny, którego zadaniem jest otwieranie i zamykanie drzwi oraz bramki. Woźny jest bardzo sympatyczny i miły dla uczniów. Gdy któryś z nich spóźni się na lekcję, on czeka na niego nie zamykając drzwi. Nie lubi natomiast dziewczyn.

Na ziemi stoją doniczki. Nie wolno na nie wcho-

dzić pod karą kilkuset linijek. Lecz to nie odstrasza naszego bohatera. Gdy chce zrzucić z grzbietu pięćset linijek, idzie pocałować swą narzeczoną z żeńskiej szkoły. Musi jednak uważać, gdyż przebywanie tam jest zabronione. Po podłodze biegają myszy. Jeśli jesteś zwinny, spróbuj złapać choć jedną.

Oprócz normalnych sal lekcyjnych, zaopatrzonych w dwuosobowe ławki, jest jeszcze kuchnia, umywalnia, szatnia a także pokój nauczycielski i gabinet dyrektora. Na początku każdej gry dyrektor zwołuje do siebie wszystkich i ogłasza pewną nowinę (zawsze innej treści). W każdej jednak chodzi o to, że nikt nie może wyjść ze szkoły, dopóki nie zostanie znaleziony sprawca jakiejś psoty lub przewinienia.

Możesz błądzić po tablicy, lecz uważaj, by cię nie złapano. Płukaj też kujona Einsteina, bo on lubi skarżyć. Jedyne profesor nauk przyrodniczych nieświadzi skarżenia i z miejsca karze donosiela. Reszta nauczycieli odnosi się do skarżenia pozytywnie. Trzeba więc na własną rękę karać przebrzydłych kablarzy.

Podobnie jak w poprzedniej grze tu możesz używać procy i pięści. Bądź ostrożny, gdyż za to też grozi kara. Pamiętaj, że dyrektor lubi patrzeć przez okno, co się dzieje na wybiegu.

Po przekroczeniu liczby 10 000 linii zostajesz wyrzucony ze szkoły. Tę przykrą chwilę można jednak trochę odsunąć przez ustrzeżenie dyrektora i ucieczkę w drugą stronę. Ten manewr nie wystarczy na długo, lecz daje czas na pocałowanie narzeczonej.

Gra jest bardzo atrakcyjna, ma dobrą grafikę i dźwięk, szkoda tylko, że nie można ponazywać nauczycieli i uczniów według własnego uznania tak, jak to było w SKOOL DAZE.

(mp)

POKErzysta

Po opublikowaniu porcji POKE'ów na Spetrum w 8-ym numerze Bajtka, otrzymałem wiele listów i telefonów od zapalonych graczy, którzy nie mogli dać sobie rady z wpisaniem podanych POKE'ów.

Tym razem do wszystkich podanych POKE'ów dołączyłem krótką instrukcję, jak je wpisywać. Jeżeli nic nie będzie podane obok POKE'a, wpisuje się go metodą standardową — należy wcisnąć BREAK, wylistować program pilotujący do gry i wpisać podane POKE i przed ostatnim RANDOMIZE USR. Potem naciśnąć trzema klawiszami RUN i włączyć taśmę. Gdy po wcisnięciu BREAK gra się kasuje lub zawiesza, ładować trzeba przez MERGE i postąpić, jak wyżej. Jeśli MERGE nic nie da, to trzeba wpisać podamy niżej, programik pilotujący zamiast oryginalnego. Potem tylko RUN i włączenie taśmy. A oto i POKE:

FANTASTIC VOYAGE: 10 CLEAR 30719
20 LOAD "" SCREEN \$ LOAD "" CODE
30 POKE 54227.0 POKE 54492.0
40 BORDER 0 RANDOMIZE USR 53248
daje nieśmiertelność i brak infekcji
SABRE WOLF: POKE 43575.255 POKE 44786.0
daje nieśmiertelność i brak zwierzyń
LAZY JONES: POKE 56693.255
daje 255 ludzików
COOKIE: POKE 35730.52
daje nieśmiertelność
FALL GUY: POKE 44204.0
daje nieśmiertelność
FRANK N STEIN: POKE 28287.255
daje 255 ludzików
BOOTY: 10 CLEAR 26879 LOAD "" SCREEN \$
20 LOAD "" CODE 26880
30 RANDOMIZE USR 26880
POKE 58294.0
40 RANDOMIZE USR 52500
daje nieśmiertelność
MATCH POINT: tu trzeba wgrać oryginalny program pilotujący i

DRAGONTORC:

w linii 10 zmienić 23313 na 23320
dopisać linijkę:
210 DATA 175.50 142.209.50
153.209.195.0.99
oraz skasować trzy ostatnie liczby w linii 200

JACK AND THE BEANSTALK:

daje szybko poruszanie się graczy na poziomie 1/4 - 1/2 światła
10 FOR I=23296 TO 23337
READ A
POKE I,A NEXT I PRINT USR 23296
20 DATA 49.122.96.221.33.16.
189.17.73.0.62.255.55.205.86.5.
33.25.91.34.62.189.195.48.189.
33.34.91.34.207.189.195.16.189.
62.200.50.197.227.195.124.96
daje nekoniczający się czar Bane
POKE 56115.0 POKE 56116.0
POKE 56389.62 POKE 56389.27
POKE 56390.0
daje nieśmiertelność i ułtawienie gry

MANIC MINER:

kod do teleportacji: 6031769
POKE 34798.0 POKE 34799.0
POKE 34800.0 POKE 35136.0
daje nieśmiertelność i nieograniczoną ilość powietrza
POKE 30094.182
daje nieśmiertelność (wpisywać w COPY COPY)
POKE 37319.201
daje nieśmiertelność
POKE 54065.0
daje nieśmiertelność

JUMPING JACK:

10 CLEAR 24999 LOAD "" CODE 16384 LOAD "" CODE 20 POKE 44461.97 POKE 44462.185
POKE 51736.0 RANDOMIZE USR 25344
daje nieśmiertelność i zatrzymanie czasu
POKE 42404.255 POKE 39704.0
POKE 37035.201 POKE 42654.195
daje nieśmiertelność i odporność na kolizje

ORION:

10 CLEAR 24999 LOAD "" CODE 16384 LOAD "" CODE 20 POKE 44461.97 POKE 44462.185
POKE 51736.0 RANDOMIZE USR 25344
daje nieśmiertelność i zatrzymanie czasu
POKE 42404.255 POKE 39704.0
POKE 37035.201 POKE 42654.195
daje nieśmiertelność i odporność na kolizje

ZIP ZAP:

10 CLEAR 24999 LOAD "" CODE 16384 LOAD "" CODE 20 POKE 44461.97 POKE 44462.185
POKE 51736.0 RANDOMIZE USR 25344
daje nieśmiertelność i zatrzymanie czasu
POKE 42404.255 POKE 39704.0
POKE 37035.201 POKE 42654.195
daje nieśmiertelność i odporność na kolizje

ALIEN 8:

MOON ALERT:

BUG EYES: 10 LOAD "" CODE 20 POKE 36037.201 RANDOMIZE USR 36000
30 POKE 43393.0 RANDOMIZE USR 42200
daje nieśmiertelność
GUN FRIGHT: 10 FOR I=0 TO 5: IF I=3 THEN PRINT USR 24578
20 LOAD "" CODE: NEXT I
30 POKE 23446.201: PRINT USR 23424
40 POKE 23446.33 POKE 42355.0 POKE 46344.0 POKE 48464.0
50 POKE 48544.0 POKE 49745.0 POKE 42882.3 POKE 43154.0 POKE 43163.255
60 RANDOMIZE USR 23446
daje nieśmiertelność, dużo pieniędzy i możliwość wybierania bandytów
KOKOTONI WOLF: 10 CLEAR 24100 LOAD "" CODE LOAD "" CODE RANDOMIZE USR 65100 LOAD "" CODE 30 POKE 28929.0 POKE 28934.8 POKE 28939.8
RANDOMIZE USR 41712
daje nieśmiertelność
BLADE ALLEY: POKE 58201.0
daje nieśmiertelność
FRED: POKE 31171.0
daje nieśmiertelność (wpisywać w COPY COPY)
JETPAC: POKE 25020.255 POKE 26075.0
daje nieśmiertelność i rakietę na pełnionym paliwie
BATTLERACE: POKE 44641.0
daje nieśmiertelność
AQUARIUS: POKE 31056.0
daje nieśmiertelność
ARCADIA: POKE 25776.0
daje nieśmiertelność
NIGHT SHADE: POKE 58056.0 POKE 57449.0
POKE 53442.0 POKE 53443.12
POKE 51105.0
daje nieśmiertelność, usuwa ściany i potwory

Na koniec uwaga: proszę dokładnie i ostrożnie wpisywać w/w poprawki, gdyż bardzo łatwo o błąd. Gdybyście znali jakieś nie zamieszczone w Bajku POKE'y, przysyłajcie je do mnie i jeszcze jedno. Tam, gdzie napisałem „wpisywać w COPY COPY”, należy podany POKE wpisać podczas kopiowania programu, po załadowaniu zbioru od adresu podanego w nagłówku.

Gracz

FANTASTIC VOYAGE

Przyszła czas., gdy rzeczywistość przerosła fantazję. Najnowszym wynalazkiem jest aparatura do zmniejszenia wszelkich obiektów. Ordynator największego na świecie szpitala postanowił wykorzystać tę aparaturę w medycynie. Przywieziono właśnie beznadziejnie chorego pacjenta. Choroba ogarnęła dużą część organizmu i dalej się rozprzestrzenia. Jedyńm wyjściem jest zminiaturyzowanie jednego z lekarzy i umieszczenie go wewnątrz chorego. Wezwano więc Ciebie na pomoc. Nie zważając na niebezpieczeństwa postanawiasz pomóc choremu.

Wsiadasz w swój pojazd przystosowany do poruszania się po organizmie człowieka, zmniejszasz się odpowiednio wraz z nim i rozpoczynasz podróż w głąb chorego organizmu. Niestety przesładowuje Cię

pech, i Twój pojazd ulega rozbiciu a jego elementy rozrzucone zostają po różnych częściach ciała pacjenta. Od tego momentu rozpoczyna się gra. Jest ona jednocześnie grą o życie Twoje i pacjenta. Musisz zlikwidować ogniska choroby i często zdarzające się infekcje oraz pozbiierać części Twojego pojazdu i poskładać je w mózgu, a następnie opuścić ciało. Masz na to określony czas, po którym powiększysz się do normalnych rozmiarów. Jeżeli nie zdążysz w tym czasie wypełnić swojej misji, umrzesz zarówno Ty jak i chory. Nie możesz też dopuścić co tego, aby temperatura ciała przekroczyła maksimum. Zwiększa się ona podczas infekcji. Na szczęście masz przy sobie termometr i wiesz, jaki jest stan chorego. Infekcję likwidujesz niszcząc drobnoustroje chorobotwórcze. Zadanie masz ułatwione, gdyż jesteś cały czas informowany, która część ciała jest zainfekowana.

Nawet wtedy, gdy chwilowo organizm nie wykazuje oznak infekcji, przeszkadzają Ci bakterie żyjące w symbiozie z organizmem ale groźne dla Ciebie. Poruszanie utrudniają też zatory w naczyniach krwionośnych a ruchome zastawki są w stanie Cię zniszczyć. Niektóre części ciała, np. ściany płuc też są groźne dla Ciebie.

Do obrony przed bakteriami i infekcjami a także do wystrzeliwania przejść w zatorach służy ręczny

miotacz energii. Nie nadużywaj go jednak, gdyż do działania wykorzystuje on energię Twojego organizmu. Swój stan podbudować możesz polykając czerwone ciążka krwi, które znajdziesz w organizmie chorego człowieka lub przez dłuższy odpoczynek. Natkniesz się też na latające białe krwinki. Możesz je złapać — przy ich pomocy zlikwidować nowotwory blokujące przejście. Na bieżąco jesteś informowany, jaką część zadania już wykonałeś.

Wyprawę zaczynasz w jamie ustnej, skąd nie ma już powrotu. Obok Ciebie leży pierwsza część pojazdu, którą musisz zanieść do mózgu. Następna część znajduje się w żółtym odcinku jelita. Teraz szukaj sam. Dobra znajomość anatomii człowieka ułatwi Ci penetrację chorego organizmu.

Gdy złożysz cały pojazd (uzyskasz wynik 90 proc.), musisz przez kanał nerwu ocznego i oko opuścić organizm i dostać się do lądowiska. Tam uzyskasz brakujące 10 proc. i otrzymasz gratulacje. Powodzenia!

Marcin
i Mateusz Przasnyski

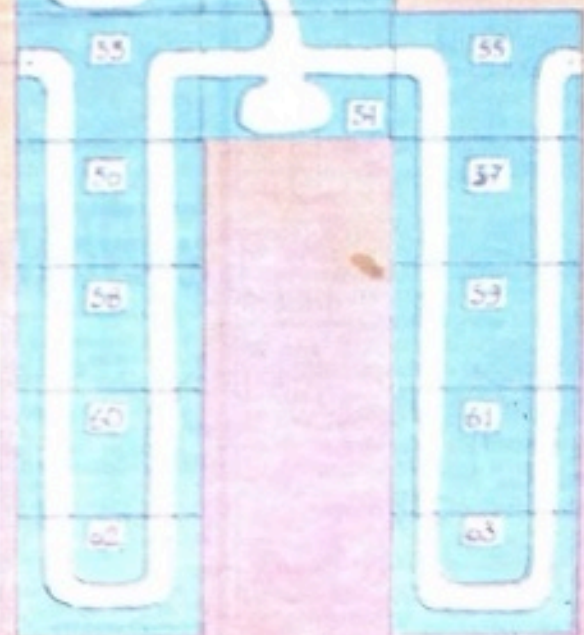
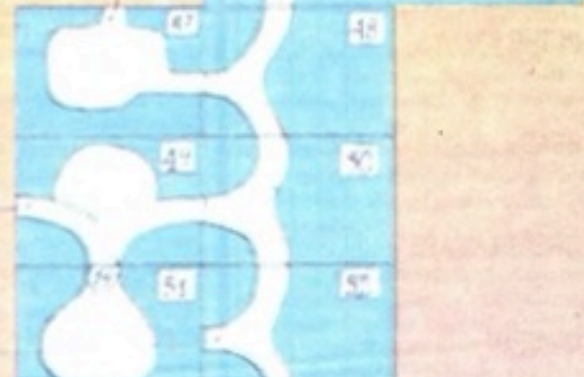
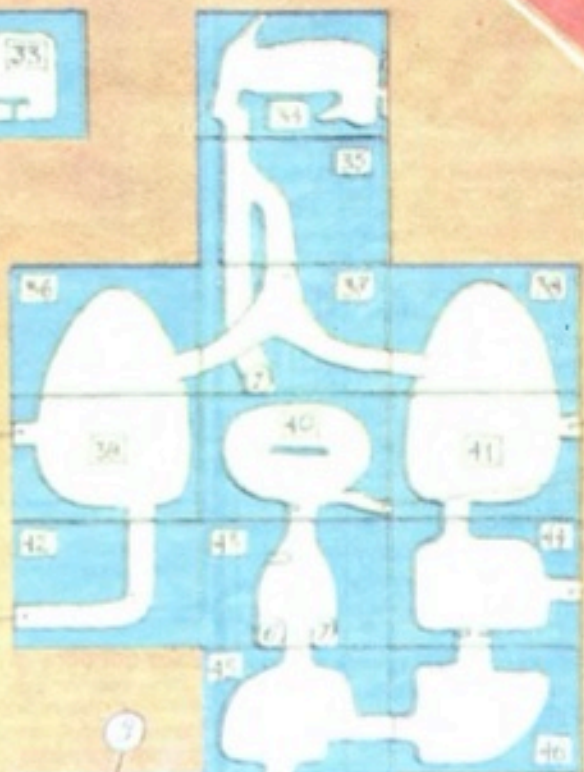
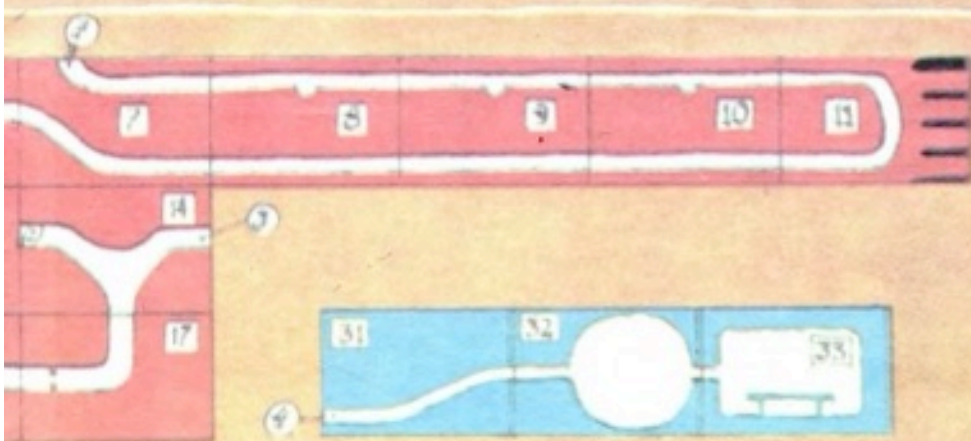
1. Right hand — prawa dłoń
2. Right forearm — prawe przedramię
3. Right elbow — prawy łokieć
4. Right arm — prawe ramię

5. Right shoulder — prawy bark
6. Superior vena cava — górna żyła główna
7. Left shoulder — lewy bark
8. Left arm — lewe ramię
9. Left elbow — lewy łokieć
10. Left forearm — lewe przedramię
11. Left hand — lewa dłoń
12. Inferior vena cava — dolna żyła główna
13. Right atrium — prawy przedsionek
14. Pulmonary artery — tętnica płucna
15. Hepatic vein — żyła wątrobowa
16. Right ventricle — prawa komora
17. Pulmonary artery — tętnica płucna
18. Renal vein — żyła nerkowa
19. Renal vein — żyła nerkowa
20. Right kidney — prawa nerka
21. Inferior vena cava — dolna żyła główna
22. Gall bladder — woreczek żółciowy
23. Pancreas — trzustka



Fantastic voyage

FANTASTYCZNA PODRÓŻ



- 24. Duodenal — dwunastnica
- 25. Stomach — żołądek
- 26. Liver — wątroba
- 27. Liver — wątroba
- 28. Intestine — jelito
- 29. Liver — wątroba
- 30. Liver — wątroba
- 31. Optic nerve — nerw oczny
- 32. Eye — oko
- 33. Landing bay — lądowisko
- 34. Mouth — jama ustna
- 35. Throat — gardło
- 36. Right lung — prawe płuco
- 37. Bronchi (Esophagus — oskrzela) przełyk
- 38. Left lung — lewe płuco
- 39. Right lung — prawe płuco
- 40. Brain — mózg
- 41. Left lung — lewe płuco
- 42. Pulmonary vein — żyła płucna
- 43. Aorta — aorta
- 44. Left atrium — lewy przedsionek
- 45. Aorta — aorta
- 46. Left ventricle — lewa komora

- 47. Hepatic artery — tętnica wątrobowa
- 48. Hepatic artery — tętnica wątrobowa
- 49. Left kidney — lewa nerka
- 50. Renal artery — tętnica nerkowa
- 51. Bladder — pęcherz
- 52. Renal artery — tętnica nerkowa
- 53. Right pelvis — prawa część miednicy
- 54. Abdominal aorta — aorta brzuszna
- 55. Left pelvis — lewa część miednicy
- 56. Right thigh — prawe udo
- 57. Left thigh — lewe udo
- 58. Right knee — prawe kolano
- 59. Left knee — lewe kolano
- 60. Right calf — prawa łydka
- 61. Left calf — lewa łydka
- 62. Right foot — prawa stopa
- 63. Left foot — lewa stopa
- 64. Colon — okrężnica



10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW 3/87

Trzecie tegoroczne notowanie Bajkowej Listy Przebojów i trzy najnowsze gry na Atari — to wynik rosnącej popularności tego mikrokomputera. Ogółem nadeszło 5064 propozycji, głosowano na 613 gier.

	KINSTEAD	STAR	COMMODORE	SPECTRUM
1 BOULDER DASH	x	x	x	x
2 SPY Vs SPY II		x	x	x
3 CAULDRON	x		x	x
4 FIRE LORD			x	x
5 TIGERS IN THE SNOW	!	x	x	
6 BEACH HEAD II	!	x	x	x
7 GREAT ESCAPE	!		x	x
8 URIDIUM		x	x	x
9 SEVEN CITIES OF GOLD	!	x	x	
10 SPY Vs SPY		x	x	x



Jako dowódca grupy desantowej masz za zadanie uchwycić przyczółek. Na silnie ufortyfikowanym wrociem brzegu morskim musisz wysadzić desant i ufortyfikować bazę do dalszego ataku w głąb lądu. Dowództwo armii liczy na Ciebie!

Na początku musisz podjąć decyzję co do sposobu forsowania brzegu. Prowadzą tam dwie drogi: łatwa przez szerokie wejście do zatoki i trudna przez wąską cieśninę. Jeżeli jednak nie zdążysz szybko przepłynąć przez szerokie wejście, to straż nabrzeżna zasuwa Cię i przegradzi wejście. Wtedy trzeba płynąć przez naszpikowaną minami cieśninę, której broń nabrzeżna wyrzuca torpedy.

Gdy znajdziesz się w zatoce, musisz stoczyć walkę z flotą nieprzyjaciela. Masz do dyspozycji jedno podwodne działo 40 mm. Z jego pomocą należy zestrzelić atakujące wrocie samoloty. Ilość ich zależy od wybranej drogi do zatoki. Po trudnym przejściu przez cieśninę samolotów jest dwa razy mniej, niż po łatwym dojściu przez szerokie wejście. Każdy nie trafiony samolot zbombarduje Twoje stałki powodując dwa uszkodzenia. Statek uszkodzony dwadzieścia razy idzie na dno.

Po zestrzeleniu wszystkich samolotów czeka Cię zatopienie pięciu wrogich okrętów. Strzelasz działem 250 mm. Specjalna aparatura informuje jak daleko od celu pada pocisk. Jeżeli będzie to np. 400 jardów za blisko, to należy podnieść lufę o 2 stopnie (400/200).

Teraz masz już dostęp do brzegu i możesz wysadzić kolumnę czołgów. Trzeba sfinansować nimi niebezpiecz-

ną, najeżoną minami, bunkrami i kłębami drutów kolczastych drogę, na końcu której znajduje się główny punkt obrony wybrzeża — wielki bunker z jedenastoosobową załogą. Dziesięciu z nich pilnuje otworów strzelniczych, a jedenasty odpowiada za działo umieszczone na szczycie bunkra. Dysponujesz czołgowym działem 114 mm, którym możesz niszczyć po drodze pojedyncze strzelnice i wrocie czołg, lecz uważaj na słupki i murki.

Po szczęśliwym dotarciu do bunkra musisz strzelać w kolejno otwierające się otwory strzelnicze. Nie jest to proste, a gorliwa obsługa działa powoli, lecz nieubлагanie odwraca lufę w Twoją stronę i w końcu strzela. Jednym czołgiem na pewno nie zestrzelisz wszystkich okienek. Wtedy trzeba prowadzić w stronę bunkra następnego czołg. Lecz uwaga — droga będzie trudniejsza!

Gdy trafisz w dziesiąte okienko, ostatni obrońca niszczy działo i poddaje się wysuwając białą flagę.

Zdobędziesz brzeg!

Gra ma ciekawą, staranną grafikę i bogatą oprawę dźwiękową. Daje możliwość sterowania wszystkimi rodzajami pojazdów jak i definowania przycisków. Przechowuje też w pamięci pięć najlepszych wyników i imiona dowódców desantu.

Komputer: Atari 800XL/130XE, Commodore 64/128, ZX Spectrum 48K/+
Producent: US Gold

(mp)

Nagrodę — klawiaturę muzyczną do Commodore 64 — otrzymuje Adam Szukański z Warszawy. Nagrodę ufundowała I-ma Electronics Export.

Stawek



NADAWCA: Ewa Rafkowska, 06-130 BOJANNA, ul. Sulechowska 35.

MUZYCZNY KOMPUTER

Adam Szukański, lat 12, zamieszkały Warszawa, ulica H. Junkiewicza 2 m 74, uczeń VI klasy Szkoły Podstawowej nr 114 — nagrodzony w konkursie Bajkowej Listy Przebojów.

Zainteresowania: informatyka, matematyka, muzyka elektroniczna.

Sądząc po Twoich zainteresowaniach komputerem, który posiadasz jest Commodore?

— Tak, Commodore 64 ze względu na świetny układ generujący dźwięk zaspokaja wszystkie moje potrzeby.

— Z jakich programów muzycznych najczęściej korzystasz?

— Najbardziej przywykłem się do programu MUSIC COMPOSER.

— Myślisz, że nagroda w postaci klawiatury muzycznej do C-64 napewno przyda ci się do komponowania własnych utworów.

— Marzyłem o niej od dawna.





TYGRYSY W ŚNIEGU

Było ciemno i ponuro. Przez warstwę niskich chmur nie przebił się ani jeden promyk wschodzącego słońca. Korony drzew spowijała gęsta mgła. Wstał nowy dzień — 16 grudnia 1944 roku. Nagle w spokój i ciszę poranka wdarł się grzmot dźwięku i huk setek silników. Na nie spodziewających się niczego żołnierzy czterech amerykańskich dywizji runęła lawina ognia i

stał. Trzy niemieckie armie pancerne rozpoczęły ofensywę.

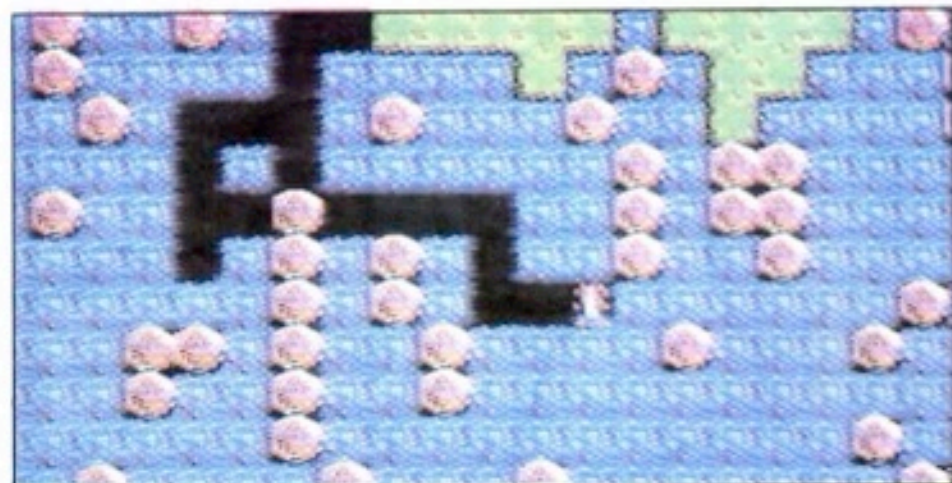
W tym okresie wojska alianckie kończyły już wyzwolenie Francji i szykowały się do wkroczenia na terytorium Niemiec. Nikt nie przypuszczał, że przez góry, lasy i bezdroża Ardenów można przeprowadzić czołgi — podstawowy środek walki. I chociaż już dwukrotnie

(podczas wojny prusko-francuskiej i wojny światowej) Niemcy dokonywali ofensywy w Ardenach, a może właśnie dlatego, w rejonie tym pozostawiono tylko kilka słabych i niedoświadczonych jednostek. Niemcy wykorzystali to bezbłędnie. Przerwali front i skierowali się w stronę Mozy. Alianci jednak szybko sciągnęli posiłki i zatrzymali ich. Wyróżniła się przy tym amerykańska 101 DPDes (wstawiona już walkami pod Arnhem), która została okrążona w Bastogne, ważnym węzle komunikacyjnym. Niemalą rolę w powstrzymaniu niemieckiego natarcia odegrało także lotnictwo, które sparałizowało dowóz zaopatrzenia dla walczących oddziałów. Tym niemniej aliancka ofensywa na Niemcy została opóźniona o 6 tygodni.

Zapytacie, co to ma wspólnego z komputerami. Otóż każdy może spróbować naprawić błędy dowództwa anglo-amerykańskiego korzystając z gry symulacyjnej „Tigers in the Snow”. Gra przeznaczona jest dla dwóch lub jednego gracza (można wtedy wybrać wojska, którymi się kieruje). Symulowane są praktycznie wszystkie elementy pola walki, m.in. wpływ pogody na działalność lotnictwa i przez to na zaopatrzenie wojsk, czas potrzebny do właściwego przygotowania obrony lub ataku itd. Grający ma możliwość dowolnego wyboru jednostek atakujących i atakowanych, wsparcia artylerii oraz stosowanej taktyki walki (np. w obronie: kontratak, utrzymanie pozycji, wycofywanie, działania opóźniające). Instrukcja do gry liczy ponad 20 stron i forma przypomina instrukcję do gier firmy „ENCORE”. Warto się jednak z nią dokładnie zapoznać, znacznie ułatwia to planowanie operacji.

Producent: Strategy Simulation Incorporated.
Komputery: Atari, Commodore, IBM

(ziew)



ROCKFORD CZYLI ŁOWCA DIAMENTÓW

Jeżeli chcesz mieć oczy czerwone z niewyspania i wpatrywania się w telewizor, a palce rąk tak obolałe od trzymania joysticka, że z trudem będziesz mógł je wyprostować — polecam Ci jedną z najbardziej zabawnych i rozwijających gier na ATARI firmy FIRST STAR SOFTWARE o dźwięcznym tytule „BOULDER DASH”.

Ma ona tę zaletę, że na pewno nie wykończysz swojego joysticka. „BOULDER DASH” wymaga od gracza pewnego wysiłku intelektualnego, a nawet znajomości niektórych praw fizyki oraz umiejętności trafnej przewidywania.

Gwarantuję, że po trzech dniach i nocach grania wcale nie będziesz znudzony „BOULDER DASH'em”, a wręcz przeciwnie.

W grze mogą uczestniczyć dwie osoby. Sterują one małą, niepozorną istotą o imieniu Rockford. Rockford, kiedy mu się coś nie powiedzie, mruga gniewnie oczami i niecierpliwie tupie nogą. Jeżeli nie potrafi znaleźć wyjścia z sytuacji, należy nacisnąć klawisz START, aby nie być współnikiem jego złości.

Zadaniem Rockforda jest szukanie diamentów, które przypadkiem albo być może z premedytacją,

ktos zostawił w ciągu jaskiń i groć. Bohater drąży tunele, zbierając znalezione na swej drodze szlachetne kamienie. Byłoby to bardzo proste, gdyby nie fakt, że ten sam osobnik, który porzucił diamenty, poprzedził je okropnymi głazami i blokami skalnymi. Sprawia to, że aby osiągnąć zamierzony cel należy włożyć w grę maksimum wysiłku.

Przed każdym następnym krokiem naprzód Rockford musi dokładnie ocenić sytuację. Jeden nieostrożny ruch i lawina głazów zasypuje naszego bohatera, przez co traci on jedno ze swoich trzech wcieleń. Chwila nieuwagi, bądź utamek sekundy opóźnienia powodują, że kamienie spadają na drogę, po której się porusza.

Nie jest to jedyne utrudnienie. Niezwyciężony i nieokietnany Rockford spotyka podczas penetracji jaskiń kilku dodatkowych nieprzyjaciół. Są to: motyle, które w zetknięciu ze spadającymi głazami zamieniają się w diamenty; tajemnicze latające bomby-pułapki; bulgoczące źródła lawy oraz inne osobliwości.

Kiedy Rockford zbierze ustaloną ilość diamentów sekretne drzwi otwierają swoje podwoje i następuje przejście do następnej jaskini. Jest ich do zwiedzenia szesnaście. Rockford w każdej grocie może wybrać jeden z pięciu możliwych poziomów, na którym chce przebywać. Przejście w ramach jaskini z poziomu niższego na wyższy wiąże się z uzyskaniem premii w postaci dodatkowego Rockforda, ale również z większą ilością diamentów do zebrania, w krótszym czasie.

Teraz musimy już iść, bo jestem właśnie na dobrej drodze do sukcesu. Już druga jaskinia, a siedzę dopiero czwarty dzień.

Komputery: Atari 800 XL/130XE, Commodore 64
Producent: First Star Software

(spi)

NODES OF YESOD

ODIN Computer Graphics Ltd.
ZX-Spectrum 48k+,
Commodore 64/128

Gdy Charlie stanął już na powierzchni księżyca, pierwsze o czym pomyślał było:

— Czy mapa otrzymana od Paula jest prawdziwa? Czy to nie jest znowu dowcip jak wtedy, gdy poszukując złotego ciecła poleciał aż na Sanotuary do groźnych Maulów.

Teraz otrzymał plan jeszcze starszy niż przed lotem do Maulów, ale to nie gwarantowało jego autentyczności.

Przed lotem na księżyc Paul objaśnił Charlieemu wszystkie szczegóły natury technicznej, ale nie powiedział jak czytać mapę. Charlie przez cały czas trwania lotu głowił się: jak interpretować zgrubienia na ścianach korytarzy, dziury w powierzchni księżyca czy literki „T”, od których aż rojno było u dołu mapy. Przy użyciu pokładowego komputera odpowiedział na niektóre nurtujące go pytania. I tak:

Literki „T” to tajemnicza siła przenosząca w najmniej spodziewane miejsca, lecz niekiedy przydatna w podziemnej podróży.

Dziury to wstępy do podziemi księżycowej budowli, czyli drzwi do wymarzonego skarbu;

zgrubienia na ścianach to możliwe przejścia, które trzeba pokonać samemu albo raczej przy pomocy „KRETA”.

— Kreta? — zdziwił się Charlie — skąd Kret na księżycu? To dobre na Ziemi lub Herkulesie w mgławicy Kraba, ale nie tu.

Myślał dużo na temat Kreta i doszukał się nawet wzmianki o nim na mapie, ale nadal coś było nie tak.

— Znaleźć Kreta na tej kamiennej pustyni to nie takie proste. Tu z pomocą przyszedł mu pokładowy komputer informując o istnieniu małych kretopodobnych stworów zamieszkujących i żywiących się podziemnymi skałami krystalicznymi.

Charlie pomyślał:

— Tak stworek może być przydatny. Wypuszcze go pod ziemię, a on wygrzeze mi przejście do następnej komory. Niezły, tylko trzeba złapać tego skrzata, a to nie takie proste.

Myślał i myślał aż wymyślił (akurat wymyślił: przeczytał to w tołektoskie wydawanym przez kosmicznych myśliwych) Pułapkę na te małe zwierzątka.

Wysiadając z rakiety rozmyślał jeszcze jak znajdzie osiem kryształków, które musi dowieźć do Monolitu, aby ten stał się największym skarbem w galaktyce. Żeby tylko nie zapomnieć, że wszystkie diamenty muszą być takie same.

— Jak teraz złapać Kreta — pomyślał — mimo pułapki, to też nie jest bagatela.

Po krótkim treningu doszedł do wniosku, że ustawi się u stóp krateru i skoczy, gdy tylko zwierzątko wychyli łepok.

Złapał jednego Kreta i oswoił. Nazwał go Zarłakiem, bo mały stworek zjadał wszystko co było kamieniem i leżało w zasięgu wzroku.

Z nowinek technicznych, Charlie zabrał ze sobą antenę antyteleportacyjną jako broni przed nieznaną siłą. Oczywiście nie zapomniał też o dezintegratorze jako skutecznej broni przed wszystkim co miałoby ochotę z nim powojować.

Przed wyprawą przyjaciele mówili:

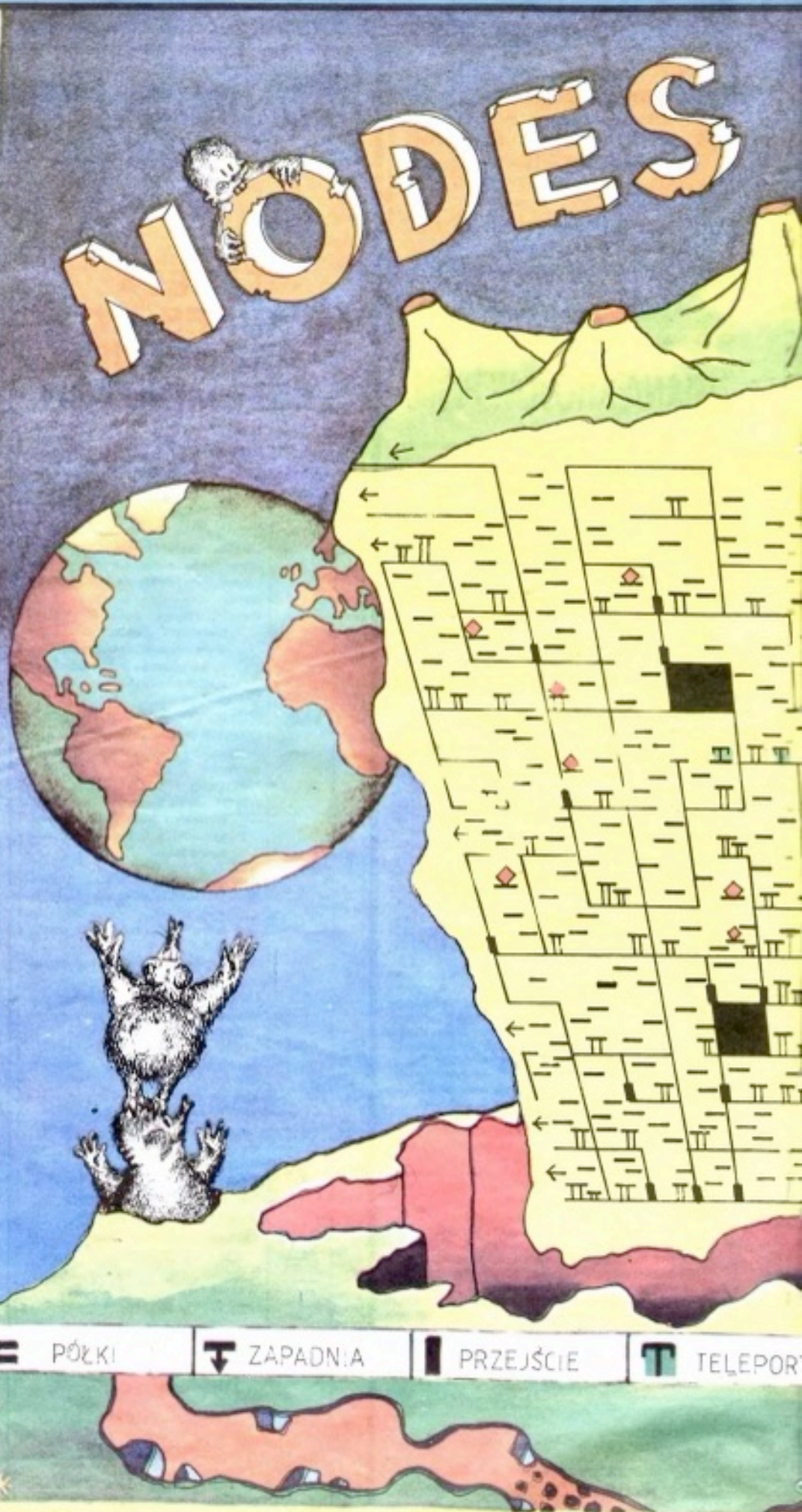
— Charlie, wielu już tego próbowało, ale nikt nie wrócił żywy. Krążą wieści o „Duchu Starego Kosmonauty” pilnującym skarbu.

Charlie nie słuchał plotek, ale gdy będąc tam, na dole zobaczył zjawę, zmienił zdanie o od tej chwili miał się na baczności.

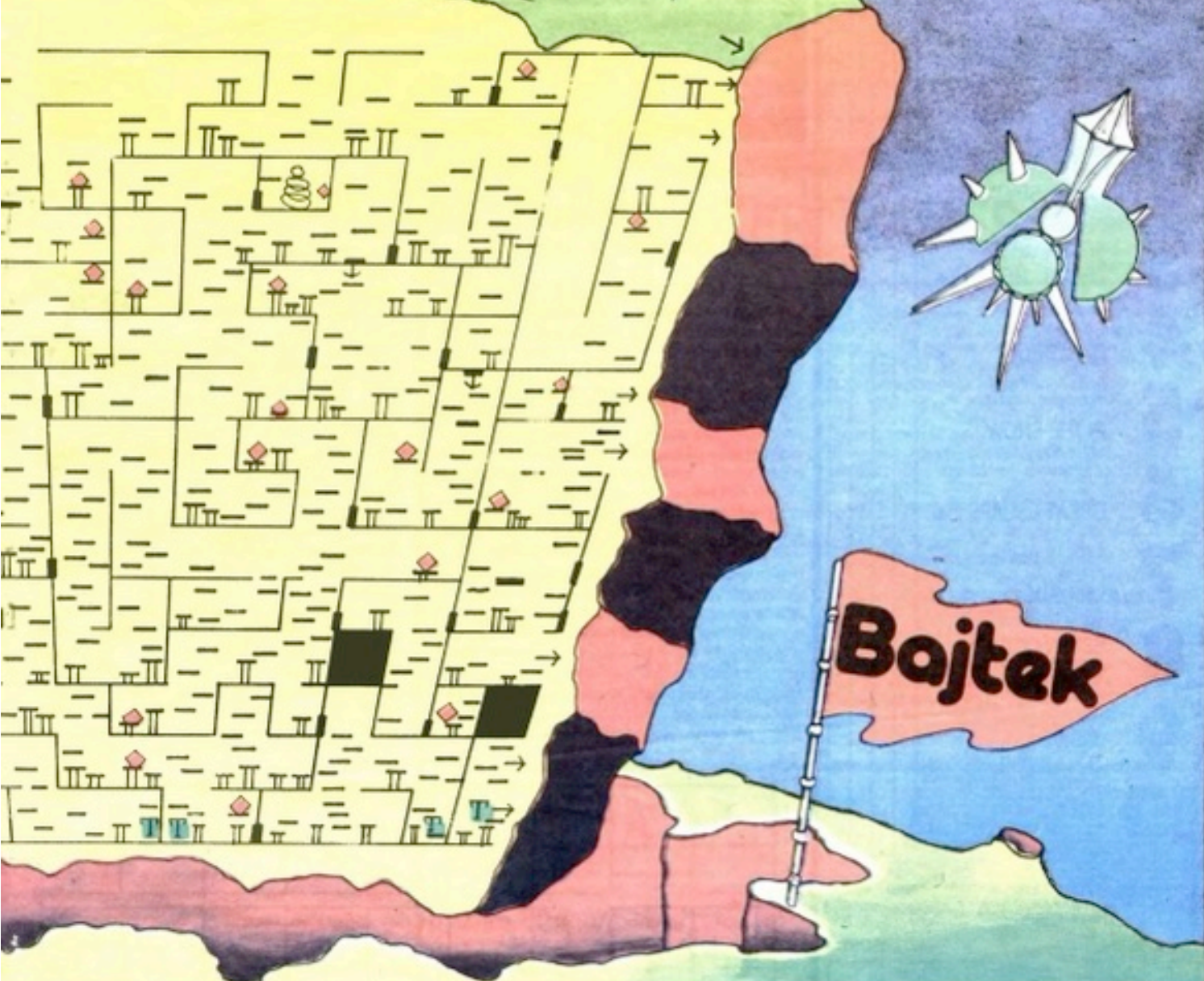
Zaczął uważać na „kwiaty”, „glisty”, „msie”, „ptaki” i inne straszdyła mieszkające tam, na dole i nie zwalające na dezintegrator czy antyteleport.

Po pierwszych zmaganiach z podziemnymi widmami Charlie doszedł do wniosku, że znaleźć osiem jednokowych kryształków to blachostka, zebrał je, odnalazł Samotny Monolit i odleciał z księżyca jako najbogatszy android w galaktyce.

I Wy, choć jesteście tylko ludźmi, też macie szansę. Radzę spróbować.



OF YESOD



Bajtek

◆ KRYSZTAŁ

☰ MONOLIT

🗝️ DODATKOWE
ZYCIE

🗝️ ANTY-
TELEPORT

⏏️ PLATFORMY



10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW (4/87)

Czwarte tegoroczne notowanie Bajkowej Listy Przebojów cieszyło się największą w historii listy popularnością. Nadeszło aż 8521 propozycji. Podliczenie wyników doprowadziło do przegrzania naszego wysłuchanego Spectrum.

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

- | | | | | |
|----------------------|---|---|---|---|
| BOULDER DASH | x | x | x | x |
| SPY VS SPY II | x | x | x | x |
| BEACH HEAD II | x | x | x | x |
| CAULDRON | | x | | x |
| TIGERS IN THE SNOW | x | | x | |
| GREAT ESCAPE | | x | | x |
| URIDIUM | | | x | x |
| SEVEN CITIES OF GOLD | x | | x | |
| JACK THE NIPPER | ! | x | | x |
| SILENT SERVICE | ! | x | | x |

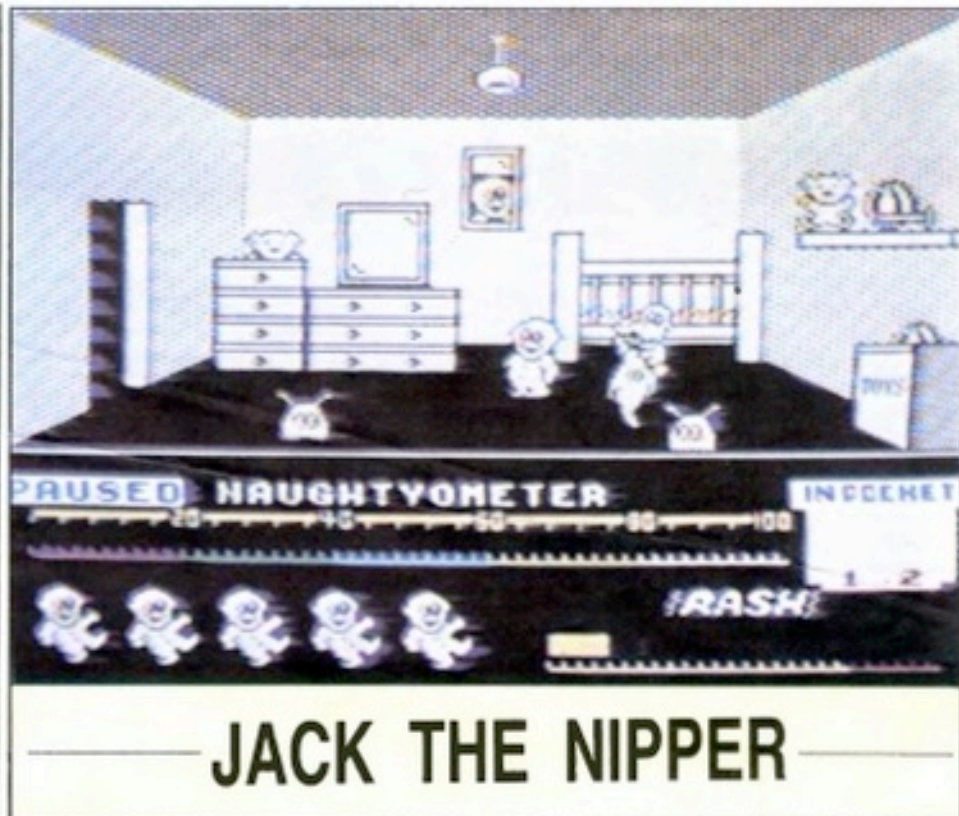
ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
x	x	x	x
x	x	x	x
x	x	x	x
	x		x
x		x	
	x		x
x		x	
!	x		x
!	x		x

Nagrodę, bezpłatną prenumeratę „Bajki” wylosowała Małgorzata Polńska zamieszkała w Dębach Szlacheckich koło Kota.

Sławek



Nadawca: Damian Dec, 37-450 Stalowa Wola, ul. Wypka Polskiego 14/32

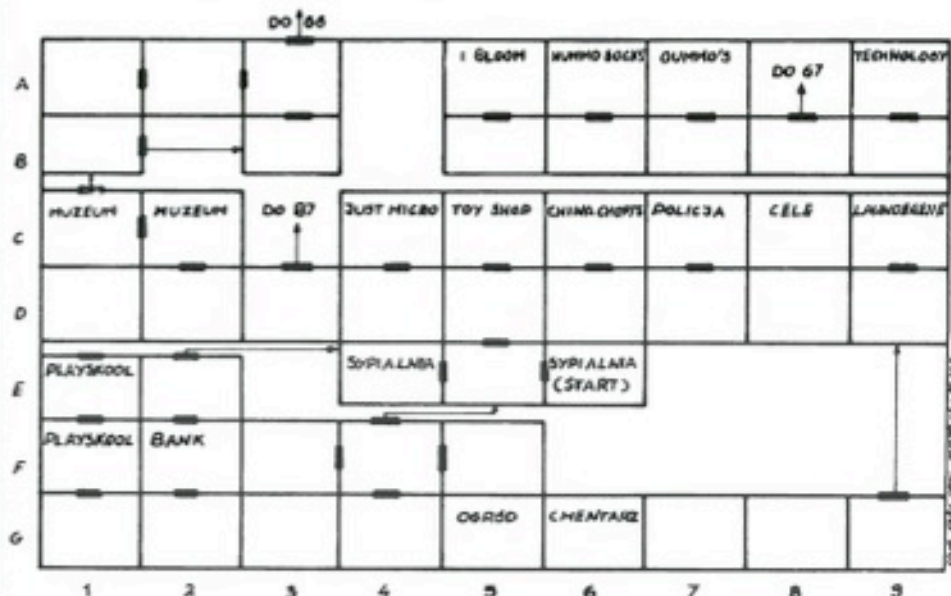


Któż z nas nie pisał różnych figli jako dziecko, a to położył na krześle pineskę, rozpał w domu ognisko pod łżanką, czy też „przypadkiem” wybił szybę sąsiedzi.

Bohater gry to na pierwszy rzut oka potulnie wyglądający mały chłopiec, a w rzeczywistości — urwis jakich mało. Mały Jacek ma dużo ciekawych pomysłów: począwszy od straszenia kotów, a skończywszy na psuciu wszystkiego i... uwalnianiu węźniów. Do zrealizowania swoich nieczynych zamierów potrzebne mu są różne przedmioty, które musi najpierw znaleźć, a następnie w odpowiedni sposób użyć. Czasami wystarczy, że jakiś przedmiot rzuci na ziemię, czasami musi jeszcze coś z nim zrobić. Jak widać pomysł gry nie jest oryginalny (Three Weeks in Paradise, Pyjamarama — znajdź przedmiot i odpowiednio go użyj) ale rekompensuje to doskonała grafika: zarówno animacja postaci jak też tło. Akcja przedstawiona jest w górnej części ekranu, natomiast w dolnej części znajdują się następujące informacje: zawartość kieszeni, ilość istnień, miernik twojej nierozwagi pokazujący jak często wchodziłeś komuś w drogę, oraz

chułganomierz czyli miernik zaawansowania w grze. Manipulacja postacią w ZX Spectrum odbywa się z klawiatury (Z — lewo, X — prawo, K — dół, O — góra, Ø — fire, ENTER — otwieranie drzwi, 1, 2 — branie i wyrzucanie z kieszeni, H — pauza, Q — koniec gry) lub drążka sterowego (joysticka). Oto schemat postępowania, który pozwoli zakończyć grę z oceną „little horror” (bez tłumaczenia). Oczywiście, ci którzy lubią liczyć na własne siły niechaj tego opisu nie czytają (mogą zerknąć na mapę, która na pewno nie zepsuje zabawy a nieco ją ułatwi).

Weź z polki rękę do strzelania z ryżu (E6). Strzelając z niej do duszków możesz uzyskać 12% (1% za każdego zabitego duszka). Niszcząc przedmioty (zrzucając z pewnej wysokości) otrzymasz również 1% za każdy przedmiot, idź do D5, wyrzuc rękę, wejdź do sklepu z zabawkami (TOY SHOP — C5). Weź dwa misie i zniszcz je. Idź do chińskiego sklepu (CHINA SHOPPE — C6). Rozbij dwa talerze, które się tam znajdują, a następnie idź do pralni (LAUNDERETTE — C9). Weź klej, idź na policję (C7), wyrzucając po drodze (D7) klej. W C7 znajdziesz baterię, a w C8 odważnik.



Idź do muzeum (C2), wyrzuć po drodze (B4) baterię i odważnik. W C2 znajdziesz posztek, a w C1 statuetkę. Rozbij obydwie przedmioty. Idź do D4 podnieś baterię. Wejź do sklepu z komputerami (JUST MICRO — C4). Dotknij małego okienka w lewym rogu (spowodujesz śpienie, które zniszczy komputery), zniszcz baterię i uciekaj. Idź do fabryki kleju (GUMMOS — A7), po drodze podnosząc odważnik (D4) i klej (D7). Wskocz na taśmociąg (zablokujesz go), a potem rozbij klej. Wejź do HUMMO SOCKS (A6). Wskocz na taśmociąg (zablokujesz go) i zniszcz odważnik. Idź do sklepu ogrodniczego (I BLOOM) i weź środek chwastobójczy.

Idź do G7, gdzie zostawisz środek chwastobójczy. Poruszając się w prawo dojdiesz do G3. Znajdziesz tam klucz. Weź go, a następnie wejź do banku (F2). Wyrzuć klucz i przejdź przez sekretne przejście do E2. Weź proszek do prania. Wychodząc z tego pomieszczenia znajdziesz się na szafie w sypialni (E4). Weź kartę kredytową.

Idź do D5 i tam wyrzuć obydwa przedmioty które posiadasz. Podnieś rurkę i idź do G7, gdzie zostawisz środek chwastobójczy. Podnieś go i idź do ogrodu (G5). Po drodze na cmentarzu (G6) zabij duszka. W G5 połóż środek chwastobójczy (całoroczna praca ogrodnika pójdzie na marne) i szybko wyjdź do G6. Zabij teraz wszystkie duszki (zrób to trzy razy) i weź torebkę z nasionami. Zanieś ją do ogrodu (G5) i połóż ją na ziemi (chcesz się jakoś zrehabilitować w oczach ogrodnika). Podnieś środek chwastobójczy i idź do G1, gdzie zostawisz rurkę. Wejź do banku (F2). Weź klucz i połóż go w G2. Wejź do banku i rozbij środek chwastobójczy. To samo uczyni z torebką z nasionami. (Pamiętaj, że za każde zniszczenie przedmiotu otrzymujesz 1%).

Wejź do przedszkola (PLAYSKOOL — F1). W E1 znajdziesz chińską filizankę i plastelinę. Idź do chińskiego sklepu (CHINA SHOPPE — C6) i rzuć tam filizankę (jak można deptać chińską porcelanę na oczach Chińczyka). Następnie rozbij filizankę. Idź do D5, podnieś proszek do prania i wejź do pralni (LAUNDERETTE — C9). Włóż wszystkie pralki. Zniszcz proszek.

Wróć do D5. Podnieś kartę kredytową i idź do G2. Wskocz na małą skrzyneczkę zawieszoną na ścianie (ta mała skrzyneczka to automatyczny punkt wypłat, który zostanie przez ciebie zniszczony). Wejź do przedszkola PLAYSKOOL — F1 i rzuć plastelinę (teraz dzieci będą miały prawdziwego potwora do zabawy). W E1 zniszcz kartę kredytową.

Idź do G2, weź klucz i wejź do banku (F2). Weź dysk (uwaga! tylko żeby nie wejść do E2). Idź do fabryki (TECHNOLOGY — A9), wskocz na stołek z jedynym komputerem (komputer w trakcie produkcji nie nadaje się do użycia), zniszcz dysk i uciekaj. Wróć do G1, gdzie zostawisz rurkę. Podnieś ją i idź do muzeum (C1). Przez sekretne przejście wejź do B1. Zniszcz klucz i idź do A1, po drodze zabijając duszki. Weź bombę. Wróć do A3, rozbij rurkę, weź trąbkę.

Idź na policję, do więzienia (C8). Rzuć bombę (wypuszczysz wszystkich więźniów) i uciekaj. Wystrasż kota (będąc w lewym dolnym rogu nacisnij fre) w C7 i F3. Rozbij dwa talerze w F5, wystrasż kota w E1 i... ukończysz grę z oceną „little horror”.

PS. Dla tych, którzy lubią oszukiwać: weź rurkę, klucz, idź do muzeum, przejdź przez sekretne przejście, zostaw klucz, weź trąbkę, idź na policję i... strasz kota.

Komputer: Amstrad 464/6128, Commodore 64/128, Spectrum 48 k/+
Firma: Gremlin Graphics

(pp)



WINTER GAMES

Winter Games czyli sporty zimowe jest grą podobną do Decathlon'u czy Sports Hero's.

Gracz staje się sportowcem uczestniczącym w siedmiu konkurencjach. Gra składa się z dwóch części. W pierwszej umieszczone są następujące dyscypliny sportowe: skoki narciarskie, hot dog czyli skoki akrobatyczne, oraz szybka jazda na lodzie na dystans 250 m. W części drugiej: biathlon, bobsleje, oraz jazda figurowa na lodzie, która podzielona jest na obowiązkową (1 min.) i dowolną (2 min.). Duża rozmałość dyscyplin, doskonała muzyka, oraz grafika (dobra animacja i piękne alpejskie widoki) sprawiają, że gra zdobyła wielu zwolenników. Do powodzenia Winter Games przyczynił się również fakt, że ocena konkurencji odbywa się zgodnie z przepisami sportowymi. I tak w skokach narciarskich brana jest pod uwagę odległość, oraz styl skoku. W biathlonie czas, w którym pokona się określony dystans, liczba celnych strzałów do tarczy. W hot dog'u i jeździe figurowej na lodzie sędziowie z różnych krajów obserwują wysoki sportowców, a następnie oceniają je w odpowiednich skalach (hot dog 0—10 punktów). Natomiast w bobslejach jeździe szybkiej na lodzie o zwycięstwie decyduje czas.

Prowadzenie zawodnika odbywa się za pomocą klawiatury (klawisze definiowane) lub dżoika sterowego. Gracz może występować we wszystkich konkurencjach na raz lub też brać dowolnie. Istnieje również możliwość przeglądnięcia rekordów świata, czyli najlepszych wyników uzyskanych w danej grze. Niestety, w zawodach mogą uczestniczyć jedynie cztery osoby.

Na koniec, dla porównania, podam swoje najlepsze rezultaty jakie uzyskałem w poszczególnych konkurencjach:

skoki narciarskie 214,3 punktów (odległość 66,1 m),
hot dog 10 punktów,
jazda szybka na lodzie 38,5 sek.,
jazda figurowa na lodzie (wstyd się przyznać):
obowiązkowa 1,2 punkta, dowolna 2,8 punkta,
biathlon 2 min. 58 sek.,
bobsleje 25,17 sek.

Komputer: atari 800 XL (130 XE, commodore 64/128, spectrum 48 k/+, amstrad 464/6128
Firma: US Gold EPYX.

(pp)

KRÓLOWA GIER!

Nową Królową Gier jest Małgorzata Polinska (12 lat), zamieszkała w Dębach Śląskich pod Kołem. Uczęszcza do VI kl. szkoły podstawowej, również w Dębach Śląskich.

— **Powiedz nam, Małgosiu, jak doszło do zdobycia przez Ciebie tego tytułu?**

— Zainteresowały mnie gry komputerowe. Moi koledzy mają komputer, spotykamy się często i gramy w różne gry. Gdy przeczytałam w „Bajtku” o nowym konkursie, postanowiłam spróbować szczęścia, no i udało się.

— **Od jak dawna czytasz „Bajtkę”?**

— Od kilku miesięcy kupuję to pismo mój brat. Czytamy je wspólnie.

— **Zapewne ucieszyłaś się wiedząc, że od tej pory „Bajtek” przychodzić będzie do Ciebie regularnie po cztą?**

— Tak, bo nie zawsze można go dostać w kiosku.

— **Co na Twoje zainteresowania mówią rodzice?**

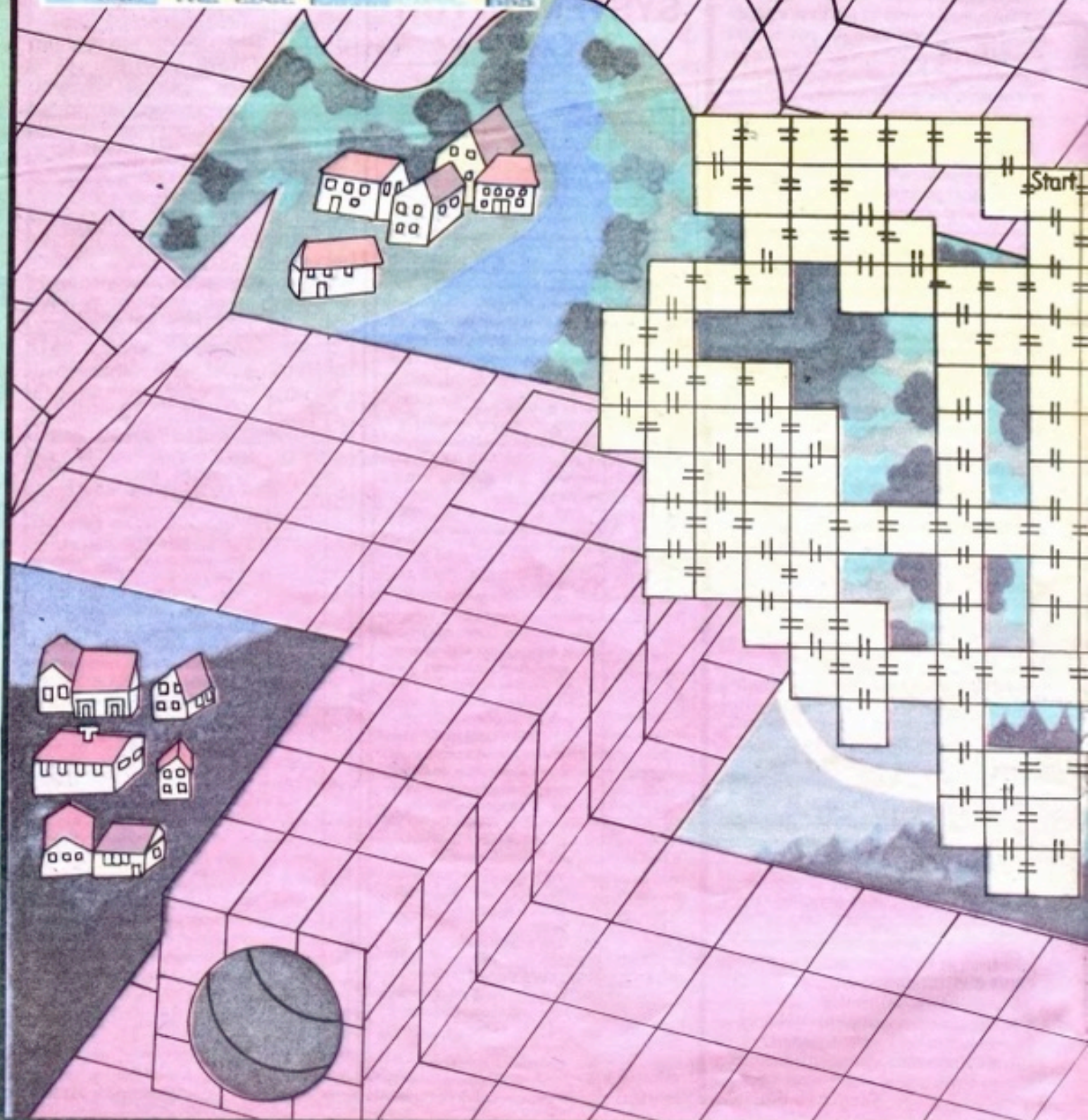
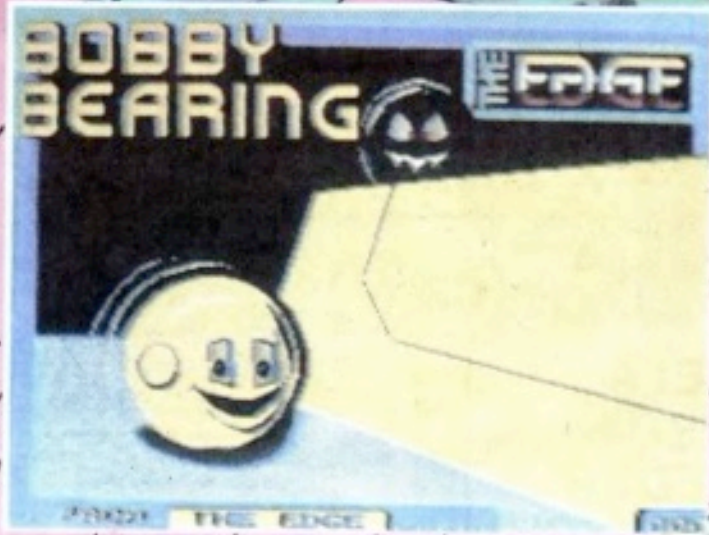
— Rodzice twierdzą, że dookoła nie przestają się zajmować nauką, nie ma w tym nic złego. Interesuję się fotografią, dużo czytam, próbuję recytować. Po szkole podstawowej mam zamiar zdawać do technikum chemicznego, no i oczywiście zamierzam kupić komputer.

— **Ostatnie pytanie: jaka gra Ci się najbardziej podoba?**

— Oczywiście Boulder Dash we wszystkich jego wersjach.

(spo)





BOBBY BEARING

Jest to jedna z nowszych gier typu SPINDIZZY czy GYROSCOPE. Graficznie zrobiona świetnie — trójwymiarowa staranna grafika. Gra bardzo szybka i wymagająca precyzji.

Główny bohater, BOBBY poszukuje w labiryncie podobnych sobie — białych, uśmiechniętych kul z zamkniętymi oczkami. Zadaniem BOBBY'ego, po odnalezieniu „braci”

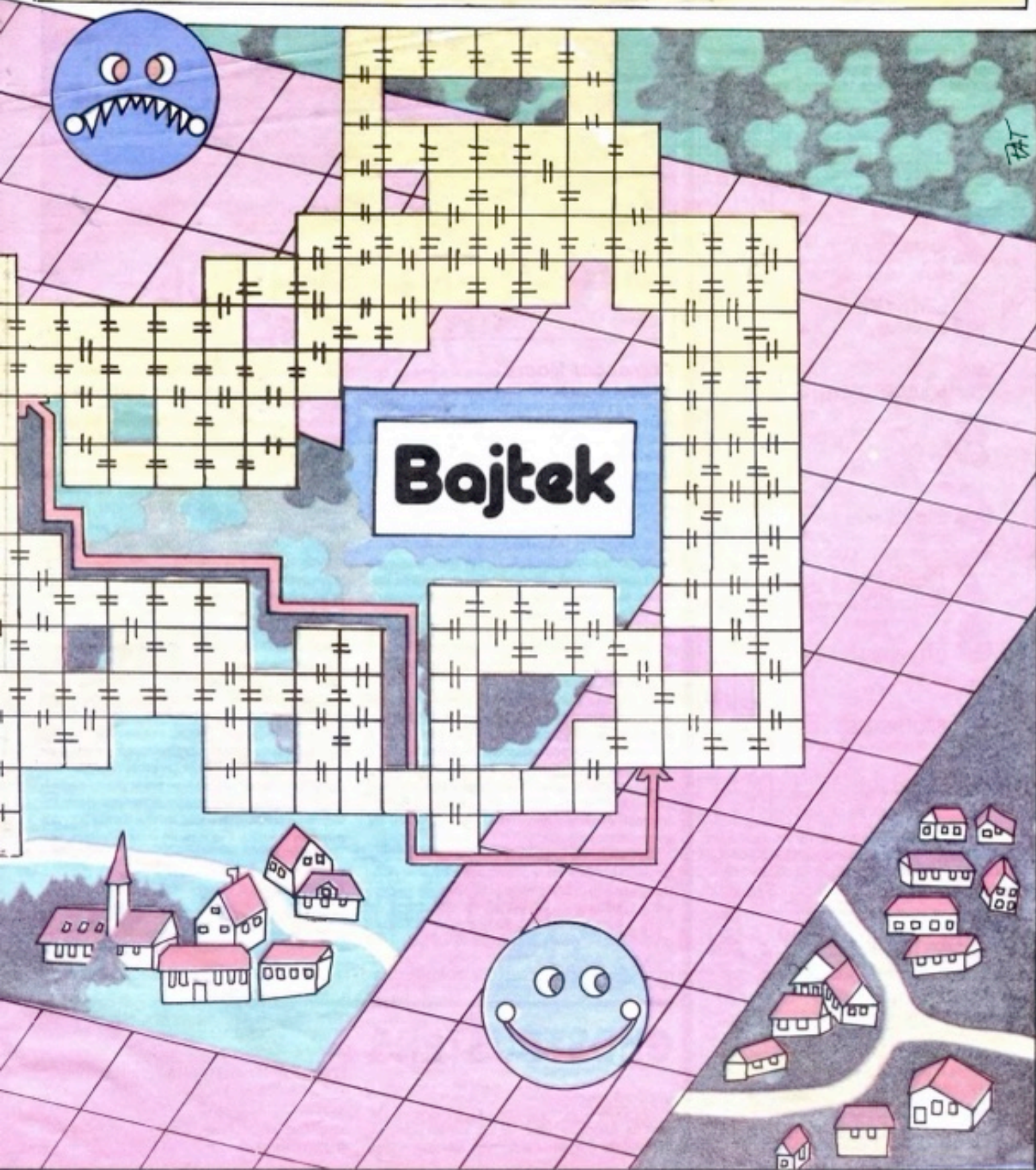
przetransportowanie ich do miejsca oznaczonego na mapie jako „START” czyli do tego miejsca, w którym znajduje się BOBBY na początku gry. „Braci” należy popychać przed sobą. Ich imiona można odczytać na ekranie — pierwszym jest Barnaby.

W wykonaniu zadania przeszkadzają „czarne kule”. Odbierają energię, spychają z tra-

sy. Na dowieszenie „braci” masz określony czas. Gdy wpadniesz w pułapkę „bez wyjścia” naciśnij klawisz „Q” — odbierze trochę „czasu” ale będziesz mógł poruszać się dalej.

Po przetransportowaniu wszystkich „braci” spotka cię nagroda. Jaka?... Zagraj, a sam zobaczysz!

M1



10

BAJTKOWA LISTA PRZEBOJÓW 5/87

Pięte notowanie Bajtkowej Listy Przebojów przedstawia się bez większych niespodzianek. Głosowało 7.521 osób na 162 tytuły gier.

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 BEACH HEAD II	X	X	X	X
2 SPY Vs SPY II	X	X	X	X
3 SEVEN CITIES OF GOLD	X	X	X	X
4 BOULDER DASH	X	X	X	X
5 W.A.R.	!	X	X	X
6 SILENT SERVICE	X	X	X	X
7 TIGERS IN THE SNOW	X	X	X	X
8 CAULDRON	X	X	X	X
9 BROADSIDES	!	X	X	X
10 WARHAWK	!	X	X	X

Nagrodę zestaw programów na ZX Spectrum, ufundowaną przez brytyjską firmę ELECTRONICS EXPORT wylosowała Agnieszka Szczesna z Warszawy.

Stawek



NADAWCA: Jarek Jastrzębski 92-290 Biuro Meczniacka ul. Mszczonowska 24



Komandor Moore oderwał wzrok od peryskopu. „Peryskop dół. Ster prawo na burt. Cała naprzód” — padały kolejne rozkazy. Kadłub pochylał się lekko i natychmiast wzmógł się szum silników. Wskazówka logu powoli pięła się w górę. USS „Grayback” kierował się w stronę kolejnego łupu starając się zająć dogodną do ataku pozycję. Po kilku minutach w okularze peryskopu można było bez trudu rozróżnić potężny kadłub transportowca wojsk i podążający za nim statek towarowy. Niestety, pozostałe trzy jednostki okazały się eskortowcami. Mimo to komandor J. A. Moore zdecydował się przeprowadzić atak. Jeszcze tylko rzut oka na kalkulator torpedowy i cztery torpedy opuściły wyrzutnie — trzy pomknęły w stronę transportowca, a jedna w kierunku statku towarowego. Nie czekając na wynik ataku okręt podwodny natychmiast zmienił kurs i począł zanurzać się głębiej, aby ująć ewentualnej pogoni.

83, 84, 85... powoli mijaly sekundy. Cała załoga nasłuchiwała w napięciu. Nagle dał się słyszeć odgłos dalekiego wybuchu i po chwili drugi. Dwie z wyrzuczonych torped osiągnęły cel. Krótki moment radości, lecz zaraz wszyscy ponownie zamieniają się w słuch. W tej chwili na powierzchni eskortowce całą mocą maszyn ruszają w kierunku przypuszczalnego miejsca pobytu napastnika. Czy uda się wyprowadzić je w pole?

Odpowiedź na to pytanie możesz uzyskać, gdy spróbujesz wcielić się w postać dowódcy amerykańskiego okrętu podwodnego. Umożliwi Ci to program symulacyjny „Silent Service”. Napisany on został z ogromną dbałością o wierne oddanie rzeczywistości — nawet poszczególne warianty akcji są oparte na faktach z historii wojny na Pacyfiku. Grający może wybrać ćwiczebne strzelania torpe-

dowe i artyleryjskie, jeden z sześciu ataków na konwój (w różnorodnych warunkach) lub jeden z pięciu patroli. Szczegółowy jest także wybór poziomu trudności (widzialność, zygakowanie konwoju, wadliwe torpedy itd.). Program nie ogranicza się tylko do widoku przez peryskop. Można „poruszać się” po całym okręcie — wyjść na mostek, kontrolować wskaźniki i przyrządy, oglądać mapę (w jednej z czterech podziałek) lub sprawdzić stan okrętu i jego ewentualne uszkodzenia. Wiernie oddany jest również upływ czasu: w podstawowej skali jednej minucie symulacji odpowiada 15 sekund czasu rzeczywistego. Na przykład załadowanie nowej torpedy do wyrzutni wymaga 2,5 minuty (10 minut czasu symulacji). Upływ czasu można oczywiście przyspieszyć — każde naciśnięcie klawisza F dwukrotnie skracza czas (maksymalnie 32 razy: jednej godzinie odpowiadają wtedy 2 minuty). Ze względu na duży stopień skomplikowania programu nieocenioną pomoc oddaje prawie 50-stronicowa instrukcja, rozpoczynanie gry bez niej nie ma w ogóle sensu. Sama instrukcja jest zresztą rewelacyjna. Oprócz standardowego opisu programu zawiera wiele map, dane taktyczno-techniczne okrętów i ich wyposażenia, opis taktyki stosowanej przez okręty podwodne i eskortowce oraz uzupełnione wykresami zestawienie obrazujące wkład amerykańskiej floty podwodnej w walkę z japońskim imperializmem. Gorąco polecam ten program wszystkim użytkownikom komputerów.

POWODZENIA W ŁOWACH!

Komputery: Atari XL/XE/ST, Commodore 64/128, Amstrad 464/664/6128, IBM, Spectrum 48/+
Producent: MicroProse Software Inc.

(ziew)

GHOSTBUSTERS

Oto mała niespodzianka dla posiadaczy CHIP-a AY-3-8921A czyli dla wszystkich, którzy mają dostęp do Spectrum 128, +2 lub +3. Po wpisaniu poniższego programu usłyszysz melodię z filmu

GHOSTBUSTERS. Możliwości muzyczne swojego komputera oceń sam.

10 LET a\$ = "M14UX400W0N1C)"
20 LET b\$ = "M1405N98&3&1CC3ECDsb5&81cccc3SbD5C)"
30 LET c\$ = "M140GN1c&c&Seeg&Sb&Sb&f&f)"
40 PLAY a\$.b\$.c\$



BOMB JACK

Ta gra nie wymaga myślenia. Pożądana jest natomiast duża spostrzegawczość i — co najważniejsze — mała zręczność. Stajesz się bowiem Bomb Jackiem, legendarnym bioformantem. Zadanie, przed którym teraz stajesz, to zebranie jak największej ilości bomb w ściśle określony sposób. W wykonaniu zadania przeszkadzają mu sympatycznie wyglądające misie i groźny owad z wielkim żądłem. Misie umieją tylko chodzić i gdy spadną na ziemię, przekształcają się w szybko latające pszczoły i nie mniej groźne UFO.

Bomby muszą być zbierane w pewien sposób. Po wzięciu jednej z nich zaczyna palić się sąsiednia. Od tej chwili należy zbierać tylko te bomby, które mają palący się lont. Za to bowiem dostaje się duża ilość punktów.

Po zebraniu wszystkich bomb z ekranu przechodzi się do następnego pomieszczenia. Różnią się one między sobą tłem i rozmieszczeniem platform. Tło powtarzają się co cztery etapy, platformy co kilkanaście.

Co pewien czas pojawia się wirująca płytka z literą. Może to być P, E lub B. Wzięcie płytki z literą P (power) unieruchamia na jakiś czas misie i owada. Można je wtedy zebrać, uzyskując za to pewną ilość punktów. Jeśli nie pospieszysz się, stworki

staną się znowu pełnosprawne i zdolne odebrać Ci życie. Za literkę B (bonus) uzyskasz dodatkową ilość punktów, litera E (extra life) daje dodatkowe życie.

Nasz bohater ma ogromne możliwości poruszania się. Robi to chodząc i skacząc. Do kierowania nim służy pięć przycisków. Wciśnięcie strzału daje skok do 3/4 wysokości ekranu. Aby dolecieć do krawędzi, trzeba wcisnąć przycisk góra + strzał. Strzał w powietrzu powoduje zmianę kierunku lotu z dołu do góry na z góry na dół. Natomiast szybkie przyciskanie strzału wraz z trzymany klawiszem kierunkowym powoduje lot Jacka w poziomie.

Grę cechuje doskonała grafika i także oprawa dźwiękowa. Można sterować wszystkimi rodzajami joysticków a także z klawiatury. Kilkanastce najlepszych wyników komputer zapamiętuje wraz z imionami ich zdobywców.

Można by powiedzieć, że gra jest prymitywna i dziecinna. Jednak faktem jest, że przyciąga ona każdego.

Komputer: Amstrad 464/6128, Commodore 64/128, Spectrum 48K/1

Marcin Przasnyski

KRÓLOWA GIER

Agnieszka Szczęsna, lat 13 uczennica IV klasy Szkoły Podstawowej nr 152 im. Marii Dąbrowskiej zamieszkała w Warszawie przy ul. Korotyńskiego 19 m 70.

Zainteresowania: muzyka, gry komputerowe, grafika komputerowa, matematyka.

Posiadany komputer: ZX Spectrum +
Ulubione gry: Bomb Jack

Wymarzony komputer: Commodore Amiga
Plany na przyszłość: Pracować z komputerem

(spo)

POKE rzysta

Podajemy dziś nową porcję poke'ów do gier na Spectrum. Na początek trzy poke'i, które należy umieścić w ładowaczu (pierwszym segmencie programu). Przypominam, że aby tego dokonać należy wgrać ładowacz za pomocą instrukcji MERGE"", a następnie wpisać podane poke'i po ostatnim LOAD"" CODE, ale przed RANDOMIZE USR (adves).

Teraz obiecane poke'i:

SPINDIZZY

POKE 4872,201

POKE 48401,201

CON-QUEST

POKE 23225,201

PENTAGRAM

POKE 4917,9 (nieśmiertelność)

POKE 50751,0 (nieograniczony skok).

Następne poke'i należy wprowadzić przy pomocy programu COPY-COPY.

FAIRLIGHT

POKE 61893,0 (nieśmiertelność)

POKE 62797,24 (likwiduje ograniczenie na ciężar przedmiotów)

POKE 63478,24 (likwiduje zamknięte drzwi)

POKE 58813,62: POKE 58814,6 (można oglądać rysującą się komnatę)

GHOST'N'GOBLINS

POKE 39857,135: POKE 39858,50: POKE 39859,180

POKE 39860,191

BOBBY BEARING

POKE 29688,175 (zatrzymanie czasu)

SAMANTHA FOX STRIP POKER

POKE 23408,6

JACK THE NIPPER

POKE 44278,58: POKE 44285,58

CAULDRON II

POKE 52133,0

SAI COMBAT

POKE 63364,201: POKE 32421,1

SABOTEUR

POKE 29894,0

SVEEVO'S WORLD

POKE 33219,0: POKE 37008,255

Na koniec podam kilka programów ładujących, które należy umieścić na miejscu oryginalnego programu ładującego.

PYRACURSE

10 CLEAR 24799: LOAD"" CODE 23296

20 POKE 23325,201: RANDOMIZE USR 23299

30 POKE 33446,201: RANDOMIZE USR 29600

PHENIX

10 CLEAR 24500: LOAD"" CODE 24532

20 LET N=1: POKE 32232,N: LOAD"" CODE

RANDOMIZE USR 30105

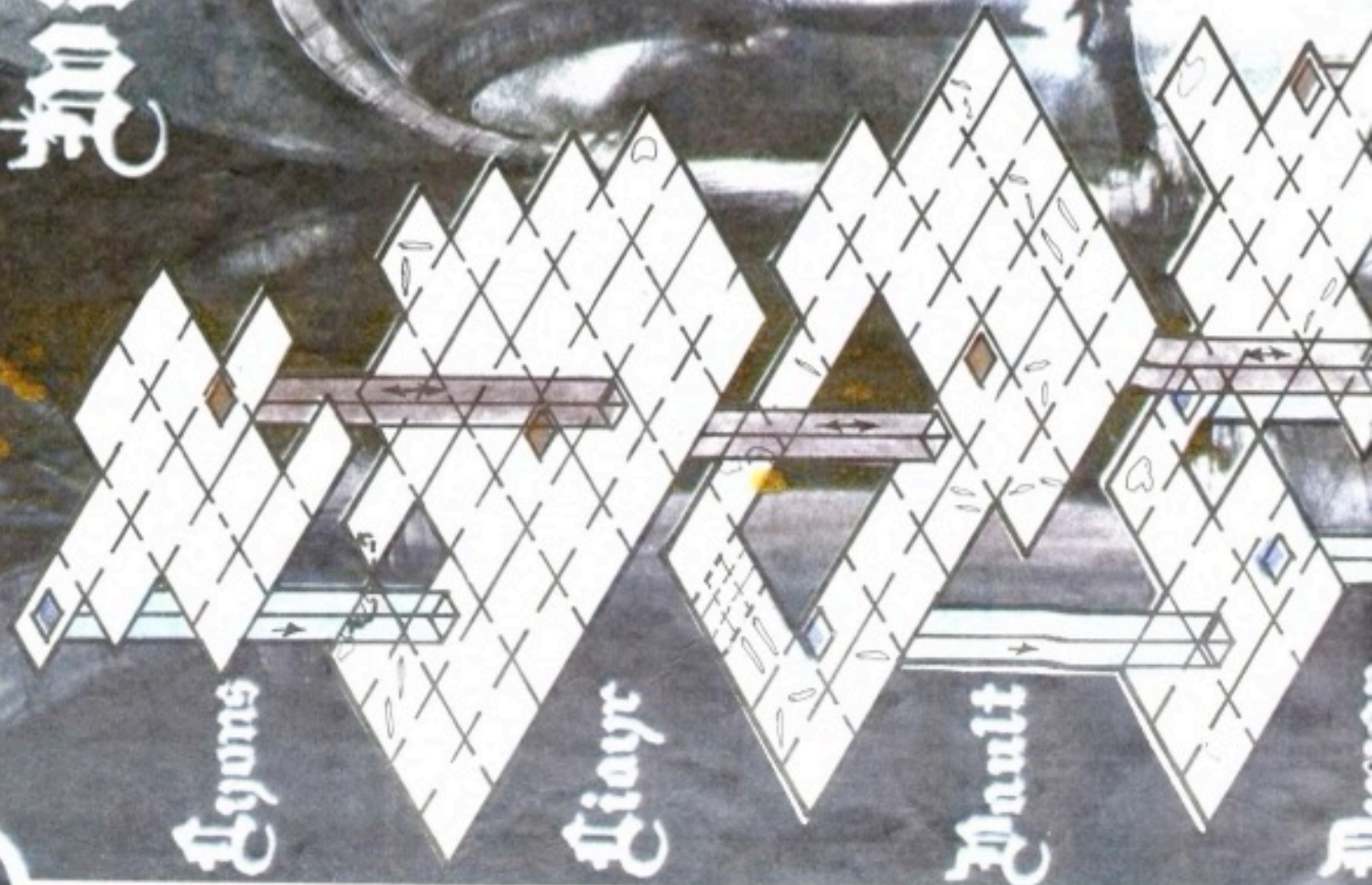
Po napisaniu tego programu i wprowadzeniu dwóch segmentów otrzymasz N+1 ludzików i grę rozpoczniesz od N+2 screen'u.

Uwaga: Dwa ostatnie programy są opracowane dla kopii dostępnych autorowi.

GRACZ

Bajtek

Wizard's Lair



Lyons

Diary

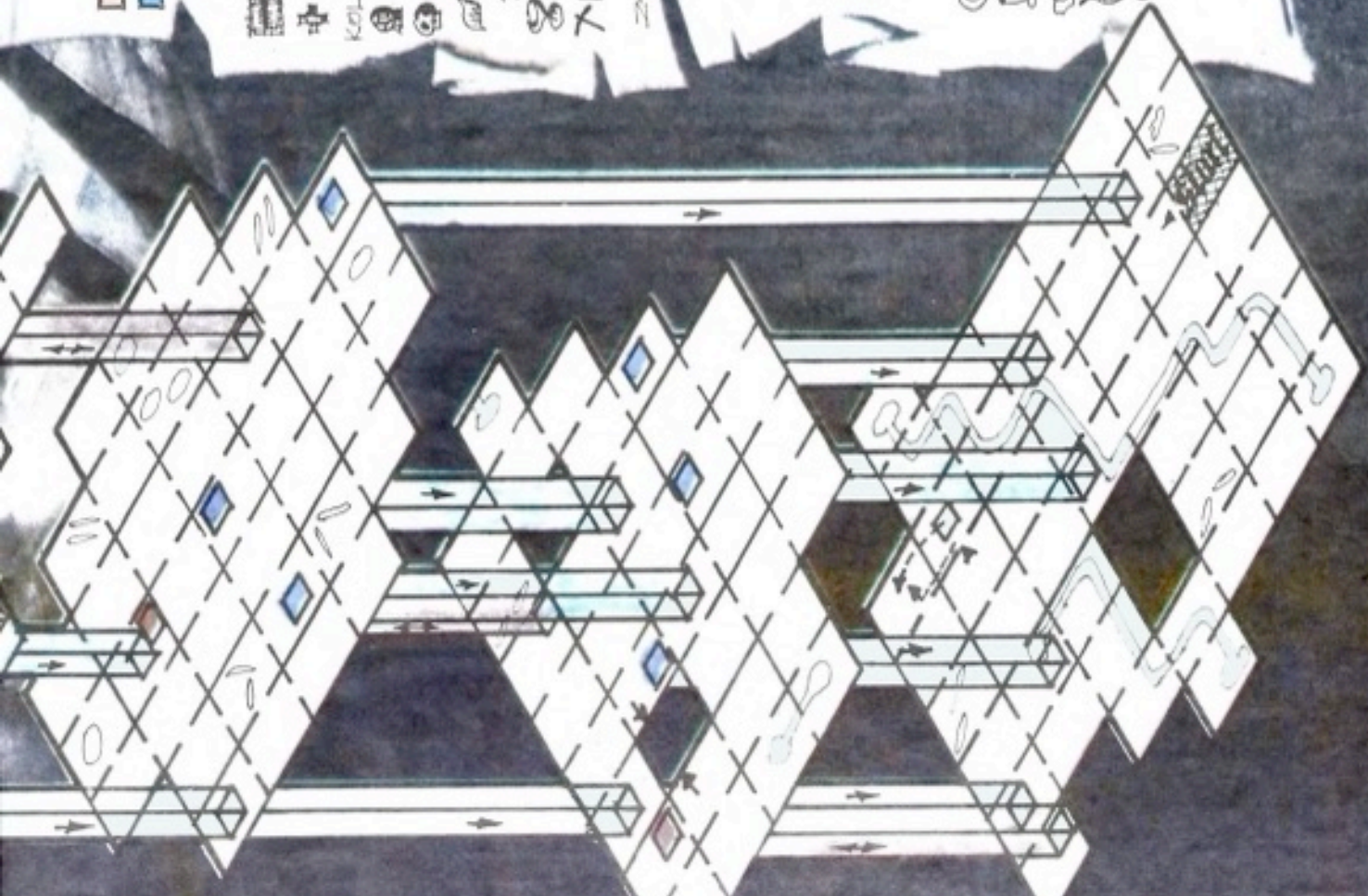
Vault



Crypt

Game

Lair



■ - NINDA Z WYKŁA / PRZEMIESZCZANIE GÓRA-DÓŁ /
■ - STUDNIA Z WYKŁA / PRZEMIESZCZANIE W DÓŁ /

100 - STUDNIA MAGICZNA / TRANSPORT NA DOWOLNY POZIOM, PO
 PODANIU JEGO NAZWY /

■ - STUDNIA Z WYKŁASKĄ / SPADEK NIEMOŻLIWY /

■ - KRZYŻ / SŁUZY DO PRZECHODZENIA PRZEZ LEŻĄCE WĘŻE
 KOLORU KRZYŻA /

■ - CHEEK / ZASTĘPUJE UŻYCIEMIE TOPORKÓW /

■ - NATYCHMIASTOWA ŚMIERĆ

■ - SKRZYDEŁO / POWODUJE PRZYSPIESZENIE RUCHU U NASZEGO
 BOHATERA /

■ - MRUGAJĄCY KIEŁCH / DAJE DODATKOWE ŻYCIĘ /

■ - TOPÓR / UZUPEŁNIENIE ZAPASU BRONI /

■ - ZŁOTO

UZUPEŁNIENIE ZAPASU ZŁOTA

■ - PAPIRUS / POZNAŁA NYMIE-
 NIAK ZŁOTO NA

■ - KLUCZ

■ - PIERSIEN / SŁUŻĄ DO OTWIERANIA
 DRZWI /

KLUCZE
 PIERSIENIE
 DIAMENTY
 BRONIE
 ENERGIE

■ - JASEKO

■ - KOKTAIL

■ - KURCZAK

■ - ANANAS

■ - LIZAK

UZUPEŁNIENIE
 KLUCZE
 PIERSIENIE
 DIAMENTY

Zamiesz Runek

Oto następną grę z cyklu ATIC ATTACK, SABRE WULF itp.
 „WIZARD'S LAIR”. Jesteś więc czytelniku duchem Sabre-
 ma. Znalazłeś się w zamku rządzonym niegdyś przez wielkiego
 króla Vartana. Pewnego razu król Vartan otrzymał od swojego
 stryja — Glana złotego lwa. Niestety królestwo Vartana upadło
 na skutek intryg czarownicy Morag. Pewnego razu będąc w zam-
 ku wpadła na swojej drodze, również złotego lwa. Dzięki swojej
 potkaniu na swojej drodze, również złotego lwa. Dzięki swojej
 magicznej mocy Morag sprawiła, iż cztery jego części zostały
 rozrzucone po całym zamku, legenda głosi, że ten który je od-
 najdzie posiędzie cudowną moc przemieniania pewnych przed-
 miotów w to, o czym marzy. Niestety Morag gdy odchodziła rzu-
 ciła na zamek klątwę i każde żywe stworzenie umiera natych-
 miast, gdy znajdzie się na terenie zamku. Preto nasz Sabre-
 man musiał przybrać postać ducha. Czary Morag ciągle jeszcze
 działają. W zamku czekają na ciebie wyschnięte studnie, czaro-
 dziejskie przedmioty, których znaczenia nikt nie jest w stanie
 odgadnąć oraz wiele niebezpieczeństw. Wszystko co się rusza
 jest ci wrogle. Twoja bron powoli się skracza, zabraknie ci
 energii do życia, lecz przede wszystkim będzie ci brakować
 szczęścia.

Marcin Krasowski
 Robert Prindasz
 „WIZARD'S LAIR”, by Stephen Crow and BUBBLE BUS SOF-
 TWARE.

10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW (4/87)

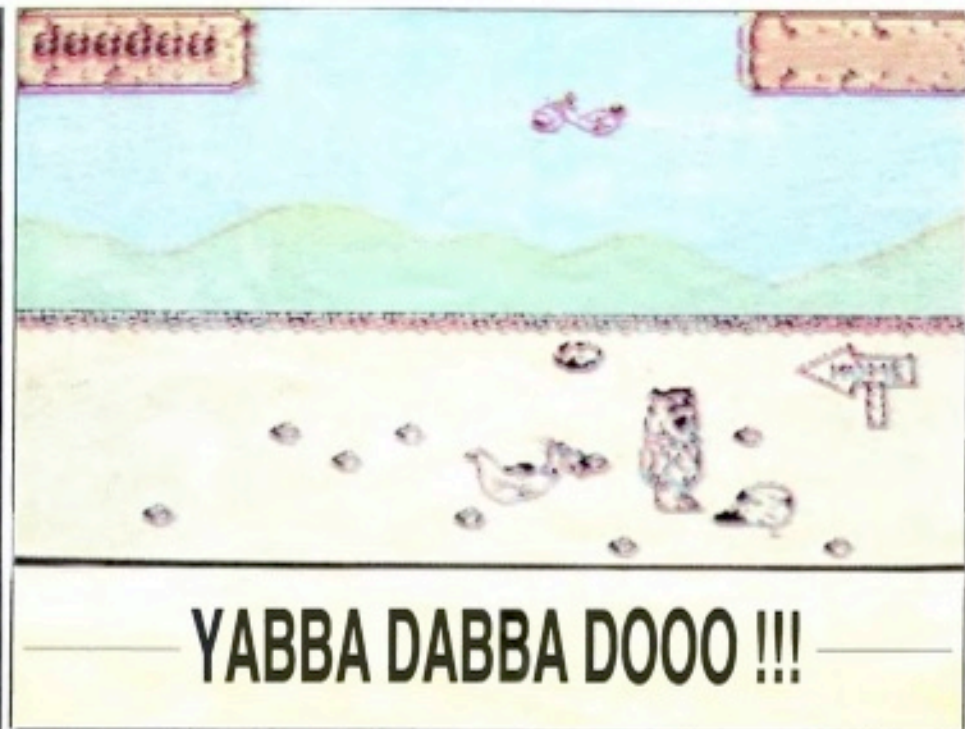
Na naszą listę zaczynają już napływać głosy od posiadaczy Atari 520ST i Commodore Amiga, nie mają one jeszcze wpływu na notowanie listy ale w przyszłości...

Na szóste notowanie wpłynęło 5.392 propozycji, głosowano na 174 tytuły gier.

	ATARI	AMIGA	COMMODORE	SPECTRUM
1 SILENT SERVICE	X		X	X
2 BEACH HEAD II	X	X	X	X
3 SPY Vs SPY II	X	X	X	
4 SEVEN CITIES OF GOLD	X		X	
5 W.A.R.			X	X
6 BROADSIDES	X		X	
7 WARHAWK	X		X	
8 BOULDER DASH	X	X	X	X
9 WORLD KARATE CHAMPIONSHIPS !	X		X	
10 TIGERS IN THE SNOW	X		X	

Nagrody — zestawy programów komputerowych — ufundowane przez firmę Electronics Export otrzymują: Urszula Lasocka z W-wy oraz Marcin Grad również z Warszawy.

Starek:



YABBA DABBA DOOO !!!

Czy pamiętacie film „Jaskiniowcy” o sympatycznym Fredzie Flinstone i jego żonie, Wilmie? Jeśli tak, to z ochotą zagrać w grę Yabba Dabba Doo.

Głównym bohaterem jest oczywiście Fred. Jest on jednym z mieszkańców nowo powstającego miasta Bedrock. W mieście powstaje kino dla zmotoryzowanych, bank kredytowy, klub, wypożyczalnia dinozaurów, knajpa i wiele innych budowli. Twoim zadaniem, jako Freda Flinstone'a jest zbudować własny dom, a następnie znaleźć i sprowadzić do niego Wilmę, błąkającą się po mieście. Przeszkadzać Ci będą brontozaury, łoczące się kamienie i latające oskubane kaczki. Na ziemi leży mnóstwo małych i dużych kamieni, które zrzuci pterodaktyl. Uważaj, żeby nie dostać w głowę!

Najpierw musisz znaleźć miejsce opatrzone tabliczką HOME. To jest miejsce pod Twój przyszły dom. Trzeba je oczyścić z małych kamieni, wrzucając je do dołu oznaczonego TIP. Następnie podnos duże kamienie po jednym i rzucaj je. Ułożą się one w część domu.

Po zbudowaniu ścian i słupa podź do banku po pożyczkę. Umożliwi Ci ona wypożyczenie dinozaura, niezbędnego do budowy dachu i komina. Jeśli zbudujesz cały dom i odnajdziesz Wilmę, dosta-

niez nagrodę i... budujesz dom od początku, ale w trudniejszych warunkach.

Fred porusza się po mieście trochę niemrawo. Można go przyspieszyć wciskając razem z klawiszem kierunkowym przycisk strzał. Wtedy nasz bohater biegnie. Nie może jednak biec długo. Po pewnym czasie musi się zatrzymać, by nabrać sił. W prawym górnym rogu ekranu znajdują się dwie liny z węzełkami. Położenie górnego z nich informuje o zdolności do biegu, położenie dolnego o energii Freda. Spotkanie z którymś ze zwierząt zmniejsza ilość tej energii. Regenerujesz ją przez dotknięcie Wilmy.

Miasto składa się z pięciu poziomów, każdy po osiem ekranów. Twój plac budowy znajduje się mniej więcej po środku. Między poziomami przemieszczasz się, wciskając GÓRA lub DÓŁ przy przechodzeniu z jednego ekranu na drugi.

Gra posiada bardzo dobrą grafikę, nie można oprzeć się złudzeniu, że ogląda się film. Szkoda tylko, że wszystko jest czarno-białe. Dobra jest również oprawa dźwiękowa. Wszystko to czyni grę jedną z najbardziej atrakcyjnych.

Komputer: ZX Spectrum 48/+

(mp)

Tym razem dla miłośników gier porcja POKE'ów. Działają one na komputerze Commodore 64. Aby uzyskać nieśmiertelność należy wczytać program do pamięci komputera, wpisać podany POKE i wystartować program.

POKErzym

ALLIGATE BLAGGER	POKE 53264,126
ANNIHILATOR	POKE 6295,11
ARABIAN NIGHTS	POKE 2631,173 POKE 2632,141, POKE 2633,169 POKE 2634,89
BLAGGER	POKE 3560,8
BLACK HAWK	POKE 8289,99
BRUCE LEE	POKE 5686,126
BUNGELLING BAY	POKE 47465,176
BURNIN RUBBER	POKE 18432,173
CLOWNS JOY	POKE 3666,255

CRAZY KONG	POKE 30624,173
DIG DUG	POKE 10473,255
DIMENSION X	POKE 8564,129
DONKEY KONG	POKE 12118,234
FALCON PATROL I	POKE 16764,234 POKE 16765,234
FIRE ANT	POKE 17568,100
FROGGER	POKE 22341,173
GALAXY	POKE 3369,230
GANGSTER	POKE 5889,58
GATEWAY TO ABSAY	POKE 2264,99
HERBY	POKE 7191,255



TRAP DOOR

Pewnego poranka pewien sympatyczny grabus imieniem Berk zwiłkł się z łogowiska w bardzo złym humorze. Skończyły mu się wszystkie zapasy i nie miał już nic do jedzenia. Postanowił więc udać się w świat w poszukiwaniu pracy.

Wieczorem, po długiej wędrówce stanął przed ruinami zamku. Nie miał tu czego szukać — pomyślał — lecz mogę przeczekać. Wiszę między ruinami.

Nagle ujrzał przed sobą spróchniałą klapę w podłodze. Nie zareagował dość szybko i wpadł przez nią do podziemi. Gdy się ocknął, znajdował się w zimnej i wilgotnej piwnicy. Z góry rozległ się przeraźliwy głos. Nareszcie ktoś się tu zjawia! — usłyszał Berk — zostaniesz u mnie na służbie.

Od tej chwili biedny Berk musi służyć demonowi ruin. Spróbuj mu pomóc. Od czego zacząć? Najpierw rozejrzyj się po piwnicy. Od razu zauważysz, że ma ona trzy poziomy. Dolny to małe podziemne jezioro pełne żab; poziom środkowy to właściwa piwnica z piecykiem, windą, beczkami i zejściem na dół. Górny część stanowi balkonik położony tuż nad częścią środkową.

Pierwszy rozkaz demona, który musisz spełnić, to przynieść mu robaki w cynowej puszcze. A skąd wziąć puszkę? Stoi w spizarni na półce. Robaki zaś znajdziesz pod podnoszoną klapą. Po jej uchyleniu kilka robaków wyjdzie i rozpełźnie się po piwnicy. Złap je szybko i umieść w puszcze (jeśli nie będziesz umiał trafić do puszek, zrzuć robaka z balko-

niku). Będzie Ci przeszkadzać mały skaczący stworek, skrzyżowanie sprężyny i kurczaka. Jest to ulubieniec demona, nie zrób więc mu krzywdy. Stworek bardzo lubi robaki.

Po napełnieniu puszeki robakami (wystarczy trzy) zanies ją do windy i postaw w niej. Teraz uruchom windę dźwignią — puszkę pojedzie do demona. Po skonsumowaniu posiłku demon powie ci, jakie jest jego następne życzenie. Są one różne, zależnie od humoru.

W wykonaniu poleceń pomoże ci czaszka, służąca podpowiedziami. Ważna jest Twoja spostrzegawczość i umiejętność szybkiego kojarzenia. W tej grze liczą się nie tylko sprawne palce, lecz i głowa nie od parady. Pamiętaj, że demon jest niecierpliwy i szybko głodnieje.

Jeszcze jedna uwaga. Sprężyły możesz przesuwac, lecz nie wrzucaj żadnego do podziemi, gdyż wyjdą stamtąd różne straszysła — skoczki, pelzaki, strzelające głowy na kółkach. Uważaj się od nich mozesz wrzucając je tam z powrotem. Uważaj też, by samemu nie wpaść w dziurę — zginięsz na miejscu i nie pozostanie po Tobie nawet jedna kośćka.

Komputer: Commodore 64/128, ZX Spectrum 48K/+

(mp)

S.O.S.

Otrzymujemy setki listów dotyczących sposobów ukończenia różnych gier komputerowych. Proponujemy więc: spróbujcie pomóc sobie wzajemnie. „SOS” będzie stałą rubryką w „Bajtku”. Dla ułatwienia nam pracy dopisujcie na kopercie hasło: S.O.S.

Mam pytanie, czy gry PITFALL, ZAXXON, T. RAIDERS OF THE LOST ARK, KLYSTONE, KAPERS zostały wydane na Atari 138XE i jakie gry z walkami Wschodu (Kung-Fu, Kendo itp.) zostały wydane na ten mikrokomputer?
Artur Marciniak, ul. Zakładowa 135B, 92-402 Łódź.

• Szukam dokładnego opisu gry SABOTEUR. Głównie chodzi o tryz sprawę, a mianowicie: otwieranie drzwi, używanie młotków, które pokazują się w prawym dolnym rogu „near”, umieszczenie „bomby” na poziomach wyższych od drugiego.
Marek Cieślak, ul. Paderewskiego 30/7, 68-200 Żary.

• Bardzo proszę o udzielenie mi pewnej informacji. Odtąd mam grę „V” THE GAME” na C-64. Nie potrafię jej uruchomić i jestem przy jakichś samolocie w pewnej komnacie i z tej komnaty nie mogę się ruszyć. Co mam zrobić?
Paweł Kosiorok, ul. Wojska Polskiego 22/9, 05-822 Miandów.

• Bardzo proszę o pomoc w następujących grach: RAMBO i OF THE MASK, PYJAMARAMA, MERMAD. Pomóżcie!
Adam Lesień, ul. Hubala 6 m.28, 94-019 Łódź.

• Poszukuję informacji o tym, z jak scen składa się gra THE GOOMIES?
Wojciech Parchanik, 34-615 Skopnica 518.

• Jak uzyskać nieśmiertelność w grze PYJAMARAMA?
O. i M. Czerwinski, Al. Pryzyci 8/8, 00-565 Warszawa.

KRÓL I KRÓLOWA GIER

Urszula Lasocka, lat 13, uczennica VI klasy Szkoły Podstawowej nr 100 w Warszawie, zamieszkała przy ul. Nowakowej 13/52 w Warszawie



Posiadany mikrokomputer: WIKLA 2040
Ulubione gry: Fire Lord, Bomb Jack
Zainteresowania: Gry komputerowe, zespoły muzyczne
Wymarzony komputer: Atari 520 ST
Plany na przyszłość: nauczyć się dobrze programować

• Marcin Grad, lat 13, uczeń VI klasy Szkoły Podstawowej nr 315 w Warszawie, zamieszkały przy ul. Zamiejskiej 13/75 w Warszawie



Posiadany mikrokomputer: Commodore 64
Ulubione gry: Quest For Tires, Urindum
Zainteresowania: układanie programów komputerowych
Wymarzony komputer: Commodore Amiga
Plany na przyszłość: dostać się na Informatykę

Gracz

(spo)

DAN DARE

(PILOT OF THE FUTURE)

Dan Dare to barwna i popularna postać z angielskich komiksów typu SF. Dan to rodzaj bohatera gotowego oddać życie za powodzenie swojej misji. Przedstawiane w programie przygody Dana są związane z pojawieniem się groźb ze strony Mekona. Mekon to typowy czarny charakter choć jego skóra miała kolor raczej zielony.

Mekon zmienił kurs jednego z asteroidów krążących wokół Plutona na kolizyjny z Ziemią. Na asteroidzie założył swoją bazę i stamtąd wysyła ządania wobec Ziemi. Na zasadzie szantażu próbuje wymusić na Ziemiach objęcie przez siebie protektoratu nad Ziemią.

Ziemianie mają tylko dwa wyjścia z tej sytuacji:
— zgodzić się na żądania Mekona i oddać się w niewolę
— czekać na rozwój wypadków i mieć cień nadziei na ratunek.

W niecznych poczynaniach, Mekonowi pomaga jego gwardia przyboczna złożona z doborowych oddziałów Treens'ów.

Rząd Światowy podjął jednak decyzję o wysłaniu specjalnej misji do wysadzenia całego asteroidu wraz z bazą Mekona.

W skład załogi „Anastazji” („Anastazja” — statek typu „SCOUT” o napędzie fotonowym) weszły dwie osoby Digby i Dan Dare. Przy czym Dan ma za zadanie uruchomić system samozniszczenia asteroidu a Digby przygotowuje ucieczkę z zagrożonej strefy.

Na wyposażeniu Dan ma wysokoenergetyczny pistolet laserowy i profilaktyczną osłonę siłową o niewielkiej mocy. Broń i osłonę w trakcie misji można doładować.

Cel gry:

Po przylocie „Anastazja” na asteroid trzeba zejść do podziemi bazy. Baza ma pięć poziomów i na każdym jest część mechanizmu autodestruktora. Każdego poziomu bronią „Treens” i a ponadto roboty, „strzelające miny”, zapadnie i inne niespodzianki. Każda część autodestruktora wygląda jak mała beczka a zabierasz ją gdy wskoczysz na nią.

Wszystkie części autodestruktora trzeba przynieść do Centrum Kontroli asteroidu (pomieszczenie łatwo odnaleźć — „pięć kółek na dwóch słupach”). Każde przyniesienie części powoduje pracę części systemu.

Trzeba też dodać, że na odnalezienie i skompletowanie systemu autodestruktora masz niecałe dwie godziny czasu symulacji.

Każdorazowe odniesienie części powoduje też otwarcie drzwi następnego poziomu.

Windy (stawać „w cieniu” i wciskać klawisz zgodny z kierunkami strzałek) poruszają się w kierunkach wskazywanych przez strzałki.

Używaj broni bardzo oszczędnie gdyż ma ograniczoną moc.

„Miny” można zniszczyć, wskakując na nią.

Uważaj na strzelające z sufitu lasery.

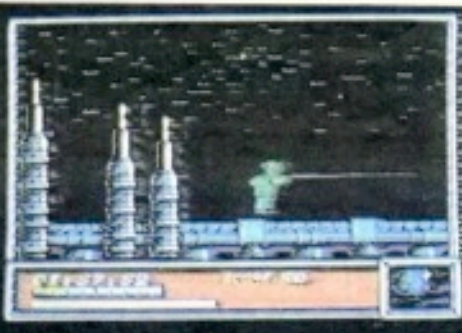
Gdy zabraknie ci energii idziesz odsiedzieć 10 min. za kratki po czym uciekasz i znów jesteś wolny.

Gdy uciekasz z „więzienia” nie obawiaj się nikogo i niczego gdyż bez względu na twoje poczynania energia przez pewien czas nie maleje.

„Powodzenia — powiedział przed odlotem prezydent Ziemi — losy ludzkości w twoich rękach Dan. Wierzmy w Ciebie, nie zawiedz nas. — Potem „Anastazja” przetransportowała nas na asteroid. Już nie ma odwrotu”.

(M.1)

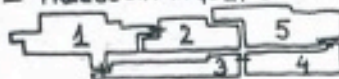
Firma — VIRGIN GAMEO
Autor — The Gang of Five
Komputer — ZX Spectrum 48/128/2/3



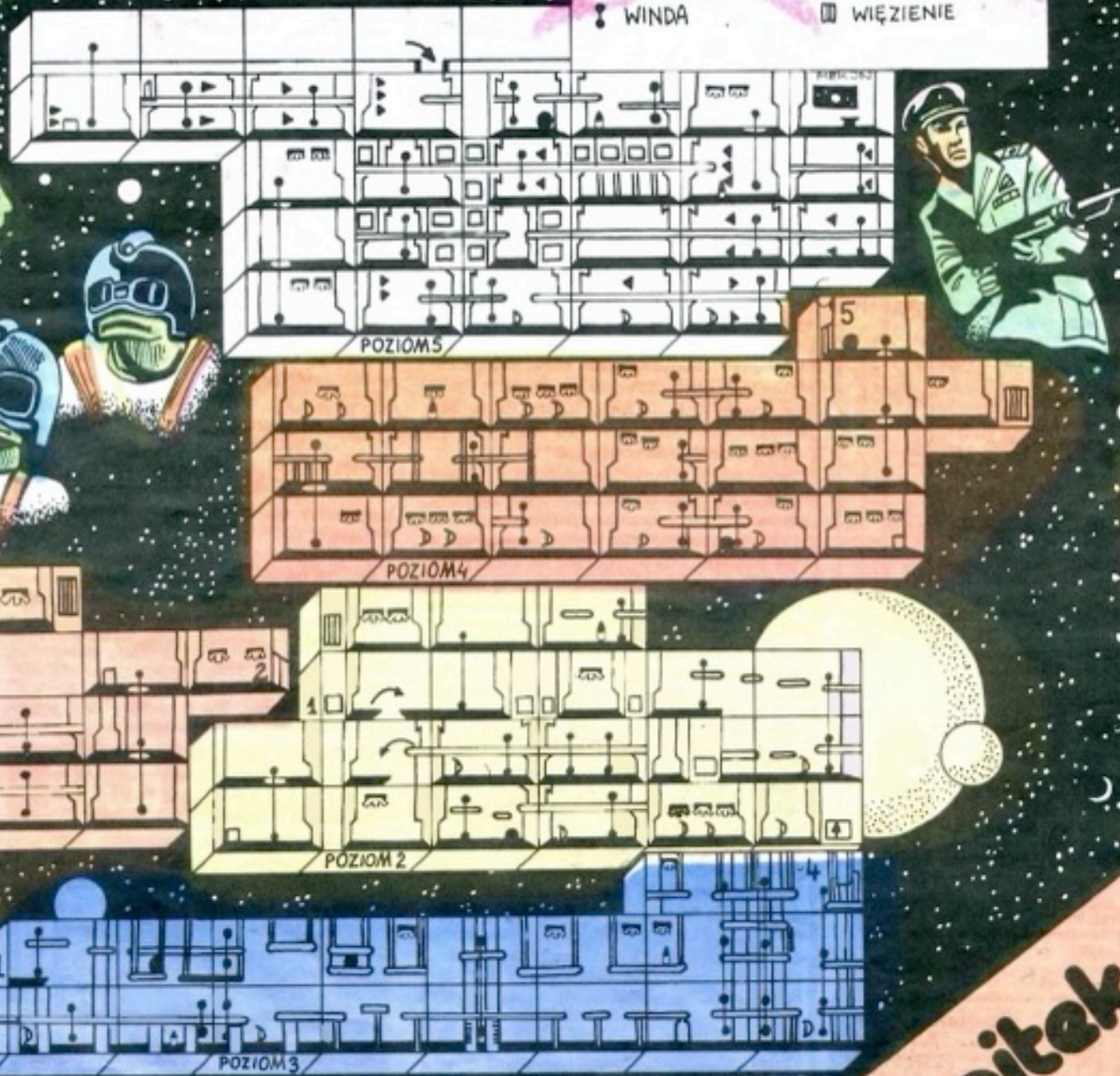
DAN DARE



- PRZEJŚCIA MIĘDZY SEKTORAMI GRY



- ▷ NAZIEMNE DZIAKO
- ENERGIA
- ⊕ AMUNICJA
- ⊖ WINDA
- KLUCZ (SDS KEY)
- ⚡ LASER ŚCIENNY
- ▶ DZIAKKO ŚCIENNE
- ⊞ WIĘZIENIE

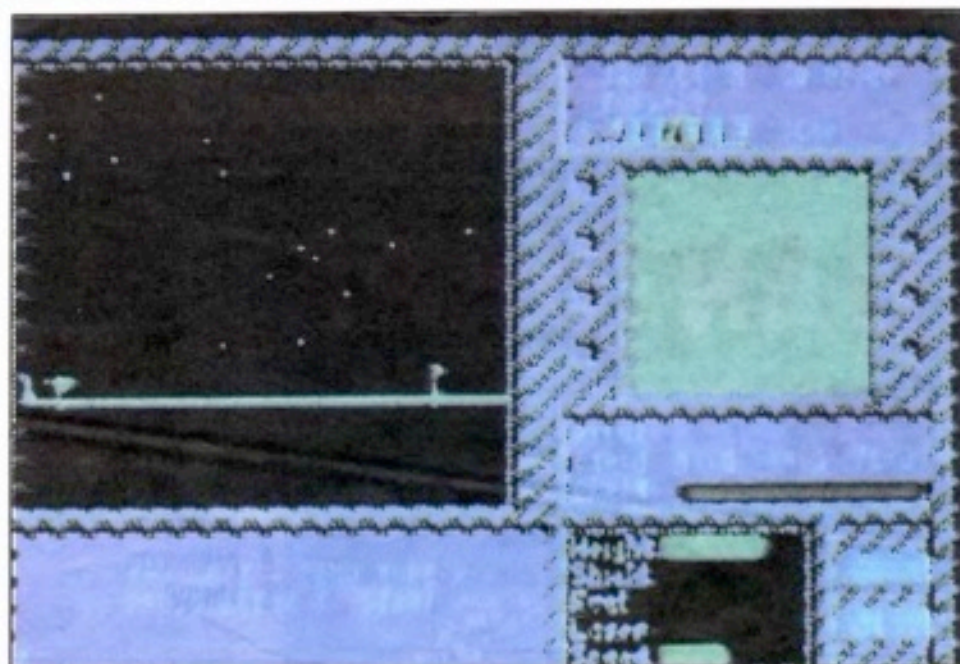


Bajtek

10

BAJTKOWA LISTA PRZEBOJÓW (7/87)

Ostatnio dostałem wiele listów od nowych czytelników Bajtki z prośbą o przypomnienie zasad głosowania na liście. Przypominam, każdy głosujący nadaje własną, jego zdaniem najlepszą dziesiątkę gier na dowolny mikrokomputer. Wszystkie propozycje zostają zsumowane i tworzą „złotą 10”. Główną nagrodę otrzymuje osoba której propozycja jest zgodna z listą zamieszczoną w Bajtku (jak dotąd nikt nie trafił). Niezależnie zawsze spośród nadesłanych propozycji wybieramy Bajtkowego Króla i Królową Gier (Specjalna premia za opisy typowanych gier). Na siódme notowanie napłynęło 4.320 propozycji, głosowano na 153 tytuły gier.



TAU CETI

	KIARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 BROADSIDES	X		X	
2 SILENT SERVICE	X		X	X
3 W.A.R.			X	X
4 WARHAWK	X	X		
5 WORLD KARATE CHAMPIONS HIPS	X		X	
6 BEACH HEAD II	X	X	X	X
7 SPY Vs SPY II	X	X	X	
8 DAN DARE	!			X
9 WINTER GAMES	!	X	X	X
10 BOULDER DASH		X	X	X

Nagrody — zestawy programów komputerowych — ufundowane przez firmę Electronics Export z Londynu otrzymują: Piotr Banaszewski z Łodzi oraz Radosław Zyskowski również z Łodzi.

Stawek



TAU CETI reprezentuje nowy typ gier komputerowych, w których nastąpiło połączenie wielu rodzajów gier tj. gier zręcznościowych (ARCADE), gier strategicznych (STRATEGIC) i gier symulacyjnych (SIMULATIONS). Połączenie to w efekcie dało grę, w którą może grać każdy. Inne tego typu gry to: ELITE (firmy Firebird), ACADEMY (firmy CRL) czyli druga część TAU CETI.

Jaki jest cel gry i jak w nią grać? Nowoczesnym, małym kosmicznym pojazdem musisz wyładować na wielkiej planecie robotów. Gdy wyładowujesz, ruszy za tobą pościg więc musisz go zgubić lub zniszczyć (co w gruncie rzeczy jest o wiele prostsze). Gdy pozbedziesz się towarzystwa zacznij wykonywać zadaną misję. Główną częścią twojej misji jest odnalezienie 40 połówek prętów paliwowych do reaktora. Z dwóch pasujących do siebie połówek możesz (odpowiednio dopasowując, zmieniając kolory) złożyć cały pręt. Wszystkie te czynności wykonujesz na ekranie za pomocą opcji TODS. Po skompletowaniu całego materiału paliwowego możesz (wsuwając odpowiednie przety na ich miejsca) uruchomić reaktor. To cała misja. Prawda że proste?

Cały świat na zewnątrz możesz obserwować i odpowiednio interpretować pod warunkiem, że perfekcyjnie poznasz wszystkie możliwości swojego pokładowego komputera.

Rozejrzyj się trochę po swojej tablicy rozdzielczej (masz ją na ekranie). Widzisz sporo różnych wskaźników. Dzięki nim będziesz mógł skutecznie kontrolować komputer a co za tym idzie i pojazd.

Oto tablica i znaczenie wskaźników:
HEIGHT — wskaźnik wysokości (w stopach „foot”)
SHIELD — „tarcza” czyli pole ochronne pojazdu
FUEL — wskaźnik paliwa (w galonach)
LASER — laser, twoja broń
SPEED — szybkościomierz (w milach na godzinę)

Efektywna zdolność lasera jest ograniczona co widać na wskaźniku „FL” (nie używaj go zbyt długo, łatwo jest go przegrzać).

Masz też w polu widzenia wskaźnik podczerwie-

ni (Noktowizor). Gdy masz włączone reflektory podczerwone twoja widoczność ulegnie poprawie.

U góry ekranu widzisz kompas ze swoim aktualnym kierunkiem ruchu, dalej zegar z aktualnym czasem gry (do skończenia jej potrzeba co najmniej 6 godzin zegarowych). Masz do spenetrowania 30 miast, a to w którym aktualnie jesteś, masz napisane na ekranie. Widzisz także informacje o aktualnym stanie twojego pojazdu (STATUS).

W lewym, dolnym rogu ekranu masz mały terminal do porozumiewania się ze swoim pokładowym komputerem. Możesz wydawać mu pewne rozkazy:

HELP — pomoc, przypomnienie rozkazów
SIGHTS ON — włącz reflektory podczerwone
SIGHTS OFF — wyłącz reflektory podczerwone
LOOK — przegląd aktualnej sytuacji
LAUNCH — załadowanie katapulty

Można zadawać pytania:

MAP — mapa, widok terenu
EQUIP — sprzęt, wykaz sprzętu, który posiadasz

STATUS — aktualny stan twojego pojazdu
 Możesz dzięki komputerowi wykonywać pewne operacje:

REACTOR — reaktor
RODS — elementy reaktora

Przydatne wskazówki do gry:

- mogą zaatakować cię wrogowie, niszc ich laserem lub MISSIL'em.
- po opuszczeniu miasta wrogowie pojawią się z powrotem
- nie strzelaj w „drzwi”, gdyż nie wpuszczą cię do środka
- paliwo możesz tankować w centrach wojskowych lub cywilnych
- w centrach możesz znaleźć też inne przydatne przedmioty.

(M.1)

Firma — CRL
 Autor — PETE COOKE
 Komputer — ZX Spectrum 48k(+)+128(+2)+3,
 Commodore 64/128, Amstrad /
 Schneider 464/6128



CRITICAL MASS

...**Widząc wrogi ornitopter, Paul** Atryda mocniej zacisnął dłonie na sterach. Chwila skupienia, strzał i wrogi pojazd rozbił się o skały pustynnej planety Arrakis. To znów sardaukarzy w służbie Harkonnenów — pomyślał Paul. Baron Vladimir Harkonnen bardzo łatwo pozbył się swych doskonałych oddziałów. Z zamyślenia wyrwał Paula nagły wstrząs ornitoptera. Pojazd rozbił się o szczątki przetworu przyprawowej. Chroniąca Paula tarcza uratowała go przed śmiercią. Jedynym wyjściem był powrót do filtranmiotu po drugi ornitopter. Młody Atryda wiedział, że znajduje się na terenach zajętych przez czerwą pustynię. Te ogromne robaki (rdzenni mieszkańcy Arrakis nazywali je Stworzycielami) czytają na każdy negatywny ruch człowieka, aby go połączyć.

W oddali zamajaczył niewyraźny oen filtranmiotu. Paul podbiegł do niego i w ostatniej chwili wdrapał się na górę. Żęby czerwia uderzyły w piasek.

Czy potrafił doprowadzić ornitopter młodego władcy do końca piątej strefy otaczającej reaktor atomowy pozostawiony przez barona Harkonnenów? Naprawdę jednak sięgnij po książkę Franka Herberta „Diuna”. Opowiada ona o skomplikowanym systemie rządzenia planetą Diuna, zwaną też Arrakis. O władzę walczą

Atrydzi i Harkonnenowie. Książę Leto Atryda w następstwie intryg barona został zamordowany. Jego synowi i lady Jessice pomagają turytscy — Fremeni. Powieść „Diuna” na pewno zainteresuje każdego miłośnika SF. Frank Herbert napisał dalsze cztery części losów planety, zatytułowane kolejno: „Zbawiciel Diuny”, „Dzieci Diuny”, „Bog — władca Diuny”, „Heretycy Diuny”. Seria ta należy do najwybitniejszych dzieł światowej literatury fantastycznej.

W grze Critical Mass trzeba przelecieć ornitopterem pięć stref ochronnych, dotrzeć do reaktora a następnie rozbić go. Przeznaczone jest na to 10 minut, po upływie których planeta rozpadnie się na kawałki. Zadanie utrudniają sterujące wszędzie skały, szczątki urządzeń do przetworu przyprawy — największego bogactwa Arrakis, a także latające wrogie obiekty. Podczas gry na ekranie znaleźć można informacje o energii, kierunku, w którym znajduje się wróg lub filtranmiot, odległości od końca strefy i ilości zdobytych punktów. Manewrowanie ornitopterem nie jest łatwe ze względu na jego dużą bezwładność. Spróbuj jednak uratować Arrakis.

(mp)

Firma: Durell Software
Komputer: Commodore 64/128, Spectrum 48/128/2/3

POKE rzysta

W nowym Pokrzyściście oprócz POKE'ów znalazły się też inne pomoce dla wytrwałych graczy. Tak:

GHOSTBUSTERS — ACTVISION
TANG BILLY 15570011 — kod na 90600 E
STARSTRIKE II — REALTIME SOFTWARE
HEAK AND OBEY — wpisanie po wciśnięciu pauzy a następnie litera:

O — odnowienie paliwa

W — odbudowanie osłony

E — regeneracja ilesa

STEINLESS STEEL — MICRO-GEN

ALIK lub SILK — wpisanie po wciśnięciu pauzy daje nieśmiertelność i regenerację osłony

FRANK BRUNO'S BOXING — ELITE

kody do załadowania poszczególnych bokserów na imię „STE”:

— Fing Long Chop — BSB8BNMA0

— Andra Puchenderow — AMC INAK9C

— Tabe Trouble — F06BN9SN9

— Franche — 3KAIB0N3

— Ravos Malosi — INDIADMS

— Andy Antpodan — NR7NSM4

— Peter Perfect — ILBROKM

A teraz zwykle pomoce w postaci POKE'ów

LIGHT FORCE — FTL

POKE 40725.0

1942 — ELITE

POKE 47007.255

PAPER BOY — ELITE

POKE 48023.201

WAR — MARTECH

POKE 38394.0

ELITE — FIREBIRD

POKE 48848.201

CYBERUN — ULTIMATE

POKE 36188.575

DAN DARE — VIRGIN

POKE 36268.175 POKE 45954.104

SPINDZZY — ELECTRIC DREAMS

POKE 48272.201 POKE 48401.201

FINDERS KEEPERS — MASTERTRONIC

POKE 34252.0 lub 30394.X POKE 33963.0 X-1 ludzów

Całe Loadery

CAULDRON — PALACE SOFTWARE

10 REM M 1

20 CLEAR VAL „24599” FOR n=23296 TO 23309 READ a

POKE n,a NEXT n

30 LET L=USR VAL „23296” POKE 40060.0 LET L=USR

VAL „24600”

40 DATA 221 33 24 96 17 232 159 62 255 55 205 66 201

PHOENIX — ALTERNATIVE SOFTWARE

10 REM M 1

20 CLEAR VAL „24500” LOAD „CODE 24532

30 POKE 26375.0 LOAD „CODE

40 RANDOMIZE USR VAL „30105”

SWEEVO'S WORLD — GARGOYLE GAMES

10 REM M 1

20 CLEAR VAL „24799” LOAD „SCREEN\$ LOAD „CODE

LOAD „CODE POKE 33219.0

30 RANDOMIZE USR VAL „24800”

CRITICAL MASS — DURELL SOFTWARE

10 REM M 1

20 LOAD „SCREEN\$ INK 6 OVER 1 PRINT AT 0,0

30 LOAD „CODE POKE 56879.52

40 PRINT USR VAL „48000”

ZUB — MASTERTRONIC

10 REM M 1

20 BORDER NOT PI INK NOT PI PAPER NOT PI OVER SGN PI

30 CLEAR VAL „24699”

40 LOAD „SCREEN\$ LOAD „CODE LOAD „CODE

50 POKE 33473.201

60 RANDOMIZE USR VAL „24700”

POKE1 można wprowadzić bezpośrednio do loadera lub na

programie COPY-COPY Loadery i POKE1 mogą nie działać przy in-

nych wersjach programów niż dostępne redakcy

GRACZ

S.O.S.

Poszukuje dokładnego opisu gry „JEWELS OF BABYLON” w wersji na mikrokomputer Aristad 6125.

Agnieszka Pyka
ul. Polna 44
44-227 Przyszowice

Razem z kolegą gramy już bardzo długo w grę „POP EYE”. Niestety, dochodzi do pewnego momentu z którego nie ma już wyjścia, ponieważ brak jest muzyki. Pomóżcie.

Przemysław Naczw
ul. Wiszowa 14/23
31-426 Kraków

Poszukuje nieśmiertelności i innych ułatwień w grach: CAULDRON, DYNAMITE DAN, IMP, MISSION w wersji na C-64.

Marek Awramczuk
ul. Świerczewskiego 30
44-120 Pyskowice

Posiadam grę „TIME-GATE”, ale coś z tego, kiedy jest ona nigdzie na kasie firmowej bez programu będącego.

Może ktoś z czytelników poradzi mi gdzie kupić ten program.

Oskar Lewiński
ul. Szkolna 7/7
14-530 Frombork

Poszukujemy informacji na temat gier karciane na mikrokomputeru Atari 800XL i Spectrum 48 oraz planu gry „SABOTEUR” w wersji na ZX Spectrum.

Marek Sućczyk
ul. Helska 5/6
44-100 Gliwice

Jarek Janas
ul. Helska 9/5
44-100 Gliwice

BAJTKOWI KRÓLOWIE GIER

Radosław Zyskowski, lat 13, uczeń VI klasy Szkoły Podstawowej nr 41 w Łodzi, mieszka w Łodzi przy ul. Rajdowej 9 m 56



Posiada mikrokomputer: Atari 800XL z magnetotapem
Ulubione gry: Boulder Dash, Spy Vs Spy II
Zainteresowania: Chemia, Informatyka
Wymagany komputer: Atari 520 SE
Plany na przyszłość: Napisać program edukacyjny z Chemii

Piotr Banaszewski, lat 16, uczeń I klasy L.O. nr 3 w Łodzi, mieszka w Łodzi przy ul. Kusocińskiego 128 m 16.



Posiada mikrokomputer: Spectrum 48 k
Ulubione gry: Arnhem, Desert Rats
Zainteresowania: Grafika komputerowa
Wymagany komputer: IBM
Plany na przyszłość: dostać się na Informatykę

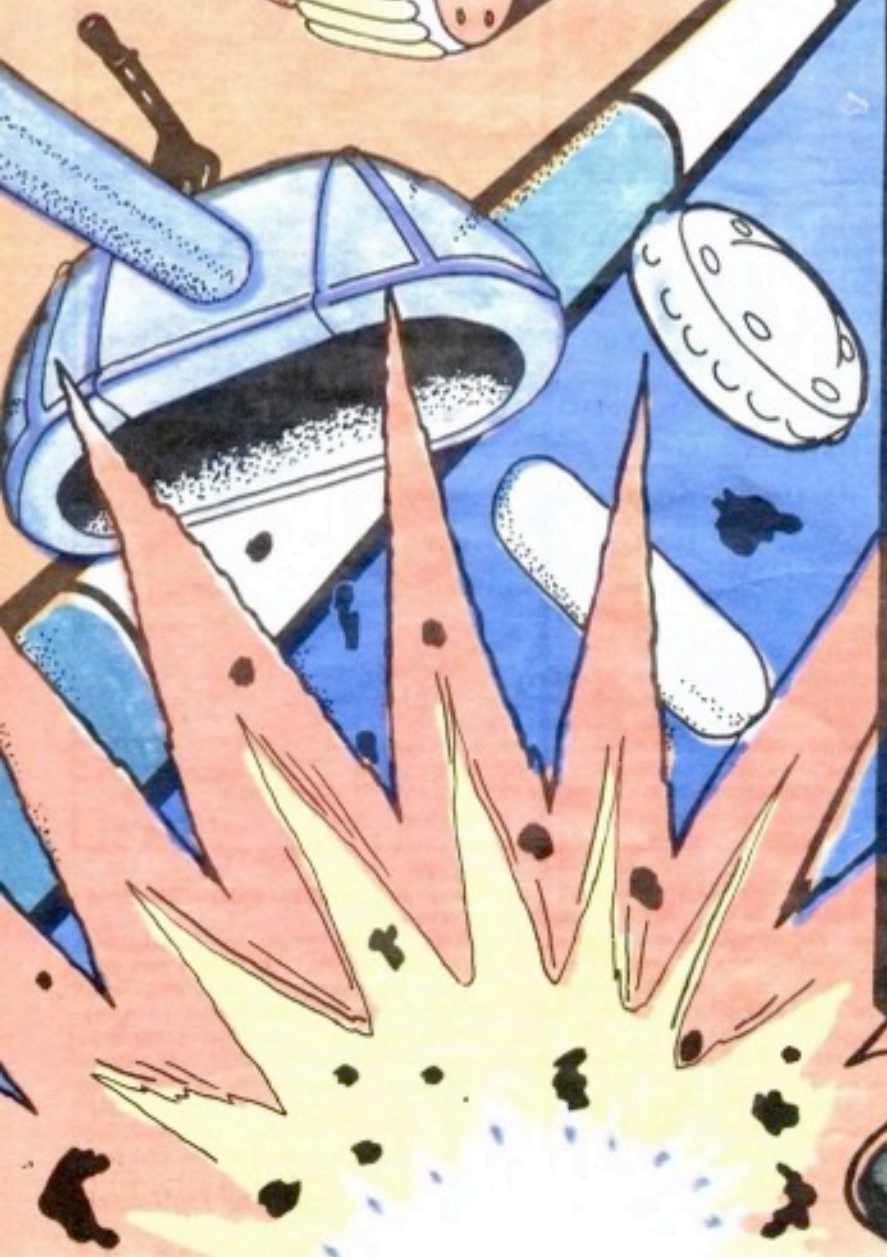
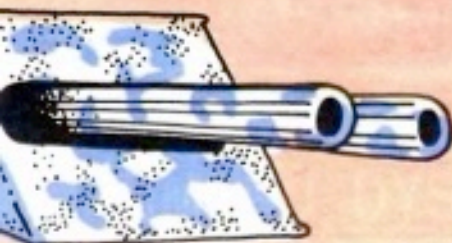
PANZADROME

Panzadrome nie jest typową grą. Jest to zlepek wielu typów gier począwszy od zwykłej strzelaniny, gry strategicznej a skończywszy na prostej symulacji. Cały Panzadrome to typowy poligon wojskowy, na którym są dokonywane próby nowych broni. Na tym poligonie ma być sprawdzana nowa konstrukcja ciężkiego czołgu pływającego ET-1347/87a „LAKE”. Podstawowa konfiguracja sprzętu czołgu „LAKE” może być zmieniana w trakcie akcji i to bez więk-

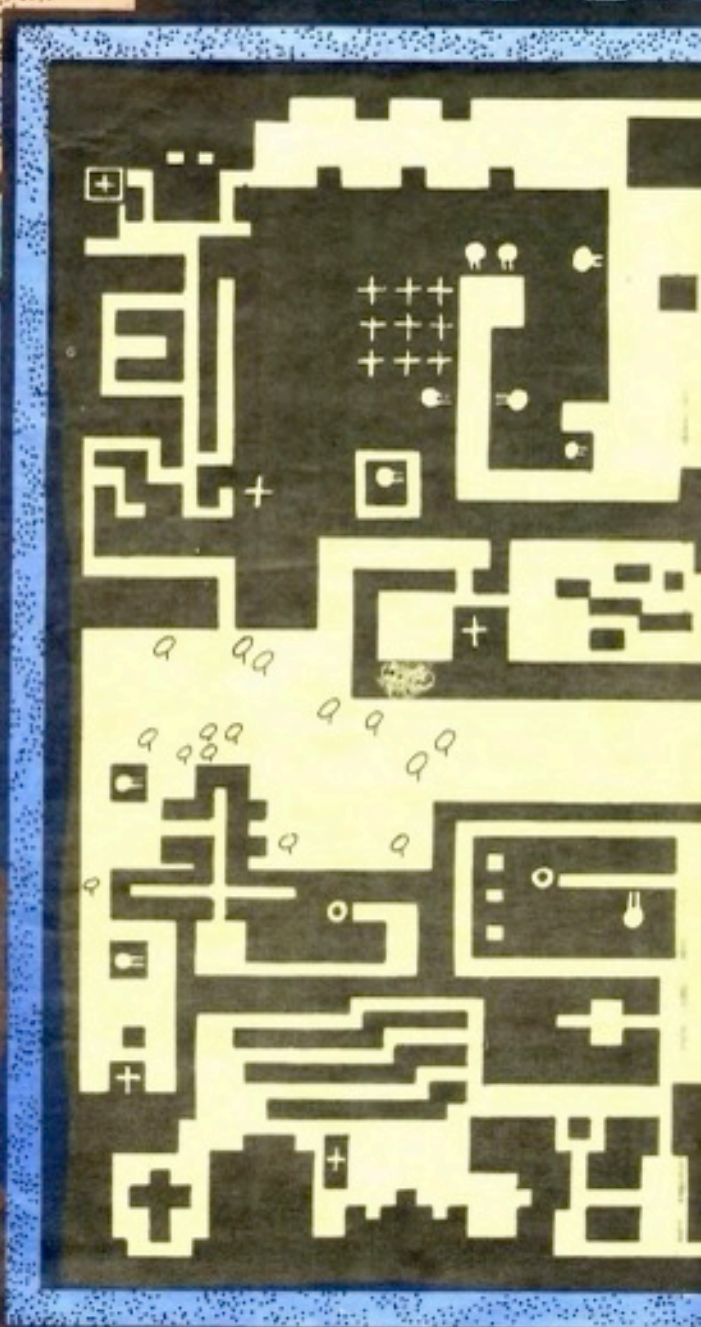
szego trudu. Stąd też wielka uniwersalność maszyny.

Na terenie poligonu znajdują się stałe bazy dokonujące drobnych napraw, a także wymieniające części uzbrojenia czy pancerza. Istnieje też możliwość dołączenia krótkiego wykrywacza min (część poligonu jest zaminowana). Bazy wymieniają nadwozie, wieżyczkę (w tym działo), pancerz.

Początkowe dane techniczne czołgu to:



PANZADROME



q - DRZEWO
+ - DZIAKO

Rys: Maciej Stawicki



- 1) nadwozie — HELL-TEK T117
 - 2) koła pneumatyczne warstwowe — GFXX
 - 3) działo bezodrzutowe, jednorazowego ładowania — T/S 80 mm.
- Ponadto na poligonie dojdą:
- działo bezodrzutowe samopowtarzalne — T/S 160 mm
 - „zderzak” do spychania wraków
 - gąsienice
 - inny sprzęt przydatny w walce.

Na terenie poligonu rozmieszczone także różnego rodzaju przeszkody:

- działo zdalnie kierowane kal. 160 mm
- czołgi roboty kierowane z centrum panzardromu
- miny przeciwczołgowe i czasowe

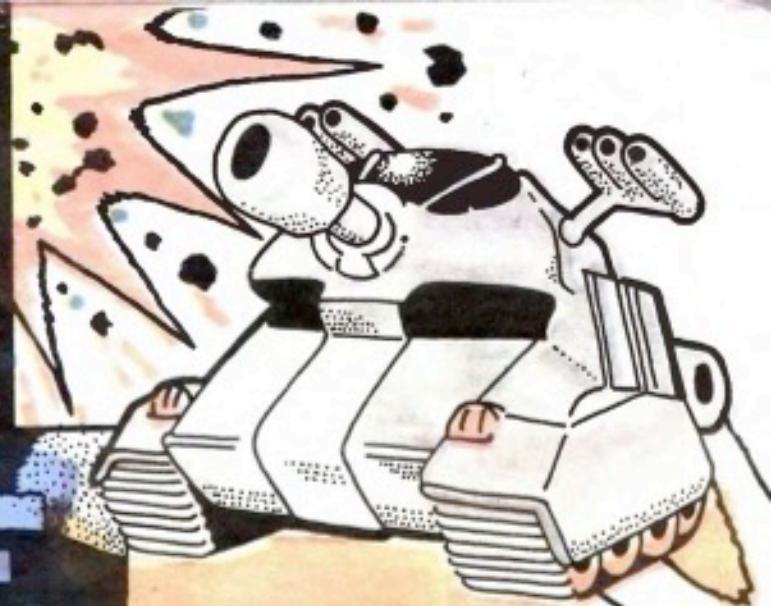
— inne przeszkody terenowe stacjonarne lub ruchome.

Twoim zadaniem jest między innymi dokonać przejazdu przez cały panzardrom, skompletowanie dodatkowego sprzętu, omijanie min (są widzialne w skanerze), wyprobowanie osłon na pancerzu i powrót do centrum, z którego wyruszasz.

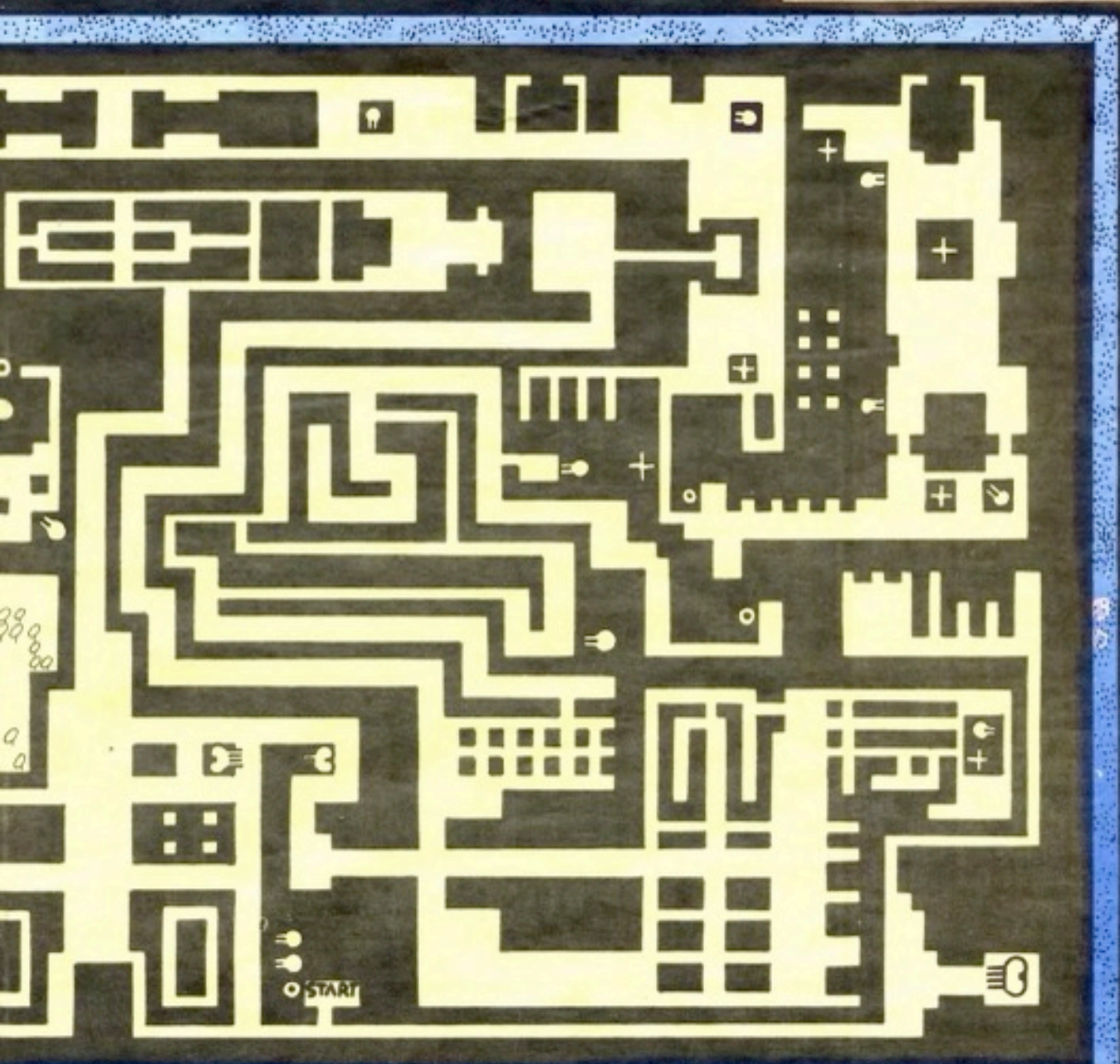
Nie znasz jeszcze tego sprzętu, więc radzę sporo potrenować przed właściwym zadaniem.

M. I

Producent: RAMJAM CORPORATION
 Autor: Ram Jam
 Komputer: ZX-Spectrum 48/ +/128/
 -2/ +3



LANDROM



START

BAZA



Bajtek

10

BAJTKOWA LISTA PRZEBOJÓW 8/87

Wakacyjna lista przebojów przedstawia się bez większych zmian w stosunku do ostatnio publikowanej. Dostaliśmy natomiast wiele propozycji nadesłanych z zagranicy, gdzie wyczuwają (chyba od drążka sterowego) nasi czytelnicy. Na osiem notowanie nadeszło 3670 propozycji, głosowano na 108 tytułów gier.

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 W.A.R.	◆		x	x
2 BROADSIDES	◆	x	x	
3 SILENT SERVICE	◆	x	x	x
4 WARHAWK		x	x	
5 DAN DARE	◆			x
6 WINTER GAMES	◆	x	x	x
7 WORLD KARATE CHAMPIONSHIPS	◆	x	x	
8 BOULDER DASH	◆	x	x	x
9 BEACH HEAD II	◆	x	x	x
10 WIZARD'S LAIR	!		x	x

Nagrody tradycyjnie już programy komputerowe ufundowane przez firmę ELECTRONICS EXPORT, otrzymują: Barbara Naparzewska z Krakowa oraz Ryszard Siwak z Słupska.

Sławek



Koperty nadesłał Piotr Strępiński z Warszawy, ul. Sosnowskiego 2.



THE GOONIES

Ostatni dzień wśród przyjaciół. Jutro klucze od naszego domu przejmie nowy właściciel. Koledzy namawiają, by po raz ostatni urządzić wspólną zabawę. Brak jednak sprecyzowanych pomysłów. Idziemy więc na strych, gdzie od wielu lat nie zaglądał nikt poza naszym ojcem. Rozpoczyna się pyszna zabawa wśród starych rupieci. Wiecie już co dalej? Micky znalazł starą, zniszczoną mapę, na której wszystko przypominało okolice naszej plaży. Mój starszy brat próbował nas zatrzymać, ale dokładnie przywiązany do krzyża nie był w stanie od razu interweniować.

W pobliżu plaży stał stary budynek, w którym kiedyś mieściła się restauracja. Dopiero po wejściu do środka okazało się, że jest to kryjówka znanej nam skądinąd szajki przestępców — mamusi i dwóch synków posiadających ukrytą drukarnię pieniędzy. Na dodatek pojawił się mój brat z dwiema koleżankami. Co robić? Świadomość ostatniego dnia z najlepszymi kumplami przechylła szalę. Nawet mój brat zdecydował się pójść z nami. Postanowiliśmy bowiem przechrzyć bandytów i znaleźć tajemne przejście prowadzące do skarbu piratów.

Tu zaczyna się Twoja rola, drogi Czytelniku! The Goonies (postrzeleńcy), choć obdarzeni przez Stevena Spielberga niezwykłą fantazją i dowcipem, oczekują Twego udziału w zabawie. Znajdujemy się w nieczynnej restauracji. Należy teraz zmylić czujność bezwzględnej „mamuśki”, znaleźć przejście i zagłębić się w czeluście podziemnych korytarzy. Ponieważ the goonies to przede wszystkim paczka przyjaciół, więc muszą sobie wzajemnie pomagać. Zadanie gracza jest ułatwione — porusza tylko dwiema postaciami spośród szóstki postrzeleńców (na ZX Spectrum

klawisze Q, A, O oraz CAPS SHIFT do wybrania bohatera lub joystick — Sinclair albo Kempston). Istnieje możliwość zabawy dla dwóch osób, wówczas jednocześnie mogą one kierować postaciami.

Myszę, że te informacje wystarczą każdemu do rozpoczęcia walki o skarby. Dla przykładu podam sposób opuszczenia pierwszego pomieszczenia (gracze bardziej ambitni powinni zrezygnować z czytania).

Gracz (nazwijmy umownie) A wchodzi na najwyższą kondygnację, gdzie po lewej stronie znajduje krzesło. Przesuwa je pod drabinę, by móc dostać się do drukarni. Pozostaje tam, a w tym czasie gracz B schodzi bezpiecznie na dół i rozbija butlę stojącą za kominkiem. Przejście ukazuje się samo. Należy podejść graczem B do końca podziemnego korytarza i wtedy graczem A szybko zbiec na dół. Zajęta zbieraniem pieniędzy „mamuśka” nie będzie przez chwilę zwracała na niego uwagi. Wyjście znajduje się na końcu tunelu. Potem — obraz o wiele ciekawszy, a gra trudniejsza. Nie zdradzę sposobu, ale podpowiem, że na bieżące należy się posuwać, krocząc w kierunku przeciwnym do zamierzanego.

Grę tę uznać można za bardzo trudną, a dojście do czwartego pomieszczenia trzeba nazwać sukcesem, bowiem trasa bohaterów gry jest nie mniej usiana pułapkami, niż droga bohaterów filmu Stevena Spielberga.

Ochronie dom przed sprzedażą, a przyjacioł przed rozstaniem! Postrzeleńcom się to udało, cudem uratowane resztki skarbu pozwoliły spłacić długi rodzicom. Życzę powodzenia.

Komputer: ZX Spectrum 48 k/+, Atari 800 XL/130 XE (pb)

S.O.S.

Poszukuje informacji na temat gier na mikrokomputer Alan 800 XL. Najbardziej mnie interesują opisy gier: PHE-EENIX, MASTER KLING-FU, KING OF BOXERS, YIE AR KLING FU.

Poszukuje opisu do gry WARHAWK (wersja na Atari 800 XL).
Marek Dobrzyński
ul. Pieniężnego 25
82-400 Szum

Bardzo proszę o informacje na temat gier BEACH HEAD, TIGERS IN THE SNOW w wersji na Commodore 64.

Marcin Jaguszyński
ul. Batuty 7 m 701
02-743 Warszawa

Szukam dokładnego opisu gry DRIDUM (wersja na Commodore 64).

Rafał Szwajkowski
ul. Puszkina 14/25
10-290 Olsztyn

Poszukuje dokładnego opisu programu WIZARD'S LAIR na mikrokomputer ZX Spectrum.

Bartosz Andryczak
ul. Łyskowskiego 7b/91
87-100 Toruń

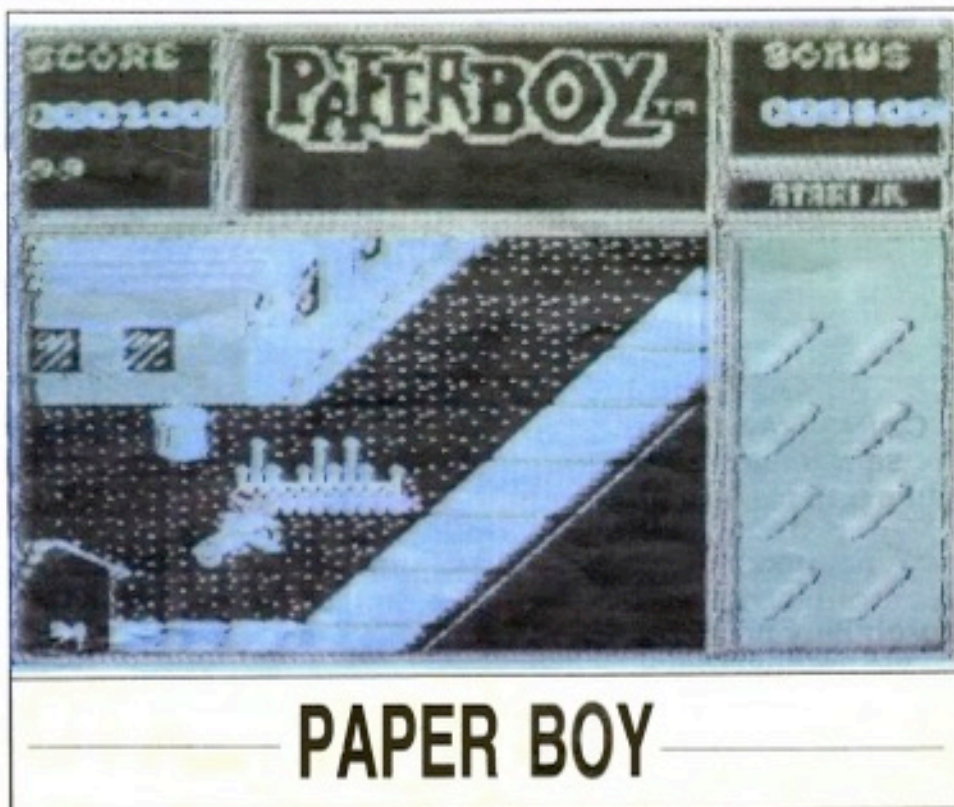
Cześć! To ja, Paper-Boy! Wasz przyjaciel ze srebrnego ekranu! Tak, tak... Wiem, że niektórzy z Was próbują mnie nazwać gazeciarem, ale czy to naprawdę odpowiednie słowo? Rozwój nie tylko gazety, a poza tym korzystam z własnego środka lokomocji. Może chociaż mi pomóc? Proszę bardzo, ale ostrzegam, że to trudna i żmudna praca. Dzień w dzień „The Daily Sun” dla starych klientów. Ba! Ale ci klienci są coraz bardziej wybredni! Już nie wystarczy rzucić paczkę z gazetami na wyderaczkę czy do skrzynki. Rozpieszczeni domatorzy chciałby, żeby świeża gazeta wlatywała im przez okno wprost do ręki. Spróbuj tego dokonać! Inna sprawa, że płacą w zależności od wykonanej usługi. Gazety pozostawione w ogródku są tylko Twoją stratą. Ze swej strony życzę Ci dobrego opanowania kierownicy, gdyż londyński trotuar może być bardziej niebezpieczny niż Oxford Street. Nie próbuj jednak zjeżdżać na jezdnię, gdyż samochody nie będą Cię omijać.

Dbaj o to, by nikomu nie brakowało świeżej prasy. W wielu miejscach leżą przygotowane nowe porcje, więc będziesz mógł uzupełniać zapas, ale tylko do pewnego stopnia, gdyż Twój bagażnik może pomieścić jedynie dziesięć paczek.

Po obsłużeniu wszystkich klientów powinieneś w redakcji zdać relację z dnia. Nie wiadomo czemu prowadzi tam kręta, wyboista droga. Dam Ci pewną radę: musisz się dobrze rozpedzić. A potem zobaczysz wszystko czarno na białym. W mym, jakże skomputeryzowanym kraju, nawet paper-boys używają komputerów do analizy wykonanej pracy. Kolejny dzień zaczyna się bardzo podobnie do poprzedniego, ale mieszkańcy ulicy będą szczególnie dbali o atrakcje na drodze.

(pb)

Komputer: ZX Spectrum 48 k/+, Commodore 64/128



PAPER BOY



SALWY BURTOWE

Nieprzyjacielska fregata zbliżała się szybko. Można już było odróżnić poszczególnych ludzi na pokładzie. „Wytoczyć dział!” — padł rozkaz i po chwili rozległo się głucho dudnienie lawet toczących się po pokładzie działowym. Jakby w odpowiedzi na „Cleopatre” również podniesiono klapy ambraszur i przez ich otwory wysunął się rząd luf. „Przebraszować fokarsell!” — „Nymphe” powoli opadała zajmując dogodną pozycję do strzału. Nagle francuski okręt otoczyły kłęby dymu. Jego salwa była jednak odpalona zbyt wcześnie — dwa pociski trafiły w kadłub, rozzerwany został kiwer, a reszta kul poszła w wodę. Po kilkadziesiąt sekundach pełna salwa burtowa z 16 osiemnastofuntówek „Nymphe” wbiła się w kadłub wroga. Poprzez trzask lamanych belek dotarły jęki rannych. „Zaladować działa kartaczami! Do abordażu!”

Ukryci za nadburciem muszkieteryz gradem kul zasypywali bliski już pokład francuskiej fregaty. Oddział abordażowy z pikami i kordelasami szykował się do ataku. Jeszcze chwila i okręty z trzaskiem zwarty się burtami. Na pokładzie takielunek Francuza poleciały haki abordażowe uniemożliwiając rozdzielenie okrętów. Z przenajlepszym wyciem, wymachując bronią angielscy marynarze wspierani niewielkim oddziałem piechoty morskiej rzucili się do walki wręcz. Metr po metrze francuska załoga spychana była w kierunku rufy. Po kilkunastu minutach trójkolorowa bandera spłynęła z beznamasztu, a jej miejsce zajął „Union Jack”. Walka była skńczona.

Nie jest to scenariusz nowych przygód Kapitana Blooda, lecz fragment gry symulacyjno-strategicznej „Broadside”. I Ty możesz dzięki niej zostać kapitanem żaglowego okrętu wojennego-liniowca, fregaty lub korwety. Twoim przeciwnikiem może być zarówno kolega, jak i komputer. Do wyboru masz 10 różnych par okrętów, a jeśli nie odpowiada Ci żaden z nich, możesz sam ustalić rodzaj walczących jednostek. W grze symulowane są prawie wszystkie elementy rzeczywistej sytuacji z uwzględnieniem upływu czasu, np. na wykonanie rozkazu postawienia pełnych żagli potrzeba prawie trzy minuty (czasu symulowanego), zaś ponowne załadowanie dział po salwie burtowej trwa od 1,5 do 5 minut zależnie od ilości załogi i jej sprawności. Gra uwzględnia nawet morale załogi: w przypadku zbyt dużych strat lub przynajmniej przewagi przeciwnika załoga po prostu się poddaje. Dla tych, którzy nie lubią zbyt dużo myśleć, przewidziany jest wariant zręcznościowy. W wariantcie taktycznym można ustawić jedną z 10 szybkości upływu czasu. Uprzedzamy jednak lojalnie, że gra jest niebezpieczna — po przemyśleniu jej do redakcji na trzy dni zamarta praca. Pomysłowych wiatrów i stopy wody pod kilem.

(ziew)

Komputer: Atari 800 XL/130 XE



Sylwia Malanowicz, l. 13, uczennica VI kl. Szkoły Podstawowej nr 269 w Warszawie (Ursynów), Commodore 64.
Poza grami lubi korzystać z klawiatury i programów muzycznych. Ulubiony program: Batman.



Sławomir Piórkowski, l. 12, uczeń V kl. Szkoły Podstawowej nr 142 w Warszawie, nie ma własnego komputera. Korzysta z komputera Spectrum w Klubie Osiedlowym. Ulubiona gra: Chaos. Bardzo lubi grać z komputerem w szachy (czasami udaje mu się nawet wygrać).

Bajtek

GHOSTS'N GOBLINS

"Ghosts'n Goblins" firmy ELITE to gra zręcznościowa typu: zabij wszystko co się rusza. Pomyśl stary jak świat, a mimo to gra zdobyła wielu zwolenników. Przyczyną tego jest duże urozmaicenie zarówno postaci ruchomych, jak też fra akcji, a przy tym znakomita grafika. Celem gry jest uwolnienie księżniczki porwanej przez smoka i uwieszonej w katakumbach. Aby to osiągnąć, należy pokonać wiele przeszkód, przejść niebezpieczne miejsca i zabić nieprzyjemne stwory. Do pokonania jest stary cmentarz, na którym roi się od upiorów i złych ptaków. Następnie należy przedostać się przez stary las do pałacu lodowego, pełnego duchów. Później należy przejść przez stary dom do "opuszczonego" zamku. Po przejściu przez bagna stajemy przed wejściem do katakumb, gdzie znajduje się porwana księżniczka.

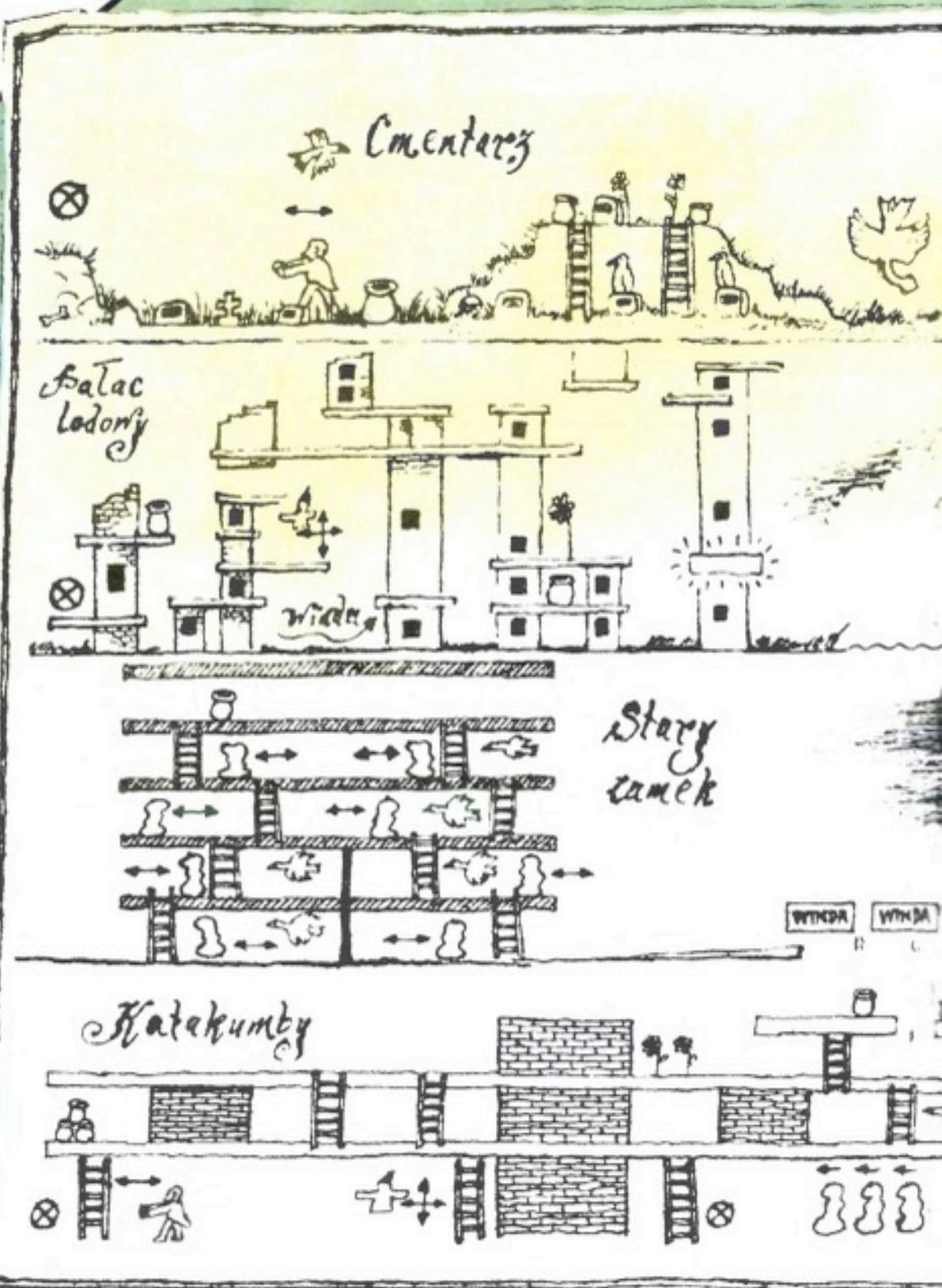
Do obrony przed różnymi stworami mamy zbroję i jedną z trzech możliwych broni: szablę, miecz, pochodnię. Niektóre stwory giną od pierwszego ciosu, innym trzeba ich zadać wiele. Broni można zmieniać. W tym celu należy zabić stwora niosącego urnę. Gdy upada ona na ziemię i rozbija się, wypada z niej broń.

Gra podzielona jest na trzy strefy. W każdej znajdują się dwa punkty startowe. Tracąc ludzika zaczynamy zawsze od ostatniego punktu startowego. Po zakończeniu etapu dodawany jest jeden ludzik (jeżeli ukończyłeś strefę bez broni — to tylko zbroja).

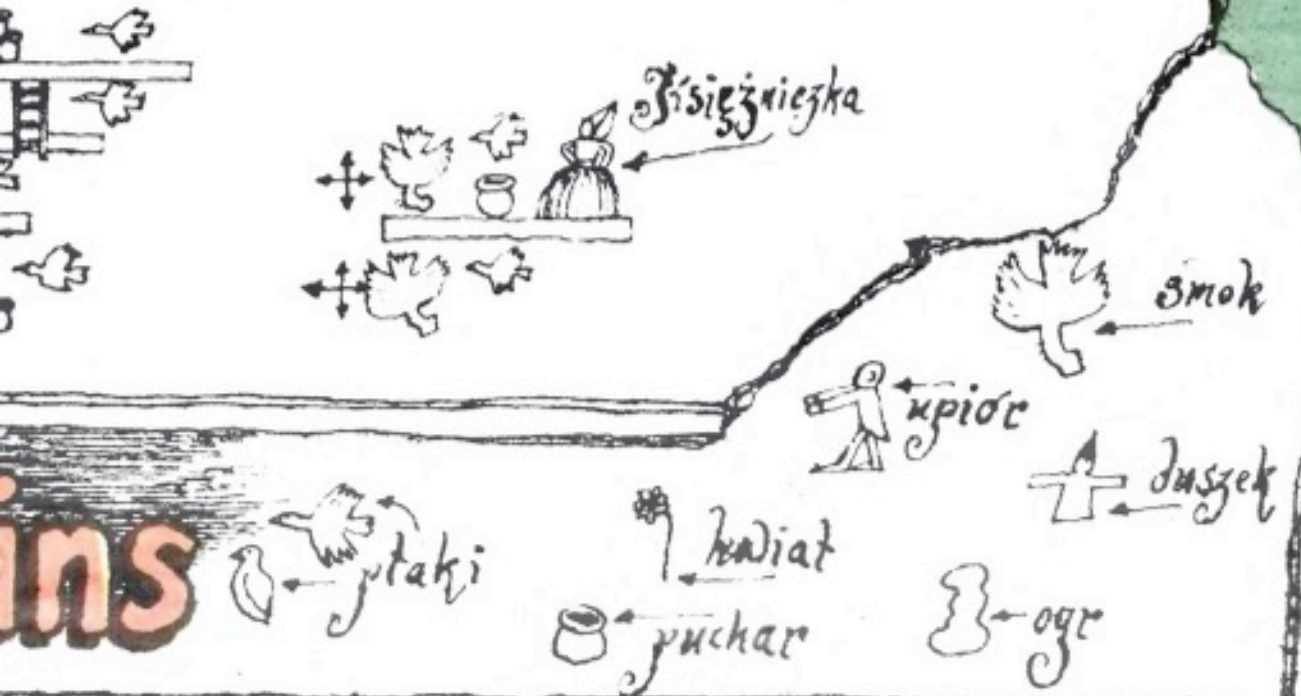
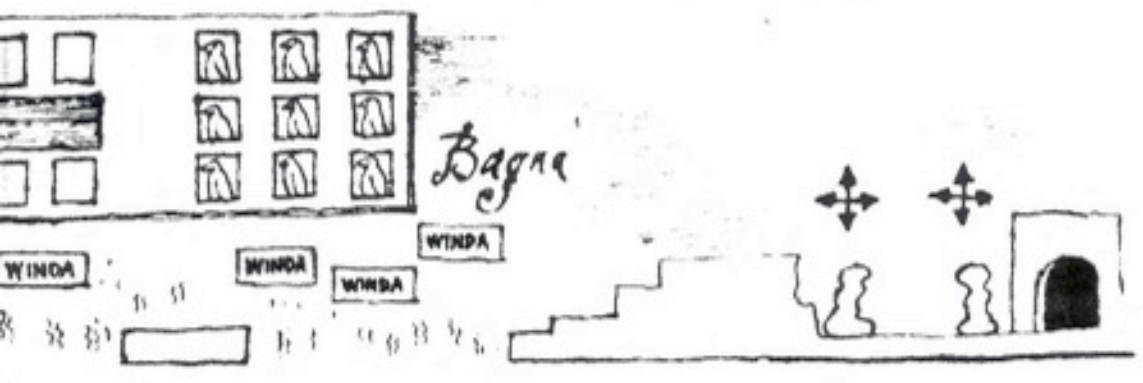
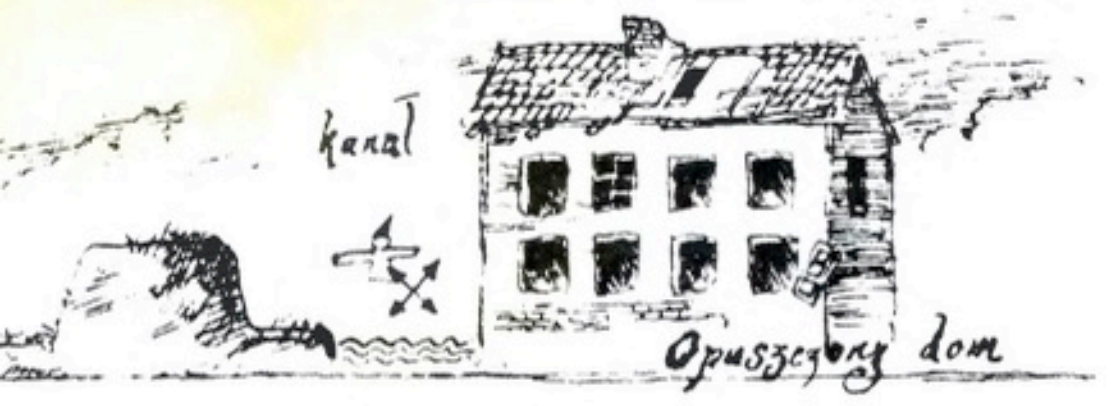
Informacje w górnej części ekranu pokazują nam: jaką posiadamy broń, ile czasu zostało do ukończenia strefy, oraz ile możemy popełnić błędów. Manipulacja postacią odbywa się za pomocą drążka sterowego (joystick'a) lub przy pomocy klawiatury (klawisze definiowane).

Komputer: Amstrad 464/6128, Commodore 64/128, Spectrum 48K/+ Firma: ELITE.

(pp)



Ghosts'n Gobl



ins

ARADKIEWICZ '87

100

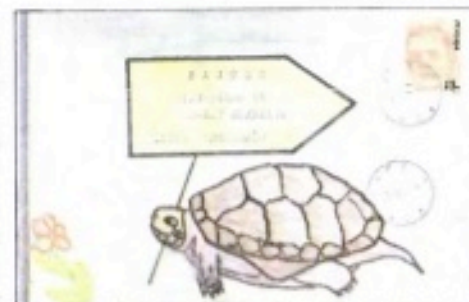
BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW (9/87)

Prosimy wszystkich głoszących na Bajkową Listę Przebojów o dokładne i wyraźne podawanie tytułów gdyż często się zdarza, że nazwy gier podawane są w spolszczonej wersji i nie wiemy o jaki program chodziło czytelników. Na dziewięć notowanie nastąpiło 3430 propozycji, głosowano na 134 tytuły gier.

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 DAN DARE				X
2 BROADSIDES	X		X	
3 WINTER GAMES	X	X	X	X
4 WIZARD'S LAIR			X	X
5 BOULDER DASH	X	X	X	X
6 TRAP DOOR			X	X
7 SILENT SERVICE	X		X	X
8 W.A.R.			X	X
9 TAU CETI				X
10 WORLD KARATE CHAMPIONS HIPS	X		X	

Nagrody — zestawy programów komputerowych — otrzymują: Renata Królikowska z Wrocławia oraz Jacek Burtny z Opola

Sławek



POKE rzysta

COMMODORE

Wpisz te POKE'y po załadowaniu programu (co nie zawsze skutkuje) lub w czasie kopiowania na TSLu (co też nie zawsze skutkuje).

- KUNG-FU MASTER — POKE 4566,176 ; POKE 39613,189
- NEMESIS — POKE 10239,166
- POPEYE — POKE 2405,255 ; POKE 2406,255
- SPACE INVASION — POKE 2409,173
- WHO DARES WINS — POKE 4516,255
- WHO DARES WINS II — POKE 5201,255 ; POKE 5012,255
- ZAGA MISSION — POKE 15697,173
- ZORRO — POKE 12155,169 ; POKE 5423,127 ; POKE 6431,125
- GERRY THE GERM — POKE 2307,1 a uruchomienie SYS 2304
- JET SET WILLY — POKE 11345,33
- QUEST FOR TIRES — POKE 11485,125

- TALES OF THE ARABIAN NIGHTS — POKE 2631,173 ; POKE 2632,141 ; POKE 2633,169 ; POKE 2634, 89

AMSTRAD/SCHNEIDER

KNIGHT TYME — MASTERTRONIC

Loader do gry, wpis� go do komputera i zgraj na taśmę lub dysk.

- 10 INK 0,0 :CLS
- 20 INK 1,26 : INK 2,11 : INK 3,18 : BORDER 0
- 30 MEMORY 4999 :LOAD „IKT\$“ : CALL 5000
- 40 LOAD „IKTcode“ : LOAD „Ikgix“, 49152
- 50 POKE &1923,0
- 60 POKE &2112,0 : POKE &2113,0 : POKE &2114,0 : POKE &215C,0
- 70 POKE &29B2,0
- 80 CALL 5000

GRACZ

S.O.S.

Jestem użytkownikiem Atari 800 XL. Poszukuje informacji o grach GHOST'N GOBLINS, COMMANDO, BRUCE LEE. Interesuje mnie uzyskiwanie „nieśmiertelności“ w grach do Atari.

Robert Jarocki
ul. Maruszówny 1/28
80-288 Gdańsk

Proszę o pomoc w ukończeniu gry MONTY MOLE — 2. Przechodzę przez wiele komnat oraz dwa mury, które giną po ostatnim skarbie i dochodzę do komnaty w której jeździ wózek do pochyłej blokady, a ja nie wiem jak zlikwidować mur i zebrać kolejne skarby.

Teresa Czarnocka
ul. Czarnocka 23/192
01-840 Warszawa

Poszukuje sposobu wczytania gry KENNEDY APPROACH z magnetofonu na komputer Atari 85 XE oraz w jaki sposób kontynuować powyższą grę.

Piotr Koluła
ul. Limanowskiego 154/43
91-032 Łódź

Potrzebuję pomocy w następujących grach: SPY VS SPY II, W.A.R, BRUCE LEE. Liczę na waszą pomoc!!!

Piotr Owczarek
ul. Marchlewskiego 14
Tarnowskie Góry

Jestem posiadaczem Timexa 2048. Większość moich gier nie posiada opisów i mam z nimi sporo problemów. Proszę o udzielenie mi wskazówek na czym polegają następujące gry: GUNFRIGHT, SKULL, MERMAID MADNES, UNDERWULDE, BOOTY, HURG. Nie wiem również jak wystartować gry: ONE MAN AND HIS DROID, LIGHT CYCLE.

Sławomir Dubicki
ul. Syreny 9/62
01-132 Warszawa

KRÓL I KRÓLOWA GIER

Renata Królikowska, lat 18, uczennica II klasy w II Liceum Ogólnokształcącym im. Piastów we Wrocławiu.



Korzysta z komputera w klubie osiedlowym. Dlatego też jej ulubionym komputerem jest ZX Spectrum, zaś wymarzony to Commodore Amiga.

Ulubiony program: Art Studio.

Zainteresowania i plany na przyszłość: muzyka, muzyka i jeszcze raz muzyka.

Jacek Burtny, 16 lat, uczeń I Liceum Ogólnokształcącego im. M. Kopernika w Opolu.



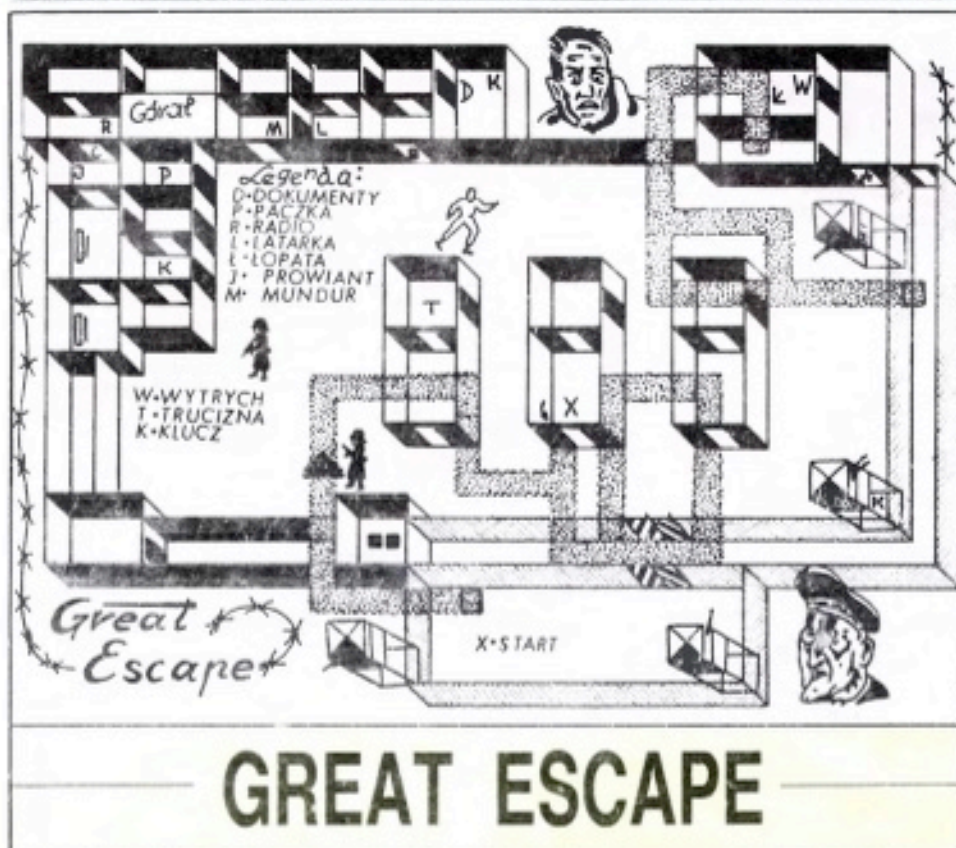
Korzysta z komputera w szkole, marzy o własnym Schneider CPC 464.

Ulubiony program: W.A.R.

Interesuje się: dobrą muzyką współczesną i sportem — nie dla rekordów, lecz w celu rekreacji.

Plany na przyszłość: mieć twórczą pracę.

(dasz)



GREAT ESCAPE

„WIELKA UCIECZKA” to nowy kłosek dla graczy lubiących arcytrudne zadania, i dla tych którzy lubią spędzać nocę przy komputerze bez odpoczynku.

Jest rok 1943, echa bitwy o Anglię powoli uchłdy. Nastal nowy okres bitwy powietrznej, czas nalotów dywanowych na ważne strategiczne punkty Niemiec. Loty 300 maszyn w niewielkiej eskorcie myśliwców to codzienność.

Na terytorium wroga brak już, tak licznej obrony ze strony niemieckich myśliwców, lecz jest jeszcze, bardzo skuteczną obroną przeciwlotniczą.

Po każdym locie przy którymś z nazwisk, w rozkładzie lotów pojawił się mały napis — „MISSING” (zaginiony) — pilot nie wrócił do bazy.

Przyseł też w końcu czas na siebie. Na niesprawnej już maszynie wylądował na terenie wroga i w krótkim czasie dostałeś się do obozu jenieckiego.

Oboz jest wyjątkowo pilnie strzeżony przez straż, a codzienne obchody wykonuje sam komendant w czapce i mundurze — kręci się też często po obozie bez celu — uważaj, on rozpoznaje cię nawet przebranego w mundur.

Twój zadaniem jest ucieczka. W pewien sposób musisz wymknąć się z obozu i przedostać do strefy działania Ruchu Oporu a będziesz uratowany.

Aby dokonać „WIELKIEJ UCIECZKI” potrzebujesz rekwizytów §:

1. **MUNDUR NIEMIECKI** — bardzo przydatny np. w nocy. Podnieś to co wygląda jak sterła starych koców i „użyj” tego, a zmienisz się w niemieckiego wartownika. To umożliwi ci dostęp do każdego miejsca w obozie (oprócz aresztu). Istnieje jednak niebezpieczeństwo rozpoznania przez Komendanta tylko on nie da się nabrać.

UWAGA! — gdy pojawisz się u wylotu któregoś z tuneli mundur bardzo się przyda, przebierz się.

— nie używaj munduru gdy ktoś cię widzi.

2. **PROWIANT** — niesieły nic prócz mleka i wędzonych śledzi, można dostać rozstrzaju żołdaka.

3. **RADIO** — nadajnik-odbiornik — chyba zepsute, nawet „Trojki” nie można złapać.

4. **NOŻYCE DO CIĘCIA DRUTU** — przysłał ci je Ruch Oporu w paczce z Czerwonego Krzyża. Przeznaczenie narzędzia jest chyba oczywiste. Schowaj w tunelu, tam nikt ich nie znajdzie. Trnij gdy masz pewność że nikt cię nie widzi.

5. **TABLICZKA CZEKOLADY** — jako „łapówka” — weź jedną z nich i pobiegnij za innym więźniem,

jeżeli potrzebujesz odwrócenia uwagi wpadnij na więźnia, i daj mu czekoladę. Więzieni znacznie dziwnie się zachowują, zaczną krzyżeć, skakać aby zwrócić na siebie uwagę straży co pomoże ci oddać się niepostrzeżenie.

6. **LATARKA** — będziesz jej potrzebował do zbadania tuneli. Kiedy już zapoznasz się z rozkładem podziemnych korytarzy, będziesz w stanie czuć się w nich po ciemku.

7. **ŁOPATA** — potrzebna do przekopania się przez zasypaną część tunelu. Zostaw ją przy „zatorze” ponieważ po złapaniu cię do aresztu, tunel będzie znów zasypany.

8. **WYTRYCH** — i inne narzędzia ślusarskie — gdy je znajdziesz to wszystkie drzwi dla ciebie otworem. Ale uważaj by nikt cię nie widział przy „pracy” gdyż otwieranie trochę trwa.

9. **TRUCIZNA** — znajduje się w środkowym baraku. Użyj jej do zatrucia żywności (PROWIANTU), którą możesz wytruć psy.

10. **KOMPAS** — nadejdzie jako ostatnia przesyłka w paczce Czerwonego Krzyża. Jego przeznaczenie jest raczej oczywiste.

NIEZBĘDNY W UCIECZCE!

11. **MAPY I DOKUMENTY** — „sztabówka” najbliższego terenu i „papiery” czyli AUSWEIS.

NIEZBĘDNY W UCIECZCE!

12. **WORECZEK** — przesyłka z Czerwonego Krzyża.

13. **KLUCZE DO DRZWI** — dzięki nim błyskawicznie przechodzisz przez drzwi do których klucz pasuje.

UWAGA! — Otwierając nawet już otwarte drzwi „C” kluczem znalezionym przy areszcie „rabujesz” sobie punkty i odnawiasz życie (flaga „idzie” w górę) — to chyba błąd w programie ale pozyleczny.

Po tym całym wstępie pozostaje dowiedzieć się jak uciec z obozu. Jest to zadanie zadziwiająco proste.

Możesz się wydostać przy pomocy NOŻYCE DO DRUTU podczas gimnastyki (EXERCISE TIME). Jednakże z powodu nieprzygotowania „technicznego” i nieznaności terenu zostaniesz się zawrócony do obozu i dostaniesz dzień odpoczynku w areszcie.

Najlepszym wyposażeniem potrzebnym do udanej ucieczki są:

1. NOŻYCE DO CIĘCIA DRUTU — do przecięcia siatki.

2. MAPY I DOKUMENTY — potrzebne do przejęcia za

3. KOMPAS — potrzebne do przejęcia za

NOŻYCE I KOMPAS możesz dostać bez większego trudu. Przyjdą w paczkach Czerwonego Krzyża:

NOŻYCE — w drugiej przesyłce (po WORECZKU) na drugi lub trzeci dzień,

KOMPAS — w czwartej przesyłce (po CZEKOLADZIE) piątego, szóstego lub siódmego dnia.

Zabrane NOŻYCE schowaj do tunelu, a kluczem. Następnie nastaj się o DOKUMENTY I MAPY, ale niezbędny jest WYTRYCH.

U stóp młazowej wieży (w prawym dolnym rogu obozu) na ziemi leży klucz (klucz do drzwi „A” w prawym górnym rogu obozu). Klucz jest ledwo widoczny pod wieżą i z pewnością nie wygląda jak klucz więc poszukaj dobrze.

Otwórz nim drzwi „A”, przejdź korytarzem do końca i wejdź w otwarte drzwi na lewo. Zabierz WYTRYCH i po drodze (w tym samym korytarzu) otwórz drzwi. W pomieszczeniu znajdziesz ŁOPATĘ i zasłonięte wejście do drugiego tunelu. ŁOPATĘ odnieś do tunelu w swoim baraku.

Rozpoznaj się, jak słobone są przedmioty na mapie i wytrychem pochweraj wszystkie zamknięte drzwi (może za wyjątkiem aresztu).

Znajdź DOKUMENTY I MAPY (jest tam też klucz do drzwi „B”), i zanieś je do „swojego” tunelu. Fosznią LATARKI i przy jej użyciu przenieś wszystkie przedmioty „pod” Plac Ćwiczeń.

Możesz wytruć psy lub nabić zamieszkań z „CZEKOLADĄ”.

A teraz najważniejsza część ucieczki:

— gdy będziesz już gotów, podczas ćwiczeń, weź NOŻYCE i (np.) KOMPAS a następnie wytnij go, po uprzednim wykopaniu dziury w siatce, poza teren obozu. Upuść KOMPAS w jakimś łatwo dostępnym miejscu i szybko wracaj na Plac Ćwiczeń. Do końca dnia zachowaj się przyzwyczajenie §, przestrzegaj regulaminu i szybko wracaj na Plac Ćwiczeń. Do końca dnia zachowaj się przyzwyczajenie §, przestrzegaj regulaminu i szybko wracaj na Plac Ćwiczeń.

— następnego dnia, podczas ćwiczeń, weź DOKUMENTY I MAPY, przejdź NOŻYCAMI siatkę i przejdź za nią. Wytruć NOŻYCE, podnieś KOMPAS i noś się w nogach uciekaj. Jeśli cię nie złapią przy obozie to będzie to twoja „WIELKA UCIECZKA”.

Kilka przydatnych wskazówek do gry:

— gdy chcesz „odnowić” swoje siły to spróbuj „otwierac”, nawet już otwarte drzwi „C” kluczem znalezionym przy areszcie.

— najbardziej przeczekasz dzień, gdy spieszno ci odebrać przesyłkę w... areszcie.

— nie chodź nogami po obozie.

— przestrzegaj regulaminu jak możesz.

— nie staraj się otworzyć niektórych drzwi, to strąpa.

— gdy chodzisz w mundurze, wystrzegaj się komendantów.

— gdy tniesz siatkę, otwierasz drzwi, przebierasz się, uważaj by nikt tego nie widział.

— na wszelki wypadek nie „stykać się” z wartownikami.

— gdy uciekasz przed kimś, przechodź przez baraki, nikt cię w nich nie złapie, a zyskasz na czasie.

— „twoje” przedmioty są bezpieczne tylko w tunelach.

— „trzymaj” ŁOPATĘ przy „zatorze” bo po złapaniu cię, będziesz musiał znów kopać.

— odnawione przez straż przedmioty wracają na miejsce.

— po złapaniu cię, wszystkie otwarte przez ciebie drzwi zostają znów zamknięte.

— staraj się nie „stykać się” z psami.

Podana tu metoda „skończenia” gry GREAT ESCAPE nie jest jedyną, więc warto poszukać innych.

STEROWANIE BOHATEREM:

UP (góra) UP+ FIRE — podnoszenie przedmiotów (PICK UP)

DOWN (dół) DOWN+ FIRE — wyrzucanie przedmiotów (DROP)

LEFT (lewo) LEFT+ FIRE — użycie przedmiotu „na lewej” pozycji (USE)

RIGHT (prawo) RIGHT+ FIRE — użycie przedmiotu „na prawej” pozycji (USE)

FIRE — klawisz „funkcyjny”, działa tylko w kombinacji z innymi (jak wyżej).

Producent: OCEAN

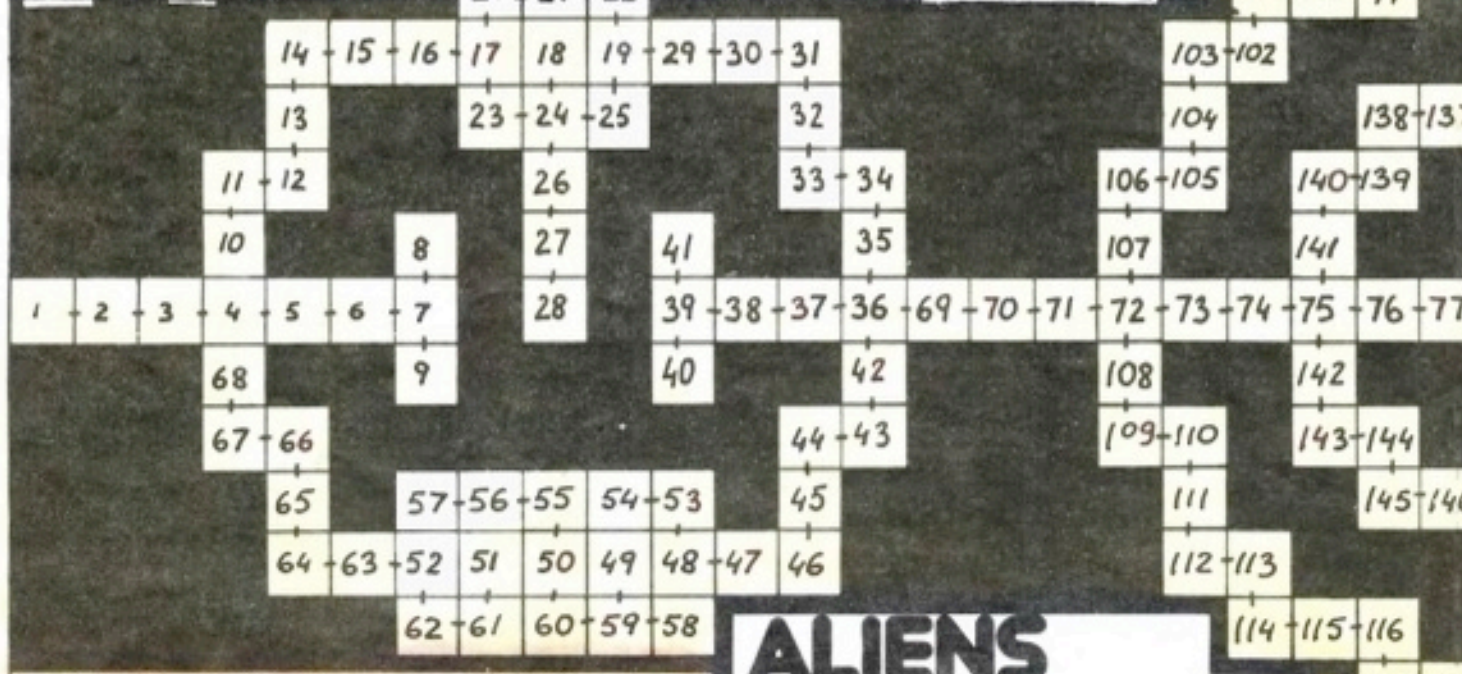
Komputer: ZX Spectrum 48/+/128/+2/+3,

Amstrad SCHNEIDER

(M.1)



ALIENS



1 BAZA OPERACYJNA
 28 ZBROJOWNIA
 78 CENTRUM KONTROLI
 174 GENERATOR
 177-182 BLOK MEDYCZNY
 248 POMIESZCZENIE KRÓLOWEJ

RYS: M. STAWICKI

ALIENS

Kadzy chyba oglądał głodny horror SF „ALIENS” (Obcy — decydujące starcie), reżyserał James A. Cameron, który jest znakomitą kontynuacją filmu „ALIEN” (Obcy & pasażer Nostromo). Film „ALIENS” otrzymał wiele międzynarodowych nagród, w tym największą — Oscara, a konkretnie dwa Oscary: za efekty specjalne i dla potwierdził rolę „Ripley” tj. dla Sigourney Weaver. Zgodnie z parującą aktualnie na zachodzie modą film doczekał się także swojego programu (gry komputerowej). Zarówno dla „ALIEN” jak i „ALIENS” były inspiracją dla programistów. Powstały więc gry o tych samych tytułach. My zajmiemy się grą ALIENS opartą na „drugiej” części „przygód” Ripley. Sam program choć ma tak wiele wspólnego z filmem nie jest jego wierną kopią ale jest oparty na głównym (wg mnie) motywie filmu tj. poszukiwaniu królowej (Queen of Aliens). Zasadnicza różnica między filmem a grą polega na tym, że w grze królowej szuka szóstosobowa ekspedycja, a nie Ripley w pojedynkę (jak w filmie). W miarę bezce udział sześć osób spośród całej (rzeczywiście, wg filmu) załogi wysłanej na ratunek kolonizatorom. Szóstosobowa ekspedycja, to:

1. RIPLEY — Flight Officer (stopień jeszcze z Nostromo) — obecnie cywil, ekspert od obcych, pilot.
2. BURKE — cywil, konsultant ds. kolonii pozaziemskich. Grupa komandosów (Space Marines) pod dowództwem kpt. Gorman.

175
172
169
166

98-97

101-100-99

103-102

138-137

106-105

140-139

107

141

1 2 3 4 5 6 7 28 39 38 37 36 69 70 71 72 73 74 75 76 77

68

9

40

42

108

142

67-66

44-43

109-110

143-144

65

57-56-55 54-53

45

111

145-146

64-63-52 51 50 49 48 47 46

112-113

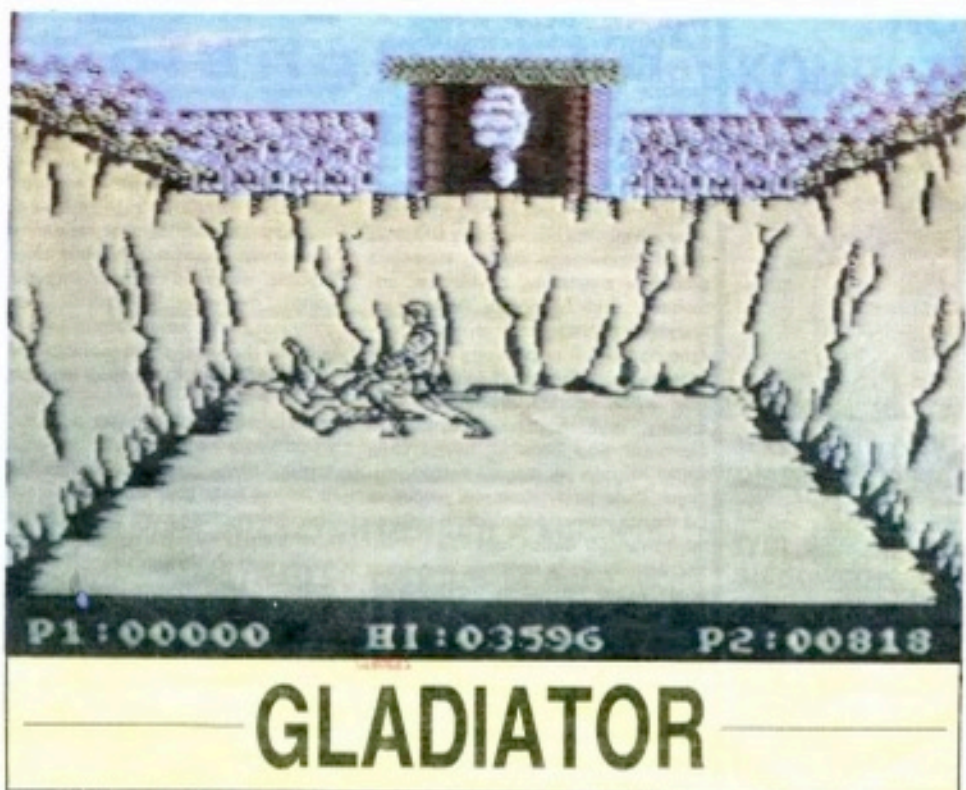
62-61 60-59-58

114-115-116

117-118

177

180



S.O.S.

Mam wielki kłopot. Poszukuję opisów i informacji na temat gier „Pitfall” i „BC's quest for tires”. W tej drugiej szczególnie chodzi mi o trzecią przeszkodę po przeszkodach z żółwiami i następną z ptakiem.

Marek Szczodrak
58-561 Wojcieszycze 119 A

Poszukuję dokładnego opisu gry „Robin of Sherwood” w wersji na mikrokomputer ZX Spectrum+. Pomóżcie.

Robert Cieciera
ul. Grochowska 334
03-838 Warszawa

Pomocy! Nie wiem jak bawić się grami: „Pyjamarama”, „Rocky Horror”, „Eiffel Tower”, „Mancopter”, „The Fall Guy” na mikrokomputer Commodore 64.

Marcin Śliwa
ul. Myśliwicka 36
41-250 Czeladz

Proszę o opisy i czynności w grach „Cetewlaze” i „Pyjamarama”. Mam z nimi wielkie trudności. W zamian służę opisami do gier „Alien 8”, „Tomahawk”, „Sir Fred”, „Strike Force Cobra”, „Silent Service”.

Paweł Nowodziński
ul. Oleńki 6 m 9
42-200 Częstochowa

Kto mógłby mi odpowiedzieć na pytanie: jak należy grać na planszy B w grze „Boulder Dash II” w wersji na mikrokomputer Atari? Będę mu bardzo wdzięczny za odpowiedź. Liczę na Waszą pomoc.

Adam Sobiechart
ul. Żelazowej Woli 17/18
20-853 Lublin

Nie mogę sobie poradzić z grami: „Cave Lord”, „War Game's” i „New York City”. Mam Atari 65 XE. Bez waszej pomocy nie dam sobie rady.

Bartosz Janik
ul. Energetyków 18/5
74-100 Gryfino

Usilnie poszukuję nieśmiertelności i innych ułatwień w programie „Dynamite Dan”. Pomóżcie! W wersji na ZX Spectrum.

Krzysztof Dęga
ul. Bydgoska 61c/3
64-920 Piła

Bardzo proszę o informacje jak w grze Miner 2049'er przejść trzecią planszę. Nie wiem jak zamalować półkę, nad którą jest nr 3 i żelazko.

Bartek Daneł
ul. Al. 1000-lecia 47/13
33-380 Krynica

Mam kłopot, w wersji gry „Chequered Flag” na ZX Spectrum, nie wiem w jaki sposób zjechać do boksu naprawczego.

Maciek Połetyło
ul. Środkowa 5/4
20-015 Lublin

Urodziłem się w Rzymie, w domu bogatego patrycjusza jako niewolnik. Byłem chłopcem leniwym a przy tym silnym i zręcznym więc mój pan nie mając za mnie pożytku sprzedał mnie do szkoły gladiatorów. Dwa lata codziennych, wyczerpujących treningów pozwoliły mi wyjść na arenę i zmierzyć się z przeciwnikiem. Przeceniłem jednak swoje siły. Zostałem zraniony tak ciężko, że ledwo uszedłem z życia. Od tego czasu moje treningi stały się dłuższe i staranniejsze. W końcu odniosłem moje pierwsze zwycięstwo. Za nim przyszło następne i nawet się nie obejrzałem, jak zostałem mistrzem Kampanii. Byłem ulubieńcem władcy Rzymu i ten obdarzył mnie wolnością. Nie mogłem jednak opuścić areny miałem zbyt wielu wrogów, którzy zniszczyli by mnie, gdybym wrócił do normalnego życia. Byłem więc skazany na walkę do końca, aż któryś z przeciwników okaże się lepszy. Dotychczas nikt nie zdołał mnie pokonać. Może Ty spróbujesz.

wi swojego ulubieńca wystawiając palec w górę. Natomiast Ty zostaniesz zawsze skazany na śmierć.

Podczas walki możesz rzucać bronią oraz podnosić ją z ziemi. Walczymy tak długo, aż jeden z nas powali drugiego na ziemię zagrażając jego życiu. Życzę Ci powodzenia lecz nie wierzę, abyś zdołał zająć moje miejsce.

Gra „Gladiator” firmy Domark jest prawdziwą nowością wśród gier o tematyce walki. Grafika i oprawa dźwiękowa jest bardzo staranna i dopracowana. Walczyć można z komputerem jak i z drugim człowiekiem. Ta druga walka toczy się w łasku, ukryta przed wzrokiem ciekawskich jako że walki są w Rzymie zabronione.

Podczas gry używać można joysticka lub klawiatury. Poruszanie nie jest skomplikowane, lecz istnieje kilka dodatkowych ciosów (rzucanie, podniesienie, rozpostarcie sieci) wykonywanych po dwukrotnym wciśnięciu przycisku FIRE. Ruchów tych jest sześć i podobno dla odkrywcy wszystkich producenti przewidzieli nagrodę.

(mp)

KRÓL I KRÓLOWA GIER

Magdalena Wiczorek, lat 14, uczennica VIII klasy Szkoły Podstawowej nr 47 we Wrocławiu.



Magdalena ma w domu Atari 800 XL. Lubi grać, ale nie ma jednej ulubionej gry. Prócz komputerów posiada jeszcze jedną pasję, jest nią muzyka.

Plany na przyszłość to oczywiście dalsza nauka. (b)

Jacek Czarko, lat 14, osmoklasista, również z Wrocławia.



Ulubiony (i posiadany) komputer to Commodore 64. Lubi programy symulacyjne i sportowe. Sport uprawia zresztą nie tylko na ekranie, przy pomocy drążka sterowego, ale także na boisku. Pasjonuje się piłką nożną i jest kibicem Śląska.

ANTIRIAD

Tajemnica Zbroi Antiriada to nowy komiks firmy MARVEL COMICS przedstawiający przygody młodego człowieka w podziemiach starej bazy wojskowej na Filipinach. W bazie tej (jak mówi legenda) znajduje się generator, który po uruchomieniu zasili cały system maszyn do odnowienia atmosfery na zniszczonej wojną nuklearną Ziemi. Dostęp do generatora jest utrudniony przez panujące tam silne skażenie radioaktywne. Do generatora można się dostać tylko w specjalnym skafandrze — zbroi Antiriada.

Zbroja znajduje się w podziemiach tej samej bazy co generator i dostęp do niej jest dość łatwy.

Zbroja Antiriada jest zasilana odnawianą w podziemiach wysokoenergetyczną baterią (starcza ona na pewien określony czas). Ponadto w wyposażeniu zbroi znajdują się:

1. Antygrav (swego rodzaju „buty”) — umożliwia poruszanie i lot w powietrzu.
2. Osłona Antyradiacyjna — zabezpiecza przed skażeniem radioaktywnym.

W podziemiach należy też odnaleźć Pistolet Laserowy i „Klucz” do uruchomienia generatora.

W bazie spotkasz także „obcych”, którym twoja obecność nie jest miła (będą strzelać ze stacjonarnych działek plazmowych).

Grę rozpoczynasz na najniższym poziomie bazy, a do obrony (lub ataku) masz tylko kamienie (mimo wszystko dość skuteczne). Pierwszym etapem gry jest odnalezienie Antygrawu (aby ruszyć zbroję z miejsca), dalej już w zbroi szukasz „Klucza”, „Pistoletu”, „Osłony” i ewentualnie energii dla zbroi.

Po drodze natkniesz się na osłony jonne, które nie przepuszczą cię w zbroi. Musisz wyjść ze zbroi i tę część drogi przejść bez osłony.

Odnalezione części są zaznaczone jako sruby (na ekranie, w prawym dolnym rogu), twoją energię pokazuje wskaźnik wyższy a energię zbroi niższy, w lewym dolnym rogu ekranu. Aktywność zbroi wskazuje środkowy wskaźnik.

Po odnalezieniu właściwej drogi i dostaniu się na najwyższy poziom bazy (gdzie znajduje się generator) należy stanąć (w zbroi) na wybranym miejscu, co jest równoznaczne z zakończeniem misji.

Sacred Armour of Antiriad
Producent: PALACE SOFTWARE
Autor: Palace Software + Dan Malone

Komputer: Amstrad /Schneider,
Commodore 64/128,
ZX-Spectrum 48/-/
128/- 2/- 3

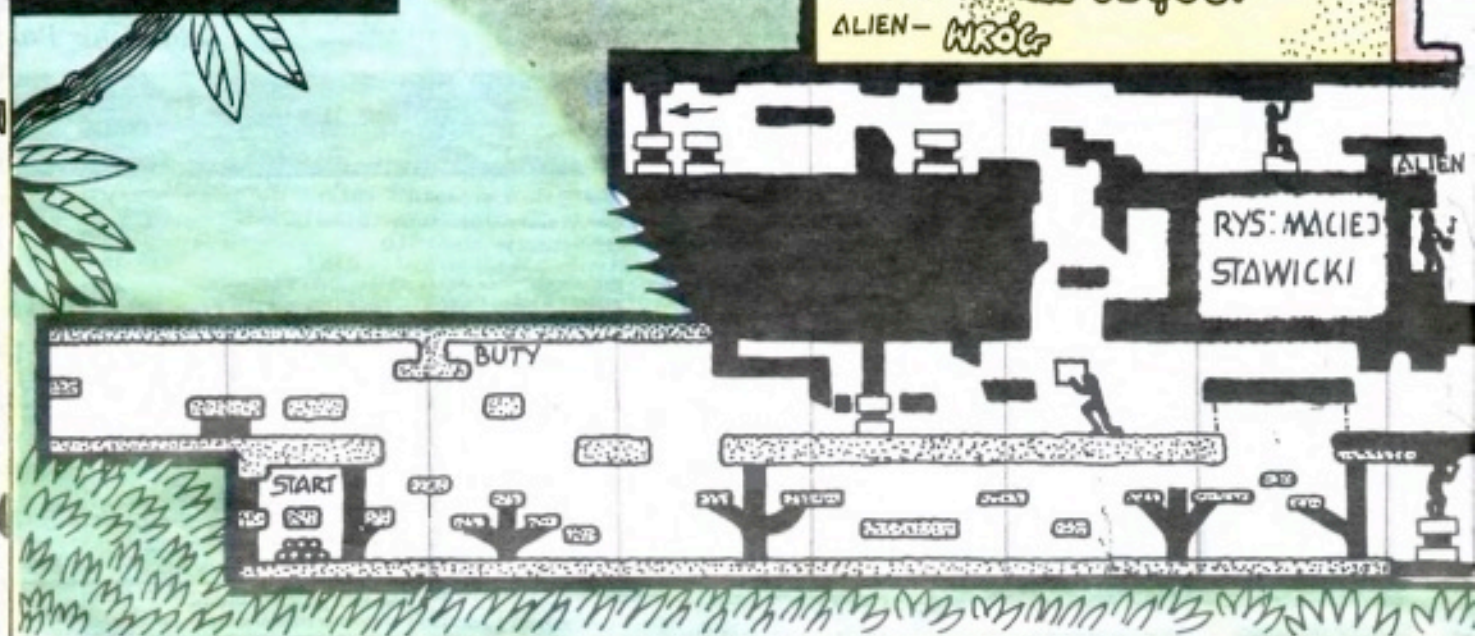
M.1



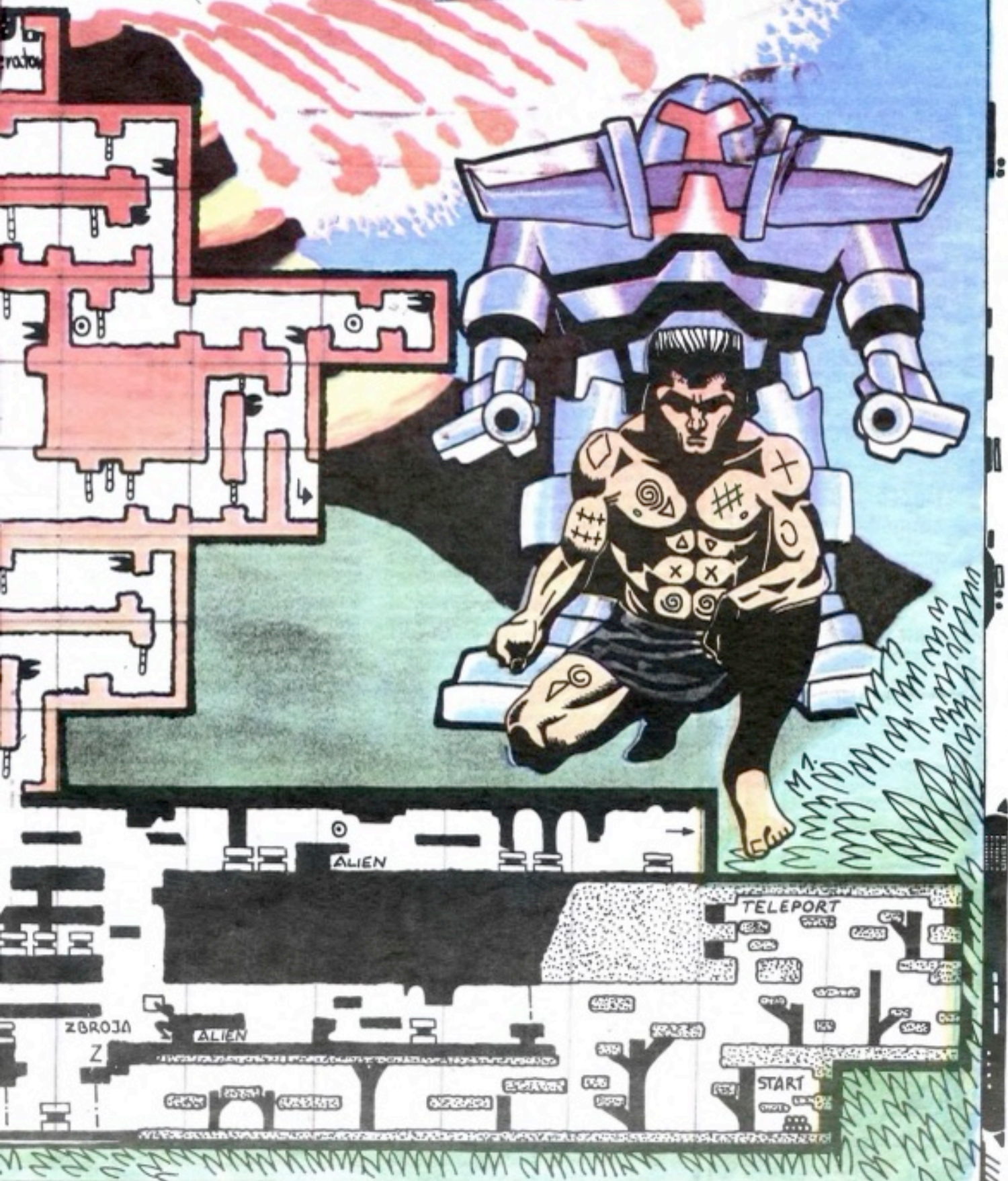
ANT

PŁĄCZ
 ○ - OGNISTE
 | - ZGNIATKI
 | - POMNIKI
 ○ - POZOSTAŁE CZĘŚCI
 ALIEN - WRÓG

RYS: MACIEJ STAWICKI



TRIX



10

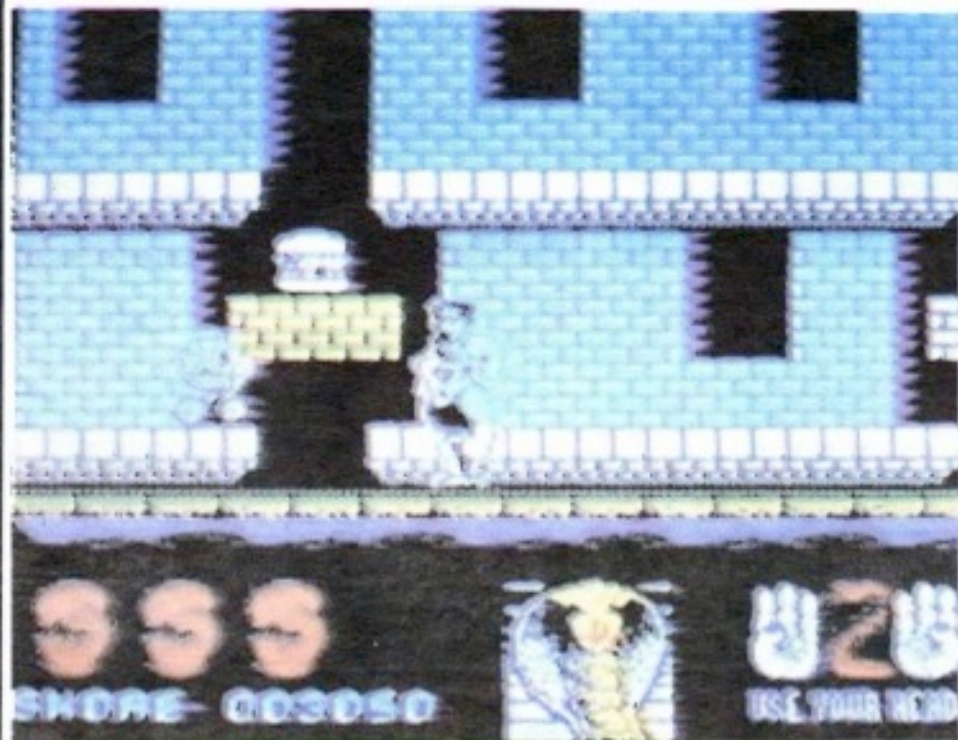
BAJTKOWA LISTA PRZEBOJÓW (11/87)

Listę opanowały całkowicie gry zręcznościowe. Czasem tylko pojawia się gra strategiczna lub symulacyjna. Drodzy GRACZE! Weźcie się za Szachy, Warcaby, Reversi, Think, takie gry rozwijają umysł a nie nadgarstek. Na jedenaste notowanie napłynęło 3065 propozycji, głosowano na 181 tytułów.

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 WIZARD'S LAIR ◆			x	x
2 TRAP DOOR ◆		x	x	x
3 GREAT ESCAPE !		x	x	x
4 TAU CETI ◆		x	x	x
5 REVOLUTION ◆		x	x	
6 WINTER GAMES ◆	x	x	x	x
7 MISS PACMAN !	x	x	x	x
8 ARMY MOVES !		x	x	x
9 XENO ◆		x	x	
10 BARBARIAN !	x	x	x	

Nagrody zostawij programów komputerowych — dziękuję Aneta Salskowska z Warszawy oraz Mirosław Tokarczewicz ze Szczecina.

Starek



COBRA STALLONE

Scenariusz gry oparto na tabule głosnego filmu „COBRA” z Sylvestrem Stallone. Główny bohater jest specjalistą od walki z ludźmi niezrównoważonymi psychicznie i groźnymi dla otoczenia. Porucznik Cobretti, bo tak brzmi jego prawdziwe nazwisko, pracuje w policji i tropi bandę morderców, którym przewodzi psychicznie chory człowiek. W szeregach policji jest też zdrajca, jedna ze współpracownic Cobretti'ego. Ona to informuje bandę o ruchach „COBRY”.

„Cobra Stallone” to gra typu ARCADE czyli zwykła „zręcznościówka” lecz czym dłużej grasz, tym bardziej wciąga.

Na początku nie posiadasz żadnej broni więc użyj głowy przewoźnik swoim przedmiotom („USE YOUR HEAD”). Gra toczy się w starej, opuszczonej fabryce i jesteś sam przewoźnik całej bandzie wariatów i to bez broni, ale rozjeżdżysz się dobrze po terenie a może coś znajdziesz. Paczki przypominające „Hamburger” zawierają w sobie porządnie Ci broń. W każdej paczce masz inny rodzaj broni, np. nóż, pistolet, karabin z celownikiem laserowym. Broni możesz używać tak długo, jak masz na ekranie obrazek ka-

zuszki obrazek powoli zniknie, więc broń masz tylko na określony czas), a rodzaj broni masz narysowany obok niej. Gra składa się z czterech poziomów, na których grasz trzy bandy. Twoim zadaniem, czyli zadaniem porucznika Cobretti'ego jest zabić wszystkich napastników i uratować więzioną przez nich dziewczynę. Twojemu życiu zagrażają: kobieta z granatnikiem (zdrajczyni), Twoja dawna współpracownica, człowiek z nożem i wielu innych. Gdy „uwolnisz” dziewczynę i będzie ona zawsze przy Tobie, to możesz nie obawiać się wrogów, gdyż nawet trafienie nie oznacza dla Ciebie jeszcze śmierci. Gdy kobieta z granatnikiem strzeli, to ukuć, gdy człowiek z nożem stanie i będzie w Ciebie mierzyl, to podskocz.

Bardzo dobra grafika, niezłe efekty dźwiękowe i płynne ruchy „Cobry” czynią grę ciekawą i powodują, że łatwo wciąga. Zagraj i Ty.

M. I

Producent: OCEAN

Autor: JONATHAN SMITH (SMIFFF)

Komputer: Amstrad/Schneider, Commodore 64/128, ZX-Spectrum 48+/128+/2/+3



Jak w ZORRO zagrać sygnałkę aby stać się właścicielem buta?

Tomasz Nocoń
ul. Przyszłości 4a m13
44-119 Gliwice

Proszę o pomoc we wpisaniu nieśmiertelności do gry „Trzy tygodnie w raju” „Pygmalama”. Poszukuję też Bajtek nr 2/86.

Michał Pstrucha
ul. Obr. Stalingradu 116 m 51
40-613 Katowice-Piotrowice

Proszę o poradę w jaki sposób odbezpieczyć i wpisać nieśmiertelność do gier Everyone's a Wally i Knight Lore w wersji na Spectrum.

Marcin Mikulski
os. Przyjaźni 10 m 63e
61-685 Poznań

Poszukuję nieśmiertelności i mapy do gry Avenge na Commodore 64.

Lukasz Czekajewski
ul. Godebskiego
02-905 Warszawa

Nie wiem, jak skończyć grę Montezuma's Revenge. Proszę o pomoc.

Grzegorz Pietrzyk
ul. Nowotko 10 m 34
23-022 Kielce

Poszukuję dokładnego planu gry CHIMERA na ATARI.

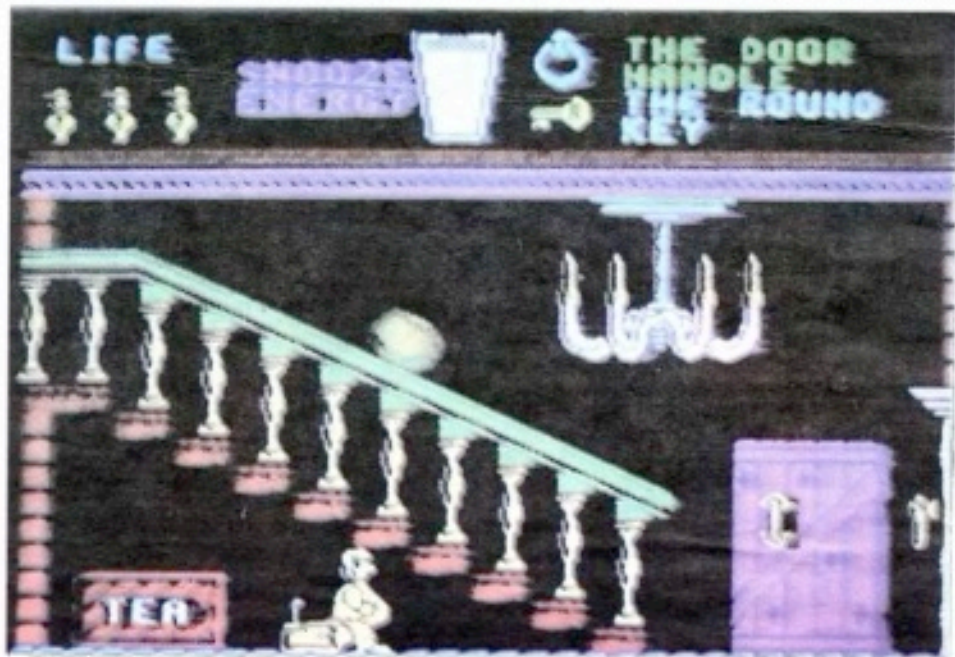
Liliana Szarek
ul. Siemiradzkiego 28 m 52
43-300 Bielsko-Białe

Proszę o pomoc w uzyskaniu nieśmiertelności w grze Roland in Space oraz Fruity Frank na Amstrada.

Radosław Boczek
ul. Jagiellońska 14
88-100 Inowrocław

Nie wiem jak wpisywać i jak poszukiwać nieśmiertelności w grach na ATARI 800 XL.

Tomasz Rogowski
ul. Okrąg 4 m 8
Warszawa



PYJAMARAMA

SEN LUNATYKA

Celem jest zdobycie klucza do zegara i obudzenie Wally'ego ze snu. Zamek magnetyczny na księżycu otwiera się magnesem. Na księżyc polecisz rakieta.

1. Weź pustą wiadro i napełnij je wodą z łazienki.
2. Przenieś doniczkę z kwiatami i wiadro do komnaty z latającymi pułapkami i puszką BP. Pułapki będą nieruchome i możesz zabrać pojemnik BP, a zostawić wiadro.
3. Aby napełnić pojemnik BP należy znaleźć trójkątny klucz (jest gdzieś blisko rakiety). Następnie z kluczem i pojemnikiem BP możesz wyjść z pierwszego piętra przez pierwsze drzwi na prawo. Napełnij pojemnik BP paliwem z pompy paliwowej.

4. UWAGA! Na księżycu są Obcy, a jedyny sposób na nich to naładowany laser, aby go zdobyć możesz napotkać pewne trudności.
5. Rozmieszenie Funta na Pensy.
6. Zanieś Pensa do toalety.
7. Weź młotek i wymień go w „ruchomym” pokoju na gasnicę.
8. Wyjdź z pokoju przez drzwi nr 3.
9. Wyjdź z następnego pokoju przez pierwsze z prawej drzwi, wskocz na skrzynkę i wyjdź przez okno. Idź prosto przez pokój „z ogniem”, który przedzies bez szwanku dzięki gasnicy. Gdy upadniesz to od razu idź w lewo i zabierz klucz. Klucz otworzy Ci drogę do pokoju w którym jest laser.

10. Wchodząc do „ruchomego” pokoju musisz mieć klucz i laser ze sobą. Wejdź w drzwi 1. Idź przez pierwsze drzwi które napotkasz idąc w prawo. Wyjdź przez drzwi na prawo i natychmiast wskocz na trzecią skrzynkę a potem na stół. Gdy zabierzesz baterię, laser będzie naładowany.
 11. Wyjdź dolnym wyjściem.
 12. Z naładowanym laserem i pełną puszką idź do „ruchomego” pokoju i wyjdź przez drzwi nr 3. Wejdź do rakiety i leć na księżyc — Obcy pozwolą Ci przejść.
 13. Poszukaj magnesu, aby otworzyć zamek i zabrać kluczyk do nakręcenia budzika Wally'ego.
 14. Aby zdobyć nożyce, weź zapalnik i zjedź po poręcz w dół po helm. Zanieś bilet do biblioteki i wymień go na książkę. Książka i helm razem dadzą nożyce.
 15. Gdy przyciśniesz klawisz „HELP”, to w pokoju „z kluczem” pojawi się skrzynia. Teraz, mając ze sobą nożyce, wejdź do pokoju „z kluczem i balonem” i dotknij balon (niekiedy trzeba powtórnie włączyć „HELP” na ON) Balon podniesie Wally'ego, którym w odpowiednim momencie trzeba zeskoczyć i zabrać klucz.
 16. Idź teraz do kuchni i wymień klucz na magnes.
 17. Idź na księżyc do miejsca gdzie zostawiłeś laser.
 18. Mając przy sobie magnes szybko doskocz do zamka magnetycznego strzegącego kluczyka do zegara.
 19. Gdy znikną kraty zabierz kluczyk i ostrożnie przedostań się do zegara.
 20. Po dotknięciu kluczem zegara kończysz grę z wynikiem pozytywnym.
- Majm „dodatkiem” do punktacji może być pozbywanie się zbędnych już przedmiotów. Gdy skończysz tę grę, to polecam inne części przygód Wally'ego i jego zwariowanej rodziny:
- Everyone's a Wally
 - Herbert's Dummy Run
 - Three Weeks in Paradise

Producent: MICRO-GEN

Komputer: ZX Spectrum 48/+128/+2/+3
Amstrad/Schneider, Commodore 64/128

M.1

KRÓL I KRÓLOWA GIER



Anita Sarnowska lat 13, uczennica VI klasy szkoły podstawowej na Mokotowie w Warszawie. Ma w domu mikrokomputer T1-MEX. Jej hobby to języki obce (uczy się niemieckiego i angielskiego) i muzyka.



Mieszko Talaśiewicz, uczeń VI Liceum Ogólnokształcącego w Szczecinie. Interesuje go pisanie programów. W konkursie na program z fizyki zajął pierwsze miejsce w województwie szczecińskim. Posiada ZX Spectrum Plus, drukarkę i microdrive. Jego hobby to sport.

POKE rzysta

FRANK BRUNO'S BOXING — ELITE

Noty do załadowania poszczególnych przeciwników na imię „STE”

- Fing Long Chop — BSB8BMA0
- Andrzej Puchenderow — AMC1NAK9C
- Tribal Trouble — FQ6IN9SN9
- Franche — IKAIB0N3
- Raviok Melosi — INDJAD05
- Andy Antpodwan — NR7IN9M4
- Peter Perfect — ILBROKNI

BOMB SCARE

Noty do teleportu:

- 1. ZEPHA 5. NITRO
- 2. OWART 6. CRYPT
- 3. DELTA 7. YTRON
- 4. XYLEM 8. ASTRA (tuz przy wyjściu „EXIT”)

HANDBALL MARADONNA

- B 3545 G 8645 L 2547
- C 1858 H 8645 M 4257
- D 2841 I 5655 N 6243
- E 6146 J 3542 O 7253
- F 7156 K 1552 P 8744

KNIGHT TYME — MASTERTRONIC

Wskazówki do gry:

1. Sprawdzaj wszystko co możesz (opcja EXAMINE).
2. Nie pomagaj opornym.
3. Przedmioty używane w grze SPELLBOUND mają tu inne zastosowanie.
4. Nie używaj transportera jeżeli nie znasz koordynatorów lub nie ustalisz ich w STARBASE 1.
5. Krótki spis przedmiotów przez nie niesionych:

SHARON — Maska gazowa, Reklama
GORDON — Nowy film
SWIFTFOOT — ???
DERBY IV — Serce z czekolady.

Czysta karta ID
(karta identyfikacyjna)
KLUNK — Laser — 10 MW
SARAB — Jedzenie dla McTablet'a
FORBIN — ???
S3E3 — Puszka z klejem
JULIE B — ???
HOOPER — Magiczny talizman.

Część zegara słonecznego
MURPHY — Część zegara słonecznego
HECTOR — ???

6. Koordynaty niektórych pomieszczeń (body do transportera):
MONOPOLE — X1, Y8, Z4
RETREAT — X8, Y4, Z1
OUT POST — X8, Y9, Z6

PHARON'S CURSE

Hasła do gry:
LEVEL 2 (Poziom 2) — SPHINK
LEVEL 3 (Poziom 3) — RAIDER

M.1

night shade city

Rysował:
Piotr Kamiński

NIGHT SHADE to następna gra firmy Ultimate. Prezentowaliśmy już w Bajtku: ALIENS, GUNFRIGHT, PENTAGRAM, teraz coś o duchach, wampirach, kościotrupach. Firmę ULTIMATE słynie ze świetnej oprawy graficznej w swoich programach a i NIGHT SHADE nie odbiega zbytnio od „normy”.

Bohaterem gry jest młody podróżnik, który przez przypadek znalazł się w podziemnym „Miście Zmarłych” a wydostać się z miasta to nie lada problem. Na każdym kroku czyhają tu śmiertelni wrogowie, stworzy bez „ducha” i „ciała”, które po dotknięciu zabierają Ci pewien procent twoich „sił vitalnych”. Ale nie jesteś bezbronny — bron na te stworzy musisz sam odnaleźć i zebrać jej jak najwięcej. (diagram pokazuje jaka bron jest skuteczna na konkretnego stwora). Lecz zabijanie co pomniejszych stworów nie jest celem (a trafienie takiego stwora złą „bronią” powoduje jego mutację i to że staje się „niesmiertelny”).

W tym labiryncie ulic musisz odnaleźć, po kolei, cztery „postacie”, znaleźć bron na nie, a następnie zabić je. Ale konkretną „postać” można zabić tylko przeznaczoną, do tego celu, bronią. Więc która bron jest skuteczna i na kogo?

Otoż:

- 1) SZKIELET — zabijasz go swego rodzaju MŁOTKIEM
- 2) ŚMIERC — zabijasz KŁĘPSYORĄ
- 3) WAMPIRA — KĄŻYZEM
- 4) DUCHA — KSIĄŻKĄ

Nie wszystko, jednak, co się rusza można zabić.

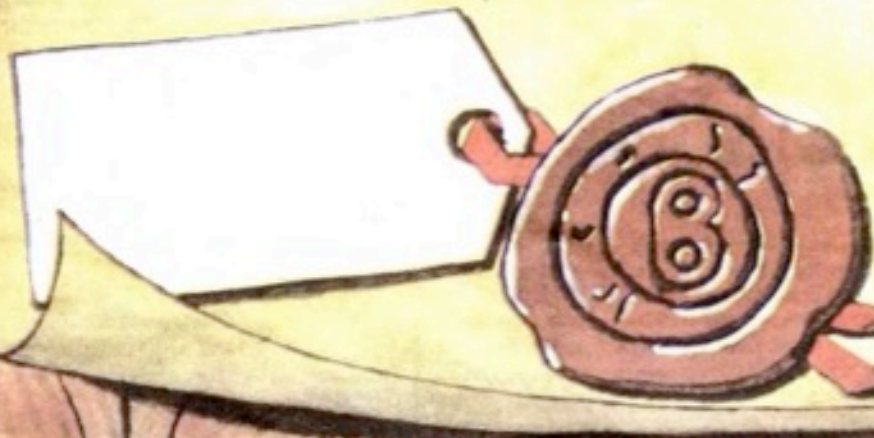
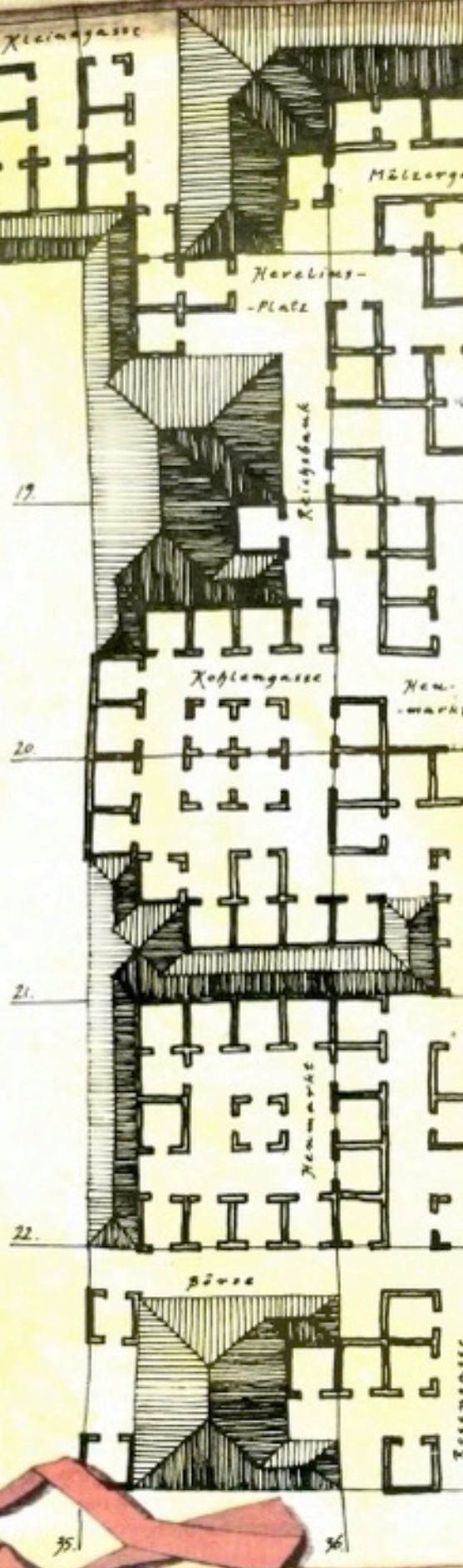
Uwaga na „RUCHOMY OGIEŃ” i „OBŁOCZEK” czy „zmułowanego stwora”.

Po nabraniu pewnej wprawy gra jest trochę trudniejsza od GUNFRIGHT a.

Zaczynamy więc grę.

W tabeli wykaz broni i stworów w mieście. 2 — podwojenie ilości stworów po strzale z broni.

GRA: NIGHT SHADE
KOMPUTER: AMSTRAD/SCHNEIDER, COMMODORE 64/124,
ZX SPECTRUM 48/ - /128/ 2/ - 3
FIRMA: ULTIMATE.



10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW (12/87)

Chociaż na naszej liście wciąż pojawiają się nowe tytuły, to jednak starsze pozycje trzymają się mocno. Niekiedy gry jak bumerang wracają na czołowe miejsca. Na dwudzieste tegoroczne notowanie napłynęło 2528 propozycji. Czytelnicy głosowali na 174 tytuły gier.

- 1 MISS PACMAN ↑
- 2 GREAT ESCAPE ↑
- 3 TRAP DOOR ↓
- 4 BARBARIAN ↑
- 5 WIZARD'S LAIR ↓
- 6 REVOLUTION ↓
- 7 XENO ↑
- 8 WINTER GAMES ↓
- 9 TAU CETI ↓
- 10 GLADIATOR !

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 MISS PACMAN ↑	x	x	x	x
2 GREAT ESCAPE ↑		x	x	x
3 TRAP DOOR ↓		x	x	x
4 BARBARIAN ↑	x	x	x	x
5 WIZARD'S LAIR ↓		x	x	x
6 REVOLUTION ↓		x	x	x
7 XENO ↑	x	x	x	x
8 WINTER GAMES ↓	x	x	x	x
9 TAU CETI ↓		x	x	x
10 GLADIATOR !	x	x	x	

Nagrody-zestawy programów komputerowych — otrzymują: Alicja Mrozinska i Maciej Kurzajewski.

Slawek



ZŁOTA DZIESIĄTKA ROKU 1987

Tak, jak przed rokiem zestawiliśmy notowania Bajtkowej Listy Przebojów. Za pierwsze miejsce przyznaliśmy 10, za ostatnie 1 punkt. Oto, co się okazało:

1 BOULDER DASH — First Star Software.

Pierwsza część przygód Rockforda w podziemnych jaskiniach długo nie opuszczała Listy Przebojów. Wymaga potężnego skupienia się i maksymalnego refleksu, opieszali dostaną kamieniem po głowie.

2 SPY VS SPY II — First Star Software.

Tu już trzeba pomyśleć. Jak wykiwać nieprzyjawnego szpiega-rywala? — można np. wykopać dołek. Ale kto kopie dołki, ten sam w nie wpada (i z reguły trudno jest mu się wydostać). Ta część walki dwóch szpiegów, rozgrywająca się na wulkanicznej wysepce jest daleko trudniejsza od pierwszej.

3 BROADSIDES — S.S.I.

Abordaż w epoce atomowych okrętów podwodnych? Ależ tak! Radzę jednak najpierw wypróbować kartacze (nazwa BroadSides mówi sama za siebie). Akcja rozgrywa się wolno, ale kto wymaga zwrotności od XVI-wiecznych karawel?

4 WINTER GAMES — US GOLD.

Jedna z długiej listy gier sportowych — o dziwo — nie wymaga machania joystickiem w lewo i w prawo bez ustanku. W dwóch częściach tylko 7 konkurencji, ale proszę zwrócić uwagę na wspaniałe alpejskie pejzaże i muzykę.



5 WIZARD'S LAIR — Bubble Bus Software.

Pomysł jest stary — wydostać się z labiryntu wykonując określone zadania. Gra jest niejako połączeniem gier SABRE WULF i ATIC ATAC. Świetna grafika i (jak zwykle) melodyjne wstawki na pewno uatrakcyjnią zabawę.

6 BEACH HEAD II — US GOLD.

Po dobieciu konwojem do brzegu i zdobyciu bunkra (w BEACH HEAD) rozpoczyna się marsz w głąb lądu. Wierzy go pojedynek z Dyktatorem. Gra jest niewątpliwie lepsza od pierwszej części, akcja jest szybka, a grać można jako atakujący, broniący lub we dwóch z kolegą.

7 SILENT SERVICE — Micro Prose Software.

Coś dla koneserów. Doskonała symulacja okrętu podwodnego rozgrywająca się podczas II wojny światowej (1942-1944 r.) na Pacyfiku. Do wyboru trzy opcje gry, w WAR PATROLS jeden z pięciu patroli wojennych.



8 TRAP DOOR — Macmillian Software.

Jak w każdej grze tej firmy, bohater ma wysokość 1/2 ekranu i jest bardzo starannie animowany. Wymagana jest zdolność szybkiego kojarzenia faktów, zreczność też się przyda.



9 DAN DARE — Gang Of Five.

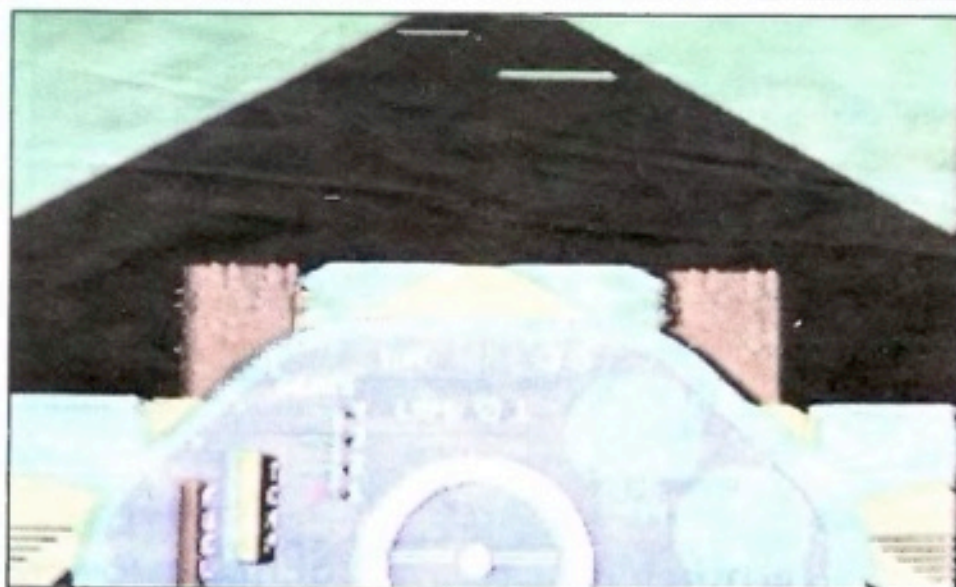
Gra także labiryntowa, o uproszczonym scenariuszu. Jednak ratowanie Ziemi przed zagładą jest niewątpliwie zadaniem odpowiedzialnym i widok rozpadającej się w drobny mak wrogiej planety będzie miły oku każdego gracza.

10 URIDIUM — Hewson.

Gra typowo „automatowa”. Jeżeli posiada jakiś sens to bardzo głęboko ukryty. Chociaż latanie i strzelanie nad kosmicznym krążownikiem nie jest proste (palec bardzo drętwieje), to Czytelnicy dwukrotnie umieścili ją na pierwszym miejscu.

Dla ciekawskich podajemy też drugą dziesiątkę:

11. CAULDRON
12. GREAT ESCAPE
13. W. A. R.
14. TIGERS IN THE SNOW
15. SPY VS SPY
16. WARHAWK
17. REVOLUTION
18. FIRE LORD
19. SEVEN CITIES OF GOLS
20. TAU CETI



CHEQUERED FLAG

„... umieszcza cię za kierownicą. Będziesz musiał patrzeć jednym okiem na tablicę przyrządów, operować biegami i hamować by uniknąć ryzyka. Wszystko to w poszukiwaniu rekordu”. Oto fragment tekstu zamieszczonego przez firmę PSION na etykiecie tej gry. Skąd my to znamy? ROAD RACE, FORMULA 1, POLE POSITION itd. Na co komu jeszcze jedno? I tu zaczyna się przętarg, bowiem każda z tych gier jest na swój sposób wspaniała: POLE POSITION — staranna grafika, wyścig poprzedzony tzw. „oficjalnym treningiem”, możliwość premiowanej jazdy, lista rekordów; ROAD RACE — poza ciekawą grafiką gra oparta na pewną fabułą, duża różnorodność warunków jazdy, pozorowana zmiana biegów; FORMULA 1 — możliwość wyboru toru, stanu nawierzchni, możliwość jazdy z automatyczną skrzynią biegów, bardziej skomplikowana zmiana biegów. CHEQUERED FLAG jest grą zblizną w swej budowie do FORMULA 1. Można jednak w niej znaleźć kilka nowych, ciekawych rozwiązań. Każdy z dziesięciu torów opatrzony jest własnym, zapamiętanym rekordem. Gracz wybiera ponadto ilość okrążeń (do 99). Ale największą ciekawostką jest możliwość wybrania samochodu, który chce się prowadzić. Ma to bardzo duże znaczenie ze względu na różnice pomiędzy tymi fikcyjnymi maszynami. Postaram się więc krótko je przedstawić:

McFASTER SPECIAL — wyposażony w automatyczną skrzynię biegów, jest najbardziej odpowiednim samochodem dla niedoświadczonych „kierowców”. Tym niemniej pozostaje szybkim (500 bhp) i niezawodnym pojazdem.

PSION PEGASUS — osiąga 560 bhp między 5000 a 10000 obrotów i cechuje się wyjątkowo niskim współczynnikiem oporu powietrza. To bardzo

szybki samochód, a kierowanie nim wymaga umiarkowanych umiejętności.

FERETTI TURBO — bardzo mocny, wyposażony w turbodładowanie. Osiąga 640 bhp między 8000 a 10000 obrotów. Bardzo trudny do prowadzenia, wskazany raczej dla doświadczonych „kierowców”.

Teoretycznie gracz jest zmuszony zaangażować wszystkie dziesięć palców, by mieć kontrolę nad każdym mechanizmem. Musi bowiem obsługiwać: przyspieszacz — Q, hamulce — I, zmianę biegów na niższy — N (lub dowolny klawisz w lewo od N), zmianę biegu na wyższy — M (lub dowolny klawisz w prawo od M), szybki skręt w lewo — A, powolny skręt w lewo — S, powolny skręt w prawo — D, szybki skręt w prawo — F, zatrzymanie gry — H (kontynuacja przez ponowne naciśnięcie) oraz rozpoczęcie gry od nowa — H I T jednocześnie. Jeśli chodzi o tor, to nawet gdy wybierze Monaco czy Silverstone, będzie musiał uważać na plamy oleju, kałuże wody, rozbite szkło i kamienie. W przypadku dłuższej jazdy należy skorzystać z „pit stopu”, by uzupełnić paliwo.

Gra zrobiona jest na tyle dokładnie, że po kraksie gracz powiadomiany jest o jej przyczynach, zaś po ukończeniu własnego wyścigu z czasem wie, ile godzin będą zmuszeni zużyć mechanicy z jego „stajni” na dokonanie koniecznych napraw.

Drodzy gracze! Nie dajcie się zwieść zapisom jakiego zastaniecie przy poszczególnych trasach! Musicie uznać się konieserami CHEQUERED FLAG, jeśli na większości torów uzyskacie wyniki poniżej 1 min. 30 sek.

Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64, Amstrad/Schneider 464/6128

(pb)

S.O.S.

Jak uzyskać nieśmiertelność w grach: STRIP POKER, GHOST 'N GOBLINS, HIGHWAY ENCOUNTER w wersji na Amstrada 464?

Tomasz Herbst
ul. Swierczewskiego 12
19-500 Goldap

Mam kłopot w grze DAN DARE w wersji ZX Spectrum. Jestem na pierwszym poziomie i nie potrafię zjechać windy na dół.

Artur Bujniwicz
ul. Mickiewicza 6/3
78-520 Złocieńiec

Poszukuję instrukcji do gry INDIANA JCE na ZX Spectrum.

Maciej Odoj
ul. Sobieskiego 10
42-730 Korzęcin

Jestem użytkownikiem CPC 464. Bardzo lubię grać w grę SABOTEUR firmy Durell lecz nie wiem do czego służą deski i młoty oraz jak je zebrać. Pomóżcie!

Michał Wiczcerek
ul. Leszczyńska 6/10
41-806 Zabrze

Poszukuję dokładnego opisu do gry ZORRO na Atari 800XL.

Agnieszka Sielicka
ul. Radunska
83-333 Chmielno

Poszukuję POKE'ów do gier JET MEN, HARRIER, EL-STORM, GRAND ATTACK w wersji na ZX Spectrum. Chętnie wymienię je z innym POKE'zystą.

Grzegorz Pawlak
ul. Skalskiego 3/04
42-505 Będzin

Jestem użytkownikiem Atari 800XL. Potrzebuję pomocy w grach: E.T., DIMENSION X, BUCK ROGERS I SPY VS SPY.

Marcin Budyn
ul. Sportowa 133
39-200 Dębica

Proszę o pomoc w następujących grach: BRUCE LEE ROAD RACE COSMIC TUNELS w wersji na Atari 130 XE

Tomasz Adamski
ul. Hubala 4/2
94-042 Łódź

Poszukuję kodu do gry RAMBO na Atari 800XL.

Paweł Kuchnik
ul. Jordana 8/79
32-500 Chrzanów

Proszę o pomoc w grach na Commodore 64: W.A.R., SPY VS SPY III THE LAST NINJA (co zrobić z zięjącym ogniem smokiem).

Marek Ptaszynski
ul. Lumumby 101/105
80-371 Gdańsk

Mam 12 lat. Ponieważ słabo poruszam się o kulach, większość czasu spędzam w domu, również uczę się indywidualnie w domu. Rodzice długo oddawali pieniądze, aby spełnić moje marzenia. I właśnie od września br. jestem szczęśliwym posiadaczem mikrokomputera „Atari 130 XE”. Mimo, że posiadam kilka gier, to trzech z nich nie mogę do końca rozegrać. Chodzi mi o gry:

1. „MINER” 2049 — nie mogę przejść z trzeciego etapu (wydaje mi się, że należy uzyskać nieśmiertelność Minera)
2. PITFAL II tutaj również należy uzyskać nieśmiertelność
3. NEPTUN'S DAUGHTER'S uzyskać nieśmiertelność

Może ktoś z czytelników pomoże mi. Wiadomo też, że gry na „Atari” są drogim darem prosię i wierzę, że znajdzie się ktoś zyczący z „Bajkowych” Czytelników, który udostępni mi ciekawe gry, a może i programy. Będę za to bardzo wdzięczny.

Arkadiusz Skrzypinski
70-463 Szczecin
ul. Mariana Buczka 24A/12

Od redakcji: Przesyłamy Arkadiuszowi dwie kasety z programami na Atari. Liczymy, że Czytelnicy „Bajki” również mu pomogą.

KRÓL I KRÓLOWA GIER

Alicja Mrozińska, lat 13, uczennica VII klasy Szkoły Podstawowej Posiadany (i ulubiony) mikrokomputer to Commodore, a jej ulubiona gra to LAZY JONES.

Maciej Kurzajewski, lat 14, uczeń Szkoły Podstawowej nr 3 w Kaliszu. Posiada komputer Sharp MZ-700 a jego ulubiona gra to JACK THE NIPPER. Prócz komputerów posiada jeszcze jedną pasję, jest nią muzyka i śpiew.

EQUINOX

Na dalekiej planecie Equinox, gdzie dzień jest zawsze równy nocy, zbudowano kopalnię radioaktywnego uranu. Kopalnia została w pełni zautomatyzowana, tak, że w procesie wydobycia nie brał udziału żaden człowiek.

Każdy z ośmiu sektorów kopalni wydobywa i magazynuje uran niezależnie od innych. Po zakończeniu wydobycia pojemniki z tym pierwiastkiem będą przekazane z każdego sektora do magazynu. Niestety, teren kopalni stał się miejscem zamieszkania Equinitów — złośliwych mieszkańców planety. Unieruchomili oni kopalnię w ważnym momencie procesu wydobywczego — w chwili, gdy uran miał być przekazywany z sektorów do magazynu. I tu rozpoczyna się misja bojowo-zadaniowego robota o nazwie PAUL, maszyny tej samej serii, co sławny MAUL, członek Enigma Force. Zadaniem Paula jest przesłanie wszystkich ośmiu pojemników z uranem do magazynu za pośrednictwem windy oznaczonej na mapie kolorem czerwonym. Ma on ściśle określony czas na przetransportowanie każdego z pojemników. Jeżeli nie zdąży, promieniowanie uranu unicestwi go. Tym samym wszelkie nadzieje na uratowanie planety zginą razem z nim.

Po przesłaniu pojemnika do magazynu zawarty w nim uran nie będzie miał szkodliwego działania, ponieważ magazyn jest ekranowany grubą warstwą ołowiu.

Na swej drodze Paul napotka głębokie szyby z magnezem na górze. Wejście do szyby powoduje wciągnięcie robota.

Dotarcie do pewnych części kopalni możliwe jest tylko poprzez teleportację. Trzeba jednak za nią płacić — jedna moneta za transport w tę i z powrotem. Może się zdarzyć, że Paulowi zabraknie monet. Wtedy jedynym wyjściem jest... przetopienie się w tygiu na pieniądze. Odbiera to oczywiście robotowi jedną zapasową powłokę. Paul ma tylko dwie zapasowe powłoki więc powinien bardzo uważać.

Niektóre przejścia są zasypane. W takiej sytuacji ratunkiem jest topata lub dynamit. Te z kolei znaleźć można w zamkniętych szafach pancernych, które dają się otworzyć jedynie wiertarką. Czasami można znaleźć klucz do drzwi. Kłopoty pojawiają się na przykład przy jednej topacie i dwóch zatorach. Wybór nie jest łatwy — pomyłka właściwie kończy grę.

Każde zetknięcie się z Equinitem zmniejsza energię Paula. Ratunkiem jest znaleziony akumulator regenerujący utraconą siłę. Pomocne będą też beczki z paliwem, ponieważ silnik pozwalający robotowi unosić się zużywa go dużo. Znalezione karty z numerami od 1 do 8 umożliwiają poruszanie się między sektorami poprzez centralę.

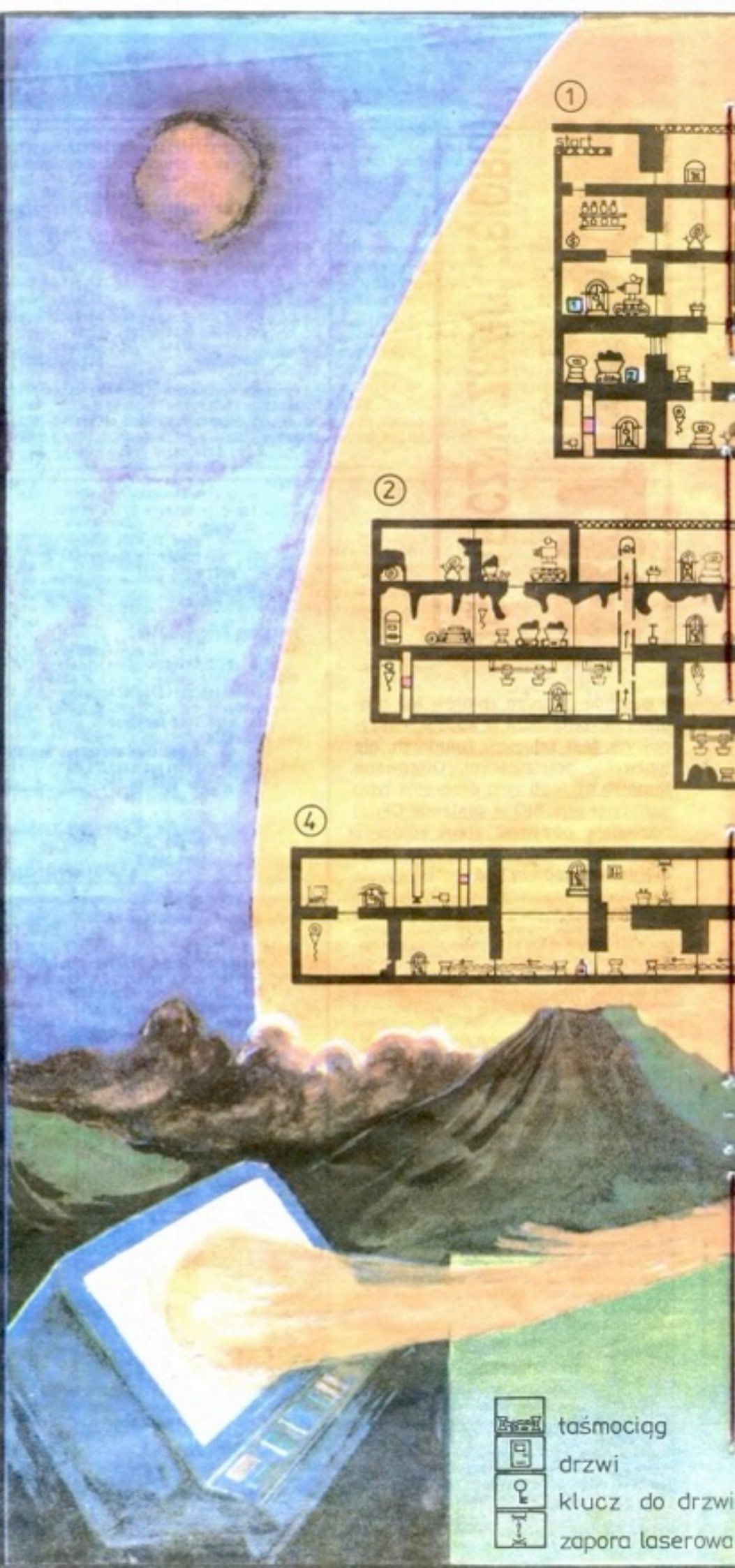
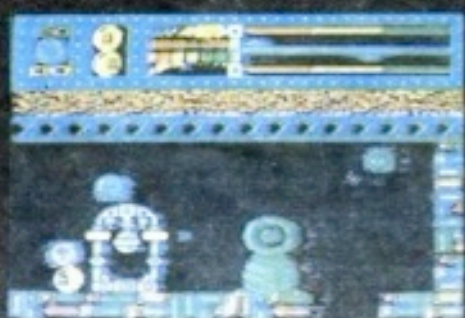
Paul dysponuje tylko jedną kieszenią, więc musi trafnie dobierać, co ma nieść.





Grając w Equinox używać można klawiatury lub joysticka. Wciśnięcie GORA powoduje uniesienie się robota a DOŁ — podniesienie przedmiotu lub użycie tegoż. Dam Ci jeszcze jedną radę: będąc w pierwszym sektorze znajdź kartę PETE, wróć do pomieszczenia startu i będąc w lewym górnym rogu wciśnij jednocześnie klawisze R, N, C. Staniesz się nieśmiertelny lecz czas będzie płynął.

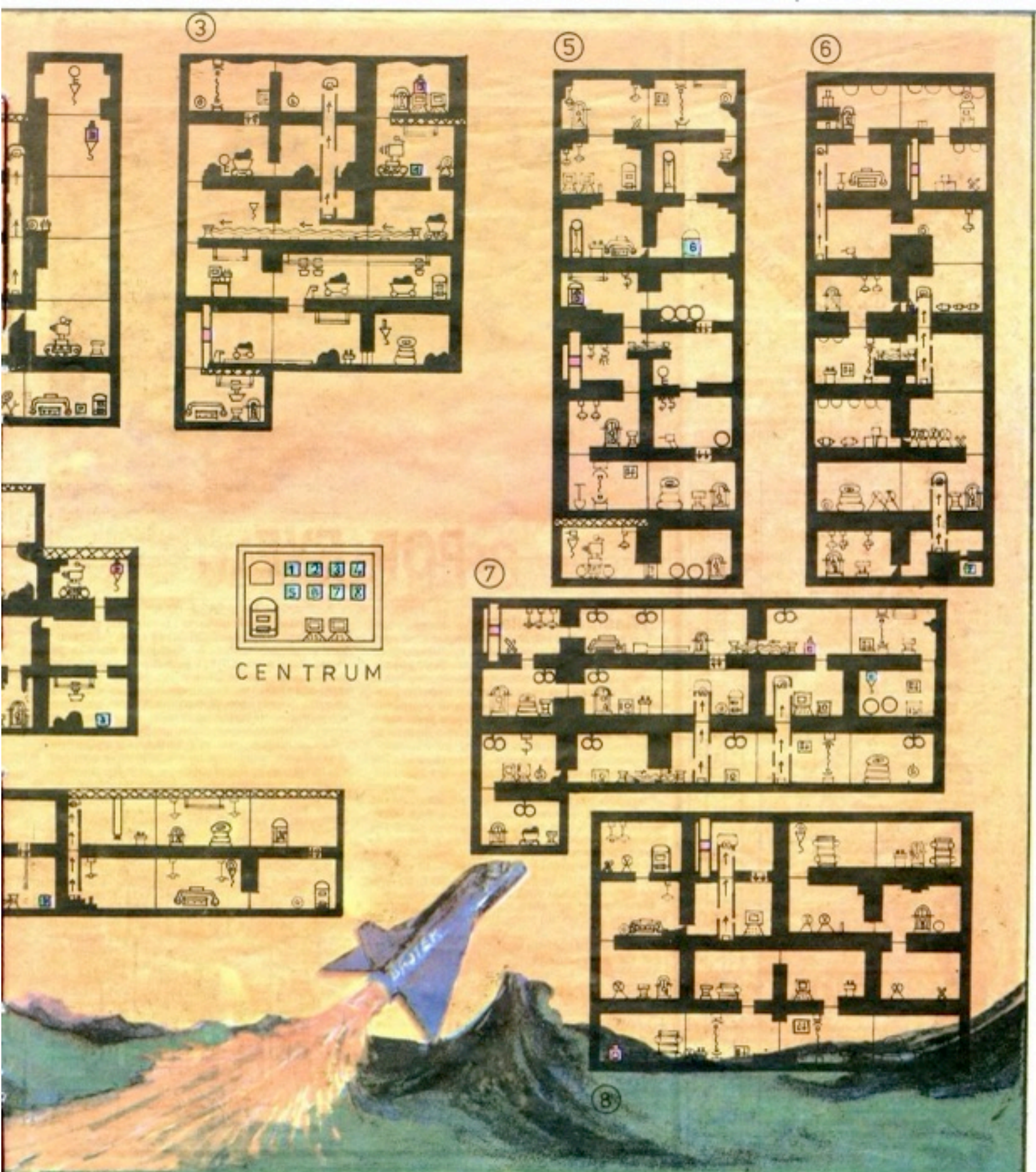
Firma: Mikro-Gen

Komputer: Spectrum 48/-, Commodore 64, Amstrad/Schneider

Marcin Przasnyski



-  taśmociąg
-  drzwi
-  klucz do drzwi
-  zapora laserowa



bezpiecznik



kanister z uranem -



odnieść do



dynamit-wysadzać



beczka z paliwem



akumulator



moneta do teleportacji



miejsce na bezpiecznik



łopata-kopać



wiertarka-wiercić



zator poziomy



zator pionowy



przejście-zapadnia



teleportacja



przejście między sektorami



winda



tygiel



winda do mag. kanistrów



szafa



karta nieśmiertelności



karta wstępu na sektor

10

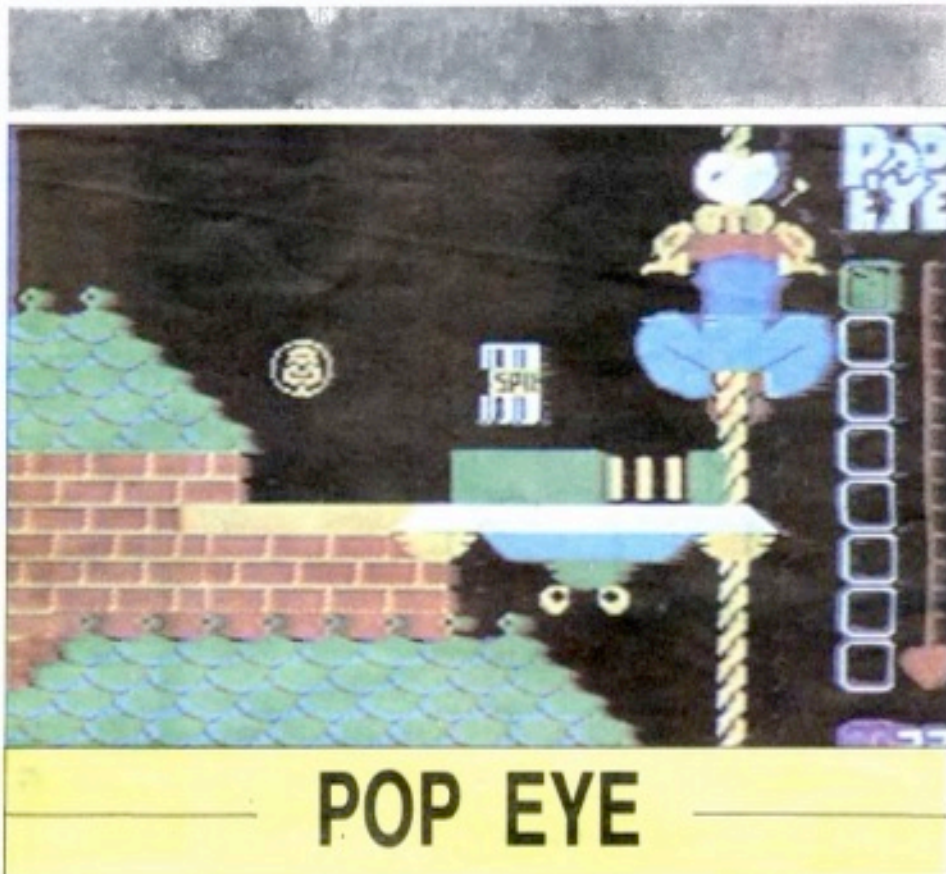
BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW (1/88)

Boulder Dash znowu na pierwszym miejscu! Powrót na czoło listy zapewniło mu chyba zdobycie pierwszego miejsca w Złotej Dziesiątce roku 1987. I chociaż gra jest dość stara, to każdy wraca do niej z przyjemnością. Na pierwsze tegoroczne notowanie otrzymaliśmy łącznie 3711 propozycji na 115 tytułów.

- 1 BOULDER DASH
- 2 ANTIPIAD
- 3 MISS PACMAN
- 4 BARBARIAN
- 5 NIGHT SHADE
- 6 POPE EYE
- 7 GLADIATOR
- 8 GREAT ESCAPE
- 9 WIZARD'S LAIR
- 10 REVOLUTION

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 BOULDER DASH	X	X	X	X
2 ANTIPIAD		X	X	X
3 MISS PACMAN	X	X	X	X
4 BARBARIAN	X	X	X	X
5 NIGHT SHADE		X	X	X
6 POPE EYE	X	X	X	X
7 GLADIATOR		X	X	X
8 GREAT ESCAPE		X	X	X
9 WIZARD'S LAIR		X	X	X
10 REVOLUTION		X	X	X

Nagrody wyłooowali: Monika Rembikowska i Piotr Jodłowski



POPE EYE

Właśnie wróciłem

z długiego rejsu dookoła świata i razno pobiegnę do domu, lecz zastałem go zamkniętym na cztery spusty. Żona była wewnątrz, bo pod wycieraczką nie znalazłem klucza. Zrezygnowany usiadłem na schodkach w młoczeniu asyą wyjątką fajczkę. Nagle okno za mną otworzyło się z hukiem i usłyszałem gderliwy głos żony: „Gdzie się włóczyłeś tak długo leniu! Ja cię nauczę zajmować się domem a nie wozik brzuch po zamorskich knagach!”. Chciałem podbiec do okna, przeprosić, lecz to zatrzęsło się.

Co robić? Żona mnie odgapiła, na morze szybko nie wróć, gdzie się więc podzięję? Schronię się w latarni morskiej, potem pomyślę, co robić dalej.

Poszedłem nad morze. Na latarni dostrzegłem puszkę szpinaku — mej ulubionej potrawy i dwa pierniki w kształcie serduszek. Gdy je połknąłem, poczułem, jak obscha wypełnia moje serce. Pobiegnę do domu spróbować jeszcze raz przeprosić żonę. Ujrzałem ją w oknie... radośnie uśmiechniętą. Po moim pierwszym pocałunku jej uśmiech znikł, po drugim okno zamknęło się i poczułem na policzku chłód dobrze wyheblowanych desek.

Wiedziałem już, co muszę zrobić. Mam zebrać wszystkie pierniki (jest ich 26) i przeprosić żonę całując ją 26 razy.

Skądś nadciął ogromny sęp i zanim zdążyłem się zorientować, powalił mnie na ziemię. Wyciągnąłem z kieszeni puszkę szpinaku i szybko wyspałem sobie do usz porcję ożywczej potrawy. To postawiło mnie na nogi.

Za sępem kroczył gruby bosman, skądinąd znany mi handlarz niewolnikami. Zdążyłem ukryć się za żalonym murem tak, że mnie nie zauważył. Od tej chwili wszystko układało się pomyślnie. Klucze pasowały do niektórych zamkniętych drzwi, czapka-niewidka uchroniła mnie przed ogniem z paszczy smoka — lokatora strychu, zapalka uruchomiła armatę, która swym zielonym płomieniem wstrzebiła mnie na górę. Nie udało mi się tylko schować przed czarownicą — siostrą bosmana, ale od czego szpinak?

Poważny kłopot miałem z „Jednorękiem Bandytą” — automatem do gry, który widziałem już niejednokrotnie za

granicą. Po wrzuceniu pieniążka i pociągnięciu za dźwignię w okienkach pojawiały się zaczęły różne przedmioty, także literki, głównie P, O, E i Y. W końcu odkryłem, że muszę ułożyć napis POPE EYE — moje przewisko. Kłopot bardzo nie lubię. Zauważyłem też, że gdy stanę przed „Bandytą” tak, by moja głowa była na wysokości pewnego okienka i potem uruchomię automat, przedmiot w tym okienku nie będzie się zmieniał. Tak ułożyłem cały napis i dostałem w nagrodę sześć pierników.

Gdy po zebrań wszystkich serduszek pobiegnę do okna i po raz ostatni pocałowałem żonę, drzwi otworzyły się, zapraszając do środka. Oboje już w zgodzie zasiedliśmy do powtalnej uczy i odład zylkmy długo i szczęśliwie.

Firma: Macmillan Software
Komputer: ZX Spectrum 48+, Amstrad/Schneider

(m.p.)



KRÓL I KRÓLOWA GIER

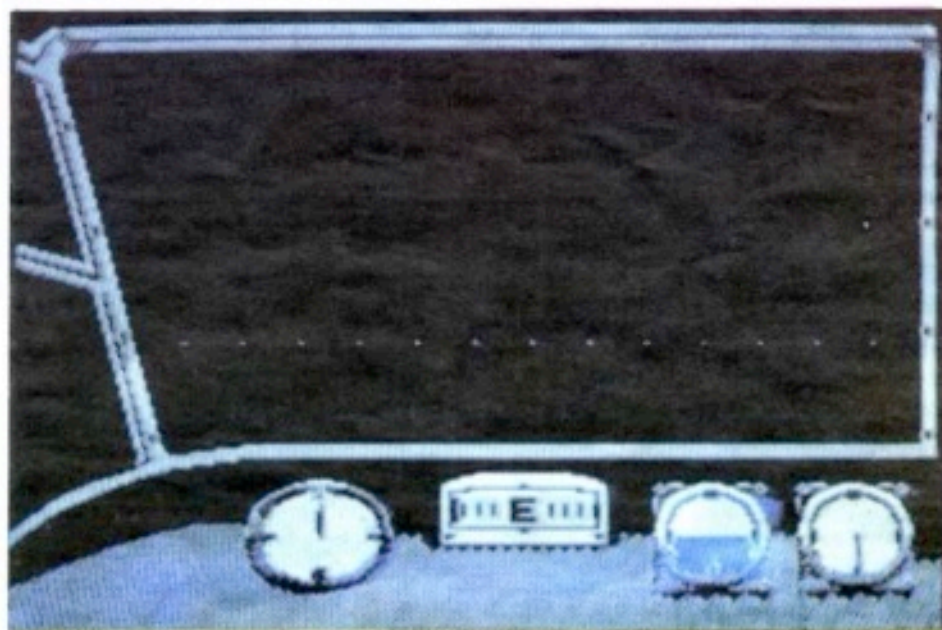


Monika Rembikowska lat 13, uczennica VI klasy Szkoły Podstawowej nr 260 w Warszawie, zam. Warszawa, ul. Królowej Marysieńki 21 m 51. Ma komputer Commodore 64, jej zainteresowania to języki — angielski i esperanto. Koresponduje w tych językach z koleżankami i kolegami z zagranicy.



Piotr Jodłowski lat 13, uczeń Szkoły Podst. nr 27 w Krakowie, Chodzi do VII klasy, ma komputer ATARI i wspólnie z kolegami opracowuje programy gier i edukacyjne. Najmiej jednak jego największym hobby jest koszykówka.

S.O.S.



DAMBUSTERS

Już od początku roku 1943 alianci wspólnie odbywali wielkie dywanowe naloty na ważne strategiczne punkty Rzeszy.

W marcu 1943 roku powstał projekt zniszczenia elektrowni i zapór wodnych dostarczających energię fabrykom zbrojeniowym w środkowym biegu Renu. Przygotowywana do akcji trwały szereg miesięcy i w tym czasie opracowano specjalny model bomby, która odpowiednio rzucana, ślizgając się po wodzie zniszczy grodzie zapór.

Jest 16 maja 1943 godz. 21.15. Grupa ciężkich bombowców typu Avro Lancaster wystartowała z bojowego lotniska w Scampton i skierowała się na pod-wiech, przez Francję do Niemiec. Po wielu treningach i innych przygotowaniach brytyjski 6117 Dywizjon Bombowy rozpoczął akcję która bezpośrednio miała przybliżyć koniec wojny i klęskę Rzeszy.

Zniszczenie elektrowni wodnych w Zagłębiu Ruhry oprócz odjęcia źródeł energii spowodowałoby załamanie i zniszczenie ok. 40% militarnego potencjału Niemiec.

A jakie jest Twoja rola w tej akcji?

Jesteś jednocześnie: pilotem, nawigatorem, przednim i tylnym strzelcem, bombardierem i mechanikiem pokładowym w swojej maszynie. Miejsca w którym aktualnie jesteś w samolocie oznacza mały wyświetlacz na dole ekranu a przeniesienie się do innego pomieszczenia można za pomocą siedmiu klawiszy od „Q” do „U”.

Przed tobą trudny i wyczerpujący lot przez p. Europę. Sama gra po wybraniu sposobu kontrol nad maszyną rozpoczyna się od wyboru: wskaźników — cyfrowych (DIGITAL) lub normalnych wychyłowych, i rodzaju lotu: TAKE OFF — lot ze startem

FLIGHT — maszyna jest już w powietrzu gotowa do jej przejęcia

PRACTICE — lot treningowy (jak wszystkie przed miesiącem)

Jak będzie przebiegał Twój lot?

1. Startujesz z lotniska Scampton (12 mi od wschodniego wybrzeża Anglii) i po linii prostej ku brzegom Holandii. Kurs po jakim będziesz leciał stawiasz kursorem, który umieszczasz na mapie w miejscu przeznaczenia. Wtedy pilot automatycznie odnajduje właściwy kierunek na kompasie pokładowym. Pamiętaj jednak aby nie wybrać drogi po linii prostej i omijać stanowiska artyleri P-Lot i obszary strzeżone z powietrza.
2. Start — to nie trudnego ale pamiętaj że o twoim położeniu względem Ziemi dowiesz się tylko z przyrządów.
3. Jeżeli zostaniesz wykryty przez reflektory wroga a Twój strzelec pokładowy nie zrobi z nimi porządku; będziesz musiał przeprowadzić serię kontrolowanych uników. Jeżeli jednak światło reflektora będzie nie do zgubienia to stajesz się automatycznie celem całej nazwanej artyleri.
4. Unikaj też lotnisk lub większych skupisk miejskich bo gdy jakiś Me-110 siędzie Ci na ogonie to nie będzie łatwo się go pozbyć. Strzelaj celnie i starannie odmierzaj poprawki.
5. Inną niemiłą niespodzianką jest balon zaporowy. Choc podobno w czasie pierwszej wojny światowej byli piloci

o potrafiący wyładować na takim balonie swoją maszynę to Tobie nie radzę tego próbować. Strzelaj do balonów z broni pokładowej.

6. Pierwszy mechanik pracuje praktycznie samodzielnie do momentu zrzutu. Na czas lotu ustaw obroty silników na 9600 (gdy nastawiasz ponad 10000, po prostu je spójrz) co daje średnią prędkość przelotu 230 mph. Wskaźniki:

Pierwszy rząd u góry — doładowanie silników

Drugi rząd od góry — obroty silników.

Przełączniki w prawym górnym rogu — wyłączniki silników.

Pierwsze cztery suwaki od lewej — sterowniki.

Następne cztery — sterowniki doładowania. Ustawianie przez umieszczenie kursora przy odpowiednim wskaźniku i ruch góra-dół aż do uzyskania odpowiedniego położenia.

7. Drugi mechanik kontroluje zapasy paliwa i ich zużycie, podnosi lub opuszcza klapy. Trzyma pieczę nad sterownikiem korekcyjnym, który może być użyty gdy wysiądzie któryś z silników.

Wskaźniki:

Rząd u góry — stan paliwa.

Okragły na środku tablicy — położenie klapy.

Okragły przełącznik — klapy.

Przełącznik kwadratowy — podwozie.

8. Mapa w kabine nawigatora. Obranie kursu musi być bardzo dokładne gdyż nawet mały błąd może być już tym ostatnim.

9. Nad celem musisz spokojnie krążyć dopóki strzałka kompasu nie zwróci się z linią znacznika kierunku. Ustaw wysokość na 51 stóp. Zredukuj trochę obroty silnika i sprawdź pracę pierwszego mechanika.

10. Teraz czas na robotę dla celowniczego. Na początek włącz silnik transportujący (przełącznik z prawej) w swojej bombie. Uważnie obserwuj światła celownika i gdy obie plamki pokryją się oznaczać to będzie że jesteś na dobrej wysokości po obliczeniu odległości do tary możesz przejść do pkt. 11.

11. Jest już tarna. Gdy na całej długości pokryje się ona z linią znacznika odległości na tablicy przedniego strzelca i gdy obie wiązki tary znajdą się w obrębie tych znaczników możesz uwolnić bombę.

12. Gdy nie trafisz w tarmę możesz już tylko rozpocząć grę od początku gdyż drugie podejście jest niemożliwe.

Gdy trafisz, tarna wyleci w powietrze woda ruszy i otrzymasz oficjalne gratulacje oraz końcowy wynik w punktach.

Polecam przed każdym lotem sprobować treningu aby akcja była pewna na 99%, a ten 1% może zależnie od pogody. Powodzenia.

Producent: US Gold
Komputer: Amstrad/Schneider, Commodore
64/128, ZX-Spectrum 48/+128/+2/+3.

Nim komputer Atari. Nie mogę przejść komnaty Nomen Luni w grze JET SET WILLY i proszę o niesmarcieńność do niej. Pomóżcie!

Marek Lach
os. 700-lecia 1/22
34-300 Żywiec

Od kilku tygodni poszukuję niesmarcieńności i innych ubóstw w grach: DYNAMITE DAN, BRUCE LEE, MINER 2041, PARK PATROL i MIKE na C64

Piotr Zastrowy
ul. Langiewicza 7
81-737 Sopot — Wysygi

Kto pomoże mi dokończyć grę PRICE OF MAGIC na Atari? Nie mogę przejść przez ciemność za magicznymi drzwiami.

Arkadiusz Stawarz
ul. Macedońska 37/6
51-113 Wrocław

Uczę na Weszu pomóc w uzyskaniu dodatkowego opisu gier GHOST BUSTERS i MONTEZUMAS na Atari. Jak zdobyć niesmarcieńność do tych gier?

Piotr Winarski
ul. Młakowskiego 3
37-700 Przemysl

Ratunku! Nie wiem, jak pokonać takie gry na Atari jak: EASTERN FRONT (gdzie doprowadzić niemieckie dywizje?), MOLECULE MAN (jak znaleźć pieniądze lub bombę? Do czego używać koszyczka?), HACKER, GHOSTBUSTERS.

Grzegorz Nalepa
ul. Pałczyńska 112/29
44-100 Gliwice

Oprócz gier interesują mnie też programy. Kiedy zetknął się z grą POGO JOB i nie mógł jej uruchomić. W zamian dał mi opisy do gier: ROAD RACE, NINJA, BRUCE LEE.

Mateusz Kasprzak
ul. 1-go Maja 67/17
32-100 Proszowice

Jak rozpocząć gry NIGHT SHADE i DOWN OF CIVILIZATION (jak w nie grać? Szukam też mapy do gry CHIMERA. Co zrobić w SPY VS SPY po zebaniu i dozeniu skrzeli?)

Wojciech Musiał
ul. Jagelny 28
77-432 Kruszwica
woj. polskie

Jestem posiadaczem ATARI 65XE i bardzo proszę o udzielenie mi kilku wskazówek o grze MONTEZUMAS REVENGE i uchywianie niesmarcieńności w tej grze. Szukę opisów gier: CAVE LODR, PORT APOCALYPSE.

Krzysztof Piskorzyc
ul. Bielska 41 m 19
43-400 Cieszyń

Mam wielkie trudności z grą TOMAHAWK i dlatego szukam dodatkowego opisu. W zamian przesyłam opisy do gier: JETMAN, PYJAMAMA, NA, PISST, BRUCE LEE.

Adam Muzyka
ul. Piastowska 45/6
50-361 Wrocław

Mam komputer TRIOX. Jest on kompatybilny ze Spectrum. Proszę o opis gry PYJAMAMA. W zamian proponuję opisy gier: SCOOBY DOO, XEVIOUS, REVOLUTION i innych. Chciałbym konwersować z użytkownikami komputerów MSX. Posiadam wiele programów w MSX formacie.

Michał Patrucha
ul. Obr. Stalingradu 116/51
40-613 Katowice 8

Proszę o pomoc w grach: SPY VS SPY 8, RAMBO, ZORRO, na C64. Nie wiem, jak w RAMBO zlikwidować niesmarcieńność. Uczę na waszą pomoc.

Zofia Rupała
ul. Orkana 9/50
25-548 Kielce

LISTY DO LISTY

Z zainteresowaniem śledzę rubrykę CO JEST GRANE. Od niedawna posiadam Spectrum i jestem zafascynowany CHUCKIE EGG. Opis tej gry zamieszczony został w 10 „Bajtku”. Jest to z pewnością wersja na Amstrada, a ja chciałbym podzielić się moimi uwagami:

1. W moim programie brak programu demonstracyjnego, dlatego też nie kwestionuję czy jest naprawdę (w co wątpił pan „tp”) 30 pomieszczeń, ale wierzę w to, bo sam straciłem „ostatnie życie” w 21.
2. Chcę wyjaśnić budowę kurnika. Otóż: Najpierw trzeba przejść 8 pomieszczeń, w których występują tylko kury. Natykając się na nie można stracić życie. Można również ją stracić, gdy nieopacznie wkroczyliśmy do klatki z olbrzymią kaczka. Kaczka ta pojawia się na 9 poziomie (którego platformy i drabinki rozłożone jak na 1 poziomie). Kaczka ta lata ciągle za nami, ale można (co uczyniłem) ją przychyłzyć. W poziomach od 9-16 „występuje” tylko kaczka. Kury znikają. Wszystkie poziomy powtarzają się jak widac co 8. Tak więc poziom 17 to ten pierwszy z ale bo chodzą jak dawnej kury i... jak dawniej lata ciągle w naszym kierunku kaczka.

CHUCKIE EGG jest grą pasjonującą. Nie posiadając żadnych POKE-ów doszedłem do 21 poziomu, zdobywając 223 600 punktów.

Po przejściu 5 poziomu bez utraty życia (lub innych kolejnych) często możemy otrzymać premię w postaci nowego życia — kapelusika.

A skoro mówimy o premiach to BONUS od 1 do 9 rośnie o tysiąc — na 9 platformie BONUS wynosi 9000 i zmniejsza się z upływem czasu.

Arkadiusz Szyszko
ul. Dworcowa 15 m 3
14-400 Pasłęk

jednak jest sposób. Gdy uderzony pada rucha, pantera kończy w szczególności, na drzewo, można też przyjąć z pudełka narzędzi przed nietoperzem i pływać stylem do

edynku. Zbudowany gnacji połączonych rurami w podłożu. Poziągnięta między rakietę na wyrzutni, dwie windy i podziemia, bardzo przy-

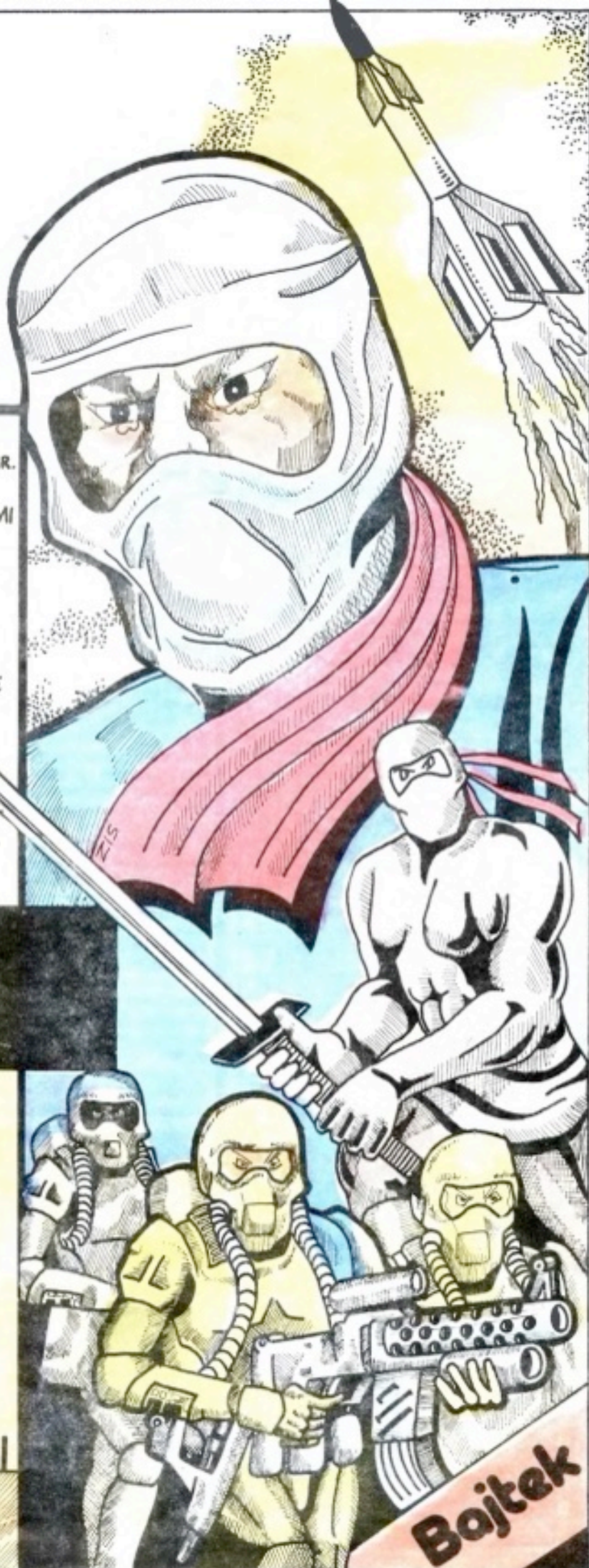
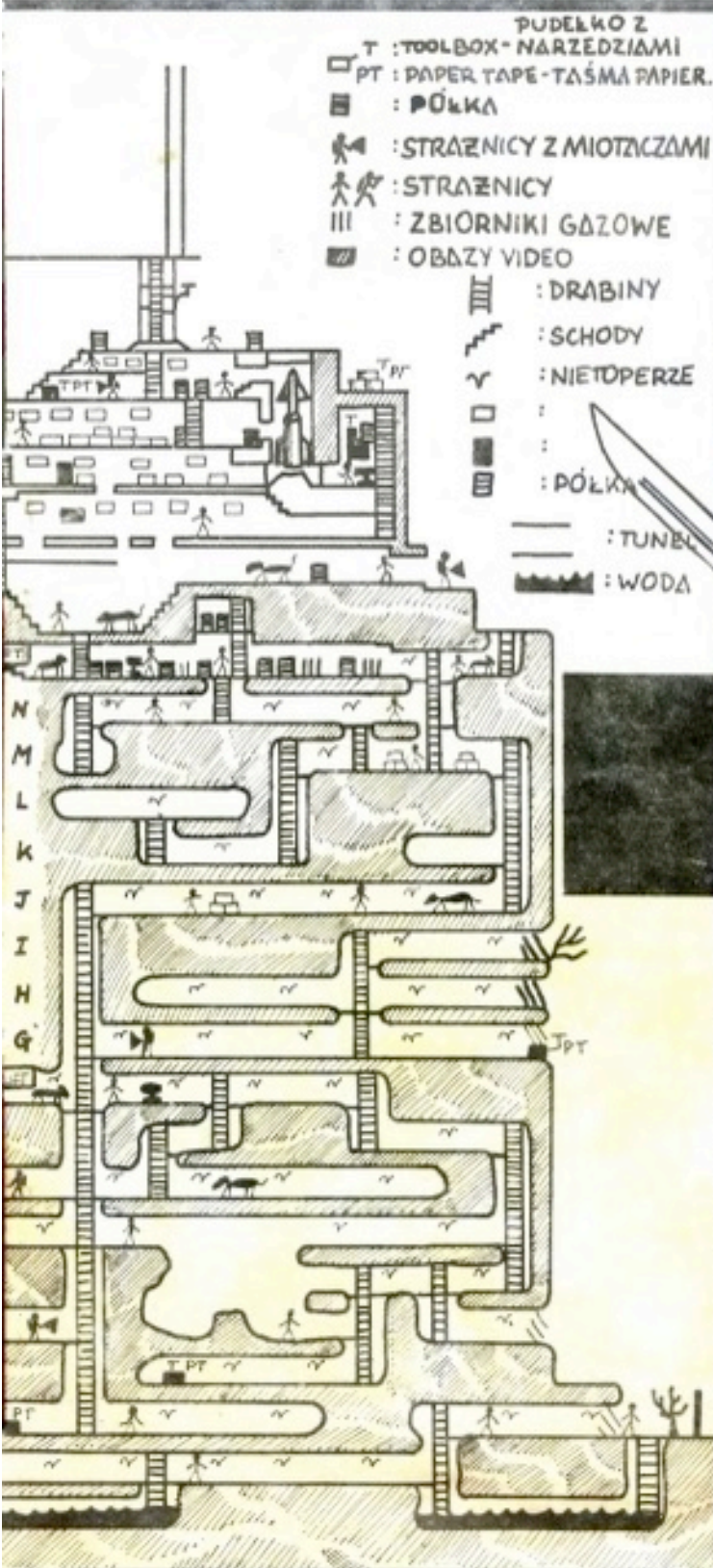
na zrobić nasza bo od wybranego pod 1 do 9. Do wybraszego niż pierwszy znajomość hasła. Po wskiej misji otrzymamy jej itd. Dla leni podamych hasel: misja 2+ — 4 — KUJI KIRI, 5 —

To jeszcze nie koniec urozmaiceń. Pierwsza misja polega na ucieczce motocyklem z budynku, druga — plechota, w trzeciej trzeba już znaleźć kawałek taśmy perforowanej (ukryta w skrzynkach). Potem trzeba będzie wyłączać elektryczny plot i wykonywać wiele innych wymagających sprawnych rąk czynności. Ukończenie dziesięciu misji jest bardzo trudne, trzeba tam wykonać wszystko naraz (plot, 14 części taśmy itp.).

Tak, jak w pierwszej części, na ekranie pokazana jest zawartość kieszeni sabotażystki, ewentualne interesujące przedmioty w pobliżu, stan energii (właściwie siły vitalnej) i zegar. Te dwa ostatnie wskaźniki można wyeliminować, ale o tym opowie PO-KErzysta na następnych stronach.

Autor: Mike Richardson
Firma: DURELL
Komputer: ZX Spectrum 48+, Commodore 64/128, Amstrad/ Schneider

(mp)



Bajtek

10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW 2/88

Drugie tegoroczne notowanie nie przyniosło rewolucji. Zniknął nawet BOULDER DASH, chyba już bezpowrotnie. Propozycją też jest niewiele — tylko 1911 na 103 tytuły.

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 POP EYE ↑		x	x	x
2 BARBARIAN ↑	x	x	x	x
3 NIGHT SHADE ↑		x	x	x
4 ANTIRIAD ↓		x	x	x
5 EQUINOX !		x	x	x
6 MISS PACMAN ↓	x	x	x	x
7 CHEQUERED FLAG !		x	x	x
8 GLADIATOR ↓	x	x	x	x
9 DAM BUSTERS !		x	x	x
10 GREAT ESCAPE ↓	x	x	x	x

Nagrody — zestawy programów komputerowych otrzymują Joanna Molenda z Krakowa i Janusz Juszczyk z Kalisza.



Thomas wiele sobie obiecywał po pierwszej randce z Sylwią. Długo spacerowali po wąskich uliczkach Szanghaju. Kiedy zapadł zmrok, postanowili wracać do domu. Byli już blisko celu, gdy nagle z ciemnego zaułka wyrzucił się podejrzany osobnik. W jego dłoni błysnęło ostrze noża. Reakcja Thomasa była natychmiastowa. Napastnik nie spodziewał się, że Thomas był adeptem szkoły wschodniej sztuki walki w klasztorze Shao-Lin. Dobrze wymierzone kopnięcia wytrąciło nóż z ręki bandyty, a silny cios w podbródek powalił go na ziemię. Nie był to jednak koniec walki. Zewsząd nadbiegały ciemne typki, by pomóc swego koleżę. Thomas zajęty walką nie zauważył, że zamaskowane postacie związały i uprowadziły Sylwię. W oka mgnieniu teren opustoszał. Thomas rozejrzał się szukając dziewczyny. Nie było ani jej ani napastników. Po całonocnym poszukiwaniu zmęczony dowiółk się do domu. Rozumiał już, co było celem napaści. Nie widział szans odzyskania ukochanej. Pogrążony w depresji myślał tylko o niej.

Pewnego dnia otrzymał list od pana X, z którego dowiedział się, że Sylvia porwana została przez starego i potężnego Ninję, i że jest więziona w ogromnym pałacu Ninji na najwyższym piętrze. Thomas natychmiast ruszył na pomoc ukochanej.

Pałac Ninji ukryty był wśród drzew. Thomas ostrożnie zbliżał się do wejścia. W pobliżu nie było żywej duszy. Mistrz ostrożnie wszedł do środka. Ledwo przestąpił próg, rozległ się trzask i brama zatrzasnęła się. W tej chwili uchyliły się drzwi w końcu sali. Thomas podbiegł do nich i zagłębił się w celiście ciemnego korytarza. Powoli szedł naprzód omijając ukryte kłapy-pułapki. Nagle zauważył sunącego prosto na niego mężczyznę. Nie miał wątpliwości co do jego zamiarów, uprzedził więc jego atak. Jak spod ziemi wyrósł przed nim następny napastnik lecz tego Thomas także powalił.

Podobnych niespodzianek spotkał jeszcze wiele. Po ziemi pełzały węże, znięcała wybuchaty kolorowe ognie, dym gryził w oczy a z ukrytych w ścianach drzwi wylatywały roje wirujących noży. Nic nie zdołało powstrzymać Thomasa przed nieustannym parciem naprzód. Pokonał w ten sposób cztery piętra i wreszcie znalazł się przed komnatą potężnego Ninji. Bez wahania wtargnął do środka. Tu czekała go największa próba, z której też wyszedł zwycięsko. Mnisi z klasztoru Shao-Lin mogli być z niego dumni. A z Ciebie?

Firma: Ocean Software

Komputer: Commodore 64/128, Spectrum 48/+1+2, Amstrad/Schneider. (mp)

KRÓL I KRÓLOWA GIER



JOASIA MOLENDĄ lat 12, zamieszkała w Krakowie, ul. Siewna 21a m 61, jest uczennicą Szkoły Podstawowej Nr 109. Jej hobby to pływanie i stąd chyba ulubioną grą Joasi jest SUBMISSION na ATARI 800 XL.



JANUSZ JUSZCZYK lat 14, zamieszkały w Kaliszu, ul. Grunwaldzka 21, chodzi do VIII klasy Szkoły Podstawowej. W domu ma Amstrada i ulubioną grę — SKOOL DAZE. W wolnych chwilach oprócz grania i programowania zajmuje się elektroniką.



Jak ukończyć grę BERK 3? Jak przejść korytarz z Inq? W zamian za pomocą służb opisami gier HARBOUR ATTACK, FIRE ANT.
Henryk Tur, ul. Kazimierza W. 1/2, 37-700 Przemysł
 Mani ATARI 130 XL i nie umiem grać w grę UNWERSAL HERO. Pomocy!

Pawel Kucherek, ul. Dzierżona 35, 44-100 Gilwice
 Kto z czytelników przysłał mi dokładne plany i opisy do gier PYJAMARAMA i CHIMERA? Będę bardzo wdzięczny.

Ryszard Tabaka, ul. Budowlanych 19/10, 32-600 Oświęcim
 Posiadam ATARI 65 XL i następujące gry: KARATEKA, GREEN BERT, UNWERSAL HERO, CAPTURE THE FLAG i ROAD RACE. Jednak potrzebne mi są opisy do nich. Proszę o pomoc.

Bartosz Janowski, ul. Kolberga 19, 41-710 Ruda Śląska
 10 Wiersk
 Uprzejmie proszę czytelników Bajka o przysłanie mi opisów gier: EUREKA 1, 2, 3, 4, 5. W zamian przesyłam opisy oskazyanych gier.

Jerolim Klina, ul. Siskerek 28A, 45-537 Katowice
 Nie znam Pake-ów do gry EVERYONE'S A WALLY na Spectrum i Prose o pomoc.

Tomek Maczkowski, ul. Klasyfikacji 14 m 6A, 01-664 Warszawa
 Jak uzyskać nieśmiertelność w grach: MONTEZUMA'S REVENGE, SMOKE, KARATEKA, SKY BLAZER, ROAD RACE, STAR FIGHTER, KANGAROO.

Marcin Prokop, ul. Szaserów 102/7, 04-335 Warszawa
 Ludziel Porczyk! Już od miesiąca w grze CAULDRON męczył wspinał czarownicę Ordynę. Miał dzięki mnie trafić wreszcie swoje życie. Proszę o przysłanie do tej gry nieśmiertelności. Czarnowica będzie Wam wdzięczna. Komputer C64.

Pawel Konczewski, ul. Rewolucjonistów 8/16, 42-500 Będzin
 Nie wiem, jak zakończyć grę AGENT USA i co robić, w tunelu w grze DIMENSION X na komputer ATARI.

Sławomir Micherdz, os. 700-lecia 28/5, 34-300 Żywiec
 Szukam opisu do gier AGENT USA, WARGAMES I, NIGHT CITY na ATARI 800 XL. W zamian oferuję opis do gry GHOSTBUSTERS.

Dorota Homa, ul. Cegielniana 24/16, 30-404 Kraków
 Liczę na Waszą pomoc! Proszę o informacje na temat gier na ATARI: ACTION BIKER, CHIMERA, TIME SLIP, MONTEZUMA'S REVENGE.

Adam Czeczuk, ul. Grunwaldzka 15, 17-100 Bielski Podlaski
 Mam problem z grami COLUMBIA i CHIMERA. W zamian proponuję opisy do gier ONE ON ONE, TRAZZ AM, FIGHTER PILOT, JET SET WALLY, KNIGHT LORE.

Bartosz Malawski, ul. Lipowa 21a m 5, 02-100 Węgrów
 Proszę! Nie wiem, jak bawić się grami: MORTACY MAGIC, DONA-NOT THE UNCLEAN, MANTER 2048 w wersji na ATARI 65 XL.

Tomek Szulc, ul. Obornicka 8/19, 91-039 Łódź
 Proszę o pomoc w grze WILD WEST na C64.

Adrian Nowak, ul. Sobieskiego 486, 42-580 Będzin 7
 Bardzo proszę o przysłanie mi kodów opisów gier: BLAZR GEORGE, UNWERSAL HERO, CAVELON, Mani Time 2048.

Magdalena Chmielik, ul. Rodzińska 6/6, 57-300 Kłodzko
 Potrzebuję mi rozdział gry B.C.BILL na ZX Spectrum.

Tomek Ułtarski, ul. M. Siedziwickiej 2, 05-420 Józefów
 Maszyny w Libri i nie mam dostępu do żadnych opisów gier. Szukam opisów do gier: ALIEN 8, SIR FRED, N O M A O, ACTION BIKER i ASTERIX. Bardzo chętnie bym nawigował korespondencję z posiadaczami ZX Spectrum.

Lukasz Krzyżanowski, Krzysztof Zaremba, Polish Medical Staff, PoBox 77, Libby Zillen
 Chciałbym posiadać grę ROLAND ON THE ROPES, lecz nigdzie nie mogę jej dostać. Będę bardzo wdzięczny za pomoc.

Radosław Kozłowski, Pl. Wolności 7, 89-115 Wroclaw
 Bardzo proszę o przysłanie mi dokładnego planu gry MONTEZUMA'S REVENGE na mikrokomputer ATARI 800XL.

Mateusz Kasprzak, ul. 1-go Maja 67/17, 32-100 Proszowice
 Potrzebny mi jest opis do gry UMBA oraz nieśmiertelności do gier: PYJAMARAMA i KNIGHT LORE.

Sebastian Miernik, ul. Próchnika 135/B, 53-407 Wrocław
 Zwracam się do czytelników Bajka o przysłanie mi kodowego programu muzycznego na mikrokomputer Spectravideo 738 MSX.

Tomasz Zalewski, ul. Śniadeckich 25c/7, 75-900 Koszalin
 Posiadam „wielki” Spectrum 48 i oznaczam 155/56 48. Planuję poszukać obudowy z klawiaturą, najlepiej od Spectrum 1. Dostępna nadziej w Czytelników Bajka. Bardzo proszę o pomoc.

Tomasz Szymanski, ul. 1 Maja 19, 32-540 Trzebinia
 Konkretnie potrzebuję opisy i sposoby uruchomienia gier: HOBBIT i DUN DARACH.

Maciej Pałka, ul. Walecznych 32 m 7, Wrocław
 Szukam opisu gier: TECHNICIAN TED, SIR FRED, PYJAMARAMA, SCUBA DIVE, ELITE, BLUE THUNDER, BODY, MONTY MOLE.

Lech Kiliński, ul. Czysła 22/1, 16-010 Wasilków
 Poszukuję programów Mega Basic, Frits, Blast, Toolkit, Monis 3, Gena 3. W zamian oddam Beta Basic 3.0 i kompilator FP V.1.7 oraz wiele innych.

Marcin Orłowski, ul. Radomska 38, 71-602 Szczecin
 Proszę o pomoc w grach: SILENT SERVICE, KENNEDY APPROACH i MONTEZUMA'S REVENGE.

Michał Rozak, ul. Jedlińska 5 m 1, 02-525 Warszawa
 Szukam nieśmiertelności do gier: RAMBO, COMMANDO, FIRE-LORD, FLYER FOX na Spectrum, a także wykazu programów symulacyjnych na ten komputer.

Bernard Adamczyk, ul. Jodkowa 1/6, 71-114 Szczecin
 Poszukuję klawiszy sterowania do gier: RED MOON, FRANK N STEIN, HUNTER KILLER, DELTA WING, SPITFIRE 40, SOASH, YIE-AR KUNG-FU, ARNHEM.

Wojciech Kacperski, ul. Chałubińskiego 196/10, Gdynia-Chem
 Proszę o pomoc w grach na Commodore 64: W.A.R., SPY VS SPY II, THE LAST NINJA (do zrobienia ze smokami złączonymi ogniem!).

Marek Ptaszyński, ul. Lumumby 101/105, 89-371 Gdańsk-Oliwa
 Poszukuję gier na ATARI: TIMEPILOT, GUN SMOKE, YIE-AR KUNG-FU, KUNG-FU MASTER, PHOENIX, COMMANDO.

Pawel Skrzypiniski, ul. Dzierżonowska 6 m 17, 95-100 Skierniewice
 Poszukuję dokładnego opisu programów gier na Atari 800 XL: MON-TY MOLE, GHOSTS 'N GOBLINS, PITFALL II.

Tomasz Bartosiewicz, ul. Froborska 4a, 85-724 Bydgoszcz
 Nie wiem, jak grać w COMBAT LYON na Amstrad 6128. Potrzebne mi są listy klawiszy sterujące (z użyciem klawiatury).

Jacek Fagowski, ul. Harcerska 16 m 36, 05-026 Piastów
 Potrzebuję dokładny opis gry ZORRO na komputer ATARI (nie umiem wyjąć z pudełka).

Maciej Mikulski, ul. Świerkowa 2, 44-100 Gilwice
 Jestem użytkownikiem Spectrum+, proszę o pomoc w grach: BRIAN BLOODAXE, MONTY'S RUN, HEARTLAND, CHILLER, PYJAMARAMA. W zamian oferuję korekty opisów do: NODES OF YESOD, ROBOT MESSIAH, COBRA STALLONE, TRAP DOOR.

Krzysztof Dęga, ul. Bydgoska 61c m 3, 64-920 Pila 4

Był słoneczny zimowy dzień. Mieszkańcy wioski byli zajęci swoimi sprawami. Nie przeczuwali zbliżającego się niebezpieczeństwa. Nagle z lasu wypadli nieznanymi wojownicy i rzucili się na mieszkańców. Część mieszkańców stawiała opór, krwawo stłumiony.

Rycerze spod znaku Węża zabił wszystkich mężczyzn i część kobiet i dzieci. Wśród pojmanyh znajdował się mały Conan. Jego i paru innych chłopców wzięto do napędzania olbrzymiego koła. Ciężka praca już po roku wykończyła połowę ludzi. Po dziesięciu latach olbrzymie koło pchał tylko jeden człowiek — Conan.

Po pewnym czasie uwolniono go i skierowano do walk gladiatorских, ku uciesze gawiedzi. Tu Conan nauczył się walczyć i już po kilku latach stał się niezwykłym wojownikiem. Darowano mu dzięki temu wolność. Wreszcie spełniło się marzenie Conana — być wolnym. W podświadomości czuł, że musi zemścić się na rycerzach spod znaku Węża.

I właśnie w tym momencie zaczyna się twoja rola. Musisz zabić wszystkich piniących cię dwudziestu wojowników Węża (Barbarian Game 1), w drugiej części po pokonaniu gwardii czarownicy zmierzysz się z nim samym, by uwolnić więzioną przez niego dziewczynę.

Gra w wersji na ZX Spectrum ma możliwości wybrania 1 lub 2 graczy oraz opcji Keyston, Sinclair lub Keyboard. W lewym górnym rogu znajduje się twoja energia zaś w prawym — energia przeciwnika. Wygra ten kto dobierze drugiemu całą energię lub po prostu obetnie drugiemu głowę.

Barbarian czyli po polski barbarzyńca jest komputerową wersją filmu pt. „Conan Barbarzyńca”.

Firma: Palace Software
Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64/128, ATARI 800XL/520ST, Amstrad/Schneider.

(WSO)

POKE rzyśto

Ostatnio w tej rubryce pojawiły się ułatwienia do gier zaliczanych do „nowości” i kopowanych specjalnym interfejsie. Poznać je można po tym, że podczas ładowania na ekranie znajduje się jeden z napisów: „MI LOADING”, „Jack O'Lantern presents” lub „BILL GILBERT PRESENTS”. Tak oznaczona gra składa się z czterech zbiorów programu pilotującego, zbioru głównego, obrazka i zbioru dekodującego startującego. Loader napisany jest w języku maszynowym i nie jest łatwo wpisać ułatwienia. Oa zbierających graczy nie mających wiele wspólnego z programowaniem podam sposób „zapokleowania” takiej gry na przykładzie PAPER BOY:

1. Zaciągnąć komendę MERGE "" zbior oznaczony PAPER BOY i zatrzymać tamże.
2. Napiśać POKE 23838, 201. RUN w przypadku BILL GILBERT — 23985, 201).
3. Włączyć magnetofoń.
4. Po załadowaniu całego programu pojawi się raport OK. Nie czyszczyć ekranu (sic!) wpisać z Bajka POKE 48203, 201.
5. Uruchomić grę komendą RANDOMIZE USR 24833. W ten sposób poprawić można wszystkie gry w/w formatu.

A oto ułatwienia do innych, starszych gier:
 ANDROID II POKE 52262.0; POKE 53894.0
 PYJAMARAMA POKE 48670.0
 EVERYONE'S A WALLY POKE 28215.0
 THE FALL GUY POKE 27236.0
 STOP THE EXPRESS POKE 34464.183
 ALIEN 8 POKE 45121.x — koniec gry
 DUN DARACH POKE 34999,255

TIR NA NOG	POKE 34202,255
MONTY MOLE	POKE 38004.0
CYCLONE	POKE 35291.50; POKE 63892,160; POKE 63893,146
DIGGER DAN	POKE 25559.0; POKE 26363.0
SAM SPADE	POKE 25215.0; POKE 26381.0
SPECTRAL PANIC	POKE 26522.0
STRANGE LOUPE	POKE 63159.0; POKE 63161.0
COSMIC CRUISER	POKE 25373.0
KOKOTONI WILF	10 CLEAR 24100; LOAD ""CODE; LOAD ""CODE; RANDOMIZE USR 65100; LOAD ""CODE 30 POKE 28829.9; POKE 28834.8; POKE 28835.8; RANDOMIZE USR 41712
BLADE ALLEY	POKE 58201.0
FRED	POKE 31171.0
JETPAC	POKE 25000,255; POKE 26075.0
BATTLERACE	POKE 44641.0
AQUARIUS	POKE 31055.0
ARCADIA	POKE 25776.0
NIGHT SHADE	POKE 58056.0; POKE 5744.0.0; POKE 53442.0; POKE 53443.12; POKE 51105.0
SABOTEUR II	POKE 37122.0; POKE 61340,201

Gracz

EXOLON

SHOOT'EM-UP to w wolnym tłumaczeniu strzelanina a jednocześnie najpopularniejszy typ gier komputerowych należących do wielkiej rodziny gier ARCADEY. Strzelaj do wszystkiego, co się rusza lub wygląda groźnie — to podstawowa zasada tego typu gier. EXOLON jest właśnie najlepszym tego przykładem.

Firma HEWSON znana jest z produkcji prawdziwych hitów gier komputerowych np. URIDIUM, GUNRUNNER (z gatunku ARCADEY), AVALON, DRAGONTORC, ASTROCLONE (z gatunku ADVENTURE). Właśnie EXOLON (produkt firmy z połowy '87 roku) okupował przez dłuższy czas pierwsze miejsca na listach gier komputerowych. Otrzymał też li-

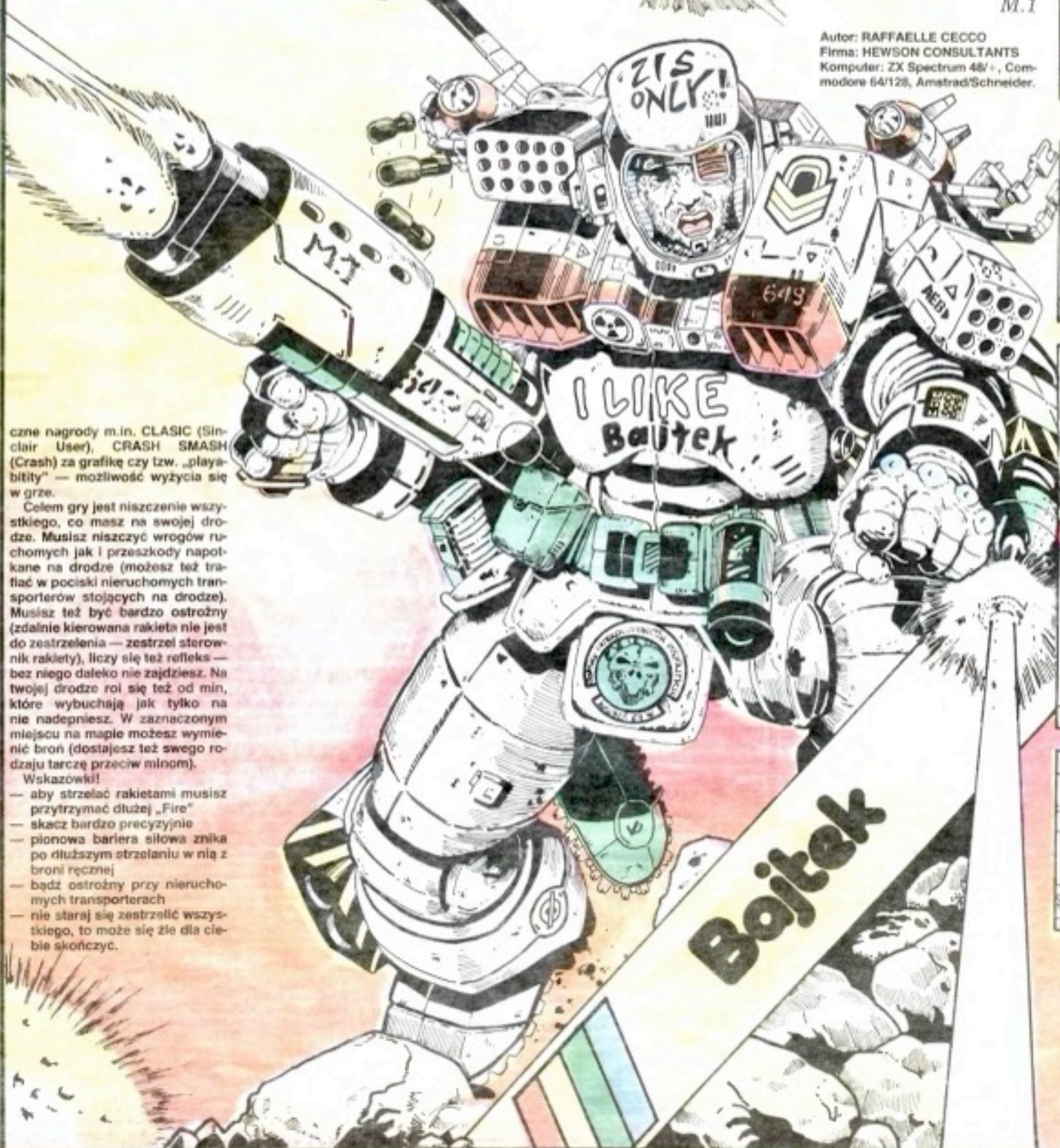
Nie potrafię powiedzieć, ile strzel trzeba przejść do końca, ale ja przeszedłem ich 123 i stręła nr 101 jest powtórką pierwszej a następnie kombinacjami poprzednich.

Na koniec tzw. „CHEET” czyli oszustwo: wybierz definiowanie klawiszy i wpisz po kolei litery Z,O,R,B,A. Usłyszysz dźwięk i po ponownym zdefiniowaniu klawiszy (lub wybraniu dźwączki) będziesz „nieśmiertelny”.

Wesołej zabawy!

M.1

Autor: RAFFAELE CECCO
Firma: HEWSON CONSULTANTS
Komputer: ZX Spectrum 48K+, Commodore 64/128, Amstrad/Schneider.



czne nagrody m.in. CLASIC (Sinclair User), CRASH SMASH (Crash) za grafikę czy tzw. „playability” — możliwość wyzicia się w grze.

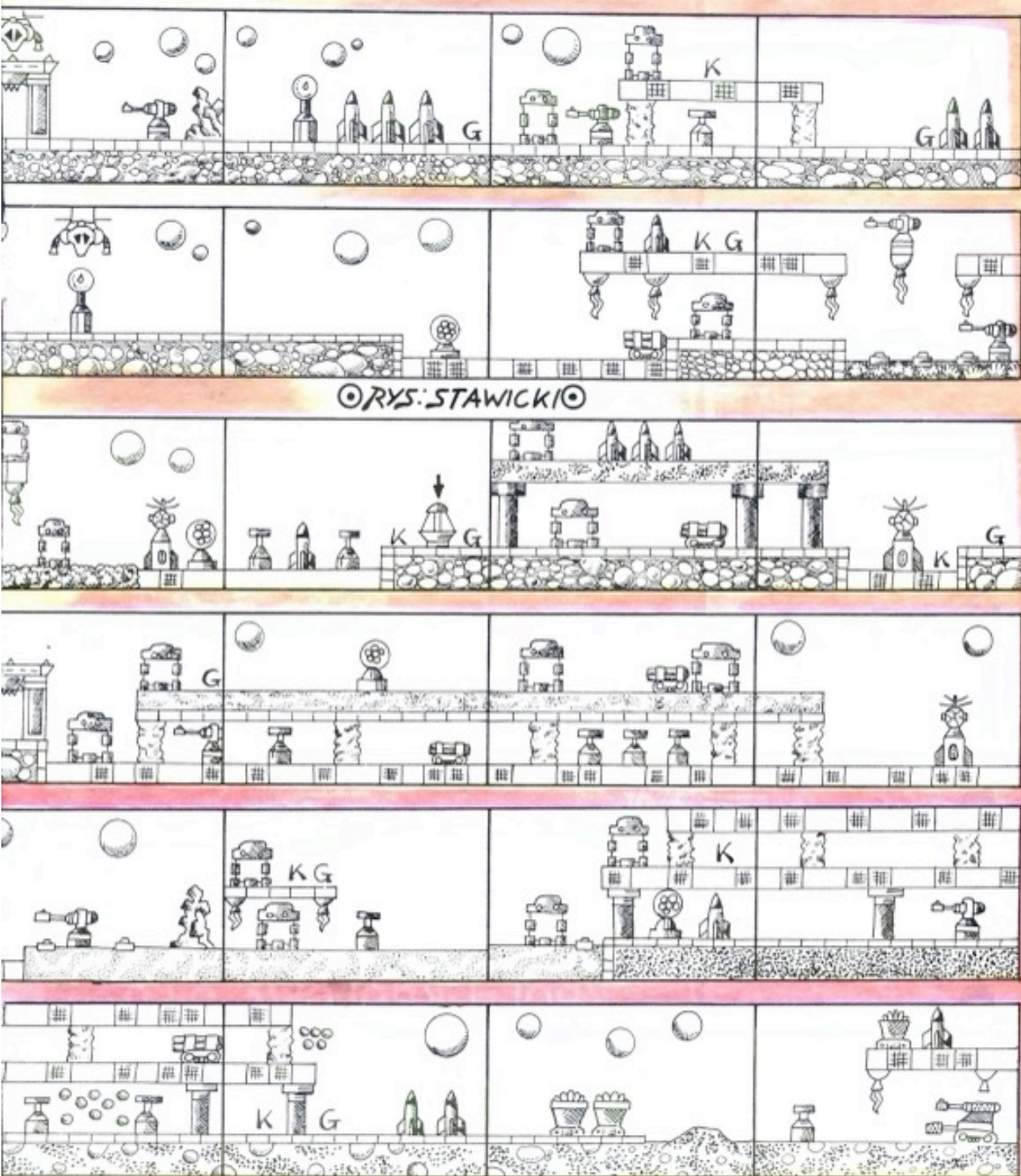
Celem gry jest niszczenie wszystkiego, co masz na swojej drodze. Musisz niszczyć wrogów ruchomych jak i przeszkody napotkane na drodze (możesz też trafić w pociski nieruchomych transporterów stojących na drodze). Musisz też być bardzo ostrożny (zdalnie kierowana rakietą nie jest do zestrzelenia — zestrzel sterownik rakiety), liczy się też refleks — bez niego daleko nie zajdziesz. Na twojej drodze roi się też od min, które wybuchają jak tylko na nie nadepniesz. W zaznaczonym miejscu na mapie możesz wymienić broń (dostajesz też swego rodzaju tarczę przeciw minom).

Wskazówki!

- aby strzelać raketami musisz przytrzymać dłużej „Fire”
- skacz bardzo precyzyjnie
- pionowa bariera siłowa znika po dłuższym strzelaniu w nią z broni ręcznej
- bądź ostrożny przy nieruchomych transporterach
- nie staraj się zestrzelić wszystkiego, to może się źle dla ciebie skończyć.

Baitek

K
G
000
000

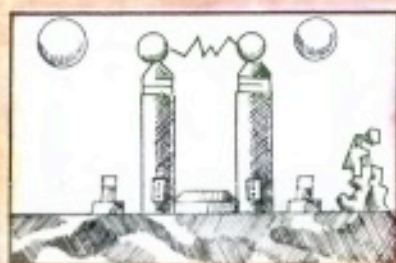


©RYS: STAWICKI©

MAGAZYNEK DO KARABINU
 —||— GRANATNIKA

PODNOŚNIK

-LEPIJ TO ZNISZCZ BO ZGINIESZ
 -TO TEŻ WARTO ROZWALIĆ
 -UWAGA!!! MIRA



- KOSZYCZEK Z KULKAMI - ROZWALIĆ
- DZIAŁKO ↓ - TU WYMIENISZ BRON
- TELEPORT
- STEROWANIE RAKIETY - ZNISZCZ !!!

10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW (3/88)

I znowu lawina listów z typami najlepszych dziesiątek. Gości Czytelników są bardzo zróżnicowane, lecz koncentrują się wokół gier ostatnio opisywanych w Bajku. Nowe pozycje Listy staramy się jak najczęściej opisywać opisem. I dlatego proszę, aby — w miarę możliwości — wraz z propozycją Dziesiątki nadsyłać opisy gier nowych, byśmy mogli zaprezentować je Czytelnikom. Na kopercie proszę o wyraźny dopisek „OPIS” obok „Lista Przebojów”. Na obecną notowanie nadeszło 3171 propozycji na 137 tytułów.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

DAM BUSTERS ↑
SABOTEUR II ↓
EQUINOX ↑
POPEYE ↓
ANTIRIAD ↓
BARBARIAN ↓
ARKANOID ↓
MIKIE ↓
MISS PACMAN ↓
GLADIATOR ↓

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
DAM BUSTERS		X	X	X
SABOTEUR II		X	X	X
EQUINOX		X	X	X
POPEYE	X	X	X	X
ANTIRIAD		X	X	X
BARBARIAN	X	X	X	X
ARKANOID	X	X	X	X
MIKIE		X	X	X
MISS PACMAN	X	X	X	X
GLADIATOR		X	X	X

Nagrody otrzymują: Justyna Paćak i Dominik Sokołowski, obaj z Warszawy.



MIKIE

Każdy z was zapewne marzy o lobuzowaniu w szkole. Gra MIKIE pozwala to robić prawie bezkarnie. Jeżeli jesteś na tyle zręczny, by wydostać się ze szkoły, by pójść na randkę ze swoją dziewczyną, gra ta nie będzie dla ciebie trudna.

Zbierając serca, które leżą w każdym pomieszczeniu układasz pewien napis — liścik od ukochanej. Po ułożeniu listu biegnij do drzwi z napisem OUT — wyjdiesz na szkolny korytarz. Tam czeka na ciebie woźny ze szczotką i nauczyciel biegnący za tobą. Idź do drzwi z napisem IN i wcisnij przycisk FIRE. Znalazłeś się w kuchni. Jeżeli jesteś w niebezpieczeństwie podjedź do steru brudnych talerzy i rzuć jednym z nich w nauczyciela. Zacznie on się otrząpywać, ty wtedy uciekniesz.

Następną komnatą jest stołówka. Na pewno dasz sobie radę, pomocne Ci będą leżące na stołach udżce baranie. Gdy rzucisz nim w goniącego Cię nauczyciela, on zamiast gonić Cię, zacznie obgryzać udżec.

Na sali gimnastycznej unikaj ćwiczących uczniów. Ćwiczaj oni karate i gdy zbliżysz się do któregoś, zostaniesz powalony na ziemię. Uratować Cię może tylko szybkie podniesie-

nie się z parkietu i ucieczka przed nadbiegającym profesorem.

Ufff! Te drzwi prowadzą na dziedziniec szkolny. Lecz tu znowu przeszkoda — trzech woźnych goniących naszego bohatera. Widok dziewczyny przed bramą na pewno Cię zmobilizuje i podbiegniesz do niej wymijając woźnych. Pólem tylko szybki pocałunek i, trzymając się za ręce, biegniecie do kina.

Pamiętaj o tym, że profesor, gdy zdenerwuje się pogonią, zatrzymuje się i rzuca swą sztuczną szczęką. Jest ona bardzo groźna, gdyż natychmiast odsyła Cię do szpitala.

Gdybyś nie mógł osiągnąć któregoś z serc, krzyknij głośno w jego stronę — serce spadnie.

Doskonała grafika i jeszcze lepsza muzyka (notabene jest to „A Hard Day's Night” zespołu The Beatles) to niewątpliwe atuty tej gry. Grając w MIKIE na pewno niczego się nie nauczysz, ale przynajmniej rozerwiesz.

Autor: Jonathan Smiff

Firma: Imagine/Konami

Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64/128, Amstrad/Schneider.

(mateo)

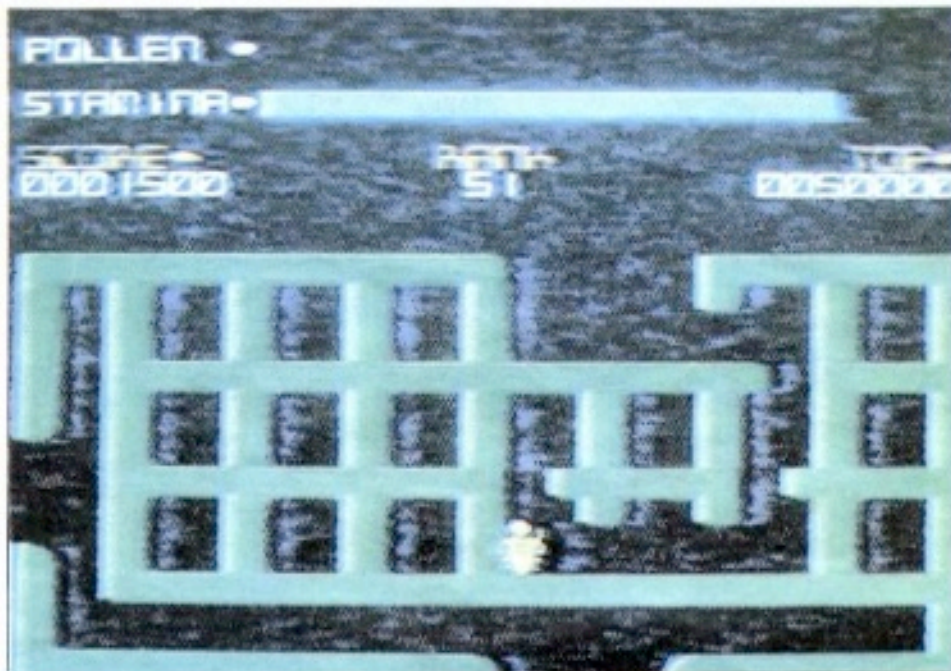
KRÓL I KRÓLOWA GIER



JUSTYNA PAĆAK lat 12, chodzi do szóstej klasy Szkoły Podstawowej Nr 85 w Warszawie. W domu ma Spectrum, najbardziej lubi grać w ORTOGRAFIE. Interesuje się biologią, lubi zająć się Mszkwa i rybki. Lubi też robić różowe kryształki. Planuje przystąpić w przyszłości do biologii.



DOMINIK SOKOŁOWSKI lat 15, chodzi do I klasy II LO im. S. Batorego w Warszawie. Posiada ZX Spectrum, jego ulubioną grą to SABOTEUR II. Interesuje się informatyką, sportem i muzyką komputerową. Swoje plany na przyszłość wiąże z komputerami. W szkole uczy się LOGO na lekcjach informatyki.



ANTICS

Na pewno wiele razy chwaliłeś się, że jesteś bardzo odważny, wytrzymały, że umiesz sobie poradzić w każdej sytuacji. Jeśli chcesz przekonać się, czy tak rzeczywiście jest, sięgnij po grę ANTICS. Co prawda nie będziesz miał okazji wykazać się swą siłą, ale sprawdzisz swą zręczność, pamięć i... cierpliwość.

Czy widzisz tę pszczołę na ekranie, w pobliżu ula? Wystarczy odrobina fantazji i już wyobrażasz sobie, że to Ty nią jesteś. Niesteż, nie będziesz latał beztrudnie po łące w poszukiwaniu najpiękniejszych kwiatów (tak jak w The Birds and The Bees — pierwszej części ANTICS). Spotkało Cię nieszczęście — Twój brat Borys został porwany i uwięziony w wielkim podziemnym mrowisku. Jeśli nikt nie przyjdzie mu z pomocą, Borys zginie — z dala od słońca i kwiatów. Czy mógłbyś na to pozwolić? Z drugiej strony, wiesz przecież, że aby dotrzeć do niego, trzeba pokonać wiele niebezpieczeństw, narażać własne życie.

Czego się nie robi dla brata? Wkraczasz więc w tajemniczy świat mrówek. Na pewno przyda Ci się zamieszczona obok mapka — przestudiuj ją uważnie. Oto kilka informacji, zapewne przydatnych.

Mrówki wydrążyły w ziemi ogromny labirynt z mnóstwem ślepych korytarzy, zamaskowanych przejść, które będą otwierać się przed Tobą po dotknięciu odpowiedniego kwiatka — włącznika. Czy zauważyłeś krzącące bezustannie mrówki i inne owady? To mieszkańcy podziemnego mrowiska. Mrówki pilnują swego siedliska i będą próbowały przeszkodzić Ci w wyprawie. Każde zetknięcie z nimi odbiera Ci część siły i pyłku potrzebnych do życia i latania. Strata powoduje śmierć — wszystkie nadzieje na uwolnienie brata będą stracone.

Lećąc przez labirynt rozglądaj się uważnie w poszukiwaniu kwiatów. Rośnie ich tam niewiele, ale są dla Ciebie zbawienne. Jeśli więc

zauważysz kwiat, szybko usiądź na nim. Od razu poczujesz się silniejszy a na skrzydełkach osiadnie Ci dużo pyłku. Nie obawiaj się latających kul — są tylko po to, by Cię nastraszyć. Również małe gąsienice biegające tu i ówdzie są całkowicie nieszkodliwe. Dość niebezpieczne są biedronki — dotknięcie jej odbiera część siły, ale biedronka zatrzymuje się na chwilę i pozwala Ci przejść.

Pamiętaj, by nie siadać na małym, niepozornym kopczyku — to pułapka.

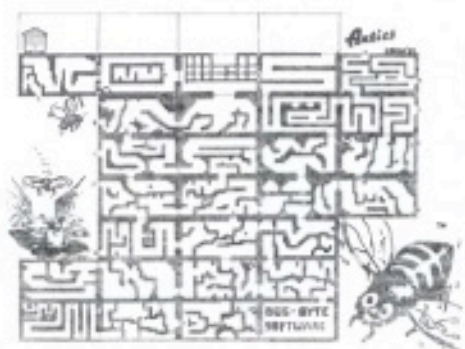
Podczas gry będziesz informowany, ile masz pyłku (Pollen), siły (Stamina) oraz jaką część zadania wykonałeś. Czy wiesz, dlaczego mrówki porwały Borysa? Posiadał on ich sekret — tajemnicę niezniszczalności zakodowaną w rosnących w mrowisku kwiatkach. Musisz je więc wszystkie zebrać, aby móc wrócić z bratem do ula.

Przez cały czas będzie towarzyszyła Ci muzyczka ale nie daj się zwieść jej przyjemnym tonom. Miej się ciągle na baczność. Borys czeka na Ciebie, musisz go uwolnić.

Firma: Bug-Byte Software

Komputer: ZX Spectrum 48/+, Amstrad/ Schneider.

(aw)



S.O.S.

Bardzo proszę o nieśmiertelność do gier: Pyjamarama, Enigma Force, Pentagram. Nie wiem, jak skończyć gry: Under Wurdle, Dun Darach, Uboat Hunt, Hobbit. O co chodzi w grach: Jet Man, Empire, Green Beret, Reversi, Backgammon?

Maciej Samcik
ul. Przybyszewskiego 66/13
60-357 Poznań

Mam komputer Spectrum. Poszukuję następujących gier: Aliens, Rambo, Cobra, Stallone, Winter Games, Gladiator, Jack The Nipper, Parazdrome. W zamian 15 innych.

Tomasz Oleksa
ul. Olchowa 5/51
20-355 Lublin

Mieszkam w Libią. Mam komputer ZX Spectrum +, ale zdziżył mi się wszystkie gry. Może ktoś przysłał mi coś ciekawego na ten komputer. Mam też problem z uruchomieniem gry Marsport. I jeszcze jedna prośba — proszę o opis gry Miami Vice.

Piotr Benza
Benghazi — Libia
PO Box 8396

Proszę o dokładny opis gry Biggles PT II na Commodore 64.

Maciej Tralewski
ul. Bałogrodzka 3/15
59-300 Lubin

Mam duże kłopoty w przejściu niektórych gier, więc zwracam się o pomoc: jak przejść z pierwszego do drugiego etapu i dalej w grach: Quasmodo, Droids, Choplifer w wersji na Atari 800 XL. I druga prośba: jak korzystać z programu muzycznego Musicompos także na Atari?

Paweł Orzechowski
ul. Orkana 18c/28
34-410 Raków

Poszukuję dokładnego opisu języka MEGA BASIC na Spectrum i opisów gier na ten komputer.

Jerostaw Musiałik
ul. Pawia 37/40
59-300 Lubin

Uprzejmie proszę o opis gry ATIC-ATAC na ZX Spectrum.

Michał Dykowski
9 Orpheus Road
Redditch
ZIMBABWE, AFRYKA

Pomocy! Nie wiem, jak zacząć i jak grać w grę Broad Sides oraz Winter Olympic. Nie wiem także, jak bawić się grą Bruce Lee i jak uzyskać nieśmiertelność w grze Chuckie Egg. Mam Atari 65 XE i... bez waszej pomocy nie dam sobie rady.

Hanna Kuciewicz
ul. Kosciuszki 8/3
14-520 Pieniężno
woj. ełpąskie

Jestem posiadaczem Atari 65 XE. Potrzebuję pomocy w grach: Chimera i Zeppelin.

Dawid Pastwiński
ul. Czarnieckiego 35/16
14-100 Ostroda

Mam wielki kłopot. Nie wiem, jak uzyskać nieśmiertelność w grach na Amstrad CPC 464. Nie wiem także, jak bawić się grami: Premier, Fruit Machine, Sultan's Maze, Flight Path 737. Proszę także o instrukcje do gier: Sorcery, The Survivor, Mutant Money. Liczę na waszą pomoc.

Tomasz Trygar
ul. Pokoju 10/39
31-548 Kraków

Kto udzieli mi informacji dotyczącej gry „V” na Commodore 64? Nie potrafię jej uruchomić, tzn. nie mogę się wydostać z pomieszczenia przy jakimś samolocie. Co mam zrobić?

Daniel Mękal
ul. Szczepowa 7a
71-750 Szczecin

Proszę o pomoc w następujących grach: Zorro, Road Race, Pittal II, Speed King, Gust For Tires (go przeszkodzić z żonkami i psami) w wersji na Atari 65 XE.

Robert Olszewski
ul. Żuromińska 3/114
03-341 Warszawa

Mój komputer to Spectrum +. Proszę o pomoc w grach: Under Wurdle, Asc Atac, Monty Mole. Jak uzyskać nieśmiertelność w grach: Krakatos, Commando, Cassey Jones?

Michał Sobczak
ul. 3-go Maja 17/12
62-800 Kalisz

Poszukuję dokładnego opisu do gier: Zorro, Road Over Moscow, Pole Position w wersji na Atari 800 XL.

Dorota Cybula
Oracze
19-325 Stradunów
woj. suwalskie

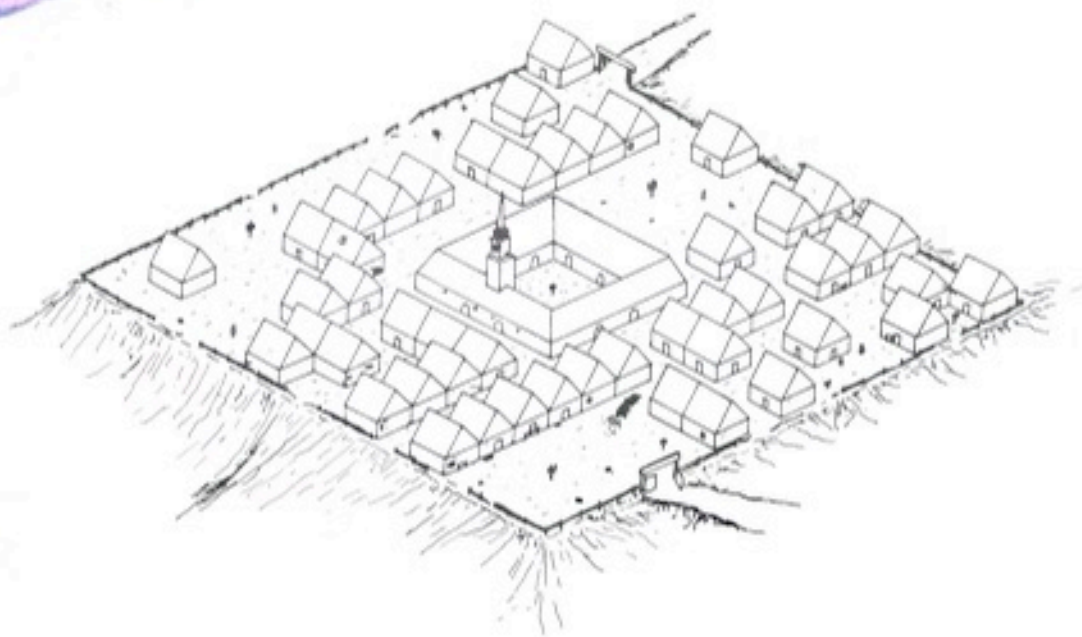
Proszę do was, ponieważ mam nadzieję, że dzięki S.O.S. znajdzie nieśmiertelność do gry Bruce Lee oraz bardzo dokładny plan gry Montezuma's Revenge. Mam komputer Atari 65 XE. Liczę na waszą pomoc.

Damian Babicz
ul. Pocztowa 5/39
16-100 Sokółka

Graję w grę Pyjamarama udzieliłem zniszc na początku, w punkcie 7. Nie wiem, jak znaleźć mrówek mimo, że spędziłem wiele godzin przed ekranem. Pomóżcie!

Tomasz Kruszyna
ul. Nowy Świat 12/5
28-400 Pinczów

GUNNY



Następna gra firmy Ultimate — GUN FRIGHT, jest bardzo podobna do NIGHT SHADE. Tu jednak nie ma mowy o duchach — wrogiem do zlokalizowania i unieszkodliwienia jest materialna postać. Chodzi w kapeluszu i zawsze z ręką na colcie. Jest jednym z najslawniejszych i najszybszych łotrów Dzikiego Zachodu. Do szajki należą Buffalo Bill, Billy Kid, Sundance Kid, Butch Cassidy, Ma Baker, Wild Bill, Rumpo Kid, Clever Jake, i wielu innych. Ty, jako szeryf miasteczka Draw City musisz ich wszystkich postać do piachu, gdyż nie dadzą Ci spokoju. Codziennie rozepisasz na ścianach listy goncze, ofiarowując coraz większą nagrodę za schwy-

tanie bandyty. Niestety, mieszkańcy Draw City nie są kapusiami, tylko mali chłopcy pokazują Ci palcem, w którą stronę poszedł poszukiwany morderca.

Gdy jako szeryf Quickdraw maszerujesz ulicami miasteczka, ściany budynków zastępowane są liniami, byś mógł cały czas obserwować bohatera. Twoje uzbrojenie to sześciostrzałowy colt Magnum 0,72 mm. Po wystrzeleniu całego magazynka bron samoczynnie się ładuje, odliczając jednak od posiadanej przez Ciebie kwoty sumę potrzebną na zapłacenie za naboje. Aby zdobyć pieniądze, na początku gry strzelasz do

spadających worków ze złotem. Jest to dobry trening przed starciem z poszukiwanymi.

Przez cały czas z lewej strony ekranu widzisz list goniczy z wizerunkiem poszukiwanego bandyty i cenę za jego głowę. Pod tym plakatem wisi kilka kapeluszy. Jest to liczba ewentualnych przegranych pojedynków, jaka Ci pozostała. Jeszcze niżej pokazany jest magazynek colta i ilość gotówki, jaką dysponujesz oraz ceny naboju, koni i grzywna za zabicie niewinnego mieszkańca miasteczka.

RIGHT

ALDON'S

W. GELAIN

HOTEL

Grzywna ta jest bardzo wysoka — od 100 do 5000 dolarów. Czasem jednak nie ma wyjścia. Gdy któryś z mieszkańców wejdzie Ci w drogę, musisz wybrać — albo Ty, albo on.

Na ulicy można znaleźć konia na dwóch nogach. Po dotknięciu go i odliczeniu sumy na zapłacenie, galopujesz po mieście bez obawy przed jego mieszkańcami. Czasami i bandyta jest konno, więc uważaj, bo może Ci uciec.

Jeśli całą forszę przepuszczasz na naboje, konie i kary, nie martw się, tylko dobrze rozepierzaj po okolicy. Na pewno znajdziesz porzucone worki ze złotem.

Gdy bandyta znajdzie się w zasięgu Twojego wzroku, od razu strzelaj, gdyż jest on bardzo szybki i celny. Sam pojedynek odbywa się w pobliskim barze. Przed sobą widzisz mordercę i swój ceownik. Strzelaj bez namysłu. Zanim bandyta wyciągnie rewolwer, minie jedna sekunda, przez ten czas musisz go trafić chociaż w nogę. Jeśli nie zdążysz, on podziurawi Twój zyciorys odejmując Ci jeden kapelusz. Jeżeli jednak szybkością strzałów i ich celnością pošlesz do ziemi mordercę, nie ciesz się za bardzo. Oto kolejny bandyta zaczyna rozrabiać. Tobie przypada unieszkodliwienie go; oczywiście stawka jest już większa. I jeszcze jedna uwaga: podczas penetrowania miasta uważaj na kaktusy, gdyż dotknięcie grozi śmiercią i tylko leżący na ziemi kapelusz będzie pamiątką po nieuważnym szeryfie. Zwroc też uwagę na rój dziękich szerszeni, który wypuszczają żądni zemsty kumple zabitych lotrów.

Gra nigdy się nie kończy (chyba, że przegrasz), gdyż ciągle rodzą się nowi bandyci i wciąż trzeba dbać o porządek w mieście.

Firma: Ultimate
Komputer: ZX Spectrum 48/+,
Commodore 64/128.



10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW (4/88)

To już 25-te notowanie Bajkowej Listy Przebojów. Zainteresowanie nią nie słabnie. Wciąż otrzymujemy od Was setki listów z propozycjami — w tym miesiącu nadeszło ich 1750. Głosowano na 194 tytuły.

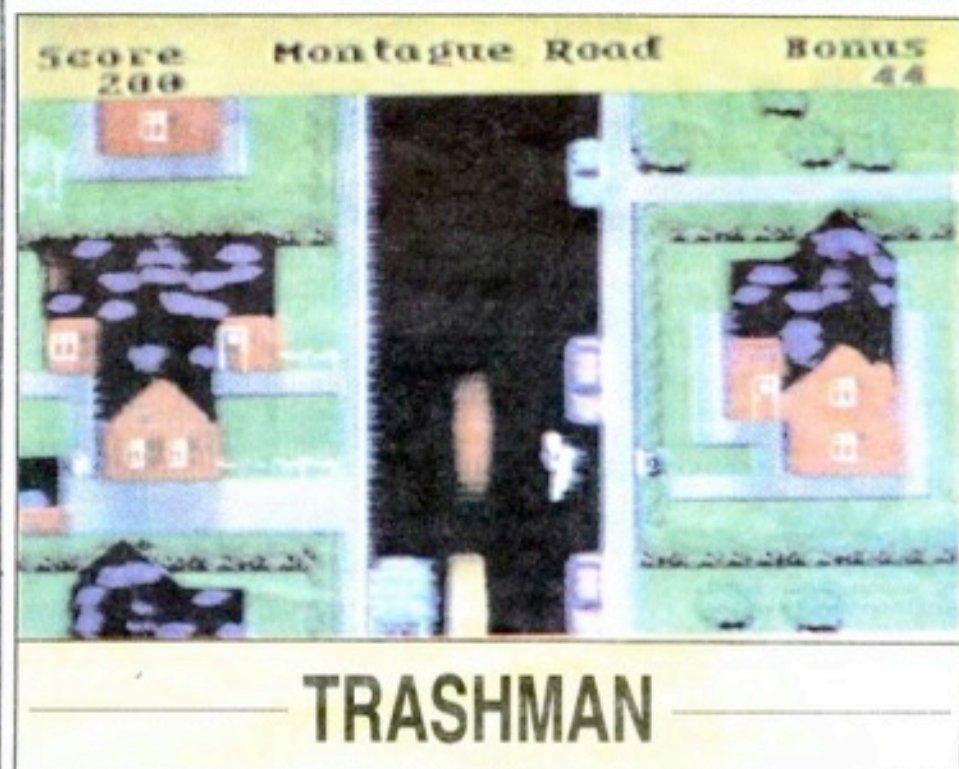
- 1 SABOTEUR II ↑
- 2 TRASHMAN ↓
- 3 EQUINOX
- 4 GUN FRIGHT ↓
- 5 ARKANOID ↑
- 6 CHINERA ↓
- 7 MIKIE ↑
- 8 DAM BUSTERS ↓
- 9 BARBARIAN ↓
- 10 EXOLON ↓

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 SABOTEUR II		X	X	X
2 TRASHMAN		X	X	X
3 EQUINOX		X	X	X
4 GUN FRIGHT		X	X	X
5 ARKANOID	X	X	X	X
6 CHINERA	X	X	X	X
7 MIKIE		X	X	X
8 DAM BUSTERS		X	X	X
9 BARBARIAN	X	X	X	X
10 EXOLON			X	X

Nagrody wylosowali: Małgorzata Łacka i Marcin Jarek.



CO JEST GRANE



Czy pamiętasz Paper — boy'a? Chyba pomagałeś mu rozwolnić gazety do londyńskich domów? Nasz kolega nie chodził do szkoły, tylko uczył się zarabiać na własne utrzymanie. Skutki tego widać do dzisiaj — ma rodzinę i zajmuje się... zbieraniem śmieci. Przechodzi codziennie tę samą ulicę i opróżnia kosze usytuowane koło domów. Nie potrzeba wiele wiedzy, prawda? Jednak liczy się szybkość i zręczność! Trashman wie, że nawet w tym fachu może zrobić karierę, może również sporo zarobić. Opanował sposoby zdobywania napiwków, potrafi też pracować na tyle szybko, by zostać przeniesionym na bardziej elegancką i lepiej płatną ulicę. Ty zapewne nie dorobiłeś się jeszcze trzech liter przed nazwiskiem (jeśli tak, może się Pan zawsze wytlumaczyć chęcią zabawy) — chwyć więc za joystick i zdobądź tytuł trashmana roku! Zaczynamy od małej Montague Road.

Jesteś tu po raz pierwszy? To zrozumiałe, ale liczy się szybka orientacja. Przez furtkę do domu po lewej stronie, kosz stoi z drugiej strony. Nie po trawniku! Angielskie trawniki są elastyczne i wytrzymałe, ale nie denerwuj gospodarza... Teraz z powrotem tą samą drogą do samochodu, który przystanął przy krawężniku. Podejź do niego od tyłu, a gdy kosz zostanie opróżniony, odnieś go na swoje miejsce. I szybko na drugą stronę ulicy. Stop! To jest Londyn, uważaj na samochody! Z drugim koszem ta sama operacja. Jeśli nie widać ścieżki, idź blisko ściany budynku. Potem szybko w górę ekranu do następnego domu. Masz już kosz w ręku, ale samochód ucieka Ci, nie możesz wcelować w furtkę i... Miałoby być szybko, a tu: bonus — 0, joystick nie reaguje, a na środku ekranu słodka reprimenda: „You're too slow!” — jeszcze możesz spró-

bować, ale uważaj, żebyś nie musiał szukać innej pracy.

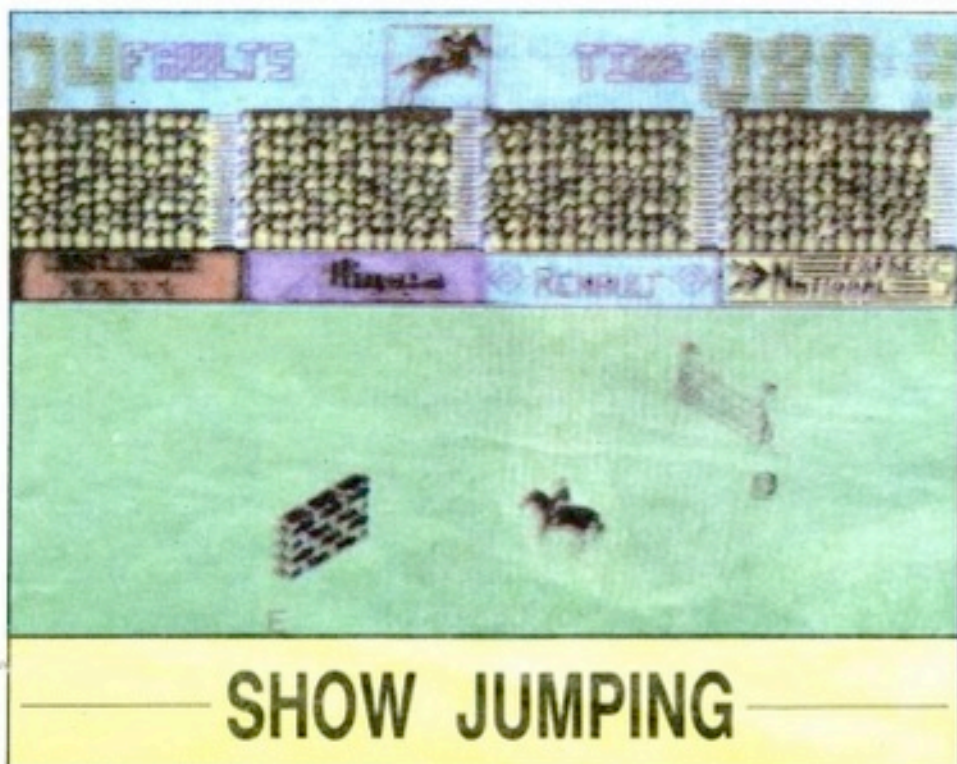
Teraz w duchu postanawiasz: spokojnie, bez nerwów, od domu do domu. Zaczynamy... Pierwszy kosz... dobrze... odnosimy... z powrotem... Och! Pisk opon i... oczom Twoim ukazuje się krótka notatka na czarnym tle — ... Trashman... zostawił żonę i troje dzieci oraz 100 zdobytych dotychczas punktów... Dobrze, że to tylko gra.

Zauważyłeś zapewne, iż po bezbłędnym obsłudze posesji, gospodarz pojawia się w drzwiach i proponuje Ci napiwek lub zarobienie czegoś „na boku”. Warto skorzystać. Kilka sekund spędzisz w budynku, ale bonus i tak się powiększy.

Na pewno po kilku próbach opróżnisz pięć koszy na Montague Road. Zostaniesz wtedy przeniesiony na Pulteney Road, ulicę dłuższą i trudniejszą do przejścia, ale zamieszkałą przez hojniejszych londyńczyków. Mają oni bardziej rozbudowane posiadłości, ich dzieci bardzo lubią jeździć na rowerach, a pieski podwórzowe dbają o ogródki. Mimo to powinienes również tam ukonczyć swą pracę w wyznaczonym czasie i zostać przeniesionym na jedną z głównych ulic dzielnicy — Cro... Nie! Przekonaj się sam, ile ulic jest w Londynie.

Gra ma jeszcze jedną zaletę. Nawet gdy Twoja znajomość języka angielskiego nie jest doskonała, na pewno ubawią Cię komentarze pojawiające się na ekranie. Dowiesz się na przykład o człowieku, który zaczął wyrzucić komputer swego syna oraz o nowym modelu Spectrum 4 MB. Warto zagrać!

Firma: New Generation Software
Komputer: ZX Spectrum 48/ + Commodore 64/128, Amstrad/Schneider.
 (pb)



Na pewno oglądałeś nieraz w telewizji lub z trybun zawody hippiczne. Biorą w nich udział najlepsi jeźdźcy w kraju. Jeśli jednak i ty chcesz spróbować swych sił w tej dyscyplinie sportu, zagraj w Show Jumping.

Jesteś dzokajem biorącym udział w corocznie organizowanych zawodach jeździeckich. Do przejechania masz tor składający się z pięciu do piętnastu przeszkód. Są to murki, rowy z wodą, poprzeczki na stojakach, poziome żerdzie, beczki. Za strącenie przeszkody otrzymujesz odpowiednią ilość punktów karnych. Gdy ilość punktów karnych przekroczy dwadzieścia zostajesz zdyskwalifikowany. Dyskwalifikacja następuje również, gdy twój koń odmówi poduszczenia trzy razy.

W zachowaniu odpowiedniej kolejności przeskakiwania pomogą Ci litery umieszczone przy każdej przeszkodzie i jeździec na koniu w górnej części ekranu pokazujący kierunek skoku przez przeszkodę.

Ilość punktów karnych przedstawiona jest w lewym górnym rogu ekranu, a czas w prawym.

Przed rozpoczęciem gry możesz wybrać ilość graczy oraz konia, na którym chcesz jeździć. Gdy wybierzesz, zobaczysz plan toru, na którym są zaznaczone kierunki pokonywania przeszkód, start i meta. Poziom trudności gry wybierasz na początku. Wybór jest prosty: hard (trudno) lub easy (łatwo). Steerowanie: Kompas joystick, Sinclair joystick, keyboard.

W grze może brać udział do ośmiu graczy, którzy mają do wyboru po jednym z ośmiu koni. Po zakończeniu konkurencji wyświetlana jest tablica wyników wraz z czasami przejazdów i ilościami punktów karnych (ouf) dla każdego zawodnika.

Grę cechuje dokładna, staranna grafika i niezłe, choć mało zróżnicowane efekty dźwiękowe. W sumie jest to ciekawa i dobra zabawa do wykorzystania w rodzinnym gronie podczas długich, nudnych wieczorów.

Autor: Eliot Gay
Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64/128, Amstrad/Schneider.

(mateo)

KRÓL I KRÓLOWA GIER



Malgorzata Łacka lat 9, uczennica II klasy Szkoły Podstawowej nr 164 w Warszawie. Gra (na Spectrum 48) najczęściej z bratem, Grzegorzem, lecz jak twierdzą zgodnie oboje, jest od niego znacznie lepsza. Hobby: książki.



Marcin Jarek lat 12, uczeń klasy Vb Szkoły Podstawowej nr 57 w Warszawie jest bardzo dobrym uczniem. Lubi grać na swoim Spectrum Plus. Ulubiona gra: TURBO. Hobby: sport, w szczególności jazda na rowerze.

S.O.S.

Szukam instrukcji do gry TIGERS IN THE SNOW na ATARI z magnetofonem oraz instrukcji do SPY VS SPY II na ten komputer. Pragnę wymienić oprogramowanie. Odstąpię instrukcję SILENT SERVICE.

Piotr Koluda
ul. Limanowskiego 154 m 43
91-032 Łódź

Mam komputer ATARI 800 XE. Proszę o podanie nieśmiertelności do gier: PRELIMINARY MOUNTY, SHAMUS, ZONE X.

Wojciech Franaszczuk
ul. Wrocławska 19
55-050 Sobótka

Proszę o plan i nieśmiertelność do gry THE GREMLINS na ATARI.

Krzysztof Zedlewski
ul. Brzozowa 13
82-200 Malbork

Jak dojść w grobowcu do drzwi z podkową, tułem i trąbką? Jak uwołać księżniczkę w grze ZORIO w wersji na ATARI? Nie mogę sobie poradzić z kodem w grze PHAROAH'S CURSE. Poszukuję też dokładnego opisu do gry SWAT.

Andrzej Zasłanka
ul. Piotrkowska 182 m 138
90-368 Łódź
telefon 36-36-36

Zwracam się o pomoc do czytelników: szukam mapy do gry ICE PLACE, a także nieśmiertelności do gier: BOULDER DASH III, LAZY JONES i BEACH HEAD na Commodore 64.

Sebastian Cyran
ul. PCK 5 m 86
81-621 Gdynia

Nie wiem, jak przejść planszę „g” w grze BOULDER DASH. W grze GREEN BERET poszukuję nieśmiertelności. Mam komputer ATARI 130 XL.

Wojciech Głanowski
Os. Skalska 2 m 22
32-340 Wolfbrom

Moją ulubioną grą jest KILLER GORILLA. Niestety, nie wiem, jak przejść trzecią planszę — nie umiem wskoczyć na wino.

Maciej Zieliński
ul. M. Nowotki 44 m 112
32-300 Olkusz

Jak używać nieśmiertelności w grach: BRUCE LEE, MONTEZUMA'S REV., CRYSTAL RAIDER w wersji kaselowej na ATARI 800 XL?

Patryk Zawadowicz
ul. Matejki 40a m 2
72-600 Swinoujście

Poszukuję instrukcji do gry SILENT SERVICE. W zamian skłuję opisać do gry F-15 i KENNEDY APPROACH.

Jakub Lercel
ul. Dobrego Pasterza 125 m 67
31-416 Kraków

Pomóżcie! Kto mi przysłał opisy do gier: STORM, BILBO, PHANTOM na komputer ATARI?

Daniel Chojecki
ul. Leksarska 16 m 16
00-610 Warszawa

Proszę o pomoc w grze RAMBO. Umieję zebrać wszystkie rodzaje broni, a dalej nie wiem, co robić.

Fryderyk Badura
ul. Dworcowa 5 m 41
44-200 Rybnik

Mam komputer ATARI 500 XL. Proszę o pomoc w grach NEW YORK CITY i KING OF REYS.

Radosław Forma
ul. Kosciuszki 19 m 80
41-300 Dąbrowa Górnicza

W grze APOLLO MISSION dochodzę do drugiej planszy i nie umiem przejść dalej. Proszę także o adres firmy wysyłającej programy pocztą po niskich cenach. Mam Commodore +4.

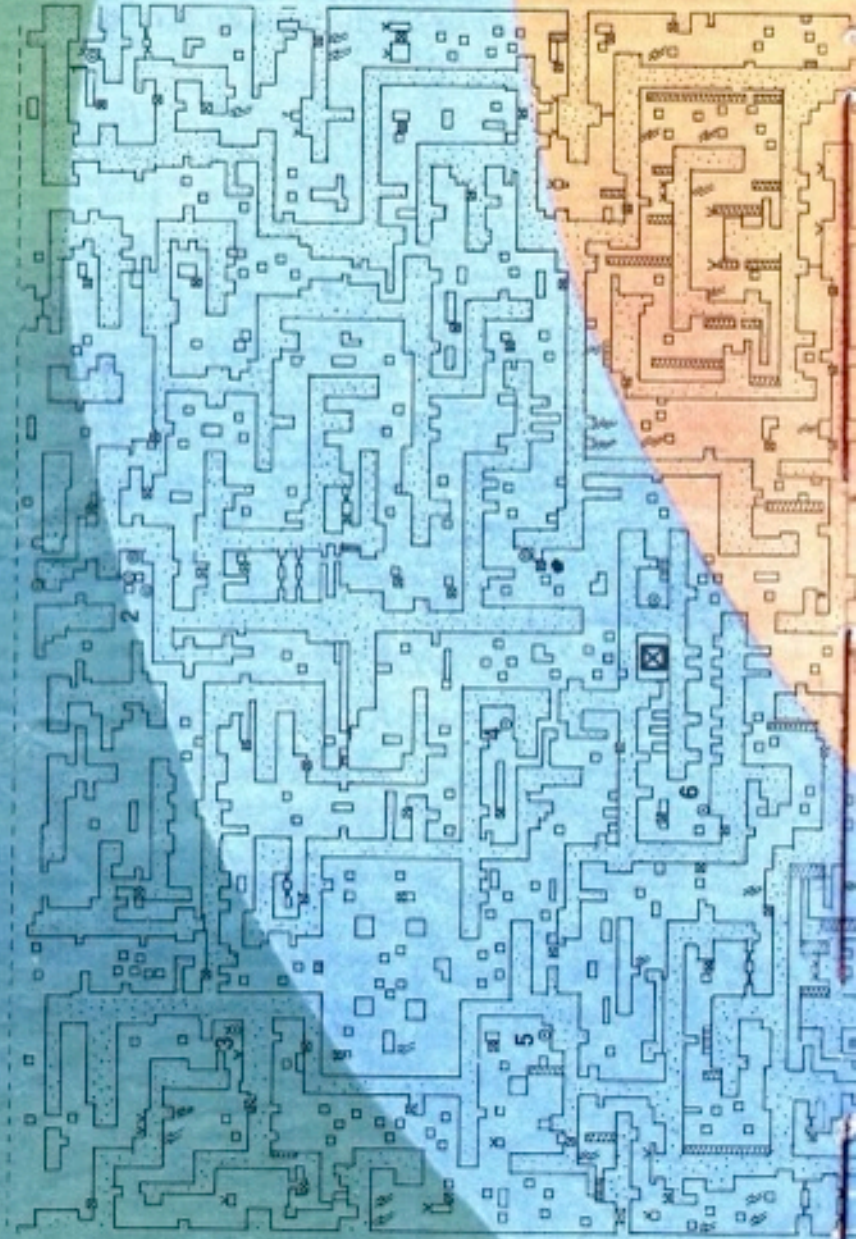
Artur Szubert
ul. Raciborska 2
47-480 Pietrowice Wielkie

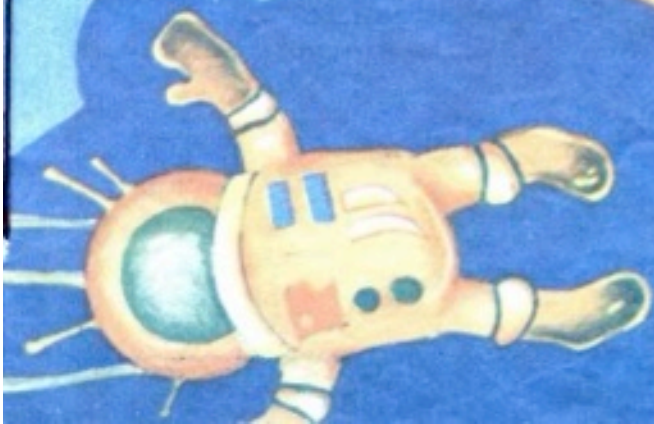
Może ktoś mi pomoże, nie wiem jak grać w grę EXORCIST oraz jak przejść planszę w trzecim etapie gry CAVE FIGHTER, obie w wersji na C-16.

Jarosław Wierny
ul. Zubrzyckiego 25b m 207
45-263 Opole

Boltek

STAROUAKE





W roku 2160 z Ziemi wystartował kosmosolot na poszukiwanie innych układów planetarnych. Podczas lądowania na planecie X kosmosolot uległ rozbiciu na skutek błędu pilota Bioba. W dołku elementu stosu atomowego napędzającego pojazd rozsypany się po całej planecie. Celem gry jest zebranie wszystkich elementów i umieszczenie ich w centrum sterowania lotem. W trakcie wędrowki po planecie napotkasz bardzo wiele trudniów. Są to drzwi zamknięte na zamek sztyrowy, który może otworzyć tylko komplet kart kluczowych z odpowiednimi numerami lub karta uniwersalna z literą A. Ponadto znajdziesz przejścia zamknięte na klucz, zapadnie i tajne przejście między skalami.

Bioba ma tylko jedną kleszczen w której mieścisz się cztery przedmioty. Ponadto może niektóre przedmioty wymienić na inne w specjalnych piramidkach jeśli posiada kartę uniwersalną. Planie X zamieszkuje stworki wrogie naszemu kosmonaucie. Zabiciele z nimi zmniejszą energię Bioba a niektóre zabijają go od razu. Utraconą się zregre-

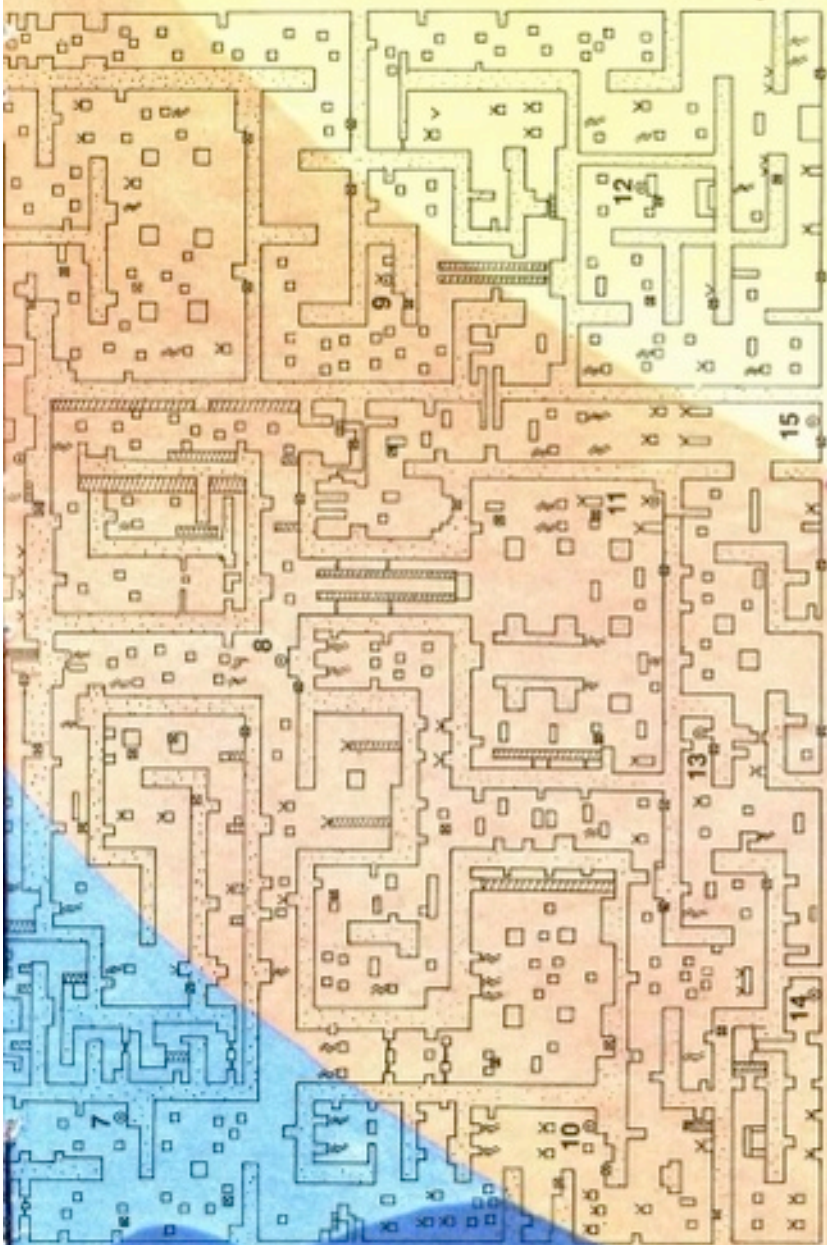
nerować możesz zbierając pakunki z energią. W pakunkach tych znaleźć możesz oprócz energii platformy lub nabój, czasem oódotkowe "bryle".

Pilot Bioba porusza się w lewo lub w prawo. Może też podstawić sobie platformę, która po chwili zniknie. Na planecie znajdziesz ruchome podesty na których lata we wszystkie strony lecz nie może przechodzić przez drzwi. Poruszanie po planecie ułatwiają także liczne stacje teleportacji oznaczone kodami słownymi. Centrum sterowania znajduje się w pobliżu stacji o nazwie OUAKE.

Gra ta jest bardzo bogata graficznie i dźwiękowo. Grać można joystickiem lub definiować przyciski. Dostępowe funkcje to: góra — wejście do piramidki lub podniesienie przedmiotu i dół — polobnie kolejnej platformy.

Krzysztof Bialkowski

Autor: Stephen Crow
 Firma: Bubble Bus
 Komputer: ATARI 800 XL/130 XE,
 Commodore 64/128,
 Spectrum 486/1



- Centrum — reaktor
- Platforma
- Liny i pnącza
- Niebezpieczna antenka
- Iskra elektryczna
- Stacja teleportacji
- Winda
- Drzwi wymagające karty-klucza



STARQUAKE w wersjach na komputery Amstrad i Commodore różni się od wersji tu opisanej nazwami stacji teleportów. Oto pełen wykaz, nadesłany przez Seweryna Szczepanka z Olsztyna.

SPECTRUM	ATARI	COMMODORE
1. RAMIX	DELTA 14	SIGMA
2. VEROX	TRAIID 1	ASTRA
3. TULSA	PENTA 2	HYLLS
4. ASOIC	KERNY 3	KAPPA
5. DELTA	ATARI 6	FFMUR
6. OUAKE	WHOLE 5	CHASM
7. ALGOL	SALCO 5	MALIS
8. EXIAL	MINIM 4	METRE
9. KYZIA	ARGON 12	XENON
10. ULTRA	COSEC 3	COSIN
11. IRAGE	CRASH 11	PLASM
12. OKTUP	SECON 15	OPTIC
13. SONIQ	ARTIC 10	POLAR
14. AMIGA	Z.A.P. 0	Z.A.P.
15. AMAHA	QUARK 13	MESON

10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW (5/88)

Otrzymałem już kilka opisów — bardzo dziękuję. Mam prośbę: nie opisujcie gier typu „bij-zabij”. Legendę można zawsze wymyślić, a przecież chodzi o uchwycenie właściwego sensu i celu gry, wraz z ew. podpowiedziami. Na piąte notowanie nadeszło 2185 propozycji na 149 tytułów.

- 1 SABOTEUR II
- 2 ARKANOID
- 3 GUN FRIGHT
- 4 CHIMERA
- 5 STARQUAKE
- 6 TRASHMAN
- 7 EXOLON
- 8 EQUINOX
- 9 MIKIE
- 10 TURBO ESPRIT

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1		X	X	X
2	X	X	X	X
3		X		X
4	X	X	X	X
5	X	X	X	X
6		X	X	X
7			X	X
8		X	X	
9	X	X	X	
10	X	X	X	

Nagrody otrzymują: Gabrysia Czarnačka i Dominik Mojski



W rozrywkowej części światowego softwaru już chyba niczego nowego nie można wymyślić. Niemal każda nowopowstała gra jest urozmaiconą w różny sposób wersją pewnego standardu. Poza grami typu „bij-zabij” bodajże najwcześniej wymyślono symulację jazdy samochodem. W roku 1986 firma Durell jako kolejna podjęła ten temat... (W tym miejscu wzdychasz drogi Czytelniku, machasz ręką i mamroczesz niezrozumiałe coś o Pole Position, Road Race...).

Na pewno Mike Richardson przewidział to i dlatego wymyślił połączenie kilku „starych” pomysłów. Chcesz jeździć szybkim samochodem? Proszę bardzo! Lotus Esprit Essex Turbo stoi do Twojej dyspozycji (w rzeczywistości 210 koni mechanicznych i 245 km/h) — to chyba niezły pomysł, prawda?

James Bond miał w swoim Aston Martin karabin maszynowy, dlaczego Ty nie mogłbyś go mieć? Ściganymi obiektami będą samochody handlarzy narkotyków. Jak widzisz, nic nowego. Jeszcze raz możesz być stróżem prawa (i to nawet przed rozpoczęciem gry, gdyż firma w specjalnym anonsie apeluje o wskazywanie im osób kopiujących nielegalnie ich programy — 100 funtów nagrody).

Ruszamy! Najpierw formalność: wybór miejsca akcji. Jedno z czterech angielskich miast), definiowanie własny, wybór stopnia trudności (od 1 do 4). Gra ma staranną oprawę dźwiękową, menu pozwala wybrać na początku jedno z czterech miast a następnie udostępnić do wglądu tabelę wyników, tabelę kar, pozwala zapisać tabelę wyników na taśmę lub załadować własną. Po zdefiniowaniu klawiszy (bardzo ważny jest FIRE) najlepiej zacząć od punktu 7, tj. od ćwiczeń w prowadzeniu pojazdu. W czasie jednej gry wolno Ci rozbić go cztery razy, ale podczas treningu jeździsz do pierwszej kraksy.

Czy gra ta jest symulatorem? Raczej nie, gdyż sama „jazda”, nie daje pełnej satysfakcji. Końcowy efekt osiągniesz jedynie wówczas, gdy przeszkodzisz przestępcom w sprzedaży narkotyków. Rozpoczynając grę, skup się więc natychmiast na pos-

cigu. U dołu ekranu pojawiać się będą komunikaty z Centrali o zauważeniu poszukiwanych samochodów w pewnych regionach miasta (korzystaj z planu i otrzymanych współrzędnych) oraz ewentualnym zbliżaniu się któregoś z nich (dla odróżnienia są innego koloru). Ilość punktów zwiększa się po przechwyceniu narkotyków lub po zniszczeniu pojazdu przestępców. Więcej zdobędziesz za unieruchomienie go i doprowadzenie do poddania się. Karę otrzymasz za każde uchybienie w prawidłowym prowadzeniu Twojego Esprita.

Na ulicach trójpasemowych jest najłatwiej, ale spróbuj skręcić przy dużej prędkości w jednopasmową uliczkę! (Zakręca się naciskając jednocześnie FIRE i kierunek skrętu). Wystrzegaj się ulic ślepych (od tego masz plan) — bardzo trudno jest potem zawrócić. W potrzebie skorzystaj z usług stacji benzynowej (trzeba podjechać do niej poboczem i zatrzymać się przy dystrybutorach).

Po zakończeniu gry, od ilości punktów zdobytych odejmowana jest ilość punktów karnych, a różnicę zapisuje się w odpowiedniej tabeli. Jednym z poważniejszych mankamentów tej gry jest brak możliwości zmiany miejsca akcji (miasta), gdyż po zakończeniu możesz korzystać tylko z menu głównego. Drobne braki nie są jednak ważne. Turbo Esprit dla młodych kierowców! Symulacja i emocje, także możliwość rozluźnienia napiętych nerwów — autor zadbał o to, by na ulicach nie brakowało przechodniów do przejechania, ani robotników na drabinach do zrzucania ich stamtąd. Ach! Drobny szczegół... Nie zapomnij, że w Anglii obowiązuje ruch lewostronny...

Autor: Mike Richardson
Firma: Durell Software
Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64/128, Amstrad

(pb)



SPLITTING IMAGES

Widzisz codziennie

w telewizji i gazetach twarze sławnych ludzi — polityków, przywódców, konstruktorów. Czy potrafisz odtworzyć je z pamięci? Sprawdź to możesz wgrawając program Splitting Images napisany przez firmę Domark. Pomysł oparty jest na popularnym w angielskiej telewizji programie pod tym samym tytułem.

Po załadowaniu gry (w wersji Spectrum) na ekranie ukazuje się plansza służąca do wyboru rodzaju sterowania oraz do rozpoczęcia gry.

Cały ekran podzielony jest na dwie części: informacyjną i właściwą. Część informacyjna to zegar, licznik punktów, licznik możliwych pomyłek oraz zdjęcie układanego właśnie wizerunku. Część właściwa to kwadrat 5x5 pól. Lewe pole oznaczone strzałką służy jako wypływacz części obrazka. Wypłucie możliwe jest po najechnaniu kursorem na strzałkę i wciśnięciu FIRE. Z kwadracika wylatuje jeden lub więcej przystających kwadratów z częściami układanej postaci. Czasem zamiast niej wpada bomba z palącym się lontem, rakietą, kran, flaga lub różne inne drobiazgi. Nie wyrzucona w porę bomba wybuchnie, zabierając Ci jedno „życie”. Możesz ją zalać wodą z kranu, jeśli masz go na planzyszy.

Po naprowadzeniu kursora na jeden z kwadratów przedstawiających część wizerunku, na bocznym

zdjęciu, w części informacyjnej zobaczysz biały kwadrat. Jest to miejsce, w którym powinien znajdować się dany kwadracik. Gdy teraz naciśniesz FIRE i poruszyłeś joystickiem np. w lewo, część obrazka, na której jest kursor, posunie się w lewo aż do napotkania pierwszej przeszkody (ściana lub inny obrazek). Gdy na ścianie znajduje się zadrapanie, obrazek odbije się od niego w przeciwną stronę.

Gdy ułożysz już cały obrazek, zdziwisz się jak dokładna może być grafika Twojego komputera i otrzymasz do ułożenia następny wizerunek. W miarę upływu czasu gra staje się coraz trudniejsza (więcej bomb, mniej czasu, bezwładność przesuwanych kawałków). Ostatni obrazek układasz nie widząc go. Gra się tu na wyczucie, patrząc na zdjęcie w informacyjnej części ekranu.

Gra jest bardzo zajmująca; łączy w sobie elementy logiki i zręczności. Jest dopracowana pod każdym względem i na pewno spodoba się każdemu.

Firma: Domark

Komputer: Commodore 64/128, ZX Spectrum 48K/+

(mp)

S.O.S.

Retulcie! Poszukuj instrukcji do gry B-1 NUCLEAR BOMBER na Atari 65 XE.

Zygmunt Piątek ul. Piastowska 1 A m 4 41-100 Siemianowice

Płnie szukam nieśmiertelności w grze KISSIN KOU-SINS na Atari 65 XE.

Damian Wołczyński ul. Słowackiego 34 m 16 42-400 Zawiercie

Na czym polegać następujące gry: KNIGHT RIDER, MIAMI VICE, STEER HAWK, MUTATIONS? Mam komputer Spectrum +2.

Piotr Wasiko ul. Żurawia 31 m 9 59-300 Lublin Liczę na waszą pomoc — potrzebny mi jest opis do gry BATTLE FOR MIDWAY na Spectrum 48.

Marcin Szubski ul. Niecała 6 m 62 00-096 Warszawa Pomóżcie mi. Potrzebuję dokładny opis SILENT SERVICE na Atari 800 XL.

Damian Smażyński ul. Poniatowskiego 19 m 11 41-500 Chorzów

Mam 11 lat i jestem posiadaczem Spectrum. Nie wiem, gdzie jest smigłowiec w grze SABOTEUR. Pomóżcie!

Marcin Wrona ul. Noskowskiego 6 m 13 58-506 Jelenia Góra

Moja prośba dotyczy dokładnego opisu gier: CHIMERA, HOBBIT I BROADSIDES. Dwóch ostatnich nie potrafię nawet rozpocząć.

Czesław Nowak ul. Sokółska 35 44-273 Rybnik 11 Nie mogę uruchomić takich gier na C-16: LEAPER, VI-DEO POKER, OPERATION HAWALL. Proszę o pomoc.

Anita Kwiatkowska ul. Tkacka 15 m 2 58-500 Jelenia Góra

Mam 16 lat. Jestem inwalidą „przykutym” na stałe do wózka inwalidzkiego. Od kilku miesięcy mam Atari 65 XE. Może znajdzie się ktoś, kto udośćpi mi ciekawe gry (na kasetach) i programy na Atan. Najbardziej zależy mi na ROAD ROCK, MONTEZUMA'S REVENGE, PHARAOH'S CURSE, PITSTOP II, PITFALL I i II.

Janusz Nowrocki ul. Prószyńska 25 m 15 45-759 Opole

Liczę na pomoc w zdobyciu opisów do gier: WINTER GAMES, MISS PACMAN, WARHAWK w wersji na Atari 65 XE.

Tomasz Słowik ul. Robotnicza 18 73-120 Chociwel

Nie wiem, jak skonczyć grę MONTEZUMA'S REVENGE. Dochodzę do kaganca, zabieram go i potem kręzę w koło. Proszę o radunek!

Magda Pańk ul. Ziębia 24 m 1 44-100 Gliwice

Mam koleję, który ma komputer Atari 600 XL z magnetofo-
nem, ale przechodzi z nim do mnie, gdy mam jakieś ciekawe gry. Ja do niego nie chodzę, ponieważ nie lubię poruszać się na wózku inwalidzkim. Wolę przebywać w domu. Pragnąłbym, aby ktoś przysłał mi chociaż programy gier na karcach. Na komputer, niestety, nie stać mnie.

Michał Przybylski ul. Daleka 27 m 54 25-319 Kielce

Proszę o pomoc w grze Asterix and the Magic Cauldron w wersji na Spectrum. Gdzie jest piąty kawałek kota i co robić dalej?

Robert Heber ul. Chorzowska 20 m 42 41-910 Bytom

Proszę o pomoc w ukończeniu gry w MONTY MOLE-2. Przechodzę przez wiele komnat oraz dwa mury, które girną po ostatnim skarbie i dochodzę do komnaty w której jezdzę wózek do pochyłej blokadzie. Nie wiem jak zlikwidować mur i zebrać kolejne skarby.

Teresa Czarnecka ul. Reymonta 23 m 239 01-840 Warszawa

LISTY DO LISTY

Droga Redakcjo!

Przeczytałem list Arkadiusza Szyszko z ostatniego numeru Bajka dotyczący gry CHUCKIE EGG. Posiadam także od niedłwa komputer ATARI 130 XE i magnetofon firmowy. Widziałem wstępną tę grę na SPECTRUM i mam zdaniem wersję na ATARI prawie niczym się od niej nie różni. Arek napisał, że ostatnie „życie” stracił na 21 poziomie. Ja natomiast kilka razy myślałem się na 24 z nadzieją, że jest to ostatni poziom. Zdowiem się, gdy przeszedłem ten poziom rozpoczynając dalszą zabawę w pierwszym pomieszczeniu. Ale zobaczyłem nie dwie lecz pięć kur i latającą kaczkę. Przez dalsze pomieszczenie z trudem przeszedłem do 32 poziomu gdzie zakończyłem grę ustrąż ostatniego życia. Nie parnęłam dokładnie, ile zdobyłem punktów, ale na pewno powyżej 400 tysięcy.

Chciałbym poinformować czytelników Bajka, co ich czeka po 21 poziomie. Do 24 poziomu, tak jak opisał to Arek, chodzą kury i lista kaczka. Na 25 poziomie znów jesteśmy w pierwszym pomieszczeniu, ale z większą ilością kur i oczywiście latającą kaczką. W dalszych pomieszczeniach będzie też więcej kur aż do 32 poziomu. A co dalej — nie wiem. Do 32 poziomu doszedłem w ponad godzinę i 30 minut. Premie w postaci dodatkowego „życia” otrzymujemy po przejściu każdej komnaty.

Robert Lipski
ul. Niepodległości 6/16
20-245 Lublin

KRÓL I KRÓLOWA GIER



GABRYSIA CZARNECKA lat 5
Przedszkole Nr 219 w Warszawie
Zainteresowania: gry komputerowe, bajki, książki z obrazkami. Ulubiona gra Bomb Jack
Posiada komputer Spectrum.
Gabrysie nauczył korzystać z komputera starszy brat 12 letni Hubert.



DOMINIK MOŁSKI lat 12
Szkoła Podstawowa nr 222, Warszawa
Zainteresowania: sport, muzyka niepoważna, komputery
Ulubiona gra: Silent Service
Posiada komputer: Atari 65XE (od grudnia 1987)

CHIMERA

Wokół Ziemi orbituje dziwny statek kosmiczny. Jest pozbawiony załogi i wyposażony w dziwne urządzenia. Twoim zadaniem jest, po dostaniu się na pokład statku, znaleźć cztery główki, które pomogą w odczycie zakodowanej wiadomości dla mieszkańców Ziemi. Odczytasz ją w czterech niebieskich pokojach (BLUE ROOM) w kwadratach F5, G6, B6 i B8.

Grę rozpoczynamy w pomieszczeniu B3. Idziemy do pokoju E3, gdzie ukryty jest klucz do usuwania zapór energetycznych, i teraz dopiero rozpoczynamy właściwą grę.

Potrzebne główki znajdziemy w pomieszczeniach C1, G7, C6 i G3.

Po zlikwidowaniu zapór energetycznych bierzemy pierwszą główkę z pokoju C1 i zanosimy ją do niebieskiego pokoju F5. Pamiętajmy — na wskaźniku po lewej stronie u dołu ekranu widać symbol przedmiotu, który aktualnie niesiemy. Podnosimy je i zostawiamy lub używamy przez wciśnięcie przycisku FIRE. Chleb (BREAD) i wodę (MUG) przenosimy tylko wtedy, gdy nie niesiemy innych przedmiotów. W innym przypadku nastąpi natychmiastowe spożycie powodujące zwiększenie siły lub ochłodzenie robota.

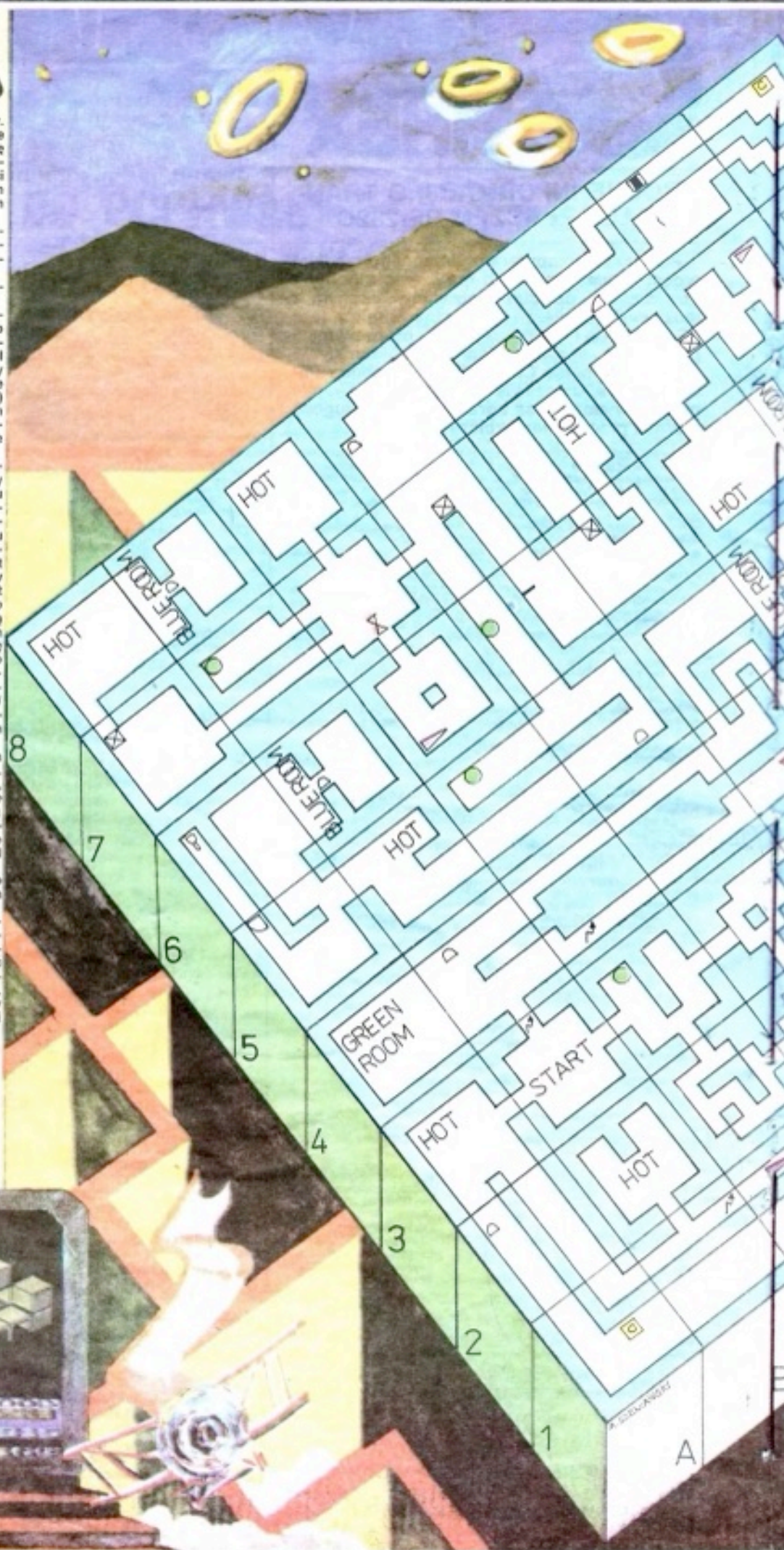
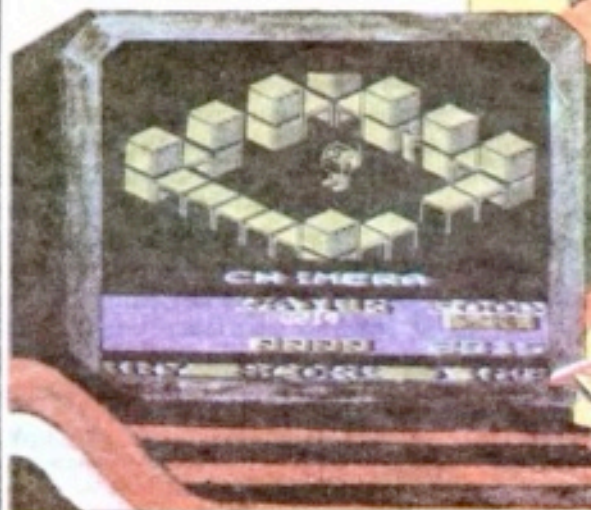
Zostawiając główkę w niebieskich pokojach pamiętaj aby nie zbliżyć się zbyt blisko chleba, który znajduje się w tym pomieszczeniu. Po zanieśieniu główki z C1 do F5 należy szukać następnej główki. Przeszkadza nam w tym toster blokujący przejście (G4, G8). Najpierw usuwamy toster z kwadratu G8. Pojawi się woda (na razie nie pij jej — usun następnego toster). Za tosterem w kwadracie G4 jest ukryty klucz (KEY), który otwiera drzwi (DOOR) w kwadratach D1, F8, H3 i A5. Klucz otwiera również pudełko (BOX) w kwadratach E7, E6, D7 i A7. Po otwarciu drzwi i pudełko możemy wziąć następną główkę z G7 i zanieść ją do któregoś z wolnych niebieskich pokojów. Możemy też wziąć latarkę (TORCH) z pokoju A6. Idziemy z nią do ciemnego pokoju G3. Po zapaleniu latarki wejdziemy w posiadanie kolejnej główki, którą zanosimy do wolnego niebieskiego pokoju. Tu mała uwaga. W DARK ROOM możemy wypić wodę tylko przed zapaleniem światła. W innych przypadkach woda zniknie, musimy więc zrobić to po omacku.

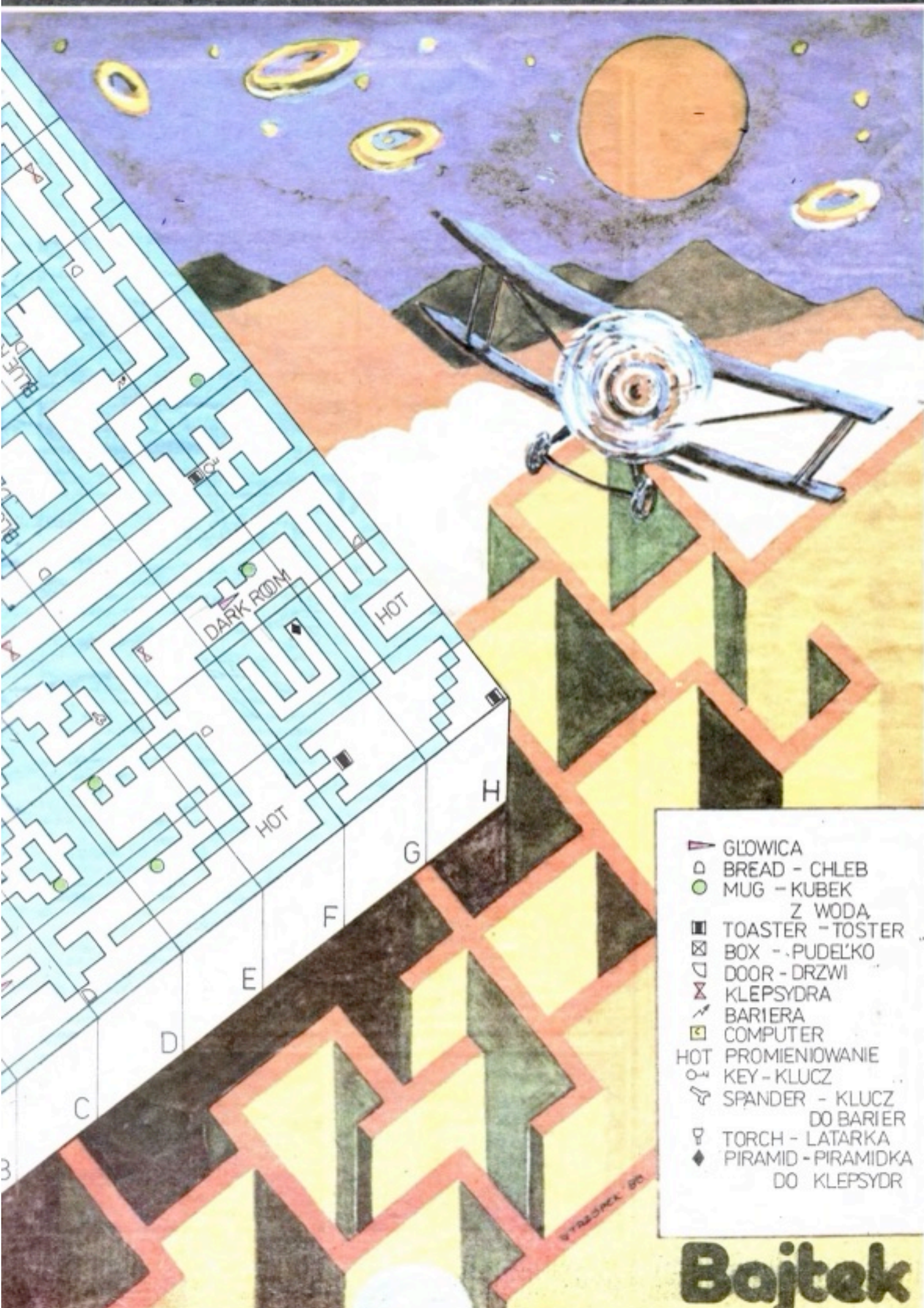
Wyruszamy teraz do kwadratu G2, gdzie ukryta jest piramidka służąca do usuwania klepsydr. Klepsydry te znajdują się w pomieszczeniach F3, E4, H7 i C7. Po usunięciu klepsydry w kwadracie C7 dostaniemy się do pomieszczenia C6, gdzie ukryta jest ostatnia główka. Zanosimy ją do ostatniego wolnego niebieskiego pokoju. Pozostaje nam jeszcze przejść do zielonego pokoju (GREEN ROOM), który znajduje się w kwadracie A4.

W nagrodę otrzymujemy nową grę oraz sposób jej uruchomienia (w moim przypadku nie chciało się uruchomić — zobaczyłem tylko czółówkę).

Nie podaję kolejności poruszania się po komnatach — pomyślmy nad tym pamiętając, że powinniśmy chodzić najkrótszymi trasami, w odpowiednim momencie zbierać chleb i wodę oraz unikać pomieszczeń z promiennikami ciepła (HOT) — nieestety, musimy wielokrotnie przechodzić obok nich. Nie wszystkie zapory, tostery, pudełka i klepsydry musimy otwierać lub niszczyć. Popatrz na plan i opracuj najbardziej ekonomiczną trasę.

Marek Filipczak





- ▼ GŁOWICA
- ◻ BREAD - CHLEB
- MUG - KUBEK
Z WODĄ
- TOASTER - TOSTER
- ☒ BOX - PUDEŁKO
- ◁ DOOR - DRZWI
- ⌘ KLEPSYDRA
- ↗ BARIERA
- ☐ COMPUTER
- HOT PROMIENIOWANIE
- ⌘ KEY - KLUCZ
- ⌘ SPANDER - KLUCZ
DO BARIER
- ▼ TORCH - LATARKA
- ◆ PIRAMID - PIRAMIDKA
DO KLEPSYDR

Bajtek

VTR2-SPKX 80

10

BAJTKOWA LISTA PRZEBOJÓW 6/88

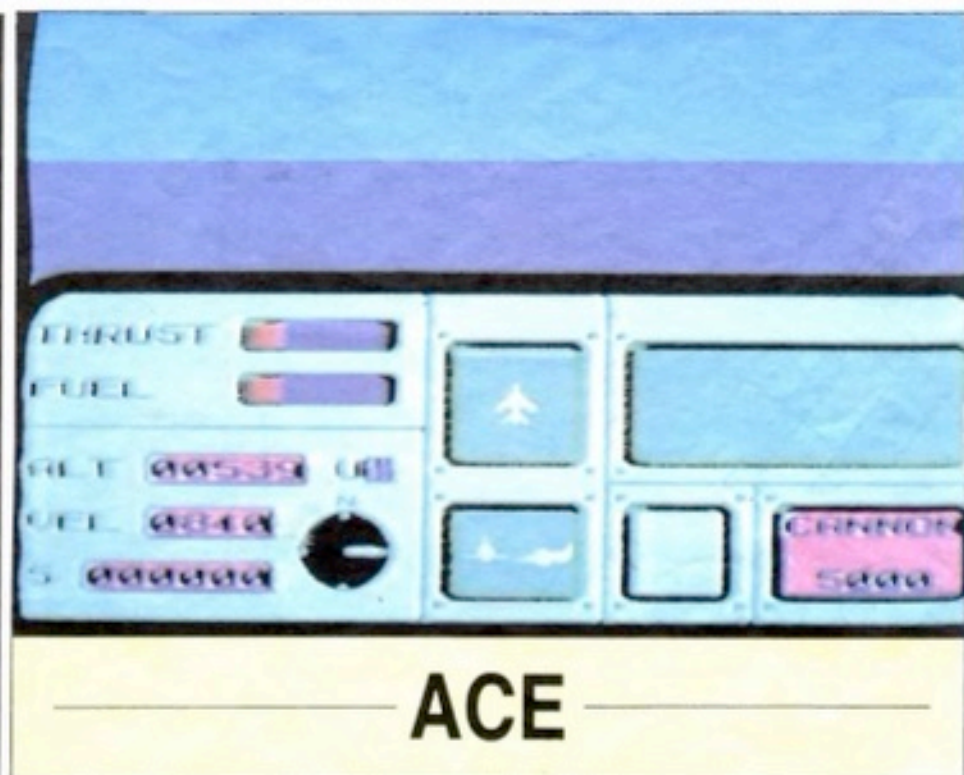
Nasza lista wciąż bez rewelacji. Pojawia się przecież tyle nowych, ciekawych gier. Widac jednak, że stare wciąż pozostają interesujące. Wciąż otrzymujemy nowe opisy — dziękujemy! Na obecną notowanie nadeszło 2971 propozycji na 152 tytuły.

- 1 ARKANOID
- 2 SOLO FLIGHT
- 3 TURBO ESPRIT
- 4 SABOTEUR II
- 5 GHOST CHASER
- 6 STARQUAKE
- 7 CHIMERA
- 8 EXOLON
- 9 GUN FRIGHT
- 10 SHOW JUMPING

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1	X	X	X	X
2	X		X	
3		X	X	X
4		X	X	X
5	X	X	X	
6	X	X	X	X
7	X	X	X	X
8		X	X	
9		X	X	X
10		X	X	X

Nagrody otrzymują:
Anna Bielik i Paweł Walczak

W tym miesiącu kopertę nadesłał Aganowicz
Grzegorz z Gliwic



Spora część gier to gry symulacyjno-strategiczne. Większość tychże, to symulacje lotu walki powietrznej. Grą nazwaną ACE jest symulatorem odrzutowego myśliwca Grumman F-14 Tomcat. Jest to jeden z najlepszych i najnowocześniejszych samolotów bojowych. Symulujący go program doskonale odwzorowuje reakcje maszyny w najróżniejszych sytuacjach — nurkowanie, pętle, beczki, walka powietrzna.

Na początku gry istnieje możliwość wybrania pory roku, poziomu trudności oraz załogi samolotu — sam pilot lub pilot i strzelec pokładowy. Teraz wybieramy jedno z czterech zadań: atak celów naziemnych, celów nawodnych, sił powietrznych lub wszystko naraz. W zależności od wykonywanego zadania otrzymujemy odpowiedni rodzaj broni. Mogą to być: działko 20 mm, pociski powietrze-powietrze, powietrze-ziemia, powietrze-woda oraz flary.

Po wyloczeniu maszyny na pas startowy należy natychmiast zwiększyć moc silników do ok. 3/4 pełnej mocy, przy prędkości ok. 250 mi/h poderwać się w powietrze i natychmiast schować podwozie. Rozbieg nad pasem startowym trwa mniej więcej 30 sekund. W tym czasie samolot kontroluje wieża i pilot nie ma możliwości sterowania samolotem oprócz zmiany mocy silników i wysokości lotu.

Pulpit sterowniczy podzielony jest na sześć części. Pierwsza od lewej to część informująca o ilości

paliwa, mocy silników i rezultacie lotu. Dwa okienka w środku pokazują położenie samolotu w stosunku do poziomu i pionu oraz otoczenie maszyny (wrogie siły powietrzne i cele naziemne). Pozostałe okna to komputer pokładowy informujący o ewentualnym niebezpieczeństwie, obecności samolotu-tankowca i innych warunkach lotu a także widok do tyłu oraz rodzaj używanej broni i ilość pozostałej amunicji.

W dowolnym momencie można spojrzeć na mapę terenu. Jest to część lądu i kawałek morza. Na lądzie znajdują się trzy sojusznicze bazy oznaczone kolorem białym. Znad morza nadlatują wrogie samoloty a lądem ciągną dywizje nieprzyjaciela. Zadaniem pilota jest powstrzymanie naporu wrogich wojsk w głąb lądu i zajęcie całego terenu nadmorskiego. Wróg będzie dążył do okrążenia baz i zdobycia lądu. Zdobyta przez niego część terenu ma kolor ciemny, Twoja część — jasny.

W ogniu walki pamiętaj o szybko kończącym się paliwie. Na szczęście (poniformuje Cię o tym komputer) Twoi sojusznicy wysłali na pomoc samolot-cysternę Tankowania paliwa możesz dokonać podlatując do niego ostrożnie z tyłu. Cysterna leci na wysokości 20500 stóp z prędkością 232 mi/h.

Gdy samolot Twój będzie się już palił, pamiętaj, że pozostaje Ci możliwość katapultowania się, lecz nie zawsze dasz radę dotrzeć do bazy.

Komputer: Commodore 64/128, Spectrum 48/+ (mp)



Anna Bielik, lat 12
Gimnazjum im. Heilmoltza w Essen (RFN)
zainteresowania: książki, plastyka
posiadany komputer: Atari XE-Game
wymarzony komputer: Amiga 2000
ulubiona gra: Reversi



Paweł Walczak, lat 9
Szkoła Podstawowa nr 75 w Warszawie
zainteresowania: piłka nożna, książki, pisanie własnych programów
posiadany komputer: Atari 800XL
wymarzony komputer: IBM
ulubiona gra: Zorro, Silent Service

S.O.S.

Proszę o pomoc w grze TIRES na Atari — nie wiem, jak przejść trzecie jezioro.

Paweł Premicz
ul. Matejki 43/8
66-400 Gorzów Wlkp.

Pomocy! Nie mam pojęcia, jak poszukiwać nieśmiertelności w grach na Atari 800 XL. Liczę na waszą pomoc!

Tomasz Waliłoga
ul. Leszczyńska 12
64-140 Włoszakowice

Mam Atari 65 XE. Proszę o dokładny opis gry ZORRO. Czy możliwe jest uzyskanie nieśmiertelności w grach: BRUCE LEE, MONTEZUMA'S REVENGE, ZORRO, FORT APOCALIPSA.

Ireneusz Mianowski
ul. Plk. Dąbka 69/17
82-300 Elbląg

Poszukuję opisów i nieśmiertelności w grach na Atari.

Robert Szmil
ul. Fantastyczna 5/1
20-531 Lublin

Pragnąłbym bardzo uzyskać nieśmiertelność w grze CHUCKIE EGG w wersji na Spectrum lub Amstrada 464 i w grze BOMB JACK w wersji na Torex 2048. Poszukuję także gry KUNG-FU MASTER na Torex lub Amstrada i jej mapy wraz z opisami (także ułatwień).

Jacek Cholewa
ul. 12-ego lutego 11/16
82-300 Elbląg

Jak zakończyć gry NINJA i SPY HUNTER w wersji na Atari? Szukam także opisu gier ZORRO i JUMBO JET na ten sam komputer.

Piotr Gniewkowski
ul. Wojskiego 41/89

Filnie poszukuję opisów gier: ATIC ATTACK, ZORRO i JAMES BOND na ZX Spectrum+.

Michał Laudanski
ul. Dantego 7/39
01-914 Warszawa

Mam Atari 65 XE. Nie wiem, jak przejść trzeci etap w grze MINER 2049 i szosy w NEPTUN'S DAUGHTERS.

Krzysztof Przerowski
ul. Dywizjonu 303 33F/30
80-462 Gdańsk-Zapła

Poszukuję dokładnego opisu gry UNIVERSAL HERO w wersji na Atari 800 XL. W zamian odstąpię opis gry RIVER RAID i HERO.

Piotr Myjak
ul. Dobrego Pasterza 125/42
31-416 Kraków

Bardzo proszę o pomoc w grach SIR FRED i RIDDLES DEN.

Jarosław Mucha
ul. Jasia i Małgosi 24
94-118 Łódź

Ustnie szukam opisu do gry STRIKE FORCE COBRA, a także nieśmiertelności do niej i do FAIRLIGHT i ANTI-RIAD. W zamian oferuję Poke do gier CAULDRON II, BEACH HEAD, BOMB JACK i innych na Commodore 64.

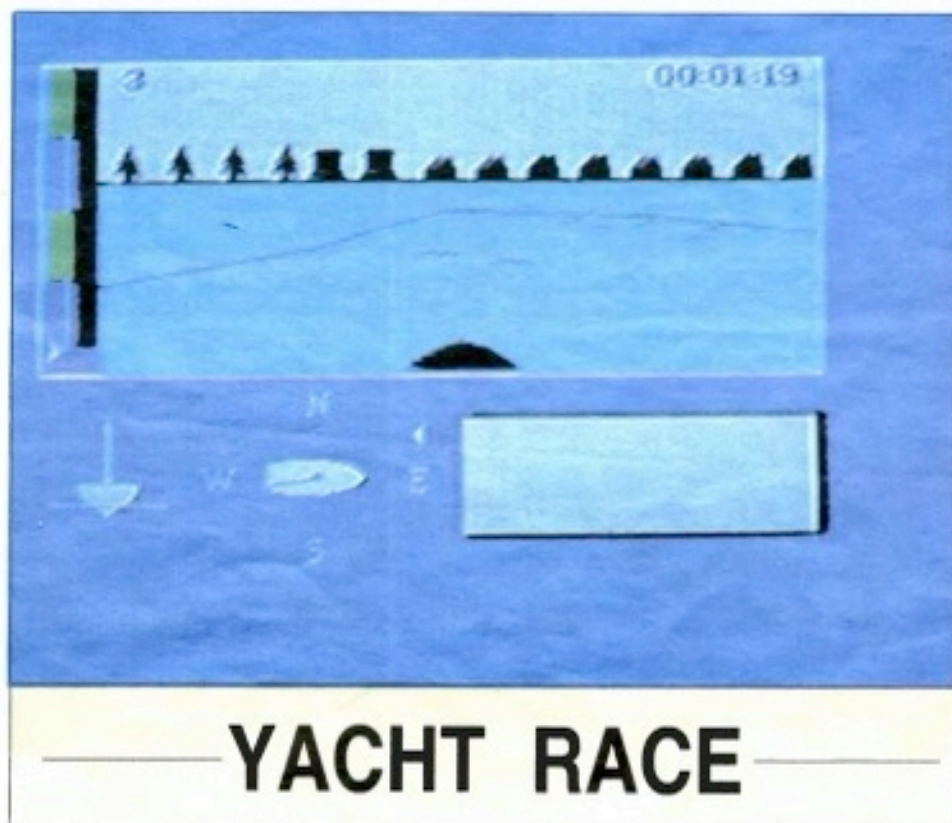
Wiktor Długosz
ul. Kosynierów 2g/4
41-706 Ruda Śl. 6

Jak uzyskać nieśmiertelność w grach BOMB JACK, DYNAMITE DAN i COMMANDO na Spectrum 48. Szukam też loaderów do gier URIDIUM i FIRE LORD.

Adam Operalski
ul. Piastów 24/189
40-868 Katowice

W jaki sposób uzyskać nieśmiertelność w grach: MONTEZUMA'S REVENGE, GREEN BERETS, JET SET WILLY i BLUE MAX w wersji na Atari 65 XE?

Paweł Walczak
ul. Królewska 2/30
00-065 Warszawa



YACHT RACE

Nazwa niedwuznacznie wskazuje, że jest to gra na długie zimowe wieczory. Zresztą nie tylko zimowe. W sierpniu, marząc o wyrwaniu się z domu na Mazury, w październiku, wspominając minione, a w marcu planując nadchodzące wakacje, włączcie komputer, by przybliżyć sobie wrażenie kołysania, powiewu wiatru, i uchwytu rumpła. Oczywiście prawdziwemu żeglarzowi nawet najlepsza gra nie zastąpi choćby „Omegi” na wodzie.

Yacht Race to regaty „linem” po małym jeziorze. Do dyspozycji mamy tylko ster i własny rozsądek: jak hałasować, by okrążyć boje w jak najkrótszym czasie. Uwaga na wraki, kamienie i mielizny!

Po ukończeniu rejsu możemy zwiększyć nieco stopień trudności — zaczynamy regulować ustawienie żagla. Teraz zabawa jest o wiele ciekawsza, gdyż wskaźniki po lewej stronie ekranu pokazują, jak możemy wykorzystać żagiel, a na ile go wykorzystujemy. Gdy i to okaże się zbyt nudne, proponuję dołączenie elementu balansowania na jachcie. Całość jest teraz obsługiwana przez klawisze (ZX Spectrum): O,P — ster; C,V — zmiana kierunku widzenia; I,N — ustawienie żagla; Q,W — przechył jachtu; E — mapa.

Czyżby to było wszystko, co ma do zaproponowania ten program? Oczywiście nie! Podalem trzy możliwości żeglowania, a każdą z nich można teraz ciekawie urozmaicać. Prawdziwe regaty zaczynają się bowiem dopiero od poziomu czwartego (LEVEL 4), gdyż razem z nami startuje przeciwnik. Niestety

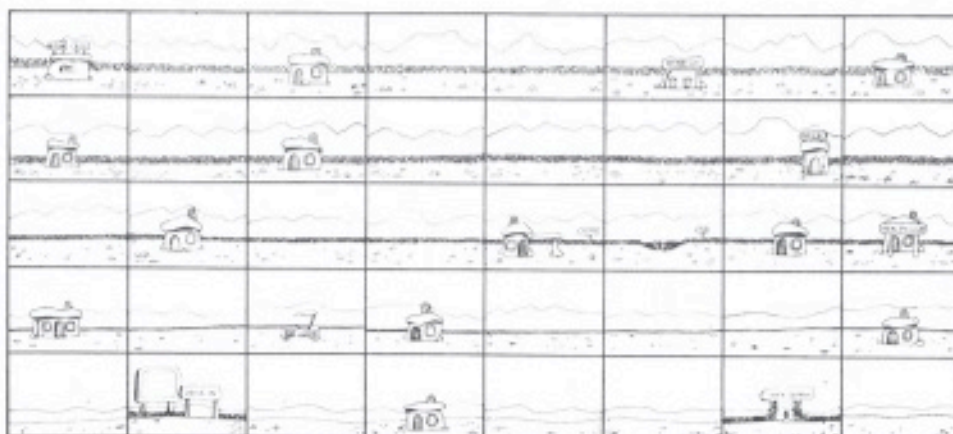
przeciwnikiem kieruje wyłącznie komputer, ale to powinno być zachętą dla ambitnych. Po co udawać swą wyższość nad młodszą siostrą, spróbujcie pokonać Black Streak.

Gra na początku wyda Wam się z pewnością bardzo wolna i monotonna, ale nie oddalajcie się w czasie gry od komputera. To odbicie prawdziwego żeglarstwa — mała chwila nieuwagi i... ekran niedwuznacznie zapełni się barwą, jaką zwykle podziwiamy z wysokiego brzegu. Na monotonię na pewno nie będziecie narzekać, gdyż faktycznie najwyższym poziomem gry jest LEVEL 6, COURSE 9. Jak zapewne szybko się zorientujecie, przy pomocy klawiszy SPACE i ENTER możecie wybierać jedną z dziewięciu tras (o różnych wiatrach), a także ilość okrążeń jeziora. Nie przejmujcie się słabą widocznością. W większości gier jesteście przeciętnymi zawodnikami o sukcesach lub porażkach. W przypadku tych drugich warto dokładnie przetłumaczyć sobie podane informacje.

Po przepłynięciu wielu, nawet najtrudniejszych tras nie przystępcie natychmiast do egzaminu na patent sternika. Radzę zacząć od zdobycia karty pływackiej i uczestniczenia w obozie żeglarskim, gdzie pod okiem instruktorów sami dojrzyjecie różnicę między pseudosymulacyjną grą, a rzeczywistością.

Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64, Amstrad/Schneider 6128,464

(pb)

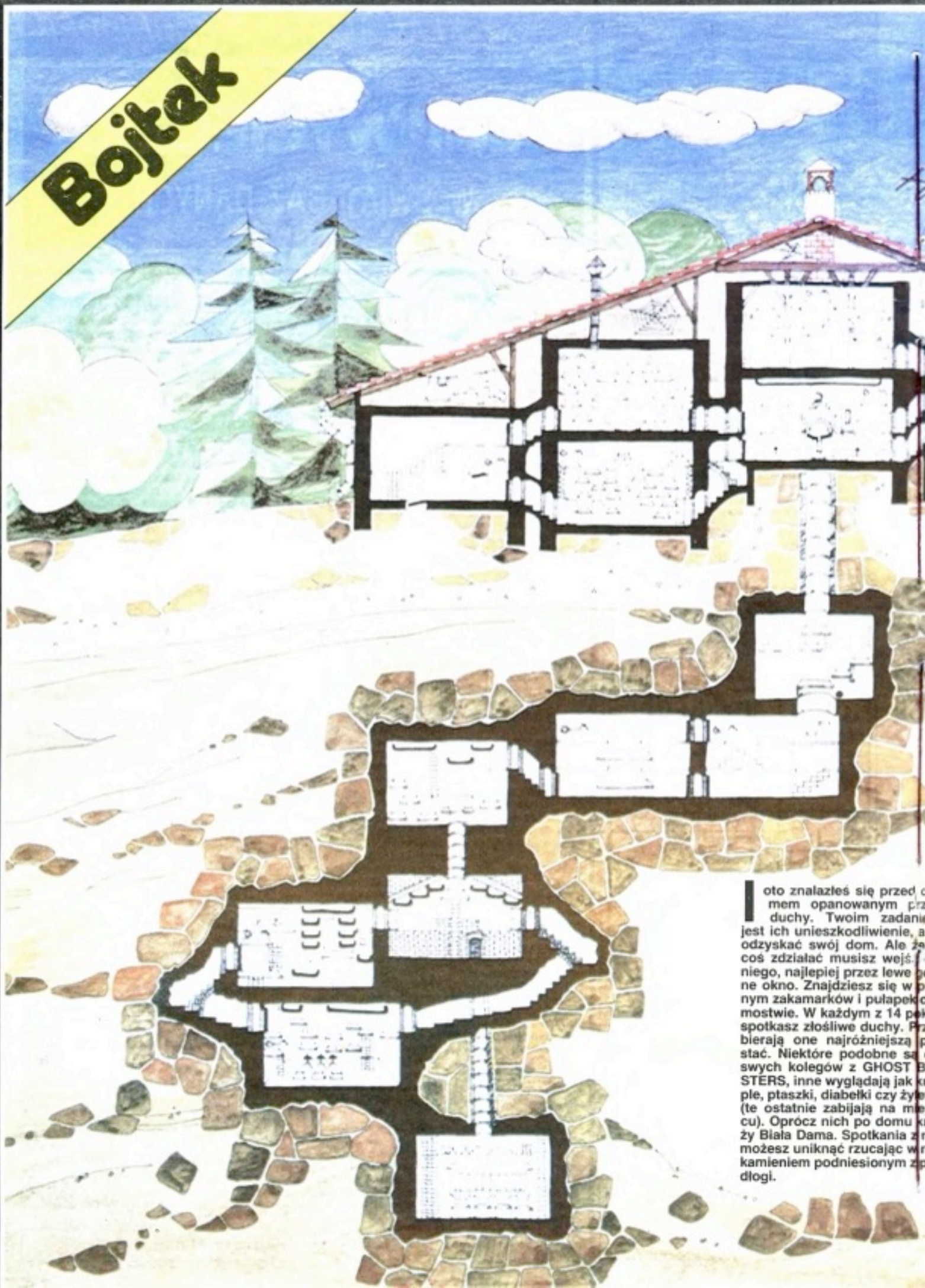


YABBA DABBA DOOO!

Na specjalne życzenie Czytelników przedstawiamy dziś mapę miasta Rock City — rodzinnego miasta Freda Flinstone'a. Na pewno, pomoże ona w poruszaniu się po tym, dość skomplikowanym mieście. Pamiętajmy, że aby przejść na inną ulicę, należy trzymać klawisz DÓŁ lub GÓRA przy przechodzeniu z lewa na prawo lub odwrotnie. Pieniądże na opłacenie dinozaura znajdziesz w prawym dolnym rogu miasta. Wilma porusza się losowo i trudno ją znaleźć; stanie się to łatwiejsze po zbudowaniu całego domu.

(b)

Bajtek













oto znalazłeś się przed ciemnym opanowanym przez duchy. Twoim zadaniem jest ich unieszkodliwienie, a następnie odzyskać swój dom. Ale żeby to zrobić, musisz wejść do środka, najlepiej przez lewe górne okno. Znajdziesz się w tym samym zakamarku i pułapce mostwie. W każdym z 14 pokoi spotkasz złośliwe duchy. Próbuj biegać one najróżniejszą postać. Niektóre podobne są do swoich kolegów z GHOST BUSTERS, inne wyglądają jak krowy, ptaszki, diabełki czy żyłki (te ostatnie zabijają na miejscu). Oprócz nich po domu krąży Biała Dama. Spotkania z nią możesz uniknąć rzucając w nią kamieniem podniesionym z podłogi.



ghost chaser

Program
Dariusz Kamiński

- | | | | |
|---|------------|---|---------------------------|
|  | - poręcz |  | - drzwi otwarte |
|  | - zapadnia |  | - drzwi zamknięte |
|  | - schody |  | - klucz |
|  | - mata |  | - otwór windy |
|  | - drabina |  | - obraz widoczny w pokoju |

Jeżeli zetkniesz się z duszkiem, przestraszysz się i stracisz trochę energii życiowej. Nie jest to bardzo niebezpieczne, ale uważaj, bo kilka takich zetknięć może cię kosztować życie. Powstaje kłopot, gdy spotkasz ducha będąc na poręczu. Spadasz wtedy na dół i zostaje po tobie mokra plama. Zawsze jednak możesz podkurbować nogi.

W poruszaniu się po pokojach pomocne będą maty, schody i drabiny lecz uważaj na zapadnie i dziury w podłodze. Szczególnie niebezpieczna jest dziura w 11-tej komnacie.

Większość drzwi jest zamknięta — do każdego pasuje jeden klucz. W zasadzie zadanie sprowadza się do zebrania wszystkich kluczy. Nie zawsze jest to łatwe. Na pewno przyda ci się kilka wskazówek: Aby wziąć klucz z drugiej komnaty, trzeba wejść do trzeciej,

zejść po schodach i macie na najniższy poziom i przejść teraz znów do drugiej komnaty. Uwaga na zapadnię!

W czwartej komnacie możesz podskoczyć na skrzyni. W piątej pomoże ci szafa — winda ale uważaj, bo po schodach można wchodzić tylko w górę.

Po wzięciu kluczy z komnat 6, 7 i 8 wejdiesz znowu do piątej i tu czeka cię niespodzianka. Otworzy się obrazek i ukazując tajne wejście do piwnicy. Tu pozbiieraj najpierw klucze z komnat 10 i 11, potem wróć do komnaty 10, zejź na dół i idź dalej. W komnacie 12 uważaj na ptaszki.

W 13 zejź po poręczach i zbierz klucze z komnat 14 i 15. Teraz możesz zejść na dół po drabinie i wejść w drzwi po prawej stronie. Znajdziesz się w ostatniej komnacie. Tutaj możesz już tylko skakać z radości.

Na koniec dwie ważne infor-

macje: wystukanie na klawiaturze słowa FANDA przenosi cię od razu do dziewiątej komnaty; FRANK odnawia zapas ludzików i daje na pewien czas nieśmiertelność.

Wchodząc do domu masz tylko jeden plan, trochę wiado-

mości i chęć wygranej. Nie jest to wiele ale warto spróbować, więc spróbuj!

Autor: Frank Cohen
Producent: Artwox Software
Komputer: Atari XL/XE

Robert Rogowski



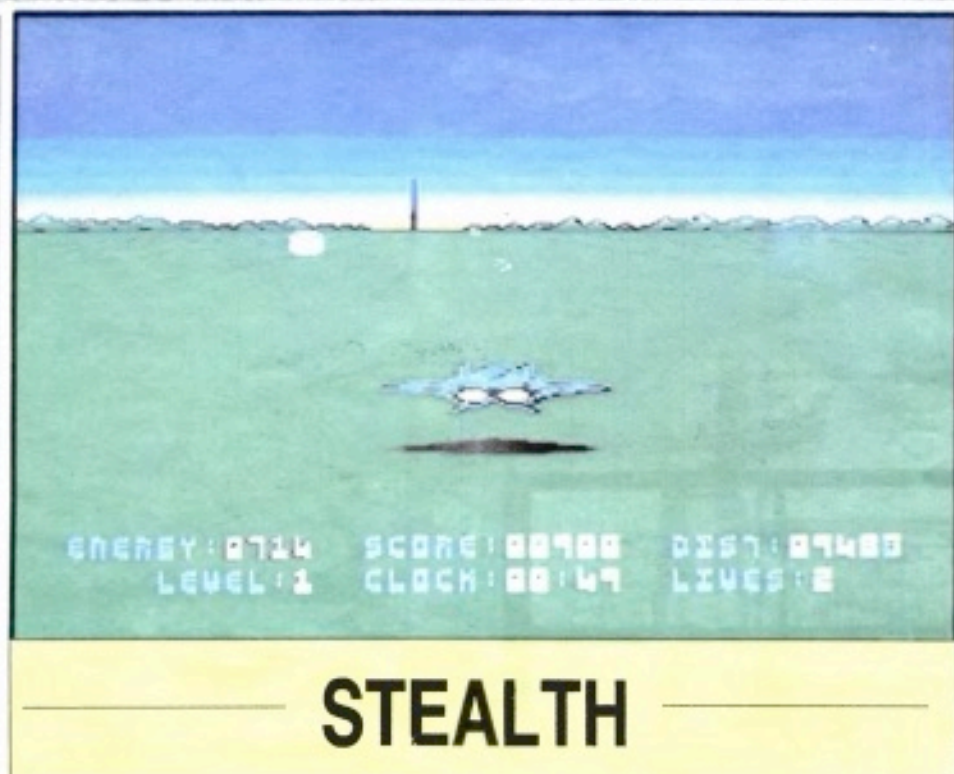
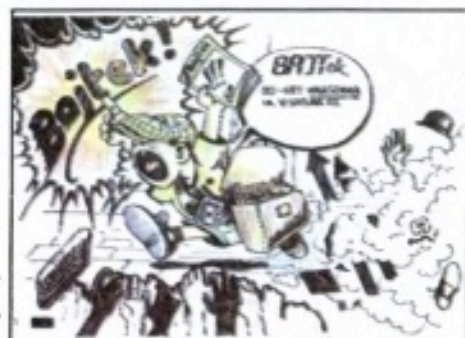
10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW (7/88)

Nasza lista nadal bez większych rewelacji. To trochę dziwne, że Turbo Esprit, jedna z lepszych gier symulacyjnych, dopiero teraz wywalczyła pierwsze miejsce. Zás Solo Flight, w niczym mu nie ustępujący, trzyma się dwie pozycje niżej. Jeszcze niżej jest trzeci symulator — Ace, który, jak narazie, dostępny jest tylko posiadaczom Spectrum i Commodore. Z pewnością jednak i on doczeka się wersji na Atari. Tym razem otrzymaliśmy 1273 propozycje na 132 tytuły.

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 TURBO ESPRIT ↑		x	x	x
2 SPLITTING IMAGES ↓		x	x	x
3 SOLO FLIGHT ↓	x		x	
4 WEST BANK ↓		x	x	x
5 GHOST CHASER ↓	x		x	
6 HARD BALL ↓	x		x	x
7 ACE ↓		x	x	x
8 SHOW JUMPING ↑			x	x
9 STARQUAKE ↓	x	x	x	x
10 SABOTEUR II ↓		x	x	x

Nagrody otrzymują: Tamara Pietkiewicz i Wojtek Grunert



Lewą ręką sprawdził zapięcie pasów bezpieczeństwa i nasunął na twarz pancerną szybę kasku. Ogniki odległego słońca zatańczyły na jego nikiłowanej powierzchni. Prawą, uzbrojoną w ciężką rękawicę bojową, ujął czarny drążek steru. Leżał doskonale w dionie. Lampki kontrolne dwukolorową mozaiką oświetliły pulpitu sterowniczy. Nie myślał o niczym. Za chwilę jego nerwy spłótą się w jedną całość z elektronicznymi obwodami supermyśliwca. Lata treningu były poświęcone tej jednej chwili. Jego twarz stępała, a oczy nabrały drapieżnego blasku. W prawym, dolnym rogu ekranu zamigotała liczba 10000 — dystans dzielący go od Wieży Ciemności. Kątem oka sprawdził jeszcze poziom paliwa i już miał pewność. Był gotowy do akcji.

Łagodnie zszedł nad powierzchnię planety wroga. Zimne dysze rozbiły światłem silników fotonowych. Myśliwiec zaczął nabierać prędkości. Ziemia zdaje się umykać sprzed dziobu statku. Daleko na horyzoncie wystrelona w tężowe niebo widnieje Wieża Ciemności. Wyraźnie króluje nad osnieżonymi łańcuchami odległych gór.

Nagły strzał z boku przywraca cię do rzeczywistości. Nie jesteś tu po to, aby podziwiać krajobrazy. Łagodny przechyl myśliwca, lekkie dotknięcie spustu i z atakującego cię bunkra pozostaje tylko rozpraszający się z wolną obłok. Pociski wroga nie są w stanie naruszyć superpancerza twojego myśliwca. Mogą jednak uszczuplić i tak skromne zapasy paliwa. Nie obawiaj się jednak — na swojej drodze spotkasz wiele pól energetycznych. Najlepiej wtedy zwinąć i poczekać aż basowe

buczenie potwierdzi tankowanie. Korzystaj tylko z jasnych pól — fioletowe pozbawiają cię energii. Pamiętaj, że twój bak pomieści tylko 3000 litrów paliwa.

Sięjąc po drodze zniszczenie dotarłeś wreszcie do Wieży Ciemności. Kilka pocisków i wieża wali się na ziemię. Twój myśliwiec gwałtownie przyspiesza i nabierając wysokości znika w oddali. Lecz twoja rola się nie kończy. Oczekujesz awansu do następnego etapu. Z każdym mnożą się niebezpieczeństwa — bunkry, czolgi, aktywne i wygasłe wulkany, samobójcze myśliwce. Tych ostatnich nie da się zestrzelić — ratuje tylko szybki uskok w bok. Pojawiają się w 3 etapie i towarzyszą do końca. Zaskakują przy tankowaniu paliwa. A pół energetycznych jest coraz mniej i nie można pozwolić sobie na opuszczenie żadnego. Czeka na ciebie wiele niespodzianek, których nie wolno mi wyjawiać. Nie zdradzę nawet, ile etapów ma gra. Atrakcyjność „Stealth'a” bazuje bowiem na zaskoczeniu i tajemniczości.

Gra ta nie wymaga myślenia, ale za to posiada efektowną grafikę. Jest odprężeniem od trudnych programów symulacyjnych i skomplikowanych gier strategicznych.

Więc powodzenia, pilocie! W twoich rękach spoczywa los Galaktyki. Pamiętaj tylko o energii, nalotach myśliwców i tym, że 3 statki to wcale nie za dużo na pokonanie dystansu. Polamania skrzydeł i joysucka!

Komputer: Atari XL/XE, Commodore 64/128

(guma)

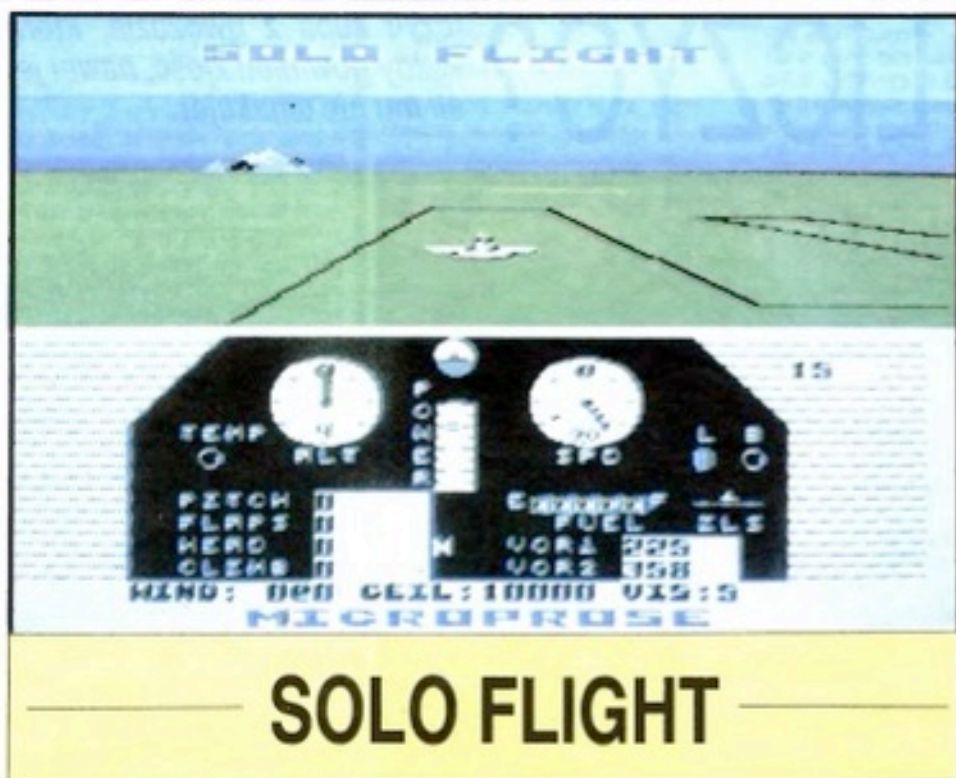
KRÓL I KRÓLOWA GIER



TAMARA PIETKIEWICZ z Sopotu, uczennica 4 klasy Szkoły Podstawowej nr 6. Posiada mikrokomputer Commodore 16. Ulubiona gra Rickatak, zainteresowania: tenis, jeździectwo, język niemiecki.



WOJTEK GRUNERT, uczeń Szkoły Podstawowej nr 27 w Gdańsku. Posiada mikrokomputer Timex. Ulubiona gra Urlikun oraz Basketał. Zainteresowania: matematyka, judo, piłka nożna, język angielski.



SOLO FLIGHT

(lot w pojedynkę) jest całkiem realistycznym symulatorem lotu. Pozwoli Ci zapanować nad i niebezpiecznym lotu prawdziwym samolotem. Do zapoznania się z samolotem i jego reakcjami służy opcja FLYING. W czasie treningów postaraj się dobrze opanować start, lądowanie, nawigację, lot na przczydy (bardzo pomaga przy niekim pułapie chmur) oraz postępowanie w czasie zagrożenia i awarii.

Jeśli już dobrze opanowałeś wszystkie te czynności, możesz wybrać opcję MAIL PILOT (pilot pocztowy). Tu musisz się wykazać wszystkim zdobytymi wcześniej umiejętnościami, gdyż punkty dostaniesz nie tylko za dołączenie przesyłki, ale i za punktualność. Możesz też wybrać, nad którym ze stanów USA chcesz latać (do wyboru masz Kansas, Waszyngton i Kolorado). Oprócz tego możesz wybrać stopień trudności gry lotu terenowego: CLEAR — ładna pogoda, LANDING — trening lądowania, WINDY — pogoda wieźna lub IFR — lot na przczydy przy niskim pułapie chmur, lub jeden ze stopni trudności lotu pocztowego: STUDENT, PRIVATE, SENIOR lub COMMAND.

W locie pomocne Ci będą przczydy kontrolne i namiarowe, umieszczone w dolnej połowie ekranu. Duża tarcza z podziałką z lewej strony tablicy z podpisem ALT (altitude) to Twój wysokościomierz. Każdy znak na podziałce oznacza 1000 stóp dla małej wskazówki. Tarcza z oznaczeniem SPD (Speed) to prędkościomierz. Podaje on prędkość w węzłach od 0 do 180. Wskaznik z podpisem POWER (moc) informuje o aktualnej mocy silników. Mała tarcza umieszczona w centrum to sztuczny horyzont, który pokazuje położenie samolotu względem prawdziwego horyzontu. Oprócz tych wskaźników, na dole po lewej stronie znajdują się cztery wskaźniki cyfrowe. Są to: PITCH pokazujący nachylenie samolotu względem poziomu, HEAD pokazujący azymut (kąt między północą a kierunkiem lotu), FLAPS pokazujący kąt wychylenia kłap oraz CLIMB, który jest wskaźnikiem prędkości pionowej. Pasek podpisany FUEL informuje o zawartości baku. Lampka z pod-

pisem TEMP zapala się, gdy silnik ulega przegrzaniu. Lampka z literką L pokazuje, czy zostało wypuszczone podwozie, a lampka z literką B oznacza wyciągnięte hamulce kół.

Przycydy nawigacyjne umieszczone są na prawej stronie tablicy. Są to VOR1 i VOR2, które odczytują namiary ze stacji VOR (Very High Frequency Omnidirectional Radio Range — radiostacja ogólnokierunkowa o dużej częstotliwości) oraz wskaźnik ILS pomocony w trakcie lądowania.

W prawdziwych samolotach do latania używa się głównie sterów pionowych, poziomych oraz przepustnicy (regulacja mocy silników). Aby używać sterów, wystarczy Ci joystick (steru pionowego możesz używać po wciśnięciu FIRE. Do regulacji mocy potrzebne Ci będą klawisze od 0 do 9 (0 to wyciągnięcie silnika, 9 to pełna moc). Do wypuszczenia i chowania podwozia służy klawisz L. Klawisz F reguluje kąt wychylenia kłap, a klawisz B uruchamia i zwalnia hamulce. Wcisnąc klawisze kursorów będziesz mógł zobaczyć, co dzieje się z tyłu i po bokach. Jeśli się zmęczysz, możesz wosnąć klawisz P. Jeśli chcesz obniżyć wysokość lotu bez utraty kursu, przeczni samolot na skrzydło i wciśnij FIRE wykonasz tzw. ślizg pod wiatr.

Jeśli znudził Ci się swobodny lot wciśnij klawisz E. Komputer zrobi wtedy specjalne dla Ciebie jakąś awarię np. wysokościomierza.

W górnej części ekranu pokazany jest Twój samolot oraz cechy charakterystyczne terenu, nad którym się znajdujesz. Jeśli lecisz na małej wysokości, to na ziemi widoczny jest także kształt Twojego samolotu. Lotniska są zaznaczone na czarno, farmy na szaro, wieże VOR i góry na biało.

Jeśli już opanowałeś podstawy lotu, wiesz gdzie jest jaki klawisz, możesz zacząć grać w pilota pocztowego. Wybierz opcję MAIL PILOT. Na ekranie ukazuje się mapa (tylko w wersji dyskowej). Wciśnij teraz START — będziesz mógł załadować przesyłki pocztowe (przy pomocy klawisza OPTION). Możesz ich wziąć ile chcesz, ale pamiętaj, że każdy wonek zwiększa masę Twojego samolotu. Klawi-

szem SELECT możesz tankować paliwo (zbiornik ma pojemność 64 galony).

Jeśli wzięłeś już wszystko, co trzeba (zdrowy rozsądek też), wciśnij START. Na ekranie ponownie pojawi się mapa. Przeszuduj ją dokładnie, gdyż informacje o położeniu charakterystycznych punktów, gór i lotnisk mogą się okazać niezbędne. Wciśnij znowu START. Zaczyna się Twój lot.

Po przybyciu do celu wciśnij START. Ukazuje się obraz poczy. Tutaj wszystko się powtarza i jest tak do momentu aż doreczysz pięć przesyłek lub rozbieżesz się.

Pamiętaj, by nigdy do końca nie wierzyć przczydom. Jeśli uważasz, że masz awarię, nie wpadaj w panikę. Postaraj się spokojnie wylądować na jakimś lotnisku, a Twoimi awariami zajmie się wyspecjalizowany personel naprawczy.

Najtrudniejszą umiejętnością do opanowania jest lądowanie. Zbliżając się do lotniska docelowego postaraj się ustawić samolot na przedłużeniu pasa startowego. Lec mniej więcej na wysokości 1000 stóp nad poziomem ziemi (Twój wysokościomierz pokazuje wysokość nad poziomem morza). Gdy tylko uaktywni się wskaźnik ILS (mały punkt w środku tarczy) wtedy wznies się lub opuść tak, by punkt był w środku tarczy. Wpuść podwozie, zmniejsz moc do ok. 4 i ustaw samolot tak by prędkość wznieszenia była ok. -4 (wskaźnik CLIMB) stopy na minutę. Gdy dostatecznie zbliżysz się do pasa startowego, zredukuj tempo obracania. Teraz możesz już lądować na pasie, ale uważaj by prędkość samolotu nie była zbyt duża, gdyż wtedy samolot przeleci za daleko i nie zdążył wyhamować. Prędkość nie może być też zbyt mała, wtedy samolot spadnie na ziemię, zanim doleci do pasa. Gdy już miękko osiadłesz na ziemi, wyłącz silnik (klawisz O), uruchom hamulce i postaraj się wyhamować przed końcem pasa.

Jeśli lądowanie nie uda się, na ekranie ukazuje się informacja o przyczynie katastrofy. STALLED oznacza, że leciałeś ze zbyt małą prędkością i spadłeś na ziemię. CRASH LANDING — że uderzyłeś w ziemię ze zbyt dużą siłą lub zapomniałeś wysunąć podwozia. MISSED RUNWAY oznacza, że nie trafiłeś w pas startowy bądź zjechałeś z niego. GROUND LOOP mówi, że zbyt gwałtownie chciałeś skręcić w czasie kołowania.

W SOLO FLIGHT każde lotnisko jest zdefiniowane jako przecięcie się dwóch namiarów z dwóch stacji VOR. Dzięki temu łatwo jest je znaleźć.

W stanie Kansas jest 7 lotnisk, których namiary wynoszą (VOR1-VOR2): Wichita 222-001, Lyons 252-336, Empora 225-022, Chanute 154-062, Alina 295-335, Topeka 330-016, Kansas City 085-006. Kansas jest płaskim terenem wprost idealnym dla początkujących pilotów, ale uważaj na tajemnicze piramidy indyjskie.

Drugim stanem jest Washington. Przebiega przez niego pasmo gór. Niektóre szczyty wznoszą się na 4000 stóp. Namiary dla lotnisk tego stanu są następujące: Portland 223-001, Salem 224-278, Kelso 251-350, Olympia 284-344, Seattle 314-010 wysokość 500 stóp, Chelan 060-035 wys. 1000 stóp i Yakima 142-059 na 500 stopach.

W Kolorado, w Gorach Skalistych, lotniska są przeważnie i niemal prymitywne. Dane nawigacyjne dla tego stanu wynoszą: Aspen 223-001 2000 stóp, Pueblo 143-074 1000 stóp, Glenwood 264-343 2000 stóp, Vail 184-030 2500 stóp, Boulder 063-037 500 stóp i Steamboat 334-008 na 2000 stóp.

- Na koniec parę porad dla pilota:
1. Podczas kołowania nie wykonuj ostrych skrętów gdyż możesz zniszczyć delikatne podwozie.
 2. Przed startem dokładnie zaplanuj trasę lotu.
 3. W czasie lotu staraj się nie puszczać silnika na pełną moc, gdyż może on ulec przegrzaniu. Pełną moc używaj tylko przy starcie.
 4. Nie przeluduj samolotu (bierz około dwóch worków). Samolot przeladowany jest bezwładny, potrzebuje dłuższej drogi lądowania i startu. Będzie ciężko mu się oderwać od lotnisk Kolorado.

Zyczę Ci przyjemnej zabawy oraz tyle lądowań ile starłw!

Firma: Micro Prose
Komputer: Atan XL/XE, Commodore 64/128.

(gustav)

S.O.S.

Liczę na Waszą pomoc. Szukam opisu do gry BARBARIAN na Atan 65 XE. Nie znam kodu, który pozwala uruchomić tę grę. W zamian za informacje oferuję opisy do innych gier.

Tomaz Galecki ul. Gołębina 4 32-510 Jaworzno
Mam Atari XE. Szukam opisów do gier MONTEZUMA S REVENGE, ZORRO i CHIMERA. W ZORRO chodzi mi głównie o niesmiertelność.

Marcin Rogulski ul. Kamienna 12 97-300 Piotrow Tryb.
Poszukuję opisów do gier: COMMANDO, GLADIATOR, HOBBIT, BARBARIAN na Atari.

Tomek Frąckowiak os. Widok 17/24 66-200 Świebodzin
Nie wiem, jak uzyskać niesmiertelność w grze COMMANDO na Spectrum+. Pomóżcie!

Marcin Kwapisz ul. R. Barana 25 m 39
42-200 Częstochowa

Proszę o dokładny plan i opis do gry CAVERNS OF ERI-BAN na Atari.

Arek Ocipiński ul. Górna 25 47-330 Zdzieszowice
Kto mi przysła opis JAMESA BONDA na Spectrum? W zamian opiszę do: COMMANDO, PIPELINE, PARADISE i innych.

Maciej Sionkowski ul. i Armii W.P. 23/2 22-100 Chełm
Mam Spectrum+. Proszę o pomoc w grach: ALCHEMIST, ZOOM, SABRE WOLF, CYCLON (jak znaleźć wszystkie paczki?).

Marcin Rozner ul. Koński Jar 8 m 90 02-785 Warszawa
Może ktoś z czytelników będzie w stanie mi pomóc — szukam instrukcji do gry SILENT SERVICE na Amstradzie CPC464. W zamian służę niesmiertelnościami do różnych gier na ten komputer.

Marcin Borowiecki os. Dołnoślaska 100/62
97-400 Belchatów

Kto mi napisze, jak w grze TRAP DOOR stworzyć sejf ze skarbnicą?

Tomasz Saja ul. Szymanowskiego 7/14
58-506 Jelenia Góra

Nie mogę dać sobie rady z dwoma grami: GYRUS (proszę o niesmiertelność) oraz PITFALL II (proszę o rysunek i opis).

Grzegorz Chyrc ul. Szubińskiego 1/15 31-123 Kraków
Chciałbym nawiązać kontakt z posiadaczami gier: RAMBO, GLADIATOR, BARBARIAN, ATIC ATAC na ZX Spectrum.

Piotr Jedziński ul. Fiszerka 7/4 80-231 Gdańsk

Poszukuję sekretnej wersji kodu do gry KENNEDY APPROACH. W zamian służę opisem gry ZORRO i innymi. Komputer Atari.

Mariusz Gęborek 32-631 Dankowice 545 woj. bielskie
Od wielu miesięcy poszukuję gry GHOSTS'N GOBLINS bez rezultatu. Bez Waszej pomocy nie zdobędę jej. Pomocy! Mam Atari.

Grzegorz Woroniak ul. Kościuszki 7/11 12-200 Pisz
Kto udostępni mi ciekawe gry na Amstradzie? Jestem inwalidą, więc sam nie mogę ich zdobyć. Mam też problem z grą BRUCE LEE — nie wiem, jak zabić przeciwnika w połowie plany. Bardzo proszę o pomoc.

Michał Kardasinski ul. Kłówna 46/31 25-538 Kielce
Szukam niesmiertelności do gry KOKOTONI WILF — w zamian oferuję opis do ROBIN HOODA.

Radek Rusinski ul. Gw. Ludowej 3 16-400 Suwałki
Jak pokonać smyka zjeżdżając ogniem w grze LAST NINJA i TRIAD w wersji dyskowej 175 Ini na C64. Proszę też o krótki opis pokonywania trudniejszych miejsc w dalszych etapach tej gry, np. jak otworzyć bramę lub przejść przez skały.

Dariusz Pietrowiak ul. Newtona 3 B m 41
60-161 Poznań

Proszę, pomóżcie mi w grach: ZORRO, W.A.R., SPY VS SPY, RAMBO. Wersja na C-64.

Zosia Rupała ul. Orkana 9 m 50 25-548 Kielce
Jak uzyskać niesmiertelność w grze na ATARI 65 XE?

Paweł Lamik os. 2-go Pułku Lotniczego 19/147
31-868 Kraków-Nowa Huta

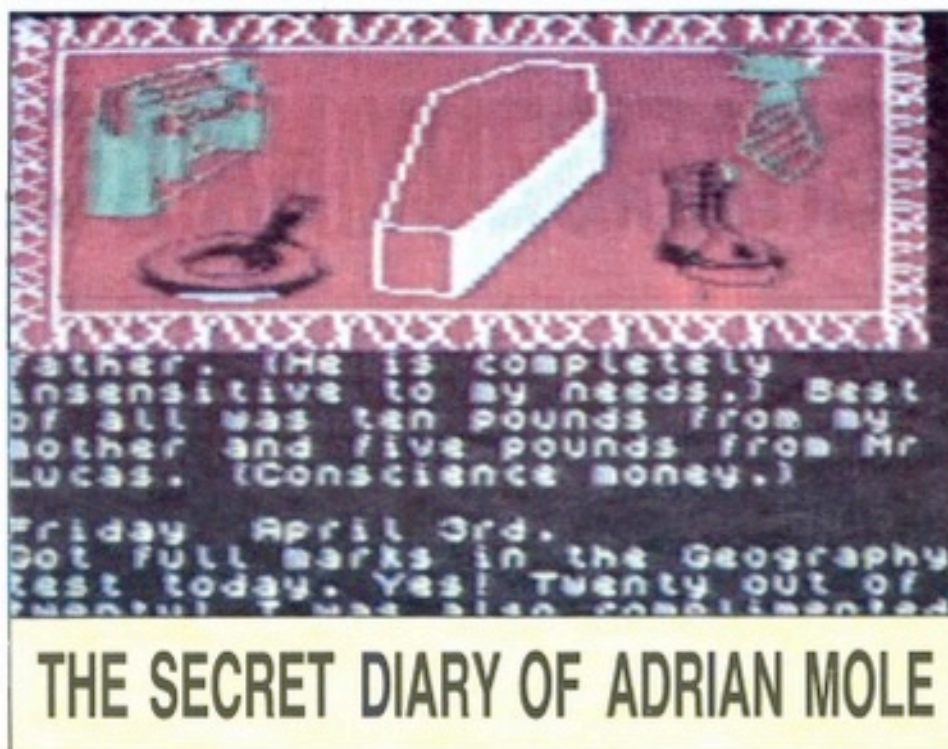
Kochany Bajtku!

Bardzo lubię Wasze czasopismo i zawsze czekam niecierpliwie na kolejny numer. Z dużym zainteresowaniem śledzę również Listę Przebojów Gier Komputerowych. Do moich ulubionych gier należą: Panama Joe, Boulder Dash i Miss Pacman, a moim marzeniem jest posiadanie gry Barbarian na ZX Spectrum.

Chciałbym również opisać krótko na czym polega gra Miss Pacman. Posiada ona bardzo proste zasady i jest stosunkowo łatwa, dlatego gra się w nią długo i chętnie, po prostu nie demeruje. Nasz bohater przypomina sympatyczną pęczkę-kuleczkę, która wędruje przez labirynty zjadając wszystkie co napotka po drodze. Kiedy nasza kuleczka zje wszystkie co znajduje się w labiryncie wtedy „przechodzimy” do następnego etapu. W zamierzonym celu przeszkadzają nam „dużki-potworki”, które czują na nasze życie. Na pewien czas możemy sobie obłąkać duże, jeżeli zjemy jedną z czterech dużych kulek, które znajdują się w rogach labiryntu. Od czasu do czasu w labiryncie pojawiają się owoco, które warto zjeść, otrzymujemy wtedy dodatkowe punkty (za zjedzenie banana nawet 5000 punktów), wiadomo, owoce to zdrowie!

W trakcie gry, poznajemy również małą historię naszego „cudowiska”, jak poznał swoją narzeczoną i założył rodzinę. Akt 1: poznanie narzeczonej. Akt 2: wesole zabawy. Akt 3: założenie rodziny (bożen przynosi małe dziecko?). I na tym to zasadnie kończy się gra. Aha, za 10.000 punktów otrzymujemy dodatkowe życie. Należy jeszcze żyć? czy grać, w tę grę, aby zawsze „dozwał” do 3 aktu, kiedy to wszystko kończy się dobrze.

Teresa Gajda
Zabelków, ul. Długa 13 47-460 Chrupki
lat 11, klasa IV
posiada komputer ZX Spectrum +



Tego jeszcze nie było. Ani tak świetnej „komputeryzacji” filmu, ani tak dobrego pomysłu. Czyż można wymyślić coś wspanialszego? Lubie tekstówki, ale jeszcze nigdy nie przesiedziałem nad jedną tydzień, co nad tą. Polecam ją każdemu, kto choć trochę zna angielski i dysponuje co najmniej dwudziestoma czterema wolnymi godzinami.

Jest to gra tekstowa bardzo różna od przyjętego standardu. Jej tekstowość polega przede wszystkim na bardzo rozwiniętej fabule i ogromnej ilości informacji w postaci tekstu. Fabuła przekazana jest w formie dziennika czternastoletniego chłopca Adriana Mole. Dziennik rozpoczyna się pierwszego stycznia któregoś roku i jest prowadzony do 31 grudnia. Urodziny Adriana przypadają 2 kwietnia. Gra podzielona jest na cztery części po trzy miesiące, każda z części zajmuje całą pamięć i jest wgrzywana po skończeniu poprzedniej. W odróżnieniu od innych gier, rola gracza polega na wskazywaniu któregoś z SHIFT-ów w celu przewijania tekstu. Jest on ilustrowany wieloma różnorodnymi rysunkami.

Dlaczego więc pozostaje grą? Otóż w pewnym momencie akcji narrator (Adrian) zatrzymuje się pytając, co ma zrobić lub którą z czynności powinien wybrać do wyboru są trzy warianty, uruchamiane wciśnięciem klawisza 1, 2 lub 3. Po wciśnięciu klawisza 4 można wydać jedną z komend: LOAD, SAVE, DEMO, PRINTER ON/OFF, PICTURES ON/OFF lub HELP. Można też podać nazwisko lub przezwisko jednej z osób, by otrzymać wyczerpujące informacje na jej temat. Podanie któregoś z cyfr powoduje powrót do gry.

Akcja toczy się w dwóch angielskich miastach. Przegląda się bardzo wiele wątków. Właściwym celem gry jest osiągnięcie 100% podobieństwa do oryginalnego Adriana. Aktualny wynik podawany jest co kilka dni.

Tekst napisany jest prostym językiem angielskim, zrozumiałym prawie dla każdego. Nie jest to język kwiecisty, oddaje jednak wiernie wszystkie sytuacje i humorystyczne zajścia. Prawie nie ma idiomów ani zwrotów specyficznych języka, dziennik czyta się lekko i z przyjemnością.

Nie mogę powiedzieć, jak kończy się pamiętnik, by nie psuć zabawy. Podam tylko garść najpotrzebniejszych informacji o głównych postaciach.

Nigel jest najlepszym przyjacielem Adriana. Ma jednak

pietro w głowie, nie warto chodzić do niego na prywatki. **Pandora** to nowa uczennica trzeciej D, pali papierosy. Na geografii siedzi z Adrianem, który się w niej podkochuje. Jej ojciec nie jest mleczarzem.

Ojciec Adriana jest chorowitym mężczyzną, lubi narzekać i leżeć w łóżku jedząc witaminę C.

Matka Adriana wykorzystuje syna jak może, głównie w pracach domowych. W pewnym momencie przeprowadza się do Sheffield z panem Lucasem.

Lucas uwodzi ją, lubi dawać Adrianowi prezenty, dobrze gotuje.

Scruntion jest dyrektorem szkoły Adriana, namiętym polecałem. Nie lubi spóźniałskich.

Dock uczy angielskiego, ma stary samochód.

Kent jest szkolnym kolegą Adriana, często się spóźnia i bije kolegów, pali papierosy Benson & Hedges. Lepiej na niego nie skarżyć.

Baxter jest niedoświadczonym starszakiem, którym Adrian musi się opiekować z ramienia Klubu Samarytanów. Chętnie opycha pieniądze.

Brat Ludovic to przedstawiciel sekty Purple People. Lepiej z nim nie rozmawiać, za wszystko żąda zapłaty.

Babcia żyje w innym mieście, zawsze służy radą i pomocą.

Sproxtton to nauczycielka angielskiego, często skarży dyrektora.

Ciotka Susan siedzi w więzieniu Holloway, pali cygara Panama.

Grace Pool jest znajomą ciotki Susan, lubi otrzymywać listy.

Gray to doktor Adriana, nie wierzy w jego dolegliwości.

Garść informacji o Adrianie: nie lubi sportu, uwielbia pisać i czytać wiersze, kocha się w Pandora, lubi czekoladki Mars i motocykle, uważa się za niedocenianego intelektualistę, nie znosi palaczy, dentyistów i egzaminów, jest uczulony na plastyk.

Należy jeszcze nadmienić, że film pod tym samym tytułem jest tak popularny, że zakupiło go 70 krajów.

Czy gra powtórzy jego sukces?

Firma: Level 9 & Mosaic
Komputer: ZX Spectrum 48+

(mp)

KRÓL I KROLOWA GIER



Monika Mielleszkiewicz, lat 13
Szkoła Podstawowa nr 6 w Sopocie
Posiada komputer: Tmex
Ulubiona gra: Laskimo Elie
Hobby: tenis, rower, narty, nauka angielskiego



Szymon Staszko, lat 15
od września Liceum Ogólnokształcące im. N. Zmichowskiej w Warszawie
Posiada komputer: Commodore 128
Ulubiona gra: Defender of the Crown
Hobby: muzyka, w szczególności gra na perkusji. Chciałby doskonalić swe umiejętności perkusysty przy pomocy swojego komputera i programu Microthym

Bardzo proszę o informację, jak w grze TRAP DOOR zdobyć i usmażyć jajka oraz jak upolować błotniaka. W zamian służę opisami do gier: PYJAMARAMA, COBRA, STALLONE i in.

Dawid Michałowski ul. Zatorska 35 51-215 Wrocław — Zakrzów

Jak uzyskać nieśmiertelność w grze DRUID? Nie wiem też, jak zakończyć grę JACKAL i przejść do czwartego poziomu w grze SIGMA 7. Wszystkie na C&A.

Mariusz Grosiak Weżyki 96-514 Rybno woj. skierniewickie

Mam wielki kłopot z grami GHOSTBUSTERS i WARHAWK

NA ATARI 800 XL. Proszę o przysłanie mi opisów do nich: **Grzegorz Podszędek** Ul Malczewskiego 19/54 93-154 Łódź

Nie mogę poradzić sobie z grą „GHOSTBUSTERS” i bardzo proszę o pomoc.

Marek Schaffardzik Hucłuska 631; Sudecovicze 80; **Krzysztof Orłowski** PSC, 747 14.

Mam Tmex 2048. Proszę o opisy do gier: SILENT SERVICE, ELITE, V-VISITORS, INDIANA JOE, STAR FOX. Poszukuję też gier: EXOLON, SABOTEUR II, WAR, DAN DARE. W zamian oferuję wiele gier **Maciej Kuzkik** ul. Kazimierza Wlk. 37/57 92-700 Bochnia

Może ktoś przyśle mi opisy do gier: BIGGLES, TERMINUS, MONTY TAP, TOP GUN w wersji na Amstrad-Schneider 464

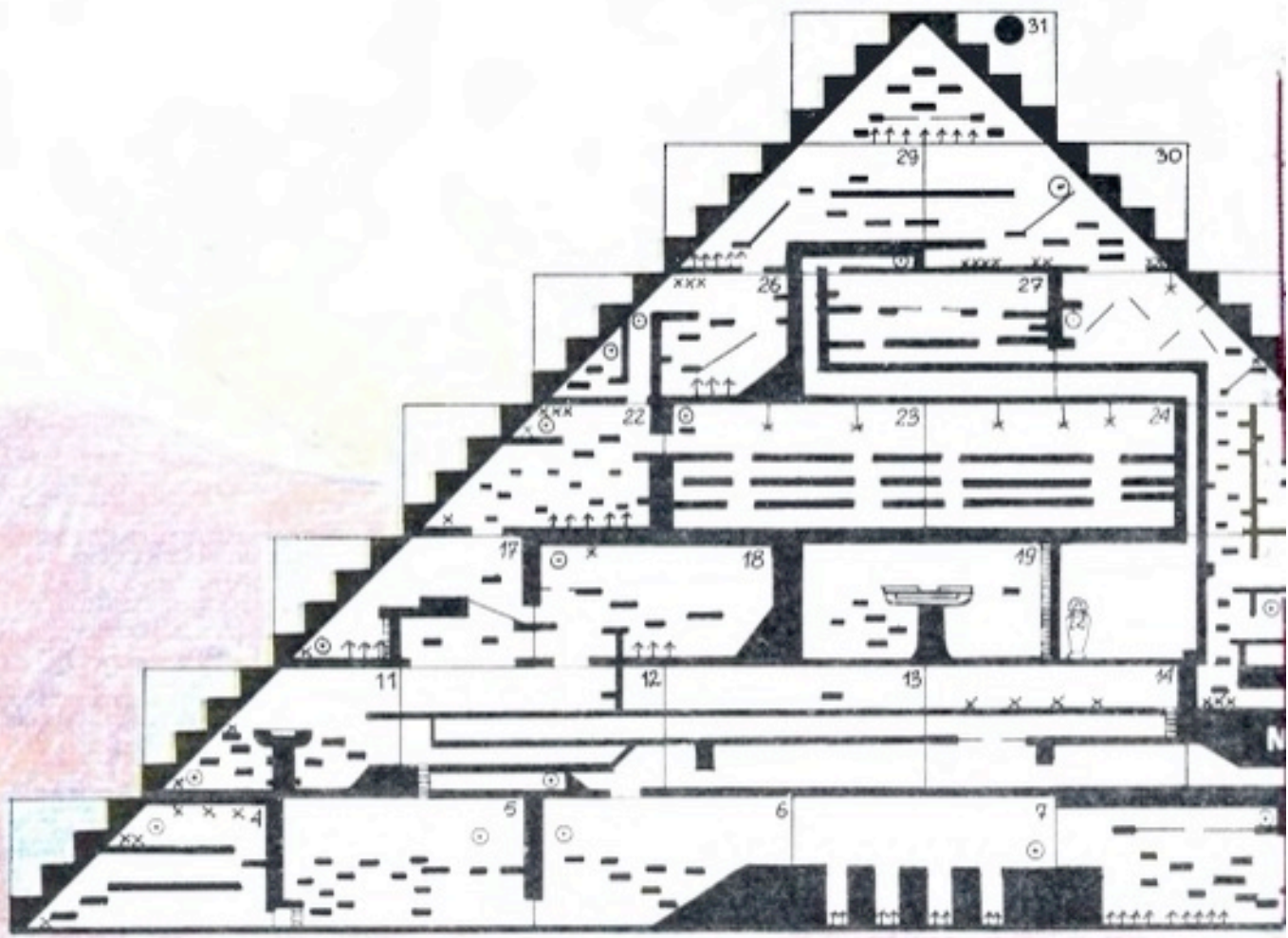
Robert Orłowski ul. Marzanny 10 A 30-828 Kraków

Proszę o pomoc (dokładny opis) w grze PLANETARY DEFENSE. Odmówię się instrukcjami do wielu innych gier.

Robert Domżałski ul. Stalowa 14 84-230 Rumia

Przebiegam grę RAMBO i opis do niej. W zamian służę opisami do: MONTEZUMA'S REV., ZORRO, PITFALL II. Jestem niepełnosprawny — trudno mi samemu coś zdobyć. Mam Atari 65XE.

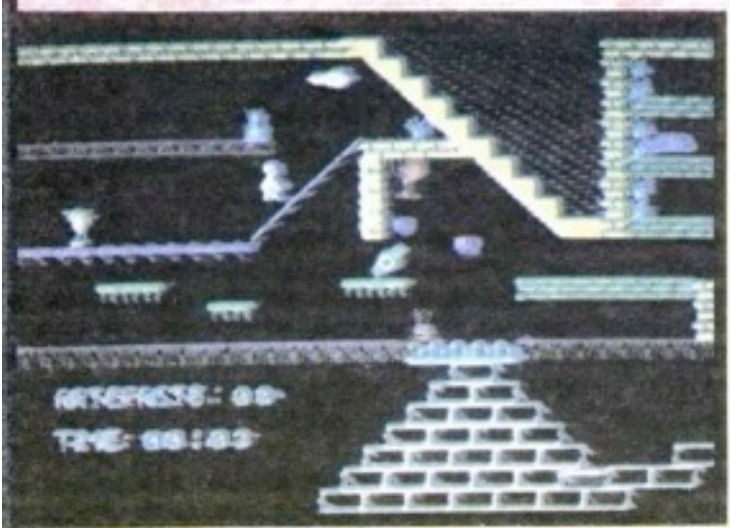
Sławomir Wuj ul. Krucza 82 A/10 40-756 Katowice 19

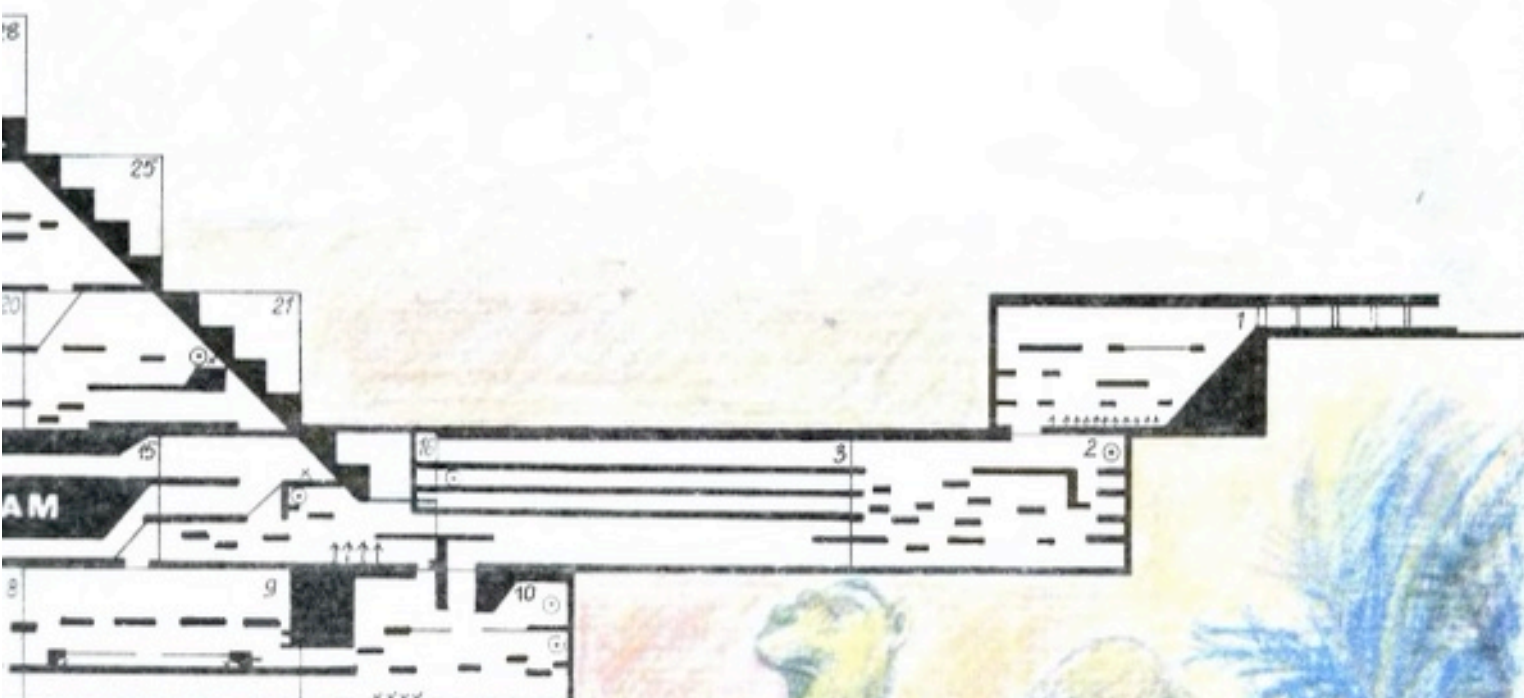


PYRAMANIA

Po długich poszukiwaniach wyprawa archeologiczna, w której i ty bierzesz udział, odkryła wreszcie wejście do piramidy Cheopsa, w której wnętrzu miała ponoć znajdować się mumia faraona. Po odsunięciu płyty, z otworu zaczął wydobywać się gęsty, duszący dym. Większość uczestników wyprawy momentalnie zasnęła. Na szczęście Ty zdążyłeś ubrać

się w kombinezon filtracyjny chroniący przed wszelkiego rodzaju wzywami. Zagłębiasz się więc teraz w czelusć grobowca z zamiarem rozwikłania jego tajemnicy. Zdajesz sobie sprawę z niebezpieczeństwa, lecz jednocześnie wiesz, że powodzenie tej długo przygotowywanej wyprawy zależy teraz wyłącznie od Ciebie. Musisz się bardzo spieszyć, gdyż o odkryciu wejścia





dowiedzieli się już rabusie wyspecjalizowani w ograbianiu piramid.

Stary Cheops wiedział, że ludzie pociągają bardziej złoto niż mumia, umieścił więc w piramidzie kilkanaście cennych wyrobów ze szczerzego złota. Porzucane są one po zakamarkach piramidy i dotarcie do nich jest bardzo trudne. Wszędzie czyhają pułapki w postaci kolców, zapadni, śmiercionośnych ścian a także jadowitych skorpionów.

Rozwikłanie tajemnicy grobowca nie jest jednak możliwe bez zebrania wszystkich skar-

bow, gdyż tylko wtedy można otworzyć sarkofag i bezpiecznie opuścić piramidę.

Pyramania to jeszcze jedna gra z serii zapoczątkowanej przez JET SET WILLY. Jest ona jednak dużo trudniejsza niż pierwowzór, choć ma tylko 31 komnat. W każde miejsce prowadzi tu w zasadzie jedyna droga, w odkryciu której na pewno pomoże mapa.

Autor: N. MURRAY
Komputer: ZX Spectrum 48 / + Amstrad / Schneider

(mp)

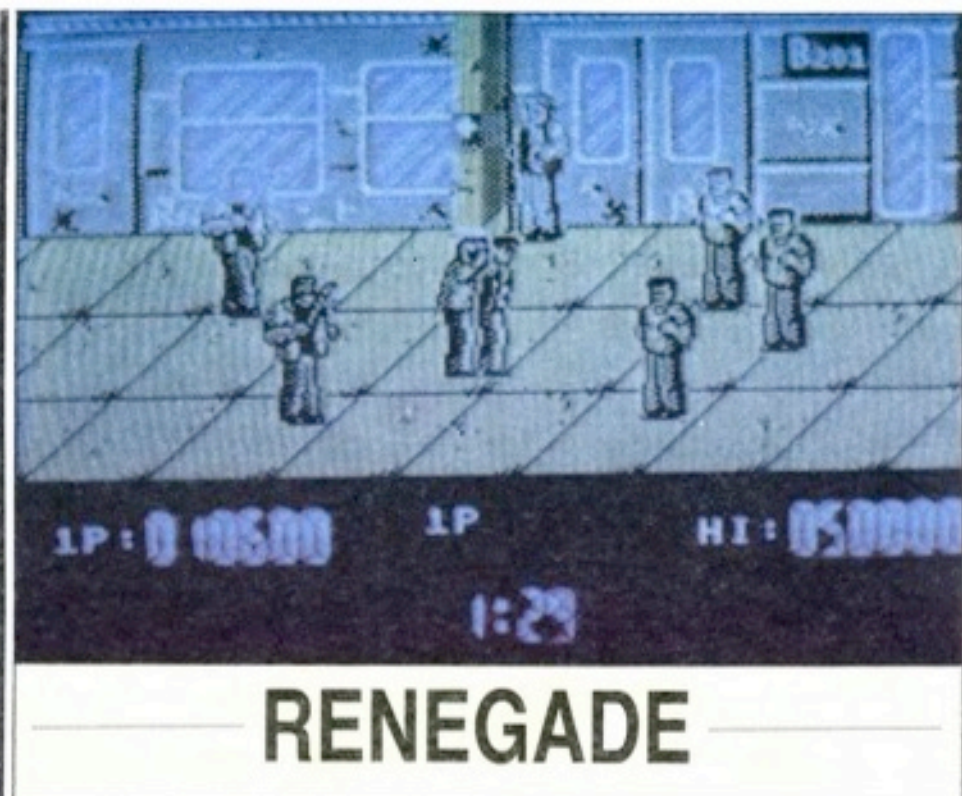
100

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW (9/88)

W tym miesiącu króluje znakomicie odprężająca gra — RENEGADE. Angielski miesięcznik CRASH opisał ją krótko: „Jesli wrociłeś ze szkoły zły, to zamiast kopać psa zagraj w RENEGADE. Pies na pewno ujdzie z życiem!”. Dobrze trzymają się też gry symulacyjne i, jak na razie, nic nie zapowiada ich spadku. Na dziesiątkę notowanie otrzymały 2910 propozycji. Czytelnicy głosowali na 202 tytuły.

- 1 RENEGADE
- 2 HARD BALL
- 3 EXPLODING FIST III
- 4 SOLO FLIGHT
- 5 SPLITTING IMAGES
- 6 ACE
- 7 SKYFOX I
- 8 BASKETBALL I
- 9 SECRET DIARY
- 10 STRIKE FORCE COBRA I

	AVATAR	AMSTRAC	COMMODORE	SPECTRUM
1				
2	x			
3		x	x	
4	x		x	
5		x	x	
6			x	x
7		x	x	x
8		x	x	x
9				x
10		x	x	



Jadąc załoczonym autobusem nieraz zastanawiamy się, jak to będzie dobrze, gdy będziemy mieli już metro. Nie jest to jednak takie proste, jak się na pierwszy rzut oka wydaje...

Johny Walker wracał dziś z pracy późno. Ulice były już wyludnione, zaczął się pojawiać margines społeczny. Pociąg zbliżał się do stacji, przy której mieszkał Johny. Na peronie nie było żywej duszy. Johny wysiadł i skierował się w stronę wyjścia. Nie uszedł nawet dwóch kroków, gdy zaczął go jakiś typ i poprosił o ogień. Johny był niepalący, lecz tytek nie ustąpił. Uważał pewnie Johny'ego za bogatego człowieka. Głośno gwizdnął i zza rogu wybiegła banda oprychów. Rzucili się na Johny'ego, zanim zdążył się obejrzeć. Z boku stał szef i przyglądał się zajęciu.

Banda nie wiedziała, bo i skąd mogła wiedzieć, że Johny Walker był jednym z mistrzów dyscypliny o nazwie „Wrestling” — połączenia boksu z karate. Taki napad był więc dla niego igraszką. Dwaj napastnicy spadli z peronu, trzej inni rozplaszczyli się na scianie, jeden stracił przytomność, dwóch uciekło. Wtedy do walki włączył się szef. Z nim nie pójdzie tak łatwo. Był chyba bokserem, seria ciosów zadana przez niego ogłuszyła na chwilę Johny'ego. Nie takich się jednak załatwiano — pomyślał nasz bohater i szef poszedł w ślady swych poprzedników.

Taka rozgrzewka dobrze mi zrobiła — westchnął

Johny z rozkoszą i opuścił stację. Powędrował w kierunku domu. Droga prowadziła przez stary parking. Nagle zawarczał motor i Johny zdążył w ostatniej chwili uskoczyć. Drugi motocyklista spadł na ziemię po całym ciosie. Trzeci przekosił kółka i wpadł do kosza na śmieci, czwarty rozbił się o ciężarówkę. Wtedy ruszyła się grupka Aniołów Śmierci, z długowłosym szefem na czele. Oni też nie byli dla Johny'ego dużym przeszkodą, nawet szef nie stawiał większego oporu.

Pogwizdując z zadowolenia, nasz bohater ruszył dalej. Wreszcie dotarł do domu, w którym mieszkał. Była to duża, odrapana kamienica, lecz dobrze urządzone wewnątrz. Było już bardzo późno, więc Johny wchodził po schodach cicho, by nikogo nie zbudzić. Nagle otrzymał potężny cios w głowę i stoczył się na parter. Przytomności nie stracił, był zaprawionym w walce zawodnikiem. Tu jednak nie było tak prosto. W każdym kącie czaił się bandyta, trzeba było więc bardzo uważać.

Czy Johny dotrze w końcu do mieszkania i czy będzie mógł zasnąć spokojnie? Zależy to tylko od Ciebie, pomóż mu.

Firma: Imagine Software
Komputer: ZX Spectrum 48/+ , Commodore 64/128

(mp)

KRÓL I KRÓLOWA GIER



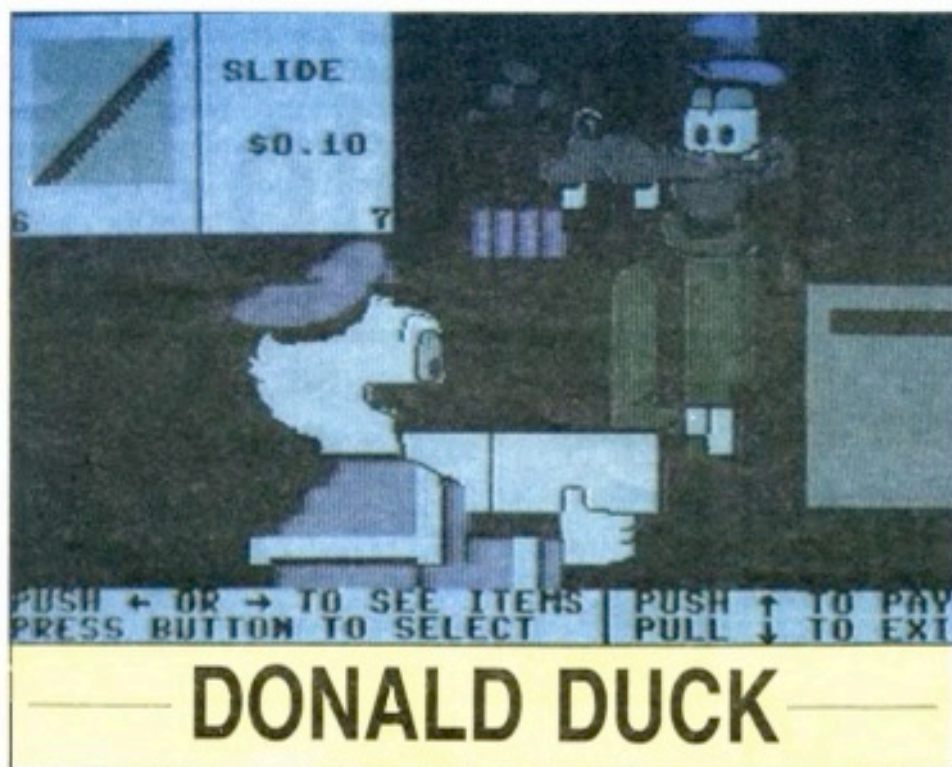
Joanna Jasiorek
Szkoła Podstawowa nr 4 w Gdyni
klasa VIIb
posiadany komputer: Spectrum Plus
ulubiona gra: Robin Hood
hobby: muzyka



Samer Tarcha
Szkoła Podstawowa nr 2 w Gdyni
klasa Vb
posiadany komputer: Commodore 64
ulubiona gra: Green Beret
zainteresowania: piłka nożna, tenis filatelistyka, język angielski i język arabski

Nagrody otrzymują: Joanna Jasiorek i Samer Tarcha





DONALD DUCK

Kto z nas nie zachwycał się lub nie zachwyca wspaniałymi filmami-kreskówkami Walta Disney'a. Jednym z jego bohaterów jest sympatyczny kaczor Donald. Dostał się on także na monitory komputerów za pośrednictwem gry „Donald Duck”.

Donald żyje w miasteczku Duck City. Całe miasto składa się z jednej ulicy. Po prawej stronie znajduje się dworzec, magazyn zabawek, ogrodnik i lotnisko. Tutaj można zarobić trochę pieniędzy. Po wejściu do któregoś z budynków Donald wybiera, ile czasu chce pracować. Na dworcu steruje ruchem pociągów skierowując je do odpowiednich stacji najkrótszą drogą. Za każdy dobrze odesłany pociąg dyrekcja płaci 15 centów. Lepsza praca jest w magazynie zabawek. Dostarczane tutaj zabawki Donald musi zaność i układać na półkach w odpowiednim miejscu. Za każdą zabawkę otrzymuje 5 centów. Jest jednak jedna przeszkoda: co dwie minuty na pobliskiej stacji przejeżdża pociąg i jeżeli Donald nie zdąży zasłonić polek kurtyną, przejeżdżający pociąg zrzuca wszystkie ułożone zabawki i Donald będzie musiał za nie zapłacić.

U ogrodnika praca jest łatwa, ale kiepsko płatna. Polega ona na łapaniu warzyw i wkładaniu ich do odpowiednich pudełek. Za jedno warzywo ogrodnik płaci 1 centa.

Najciekawszą pracę można znaleźć na lotnisku. Tutaj trzeba pakować bagaże do odpowiednich pojemników. Na każdej walizce widnieje nazwa docelowego miasta i do pojemnika z taką nazwą trzeba ją wrzucić. Pojemniki się przesuwają, więc trzeba się spieszyć.

Po skończeniu pracy następuje wypłata. Teraz Donald może przejść na drugą stronę ulicy, do sklepu. Są tam trzy sklepy z różnymi zabawkami. W jednym sklepie jest pięć różnych sprzętów do kupienia. Kosztują one od jednego do dwudziestu pięciu centów.

Gdy Donald uzna, że ma już dość zabawek, idzie na plac zabaw, za tory kolejowe. Jest to przejazd nie strzeżony, więc powinien się rozejrzeć, czy nie jedzie pociąg i wtedy szybko przebiec przez tory. Donald musi najpierw poukładać zabawki na placu w odpowiedniej kolejności. Potem kaczor zaczyna zabawę. Huśta się na drążku, skacze na trampolinie, zjeżdża ze zjeżdżalni, wchodzi po drabnie. Niespodzianką jest zabawa ze starym pudełkiem. Gdy Donald ma już dość zabawy, wraca do miasta zarobić na nowe zabawki.

Gra ma doskonałą grafikę i oprawę dźwiękową. Jest to wspaniała zabawa, zwłaszcza dla dzieci.

Komputer: Commodore 64/128

(mp)

MATCH POINT

Każdy, kto choć raz grał w Match Point wie, jak wysoki poziom umiejętności prezentuje komputer i jak trudno z nim wygrać. Stanie się to na pewno łatwiejsze po zastosowaniu pewnego sposobu.

Jeżeli posiadasz joystick (Kempston lub Sinclair), wybierz ten rodzaj sterowania na początku gry. Gdy jesteś przy serwie, użyj klawiszy P — w prawo i L — w lewo, by odsunąć przeciwnika w przeciwny róg kortu i wtedy zaserwuj. Przeciwnik nie zdąży dobiec do piłki i zdobędziesz punkt. Daje to właściwie zwycięstwo w gemie temu, kto pierwszy serwuje. Wystarczy jednak zdobyć jeden punkt po

serwie przeciwnika, by zwyciężyć zawsze.

W ten sposób możesz wygrać nawet na poziomie finałów. Rzucasz wtedy z radości raketą i pędzisz po puchar, mieniący się wszystkimi kolorami tęczy.

Jeśli nie masz joysticka, zdefiniuj klawisze omijając P i L. Dalsze postępowanie jest podobne. Pamiętaj też, że od poziomu półfinałów przyspieszenie piłki uzyskuje się wciskając któryś z kierunków razem z FIRE przy jej odbiciu.

(mp)



Piszę poszukuję gier: COBRA STALLONE, SABOTEUR II, MIKIE, PYJAMARAMA, ALIENS na Atari 800 XL. Szukam też opisów do: NEPTUN'S DAUGHTER, WALL WAR, TIRES (nie mogą przebiec rowu z wodą) i JET SET WILLY też na Atari.

Artur Kowalski ul. Jozefowska 16 22-600 Tomaszów Lubelski

Jestem posiadaczem Atari 800 XL. Nie mogę sobie poradzić z grą QUASIMODO. Szukam gier: SILENT SERVICE, SUBMARINE COMMANDER, FIGHTER PILOT oraz ARCANOID. Interesuje mnie uzyskiwanie i wpyływanie nieśmiertelności w grach na Atari.

Krzysztof Ładowski ul. Zapolskiej 6 45-353 Opole Proszę o pomoc w uzyskaniu nieśmiertelności lub zwiększeniu liczby „ludzków” w grze COMMANDO na C64.

Michał Skotniczny ul. Sądowa 8/8 41-800 Zabrze Mam nadzieję, że dzięki S.O.S. znajdę gry: MIKIE, ATIC ATAC, INDIANA JOE oraz THE LAST NINJA a także opis gry ZORRO. Zapiszę lub wymienię na inne programy. Wersja na Spectrum.

Tomasz Kuczewski ul. Bałtycka 5 05-120 Legionowo Kto z czytelników przysłał mi plan i opis gier: COMMANDO, COBRA STALLONE, KUNG-FU MASTERS, BARBARIAN, RAMBO na Spectrum.

Sebastian Bardzał ul. Wiskiego 4a/52 22-100 Chełm Mam Atari 800 XL. Poszukuję gier NADRAI i CHIMERA. W zamian oferuję około 60 gier, w tym 5 programów kopujących (Transcopy, F-Copy, File Copier 1.41, Casdup, 46K Tape Copier).

Mariusz Fatał ul. Lipowa 7 76-270 Ustka. Zwracam się o pomoc do czytelników: o co chodzi w grze COMBAT LYNX (jak się strzela)? Jak uzyskać nieśmiertelność w grach MANIC MINER i JET SET WILLY? Mam Spectrum+.

Igor Glapiński os. Dobrzelina 20/3 99-319 Dobrzeń Poszukuję opisu do gry CARRIER II na komputer Sharp MZ-800.

Ryszard Siwak ul. Pstrowskiego 4/40 76-200 Słupsk Mam ZX Spectrum. Proszę o opisy do gier: FIGHTER PILOT, THINK, BATTY, a także o gry MIKIE i SHOW JUMPING oraz program LMCWA. W zamian wiele gier i opisów.

Maciej Barszczak ul. Lutomska 127/33 91-037 Łódź Jaka jest nieśmiertelność i jak ją uzyskać w grach FORT APOCALIPSE, ZAXXON i BRUCE LEE w wersji na Atari 65XE?

Grzegorz Wiechnik Orzesze — Zazdrość ul. Żorska 107 43-188 Włoszczycy Za: EXOLON, ALIENS, WIZARD'S LAIR, JUMPING JACK, GREAT ESCAPE, ARCANOID oddam 15 dowolnych gier z mego zestawu (130 pozycji). Wersja Amstrad 464. Interesuję mnie również pojedyncze z wym. gier.

Tomasz Herbat ul. Świerczewskiego 12 19-500 Goldap Poszukuję nieśmiertelności i opisu do gier: TRESURE ISLAND, BUGABO i F/WAROR. Komputer Spectrum 48.

Mateusz Michałak ul. Kościuszki 2 64-113 Osieczna woj. Leszno

W zamian za przysłanie mi gry THE GREMLINS oferuję opis do ZORRO.

Wojciech Falerowski ul. Czwartaków 8 42-653 Piekary Ślą.

Piszę szukam gier na Atari 65XE: GHOSTS'N GOBLINS, YIE-AR KUNG-FU, KUNG-FU MASTERS. W zamian 6 innych.

Ireneusz Winiarski ul. Chełmńskiego 36/2 Ruda Śląska 7 Kochłowiec

Od kilku tygodni usiłuję dowiedzieć się czegoś o grach: SILENT SERVICE, TARZAN i YABA DABA OOOO. Kto z czytelników mi w tym pomoże? Mam Spectrum+.

Jacek Janicki os. Przyjaźni 20/36 61-689 Poznań Proszę o plan i nieśmiertelność w grach: EXORCIST, CATCH, COBS ROBBERS, w wersji na C-16/116, C+4.

Wojciech Stelmach ul. Konopnickiej 126/11 46-200 Kluczbork

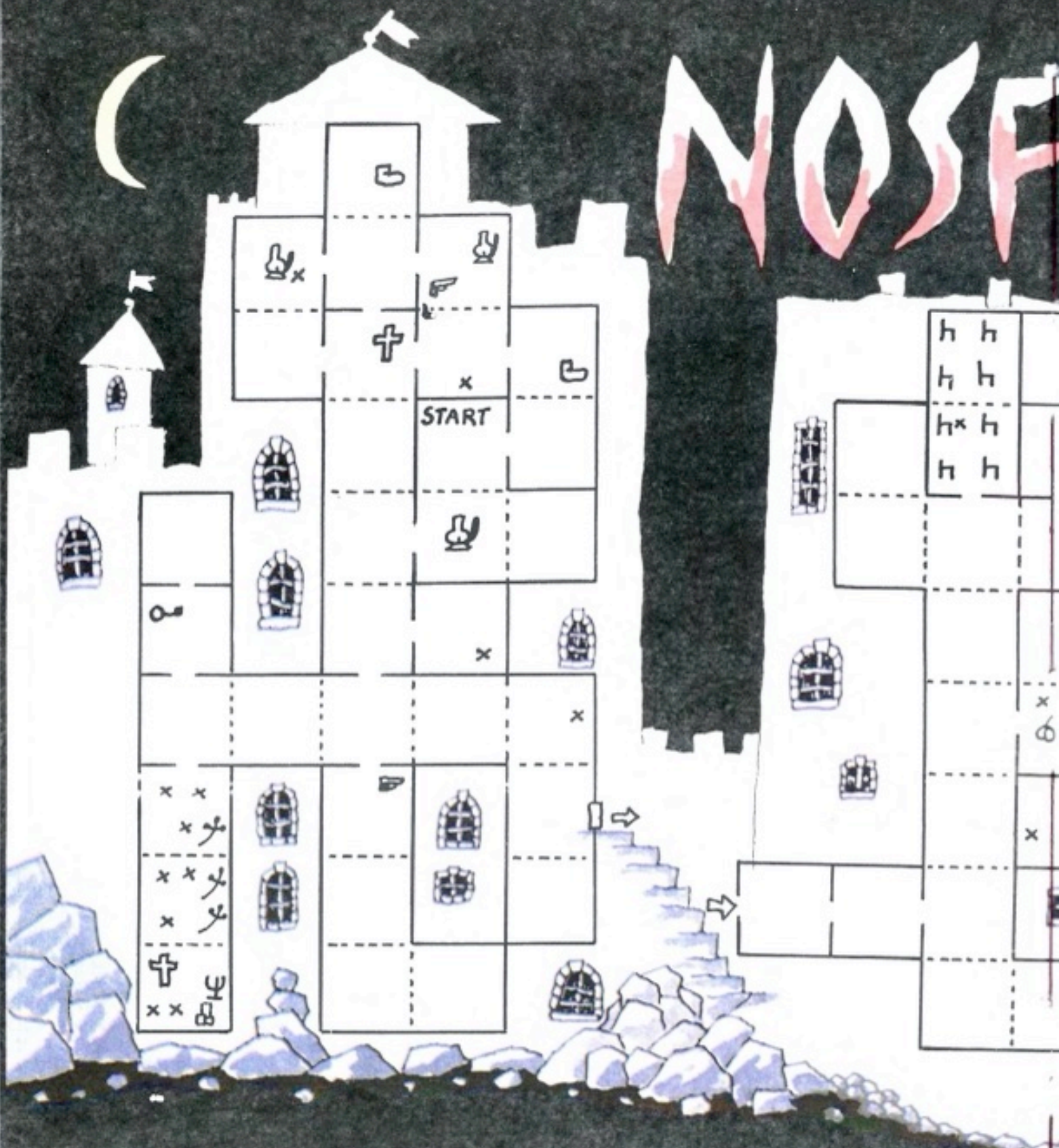
Od dłuższego czasu poszukuję nieśmiertelności lub innych ułatwień do gier: KARATEKA, BOULDER DASH, MONTEZUMA'S REV., BRUCE LEE i innych w wersji na Atari.

Piotr Opałka ul. Buczka 11/5 42-300 Mysłków Proszę o szczegółową instrukcję (po polsku) do gry SILENT SERVICE na Atari 130XE.

Arkadiusz Jurkowski ul. Kusocińskiego 27/50 39-300 Mielec

Jaki kod należy wpisać w 17 planszy GHOST TOWN w wersji na C16? Szukam opisu do POGO PETE.

Piotr Pałik ul. Katowicka 12/17 47-400 Racibórz



W tym mieście od dawna nikt nie zaznał spokoju. Ponury wampir Nosferatu zamieszkał w starym zamku, stojącym na pagórku, u podnóża którego rozciągało się miasto. Wampir co parę tygodni chodził do miasta i wybierał sobie ofiarę, którą następnie zabijał. Większość mieszkańców była tak zastraszona, że nie odważała się na żaden krok przeciwko wampirowi.

Płynęły lata... Pewnego dnia trójka przyjaciół — Jonathan, Lucy i Van Helsing postanowili zabić ponurego wampira i zakopać jego ciało poza murami cmentarza. Przez kilka tygodni planowali bardzo dokładnie akcję przeciwko Nosferatu. Następnie Lucy wysłała do niego

list, że muszą się spotkać w bardzo ważnej sprawie. W czasie rozmowy Lucy i wampira, Van Helsing miał zabić go przy pomocy koka.

Niestety, plan nie powiódł się. Jonathan, który codziennie śledził wampira i obserwował jego zwyczaje zniknął, uwięziony w zamku. Przyjaciele próbowali uwolnić go, lecz zamek był strzeżony przez strażników wampira, a wszystkie okna zakratowane i położone bardzo wysoko.

Jedyną nadzieją w Tobie, nieszczęsny Graczu, który przez przypadek wczytałeś tę smutną grę. Musisz wyprowadzić Jonathana z zamku, a następnie, przy pomocy przyjaciół zabić wampira. Zadanie to nie jest wcale tak łatwe — w zamku mieszkają olbrzymie psy, jadowite pająki i krwiożercze nietoperze, zaś po mieście biegają szcury i snują się szpiegdy Nosferatu. Pamiętaj, że stracone siły możesz uzupełnić zjadając znalezione żywność lub pijąc odżywczy napój. Czy uda się uwolnić miasto od wam-

pira? Zależy to tylko od Ciebie.

Oto kilka wskazówek BARDZO przydatnych w grze:

- nie pij wina z butelki, gdyż Jonathan ma słabą głowę i upija się, co utrudnia sterowanie nim.
- dotknięcie Nosferatu jest śmiertelne.
- jeżeli Lucy zginie, nie masz szans na sukces, ponieważ tylko ona może wywabić wampira z pokoju, w którym jest bezpieczny.
- drewniany kolec wyciosaj z krzesła, używając siekiery.
- dokładnie przeszukaj wszystkie sprzęty, niektóre przedmioty są bardzo głęboko ukryte.

Firma: The Light Circle
Komputer: Commodore 64/128

Luke

Bajtek

ERATU

LEGENDA



Miecz

Czosnek

Krzeseło

Topór

Pistolet

Buty

Krzyż

Klucz

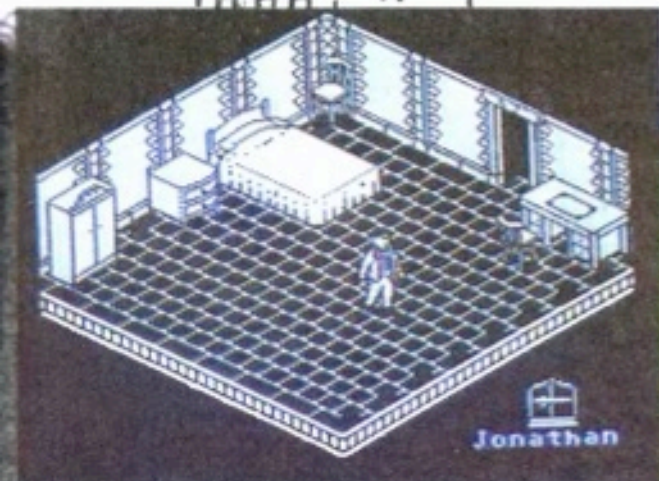
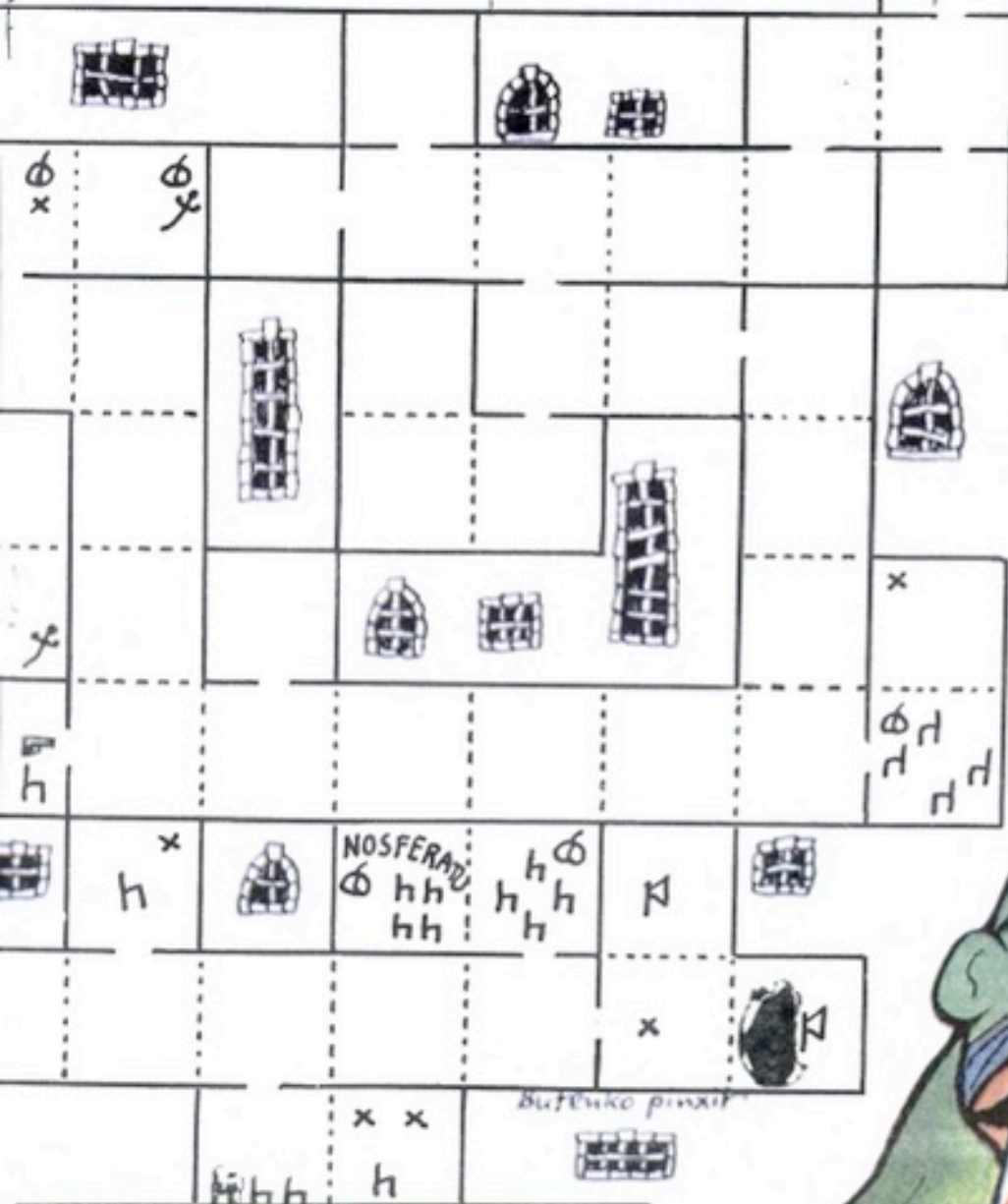
Zamknięte drzwi

Lampa

Świecznik

Dokumenty

X Jedzenie



10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW (10/88)

Na pierwszym miejscu tym razem już trzecia część zrecenzowanej gry, zatytułowanej „The Way of the Exploding Fist”. Wysoko jest też „Sekretny Dziennik Adriana Mole”, zaś „Detective” wszedł od razu na piąte miejsce i szybko nie opuści Listy. Obserwujemy także powrót starego, lecz ciągle dobrego „Stealth”. Tym razem otrzymaliśmy 1625 propozycji na 150 tytułów gier.

- 1 EXPLODING FIST III ↑
- 2 SKYFOX ↑
- 3 SECRET DIARY ↑
- 4 L'OBAN UPSTART ↓
- 5 DETECTIVE ↓
- 6 RENEGADE ↓
- 7 ACE ↓
- 8 BASKETBALL ↘
- 9 STRIKE FORCE COBRA ↑
- 10 STEALTH ↓

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 EXPLODING FIST III		x	x	
2 SKYFOX		x	x	x
3 SECRET DIARY		x	x	x
4 L'OBAN UPSTART			x	
5 DETECTIVE			x	
6 RENEGADE	x	x	x	x
7 ACE			x	x
8 BASKETBALL		x	x	x
9 STRIKE FORCE COBRA		x	x	x
10 STEALTH	x			



Życie na Dzikim Zachodzie zależy od celnego oka i szybkiej ręki. Jest to szczególnie ważne dla przedstawicieli prawa. Jeśli myślisz, że dasz sobie radę, zostań strażnikiem banku.

Bank, w którym pracujesz ma dwanaście drzwi. Naraz czynne są trzy, te, które wybierzesz. Bank czynny jest całą dobę. Ludzie wchodzi i wychodzą zaktwiując swoje interesy. Wśród nich kręcą się bandyci. Twoim zadaniem jest unieszkodliwienie rabusiów. Jeżeli będziesz się długo zastanawiał, oni uprzedzą Cię i obrabują bank.

Uważaj dobrze na wchodzące do banku postacie. Są wśród nich damy, które przyszły wpłacić swoje oszczędności, chłopcy ze stertą kapeluszy na głowie (jeśli chcesz trochę zarobić, zestrzel je — czasami jest pod nimi sakiewka z pieniędzmi). Przychodzą także ciemne typki, które dopiero po chwili wyciągną colta. Jeżeli strzelisz do takiego, zanim będzie miał w ręku pistolet, zostaniesz ukarany. Są też tacy, którzy trzymają w ręku sakiewkę, po chwili chowają ją i wyciągają pistolet. Ich też musisz zabić. Jednak najbardziej niebezpieczni są desperaci idący Va Banquet Ci strzelają od razu, zanim zdążyś na nich spojrzeć.

Pod wieczór, gdy wszystkie kasy są pełne, do banku

wchodzi trzej kowboje. Chwilę się naradzają i... wszyscy wyciągają pistolety. Ich też musisz zabić, byle nie za wcześnie.

Nadchodzi noc. W mroku nie widać twarzy, tylko zarys sylwetki interesanta. Kręci się więcej bandytów, musisz uważać, gdyż są jeszcze bardziej niebezpieczni.

W marę upływu czasu do miasteczka przyjeżdżają watahy rewolwerowców. Są coraz szybsi, coraz przebieglejsi i jest ich coraz więcej. Nie możesz im uleć, tym bardziej, że za wszystko dostajesz sowing zapłatę. Jest ona tym większa, im bardziej narazone było Twoje życie.

Nie lódź się jednak, że wpiszesz się na listę najlepszych strzelców Dzikiego Zachodu. Najniższy wynik to 241 000, największy to ponad ćwierć miliona. Zdobył go znany nam dobrze kowboj Lucky Lucke, a z nim nikt nie może się równać.

Autor: Alvaro Mateos
Firma: Dinamic Software
Komputer: ZX Spectrum 48/1, Commodore 64/128

(mateo)

KRÓL I KRÓLOWA GIER

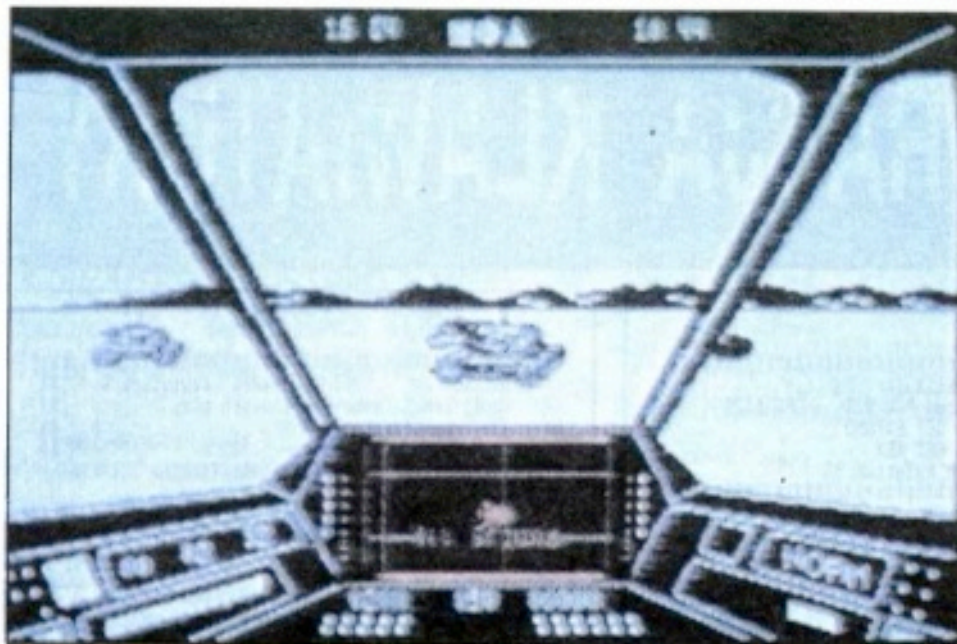


Dominik Spangenberg
uczeń III klasy SP nr 202 w W-wie
posiadany komputer: Atari 65XE
ulubiona gra: Jet Boot Jack
zainteresowania: książki, układanie klocków Lego



Małgorzata Drzewiecka
uczennica V klasy SP nr 31 w Gdyni
komputer: Timex
ulubiona gra: Boulder Dash
hobby: sport, w szczególności piłka ręczna





SKYFOX

Obraz przyszłości widziany oczami twórców gier komputerowych jest najczęściej tragiczny. Ziemia została napađnięta, ograbiona, czy wręcz rozbita. Zadaniem gracza jest ratowanie zagrożonej cywilizacji lub podbijanie innych. Co smutniejsze, świat rzeczywiście zmierza w tym kierunku i jak na razie prawie nic nie zapowiada poprawy.

Nie odeszli daleko od standardu twórcy kolejnej „Inteligentnej strzelaniny” — gry SKYFOX (w wolnym tłumaczeniu — Podniebny Lis). Wcielamy się tu w postać pilota potężnego myśliwca, którego zadaniem jest obrona Ziemi przed najazdem zaborców z głębin kosmosu. Myśliwiec wyposażony jest w oczywiście w najnowocześniejszą broń i sprzęt elektroniczny. Z nowinek technicznych mamy tu radar połączony ze skanerem i noktowizorem, do śledzenia lotu maszyny z góry i przez przednią szybę. Oczywiście cały czas możemy spoglądać do przodu i na boki przez szybę rzeczywistości. Zastania ją tylko włączenie komputera pokładowego, który oferuje wgląd na mapę terenu i poszczególne jej sektory.

Ziemię atakują dywizje czołgów i eskadry samolotów. Do szybkiego odnalezienia wroga służy autopilot. Nie umie on jednak strzelać, więc wyłącza się po doprowadzeniu samolotu do grup nieprzyjacielskich maszyn.

Myśliwiec wyposażony jest w dwa rodzaje broni — ciężkie działko pokładowe i wyrzutnię rakiet samonaprowadzających się. Obie są równie użyteczne, jeśli chodzi o niszczenie wroga, lecz ich ilość jest ograni-

czona. Podobnie jest z paliwem. Dozbroić się można w jednej z baz, na powierzchni Ziemi. W dotarciu do bazy pomoże komputer pokładowy.

Gra w SKYFOX to nie tylko latanie i strzelanie bez końca. Początkujący mogą wybrać dwa rodzaje praktyki w odpiernaniu ataku czołgów i dwa w zestrzeleniu samolotów. Można też ćwiczyć zmasowaną inwazję — małą i dużą — czołgów i samolotów naraz. Wskoczą gra to kilka innych wariantów, niewiele się od siebie różniących.

Do wyboru mamy również poziom własnych umiejętności, w postaci kolejnych stopni wojskowych, od stopnia Kadeta do Asa.

Wszystkie opcje wybierane są na początku gry, ruchem joysticka w poziomie lub pionie. Odpowiadają temu przyciski, z góry zdefiniowane. Rozpoczęcie gry następuje po wciśnięciu FIRE (CAPS SHIFT). Przejście do komputera możliwe jest po wciśnięciu C. Tam klawisz H powoduje wyświetlenie listy wszystkich przycisków, zarówno maszyny, jak i komputera. Możliwe jest to w każdej chwili, więc nie będę tu podawał tej listy.

Trudno jest rozbić się o Ziemię, chyba, że się na nią usiądzie. W zasadzie myśliwiec uszkodzić mogą jedynie pociski wroga. Wszystko to sprawia, że gra ma w sobie mało z symulatora, polecam ją więc każdemu.

Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64/128

(mp)

był też zwrócić się do czytelników Bajtka w jakim celu piszecie do redakcji, aby opublikowano w rubryce SOS wasze prośby o nadesłanie opisu gry trudnego miejsca, nad którym tak się głowicie? A właśnie to Wy sami powinniście rozgryźć zagadkę następnego etapu, jak wejść po przedmiot potrzebny do otwarcia drzwi, a wreszcie dojść do końca. Korzystając z pomocy psujecie atmosferę gry która jest tak zagadkowa, oraz „nieśmiertelności” tych, którzy lubią prawdziwą grę. Tym, którzy się ze mną zgadzają lub krytykują moje myślenie podaję adres:

Jasiński Krzysztof
ul. Narutowicza 131 m 65
90-146 Łódź.

Proszę piszcie!!

Z poważaniem

Krzysztof Jasiński

1988.09.13

Mam ATARI 800 XL. Potrzebuję pomocy w grze CHIMERA i MONTEZUMA'S — nie mogę przejść komnaty z wieloma kłódkami. Szukam też instrukcji do SILENT SERVICE. W zamian proponuję wymianę gier i doświadczeń.
Radosław Mielczarek 87-408 Ciechocin Dom Nauczyciela

Poszukuję gry THE GOONIES w wersji na Atari 65 XE. W zamian oferuję różne gry, a także opis BRUCE LEE.
Sebastian Streich ul. Pilska 44 03-523 Warszawa

Szukam opisów do gier B-1 NUCLEAR BOMBER i VIET-CONG. W zamian opis do STARQUAKE.
Rafał Roman ul. Ugorek 10 c/14 31-456 Kraków

Mam około 50 gier na Atari 800 XL. Jednak nie umiem sobie poradzić z wieloma grami, w tym z grą PITFALL. Liczę na pomoc czytelników.
Mateusz Piłich ul. Kopernika 6 m 88 05-800 Pruszków

Proszę o pomoc w grach: PITFALL II, SHABOL WORD jak również szukam gier DIG-DUG, KARATEKA, REVERSI I II.

Błażej Markiewicz ul. Obr. Wybrzeża 8 B m 98 80-398 Gdańsk

Potrzebny jest mi opis do gier ZORRO i CHIMERA.
Igor Przyjemski ul. Inowrocławska 14 m 8 91-033 Łódź

Interesuje się grami komputerowymi. Najbardziej podoba mi się SABOTEUR, ale nie mogę jej nigdzie dostać. Proszę o informację na ten temat.

Krzysztof Słupianek ul. Janasa 3a m 34 40-855 Katowice

Atari — proszę o nieśmiertelności do gier RIVER RAID i DROP ZONE.
Adam Staszak ul. Głogowska 259 60-111 Poznań

Bardzo proszę o przysłanie mi schematów mikrokomputerów ZX Spectrum i ZX 81 lub informację, gdzie można zdobyć takie schematy.

Grzegorz Witek Czaniec 975 34-314 Czaniec woj. bielskie

Poszukuję następujących gier: KUNG-FU MASTER, YEAR KUNG-FU, RAMBO, PHOENIX WINTER GAMES. Komputer Atari.

Robert Kalmucki os. Widok 16 m 18 66-200 Świebodzin woj. zielonogórskie

Nie wiem, jak uruchomić SPITFIRE 40. SKY FOX i GREEN BERT na Spectrum. Kto mi w tym pomoże?

Wojciech Nietupski ul. Chałubińskiego 22/11 80-807 Gdańsk — Chreń

Mam grę THE HULK (tekstowa), ale nie mogę sobie dać z nią rady. Nie wiem co robić po zniszczeniu krzesła. Szukam też opisu do LORD OF THE RINGS.

Marek Pecyna ul. Kolejowa 8 m 17 62-510 Konin

Od dwóch miesięcy trudzę się z zadaniami demona w grze TRAP DOOR. Udało mi się tylko oddać demonowi pułkę i zasady oznaki. Jak wykonać pozostałe zadania?

Borys Suchodojski ul. Sikorskiego 44 m 27 40-282 Katowice

20 gier w zamian za: JACK THE NIPPER, BOMB JACK, PYJAMARAMA, COBRA, STALLONE, POP EYE, KUNG-FU MASTER, RAMBO, BURCE LEE. Komputer C-64.

Tomasz Jajecznyca ul. Garmcarska 30 34-410 Rabka

Poszukuję opisu do gry EXCALIBUR na Atari.
Daniel Waleśiak ul. Kosciuszki 95 m 2 10-554 Olsztyn

Proszę o nieśmiertelności do gier: PYJAMARAMA, EVERY ONE'S WALLY, COMMANDO, GREEN BERT, POP EYE, JACK THE NIPPER. Szukam też gier: ALIENS, GLADIATOR, SABOTEUR II, EXOLON. W zamian 20 innych. Jak skonać gry: ASTERIX, RAMBO, POP EYE?
Jarosław Słowinski ul. Grodziska 30 60-363 Poznań

Jestem posiadaczem Amstrada CPC 464. Proszę o nieśmiertelność do gier: COMMANDO, KNIGHT LORE, BRUCE LEE, FRUITY FRANK.

Bartłomiej Habas ul. Chrobrego 17 m 111 40-881 Katowice

Proszę o pomoc we wpisaniu i uruchomieniu gry WINTER OLYMPIC w wersji na Atari 130 XE.
Michał Szczepaniak ul. Domowa 8 95-012 Łódź

Mam ZX Spectrum 48. Proszę o opisy do gier: COMMANDO, TRANSFORMERS.
Remigiusz Kola ul. Gdynska 33 a 72-600 Swinoujście

Szukam opisów do gier na Atari 65 XE: GHOST BUSTERS, KING OF THE RING, FORT APOCALYPSE oraz kodu i opisu do gry THEATRE EUROPE.

Krzysztof Kucharz ul. Długa 41 m 13 41-800 Zabrze

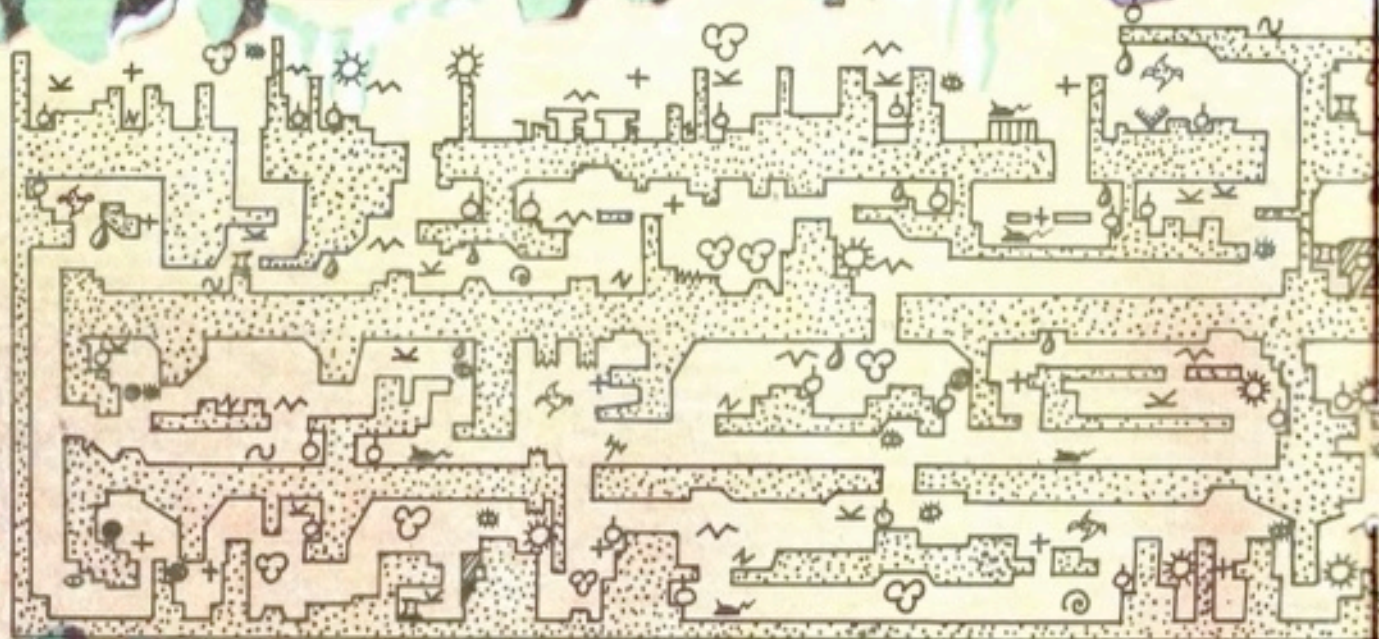
Jak uzyskać nieśmiertelność w grze CRYSTAL RAIDER, a także jak ułomić książeczkę w grze ZORRO? Komputer Atari 65 XE.

Michał Pieprzycza ul. Niepodległości 56 a 41-404 Mysłowice

DROGA REDAKCJO!

Nazywam się Krzysztof Jasiński, mam 13 lat. Nie posiadam komputera, ale niedługo będę miał Atari 130XE. Chciałbym się wypowiedzieć na temat dosyć długo publikowanych w Bajtku w Klanie Atari pozycji „Tajemnice Atari” oraz „Zostań nieśmiertelnym”. W rubryce „Tajemnice Atari” opisujecie (najczęściej) jak przejść bardzo trudne etapy lub skomplikowane miejsca. Czytelnicy Bajtka po przeczytaniu uruchamiają swoje komputery i grają w grę używając Waszych rad. W ten sposób gra staje się nieciekawą, można powiedzieć bez sensu, bez niespodzianek czyhających na gracza w zakamarkach konnat, bez zagadek do rozwiązania. Chciał-

SPIKY HAROLD



SPIKY HAROLD to typowa przygodowo-zręcznościowa gra dla każdego. Cel jest prosty — należy zebrać wszystkie porozmieszczane w labiryncie przedmioty. Postać języka Harolda jest duża, co sprawia grającemu wiele kłopotów, gdyż

wszystko, co się rusza, jest niebezpieczne. Mimo, że na początku język dysponuje trzydziestoma „życiami”, to przejście całego labiryntu należy uznać za sukces.

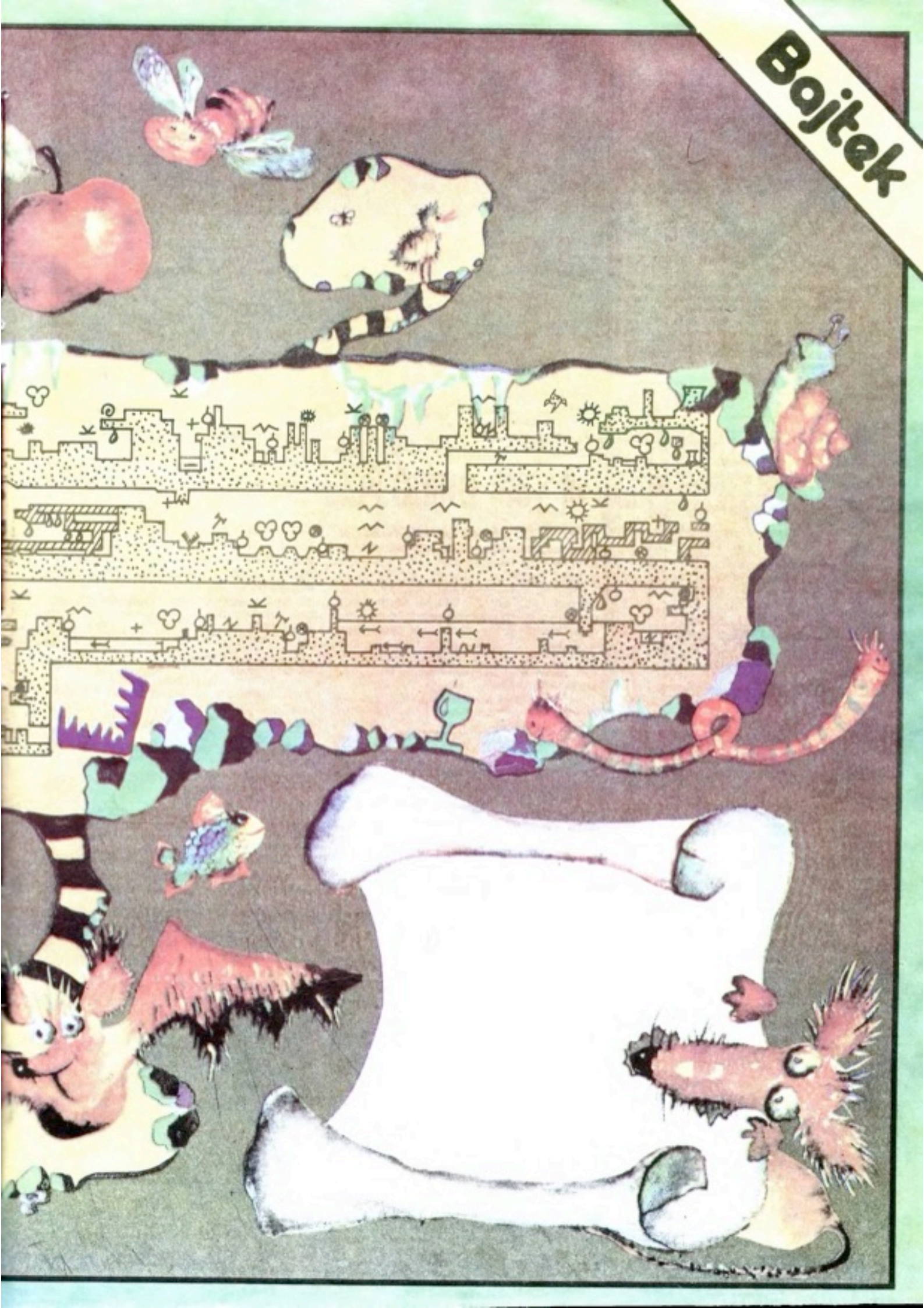
Gra posiada pięćdziesiąt siedem obrazów, grafika i animac-

ja stoją to na najwyższym poziomie. Po zebraniu wszystkich przedmiotów należy udać się tam, gdzie wskazuje strzałka, w ostatniej komnacie czeka nagroda w formie...

sprawdź sam!

Tomasz Pietrzykowski





10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW (11/88)

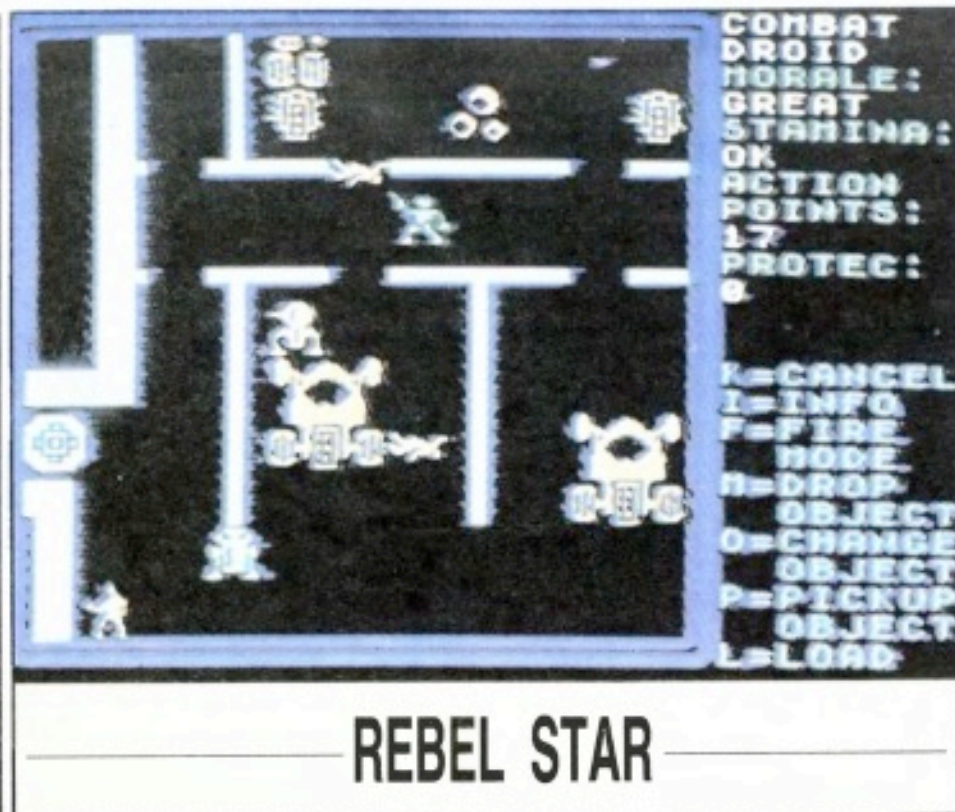
Symulacyjna strzelanina SKYFOX podoba się najbardziej. Zaraz po niej gra, która wymaga myślenia i skojarzeń — DETECTIVE. EXPLODING FIST III powoli spada, lecz wszystko wskazuje na to, że utrzyma się jeszcze długo. Z nowości zauważyć można arcytrudny CHIPWAR, którego mapę zamieścimy już wkrótce. Na listopadowe notowanie otrzymaliśmy 2451 propozycji na 157 tytułów gier.

- 1 SKYFOX
- 2 DETECTIVE
- 3 EXPLODING FIST III
- 4 SECRET DIARY
- 5 URBAN UPSTART
- 6 CHIPWAR
- 7 WEST BANK
- 8 RENEGADE
- 9 STRIKE FORCE COBRA
- 10 NOSFERATU

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 SKYFOX	↑	x	x	x
2 DETECTIVE	↑		x	
3 EXPLODING FIST III	↓	x	x	
4 SECRET DIARY	↓	x	x	x
5 URBAN UPSTART	↓			x
6 CHIPWAR	!		x	
7 WEST BANK	!	x	x	x
8 RENEGADE	↓	x	x	x
9 STRIKE FORCE COBRA	↓	x	x	x
10 NOSFERATU	!	x	x	

Nagrody otrzymują: Carmen Tarcha i Karol Szymarowski

Kopieję nadesłała Kamilla G. z Lublina



REBEL STAR

REBEL STAR jest jedną z niewielu gier, które nie posiadają scenariusza ani legendy. Założenie gry bardzo proste, ale i wydane w ciekawej formie.

Akcja rozgrywa się na Księżycu, w kosmicznej bazie MOONBASE DELTA. Stacjonuje w niej grupa robotów i cyborgów różnego typu, dowodzonych przez centralny komputer bazy — ISAAC COMPUTER. Wokół bazy zgromadzeni są rebelianci (w większości ludzie), których zadaniem jest wdarcie się do bazy i zniszczenie ISAAC'a.

Na oryginalnej kasce, gra REBEL STAR nagrana jest w dwóch wersjach — jednoosobowej, gdzie przeciwnikiem jest komputer i dwuosobowej, gdzie gracze grają przeciwko sobie.

Każda z walczących stron ma na początku taką samą ilość postaci. Wszystkie one mają swoją indywidualną charakterystykę — składają się na nią punkty akcyjne, odporność, morale itp. Postaciami sterujemy z klawiatury — do wyboru są trzy opcje:

— CURSOR MODE



- I — informacja o postaci
- O — koniec tury
- S — selekcja postaci
- J — wyśrodkowanie ekranu
- N — zmiana postaci

Po wciśnięciu S przechodzimy do SELECT MODE:

- M — wyrzucenie przedmiotu
- P — podniesienie przedmiotu
- O — wybór przedmiotu
- L — ładowanie amunicji
- F — przejście do opcji strzelania

W opcji strzelania (FIRE MODE) zmienia się nieco mapa terenu — obraz jest uproszczony, co umożliwia strzelanie i trafianie. Do

wykorzystania są dwa rodzaje strzału: AIMED SHOT i SNAP SHOT. Różnią się one ilością potrzebnych punktów akcyjnych i skutecznością. W grze jest wiele rodzajów broni, każda z nich ma określoną ilość amunicji, którą uzupełnić można przy pomocy odpowiedniego magazynka:

- LASER GUN potrzebuje LASER PACK 1
- LASER PISTOL potrzebuje LASER PACK 2
- PHOTON potrzebuje LASER PACK 3
- PISTOL potrzebuje PISTOL CLIP
- AUTO RIFLE potrzebuje RIFLE CLIP.

Każdy trafny strzał powoduje obniżenie poziomu odporności trafionej postaci. Jeżeli poziom ten spadnie do zera, postać nie będzie zdolna do walki i zginie. W dalszej grze widoczna będzie jako szczytka lub ciało, oznaczone kolorem białym.

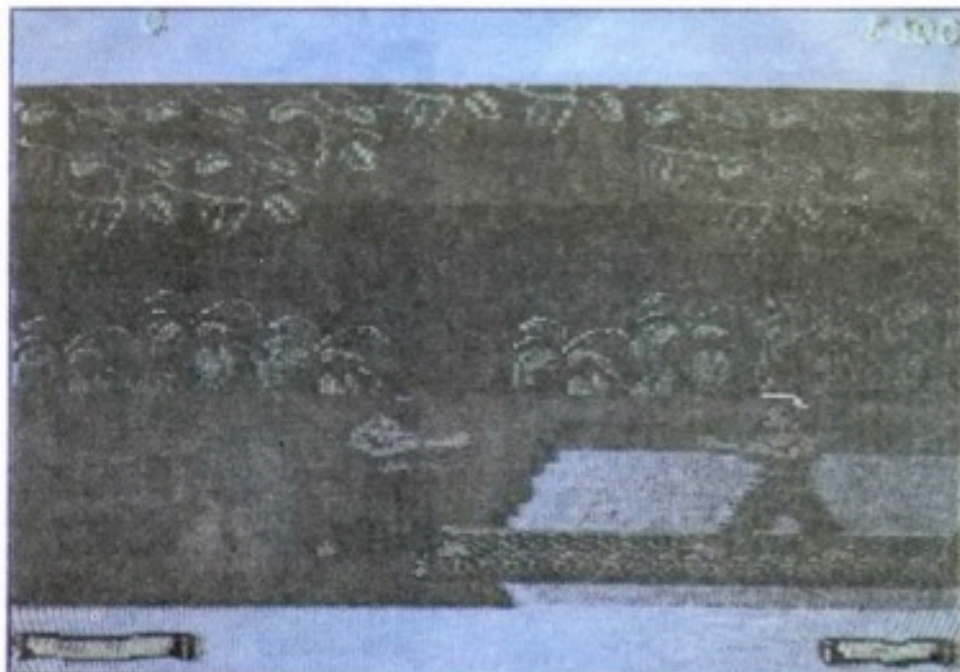
Duże znaczenie ma używanie odpowiednich przedmiotów, co jest jednocześnie bardzo proste. Wystarczy stanąć na wybranym przedmiocie, nacisnąć klawisz podnoszenia i już można go używać.

Oprócz karabinów, pistoletów, mieczy świetlnych występują przedmioty: MEDI PROBE — używany do leczenia ludzi, DRIOD PROBE — do reperacji robotów, DRIOD KEY — do uruchamiania i wyłączania robotów, KEY — otwiera zamknięte drzwi.

Na terenie bazy znajduje się ogródek, skąd można zabrać kosiarkę do trawy i odpowiednio potraktować nią przeciwnika. W grze jednoosobowej do wyboru jest stopień inteligencji komputera od 1 do 8. Każda postać może jednocześnie trzymać 4 przedmioty. Możliwe jest ustawienie automatycznego strzału — klawisz U. Główne wejścia do bazy mogą być zniszczone jedynie przez roboty rebeliantów. Na zakończenie dodam, że przeciętna rozgrywka trwa 3-4 godziny.

Firma: Firebird
Komputer: ZX Spectrum 48/+

(jk)



THE WAY OF THE EXPLODING FIST III

Nie tak dawno fascynowaliśmy się wspaniałą grą firmy Melbourne House, zatytułowaną „The Way of the Exploding Fist” — Droga Eksplodującej Pięści. Po roku pojawiła się jej druga część. Różnica polegała w istocie na scenerii, w której odbywały się pojedynki.

Było jednak wprowadzone niewielkie usprawnienie — komputer „uczył” się walczyć od gracza, swego przeciwnika. Na początku bowiem umiał wykonywać jedynie podstawowe ruchy, lecz w miarę gry nabierał wprawy i starał się pokonać przeciwnika, analizując jego taktykę.

Minął rok już mamy część trzecią, dużo bardziej rozbudowaną. Przede wszystkim tytułowy karateka znajduje się w labiryncie! Jego zadaniem jest skompletowanie ośmiu części świętego papirusu mnichów Shao-Lin. W labiryncie znajdują się też agresywni osobnicy, którzy sami zaczynają ze spokojem karateką. Trzeba im więc wytłumaczyć, że nie przystoi przeszkadzać w tak ważnej i trudnej misji. Podstawowym argumentem będzie oczywiście pięść, od której wiele w tej grze zależy.

Labirynt po którym porusza się bohater jest

wielopiętrową piętą japońskich domów, ogrodów, dróg, jaskiń i wodospadów. Znajduje się tam także osiem świątyń, w których należy odczytać modlitwy ze znalezionych kawałków papirusu. I tu pewna przeszkoda.

Każda część jest inna i trzeba uważać, by czytać odpowiednią modlitwę w odpowiedniej świątyni. Pomyłka oznacza stratę wszelkich szans na powodzenie i konieczność rozpoczęcia gry od początku.

Siła życiowa, czy też energia karateki pokazana jest w lewym dolnym rogu ekranu w postaci częściowo rozwiniętego zwoju. Po spotkaniu ze strażnikiem, w prawym dolnym rogu ekranu pojawia się zwój symbolizujący jego energię. I teraz — kto pierwszy! Walka toczy się do momentu, gdy zwój jednego z walczących zwinie się do końca...

Straconą energię uzupełnić można, odwiedzając świątynię. Jednak w każdej z nich jest to możliwe tylko raz. Karatece wypada życzyć szczęścia, a my... czekamy na czwartą część!

Komputer: Commodore 64/128

(mp)



Poszukuje dokładnego opisu gry „Universal Hero” na Atari 800 XL.

Florian Brudny
ul. Tuwima 3, 43-252 Golasowice
Jestem w kłopotach, gdyż nie znam kodu uruchamiającego do gry „RAMBO” w wersji na Atari XL. Przepisałem już prawie połowę słowniczka angielsko-polskiego, bez rezultatu. Zwracam się o pomoc do graczy Archon, Ninja, Zorro, Ghostbusters i Drop Zone.

Marcin Słowak
ul. Sportowa 6, 34-220 Maków Podh.
Bardzo proszę o pomoc w grach Alchemist i The Goblins na ZX Spectrum.

Andrzej Tarski
ul. Modzelewskiego 46/50 m 606, Warszawa
Mam Atari 800 XL i nie wiem, co zrobić po zebraniu wszystkich przedmiotów w grze Pharaohs Curse oraz jak ukończyć Ninja Master. Proszę o pomoc.

Jakub Beczek
ul. 150-lecia 49 m 21, 96-300 Żyrardów
Już od wielu miesięcy poszukuję gry Barbarian na Atari 800 XL. Może ktoś z Czytelników może mi pomóc.

Marek Stabyn
ul. Petrowskiego 18/18, 37-700 Przemyśl
Poszukuję opisów do następujących gier na ZX Spectrum: Duet, Flight Simulation, Hunter Killer, Space Harrier, F-15 Strike Eagle, Miami Vice, Top Gun. W zamian oferuję m.in. opis do Silent Service.

Roman Tworek
ul. Kościelna 31/2, 47-220 Kędzierzyn
Poszukuję kodu do gry Kennedy Approach oraz sposobu rozpoczęcia gry Mouse Trap. Mam Atari 800 XL.

Mariusz Krzysztofik
os. Piatów 38/7, 31-624 Kraków-N.Huta
Mam komputer ZX Spectrum+. Bardzo proszę o opisy do gier Lunar Jetman, Booty i Tempest. Poszukuję też gier Yabba Babba Doo, Trap Door, Pyjamasama i Jak the Nipper.

Tomasz Nitkiewicz
ul. Okólna 111 m 23, 42-200 Częstochowa
Mam pewien problem, gdyż od prawie roku próbuję sprzedać oryginalne kasety z programami Willow Pattern i Chimera na Amstradzie oraz One on One na Commodore. Może ktoś z Was jest nimi zainteresowany?

Marcin Tańczak
ul. Kanalowa 15/17, 60-710 Poznań
Jesteśmy miłośnikami gier tekstowych. Proponujemy wymianę doświadczeń o grach Silent Service, Seven Ceas of Gold, Hacker i Ghostbusters na ZX Spectrum i C-64. Prosimy też o pomoc w grach Hobbit i Lord of the Rings.

Przemysław i Bartłomiej Bukowscy
ul. 1 Maja 11, 83-110 Tczew
Pisnie szukam gier Saboteur, Turbo Esprit, Ace, Starquake, Chimera wraz z opisami. W zamian oferuję Exolon, Spirits, Zynaps, Army Moves, Scooby Doo i Basket Master. Mam komputer Spectrum 48.

Mariusz Czykier
ul. Kopernika 43, 34-330 Żywiec
Pomocy! Mam opis do gry Ghostbusters w wersji na Atari. Czytałem, że można powiększyć kwotę do 40000 dolarów, ale ja zawsze dostaję 10000 i chciałbym chociaż 20000 dolarów. Nie wiem też, jak wziąć klucz do świątyni. Będę bardzo wdzięczny za pomoc.

Michał Kowalik
os. XX-lecia PRL 4 m 63, 27-100 Iłża
Potrzebuję pomocy w grach Theatre Europe (kod do użycia bomby atomowej), Super Huey i Hobbit na Atari.

Krzysztof Biernat
ul. Wiejska 3, 58-230 Niemcza
Mam wielkie kłopoty z kierowaniem samochodem w grze Pole Position. Może ktoś jest w stanie mi pomóc.

Bartek Danek
ul. 1000-lecia 47/113, 33-380 Krynica
Liczę na pomoc w rozszyfrowaniu gier Nosferatu, Rastuln, Flash Gordon i Enigma Force na Commodore 64. W zamian służę opisami m.in. Colossus Chess.

Marek Wojakowski
ul. 1 Maja 52/79, 41-300 Dąbrowa Górnicza

KRÓL I KRÓLOWA GIER



Carmen Tarcha
klasa 7b, Szkoła Podstawowa nr 2 w Gdyni
Posiadam mikrokomputer Commodore 64
Ulubiona gra: Hyper Sport
Hobby: sport, w szczególności tenis, język angielski



Karol Szymanowski
klasa 5, Szkoła Podstawowa nr 272 w Warszawie
Posiadam mikrokomputer ZX Spectrum
Ulubiona gra: Renegade
Hobby: ping-pong i język angielski

10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW (12/88)

Niespodziewanie zniknął EXPLODING FIST III, za to pojawił się lecz wciąż dobry HACKER, którego „rozgrzyli” nasi gracze. Na pierwszym miejscu CHIPWAR, mapa już wkrótce. Adrian Mole traci popularność, podobnie jak Johnny Walker, za to pojawiła się prawie wykopaliskowa PYRAMANIA (hit roku 1983). Cztery komandosi windują się w górę, zobaczymy, jak wysoko wejdą. Tym razem aż 3819 propozycji Złotej Dziesiątki, ulubionych gier jest 241.

- 1 CHIPWAR
- 2 DETECTIVE
- 3 HACKER
- 4 WEST BANK
- 5 SKYFOX
- 6 STRIKE FORCE COBRA
- 7 SECRET DIARY
- 8 NOSFERATU
- 9 RENEGADE
- 10 PYRAMANIA

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1		X	X	
2			X	
3	X	X	X	X
4		X	X	X
5	X	X	X	X
6		X	X	X
7		X	X	X
8		X	X	X
9	X	X	X	X
10	X			X



Noc była ciemna i burzliwa. Padł rzęsy deszcz, niebo co chwilę rozświetlały błyskawice. Drogi były mokre i Brad nie mógł jechać nawet 50 mph. Janet spała niespokojnym snem obok niego. Mijali wioski i miasteczka, od dawna uspione. Nagle wozem zarzuciło i koziołkując wpadł do rowu. Pękły naraż dwie opony. Dalsza podróż była niemożliwa. Trzeba poczekać do rana i pójść po pomoc. Tymczasem dobrze by było gdzieś przenocować.

W oddali stał stary dwór. Na pukanie odpowiedziała tylko sowa. Brad ostrożnie uchylił wielkie i ciężkie podwoje. W środku było ciepło. Oboje ostrożnie weszli do wnętrza. Brad zapalił zaparkę. Gdy nikry płomyk rozświetlił nieco przestronne wnętrza, Brad z przerażeniem spostrzegł, że Janet zniknęła.

Ostrożnie ruszył naprzód. Długo siedził korytarzem. Gdy otworzył ostatnie drzwi, znalazł się w jasnej, przestronnej sali. Pod ścianą stała zbroja, na ścianach wisiały obrazy, z sufitu zwisały żyrandole. Na podłodze błyszczały rozrzucone kawałki miedziorytu. Gdzieś niedaleko leżały klucze, w oddali głośno tykał stary zegar. Sala połączona była z drugą i trzecią, po schodach wchodziło się na obszerne piętro. Na sokanie wisiał termometr, pokazujący 20 stopni poniżej zera. Temperatura wciąż rosła. W jednym z pokoi, za zastoną, Brad postanowił pozbiierać rozrzucone kawałki i poukładać pod zastoną. Może to coś zmieni.

To prawda. Jedynym sposobem na wydostanie się z tego nawiedzonego domu jest skompletowanie rozbi-

tego miedziorytu. W przeszłości dwór był zamieszkiwany przez dwie rodziny: Eddiego z żoną oraz Teddy'ego z żoną i córką. Eddie był fotografem, a żona Teddy'ego motocyklistką. Na skutek zawiści rodziny te otruły się wzajemnie i teraz po domostwie krąży ich duchy. Eddie z aparatem, z którego strzela, zamknięty jest w lodówce. Gdy się rozmrozi, wyjdzie i będzie próbował zabić Brada. Lodówkę można domrozić uruchamiając przycisk w lodowej komnacie. Temperaturę wskazuje termometr.

Na wykonanie zadania przeznaczono jest 100 jednostek czasu. Każda ma długość ok. 15 sekund. Czasu nie da się zatrzymać w żaden sposób.

Wewnątrz dworu czynne są dwie zapory elektryczne, powodujące natychmiastową śmierć. Można je wyłączyć przyciskiem, umieszczonym nad drabiną, lecz tylko na chwilę. Spotkanie ze zjawą żony Eddiego jest niebezpieczne — zabiera ona ubrania i ukrywa je w jednym z pokoi. Trzeba się więc zastanawiać, a jak przy tym wejść na drabinę...

Brad musi także uważać na inne zjawy. Nierzadko wyrażają one swoje poglądy co do życia lub innych zjaw. Bardzo przyjemne jest natomiast wciśnięcie przycisku podpisanego „Do Not Press”.

Firma: CRL GROUP PLC
Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64/128 (mp)

KRÓL I KRÓLOWA GIER

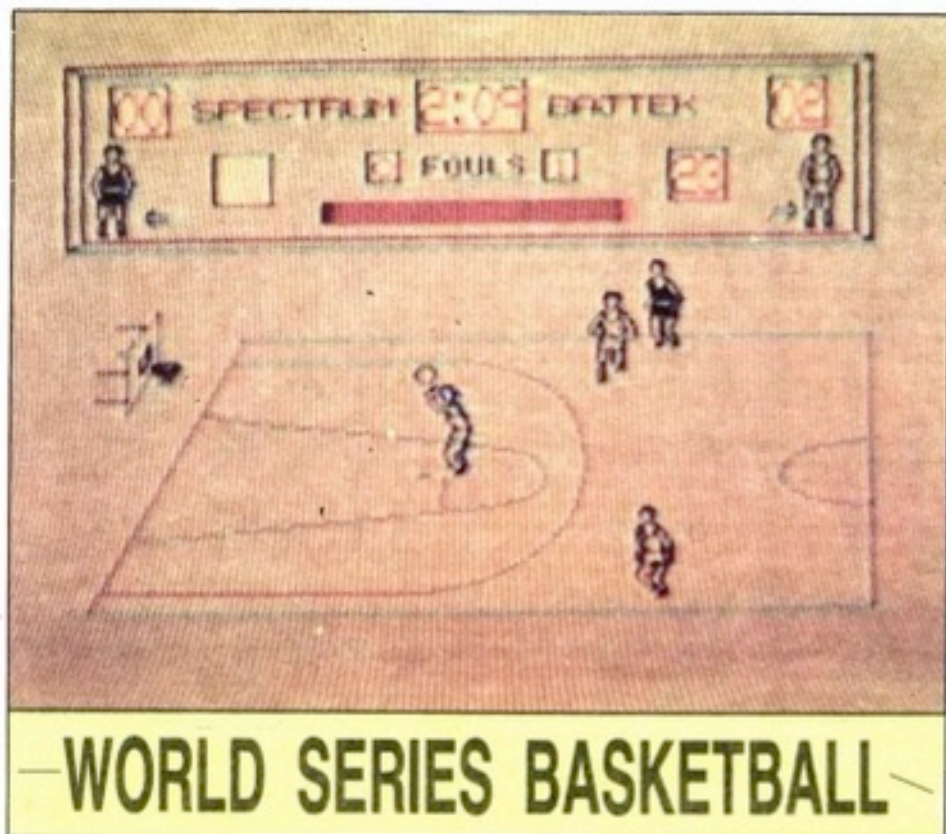


Krzysztof Grunert uczeń klasy VIII SP nr 27 w Gdyni
Posiadany komputer: Timex
Ulubiona gra: Match Point
Hobby: modelarstwo, nauka angielskiego



Iwona Stanczyk uczennica klasy VIB SP nr 164 w Warszawie
Posiadany komputer: Spectrum
Hobby: muzyka młodzieżowa, aerobic, pływanie, a od 3 lat także nauka angielskiego





Zapewne każdy zdaje sobie sprawę, jak trudno jest zrobić grę sportową, w której biorą udział całe drużyny. Niektórzy wiedzą także, jak trudno jest w nią potem grać. Podstawowym problemem jest to, którym graczem mamy sterować. Jeżeli jest ich dwóch w drużynie (jak na przykład w Bump Set Spike), sterowanie przełączane klawiszami 1 i 2. Sprawa jest bardziej skomplikowana przy drużynie wielosobowej. Niezbyt szczęśliwe rozwiązanie mamy w grze Soccer. Tu możemy kierować każdym z zawodników, wybór dokonywany jest wciskaniem FIRE. Jeszcze gorzej jest w Match Day — kierujemy tym, który jest najbliższy piłki. W rezultacie można dostać oczepłasu i często w ogóle nie wiadomo, co się dzieje.

Nie ma co mówić o grze One on One — każdy steruje jednym koszykarzem. Warto natomiast zatrzymać się nad World Series Basketball — koszykówką z prawdziwego zdarzenia, z zachowaniem wszystkich obowiązujących przepisów. Przypomnę pokrótce te, których zazwyczaj nie znamy.

Przede wszystkim, po przejściu z piłką na połowę przeciwnika, piłka nie może być cofnięta z powrotem na swoją część boiska. Nie może też być w posiadaniu jednej drużyny dłużej, niż 30 sekund. Napastnik nie może przebywać z piłką pod koszem przeciwnika dłużej, niż 3 sekundy. Dotknięcie ręki przeciwnika powo-

duje zaliczenie jednego punktu faulowego; po zdobyciu czterech takich punktów drużyna przeciwna wykonyuje rzuty osobiste. Następne rzuty przyzrawane są za każdy dodatkowy punkt faulowy. Za każdy celny rzut drużyna dostaje jeden punkt, za rzut do kosza w trakcie gry dwa punkty, za rzut zza wyznaczonego pola trzy punkty.

Gra Basketball jest bardzo elastyczna w użyciu. Można wybrać jeden z sześciu poziomów trudności lub praktykę — po boisku biega wtedy tylko jedna drużyna. Do wyboru jest również długość połowy meczu — 3, 6 lub 9 minut. Sterowanie odbywa się dowolnym joystickiem lub zdefiniowanymi klawiszami. Można również ustawić kolor boiska jako jeden z ośmiu. Gracze automatycznie stają się kontrastowi.

Dlaczego World Series? Gra przewidziana jest jako rozgrywki w skali światowej. Oczywiście przed meczem podaje się nazwę swojej drużyny. Jeśli gra się z komputerem, po pierwszej przegranej następuje dyskwalifikacja. Gdy mecz jest wygrany, jego wynik zostaje zapamiętany w tabeli, a drużyna przechodzi szczebel wyżej. Nie ma co mówić o zdobyciu mistrzostwa świata, sukcesem jest wygrać mecz na najniższym szczeblu!

Firma: Imagine Software
Komputer: ZX Spectrum 48 /-, Amstrad/ Scheider

POKErzysta SPECTRUM

Poke! do wpisania w loadery lub na programie COPY-COPY (najczęściej w główny segment).

DEFENDA	— POKE 37530,52 : POKE 37283,0
ASTRO BLASTER	— POKE 27422,0 : POKE 26396,255
SWEET'S WORLD	— POKE 33219,0
MUTANT MONTY	— POKE 54959,0
KNIGHT TIME	— POKE 24584,255 : POKE 24585,255 : POKE 45322,255 : POKE 45323,255 : POKE 41456,0 : POKE 41457,0
SCOOBY DOO	— POKE 64027,86 : POKE 64028,5 lub POKE 29614,0
TERMINUS	— POKE 45583,0 : POKE 47023,0
ROBIN OF THE WOOD	— POKE 45911,0
MARBLE MADNESS	— POKE 38579,0

Całe loadery do przepisania i zgrania na taśmę (zgrania na taśmę komendą GO TO 1987). Stary loader należy pominiąć.

JUDGE DREDD — MELBOURNE HOUSE
10 REM ...M.1...
20 CLEAR VAL „24700”
30 LOAD “” CODE 16384 : LOAD “” CODE
40 POKE 24963,24
50 RANDOMIZE USR VAL “24736”
1987 SAVE CHR \$22 + CHR \$1 + CHR \$0 + “DREDD”
+ CHR \$6 LINE 0
Loader do oryginału gry URIDIUM — HEWSON CONSULTANTS
10 CLEAR 62719 : RESTORE : REM ...M.1...
20 LET W=2 : LET T=0
30 FOR I=23296 TO 23364
40 READ A : LET T=T+W*A : POKE I,A : LET W=W+1
50 NEXT I
60 IF T=24746 THEN PRINT “GDZIES JEST BŁĄD” :
BEEP 1,1 : STOP
70 POKE 23353,0 : POKE 23558,0
80 PRINT AT 21,5 : “START URIDIUM”
90 RANDOMIZE USR 23296
500 DATA 49, 0, 92, 221, 33
501 DATA 0, 0, 17, 125, 2
502 DATA 62, 255, 55, 205, 86
503 DATA 5, 48, 238, 221, 33
504 DATA 0, 64, 17, 0, 27
505 DATA 62, 255, 55, 205, 86
506 DATA 5, 221, 33, 0, 0
507 DATA 17, 0, 1, 62, 255
508 DATA 243, 205, 169, 5, 221
509 DATA 33, 0, 92, 17, 0
510 DATA 164, 62, 255, 205, 169
511 DATA 5, 62, 1, 50, 168
512 DATA 152, 62, 2, 50, 147
513 DATA 53, 195, 80, 253
1987 SAVE CHR \$22 + CHR \$1 + CHR \$0 + “URIDIUM” LINE 0
Loader do oryginału gry FIRELORD — HEWSON CONSULTANTS
10 CLEAR (65535 : REM ...M.1...
20 LET AA=USR “a”
30 READ N
40 IF N=999 THEN GO TO 60
50 POKE AA,N : LET AA=AA+1 : GO TO 30
60 PAPER 0 : INK 0 : BORDER 0 : BRIGHT 0 : CLS
70 RANDOMIZE USR 65368
510 DATA 62, 255, 55, 221, 33, 39
511 DATA 244, 17, 125, 2, 205, 86
512 DATA 5, 48, 243, 62, 255, 55
513 DATA 221, 33, 0, 64, 17, 87
514 DATA 191, 205, 86, 5
515 DATA 175, 50, 205, 134 -nieśmiertelny
516 DATA 175, 50, 205, 125, 135 — ułatwienia w handlu
517 DATA 175, 50, 170, 150, 62, 7, 50, 156, 150
518 DATA 62, 58, 50, 168, 136
519 DATA 175, 50, 38, 156, 62, 58, 50, 67, 156
520 DATA 195, 79, 94, 999
1987 SAVE “CHR \$22 + CHR \$1 + CHR \$0 + “LORD”
+ CHR \$6 LINE 0

S.O.S.

Mam komputer Atari 65XE. Szukam gier: RAMBO, GUN FRIGHT, TRASHMAN i ARKANOID w wersji kasetowej.

Jacek Kuźnicz ul. ZMW 7a m 29 75-342 Koszalin

Czy ktoś może zamienić się ze mną na gry: AVENGER, THE WAY OF THE TIGER, ASTERIX and THE MAGIC CAULDRON, RAMBO, ZORRO w wersji na Spectrum+?
Jakub Sandecki ul. Jarocińska 1/215

04-171 Warszawa

Plinie szukam gry BOMB JACK na Spectrum. Odkupię lub wymienię na inne.

Leszek Tarnarzewski ul. Stroma 1 59-820 Leśna woj. jeleniogórskie

Poszukuję dokładnych map, a także nieśmiertelności i innych ułatwień do gier: AVENGER, STRIKE FORCE COBRA, SABOTEUR II, RAMBO II na Spectrum. W zamian inne.

Piotr Szymański ul. Targowa 15 m 63

03-727 Warszawa

Nie wiem, co zrobić, gdy się stoi przed murkiem w grze

THE NINJA MASTER. Szukam opisów do gier: V. FYLER FOX, THE ARC OF YESOD. W zamian inne.

Hubert Czerski ul. Janinówka 14 m 10

03-562 Warszawa

Jak uzyskać nieśmiertelność w grach: COMMANDO, COBRA STALLONE, CHUCKIE EGG, BARBARIAN? Co zrobić w grze LIVINGSTONE?

Krzysztof Procek ul. Nadgórników 4 m 10

40-206 Katowice

Chodzi mi o sposób grania w KENNEDY APPROACH. Szukam też opisu do gry SABOTEUR I, II i III. Komputer Atari. W zamian inne.

Patryk Siewierski ul. Jagiellońska 6a/5

70-436 Szczecin

Poszukuję instrukcji do gry GUNLAW (RAMBO) i GHOST-BUSTERS na Atari 65 XE. W zamian inne.

Andrzej Ragus os. Życzyn 08-451 Życzyn

Mamy trudności z grą ZORRO na Atari 800 XE. Nie możemy wyjść z grobowca. Będziemy wdzięczni za pomoc.

Marcin i Tamara Korczak ul. Polna 46 m 5

00-644 Warszawa

Poszukuję następujących gier na Atari 65 XE: BARBARIAN, POP EYE, WINTER GAMES, ARKANOID, NINJA, SILENT SERVICE, PANAMA JOE i innych. W zamian 20 gier i programów użytkowych.

Marek Jaskowski ul. Matejki 25/4 87-100 Toruń

10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW (2/89)

Biedni komandosi spadli na sam dół. A na początku Hacker, który dostał się tam po długich zmaganiach. Zaraz za nim Platoon — smutna reminiscencja z Wietnamu. Dalej wszystko w normie, choć ogólnie tendencja zwyżkowa. Nowości — Gryzor i Skate Crazy z pewnością wywindują się wysoko. W tym miesiącu otrzymałyśmy 3729 propozycji. Czytelnicy głosowali na 242 tytuły gier. Już wkrótce specjalne wydanie „Bajki” z mapami gier komputerowych.

- 1 HACKER ↑
- 2 PLATOON ↑
- 3 GREEN BERET ↑
- 4 NOSFERATU ↑
- 5 UNIVERSAL HERO
- 6 WEST BANK ↓
- 7 STRONG MAN ↑
- 8 GRYZOR
- 9 STRIKE FORCE COBRA ↓
- 10 SKATE CRAZY ↓

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 HACKER	x	x	x	x
2 PLATOON	x	x	x	x
3 GREEN BERET	x	x	x	x
4 NOSFERATU		x	x	x
5 UNIVERSAL HERO	x	x	x	x
6 WEST BANK		x	x	x
7 STRONG MAN		x	x	x
8 GRYZOR		x	x	x
9 STRIKE FORCE COBRA		x	x	x
10 SKATE CRAZY	x	x		x

—grody otrzymują



Czy umiecie jeździć na wrotkach? Nie? No, to najwyższy czas nauczyć się tej sztuki i to niekiedy wychodząc z domu. Natomiast dla tych, którzy posiadli już tę umiejętność, gra „Skate Crazy” będzie doskonałym sprawdzianem. A więc zaczynamy. Gra składa się z dwóch części. W pierwszej z nich — Crazy Car Park Challenge, Freddy (tak nazywa się człowieczek, którym sterujesz) musi przejechać cztery toru ustawione na parkingu samochodowym. Wprawdzie nie ma tam samochodów, ale... Kierunek jazdy wyznaczony jest przez narysowane na ziemi śluzki oraz rzędy opon po obu ich stronach. Nojechanie na oponę powoduje upadek, a co za tym idzie, zwiększenie zmęczenia (wykres fatigue). Ale nie tylko opony utrudniają jazdę — na naszej drodze pojawiają się plamy oleju. Gdy przejedziemy przez taką plamę, Freddy zaczyna zabawnie się kłóć a ty tracisz nad nim panowanie, na szczęście tylko na moment. Bardzo często przed tobą (i, przed Freddy'm) pojawia się rząd opon lub skrzyniek ustawionych w poprzek drogi. Czasami pod taką przeszkodą umieszczona jest odskocznia. Wtedy należy rozpedzić się i po prostu „przełurnąć” nad oponami. Jeżeli jednak nie ma skoczni, trzeba nacisnąć „Fire” (rośnie energia „power”) i w odpowiednim momencie puścić, na co Freddy zareaguje wyskokiem. Te skoki są bardzo ważne, mogą być bowiem popisem dla tych, którzy opanowali podstawową umiejętność poruszania się na wrotkach. Odpowiedni ruch joystickiem spowoduje, że Freddy wykona w powietrzu obrót lub nawet salto. Można też wyładować na przykład tyłem. Należy jednak pamiętać, iż zamiast się wtedy funkcje joysticka. Punkty (choć nie są najważniejsze) można zdobywać za skoki, zbierane przedmioty oraz po prze-

jechaniu przez cyferki narysowane na ziemi. Bezwzględnie natomiast należy unikać pośladowanego asfaltu, rozbitych butelek, poruszających się samochodów (czasami jakiś przejeżdża) i innych amatorów wrotkowego szaleństwa, wielkich szturów oraz przewodów pod napięciem. Przy zetknięciu się z tymi przeszkodami upadasz a twoje zmęczenie wzrasta. Gdy dojdzie ono do maksimum, tracisz jedno życie, ale masz ich tylko trzy. Jeżeli dojedziesz do końca toru, nie ciesz się przedwcześnie. Sędziowie bowiem (ich funkcje widoczne są w dolnej części ekranu) decydują o zakończeniu przejazdu. Jeżeli wykazałeś dostateczną ilość brawo i umiejętność jazdy na wrotkach — gramy dalej, jeśli nie — wracamy na start.

Druga część gry nazwana została „Skate Crazy Championship Course”. Jest to więc tor dla mistrzów. Wprawdzie w tej części grafika jest uboższa (rzut z boku a nie perspektywiczny), ale nie oznacza to łatwiejszej gry. Przeciwnie — ilość przeszkód gwałtownie narasta. Nie wystarczy już skakać, trzeba schylać się a nawet strzelać. Z nieba sygną się bowiem najprzeróżniejsze przedmioty, od pluszowych niedźwiadków zaczynając a kończąc na pilotach kamikaze. Czas przejazdu jest ograniczony. Jak więc widać, zdobycie mistrzostwa nie jest wcale proste.

Jeżeli jednak nie zniechęca cię to, zakładaj wrotki, a raczej joystick do ręki, bo pogoda jeszcze nie taka, jak trzeba — i ruszaj w ślad za Freddy'm.

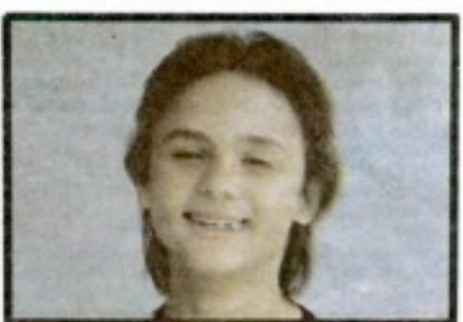
Komputer: Spectrum 48/+, Amstrad /Schneider, Commodore 64/128

(mz)

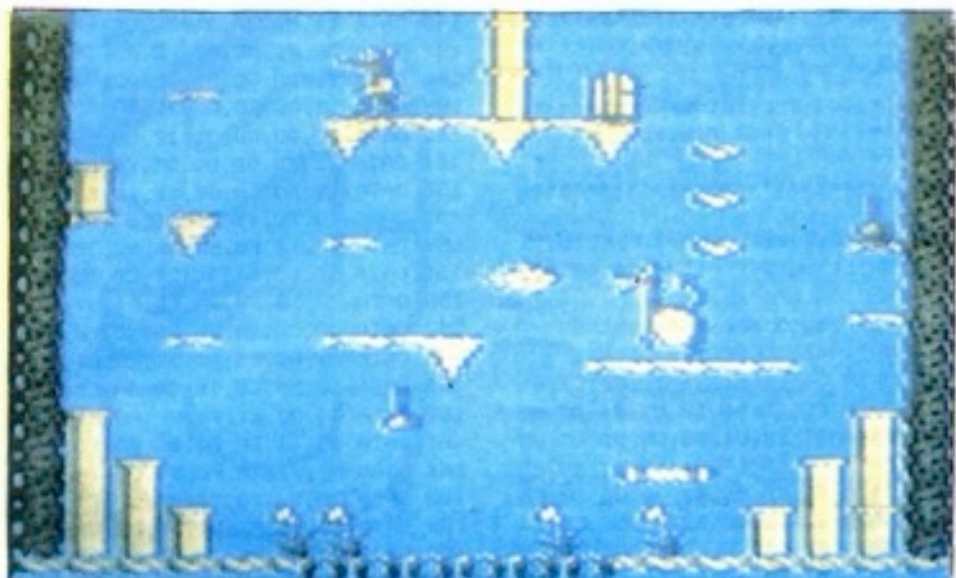
KRÓL I KRÓLOWA GIER



Joanna Jasiorek
VI klasa SP nr 40 w Gdyni
Hobby: zwierzęta



Adam Adamczyk
V klasa SP nr 325 z Gdyni
Komputer: Atari 65XE
Ulubiona gra: „Hockey”
Hobby: piłka nożna



MOUSE TRAP

Miłośnikom łamania joysticka i licznych plansz polecam grę „Mouse Trap”. Nie jest to — co prawda — rewolucja, lecz stosunkowo przyjemna i średnio trudna zabawa. Tematem tej gry są przygody sympatycznej myszy w szpazam.

Dzielną myszka musi przejść szereg pomieszczeń pełnych pułapek, zbierając przy tym napiczkane smakołyki — owoce i bułeczki z wodą. Na samym końcu czeka na nią duża, słodkawa kawałek sera. Nasza mysz ma oczywiście wiele przeszkód do pokonania i wielu wrogów do ominięcia. Różne pułapki czają się na każdym kroku. Oprócz smoków, czarownic, obrzydliwych miśków, bomb, butelek z trucizną i innych tego rodzaju obiektów niebezpieczna może się okazać nawet rołka... papieru toaletowego. Myszka zwraca pozytywnie skacząc po różnych pomostach i platformach (uwaga, niektóre się zapadają) oraz korzystając z windy. Czas przetrwania w pomieszczeniu jest ograniczony. Jeżeli mysz nie dotrze w tym czasie do drzwi, prowadzących na następny poziom, to baciadino „zjyje”.

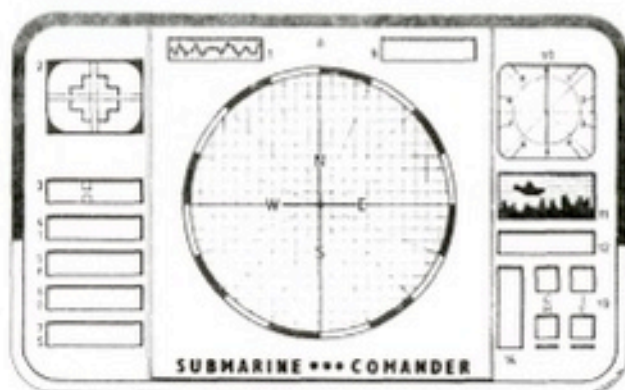
Większą część ekranu zajmuje plansza gry, pod którą wyświetlany jest aktualny wynik. Z prawej strony planszy umieszczone są stylizowane mysze gławy oznaczające zapasowe „życia”. Między tymi głowami a planszą znajduje się wążki pasek, który pokazuje, ile sil (i czasu) porostaje jeszcze do dyspozycji.

Do przejścia jest 21 różnych pomieszczeń. Można je obejrzeć przed grą. Wystarczy chwila cierpliwości i komputer pokaże kolejno wszystkie pomieszczenia, a na końcu aktualną tabelę rekordów. Pomimo zewnętrznych różnic wszystkie poziomy są do siebie zbliżone — inne są pułapki i ich rozmieszczenie, w innych miejscach jest pozyczenie, wejście i wyjście. Jednym słowem — typowa gra zręcznościowa.

(ziew)

Producent: MicroValue
Autor: Brian Jobling

SUBMARINE COMMANDER



Jeśli nie czujesz się jeszcze pewnie jako kapitan okrętu podwodnego i nie chcesz wypływać w morze grając w Silent Service, to doskonałą zaprawą będzie dla Ciebie gra Submarine Commander.

Dzięki twojej prostocie, kłónej towarzyszy jednak niezłe wykonanie, gra to jest dobrym treningiem dla przyszłych kapitanów patroli wojennych u brzegów Japonii.

Trzeba jednak wiedzieć co nieco o kierowanym okręcie. Kol. Marek Lach z Żywca nadesłał nam rysunek wnętrza okrętu z dokładnym opisem wszystkich funkcji. Dziękujemy!

Przyrządy:

- 1 — hydrofon
- 2 — położenie sterów kierunku i głębokości
- 3 — kompas
- 4 — liczba torped
- 5 — stan paliwa
- 6 — stan naładowania akumulatorów
- 7 — prędkościomierz

- 8 — sonar
 - 9 — informacja o tonozu zatopionych statek
 - 10 — głębokościomierz
 - 11 — profil dna z echosondy
 - 12 — zegar
 - 13 — wskaźnik uszkodzeń (C-sterownia, I-instrumenty, H-kadłub, E-maszyny)
 - 14 — wskaźnik zapasu powietrza
- Sterownia: joystick + klawisze:
M — natpa
S — sonar
P — peryskop
C — oblatywanie zbierników zburzenia awaryjnego
G — awaryjne wyprowadzenie
N — wyłączenie działnia klawiszy C i G
Y — pauza.

Komputer: Atari XL/XE, Commodore 64/128

Marek Lach

S.O.S.

Opisy innych gier odstąpię za opisy do: ROBO KNIGHT, BANDITS AT ZERO, BLAZE, PANIC, POVERBALL, PANCHO. Szukam też gier: NINJA, COMMANDO, RAMBO na C+4.

Robert Iwanicki 37-311 Wola Zarczycka 278 woj. rzeszowskie

Bardzo proszę o opis gry FIST II na Spectrum. W zamian opisy do wielu gier.

Maciej Barszczak ul. Lutomierska 127 m 33 91-037 Łódź tel. 51-05-93

Jestem posiadaczem Timexa 2048. Szukam opisu do gry INFILTRATOR. W zamian opisy do wielu gier.

Daniel Matusiak ul. Lipowa 13 m 32 12-200 Pisz

Co robić w grach: DIMENSION X, COMMANDO II. Prześlij opisy różnych gier.

Maciej Frontkiewicz Osiedle 8 b m 3 49-325 Karłowice woj. opolskie

Kto udostępni mi gry o skokach do wody (za zapłatą)? Uprawiam tę dyscyplinę sportu. Szukam też opisy do: BLUE THUNDER, CHIMERA, MASTER OF THE LAMPS, MEDIATOR, Atari 65 XE.

Piotr Mazurek ul. Bieruta 20 m 87 20-128 Lublin

Mam Atari 65 XE. Szukam opisy do: CHIMERA i BOTTY BULLDERS.

Tomasz Kołodziej ul. Targowa 7 m 12 41-710 Ruda Śl.

Pomóżcie mi uruchomić grę GRAND PRIX na Spectrum.

Marek Tarka ul. Chopina 9 00-950 Gąbin woj. płockie

Nie wiem, jak grać w: MONEY MAGIC, CAVE LORD, CHIMERA, EASTER FRONT, POST FINDER. W grze THE GOONIES potrafię przejść pierwszą fazę, ale co dalej? Komputer Atari 65 XE.

Leszek Dubiel ul. Podholańska 36 d 34-410 Rąbka

Proszę o pomoc w grze TRAP DOOR na Spectrum+. W jaki sposób wykonać polecenia demona dotyczące bliźniaków i soku z dziuraków?

Maciej Poletyło ul. Srodkowa 5 m 4 20-015 Lublin

Mam Atari 130 XE. Poszukuję gier: BOULDER DASH 2, BARBARIAN, COMMANDO, GLADIATOR oraz map do: MONTEZUMA'S i NINJA.

Marcin Ruciński ul. Dzieci Polskich 29 m 36 97-200 Tomaszów Mazowiecki

Jak załadować gry napisane w Turbo Copier 3/4. Szukam opisy gier: POLE POSITION, RAID OVER MOSCOW, QUEST FOR TIRES.

Krzysztof Godziek ul. Przybysza 1 a 43-200 Pszczyna-Brzeźce woj. katowickie

Mam wielki kłopot z grami: THANATOS, MOVIE, CYBERUN, ASTERIX na Spectrum+ i bardzo proszę o pomoc.

Adam Schiller Gudrichova 33 Opava 746 01 CSSR

Pilnie poszukuję gier: RAMBO, COBRA STALLONE na C-64. W zamian kilka innych.

Krzysztof Kozieł ul. Nowotki 17 m 9 40-146 Katowice

Nie wiem, jak zebrać wszystkie kawałki w grze HACKER. W zamian opisy do wielu gier.

Lukasz Kaluski ul. Grochowska 326 m 3 03-838 Warszawa

Kupiłem grę NEPTUNE DOUGHTER. Popłynię do pomieszczenia, w którym jest córka Neptuna. Wąż pożera mi konika i co dalej... Jeżeli nikt mi nie pomoże, będę rozpacział nad mamie wydany mi pieniądźmi.

Lukasz Wielgus ul. Jabłkowska 19 m 16 30-139 Kraków

Jak rozpaść ognisko w kuźni za pomocą miecha i drewna w grze Trzy tygodnie w raj? Liczę na Waszą pomoc.

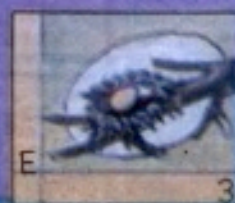
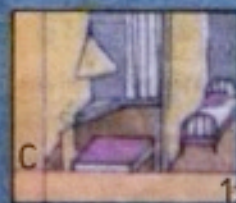
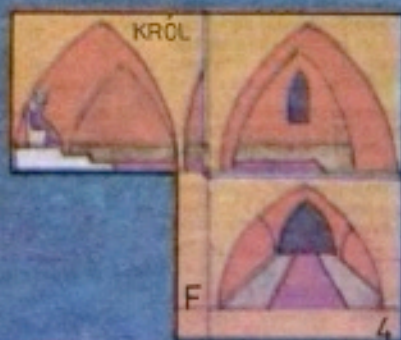
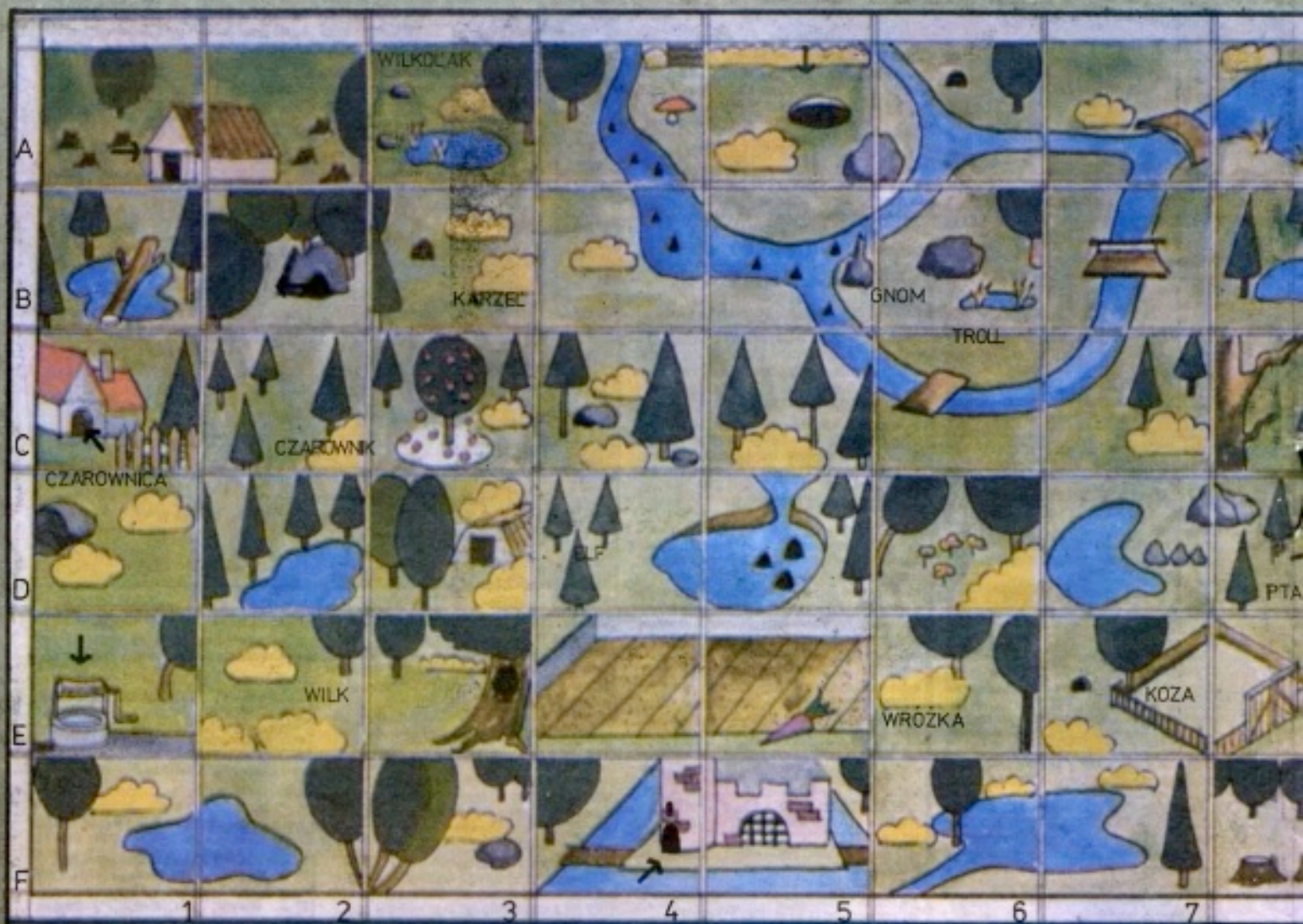
Piotr Łukawski ul. Koncertowa 7 m 256 20-843

Jak wpisywać nieśmiertelność do gier na Atari. W zamian służę opisami do różnych gier.

Tomasz Brzostek ul. Pułaskiego 12 a m 21 05-400 Otwock

O co chodzi w grach: NINJA II, ARMAGEDOON, DEATH OR GLORY, AGENT SPECIAL? Jak zabić Araba na dachu w grze MYSTERY OF THE NILE? Jak zabić smoka w grze PSYCHO SOLDIER? Wymień gry, opisy i informacje.

Mariusz Pogorzelski Al. Wojsk. Polskiego 41 a m 27 18-300 Zambrów



Bajtek

KING'S QUEST

Ta gra nie ma legendy; ona sama jest legendą. Legendą o chylącym się ku upadkowi królestwie i o młodym Sir Grahamie, który ma przywrócić mu świetność. Na tronie zasiada król Edward Złoty, bardzo stary i schorowany. Jest tak słaby, że nie może nawet podnieść się ze swego złotego tronu. Nie może więc walczyć z koczowniczymi, które pozostawiają sobie, coraz bliżej upadku. Król wybrał więc młodego Grahama, jako godnego następcę tronu. Aby udowodnić, że jest godnie owi przyzwoitej soły, musi on zdobyć trzy magiczne przedmioty — lustro przepowiadające przyszłość, łarczę chroniącą przed każdą bronią i skrzynię, zawsze pełną pieniędzy. Do pomocy, Sir Graham ma jedynie własny spryt.

Tym, którzy chcą ukończyć tę grę od razu, przysięga ta ścisła groźba:

1. Przesuń kamień (MOVE ROCK) w F3 i wydobyj z dziury szylet (TAKE DAGGER).
2. W E1 wskocz do studni (ENTER WELL), płyn (SWIM) i zanurkuj (DIVE). Wpłyn w dziurę z lewej strony, podesz do smoka i rzuc w niego szyletem (THROW DAGGER).
3. Zabierz lustro (MIRROR) i wróć na powierzchnię, wspinając się po linie (CLIMB ROPE).
4. W E3 wejdź na dąb (CLIMB TREE).
5. W E3 wejdź na dąb (CLIMB TREE), zabierz z gniazda jako (EGG) i ostrożnie zjedz.
6. W D6 zerwij czterolistną koniczynę (TAKE CLOVER) i pójdz do D8.
7. Stań na środku i w odpowiedniej chwili podskocz (JUMP), by złapać się psaka.
8. Spadnij na wyspę, z A4 weź grzyb (MUSHROOM) i wskocz do dziury w A5.
9. Szczurowi daj jajko (GIVE EGG) i otwórz drzwi. Pójdz w dół, obok tronu stoi łarcza (SHIELD), którą powinienes zabrać.
10. Pójdz w lewo do dziury, zjedz grzyb (EAT MUSHROOM) i przejdź przez dziurę. Znajdziesz się w B2.
11. Spod drzewa w C3 zabierz szyszakę (WALNUT), którą otwórz (OPEN WALNUT). Otwórz ją trollowi na moście w C6.
12. Odeszwyj się do gнома (SPEAK GNOME) w B6. On każe, byś zgadł jego imię, odpowiedź „JFNKOVHGROGHPRM”, dostaniesz fasole (BEANS).
13. Zasadź fasole w bagienku w B8 — urodzi się świetle drzewo fasolowe. Wejdź na szczyt i pójdz w prawo.
14. Stań za drzewem tak, żeby obrzym nie widział Cię i pochrzkał, aż zasnę. Wtedy podesz do niego i zabierz mu skrzynię (CHEST).
15. Wróć do zamku, pójdz do króla i stojąc przed tronem uklon się (BOW KING). Król wstanie z tronu, by Cię powitać, lecz upadnie i umrze. Podesz do tronu — teraz Ty jesteś królem!

Największą przyjemność daje jednak samodzielne rozwikłanie gry.

W przypadku King's Quest jest to prawie niemożliwe. Ci, którzy będą chcieli próbować, muszą poświęcić na to minimum tydzień. Podana jest znajomość angielskiego, ale przyda się też słownik. Dobrze będzie także przeczytać poniższe wskazówki oraz zerknąć na tabelkę rozmieszczenia przedmiotów.

— Miska, leżąca w C4 napełnia się samą gulazem, po wyprowadzeniu zaklęcia FILL. Drwal za pełną misą odda skrzypce, na których można grać.

— Szczur nie pogardzi też złotą szyszaką, a troll na moście przyniesie również łódkę pełną diamentów.

— Jaskinia w D6 jest zaważona glazem. Odwała go smok uciekający przed wodą, którą można go polać.

— Zamiast czekać, aż obrzym zasnie, można zabić go z procy naciąganej kamykami.

— Król krasnoludków ma berko i łarczę, jednak by wejść do jego królestwa, trzeba mieć czterolistną koniczynę.

— Czarownica ma w szafce pyszny ser (szwajcarski).

— Gdy nie zpadnie się łuska gнома, daje on klucz, którym otworzyć można tunel w D3, prowadzący w chłury.

— Po lesie biegają różne stworzenia i osobnicy: wilkółka (zabija), karzeł (kradnie zdobycz), czarownik (zamraża), czarownica (wciąż w chatce), elf (daje pierścień niewidzialności), wróba (jej czar chroni przed niebezpieczeństwami), troll (płynie mostu), gnom (walczy się wrócił lepowianka), psak (przebiega na wyspie) i kosa (pasie się w zagrodzie). Dodatkowo w jaskini urzęduje smok, w chmurach obrzym, w chacie drwal z żoną, w podziemiach szczur i krasnoludki. Zwierzęta przybawające w lesie nie są groźne, gdy za Grahamem idzie kosa. Należy zważyć ją marchewką, wyrwaną z pola.

— Jeśli Graham upadnie do wody, tonie po pięciu sekundach, jeśli nie popłynie. Pod wodą może przebywać tylko dwadzieścia sekund.

— Niektóre funkcje mogą być wydawane automatycznie, np. 3 — nagranie aktualnej pozycji, 5 — odwołanie nagranej pozycji, 7 — rozpoczęcie gry od początku, 9 — powtórzenie ostatniego rozkazu, 0 — podskok, + — pływanie, — — kłęknięcie.

— Po wejściu do pomieszczenia, najpierw rozzejrzyj się (LOOK AROUND), przydatne jest też oglądanie przedmiotów.

— Nie używaj słów „do”, „dla”, „od”, „z”, „na” itp. Są one pomijane. Na przykład rozkaz „SPEAK KING” powoduje to samo, co „SPEAK TO KING”.

— Nie używaj słów „do”, „dla”, „od”, „z”, „na” itp. Są one pomijane. Na przykład rozkaz „SPEAK KING” powoduje to samo, co „SPEAK TO KING”.

— Niektóre funkcje mogą być wydawane automatycznie, np. 3 — nagranie aktualnej pozycji, 5 — odwołanie nagranej pozycji, 7 — rozpoczęcie gry od początku, 9 — powtórzenie ostatniego rozkazu, 0 — podskok, + — pływanie, — — kłęknięcie.

— Po wejściu do pomieszczenia, najpierw rozzejrzyj się (LOOK AROUND), przydatne jest też oglądanie przedmiotów.

— Nie używaj słów „do”, „dla”, „od”, „z”, „na” itp. Są one pomijane. Na przykład rozkaz „SPEAK KING” powoduje to samo, co „SPEAK TO KING”.

— Niektóre funkcje mogą być wydawane automatycznie, np. 3 — nagranie aktualnej pozycji, 5 — odwołanie nagranej pozycji, 7 — rozpoczęcie gry od początku, 9 — powtórzenie ostatniego rozkazu, 0 — podskok, + — pływanie, — — kłęknięcie.

— Po wejściu do pomieszczenia, najpierw rozzejrzyj się (LOOK AROUND), przydatne jest też oglądanie przedmiotów.

— Nie używaj słów „do”, „dla”, „od”, „z”, „na” itp. Są one pomijane. Na przykład rozkaz „SPEAK KING” powoduje to samo, co „SPEAK TO KING”.

— Niektóre funkcje mogą być wydawane automatycznie, np. 3 — nagranie aktualnej pozycji, 5 — odwołanie nagranej pozycji, 7 — rozpoczęcie gry od początku, 9 — powtórzenie ostatniego rozkazu, 0 — podskok, + — pływanie, — — kłęknięcie.

— Po wejściu do pomieszczenia, najpierw rozzejrzyj się (LOOK AROUND), przydatne jest też oglądanie przedmiotów.

— Nie używaj słów „do”, „dla”, „od”, „z”, „na” itp. Są one pomijane. Na przykład rozkaz „SPEAK KING” powoduje to samo, co „SPEAK TO KING”.

— Niektóre funkcje mogą być wydawane automatycznie, np. 3 — nagranie aktualnej pozycji, 5 — odwołanie nagranej pozycji, 7 — rozpoczęcie gry od początku, 9 — powtórzenie ostatniego rozkazu, 0 — podskok, + — pływanie, — — kłęknięcie.

— Po wejściu do pomieszczenia, najpierw rozzejrzyj się (LOOK AROUND), przydatne jest też oglądanie przedmiotów.

— Nie używaj słów „do”, „dla”, „od”, „z”, „na” itp. Są one pomijane. Na przykład rozkaz „SPEAK KING” powoduje to samo, co „SPEAK TO KING”.

— Niektóre funkcje mogą być wydawane automatycznie, np. 3 — nagranie aktualnej pozycji, 5 — odwołanie nagranej pozycji, 7 — rozpoczęcie gry od początku, 9 — powtórzenie ostatniego rozkazu, 0 — podskok, + — pływanie, — — kłęknięcie.

— Po wejściu do pomieszczenia, najpierw rozzejrzyj się (LOOK AROUND), przydatne jest też oglądanie przedmiotów.

— Nie używaj słów „do”, „dla”, „od”, „z”, „na” itp. Są one pomijane. Na przykład rozkaz „SPEAK KING” powoduje to samo, co „SPEAK TO KING”.

— Niektóre funkcje mogą być wydawane automatycznie, np. 3 — nagranie aktualnej pozycji, 5 — odwołanie nagranej pozycji, 7 — rozpoczęcie gry od początku, 9 — powtórzenie ostatniego rozkazu, 0 — podskok, + — pływanie, — — kłęknięcie.

— Po wejściu do pomieszczenia, najpierw rozzejrzyj się (LOOK AROUND), przydatne jest też oglądanie przedmiotów.

— Nie używaj słów „do”, „dla”, „od”, „z”, „na” itp. Są one pomijane. Na przykład rozkaz „SPEAK KING” powoduje to samo, co „SPEAK TO KING”.

— Niektóre funkcje mogą być wydawane automatycznie, np. 3 — nagranie aktualnej pozycji, 5 — odwołanie nagranej pozycji, 7 — rozpoczęcie gry od początku, 9 — powtórzenie ostatniego rozkazu, 0 — podskok, + — pływanie, — — kłęknięcie.

— Po wejściu do pomieszczenia, najpierw rozzejrzyj się (LOOK AROUND), przydatne jest też oglądanie przedmiotów.

— Nie używaj słów „do”, „dla”, „od”, „z”, „na” itp. Są one pomijane. Na przykład rozkaz „SPEAK KING” powoduje to samo, co „SPEAK TO KING”.

— Niektóre funkcje mogą być wydawane automatycznie, np. 3 — nagranie aktualnej pozycji, 5 — odwołanie nagranej pozycji, 7 — rozpoczęcie gry od początku, 9 — powtórzenie ostatniego rozkazu, 0 — podskok, + — pływanie, — — kłęknięcie.

— Po wejściu do pomieszczenia, najpierw rozzejrzyj się (LOOK AROUND), przydatne jest też oglądanie przedmiotów.

— Nie używaj słów „do”, „dla”, „od”, „z”, „na” itp. Są one pomijane. Na przykład rozkaz „SPEAK KING” powoduje to samo, co „SPEAK TO KING”.

— Niektóre funkcje mogą być wydawane automatycznie, np. 3 — nagranie aktualnej pozycji, 5 — odwołanie nagranej pozycji, 7 — rozpoczęcie gry od początku, 9 — powtórzenie ostatniego rozkazu, 0 — podskok, + — pływanie, — — kłęknięcie.

— Po wejściu do pomieszczenia, najpierw rozzejrzyj się (LOOK AROUND), przydatne jest też oglądanie przedmiotów.

— Nie używaj słów „do”, „dla”, „od”, „z”, „na” itp. Są one pomijane. Na przykład rozkaz „SPEAK KING” powoduje to samo, co „SPEAK TO KING”.

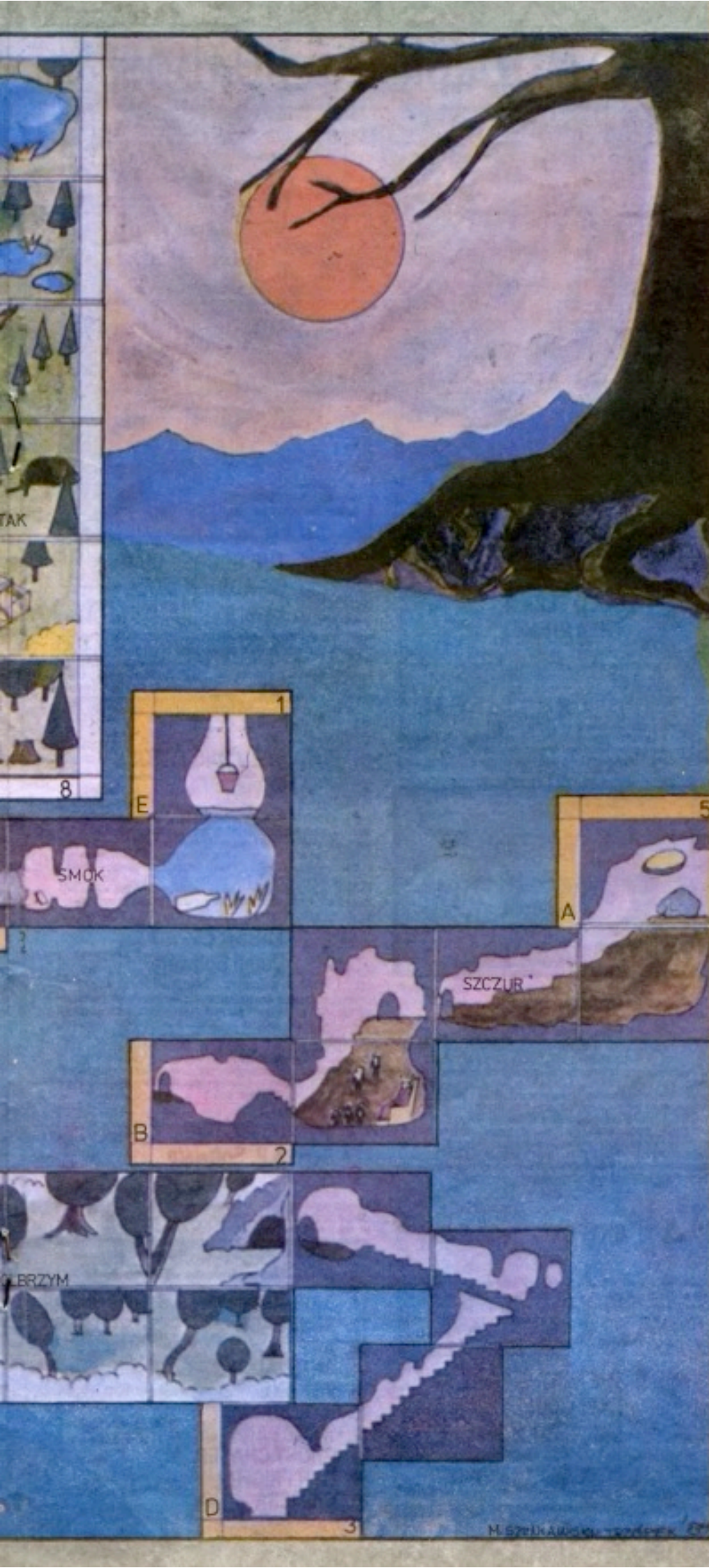
— Niektóre funkcje mogą być wydawane automatycznie, np. 3 — nagranie aktualnej pozycji, 5 — odwołanie nagranej pozycji, 7 — rozpoczęcie gry od początku, 9 — powtórzenie ostatniego rozkazu, 0 — podskok, + — pływanie, — — kłęknięcie.

— Po wejściu do pomieszczenia, najpierw rozzejrzyj się (LOOK AROUND), przydatne jest też oglądanie przedmiotów.

— Nie używaj słów „do”, „dla”, „od”, „z”, „na” itp. Są one pomijane. Na przykład rozkaz „SPEAK KING” powoduje to samo, co „SPEAK TO KING”.

— Niektóre funkcje mogą być wydawane automatycznie, np. 3 — nagranie aktualnej pozycji, 5 — odwołanie nagranej pozycji, 7 — rozpoczęcie gry od początku, 9 — powtórzenie ostatniego rozkazu, 0 — podskok, + — pływanie, — — kłęknięcie.

— Po wejściu do pomieszczenia, najpierw rozzejrzyj się (LOOK AROUND), przydatne jest też oglądanie przedmiotów.



Firma: Sierra On-Line
Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64/128, IBM PC

GEN & LUKE



10

BAJTKOWA LISTA PRZEBOJÓW (3/89)

Dziękuję za nadsyłane do redakcji opisy gier i mapy. Większość z nich jest całkiem udana i z pewnością będą wykorzystane. Mam tylko prośbę: nie nadsyłajcie kserokopii opisów krążących na giełdach, ani też innych plagiatów. Otrzymałem bowiem już niejedną listę, w której znajdowały się opisy przepisane żywcem z „Bajtki”.

Na marcowe notowanie otrzymaliśmy 2507 propozycji na 115 tytułów gier.

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 GRYZOR		X	X	X
2 SKATE CRAZY		X	X	X
3 PLATOON	X	X	X	X
4 MOUSE TRAP	X		X	X
5 GREEN BERET	!	X	X	X
6 UNIVERSAL HERO	↑	X	X	X
7 NOSFERATU	↓		X	X
8 STRONG MAN	!	X	X	X
9 STRIKE FORCE COBRA		X	X	X
10 ARNY MOVES	!	X		X

Tak jak przed rokiem, opracowaliśmy zestawienie najpopularniejszych gier, na podstawie Bajtkowej Listy Przebojów. Za pierwsze miesiące na Liście gra otrzymała 10, zaś za ostatnie 1 punkt. Oto, co się okazało:

1 SABOTEUR II Durell Software

Choć pomysł wzorowany jest na mniej popularnej pierwszej części gry, to jednak okazał się on przebojem. Prawdopodobnie o sukcesie zadecydowała wielka różnorodność gry, możliwość wyboru rodzaju misji a już napewno doskonała grafika i wspaniałe opracowanie. Mimo, że nie powstanie już SABOTEUR III, to czekamy na kolejny hit w wykonaniu firmy Durell i jej czołowego programisty — Mike'a Richardsona.



2 SOLO FLIGHT Micro Prose

Tak, jak każdy produkt firmy Micro Prose, tak i ten jest rewelacją w dziedzinie gier symulacyjnych. Co do innych wytwórców tej firmy, to wystarczy powiedzieć, że są hity. Wymienić tu należy Silent Service, F-15 Strike Eagle, Mig Alley Ace, Airborne Ranger, Kennedy Approach, Gu Ship oraz ostatni przeboj — Night Raider.

SOLO FLIGHT jest specyficzną symulacją lotu małym samolotem pocztowym nad lądowiskami Stanów Zjednoczonych. Wielka różnorodność tras i spora opcja gry dają duże możliwości przyszłym pilotom.



3 ARKANOID Imagine Software

Pierwszą grą, z którą spotykają się użytkownicy Spectrum, jest WALL. Krótka, napisana w Basic-u program pozwala na wielogodzinną zabawę w odbijanie piłki od ściany. Pierwotny został tak rozbudowany, że stał się bardziej skomplikowany od niejednej strzelaniny. Droga do Arkanoid była długa. Najpierw Krakout, potem Krakout II, następnie Thrust i dopiero potem Arkanoid. Powstała wersja o tytule Arkanoid II — Batty, lecz nie stała się aż tak popularna. Dzięki swym wersjom na wszystkie niemal komputery, Arkanoid jest grą, w którą grają wszyscy.

4 SKYFOX

Ma ponad trzy lata, co dla gry jest wiekiem niemalże śmiertelnym. Mimo to wciąż trzyma się wysoko. Jest ona połączeniem symulacji ze strzelaniną. Do dyspozycji gracza pozostaje nowoczesny myśliwiec niszczący wszelkie możliwe cele. Władnie i umiejętnie użyty staje się groźnym narzędziem, zaś SKYFOX ma pomóc w jego opanowaniu.

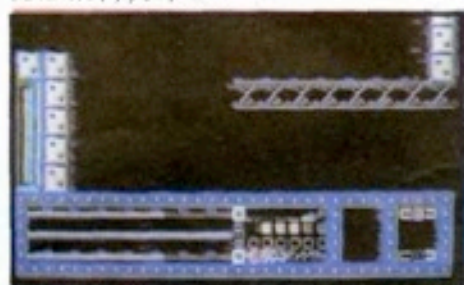
5 THE WAY OF THE EXPLODING FIST III Melbourne Hous

Mogłoby się zdawać, że produkt z liczbą trzy w nazwie jest kopią pierwotnego nie noszącego niczego nowego. Tak jednak nie jest. Producenci pierwszej części Drogę Eksplodującej Pięści nie dublowali pomysłu. Druga część gry była samouczącym się rozwinięciem pierwszej, zaś trzecia jest

połączeniem dwóch poprzednich z typową labiryntową wędrowką, w której do wykonania jest określone zadanie. Wszystko to czyni EXPLODING FIST III popularną i lubianą rozrywką, która wciąż trzyma się wysoko.

6 EQUINOX Mikro Gen

Jak zawsze, tak i tu Mikro Gen gwarantuje doskonałą zabawę, oprawioną w wyszukane ramy grafiki i muzyki. Tym razem gracz pilotuje małego robota o kulistym kształcie, który ma za zadanie oczyścić kopalinę planety Equinox z promieniotwórczych ładunków. Warto zauważyć, że nawet w wersji na Spectrum słychać muzykę Jeana-Michaëla Jarre, z płyty „Equinox”.



7 THE SECRET DIARY OF ADRIAN MOLE Level 9

To była pierwsza rewelacja. Dziennik czternastoletniego Angika Adriana Mole'a przekazany w postaci gry komputerowej. Tekst ilustrowany jest wieloma rysunkami, co jeszcze bardziej uatrakcyjnia grę. Pożądana jest tu znajomość języka angielskiego, lecz nie musi być ona perfekcyjna. Doprowadzenie gry do końca nie pewno wzbogaci słownictwo gracza i przyczyni się do poprawy jego stylizacji w tym języku.

8 SPLITTING IMAGES Domark

Zaczerpnęty z programu telewizji angielskiej pomysł zaczął naprawdę dobrą grą, połączeniem wyszukanej grafiki i starannej oprawy dźwiękowej oraz niegłupiego tematu. Zadaniem gracza jest ułożenie z 20 kawałków wizerunku jednego ze sławnych ludzi. Łamigłówkę uatrakcyjniają przeszkody w postaci bomb z palącym się lontem, kraków, kapti i wielu innych przedmiotów, które warto połączyć w pary zamiast wyrzucać poza obszar układanki.

9 TURBO ESPRIT Durell Software

Wszystostronna firma Durell i tym razem trafiła w dziesiątkę. Symulacyjno-zręcznościowa jazda samochodem Lotus Esprit po jednym z czterech angielskich miast do dziś wzbudza niemalże emocje. Detektyw prowadzący Lotus soga handlarzy narkotyków. Jego zadaniem jest zde-maskowanie gangu przez wyśpiywanie podejrzanych o przestępstwo samochodów. Lotus wyposażony jest w karabin, który jest decydującym argumentem kierowcy, ale uważa na przechodniów.

10 DETECTIVE A.P. Software

Tu wcielić się można w rolę Sherlocka Holmesa, angielskiego detektywa. Tym razem ma on zde-maskować mordercę czajgodnego sir McFungusa. W domu denata znajduje się mnóstwo osób, z których każda może okazać się winna. Duża spostrzegawczość, umiejętność kojarzenia faktów i wytrwałość pomogą w wykruceniu mordercy.

Druga dziesiątka przedstawia się następująco:

11. BARBARIAN
12. RENEGADE
13. ACE
14. ANTIRIAD
15. POP EYE
16. HARDBALL
17. WEST BANK
18. GHOST CHASER
19. GUN FRIGHT
20. CHIMERA



S.O.S.

O co chodzi w grach TARZAN I KNIGHT LORE II na Spectrum? W zamian oddam opisy oraz mapy do gier SILENT SERVICE I RAMBO.

Jarosław Nowak, ul. J. Bem 12, 62-500 Konin
Jak ukonczyć grę MONTEZUMA'S REVENGE? Ile jest etapów w grze FROGGER V0. W? Mam Atari 65 XL.

Grzegorz Dubiel, ul. Podhalańska 36d, 34-410 Rabka
Jak uruchomić grę TOMAHAWK?

Dariusz Ulikowski, ul. Ozimska 46 m 4, 45-058 Opole
Bardzo proszę o opisy do gier ALEX, STORM, SNIPPER na Atari 800 XL.

Szymon Piłch, ul. Jabłońskiego 73, 41-808 Zabrze B
Jakie symulatory istnieją na komputer Timex 2048? Poszukuję POKE'ów do gry ROLAND RAT RACE.

Marcin Jaskólski, ul. Boh. Monte Cassino 21 m 22, 15-888 Białystok

Oto dawna poszukuję opisów do gier EUROBIZNESS I UNIVERSAL HERO. W zamian ufotografiauję do różnych gier.

Marcin Szarek, ul. Na błoni 11a m 56, 30-147 Kraków
Proszę o pomoc w grach: MISSION ELEVATOR, STAR TREK, CRAFTON, SUPER HUEY — wszystkie na Atari 520 ST.

Marisz Juszkowiak, ul. Żukowa 5 m 3, 78-400 Szczecinek

Mam Atari 800 XL. Szukam dokładnego opisu do gier: MONKEY MAGIC, BMX SIMULATOR, SPIKY HAROLD, SPELLBOUND I MOUSE TRAP.

Anna Wengrzyk, ul. Nickla 119 m 5, 41-908 Bytom
Nie mam określonych programów muzycznych i graficznych na mój Atari 65 XL. Mogę się wymienić na m.in.: NINJA, RAID OVER MOSCOW, BRUCE LEE. Mam także dobry program kopiujący, który przegrywa gry nawet w 1400 bitych.

Tomasz Szopa, Os. Oświecenia 3 m 34, 31-613 Kraków

Proszę o pomoc w grach KING OF THE RING, CAVERN OF DEATH, SUPER HUEY. W zamian oddaję opisy do ATIC ATAC, FIST, BOMB JACK.

Przemysław Gaca, Os. Kosmonautów 1 m 11B, 61-621 Poznań

Szukam opisów gier HARRIER I ZAXXON oraz nieśmiertelności do nich. Komputer C-64.

Wojciech Trzcionka, ul. Zakątek 7, 43-400 Cieszyń, woj. bielskie

Kto przysła mi opis gry PHOENIX — wersja na Spectrum 48?

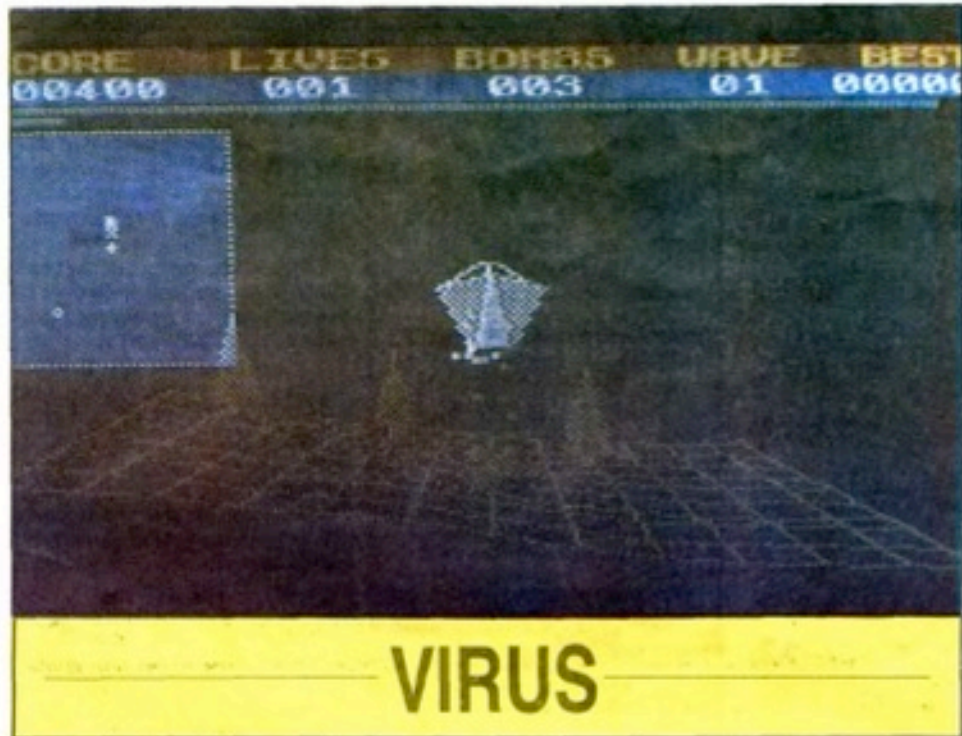
Grzegorz Zaczakowski, ul. Lotników 1 m 46, 78-520 Złocieniec

Poszukuję programu użytkowego ART STUDIO w wersji polskiej. W zamian inne programy użytkowe, np. ARTIST, LEONARDO, POLSKIE LOGO.

Michał Polak, Os. E. Piłater 7c m 2, 66-620 Gubin
Proszę o pomoc w grach KING OF THE RING, CAVERN OF DEATH, SUPER HUEY. W zamian oddaję opisy do różnych gier.

Maciej Meisler, ul. Świnoujska 5a, 54-313 Wrocław
Nie wiem, jak rozpocząć grę SPACE SHUTTLE. Szukam też nieśmiertelności do gier MONTEZUMA'S REVENGE, PIT-FALL II, SIDEWINDER. Komputer Atari 65 XL.

Sebastian Rożycki, ul. Jagiellońska 1 m 22, 03-721 Warszawa



Kraj został zaatakowany przez kolejne fale statków kosmicznych przybyłych z obcej, wrogo usposobionej planety. Zamiast jednak atakować wojskowe instalacje obronne, obcy zdecydowali się na użycie broni biologicznej i rozpoczęli rozsiewanie czerwonego wirusa. Wirus ten jest zabójczy zarówno dla roślin jak i zwierząt oraz ludzi. Łatwo więc domyślić się, co się stanie, gdy wirus rozprzestrzeni się po całym kraju.

Gdy zawiodły już wszystkie możliwości obrony, mieszkańcy zaatakowanego kraju zdecydowali się wystąpić do walki swą największą bronią — Hoverplane, za sterami którego musisz zasiąść właśnie ty. Zadanie, jakie postawiono przed tobą, jest jedno: zniszczyć obcych, nie dopuścić do rozprzestrzenienia się czerwonego wirusa i ocalenie kraju. Czym dysponujesz przystępując do walki? Jak już wspomniano, jest to Hoverplane — latający pojazd wyposażony w najnowsze zdobycze przemysłu zbrojeniowego: skaner dalekiego zasięgu, działko laserowe oraz pewną ilość bomb służących do niszczenia obcych ukazujących się na ekranie.

Gra ma doskonałą, trójwymiarową grafikę (jest to chyba najlepiej zrobiona grafika wśród gier na Spectrum dostępnych do tej pory). Autorzy nie ograniczyli się do rysowania konturów ale wypełnili je, co oczywiście polepsza znacznie walory gry. Powierzchnia ziemi przedstawiona jest jako siatka kwadratów, co ułatwia orientację w różnicowanym terenie. Często można spotkać rośliny rosnące na ziemi drzewa, niekiedy narysowane, szczególnie w porównaniu np. z Tomahawk. Mniej więcej w środku ekranu unosi się majestatycznie Hoverplane, wykonując drobne, wahadłowe ruchy. „Okno” w lewym górnym rogu to widok skanera — pokazuje orientacyjną odległość obcych od naszego statku. Tuż nad skanerem znajdują się dwa wykresy: jeden z nich informuje o wysokości Hoverplane-u nad

powierzchnią ziemi a drugi o ilości pozostałego paliwa (można je uzupełniać lądując w macierzystych bazach). Oprócz tego z ekranu możemy się dowiedzieć o aktualnym wyniku, liczbie pozostałych „życi”, ilości bomb, numerze fali obcych, z którymi walczymy oraz o najlepszym wyniku, uzyskanym do tej pory.

Nasz Hoverplane mimo, iż jest najnowszym krzykiem techniki, jest jednak trudny w sterowaniu. Odbywa się ono przez regulację siły ciągu oraz odpowiednim ustawieniu statku. Wymaga to pewnego treningu a najłatwiej będzie to przychodzić tym, którzy latali już na symulatorach śmigłowców (Tomahawk, Gunship), gdyż technika jest podobna. Autorzy wprowadzili jednak pewne utrudnienia: gdy Hoverplane osiągnie dużą wysokość, odcinany jest dopływ paliwa i statek zaczyna spadać.

Podczas gry możemy włączyć mapę pokazującą, jak część kraju jest już zarażona wirusem (kolor czerwony). Trzeba się więc spieszyć, aby zniszczyć wszystkie statki nieprzyjaciela, zanim zaraza pokryje cały kraj. A przeciwników mamy różnych: latające spodzi rozsiewające wirus, wysoko latające bombowce a także groźne bezpośrednio dla Hoverplaneu statki-samobójcy. Zderzenie z którymkolwiek z nich prowadzi do rozbitcia naszego statku.

Gdy uda nam się zniszczyć wszystkie statki przeciwnika, otrzymujemy premię, której wysokość zależy od nie zarażonej powierzchni kraju. Jest więc o co walczyć, gdyż dodatkowy statek otrzymujemy po zdobyciu 5000 pkt.

Podsumowując: gra należy do trudnych ale doskonała grafika i interesująca tematyka powodują, iż potrafi ona wciągnąć.

Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64, ATARI ST

(mz)

PAMIĘTNIK POKE-rzysty

Mieliśmy dość długą przerwę w publikowaniu nieśmiertelności do gier i chcemy teraz wynagrodzić ten długi czas oczekiwania. Na podstawie angielskich miesięczników „CRASH” i „Sinclair User” a także własnych doświadczeń stworzyliśmy słownik POKE-ów do gier na Spectrum. Będziemy publikować go partiami, a w przygotowaniu czeka około tysięczny słownik do gier na Commodore. A narazie wszystko na A.

A
Action Force II — 5145,36
Ace — 32506,0 32507,0 32508,0

Ad Astra — 28591,0 28592,0 28593,0
Agent X — 26099,0 25917,0
Agent X II — cz. 1 — 57821,0; cz. 2 — 62499,0; cz. 3 — 50561,0
Ah Diddums — 2492,255
Airwolf II — 53471,0
Alien 8 — 43735,201
Aline Highway — 39443,0 39142,0 35125,0
Aliens — 31014,0 30738,0 34484,195
Amoroute — 46192,0
Amazon Women — 57590,183
Android — 52250,32
Arcade — 25776
Arkanoid — 33702,0
Army Moves — Cz. 1 — 54597,0; cz. 2 — 53772,0
Athena — 50267,0 55268,61 51212,0
Attack of Killer Tomatoes — 25323,0 49433,81
Auf Wiedersehen Monty — 42160,201 37002,0

KRÓL I KROLOWA GIER



Ania Kalasa
III B szk. nr 130 w Warszawie
komputer — C-64
ukubione gry: Donald Duch,
Bruce Lee
hobby: angielski, narciarstwo



Piotr Frenkiel
III B szk. 220 w W-wie
komputer: Amstrad 6128
ukubione gry: Amherm, Bomb Jack
Cyberoid
hobby: historia i język francuski

Oto prawdziwa polska adventure — „Puszka Pandory”. Dwa i pół roku temu można ją było we wrześniu kupić na Bajtkowej giełdzie, w 1987 roku latem była w Bajtku jej reklama, ale do tej pory niemal nikt nic o niej nie wie, a to pierwsza tego typu gra u nas, w dodatku napisana w asemblerze (na Spectrum 48K). Napisał ją M. Borkowski — może to ta sama osoba która niedawno pisała o trójwymiarowych wykresach?

Nie jest to może gra o jakiej marzy się przez całe życie, ale na pewno nie jest gorsza od wielu sprowadzonych do nas gier brytyjskich, a ma tę niewątpliwą zaletę, że nie wymaga znajomości angielskiego.

Naszym zadaniem jest rozbrojenie systemu raketowego znajdującego się na niewielkiej wyspie. Nie mamy żadnych dodatkowych informacji oprócz tego, że rakietę na pewno gdzieś tu jest. W ostatniej chwili przed lądowaniem nasz śmigłowiec został zestrzelony przez automatyczne działko zestawione przez konstruktorów systemu, i tylko dzięki skokowi na spadochronie udało nam się ocalić życie. Używać możemy wszystkiego, co uda się znaleźć, a nie jest to tak mało jak by się mogło zdawać — na wyspie znajduje się sporo różnorodnego sprzętu, wyrzuconego przez nas ze śmigłowca tuż przed skokiem.

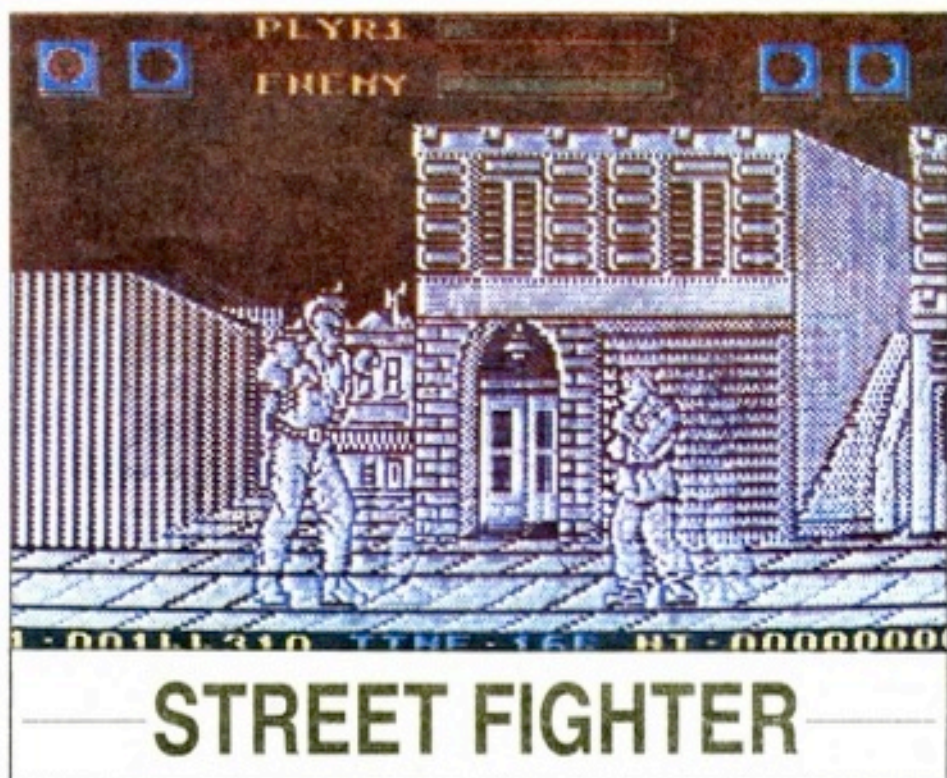
Jak to zwykle w grach tekstowych bywa, polecenia wydajemy pisząc krótkie zdania (np. „WZIAĆ MŁOTEK”) albo pojedyncze słowa (np. „SKOCZYĆ”). Możemy poruszać się w czterech kierunkach, pływać (w H₂O), czasami wspinać się na drzewa, a także używać przedmiotów, rozrzuconych po całym terenie wyspy, często w dość nieoczekiwanych miejscach. Program rozpoznaje około dwudziestu słów, toteż komunikowanie się z komputerem jest możliwe w raczej ograniczonym zakresie, ale na ogół przebiega bez zakłóceń.

Scenariusz nie jest zbyt rozbudowany, i występują w nim niemal wyłącznie elementy potrzebne, nie ma dodatkowych wątków rozpraszających uwagę. Nie znaczy to wcale, że gra jest nudna, i nie szykuje żadnych niespodzianek. Podłoże pod napięciem, komora gazowa przez którą trzeba się przedostać, zalany labirynt — to tylko niektóre z pułapek. I ostatnia przeszkoda, trudna albo i łatwa, zależnie od gracza — konieczność odgadnięcia hasła unieruchamiającego cały system. (Jeżeli ktoś się zaciął właśnie w tym miejscu, niech poszuka natchnienia w wakacyjnych numerach Fantastyki z 1983 r.)

Do wad gry przede wszystkim trzeba zaliczyć niemożność nagrania na kasety jej aktualnego stanu, co powoduje, że za każdym razem trzeba zaczynać od początku. Na szczęście wszystkie przedmioty zawsze leżą w tych samych miejscach, toteż nie ma problemu z ich ponownym skompletowaniem. Druga sprawa to edytor — bardzo wygodny (polskie litery otrzymuje się naciskając odpowiedni klawisz z shiftem — np. (ł = shift + L) dopóki nie popełni się błędu, bo użycie klawisza DELETE powoduje skasowanie nie ostatniej litery, a całego wprowadzonego tekstu. No i na koniec — mapa kolos. Obszar gry to kwadrat czterdzieści na czterdzieści czyli tysiąc sześćset pozycji w których można się znaleźć. Żeby narysować mapę trzeba zużyć kilkanaście godzin, co może być zabawne tylko dla kartografów (inna sprawa, że są gry z mapami znacznie większymi — np. „Lords of Midnight”). Ta



PUSZKA PANDORY



S.O.S.

Nie wiem, jak wystartować w grze ACE, a w grze GHOST BUSTERS — jak ją rozpocząć. ZX Spectrum +

Arkadiusz Steilwach, ul. Spółdzielcza 29 m 37, 18-400 Łomża

Szukam dwóch klawiszy do magnetofonu Asan 1010 i opisu do UNIVERSAL HERO. W zamian opisy do innych gier.

Bartosz Grabski, ul. Celulozowa 14 m 12, 71-069 Szczecin, tel. 239-299

Od dłuższego czasu próbuję rozgryźć następujące gry: FREAKY FACTORY, MEGAGUN, WAR GAMES, NECROMANDER, SPY STRIKES BACK. Nie wiem też, jak dostać się do skarbcza w Montezumie. Proszę o pomoc. Mam Atari 800 XL. W zamian opisy do innych programów.

Sebastian Szafran, ul. Nałęczowska 9 m 3, 24-320 Poniatowa, woj. lubelskie

Mam Spectrum. Szukam opisów do gier: SCAPTRE OF BAGDAD, DEATH WISH 3. W zamian inne na ten komputer.

Wojtek Kubisz, ul. Hawajska 17 m 62, 02-776 Warszawa, tel. 641-11-88

Uprzejmie proszę o dokładny opis gry TRAP DOOR. W zamian inne opisy.

Maciej Szewczyk, ul. Kopernika 9, 05-220 Zielonka k/W-wy

Poszukuję opisów do gier: INFILTRATOR, UNIVERSAL HERO i CORONIS RIFT na Atari 65 XE. W zamian inne.

Janusz Wojtyła, ul. Oświęcimska 85 m 22, 41-707 Ruda Śląska 7

Jak uzyskać nieśmiertelność w grze COBRA GAME? Nie wiem, co zrobić po zebraniu trzech złotych strzał w grze ROBIN OF WOOD. Obie na C-64.

Wojciech Figurski, ul. Sucharskiego 21b m8, 81-157 Gdynia

Pilnie szukam gier: BARBARIAN, HARD BALL, WINTER GAMES, HOBBIT w wersji kasetowej na Atari 65 XE. W zamian oferuję około 100 gier i 15 programów użytkowych.

Maciej Sobera, ul. Zygm. Starego 20, 26-900 Koźnice

WINTER GAMES i BARBARIAN na Atari 65 XE — szukam.

Tomasz Mężydło, ul. Migala 35 m 9, 81-355 Gdynia

O co chodzi w grach QUARK IX i CAVERNS OF KHAFKA? Potrzebuję nieśmiertelności do gier BRIGLES 1, BOMB JACK, HUNCH BACK?

Bartłomiej Walczak, ul. Leśnej Polanki 63/65 m 2, 03-142 Warszawa

Od kilku miesięcy bezskutecznie poszukuję instrukcji do TURBO KOPIERA R and R Software ze Szczecina. Komputer Atari 65 XE.

Tomasz Kozubek, ul. Kusocińskiego 7 m 2, 48-303 Nysa

Bardzo proszę o dokładny opis do gry TARZAN. Atari 65 XE.

Arkadiusz Siłwa, ul. Zamiejska 9 m 18, 03-580 Warszawa

Mam Atari 130 XE i XC 12. Szukam gier: BOMB JACK, MIKIE, WINTER GAMES, MASTER KUNGFU. W zamian 300 innych oraz wiele opisów.

Piotr Seweryński, ul. Reja 2 a, 82-300 Ełbląg

Na czym polega gra BOMB JACK na Commodore 116?

Przemysław Karolczuk, Os. Sikorskiego 11e m 6, 44-244 Żory, woj. katowickie

Nie mogę zdobyć w mojej okolicy gry WINTER GAMES. W zamian za nią oferuję wiele innych z nieśmiertelnościami.

Tomasz Cala, ul. 22 Lipca 22 m 3, 67-100 Nowa Sól

Szukam opisu do gry BARBARIAN na Atari 65 XE. W zamian opisy do innych gier.

Krzysztof Mazur, ul. Akacjowa 8 m 20, 40-102 Katowice, tel. 542-619

COMMANDO, COBRA, KUNG-FU, RAMBO na Spectrum — szukam planów i opisów.

Paweł Dąbski, ul. Kalinowa 12 m 73, 21-040 Świdnik, woj. lubelskie

Pilnie! Szukam dwóch gier na Atari XE: MONTEZUMA'S REVENGE i CHUCKIE EGG.

Bartek Brzozowski, ul. Moczyńskiego 3 m 11, 87-100 Toruń

Ostatnio w śródkach masowego przekazu coraz częściej mówi się o tym, co dzieje się na ulicach wielu miast całego świata po zapadnięciu zmroku. Dziennikarze zaczynają bić na alarm; to już nie pojedyncze incydenty ale prawdziwe, zorganizowane potyczki. O co chodzi? Ktoś nie obeznan z tematem zbagatelizowałby sprawę: kilku chłopców pokłóciło się i pobito. Tak jednak nie jest. Bardzo często liczba walczących jest duża a w użyciu są nie tylko pięści i nogi ale także pałki, tańcuchy i kastety. Prawie zawsze musi interweniować policja, a niektórzy uczestnicy tych bojek lądują w szpitalu. Na szczęście w naszym kraju takie wydarzenia mają miejsce stosunkowo rzadko. Dla wszystkich łaknących emocji mam alternatywę: grę „Street Fighter”. A więc joystick zamiast pałki, monitor zamiast ulicy i można zacząć całkowicie bezpieczną zabawę.

Gra składa się z pięciu oddzielnie dotądowywanych części, z których każda dzieje się w innym kraju. Nasze zadanie jest proste — należy pokonać przeciwnika (nota bene wyjątkowo charakterystycznie dla kraju, w którym toczy się dana walka). Dokonać tego możemy po wygraniu trzech rund; rundę przegrywa ten, który straci całą energię lub, w przypadku skończenia się czasu — ten, który ma jej mniej. Jako broń służą nam (a także przeciwnikowi) ręce i nogi a ilość technik, jakie możemy wykonać, jest zblizona do tych, jakie mamy w „The Way of the Exploding Fist”. Szkoda jednak, że nie mamy do dyspozycji jakiegś innej broni, gdyż niewątpliwie uatrakcyjniłoby to grę.

Gdy już uporaliśmy się ze swoim przeciwnikiem (co nie jest trudne, szczególnie dla tych, którzy dobrze znają wspomnianą „The Way of the Exploding Fist”), czeka nas na danym etapie jeszcze jedna próba. Otóż nasz bohater pojawia się przed ślertą cegiel, które musi rozbić. Nad jego głową znajduje się wskaźnik energii, wahający się szybko między pozycjami maximum i minimum. Wciśnięcie strzału blokuje wskaźnik i można odczytać, ile cegieł jesteśmy w stanie rozbić jednym uderzeniem.

Jak już wspomniano, gra nie należy do trudnych — można ją skończyć już po 2—3 godzinach zabawy. Jest też bardzo podobna do innych gier karate; taki sam zestaw ciosów, przeciwnik jakby łatwiejszy do pokonania. Jest jednak coś, co przemawia na korzyść „Street Fighter” — tym czymś jest grafika. Figurki walczących są duże (dochodzą nawet do wysokości 1/3 ekranu) i narysowane z dużą ilością szczegółów. To samo dotyczy scenariusza, w której toczy się walka. Widać dbałość autorów o dokładne odtworzenie rzeczywistości. Niestety, istotną wadą tej gry jest kiepska animacja oraz (gdy gramy z komputerem) schematyczność ataków przeciwnika. Ale i tak chyba lepsze to niż prawdziwa walka na ulicy z realnym przeciwnikiem.

Firma: U.S. Gold
Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64/
128, Amstrad/Schneider, Amiga, Atari ST

(mz)

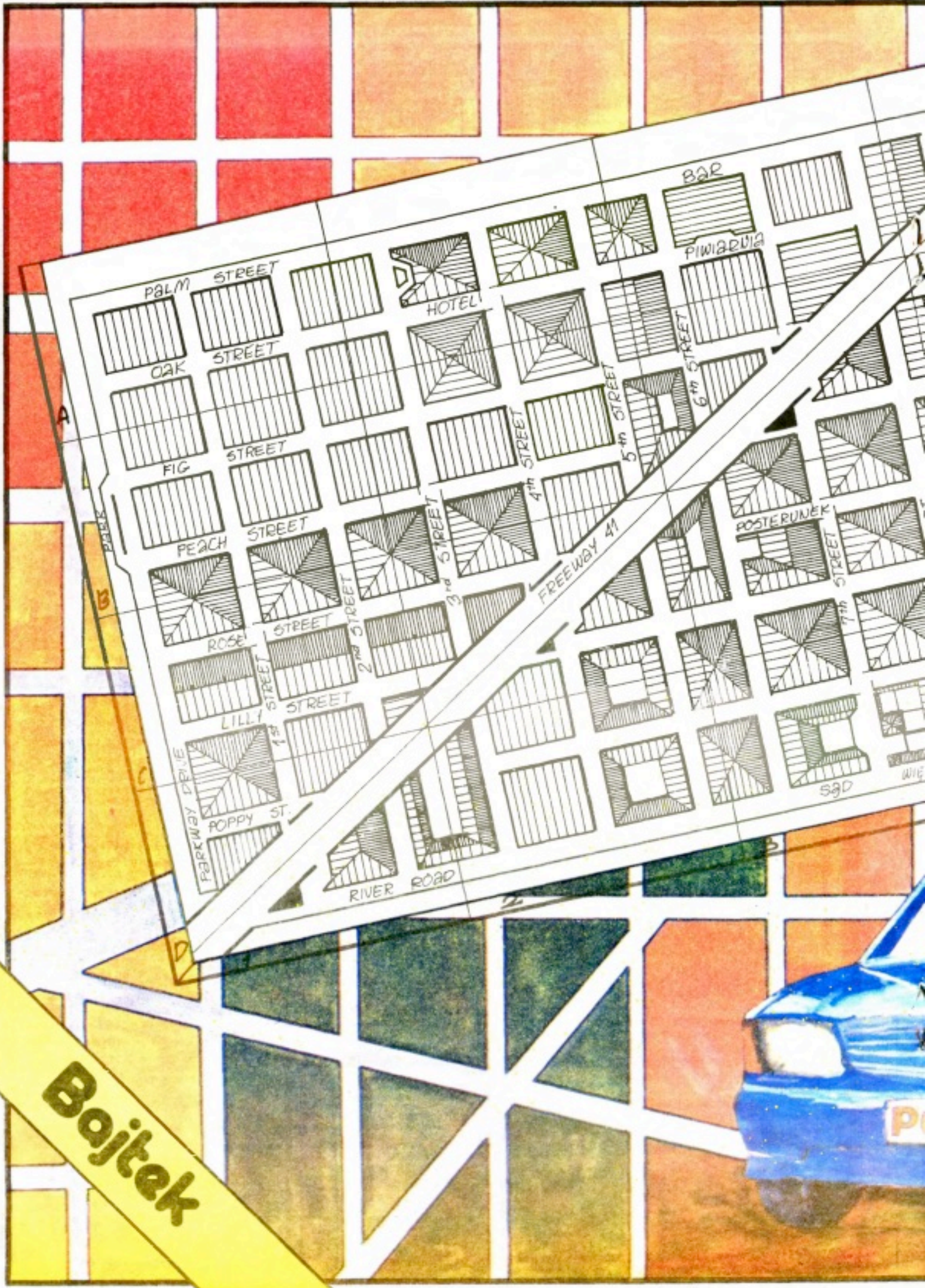
KRÓL I KRÓLOWA GIER



Mateusz Kolasa, lat 12
chodzi do szkoły 130 w Warszawie
ulubione gry: Bruce Lee, Strip Fire
hobby: rower, narty, języki obce.



Kasia Wyporska, lat 11
chodzi do szkoły 333 w Warszawie
ulubione gry: Boulder Dash, Matterhorn Screamer
hobby: plastyka, ceramika,
filmy z różową panterą.



PALM STREET

OAK STREET

FIG STREET

PEACH STREET

ROSE STREET

LILLY STREET

POPPY ST.

HOTEL

BAR

PIWIARDZIA

POSTERUNEK

SAD

PARK DRIVE

RIVER ROAD

FREEWAY 41

1st STREET

2nd STREET

3rd STREET

4th STREET

5th STREET

6th STREET

Bajtek



POLICE QUEST

Firma Sierra On-Line nie dała długo czekać na następną grę. Już w pierwszych miesiącach 1987 roku pojawiła się "POLICE QUEST" — jak dotąd najbardziej rozbudowana i najtrudniejsza gra Sierra.

Miasteczko Lytton to niewielka, schematyczna miejscowość. Przecinające się pod kątem prostym równoległe ulice są prawie identyczne. Niewielki hotel, park, piwiarnia, bar i klub policyjny dopełniają tego malomiasteczkowego obrazu.

Miejscowy posterunek też nie jest niczym nadzwyczajnym. Skąpa drogówka i jeszcze uboższa brгада antynarkotyczna nudzą się całymi dniami. Ty, czyli policjant Sonny Bonds, nie masz nic ciekawego do roboty. Codzienny patrol wąskich ulic Lytton starym Fordem jest czynnością tak rutynową, że już niemal zasypiasz.

Ten dzień na pozór nie różnił się od innych. Poranny przysznik, potem nudzenie starego Dooleya na odprawie — wszystko zwyczajnie. Podbudowuje Cię myśl, że do emerytury już tylko 3 lata. Nuuuudy.

Ale już przed posterunkiem niespodzianka: przebita opona w wozie. Szybko zmieniaś koło i postanawiasz na przyszłość dobrze lustrować wóz przed wyruszeniem na trasę.

Podczas patrolu nagle odzywa się radiotelefon: wypadek na rogu Fig i Czwartej! Szybko podążasz na skrzyżowanie.

A tam... prawie nowy samochód dokładnie wmeldowany w mur. Dookoła oczywiście tłum gapiów. Szybkie przesłuchanie i wyzwanie pomoc. Referujesz sprawę i kontynuujesz swój patrol.

Od tej chwili rozpoczyna się wydarzenia, które wstrząsną cichym Lytton. Nawet nie spodziewasz się, że to Ty, weteran policyj, będziesz ich bohaterem.

Sonny Bonds uwikła się tak, że trudno będzie mu się pozbyć. Postarajmy się pomóc mu, za pośrednictwem komputera IBM i gry "POLICE QUEST".

Największą przyjemność gracza leży w samodzielnym rozwikłaniu gry. Dlatego też przerwę teraz opowieść, podając tylko kluczowe informacje, bez których raczej sobie nie poradzisz. Zakładam, że znacie już "KING'S QUEST" — jeśli nie, nauczcie się dobrze obsługiwać "POLICE QUEST".

A oto skrót przygód policjanta, w postaci informacji kluczowych:

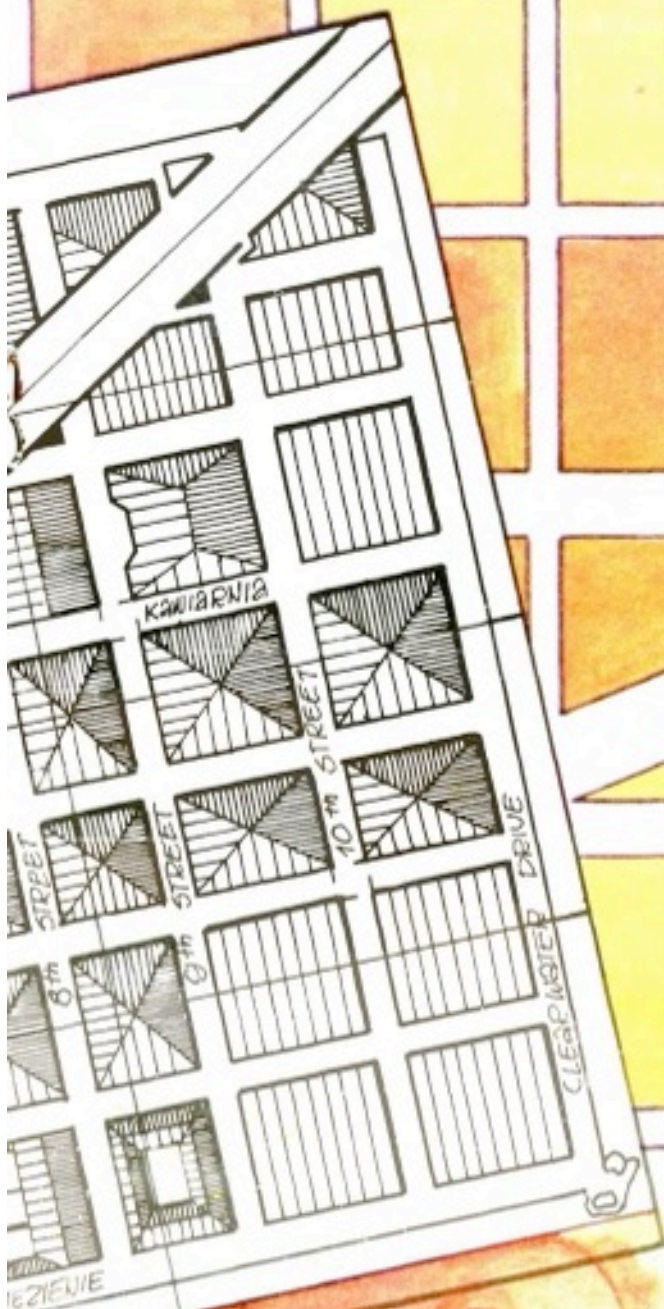
- Wcisnij F1, by otrzymać ściągawkę klawiszy,
- Aby zatrzymać skądąny samochód, jedź za nim na sygnale.
- Piratkę drogową spisz i daj mandat, nie daj się uwieść, a jeśli już, to nie dzwoni potem do niej!
- Hippisów wykurzysz, każąc im zabrać motory. Gdy rzucą się do bitki, użyj pałki (jest w samochodzie na drzwiach).
- Pijaka zaaresztujesz dając mu probierz (TEST). Zakuj go z tyłu!
- Aresztowanych wiesz do więzienia, zostaw bron w skrytce.
- Morderca z Cadillaca jest groźny, zwołaj pomoc, każ mu podnieść ręce, połóż się i zakuj w kajdanki.
- Podanie do dywizji narkotycznej napisz na blankiecie w korytarzu.
- Gdy zatrudnią Cię już w Narkotycznej, przebierz się i korzystaj z burka.
- W parku odbędzie się wymiana narkotyków; schowaj się za krzakiem, a gdy handlarze zaczną się kłócić, wyjmij bron, szepnij przez krotkofalówkę, że zczynasz, krzyknij „HALT” i wybiegnij zza krzaka. Zaplanego handlarza zakuj w kajdanki i wróc do samochodu. Nie rozmawiaj z aresztantami!
- W więzieniu przekonaj Manę, by pomogła wam w operacji wróc na posterunek.
- Ufarbuj włosy, przebierz się i jedź Cadillacem do hotelu Delphoria. Tam odegraj zaplanowaną wcześniej scenkę (o wszystkim zostaniesz poinformowany), wynajmij pokój i zadzwon z niego po taksówkę. Potem przez barmana dostan się do kasyna i wygraj partię pokera. Wróc do pokoju, wez od jednego z trzech kolegów radio ukryte w długopisie, i wróc do kasyna. Wygraj drugą partię i pojedź za Aniołem Śmierci do pokoju. Przed pokojem użyj radia i śmiało wchodzi. Dalej wypadki potoczą się same... ale to oczywiście niespodzianka.

Leniwemu graczowi ten skrót nie wystarczy do skończenia "POLICE QUEST". Ale leniwi niech grają w "ASTEROIDS", to nie będzie dla nich zbyt trudne!

Dziękujemy Przemkowi, Tomkowi i Wojtkowi za pomoc w ukończeniu "POLICE QUEST".

Komputer: Na razie tylko IBM PC

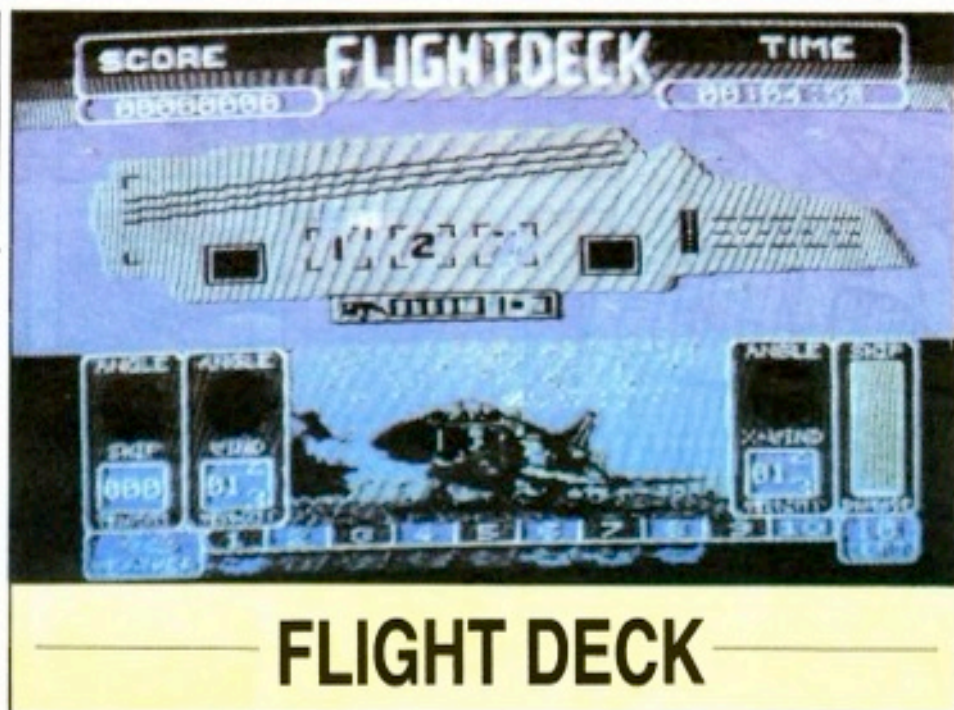
Marcin i Mateusz Przasnyscy



10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW

Gryzor, który przez dwa miesiące trzymał się na pierwszym miejscu, spadł wreszcie prawie do końca. Natomiast Platoon wciąż oscyluje w czołówce. W pozostałej części Listy widać przegrupowania, ale w istocie zmienia się niewiele. Virus, który pojawił się jak kometa, odleciał już do trzeciej dziesiątki i chyba szybko nie powróci. Na majowe notowanie Listy przebojów otrzymaliśmy 2780 propozycji pierwszej dziesiątki, głosowano na 144 tytuły.



FLIGHT DECK

John O'Brien był komandosem starej generacji. Nie uznawał cofania się przed wrogiem ani jedzenia czekolady. Guma w jamie ustnej była zawsze jego nieodłącznym towarzyszem. Pił tylko whisky i mocną czarną kawę.

Dorobił się majątku na giełdzie (nie bajtkowej) i postanowił zabawieć się — niszcząc Nowy Jork. Wykupił niedużą wyspę na Atlantyku, zamontował radary, zbudował lotnisko i ołbrzymi hangary. Pod ziemią umieścił laboratoria, w których zaczął wytwarzać rakietę jądrową.

Rząd amerykański, zdenerwowany doniesieniami o działalności Johna obudził Ciebie, mój sympatyczny Czytelniku i rozkazał Ci zniszczyć jego bazę. Do pomocy masz joystick oraz... supernowoczesny, największy, najszybszy, najdoskonalszy lotniskowiec marynarki USA.

Jest to oczywiście okręt typu NIMITZ, który posiada 2 reaktory atomowe, pozwalające osiągnąć prędkość 44 węzłów. Jest bardzo zwrotny i wyjątkowo długi (322 metry). Ma on niestety bardzo poważną wadę — nie posiada broni przeciwlotniczej, a więc jest zupełnie bezbronny dla samolotów przeciwnika.

Twój statek może zabrać na swój pokład tylko (!) 10 samolotów:

- 4 samoloty myśliwskie McDONNELL DOUGLAS F/A-18A HORNET. Są bardzo lekkie (12 ton), zwrotne i szybkie (1,8 Ma). Używaj ich do obrony lotniskowca.

- 4 samoloty myśliwsko-szturmowe McDONNELL DOUGLAS F-4E PHANTOM II. Jak na swoją dość dużą masę (14 ton), osiągają niesamowitą prędkość (2,4 Ma). Bombarduj nimi wyspę.

- 2 samoloty szturmowe Vought A-7E CORSAIR II. Z pełnym uzbrojeniem i zapasem paliwa są bardzo ciężkie (19 ton) i osiągają dość małą prędkość (ok. 0,9 Ma). Niezbędne są do przeprowadzenia decydującego ataku.

„Lotniskowiec zrobił zwrot w lewo i poszedł pod wiatr północny. Zapalone lampki startowe drgały od wibracji maszyn — kończono grzać silniki samolotów. Zaryczał silnik czołowej maszyny myśliwskiej. Wśród

kołysań kadłuba samolot rozpoczął swój bieg, zrazu powoli, potem z coraz większą prędkością. Pierwszy samolot unosił się pomyślnie w powietrze. Następne maszyny podążały za nim.”

W taki sposób startowały samoloty podczas wojny na Pacyfiku. Zmieniły się jednak czasy, a także technika startu i lądowania. Przede wszystkim musisz obrócić swój lotniskowiec pod wiatr. Manewr ten jest praktycznie gwarancją pomyślnego startu. Następnie wyprawdź jedną z maszyn i ustaw ją na pasie startowym (z przodu statek). Teraz wystarczy już utrzymać małą kropkę w centrum kwadratu i samolot z rykiem silników wzbija się w powietrze.

Dużo trudniejsze jest lądowanie. Musisz rozpedzić lotniskowiec do maksymalnej szybkości i ustawić go pod wiatr. Teraz naprowadź maszynę nad statek i oczekuj sygnału pozwalającego na lądowanie. Rola pilota sprowadza się do utrzymania właściwego kursu. Pomaga w tym system ILS widoczny u dołu ekranu. Dokładne podejście do pasa kończy się wyhamowaniem samolotu na kauczukowych gumach.

Gra rozpoczyna się 15 mil od wyspy. Radary przeciwnika znajdujące się na niej mają zasięg około 9—10 mil. Przekroczenie tej granicy spowoduje z całą pewnością zniszczenie lub poważne uszkodzenie twojego statku. Gra zakończy się także po straceniu wszystkich samolotów lub bombowców. Uwaga! Na paliwo, gdyż Twoje samoloty nie lądują na powietrze.

Oto klawisze sterujące:
 CRSR lewo-prawo — obracanie lotniskowcem
 CRSR góra-dół — przyspieszanie i zwalnianie
 F1 — lotniskowiec
 F3 — mapa akwenu
 F5 — mapa wyspy

Zakończenie tej gry jest także bardzo przyjemne. Cała wyspa zamienia się w parę wodną zmieszaną z glębą, a Ty odbierasz komunikat, że masz płynąć na sąsiednią wyspę, gdzie zdążył przemieścić się O'Brien. Życzę przyjemnej zabawy.

Komputer: Commodore 64/128

Luke

- 1 STREET FIGHTER
- 2 PLATOON
- 3 UNIVERSAL HERO
- 4 GREEN BERET
- 5 HOT SHOT
- 6 MOUSE TRAP
- 7 ARMY MOVES
- 8 KING'S QUEST
- 9 GRYZOR
- 10 STRONG MAN

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1	x	x	x	x
2	x	x	x	x
3	x	x	x	x
4	x	x	x	x
5	x	x	x	x
6	x	x	x	x
7	x	x	x	x
8	x	x	x	x
9	x	x	x	x
10	x	x	x	x



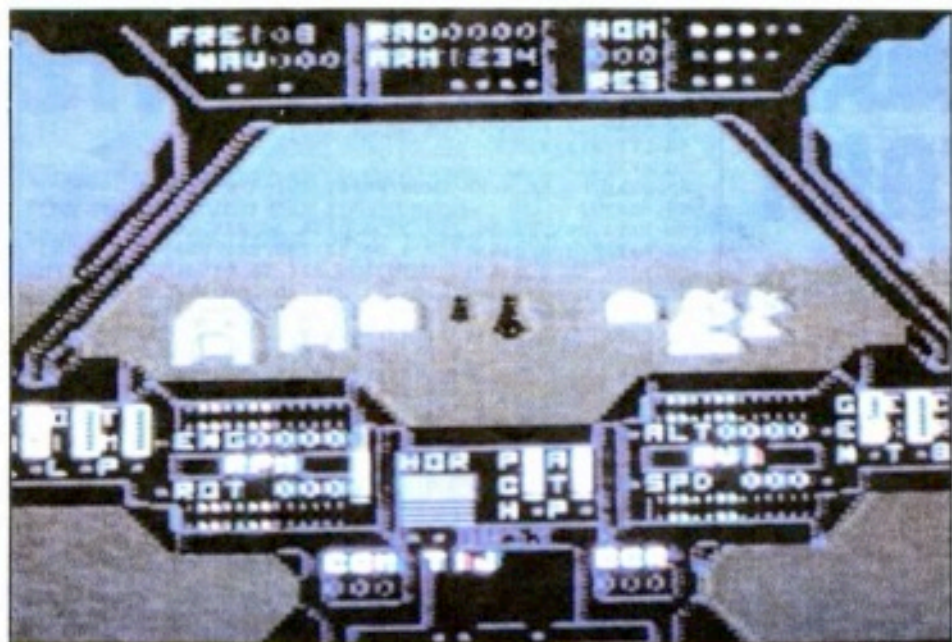
KRÓL I KRÓLOWA GIER



Magda Paradowska
 klasa VI D SP nr 57
 Komputer: Spectrum
 Ulubione gry: „Bombonn”, „West Bank”
 Hobby: kwiaty, zwierzęta (papuga, pies, myszka chińska)



Mirosław Mamczur lat 6
 Komputer: Atari
 Ulubione gry: „Green Beret”, „Hacker”
 Hobby: lubi mamę czytać i rysować



SUPER HUEY

Super Huey

to kod, pod którym kryje się wspaniały śmigłowiec typu Sikorski S-70 Black Hawk. Jest to jeden z najnowocześniejszych helikopterów wielozadaniowych produkowanych w USA. Potężny, czteropłatowy, tytanowy wirnik o średnicy 16 metrów pozwala mu osiągnąć prędkość 300 km/h. Dzięki tej zaletce jest praktycznie niezniszczalny — atakuje i zniża niezaawansowany. Uzbrojony w 2 karabiny maszynowe oraz cztery wyrzutnie pocisków rakietowych, może atakować własowce wszystko, od stromianych chat do przeciwpancernych bunkrów.

Kabina pilota obłożona jest dźwiękoszczelną masą pokrytą superelastycznym materiałem. Główny komputer obsługuje wszystkie urządzenia wewnętrzne, a także działka i rakietę. Obroty wirnika są automatycznie regulowane, start i lądowanie wykonuje praktycznie komputer — rola pilota ogranicza się do wskazania kierunku i ruszania drążkiem sterowym. Podwozie jest automatycznie chowane, koła są odporne na pociski (z wyjątkiem granatników). W sumie Super Huey jest niezniszczalny.

To właśnie taką maszyną będziesz sterował, gdy wgrasz na swój komputer tę grę. Masz do wyboru cztery misje: SOLO FLIGHT (samotny lot), COMBAT (walka), RESCUE (ratunek), EXPLORE (wywiad). Każda z nich pozwala na wspaniałą zabawę a także naukę. Musisz pamiętać o jednym — nie wolno się cofać. Ucieczka najczęściej kończy się fatalnie.

Sterowanie helikopterem:

JOYSTICK PORT II

LEWO + FIRE — otwarcie przepustnicy

PRAWO + FIRE — zamknięcie przepustnicy

F1 — włączenie komputera pokładowego

F3 — włączenie silnika

F5 — włączenie wirnika

F7 — wyłączenie wszystkich urządzeń

Inne funkcje wywołuje się za pomocą kodów wpisywanych z klawiatury. Podaje je wraz z funkcją:

ABT — koniec misji

ACS — automatyczne ustalenie kursu

CLM — warunki pogodowe

AT — dystans do celu

GTK — mapa

HOM — odległość od lotniska

LAR — ładowanie rakiet i amunicji (tylko na lotnisku)

MAC — uskylwienie działek i wyrzutni rakiet

POW — włączenie wszystkich urządzeń pokładowych

RAD — włączenie radaru

TRK — kurs radarowy

UCR — nawigacja

USI — szybkość helikoptera

XXX — odwołanie ostatniego rozkazu

Dla początkujących opisz, jak powinien wyglądać start i lądowanie.

START:

— włącz komputer

— włącz urządzenia pokładowe

— uruchom silnik

— używając przepustnicy ustaw moc silnika na 1700

— włącz wirnik, poczekać aż osiągnie 1700 obr./min.

— zwiększ moc silnika do 3000

— stery pionowe (JOYSTICK lewo) podnieś „do góry”

LĄDOWANIE:

— podlec jak najbliżej do lądowiska

— zredukuj szybkość do zera

— obniż się na 30—40 metrów

— ustaw się dokładnie nad celem

— zmniejsz moc silnika do 2500

— obniż się na 2—3 metry

— wyłącz wszystkie urządzenia (F7)

Gra nie jest wybitna pod względem muzycznym i graficznym. Ma wiele wad np. nie da się rozbić helikoptera, niektóre opcje zawieszają się. Lecz ciekawość GUNSHIP-a jest to nadal jedna z najlepszych symulacji śmigłowca. Polecam ją wszystkim początkującym w grach symulacyjnych, a także prawdziwym zawodowcom, którzy startują po jednym pociągnięciu drążka.

Komputer: ZX Spectrum 48/+ , Commodore 64,

Atari XL/XE

Luke

S.O.S.

Jestem użytkownikiem Atari 65XE. Szukam opisów do gier: CHIMERA, THE GOONIES, NINJA. Jak przejść strażę w grze WORLD KARATE? Jak wpisywać nieśmiertelności na ten komputer?

Kornel Rydzewski ul. Noniewiczza 10 b m 49
16-400 Suwałki

Szukam dokładnego opisu (z miejscem, gdzie znajduje się rakietka) do gry MERCENARY oraz informacji, czy programy Turbo Esprit, Ghost Goblins istnieją na Atari ze stacją dyskową.

Krzysztof Karkosza Wzg. Krzesławickie 14 a m 37
31-720 Kraków
Nie mogę uruchomić gry SUBMARINE COMMANDER. O co chodzi w grze BLUE THUNDER? Komputer Atari 65 XE.

Adam Ortowski ul. Krajewskiego 12 a m 1004
45-256 Opole

Jak uzyskać i wpaść do komputera Amstrad CPC 464 nieśmiertelność do gier: RAMBO, FIRE LORD, COMMANDO, GHOST N GOBLINS, JET SET WILLY?

Jacek Białkowski ul. Mała 9 05-410 Józefów 3
Mam Spectrum 48. Proszę o opisy programów: ELITE, ZORRO, BATMAN, SILENT SERVICE, WAR OF THE WORLDS, ponieważ mam z nimi kłopoty.

Konrad Wojcyszyn ul. Berlinga 3 a m 15
66-400 Gorzów Wlkp.

Proszę o pomoc w następujących grach: TILES — nie wiem, jak przejść trzecie jezioro, EUROPE THEATRE — nie znam szyfru na granie chemiczne i nuklearne, PRELIMINARY MONTY — jak skonczyć tę grę. Wszystkie na Atari 800 XL.

Piotr Kozimor ul. Gdańska 28 m 2
83-047 Przywidz woj. gdańskie

O co chodzi w grach: JACK THE NIPPER II, JETMANI SPY HUNTER? Chcę wymienić oprogramowanie na ZX Spectrum.

Robert Grochal ul. Korczaka 5 m 29 Bydgoszcz

Proszę o dokładny opis gry SPY VS SPY I na Atari 65 XE.

Bartłomiej Sobas ul. Mała Góra 16 m 141
30-864 Kraków

Chcę szukać następujących gier na Atari: POP EYE, BARBARIAN, KUNG FU MASTER, WORLD KARATE CHAMPIONSHIPS. W zamian inne.

Paweł Teplik Os. Rzeczypospolitej 14 m 122
61-391 Poznań

W zamian za opis do gry UNIVERSAL HERO odstąpię kilka nowych gier. Szukam też gier: BARBARIAN I GAUNTLET. Komputer Atari 800 XL.

Jarostaw Grzelak ul. Wierzbowa 2 G m 11
Jak uzyskać nieśmiertelność w grach na Atari. Proszę też o opis gry BLUE MAX.

Robert Mrowinski ul. Belwederska 4 m 1 60-275
Poznań

Kto mi pomoże w grach: BLUE MAX, ROAD RACE, SPY VS SPY II, BEACH HEAD II na Atari 800 XL?

Tomasz Hasiuk Miłuki 19-325 Straduny
woj. suwalskie

Jak zdobyć program do gry PHOENIX? Komputer Spectrum.

Grzegorz Zaczekowski ul. Lotników 1 m 46 78-520
Złocień

Przyślę ci mój opis gry: MOLECULE MAN, SILENT SERVICE, MASTER OF THE LAMPS, FRONT w wersji kasetowej na Atari 65 XE.

Mariusz Besaraba ul. Kmicica 9
43-382 Bielsko-Biala

Mam Atari 65 XE. Proszę o opisy gier BROADSIDES I B-L NUCLEAR BOMBER.

Marcin Loba ul. Górnicza 5 m 11 62-510 Konin
Potrzebuję pomocy w grach ZORRO I MONTE 16 k. Kto może mi przysłać plan i opis do nich? Interesuje mnie także gra PANAMA JOE. Komputer Atari 130 XE.

Robert Szczepkowski ul. Ilńska 3 14-140 Miłomłyn
W zamian za gry symulacyjne i taktyczne, a szczególnie SOLO FLIGHT — opisy do innych. Komputer Atari 800 XL.

Bogdan Stech ul. Spokojna 7 76-200 Słupsk
Jak zniszczyć toster w HIMERZE i proszę o nieśmiertelność do GIRUS-a. Mam Atari.

Wojciech Zator Zabierzów ul. Myszala 14
woj. krakowski

Shukam gier: JET SET WILLY II, DYNAMITE DAN II, JACK THE NIPPER. Spectrum I.

Ania Swiderska ul. Smutna 26 m 33 91-729 Łódź
Jak zebrać: but, podkowie i do czego służy klucz w grze ZORRO? Jak pokonać ciemnego przeciwnika w grze BARBARIAN? Wszystkie na C-64.

Robert Grosiak Wężyki 96-514 Rybno woj. skiernowickie

Przyślę, proszę, opis do gry C'EST LA VIE na Atari 65 XE.

Marcin Głowka ul. 18-go Listopada 18 m 9 41-250
Czeladź woj. katowickie

Usilnie szukam gry BARBARIAN z opisem a także sposobów uzyskiwania nieśmiertelności za pomocą programu NEW COPY. Może ktoś ma opis do gry RED MAX na Atari 65 XE? W zamian programy i opisy.

Maciej Smełka ul. Okrężna 3 64-600 Oborniki

Gen

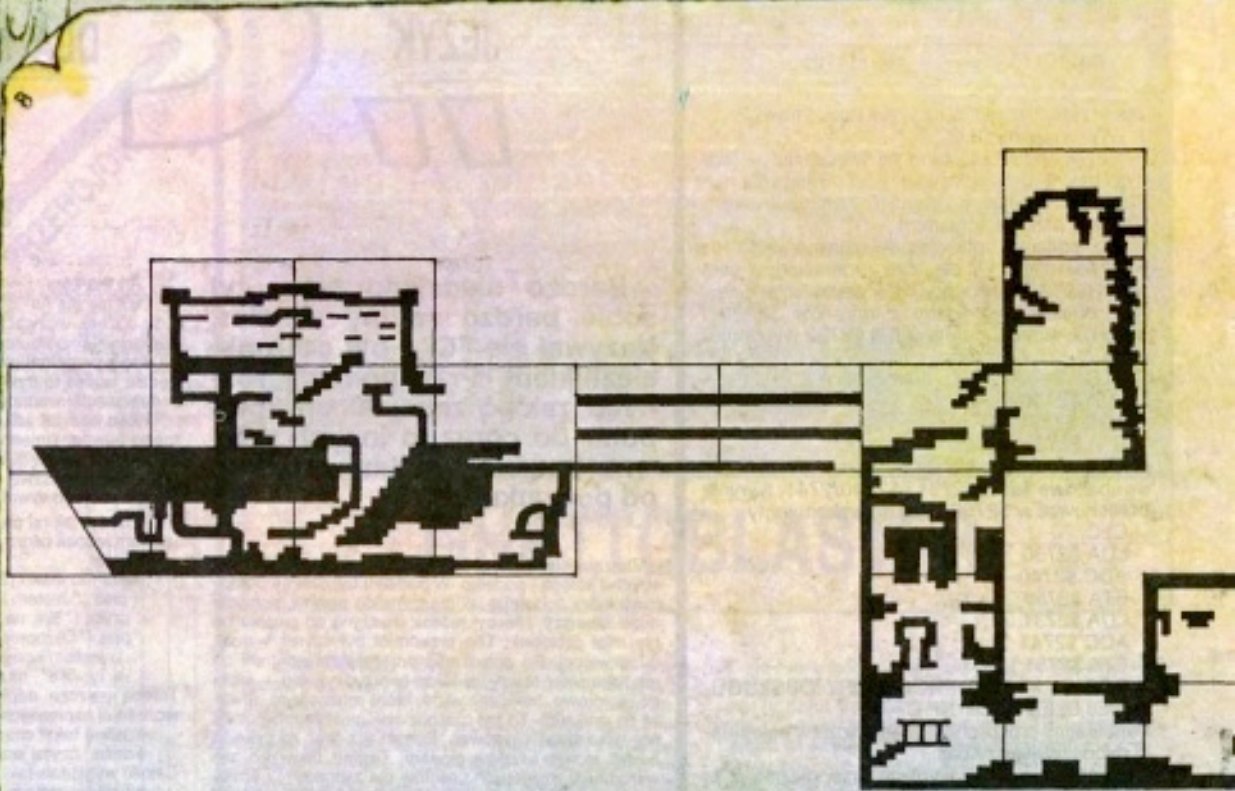
CHIPWAR — SUPLEMENT

Czy macie już dosyć gry „CHIPWAR”? Czy dostajecie drgawek na dźwięk jej tytułu? A może w ogóle skasowaliście ją ze swoich zbiorów. Teraz macie szansę powrócić do niej i wreszcie naprawić swój komputer.

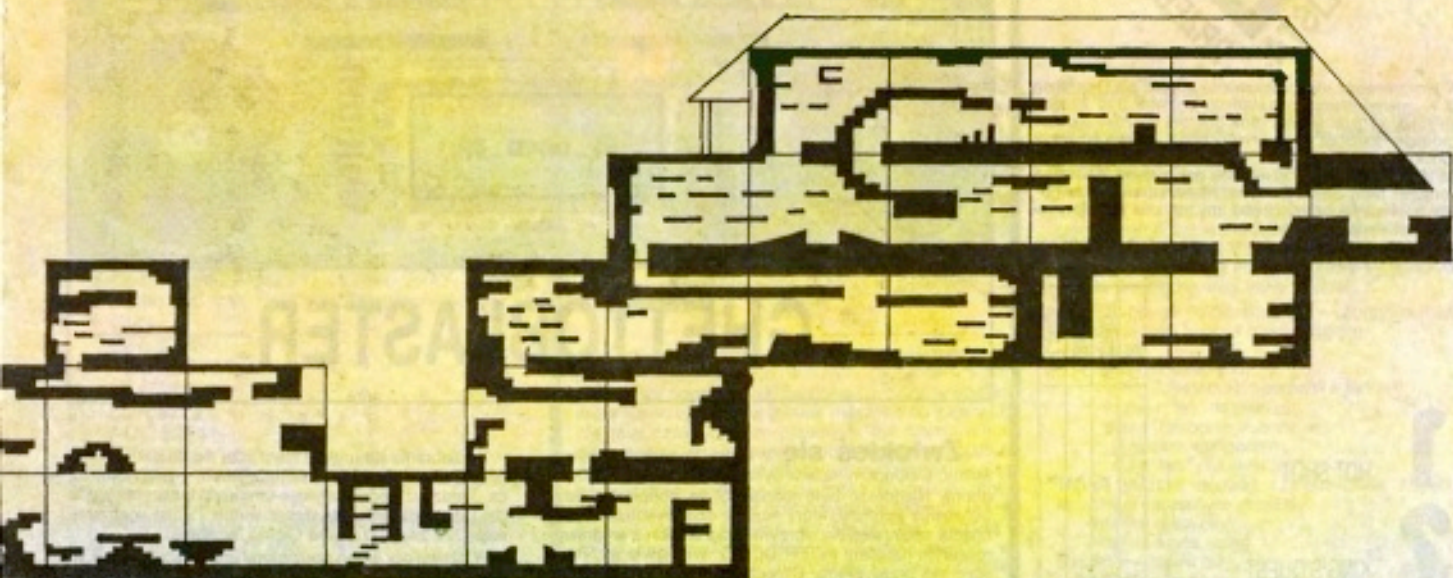
Wewnątrz układu scalonego, podczas jego naprawiania widoczne są w prawym dolnym rogu trzy litery. Srodkowa z nich, „S” służy do podejrzania prawidłowego schematu naprawianej części. Każdorazowe podejrzanie odbiera jednak 100 jednostek czasu. Postępuj więc następująco: wciskajcie

„S” (oczywiście na ekranie) tak długo, aż licznik czasu wskaże liczbę większą od stu o kilkadziesiąt. Wtedy wcisnąć „S” ponownie i nie zwalniając przycisku FIRE. Gdy czas skończy się, układ będzie naprawiony, a to na skutek drobnego błędu w programie gry „CHIPWAR”.

W ten sposób naprawić można wszystkie elementy po kolei i rozkoszować się widokiem napisu „GAME OVER” kończącego tę grę, tym razem definitywnie.



MONTY
on the
RUN



Sympatyczny kret Monty regularnie powraca na monitory naszych komputerów za pośrednictwem coraz to nowszych gier firmy Gremlin Graphics. Ostatnio pojawił się chyba po raz ostatni, w grze pod niedwuznacznym tytułem „Auf Wiedersehen Monty” (ciekawostka: ta sama gra rozprowadzana w Niemczech nosi tytuł „Good Bye Monty”).

Zajmijmy się teraz jedną z nieprzebrzmiałych jeszcze legend o Montym, zatytułowaną „Monty on the Run”.

Pokonany poprzednio górnik okrutnie zemścił się na krecie, zamykając go w swym ogromnym domu. Jest to odwet za wtargnięcie do małego mieszkanka

górnika (gra „Monty Mole”), po znalezieniu przez niego złoto. Nota bene było to złoto kreta, ale to już całkiem inna historia.

Monty musi więc wydostać się czym prędzej z domu górnika. W składziku znalazł wiele sprzętu, który na pewno mu się przyda, ale może zabrać tylko pięć rzeczy. Najpotrzebniejsze będą mu następujące akcesoria: jętpac (nr 2), lina (nr 4), dziwne urządzenie (nr 12), maska (nr 13), i butelka rumu (nr 16).

W domu Monty znajdzie porzucane kawałki złota, które powinien wszystkie zabrać. Oprócz tego natknie się na sma-

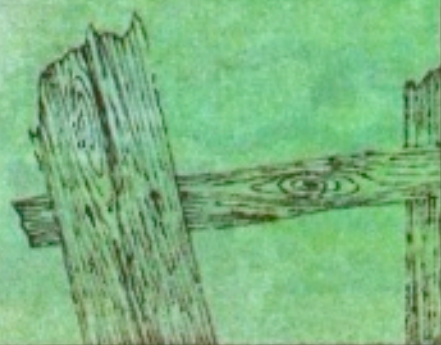
kołyki dodające mu sił — ciastka, torty itp.

Zadanie nie jest łatwe, tym bardziej, że górnik zamontował w domu niezliczone ilości pułapek. Nie radzę więc korzystać z pozornych udogodnień jak na przykład winda, gdyż skończy się to tragicznie...

Dotarcie do statku stojącego w małej przystani jest już właściwie zakończeniem zadania. Ale najpierw należy przejść bardzo trudny do przekroczenia teleport (komnata z napisem „HELP”). Jak to zrobić, musicie rozwiązać już sami...

Komputer: ZX Spectrum 48, Commodore 64, Amstrad
Firma: Gremlin Graphics

Gen



10

BAJKOWA LISTA PRZEBOJÓW (6/89)

W tym miesiącu niespodziewanie pojawił się *Operation Wulf* — niemilosierna strzelanina, wydana pod koniec 1988 roku. Króluje jednak inna gra, też niezbyt stara, a mianowicie *Hot Shot*. O co w niej chodzi, można przeczytać obok.

Na drugim miejscu pojawiła się gra z serii „Animated Adventure” firmy Sierra On-Line. Warto nadmienić, że powstała jej w sumie cztery części, my na razie jesteśmy na etapie początkowym czwartej.

W tym miesiącu otrzymaliśmy głosy na 231 gier, nadeszły 3092 propozycje najlepszej dziesiątki.

	ATARI	ANGSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 HOT SHOT		X	X	X
2 KING'S QUEST	X	X	X	X
3 STREET FIGHTER		X	X	X
4 OPERATION WULF		X	X	X
5 PLATOON	X	X	X	X
6 GUNSHIP		X	X	X
7 GREEN BERET	X	X	X	X
8 ARMY MOVES		X	X	X
9 UNIVERSAL HERO	X	X	X	X
10 MOUSE TRAP	X	X	X	X

- 1 HOT SHOT
- 2 KING'S QUEST
- 3 STREET FIGHTER
- 4 OPERATION WULF
- 5 PLATOON
- 6 GUNSHIP
- 7 GREEN BERET
- 8 ARMY MOVES
- 9 UNIVERSAL HERO
- 10 MOUSE TRAP



GHETTOBLASTER

Zwlokłeś się z łóżka zmęczony i niewyspany. Całonocny szal w dyskotekę nie wyszedł Ci na dobre. Najgorsze było jednak to, że podpisałeś bezsensowny kontrakt, który musisz dziś wykonać. Z niechęcią spojrzawszy na błyszczące magnetofon z wygrawerowanym napisem INTER-DISCO. Właściwie wszystko stało się przez niego. Obiecałeś, że jutro ośmioro będzie tańczyć i wszyscy udadzą się do jedynej w mieście dyskoteki. W zamian miałeś otrzymać ten cudowny magnet.

Gdy wyjdiesz na ulicę, zobaczysz niezlicznych przechodniów snujących się z ponurymi minami. Twoja twarz jest jednak najbardziej smętna i wszyscy omijają Cię z daleka. Zorientowany udałeś się do sklepu elektrycznego (z angielskiego ELECTRICAL SUPPLIES) i zakupiłeś komplet baterii. Potem poszedłeś do kolegi, który pożyczył Ci kasetę. Ustaw się dźwięku na „full” i w drogę.

Spotykani ludzie nie chcą słuchać muzyki oferowanej przez Ciebie. Zmieniają jednak zdanie po potraktowaniu ich bębniówką mocą stu watów. Od razu uśmiechają się i tańczą w rytm muzyki. Pamiętaj jednak, że każda przerwa w nadawaniu i wszyscy staną w miejscu — praca trzeba będzie zacząć od nowa. Gdy zatańczy odpowiednia liczba ludzi, kasetę można odnieść do dyskoteki.

Po mieście krąży tzw. JUMPING JACK FLASH. Jest to mocarny chłopak — z miejsca przenosi Cię do dyskoteki lub kolegi oferującego kasetę (szukaj go za świeżymi drzwiami). Inni „przechodnie” nie są dla Ciebie tacy miłi. Policjant słysząc muzykę, wystrzela karabin i stara się Ciebie złapać. Najlepiej wyłączyć magnetofon lub uciekać. Spotykasz też wariata (PSYCHO KILLER), który niszczy Twój magnetofon lub nawet zabija Cię. To pierwsze naprawisz w reperacji (REPAIR), drugie kończy się napisem GAME OVER. Niektórzy spacerowicze zabierają kasetę i uciekają na inną ulicę.

Po zebraniu kilkunastu tańców udaj się do parku miejskiego. Znajdziesz tam ostatnią kasetę z hitem miesiąca. Teraz już będzie łatwo — zmusz do tańczenia stu ludzi i do dyskoteki! Na deser widok Twojej wygranej i napis, że zaangażowano Cię do dyskoteki.

W czasie gry ekran podzielony jest na trzy części. Na dole umieszczono Twój magnetofon, licznik zamieniony na zegar, moc baterii oraz ustawienie głosu. Górny część to stan gry, tzn. punktację, ilość odniesionych tańców oraz liczba ludzi tańczących i tych, których powinien jeszcze do tego zmusić. W środku ekranu poruszysz się Ty.

Kilka dobrych rad dla początkujących sadyistów:

- postacie niebezpieczne dla Ciebie poruszają się szybciej od innych,
- w parku są muchomory niebezpieczne dla życia,
- mordercy biegną za Tobą nawet, jeśli wyjdiesz z komnaty,
- swój magnetofon możesz naprawić najwyżej trzy razy,
- na skończenie gry masz około godziny rzeczywistego czasu,
- nigdy nie stój w miejscu,
- pod żadnym pozorem nie wchodź do redakcji gazet i do sklepów,
- nowy komplet baterii można pobrać po informacji „BATTERIES GETTING LOW”.

Przydatki pomocnicze:

- F1 — wzmocnienie głosu
- F3 — osłabienie głosu
- F5 — włączenie taśmy
- F7 — wyłączenie taśmy
- RUNSTOP — przerwanie gry

Komputer: Commodore 64

Luke

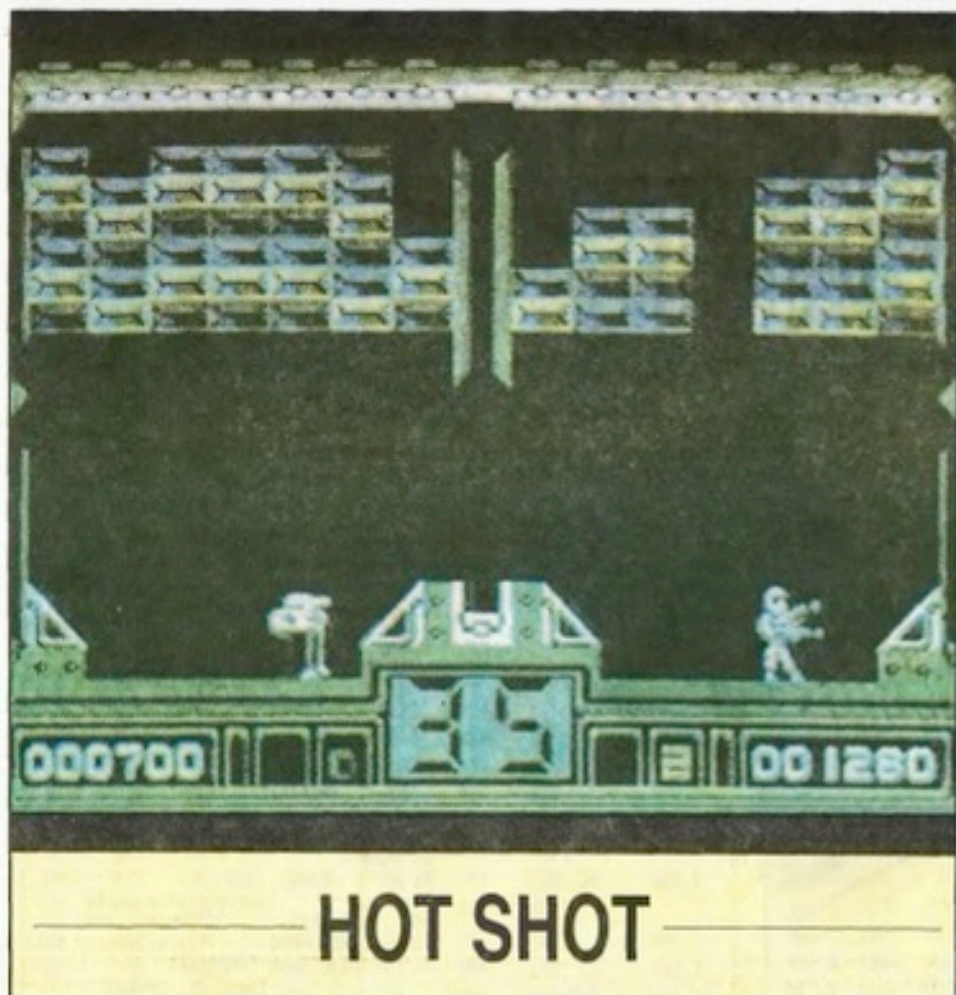
KRÓL I KRÓLOWA GIER



Anna Dziedziera lat 18, uczennica klasy IIIc VIII Liceum Ogólnokształcącego w Poznaniu. Posiada mikrokomputer, ma ochotę mieć...
Ulubiona gra: trudno się zdecydować.
Hobby: język angielski i biologia.



Maciej Ziobrzyński lat 14, uczeń Szkoły Podstawowej nr 307 w Warszawie. Niedługo będzie miał Commodore 64.
Ulubiona gra: Fighter Pilot.
Hobby: kolarstwo i sport.



HOT SHOT

Na pierwszy rzut oka HOT SHOT przypomina gry typu „Breakout” lub „Pinball”. Ale tylko na pierwszy. Już po chwili zauważamy pewne różnice. Zaczniemy jednak od początku.

Pierwszy etap oparty jest podobno na popularnej w Stanach Zjednoczonych grze zwanej „squash”, ale w wydaniu przyszłościowym. W rzeczywistości przypomina pierwszą grę na Spectrum — The Wall. Chodzi bowiem o rozbić w ciągu 1 minuty kilku rzędów cegiełek znajdujących się nad figurką sterowaną przez graczy. Tu jednak pojawia się różnica między zwykłym Breakout a HOT SHOT. O ile dotychczas należało odbijać piłeczkę rakietką, to tym razem technika jest inna. Sterowana figurka (tylko czasami jest to człowieczek — często jest nią kulka z długim nosem i czulkami lub też trójnogi droid) zaopatrzona jest w rodzaj działka, które służy zarówno do ściągania piłeczki jak i jej wystrzelania. Jeżeli piłeczka nie trafi w działko a na przykład w nogi figurki, kończy się to jej wybuchem. Jak więc widać, rozbić swojego muru nie jest takie łatwe, szczególnie, że przeciwnik (komputer lub drugi gracz) skutecznie nam przeszkadza.

Jeśli szczęśliwie uda nam się przebrnąć przez 1 etap, przechodzimy do tak zwanego „Bonus Level”, który jako żywo przypomina nam Pinball. Ty razem cel wydaje się łatwiejszy — należy trafić piłeczką do czarnej

dziury zasłoniętej częściowo przez rząd odbijaczy i to także w ograniczonym czasie. Jest to jednak tylko zaprawa przed kolejnym etapem, w którym znowu musimy zmierzyć się z naszym przeciwnikiem. Cel jest ten sam tzn. trafienie piłką do dziury, ale zamiast limitu czasu mamy ograniczoną ilość stworków.

Jeżeli uda nam się to szybciej niż przeciwnikowi, to przejdziemy do kolejnego etapu, w którym... ale niech to narazie zostanie tajemnicą.

Na zakończenie kilka uwag „technicznych”. Aby złapać piłkę, należy wcisnąć **fire** i nakierować na nią działko. Zwolnienie piłki następuje po ponownym wciśnięciu tegoż przycisku; należy jednak pamiętać, iż piłkę można trzymać najwyżej 3 sekundy (potem następuje eksplozja). Gdy przeciwnik chce złapać piłkę, warto wcisnąć **fire**, co spowoduje ściąganie piłki w bok. W poziomie „Bonus” oraz w drugim etapie lepiej unikać bezpośredniego kontaktu z piłką. Należy pozwolić jej opaść na ziemię (na piłkę działa normalna siła grawitacji) a następnie ściągnąć ją działkiem, wycelować i strzelić.

A więc — powodzenia!

Komputer: ZX Spectrum 48, Commodore 64, Atari ST, Amiga, IBM PC.

(mz)

PAMIĘTNIK POKE-rzysty

Powoli zbliżamy się do końca, ale na razie wszystkich o L do R.

Lightforce — 40725,255
Legend of Kage — 30609,255
Lazer Wheel — 32849,0
Lazy Jones — 56693,0
Living Daylights — 36913,201
Lunar Jetman — 23439,201: 36963,0

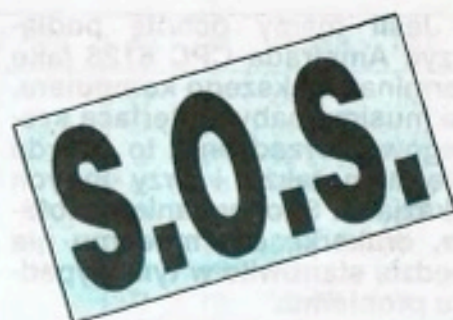
Manic Miner — 35136,0
Metrocross — 43006,195: 44490,0
Mad Max — 58472,12
Moon Alert — 42404,255
Mr Wimpy — 33693,0
Mutant Monty — 54933,0
Marble Madness — 39579,0
Motos — 42241,0

Nemesis — 51949,0
Nebulus — 32921,0
Northstar — 44433,0
Nosferatu — 32499,0: 39791,201

Outrun — 39204,0
Orbit — 65529,191: 32127,0: 32188,0
Overlander — 29521,0

Project Future — 27662,0
Psytron — 28625,0: 26143,255: 26144,0
Pud Pud — 49267,0
Punchy — 45632,0

Rambo — 27401,52: 60263,0
Rastan — 48909,255
Renegade — 41048,185
Rygar — 51216,0: 61577,0



Chciałbym mieć gry: BARBARIAN, ELEVATOR ACTION, SORCERY, ASTERIX, YIE-AR KUNG-FU w wersji kasety na Atari 65 XE. W zamian inne.

**Krzysztof Oksytycz ul. Sandomierska 9 m 12
26-600 Radom tel. 541-46**

Oferuję różne gry i opisy w zamian za gry na Atari 65 XE: RENEGADE, COBRA, GREEN BERET, SKY FOX, TOP GUN.

Marek Piłta ul. Noniewicza 10a m 90 16-400 Suwałki
Moi dwaj kolesi i ja mamy wielki problem z grą EXPLORER. Kto z polskich posiadaczy Spectrum pomoże nam?

Marek Vapenka Kozi 7/915 110 00 PRAHA 1 —

Stare Mesto
Jak grać w gry: COMMANDO, ZORRO, RAMBO, BLUE MAX?

Dariusz Skrzydło ul. Norwida 5a m 4

41-408 Mysłowice

Czy ktoś mógłby przysłać mi opisy do gier: PARADISE, WILLIAM WOBBLER, KONG STRICKE BACK? Mam komputer Timex.

Grzegorz Stachon ul. Marksa 60/30

32-100 Proszowice

Od niedawna mam Atari 65 XE. Jestem załascynowany grą AZTEK lecz nie bardzo wiem, jakie jest zadanie gracza. Proszę o informacje na ten temat i nieśmiertelność do niej.

Mariusz Nawrot ul. Mireckiego 22/40

42-200 Częstochowa

Zupełnie nie wiem, co robić w grach: KAMPF DEN KISTEN I ELIZA. Mam SHARP-a MZ 700.

Bogusław Olszak Os. Chrobrego 1/215

60-681 Poznań

Szukam programów BARBARIAN i WINTER GAMES na dyskietkach. Jak rozpocząć grę KENNEDY APPROACH? W zamian inne programy. Mam Atari 65 XE.

Piotr Pełka ul. Zamojska 117 22-500 Hrubieszów
Poszukuję nieśmiertelności do gry COMMANDO i GILLIGONS GOLD na Spectrum.

Marcin Panek ul. W. Niedzwiedzicy 21/6 Gliwice
Mam komputer SVI 738. Szukam opisów do gier: Hanoi, Formula, Chuckie Egg.

Wojciech Popów ul. Podkarpacka 3B/1

80-292 Gdańsk-Wrzeszcz

Interesują mnie mapy do gier PANZADROME i DANDARE, jak również opisy. Będzie wdzięczny za przysłanie ich.

Dominik Forębski Plac Kilińskiego 2/2

75-307 Koszalin

Jestem posiadaczem Commodore 64, niedawno kupiłem Simons Basic, lecz bez instrukcji i rozkazów. Może ktoś mógłby mi przysłać dokładny opis Simons Basica. W zamian oferuję opis do Mega Basic.

Sebastian Burek 1 Glen Devon Close Harare

Highlands Zimbabwe, Afryka

Poszukuję dokładnego opisu gry EQUINOX oraz nieśmiertelności do RAMBO, COMMANDO, GREEN BERET w wersji na Spectrum +

Piotr Kmieć Zadroże 69/2 32-044 Miłonki

Proszę o instrukcję w języku polskim do gier: SOLO FLIGHT, SILENT SERVICE na Atari 65 XE.

Maciek Urbaczka Al. Konstytucji 3 Maja 40/85

26-110 Skarżysko-Kamienna

Odkupię lub wymienię na gry i programy narzędziowe, książkę o nauce programowania w języku Mega Basic.

Piotr Łącki ul. Ogrodowa 13 64-410 Sieraków Wlkp.
Potrzebujemy nieśmiertelności do gry GHOSTS'N GOBLINS i opisu do gry DYNAMITE DAN II. W zamian inne opisy.

Borys Bielski i Paweł Kwieciń ul. Polczyńska 2/120

85-711 Bydgoszcz

Szukam gier: COBRA, BARBARIAN, TARZAN, INDIANA JOE oraz opisów do BAZOOKA JOE, TARZAN i INDIANA JOE. W zamian różne gry i opisy.

Jacko Grenda Os. ZMP 99/16 61-251 Poznań

Bardzo proszę o opis gry JAMES BOND na Spectrum.

Bartłomiej Szudek ul. Rutkowskiego 43d/2

83-110 Tczew

Mam prośbę o opisy do gier SUPER HUEY i MR ROBOT w wersji na Atari. Jak unuochić te gry?

Piotr Jagiello ul. Beskidzka 37/18 30-611 Kraków

Proszę o opisy do gier: FIRE LORD, SWERO, FAIR LIGHT, ALCHEMIST na Timex.

Barbara Surdykowska ul. Frontu Narodowego 3

Sopot

Mam ZX Spectrum — proszę o instrukcję do gry INDIANA JOE.

Piotr Wacławek ul. Kaukaska 5/54 02-760 Warszawa

Kto mi przysłał grę BARBARIAN w wersji kasety?

Piotr Ciemiński ul. Grunwaldzka 19 m 9 64-920 Piła

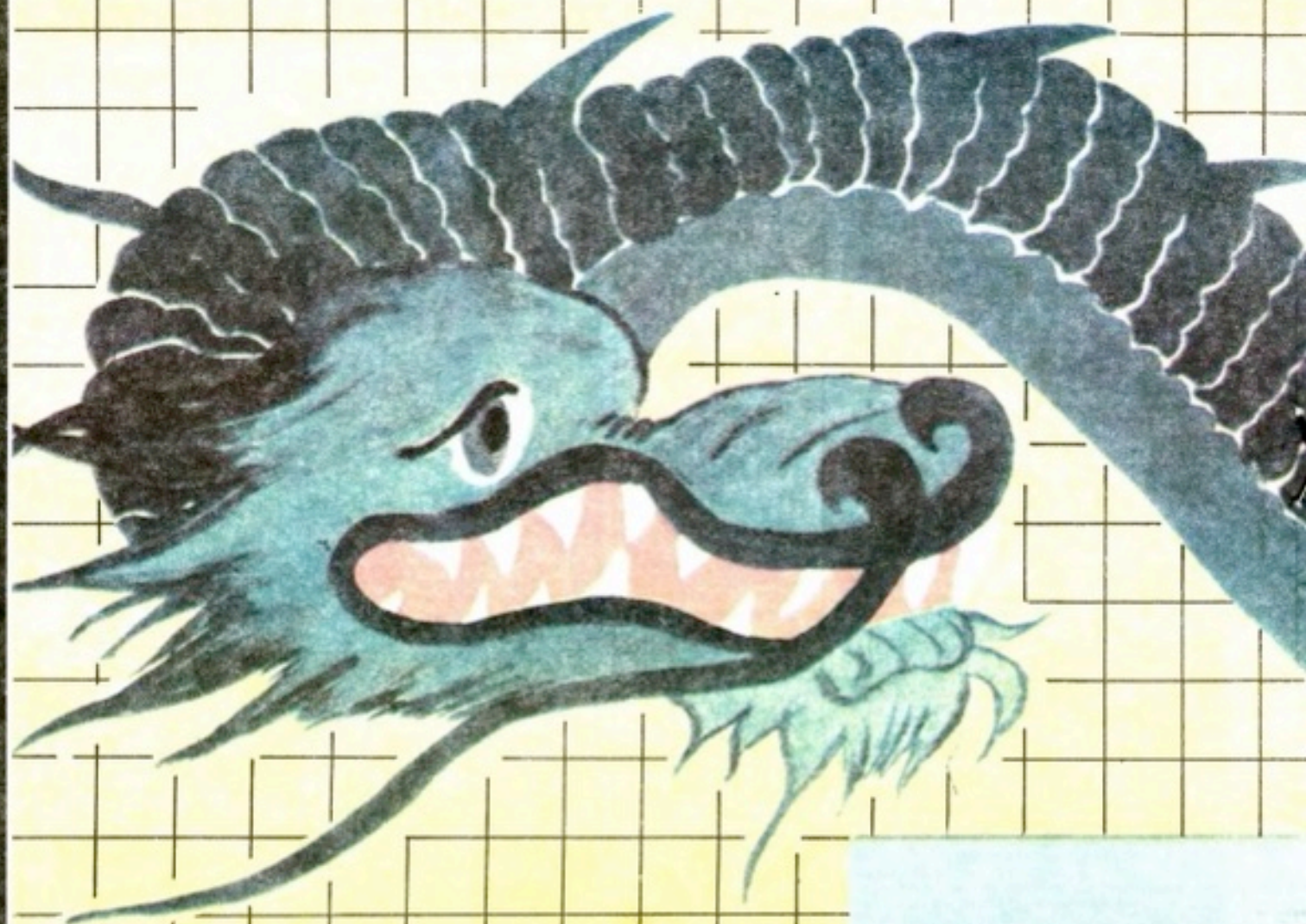
Szukam gier WINTER GAMES i BARBARIAN na Atari 600 XE. W zamian inne.

Łukasz Mleczko ul. Wiśniowa 14 32-650 Kęty

Proszę o opis gry F15 STRIKE EAGLE. W zamian nieśmiertelności do Atari. Mam Atari 65 XE.

Paweł Olszta ul. Zwycięzcka 2/II m 17

53-033 Wrocław

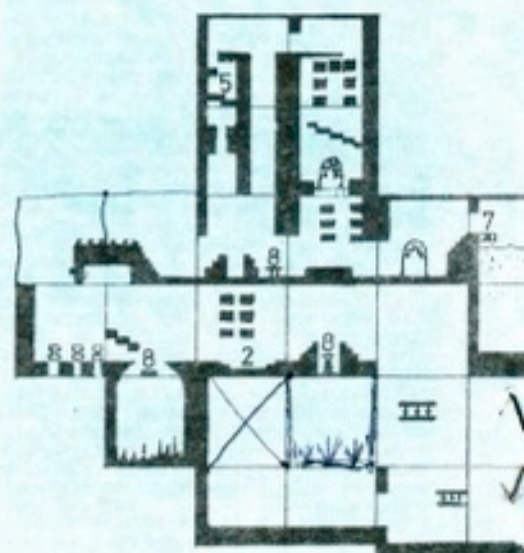


Królestwem, którym jeszcze niedawno rządziłeś, zawładnął podstępny Czarnoksiężnik w postaci olbrzymiej, szkaradnej bestii. Wsączył w serca Twoich byłych poddanych strach i potworną grozę. Twoje wojska w nierównej walce zostały doszczętnie rozgromione. Po tej porażce musisz sam postarać się unieszkodliwić tyrana. Z pewnych źródeł wiesz, że słabą stroną bestii jest jego, niechroniona skorupa głowa. Wiedział on, że przybędziesz odebrać swoją utraconą koronę. Rozmieszcil po całym zamku demoniczną straż. Swoje magiczne przedmioty dla pewności powierzył sługom w różnych częściach dużej budowli. Musisz je zdobyć i przy ich pomocy odzyskać władzę. Jeśli ci się nie uda Twoja misja, całe państwo pograży się w otchłaniach ciemności i magii potwora. Aby dostać się do niektórych części kamiennego kolosa, będziesz musiał zmienić swoją postać. Czeka cię trudne zadanie.

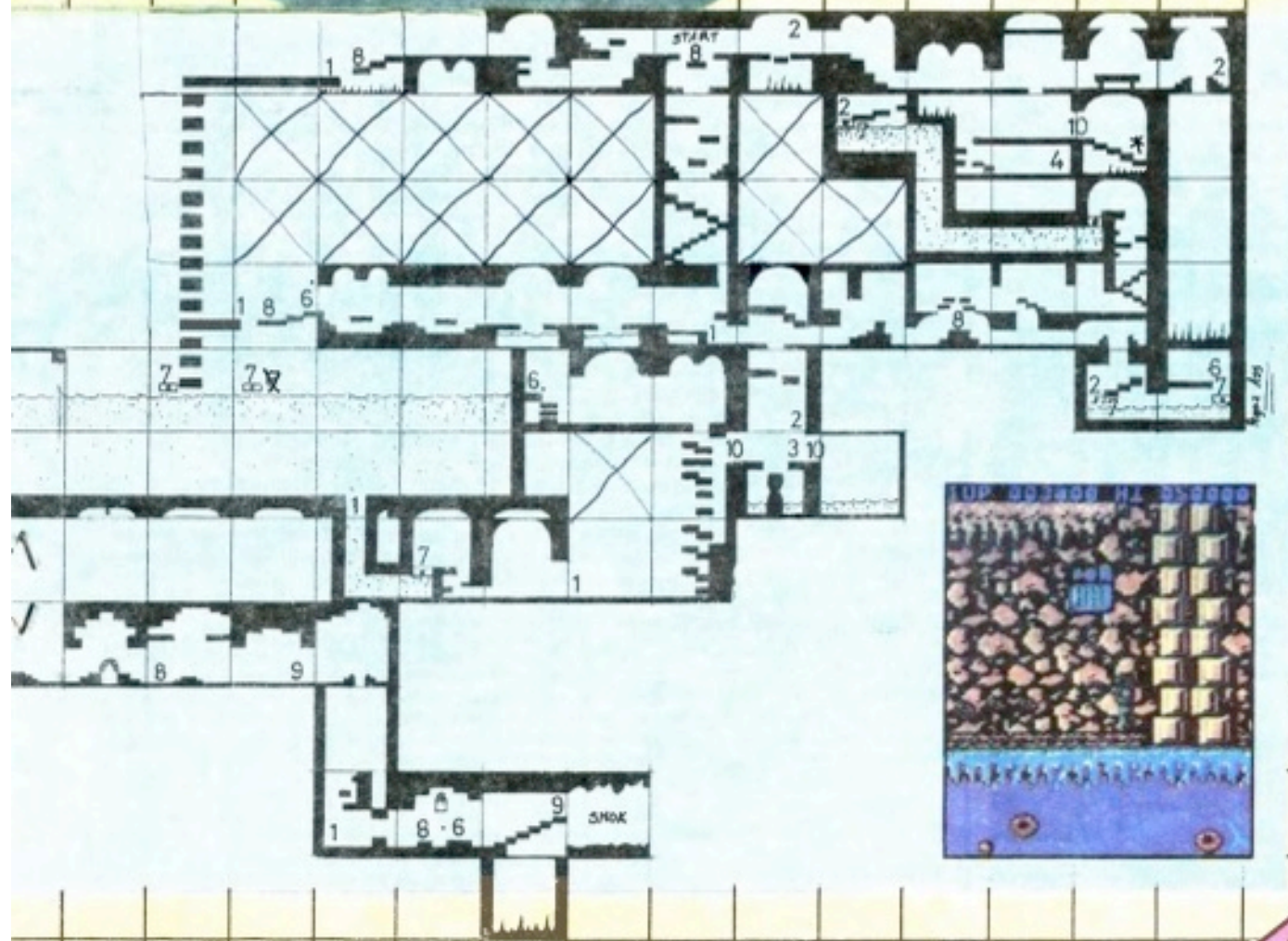
Sebastian Kajdan

Legenda do gry "Draconus"

- 1 - energia
- 2 - ogień w płynie
- 3 - ochrona przeciw demonom
- 4 - magiczny przedmiot
- 5 - oko smoka
- 6 - czar
- 7 - płyta zwyczajna
- 8 - płyta specjalna
- 9 - potwór
- 10 - ściana (znika, gdy masz oko)



DRACONUS



Bajtek

10

BAJTKOWA LISTA PRZEBOJÓW (7/89)

Dialektyka — jedność przeciwieństw jest budulcem tego świata. Również i Listy Przebojów. Gry nowe i stare, wsiekle sztelaniny i łagodnie tekstówki spotykają się w pierwszej dziesiątce ulubionych gier. Tak jest i w tym miesiącu. Królują „Operation Wolf”, obecna u nas stosunkowo od niedawna. Dalej również gry nie najstarsze, pewnie zadziwiająco budzą „Police Quest” i „King’s Quest” dostępne na niewiele komputerów. A na samym końcu „Green Beret”, historia i klasyka obikładnych zjeżdżosiołek.

Na siódme tegoroczne notowanie Listy napłynęło 3590 propozycji na 194 tytuły gier.



ROCKET RANGER

Jest rok 1940. Niemieckie fabryki pracują na pełnych obrotach, aby dostarczyć wojsku potrzebny sprzęt i amunicję. Messerschmidty tysiącami wędrują na front, wielkie opancerzone czołgi stoją na platformach, czekając na rozkaz. Podkute buty narodowego socjalizmu szycją się do podbicia wielkich obszarów Francji i Rosji, niedługo zjawią się też w Jugostawii i Hiszpanii. Nie ma takiego państwa ani systemu, który zdola zatrzymać tę szerzącą się w czotkamiącym tempie plagę. Jest natomiast człowiek, mogący całą niemiecką maszynę zmienić w bezwładną bryłę śmiecia.

Pewnej nocy, gdy siedziałś przy biurku rysując model maszyny parowej, pokój zaczął nagle drgać i wibrować. Na stole ukazały się schematy bardzo dziwnego urządzenia, wyglądającego z pozoru jak pojemnik na jedzenie. Jednak, gdy zmontowano go w jednym z laboratoriów, w Twoim ręku znalazł się supernowoczesny plecak rakielowy, z turbo odrzutem powierzchniowym oraz skalacją przestrzeni i czasu. Właśnie przy jego pomocy masz szansę walczyć ze znieprawdowanym faszyzmem oraz z Wehrmachtem, Luftwaffe i Kriegsmarine. Ostateczne zwycięstwo jest w zasięgu gracy o silnym charakterze, którzy spędzą przy komputerze minimum miesiąc.

Gdy zaczynasz, możesz wykonać jedną z czterech czynności:

WAR MAP — mapa świata. Oznaczone są na niej państwa odgrywające jeszcze jakąś rolę w wojnie. Posiadasz pięciu agentów, których możesz dowolnie przemieszczać. Są oni jednak bardzo narażeni na zdemaskowanie, co zawsze kończy się dla nich śmiercią, lub obozem koncentracyjnym. Każdy z wywiadowców może organizować ruch oporu, masz także możliwość zwiększania szybkości i elektywności ich działania.

FUEL DEPOT — magazyn paliwa. Zaopatrzyć się tutaj w paliwo do swojego plecaka oraz rakiety. Pamiętaj, że nie całe paliwo

zujęsz na raz, część zostaw na powrót lub lot do innego kraju.

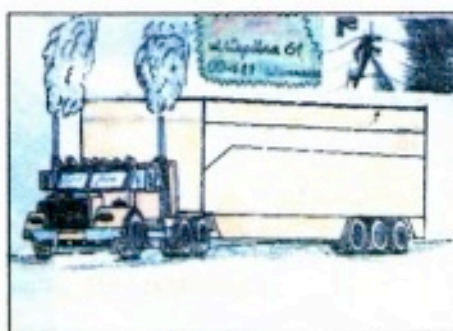
ROCKET LAB — informacje o ilości zdobytych części od nowej niemieckiej rakiety.

TAKE OFF — start. Przewożony zostajesz do Fort Dix, gdzie startujesz (lub nie) z betonowego pasa. W tym celu na każde dotknięcie nogą ziemi, przycisnąć **FIRE + lewo**. Gdy odczujesz się sygnał dźwiękowy informujący o możliwości oderwania się od powierzchni ziemi, wcisnąć **FIRE + góra**. Odległość lotu determinuje ilość załadowanego wcześniej paliwa do zbiornika w plecaku. Zależność tę znajdują się w załączonej tabelce.

Informacje przekazywane przez wywiadowców mówią zwykle o odkryciu tajnej bazy. Lot do niej jest konieczny, gdyż właśnie tam masz możliwość zdobycia jednej z pięciu części rakiety, którą Niemcy chcą użyć do lotów na Księżyc. Inne wiadomości przekazywane przez agentów dotyczą transportów wojskowych, ukrytych fabryk, itp.

Na samym początku gry, niemieccy komandosi nadlatują sterowcem nad Nowy Jork i pory-

	STAR	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 OPERATION WOLF ↑	X	X	X	X
2 STREET FIGHTER ↑	X	X	X	X
3 HOT SHOT ↓		X	X	X
4 POLICE QUEST ↑	X		X	
5 GUNSHIP ↑	X	X	X	X
6 ROCKET RANGER ↓			X	
7 KING'S QUEST ↓	X	X	X	X
8 PLATOON ↓	X	X	X	X
9 DRACONUS ↓			X	X
10 GREEN BERET ↓	X	X	X	X



CEL LOTU ROCKET RANGERA

POZYCJA ROCKET RANGERA	0	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500																									
Algieria	0	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000
Arabia	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000	
Atlanty	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000		
Brasylia	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000			
Canada	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000				
Chiny	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000					
Europa	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000						
Ameryka Wsch.	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000							
Rosja	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000								
Anglia	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000									
Francja	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000										
Włochy	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000											
Włochy	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000												
USA	260	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000													
Libia	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000														
St. Wschod.	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000															
Nigeria	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000																
Indonezja	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000																	
Peru	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000																		
Indonezja	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000																			
Indonezja	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000																				
Indonezja	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000																					
Indonezja	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000																						
Indonezja	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000																							
Indonezja	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000																								
Indonezja	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000																									
Indonezja	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860	880	900	920	940	960	980	1000																										
Indonezja	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740	760	780	800	820	840	860																																		

wają jednego z najlepszych amerykańskich naukowców — Otona Barnstorffa, wraz z córką Jane. Jedynym sposobem na ich uratowanie jest odnalezienie sterowca w trakcie powrotu do Niemiec i zajęcie go. Pamiętaj jednak, że trafienie w powłokę wypełnioną wodorem powoduje wielki wybuch, z którego nie uratuje się nikt, oprócz Ciebie.

Gdy uda Ci się dostać do wnętrza sterowca, zadanie Twoje nie będzie jeszcze zakończone. Odpowiednimi słowami powinieneś przekonać

Jane, że jesteś przyjacielem. Jeżeli nie uwierzy, polecisz wraz z ojcem prosto do Niemiec, aby już nigdy nie ujrzeć światła Nowego Jorku.

Tak więc los Europy i Świata spoczywa w Twoich rękach. Czy na Dzielnym Domu zawisnie flaga ze swastyką, czy też staniiesz się bohaterem, o którym nie zapomni pokolenia?

Firma: Strike Force

Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64, Atari ST

Luke



Pływalimy już różnymi urządzeniami, raz na wodzie, raz pod wodą. Latalimy szybko i wolno, wysoko i nisko, ale nigdy jeszcze nie poruszaliśmy się wodorotem.

PHM Pegasus to nazwa eksperymentalnego wodorotu, który używany będzie przeciwko piratom. Jedyne dwa istniejące egzemplarze Pegasusu ma w posiadaniu armia UK i skrupnie ich pilnuje. Jak więc ten dostał się w Twoje ręce? Zamieszana jest w to firma EOA, ale lepiej o to nie pytać, gdyż może być to ostatnie zadane pytanie.

Tak więc masz ten wodorot i nie wiesz, jak się nim posługiwać? Nic prostszego, mogą przybliżyć Ci tę trudną sztukę, lecz mniemam, iż Twa wdzięczność wyrazi się w miarodajnych jednostkach...

Na początku popatrz dobrze na mapę, rozwiń ją w kabinie. Widzisz tam powną część morza, kawał lądu i kilka małych punktów. Ten, obwiedziony jasnym okręgiem, to Pegasus, a okrąg pokazuje zasięg jego radaru, a więc i strzałów. Inne kropki to jednostki pływające lub latające; obwiedzione okręgami będą Ci przyjacze.

Klawiszami **F1—F4** możesz przełączać nadajnik i wystrzelać kurs dla każdej jednostki. Kursor poruszasz joystickiem, zaś prędkość regulujesz klawiszami **1—5**.

Czy czas nie płynie zbyt wolno? Jeśli tak, to używając klawiszy **+/-** możesz jego wpływ odpowiednio zwolnić.

Wodni **V** — znajdziesz się przy oknie. Spacją zmieniasz tryb z manewrowania na strzelanie i powrotnie. W trybie manewrowania poruszenie joystickiem powoduje odzwierciedlenie przyspie-

szanie i zwalnianie oraz skręt w lewo lub prawo. Trybu strzelania używaj, gdy uchwycisz cel w lornetkę.

Zasięg radaru zmieniasz klawiszem **R**. Klawisz **T** powoduje uchwycenie najbliższego celu w lornetkę oraz zmianę celu. Wtedy możesz włączyć tryb strzelania, wybrać rodzaj broni klawiszem **W** (gun — działo, chaff — fiary, hasm — rakiety samonaprowadzające średniego zasięgu, gabriel — rakiety samonaprowadzające dalekiego zasięgu), joystickiem przemieścić kursor w lornetce i strzelać.

W czasie pogoni za uciekającymi celami nie zbliżaj się za bardzo do brzozy. O krytycznej głębokości (płytkości) wody poinformuje wskaźnik **DEPTH** na tablicy przyrządów.

To już wszystko, co potrafi Twój Pegasus. Nie jest to wcale mało, przekonasz się o tym w akcji.

Którą zaś z nich wybierzesz, to zależy od Ciebie. Każda jest inna i różny jest też ich stopień trudności. Tak więc baw się dobrze i nie popuszczaj wodorotu, lecz odstaw go na miejsce nieknięty.

Firma: Electronic Arts

Producent: Lucasfilm Games

Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64, Atari ST, IBM PC.

Gen



S.O.S.

Proszę o udzielenie mi informacji o grze UNIVERSAL HERO. Nie wiem, co zrobić w kabinie z komputerem po pojawieniu się raposu. Proszę identyfikować się!

Łukasz Mazurkiewicz ul. Zamieniecka 17 04—150 Warszawa

Posiadam mikrokomputer C—16. Chciałbym rozszerzyć pamięć do 64 Kb. Bardzo proszę o podanie adresu instytucji lub osoby prywatnej mogącej dokonać tej przerobki. (Okolicie Śląska)

Dariusz Bieniek ul. Karola Miarki 31/3 41—500 Chorzów

Próbuję rozszyfrować grę ROBIN HOOD. Chodzę po lesie i w pewnym miejscu Robin zatrzymuje się. Co potem robić? W zamian za pomoc oferuję 150 gier i opisów. Poszukuję także gry BARBARIAN, CONAN, ZORRO II, ZYBEX. Posiadam Atari 800XL.

Daniel Krajewski ul. Wankowicza 5b/10 58—500 Jelenia Góra

Commodorowcy poróżdźcie! Nie mogę uruchomić gry BOLD DASH w wersji na C—16.

Piotr Czesak ul. Klonowa 20/19 00—901 Warszawa Płynie potrzebuję na mikrokomputer Spectrum gier KLING-FU MASTER, POP EYE, GUN FRIGHT. Wymienie je na inne.

Ryszard Opara ul. Zemska 36/17 54—438 Nowy Dwór woj. wrocławski

Gry SPY vs SPY III, III, STARBUCKE, THE GOONIES, PANTHER i wiele innych zamienię na BARBARIAN, SPY vs SPY IV, HOBBIT, WINTER GAMES i MISS PACMAN. Posiadam Atari 65XE.

Piotr Panczyk ul. M. Sawickiej 17/25 43—100 Tychy Jestem posiadaczem Commodore +4. Do czego służy instrukcja SPRAY w programie SPEECH PLUS. Jak grać w MAYHEM, DEATH HEAD, BATTLE i MISSION APOLLO. W zamian służę opisaniami wielu gier.

Marcin Sokołowski ul. Urzędnicza 9a/44 25—729 Kielce

Proszę o pomoc w zlobyciu gry BARBARIAN w wersji kasetyowej na Atari 65XE.

Adam Maik os. Zwycięstwa 11/46 61—646 Poznań W zamian za opisy do gier PYJAMARANA, CONQUEST, UNIVERSAL HERO, MONTEZUMA'S REVENGE oferuję mapy gier PHARON'S CURSE, STARBUCKE, JET SET WILLY, PITFALL II, BRUCE LEE. Mam Timera 2048. Pomóżcie!

Tomasz Szulczyński os. Świerczewskiego 41/8 64/300 Nowy Tomysl

Proszę o informację, jak przejść trzecią i drugą planszę w grze THE GOONIES w wersji na Spectrum.

Paweł Parys ul. Gólowicka 4/8 03/550 Warszawa

Posiadam Atari 65XE. Proszę o pomoc w grach SILENT SERVICE, HARD BALL, EASTERN FRONT, DIZZY DICE i FIN ORBIT. W zamian służę pięćdziesięcioma opisaniami do gier.

Piotr Adamiak, ul. M. Konopnickiej 8b/2, 63-400 Ostrow Wlkp. woj. kaliskie

— KRÓL I KRÓLOWA GIER —



Hanna Puś lat 18, uczennica klasy III (biologiczno-chemicznej) VIII LO im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.

Jeszcze nie ma komputera, ale chciałaby mieć Commodore 64.

Lubi wszystkie gry komputerowe.

Hobby: Muzyka rozrywkowa.



Marcin Pruszyński lat 17, uczeń klasy I t

Technikum Energetycznego w Warszawie.

Posiada komputer: Commodore 64.

Ulubiona gra: Tetris.

Hobby: muzyka, informatyka, zegarstwo.

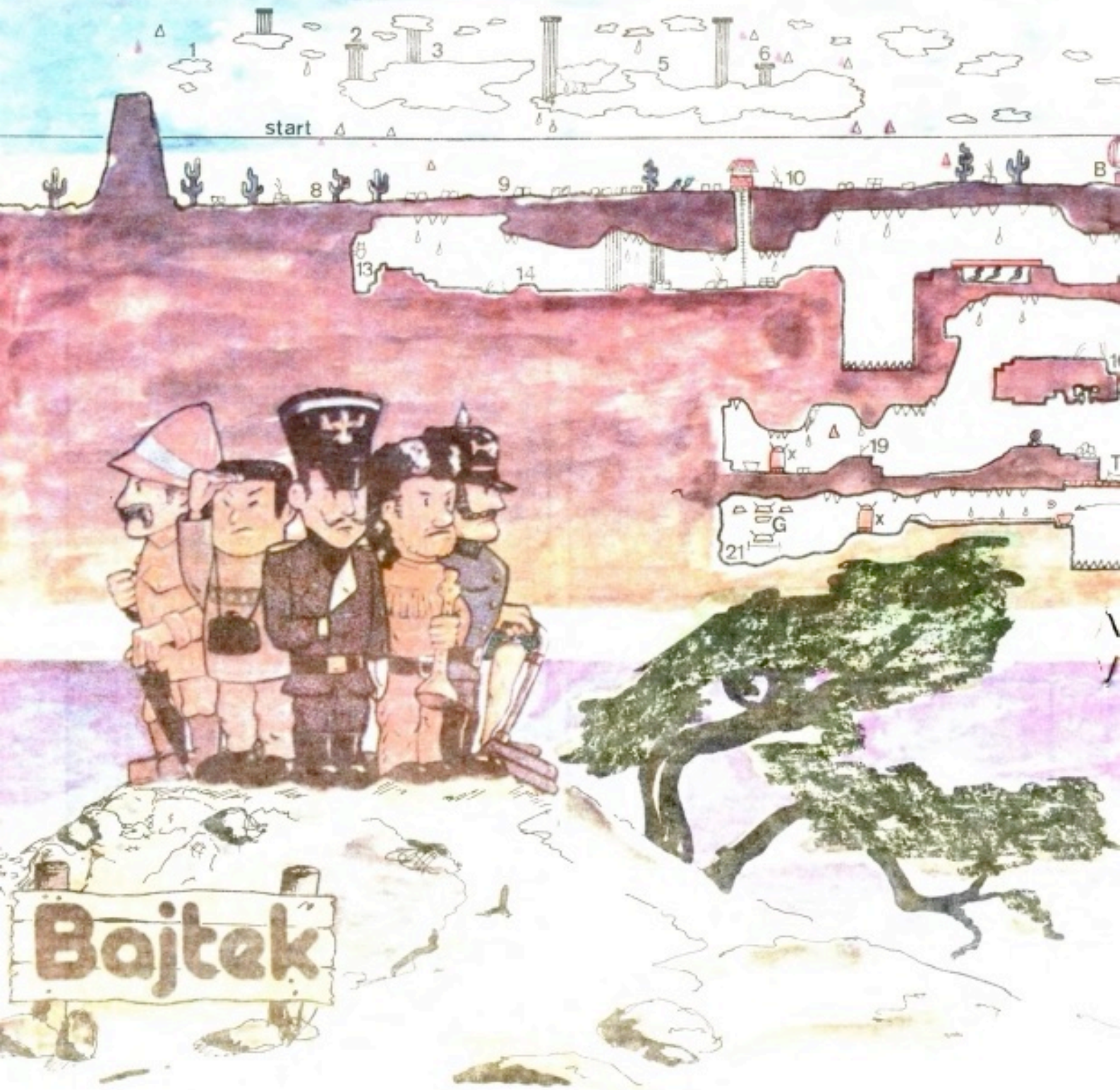
1 — Proch śr. mocy
2 — Drabinka sznurowa
3 — Ogłoszenie
4 — Srebrna łuska
5 — Rower jednokołowy
6 — Parasolka

7 — Tabletki antyradiacyjne
8 — Odkurzacz
9 — Flet
10 — Kula krykietowa

11 — Wrzaski
12 — Ostrogi
13 — Proch małej mocy
14 — Pistolet
15 — Proch dużej mocy

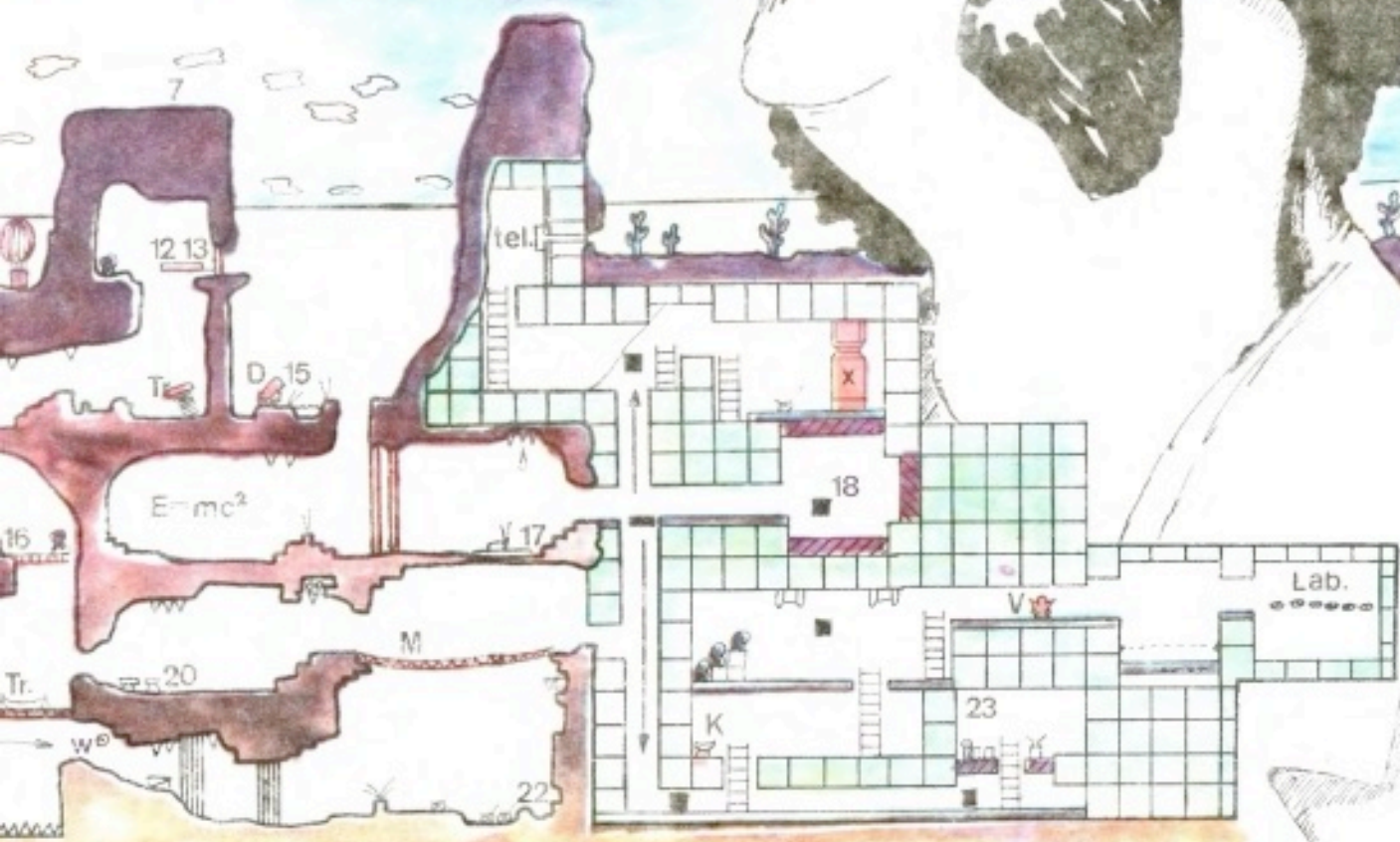
16 — Przełącznik
17 — Baryłka piwa
18 — Kryształ energetyczny
19 — Wieszak

TERRAME





- 20 — Akumulator
- 21 — Stos atomowy
- 22 — Niespodzianka
- 23 — Filiżanka herbaty
- B — balon
- D — Działo
- G — Generator
- K — Kowadło
- Lab — Laboratorium
- M — most linowy
- Tel — Teleskop
- Tr — Trampolina
- W — Przelącznik kolejki
- V — Wampir



Profesor Eyestrain już od dawna ostrzegał o grożącym Ziemi niebezpieczeństwie. Zbliża się wielki meteor, który po upływie tygodnia uderzy w Ziemię. Spowoduje to jeszcze większe skrzywienie osi ziemskiej, a w rezultacie stopnie się lodów na biegunach i powódź, która zaleje cały glob. Istnieje też możliwość, że lecąc przez atmosferę meteor rozgrzeje się tak, że nastąpi wybuch zgromadzonej na Ziemi energii atomowej.

O tym wszystkim profesor dowiedział się na podstawie swoich obliczeń i obserwacji Kosmosu. Nikt jednak nie dał wiary prorocztwom profesora. Urażony profesor ukrył się i buduje sobie kapsułę ratunkową, którą opuści Ziemię.

To też nie poruszyło ludzi. Jest jednak pięciu podróżników i odkrywców, którym nieobcy jest los Ziemi. Postanowili oni wyłonić spośród siebie najwszechstronniejszego, który odnajdzie profesora i skłoni go do zmiany toru meteoru.

Jeden z podróżników wyrusza więc na poszukiwania. Ma tylko tydzień i to nie cały. Okazuje się, że profesor Eyestrain ukrył się w stworzonym przez siebie świecie zwanym Terramex. Światek składa się z nieba, pustyni, jaskiń i miasta. Na samym końcu drogi, w

najdalszym zakątku miasta, ukryty jest profesor.

Wędrując po Terramexie napotkasz wiele dziwnych przedmiotów. Są to wynalazki profesora, które pomagają dotrzeć do jego kryjówki. Oprócz tego podróżnikowi potrzebne będą elementy do budowy specjalnego urządzenia, które pozwoli na zmianę toru lotu meteoru.

Razem z bohaterem wędruje kilku tragarzy, którzy niosą znalezione przedmioty, bo wiew bohater może naraz nieść tylko jeden. Wymiana przedmiotu z najbliższym tragarzem następuje po wciśnięciu klawisza S, zaś przesuwanie rzędu tragarzy (widocznych w okienku w prawym dolnym rogu) możliwe jest za pomocą klawiszy 1 i 2.

Na drodze czeka wiele niebezpieczeństw. Ze szczelin skalnych wysuwają się jadowite węże, podobnie jak z wiklinowych koszy. Te drugie można jednak chwilowo uspić grając na zalezionym flecie.

Każdy z napotkanych przedmiotów służy do czegoś i na pewno będzie przydatny. Po wciśnięciu klawisza T podróżnik zastanawia się chwilę i podpowiada grającemu, jaki przedmiot powinien teraz wykorzystać. Bardzo przydatny będzie parasol, działający jak spadochron przy skoku w przepaść. Bez po-

rasola bohater odmawia skoku, kręcąc niechętnie głową.

Po skompletowaniu wszystkich przedmiotów i dotarciu do profesora zbuduje on urządzenie, które uratuje ludzkość. Do grającego należy teraz jego uruchomienie i odchylenie toru meteoru. Przy odrobinie szczęścia wszystko powinno się udać.

Komputer: ZX Spectrum 48/1, Amstrad/Schneider, Commodore 64, Atari ST

Gen



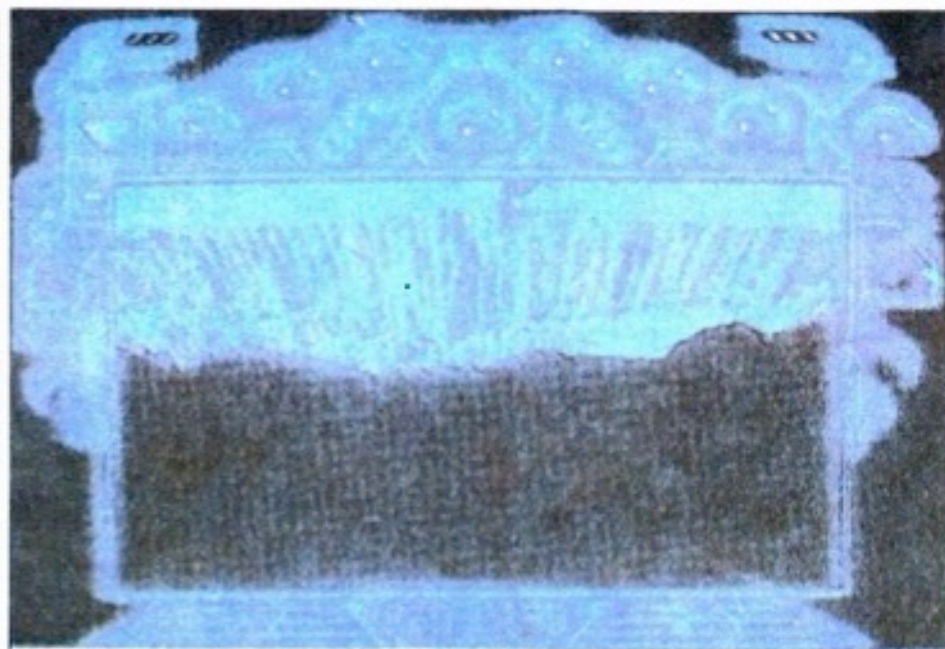
BAJTKOWA LISTA PRZEBOJÓW (8/89)

O nowych informacjach zawartych w dzisiejszej Lidzie (które będą oczywiście konsekwentnie prowadzone) możecie dowiedzieć się z artykułu „Innowacje”. A jak przedstawia się dzisiejsze notowanie?

Król: Operation Wolf — wyładowywał energię i emocje, skulając nawet po klasowej z matematyki. Zaraz za nim jest tego samego typu — Cybernoid, lecz nie aż tak relaksująca. Dalej bez niespodzianek, jeśli nie liczyć Kapitana Blooda, który w swej ościeżce wspaniałą grafikę gości obok. Police Quest spada już niżej niżścisze.

Na osmie tegoroczne notowanie nadeszło 2977 propozycji. Czytelnicy głosowali na 90 tytułów.

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 OPERATION WOLF	-	x	-	-
2 CYBERNOID	!	-	x	-
3 ROCKET RANGER	↑	-	x	-
4 DRACONUS	↑	-	-	-
5 BMX SIMULATOR	+ !	x	x	x
6 HOT SHOT	↓	-	x	x
7 CAPTAIN BLOOD	!	x	x	-
8 STREET FIGHTER	↓	-	x	x
9 GUNSHIP	↓	x	-	x
10 POLICE QUEST	↓	-	-	-



CAPTAIN BLOOD

Wielki, stalowy kołos mknie przez kosmiczną pustkę, z oszłamającą prędkością oddalając się od Ziemi. Rozżarzone dysze silników drgają z powodu niesamowitej temperatury, którą zdolnie są wytrzymać tylko stopy tytanu i wolframu. W panciernej szybie bocznego włazu odbijają się okrągłe kształty gwiazd. We wnętrzu wypukłych wieżyczek rysują się podłużne sylwetki najnowszych laserów HZH-2. Kosmiczne torpedy umocowane na wysięgnikach w dolnej części statku drgają wraz z całym kadłubem. Kilku radarów kręci się w sąsiedztwie niezliczonej ilości czujników wystających z wnętrza. Zaplan statek nie zbliży się do tej latającej formacji, zdołać w nią wbić i unicestwić największą nawet planetę.

A jednak właśnie z takiego krążownika porwano prezydenta galaktyki, lecącego na międzyplanetarną wizję lokalną. W pewnej chwili stracono łączność ze statkiem. Wysłana ekipa ratunkowa oraz grupa komandosów DELTA FORCE, po kilkunastu dniach poszukiwań odnalazła transgalaktyk, lecz cała załoga była zabita nieznanym promieniowaniem, a sam prezydent zniknął. Wyznaczono nagrodę dla każdego, kto znajdzie miejsce uwięzienia prezydenta.

Każdy, kto załaduje tę grę na swój komputer, zmuszony jest odszukać zaginionego polityka. Wcielamy się więc w postać kapitana niewielkiego niszczyciela, o średnim standardzie wygody i zerowej liczbie przyjemności podczas podróży.

Zaczynamy w pobliżu planety, gdzie spotkamy pierwszego z informatorów. Jest to z reguły jej mieszkaniec, który w przychylnym humorze powie: „Kapitanie Blood, ja Cię nie wyrzucam, ale wynos się stąd.” Po tej młej wypowiedzi, wszyscy

z reguły rozwalają tę planetkę, nie martwiąc się o nic, a najmniej o ludzi. Niestety, ale takie bezmyślne, niepotrzebne zabijanie, nie wchodzi w tej grze w rachubę.

Porozumiewanie się z innymi postaciami jest proste i wymowne. Pod ekranem narysowane są tabliczki oraz głośnik-bumacz. Każdy rysunek na płycie symbolizuje jedno słowo w jednym z trzech języków (angielskim, francuskim lub niemieckim). Gdy ułożysz już zdanie, wciśnij FIRE na głośniku i możesz czekać na odpowiedź. Niektóre słowa (zapisane w nawiasie) symbolizują zachowanie, np.: śmiech, wściekłość, przekleństwo itp. Naszym głównym celem (oprócz zabawy) jest wyciągnięcie od rozmowcy współrzędnych planety, na których mieszkają inni informatorzy. Aby to osiągnąć, musisz spodobać się stworzowi — wtedy on sam udzieli Ci niezbędnych rad. Potem możesz użyć sobie, zamieniając wszystko w gwiazdny pył.

Nasz niszczyciel wyposażony jest w wiele niezbędnych urządzeń. Znajdziesz tam rakietę anihilacyjną, teleskop, dzięki któremu możesz dokładnie obejrzeć planetę, lądownik, bez którego nie można rozmawiać w ogóle z nikim. Lądując na planecie musisz uważać na wysokie szczyty oraz rakietę.

Twój niszczyciel posiada także luki towarowe, w których możesz przewozić postacie, prosząc Cię o przeniesienie na rodzinną planetę. Pamiętaj jednak, że gdy zawieszysz go na niewłaściwą, to również dobrze mógłbyś mu strzelić w głowę. Nie bądź więc sadystą i nie zabijaj bezbronnych.

Firma: Informatique

Komputer: ZX Spectrum 48, Commodore 64, Atari ST, Amiga.

Luke

KRÓL I KRÓLOWA GIER



Agnieszka Neuman — VII klasa szkoły nr 309 w Warszawie — komputer ATARI, ulubiona gra: „Bruce Lee”, hobby: fotografia.



Marcin Nakoneczny — Szk. Podst. 289 w Warszawie, Klasa IV^B — komp. SPECTRUM, gry: West Bank, Gryzor, hobby: tenis, motoryzacja.

S.O.S.



Czy chcesz, by na dźwięk grzmotu Twoje ciało drętwiało, a mózg zamierał się w wodę? A może wolisz, aby dwa słowa — „Żelazny grzmot” przemieniły Cię w kwiołocznego szaleńca? Jeśli tak, wgraj „STEEL THUNDER” — program, którym bawią się tylko najwięksi moczarze.

Grę rozpoczynasz, wybierając czolg (jeden z czterech), którym będziesz sterował. Decyzja jest trudna i wiąże się zwykle z pogryzioną dyskietką lub skopanym kołem, więc podam ich ogólną charakterystykę:

M1A1 ABRAMS

Masa: 60 ton
Działo: 120 mm
Prędkość: 150 km/h
Zasięg: 440 km
Pancerz: 12 cm

M60A3

Masa: 54 tony
Działo: 105 mm
Prędkość: 80 km/h
Zasięg: 480 km
Pancerz: 15 cm

M48A5

Masa: 54 tony
Działo: 105 mm
Prędkość: 50 km/h
Zasięg: 480 km
Pancerz: 15 cm

M3 BRADLEY

Masa: 25 ton
Działo: 25 mm
Rakiety: TOW-2, zasięg 5 km
Prędkość: 100 km/h
Zasięg: 480 km
Pancerz: 3 cm

Gdy wreszcie znajdziesz się za sterami maszyny, doznasz wrażenia porównywalnego z pobudką na szczycie wieży Eiffa. Przed oczami ukazują Ci się rzędy

łamek, liczników, przycisków itp., itd. Podanie ich funkcji, z pewnością zapobiegnie potłamanym palcom.

- 4 — kabina kierowcy, a w niej:
 - włącznik zasilania
- 1 — rozrusznik silnika
- 2 — noktowizor
- CLR — gasznice
- 5 — pierwsze działo, a w środku:
 - przybliżenie
 - C — wysunięcie rakiety
 - U — stabilizator
 - M — opcje celownika (filtr, czysty widok)
 - podświetlenie celownika
 - N — włączenie komputera
 - 6 — drugie działo
 - Z — aktywacja granatów dymnych
 - C — włącznik zasilania

Inne funkcje:

- SHIFT — dokładność obrotu wieżyczki
- RETURN — identyfikacja celu
- CTRL — powrót do bazy
- SPACE — automatyczne śledzenie celu
- F1 — rzucenie zasłony dymnej
- F3 — przełącznik działo-karabin
- F5 — zasięg pocisków
- F7 — rodzaj pocisków
- 7 — zniszczenia
- 8 — ilość amunicji, zniszczone cele
- 9 — mapa

Walkę prowadzisz na poligonach, rozrzucanych po całym świecie. Na każdym z nich spotkasz odmienne warunki — ukształtowanie terenu, pogodę, nawierzchnię oraz uzbrojenie nie zawsze symulowanego przeciwnika.

Pamiętaj, że Twoje wyniki są zapisywane w służbowej karcie, bądź więc ostrożny. Życzę celnych trafień i potłamania działa!

Firma: Accolade
Komputer: Commodore 64

Luke

INNOWACJE

Czy zauważyliście, że Lista Przebojów jest trochę inna, niż zwykle? Została nieco zmodyfikowana tabelka, zamieszczana przy tytułach gier z pierwszej dziesiątki. Wykorzystując stary standard wprowadziliśmy nowe informacje. O czym? Zaraz się dowiedzie.

Komputery szesnastobitowe rozwijają się i powstaje na nie coraz więcej gier. Dlatego też uwzględniłem to w Liście Przebojów. Przyjrzyjcie się uważnie poniższemu kluczowi, by zapamiętać, który znaczek za co odpowiada: ATARI: znak „A” — ST, znak „X” — XL/XE, „X” — oba
AMSTRAD: „A” — PC (głównie IBM PC), „X” — CPC, „X” — oba

COMMODORE: „A” — AMIGA, „X” — 64, „X” — oba (wraz z 128)
SPECTRUM: „A” — 128 (lub muzyka w wersji na 48), „X” — 48/+, „X” — oba (wersje gry i na 128 i na 48)

Najwięcej kłopotu będzie zapewne ze Spectrum, gdyż lewą częścią krzyżyka oznaczamy grę na 48, jeżeli wyposażona została w obsługę generatora dźwięku, ale również i grę, która istnieje tylko w wersji na 128 (np. „Where Time Stood Still” w pierwszym wydaniu).

Gen

Jestem posiadaczem mikrokomputera Atari 800XL. Mam kłopoty z grami AIR SUPPORT, THEATRE EUROPE, ARKANOID — nie wiem co zrobić w 33 komnacie. Liczę na pomoc czytelników.

Krystian Baran os. Wysokie 10/39
31-819 Kraków

Proszę o pomoc w grach EASTERN FRONT, FORT APOCALYPSE, AIR SUPPORT. W zamian dam opisy gier BRUCE LEE, ROAD RACE, ZORRO, DROP ZONE i MINER 1049. Czekam z niecierpliwością.

Marcin Szymanowicz ul. Manifestu
Lipcowego 1b/33 44-244 Knurów

Mam Atari 65XE. Poszukuję gier SPY vs SPY II, SPIKY HAROLD, GUN FRIGHT, THE ROCKY HORROR SHOW, URBAN UPSTART i GHOST CHASER w wersji kasetowej.

Adrian Sliwiński ul. Lwowska 31/17
53-515 Wrocław

Szukam opisów gier PYJAMARAMA, BARBARIAN i ANTIRIAD. Posiadam COMMODORE 64.

Leszek Krause ul. Herkulesa 12/3 67-200
Głogów woj. legnickie

Posiadam Atari 800XL. Poszukuję kodów do KENNEDY APPROACH i gry ASTEROIDS. Zapłacę lub wymienię na inne gry.

Adrian Czabanowski ul. Jaskółcza 14
48-300 Nysa

Proszę o dokładne opisy programów WHAM! THE MUSIC BOX, TASWORD TWO (polska wersja). Szukam też POKE'ów do gier COMMANDO, GILLIGAN'S GOLD, PANAMA JOE i THE GOONIES. Odwdzięczę się ułatwieniami do innych gier.

Jacek Wajda ul. Szekspira 2/26
01-913 Warszawa

Poszukuję opisów gier CHIMERA, FORBIDDEN FOREST, SPINDIZZY, ZENI. Posiadam Atari 800XL.

Lukasz Majewski 55-050 Sobótka
ul. Wrocławska 14e

Nawiążę kontakt listowy z posiadaczami gry telewizyjnej COLECO VISION firmy CBS ELECTRONICS. Nie mam do niej kaset z grami. Mogę je odkupić lub pożyczyć od kogoś, oczywiście za zapłatą.

Sebastian Karbowski 82-439 Wąpiewo
Wielkie woj. ełbskie

Jestem posiadaczem Atari 130XE. Proszę o udostępnienie mi gier COMMANDO, ARKANOID, DROP ZONE. Poszukuję też opisów do gier MOLECULE MAN, GREMLINS, FROGGER II i CAVERN OF KHAFKA.

Bartosz Wyspiański ul. Mickiewicza
107h/6 64-920 Piła

Nie wiem jak skończyć grę MONTEZUMA'S REVENGE. Proszę o pomoc.

Jakub Winnicki ul. Akacja 18a/3
47-330 Zdzieszowice

Jestem użytkownikiem Atari 65XE z magnetofonem XC12. Upierzejmie proszę o dokładny opis gry TOMAHAWK. Nie mogę sobie także poradzić z kolejnymi etapami gry RAID OVER MOSCOW. Poszukuję też gier BARBARIAN, POP EYE, GHOSTBUSTERS, SPY vs SPY i STAROUAKE. W zamian oferuję wiele innych gier. Liczę na waszą pomoc.

Cezary Jakmik os. Centrum 19/6
16-100 Sokółka

Posiadam Atari 800XL. Mam trudności z grami STAROUAKE, MONTEZUMA'S REVENGE, EASTERN FRONT, SUBMARINE COMMANDER, SPY HUNTER.

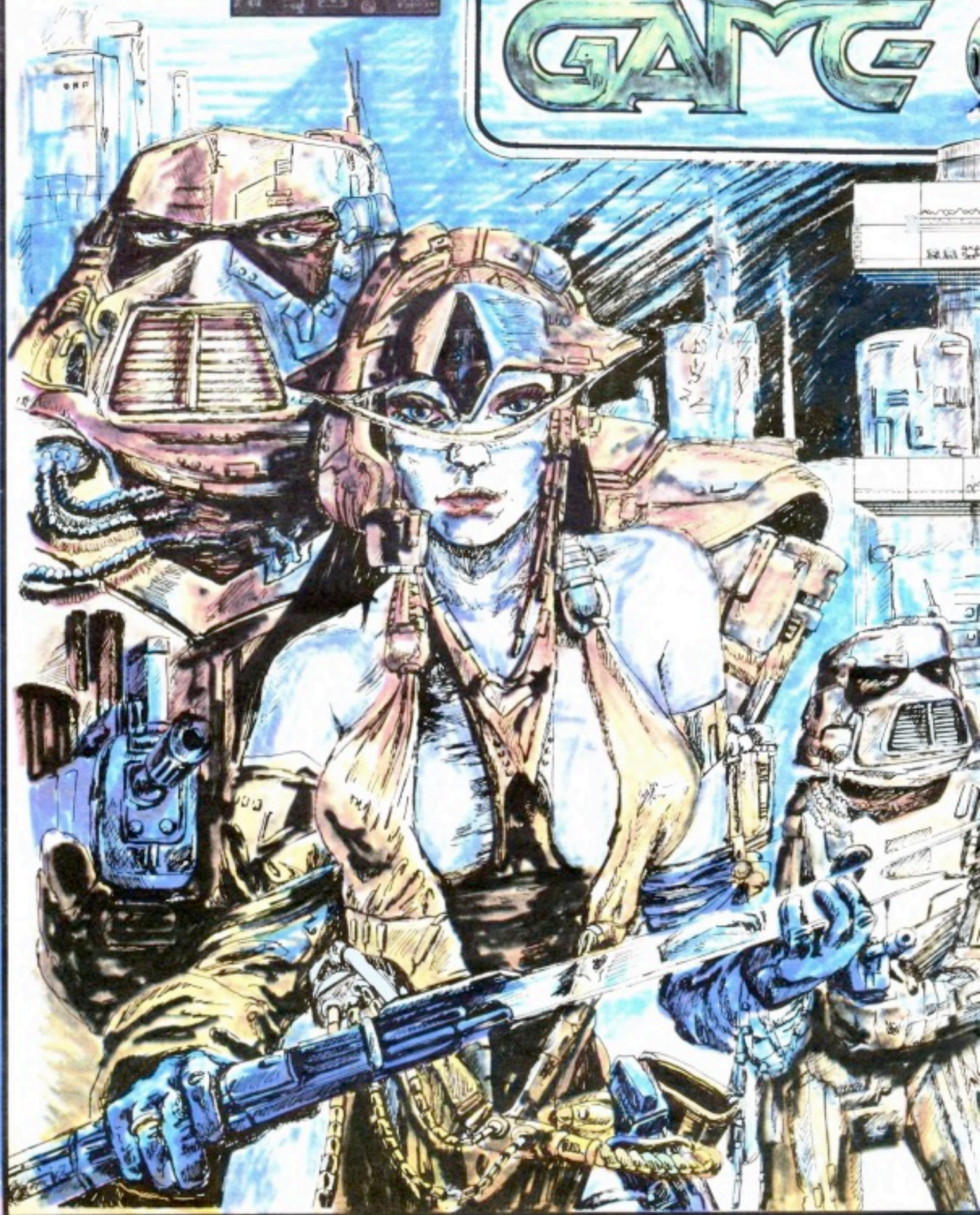
Dawid Kwasniewski ul. Ogrodowa 8/10
57-540 Łądek Zdrój

Chciałbym posiadać gry IKARI WARRIORS, COMMANDO, ELEVATOR ACTION. Ostatnia nadzieja w czytelnikach Bajka. Posiadam Atari 130XE. Za okazaną pomoc będę bardzo wdzięczny.

Adam Biłan ul. Żwirki 1a/8
63-400 Ostrów Wlkp.

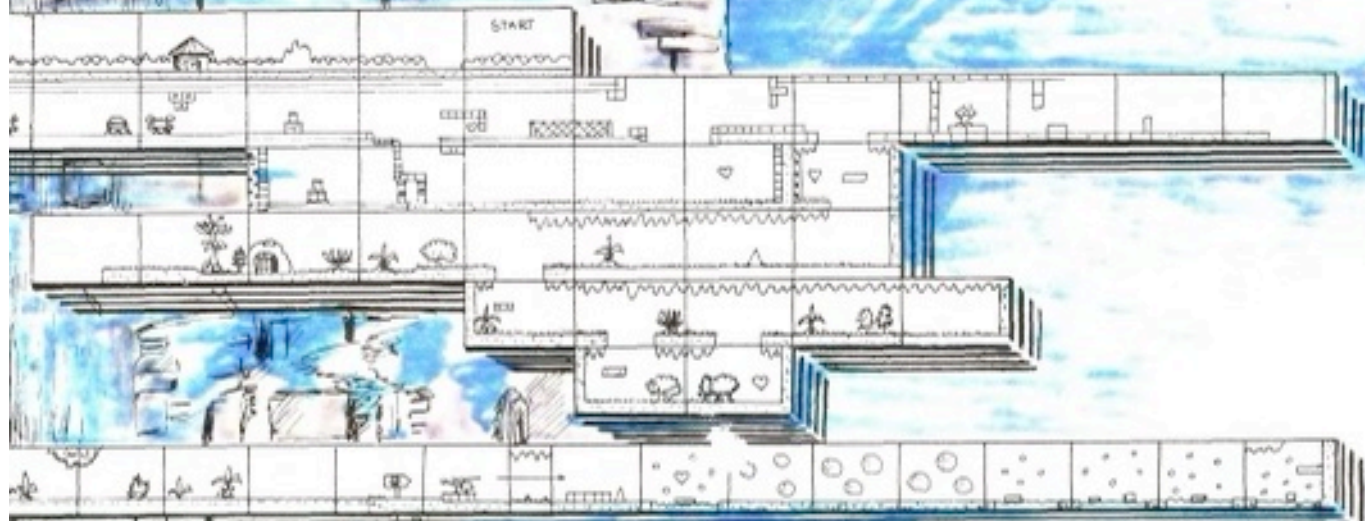


GAMG



OVER

III



dec i obezwładnił Arkosa. Gremia natychmiast wsiadł do ukrycia, kazał spętać Arkosa i odesłał go na więzienną planetoidę Phantis.

Majorze Locke! Wszyscy znamy Twoją męstwo. Wierzymy, że zdolny jesteś do największych poświęceń. Czy pozostawisz Arkosa na pastwę okrutnego Gremi? Czy pozwolisz, by umarł on w mękach, a jego lud wyginał bez śladu? Na pewno nie! Wyruszaj więc, każda chwila jest droga.

Locke nie wahał się długo. Prawie natychmiast wsiadł do międzygalaktycznego transportowca, zdążającego w kierunku najczarniejszych otchłani Kosmosu, gdzie znajduje się planetoida Phantis. Po dwóch godzinach znużonych obliczeń znalazł już moment, w którym powinien oderwać się swym małym pojazdem od transportowca.

Gdy mała, świecąca wskaźnikowa pokryła się z czerwonym punktem na tarczy chronometru Locke'a, ujął on dziwnie przyspieszenia i szarpnął do siebie. Wielki myśliwiec, w sam raz do takich wypadków, zadrzął, buchnął ogniem i pomknął ku widniejącej w czerni brązowej Phantis.

Rosta ona coraz bardziej i po chwili wypełniła cały monitor myśliwca. System autonawigacji zamrugał kolorowymi lampkami i statek wleciał w atmosferę planetoidy — celu swej podróży.

Atomy pierwiastków tworzących tę atmosferę z błyskiem jonizowały się na powierzchni pojazdu, który miał ją zmierzając ku powierzchni. Już tylko 700 mil.

Nagle do błysków tych dołączyły inne — wybuchy pocisków, które rozrywały się niebezpiecznie blisko myśliwca sterowanego przez Locke'a. Jednocześnie nadechwały dwie bojowe eskadry pojazdów Gremi. Lądowanie nie było łatwe — wrogie obiekty, choć rozrywały się po jednym strzałe, skutecznie przeszkadzały w utrzymaniu kursu. Ale Locke, zaprawiony w bojach marines dał sobie radę i szczęśliwie wyładował.

Gdyby wiedział, co go tam czeka, zastanowiłby się, czy warto lądować w samym sercu bazy nieprzyjaciela. Minusów było sporo, zaś plusów tylko jeden — baza była pusta. Jestli oczywiście nie liczyć małego Ardeca, który po przelutowaniu dwóch oporników jak pies podążył za Locke'em.

Wędrując odparali ataki żołnierzy Gremi, mało skuteczne, lecz mimo wszystko uciążliwe. Wejście do podziemi zostało zdobyte szturmem, broniący rozprzeczili się jak muchy.

Już na pierwszym poziomie podziemi Locke znalazł dziwny pistolet. Czy to nie pułapka? Nie było czasu myśleć. Wybuchający korpus nadbiegającego stwora potwierdził użyteczność pistoletu. Ardec został na zewnątrz, więc znalezisko będzie tym cenniejsze.

Po dokładniejszym rozejrzeniu się wokół Locke znalazł magazynek protopocisków do pistoletu. Tak uzbrojony wędrował podziemnymi korytarzami, jeśli wędrowaniem nazwać można ciągłe składanie się do strzału.

Podziemne jezioro, dziwne pnąca i konstrukcje, wreszcie zakratowane wejście do więzienia — to wszystko napotkał nieustraszony Locke w czeluściach Phantis, o której krążą legendy od wieków. On też miał stać się częścią jednej z nich.

Znaleziony medalion z napisem w nieznanym języku był bardzo ciężki. Mimo to Locke nioś go, gdyż wierzył, że przecucie nie myli go. I nie zawiodł się. Wystarczyło podejść do kraty, gdy usunęła się ona z niegłosnym trzaskiem. Medalion był niepotrzebny, zaś bohatera czekała ostateczna rozgrywka.

Więzienia były wilgotne i ponure. Rowy z kipiącą cieczą i spadające bloki skały przeszkadzały w wędrowcu, lecz nie zdołały powstrzymać człowieka o nieustraszonej sercu. Tylko ten, w którego zębach płynie krew pogromców kosmicznych potworów ma szansę na przebycie straszliwych lochów. Locke dokonał tego.

W ostatniej celi leżał przykuty do ściany Arkos, gdy byli już daleko. „A, zapomniałem Ci powiedzieć. To Phantis zamieniła się w obłok pyłu, który rozrypie się po całej galaktyce. Zostawiłem Gremi niespodziankę w magazynach paliwa do statków kosmicznych”.

„Co to za błąd, tam za nami?” — spytał Arkos, gdy byli już daleko. „A, zapomniałem Ci powiedzieć. To Phantis zamieniła się w obłok pyłu, który rozrypie się po całej galaktyce. Zostawiłem Gremi niespodziankę w magazynach paliwa do statków kosmicznych”.

Firma: Dinamic
Komputer: ZX-Spectrum 48/1, Commodore 64, Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, IBM PC, MSX

„Gremia, Twoja gra skończona! Wyłaz, rozważę Cię jak szczura!” — zakrzyknął krwiożerczy Arkos, gdy dopadł swego śmiertelnego wroga na skalnej pułapce na planetce Dolphas. Gonił go przez całą galaktykę i wreszcie go ma! Zemsta będzie krwawa. Niekoncząca się lata tyranii wywarły głębokie piętno na charakterze Arkosa, przywódcy rebelii. Nie będzie miał on litości dla swego ciemiężcy...

Nie było jednak pisane, by zemsta dopełniła się teraz. Z nieba błyskawicznie spadł bojowy oddział istot zwanych Ar-

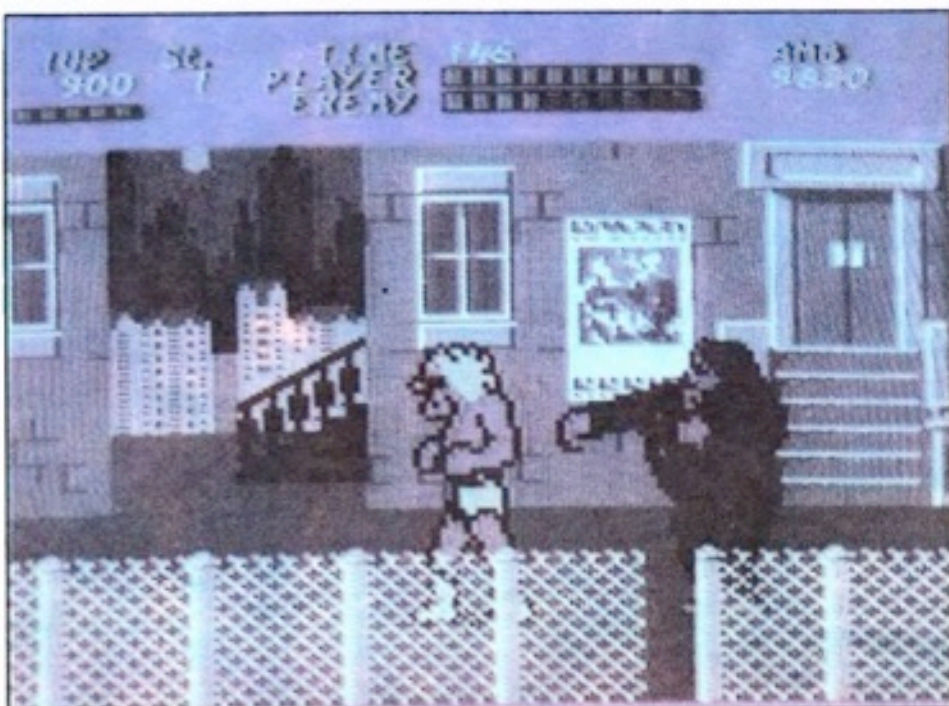
10

BAJTKOWA LISTA PRZEBOJÓW (9/89)

Cóż za siła! Operation Wolf wciąż króluje! I jak widać z listów, szybko nie spadnie. Tuż za nim RoboCop, który ma jak dotąd największe szanse do wygrzenia Operation Wolfa. Cybernoid, choć spadł to jednak potrzyma się jeszcze. Choć tę pierwszą trójkę atakuje Captain Blood i Traz, na razie nic nie zapowiada rewelacji.

Na wrześniowe notowanie otrzymaliśmy 4061 propozycji na 198 tytułów gier.

	AMIB	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 OPERATION WOLF	>	<	x	x
2 ROBOCOP	>	<	x	x
3 CYBERNOID	>	<	<	x
4 CAPTAIN BLOOD	>	x	x	<
5 ROCKET RANGER	>	<	<	<
6 TRAZ	<	<	<	<
7 BMX+	<	<	x	x
8 GUNSHIP	>	x	x	<
9 STREET FIGHTER	>	<	x	<
10 HOT SHOT	>	<	<	x



BOB'N RUMBLE

Pierwszą jego myślą po przebudzeniu było to, że jest w Alcatraz. Druga, że chętnie wysłałby tego, kto zrobił przyzwe, na której męczył się całą noc, ostatnia zaś dotyczyła ohydnej potrawy, której żołniedk z pewnością długo jeszcze nie strawi.

Bob nie był jednak człowiekiem umysłowym, wręcz przeciwnie — należał do typu fizycznych z zerowym współczynnikiem IQ. Szybko wstał, zmierzwił włosy, rozgniół obcasem leżące koła i wyszedł z domu (bardzo ładne określenie na tę lepiankę).

Po ulicy cagnał tłum przechodniów — szarych ludzi, wszystkich podobnych i takich samych. Jakis reporter przeprowadzał wywiad z uczestnikami konkursu „Wiedziatem wszystko”. Bob kątem ucha usłyszał urzynek zdania: „... tak, rozumiem Pan... tto jest dla nas itaka wielka przygoda... wwiifka, i chciatlem jeszcze dodać od siebie, ze my to traktujemy jikko taką przygodę po prostu...”. Reszta zabawnego monologu zagłuszone zostało przez brutálny wrzask wpadającego w kalużę bachora.

W rudym i monotonnym tłumie ulicznym były osoby stanowiące ciekawsz. Oto dwóch młodzianów przed sklepem, których kurtki wypchane były w kształtach wykluczających możliwość, że mają tam buki z masłem. Po parku biegł zwirowany emeryt w okularach wymachując wielkim tureckim mieczem. Jakis wimprowały dzieciak kopał swoją rodzicielkę mówiąc: „mamo, kup mi tę cegłę”. Bob jednak nie zwracał na nikogo większej uwagi, lecz szedł prosto do sklepu monopolowego.

Nasz bohater bardzo nie lubił, gdy ktoś go zaczepiał na ulicy. Zwykle agent taki łdował z głową w kanale ściekowym, lub zbierał zęby w woreczek (jeśli był w

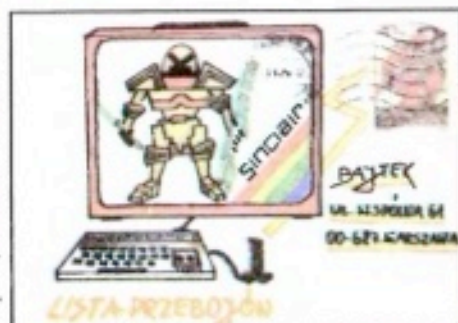
stanie je dojrzeć). Dziś jednak Bob był bardzo spokojny — gdy jeden z przechodniów zaproponował mu prostowanie bananów — tylko kopnął go z pogardą. Mimo to człowiek ten już nigdy nie podniósł się z ziemi o własnych siłach. Na harmider wywołany dźwiękiem, jaki wydał upadający denat, zbiegło się kilku dryblasów gotowych zrobić zadymę. I właśnie w tej chwili usiadł do komputera i zaczął grać.

Bob jest człowiekiem (to chyba zbyt śmiały wniosek), który nauczył się bić na różne sposoby. Może więc kopać, boksować się, mażdżyć przeciwnika, nacierać mu uszy itp. Jego kartą atutową jest jednak obrót dookoła głowy i rzut skażaniem w najbliższy mur. Potrafi on także złapać za kurtkę i jednym uderzeniem „czachy o czachę” pozabawić tchu. Widac więc dobrze, że nie jest to gra dla tych, którzy marszczą się po każdym przejawie siły na ekranie — wręcz przeciwnie. Najlepszymi graczami są bezwzględni mordercy, mający możliwość wytodować się nie raniąc prawdziwych ludzi.

W każdym z osmu etapów masz do czynienia z innymi przeciwnikami, zmieniają się też biosy, jakich możesz używać. Duszek pojawiający się od czasu do czasu przynosi serce lub łaskę dynamitu. Serce uzupełni Twój zapas energii, bomba zaś uszczupli ją, więc szybko ją odrzuć. Pamiętaj też, że jedynym sposobem na buildoga jest połachotać go w brzuch, a namiętnego emeryta uspokoi tylko mocny cios w te jego oblesne okulary.

Firma: Beam Software
Komputer: Commodore 64, ZX Spectrum

Luke



KRÓL I KRÓLOWA GIER

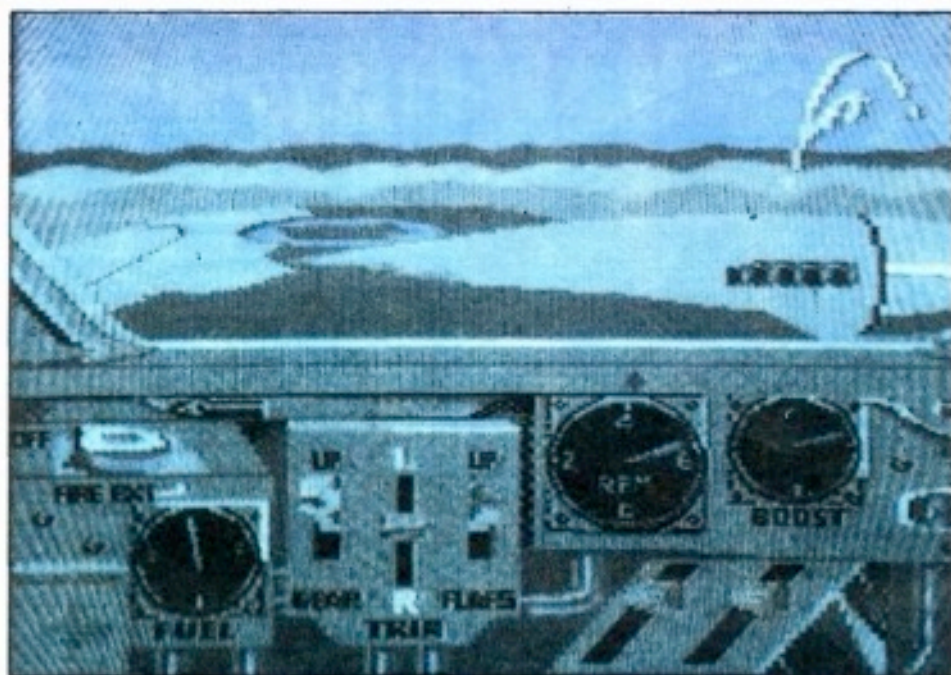


Malgosia Krason, lat 8. II klasa Szkoły Podstawowej nr 44 we Wrocławiu. Ulubiony komputer: Junior. Gry: Pinball, Arkanoid. Zainteresowania: zbieranie pocztówek.



Lukasz Labuś, lat 11. V klasa Szkoły Podstawowej nr 75 we Wrocławiu. Ulubiony komputer: Junior. Gry: Hero, Frankenstein. Inne zainteresowania: modelarstwo.

S.O.S.



ACE OF ACES

Usiadłem

za sterami i zapiełem pasy bezpieczeństwa. Plan lotu, mapę Francji i prognozę „meteo” zrułem na stolik Jessa — pokładowego nawigatora. W rękę ujęłem metalowy drążek sterowy, nogi położyłem na pedałach. Jeszcze wcisnąłem kilka przycisków, sprawdziłem radio, stary licznik i można zapuszczać silniki. Połem już tylko zwolnić hamulec i wykołowac na miejsce, gdzie po otrzymaniu pozwolenia na start, wyszyc na pełnych obrotach silniki wyniosą Cię w powietrze.

Mosquito — doskonały brytyjski samolot, podczas Drugiej Wojny Światowej występował w wielu rolach — jako bombowiec, myśliwiec i nocny myśliwiec. Wersja serijna uzbrojona była tylko w cztery karabiny maszynowe 20 mm, lecz zdarzały się maszyny posiadające 6 działek o kalibrze 57 mm. W luku bombowym mógł pomieścić do 2000 kg bomb stu- lub dwustukilogramowych. Nie brakło także miejsca na rakietę przeciwlotniczą, jeszcze nie samonaprowadzającą, ale mimo to wystarczającą celnie, aby każdy niemiecki samolot zamienić w obłok dymu. Najciekawsze jest jednak to, że ten samolot, używany do najniebezpieczniejszych misji specjalnych w pięćdziesięciu procentach składał się z płótna i dykty.

Oczywiście, jedynym sposobem aby wystartować na tym bezpiecznym angielskim myśliwcu, jest załadowanie gry „ACE OF ACES”. Tylko Ci gracze, którzy spędzili miesiąc na rozpracowywaniu licznych symulatorów lotu, mogą bez żadnych niespodzianek zagrać w tę grę. Innymi radzę odkurzyć stare, zapomniane już książki i poświęcić na wszystkich znalezionych tam symulatorach.

Na początku mamy do wyboru cztery różne scenariusze rozszerzenia rakiet V1 lecących na Londyn, walka z Junkersami podążającymi w tym samym kierunku, zatrzymanie pociągu wojskowego (tak aby już został tam na zawsze), zbombardowanie bazy U-boatów. Gracz ma możliwość walki na wszystkich czterech scenariuszach narsz, oraz praktyki. Po wybraniu rodzaju walki, otrzymujesz dokładny plan lotu z podanymi wysokościami i kierunkami lotów celów. Nie zapomniano także o komunikację pogody, oraz mapę z zaznaczonymi punktami wyspowymi.

Poszczególne miejsca w samolocie zmienia się kła-

wiszami 1—5. Podaje funkcję każdego z nich, oraz wskaźniki znajdujące się w niektórych kabinach:

- 1 — kabina pilota (od lewej)
 - kompas,
 - licznik prędkości,
 - sztuczny horyzont,
 - wskaźnik wysokości,
 - radar,
 - wskaźnik wysokości samolotu wroga
- 2 — lewy silnik
- 3 — prawy silnik
 - FIRE EXT (gasnica),
 - FUEL (licznik paliwa),
 - TRIM (przełącznik, używaj gdy jeden z silników nie działa)
 - FLAPS (klatki góra — dół),
 - GEAR (podwozie góra — dół),
 - RPM (licznik obrotów silnika),
 - BOOST (klatki natarcia kopal smigieł),
 - mapa.
- 4 — mapa
- 5 — luk bombowy,
 - FUEL TANK (włącznik rezerwy paliwa),
 - OPEN-CLOSE (luk otwarty-zamknięty),
 - GUN ROCKET (przełącznik działka-rakety).

Gra ta znakomicie oddaje wszystkie prawie szczegóły lotu Mosquito. Charakterystycznie palenie się silników, blokujące podwozie, drżenie i wibracje to tylko niektóre z „atrakcji” przeniesionych z prawdziwej maszyny. Czasami nie otwierają się celona w luku bombowym uniemożliwia zrzućnięcie najmniejszej nawet bomby, niebezpieczniejsze są jednak myśliwce wrogie, które kończą Twoją drogę po kilku celnych strzałach.

Program wyróżnia się pod względem graficznym, ma także doskonałe efekty dźwiękowe. Dźwięki strzelającego Messerschmitta, spadające bomby, wybuch wagonu z powodzeniem mogą zmylić niejednego gracza. Myślę, że jest to jeden z najlepszych symulatorów samolotu myśliwsko-bombowego i z tego względu zasługuje na dużą popularność.

Firma: Accolade
Komputer: ZX Spectrum 48+, Commodore 64, Atari XL/XE

LUKE

ROZSTRZYGNIECIE KONKURSU „TYLKO DLA GRACZY”

Ponieważ „Bajtek” nr 4 ukazał się w kioskach ok. 3 dni przed upływem terminu nadsyłania rozwiązań, przeto rozwiązania te przyjmowaliśmy do 31 czerwca.

Nadeszło ich całe pudło: ponad 1500 kartek pocztowych i listów. Większość zawierała rozwiązanie poprawne, tzn. hasło „gry to nie wszystko”, mimo to zdarzały się improwizacje zaskakujące swą oryginalnością. Nie mówiąc o propozycjach typu „Wesołych Świąt” lub „Czytaj Bajka”, zdarzały się nawet „Niech żyje Atari”.

Jakie tytuły gier złożyły się na hasło? Oto one: RENEGADE, PREDATOR, BUGGY BOY, TRAN-

TOR, EXOLON, DAN DARE II, ACTION FORCE II, VIXEN, T-WRECKS, GUNSMOKE, SKATE GRAZY, MICKEY MOUSE, FLINTSTONES, STREET FIGHTER, VENOM STRIKES BACK i PLATOON.

Spośród nadesłanych rozwiązań wylosowaliśmy dziesięć listów. Joysticki otrzymali: Marcin Brodowski z Tych, Przemysław Garbacz z Kielc, Paweł Wojciechowski z Lublina, Jacek Spruch z Krotoszyńska i Tomasz Kiraga z Bielsko-Białej. Natomiast kasety z programami otrzymali: Krzysztof Grosicki z Kielc, Rafał Patzur z Warszawy, Marcin Pankowski z Lubartowa, Przemysław Trafalski z Łodzi i Michał Wilanowicz, którego prosimy o kontakt, gdyż adresu nie podała. Nagrodę specjalną — numer miesięcznika Sinclair User otrzymuje Grzegorz Bucholtz z Katowic. Nagrody wysyłamy pocztą.

Mam 11 lat i jestem posiadaczką Atari 800XL. Nie wiem, jak zacząć grę EASTERN FRONT. Proszę także o pomoc w grze Zorro — docho- dzę do lochów i nie wiem, gdzie są drzwi z bu- lem, kielichem i podkową.

Agata Violoncellista, ul. Pocztowa 18,
05-520 Konstancin-Jeziorna

Czy ktoś z Czytelników „Bajki” może podać mi opis gry „Wizard's Lair”?

Daniel Gumowski, ul. Szareckiego 1/23,
Warszawa.

Pomocy! O co chodzi w grach: HUNT FOR RED OCTOBER, SILENT SERVICE, GUNSHIP, TRADING PSI 5 COMPANY? Bardzo proszę o pomoc!

Tomasz Aniszewski, ul. Króla Kazimierza 12,
04-854 Radosć

Poszukuję opisu do gry COLONY i kodu uruchamiającego do gry BARBARIAN w wersji na Atari.

Adam Pisarek, ul. Połomska 5a,
44-266 Swierklany

Od dłuższego czasu szukam opisów do gier BOOTY, POP EYE, GHOSTS'N GOBLINS, PHANTOMAS. Będę bardzo wdzięczna za pomoc.

Katarzyna Lipińska, ul. Paganiniego 12/65,
20-854 Lublin

Mieszkam na wsi, do której przydzielony został mikrokomputer TIMEX 2048. Poza umiejętnościami grania niewiele umiem na nim zrobić. Chciałbym więc nawiązać kontakt z posiadaczami tego mikrokomputera, myślę iż wiele mógłbym się nauczyć.

Tomasz Bielawski, Legowo,
82-560 Kiszewice, woj. Elbląg

Poszukuję następujących gier na Commodore 64: THE TRAIN, MOUSE TRAP, SUBMARINE COMMANDER, GREEN BERET, KING'S QUEST. W zamian oferuję np. TURBO 2002, PLATOON, BARBARIAN (I i II), RENEGADE, RYGAR, ACE II.

Piotr Miczek, ul. Starobielska 1/6,
43-300 Bielsko-Biała

Proszę o pomoc w grach HACKER, NEW YORK CITY, JUMBO JET PILOT, AZTEC. W zamian służę informacjami o wielu grach.

Grzegorz Schmidt, ul. Obr. Stalingradu
125b/12, 40-616 Katowice

Mam COMMODORE 16. Pilnie poszukuję dokładnych opisów i map do gier COBS and ROBERTS i OPERATION RED MOON.

David Bęberek, ul. Rozdzińskiego 86/185,
400-950 Kielce

Liczę na waszą pomoc w zdobyciu gier RAMBO, SPY HUNTER, GHOSTS'N GOBLINS, SABBOTEUR II, JACK THE NIPPER na SPECTRUM. W zamian oddam ZORRO, DAM BUSTERS, MOVIE, MATH DAY i inne.

Tomasz Nowak, ul. Filtrów 29b,
87-100 Toruń

Bardzo proszę o klawisze sterujące do gry GRAND NATIONAL na SPECTRUM.

Tomasz Francuz, ul. Pułaskiego 3/7,
41-800 Zabrze

Pilnie poszukuję gry GHOSTS'N GOBLINS na Atari 800XL. Posiadam ok. 250 gier. Za wyżej wymienioną grę odstąpię 15 dowolnie wybranych.

Paweł Bąk, ul. Kalcytowa 1/55, 25-705 Kielce
Uprzejmie proszę o przysłanie mi loadera dyskowego do gry MIKIE w wersji na AMSTRADA CPC 6128.

Michał Maciejowski, os. 25-lecia PRL 23/10,
58-260 Bielawa, woj. walbrzyskie

Pomocy! Potrzebuję nieśmiertelności do gier MISTER ROBOT, MONTEZUMA'S REVENGE i RIVER RAID. Pomóżcie! Posiadam Atari 65XE.
Zuzanna Antoniewicz, ul. Mikołaja Reja 16/1,
47-220 Kędzierzyn

Poszukuję dokładnego opisu gry KENNEDY APPROACH na Atari 800XL. Liczę na waszą pomoc.

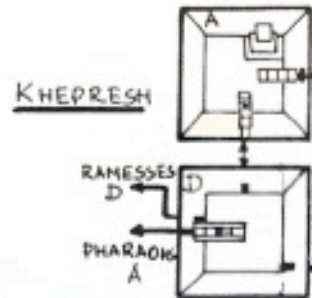
Andrzej Dębicki, ul. Solarza 9/4,
35-111 Rzeszów

Proszę o dokładny opis do gier TOMAHAWK, KING OF THE RING, SOLO FLIGHT, THE NINJA MASTER. Posiadam Atari 800XL.

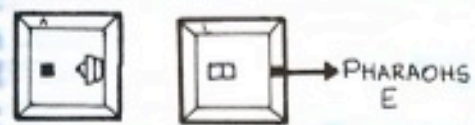
Maciej Meister, ul. Swinowska 5a,
54-313 Wrocław

TOTAL

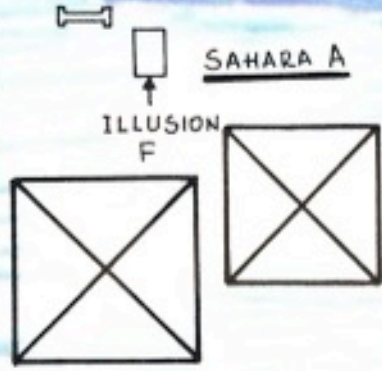
ECLIPSE



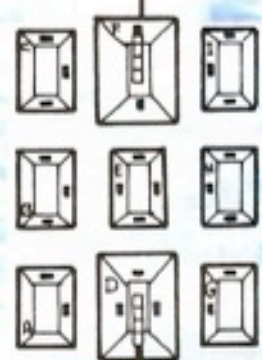
SHABAKA



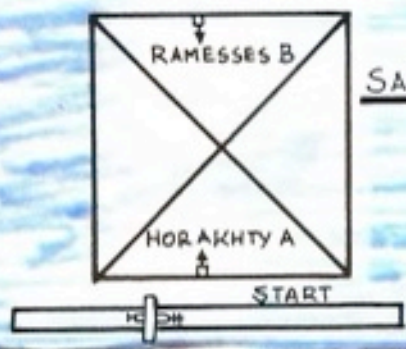
SAHARA A



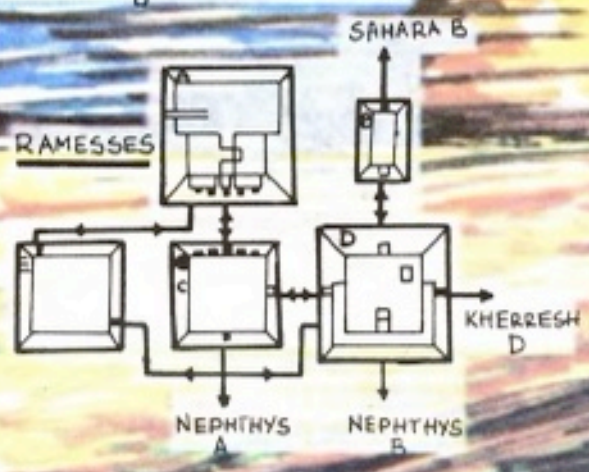
ILLUSION SAHARA



SAHARA B



PHARAOHS H
PHARAOHS F
NEPHTHYS O
PHARAOHS F
NEPHTHYS F
NEPHTHYS G



Malo kto wie, dlaczego żyje. Ale jeden człowiek wie, dlaczego żyje jeszcze kłopotliwie. Tym człowiekiem jest Egon Luisse, dziewięćdziesięcioletni starszek. Żyje samotnie w małej chatce na Krecie. Obok chatki, w komorce, murszeje i rozpada się coraz bardziej stary samolot. 49 lat temu obaj byli głównymi postaciami dramatu, który mógł skończyć się prosto: nikt by o niczym nie pamiętał, gdyż pamięć 0 bajtot może pomieścić tyleż informacji. Egon Luisse urodził się 1 kwietnia 1900 roku w Aachen. Taki dzień i taki

rok. Być może dlatego jedynym zamiłowaniem Egona była astrologiczna odmiana astronomii. Dzisiaj zarabiałby z łatwością pisząc horoskopy do gazet, wtedy wykłócał go z rodziny.

Miotany przez los po całym świecie, bez przerwy obserwując niebo, znalazł się w Malborku. I tam właśnie dokonał strasznego odkrycia. Był rok 1930 i to było najgorsze. Zbliżało się bowiem zaciemnienie Słońca. I miało być to całkowite zaciemnienie. W momencie, gdy tarcza Księżyca przykryła tarczę Słońca i ani jeden promień nie dotrze do Ziemi, miał

nastąpić wybuch piramidy Cheopsa. I nie samej piramidy, bo wraz z nią cała kula ziemskiej. Tak działa kłótwa boga Ra.

Jest i pozostanie tajemnicą Egona, w jaki sposób odkrył on to, co odkrył. Wiedział to tylko on i do dzisiaj nikt więcej.

Czym prędzej ukradł więc samolot z lotniska wojskowego w Gdansk i pognął do Egiptu. Nikt nie stracił go po drodze i możemy teraz tylko dziękować ówczesnym radarom.

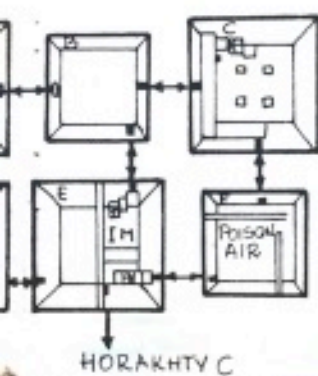
Równie mądry, jak głupi stanął Egon przed piramidą. Było południe; Słońce świeciło z góry i piramida rzucała cien zerowy. Dlaczego Egon strzelił ze starego pistoletu właśnie w tę najciemniejszą płytę, pozostanie zawsze tajemnicą. Dość, że płyta otworzyła się, ukazując wejście.

Co dalej robił Egon, nie wiadomo. Nie opowie nikomu o tym, co widział wewnątrz, gdyż od wyjścia z piramidy nic nie mówi. I umrze w milczeniu, pozostawiając po sobie ten kawałek mapy i niesłusznie trwającą ludzkość.

Możesz jednak wiedzieć, co powinien był robić Egon, by osiągnąć rezultat taki, jaki osiągnął. Poruszając się po wnętrzu piramidy uważaj, gdyż czyha na Ciebie wiele niebezpieczeństw. Piramida połączona jest z innymi, a gdzieś głęboko ukryta jest tajemnica, która za 24 godziny obróci Ziemię w pył. Twoim zadaniem jest zapobiec nieszczęściu. Jeśli Ci się nie powiedzie, nawet nie wstawaj jutro do szkoły.

Firma: Incentive
Komputer: ZX Spectrum 48, Commodore 64

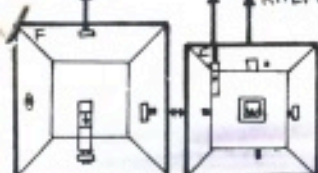
Gen



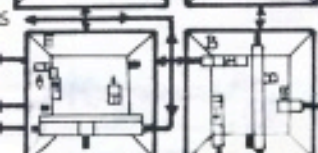
HORAKHTY C

PHARAOHS B PHARAOHS C

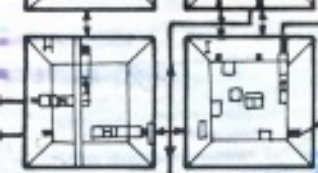
KHEPRESHE



ILLUSION O



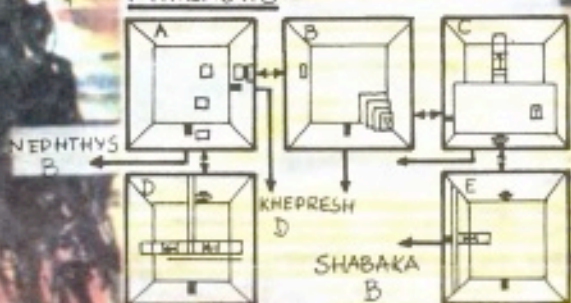
PHARAOHS H



HORAKHTY

SAHARA B

PHARAOHS



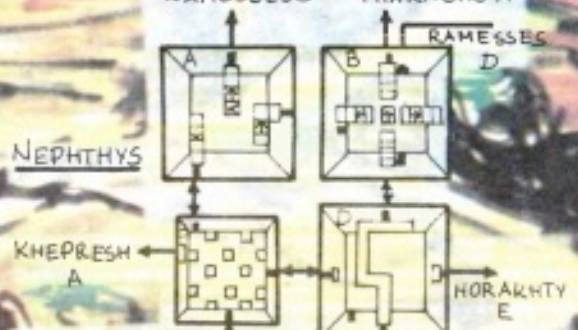
NEPHTHYS

KHEPRESHE

SHABAKA

RANESSESC

PHARAOHS A



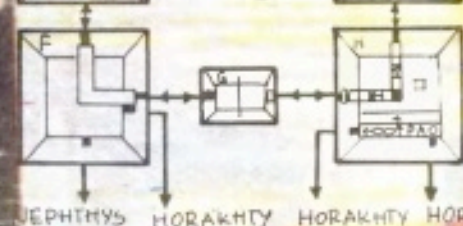
NEPHTHYS

KHEPRESHE

HORAKHTY

PHARAOHS A

HORAKHTY



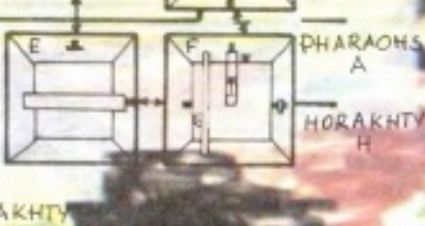
NEPHTHYS

HORAKHTY

HORAKHTY

HORAKHTY

HORAKHTY



HORAKHTY

PHARAOHS

HORAKHTY

10

BAJTKOWA LISTA PRZEBOJÓW 10/89

Akcje policyj stoją wysoko. Również armia, to nie narzeka. Kosmici i karalcy trochę niżej, ale i tak przed komandosami, cegłami i smigłowcami. Tak w skrócie i przenośni przedstawiła się październikowe notowanie Listy Przebojów. Opanowały ją zdecydowanie gry mało „umysłowe”, ale uwaga! Thunderbirds atakują z drugiej dziesiątki! Nasz Gen Martinez ukończył wreszcie tę grę i właśnie kończy mapę. Do tego czasu Thunderbirds znajduje się chyba wyżej, gdyż przymerza się do tego już od kilku miesięcy.

Na aktualne notowanie Listy nadeszło 2856 propozycji. Czytelnicy głosowali na 172 tytuły gier.

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 ROBOCOP ↑	>	<	x	x
2 OPERATION WOLF ↓	>	>	x	x
3 RENEGADE III ↓	>	<	x	x
4 CAPTAIN BLOOD ↓	>	x	x	<
5 TRAZ ↑	>	<	<	<
6 CYBERNOID ↓	>	<	x	<
7 ROCKET RANGER ↓	>	<	<	<
8 GAME OVER II ↓	>	x	<	x
9 GUNSHIP ↓	>	x	x	<
10 TOTAL ECLIPSE ↓	>	<	<	<



BARBARIAN II

Conan wspiął się na mur i zeskaoczył do ogrodu pogrążonego w cieniach, zagęszczonych czasami przez rozłożyste krzewy i poruszone wiatrem listowie. Żadne światło nie rozjaśniało okien zamczyska, oddającego się czarna bryła na tle nocnego nieba. Wójtownik przemycił ostrożnie przez kolczaste chaszcze, w każdej chwili spodziewał się ujrzeć jakiegoś potwora. Strach przed śmiercią w zębach czegoś tak straszego, że nawet sobie tego nie wyobrażał, nie powstrzymała go od dalszej wędrówki w stronę twierdzy. Mocniej ścisnął potężny miecz — jedyną broń, lecz jakże straszną w jego rękach. Nagle ujrzał przed sobą uchylone, masywne drzwi, za którymi widniał długi korytarz. Gdy przekroczył próg, wszystko zdawało się być przesiąknięte krwią — wrażenie to nie opuściło go jeszcze długo. Mroczny korytarz słabo rozświetlony był promykami wnikającym obok zasłony przegradzającej odległe wyjście.

Grobowa cisza wisiała w powietrzu. Conan jęł się skradając korytarzem; zatrzymał się na końcu, by poprzez szparę w zasłonie ujrzeć oświetlony pokój o oknach szczelnie zasłoniętych aksambrymi storami, tak by ani promyk światła nie przedarł się na zewnątrz. Komnata wydawała się pusta, lecz Conan instynktem barbarzyńcy poczuł obecność żywej istoty. Nie chcąc zakończyć swego życia na tej kamiennej posiadce postanowił użyć fortelu.

Na środku pokoju stał bogato rzeźbiony mahoniowy stół, dzwignący beczki naczyń z winem i kosztownymi potrawami. Barbarzyńca ujął w dłoń jeden z licznych zgaszonych świeczników zdobiących ścianę korytarza i cisnął nim w sam środek stołu. Hałas przewracających naczyń zmieszal się z szelestem siatki opadającej ze sklepienia i pokrywającej prawie całą komnatę. Pochwili zza jednej z licznych kotar wychylił się dziwna

postać, przypominająca trochę czkowieka, lecz bardziej upodobniona się do wielkiej maty. Jej bujne niebieskie futro, żywo kontrastowało z kwisto-czerwonymi wielkimi oczami.

Conan nie zastanawiał się długo. Dwa wielkie skoki, potężny zamach i potwór stracił głowę. Niestety, błąd jaki popełnił w tym momencie miał się srogo zemścić — Barbarzyńca zahaczył nogą o dźwignię zapadni. Okropny krzyk wydarł się spoza jego zsiniałych warg i nim zamarł, inny dźwięk zmieszal się z jego echem — loskot ciała osuwającego się w głąb lochu...

Każdy z Was domyślił się zapewne, że znowu musimy wydosłać Conana z opresji. Znalazł się on w dość dużym i przez to trudnym do przebycia labiryncie. Krążyć po nim dostatecznie nieprzyjemnie stwory, aby śmierć była dla Was zjawiskiem powszednim — zabijesz Ty albo on. Z ciekawszych postaci można wymienić: moczary z gigantycznymi maczugami, smoki zjadające głowy, skorpiony, kraby i jeszcze wiele innych. W podziemiach płyną też zatrute rzeki, niebezpieczne są także głębokie doły.

Miecz umieszczony poniżej ekranu wskazuje właściwy kierunek w którym należy iść. Niekiedy trzeba przejść przez groty — czynisz to woskając klawisz SPACE. Nie zapomnij także o zbieraniu magicznych amuletów oraz niezbyt sympatycznie wyglądających czaszek.

Pokonany poprzednio czarownik Drax zemści się na Tobie okrutnie, gdy dopadnie Cię w lochach swego zamczyska. I znowu walka na śmierć i życie rozstrzygnie, czy zagrasz w „Barbariana II”

Firma: Palace
Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64, Atari ST.

LUKE

KRÓL I KRÓLOWA GIER

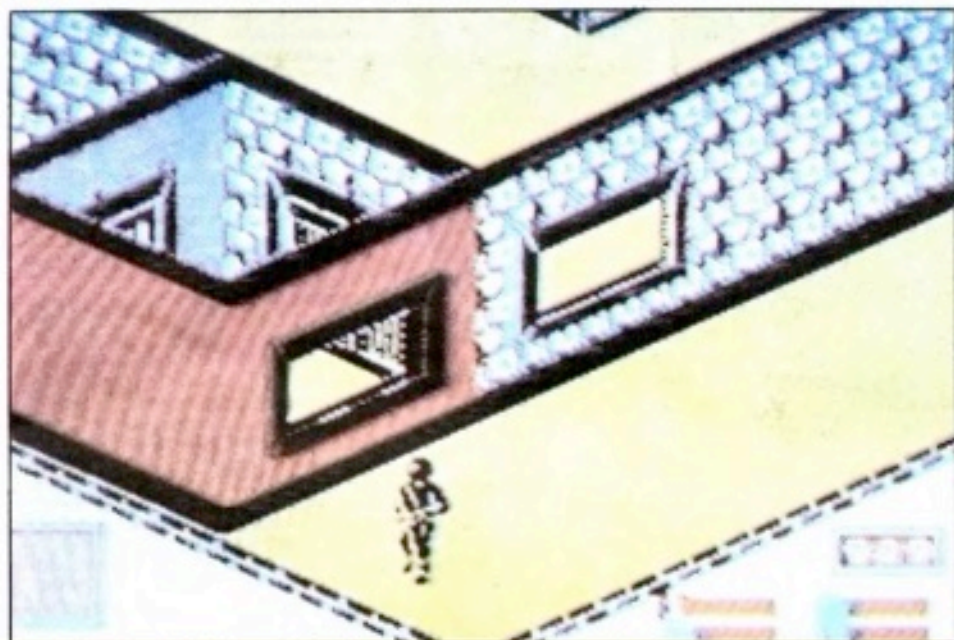


Wojtek Krasoń, lat 11.
V klasa Szkoły Podst. nr 44 we Wrocławiu.
Ulubiony komputer: ZX Spectrum.
Gry: Arkanoïd, Galaxy.
Inne zainteresowania: filatelistyka.



Anna Grabas, lat 12.
VI klasa Szkoły Podst. w Kłodzku.
Ulubiony komputer: Junior.
Gra: Arkanoïd.
Hobby: książki.





STRIKE FORCE COBRA

Od kilku lat

wszystkie państwa na świecie są zjednoczone. Skończył się wojny, które powoli wyniszczyły ludzkość. Wprowadzono też jeden system walutowy. I właśnie wtedy, gdy wszyscy myśleli, że odtąd nie już nie zakłóci spokoju Ziemia, ludzkość została wstrząsnęta tragiczną wiadomością.

Powien szalony konstruktor, chcąc zawiadnąć tym harmonijnym światem, zbudował olbrzymi superkomputer, który umieścił kilkanaście metrów pod powierzchnią Ziemi. Nad nim wybudował rozległy system korytarzy i pokoi. W niektórych pomieszczeniach porządował terminalami, za pomocą których sterowało się częściami komputera. Wejście do labiryntu było chronione przez różne urządzenia. Wykrycie intruza powodowało włączenie alarmu. Wewnątrz labiryntu umieszczono zdalnie kierowane roboty oraz działka, które włączają się automatycznie.

Niektóre drzwi można otworzyć mocnym kopniakiem, inne stając na płycie podnoszącej drzwi. Uważać trzeba też na strażników oraz na zapadnie, z których nie ma ucieczki. Jeżeli na swojej drodze napotkasz wysoki mur, przejdź go przy pomocy kolegi.

W pomieszczeniach z terminalami konstruktor umieścił dziewięciu profesorów-specjalistów, którzy pod przymusem obsługiwali superkomputer. Każdy z nich zna jedną literę szyfru, potrzebną do zniszczenia superkomputera.

Bardzo trudno jest uwolnić naukowców z powodu olbrzymiej ilości alarmów i strażników. Oprócz tego labirynt ma kilka poziomów i poruszanie się po nim jest niezwykle trudne. Wiadomo też, że nikt jeszcze nie narysował mapy wszystkich poziomów.

Do akcji, której celem ma być uratowanie dziewięciu więźniów, wyznaczono ośmiu komandosów z całego świata. Niestety, tylko czterech z nich będzie brało udział w akcji. Musisz więc dokonać wyboru. Pomoże ci w tymteczka leżąca przed tobą i zawierająca dane osobowe wszystkich komandosów.

Imię i nazwisko: Joe Kowalski

Narodowość: Amerykanin
Stopień: sierżant
Miejsce i data urodzenia: Pensylwania, 1959
Waga: 82 kg
Wzrost: 165 cm
Dane dodatkowe: służył w formacji komandosów „GREEN BERET”, obecnie członek DELTA FORCE. Bardzo dobrze walczy wręcz.
Specjalność: rozbrajanie ładunków wybuchowych.

Imię i nazwisko: Ester Stern

Narodowość: Żydówka
Stopień: kapitan
Miejsce i data urodzenia: Tel Aviv, 1961
Waga: 55 kg
Wzrost: 160 cm
Dane dodatkowe: w latach 1982-84 służyła w Izraelskiej Agencji Wywiadowczej.
Specjalność: taktyka walki w miastach i walka szturmowa.

Imię i nazwisko: Julio Fernandez

Narodowość: Hiszpan
Stopień: kapral
Miejsce i data urodzenia: Madryt, 1958
Waga: 76 kg
Wzrost: 170 cm
Dane dodatkowe: od 1979 pracował w Policji Hiszpańskiej, walczył z terrorystami. Następnie został przeniesiony do wydziału walki z narkotykami.
Specjalność: taktyka wbijania się, niszczenie różnych systemów obronnych.

Imię i nazwisko: Irina Viskowa

Narodowość: Rosjanka
Stopień: st. sierżant
Miejsce i data urodzenia: Leningrad, 1968
Waga: 60 kg
Wzrost: 170 cm
Dane dodatkowe: ukończyła specjalistyczną szkołę

wojskową im. Suworowa w Moskwie. Uprawia gimnastykę olimpijską, mówi siedmioma językami.
Specjalność: elektroniczne systemy wczesnego ostrzegania.

Imię i nazwisko: Jan van Hensen

Narodowość: Holender
Stopień: major
Miejsce i data urodzenia: Utrecht, 1951
Waga: 91,5 kg
Wzrost: 187,5 cm
Dane dodatkowe: doskonały informatyk. Były komandos, obecnie służy w Brygadzie Antyterrorystycznej.
Specjalność: saper, ekspert do elektronicznych systemów rażenia.

Imię i nazwisko: Gerard du Pont

Narodowość: Francuz
Stopień: kapitan
Miejsce i data urodzenia: Algier, 1952
Waga: 83 kg
Wzrost: 177,5 cm
Dane dodatkowe: doświadczony informatyk, w 1978 pracował we Francuskiej Policji. Silny psychicznie, ale słaby w walce wręcz.

Imię i nazwisko: Ross McWatt

Narodowość: Anglik
Stopień: sierżant
Miejsce i data urodzenia: Glasgow, 1957
Waga: 89 kg
Wzrost: 175 cm
Dane dodatkowe: w 1982 brał udział w konflikcie Falklandzkim.
Specjalność: techniki samoobrony i ratowania życia.

Imię i nazwisko: Ian Dawson

Narodowość: Anglik
Stopień: żołnierz
Miejsce i data urodzenia: Leeds, 1962
Waga: 90 kg
Wzrost: 187,5 cm
Dane dodatkowe: dwukrotnie otrzymał medal za odwagę. Bardzo dobrze walczy wręcz.
Specjalność: prowadzenie działań wojennych w miastach.
Część czynności komandosów (rzut granatem, kopniaki, itd.) trzeba obsługiwać z klawiatury.
Oto potrzeba lista.

ZX Spectrum:

1,2,3,4 — zmiana postaci, którymi sterujesz
E — lewo
D — prawo
I — góra
K — dół

W — podskok
A — skok z obrotem
V — strzelanie
C — kucie
X — wstawianie
CAPS SHIFT — rzut granatem
SYMBOL SHIFT — kopniaki

Commodore:

1,2,3,4 — zmiana postaci
5 — status misji
D — lewo
B — prawo
K — góra
M — dół

S — podskok
A — skok z obrotem
SPACE — strzelanie
— — kucie
+ — wstawianie
E — rzut granatem
Q — kopniaki

Komputer: ZX SPECTRUM 48/1, COMMODORE 64/128

Firma: Macmillan Software

LUKE



Ne wiedzieć kiedy, z „S.O.S.” zrobiła się „Pocztowa Giełda Programów”. Większość ogłoszeń brzmi teraz jak oferta kupna-sprzedazy-wynajmu programów. Nie potępimy tylko tej ostatniej formy zdobywania programów. Spójrzcie na raport z Giełdy „Bajka”, to zaśluga Wam wyjątkowa.

Pokaż, drukujemy cały czas nadchodzące oferty. Nie chcieliśmy jednak, aby „S.O.S.” pozostawało marketem dla owariów, lecz jedynie przewidywać giełdę wymiany informacji, doświadczając i czasem programów między graczami.

Jestem posiadaczem ATARI 800XL. Mam kłopoty z grami Theatre Europe i Air Support. W Arkadzie doszedłem do 33 komnaty i nie wiem, co trzeba dalej robić.

Krzysztof Baran os. Wysokie 10/39, 31-819 Kraków

Posiadam ATARI 65XE. Poszukuję niesmiertelności do gier: Arkanoid, Action Biker, Fort Apocalypse. Liczę na waszą pomoc.

Andrzej Szyk ul. Kozłowska 30, 61-417 Poznań
Piszę poszukuję następujących gier na Atan w wersji kasowej: Barbarian, Skale Crazy, Platoon, Mike, Commando. Proponuję wymianę programów. Nie wiem też, jak wprowadzić niesmiertelność przy użyciu TurboCopiera.

Marcin Sulikowski ul. Traugutta 30/22, 66-400 Gorzów Wlkp.

Poszukuję niesmiertelności do gier: Flying Shark, Tank 87, Road Over Moscow na ZX Spectrum.

Ziemowit Sołymiński ul. Metalowa 28a m 2, 80-744 Szczecin

Poszukuję następujących gier na ZX Spectrum: WEST BANK, TRASHMAN, SHOW JUMPING, BARBARIAN, MIKE, THE ROCKY HORROR SHOW. W zamian oferuję inne lub zapłacę.

Rafał Plekarski ul. Żeromskiego 116/54, 26-600 Radom

Usilnie poszukuję szczegółowych opisów do gier: Hektor, JetSet Willy, Zorro, Ace II, Conquest oraz utworów i PCKE-ów do gier: Deathchase, Tułankhamut, GunFright, Thrust na ZX Spectrum.

Damian Szoflyński ul. Radomska 11, 44-169 Gliwice 15
Proszę o niesmiertelność do gier Commando, Bruce Lee, Exolon, Glug-Glug na ZX Spectrum oraz Boulder Dash na Atari.

Barbosa Kowalski ul. Sikorskiego 13 m 30, 06-400 Ciechanów

Mam Atan 800XL i poszukuję miłych gier tekstowych, w rodzaju „The Dallas Quest”, a także programu Costa Painter współpracującego z piórem świetlnym, w wersji na taśmie.

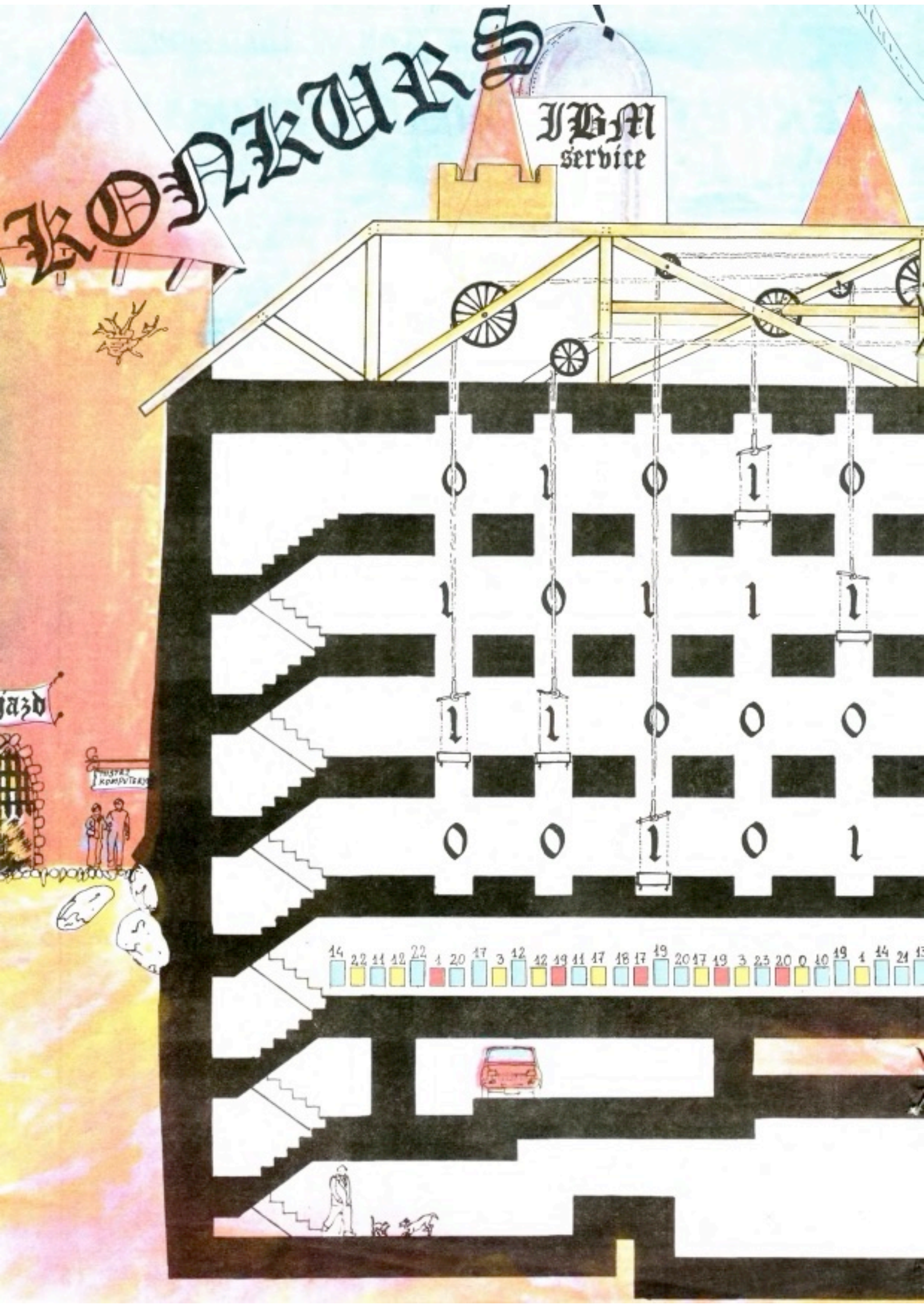
Tomasz Popik ul. Tarasy 7 m 4, 80-141 Gdańsk

Poszukuję niesmiertelności do gier: COMMANDO, ENDURO RACER, BOMB JACK oraz ALIENS (na „Spectrum”).

Lukasz Szafrański Os. Barwinek 14/113, 25-113 Kielce

Piszę poszukuję gry Robin Hood na Atari 65XE oraz dokładnego opisu do The Comet Game. Jak uruchomić gry Sargon II i Hacker? W zamian przysięgam Darts, Jet Boot Jack, Cave Lord, Spitfire 40.

Paweł Osinski ul. Goszczyńskiego 7/80, 41-200 Sosnowiec



Large stylized logo or text at the top left of the image.

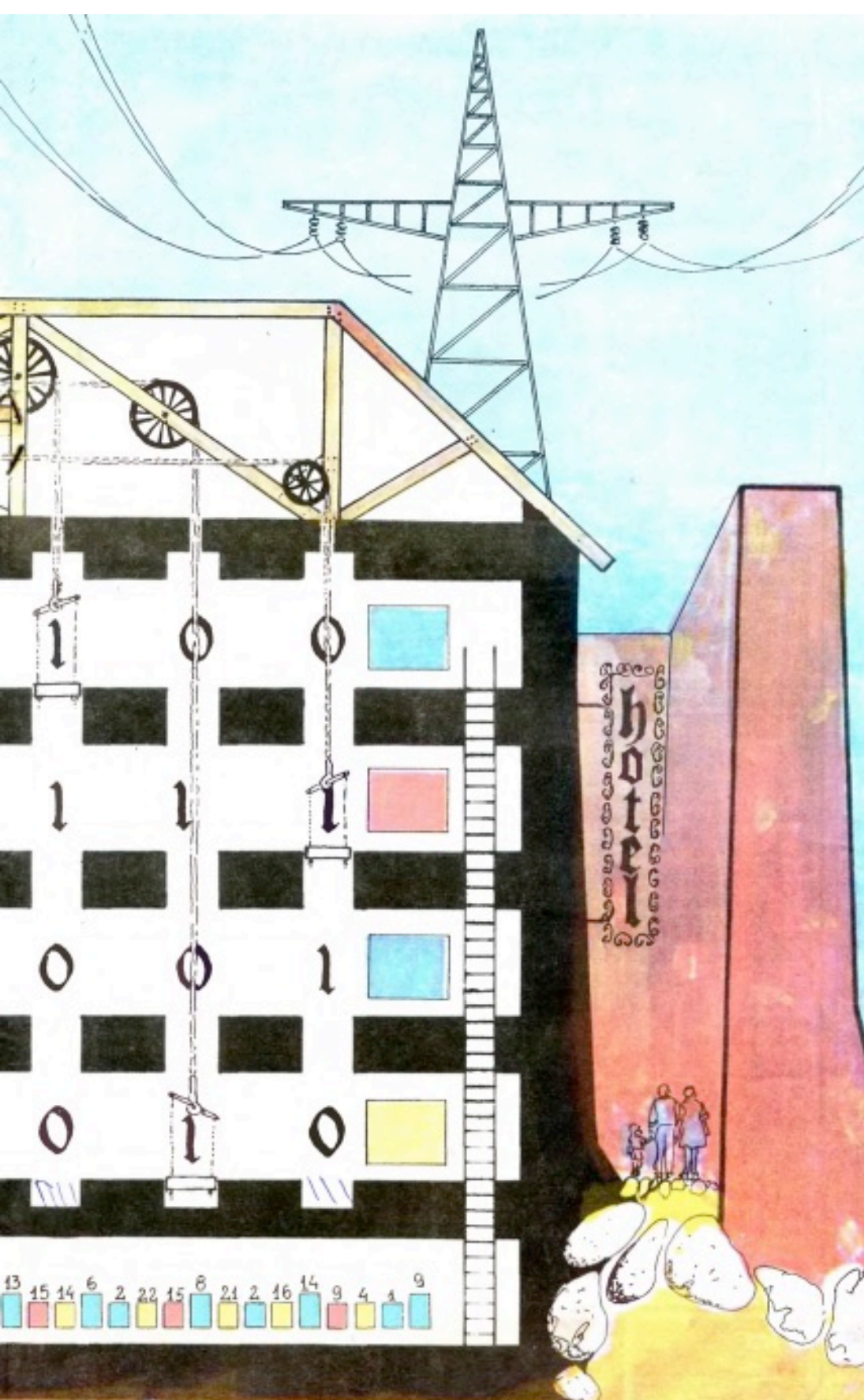
JGM
service

azb

Музей
Кремля

14 22 11 12 22 1 20 17 3 12 42 19 11 17 18 17 19 20 17 19 3 25 20 0 10 19 4 14 24 13





Dyskietyusz nigdy nie przypuszczał, że terminowanie u Mistrza Komputeryka będzie tak trudne, ale cel — tytuł Informatyusza — był zbyt ponętny, by cofnąć się w pół drogi. Ten dzień okazał się jednak wyjątkowo ciężki. Po długich nocnych swawolach z dżojstikiem Dyskietyusz zaspał, i nie dość, że nie zdążył sprzątnąć pracowni Mistrza, to jeszcze zapomniał nakarmić myszy. Nic dziwnego, że Komputeryk był wściekły, i całą swą złość wyladowywał na czeladniku. Dopiero po obiedzie humor mu się nieco poprawił. Zawołał Dyskietyusza do siebie, i stojąc w drzwiach powiedział:

— Jadę dziś na zjazd Informatyusza. Miałem zamiar wziąć Cię ze sobą w nagrodę za szybkie postępy, jakie czynisz, ale musisz ponieść karę za dzisiejsze zachowanie. Zostaniesz w domu i uporządkujesz magazyn. Na podłodze leżą różnokolorowe paczki, które trzeba po kolei przetranszować do odpowiednich korytarzy. Wiem, że lubisz sięgać po dżojstik, więc by mieć pewność, że zrobisz, co Ci kazałem, zamknąłem go u siebie w pokoju. Dostaniesz go, gdy powiesz głośno odpowiednie hasło.

Tu Mistrz uśmiechnął się pod wąsem — żeby je poznać, musisz po położeniu każdej paczki na miejscu odczytać z ustawienia wind w magazynie liczbę dwójkową i po zamianie na dziesiętną dodać ją do liczby na paczce. Reszta z dzielenia sumy tych liczb przez 25 wskaże na literę hasła, którą trzeba napisać na paczce.

W tym momencie rozległo się głośne łomotanie do drzwi, i okrzyk „Panie, karetka zajechała!”. Komputeryk wyszedł przed dom. Żegnaj Dyskietyuszu, mam nadzieję, że poradzisz sobie z zadaniem — po czym wsiadł do karety i odjechał. Gdy ucichł stukot kół, czeladnik zgłębny w ukłonie wyprostował się nagle.

— Na Świętego McIntosha! Mistrz nie powiedział mi, jaka liczba odpowiada jakiej literze! A to pech! Oj, będzie trzeba się napracować. Litery są na pewno po kolei, według naszego alfabetu, ale jak są ponumerowane? Może ktoś mi pomoże odgadnąć?

...

Pomóżcie Dyskietyuszowi w jego kłopotcie! W Magazynie Mistrza Komputeryka znajduje się osiem wind, połączonych parami wspólną liną tak, że gdy jedziemy jedną z wind, druga też się przesuwa. Oczywiście z windy do windy wolno przechodzić tylko wtedy, gdy obie są na tym samym poziomie. Do pierwszej windy trzeba wejść z paczką po schodach, po odstawieniu paczki do korytarza odpowiedniego koloru, na dół schodzi się po drabince. Spośród tych, którzy mu pomogą, Dyskietyusz wylosuje jedną osobę, która dostanie w nagrodę komputer (schowany przed Mistrzem Komputerykiem). Odpowiedzi — czyli hasło otwierające pokój Mistrza — nadsyłajcie do redakcji na kartach pocztowych z naklejonym kuponem. Dyskietyusz czeka na Waszą pomoc!



KUPON KONKURSOWY

Pegaz Ass '89

10

BAJTKOWA LISTA PRZEBOJÓW (11/89)

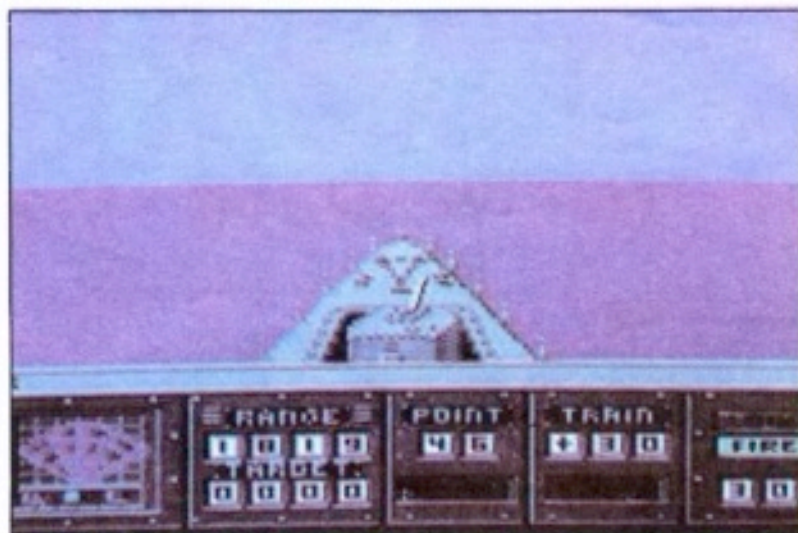
Ogólna tendencja spadkowa. Dwie nowości — R-Type i Batman — są być może nowościami dzisiaj (29.08.89), ale w listopadzie, gdy to czytacie, nie są rewelacjami. Tym niemniej na Liście będą pewnie zainteresowane.

Renegade 3 też zaczęło spadać, z dołu podchodzą znane tytuły: Led Storm, Chicago the 30's, Afterburner, Night Rider, Hostages, Navy Moves a nawet... F-19 Stealth Fighter! Czas rozstrzygnie.

Na listopadowe notowanie otrzymaliśmy 3215 propozycji. Czytelnicy głosowali na 203 tytuły.

- 1 R-TYPE
- 2 TOTAL ECLIPSE
- 3 OPERATION WOLF
- 4 ROBOCOP
- 5 RENEGADE 3
- 6 TRAZ
- 7 CAPTAIN BLOOD
- 8 GAME OVER II
- 9 CYBERNOID
- 10 BATMAN II

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
R-TYPE	>	<	x	<
TOTAL ECLIPSE	>	<	<	<
OPERATION WOLF	>	<	x	x
ROBOCOP	>	<	x	x
RENEGADE 3	>	<	<	x
TRAZ	>	<	<	<
CAPTAIN BLOOD	>	x	x	x
GAME OVER II		x	<	<
CYBERNOID	>	<	x	x
BATMAN II	>	<	x	x



DESTROYER

Olbrzymie fale zalewały pokład niszczyciela, który pruł wodę z prędkością 40 węzłów. Statek mimo tej oszalającej prędkości wykonywał jeszcze kilka rzeczy. Pierwszą było ciągłe ostrzeliwanie nieprzyjacielskiego krążownika, druga — przygotowywanie się do ataku torpedowego. Nagle potężny huk targnął okrętem — to źle przymocowana bomba głębinowa eksplodowała. Szybkość niszczyciela od razu spadła do połowy, wszystkie działa ucichły. Statek był zdany na łaskę krążownika, który zaczął obracać główną artylerię w kierunku uszkodzonego okrętu. W ogłuszającym ryku syren alarmowych spuszczano szalupy. Nic już nie mogło uratować żywego jeszcze wraku, ostrzelanego z dział o kalibrze 120 mm, chyba, że... Ty, przyszły admirał!

Jedynym sposobem, aby tego dokonać, jest załadowanie gry o twardym, łamiącym zęby tytule — „DESTROYER”. Program ten, to jedna z najlepszych morskich symulacji, która oprócz niezapomnianych wrażeń podczas godzinnego ładowania (w wersji na Commodore) daje nam jeszcze dużo przydatnej wiedzy. Sterowanie statkiem jest możliwe tylko, gdy znasz odpowiednio kody wywołujące różne części statku. Oto one:

- AB (abandon ship) — opuszczenie statku
- AP (anti-planes) — działo przeciwlotnicze dziobowe
- AS — działo przeciwlotnicze rufowe
- BR (bridge) — mostek
- DA (damage) — zniszczenie statku
- DC (depth charges) — bomby głębinowe
- GA (gun aimed) — ciężkie działo dziobowe
- GF — ciężkie działo rufowe
- NA (navigation) — mapa
- RA (radar) — radar
- SO (sonar) — sonar
- TP (torpedo) — lewa wyrzutnia torped
- TR (track) — kierowanie radarowe
- TS — prawa wyrzutnia torped

Przed wyruszeniem na pełne morze należy wybrać jedną z siedmiu misji. Komputer udzieli Ci informacje o miejscu, dokąd musisz się udać, nie pisze jednak, co należy zrobić. Jestem więc zmuszony naprawić ten błąd.


- SUBHUNTER — polowanie na samotne łodzie podwodne. Szukaj ich z dala od wysp, po znalezieniu zbliż się i rzuć bomby.
- SCREEN — walka z kilkoma dywizjonami samolotów torpedowych. Znajdą Cię same, lecz nie oczekuj ich stojąc w miejscu.
- SCOUT — musisz odebrać ściśle tajne dokumenty ze zbombardowanej wyspy. Atak możliwy jest zewsząd, nawet z wysp.
- BOMBARDMENT — jedna ze strategicznych wysp została zajęta przez wojska wroga. Twoje zadanie polega na zniszczeniu dział groźnych dla wojsk, które wyglądają tam wkrótce. Liczy się czas!
- BLOCKADE RUNNER — silna flota nieprzyjaciela zablokowała wyspę. Musisz zniszczyć wszystkie okoliczne jednostki nawodne, samoloty, a potem zapolować na okręty podwodne.
- CONVOY ESCORT — ochrona konwoju tankowców. Atakują Cię samoloty i statki. Nie wpłyni na własne okręty.
- RESCUE — ratunek rozbitków. Musisz odnaleźć i uratować pilota samolotu nie dając się zabić.

Po ukończeniu zadania cały dom oparowuje ek-staza. Ojciec biega szczęśliwy, gdyż zwalnia się gniazdko, co pozwala na zgolenie tygodniowego zarostu. Mama cieszy się, że może Cię nareszcie nakarmić. Brat natychmiast zasypia. A Ty płaczesz, ponieważ wciąż widzisz rękę, mianującą Cię admirałem.


Firma: EPYX
Komputer: Commodore 64, Amstrad/Schneider, IBM PC, Atari ST

Luke

KRÓL I KRÓLOWA GIER



Ewa Ostrowska, lat 14
chodzi do klasy 8 szk. nr 96
komputer: Commodore
gry: Defender of the Crown After Burner
hobby: książki, język niemiecki



Robert Drewniak, lat 11
szkółka nr 309
komputer: Atari
gry: Bruce Lee
hobby: sport, piłka nożna





BMX SIMULATOR +

Wielki stadion jak zwykle pod wieczór, opustoszał. Dzisiejsze wyścigi motorowe trwały niezwykle długo. Chwilę po tym, jak ostatni z kibiców opuścił trybunę, na horyzoncie pojawiły się cztery osoby, prowadzące ze sobą wspinalne rowery zwane BMX-ami. Prawie odczłonne przychodzili tu, aby poprawić swe i tak już znakomite umiejętności w jeździe po najporszych nawet trasach. Wielkie pagórki, rowy, kamienie, to tylko nieliczne z wielu atrakcji serwowanych na stadionie.

Tym razem po zewnętrznej miała stanować Larissa. Zawodnik ruszający z tej pozycji, na mecie zawsze miewał się na szarym końcu. Dzisiejszy dzień miał być jednak inny. Na sygnał gwizdka wszyscy natarli na pedały. Błoto zmieszane z piaskiem wyleciało spod małych kół, lądując na prostokątnych reklamach. Wszyscy pochylili się do przodu zmuszając rowery do błyskawicznego startu z miejsca.

Pierwszy zakręt był jak zwykle rozstrzygający o

losach wyścigu. Gdy prowadząca — Larissa — zamierzała powiększyć przewagę nad przeciwnikami, jej rower przewrócił się, a ona wylądowała na pobliskiej kupie smęci. Ten, który w tym momencie zajmował drugie miejsce, po chwili był pierwszym... czarnym od błota. Trzeci z zawodników pomyślnie przebył zakręt, lecz nagle przekoziołkował, przebił jedną z reklam i zaszczcił swoją obecnością pobliski rów. Po tym zakręcie „prawdy” ostatni zawodnik stał się pierwszym.

Atmosfera staje się coraz bardziej gorąca. Po przejechaniu kilku wyścigów na różnych trasach okazało się, że cała czwórka ma szansę na pierwsze miejsce, o końcowej klasyfikacji więc miał zdecydować ostatni wyścig.

Faworytem była Larissa, która ciągle jeszcze miała wszystkie zęby i rower z okrągłymi kołami. Przewidywania sprawdziły się. To, co zostało z roweru Larissy, pierwsze przekroczyło mecie. Wręczono medale i po czterech godzinach zaszczepionej walki udano się do domów. Oczywiście oprócz tych, którzy jeszcze przez kilka tygodni wygnali szpitalne łóżka.

Grając w tę grę, należy uważać bardziej od tych, którzy uprawiają ten sport na codzień. Po przegranym wyścigu większość ludzi wyknuje niebezpieczne ruchy, machając pięściami, czasami używając bardziej skutecznych osób — lokami w brzuch kolegi. Spokalem się też z jeszcze groźniejszym odruchem u jednego z moich przeciwników — wcisnął on po prostu klawisz RESTORE, kończąc niepomyślną dla niego jazdę. Jedynym sposobem na takiego „gentlemana” jest zakrycie prawej części klawiatury grubą dyktą, ewentualnie wycięcie przycisku. Życze przyjemnej i owocnej walki.

Firma Code Masters

Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64, Atari XL/XE

Luke



GRAND PRIX CIRCUIT —

Nie tak dawno bez opamiętania szaleliśmy sportowymi samochodami po górskich szosach za pośrednictwem gry **Test Drive** firmy Accolade, a już możemy wziąć udział w kolejnym samochodowym szaleństwie.

Tym razem jest to prawdziwy (?) rajd samochodowy po osmiu najtrudniejszych torach Formuły 1. Do wyboru są tylko trzy samochody, mianowicie MacLaren, Williams i Ferrari. Każdy z nich ma swe zalety i

wady, lecz zaawansowani kierowcy zawsze wybierają MacLarena. Jest on najszybszy i ma najlepsze parametry, zaś inne cechy właściwie nie liczą się. Tak samo wymaga zmiany biegów (na poziomie trudności wyższym od drugiego) i jest równie podatny na rozbięcie. Pewnym plusem MacLarena są też opony, nieco trwalsze od opon pozostałych dwóch maszyn.

Po obejrzeniu początkowych ilustracji gracz otrzymuje menu, z którego wybiera jeden z trzech

trybów gry: praktykę, rajd na jednej z tras lub Grand Prix na wszystkich trasach. Możliwe do wyboru opcje to wpisanie imienia, wybór poziomu trudności oraz liczby okrążeń toru.

Praktyka jest praktyką i kończy się wypadkiem lub upływem czasu. Rajd po jednej z tras to mała wprawka przed Grand Prix. Ale i tu na każdej trasie następuje tzw. kwalifikacja w celu ustalenia pozycji startowych rajdu. Nie muszą chyba mówić, iż najkorzystniejszą pozycją jest Pole Position, tzn. pierwsza w kolejności i po wewnętrznej stronie pierwszego zakrętu.

Grand Prix to niezwykle trudny maraton. Nasz samochód stawał będzie na starcie aż szesnaście razy (jeżeli się przedtem nie rozbije). Kwalifikacja następuje bowiem na każdej z tras i ma charakter decydujący.

W przerwie między rajdami na kolejnych trasach gracz informowany będzie o aktualnym rankingu kierowców. Trzeba więc starać się wypadnąć zawsze jak najlepiej, gdyż o wyniku końcowym decyduje liczba uzyskanych punktów.

W trakcie gry notowane są również najlepsze czasy na każdej z tras, z uwzględnieniem samochodu i kierowcy, który ten czas osiągnął.

Niektóre tory wyposażone są w tunele. To właściwie największe uciążenie, gdyż często trudno jest się w nie zmieścić. A uderzenie w betonową ścianę z prędkością 200 mil na godzinę nie kończy się nawet pogrzebem.

Pamiętać należy również o oponach, które ścierają się bardzo łatwo, szczególnie na ostrej nawierzchni pobocza. Ale w popołudniu czeka zawsze sprawną brygadę, która wymienia koła w 3 sekundy, jeśli zabrzymać się w pit-stopie.

Firma: Accolade

Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64, Amiga, Atari ST, IBM PC

Gen

S.O.S.

Jestem posiadaczem TIMEX'a 2048. Poszukuję gier: TURBO ESPRIT, KUNG-FU MASTER, BARBARIAN. Bardzo proszę, pomóżcie.

Sebastian Kucik, ul. Pólna 34/8,
85-163 Bydgoszcz

Ludzie! Pomocy! Proszę o nieśmiertelność do gier: GYRUS NINJA, JET SET WILLY, WRESTLING w zamian oddam opisy gier: JUMBU JET PILOT, AGENT U.S.A., PITFALL II. Posiadam Atari 65XE.

Michał Bartkowiak, ul. Rusa 3/11,
61-245 Poznań

Poszukuję gier: SOLO FLIGHT, COMMANDO, ZORRO i SPY vs SPY. W zamian oferuję gry: LAST NINJA i COMMANDO LYBIA. Posiadam komputer Commodore 64 i magnetofon DR 1535.

Przemysław Węsik, os. Wiłłana 1/15,
08-520 Dąblin

Jestem posiadaczem Schneidersa CPC 464. Jak wpisuje się nieśmiertelność na ten komputer? Proszę o nieśmiertelność i opis gry RAMBO.

Blaszej Begger, ul. Gdańska 57,
89-600 Chojnice

Szukam opisów do gier: ELITE, SNOODGITY, BARBARIAN 2 na C64. W zamian służę opisami gier m.in. DEFENDER OF THE CROWN.

Adam Jagiello, ul. Trzcinańska 17/4,
96-100 Skierniewice

Posiadam Spectrum 48. Poszukuję opisów do gier: GUNDER RIDER, THE GONIES, TRAP DOOR, ZORRO.

Paweł Kopyt, ul. Przejazdowa 29,
05-605 Otrębusy

Jestem użytkownikiem Spectrum 48. Poszukuję informacji o grach: TECHNO-COP, FOX FIGHT BACK. Liczę na waszą pomoc.

Michał Szopa, ul. Zakątek 7,
43-100 Tychy

Szukam opisu do gry SILENT SERVICE na Atari 65XE. W zamian oferuję inne opisy i gry.

Rafał Kunowski, ul. Kazimierska 29/17
51-657 Wrocław

Poszukuję map i opisów do następujących gier: ASTERIX, ALCHÉMIST, LIVINGSTONE, HERBERTS DUMMY RUN, MICRONAUT. Proszę także pomóc zabić smoka w GHOSTS AND GOBLINS.

Maciej Samak, ul. Przybyszewskiego,
66/13

Proszę o udostępnienie mi gier: BARBARIAN, PLATOON, KING'S QUEST, BLUE THUNDER, IKARI WARRIORS, NEMESIS i WONDER BOY w wersji na Atari 65XE.

Marcin Sikwik ul. Brzeczyna
34-460 Szczawnica

Odkupię gry i programy na ZX-81.

Marcin Wandzel, ul. Górnicza 21/B,
41-400 Mysłowice tel. 22-37-17

Szukam gry MONTY ON THE RUN w wersji na ZX Spectrum. W zamian oferuję inne gry.

Grzegorz Tannenber, ul. Kokoski 8/42
44-100 Gliwice

Służę nieśmiertelnością do gier: URIDIUM, JAMES BOND 007, PAC MAN II, MISS PACMAN, SPECJAL DELIVERY, KANGAROO, MOUSE TRAP, MONTEZUMA S REVENGE, DONKEY KONG JR oraz BRUCE LEE na Atari 65XE.

Ireneusz Rykala, ul. Polna 1/18,
98-100 Łask
woj. sieradzkie

Bardzo proszę o opisy do gier: WINTER GAMES, EQUI-NOX. W zamian oferuję opisy do innych gier. Posiadam Atari 65XE.

Marcin Plewik, ul. Zubrzyckiego 3/14,
44-100 Gliwice

Jak uzyskać nieśmiertelności w grach na Atari 8000.

Jarosław Ostrowski, ul. Kędzierskiego 12/10,
01-432 Warszawa

W JOYSTICK LANDZIE

Termin „joystick” figuruje w słowniku angielsko-polskim jako „joy-stick — lotn. drążek sterowy”. Mimo niewątpliwej trafności tego określenia w stosunku do komputerowego joysticka, można odgadnąć właściwą etymologię tego słowa. Pierwsza część „joy” oznacza uradowanie, zachwyty, rozkosz itp. Druga część, „stick” to po prostu pałk, drążek, kijek. Tak więc po „komputerowemu” joystick oznacza „radujący drążek”.

Takie drążki radują nas już kilka lat, od początku mikrokomputerowej ery. Już w pierwszym numerze „Bajki” (1/85) podany był przepis, jak samemu wykonać joystick.

Co to właściwie jest i do czego służy, wyjaśnić może pierwszy lepszy osiołatek. Ja jednak przypomnę.

Umieszczony jednym końcem w plastikowej puszcze drążek przy wychyłaniu w cztery strony włącza odpowiednie styki. Kombinacje połączeń odczytuje komputer przez kilkunastowy kabel zakończony dwięciobitowym złączem „D”. W ten sposób, poruszając drążkiem, komunikować się można z komputerem.

Ten sposób komunikacji wykorzystywany jest najczęściej przy programach graficznych oraz grach. Poza nimi spotykany jest sporadycznie.

Ze względu na to, że gry cieszą się największą popularnością, joystick stał się podstawowym urządzeniem dokupowanym do komputera (osobistego raczej, choć joysticki do IBM są ostatnio w modzie). On też najszybciej się zużywa, na wyścigi z łopatką klawiatury Spectrum.

Rynek joysticków na świecie jest przegromny. Co miesiąc produkono szkodzących nowymi modelami. Okruchy tego szaleństwa docierają i do nas, lecz mają bez wybuchów zachwyty.

Dwa numery wcześniej ogłosiliśmy konkurs na najwytrzymalszy joystick z oferowanych w kraju. Otrzymał go już pierwsze zgłoszenie, lecz zawody jeszcze się nie zaczęły. Postanowiliśmy do istniejących już konkurencji dołączyć próbę ognia i próbę zgniatania, gdyż przedstawione nam konstrukcje wyglądają bardzo solidnie.

Spójrzmy teraz na modele olejowane w krajach zachodnich. Można podzielić je na trzy grupy: mocnych, wytrzymałych joysticków wyposażonych w mikroprzłączniki i auto fire, do obłądnych gier w stylu Death nite lub Space Harrier, wygodnych, niewielkich konstrukcji, do spokojnych gier laboratoryjnych itp. oraz delikatnych, niezwykle czułych, do programów graficznych.

Micro Blaster to jeden z pogromców kosmitów. Posiada wszystko, co potrzeba narzędziom masowego mordu. Podobnie Star Fighter, lecz ten posiada wygodny uchwyt, dzięki któremu się przez kolejne galaktyki będzie mniej męczący.

Cruiser i jego bracia oraz Quickshot Turbo są wymarzeni jako bron TechnoCopa i RoboCopa. Przysawki, dokładne wykonanie, kilka przycisków Fire, wygodna obudowa to niewątpliwe zalety.

Speedking i Super Professional to przykład joysticków, których nie wolno zbyt zmęczyć. Są za to niezwykle dokładne i wygodne.

Tak bawą się na Zachodzie. Jakże pomysł mają nasi konstruktorzy, przekonacie się niebawem. Z listów do redakcji wyłowiliśmy doskonałe niecodzienny pomysł kol. Marcina Kika. Zmontował on joystick na wodę. W puszcze znajduje się roztwór soli, w którym zanurzone są styki. Nie ma więc mowy o mechanicznym zużyciu joysticka. Błyszcząca puszcza przedziewa jednak szybko, a sól nie działa zbyt dobrze i na metalowe styki. Niemniej jednak pomysł jest bardzo ciekawy.

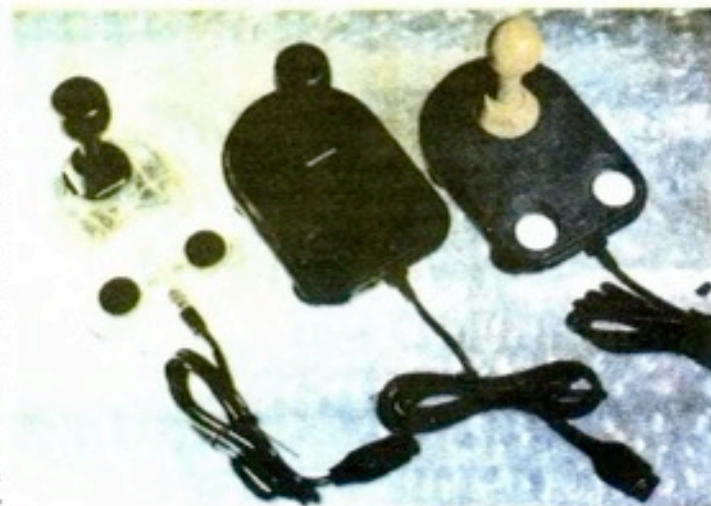
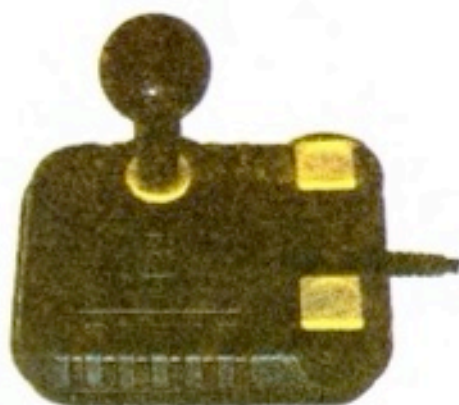
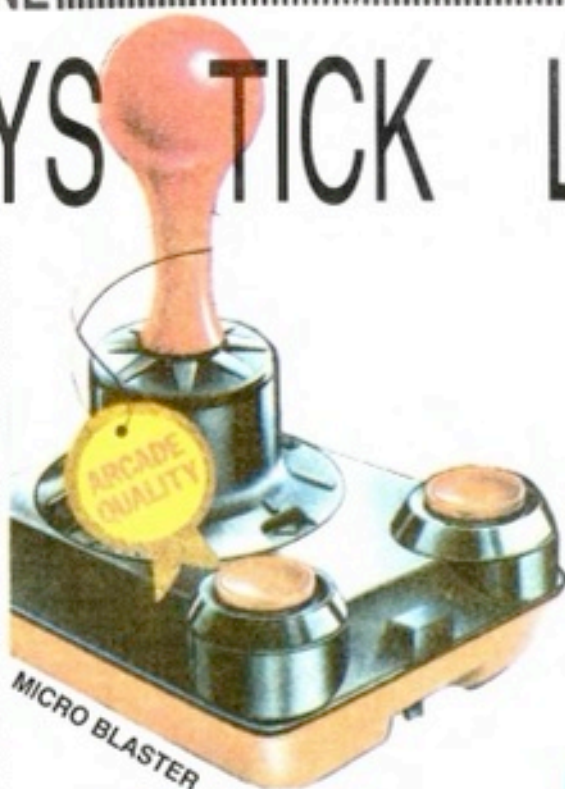
Obok przedstawiamy też, kilkunastu już, wytwór jednego z naszych kolegów. Joystick ten wygląda jak połączenie lejka, młota pneumatycznego i detonatora, nie mówiąc już o przysawkach od wiatraczka elektrycznego. Spełnia on swą funkcję bardzo dobrze i służy już długo.

Joystick bez drążka, czyli jeszcze jeden oryginalnie sterowany manipulator przedstawił nam „Bajka” 12/86.

W dalszym ciągu, do końca roku kalendarzowego czekamy na zgłoszenia.

Adres redakcji: Bajka, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa

Gen Martinez





Sanki, narty i łyżwy zimą, zaś wrotki i deskorolka latem to najlepsza zabawa dla młodzieży. Te tendencje widać również w grach komputerowych, naśladujących już prawie każdy element naszego życia.

Nie wiem, skąd dziwaczna nazwa 720° dla gry oddającej jazdę na deskorolce. Faktem jest to, że gra ta jest bardzo dobra, zarówno pod względem graficznym, muzycznym, jak i rozrywkowym. Najlepszym tego dowodem jest przyznanie jej nagrody „CLASSIC” miesięcznika Sinclair User i oczywiście cały czas nie słabnące powodzenie u graczy.

720° to składanka czterech najpopularniejszych konkurencji, rozgrywanych za pomocą deskorolki. Są to: slalom, zjazd, skoki i dziwna konkurencja — połączenie skoków ze slalodem.

W każdej z tych konkurencji można wziąć udział, wjeżdżać na odpowiedni teren z położonego w centrum Deskorolkomiasteczka skweru. Radzę jednak zaczynać od konkurencji najłatwiejszych, zarobić tam trochę pieniędzy, zakupić potrzebne do jazdy akceso-

ria i dopiero wtedy udać się po mistrzostwo na trasach najtrudniejszych. Potrzebne bilety wstępu zakupić należy w budce przed bramą.

Główną dewizą początkującego deskorolki powinno być opanowanie. Na ukończenie objazdu całego parku i wzięcie udziału w finałowej konkurencji przeznaczony jest określony czas. Na pierwszy rzut oka jest go niewiele, wystarczy jednak na wszystko i nie warto się spieszyć.

Przed udaniem się na rozgrywkę proponuję nazbierać jak najwięcej punktów na ćwiczebnych trasach. Co do konkurencji, to bierzcie udział najpierw w tych, w których jesteście najlepsi.

W sumie żadna z konkurencji nie jest zbyt trudna. Należy tylko rozsądnie gospodarować pieniędzmi, biletami i własnymi umiejętnościami.

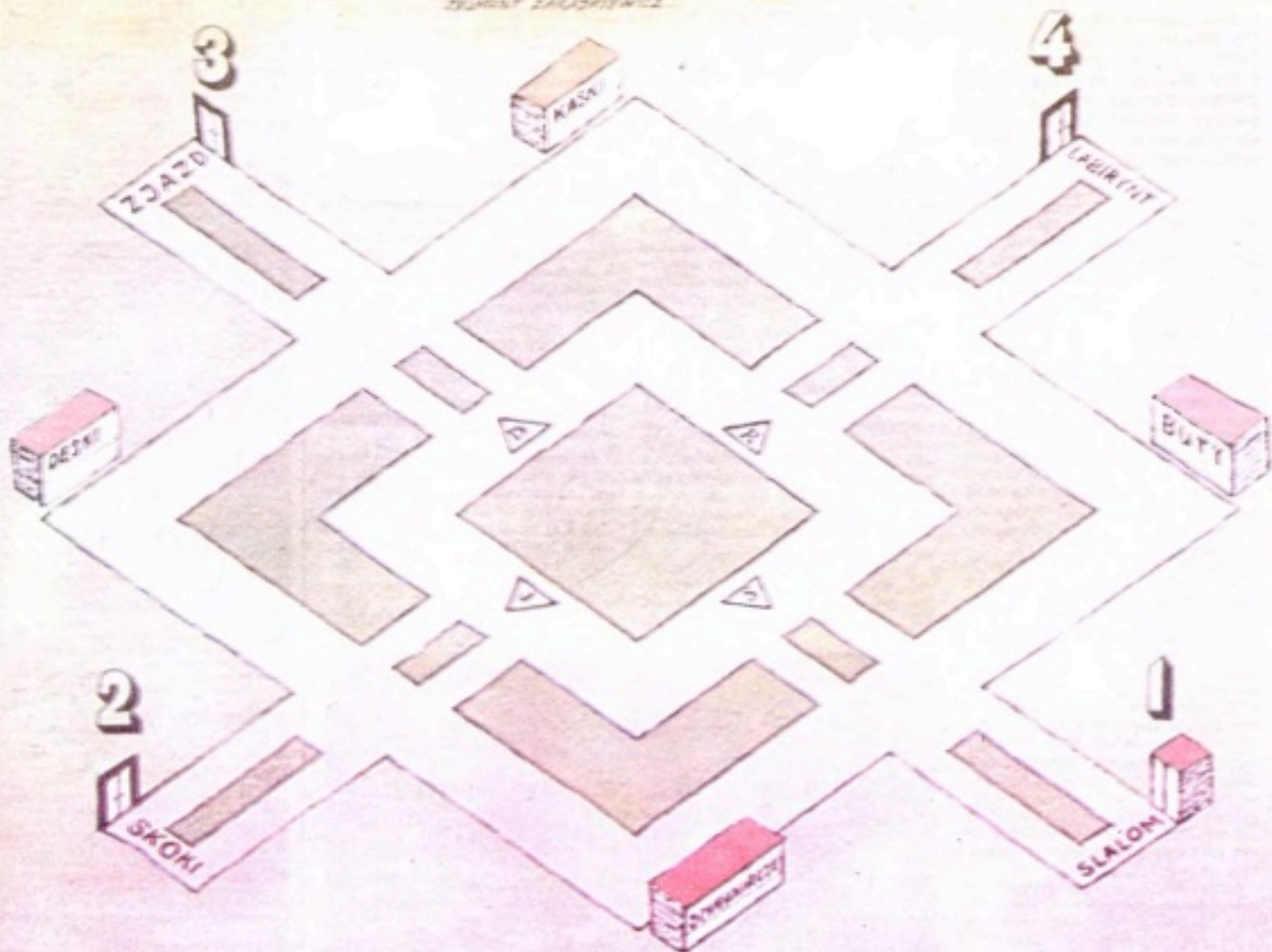
Firma: U.S. Gold.

Komputer: ZX Spectrum 48, Commodore 64, Amstrad CPC, Atari ST, IBM PC

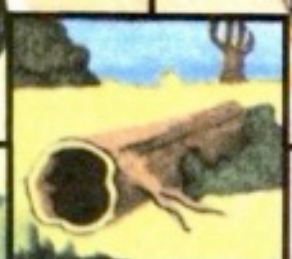
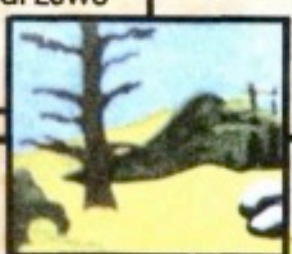
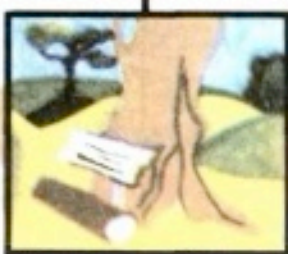
Gen

720°

TRUDNY ZAŁADKOWICZ



WINNIE-THE



Dom Kanguzycy

dół

drzewo

tunel

Dom Puchatka

dół

Dom Prosiaczka

drzewo

brzeg rzeczki

w kufierku jest dyskietki

Bajtek

POOH

dziupla



Dom Królika



Dom Krzysia

Dom Sowy



Zakątek Kłapouchego



KUBUŚ

PUCHATEK

Winnie-the-Pooh, znany w Polsce jako Kubuś Puchatek jest bohaterem lubianych książeczek „Kubuś Puchatek” i „Chatka Puchatka”. Jeśli czytaliście je, nie będziecie mieli trudności z grą.

Znajdziecie w niej ulubione postacie: Krzysia (Christopher Robin), Puchatka, Prosiaczka (Piglet), Kłapouchego (Eeyore), Królika (Rabbit), Kangurzyce (Kanga) z Małenstwem (Roo) oraz rozbrykanego Tygrysa (Tiger).

Zrywający się co chwila wiatr rozrzuca po Lesie różne przedmioty. Czy pamiętacie, jak stracił z drzewa dom Sowy? Byli wtedy u niej na podwieczorku Puchatek z Prosiaczkiem. To ten sam wiatr.

Porozrzucane przedmioty należy oddać ich właścicielom. Znając mieszkańców Lasu i ich obyczaje zrobicie to bez trudu. Wiedziecie, że Kłapouchy lubi osiet (thistle), Puchatkowi bardzo potrzebny był balon (balloon), gdy wybierał się po miód, zaś przed lustrem (glass) co rano robi gimnastykę.

Po Lesie poruszacie się wybierając kierunek geograficzny. Gdy znajdziecie jakiś przedmiot, możecie podnieść go, ale tylko jeśli macie wolne ręce. W przeciwnym wypadku można trzymaną rzecz położyć, a podnieść znalezioną. Dzięki mapie możliwe będzie dotarcie do pozostawionych przedmiotów. Może również zerwać się wiatr i porozrzucać przedmioty, które przyjmą inne położenie.

Inne niespodzianki to Bardzo Rozbrykany Tygrysek, który przebiegając przez Las może wytrącić trzymany przedmiot z rąk. Gęsta mgła bardzo utrudnia poruszanie, ale od czego mapa!

Gra nie ma ograniczenia czasowego, dlatego warto pobyt dłużej w niektórych miejscach. Można śpiewać piosenki na Muzycznej Polanie lub szukać skarbów pod kamieniami. Można pojsć na spacer w dół rzeki lub wspinac się po drzewach. Można tropić Lesice i Łysice (Woozle, Wizzle) lub zwiedzić domy przyjaciół. Możliwości jest niezwykle dużo.

Jeśli oddacie już wszystkie przedmioty właścicielom i chcecie skończyć grę, idźcie na północ. Jest tam miejsce na piknik i czeka tam niespodzianka! Gry nie trzeba kończyć po gratulacjach, chodząc dalej po lesie znajdziecie następne przedmioty.

Polskie nazwy w opisie gry zaczerpnięte są z książek w przekładzie pani Ireny Tuwim.

Firma: Sierra On-Line
Komputer: Atari ST, Commodore 64

Ewa Zientara

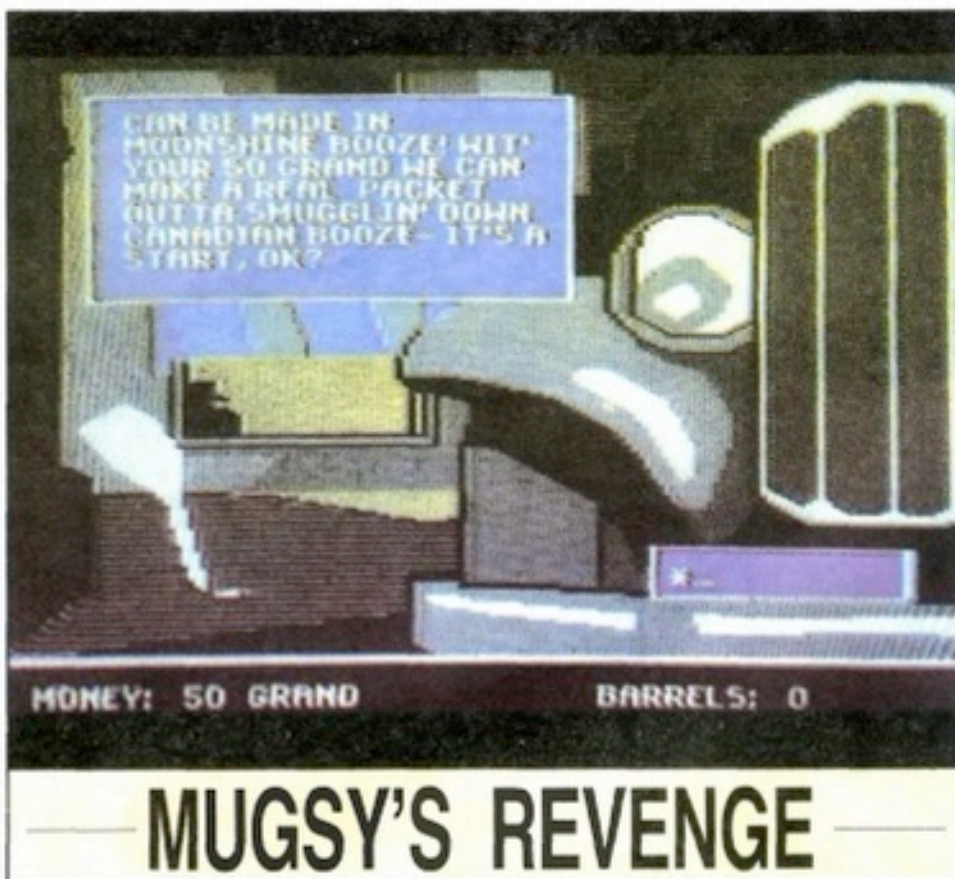
BAJTKOWA LISTA PRZEBOJÓW (12/89)

Nowe pomysły, super strzelaniny, megalabiryntówki. Zalew nowości. Producenci strzelają grami jak z karabinu. My gramy jak opętani. W co gramy w tym miesiącu?

Batman wg nowego filmu (już pewnie nie tak nowego). Red Heat — drugi pomysł z ekranu (Arnie w roli głównej). AFT, czyli komputerowy podręcznik sztuki pilotażu Chucka Yeagera. SkateBall — nowa dyscyplina: łyżwy + kaski + piłka + bramki + przeszkody. Reszta gier znana, a jeśli nie, to poznamy je wkrótce.

Tym razem tylko 1025 propozycji na 94 tytuły

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 BATMAN	>	<	x	x
2 R-TYPE	>	<	x	<
3 TOTAL ECLIPSE	>	<	<	<
4 ROBOCOP	>	<	x	x
5 GAME OVER II	x	x	<	x
6 AFT	>	x	<	<
7 OPERATION WOLF	>	<	x	x
8 RED HEAT	>	<	<	x
9 TRAZ	>	<	<	x
10 SKATEBALL	>	<	<	<



Gra ta przenosi nas na mroczne ulice Nowego Jorku, w początek tego stulecia. Miasto roi się od różnych podejrzanym typów, którzy chcą zarobić szybko i łatwo. Tutaj nie istnieją takie słowa jak uczciwość i wierność. Liczy się spryt, bezwzględność, a przede wszystkim pieniądze.

Uruchamiając tę grę, wcielasz się w postać tajemniczego bilardzisty, o krótkim imieniu Mugsy. Posiadasz tylko 50 GRAND-ów czyli 5000 dolarów oraz listę swoich wspólników. Interes polega na szmuglowaniu beczek z narkotykami tajnymi kanałami do Kanady.

Najpierw musisz zatrudnić tragarzy. Jeden z Twoich wspólników proponuje Ci kilku — najlepiej wybrać jednego, ale pewnego. Często zdarzają się zwykli złodzieje, przez których tracisz mnóstwo pieniędzy. Zwolnienie oszusta zwykle wiąże się z dużym ryzykiem. Po wyrzuceniu grozi Ci on, że powróci z „przyjaciółmi”. Często groźba ta zostaje spełniona i na ekranie ukazuje się smietnik oraz miły napis „GAME OVER”.

Po tej trudnej decyzji, następną. Należy zakupić odpowiednią ilość beczek, w których będziesz szmuglował narkotyki. Teoretycznie znajdują się w nich solone ryby, płacisz więc najwyżej 1—2 GRAND-y. Musisz zostawić sobie około 20 GRAND-ów na wypłaty i tipówki.

Gdy posiadasz już baryłki, należy jeszcze „przekonać” do operacji kilka osób. Najpierw po-

licję stanową, której zapłacić 10 GRAND-ów. Potem dla posterunków 5 i dla tragarzy sumę, jakiej zażądasz. Pozostałe kilkaset dolarów zostaw na czarną godzinę.

W momencie dotarcia na przystań nie kończą się Twoje kłopoty. Czasami napadają Cię rabusie, co kończy się gorącą łągą pistoletu i zimnymi głowami nieboszczyków. Niebezpieczni są również kontrahenci kupujący beczki — często oszukują, rzadziej uczciwie załatwiają interes. Jeżeli masz szczęście i wszystko pójdzie po Twojej myśli — zarobisz na następnej transakcji. Jeżeli nie, napis „WE'RE BROKEN” i widok kotów smietnikowych zakończy grę.

Mugsy, który jest urodzonym abstynentem, pija tylko sok pomarańczowy. Czasami napadają Cię obudził się jeszcze z nożem w plecach i kulą w głowie. Czasami jednak ma on sen, przypominający mu młode lata, gdy był zawodowym bilardzistą. Wygrał wtedy dużą sumę od nieznanymi ludźmi, lecz ci pobili go i ograbli. Od tego czasu nasz sympatyczny bohater przesiaduje zasady „ulaj każdemu lecz trzymaj go na muszce”. Jeżeli Ty, gracz, będziesz się tego trzymał — zwyciężysz nie tylko na komputerze ale i w rzeczywistości. Po-
wodzenia!

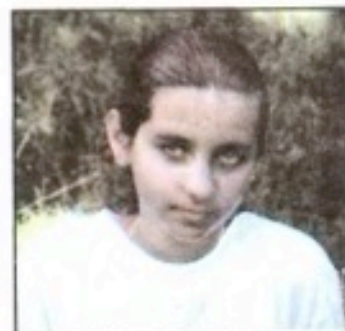
Komputer: ZX Spectrum 48, Commodore 64

Luke

KRÓL I KRÓLOWA GIER



Adam Janczak, lat 12.
VI klasa Szk. Podst. nr 300 w Warszawie
komputer: Toshiba
ulubiona gra: Fly, Szachy
hobby: tenis, narły, język niemiecki i angielski



Małgosia Kalisz, lat 11.
V klasa Szk. Podst. nr 32 we Wrocławiu
komputer: Zx Spectrum
ulubiona gra: Dynamite Dan
hobby: muzyka





AIRBORNE RANGER

Nikt, oprócz niektórych oficerów wojskowych nie wiedział, po co zbudowano tę bazę. Położona z dala od wszelkich miast, otoczona drutami pod napięciem, zaminiowana na całym obwodzie, doskonale chroniła się od nieproszonych gości. Wszystkie próby zmierzające do odkrycia sekretu kończyły się z reguły na polach minowych lub w głębokich dołach obozowych.

W rzeczywistości ośrodek ten był miejscem szkolenia komandosów oraz szpiegów politycznych. Uczniowie mieli w przyszłości działać na głębokich zapleczeniach przeciwnika, niszczyć ściśle określone cele wojskowe. Kandydaci byli szkoleni w zakresie walki wręcz, strzelania, podkładania ładunków itp. Każdy z nich mógł samodzielnie wykonać najtrudniejsze zadanie w bardzo krótkim czasie i cało powrócić do macierzystej bazy.

Wyposażenie takiego sabotażysty składało się zwykle z karabinu maszynowego, pistoletu półautomatycznego oraz granatów ręcznych. Posiadał także ładunki wybuchowe, ustawiane na krótkie czasy, komplet noży i miotacz ognia. Ponieważ na tyły przeciwnika dostawał się zwykle skacząc na spadochronie, więc większość broni i amunicji zrzucano na osobnych spadochronach. Powrót z akcji zawsze następował helikopterem, który o ściśle określonej godzinie czekał w oznaczonym wcześniej miejscu.

Często przeciwnik był informowany o przylocie „gości” i odpowiednio się do tego przygotowywał. W rowach czaili się strzelcy wyborowi, bun-

kry prowadziły ciągły ogień. Pola minowe i zapory z drutów kolczastych często przegradzały drogę. Gęsto padały rzucające bomby i granaty.

Mimo to nigdy żaden komandos nie wycofał się przed wrogiem, wręcz przeciwnie — nawet atakowali. Ich strzały skutecznie osłabły przeciwników, a rzucające granaty na długo oczyszczały rejon.

A może Ty chciałbyś wcielić się w postać jednego z takich komandosów? Zapewniam Cię, że nowa gra firmy Micro Prose „Airborne Ranger” dostarcza dużo więcej przyjemności niż podobne do niej na pierwszy rzut oka strzelaniny. Każdy oddany strzał, rzucony granat, podłożona bomba, pozwala pozbyć się nadmiernej ilości zbędnej energii, czasem nawet rozsadzającej Cię. Gdy zobaczysz padającego przeciwnika lub szczątki wysadzonego bunkra, będziesz szczęśliwszy niż po potamaniu domowego fotela.

Przemieniając się w odważnego sabotażystę, możesz wybrać jedną z kilkunastu misji. Każda z nich toczy się na różnych terenach, inni są też przeciwnicy. Masz możliwość niszczenia radarów, domów, porwania oficerów, podkładania bomb w samolotach itp. Zakonczenie jednej misji procentuje zawsze awansem na wyższe stanowisko. Wprawdzie nikt nie został jeszcze generałem i podobno dla szczęśliwca, który to osiągnie czeka nagroda. Myślę, że warto spróbować szczęścia.

Firma: Micro Prose

Komputer: ZX Spectrum 48, Commodore 64

IBM PC

Luke

Nowości

Co nowego planują producenci gier? Czym przywitają początek nadchodzącego roku? Oto pigułka gier, które pojawią się na angielskim (a więc wkrótce i na naszym) rynku do 1 stycznia 1990 roku:

- **MYTH** firmy System 3 — doskonała graficzna oprawa, cztery doładowywane levelle, wędrowka przez świat żywcem z mitologii greckiej. Odbierająca dech muzyka.
- **VENDETTA** również firmy System 3 — połączenie Commando, Last Ninja, Roadblasters i Cobra Stallone. Niezła grafika 3D, lecz mało kolorowa.
- **GHOSTBUSTERS II** firmy Foursfield — fabuła oparta na filmie pod tym samym tytułem. To już trzecia gra z serii „Ghostbusters”, jeszcze bardziej urozmaicona, niż „The Real Ghostbusters”.

— **GHOULS'N GHOSTS** firmy US GOLD — nawiązanie do super-hitu „Ghosts'N Goblins” sprzed trzech lat. Znowu porwana księżniczka, waleczny rycerz i hordy potworów. Efekty dźwiękowe 128.

— **INTERNATIONAL DRUG BUST** — firmy Players — prawie „Operation Wolf”, lecz o mniej urozmaiconej grafice i nieco mniejszej liczbie doładowywanych leveli. Fabuła również inna, ale cel ten sam: ZABIJ!

— **GALAXY FORCE** firmy Activision — znana z innych komputerów, tym razem przeniesiona na Spectrum przez Keitha Berkhill. Oslepiająca grafika standardu Savage i R-Type. Akcja mało skomplikowana, ale dynamiczna i rozluźniająca. Niestety, zabrakło miejsca na fotografię. Następnym razem na pewno się zmieszczą.

Gen

S.O.S.

Co trzeba zrobić w grze FORCE SEVEN po straceniu amunicji i o co chodzi w grach THANATOS, EIDOLON, RAID 2000 w wersji na Commodore 64?

Tomek Fijakowski, ul. Fornalskiej 4 m 10 26-600 Radom

Od wielu miesięcy szukam gry Tetris na Timexa. Czy wersja taka istnieje?

Artur Baturo, Marcinowice 31 66-600 Krosno Odrz.

Proszę o opisy gier: REVOLUTION, SPITFIRE 40. Jak sterować w LAST NINJA II. W zamian oferuję opisy do: COMMANDO, SABOTEUR, URBAN UPSTART.

Paweł Poleśiak, Wyszogrodzka 3 m 34 03-337 Warszawa

Bardzo proszę o opisy do gier: New York City, Nexus, Mankala. Jak uruchomić grę Alley Cat? W zamian opisy do: Panama Joe, JetSet Willy, Mam Atari 65 XE.

Marta Moraczewska, Jaracza 55a m 33 Łódź Bardzo proszę o pomoc, poszukuję opisu i mapy do gier PLATOON oraz MIGHTY MAGUS na Timexa.

Michał Bartoszak, ul. Ogrody 11/6 85-870 Bydgoszcz

Poszukuję opisów do gier INFILTRATOR, FEUD, BASIL i MASTERS OF LAMPS na Atari 65 XE. Nie wiem także, jak przejść trzecie jezioro w grze TIRES.

Ewa Wojtyła, Oświęcimska 85/22 41-707 Ruda Śl. 7

Mam Atari 65 XE. Poszukuję gier PLATOON, HACKER, THE TRAIN, COMMANDO oraz opisu do RAID OVER MOSCOW.

Maciej Dubelewski, Godebskiego 5/16a 81-134 Gdynia

Mam 13 lat i dysponuję komputerem Atari 65 XE. Pilnie poszukuję gier ROAD RACE, BARBARIAN oraz PLATOON. W zamian oferuję opisy do: HACKER, GHOST CHASER, STARQUAKE wraz z grami.

Krzysztof Dobkowski, Szekspira 2/388 01-913 Warszawa

Szukam gier FIST II, SILENT SERVICE, WINTER GAMES, LAST NINJA, SPY VS SPY, ZORRO. Posiadam Spectrum 48.

Radosław Rusek, Gołębia 27/1 85-309 Bydgoszcz

Posiadam mikrokomputer Amiga 500. Proponuję kontakt w celu wymiany doświadczeń i programów.

Piotr Pacer, Sucharskiego 21b/4 81-157 Gdynia

Jestem posiadaczką Atari 65 XE. Pilnie poszukuję następujących gier: Futbol I i II, Bye Maja, Mouse Trap. W zamian oferuję inne gry.

Ewa Oleksial, ul. Kniewskiego 2/11 42-500 Będzin

Pilnie szukam asemblera GEN53 i monitora MON53 na Spectrum. W zamian oferuję kompilatory języków: C i Pascal HP4TM16 lub gry Barbarian, Mikie i Renegade.

Mariusz Bystrzejewski, ul. Westerplatte 12b/15 66-620 Gubin

Mam 10 lat i posiadam Atari 800 XL. Bardzo chciałbym mieć gry Barbarian I i II, The Train, Ace of Aces, World Soccer. Do wymiany przetrzymam kasety z: Kapitan Beeble, Super Cobra, Bionym, Submission, Szachy, Bruce Lee, Super Pacman.

Michał Libera, ul. 1000-lecia 35/41 41-308 Dąbrowa Górnicza

Mam Commodore 116 i nie mogę zdobyć interfejsu do tego komputera. Bardzo proszę o pomoc, choćby adres lub schemat.

Jarosław Gierszewski, ul. ZWM 7a/29 75-342 Koszalin

Pilnie poszukuję gier Barbarian, Winter Games, Super Huey, Battle for Normandy, Gauntlet, Kung-Fu Master w wersji kasetowej na Atari 800 XL.

Dariusz Bytniewski, ul. Modrzewiowa 24c/16 40-170 Katowice

ALLEN













„The Eighth Passenger of Nostromo”

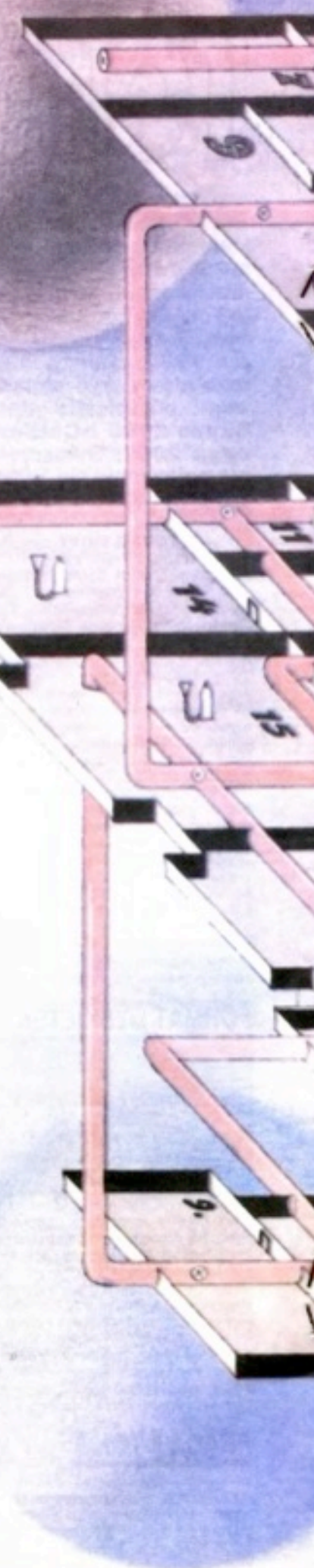
Nagły przepływ energii zakłócił nie pobudzaną od trylionów lat olbrzymią połączoną galktyki. Wkrótce te niewielkie zaburzenia przemieniły się w regularny strumień podgrzanych do olbrzymich temperatur gazów. Czarna do tej pory przestrzeń, rozświetlana tylko przez nieliczne oddalone o miliardy mil gwiazdy, zmieniła chwilowo barwę na czerwoną. Wielki, stalowoszary kształt transportowca międzygalaktycznego był już tylko uzupełnieniem wcześniejszych zjawisk. Próżnia, wypełniająca prawie cały wszechświat, od wielu lat świetlnych była niemy obserwator

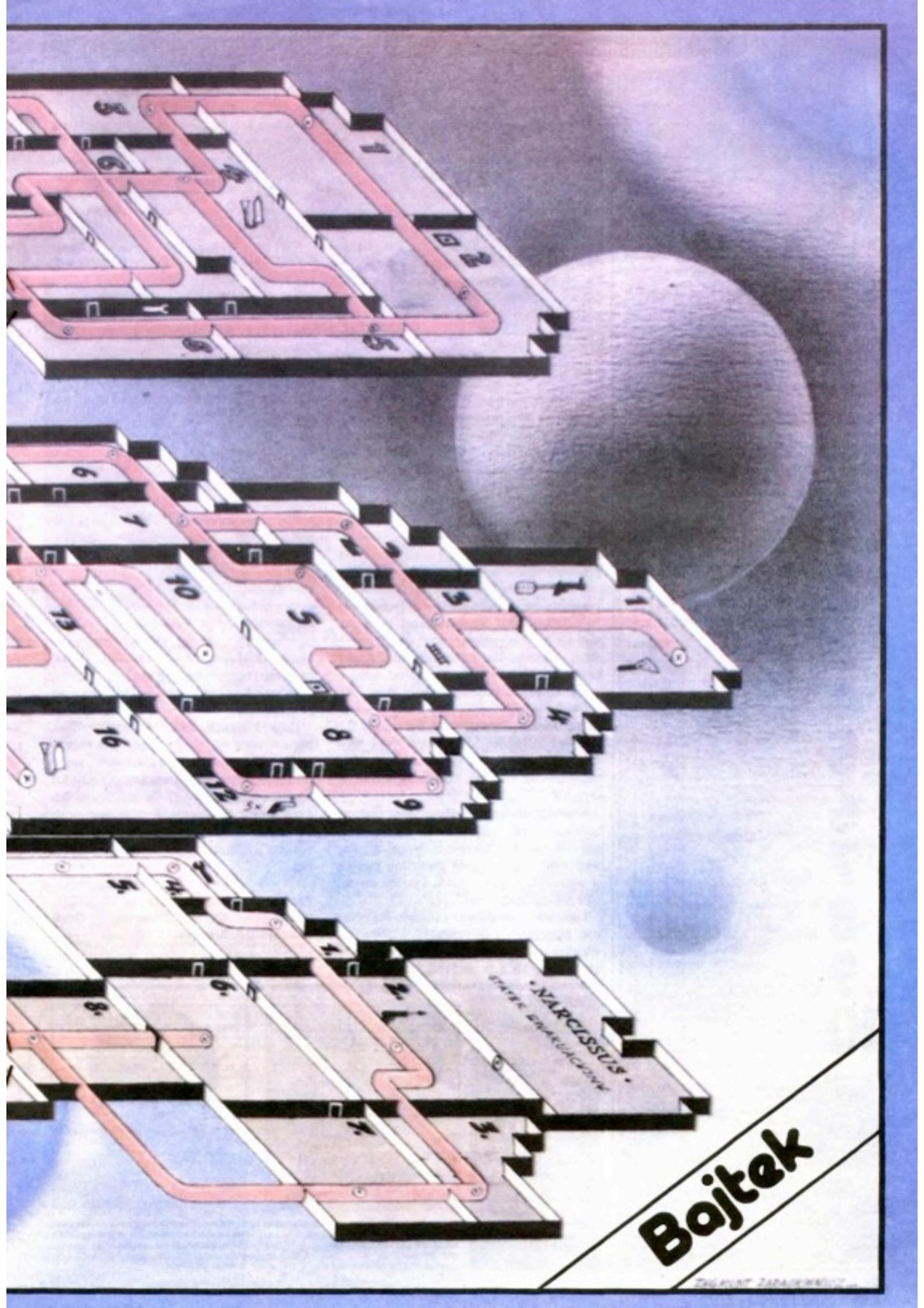
tego wielkiego kolosa, w którego wnętrzu znajdowało się 508 ton materiałów, niezbędnych do naprawy jednej z baz kosmicznych w gwiazdozbiornie Psów Górnych.

Wielkie, tytanowe włazy, przedzielające poszczególne części korytarzy skutecznie tłumili wszelkie wibracje. Tej przerażającej chwilami ciszy nie zakłócały żadne głosy; na podłogach leżała cienka warstwa kurzu, którego od lat nie dotykała nikt stopa.

dokończenie na str. 18

-  - DRABINKA W DÓŁ
-  - DRABINKA W GÓRĘ
-  - KLAPA-WEJŚCIE DO KANAŁU
-  - KANAŁ
-  - DRZWI
-  - KLAPA DO STANCU ETYKIETKOWANEGO
-  - KLUCZ
-  - HANDEL
-  - GŁONICA
-  - PISTOLET LASEROWY
-  - MIOTACZ DANA
-  - RADAR





Bajtek

"NARCISSEUS"
STATE ENLIGHTENING

10

BAJTKOWA LISTA PRZEBOJÓW 1/90

Szał Batmana openował cały świat. Koszty produkcji filmu „Batman” zwróciły się w ciągu pierwszych dwóch tygodni jego emisji. Znaczący z nieopierzoną na złotym łożu znajduje się wszędzie. Koszulki w każdym sklepie tekstylnym. Czapki u każdego sklepikarza. Ild...

Furorę robią też dwie części gry „Batman” (nie mylić ze „starym” Batmanem z 1966 roku). U nas po raz drugi na pierwszym miejscu.

Dele Red Heat, również na podstawie głośnego filmu z Arnoldem Schwarzeneggerem, Robocop — z Peterem Wellerem, Indiana Jones — z Harrisonem Fordem. Z tego standardu wyrwa się tylko Robbo.

Otrzymałmy 1740 propozycji na 94 tytuły. Mało!

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

BATMAN

READ HEAT

R-TYPE

ROBOCOP

TOTAL ECLIPSE

HOSTAGES

INDIANA JONES

AFT

OPERATION WOLF

ROBBO

	ATARI	AMSTRAD	COMODORE	SPECTRUM
BATMAN	>	<	x	x
READ HEAT	>	<	x	x
R-TYPE	>	<	x	<
ROBOCOP	>	x	x	x
TOTAL ECLIPSE		<	<	<
HOSTAGES	>	x	x	x
INDIANA JONES	<	x	x	x
AFT		x	<	x
OPERATION WOLF	>	<	x	x
ROBBO	<			

dokończenie ze str. 16

Transportowiec zdawał się od dawna wymarły, wrażenie to było jednak ze wszech miar błędne. Mimo, że najczulsze czujniki nie wykryłyby śladów życia, to istniało ono jednak, w trochę tylko zmienionej formie.

Kabina, w której znajdowały się kapsuły hibernatorów, ze wszystkich stron otoczona była niezniszczalną prawie powłoką. W razie wybuchu stanowiła osłonę przed działaniem ognia, jeżeli przedtem automatyczny komputer nie wyrzuciłby jej w przestrzeń, gdzie kabina przemieniała się w samodzielny statek.

Nagle dziwny szum poruszył nieruchome atomy powietrza. Hibernatory po latach trwania w jednej pozycji powoli zaczęły podnosić grube szyby. Z cieni, które coraz szybciej przesuwały się wraz z pokrywami do góry, zaczęły wylinać się twarze siedmiu ludzi — załogi Nostromo.

Komputer odpowiedzialny za automatyczne budzenie ludzi po upływie odpowiedniego czasu, po raz pierwszy w dziejach podróży galaktycznych zrobił to wcześniej niż było przewidziane — nie została przebyta nawet połowa drogi do celu.

Całe to działanie z pozoru wyglądało na poważny błąd komputera, tak jednak nie było. Powodem wcześniejszej pobudki, stał się sygnał radiowy, wysyłany z pobliskiej planety, nie zbadanej dotychczas przez żadną misję naukową. W katalogach kosmicznych figurowała ona jako LV-426. Sygnał docierający z niej, przypominał trochę ziemskie SOS, był jednak kodowany dziwnym systemem. Nad kluczem do rozwiązania go pracował już od kilku godzin Główny Komputer Pokładowy.

Według prawa galaktycznego, załoga każdego statku była zmuszona do zbadania niezidentyfikowanych sygnałów, nawet jeżeli przemierzała gwiazdą pustkę w zupełnie innych celach. Tak też postąpiła załoga Nostromo.

Lądowanie na planecie odbyło się płynnie, planowo i bez przeszkód. Jedynym większym wstrząsem było zetknięcie się stabilizatorów z podłożem. Statek okryty

jeszcze długo przez pustynny piasek był pierwszym ziemskim gościem na tej planecie, lecz niestety nie ostatnim...

Prawie każdy czytelnik, zorientowany już zapewne, iż jest to roboczy skrót z filmu „Alien” — w polskim tłumaczeniu „Ósmy pasażer Nostromo”. Gra oparta na akcji filmu, nie jest jej wierną kopią. Uproszczone scenariusz, sprowadzając całą przyjemność zabawy do poruszania się po statku, w chwili gdy Obcy zaprowadził już nad transportowcem i zabił jednego z członków załogi.

Każdy z Was może wybrać różne sposoby na pozbycie się nie milego towarzysza podróży. Sprytniejsi wyrzucą go przez słuzy powietrzne, inni urządzają polowanie z miotaczem ognia (trzeba go wcześniej naładować). Ostatecznym wyjściem jest włączenie urządzenia wysadzającego, działającego z dziesięciominutowym opóźnieniem, a następnie ratowanie się statkiem ewakuacyjnym „Narcissus”. Dość poważnym minusem tego sposobu jest to, że musisz złapać pokładowego kota — Jonesa, co często jest trudniejsze od zabicia Obcego. Mimo to istnieje jeszcze dużo innych, być może ciekawszych możliwości walki.

Obcy porusza się po statku zupełnie swobodnie, nie obawiając się ataku ze strony załogi. Jeśli nie chcesz go spotkać na swojej drodze, przemieszczaj się szybami wentylacyjnymi, których rozmieszczenie pokrywa się z pokojami. Wchodzisz do nich otwierając włącznik (REMOVE). Tam używasz kierunków poziomych oraz pionowych.

Najwytrwalsi z Was ujrzą już wkrótce, jak samotna Ripley po latach podróży w hibernacji, odnaleziona zostanie przez przypadkowy statek. Czeka Was także już wkrótce ciężka walka, nie z jednym Obcym, lecz z tysiącami. A przedtem polecam dwa znakomite filmy — „Alien” i „Aliens”, z Sigourney Weaver w roli głównej.

Firma: Electric Dreams

Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64, Amstrad CPC

Gen & LUKE

Kopertę nadesłał Piotr Kulikowski z Gdańska



KRÓL I KRÓLOWA GIER



Anna Maria Mamczur, kl.III, uczennica szkoły podst. nr 185 w Warszawie
komputer: Commodore
gra: DESTROYER
hobby: książki, pisanie wierszy



Łukasz Józwiak, kl.VII, uczeń Państwowej Szkoły Muzycznej nr1 w Warszawie
komputer: Atari
gra: Space Shuttle
hobby: ictnictwo

S.O.S.

Proszę o pomoc! Jestem posiadaczem ZX Spectrum 128+2. Pilnie szukam gier ROCKY HORROR SHOW, ARMY MOVES, TURBO ESPRIT oraz programu MUSIC BOX 128. W zamian oferuję dużo innych gier.

**Filip Kuzniak, ul. Dunikowskiego 18/10
Katowice, tel. 59-89-84**

Pomocy! O co chodzi w grze MONTY MOLE? Jak grać i uruchomić grę GRAND PRIX MASTER? Posiadam Spectrum +.

**Krzysztof Szmigielski, ul. Sołtarza 2/55 01-494
Warszawa**

Posiadam Atari 65XE. Nie wiem jak grać w WING WARS, DRACONUS, BARBARIAN. Poszukuję także gry SPY vs SPY IV, WINTER GAMES, SUMMER GAMES, PLATOON, STEEL THUNDER oraz BMX SIMULATOR +. W zamian 311 innych gier na kasetach.

**Dariusz Luczak, ul. PPR 24/88 47-100 Strzelce
Opolskie**

Nie wiem jak przejść jeziorko w grze SPACE QUEST II, poszukuję też instrukcji do gry KINGS QUEST IV. Mam IBM PC. Bardzo proszę wszystkich o pomoc.

**Michał Pańiewski, ul. Stawigruda 181 11-034
Olsztyn, tel. 12-62-64**

Pilnie poszukuję gier HENRY'S HOUSE i KARATEKA w wersji kasetowej na Atari 800XL. W zamian oferuję 300 gier. W czytelnikach BAJTKA ostatnia nadzieja. Kto mi pomoże?

**Lukasz Juskowiak, ul. Spokojna 7/3 41-800
Zabrze**

W zamian za opisy do gier WAR GAMES, BO-UNTY BOB, BLUE MAX i SOLO FLIGHT oferuję inne gry.

**Wojciech Tomasz, os. Pstrowskiego 90/5
44-240 Żory-Osiny, woj. katowickie**

Poszukuję następujących gier na Atari 65XE z magnetofonem GHOST CHASER, SUPER HUEY, NINJA. Dobrze zapłacię.

**Andrzej Tydrych, ul. Olsztyńska 54 82-300
Elbląg**

Gry BARBARIAN, CONAN, SPY vs SPY, PLATOON wymienię na każdą inną. Mam Atari 65XE z magnetofonem XC12.

**Robert Kanabaj, ul. 3-go maja 21/12
81-363 Gdynia**

Mam komputer CPC 6128. Proszę o udzielenie mi informacji o grze ZOMBI. Co trzeba zrobić z samochodami, komputerem, helikopterem, kluczami? Ja już nie mam siły do tej gry. Ogólnie proszę o opis do ZOMBI. W zamian oferuję opisy innych gier.

**Jacek Kędziora, ul. 10-go Lutego 19/9
81-364 Gdynia**

Jestem posiadaczem Atari 130 XE i stacji dysków LDW 2000 SUPER. Poszukuję gry IKARI WARRIORS z opisem do tej gry i do MONTEZUMA'S REVENGE.

**Paweł Florkowski, ul. Jasielska 38-42/38
02-128 Warszawa**

Proszę o przysłanie mi opisów do gier FLIGHT MASTER, KNIGHT Tyme i MONTY ON THE RUN. Służę innymi opisami. Posiadam Timex's 2048.

**Robert Tempki, ul. Zajączka 14/22
85-809 Bydgoszcz**

Poszukuję instrukcji do gry MASTER OF THE LAMPS i kodu do RAMBO na Atari 800XL.

**Leszek Widmanski, Czchów 13 32-860
Czchów, woj. tarnowskie**

Proszę o dokładny opis gry KING OF THE RING. Mam Atari 65XE.

Piotr Szpanel, Bielice 13-130 Krotoszyn, woj. toruńskie

Jestem posiadaczem Spectrum. Nie wiem jak grać w REBEL STAR, JOGI BEAR i HEMAN. Pomocy!

**Filip Drażkiewicz, ul. Bronisławy 27/8
40-739 Katowice Ligota**

Czy ktoś udostępni mi kasetową wersję GLOB-TROTTER na Atari 65XE.

**Feliks Przybyszewski, ul. Leningradzka 45/6
72-010 Police**

Mam Spectrum +. Poszukuję nieśmiertelności do gry FAIRLIGHT. Proszę też o opisy gier LAST NINJA 2, NINJA MASTER, NINJA, MIAMI VICE. Liczę na waszą pomoc.

**Damian Hajduk, ul. Kraljevska 6m7
65-635 Zielona Góra**



HOSTAGES

Wiek XX.

Potomni oceniają go z pewnością pozytywnie: zapoczątkowanie nad jądrem atomu, pierwsze stadii kosmiczne opuszczające nasz Układ Słoneczny, niezwykły postęp technologiczny i naukowy. Takie właśnie argumenty będą przez nich używane. W swej ocenie zapominają prawdopodobnie jednak o płaczu, jaką ta epoka urodziła — terroryzm.

Prawie co tydzień różne państwa informują opinię publiczną o przejawach terroryzmu na swoim terenie. Porwana samolotów, wybuchy bomb czy zamachy na polityków to w większości krajów już prawie codzienność. Nikt nie czuje się bezpiecznie, żadna ochrona czy inne zabezpieczenia nie pomagają, gdy doskonale zorganizowane bandy przeprowadzą swe ataki. Przemądrze, uchwycenia kumpi z więzieni, aży w neutralnym kraju to tylko niektóre z złażdz przez nich stawianych.

Terroryzm wywołuje jednak naturalną reakcję, podobnie jak chory organizm wytwarza przeciwciała zabijające zarazki.

Grupy antyterrorystyczne. Składają się zwykle z kilku ludzi, czasem kilkunastu. Wysocy, mocni budowlańcy, mężczyźni, w wieku 25-30 lat. Trenowali od małego w zabezpieczeniu tych, którzy przekroczyli granicę.

Nikt nie może się z nimi równać. Wysportowani, biegający szybciej niż zawodowcy, silni jak kulturysty. Każdy z nich zna Judo, jakas odmianę Karate lub Kung-Fu, zażyczy nie od przedsypazycy. Strzelają doskonale z każdej broni, najlepiej jednak służą im małe karabiny maszynowe.

— Lekkie i jak raz nacisniesz to trup nie żyje, a żywi się trupami! — mówią o nich.

Gdy dzwonek alarmu zrywa ich z łóżek nie widzą po nich śladu zaspiania. Działają jak automaty, dokładnie tak, jak ich wcześniej nauczono. Liczą się sekundy i od tego jak szybko będą gotowi, może zależec powodzenie akcji. Buty, spodnie, kamizelka kuloodporna, kask chroniący przed pociskami małego kalibru. Na plecy karabinek, worek z dodatkowym osprzętem, w spodnie wsunąć może, zapakować jeszcze wszystkie klamry. Kilnadsie sekund i są gotowi. Ruszają biecym do pokójki odpaw.

Nie wiedzieli co stało się tym razem. Do ręki dostali niewielkie mapki. Potem wskazówki: uwolnić zakładników. To wszystko, reszty dowiedzą się na miejscu.

Dojechali tam czarna opancerzona limuzyna, tą samą co zwykle. Ujęli przed sobą obrzynaną ambasadę, przypominającą trochę niedostępną twierdzę. Zobaczyli też swoich kolegów, którzy właśnie wyskoczyli z helikoptera na dach. Podzielono ich więc na dwie grupy. Jedna osłaniająca — snajperzy, druga uderzeniowa — komandos. Plan dobry, ale co z tego. Najprawdopodobniej połowa z tej szóstki zginie.

Teraz najtrudniejsza część. Nasza trójka musi przedostać się na swoje stanowiska snajperskie. Jedyna droga

wiedzie przez ulicę, a tam to dwunaj z ambasady mają reflektory. Nie mamy jednak wyboru, ultimatum kończy się za półgodziny.

Tamto owaj już przeszedł, teraz moja kolej. Najważniejsze to dobrze zacząć. O do diabła, skąd się tużaj wsiadł ten reflektor! Szybko za numer. Na szczęście mnie nie zauważyli... Teraz już będzie łatwiej. Muszę bardziej uważać na zakrętach. Jeszcze tylko dwa budynki... O rany ale pruj! Wypluł chrypa we mnie cały magazynek. Mamem tarta jak rigdy. No to już mój dom, wchodzić. Doładniemy wszystkie brzy, teraz trzeba będzie pomoc chłopcom z dachu, oni mają gorzej bagno.

Dobrze stanowisko. Widzę wszystkie okna jak na dłoni. Byłoby tylko przypadkiem nie trafić jakiegol zakładnika. Ci z dachu już na pewno są w środku. O nie, jeden z nich nie może wyjść. Tam jest jakiś bandzior i trzyma zakładnika przed sobą! Zaraz przesłanie żyć. Boże, jak go doskonale uchwyciłem! Mam go w samym środku celownika! Ale dostar, aż się zwinię. Ten z dachu macha mi ręką. Na co on czeka? Ah, okno niżej jest jeszcze dwóch. Ruchaj było dwóch! Urr, na tej ścianie już spokój!...

„Lina wpija mi się w ciało. Nie schodzę nożem, to okno mi odpowiada. Trzeba uważać, tam ktoś może być. Teraz można się oddeć, lekko podkaszczyc nogi... puszczaam linę. Jestem już w środku. Najważniejsze to nie przewrócić się. O rany! Tam w rogu ktoś się ruszył. Zimoleg go, nie ma na co czekać. Ale odzłut, kurczę, chyba mam ekspozy kaliber niż zwykle. Nieświstnie, porządnie sobie. Tamten już się nawet nie zwija. Aki maś maszynę. Jedna kula i wypadłbym przez okno. Wyjdę na korytarz. Ciesz, ktoś idzie po schodach. Serię w niego. O Jezu, to Joseph! Dobrze, że nie trafiłem. Nic by z niego nie zostało. Muszę bardziej uważać. Ale już chyba wszystkich załadowałem... Tak, to koniec, można zbierać trupy. Znowu się spoznilem, tylko jeden karb na karabinie mi dojdzie. Szkodza, było tyle towaru. Następnym razem idę pierwszy!”

Hostages. Gra dla ludzi o mocnych nerwach i jeszcze bardziej żylskich. Gdy grupa terrorystów zawładnęła ambasadą, wszystkich sparalizował strach. Tylko Ty jesteś na tyle silny i zahartowany w różnych sytuacjach, by przegrac doprowadzenie nad grupą antyterrorystyczną i zaatakować bandytów znajdujących się w ambasadzie.

Przeżyca opisane powyżej, są tylko częścią tego, czego doświadczysz po wgraniu tej gry. Nie życzyc więc dobrej zabawy, gdyż jest to niemożliwe, z uwagi na odpowiedniość jaka na Tobie spoczywa. Powodzenia.

Komputer: Commodore 64/128, Atari ST, Amiga, IBM PC

LUKE

złota 10 Bajtka

Oto wyniki zestawienia notowań Listy Przebojów z całego roku. Tradycyjnie, za I miejsce przyznaliśmy 10, za II 9 punktów itd. do miejsca X, za które gra otrzymała 1 punkt.

Takie postępowanie obarczone jest błędem wynikającym z faktu, że popularność gry kształtuje się w czasie sinusoidalnie. Tak więc w czołówce znajdują się gry, których maksimum popularności znalazło się około połowy roku 1989. Jeżeli zadać sobie pytanie, w jakie gry graliśmy w minionym roku najczęściej, to odpowiedzią jest uzyskana przez nas Złota Dziesiątka.

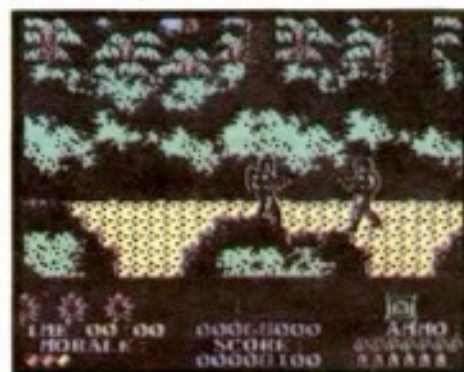
1. OPERATION WOLF — OCEAN

Ukojenie nerwów po całym dniu szkoły. Pałac nie schodzi ze spustu. Stosy trupów, hektolitry krwi, tony żelastwa. Trzy razy na pierwszym miejscu. Jednoznaczna charakterystyka gustów Czytelników.



2. PLATOON — OCEAN

Po raz drugi Ocean! I nie po raz ostatni. Ta firma jest firmą z największymi Spectrumowymi tradycjami, znajduje się też w czołówce producentów gier na inne komputery. Platoon, gra oparta na wątkach filmu Oliviera Stone'a pod tym samym tytułem przenosi gracza w wilgotne lasy Wietnamu, wciska mu w ręce broń i każe przetrwać. Nie tylko, do wykonania jest ważne zadanie strategiczne, a na końcu zdrajca Barnes do zabicia. Muzyka Davida Whittakera zapiera dech w piersiach.



3. STREET FIGHTER — GO!

Nieznaną firmą zaistniała w jednej chwili edytując serie gier-hitów. Jedną z nich był Street Fighter. Pomysł nie nowy — walka na ulicy. Ale superdokładna grafika i płynna animacja, a do tego wcale niełatwi do pokonania przeciwnicy sprawiają, że gra ta weszła wysoko. Zręcznie wpleciony pomysł podróży po całym świecie, za każdym razem inne tło walki.



4. GREEN BERET — IMAGINE

Gra tak stara, że powinniśmy o niej już dawno zapomnieć. Trzyma się jednak mocno, może dlatego, że głównym akcesorium jest bagnę, a gromady szkieletów, w które zamieniają się pchnięci żołnierze wzbudzają zwyczajne, zdrowe zadowolenie. Oprócz tego niezła grafika i ogromna dynamika akcji sprawiają, że często powracamy wraz z Zielonym Beretem w wir walki.

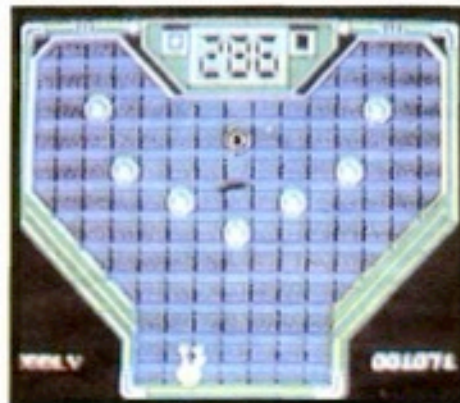
5. ROBOCOP — OCEAN

Mechaniczny policjant. Pół człowiek, pół robot. Maszyna do niszczenia przestępczości. Niesie śmierć bandytom, jak muchozól muchom. Pomysł oparty na fabule filmu „RoboCop”, w Polsce znanego jako „Superglina”. Dziewięć etapów, w których wykazać się trzeba wielofunkcyjnością mózgu i kończyn. Świetna muzyka i standardowo (Ocean!) doskonała grafika.



6. HOTSHOT — ALTERNATIVE

Gra sportowa XXII wieku. Połączenie billardu, squash'a, sciary i strzelnicy. Dwaj zawodnicy



dysponują działo-odkurzaczami, które zdolne są przyciągać oraz wystrzeliwać piłkę. Piłka ta może trafić drugiego w głowę, zbić cegielkę muru itp. Wszystko za punkty, przy dobrej muzyce. Poziom gry bardzo wysoki, ciężko przejść nawet pierwszy etap.

7. UNIVERSAL HERO — XCEL

Cukiereczek dla miłośników zagadek w stylu Agathy Christie lub Joego Alexa, w wydaniu komputerowym. Przez całe życie nie przytrafił się tyle niespodzianek co w tej grze. Samodzielne rozwikłanie wymaga miesięcy wyłożonej pracy, jeśli dysponuje się niebyłym jakim umysłem i zdrowymi oczyma.

8. GRYZOR — OCEAN

Pomysł tak wielokrotnie już powielany, że aż dziwne, że nie staje się nudny. Broń cięższa od człowieka, pociski wielkości pięści, muskuly Arnolda. Wszystko po to, by zabić lub zniszczyć jak najwięcej. Czy tak przyjemnie jest patrzeć na śmierć?

9. CYBERNOID — RAF CECCO

Anglik greckiego pochodzenia (lub odwrotnie) — Raffaele Cecco strzela hitami jak z karabinu. Doskonała muzyka, wielokolorowa, wysublimowana grafika, brak już epitetów. Pomysł nie nowy — dość jak najdalej. Kompilacja różnych broni, ale w użyciu nie tylko palce, lecz i mózg.

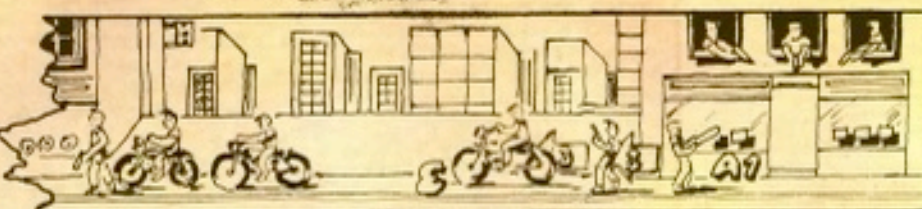
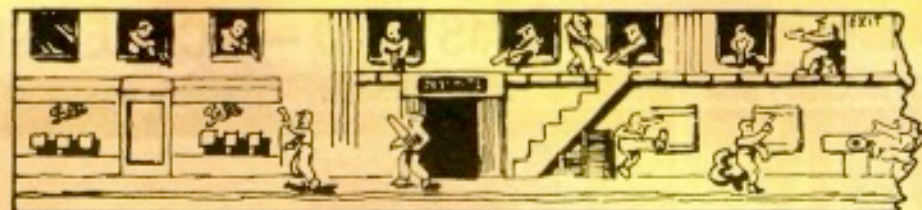


10. ROCKET RANGER — STRIKE FORCE

Kto zagwarantuje, że tak właśnie nie było? Jeden jedyny człowiek z odrzutowym plecakiem ma szansę powstrzymać fale faszyzmu zalewające świat podczas II Wojny Światowej. Gdy mu się nie uda, na Białym Domu załopocze flaga ze swastyką. Z historycznego punktu widzenia nie było to raczej możliwe, ale kto nas zapewni?

Oto druga dziesiątka:

11. CAPTAIN BLOOD
12. MOUSE TRAP
13. HACKER
14. R-TYPE
15. GUNSHIP
16. TOTAL ECLIPSE
17. TRAZ
18. KING'S QUEST
19. NOSFERATU
20. ARMY MOVES



RO

Szary, stalowy kolos bezszelnie sunie wąską uliczką. Połyskujący w dłoni pistolet nie pozostawia wątpliwości co do zamiarów dzierżącej go postaci. Już tylko trzy metry dzielą ją od celu. Za chwilę uderzy.

Drewniane drzwi rozpryskują się w drzazgi po uderzeniu równoczesnym ze strzałem w zamek. Stalowa postać w mgnieniu oka wskakuje w powstały otwór. Tam oddaje dwa strzały i na podłogę padają dwa trupy z przestrzelonymi czaszkami. Tak chciało prawo. Robota, skończona, jej wykonawca wraca do samochodu.

Widok rozbryzgujących się na ścianach mózgow nie wzrusza mordercy. Ale pod stalową powłoką bije żywe, ludzkie serce. Nosi je w piersi Superglina — pół robot, pół człowiek. RoboCop.

Z gliniarzem Murphym, kreowanym przez Petera Wellea spotkaliśmy się niedawno na ekranach kin. Z radością powitają go ulubienicy jako bohatera gry komputerowej. Jest on w niej równie zręczny, co w filmie, a i zniszczenie niesie niemałe.

Zaczynasz, gdy RoboCop udaje się na patrol. Nie jest to zabawa ani ściganie małych, lecz walka z zastępami karatek, wariatów, snajperów i całego podziemnego smiecia. On sam przeciwko tej gromadzie nie znaczy wiele, lecz kierowany pewną ręką może ich znacznie przetrzebić. Pistolet, karabin i automat nie ostygną ani na chwilę.

Na patrolu napotykasz zamaskowanego, uzbrojonego mężczyznę, który trzyma przed sobą kobietę — zakładniczkę. Na filmie RoboCop uwolnił ją strzelając między jej nogami. Ty strzel obok jej głowy tak, by tr fić mężczyznę.

Kontynuujesz patrol. Nic ciekawego, tylko amunicja kończy się szybko (znalezione zasobniki pozwalają ją uzupełnić, w razie czego zawsze pozostaje piść).

W tej części patrolu spotkasz niejakiego Emila, mordercę policjanta, którego serce bije w Twojej stalowej piersi. Aby się upewnić, czy to on, udaj się na komisariat i tam zidentyfikuj go przy pomocy maszyny do portretów pamięciowych.

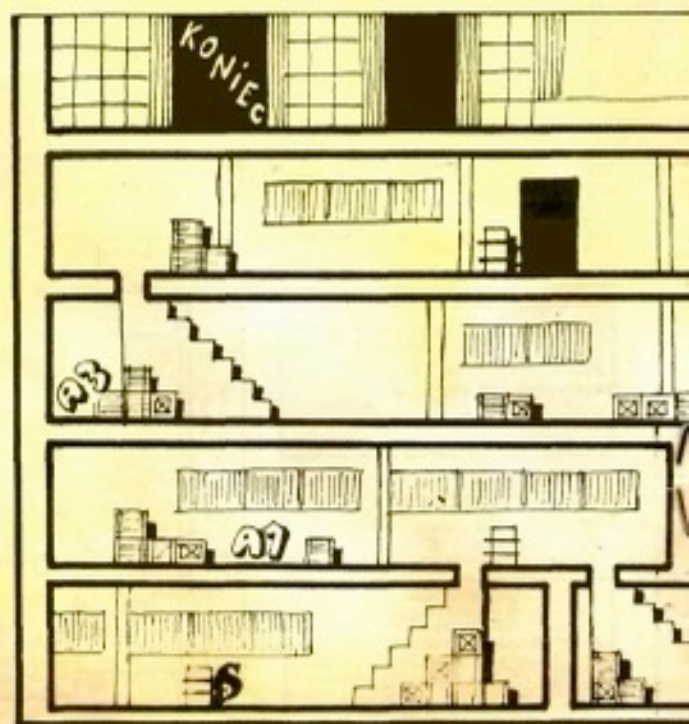
Udało Ci się? Jeśli tak, to podążaj za Emilem do fabryki. W samym jej centrum spotkasz się oko w oko z robotem ED209, nieudany wytworem inżyniera, który zaufał elektronice. Przedtem jednak dowiesz się, kto jest szefem gangu przemytników. Tak, to Clarence Botticker. Wiedząc to, musisz udać się do siedziby koncernu OCP, jeśli przepuści Cię ED209.

Tam złóż informacje, wyjdź i czeka Cię już tylko przeprawa z Clarence. Gdy go zabilisz (co nie będzie łatwe), uwolnisz szefa OCP, który sownie Cię wynagrodzi.

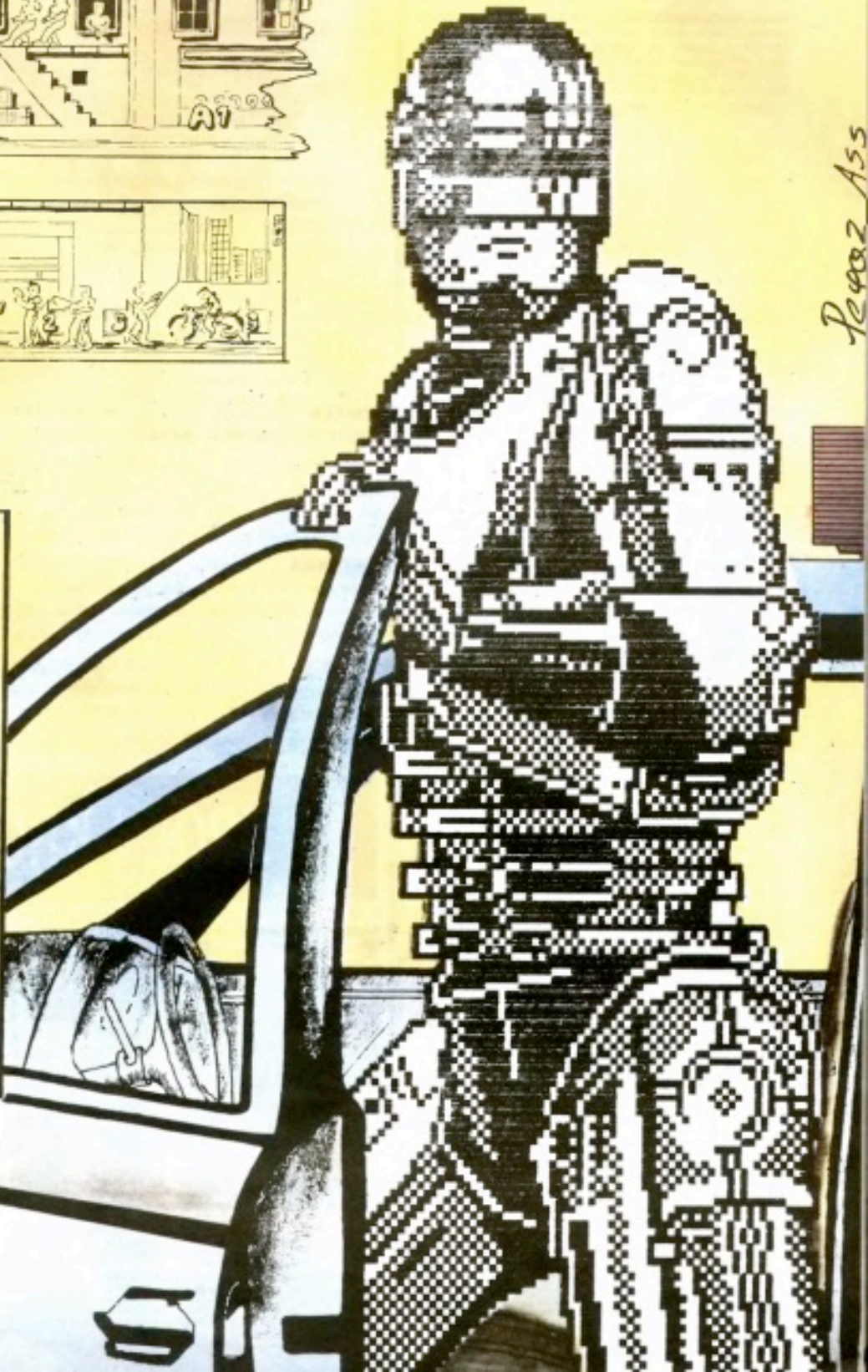
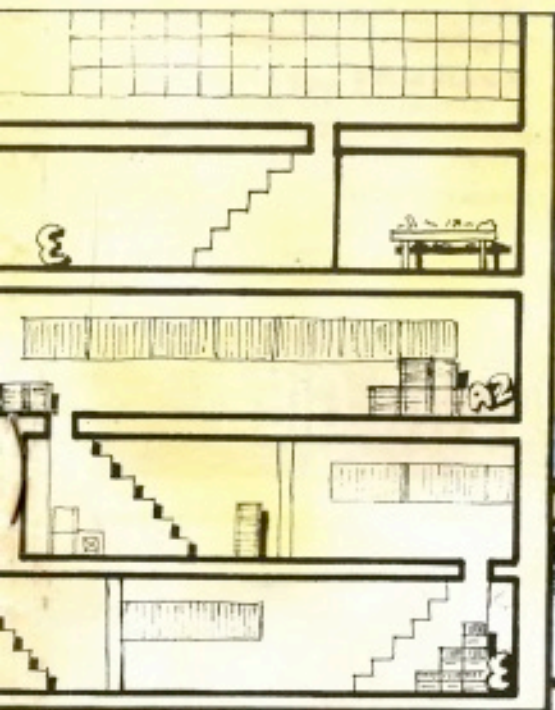
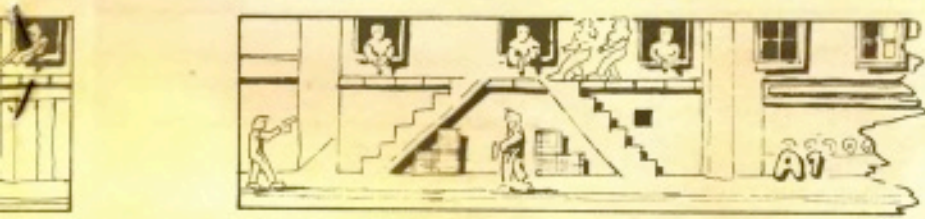
Nie lutz się, nie skończysz tej gry tak szybko, jak jest to tu przedstawione. Być może nie skończysz jej w ogóle. Ale głowa do góry! Już wkrótce film RoboCop II, w którym Superglina pokaże co potrafi!

Mapa, którą obok widzicie to tylko niektóre etapy tej gry. Z uwagi na brak miejsca zamieściliśmy rzeczy najpotrzebniejsze. Napewno dacie sobie radę z resztą.

Firma: Ocean
Komputer: ZX Spectrum
48/129, Commodore 64,
Amstrad CPC



BOBOOP



Revo 2 Ass

10

BAJTKOWA LISTA PRZEBOJÓW 3-4

W tym miesiącu tendencja średnio zniżkowa. Tylko Indiana Jones dzielnie wspiął się na pierwsze miejsce. Niespodziewanie poprawiła się kilkucyfrowa gra War in the Middle Earth, na podstawie Trylogii Tolkiena. Producenci poszli w niej znacznie dalej niż było to z Lord of the Rings, który to był śmiertelnie nudny i denenujący. Głosów było 1730, oddanych na 81 tytułów.

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1	>	x	x	x
2	>	^	x	x
3	>	x	x	
4	>	^	x	x
5	>	x	x	<
6	<			
7	>	x	x	<
8	>	^	x	<
9	>	^	x	<
10	>	x	x	x



Kopertę nadesłał Konrad Guzowski z Białogostoku

? NOT	YES NO	HOWDY SEE YOU	GO WANT	TELEPORT GIVE	LIKE SAY	KNOW STRANGER	PLAY SEARCH	RACE VOTE
HELP DISARM	LAUGH SOB	FEAR DESTROY	FREE KILL	PRISON PRISONER	TRAP DANGER	FORBIDDEN RADIOACTIVITY	IMPOSSIBLE BOUNTY	INFORMATION JOKE
RENDEZ-VOUS TIME	URGENT IDEA	MISSILE CODE	FRIEND ENEMY	MIND BRAIN	WARRIOR PRESIDENT	SCIENTIST GENETIC	SEX REPRODUCTION	MALE FEMALE
IDENTITY POP	RACE DIFFERENT	SMALL GREAT	STRONG BAD	BRAVE GOOD LOOKING	BANANAS POOH	INSULT CURSE	PEACE DEAD	CORRO TROMP
KINGPAK ROB HEAD	CROOLIS VAR CROOLIS ULV	IZWAL NIGRAX	ANTENNA BUGGOL	TRICEPHAL TUBULAR BRAIN	YUKAS SINOX	ONDOYANTE NUMBER	TUTTLE MORLOCK	YOKO MAXON
BLOOD TORKA	SNIP CONTACT	HOME PLANET	TRALMA ENTRAX	ONDOYA KRISTO	ROSKO CORDO	LUKAN BOW-BOW	HOUR CO-ORDINATE	"/
0 1	2 3	4 5	6 7	8 9	DICTIONARY			

BLOOD, CZYLI KRWAWY

My spenetrowaliśmy już galaktykę wzdłuż i wszerz. Nie było to łatwe. Teraz więc chcemy pomóc tym, którzy wciąż tkwią zawieszeni między nicością a pustką.

- Oto informacje:
- Niebieskie ikony w słowniku nie mogą być użyte.
 - By otrzymać informacje o współrzędnych planet innych stworów, używaj min. zwrotu „CODE INFORMATION HELP”.
 - Nie zabijaj stworów, oprócz Numbers
 - Postrasż Obcego, gdy nie możesz się z nim dogadać.
 - Odwiedź wszystkie zamieszkane planety.
 - Przewoź obcych na inne planety, by dowiedzieć się więcej.

Obcy, których spotkasz:

IZWAL — to głupek, choć zna wiele słów. Mądrzejszy jest jego ojciec, **MAXON**. Pytaj o kod Sinox.

KINGPAK — to głupek niewykształcony. Chce tylko tego, byś go gdzieś przewiozł. Uciekaj, jak tylko poda Ci jakieś współrzędne.

ANTENNA — zupełnie nieużyteczny stworek. Może pomóc Ci w odszukaniu innych, ale dopiero po długiej, bezsensownej rozmowie. Boi się, gdy mu pogrozi.

SINOX — jeden z mądrzejszych Obcych. Jeśli podasz mu hasło otrzymane od **MAXONA**, będzie miły i da Ci dużo pożytecznych informacji.

NUMBERS — wyciśnij go jak gąbkę. Gada jak na-

jęty, trzeba tylko umiejętnie poprowadzić rozmowę. Możesz zniszczyć jego planetę, on zdąży uciec.

BUGGOL — inteligentny, ale nieufny. Poproś Cię o poparcie **MORLOCKA** — zgódź się. Nie mów nic o **YUKASIE**, nienawidzą się.

MIGRAX — również inteligentna bestia. Chce, byś go wiozł. Gdy spotka kogoś z sióstr **ONDOYANTE**, chce jechać na planetę Mind.

ROBHEADS — niegłupi, ale lekkomyślni. Da Ci informacje, jeśli znajdziesz dla niego inżyniera genetycznego, który pomoże mu.

TORKA ONDOYANTE — szuka swego przyjaciela, **TUBULAR BRAINA**. Chce też odbyć z Tobą proces reprodukcji...

TRAUMA ONDOYANTE — siostra **TORKI**. Nienawidzi Cię, więc przedstaw się jako **TORKA**. Gada głupoty, trudno ją zmusić do wykrztuszenia czegoś z sensem.

TUBULAR BRAIN — z początku gada liczbami. Gdy go „wyczekasz”, zacznie mówić z sensem. Nie wspominaj przy nim o **TORCE**.

CROOLIS ULVES — coś w rodzaju antypacyfisty. Lubi się przedrzeźniać i powtarza po Tobie. Nie przedstawiaj się jako **CROOLIS VAREUX**, nienawidzi go.

CROOLIS VAREUX — nie zbliżaj się na odległość strzału! Nie wypowie ani jednego sensownego zdania, za to jest bojowy. Dostaje drgawek na dźwięk nazwiska **CROOLIS ULVES**.

Gen

KRÓL I KRÓLOWA GIER



Ewa Borkowska, lat 14, uczennica kl. VIII szk. podst. nr 203 w Warszawie
zainteresowanie: muzyka, języki obce
komputer: Commodore 64



Michał Janczak, lat 12, uczeń kl. IV szk. podst. nr 30 w W-wie
komputer: Toshiba
gry: King Quest, Gato,
hobby: gra na pianinie, angielski



PHM Pegasus to znany, przestarzały okręt rakietowy, zatopiony po najłagodniejszym nawet trafieniu. Strike Fleet, to dokładne przeciwieństwo PHM Pegasus. Doskonała muzyka i oprawa graficzna, animacja na poziomie Amigi, wielka różnorodność akcji i okrętów stawiają ją bardzo wysoko w hierarchii gier symulacyjnych. Każda chwila spędzona przy tej grze dostarcza niezapomnianych wrażeń oraz dobrej zabawy.

Tym razem masz do wyboru dziesięć scenariuszy, które przygotowują Cię do prawdziwej walki:

- **STARK REALITIES** — patrol po wyznaczonym akwenie, strzelać tylko w samoobronie.
- **ENEMY BELOW** — zniszczyć dwie wrogie łodzie podwodne.
- **ROAD TO KUWEJ** — eskortowanie konwoju tankowców.
- **FALKLANDS DEFENSE** — zlokalizować 79.4 TASK GRUP i zniszczyć ją
- **DIRE STRAITS** — eskortowanie konwoju tankowców wraz z okrętami zaopatrzenia.
- **OPERATION CORK** — nie dopuścić wrogich jednostek do Atlantyku.
- **SURPRISE INVASION** — trzymać wrogie wojska desantowe z dala od wyspy TRONDHEIM.
- **ESCAPE TO NEW YORK** — ucieczka przed wrogimi wojskami. Kieruj się całą szybkością do Nowego Jorku.
- **WOLFPACK 1990** — eskortowanie piechoty i statków zaopatrzenia na wyspę.
- **MOPPING UP** — zniszczyć wrogie jednostki nawodne oraz podwodne, zanim zdążą dobrozić się i nabrać paliwa na wyspie-bazie.

W każdej misji masz do czynienia z innymi typami okrętów, które w sumie formują konwój dowodzony przez Ciebie. Różnią się one przede wszystkim niezatapialnością, uzbrojeniem i szybkością. Z reguły statki poruszają się z szybkością maksymalną 20—34 węzłów, przy czym konwój płynie zawsze z prędkością najwolniejszej jednostki. Niezatapialność zależy zawsze od wielkości i wyporności statku.

Na uzbrojenie składają się:

- 1 — rakiety woda-woda średniego zasięgu (TOMAHAWK)
- 2 — rakiety woda-woda krótkiego zasięgu (HARPOON)
- 3 — rakiety woda-powietrze, przeznaczone do niszczenia obcych rakiet (SMIMA)
- 4 — działo 50 mm, przeznaczone do ostrzeliwania obcych okrętów
- 5 — torpedy
- 6 — torpeda-bomby. Specjalna broń do niszczenia okrętów podwodnych.
- 7 — laser (PHL BURST). Działający na odległości do 2000 m, przeznaczony do niszczenia wrogich rakiet.
- 8 — jeden lub dwa heliporty do niszczenia okrętów podwodnych.

Ostrzeliwanie innych jednostek nie jest zbyt skomplikowane. Należy zbliżyć się do okrętu na odległość radarową lub sonarową i wcisnąć klawisz T (TARGET). Na górze ekranu ukaże się sylwetka statku. Teraz za pomocą klawisza W (WEAPON) ustaw odpowiednią rakietę i wcisnij spację. Jeżeli natomiast chcesz strzelać z dział, wcisnij G (GUN) i dobrze mierząc zakończ epopeję wrogiego okrętu. Pamiętaj jednak, że każda z broni ma ograniczony zasięg działania.

Inne klawisze:

- 1-4,0** = prędkość okrętu
- +,-** = skala czasu, od 1 do 128
- Q** = koniec misji
- R** = zasięg radaru/sonaru, od 2 km do 256 km
- U** = sonar włączony/wyłączony
- I** = radar włączony/wyłączony
- P** = zatrzymanie gry

- A** = sterowanie automatyczne/ręczne
- S** = załoga odpoczywa/gotowa do akcji
- H** = start helikoptera
- X** = uaktywniony radar/sonar
- C** = zmiana statku, którym chcesz kierować
- U** = mapa akwenu
- ,** = obracanie statkiem

Firma: Lucasfilm Games
Komputer: Commodore 64, IBM PC

S.O.S.

Poszukuję nieśmiertelności do gier COMMANDO, EN-DURO RACER, BOMB JACK, ALIENS na Spectrum. Proszę także o przysłanie mi gier BARBARIAN, WEST BANK, KUNG-FU MASTERS i COBRA. W zamian oferuję inne gry.

Bartek Brańka, ul. T. Boya-Zełńskiego 14m11 85-858 Bydgoszcz

Posiadam Spectrum. Nie wiem jak w grze TERRAMEX wziąć tabletki antrydacyjne. Proszę, pomóżcie!

Olef Klisiński, ul. B. Chrobrego 17m130 40-883 Katowice

Posiadam Atari 65XE z magnetofonem. Poszukuję gier BARBARIAN, WINTER GAMES, NIGHT NIGHT.

Mariusz Omoch, ul. 22 lipca 35 18-420 Jedwabne woj. łomżyńskie

Co zrobić w 33 komnacie gry ARCANOID, jak pokonać Montezumę w MONTEZUMA'S REVENGE? Posiadam Atari 800XL.

Bertoz Michałczyk, ul. Władysława IV 1-5m32 81-353 Gdynia

Szukam opisów gier LABRYNT 202, A.C.E.II, TORPEDO RUN w wersji na Commodore +4.

Mariusz Kotecki, Mokiny 13 11-021 Jedzbank woj. olsztyńskie

Jak uruchomić program ROCKFORD? Pliwie szukam gry THE TRAIN. Posiadam Atari 65XE z magnetofonem.

Marcin Dylewski, ul. Augustówka 25b 02-981 Warszawa

Pliwie poszukuję gier ALIENS, ALIEN, THE DETECTIVE, CHIMERA, MIAMI VICE, RETURN of JEDI na Spectrum 48. W zamian wiele innych gier.

Marek Żuk, ul. 1-go maja 30m4 83-110 Tczew woj. gdańskie

W zamian za opis i mapę ZORRO udostępnię wiele gier na Atari 65XE z magnetofonem.

Mariusz Bratko, Jadowniki Mokre 191 33-271, woj. tarnowskie

Poszukuję opisów do gier GUN SHIP, BARBARIAN, HE-MAN. Pomóżcie! Udostępnię opisy do TRAP DOOR, COMMANDO.

Leszek Bąkowski, ul. Chyłńska 201m102 81-007 Gdynia

Mam Atari 800XL z magnetofonem. W zamian za gry ELEVATOR ACTION, MISSION ELEVATOR, INDIANA JOE, KNIGHT LORE, ALIENS oferuję wiele innych gier.

Michał Wrona, ul. Nowotki 4m7 25-022 Kielce

Proszę o opisy gier ACE, CRYSTAL CASTLE, DAM BUSTERS, SKY FOX. Posiadam Commodore 64.

Daniel Żukowski, Wrzesina 63 11-042 Jonkowo

Bardzo proszę o opisy SPY vs SPY I, II, STRIP POKER. W zamian oferuję opisy do gier SPY vs SPY II i BLUE MAX.

Adam Makarewicz, ul. Lumumbi 31m42 10-207 Olsztyn

Jestem posiadaczem C-64. Szukam gier ACE OF ACES, GUN SHIP, STEEL THUNDER, SUBMARINE COMMANDER. Za te gry oferuję ACE II, SPITFIRE 40, SOLO FLIGHT, RED ARROWS.

Andrzej Teszner, os. Wybickiego 26m31 83-300 Kartuzy woj. gdańskie

Poszukuję kodów do gier KENNEDY APPROACH, ASTEROIDS. Wymienię na opisy innych gier lub zapłacę.

Jacek Matysiak, ul. Gdynska 20a 82-300 Elbląg

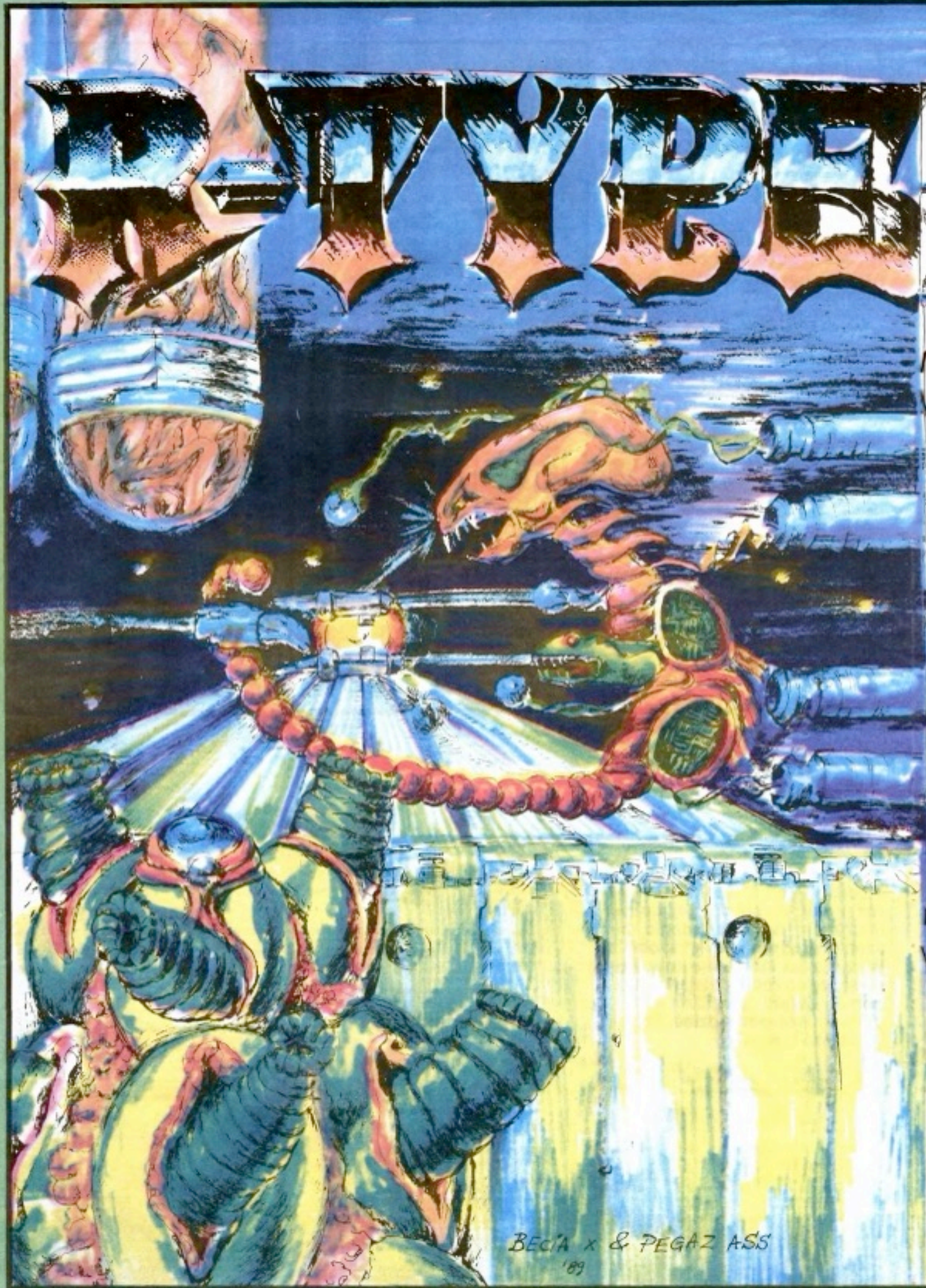
Uprzejmie proszę o przysłanie mi chipa AY 3-8910. W zamian oferuję około 120 gier na Spectrum (rok 1987—1989).

Martin Hrušić, ul. Okružna 2060m47 026-01 Ol Dołny Kubin Czechosłowacja.

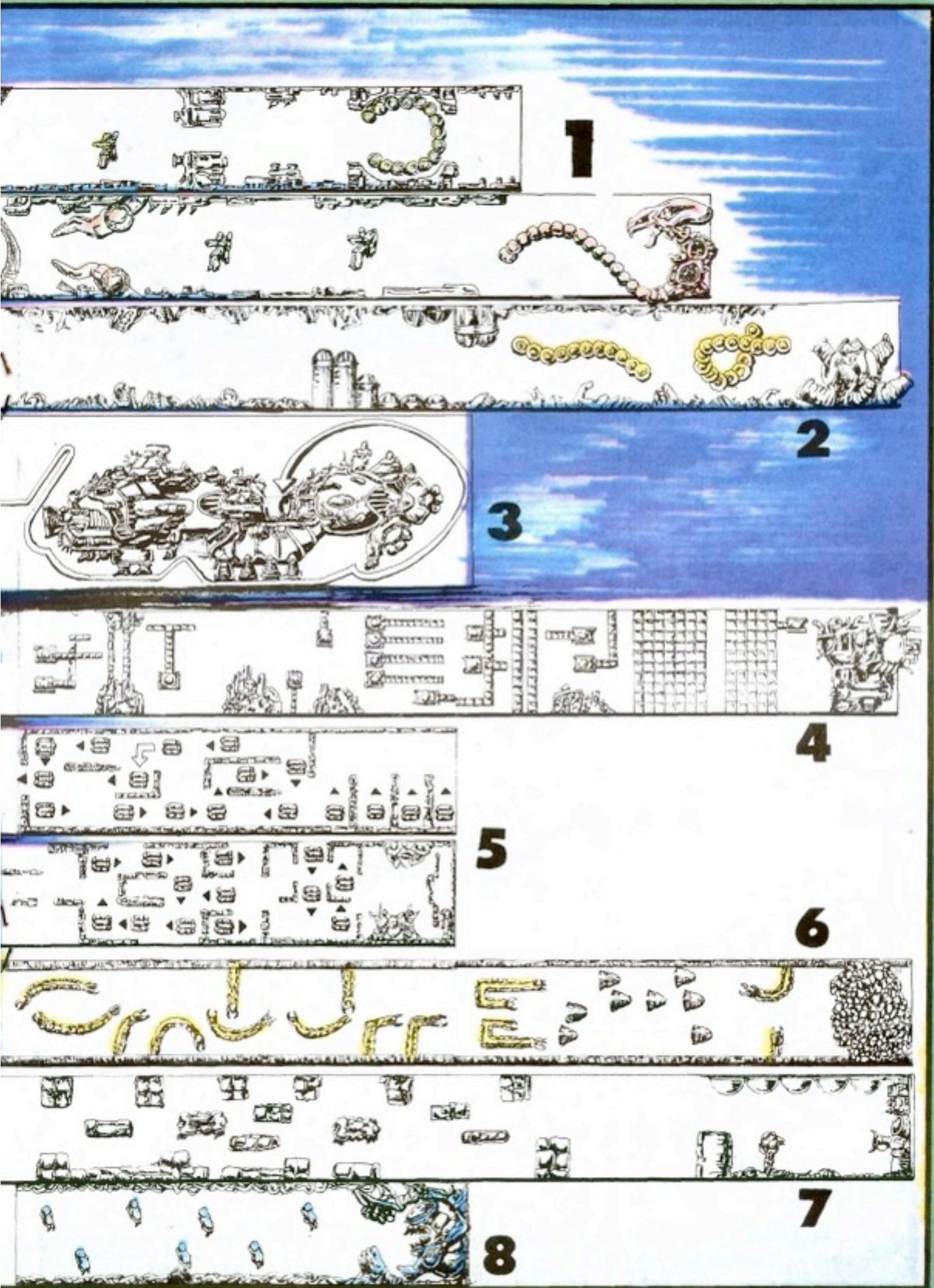
Proszę o pomoc w grze FEUD. Ostatnia nadzieja w Czytelnikach „Bałka”. Mam Atari 800XL.

Jan Budka, ul. Żalkowicza 36 50-511 Wrocław

Luke



BEČIĆ X & PEGAZ ASS
'89



1

2

3

4

5

6

7

8

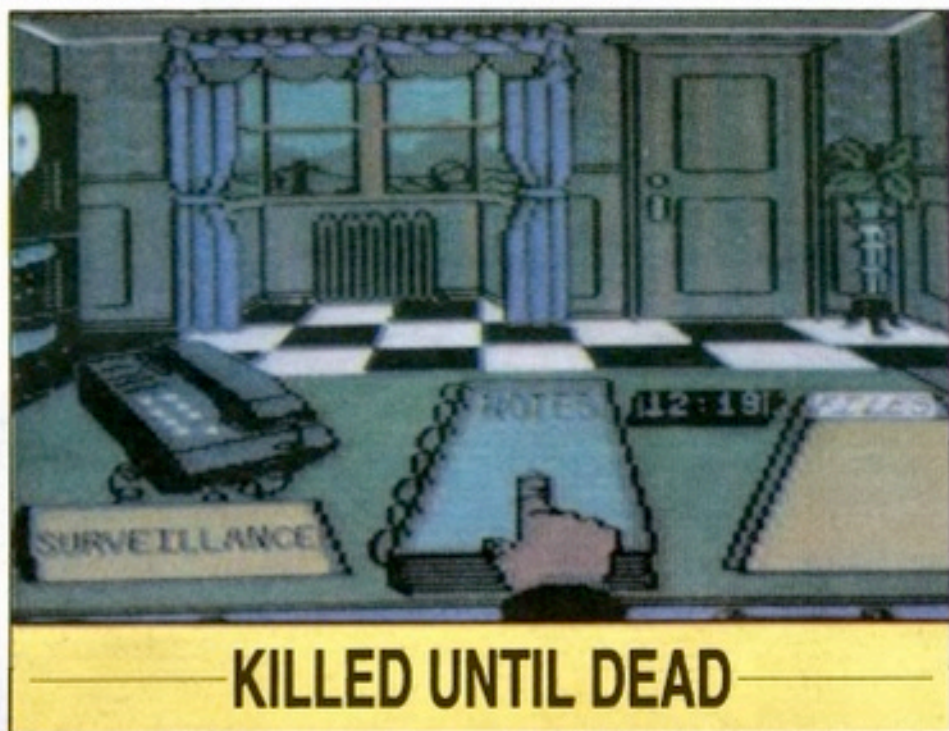
10

BAJTKOWA LISTA PRZEBOJÓW 5-6/90

Gry zmieniają się jak w kalejdoskopie. Stare odchodzą, przychodzą nowe i najnowsze, niektóre powracają. W tym miesiącu, a właściwie dwóch miesiącach królują Nietykalni, czyli Untouchables firmy Ocean, gra oparta ściśle na scenariuszu znanego filmu Briana De Palmy. Pojawił się też Test Drive II, również na Spectrum, doskonała symulacja firmy Accolade. Dalej tylko niewielkie przegrupowania.

- 1 THE UNTOUCHABLES
- 2 WAR IN MIDDLE EARTH
- 3 HOSTAGES
- 4 INDIANA JONES
- 5 ROBBO
- 6 TEST DRIVE II
- 7 RED HEAT
- 8 BATMAN
- 9 TOTAL ECLIPSE
- 10 CABAL

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 THE UNTOUCHABLES	< >	x	x	x
2 WAR IN MIDDLE EARTH	< >	x	>	
3 HOSTAGES	< >	x	x	
4 INDIANA JONES	< >	x	x	
5 ROBBO	>			
6 TEST DRIVE II	< >	x	x	x
7 RED HEAT	< >	x	>	
8 BATMAN	< >	x	x	
9 TOTAL ECLIPSE	< >	x	>	
10 CABAL	< >	x	x	



KILLED UNTIL DEAD

Zgodnie z tytułem, Twoim zadaniem będzie zabicie Go. Nikt z nas nie wie, kim jest ON. Nie wiemy także, dlaczego mamy GO zabić. Pewne jest tylko, że ON nie pożyje długo, gdy zasiądziemy przed komputerem. Gra ta może wykształcić nowego wspaniałego Sherlocka Holmesa, ale równie dobrze i następcę Kuby Rozpruwacza.

Akcja toczy się w starym, porurym dworze. Cały dom naszpikowany jest kamerami, a podsłuchy założono nawet na klatce schodowej i w ubikacji. Zainstalowano ten sprzęt na rozkaz Lorda Glansea, który obawiał się zamachu na swoje życie. Oczywiście porucznik wykonał swój plan, mimo tych wszystkich zabezpieczeń, i Lorda znaleziono pewnego słonecznego dnia bez głowy, która leżała kilka metrów dalej. Pamiętaj, że gdy nie będziesz ostrożny i uważny, to Twojej głowie prawdopodobnie wcale nie znajdzie.

Jesteś samotnym detektywem i w misji odnalezienia zabójcy będziesz dowodził wyłącznie podsłuchami. Wbrew pozorom urządzenie te są bardzo przydatne — dzięki nim można rozmawiać nie ruszając się z miejsca. Wszystkie ważne rzeczy zawsze możesz nagrać i odtworzyć na magnetowidzie.

Oprócz podsłuchów posiadasz także telefon, przez który rozmawiasz ze wszystkimi mieszkańcami domu. Są oni bardzo źle usposobieni do Ciebie i aby wyciągnąć od nich informacje, należy zadać kluczowe pytanie. Stać się po nim bardzo miły i skorzy do współpracy. Posiadasz także notatnik, w którym zapisywane są wszystkie rozmowy, przypuszczalne miejsca i godziny spotkań domowników itp.

Na stole leży teczka z aktami personalnymi, gdzie znajdziesz mnóstwo bardzo ciekawych i przydatnych informacji.

Postacie zamieszkujące dom spiskują za Twoimi plecami, umawiając się na różne tajemnicze spotkania. Ich rozmowy są czasami bardzo pouczające i wyjaśniają dużo rzeczy, np.: skąd wzięła się postać grasująca z nożem po trawniku lub kim był wisielec widoczny z frontowego okna. Niekiedy dalegi toczą się na tematy nudne i nie wnoszą nic nowego do sprawy.

Aby dowiedzieć się o miejscu i godzinie spotkania, należy włamać się do pokoju podejrzanego. Niestety, pilnuje go strażnik, który zadaje Ci pytanie. Trafna odpowiedź procentuje informacjami zebranych w pokoju, a niewłaściwa — zamknięciem wejścia do niego. Tak więc zadanie nie jest łatwe, choć tak naprawdę, to rozwiązywaliśmy już trudniejsze...

W sumie, program ten dobry jest na długie, deszczowe wieczory. Możliwość wyboru różnych scenariuszy, a nawet praktyki, jeszcze bardziej go uatrakcyjnia. Wspaniałe 10 w postaci muchożernych kwiatów, zabójców w pończochach rozwesela smutny wieczór. Nigdy dotąd nie zrobiono programu tak wspaniale oddającego atmosferę zbrodni i oszustwa jak ten.

Firma: ACCOLADE
Komputer: Commodore 64, Spectrum

Luke

JAK REKLAMOWAĆ SIĘ W BAJTKU I NIE TYLKO W BAJTKU

Spółdzielnia „Bajtek” oferuje Państwu kompleksową obsługę reklamową na łamach wydawanych przez nią tytułów:

„Bajtek” — obecny na rynku od ponad pięciu lat
„Moje Atari” — poświęcony komputerom Atari
„Top Secret” — magazyn fanów gier komputerowych, dla wszystkich graczy niezależnie od typu komputera

Ceny ogłoszeń:
1 cm² — 10 tys. zł
strona — 10 mln zł
kolor — odpowiednio 100% drożej

minimalny format ogłoszenia — 20 cm²
kolejne formaty — 40, 80, 160, 320, 640 cm²
Oferujemy też reklamy polegające na testach użytkowych sprzętu oraz programów — warunki do uzgodnienia.

Reklamy przyjmuje: Spółdzielnia „Bajtek”
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa





INTERNATIONAL KARATE

„Podążał tą drogą

od lat. Zawsze gdy wyruszał z wiadomością do klasztoru, przechodził przez tę niezmiernie przestrzeń górskich ścieżek. I za każdym razem zbierał z drogi, by upić jezioro Hura.

Był już coraz bliżej. Piętym zmysłem wyczuwał i umiejscawiał jezioro. Rzadkie powiewy przynosiły z sobą zapach wody. Cała okoliczna przyroda wyglądała niebiańsko. Szczyty gór rzucały cienie przypominające boskie stworzenia. Wszędobylska zielona trawa stanowiła wspaniałe podłoże dla nóg. Obrzynie jasnie mówiły o nieograniczonej sile natury. Wszystkie te elementy współgrały ze sobą tworząc krajobraz gór Hio.

Niespodziewany psik porozumiewającej się pary świstaków przypomniał mu o Agawie. Kochał ją od dawna, miłością młodzieńca niedoświadczonego jeszcze przez los. Wciąż obawiał się jednak, czy ona odzwierciedla to jego czyste uczucie. Te częste uśmiechy, półśmieszki, jakie do niego kierowała, mogły równie dobrze oznaczać uwielbienie, jak i nic nie znaczący flirt. Najbardziej niebezpieczni jednak byli dla niego bracia Han, którzy również zabiegali o jej względy, za co nienawidził ich z całego serca. Marzył o tym, aby Agawa wyznała mu swą miłość, na co sam nie mógł się dotąd zdecydować, lub też odrzuciła go na zawsze. Ciężka niepewność męczyła go coraz bardziej, stając się nie do zniesienia.

Obrzynie tafla jasnoczerwonego słońca chowała się przed nimi za wierzchołkami gór. Wiedział jednak, że zobaczy ją za chwilę znowu — każdy zachód było wspaniałe widok z brzegu jeziora.

Gdy ujrzał je, zadrżał ze zgrozy. Niedowierzenie go chwili przemieniło się w dąk nienawiści. To, co zobaczył, było dla niego straszne. Jego dwaj najwięksi wrogowie — Han i jego młodszy brat Han-go — stali nad jeziorem białymi rękami ryby, które garnęły się do nich z ekscytacją godną lepszej sprawy.

Nie myślał ani sekundy, wszystko, co robił, kierowane było tylko przez jego podświadomość. Z okrzykiem „Banza!” zaczął zbiegać w dół. Natychmiast obrócili się, gotowi do obrony przed niespodziewanym niebezpieczeństwem. Przyjęli typową postawę dla pokoludnych odmisn karate. Nogi, które były ich nagrodniejszą bronią, rozstawił szeroko.

Od początku nie mieli jednak szans. Zaskoczenie i wsieciłość napastnika wraz z dużymi umiejętnościami nie dawały im nadziei. Wyskok z obu nóg, obrzynie salto w powietrzu i pewne lądowanie tuż obok nich, pokazało im jego klasę. Miel jednak zamiar walczyć do końca, gdyż

rastraszniejszą myślą dla każdego japońskiego wojownika jest śmierć bez walki. Han i Han-go nie stanowili wyjątku.

Kążył wokół nich powoli i bardzo uważnie. Wiedział doskonale, że pokonać dwóch przeciwników naraz jest prawie niemożliwe. Musiał zaczekać na ich atak i dobrze go skontrolować. To była jego jedyna szansa...

Pierwszy ruszył Han-go. Z niesamowitą szybkością podskoczył do przeciwnika i wyprowadził doskonały cios pięścią w głowę. Popadł jednak dwa błędy: nie docenił przeciwnika i zaatakował bez wsparcia brata. Kara za to było uderzenie nogi oraz podcięcie, jakie po chwili otrzymał. Han-go przewrócił się, tracąc chwilowo przytomność.

Jego brat Han uderzył szybko, bardzo szybko i mimo to za wolno. Dwa natychmiastowe kopnięcia mierzone w tułów nie dosięgły celu. Han miał jeszcze tyle czasu, by dwoma sprawnymi i doskonałymi blokami sparować dwie kontry przeciwnika. Natychmiast też odskoczył na bezpieczną odległość. Jego brat Han-go już odrywał przytomność.

Po nieudanych początkach postanowili zastosować inną taktykę, obchodząc przeciwnika tak, że cały czas znajdował się między nimi. Gdy zbliżył się na bardzo małą odległość, podskoczył szybko i... To był już ich trzeci błąd. Zobaczyli tylko wspaniałe podskok przeciwnika i jednocześnie ciosy nogami na obie strony. Nie zdążyli wykonać najmniejszego ruchu, nic nie mogło już im pomóc. Poczuł straszliwe...

(...)

Na tym kończy się urwany zapis w księdze magicznej klasztoru mistrza Kio-iao, położonego w górach Hio. Nikt nie wie, jak skończyła się sławna walka braci Han z mistrzem tego klasztoru Tienem. Kto przeżył, a kto zginął? Na to pytanie może odpowiedzieć już tylko błękitna łódź jeziora Hura.

Każdy z nas ma jednak szanse dokończyć walkę karatek, używając do tego celu komputera z zainstalowaną do niego grą International Karate. Do dyspozycji mamy wiele różnorodnych ciosów, bloków, widowiskowych wyskoków i podcięć. Pamiętać jednak należy o jednej sprawie, ale waga jarej zasadzie: „gdzie dwóch się bije, tam trzeci... obrywa”.

Firma: Melbourne House
Komputer: Spectrum 48/128, Commodore 64, Atari XL/XE, Atari ST, Amiga

Luke

S.O.S.

Poszukuję następujących gier na komputer Timex 2048: BARBARIAN, WORLD KARATE, CHAMPIONSHIP, ARCHON, EXOLON. Odstąpię za nie WIZBALL, REBEL STAR, INSPECTOR 6 lub nieśmiertelności. **Marek Łapczyński, ul. Czajewicza 14/5, 05-500 Piaseczno**

Jestem posiadaczem Atari 130XE. Nie wiem jak przejść komnatę z komputerem w UNIVERSAL HERO. Nie wiem też co zrobić w grze JOE BLADE. Proszę o mapę tej gry. Będę bardzo wdzięczny. **Paweł Góralski, ul. Grochowska 202/55, 04-357 Warszawa**

Poszukuję opisów do gier MAGNETRON, AVENGER, BACK TO THE FUTURE, MAX HEADROOM I II, ROGUE TROPPER I ROBOT MESSIAH. W zamian wiele opisów i nieśmiertelności. **Marcin Prokop, ul. Szaserów 102/7, 04-335 Warszawa**

Poszukuję pierwszych numerów Bajtka (czarno-białych) i schematów udoskonalonych Spectrum. Szukam też schematów komputerów Spectrum, Timex 2048, Commodore (16, 116, +4, 64, 128) oraz Atari 800XL. **Jacek Rubinkowski, ul. Orlińskiego 3/20 09-400 Plock**

Posiadam komputer Atari 800XL z magnetofonem. Proszę o pomoc w grze BOULDER DASH. Nie wiem jak przejść komnatę „K” oraz jak uzyskać nieśmiertelność w tej grze. Proszę również o opisy gry ZORRO I RAID OVER MOSCOW. Liczę na pomoc czytelników. **Monika Bartz, ul. Korzenna 11a m 8 81-587 Gdynia-Karwiny 1.**

Plnie szukam opisów gier na Atari 800XL: SUBMARINE COMMANDER I SILENT SERVICE. **Szymon Marcinek, Bukowiec Górny 8b 64-141, woj. łeszczyński**

W związku tym, że mam Atari 800XL proszę o przysłanie mi dokładnych opisów do gier AGENT U.S.A., BLUE MAX, MAX 2001 I CLAIN JUMPER. **Rafał Orłowski, ul. A. Mickiewicza 8 m 12 06-406 Opinogóra**

Mam komputer Atari 65XE. Proszę o dokładny plan i opis gry SILENT SERVICE. W zamian 10 innych opisów gier. **Andrzej Dziewian, ul. Wilka 8a m9 41-705 Ruda Śląska 5 woj. katowickie**

Poszukuję programów FAST HACK'EM lub PRINT MASTER. Proszę także o przysłanie mi gry KUBA ROZPRUWACZ, która została zamieszczona w BAJTKU. Jestem posiadaczem C-64 z magnetofonem. **Borysław Paniewicz, ul. Malczewskiego 13 m 20 43-300 Bielsko Biala**

Za kilkanaście gier na Atari 65XE oferuję programy na komputer Amstrad CPC 464. **Michał Kardasiński, ul. Klonowa 46 m 31 25-538 Kielce**

Jestem posiadaczem Commodore 64 z magnetofonem. Poszukuję gry FLIGHT SIMULATOR II i opisów POLICE ACADEMY I THE LAST NINJA. **Michał Zakrzewski, ul. 1000-lecia 6a m 8 86-320 Łasin**

R-TYPE

opis do mapy

Nie tak dawno, ale i niezbyt niedawno, daleko w Kosmosie, chociaż nawet całkiem blisko, żył ludek niewielki, z wsieciłości znany. Mąż, wojownik niewielkiego wzrostu był a muskularny i barczasty. Ciężką broń próczowa u pasa mu dyndała, miśsiurka dendrytowa szyję zdobiła. Buły elektromagnetyczne trzymały go przy powierzchni, a i przykopac czasem pozwalały

Samice ci mieli dorodne, choć jednako niewielkie. Trzymali je w sędzibach, co by po świecie nie wałęsały się. Iement sięjąc.

Tysiączków kilka owych Extonów zamieszkiwało niewielką planetkę, której nazwa nie nikomu nie rzeknie. Dość, że żył ci dostalno w miarę, na krzyżowe wojny dawali werbować się, uprawiali smaczne srubsztony i smarniki w swych ogródkach.

Aż razu pewnego jak grom z jasnego nieba uderzyły na nich wojska obce. Nieznane postacie sporych, błyszczących nieklem wojów, co przybyły podbic spokojny lud. Bronił się on zaciekle, cały kunszt wkładając w obronę własnej ziemi. Na nic to. Maszy najędzstwy zalały kraj, wybijając niewielkie zastępy tubylców.

I tu zaczęła się smutna historia podbitego ludu. Namiesznik Maniana gnębił ich bezlitośnie, na porzącie łwonom a synchronom rzucając. Podatkami ich gnębił, paszportów

nie dawał, co dorodniejsze niewiasty do siebie kazał przyprowadzać.

Owa tyrania nie wpływała dobrze na jego popularność. Związał się spisek, by obalk uprzykrzonego najeźdźcę. Ale jak to uczynić, skoro on chroniony jest polem, a i strażników oddanych na wień?

Dowiedzieli się spiskowcy, że niedaleko Maniana zbudować kazał planet kilka, skąd energię czerpał i gdzie obwody bezpieczeństwa miał swoje. Tak i postanowili zniszczyć centrum planet owych, co by tyrana się pozbyć.

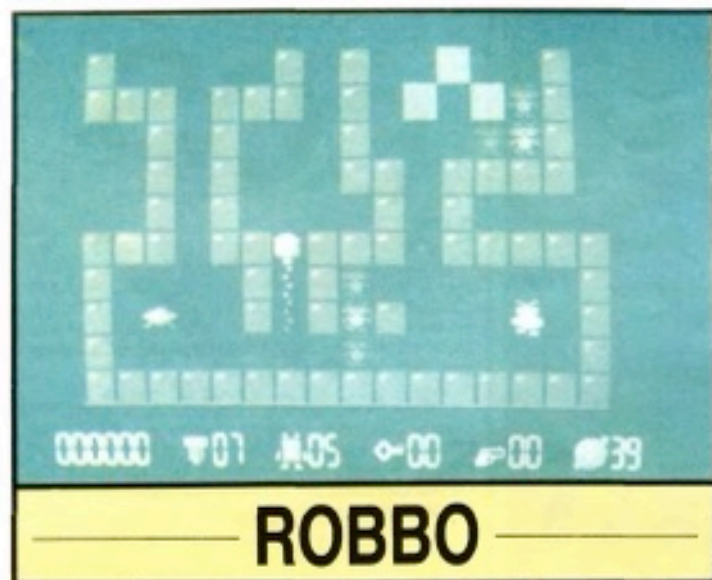
Całe trzy lata kradli i kupowali co się dało, by myśliwiec gwiazdny zbudować. Budową zajął się mistrz Electro, co ze zmniejszności w dziedzinie tej słynął. Myśliwiec ow, ze względu różnystych, miał być typu R. To znaczy, napęd jego fotonowy i odwrrotnie skrzętem skierowany.

W największej tajemnicy zmontowali myśliwiec i do statku go przysposobili. Wybrali najczęściejszego w statku pilotowaniu i on za sterami zasiadł. Zniszczyć musi system planet energetycznych docierając do ich jądra. Po drodze wiele niebezpieczeństw na niego czeka, ale i przyznanie konstrukcje spotka. Jego misja tajną jest i bardzo niebezpieczną. Jest nudna nieco również, ale cóż uczynić.

Co było po drodze i na miejscu, sami się przekonacie. A gdy wrócił bohater z misją swą dziejową, na wolnej ziemi witał już go rodacy. A potem żył długo i szczęśliwie, chociaż właściwie nie wiadomo.

Firma: Ocean
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari ST, Amiga

Gen



ROBBO

Wstrętni Obcy porwali Robbo i umieścili go na jednej z planet odległego systemu gwiazdowego. Może on uwolnić się tylko przelatując małymi kapsułami ratunkowymi kolejno z jednej planety na drugą. Byłoby to bardzo proste — pomimo że planet tych jest aż 56 — lecz żadna z kapsuł nie jest w pełni sprawna. W celu ich uruchomienia Robbo musi pozierać porzrzućane na planecie śrubki.

Ponieważ jest to wrogi system planetarny, to na każdej planecie czeka na naszego bohatera wiele niespodzianek. Większość z nich można rozpoznać po wyglądzie, choć przy niektórych długo musiałem się zastanowić — dopóki nie zadziałały. Są tam więc drzwi i klucze do nich, bomby, rozregulowane działa automatyczne, miotacze płomieni, amunicja do pistoletu, teleportery, magnesy, nietoperze, „diabełki”, „oczy” i inne ciekawostki. Trzy ostatnie z wymienionych to nieprzyjemne stworki, które zabijają Robbo, jeśli się do nich zbliży. Najgorsze są „oczy”, bo polują na Robbo, podczas gdy inne stworki nie zwracają na niego żadnej uwagi. Część z przedmiotów powinna być zbierana, gdyż będą one potrzebne do opuszczenia planety. Informacje o aktualnym stanie posiadania Robbo wyświetlane są w dolnej części ekranu.

Rozpoczynając grę, Robbo posiada osiem „żyć” i pistolet bez amunicji. Zarówno amunicję, jak i dodatkowe „życia” można znaleźć na niektórych planetach. Niestety, o ile dodatkowe „życie” pozostaje, to amunicja nie mieści się do kapsuły ratowniczej i na kolejnej planecie trzeba jej szukać od początku. Czasem napotyka się niespodziankę ukrytą w znaku zapytania. Należy w nią strzelić lub przesunąć tak, aby trafiło w nią działo. Konieczna jest jednak najwyższa ostrożność. Można bowiem w ten sposób zdobyć dodatkowe „życie”, śrubkę, ale także mogą to być „oczy”, które natychmiast rozpoczynają polowanie na Robbo.

Zabawa jest doskonała i gra wciąga niesamowicie. Nie trzeba tu wielkiej zręczności, choć trochę jej jest niezbędne. Przed wszystkim konieczne jest wykrycie sposobu wydostania się z każdej planety. Największą atrakcyjność gry stanowi niepowtarzalność rozwiązań — na każdej planecie inny jest sposób postępowania. Wprawdzie pewne elementy przypominają inne gry, lecz ich połączenie jest oryginalne i dało doskonały efekt.

Obsługa gry jest bardzo prosta, a ponadto po wczytaniu gry wyświetlana jest instrukcja w języku polskim. Robbo sterowany jest joystickiem lub klawiszami ze strzałkami. Należy jednak bardzo uważać — niekiedy błędne wykonanie kilku pierwszych ruchów uniemożliwia już opuszczenie planety. Nie powinno się także wykonywać zbędnych przesunięć obiektów (tych, które można przesuwac), gdyż pozornie przeszkadzające skrzynki, bomby itp. mogą się w końcu okazać niezbędne do przejścia na następny poziom.

Na gracza, który szczęśliwie pokona wszystkie poziomy i zakończy grę, czeka niespodzianka: na ekranie pojawi się napis. Producent obiecuje pierwszym pięciu graczom, którzy podadzą treść tego napisu, bezpłatny egzemplarz następnej gry o roboczym tytule „Misja”.

Na zakończenie informacja dla tych, którym nie wystarczy osiem „żyć”. Podczas wyświetlania instrukcji po odczytaniu programu należy wpisać na klawiaturze imię i nazwisko autora oddzielone od siebie spacją:

„JANUSZ PELC”

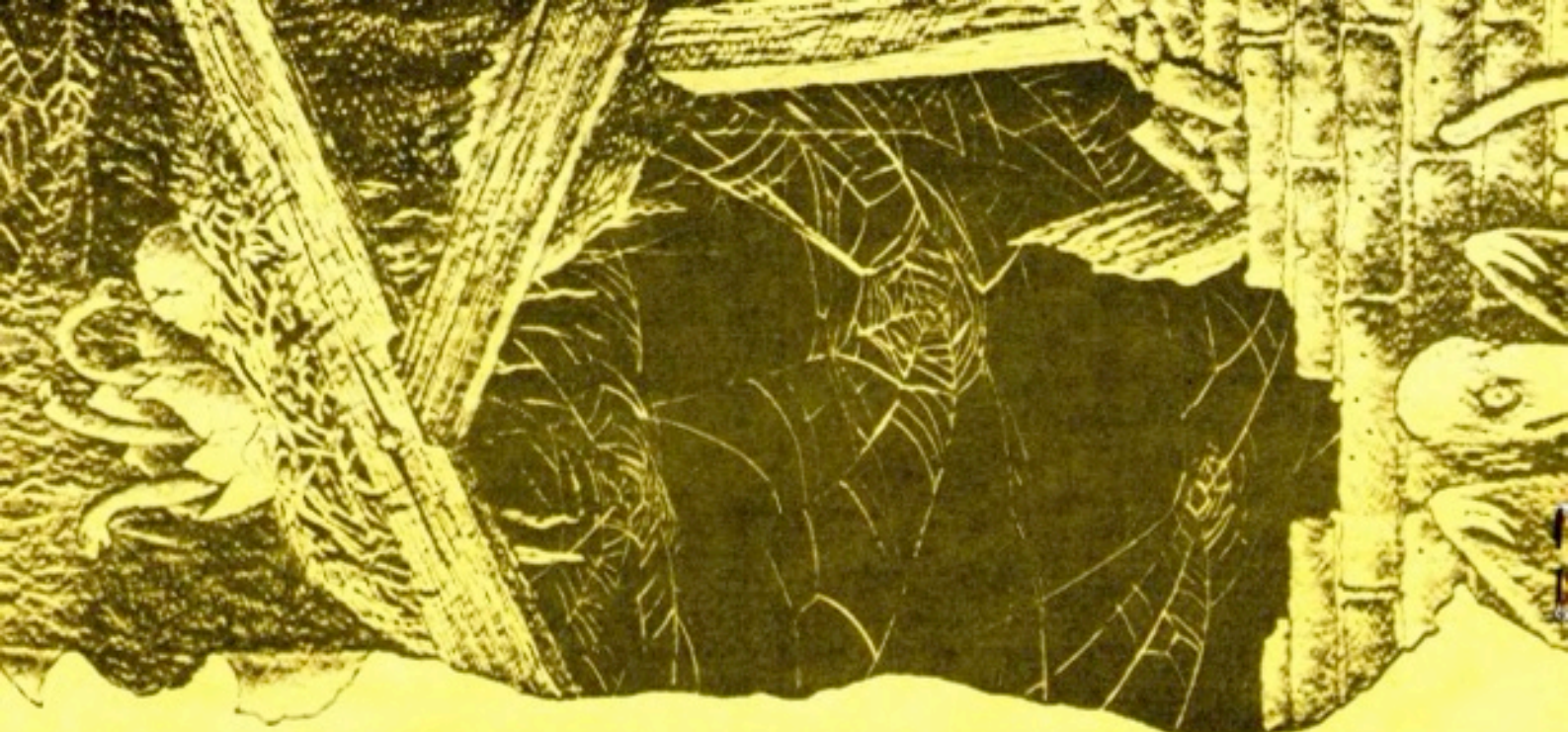
Po naciśnięciu przycisku joysticka gra rozpoczyna się normalnie, lecz teraz Robbo ma 80 „żyć”!

(ziew)

Autor: Janusz Pelc
Producent: Laboratorium Komputerowe „Avalon”
Komputer: Atari XL/XE

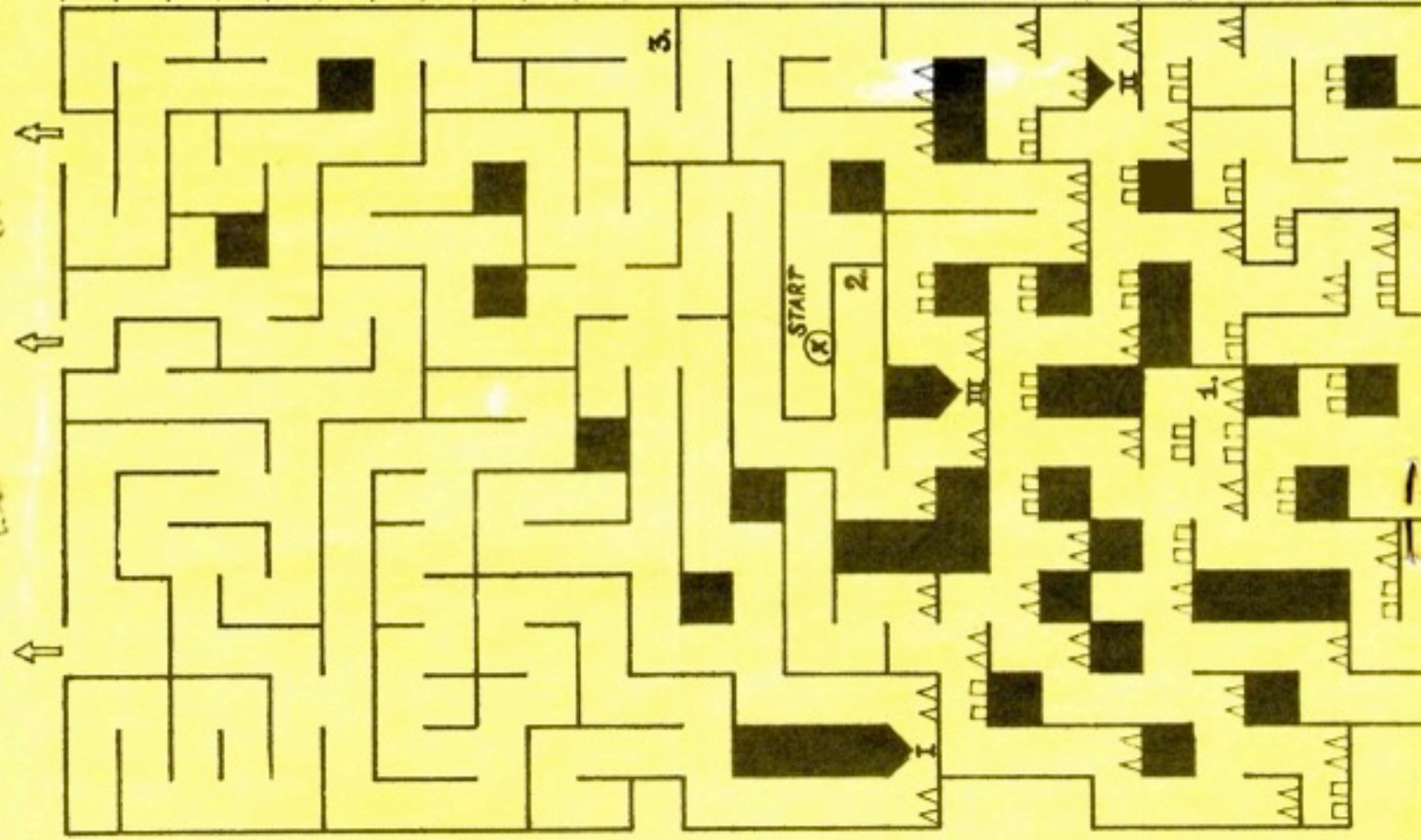
ZAGRAJ W TO TESZĄ RAZ

FAIRLIGHT	34413, 234	
	34414, 234	
	34420, 234	
	34421, 234	
FALCON PATROL	SYS 20992	L
	16764, 234	
	16765, 234	
FALCON PATROL	RUN 16764, 36	
	16705, 2	
FALCON PATROL 2	SYS 16640	
	9564, 234	
	9596, 234	
FEUD	16404, 15	
	17591, 1-40	
FINAL CONQUEST	SYS 16384	
	23407, 234	
	23408, 234	
	23409, 234	
	23415, 234	
	23416, 234	
	23417, 234	
	23423, 234	
	23424, 234	
	23425, 234	
FINDERS KEEPERS	29787, 76	
	29788, 96	
	29789, 116	
FIRE ANT	SYS 49152	L
	17568, 100	L
FIRE FLY	*17568, 20	L
	4527, 165	
	*4301, 173	
FIRE TRAP	SYS 4301	
	7500, 234	
	7501, 234	
FIRELORD	SYS 4096	L
	*7852, 205	L
	*3740, 99	
	5721, 238	
FIRETRACK	SYS 2304	
	12285, 234	
	12286, 234	
	12287, 234	
FIRETRAP	SYS 9216	L
	7500, 234	
	7501, 234	
FIST 2	SYS 4096	
FLAK	6701, 255	
FLASCHBIER 2	4798, 36	L
	9963, 205	
FLASH GORDON	SYS 26763	L
	25903, 234	
	25904, 234	
	SYS 12288	L
FLIP & FLOP	16505, 0	L
FLYING SHARK	54462, 201	L
FRIGHTMARE	21840, 0	
	21841, 4	
FROGGER	SYS 16384	L
	22341, 173	
	22347, 173	L
FROGGER SEGA	22341, 173	L
FRANTIC FREDDIE	34535, 24	L
	*3118, 234	
	3119, 234	
	*36364, 234	L
	*31887, 255	L
	31887, 50	?
	36364, 234	?
	36365, 234	
	36366, 234	
	36367, 234	L
	*36339, 153	L
	*36539, 255	L
	*36553, 234	L
	*36366, 153	L
	*14697, 0	BONUS
	14760, 0	TANK
	36366, 0	
	*31887, 50	
	*34535, 24	
G		
GALAGA	17388, 165	L
	*17288, 165	
	*17383, 230	
	*17788, 165	
	17383, 173	
	17388, 173	
GALAXIONS-ACTIVI.	7865, 230	
GALAXIONS	7065, 230	
	17288, 165	L
	*7365, 230	?



POZIOM

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27





WUNDER- WIRLDE

□□ - ROŚLINY, ΔΔ - KRATERY,
⊗ - KAMIEN, I; II; III - INSEKTY,
⚡ - WYJŚCIE, 1. 2. 3. - BRON
DO ZABICIA INSEKTÓW,
(I-1; II-2; III-3)

Rys. Zygmunt Zaradkiewicz

47
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52

A complex maze puzzle consisting of a grid of paths and dead ends. The maze is filled with various symbols: squares (□□) representing plants, triangles (ΔΔ) representing craters, circles with a cross (⊗) representing stones, and lightning bolts (⚡) representing exits. The maze is numbered from 27 to 52 along the top edge. The paths are formed by black lines on a white background, creating a complex network of routes.

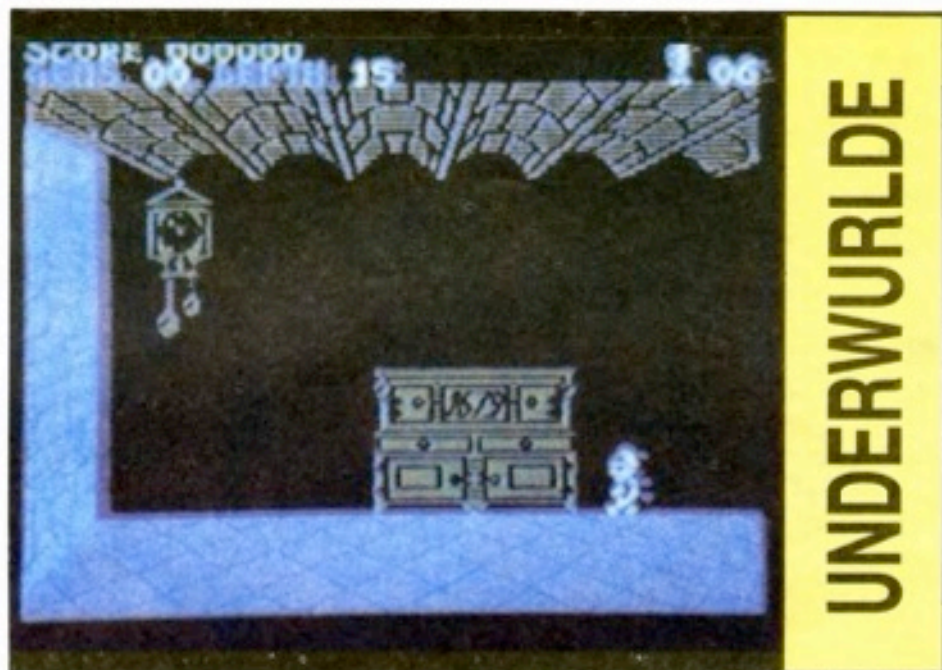
10

BAJTKOWA LISTA PRZEBOJÓW 7-8

Obstąpiła nie notuje się zalewu rynku grami. Jest to zapewne wynikiem szerszego uciążowo-wakacyjnego. Mniejsza jest zainteresowanie wszystkim, a więc i ukochanym komputerkiem.

Na pierwszym miejscu listy — Aliens. Ten renesans spowodowało zapewne ukazanie się wersji tej gry na Spectrum, przeżył ją kilka lat przez naszych handlarzy. Później pojawił się opis i ma być w „zerowym” numerze „Bajka” — „Top Secret”, który umożliwił jej

liczmy na grupie naprodukowanych przez wakałe gry. Powodopodobnie będą one nadal pokrotnie sprowadzone do Polski. Jak długo?



- 1 Aliens
- 2 Iron Lord
- 3 The Untouchables
- 4 Batman
- 5 Test Drive II
- 6 Cabal
- 7 Fighter Bomber
- 8 Robbo
- 9 Total Eclipse
- 10 Red Heat

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1			x	^
2	>		x	^
3	>	<	x	x
4	>	<	x	x
5	>	x	x	x
6	>	>	x	<
7	>		x	<
8	<			
9	<	x	<	
10	>	<	<	

Bard spojrzal na wypchany mieczek z pieniędzmi — dorobek całego życia. Zawód Barda był łatwy, lecz bardzo niebezpieczny. Zajmował się ratowaniem księżniczek i zabijaniem smoków. Dziś miał zamiar udać się do zamku króla Wacława II na turniej rycerski. Nagrodą było sto sztuk złota oraz królowna Izabela zwana Piękną. Bard schował mieczek do komody, wziął kopię, założył zbroję i wyszedł z chaty. Prawie bez sensacji wsiał na konia, jeśli nie liczyć złamanego nosa wieśniaka, który podszedł za blisko kopii.

Jadąc do zamku kierował się znakami umieszczonymi przy drodze. Po kilku dniach zdziwiony zauważył, że nie widzi swoich konkurentów podążających na turniej. Już zamierzał zrezygnować z dalszej jazdy, gdy zobaczył wysokie wieże zamku. Wszyscy powitali go serdecznie i wylewnie. Okazało się, że konkurs został odwołany, ponieważ królowna ciężko zachorowała. Zatruta się nieznanym grzybem znalezionym w lesie. Uratować mógł ją tylko wywar z cudownych kwiatów i, jak się domyślicie, rośliny te rosły tylko w jednym miejscu na świecie. Bard nie zastanawiał się długo, postanowił udać się po ten cudowny lek.

Kwiaty te rosły w podziemiach zamku Johna Czekoladowe Oko. Był to człowiek okrutny i ponury, oprócz tego zabijał każdego, kto nie przyniósł mu czekolady. Nasz bohater nie był głupi i zaopatrzył się w sporą ilość tego artykułu. Teraz już mógł bezpiecznie udać się do zamku Johna. Ten jednak

był w bardzo złym nastroju i powiedział, że daje Ci 10 godzin na znalezienie rośliny. Od razu udałeś się do podziemi i rozpoczęłeś poszukiwania. W tym momencie Ty wgrałeś tę grę i sterujesz Bardem. Pamiętaj, że tylko od Ciebie zależy jego życie, a więc i księżniczki.

Poruszasz się w bardzo skomplikowanym labiryncie, z którego są trzy wyjścia. Aby się do nich dostać musisz zabić trzy potwory blokujące drogę. Każdego z nich unicestwi inna broń. W pierwszej komnacie znajdziesz kamień, którym będziesz mógł odpędzać od siebie natrętne stwory przeszkadzające w poruszaniu się. Czasami przemieszczanie się jest możliwe tylko za pomocą baniek wypuszczanych przez wulkany. Powrót ułatwi Ci lina, trzeba się jej jednak dobrze złapać.

Każdy upadek z większej wysokości kończy się śmiercią. Czasami można znaleźć maść, dzięki której spadek jest niegroźny, działa ona jednak tylko pół minuty. Upadek neutralizuje także bańka z wulkanu, trzeba na nią trafić. Po wyjściu z labiryntu czeka Cię wspaniała niespodzianka. Dowiadujesz się, że poszukiwania musisz kontynuować w jednej z popularnych gier, np.: KNIGHT LORE, PENTAGRAM itp. Każdy gracz — twardziel wytrzyma ten cios i wgra potrzebny program. Inni dadzą spokój i położą się do łóżka na upragniony odpoczynek. Każdy jednak zorientuje się, że końca grania nie widać.

Firma: Ultimate
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad

Luke





S.O.S.

Poszukuję gier WHO DARES WINS II, UNIVERSAL HERO, WORLD KARATE CHAMPIONSHIP. W zamian za gry takie jak ROAD RACE, POLE POSITION i inne. **Łukasz Nowak, ul. Z. Czarnego 48 44-200 Rybnik**

W zamian za opisy do ACE OF ACES, SPELBOUND, SPINDIZZI i UNIVERSAL HERO oferuję około 150 gier i opisów. **Paweł Noworyta, 32-555 Zagórze 670**

Nie wiem jak posługiwać się programem RAM-DISK. Poszukuję opisu oraz nieśmiertelności do gry SUPERMAN. W zamian odstąpię opisy do MONTEZUMA'S REVENGE, ROAD RACE, BRUCE LEE i THE LAST STARFIGHTER. Wszystko na Atari 65XE. **Daniel Kownacki, ul. II Pułku Ułanów 30c m 1 72-320 Trzebiatów**

Proszę o przysłanie mi dowolnego programu graficznego na Atari 65XE. **Adam Bukowiński, ul. Ziemowita 7/3 44-100 Gliwice woj. katowickie**

Poszukuję opisów do gier GAUNTLET, SUN DOG, MERCENARY I, II, 10th FRAME WIZBALL i KING'S QUEST I. Posiadam Atari 520ST i 50 gier. **Mikołaj Lewkow, ul. Reja 3a 83-300 Kartuzy woj. gdańskie**

Posiadam Commodore 16. W zamian za gry NOSFERATU, POP EYE, SABOTEUR II, TRASHMAN oddam inne gry na ten komputer. **Adam Doliwka, ul. Mokra 11/21 95-200 Pabianice**

Mam kłopoty z grą ROBO KNIGHT. Po uruchomieniu gry muszę co chwila przelaczać porty. Proszę także o dokładne opisy i nieśmiertelności do gier FINDERS KEEPERS, AUF WIEDERSEHEN MONTY, HEBBIE JEEBIE i GHOST TOWN. **Jacek Tomala, ul. Szkolna 10 44-244 Żory-Osiny**

W zamian za opisy do gier ZORRO, SABOTEUR II, ALIENS oferuję opisy do wielu innych gier. **Jakub Kiczemuchowski, ul. Traugutta 2/2 11-500 Giżycko**

Jestem posiadaczem C-16. Poszukuję następujących gier: BRUCE LEE, WEST BANK, SYNTRON i SUPER BOULDER DASH oraz TORPEDO RUN. **Tomasz Praczyk, ul. 22 stycznia 1/20 88-300 Mogilno woj. bydgoskie**

Jak wystartować z grą BLUE MAX, o co chodzi w grach ONE MAN AND HIS DROID i ZORRO II? Poszukuję gier HOBBIT i KINGS OF THE RINGS. Posiadam Atari 65XE i magnetofon. Gry wymienię na inne gry lub zaplacę. **Maciek Puławski, ul. Szewska 19/21 m 7 50-139 Wrocław, tel. 47-24-19**
Mam Atari 800 XL i magnetofon XC 12. Nie wiem, co zrobić w komnacie z komputerem w Universal Hero. Ponadto poszukuję gier Barbarian, Spy vs Spy i The Train. **Małgorzata Rylicka, ul. Słowiańska 13 73-010 Police**

Mam Atari 130 XE. Poszukuję opisów do Ninja Master, Prince of Magic i Super Huey oraz gier Spy vs Spy, The Train. **Paweł Kalinowski, ul. Poniatowskiego 2/1 64-305 Zielona Góra**
Liczę na pomoc czytelników „Bajtki” w zdobyciu gier Barbarian, The Eidolon, Tigers in the Snow, Tour the France na Atari 65 XE. **Zbigniew Cholewa, Dąbrowa St. 3/6 64-200 Wolsztyn**
Poszukuję dokładnego opisu gry Zorro; nie wiem, co zrobić by znaleźć drzwi w podziemiach. Proszę też o podanie sposobu na wpisywanie nieśmiertelności do gier. **Artur Wielgat, ul. Wyspiańskiego 15/20 87-300 Bochnia**

Pomocy! Może ktoś pomoże mi w grze Ace of Aces. Kończąc grę i ukazuje się różowa plansza, a ja nie wiem, co dalej. **Zbigniew Kalinowski, ul. Wendy 15 a Gdańsk Osowa**

Posiadam Atari 130 XE z magnetofonem. Pilnie poszukuję gier Robocop, Platoon, Barbarian. **Marcin Maziarz, ul. Galileusza 8/8 67-200 Głogów**
Posiadam komputer Commodore 64. Pilnie szukam Aliens, Silent Service. Odstąpię inne gry. **Michał Raczyński, ul. Barana 13/55 42-200 Częstochowa**

Proszę o pomoc w grze The Pawn na Atari XE. Interesuje mnie instrukcja lub odpowiedzi na zadawane w czasie gry pytania. **Cezary Nalewajka, ul. Łódzka 41/5 50-521 Wrocław**

Proszę o przysłanie mi opisów do gier Zorro, ET, Quasimodo, Poker S.A.M. na Atari 65 XE. W zamian wiele opisów. **Ewa Stryk, Borek 65 26-931 Zajezerze**

Nigdzie nie znajduję gry Pirates of Barbary Coast w wersji na Atari. W zamian gry Ninja, Spy vs Spy, Henry's House i wiele innych. **Marcin Wilczyński, ul. Mickiewicza 14/31 26-110 Skarżysko-Kam.**

Jasnożółta

tarcza słońca powoli, z majestatem wschodziła na horyzontcie. Wśród długich cieni i kumkama zab na pobliskim bagnie, do życia budził się niewielki wojskowy obóz. Już wkrótce rozlegnie się sygnał dzwonka i śpiący do tej pory wartownicy wyrwą się z długiego jak na żołnierskie warunki, sześciogodzinnego letargu. Zaraz po nich ze snu zerwą się i inni żołnierze rozpoczynając nowy dzień służby.

Długo stojące na palach baraki wydawały się być młodymi słonogami. Poprzewieszane między nimi sznurki na białzinę kołysały się, podrzucone nielicznymi powiewami wiatru. Pod nimi leżały mokre jeszcze skarpinki, zbyt słabo umocowane przez swych właścicieli. Mimo prania, zapach jakie wydzielają byłby śmiertelny dla każdego niezaprawionego i nieprzygotowanego. Być może stały się one przyczyną śmierci pokiereszowanej żaby, której zwisająca ze schodów głowa przypominała łeb czatującego węża.

Nagle drzwi baru otworzyły się i wyjrzała z nich prawie całkowicie tyśa głowa żołnierza. Oprócz włosów widać było już tylko jego nos, przypominający wygięty, spłaszczony na końcu klucz francuski. Nawet najbardziej nieomysłisty obserwator zorientowałby się, że ani to wygięcie ani spłaszczenie nie mogło pochodzić od rodziców. Każdy wiedział doskonale, że pewnego dnia, człowiek ten był na tyle nieostrożny lub nabrętny, że wpadł na czyjąś pięć, szczęśliwie tracąc od razu przytomność.

Żołnierz widząc śpiącego wartownika rozochocił się wyraźnie, szerzej otworzył drzwi i wyszedł na zewnątrz. Ponieważ nie miał wzrostu koszykarza, nie musiał schylać się pod niskim daszkiem. Zbliżył się do schodów i zamierzał właśnie szybkimi krokami je pokonać, gdy nadeprnął na żabę. Nogi momentalnie wystrzeliły mu do przodu, ciągnąc całe ciało w dół, po schodach. Głowa miarowo odbijała się, na każdym stopniu wydając dźwięk o innej wysokości, tworząc istną Arię Pogrzebową. Siła bulgotała mu między zębami a szczęki wygrywały rytm pieśni grabarzy. Ręce i tułów, niepowstrzymane siłą mięśni ruszały się zupełnie swobodnie. Na dole żołnierz wydawał się jeszcze bardziej tyśy i bardziej chory niż przedtem. Nawet rodzona matka nie uwierzyłaby, że ta beznadziejna masa była kiedyś jej synem.

— „To wasza robota, wy małe, świńskie karaluchy” — krzyczał na całe gardło major Jacky.

Powodem jego zdenerwowania był potamany nieszczęśliwiec, który spadł z samego rana ze schodów tracąc sztuczną szczękę i po raz piąty łamiąc nos. Major Jacky uważał, że winę za to ponoszą żołnierze i nie mógł się powstrzymać, by nie wyładować na nich swojej złości. Nienawidził bowiem wszelkich przejawów świńskich dowcipów w obozie i nie tylko. Cechę tę nabył za czasów swojej służby. Kiedy koleżdy z drużyny podrzucili mu butelkę z klejem na miejsce szamponu. Klej był na tyle mocny, iż dwuczesny jeszcze kapral musiał wziąć kąpiel w rozpuszczalniku. Nawet dzisiaj, po tysięcznym perfumowaniu, stryżeniu i pielęgnowaniu skóry, jego głowa wydzielala zapach czysciutkiej benzyny. Dowcipni mówili często, że „pan major” przed chwilą wrócił z rafinerii. Szeptano to jednak tylko po cichu i w małym gronie, gdyż „pan major” znany był z sadyzmu. I właśnie dzisiejszy nieszczęśliwy wypadek zamierzał wykorzystać, aby wyładować swoją energię na tym razem niewinnych żołnierzach.

Łysawy major był tego dnia bardzo pomysłowy i wykorzystał wszelkie dostępne środki, aby zgnoić żołnierzy. Napierw bieg z przeszkodami na czas, a po drodze aż roi się od rowów, murów i drabinek. Potem karabin maszynowy do ręki i biegiem na strzelnicę. Tam czeka oczywiście niespodzianka — tarcze chowają się i pojawiają w bardzo krótkich odstępach czasu.

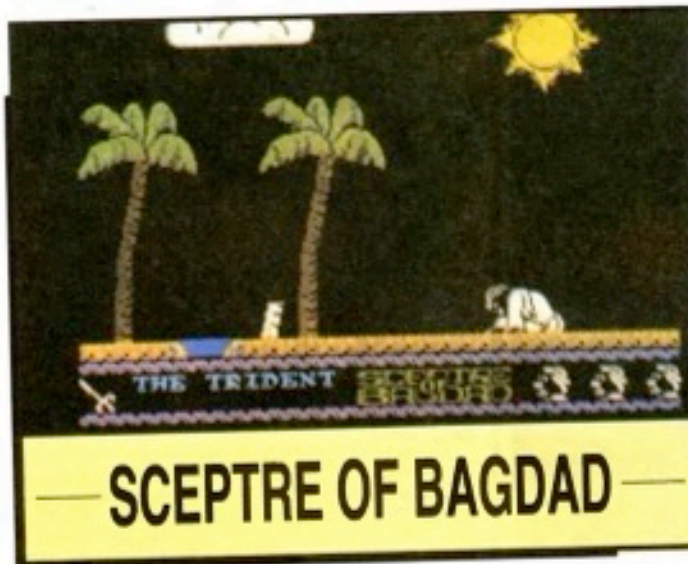
Trzecią dyscypliną zadaną przez majora był bieg „tylko dla twardzieli”. Nie każdy potrafił bowiem biec w sprinterskim tempie przez kamienie pomieszane z błotem, aby następnie przesiąść się do łódki i przebyć dość szeroką i zatrzcinioną rzekę.

Kolejne konkurencje miały sprawdzać głównie dobre oko żołnierzy. Różne karabiny i amunicja oraz wymyślne cele, to było naprawdę dobre ćwiczenie. Gdy uda Ci się je zaliczyć, pora sprawdzić samego Szefa. Major czeka na Ciebie z otwartą szczęką i zamkniętymi pięściami. Jeżeli nie zgasisz go na kilka miesięcy wymyśli dla Twoich kumpłi takie ćwiczenia, że zgina w męczarniach, porównywalnych tylko do gry w Decathlon. Życzę więc powodzenia, i zapewniam, że ukończenie Combat School jest w pełni możliwe.

Firma: Ocean

Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad

LUKE



Ach, te arabskie noce! Duchy, latające dywany, delikatne bucki i inne tureckie rozkosze! Wszystko to możesz znaleźć w zadziwiająco przygodowo-zreżymowanej grze SCEPTRE OF BAGDAD (Berlo Bagdadu).

Sultan Kalif jest zaniepokojony. Pierwszego dnia każdego roku musi pokazać Berlo miejscowej ludności, aby dowiedzieć, że jest wciąż sułtanem swego kraju. Każdy kto mu w tym przeszkodzi, zostanie powieszony.

Hej, uważaj, pika już w grze! No, szybko biegnij do niej! Uff, ledwo zdążyłeś! Tak, już myślałeś, że twórcy gier zapomnieli o twojej ulubionej grze, tenisie, a tu firmy Image Works i Teque sprawiły ci miłą niespodziankę. Po symulacji jazdy od wrotka do czołgu, gry w pikę nożną i ręczną przyszła kolej na tenisa. Ta przeróbka gry z automatów firmy Sega z pewnością rozbawi wszystkich entuzjastów tej starej dyscypliny sportu.

Od razu na początku musisz się zdecydować, w którym z turniejów wielkocelemowych chcesz uczestniczyć. Miesz do wyboru turnieje na kortach Rolanda Garosa we Francji (najłatwiejszy), Forest Hills w USA, Flushing Meadows w Australii oraz najtrudniejszy — Wimbledon w Anglii. Passing Shot nie pozwala na zagranie całego meczu: gra zaczyna się w trzecim, decydującym secie. Możesz wybrać między grą singlową i deblową, a przeciwnikiem może być kolega albo komputer. Szkoda, że nie można nazwać zawodnika, którym gra komputer. Można byłoby wtedy wygrać z Lendlem kilka pików. Ale i tak wszelkie wymagania powinny zostać zaspokojone. W czasie gry są dwie pianse: pierwsza, z poziomu kortu, widoczna jest podczas serwowania piłki, druga pokazuje z góry przebieg sa-

mej wymiany piłek, co pozwala łatwo ustawić zawodnika do następnego podania. Ponadto w momencie przyjmowania piłki gracz ma do dyspozycji cztery sposoby jej odbicia: na płasko, ścięcie, górne lub łob. Sprawia to, że gra może wciągnąć, ale mimo wygrania dwóch turniejów nadal nie wiem jak uzyskać każde z odbić! Na samym początku buche może być nawet poprawnie serwowane: gdy podrzucona piłka zaczyna pulsować należy poruszyć się zawodnikiem w górę lub w dół.

Co by nie mówić, jest to jedna z lepszych gier sportowych, chociażby ze względu na doskonałą grafikę: szczegółowe sylwetki graczy, trójwymiarowy kort i dzwiny słonek strągający światła mury po każdym secie. Passing Shot ma też niezłą muzykę, ale już po kilku setach wydaje się, lepiej gdyby jej nie było wcale.

Dla tych, którzy nigdy w tenisa nie grali, ta gra może być nauką podstawowych przepisów, z którymi gra dobrze sobie radzi. Musisz więc wygrać sześć setów, aby wygrać trzeci set, co ci się z pewnością uda po krótkim treningu. Powodzenia!

Firma: Imageworks + Teque
Komputer: Spectrum, Commodore

GIANT

Jednakże tego roku Kalif wstąpił bardzo wczesnie czując się zdecydowanie dziwnie. Szybko wyszedł z łóżka i wskoczył na stół, gdzie stała Czarodziejska Lampa, aby porazić się ducha. Duch oznajmił, że Kalif padł ofiarą czarów rzucanych przez niekwestionowanego czarownika. Rezydencja Kalifa została przemieniona w pałac-labirynt pełen rzek z rekinami i palących słoneczkami pustyni.

Berlo znajduje się w najdalszym końcu pałacu. Jeżeli nie zostanie znalezione w określonym czasie, Kalif będzie miał poważne kłopoty — spodnie z tronu. To Ty musisz mu pomóc.

Gracz może poruszać się w prawo i w lewo, skakać przez przeszkody, przechodzić przez drzwi oraz inne wejścia. Przedmioty znalezione po drodze zabierane są przez dotknięcie ich. Jednocześnie nieść można tylko dwa przedmioty. Ich spis będzie pokazany po naciśnięciu spacji.

Poszczególne części pałacu Kalif może przemierzać niosąc odpowiedni przedmiot np. kokos jest potrzebny do przejścia przez puszczyne, ale nagierem trzeba zdobyć procę i perłę by dostać się do kokosa.

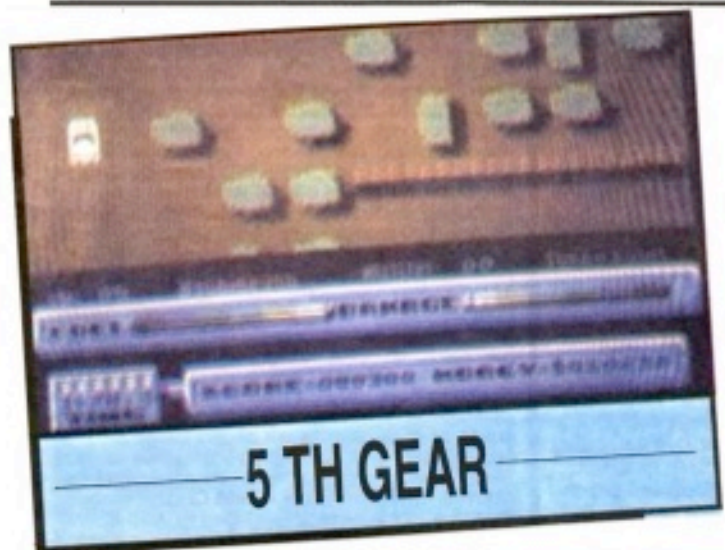
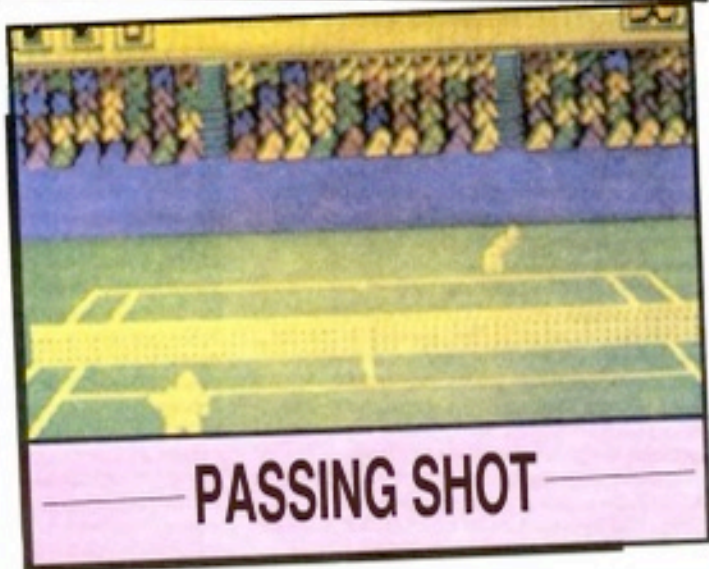
Kalif wędrując po swym domu spotyka rozmaite potwory i kreatury. Każde dotknięcie ich powoduje utratę jednego z trzech żyć, które ma do dyspozycji gracz. Gdzieś w pałacu ukryta jest butelka z cudownym napojem, po wypiciu której komputer zapamiętuje miejsce, w którym to się stało i w momencie utraty wszystkich żyć można powrócić do tego miejsca wybierając w menu opcję "Old Game".

Każdemu może się przydać trochę arabskich sekretów.

- FLUTE** — kiedy go masz, możesz wejść po linie w wieży obok drzewa kokosowego
- WINGS** — daj je statuetce na fontannie, a otworzy się tajemne przejście
- HAT** — czapka ta spowoduje zniknięcie kobiety w pokoju z lustrem na stole
- KEYS** — otworzysz nimi ukryte przejście w szafie
- RING** — otworzy wejście pod wodospadem
- BOOK** — powoduje zniknięcie głazu broniącego dostępu do grotty Al-Baby
- WHIP** — gdy jesteś jego posiadaczem wół czuje przed tobą respekt
- SWORD** — miecz ostry jak brzytwa szybko i skutecznie rozetnie każdą pajęczynę
- SHOES** — ochronią twe nogi przed rozżarzonym węglem
- NET** — napełniona siatka na owady jest bardzo przekonująca dla pajków
- NURSE** — kiedy jest pełen złota, żaden sklepikarz nie odmówi Tobie wejścia do sklepu

Kiedy już zdobędziesz upragnione berlo to czeka Cię tylko krótki spacerok na balkon Twojego pałacu.

Firma: Atlantis Software
Komputer: Spectrum, Commodore
Krzychu



Miał mało czasu. Z każdą sekundą nie wykorzystaną na działanie tracił szansę na przeżycie. Wiedział o tym doskonale i dlatego w kilka sekund zrobił tyle, ile zwykle wykonuje się w minutę.

Wrotów było trzech. Zbliżali się z szybkością stukających kółek mil na godzinę. Ich samochody, opływowe, o kształtach przypominających wyszlifowane jaski rosły w oczach.

Oczywiście wyobraźni widział ich głowy w kaskach, zaczęło ze złości i mienawości twarze, ręce na kierownicach i długie, bardzo długie karabiny leżące na siedzeniach. Wiedział, że musieli tam być. Bez nich byłoby w stosunku do niego bezbroni, a przecież jechał, by go zabić.

Nie tracił jednak czasu na myślenie o nich. Na to miałby dużo czasu później. Jeśliby przeżył, co nie było wcale takie pewne.

Pierwszą rzeczą jaką musiał zrobić, to uruchomienie samochodu. Potężny Mustang był jego jedyną nadzieją. Nisko pochylona sylwetka i podwójne koła z tyłu dawały doskonałą przyczepność. Rozbudowany według własnego pomysłu silnik, zwany Gerym, pozwalał na osiągnięcie największych na świecie szybkości. Tylko samoloty i odrzutowe helikoptery mogły mu zagrozić. Ale i dla nich miał dużo niespodzianek. Ukryte działa przeciwlotnicze kierowane oczywiście komputerem, splełnina substancja rozpylana w powietrzu i zakłócająca pracę silników samolotowych — to walory, o których nie można zapominać przy rozpatrywaniu wzajemnych szans.

Gdy samochód stanął gotowy przed bunkrem, będącym jego garażem, podbiegł jeszcze do skrzynki w ścianie i wcisnął dwa guziki. Bunkier zastrzelił się w ziemi. Usłuchując się, gdy wybraź sobie miny jakie będą mieć, kiedy się tu zjawą.

Z całą siłą wcisnął pedał akceleratora. Przyspieszenie wgniotło go w supermiękkie foteli, krępiąc ruchy i zwalniając pracę mózgu. Nie przejmował się tym. Musiał odjechać na odpowiednią odległość by móc walczyć. Jego samochód przypominał myśliwiec który bez przewagi wysokości nad przeciwnikiem miał małe szanse na zwycięstwo.

Pierwsi zaatakowali oni. Potrójna salwa pocisków ziemia — ziemia z oszalałą prędkością zaczęła zbliżać się do jego samochodu. Nalichmiast wystrzelił sześć artyleriaków — po dwie na każdy pocisk. Trzy potężne wybuchy wstrząsnęły po chwili powietrzem. Trzy niewielkie słonca zapaliły się na moment na niebie, by po chwili zgasnąć i zamienić się w dymiące kule.

Postanowił nie czekać dłużej. Wcisnął guzik z napisem "laser gun" i zmienił kierunek jazdy o 180 stopni. Wiedział teraz ich w przedniej

szybko. Po wotnięciu dwóch kolejnych przyskoków, szybka zmieniła się w wielki pancerny celownik. W samym jego środku znajdował się jeden z pojazdów. Komputer automatycznie wystrzelił w jego kierunku wiązkę śmiertelnego światła. Po trafieniu samochód dosłownie zniknął, nie został po nim żaden ślad.

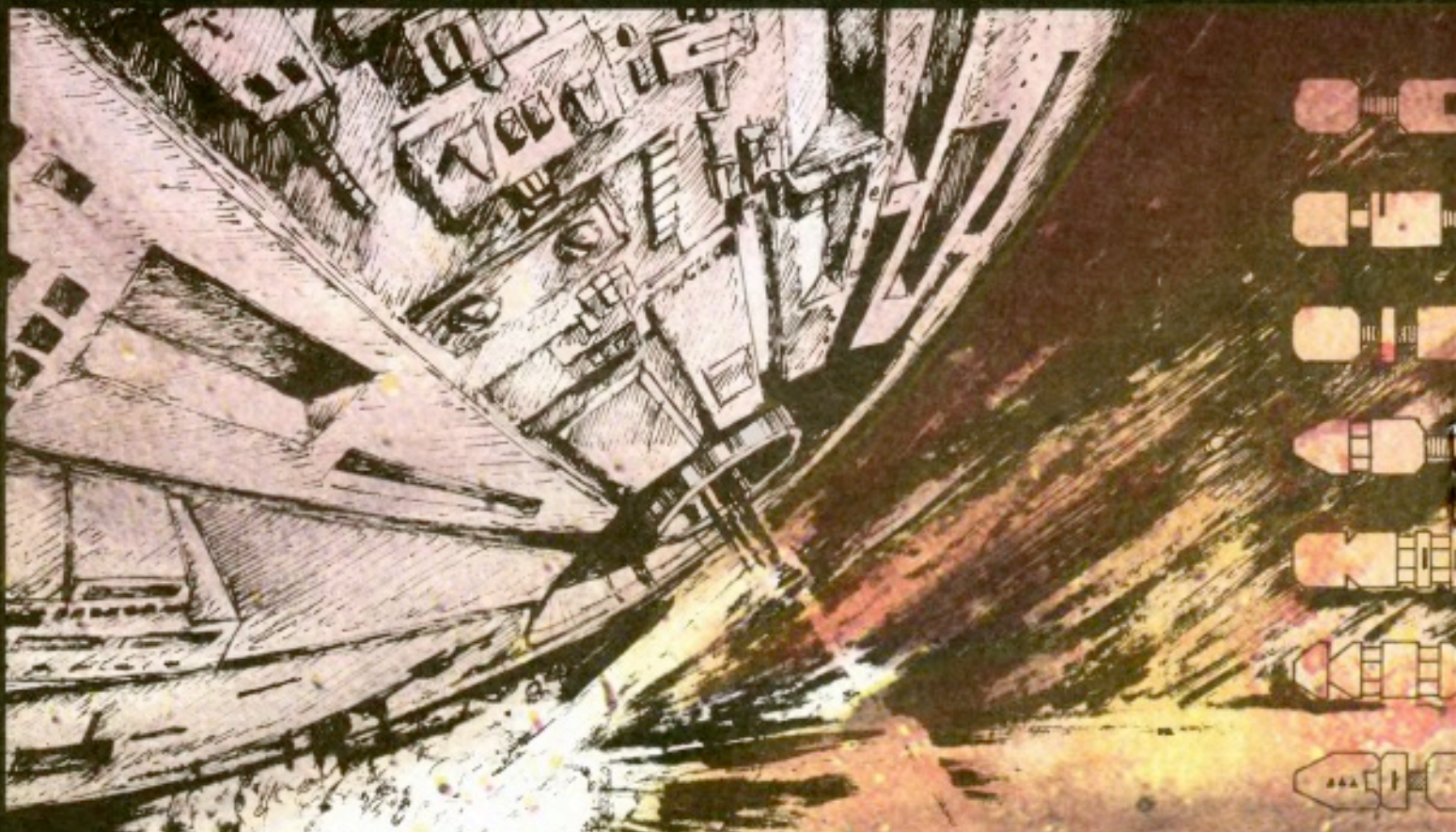
Drugim z przeciwników zginął od własnej broni. Raketa wystrzelona przez niego miała najprawdopodobniej wadliwie ustawiony układ kierowania i zaraz po starcie wybuchła. Siła eksplozji zniszczyła wszystko w promieniu dwudziestu metrów, łącznie z jej właścicielem.

Ostatni akt dramatu rozegrał się nad jeziorem. Nieskutecznie wymiary strzałok zaczęły już nucić obydwa pozostałych przy życiu kierowców. I właśnie w momencie, gdy jeden z nich zamierzał rozstrzygnąć wszystko rozpętlając zastawę dymną, silnik trzeciego z napastników nie wytrzymał. Spod maski zaczął wydłazić się czarny, gęsty dym, potem jaskrawy płomień palącej się ropy, większy i większy, aż wreszcie... Wybuch paliwa dokonał dzieła zniszczenia.

Trzech ich było i trzech zginęło... Często zdarza się jednak, że za kierownicą samochodu nie zasiądzie tak wytrawny kierowca, jak to miało miejsce tym razem. Obserwujemy wtedy zjawisko bardzo zabawne — jeden samochód na sekundę kończy swoje życie. Prosimy więc, aby do gry 5th Gear nie siadali ślepi, kalecy i dalsinowci. Jest to program tylko dla zawodowców i pytanie „być albo nie być”, nie ma tu prawa bytu.

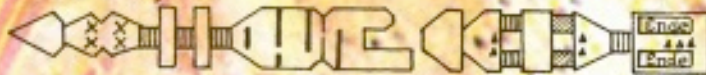
Komputer: Spectrum, Commodore

LUKE

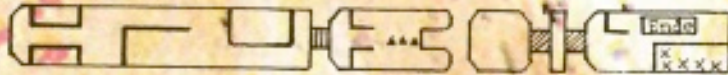


WAR

Level 8 Tungsten



Level 9 Iridon



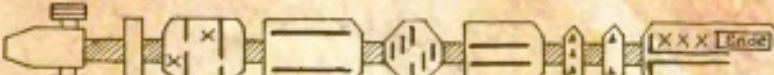
Level 10 Kallisto



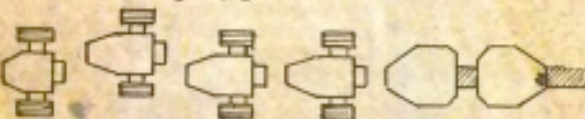
Level 11 Tri-allyl



Level 12 Quadmium



Level 13 Ergonite



Level 14 Galactium



Level 15 Uridium



BECA & PEGAZ ASS

Level 1 Zinc



Level 2 Lead



Level 3 Copper



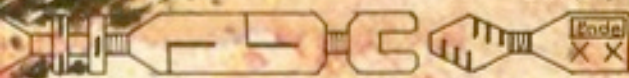
Level 4 Silver



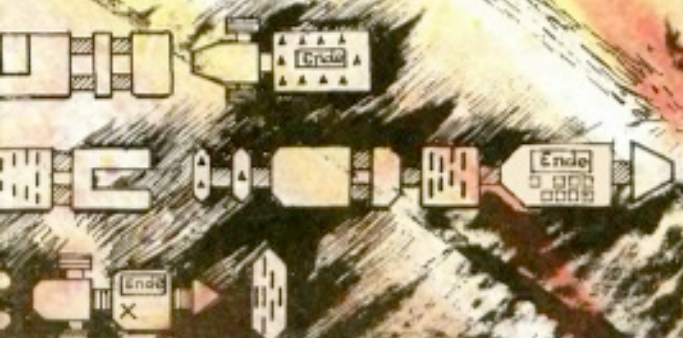
Level 5 Iron



Level 6 Gold



Level 7 Platinum



10

BAJTKOWA LISTA PRZEBOJÓW 9-10

Minęły wakacje, skończyły się urlopy. A nowych gier jakos nie widać. Musimy poczekać jeszcze parę tygodni. Czy to coś da, nie wiadomo, tym bardziej, że skupisko przemytników gier — giełda na Grzybowskiej — przeżywa wstrząsy.

A więc czekamy, lecz wciąż bawąc się starymi, dobrymi przebojami.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

- 1 Iron Lord
- 2 Fighter Bomber
- 3 Batman
- 4 The Untouchables
- 5 Passing Shot
- 6 Aliens
- 7 R-Type
- 8 Cabal
- 9 Total Eclipse
- 10 Robbo

	ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
1 Iron Lord	>	x	x	<
2 Fighter Bomber	>	x	x	<
3 Batman	>	<	x	x
4 The Untouchables	>	<	x	x
5 Passing Shot	>	<	x	x
6 Aliens	>	<	x	<
7 R-Type	>	<	x	<
8 Cabal	>	<	x	<
9 Total Eclipse	>	x	<	
10 Robbo	<			

Powstała dawno i daleko stąd. Stała się klasyką „strzelanin”. Zadziwiła grafiką. Oszołomiła animacją. Obecna jest na wszystkich popularnych komputerach. Graj w nią do dziś. Nie nudzi się, choć nie można powiedzieć, by była szczególnie urozmaicona.

Uridium.
Dany jest mały statek kosmiczny wyposażony w dwa równoległe działka. Napęd statku jest fotonowy, energia czerpana jest z niewielkiego reaktora. W środku znajduje się miejsce na jedną osobę i sporo elektroniki. Widok dostępny jest tylko przez przednią szybę, specjalnie wzmocnioną i zabezpieczoną przed zderzeniem z małymi ciałami.

System niewielkich dysz pozwala na lot w każdej z podstawowych płaszczyzn, oczywiście w stosunku do najbliższego skupiska materii. Statek może też wirować wokół osi podłużnej i z trudem wokół poprzecznej.

W środku, jak to było mówić, siedzi Pilot. Zadaniem Pilota jest także kierowanie statkiem, by nie został on zestrzelony, a zestrzelił jak najwięcej innych (wrogich oczywiście) statków.

Daleko w przestrzeni kosmicznej, zawieszona w niesamowicie próżni, na falach z całego Wszechświata, kołyszą się ogromne kosmiczne krążowniki. Są nielucho. W środku nie ma nikogo, zresztą i tak brak byłoby miejsca. Działają tylko systemy obrony — wykrywacze ruchu, sprzęgnięte z automatycznymi działami, czujniki podczerwieni, uruchamiające wyrzutnie samosterowanych rakiet i gotowe do startu eskadry automatycznych myśliwców gwiazdnych.

Na jednym z krańców krążownika znajduje się niewielki pas startowy, który wbrew nazwie służyć będzie do lądowania. Narysowane na tytanowej powłoce strzałki wskazują kierunek podchodzenia do lądowania.

W takiej to scenarii odbywa się granie. A polega ono na zdobywaniu kolejnych krążowników. Wszystko, co jest do zrobienia, to przelot kierowanym stateczkiem na drugą stronę krążownika i wyłączenie.

Powiedzieć — łatwo, wykonać — trudniej. Zanim doleci się na drugą stronę, przebyć trzeba wystające murki, bloki metalu i rusztowania. Na szczęście z pobliskiego Słońca pada niewielkie światło i oświetla przeszkody, które rzucają cień.

Lotnisko często jest ukryte i trzeba dobrze patrzeć, by je dostrzec. A potem wystarczy tylko zbliżyć się doń z odpowiedniego kierunku i zmniejszyć prędkość — lądowanie będzie automatyczne.

Jak bronić się przed atakami automatycznych myśliwców i całego systemu obronnego? Wystarczy przedkociec i odpowiednio, szybko strzelać. Same myśliwce nie są zbyt groźne, gorzej, gdy zaczynają strzelać.

Pilotowany stateczek ma dużą bezwładność, jak to w przestrzeni kosmicznej. Wyhamowanie lub przyspieszenie zajmuje więc cenny czas, podobnie jak skrety. Wymagana jest czujność i maksymalne skupienie.

W sytuacjach awaryjnych można przewrócić się na bok, lecz to nie robi dobrze żołądkowi...

Każdy krążownik nazwany jest nazwą metalu lub szlachetnego stopu. Zaczyna się od cynku, a kończy — na Urudium.

Znanyemu morderca kosmitów*1 chwalił się raz, że zdobył 90.000 punktów dochodząc do połowy floty...

Firma: Hewson
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari, IBM

*1 gryps ten ukradłem Gen

S.O.S.

Mam Atari 65XE. Poszukuję gier COMMANDO, NINJA, BRUCE LEE, BARBARIAN i WINTER GAMES. W zamian oferuję inne gry. Igor Zbyrzył, ul. Helska 27-33 m 27 81-056 Gdynia.

Proszę o mapy do gier SABOTEUR, COMMANDO i KARL. Pomóżcie! Paweł Sokół, blok 38 m 5 05-131 Zegrze Płn.

Poszukuję gier POP EYE, CHIMERA i BARBARIAN II. W zamian 5 innych gier. Mam Atari 65XE. Hubert Kozik, ul. Marchewskiego 31 m 29 94-047 Łódź

Kto mi przysłał na Atari dołbany opis gry SILENT SERVICE, informację, jak usuwa się toster w grze CHIMERA, jak przejść trzecią jezioro w QUEST FOR TIRES? Konrad Jackowski, ul. Człobora 4 m 16 71-580 Szczecin

W zamian za opis do gry THE CORE oferuję opisy do gier PTRAP DOOR i WEST BANK oraz gry PACMANIA. Jakub Tatarczak, ul. Jasińskiego 11 20-807 Lublin.

Liczę na waszą pomoc w zdobyciu gry MIKE. Mogę za to ofiarować gry FAIRLIGHT, THREE WEEKS IN PARADISE i inne na komputer Timex 2048. Krzysztof Kolanowski, ul. Skłodowskiej 25 m 456 65-066 Bydgoszcz

Za gry BARBARIAN i GHOST'S and GOBLINS na Atari odstąpię gry ALLEY CAT, NINJA, ZORRO i GLADIATOR. Mam magnetofon i stare dyski. Andrzej Kopec, ul. Partyzantów 22b m 10 47-220 K-Kozle

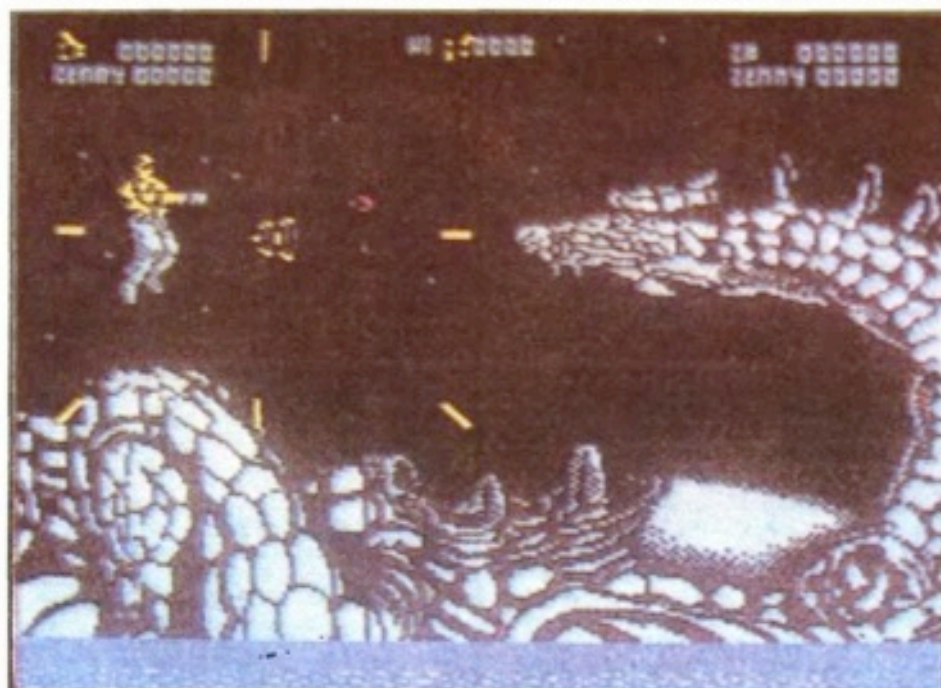
Od kilku tygodni bezskutecznie poszukuję gier SILENT SERVICE i THE TRAIN na Atari 65XE z magnetofonem XC12. W zamian oferuję gry TENNIS, ARCHON, GREN-LINS i LASER GATES. Artur Rynkiewicz, ul. Upalna 56 m 26 15-668 Białystok (Śloneczny Stok)

Szukam opisów gier RED MAX, ZORRO i SABOTEUR II. Za te opisy odstąpię inne. Paweł Zawada, ul. Bacciarellego 26 m 2.

Potrzebuję gry BARBARIAN, GHOST CHASER, SPY vs SPY II, THE GOONIES. Mam Atari 800XL. Piotr Kowalewski, ul. Łukasieńskiego 59 43-300 Bielsko Biala

Bardzo proszę o przysłanie mi dokładnej mapy gry THE WAY OF THE EXPLODING FIST III. Szukam również gier STRIKE FORCE COBRA, THE LAST NINJA i STEEL THUNDER. W zamian wiele innych gier. Posadam Commodore 64 i magnetofon. Sebastian Urban, ul. Kujawska 2 m 13 84-230 Rumia-Janowo, woj. gdańskie





FORGOTTEN WORLDS

Cały cywilizowany świat znalazł się w niebezpieczeństwie. Zły cesarz Bios (oryginalne nazwisko, czyż nie?) stworzył osiem bogów, którzy upodobał sobie niszczenie wszystkiego, co się tylko porusza i choć trochę przypomina człowieka. Ktoś musi ich szybko powstrzymać, zanim wszystkie wielkie miasta zamienione zostaną z tętniących życiem ludzkich siedzib w martwe kamienne pustynie zapomnianego świata — Forgotten Worlds.

Wydaje się, że pokonanie bogów i Biosa nie będzie trudne. Żyją jeszcze przecież miliony zaskoczonych, ale odważnych ludzi. Powinni w końcu zebrać wszystkie swoje siły i przewyciężyć niebezpieczeństwo. A jednak jedyne, na co potrafili się ci ludzie zdobyć, to wysłanie jednego śmiała i wyposażenie go w broń zdolną unicestwić całe legiony potworów.

Jak zwykle w takich przypadkach, z powodu braku ochotników całą robotę musimy wykonać sami. Jeśli chcemy wytrwać, to najlepiej będzie, gdy od samego początku gry zaczniemy strzelać do wszystkiego, co się tylko pojawi na ekranie. W miarę jak posuwamy się do przodu, pojawiają się nowe stwory, uzbrojone nawet w niekierowane rakietki. Nie będzie łatwym zadaniem pokonanie pięciu etapów tej gry. Całe szczęście, że nie jesteśmy bezbroni wobec tych stworów. My także możemy zdobyć broń.

Niektóre potwory po swojej śmierci pozostawiają nam niebieskie kążki — miejscowe pierrędze o nazwie Zennie. Naprawdę warto je pracowicie zbierać, aby potem w sklepie kupić sobie nową superstrzelbę albo puszkę coli. Gdy stać nas będzie na kupno broni, to po wyjściu ze sklepu nabydmiast możemy przekonać się o jej skuteczności. Mimo że ataki są coraz silniejsze, to biedne monstra giną już na skraju ekranu, dając nam szansę na cagle zwiększanie naszych funduszy. W ten sposób, stale zwiększając siłę razema, będziemy mogli zmierzyć się z Biosem i jego pomocnikami: Bogiem Zniszczenia i Złotym Smakiem.

Gra daje okazję do niezłej strzelaniny i z pewnością zadowolą nawet wybrednych strzelców, mimo że raczej nie prezentuje żadnych graficznych rewelacji, już nie wspominając o muzyce. Za to nic w niej nie trzeba odkrywać, szukać, tylko siac spustoszenie i iść naprzód. Ciekawie rozwiązano strzelanie we wszystkich kierunkach: wciśnięcie strzału w lewo lub prawo pozwala ustawić strzelanie w żądanym kierunku, gdy strzał nie jest wciśnięty, można poruszać się po ekranie. Podobnie strzela się w grze After the War. Zatem do dzieła, ratujmy ten świat...

Firma: U.S. Gold
Komputer: Spectrum, Commodore, Amiga

GIANT

TOP SECRET DLA KAŻDEGO GRACZA

Jeśli jesteś namiętym, zażartym, zaciętym i stukniętym graczem, czytaj Top Secret! Ten dwumiesięcznik jest rozszerzeniem „Bajtka” dla tych, którym nie wystarczy jedna mapa miesięcznie.

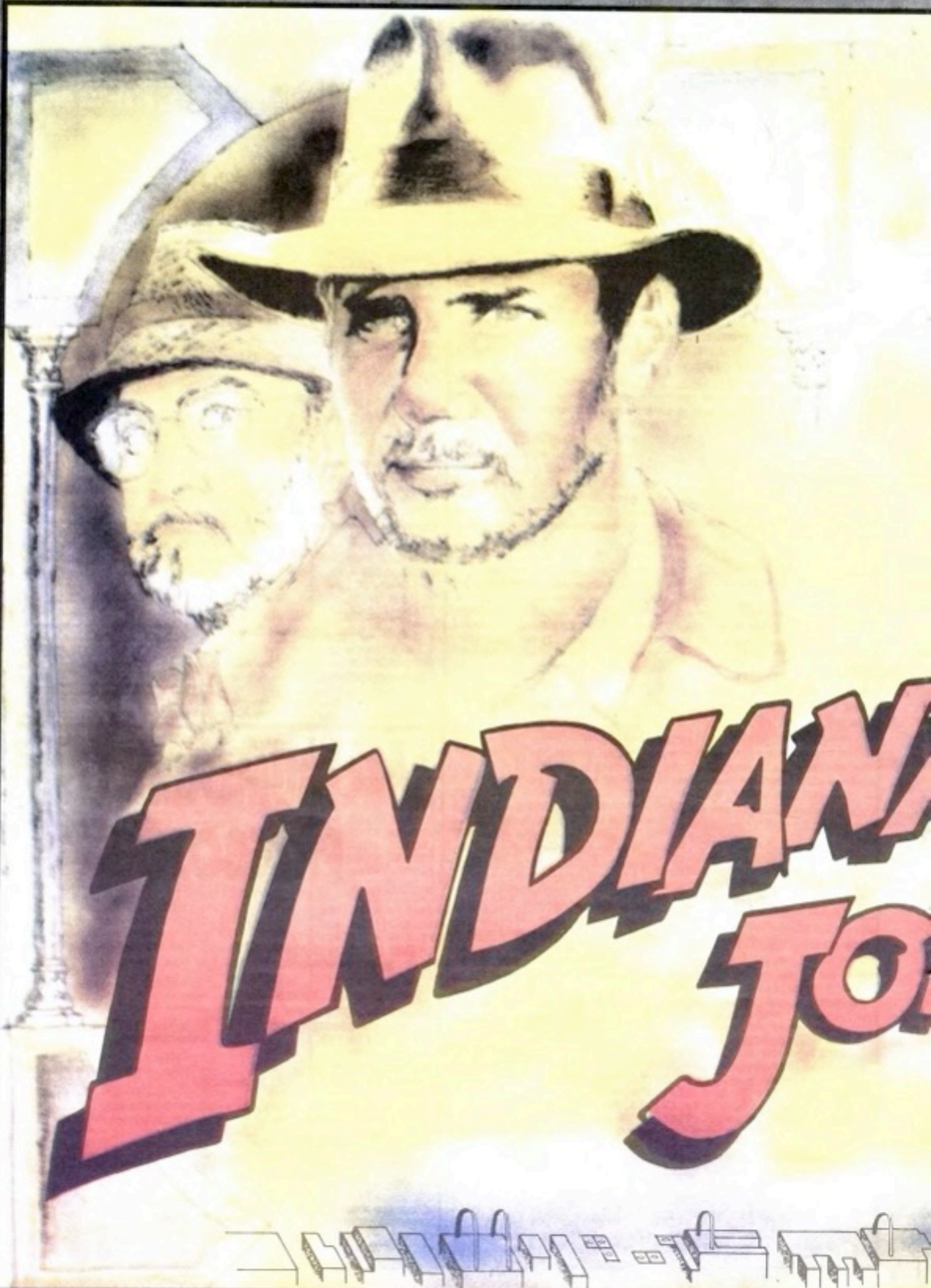
Top Secret jest redagowany w całości przez naszych autorów. Wśród nich postacie takie, jak Luke, Martinez, Giant, Pegaz Ass.

Co dwa miesiące 32 strony wiadomości o grach starych i nowych. Nie zawiodą się właściciele żadnego komputera!

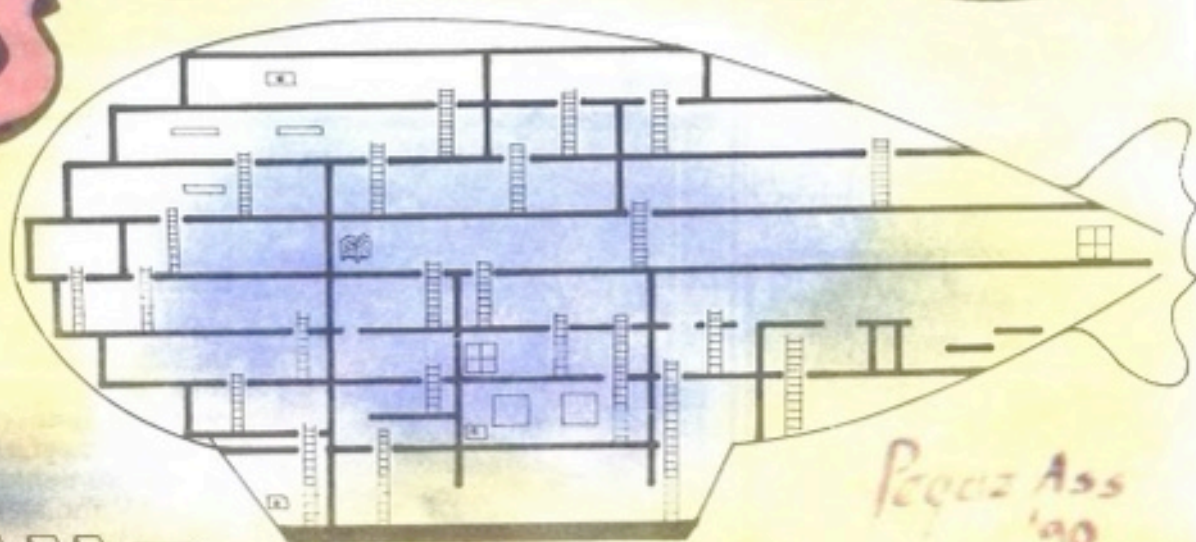
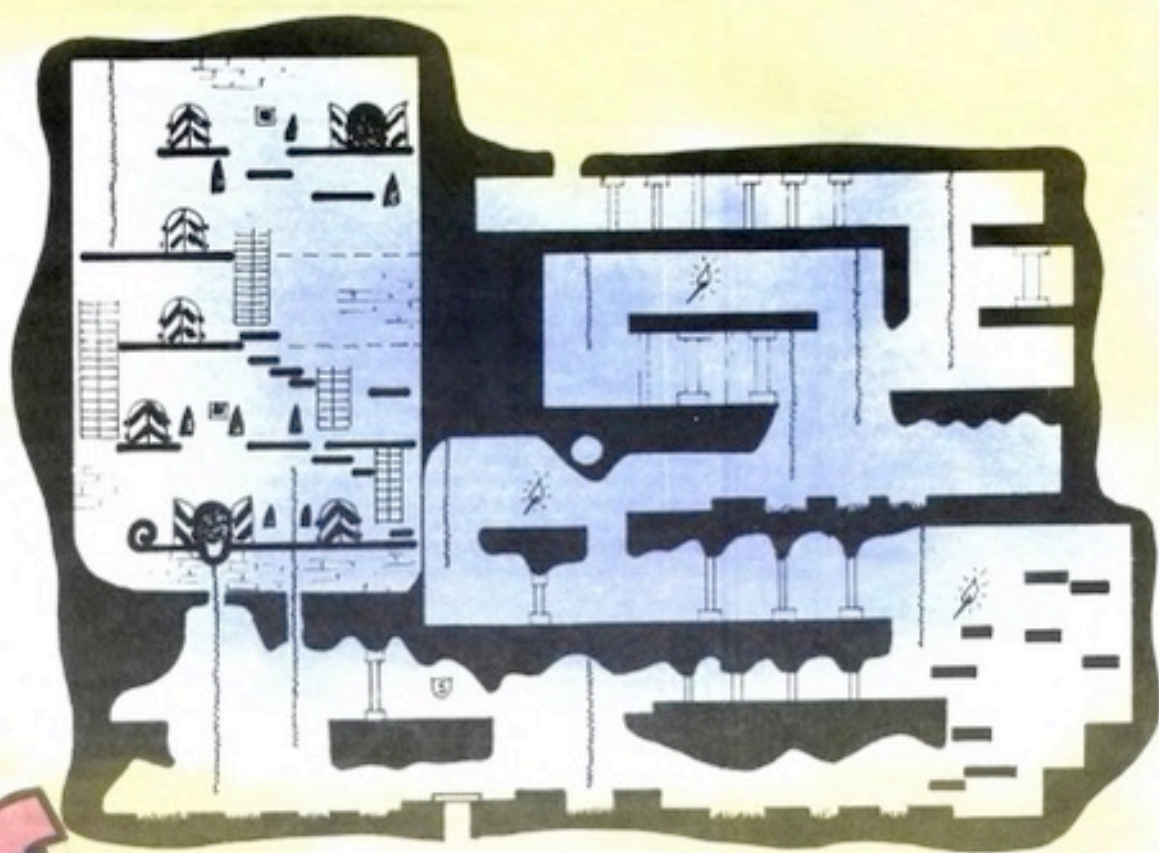
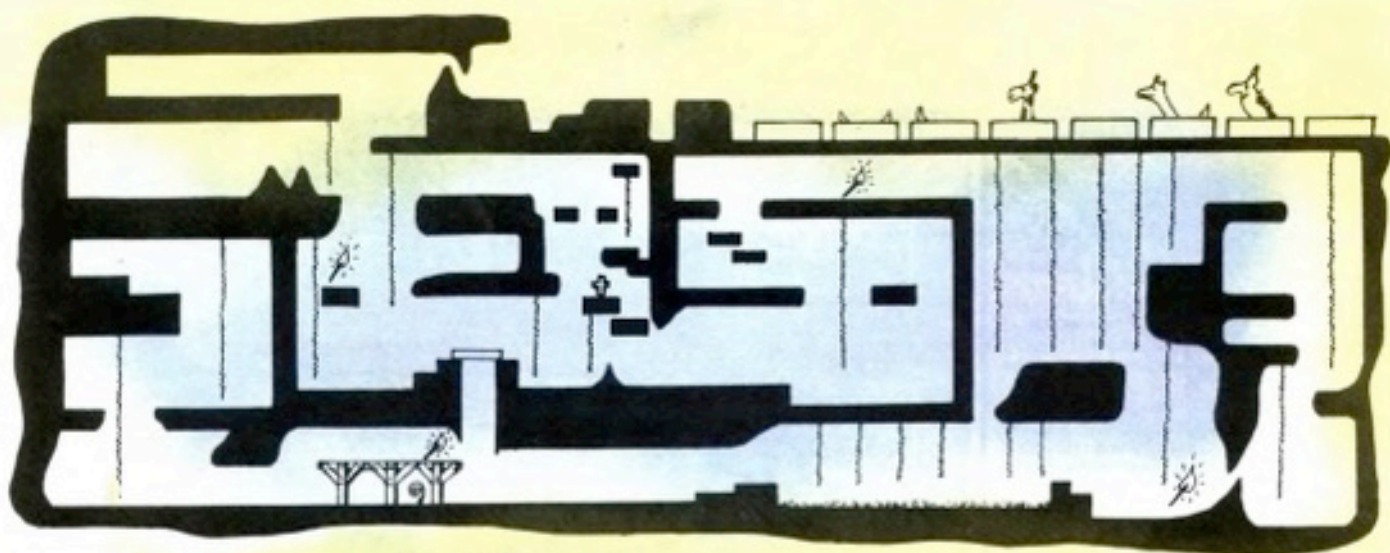
Jeśli masz osiągnięcia w rozpracowywaniu gier — POKE-i, mapy itp., lub jesteś autorem oryginalnej gry, skontaktuj się z nami. Adres redakcji: „Top Secret”, Warszawa, ul. Wspólna 61

ZAGRYWKI W TO JEST GRANE

H	HADES NEBULA	2279,255 L
		6513,234
		6514,234
		6515,234 S
	SYS	18550
	HADES 2	6871,234
		6872,234 L
	HAPPIEST DAY	52949,234
		52950,234
		52951,234
	SYS	52744 EH
	HARD HAT WACK	16977,173 L
		* 6472,100 L
		*16987,173 L
	HARRISON FORD	15764,167 L
	HERBY	7191,255 L
		*11354,234
		11355,234
		11356,234
	HELI FLIGHT	2400,32 L
	HE-MAN	12651,234
		12652,234
		12653,234
	SYS	17610 L
	HENRY'S HOUSE	2576,1-8 LN
		4063,173 L
	SYS	2560
	H.E.R.O.	13065,0 L
		*19310,0 L
		14652,25 W
	HEXENKÖCHE 2-	40315,221
	- CAULDRON 2	40316,248
	SYS	32777
	HEXPERT	21075,173
		21072,173 L
	HIGH NOON	10033,255 L
	HIGHWAY ENCOUNTER	6690,234
		6691,234
		6692,234
	SYS	4103
	HOUSE OF USHER	7070,60 L
		* 6721,230 L
	HÖVVER BÖVVER	30680,96 L
	HOW TO BE A...	65356,195
		34582,62 E
	HUNCHBACK	9521,234
		9522,234
		9523,234 E
		* 9521,44 E
		* 5704,50 E
		* 5704,138
		* 7070,60
		* 2704,173
		*22521,44
	HUNCHBACK 2	21748,234
		21749,234
		21750,234 S
	HUNTER PATROL	7282,166 S
		* 7282,197 S
I	I-ALIEN	5948,205 L
		5829,205
		5875,205 E
		6369,205
		6402,205
	SYS	4032
	I-BALL	*20669,169
		*20669,238
	SYS	16939
		*20669,234
		20670,234
	SYS	49741 L
	I.C.U.P.S.	3516,9 L
		* 3214,234
		3215,169
		3216,0
		45826,234
		45827,169
		45828,0
	SYS	2000 H



INDIAN JOE



Requies Ass
'90

4
NES



10

BAJKOWA LISTA
Przebojów 11-12/90

Uwaga, uwaga! To ostatnia Lista Przebojów w „Bajku”! W numerze styczniowym podsumowanie 1990 roku oraz lat 1986-90, lecz już BEZ comiesięcznego notowania.

Lista zostaje w bardzo rozszerzonej formie przeniesiona do „Top Secret” i odąd prosimy adresować kartki i listy właśnie na redakcję „Top Secret”. A ostatnie bajkowe notowanie przedstawia się następująco:

- 1 Tetris 2
- 2 Iron Lord
- 3 Untouchables
- 4 Misja
- 5 Hammerfist
- 6 Double Dragon 2
- 7 Batman
- 8 Aliens
- 9 Fighter Bomber
- 10 Cabal

ATARI	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM
			x
>	<	x	<
>	<	x	x
<			
>	x	<	
>	<	x	<
>	x	x	
>	x	<	
>	x	<	



INDIANA JONES and the Last Crusade

Przystojny, rzadko ogolony Harrison Ford to obiekt westchnień wielu pań. Od niedawna, pod postacią gry „Indiana Jones III” również przedmiot pożądań miłośników i miłośniczek gier komputerowych.

Ekranowe przygody Indiany Jonesa fascynowały i wojały „Poszukiwacze Zaginionej Arki”, „Świątynia Zagłady” i niedawna „Ostatnia Krucjata” to filmy warte obejrzenia.

Za drugą częścią przybiegła gra, tak kiepska, genialny jest Spielberg. Teraz jednak panowie ze znanej firmy Ocean sprężyli się i na podstawie ostatnich przygód Nieogolonego stworzyli grę, co się zwier!

Akcja postępuje jak, jak w filmie. Na początku młody Indiana zdobywa Krzyż Coronady bijąc po jaskiniach i uciekając po dachu pociągu. Oczywiście wszędzie tyści 21 wóz siedzą mu na karku, ale od czego bicz. Jedno smagnięcie i już po gościu.

Po dobrych kilku latach Indiana odszukuje w Wenecji grobowiec Ostatniego Krzyżowca. W wersji na monitorze musi tylko znaleźć wejście opatrzone odpowiednią inskrypcją, porównując ją z datą. Tak czy inaczej, jest to do przejścia.

Potem szybka teleportacja do zamku Brunwald, skąd trzeba wydostać się zabierając bardzo blizczące COŚ. Tu bardzo przydatny będzie bicz, za pomocą którego można bujać się na kołku.

Teraz Indiana wznosi się sterowcem ponad chmury i mknie do samego Berlina. Niezastąpiony bicz pomoże usunąć z drogi uśmiechniętych hitlerowców i po znalezieniu czegoś BARDZO etap kończy się: wystarczy przejść w prawy dolny róg sterowca.

I znów jak za dotknięciem różdżki Wielki Nieogolony znajduje się zupełnie gdzie indziej, a mianowicie na ścieżce zdrowia prowadzącej do jaskini ze Świętym Graalem. Jedyną przeszkodą to dziury w ziemi widoczne i dziury w ziemi niewidoczne, przykryte płytkami. Idąc po płytkach należy kierować się kolejnością liter jak w imieniu IAHWE i zdążyć na czas do Graala. Niestety, nie widać już, czy Indiana pije, czy też nie pije wody z tego Świętego Kielcha, za to koniec gry, fanfary, GAME OVER itp.

Gra jest prosta, jak widać, ale bardzo trudna. Na każdym levelu obowiązuje tzw. limit pochodni, tzn. czas do wypalenia się pokazanej u dołu ekranu pochodni. Otoczenie ciemnieje, ciemnieje i... tup! Jeśli w porę nie znajdziesz nowej pochodni, a nie zdążył do końca etapu, tracisz życie.

Tych, którzy chcieliby być wspaniali i korzystać z POKE-ów, CHEAT-ów i TRAINER-ów informuję, że jeśli przejdą ostatni etap nie posiadając w sumie czterech przedmiotów (każdy na innym levelu), mogą zapomnieć o sukcesie. Bardziej dopieklivi znajdą jednak rozwiązanie w postaci lepszych POKE-ów, CHEAT-ów itp.

Zainteresowanych mniej zrecenzjowymi przygodami Indiany odsyłam do gry Indiana Jones III Adventure, lecz tylko na Amidze i IBM-ie. Gra ta podobna jest w konwencji do Maniac Mansion, zresztą też jest firmy LucasFilm. A jeszcze bardziej zainteresowanych odsyłam do numerów pisma „Top Secret”, gdzie wkrótce ukaże się ta gra — rozpracowana.

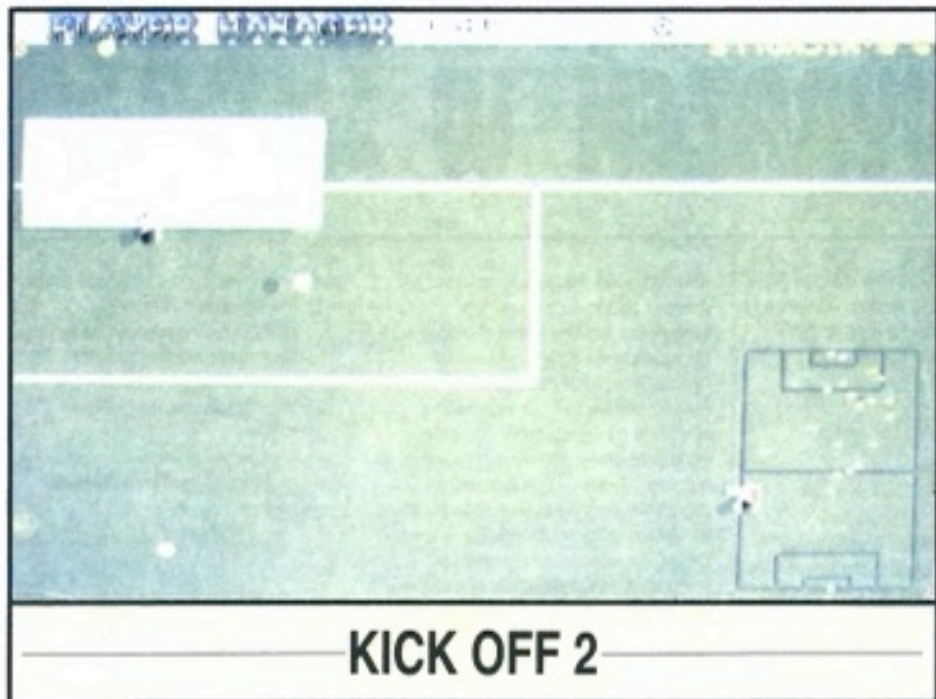
Firma: Ocean
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad, Amiga, Atari ST

Beata



PIŁKA W GRZE

Piłkarskie Mistrzostwa Świata, które odbywały się w 1990 roku we Włoszech, były również nie lada gratką dla firm software'owych. Wyczuwając dobrą koniunkturę spowodowaną Mundialem, opracowały one kilka gier z myślą o kibicach piłkarskich.



KICK OFF 2

Gwizdek

sędzięgo. Allen wypuszcza Barkera. Barker podaje piłkę do Quinna. Quinn tańczy z futbolówką na środku boiska. Szybki przerzut do wybiegającego na pozycję Taylora. Strzał! 1:0 dla Anglii!!!

Teraz drużyna przeciwna rzuca się do walki, aby odrobić straty. Przeszkadzają jej w tym znakomici obrońcy, ale końcowy wynik jest uzależniony tylko od Ciebie. Musisz znaleźć właściwą taktykę, wybrać odpowiednie ustawienie i najlepszych graczy. Przed meczem możesz zaaplikować swojej drużynie krótki trening, w ten sposób łatwiej ocenisz możliwości zespołu. Trenuj strzały z przewoźki i stopowanie piłki. Jest o co walczyć. Stawką jest przecież tytuł Mistrza Świata.

Wybierz kolor kostiumów, ustal warunki gry. Możesz zrobić wiele, ale tylko dobra gra zapewni Ci zwycięstwo.

Pamiętaj, by grać fair. Atakuj tylko zawodników z piłką. Nieczysty wstęp na polu karnym kończy się zazwyczaj uderzeniem bramki. Bardzo trudno jest przecieć obronę jedenastki. Szczególnie brutalny faul bywa nagradzany żółtą kartką. Sfaulowany zawodnik może zostać wymieniony przez rezerwowego. W przypadku dużej liczby fauli sędzia ma prawo doliczyć kilkanaście sekund dodatkowo. Mimo że masz naprawę świetnego bramkarza, to nie dopuszczaj napastników przeciwnika do pozycji strzeleckich. To niebezpieczne.

Po spotkaniu możesz obejrzeć napiętniejsze strzały lub też cały mecz. To pozwoli Ci uniknąć błędów w następnych spotkaniach. Świętą formą treningu są spotkania towarzyskie. Wybierz odpowiedniego sparing-partnera i ćwicz. Naucz się pro-

wadzić piłkę przy nodze. Wbrew pozorom to bardzo trudna sztuka. Tylko celne podania otworzą Ci drogę do bramki. Przez cały czas możesz kontrolować sytuację na boisku. Skład zespołu ustalasz tuż przed rozpoczęciem meczu. Jest tylko jedna zasada, o której musisz ciągle pamiętać: trening czyni mistrza. Powodzenia.

Opcje:

PRACTICE — trening drużyny na boisku z dwoma bramkarzami

SINGLE GAME — możliwość wyboru liczby graczy (1-4)

THE LEAGUE — spotkania symulacyjne, do użytku tzw. player managera (mogą być wykorzystywane przy wyborze sparing-partnerów)

THE CUP — symulacyjne rozgrywki o mistrzostwo świata

INT. FRIENDLY — spotkania towarzyskie międzynarodowe

ACTION REPLAY — powtórki strzałów lub całego meczu (niezbędny Data Disc)

KIT DESIGN — wybór kostiumów piłkarskich oraz narodowości drużyny

OPTIONS — wybór warunków gry (rodzaj trawy, siła wiatru, czas gry, tempo gry, ustawienie zawodników w polu, możliwość dogrywki, możliwość wyboru pola, możliwość wyboru poziomu rozgrywek itp.)

SPECIAL EVENTS — spotkania specjalne, tzn. o odmiennym charakterze niż Mistrzostwa Świata (niezbędny Data Disc.)

Firma: Anco

Komputer: Spectrum, Commodore, Amiga

Shark

Przeznaczony dla użytkowników ST „Soccer Manager Plus” pozwala sympatykom zmagania na zielonej murawie wcielić się w rolę menadżera drużyny klubowej.

Dźwięczna melodia zachęca gracza do podania swojego imienia. Spośród pojawiającego się na ekranie wykazu drużyn wybieramy tę, którą zamierzamy poprowadzić do zwycięstwa. Teraz otrzymujemy kontrakt, który oficjalnie nadaje nam prawa selekcjonera drużyny. Obawerowano w nim wszelkie warunki naszej pracy. Nieudolny menadżer, który narobi zbyt dużych długów lub spowoduje spadek drużyny do niższej ligi, niechybnie już wkrótce będzie wylany z klubu.

Na rozwińnięcie działalności otrzymujemy kredyt z banku. Od roztrzęsionego gospodarowania otrzymamy kwotę zależną od powodzenia w rozgrywkach. Kapitał można powiększyć sprzedając niektórych zawodników z naszego klubu. Za zdobyte w ten sposób pieniądze zakupimy innych, którzy wzmocnią skład

drużyny. Przed meczem wysyłamy piłkarzy na zgrupowanie treningowe. Najważniejszy moment to ogłoszenie składu jedenastki, która wystąpi w pierwszym spotkaniu. Kierując się skalą punktową określającą wartość poszczególnych zawodników obsadzamy obronę, atak, linię środkową i ławkę rezerwowych. Wreszcie odbywa się mecz. Komputer pokazuje najciekawsze fragmenty gry i ogłasza rezultat. A potem przygotowani do kolejnego spotkania.

Czasopisma komputerowe, które ukazały się podczas Mistrzostw Świata Italia'90, zachęcały do kupna wielu innych gier. Obok prezentujemy bardzo ładne reklamy opublikowane w 7 numerze miesięcznika „64 er”, przeznaczonego dla fanów Commodore 64. Dotyczyły one gier „World Cup Soccer Italia'90” dla Amig, ST, C 64 i IBM PC oraz „World Cup 90” dla C 64, Amig i IBM PC.

(JJ)

S.O.S.

Jestem posiadaczem Commodore 64. Mam problem... Gdy wgram ART STUDIO 2, w żaden sposób nie mogę wgrać rysunku zrobionego na nim. W zamian za informację oferuję wiele gier. **Robert Błażej**, ul. Derdowskiego 36/4, 71-087 Szczecin

Mam Atari 800 XL. Poszukuję gry BARBARIAN I i II. W zamian wiadomości do gier: DRACONUS, ZYBEX I i II oraz różne gry. **Andrzej Weiss**, ul. Ciszowa 5, 19-400 Olesko

Poszukuję gier: BARBARIAN, PLATOON lub AIR WOLF i HENRY'S HOUSE. Cena lub wymiana do ustalenia. **Krzysztof Plewiński**, ul. II MPS 1/25, 81-661 Gdynia

Od niedawna mam ZX Spectrum. Poszukuję gier: ROBOCOP, EXOLON, BRUCE LEE. W zamian DE-CATHLON 2, BMX SIMULATOR. **Piotr Górak**, ul. 1 Maja 5/14, 37-100 Łańcut

Plnie poszukuję opisów gier UNIVERSAL HERO, ZORRO, SUPER HUEY, SLOT i TWILIGHT WORLD. Proszę też o informację, jak uruchomić grę GHOSTBUSTERS i jak przejść trzecią planszę w MINER 2049. Jestem posiadaczem Atari 65XE. **Piotr Kornijewski**, ul. Świerczewskiego 10 m 4, 58-500 Jelenia Góra

W zamian za kasetową wersję GUN FRIGHT, PYJAMARAMA i ROBOCOP na Commodore 64 oferuję BOULDER DASH I i III, PITSTOP I i II, GREEN BERET, THEATRE EUROPE i JET SET WILLY. Wszystkie z niesmiertelnościami. Bardzo zależy mi na tych grach. **Patryk Modrak**, ul. Wojska Polskiego 21 m 43, 88-100 Inowrocław

Jak przejść wąskie przejście w grze POWER BALL i jak grać w TORPEDO RUN? Mam Commodore 16. W zamian służę opisami do HARBOUR ATTACK i FIRE ANT. **Jacek Fidot**, ul. Spółdzielcza 5, 48-250 Głogówek woj. opolskie

Poszukuję opisów do następujących gier na Atari 65XE: BLUE THUNDER, FIGHTER PILOT, SPITFIRE 40 i F-15 STRIKE EAGLE. W zamian oferuję 76 opisów do innych gier. **Przemysław Gogolewski**, ul. Żwirki i Wigury 36, 18-100 Łapy, woj. białostockie

W zamian za opisy kodów do KENNEDY APPROACH i opisy do SILENT SERVICE i SPITFIRE 40 oferuję opisy do: SOLO FLIGHT, SUPER HUEY, SUBMARINE COMMANDER, TRAP DOOR, STRIKE FORCE COBRA i wielu innych oraz dużo niesmiertelności. **Stawomir Wojtaszek**, os. Piastów 32 m 7, 31-624 Kraków

Który z posiadaczy Atari mógłby przysłać mi dokładny opis gry FEUD? W zamian przyślę inne opisy. **Stawomir Pagowski**, ul. Wyzwolenia 35 m 39, 70-531 Szczecin

Proszę o przysyłanie mi kont w banku do gry GHOSTBUSTERS na Atari w wersji kasetowej. Oferuję około 100 programów oraz gier w wersji normalnej i ATARI SUPER TURBO. **Jakub Łuszczek**, os. Kazimierzowskie 25 m 36, Kraków — NOWA HUTA

Jestem posiadaczem Atari 65 XE. Poszukuję gier: BARBARIAN, CONAN, KUNG-FU MASTER i THE TRAIN. Wszystkie w wersji kasetowej. W zamian za te gry oferuję 250 innych i 30 programów użytkowych. Pomocnie! **Hubert Polepa**, ul. Stasia i Nel 1 m, 10 21-400 Łuków

Plnie poszukuję gier: BARBARIAN I i II, WINTER GAMES, GAULET i KUNG-FU MASTER w wersji kasetowej na Atari 65XE. **Jarosław Misiewicz-Murzyn**, ul. Leśna 12 m, 24 58-530 Kowary

Blagam!!! Prześlijcie mi OPERATION WOLF w wersji dyskowej na Schneider'a CPC 464. Po przegraniu gry odeślę ją. **Maciej Trojanowski**, ul. Damrota 8 m 2, 45-064 Opole

Mam Atari 800XL i magnetofon. Poszukuję gier ROBOCOP, RAMBO, BARBARIAN, KING'S QUEST, DRACONUS. W zamian 20 innych. Bardzo proszę. **Marcin Chymkowski**, ul. Węglowa 99 m 5, Tychy-Bieruń Nowy

DIZZY — to najlepszy gracz w pokera w krainie EGGLAND. Kiedyś zagrał małą partyjkę z nowym gościem knajpy „Pod Gotowaną Kurą”. Z początku Dizziemiu nie szło za dobrze. Przegrał 2000 eggerolców, lecz w końcu uśmiechnął się do niego los. W jednym momencie odegrał wszystko i ograł gościa z ostatniej koszuli.

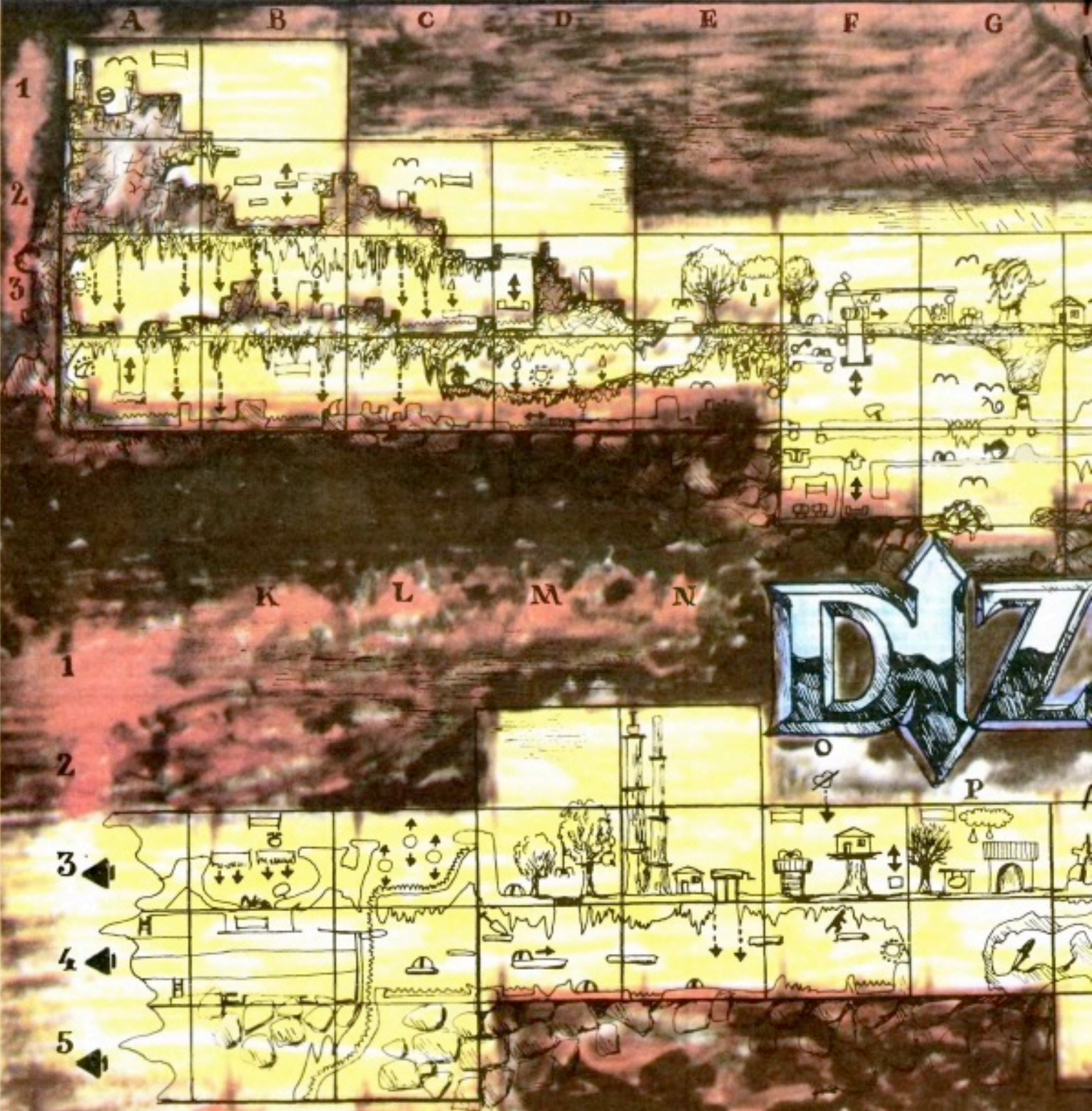
Kiedy zbierał się do domu, nieznamy jakby od niechcenia ruszył małą paluszką i... Dizzy obudził się w domu. Nie miał przy duszy ani grosza, a co gorsza — nie miał też ostatniej koszuli. W knajpie dowiedział się, że jego partner do gry zniknął.

Dalsze śledztwo wykazało, że owym graczem był najbardziej złośliwy czarnoksiężnik, jaki się

urodził we wszechświecie. Jego imię Painman było wymawiane ze strachem. Nikt nie wiedział, gdzie znajduje się jego siedziba. Dizzy postanowił jednak go odnaleźć. I tu zadanie dla Ciebie! Stajesz się najlepszym na świecie pokerzystą w Egglądzie — Dizzym.

Dizzy dowiedział się, że istnieje sposób na zlikwidowanie złego czarodzieja. Wystarczy odszukać składniki najmocniejszej trucizny znanej na świecie. Wędrując po świecie, Dizzy znalazł kociol, który świetnie się nadawał do przygotowania trucizny. Został mu problem, w czym tę truciznę przechowywać. Idąc w prawo znalazł butelkę. Wracając zauważył pod ścianą ledwo tłącą się pochodnię. Niestety, jego małe ręce pozwalają mu na noszenie tylko jednego przedmiotu. Szybciutko zaniósł butelkę do kotła i po-

wrócił po pochodnię. Gdy położył ją obok kociołka, z radością zauważył, że ten mały ogarek rozpalil płomień wystarczający do zagotowania wody. Rozpoczął poszukiwania składników diabelskiego eliksiru. W wiosce cygańskiej znalazł strzelbę przerobioną na oliwiarkę. Idąc dalej w lewo, dotarł do starej kopalni złota. Wejście do niej zastawał stary wózek. Dizzy użył całej swojej siły, ale wózek nie drgnął. Ale od czego ma się oliwiarkę? W podziemiach znalazł poza okropnymi nietoperzami klucz do furki zamkowej, laser na duchy i bardzo dobry płaszcz przeciwdeszczowy. W jednej z grot odnalazł nowiutką puszkę oliwy. Zwiedzając całą krainę, stanął przed wrotami zamku, lecz most zwodzony był podniesiony. I tu Dizzy znowu pomyślał — po co mu była puszka? Most z hukiem opadł. Siedziba Painmana była otwarta.



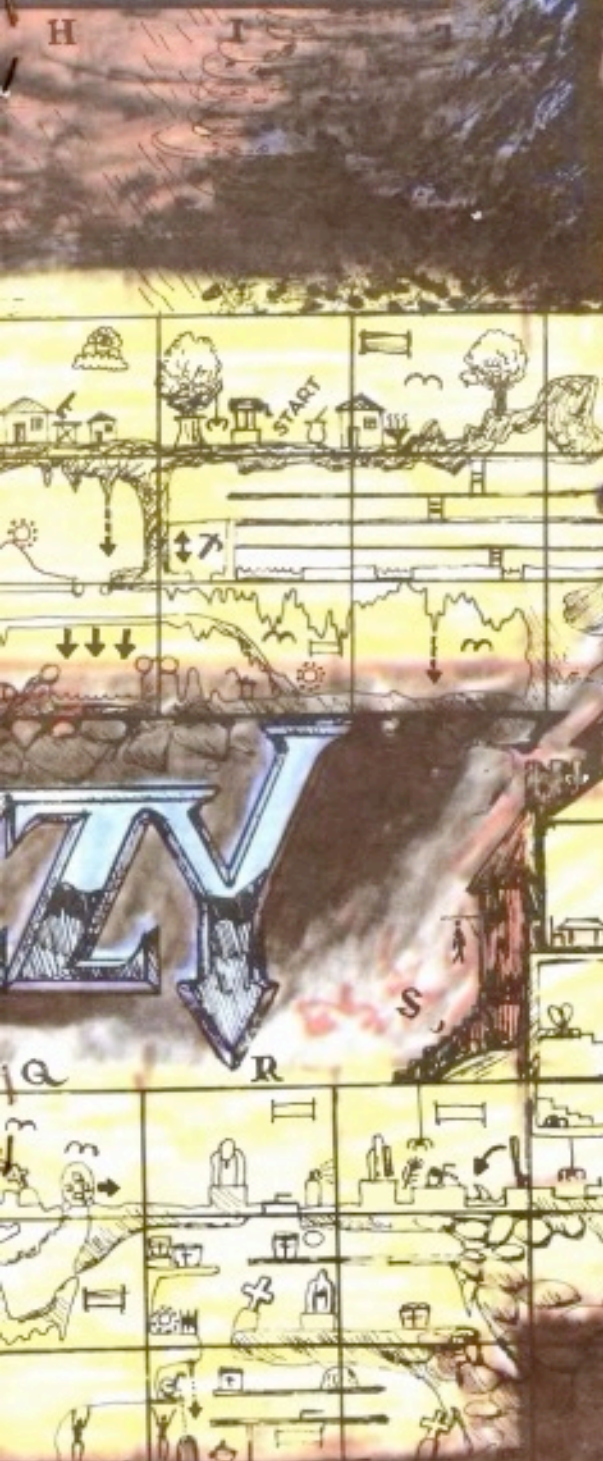
BEČIA & PEGAZ ASS

Na stoku góry Dizzy odnalazł żelazną łaskę. Wynikiem tego było otworzenie klapy przy drzewie. W podróży przeszkadzały mu okropne tiki, znalazł na nie sposób — zatrute nasiona ananasa, pająki — spray na pająki, spadające białka i okruchy skalne — kask budowlany.

Nie psujmy jednak zabawy. Mapa z zaznaczonymi przedmiotami powinna pomóc w grze. Zawsza powinna być długa i miła, choć miejscami może być denerwująca. Radzimy uważnie czytać wszystkie napisy umiejscowione w poszczególnych krainach. Do zobaczenia na Wyspie Skarbków i w Fantastycznym Świecie Dizziego!

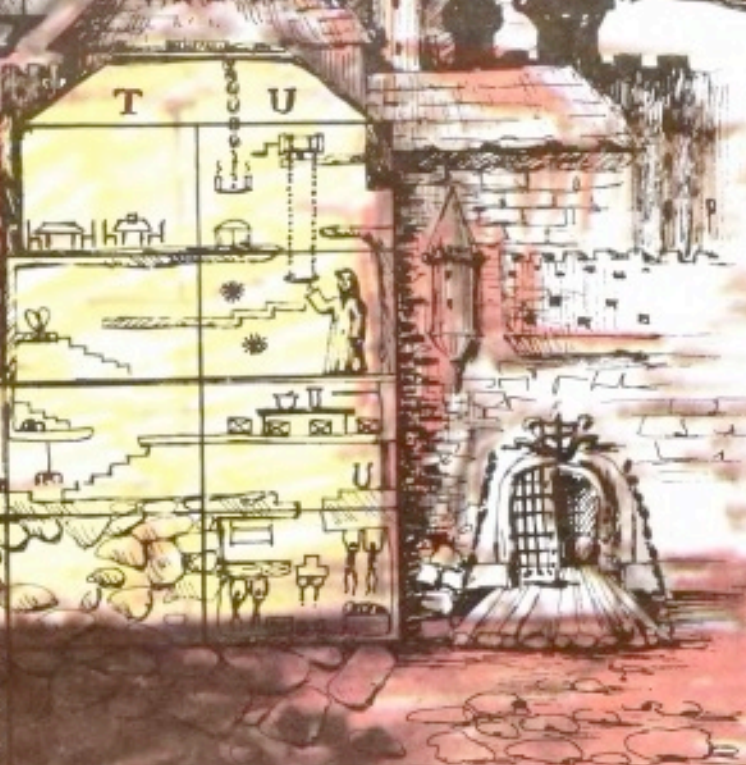
Krzychu

Program: CodeMasters
Komputer: Amstrad, Commodore, Spectrum
Scenariusz i grafiki: Przemek i Sebastian



LEGENDA:

- ← - STRZELBA
- ☞ - KURTKA
- ☉ - ZATRUTE NASIONA
- ☉ - PERUKA KOBOLDA
- ☉ - ZŁOTO
- ☉ - OLIWA
- ☉ - KLUCZ
- ☉ - SREBRNA LINA Z CHMUR
- ☉ - MAGICZNY AMULET
- ☉ - POCHODNIA
- ☉ - BUTLA
- ☉ - PŁYNNY LÓD
- ☉ - ZATRUTE ANANAS
- ☉ - KILOF
- ☉ - EXTRA LIFE
- ☉ - LASER, KOWCÓW DUCHÓW
- ☉ - OKO BOGA
- ☉ - ŁASKA
- ☉ - SPRAY
- ☉ - SZPADEL
- ☉ - BUTELKA
- ☉ - GAŁĄZKA
- ☉ - KOPATA
- ☉ - KASK
- ☉ - OBCEGI
- ☉ - ZŁAMANE SERCE
- ☉ - DIAMENT
- ☉ - MAGNES
- ☉ - SZTYLET



3 złota super

Oto obiecane zestawienie notowań Bajtkowej Listy Przebojów z lat 1986—1990. Pięć lat comiesięcznych testów daje bardzo dobry wgląd w Wasze upodobania co do gier komputerowych.

Po świeże mięso zapraszamy jak zwykle do Top Secret!

- | | |
|-------------------|------------------|
| 1. Operation Wolf | 7. Knight Lore |
| 2. Batman | 8. Spy vs Spy II |
| 3. Boulder Dash | 9. Saboteur II |
| 4. Robocop | 10. Spy vs Spy |
| 5. Bomb Jack | 11. Broadsides |
| 6. Platoon | 12. Untouchables |

- | | |
|--------------------|---------------------------------|
| 13. Total Eclipse | 24. Secret Diary of Adrian Mole |
| 14. Solo Flight | 25. Dan Dare |
| 15. Wizard's Lair | 26. Exploding Fist |
| 16. R-Type | 27. Exploding Fist III |
| 17. Winter Games | 28. Iron Lord |
| 18. Beach Head II | 29. Hacker |
| 19. Silent Service | 30. Jumping Jack |
| 20. Arkanoid | |
| 21. West Bank | |
| 22. Sky Fox | |
| 23. Trap Door | |

Za miesiąc ostatnie wydanie rubryki „Co Jest Grane” w starej szacie, a od numeru 4/91 wspaniała

niespodzianka!

S.O.S.

Poszukuję gier TRAZ, BMX+, ACE OF ACES, BARBARIAN na Atari XE w wersji kasetowej. Posiadam około 250 gier (także w systemach Turbo 2000, AST, ATT). **Cezariusz Guth, ul. Młyńska 11a, 89-100 Nakło n/Notecią**

Pinie poszukuję dokładnego opisu do gry CHROMBLE'S CRISIS na Atari 130 XE. W zamian inne opisy. **Tomasz Worobioł, ul. Klasztorna, 36/59 33-300 Nowy Sącz**

Nie wiem, jak skńczyć grę ROBIN HOOD, a także FIT-XFALL III i JAMES BOND na Atari 65 XE. Proszę o pomoc. **Sylvia Bartosiak, ul. Daleka 5/17, 15-037 Białystok, tel. 413-295**

Proszę o pomoc w grze NIGHT RAIDER — nie wiem, jak wystartować z lotniskowca. Komputer Spectrum. **Przemek Cyran, ul. Lili Wenedy 11/73, 0-833 Kraków**

Jak w grze COLONY na Atari wymienić części robota, aby przedłużyć jego żywotność? W zamian opis do FXEUDA ze wskazówkami, jak w kilka minut wygrać tę grę. **Sławomir Chojnowski, ul. Żuławska 1c/7, 80-062 Gdynia**

Mam Atari 800 XL. Szukam gier: BARBARIAN, MOLE-CULE MAN, TOMAHAWK BOUNTY BOB STRIKES BACK i MINER 2049 — wszystkie na dysk. W zamian inne. **Tomasz Depa, ul. Podwłocze 18/163, 35-310 Rzeszów**

Poszukuję gier GHOSTS'N GOBLINS, POP EYE, HERBERT'S DUMMY RUN. W zamian inne gry i opisy. **Michał Jarosz, ul. Różycyńskiego 3c/9, 41-400 Mysłowice**

Założyliśmy własny mini-klub o nazwie „Club-Star Computers”. Mamy Commodore VC20, C+4 i Atari 800XL. Jesteśmy zainteresowani wymianą programów

(gier) i dodawaczeń o każdym z tych komputerów. Prosimy o kontakt osobisty lub listowy. **Marcin Górecki, ul. Lukasińskiego 60, 43-300 Bielsko-Biala**

Mam komputer Atari XE. Potrzebuję opisu do planzsy F w grze TWILIGHT WORLD, w wersji kasetowej. W zamian opisy do gier. **Daniel Szczecowski, ul. Borzymowska 41/7, 03-565 Warszawa**

Pragnę wymienić się grami na komputer Atari 130 XE. W zamian oferuję m.in. Silent Service, Spy vs Spy I, II, III, Road Race, Beach Head I, II. **Tomasz Szedyński, ul. Kosnego 34a/8, 45-056 Opole**

Od dłuższego czasu szukam opisów do gier: SNOOKIE, TRAIL BLAZER, GATWAY TO APASTAI na Atari 800 XL. Za pomoc będę wdzięczny. **Artur Bednarczyk, ul. M. Spisaska 60, 02-495 Warszawa**

Mam 14 lat i komputer Times 2048. Proszę o opis i dokładny plan do gry 4 x 4 OFF ROAD RACING. O co chodzi w grze MASK I—II? **Dawid Zimny, ul. Graniczna 110/3, 41-506 Chorzów**

Proszę o pomoc w grze QUEST FOR TIRES i o dokładny opis gry SPELLBOUND. **Lukasz Mostowski, ul. Lompy 3/8, 44-100 Gliwice**

Poszukuję gier PLATOON, SUPER HUEY, KING'S QUEST, a także opisów do nich. **Marcin Zimny, ul. Wielkopolska 53/37, 44-335 Jastrzębie Zdrój**

Kolejdy grać, pomóżcie! Nie wiem, jaki kod wpisać w grze NIGHT GUNNER, aby ją uruchomić. Proszę również o opisy do gier UNDERWURDLE, MAG MAX oraz SHADOWFIRE. Posiadam Spectrum 48. **Marcin Pośpiech, ul. Stalowlaska 4 m 7, 53-404 Wrocław**

W zamian za gry: SUBMARINE COMMANDER, SUPER HUEY i THE TRAIN oferuję grę SILENT SERVICE wraz z opisem. **Wojciech Wołyni, ul. Sprinterów 7 m 56, 94-002 Łódź**

Jestem posiadaczem komputera Atari 65XE. Nie wiem, jak wpisać się nieśmiertelności do gier. Proszę o pomoc. **Aleksander Martin, ul. Zamiejska 3 m 6, 03-580 Warszawa**

Pinie poszukuję opisów, map i POKE'ów do następujących gier: JET SET WILLY II, PANAMA JOE, DYNAMITE DAN na ZX Spectrum 48. W zamian inne. **Patryk Chycki, ul. Galeczki 45 m 180, 41-500 Chorzów**

Poszukuję gier BARBARIAN, PLATOON, ELEVATOR ACTION, CONAN, THE TRAIN, KARATE WARRIORS i DRACONIS. W zamian 10 dowolnie wybranych ze 150. Komputer Atari 65XE. **Rafał Popek, ul. Zachodnia 53 m 5, 91-063 Łódź**

Od niedawna posiadam komputer Commodore 64. Nie wiem o co chodzi w grze CYBORG. Jak pokonać krokodyla w grze THE LAST NINJA? Jak przejść 8 etap w BOB'N RUMBLE. **Sebastian Wygas, ul. Warcelia 32 m 11, 42-200 Częstochowa**

W zamian za grę THE GOONIES oddam wiele innych. **Jacek Sniadecki, ul. Bartoszewicza 1c m 8, 00-372 Warszawa**

Pinie szukam opisów do gier CAVERNS OF KHAWKA, BROADSIDES, SPY vs SPY III. W zamian opisy do wielu innych gier. **Krzysztof Wychowalek, ul. Zbiorcza 6 m 18, 92-328 Łódź**

Mam Atari 65XE. Szukam opisów gier UNIVERSAL HERO, SPELLBOUND i MASTER OF THE LAMPS. Za pomoc duża opisy do różnych gier. **Przemysław Kuzny, ul. Kosynierów Kościuszkowskich 1b m 26, 87-100 Toruń**

Jestem posiadaczem komputera Times 2048. Poszukuję następujących gier: COMMANDO II, PREDATOR, INTERNATIONAL KARATE+, RAMBO III. Proszę także o przysłanie mi programów użytkowych THE ART STUDIO, TURBO PASCAL 3.0. **Krzysztof Kobus, ul. Chłopska 8, 85-355 Bydgoszcz**

Proszę o opisy gier F-15 STRIKE EAGLE, JUMBO JET PILOT, SUBMARINE COMMANDER i JUMP JET. **Piotr Endzel, ul. Sonaty 2 m 1010, 02-744 Warszawa**

Poszukuję gier BOB'N RUMBLE, ACE OF ACES, BARBARIAN i STREET FIGHTER na Spectrum+. Nie wiem też o co chodzi w grze LIVINGSTONE. Za gry i opis zaplać gotówką. **Rafał Górski, ul. Wrocławska 199, 62-800 Kalisz**



SERVE & VOLLEY

Nie wydaje mi się przesadą pogląd, że dany kraj charakteryzuje częściowo to, jaki sport jest w nim najbardziej popularny. Brutalni Amerykańcy uwielbiają American Football, ludy wschodnie od zarania dziejów przywykły do popisów sztuk walki, Polacy widzą tylko, lub prawie tylko, piłkę nożną.

Patrząc na to obiektywnie, nic w tym dziwnego. Przyzwyczajenia są częścią ludzkiej natury — jak ktoś od małego ogląda w telewizji tylko piłkę nożną, to i tylko w nią w przyszłości grać będzie. Wpływają na to też troszeczkę warunki: brak dobrych sal gimnastycznych, kiepscy trenerzy, itp.

Ostrego też, między innymi, staramy się propagować takie gry sportowe, które wnoszą do naszych twardej głów

choć trochę nowego. Był więc Baseball, Koszykówka, Golf, a będzie jeszcze Siatkówka, Rugby, Piłka wodna i wiele innych. Dzię namost trochę o Tenisie.

Dyscyplina ta jest nierozdzielnie związana z pieniądze. To, co zachęca najznamienitszych do gry, to otrzymanie nagrody. Tajemnicą jest konto Beckera, wiadomo już jednak, że na tenisie zarobił miliony dolarów. I nie tylko on jeden.

Serve & Volley jest oczywiście ponad tym wszystkim. Należy skoncentrować się na grze i na niczym innym. Od razu też ostrzegam — trzeba mieć dużo czasu i umiejętności, by stać się naprawdę dobrym tenisistą — zarówno w rzeczywistości, jak i w Serve & Volley.

Na samym początku mamy możliwość skorfigurowania gry. Liczba setów i szybkość „biegania” piłki — to wbrew

poziomom dość ważne parametry. Dla dwóch strażców jest gra podwójna, dla pojedynczych — singlowa lub turniejowa. Nie zapomniano też o praktyce (widac autorzy mieli odpowiednią praktykę).

Kort jak zwykle widziany jest z boku — ni to ułatwia, ni to utrudnia. Sześć jest, ale tylko siedzi. Trybuny są, ale tylko krzyczą. Widac też przeciwnika, który czasem gra tak, jakby chciał ci pomóc, a czasem szaleje niczym Zawodowiec. Taki już jest ten Wimbledonski folklor.

Serwis i odbicie piłki, czyli mówiąc ogólniej gra, zostały bardzo poważnie urozmaiczone.

W momencie przyćmienia FIRE na joysticku w rogu ponad graczem ukazuje się okno serwisowe. W nim jest ukazana siła uderzenia (zależna od zmęczenia zawodnika) oraz rodzaj możliwego serwisu — lekki, mocny i as. Wybór jednego z nich następuje poprzez ponowne naciśnięcie FIRE, gdy czerwona kreska, przesuwająca się do góry znajdzie się na odpowiedniej liście umieszczonej w oknie.

Zaraz potem ta sama kreska zaczyna z powrotem zjeżdżać w dół. Gdy tylko zetknie się z poziomą linią w samym środku skali, wódnij momentalnie FIRE. Manewr ten służy do poprawnego uderzenia piłki — jeżeli powyższych czynności nie wykonasz dokładnie, serwis będzie niecelny.

Odbiór piłki jest podobny. W chwili gdy komputer włoży okno odbioru, identyczna jak przy serwisie kreska przesuwa się ku górze ekranu. Możesz wtedy zdecydować się na normalne odbicie, volley, smash lub lob. Każde z nich wymaga oczywiście zupełnie innej precyzji, gdy kreska zacznie opadać w dół. W przypadku smasha moment zetknięcia kreski z poziomą linią musi być wychwycony idealnie, a dla loba błąd przy wodnięciu FIRE może być nawet bardzo duży.

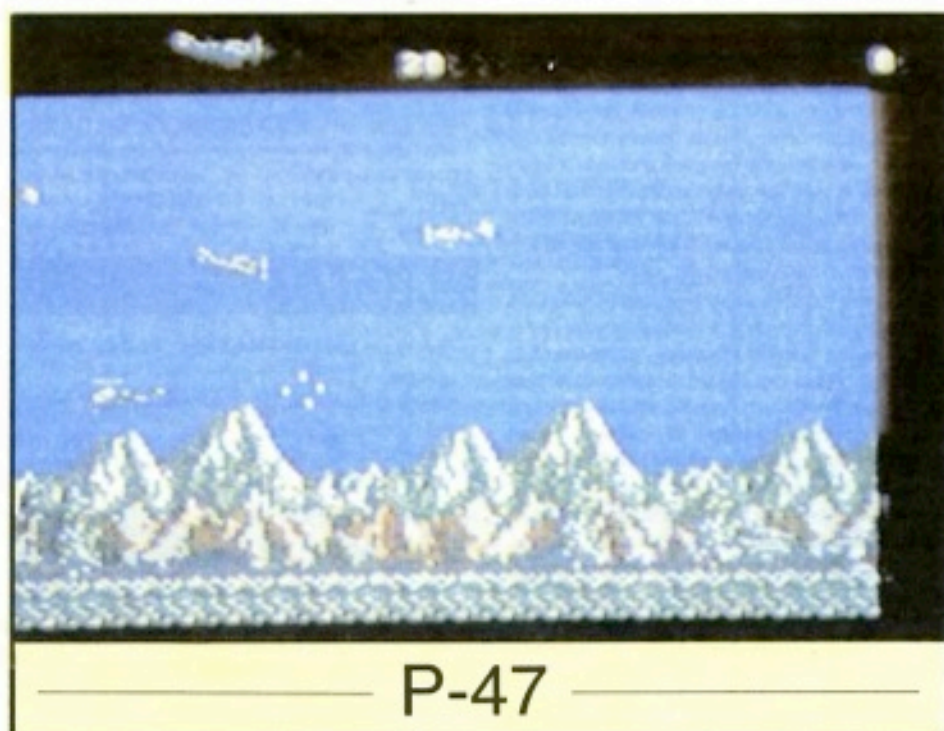
Pamiętać też trzeba, że masz możliwość precyzyjnego kierowania piłki w różne części kortu. Zawsze gdy włączona jest kreska, widac w nim, oprócz skali z poruszającą się kreską, część kortu. Niebieski kwadracik na nim wskazuje miejsce lotu piłki. Kierujesz nim za pomocą joysticka.

To już chyba wszystko, co można powiedzieć o Serve & Volley. Nie warto nawet wspominać o grafice czy muzyce, bo ich po prostu prawie nie ma. Duża natomiast jest satysfakcja z samej gry. Po raz pierwszy chyba gracz kieruje swoimi uderzeniami w sposób w pełni kontrolowany, a nie na zasadzie Toto-Lotka. Czynniki ten przyciągnie zapewne wielu, którym życie polemanii rakietki!

Lavender Blue

Firma: Accolade

Komputer: Spectrum, Commodore, Atari



P-47

Gdy byłem mały, chciałem zostać prawdziwym pilotem (a kto nie chciał?). Potem grałem na kilku symulatorach lotu i zniechęciłem się nieco. Niedawno zagrałem w „P-47” i zupełnie mi przeszło — nie jestem samobójcą.

P-47 to nazwa amerykańskiego myśliwca z II wojny światowej, powszechnie używanego do łepienia podwładnych Adolfa H. W tej grze zadanie jest dokładnie takie samo: zabić i rozwalić wszystko co się rusza i to, co się nie

rusza, strzelać seriami do wszystkiego w polu widzenia. Po twoim przelecie mogą zostać tylko dymiące wraki i dziury w ziemi. Do ataku!

Lecisz sobie spokojnie, a tu nagle wypada eskadra Messerschmittów. Parę uników, kilka serii i szkopy odrywają swoją ostatnią drogę, malowniczo płonąc. Jakies działo? No problem. Ty też chcesz sobie postrzelać Leo helikopter (skąd helikopter w tych czasach?) — nie żałuj amunicji! Bombowce i czołgi to nieco większy problem, ale nie dla

ciebie! Nawet eskadry rakiet V-2 są tylko drobną przeszkodą w wykonaniu zadania. Nie warto nawet wspominać o burzy śnieżnej; to nie zrobi na tobie, kwiatozerczym mordercy niewiarycznego, żadnego wrażenia.

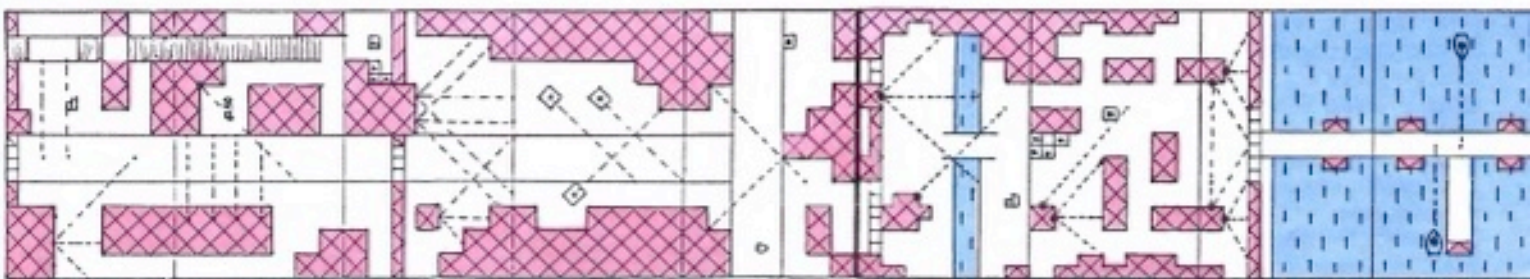
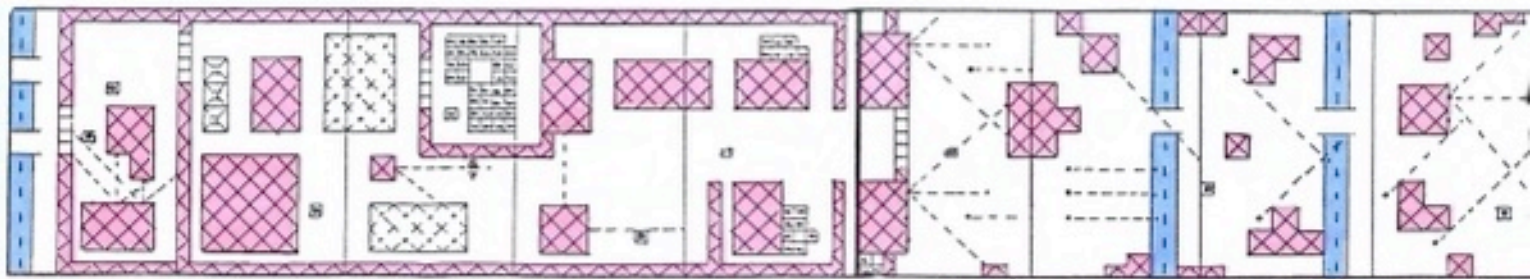
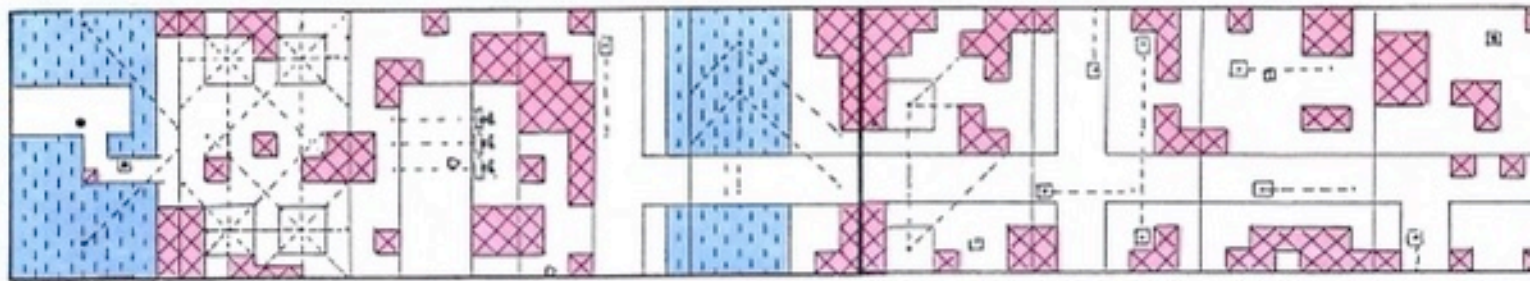
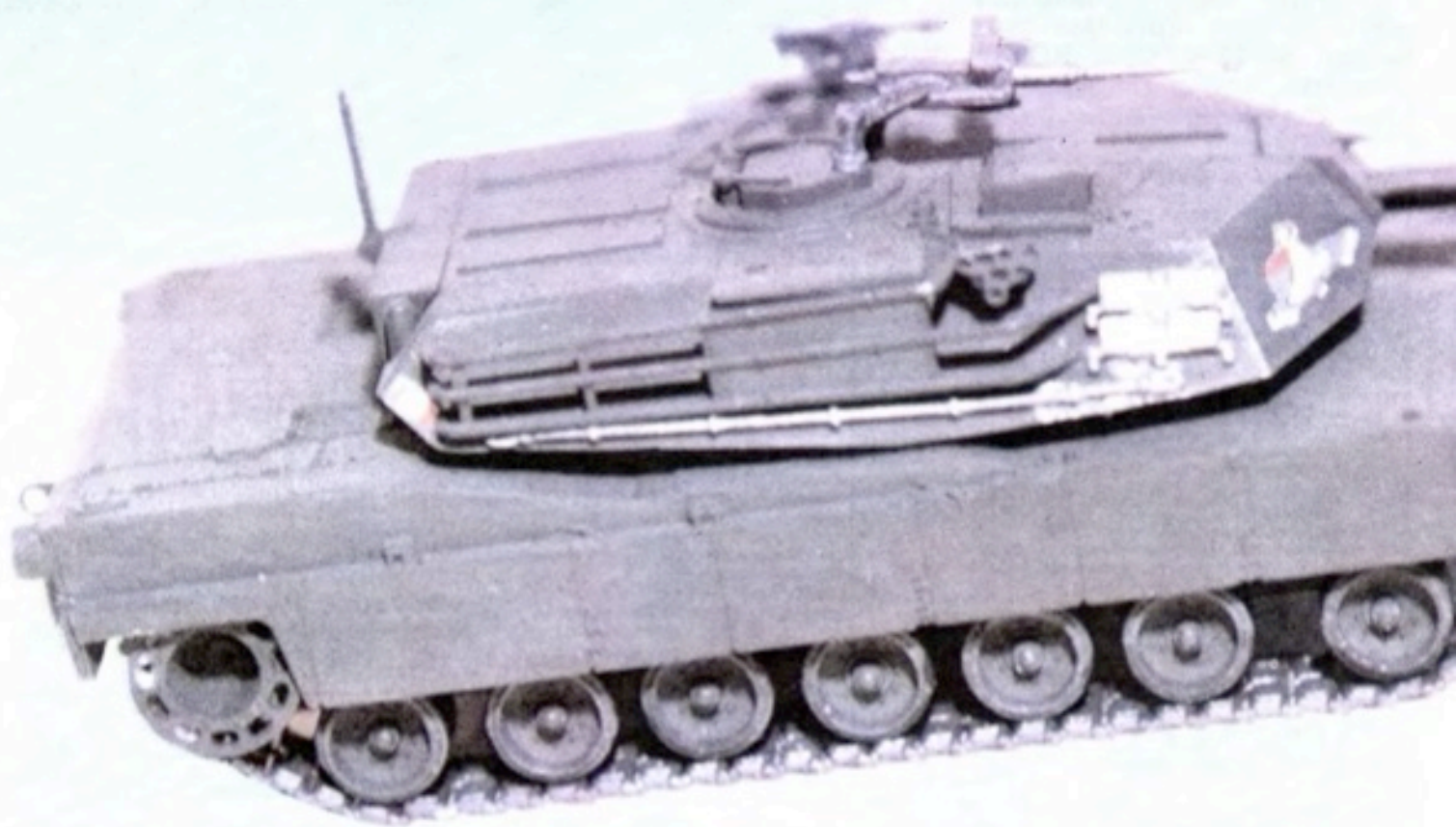
Trafiony helikopter zamienia się w „cos takiego”, co należy zabrać. Dostaniesz wtedy dodatkowe uzbrojenie. Jest tego sporo: niekierowane rakietki, bomby „Talboy” (przebiegają 10 m żelbetu), sterowane działa „Oerlikon” (sprężone dwulufowe, kal. 20 mm), eksplodujące potosi, przyspieszacz czy dodatkowy samolot. Przyjemne jest to, że kiedy wrednym szwabom uda się podziurawić cię jak sio, nie tracisz dodatkowej broni wracając do gry, staje się ona tylko trochę słabsza (mniej rakiet w jednej salwie itp.).

Pierwszy etap to zwykły lot nad zupełnie nieciekawym terenem, kończący się spotkaniem z pociągiem pancernym. Nad jednym z wagonów jest bezpieczne miejsce, zawisnij tam i zrzuć bomby. Gdy pociąg zamieni się w kupę płonącego i zupełnie bezużytecznego złomu, przechodzisz do drugiego etapu. Tym razem jest to lot nad chmurami, z widokiem na wschodzące słońce (w kolorze wygląda wspomnianie), zakończony spotkaniem z superbombowcem. Nie jest to B-17 i posiada imponujące „martwe pole” — ustaw się pod nim, posyłaj go w dół w płomienach. Na dalszych poziomach spotkasz przerażonego „Tygrysa”, następne bombowce-giganty (pomylili skąd?) oraz dwa krążowniki, czekające na kogoś, kto je w końcu zatopi.

„P-47 Thunderbolt” (ciekawe, w gazetach nazywa się on „P-47 Thunderbol”, a na dysku „P-47 Freedom Fighter”) nie jest może rewelacją, ale nie można mu odmówić dobrej jakości. Jest to porządna strzelanina, w której można wyłowić mordercze instynkty bez popadania w konflikt z kodeksem karnym. W zakwie nędznych, ledwo-ledwo napisanych gier, „P-47” jest przykładem solidności — dopracowany w szczegółach, szybki i kolorowy. To jest to, co tygrysy lubią najbardziej. Zagraj, a polubisz „P-47”.

Glaurung

Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad



TANK COMMANDER



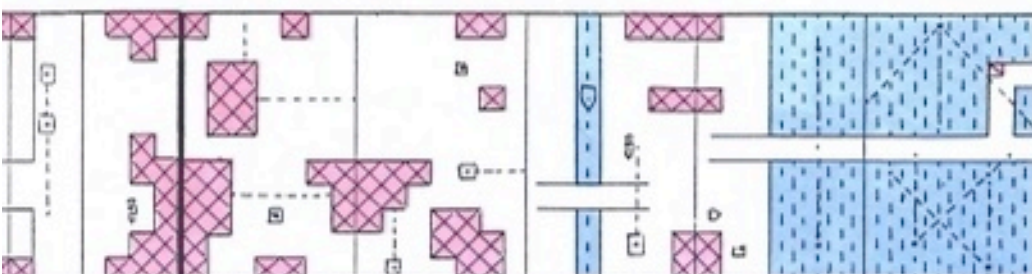
Dowódczo! Dość już ciągłego obżerania się. Jak tak dalej pójdzie, to Twój brzuch będzie większy od najpotężniejszego czołgu. Marsz do jednostki. I to już!
 Zapraszamy do podróży w smętnym pojeździe gąsiennicowym, zwanym przez optymistów czołgiem. Działko niby jest, ale strzela jak karabin maszynowy. Trochę nieciekawie, gdy do zniszczenia są raczej cele duże i opancerzone. Możesz bić brawo autorom gry.
 Uważać musisz na działka, strzelców

miny. Najgorsze są te ostatnie, które kończą Twoją zabawę od razu. Działka, przy odpowiednim objechaniu są do zniszczenia. Podobnie strzelcy, których jest jednak dużo mniej.

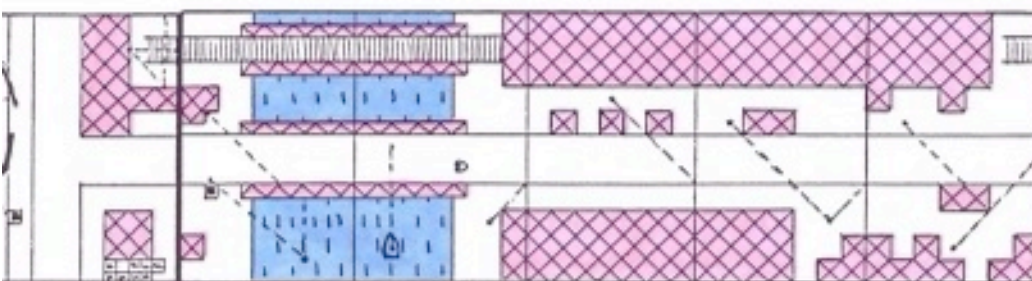
Przez wodę przedostajesz się tylko i wyłącznie mostami. Inaczej może być nieciekawie. Tory kolejowe są przejezdne w każdym miejscu.

Amunicję uzupełniasz na literach (B) bomby i (G) granaty. Zapas paliwa, podawany jest w kanistrach (F). Ekstra życie przypomina serduszek. Premie liczbowe są widoczne z daleka.

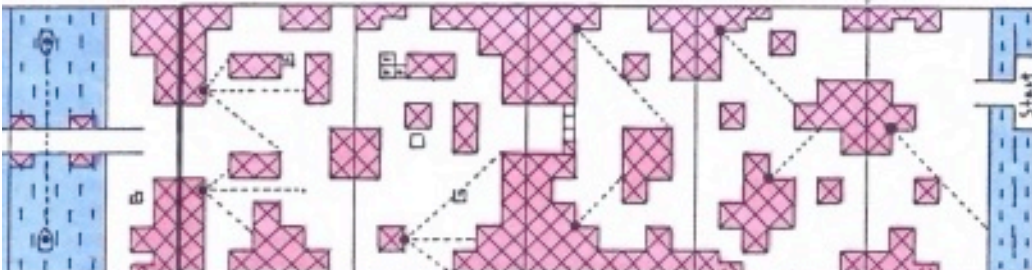
Mapę dla wersji Spectrumowskiej nadesłał Artur Wojtaszek



concept: Artur Wojtaszek '90

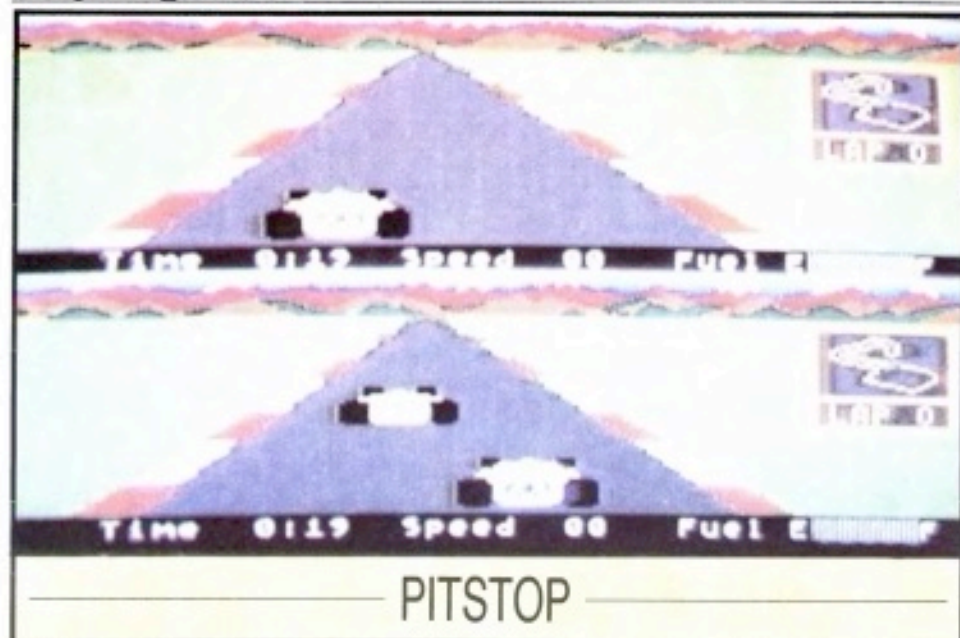


Rejz Art '91



- ⊗ Pola niedostępne
- ☒ Woda
- || Pomost
- ⊠ Mina
- ⊠ Kanistry
- ≡ Tory kolejowe
- ♥ Extra życie
- B Extra bomby
- G Extra granaty
- 100 Bonus
- ✓ Działka, strzelcy

Co jest grane?



Mam radochę. Rodzice kupili mi komputer. Teraz zapomnieli o moim istnieniu i zamknęli się w sypialni. Chciałem z nimi porozmawiać, ale nie udało się. Polazłem więc na giełdę. Tam ludzi jak mrówek, a ja sam. Wydałem wszystkie pieniądze i stało się. Mam Pitstopów.

Moim chrztem bojowym było wgranie gry. Zjechałem magnetofon, uszy i nerwy sąsiadów. Udało się. Zabrzmiła muzyka, pojawiło się Menu.

Angielskie Menu. A ja biedny, po angielsku umiałem tylko mówić ze wspaniałym akcentem **YES** i **NO**. Więcej nie zdążyłem się nauczyć. W sumie są ciekawsze rzeczy do robienia na lekcjach angielskiego. W „kropki” jestem niepokonany.

Życie jest pełne wyrzeczeń. Zadzwońm do ko-

leżanki-kujonki, bardzo miłej i co ważniejsze usłużnej. Po kilkugodzinnym wdzięczeniu się do siebie wyciągnąłem od niej wszystko, co było trzeba. Podziękowałem grzecznie z pasją odkładając słuchawkę.

Najpierw wybiera się jedną z sześciu tras istniejących w rzeczywistości na świecie. Za jednym zamachem ustalamy też liczbę okrążeń (**LAPS**) — trzy, sześć lub dziewięć. Potem migiem (nie samolotem) decydujemy się czy gramy z komputerem, czy nie: (**PLAYERS: 1—2**). I jeszcze tylko poziom: **EASY** dla świeżego narybku, **NORMAL** dla tych normalnych oraz **ADVANCED** dla najbardziej szalonych i męskich.

W chwilę po uruchomieniu gry doznałem ekstazy.

Ala to była tylko chwila. Po niej jak zwykle przyszła refleksja. Przykra refleksja.

Co my tu widzimy? Ekran podzielony wzdłuż na dwie (równe!) i niezależne połowy. Oznacza to, że każdemu z rajdowców przyporządkowany jest osobny ekran. Wyświetlane na nim informacje to:

TIME — czas od strzału startera,

SPEED — prędkość maszyny (od 0 do 213),

FUEL — ilość paliwa (**Empty — Full**), gdzie **E** oznacza pusty bak a **F** pełny jak smok,

LAP — liczba przejechanych okrążeń.

Oficjalna zasada jest tylko jedna — wygrać. Nieoficjalnie zaś długo by wyliczać. Można więc ścierać opony przeciwnikowi. Jeśli to sprytnie i szybko zrobisz, to wygłupuje w rowie odrobinę zszokowany. Dobrze mu tak.

Istnieje też tzw. „zasada mijanki”. Polega ona na tym, że trzymasz się blisko przeciwnika do chwili wjechania w ostry zakręt. Wtedy momentalnie przyspieszasz i trzymasz się „po zewnętrznej”. Mimo że po chwili wpadniesz na pobocze ścierając trochę opony, to przy umiejętnym zwrocie znajdziesz się przed przeciwnikiem.

W pitstopach naprawiasz zjechałe opony i uzupełniasz zapas paliwa. Patrzysz też ze zgrozą na uciekający czas. Ręce Ci się trzęsą ze zdenerwowania, nie trafiasz węzłem do dziury paliwowej, przyniatasz sobie nogę wypuszczoną z rąk oponą. Moje condolencje.

Jadziem Panowie, jak mawia Pan Leon. Mądry z niego człowiek, ale nie wie, co to znaczy wcisnąć pedał do oporu. Wy, po przeczytaniu tego opisu od deski do deski, stanięcie się naprawdę dobrzy.

A ja już muszę wstać...

Lavender Blue

Firma: Epyx
Rok produkcji: 1984/85
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari, IBM PC



WORLD KARATE CHAMPIONSHIP

Czy pamiętasz może film „Nieśmiertelny” (nie mylić z „Nietykalnymi”)? Jego fabuła była równie ambitna co nieskomplikowana: z kilkunastu Nieśmiertelnych mógł pozostać tylko jeden, wykończony przedtem resztę przy pomocy chirurgicznie precyzyjnych cięć dwuręcznym mieczem na wysokości szyi. Gra „World Karate Championship” opiera się na podobnej zasadzie — jedynie najlepszy z karateków uchowa się przy życiu, wszyscy pozostali odejdą z tego świata. Kto

tego dokona, zostanie (Wnirnanje! Wszyscy proszeni są o powstanie i przyjęcie postawy zasadniczej.) **MISTRZEM!**

Droga do szczęścia, ja zwykle długa i ciernista. Napotkasz wielu wojowników: od narybku ledwie z białym czy żółtym pasem, poprzez profesjonalnych morderców z pasem zielonym, purpurowym lub brązowym, po nielicznych i owianych mgłą tajemnicy wirtuozów walki z pasem czarnym. Jeśli twoja wola zwycięstwa jest naprawdę

niezłomna — masz szansę. Jeśli nie — w promieniu 20 kilometrów będzie słychać, jak umieras.

Próbuj więc, choć prawdę mówiąc nie wierzę, by ci się udało. Musisz działać w pełni odruchowo, nie znajdziesz czasu na myślenie. W tej grze pięć jest szybsza od myśli. Wachlarz ciosów jest niezwykle szeroki, co umożliwia przyjmowanie różnych strategii walki — począwszy od delikatnych kopnięć z wysokości w twarz aż do brutalnych uderzeń we wrażliwe miejsca na ciele przeciwnika. Posługuj się

przy tym niezawodnym wskaźnikiem twojej precyzji — jeśli np. wróg zawyje ludzkim głosem i pełen cierpienia zwinie się w pozycji emocjonalnej na ziemi, możesz być pewien, że trafiłeś idealnie w żołądek.

Co jakiś czas zostajesz poddany ważnej próbie. Stoisz przed stosem cegieł i musisz rozbić uderzeniem z głowy (z dyni, z bałki, z czachy) jak najwięcej z nich, co jest odpowiednio punktowane. Stanowi to jawne zaprzeczenie poglądu, jakoby to walki Wschodu nie wymagały pracy głową. Kiedy rozbijesz 20 cegieł w drobny

OPERATION:

GUNSHIP

KEY:

	DRZEWA		TWOJA BAZA		MOST		TORY		OKRETY/LOTNISKOWIEC
	BRON		BUDYNEK		SZOSA		GARAZ		BAZA WROGA



— OPERATION — GUNSHIP

Gry z „operacją” w tytule cieszą się zwykle dużą popularnością. Co więcej, niektóre z nich stają się hitami i długo pozostają w naszej pamięci i pamięci komputera.

„Operacja Gunship” to kryptonim pewnej bardzo trudnej i bardzo tajnej operacji morsko-powietrznej. Wszystko zaczęło się spokojnie i normalnie, dlatego niepowodzenie wywołało tym większe zdziwienie na wysokim wojskowym szczeblu.

Dziesięciu szpiegów na jednej niewielkiej wyspce mało zaprzyjaźnionego bloku to wcale nie jest dużo. Tym bardziej, że nie udało się równo obdzielić wszystkich zabudowań.

Każdy szpieg był dobrze wyszkolony, posiadał dokumenty i szprechał, jak się należy. Cała dziesiątka ściśle ze sobą współpracowała, nie było mowy o wpadce, ale...

No właśnie. Jeden z panów wywiadowców uwiłkłał się w niedwuznaczny związek z pewną panną. Potem okazała się ona mężatką i to z kontrwywiadu. Pana zapudlowali i wyluskali całą pozostałą dziesiątkę.

Każdy dostał cichą i ciepłą celę i wszystkim było jeszcze wygodniej, niż na poprzedniej pseudo-wolności. Centrala jednak niepokoiła się i gdy od dawna nie było sygnałów, postanowiono zastosować wariant ostateczny — wysłanie kuriera.

Tylko dzięki przebiegłości oraz płci udało się kurierowi wymknąć z zastawionych sidła. Natychmiast rozpoznał on sytuację i przekazał wiadomości Centrali. Nie stać było na tracie dziesięciu doświadczonych agentów, więc trzeba było ich uratować.

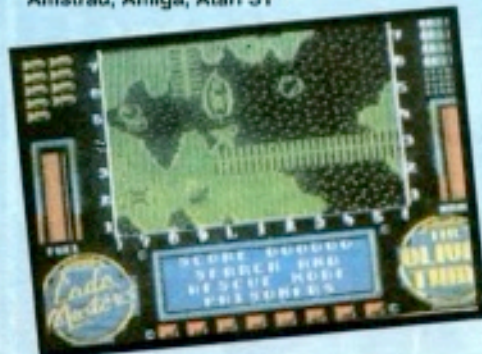
Dość doświadczony pilot Valcox otrzymał śmigłowiec, paliwo oraz zadanie. Lecieć, odnaleźć, uratować i zniszczyć pozostałość. Nienowoczesny już Apache został wyposażony w podnadplanowe wyrzutnie pocisków oraz wyciągarkę i miejsce na jednego pasażera. Nocą Valcox szybko przeleciał nad wyspę i usiadł na lądowisku nad samą wodą. Rannym brząskiem miał nastąpić start do jednorazowej misji, która miała skończyć się zwycięstwem lub jeszcze bardziej totalną porażką.

Skoło świt wystartował i zaraz napotkał oczekiwane towarzystwo. Łodzie patrolowe, stary śmigłowiec, pojazdy pancerne i inne zabawki bogatych wdały się z Valcoxem w bliską znajomość. Ten nie był im dłużny. Rozwalił też kilka mostów, parę budynków i niemało bunkrów. Zgodnie z oczekiwaniami, z gruzów zaczęły do niego nerwowo machać niewielkie sylwetki tych, których miał uratować. W ciągłym ogniu zaczął ostrożnie wciągać na pokład pierwszego szpiega. Po przetransportowaniu go na lądowisko poleciał po następnego i tak dalej.

Morderczej pracy wymagało odnalezienie i zebranie wszystkich wywiadowców. Ku chwale Ojczyzny!

Bizer

Firma: Code Masters
Komputer: Commodore, Spectrum,
Amstrad, Amiga, Atari ST



S.O.S.

Mam 10 lat. Posiadam ZX Spectrum. Proponuję wymianę programów **Maciej Kozłowski, ul. Majdańska 3/85, 04-088 Warszawa**. Poszukuję gier: TOP GUN, NOSFERATU, KING'S QUEST, EXOLON, PYJAMARAMA, SKATE CRAZY na Spectrum. W zamian inne gry, opisy. **POKÉ!** **Szymon Szumilo, ul. Niesiołowskiego 8b/40, 87-100 Toruń**

W zamian za gry: BARBARIAN, UNIVERSAL HERO i SORCERY proponuję: ROBIN HOOD, MARIO BROSS, TAPER i inne. Komputer Atari 800 XL z magnetofonem. **Andrzej Misiak, ul. Morskie Oko 7/44, 43-316 Bielsko-Biała**

Jak grać w ARNHEM! DESERTS RATS? Poszukuję dokładnego opisu gry SILENT SERVICE, TRAP DOOR na Spectrum 48. W zamian inne opisy. **Lukasz Samborski, ul. Mickiewicza 9, 05-530 Góra Kalwaria**

Przeznaję opisy do gier: CHILLER, NORSEMAN, DONKEY KONG, JAMES BOND 007, NINJA. W zamian bardzo wiele opisy map i ubrań. **Gracjan Emerle, ul. Chopina 14/5, 59-920 Bogatynia**

Ne mogę poradzić sobie z grą SUPER HUEY. Poszukuję także gier: MIKE, EXOLON, TIGERS IN THE SNOW. Wymienię na inne gry. Komputer Atari 65 XE. **Stawek Morniewicz, ul. Dąbrowszczaków 2/48, 76-270 Ustka**

Jak zakończyć gry: RIVER RAID, NINJA, NEW YORK CITY, ZORRO i RAMBO? Komputer Atari 800 XL. **Krzysztof Kaczanowski, ul. Goniaków 21/1, 59-320 Polkowice**

W zamian za gry BRUCE LEE, THE TRAIN, EQUINOX, DETECTIVE mogę dać opisy do UNIVERSAL HERO, BMX SIMULATOR, a także pięć innych gier. Mam Atari 130 XE. **Daniel Kulinski, Koscielisko 2/10, 34-511 Zakopane**

Mam 10 lat i komputer Atari. Szukam gier: MONTEZUMA'S REVENGE, KUNG-FU, RAMBO, BARBARIAN. Po odegraniu odesłać. **Marcin Karcia, ul. Łąkowa 1, 47-430 Rudy Wielkie, woj. katowickie**

Przebiegam gry: EXOLON, CYCLOON, MOUSE TRAP, a także dokładnych opisy do gier POP EYE i TRAP DOOR. W zamian inne opisy. **Emek 2048, Piotr Lebiest, ul. Piłkowi 8/31, 42-224 Częstochowa**

Poszukuję opisu do programu GAME COPY — w zamian inne gry. **Michał Belgiewicz, ul. Idzikowskiego 3/6, 00-442 Warszawa**

Jak mogę uzyskać nieśmiertelność do gry RAMBO? **Bartek Sobczyk, ul. Kartaginy 1/216, 02-762 Warszawa**

Poszukuję gier: BARBARIAN, DRAGON'S LAIR, JACK THE NIPPER, SKATE CRAZY, HACKER na Spectrum 48. W zamian inne gry, nieśmiertelności oraz programy użytkowe. **Przemysław Bower, Os. Waryńskiego 66/7, 64-050 Kościan, woj. leszczyński**

Zakończyłem z kolegą bibliotekę muzycznych programów komputerowych. Kogo interesuje wymiana? — prosimy o kontakt. **Szymon Kosecki, ul. Nałkowskich 134/16, 20-470 Lublin**

Nie wiem, jak w grze THE GOONES przejść poziom 5 i 6. Atari 65 XE. W zamian wiele gier i opisy. **Radosław Borowski, ul. ZWM 2/24, 75-520 Koszalin**

Jak rozpocząć grę WINTER DEMO na Commodore 16? **Maciej Kuś, ul. Szlifierska 5/6, 58-305 Wałbrzych**

Poszukuję gier o zawodach pływakich, skokach do wody i zimowych grzybkach oraz gry MIKE w wersji kasetowej na Atari 65 XE. W zamian inne gry i programy. **Iwona Sopol, 37-500 Jarosław, skr. poczt. 245**

Proszę o dokładny opis gry MONTEZUMA'S REVENGE na Atari 800 XE. **Bartosz Sujkowski, ul. Stałystów 36/4, 43-300 Bielsko-Biała**

Poszukuję gry BARBARIAN na Atari 800 XL w wersji kasetowej. W zamian inne gry. **Rafał Rybicki, ul. Strzelców 11/3, Kraków**. Bardzo proszę o przysłanie mi opisy do gier: ZORRO, COBRA 3D, SKATE ROCK oraz uruchomienia gier POLICE ACADEMY, SHADE, a także nieśmiertelności do nich. **Commodore 64**. W zamian różne opisy i nieśmiertelności. **Maciej Wierchowski, ul. Sandomejska 6/9, 40-216 Katowice**

Od kilku miesięcy poszukuję różnych syntezatorów mowy na C64. **Andrzej Gos, ul. Szybowcowa 24/10, 54-130 Wrocław**. Potrzebuję pliny gry GRYZOR na Commodore 64 w wersji dyskowej. **Tomasz Wolek, ul. Samie Uroczyso 6, Kraków, lat. 223-059**

Na czym polegają następujące gry: LAST NINJA II, FIRE LORD, IMPOSSIBLE MISSION II na Spectrum? **Jarosław Lech, ul. Ciołkowskiego 5c/25, 80-463 Gdańsk**

ERIKKA S 3004

Program współpracuje też z programami GENS i MONS. Aby korzystać z instrukcji LLIST, należy dołączyć standardowe procedury rozpoznawania TOKEN'ów ZX wzorując się np. na [3] i [4].

Aby dostosować program do edytora Poltasword, należy w edytorze skrócić program w BASIC'u, usuwając niepotrzebne funkcje, obniżyć RAMTOP przez CLEAR 31699 oraz umieścić program obsługi drukarki (ze zmienionym ORG na 31700) od adresu 31700. Po wgraniu programu obsługi drukarki należy go zainicjalizować RANDOMIZE USR 31700.

Uwaga! Ponieważ ULA ZX Spectrum przenośna działanie programów działających w „dolnej” połowie pamięci, więc część programu obsługi drukarki (procedura PETA linie 1300—1430 w listingu nr 1) musi być umieszczona w górnej połowie pamięci. Nie chciałem naruszać obszaru zajmowanego przez kod maszynowy edytora,

więc umieściłem tę kilkanaście bajtów w rogu jednej ze stron pomocy (od adresu 56194).

Jako ciekawostkę podam, że w [2] opisano wykorzystanie Eriki jako drukarki graficznej. Obrazy drukowane są kropką z rozdzielczością 0,1 mm w pionie i 0,2 mm w poziomie.

Grzegorz Bujanowski

Literatura

- [1] „Drucken? Drucken! Beitragfolge zur Nutzung der S 3004 als Drucker”, Funkamateure 5/89
- [2] T. Adler, „S 3004 als Grafikdrucker am KC 85/3”, Funkamateure 7/89
- [3] R. Wacławek, „Pomiedzy Sinclairem a Commodore”, „Młody Technik” 9/86
- [4] G. Zalot, „Pomiedzy Sinclairem a Commodore część II”, „Informik” 2/87

Tabela nr 1. Kody sterujące Eriki

Kod	Znaczenie	Kod	Znaczenie
113	Jeden znak na prawo (space)	135	100 znaków w wierszu
114	Jeden znak na lewo	136	120 znaków w wierszu
115	1/2 znaku na prawo	137	150 znaków w wierszu \$
116	1/2 znaku na lewo	141	Druk wstecz wyłączony \$
117	1/2 wiersza na dół	142	Druk wstecz włączony \$
118	1/2 wiersza na górę	143	Unieważnij prawy margines
119	Nowy wiersz (Enter)	144	Przywróć prawy margines \$
120	Powrót do początku wiersza	145	Test klawiatury i głowicy
121	Następny tabulator na prawo	146	Zatrzymaj test
122	T+ Ustaw tabulator	149	Inicjalizacja drukarki
123	T- Usuń tabulator	155	Powtarzanie znaku wł. \$
124	T+ Usuń wszystkie tabulatory	156	Powtarzanie znaku wyl. \$
125	T+ Przywróć wszystkie tabulatory	159	Jeden wiersz w dół
126	Ustaw lewy margines	165,x	Przesuw o 1/120 cala w lewo (x=0-127) lub prawo (x=256-(0-127))
127	Ustaw prawy margines	166,y	Przesuw o 1/240 cala w dół (y=0-127) lub w górę (y=256-(0-127))
128	Usuń marginesy	169	Druk bez przesunięcia
129	1/20 wiersza na dół (mikrostęp)	170,t	Sygnal dźwiękowy gdzie t to czas trwania (t=1-255)
130	1/20 wiersza do góry		
131	Wysun papieru		
132	Odstęp międzywierszowy 1		
133	Odstęp międzywierszowy 1,5		
134	Odstęp międzywierszowy 2		

Uwaga! Kody oznaczone "\$" mogą być tylko odbierane przez naszyne!

Have A FUN!

TOTAL RECALL

Ocean

Wspaniały i zupełnie sensowny film z Arnoldem Schwarzeneggerem szybko doczekał się adaptacji na komputerze. Najciekawsze sceny z filmu doczekały się wiernej prezentacji, a Czarny Arek jest ich głównym bohaterem. Grafika na wysokim poziomie oraz żywa akcja stawiają tę grę wysoko w oczach nawet kapryśnych graczy.

SUMMER CAMP

Thalamus

Takie gry spotyka się najczęściej na „automatach”. Sympatyczna myszka zjadająca różne produkty żywnościowe to pomysł nie najnowszy. Jednakże gra wprowadza gracza w stan, który można zdefiniować: „jeszcze tylko ten poziom”.

TOP CAT

Hitec Software

Kolejna postać z filmów, rysunkowych bajek nie tylko dla dzieci. Pełen życia i humoru kotek Tip-Top przeżywa mnóstwo niesamowitych przygód w labiryncie uliczek własnego miasteczka. Oprawa artystyczna nie jest na najwyższym poziomie, lecz gra jest bardzo wciągająca.



WELLTRIS

Infogrames

Wydawać by się mogło, że moda na Tetrisa już minęła. Welltris skutecznie udowadnia, że jest inaczej. Rodzimy Block-Out (Tetris trójwymiarowy) został nieco zmodyfikowany tak, że bloki o przeróżnych kształtach po prostu ześlizgują się po ścianach komina. Gra nabiera nowych wartości i przypomina stare, dobre czasy

CREATURES – Thalamus

Tę grę można z powodzeniem zaliczyć do szerokiego grona labiryntówek zręcznościowych (lub odwrotnie). Do czynienia mamy z wszelkiego rodzaju

maszkarami. Główny bohater jest również gustownym półwrokiem o wieku ok. 1500 lat. Gra ma jeden cel: naprzód!

MAGIC DIZZY

Code Masters

Po raz czwarty spotykamy się z uroczym jajkiem o równie wstrząsającym imieniu. Tematyka gry nie zaskakuje już oryginalnością — tańców skojarzeń co do postępowania ze znalezionymi przedmiotami ma doprowadzić do uratowania jajowatych przyjaciół.

Obiecana niespodzianka to comiesięczny przegląd zupełnie świeżych tytułów gier, które warto się, by w nie chwilę pograć. W tym miesiącu sześć ciekawych tytułów, którymi na pewno niedługo zajmą się koledzy z „Top Secret”.



HAVE A FUN!



3D SOCCER

Nareszcie piłka nożna bardziej ambitna do gier z gatunku Kick Off. Akcja odbywa się na trójwymiarowym boisku, piłkarze są starannie i szybko animowani. Można poruszać się we

wszystkich kierunkach, kopać, wykonywać wślizgi i podcinać innych. W sumie dobra zabawa, która powinna zaspokoić gusta najbardziej wredniejszych w dziedzinie futbolu komputerowego.

HEROE'S QUEST

Włęcz chcesz być bohaterem? Kolejna wspaniała gra firmy Sierra On-Line pozwala ci zostać włóczykiem, najemnikiem, wędrownym rycerzem. Możesz zaciągnąć się do armii, możesz wynająć się jako detektyw zabijać smoki itp. A wszystko za pieniądze.



DUCK TALES

Siostrzeńcy Kaczora Donald! Trójka małych łobuziaków wybiera się z wujkiem na wyprawę po skarby. Przedtem przygotowała, kontrakty, podchody Psów Gończych. Wujek Sknerus jak zwykle marudzi, lecz cóż to za widok, gdy z trampoliny skoczy z ogromną górą złota!



RA

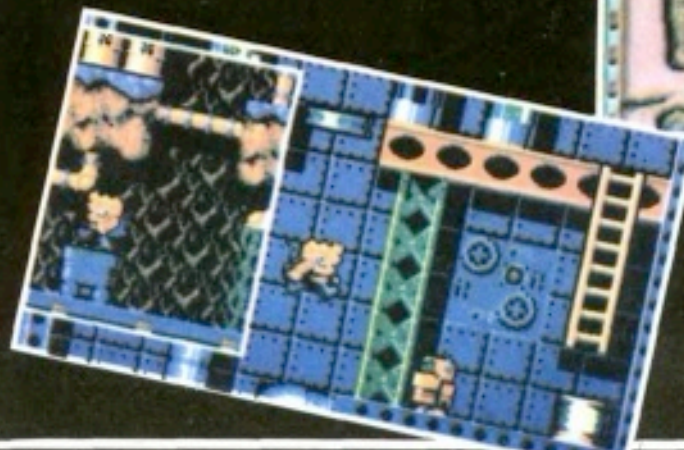
O CO TU CHODZI? Nie wiemy nawet jeszcze my. Może koledzy z Top Secret dadzą sobie radę? Skomplikowana łamigłówka egipska, nad którą można połamać nie tylko głowę, ale i meble.

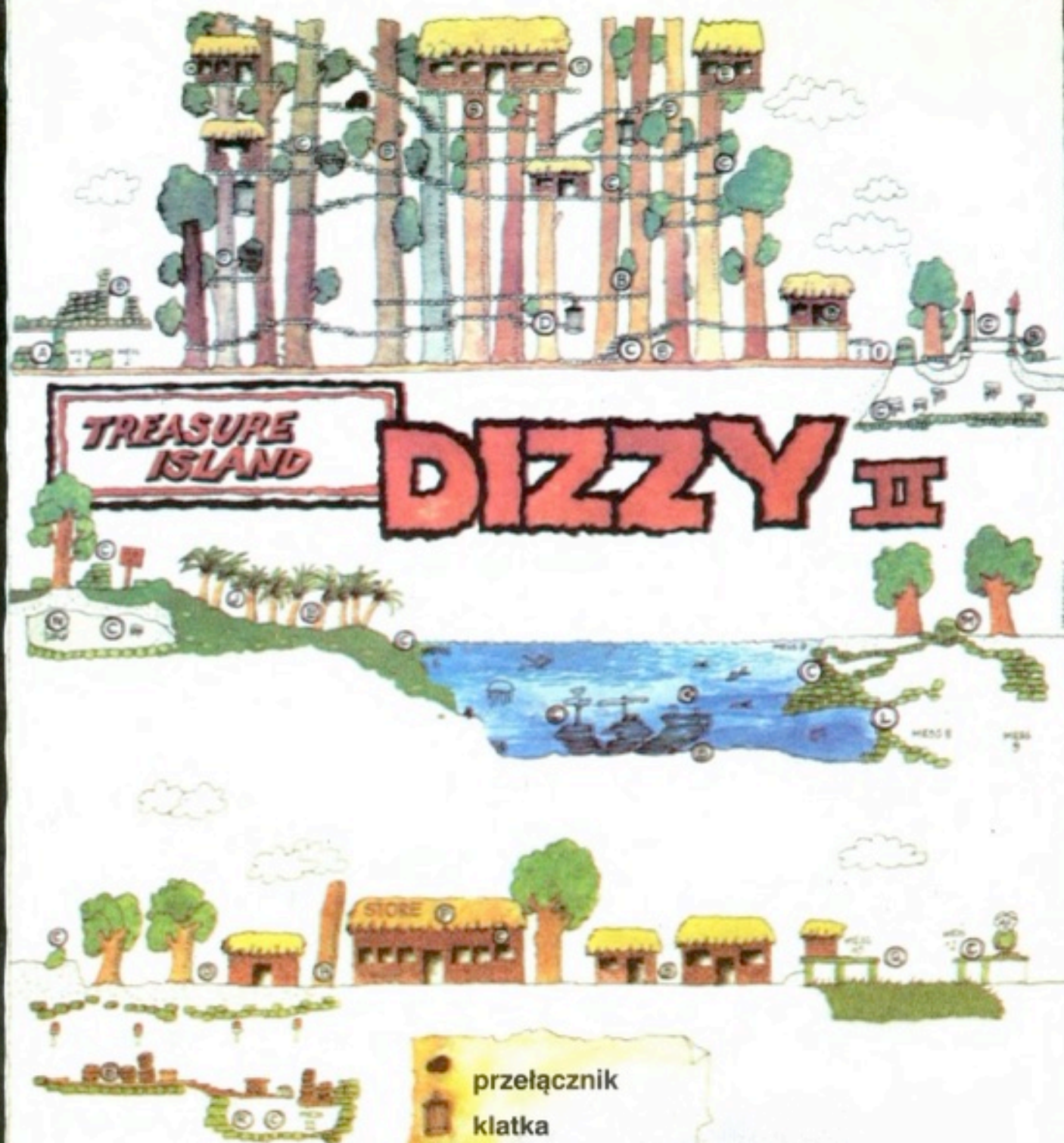


RICK DANGEROUS II

Sławny podróżnik i poszukiwacz skarbów z Londynu znów udaje się w podróż, by odkryć kolejne odwieczne tajemnice. Grafika

jest jeszcze lepsza niż w części pierwszej, a zadanie trudniejsze. Odstąpiono od schematu „ciągle w jedną stronę”, lecz nie w sposób znaczący.





- A — worek złota
- B — ukryta moneta
- C — widoczna moneta
- D — Sinclair Abuser Mag
- E — szklany miecz
- F — kamera
- G — detonator
- H — maska i rurka
- I — pasta do zębów

- przełącznik
- klatka
- przedmiot
- wiadomość
- zabijaczki
- kłapa
- sklepikarz
- beczka
- most

- J — skrzynka
- K — łopata
- L — dynamit
- M — topór
- N — skrzynia ze złotem
- O — Biblia
- P — wiadro
- Q — łódka
- R — kuchenka mikrofalowa



DIZZY II

I oto jajowaty Dizzy znów stoi u stóp kolejnej przygody. Tym razem zawędrował na tajemniczą Wyspę Skarbów, nad którą unoszą się duchy piratów, a każdy kamień ma swoją legendę.

Zadanie naszego jajarza — znaleźć trzydzieści złotych monet. Tylko wtedy będzie mógł on opuścić wyspę. Droga do tego jednak trudna i potrzeba tęgogo umysłu, by sobie poradzić.

Przed wszystkim — czytaj wszystkie tabliczki umieszczone na kółkach przy ziemi. Możesz nieść tylko trzy przedmioty naraz, więc nie zaprzataj sobie głowy zbędnymi, jak np. pasta do zębów lub wiaderko. Nawet jeśli podniesiesz kawałek balustrady lub krzaczek, to wyrzuc go zaraz, bo są one tylko po to, by ukryć złotą monetę. Nie wchodzi do wody bez maski i rurki, bo utoniesz. Nie igrzaj z rybami i ośmiornicami, uważaj na bagna.

Te i inne zasady powinieneś sobie przyswoić, by nie podzielić losu wielu innych podróżników, którzy chcieli odkryć tajemnice Wyspy Skarbów. Przyjrzyj się dobrze mapie, gdyż nie będzie wleceć uchylać rąbka tajemnicy. Pamiętaj, że bez 30 monet nie przepuści cię brat sklepikarza. A gdy już przejdiesz wszystkie przeszkody, gra skasuje się, by cię wleceć nie denerwować. Najbliższe spotkanie z jajowatym będzie miało miejsce w Fantastycznym Świecie.

Bizer

Firma: Code Masters
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad



Człowiek w poszukiwaniu coraz bardziej opłacalnych paliw okazał się bardzo wytrwały. I co ważniejsze — dokładny. Skubnął trochę lasów, ale te odradzały się zbyt wolno. Dorwał w swoje łapy węgiel kamienny, lecz zbyt zanieczyszczał on środowisko naturalne. Sprawdził możliwości atomu i przekonał się, jak bardzo sam się boi tej nie poznanej do końca potęgi. Najlepsza więc wydawała się ropa.

Na tym surowcu zbudowało swoją potęgę wiele krajów, takich jak Arabia Saudyjska czy znany nam bliżej z ostatnich wydarzeń Kuwejt. Ponieważ żadna światowa gospodarka nie może obejść się bez ropy, może ona stać się doskonałym argumentem przetargowym. A ponieważ nastroje rządów Dalekiego Wschodu są bardzo zmienne, więc największe mocarstwa nie mogą sobie pozwolić na żadne, nawet najmniejsze i zupełnie niegroźne formy szantażu.

Wyobraźmy sobie więc, że Rząd Amerykański postanawia założyć cztery firmy, z których przetrwa tylko jedna. Będą one przez określony czas poszukiwać, wydobywać i przetwarzać ropę naftową. Zyski uzyskane z tego biznesu ulokują dowolnie, zależnie od własnych planów. Pod koniec okresu próbnego koncerny, których produkcja będzie nieopłacalna, zostaną zamknięte. I to właściwie tyle.

Przed grą do wyboru masz cztery firmy: Transoil Corp., All American Oil, Interoil oraz Explora Inc. To jednak nie wszystko. Możesz także, zależnie od osobistego, dyrektorskiego gustu, wybrać jedno z czterech biur (A-D). Powinieneś też precyzyjnie określić swoje plany, czyli to, co chcesz osiągnąć: 80% wydobycia, zrujnowanie pozostałych graczy, a może tylko rozgrywka jednoroczna bez względu na wyniki.

Po tych decyzjach na rangę jednej gry, proponuję Ci zapoznanie się z Twoimi aktualnymi możliwościami. Zaczynając od oczywistości: walizki używaj jak na dyrektora przystało, telefonu, gdy ktoś do Ciebie dzwoni (Ty robisz to bardzo rzadko), a gazetę, kupujesz, jeśli chcesz

się dowiedzieć o nowościach na giełdzie i nie tylko.

Mapa jest miejscem, a właściwie narzędziem, na którym planujesz swoją taktykę. Wyróżnionych jest tam osiem obszarów, m.in. Alaska, ZSSR, Europa, obie Ameryki. Na zbliżeniach można obejrzeć liczbę odwiertów, fabryk i rafinerii. Na początku gry wszystko to jest jeszcze „puste”.

Szuflada pełni dwie podstawowe funkcje: informacyjne (podobnie jak mapa) oraz wykonawcze, o których wspomnę za chwilę. Gdy więc sięgasz do szuflady, dowiesz się o następujących rzeczach:

— **agenci**. Kiedy zawarłeś z nimi umowę, co zaoferowali i ile wynosi ich wynagrodzenie. Poza tym efekty, jakie dotąd osiągnęli, przeliczone na zysk pieniężny.

— **rafinerie**. Liczba w każdym z osmiu regionów, kapitał, jaki w nie zainwestowałeś i jego aktualna wartość, zależna od mocy przerobowej.

— **kontrakty**. Koncesje, źródło umowy z podaniem krajów zainteresowanych. Także dochód, jaki już Ci przyniosła, oraz koszt bezwzględny.

Drugą formą działania „spod szuflady” jest pewnie mniej wymierna i dość rozwiązła w czasie, lecz czasem nieunikniona. O wiele bardziej opłaca Ci się przecież zabić niewygodnego dyrektora konkurencyjnej fabryki, niż próbować z nim sił na rynku. Przekupstwa, porwania i kradzieże dokumentów też nie są najgłupszym rozwiązaniem.

Komputer służy do wykonywania statystyk, ekspertyz ziemi pod ewentualne odwierty. Postępuj się nim także do kupowania i sprzedawania obszarów, oraz do robienia odwiertów. Wydaje się, że to mało, ale to tylko zwodnicze pozory.

Z tych wszystkich, wymienionych wyżej czynności warto zastrzymać się tylko na grzebaniu wiertłem w ziemi. Kup więc teren i udaj się tam z odpowiednią ekipą. Zlekceważ cwaniaka, który zaproponuje Ci wykonanie całej roboty za dwa miliony dolarów — Ciebie będzie to kosztowało nie więcej niż trzysta tysięcy. Wystarczy trochę cierpliwości i dokładności w wierceniu.

Luke

Firma: Re-Line
Rok produkcji: 1990
Komputer: Spectrum, Commodore, Amiga

O
L
L
M
P
E
R
I
U
M

JOE



JOE

to już nie są żarty. Jeśli wydaje ci się, że przed tobą kolejna symulowana akcja w obozie, to możesz ocknąć się cięższy o kilka pocisków karabinowych lub lżejszy o którąś z kończyn. Zaufaj więc broni, którą dzierzysz w dłoni, oraz swoim umiejętnościom. O reszcie na razie zapomnij.

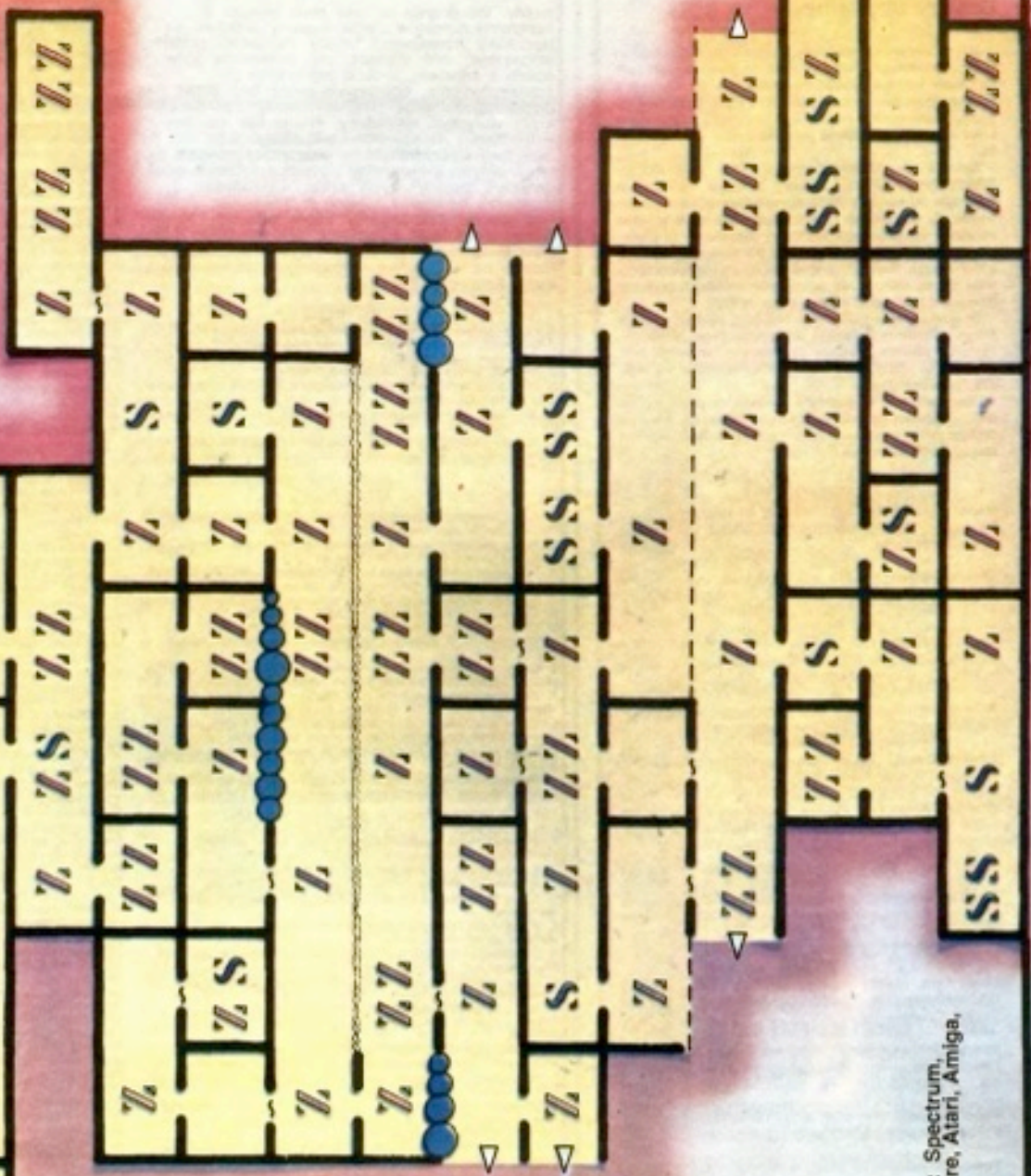
Twoim zadaniem jest odnalezienie, uwolnienie i pomyślnie wyostanie z więzienia sześciu jeńców wojennych oraz zainicjowanie sześciu ładunków wybuchowych, z dwudziestominutowym opóźnieniem (ułożenie literek w kolejności od A do E).

Więzienie jest dobrze strzeżone i każde spotkanie z wrogiem może stać się ostatnim, chyba że poczujesz go uprzednio serią odłwii. Do dyspozycji masz karabin maszynowy wraz z magazynkiem (20 serii). Uszczuplone siły odzyskasz podnosząc kubek z wodą i chleb. Wszystkie te przedmioty, a także amunicja, mundury, bomby, klucze oraz lejcy, rozmieszczone są losowo i dlatego nie są zamieszczone na mapie.

Niektóre pokoje zamknięte są na klucz — warto je zbierać. Co ciekawe, do wielu pomieszczeń wejdziesz przez wyrwane kraty w oknach. Najciekawszą wiedzą też zapewne liczne toalety, szatnie i inne pomieszczenia tego rodzaju. Im i nie tylko im życie powodzenia.

Niech wasz karabin nigdy nie cichnie!

Miłosz Świada



Komputer: Spectrum,
Commodore, Atari, Amiga,
Amstrad

HAVE A FUN!

TIME MACHINE

Vivid Image/Activision

Dziwny profesor, który z pozoru wygląda jak Emmet Brown z Back to the Future, ubrany w biały płaszcz, okragłe okulary i rudą perukę wydaje się być drugorzędny aniołem. Swoją misję zaczyna na zewnątrz laboratorium Potts, gdzie

właśnie pracował nad Machiną Czasu. W jakiś sposób uruchomiona, przenosi go w coraz to inne ery, gdzie przeżyć jest łatwiej niż zdobyć jedzenie. Co gorsza, jesteś uzbrojony tylko we własne pomysły, a czas ucieka...



JUDGE DREDD

Virgin Games

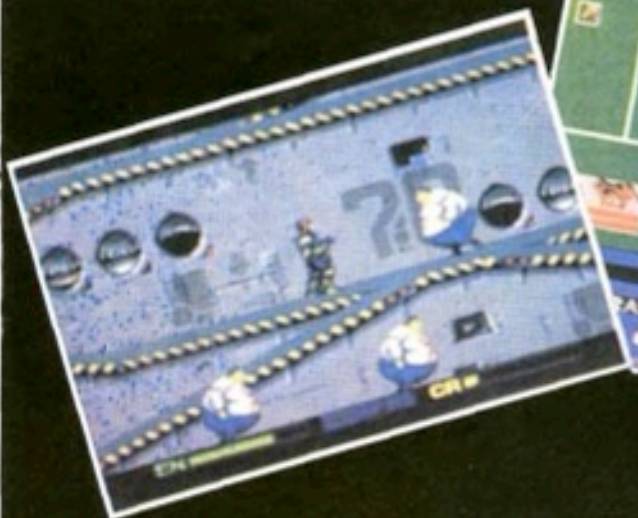
Wysoki, zielono obuty, uzbrojony, z kaskiem na głowie i pistoletem w ręku. Postać z komiksów — Judge Dredd, który tworzy prawo. Nie szczędzi pięści i nóg, strzela z zaskoczenia, pyta tylko umarłych. Z nieklamany wdziękiem zabija i ocenia. Na razie nie urodził się jeszcze nikt, kto mógłby go pokonać. Nie strać więc szansy ujęcia jego pistoletu w dłoń. Ta ciężka konstrukcja doda ci wiary w siebie.



MURDER

U.S. Gold

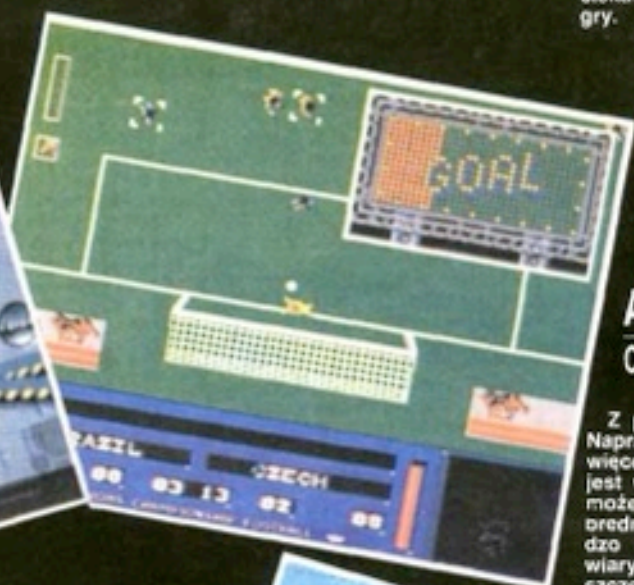
Blisko trzy miliony rodzajów morderstw sprawiają, że autorzy gier gustujący w tej dziedzinie nie stracą pracy. Co więcej, miłośników Sherlocka Holmesa można spotkać coraz częściej. Jeśli jesteś jednym z nich, rozwiąż zagadkę morderstwa czterdziestosześcioletniej Mr. Charles Innes. Zazdrość, miłość, zachłanność — te i inne cechy ludzkiego charakteru umożliwią ci znalezienie poprawnego rozwiązania zaledwie po kilku bardzo ciekawie spędzonych godzinach gry.



JAMES POND-UNDERWATER AGENT

Millenium

Jeśli James Bond jest obraźliki, to na pewno wścieknie się jak zobaczy tę grę. Przesycona wartką akcją, ciekawymi rozwiązaniami animacyjnymi i humorem napawa wesołością, pobudza do działania, smieszy. Mały podwodny stworek ma zebrać sztaby złota zalegające na morskim dnie, uniknąć niebezpieczeństw i wreszcie dostać się do zamkniętych komór. Gra nie jest trudna więc szybko można zorientować się, co do czego służy. A najgroźniejszym przeciwnikiem jest ciemnooki kapitan, który z bliska okazuje się być śmiertelnym zagrożeniem.



ADIDAS SOCCER

Ocean

Z pozoru przypomina Kick Off. Naprawdę gra się w nią łatwiej, ma więcej opcji i lepszą animację. Nie jest więc niezbędna do życia, ale może zaspokoić tych bardziej wybrednych. Grafika i animacja bardzo urozmaicone, duży stopień wiarygodności (np. poziom gry poszczególnych drużyn). Anglicy nazywają to Full Control.



HAVE A FUN!



KING'S QUEST V Sierra On-Line

Tej gry nie trzeba reklamować, znają ją wszyscy. W tym odcinku Król Graham, któremu w sukurs przychodzi człowiek o imieniu Cedrik, udaje się na poszukiwania porwanej przez złego czarnoksiężnika rodziny. Poza tym wszystko bez zmian, oprócz grafiki przypominającej miejscami film na video.



UNREAL Ubi Soft

Jest to gra nie tyle mistyczna, co nierealistyczna. Jak oceniają ją znawcy, stanowi połączone idee Galaxy Force, Shadow of the Beast, Altered Beast i Hunchbacka. Tu dowiesz się, jak pokonać przepaść za pomocą kawałka liny, jak przebyć dom pełen pułapek, jak latać i skutecznie zabijać. Autorzy zaznaczają jednak wyraźnie, że nie przygotowali programu dla maniaków śmierci i wyznawców szatana. Takich ludzi właśnie przyjdzie Wam zabijać na ekranie.



WINGS Cinemaware

17 grudnia 1993 roku odbył się pierwszy w dziejach lot samolotem. Od tego dnia, kiedy to braciom Wright udało się osiągnąć ten światowy sukces, lotnictwo zaczęło rozwijać się w tempie pociągu ekspresowego. Nie inaczej sprawa ma się z firmą Cinemaware, która oddaje w nasze ręce swój najnowszy produkt — polsymulator z okresu I Wojny Światowej, a więc rzecz dość niespotykaną. Jako pilot pięćdziesiątej szóstej formacji RAF-u, będziesz miał okazję do autentycznej walki z niemieckimi Fokkerami. I nie tylko...

PGA TOUR GOLF Electronic Arts

Pierwsze programy golfowe były i to chyba wszystko co można o nich powiedzieć, bo pod względem graficznym zasmucały, a realistyki miały tyle co wieczorna zmora. Aktualne produkty zachodnich firm software'owych starają się chyba zatrzeć to dawne wrażenie. PGA Tour Golf jest z pewnością najlepszym tego przykładem i nie zawiedzie nikogo. Tyle opcji, tras, kijów golfowych, takiego napływu informacji nie było nigdy. Nurt ten cieszy i pozostaje tylko powiedzieć, że „czekamy na jeszcze”.



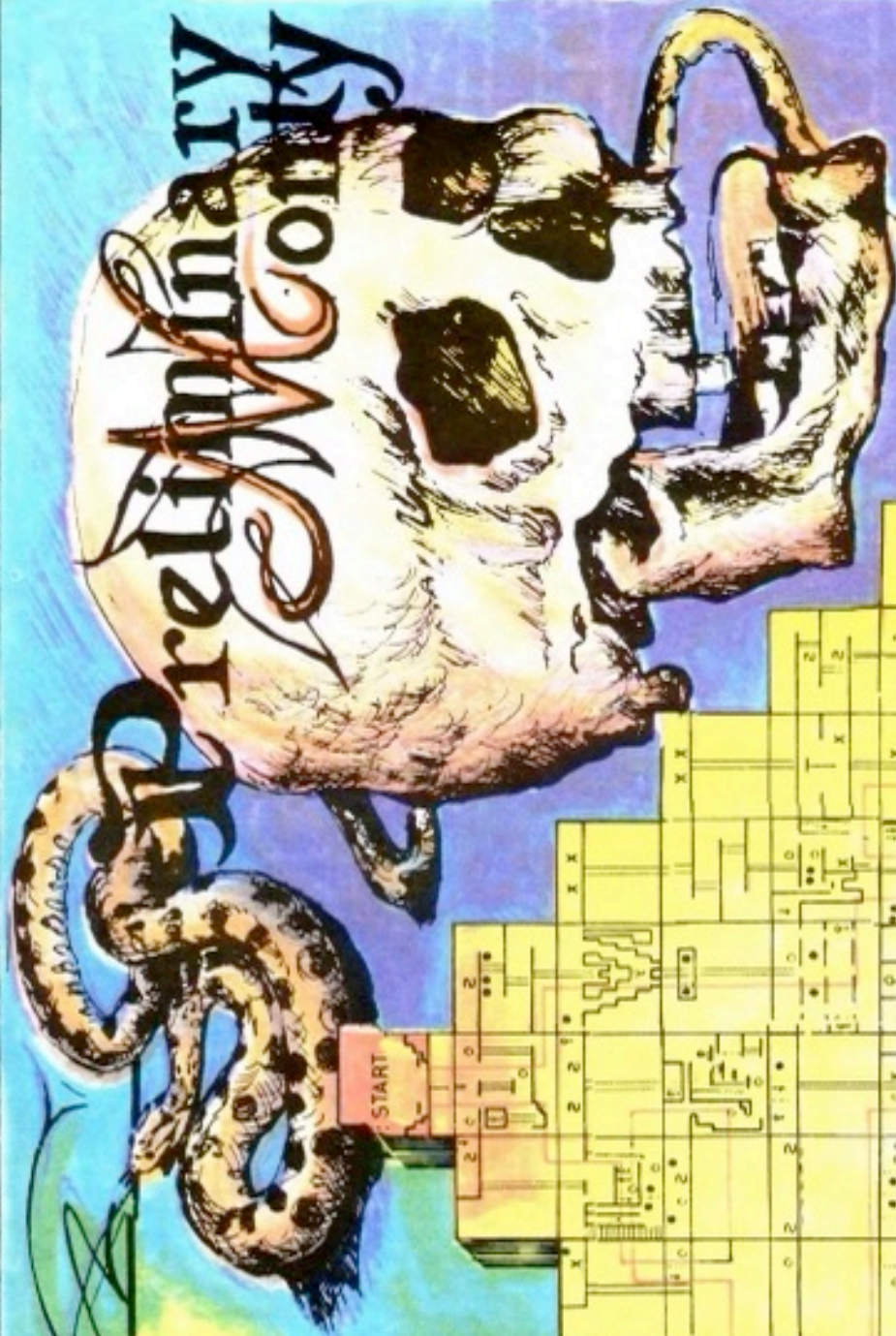
BACK TO THE FUTURE II Imageworks

Jeśli nie jesteś „na talu” i dopiero niedawno obejrzałeś Back to the Future II, masz dużą szansę zachłyniecia się grą o tym samym tytule. Spotkasz w niej starych znajomych z pierwszej części, ale również poznasz trochę nowych twarzy. Deskorolkowi szalency dadzą upust swojej energii w pierwszym etapie, gdzie odpowiednio Skate'ując trzeba uniknąć błądzących następników. Reszta jest dla nas na razie cieniem...

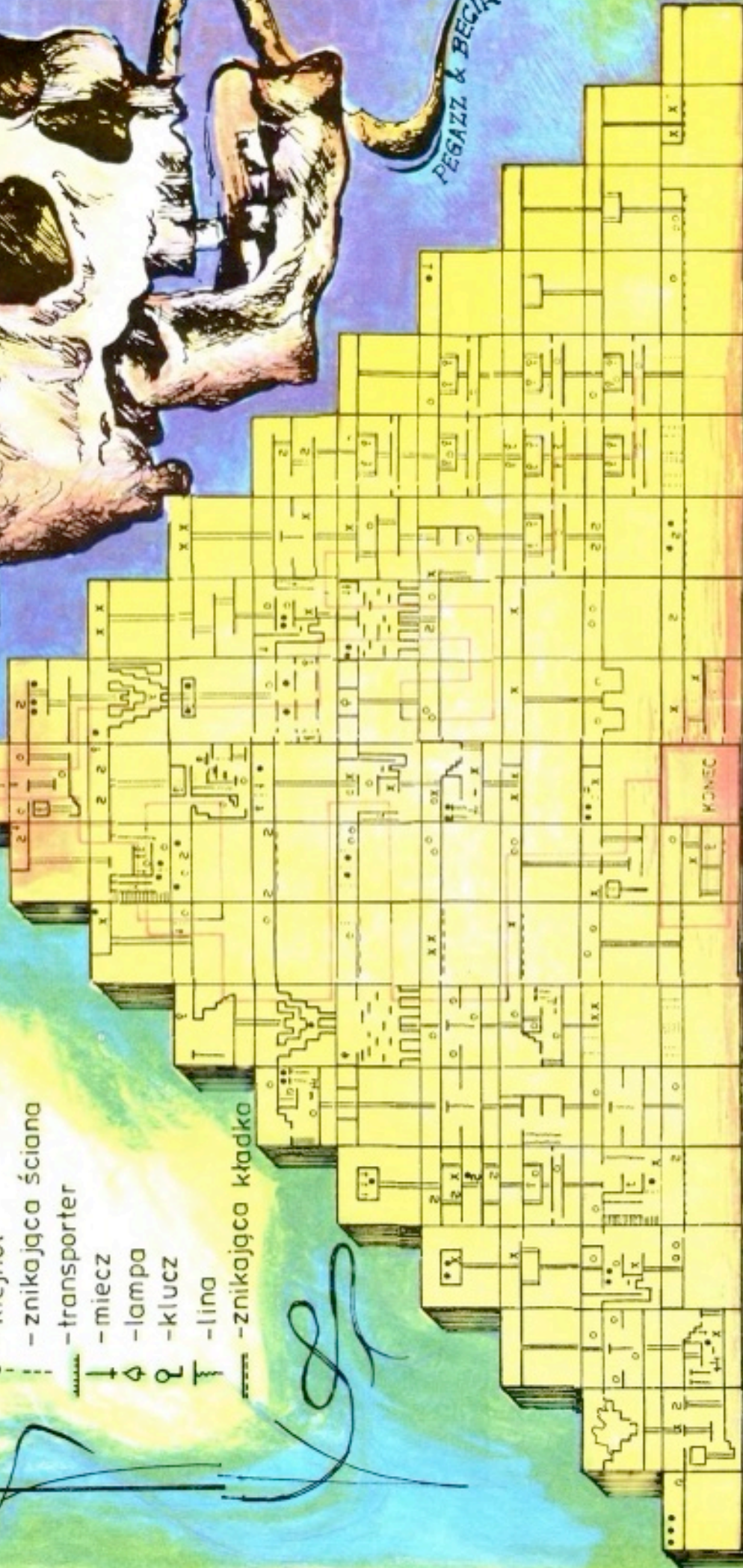


LEGENDA :

- - czaszka
- ≡ - wąż
- X - tarantula
- - klejnot
- - - - - znikająca ściana
- transporter
- ↑ miecz
- ⊕ - lampa
- ⊖ - klucz
- lina
- - - - - znikająca kładka



PEGAZZ & BEGIA



PRELIMINARY

MONTY

Nie jest to gra bardzo nowa ani też nawet nowa. Jednak nigdzie dotąd nie było jej mapy, a naprawdę jest ona potrzebna. Wielu użytkowników Atari do dziś nie rozwiłało Monty'ego, choć znają np. bardzo podobną grę Montezuma's Revenge lub Panama Joe.

Legenda jest podobna — wyprawa po skarby w podziemnym labiryncie. Zamknięte drzwi otwierają się za pomocą kluczy, tarcz i mieczy używa się do walki z wężami, czaszkami i pająkami. Labirynt kryje również inne pułapki — ruchome podłogi, znikające kładki itp. Co więcej, gra może toczyć się na poziomie trudności od 1 do 9. Na naszej mapie zaznaczono lewą kreską sposób ukończenia gry dla poziomów 1 i 3..9, prawą zaś kreską — dla poziomu 2. Przy odrobinie wprawy i spoglądaniu na mapkę wszystko stanie się proste.

Izabela Waligóra

Karateka

...*Kiaaai!* — głośny bojowy okrzyk przerwał ciszę słonecznego poranka.

Stał o krok od urwiska, na które wspiął się przed chwilą. Przed nim brama wejściowa do zamku Akumy. Szoguna Akumy. Porwał Mariko i więzi w swoim zamku. Ale on ją uwolni. Po to tutaj przyszedł. Da nauczkę Akumie.

Czerwone płaty gniewu przesłoniły mu oczy. Gdyby teraz zobaczył Akumę to... Nie, gniew i strach są wrogiem karateki. Przypomniały mu się słowa jego mistrza: „zachowaj spokój — wtedy zwyciężysz”. Uspokoił oddech. Gniew powoli ustępował.

Nagle w bramie pojawił się strażnik w białym kimonie. Zobaczył go i podszedł kilka kroków do przodu. Zrozumiał, że zaraz zostanie zaatakowany. Musi mieć trochę miejsca — nie może dać mu się zepchnąć na skraj urwiska. Strażnik podszedł wolno i nagle uderzył z obu rąk. Blok, odeszcie do tyłu uchroniło go przed uderzeniem. Teraz chwila spokojnego wyczekiwania na następny atak, po którym nastąpiła kontra — podwójne kopnięcia odrzuciło strażnika do tyłu. Ale on nie ustąpi, wie, że musi pokonać intruza lub zginąć. Gdyby uciekł, straciłby twarz, a to gorsze niż śmierć, to hanba dla wojownika.

Zaraz zaatakuję ponownie. Już! Potężne kopnięcie w głowę zaablokował przedramieniem i zaatakował podwójnym ciosem z obu rąk. Strażnik cofnął się, czekał.

I wtedy przypomniał sobie, czego uczył go mistrz: „Karate jest sztuką obrony — nie ataku”. Należy więc sprowokować strażnika i wykorzystać jego błędy. To najlepszy sposób na zwycięstwo. Podszedł krok do przodu. Strażnik ruszył i zaatakował go serią uderzeń z obu rąk. Krok do tyłu, kontra nogą, znowu do tyłu i kolejna kontra. Wreszcie sam przyszedł do ataku. Krok do przodu, seria z obu rąk i niespodziewane podwójne kopnięcie w głowę przyniosło efekt. Strażnik zwałił się na ziemię.

Ale przed nim jeszcze długa droga. Musi pokonać wszystkich wojowników Akumy, a w końcu i samego szoguna. Czy nasz dzielny karateka wywiąże się ze swego zadania i uwolni Mariko? Tak, ale tylko wtedy, jeśli zachowa spokój i będziesz ostrożny. Gdy natomiast dasz ujście swoim emocjom i będziesz porywczy — wynik jest wątpliwy.

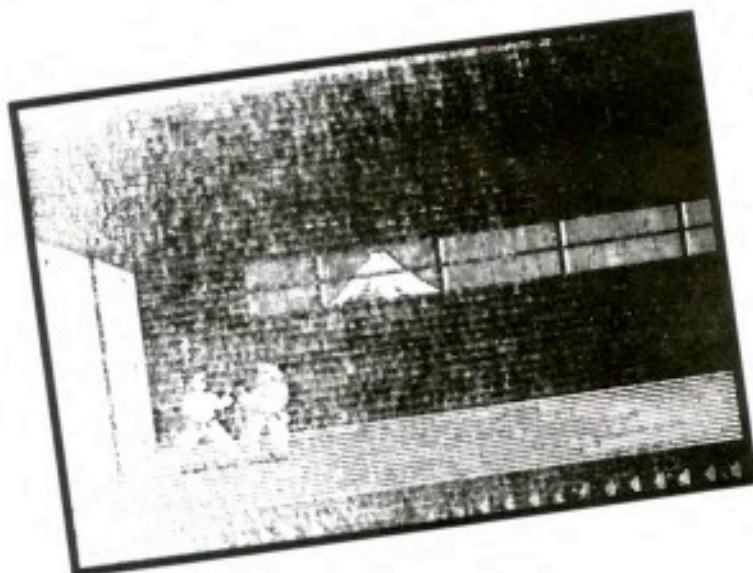
Gra składa się z sześciu etapów. Pierwszy z nich to opisana już wcześniej walka na urwisku, gdy nie możesz dać się zepchnąć

w przepaść. Dalej należy przedostać się od bramy do pagody zamkowej. Tu musisz wygrać od kilku do kilkunastu walk, zależnie od szybkości poruszania się karateki. Przed tobą przeciwnicy niezbyt trudni.

Trzecia faza to walka w komnacie przedsiionkowej pagody. Dopóki się tam nie znajdziesz, nie dowiesz się, co to znaczy mrok, groźni przeciwnicy, agresywny sokół i coś jeszcze. Fazę tę kończy przejście przez klatę, po którym wkraczasz do etapu czwarte-

— klawisze **Q/W**, **A/S**, **Z/X** to ciosy. Pierwsza para klawiszy służy do ataku w głowę, a dwie następne odpowiednio na korpus i nogi. Klawisze **Q**, **A** i **Z** wywołują techniki nożne, **W**, **S** i **X** zaś ręczne. Karateka może zadawać uderzenia pojedyncze, podwójne lub potrójne. Po zwolnieniu klawisza następuje chwila przerwy, w czasie której jest on narażony na atak przeciwnika.

— klawisz **J** służy do przyjęcia przez karatekę postawy do walki, **K** do biegu, **B** to uklon przed wal-



go, gdzie przyjdzie pora na walkę ze strażnikami w kilku komnatach zamkowych. Ich umiejętności są bardzo wysokie, więc pokonanie ich graniczy z cudem. Wiedź też, że Zamknięte Drzwi otwierają się po kopnięciu.

W kolejnej, przedostatniej fazie gry czekają cię zmagania z sokółkiem. Atakuje on wyjątkowo perfidnie, więc musisz być bardzo czujny, by zmęczyć go śmiertelnie. Wystarczy pięć celnych trafień i nastąpi decydujące zmaganie z szogunem. Walka z nim ciągnie się jak guma do żucia, gdyż Japończyk ten jest niesamowicie żywotny. Gdy ci się to uda, czeka na ciebie Mariko. W tajemnicy pozostawimy, co należy zrobić w jej pokoju. Musisz dojść do tego sam.

A na koniec garść wskazówek.

— kursor **left** i **right** służą do przesuwania karateki, przy czym kursorem **left** możesz go zatrzymać, gdy idzie do przodu,

— nie atakuj pierwszego, lecz kontratakuj, — bardzo skuteczne są kopnięcia podwójne i potrójne. Nie należy jednak zapominać o uderzeniach z rąk, — w trakcie walki stosuj urozmaicony asortyment uderzeń. Zmienność ich zwiększa twoje szanse na wygranie każdej walki.

Jeśli zastosujesz się do podanych wskazówek, na pewno wygrasz, czego życzy ci...

Doc

Firma: Broderbund Software
Autor: Jordan Mechner
Rok produkcji: 1985
Komputery: Atari, Commodore, IBM

HAVE A FUN!



SWORD OF SODAN

Electronic Arts

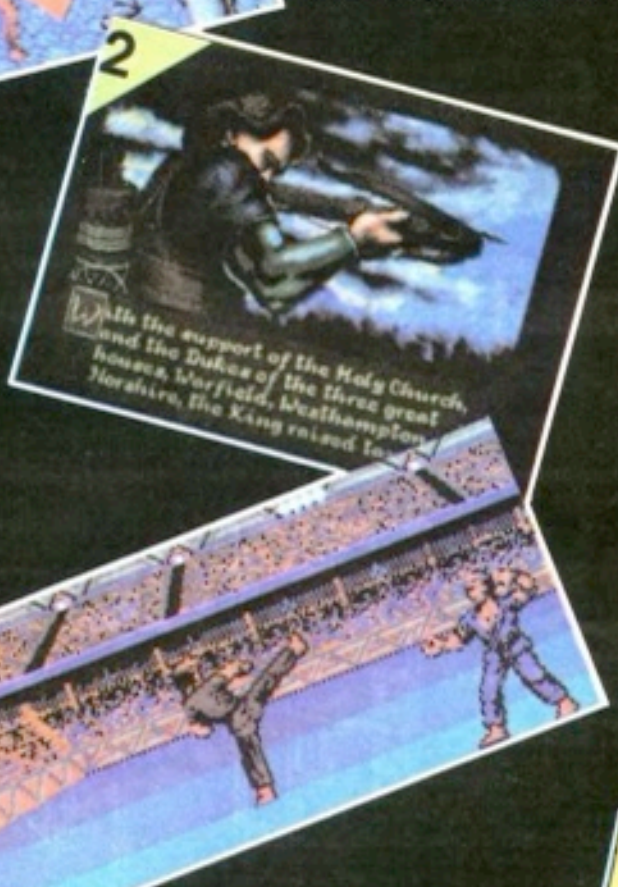
Jeśli interesuje Cię los zrzuconego z tronu dobrego króla, jeśli chcesz zabić złego czarownika Zorka i jeśli do tego chcesz także dobić ledwo żyjącego już joystick, to masz ku temu niepowtarzalną okazję. Sword of Sodan to siedmiolevelówka, poziomo scrollo-

wana gra typu „zabij na śmierć”. Grafika i muzyka, choć ocenione na zachodzie nadzwyczaj wysoko, nie odbiegają od średniego poziomu. Najważniejsza jest tu zabawa i myślący pierwszy traci głowę — tak na ekranie jak i w rzeczywistości.

ORIENTAL GAMES

Microstyle

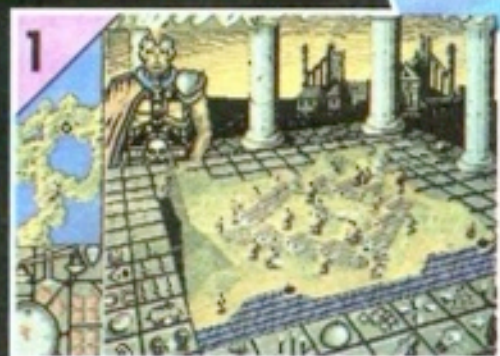
Kendo, Kyo Kushinkai i Kung Fu — któż nie zna tych nazw. Typowe, chińskie sztuki walki przeniosła tym razem na ekrany komputerów firma Microstyle, osadzając ją z miejsca w ramach XX-go wieku. Spotkania odbywają się na nowoczesnych arenach i mają raczej formy sparingu, niż walki na śmierć i życie. Poza zwykłymi potyczkami, mamy jeszcze prawdziwy turniej z udziałem mistrzów każdej dyscypliny. Ale szczegóły pozostawmy chłopcom z Top Secret.



CASTLES

Interplay

Wspaniałe czasy dzieciństwa, gdy bawiłeś się w Indian i kryłeś w galeziach jak Robin Hood, staną się Twoim udziałem na komputerze dzięki firmie Interplay. Sprawdzisz się jako budowniczy wielu twierdz, gdzie animacja i sam sposób tworzenia daje *total* autentyczność. Czasem utrudnią Ci życie czarownice, gotujące w swych kotłach kwaśne zupki — Twe hordy nie zawsze rozwiążą problemy. Nie sposób wyliczyć wszystkich zalet programu, w którym nawet sekwencje budowania zamków są zgodne z rzeczywistością.



POWERMONGER

Bullfrog

Nie minął jeszcze wiatr wywołany przez Populous a na niebie prawdziwa chmura gradowa. Gdy więc udało Ci się pokonać sąsiada w Populous, znaczy, że nadasz się na Powermongera.

Ale uważaj! Do podbicia jest cały świat, a właściwie 195 sektorów mapy i zanim nie zdobędziesz prawego górnego rogu mapy, nie staniesz się Powermongerem. Podporządkowując sobie kolejne wioski, prowadząc wojny z innymi, rzucając swe siły tylko na słabszych masz szansę na zwycięstwo.

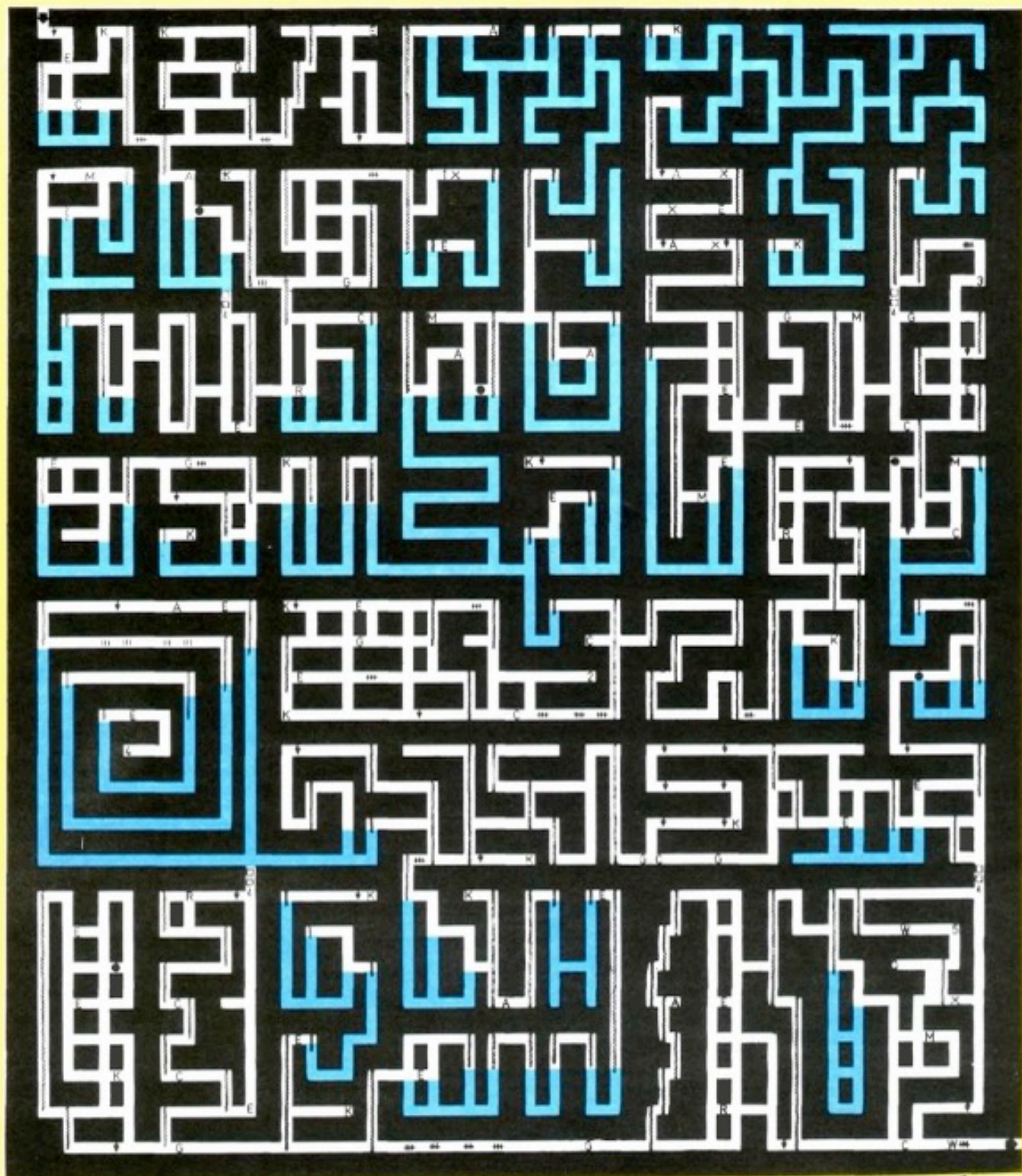
LIFE & DEATH II: THE BRAIN

The Software Toolworks

Fani operacji i leczenia, ale także miłośnicy rajcowania na stole operacyjnym z bezbronnymi pacjentami będą usatysfakcjonowani wiadomością o pojawieniu się drugiej części programu Life & Death (tytuł przez sadystów tłumaczony: Życie aby Umrzeć). Zgodnie z zapowiedziami, gra nie jest

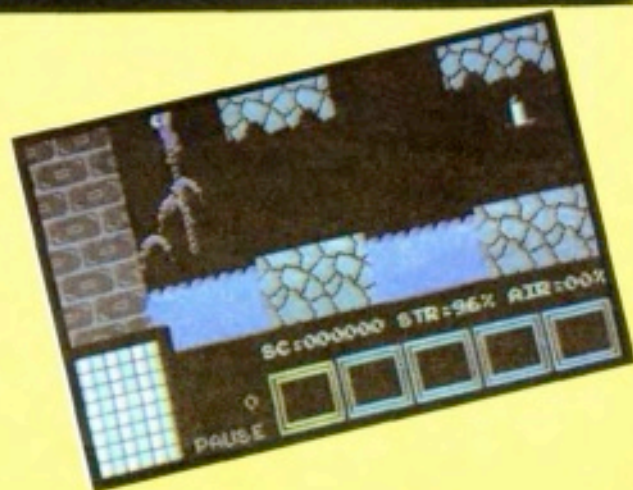
skomplikowana ale i nie uproszczona. Osiągnięto to dzięki lepszemu rozplanowaniu przedmiotów i dokładnych instrukcji w oryginalnych (!) wersjach gry. A największym sadystom życząc, by kiedyś naprawdę znaleźli się w szpitalu. Nawiasem mówiąc, stan ich umysłu nie wyklucza tej perspektywy.





- — bronie na gady
- 1,2,3,4,5 — części talizmanu
- V — zgniatacze
- ⊕ — kraty
- — hak na linę
- ⊖ — linę
- ⋯ — linę
- X — przegroda

- A — powietrze
- E — energia
- G — gad
- C — świeca
- R — lina
- K — klucz
- W — czarownik
- D — koszulka
- M — mapa



GOLDEN TALISMAN

Gry labiryntowo-zręcznościowe nie są popularne i składa się na to kilka przyczyn. Po pierwsze są trudne, co wykrusza mniejszych zapaleńców. Po wtóre nie wyróżniają się grafiką i dźwiękiem, które ogranicza szkielet gry. Po trzecie wreszcie, ukończenie labiryntówką wiąże się z kilogramami straconego czasu.

Golden Talisman to chyba najbardziej typowy przykład takiego programu. Wyprodukowany tak dawno, że prawie archaiczny, może z powodzeniem zniechęcić już po pierwszym pstryknięciu fire. Chyba tylko siły wyższe skłoniły pewne osoby do narysowania jakże trudnej mapy. Mamy nadzieję, że spróbujecie wykorzystać nasz twór; choć może zdobycie gry okaże się trudniejsze od jej skończenia?

Cel gry jest prosty — odnaleźć pięć części Magicznego Talizmanu Foghra, rozrzuconego po podziemnych tunelach. Jeśli tylko nie przerazi Cię od razu napis: „Porzućcie wszelką nadzieję, Wy, którzy tam wchodzicie”.

Cóż oprócz mapy może być Wam przydatne? — Stwory grasujące po labiryncie, podzielić można na dwie grupy: gady, czyli smoki, oraz płazy i ryby. Smoki blokują najczęściej drogę do kluczy, więc używając wcześniej znalezionych broni, takich jak np. krzyż, niszczy je. Płazy i cała reszta ma za zadanie pozbawić Cię energii — jedyną Twą ripostą powinien być celny, a co ważniejsze szybki strzał.

— Na najniższych poziomach znajdują się siły nieczyste, zajmujące się pilnowaniem pustki. Zabicie ich możliwe jest tylko przy użyciu świecy oraz nieodzownej w pewnych przypadkach magicznej koszulki.

— Dopuszczono tylko pięciopredmiotową kieszeń, w której używany jest przedmiot z prawej strony.

— Owoce dostrzeżone po drodze przyczyniają się do odzyskania sił, niebieskie kubelki natomiast zwiększą zapasy tlenu niezbędnego pod wodą.

— Warto zbierać klucze, którymi otworzysz kraty, oraz liny, które zaczepisz w zaznaczonych sklepieniach. Mapy natomiast przydadzą się do rozwarcia kamiennych przegród.

— Świece oświetlają ciemne pomieszczenie.

— Wyjście z wody jest możliwe tylko po linie.

— Upadek z dużej wysokości, podobnie jak nagłe zetknięcie z wodą, nie są dla Ciebie groźne.

— Smoki na najniższym poziomie można przejść dzięki przestrzeni pod ich skrzydłem. Po zabicju jeden z takich gadów zamieni się w świecę.

— Jedno trafienie czarownika zabiera 10% energii, dotknięcie potworka zaś 1/10%.

— Pamiętaj, że tylko przy pomocy Magicznego Talizmanu Foghra zabijesz ponurego Pana Labiryntu, kończąc tym samym pomyślnie całą misję.

— Często jeden dokładny lub niedokładny skok może zdecydować o losach wielogodzinnej gry. Bądź więc uważny — bo to nie są czcze przestrogi. Powodzenia!

Luke

Firma: nieznana
Rok produkcji: 1986
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari

D
E
J
A
V
U
||

(Już to
gdzieś,
kiedyś...
No, głowę
bym
dał!)

Oto obraz faceta grającego w tekstówkę: siedzi przygarbiony nad klawiaturą i klepie. Czasem chwilę się zastanawia, potem znowu klepie, co rusz potykając się o komunikaty w rodzaju „I don't understand word stupid”, „that idea doesn't work” i tym podobne. Smutny to widok.

Ale na szczęście coraz rzadszy.

Wielka to zasługa takich programów jak Deja Vu i zanim zajmijmy się fabułą gry, zobaczymy, jakie reguły rządzą jej obsługą.

Przed wszystkim słownik, który autorzy ograniczyli do ośmiu poleceń: EXAMINE (zbadaj), OPEN (otwórz), CLOSE (zamknij), SPEAK (mów), GO (idź), HIT (uderz), CONSUME (spróbuj), i wreszcie najbardziej użyteczna opcja, umożliwiająca wykonywanie wszelkich działań zgodnych z logiką — OPERATE. W innych programach tekstowych odpowiednik jej to USE.

Ciekawa jest organizacja ekranu. Został on podzielony na okna: tekstu, grafiki, rozkazów i przedmiotów (INVENTORY). Grafika w Deja Vu II jest bardzo staranna oraz ważna ze względu na to, że każdy przedmiot bierze na swój sposób udział w grze — można na nim wypróbować działanie wszystkich dostępnych rozkazów i innych przedmiotów. Okna można przesuwac po całym ekranie i podporządkowywać wedle upodobania, zaś przedmioty w oknie INVENTORY są pokazywane graficznie, co działa pobudzająco na ośrodek kojarzeniowy. Mamy ponadto opcję CLEAN UP, która sama uporządkuje rozbrabany inwentarz.

Jak nietrudno się domyślić, cała gra obsługiwana jest myszą, a to stanowi znaczący krok

wstecz. Dlaczego? To przecież jasne — siedząc o krok dalej od monitora oszczędzamy oczy.

Akcja Deja Vu II przenosi nas w lata pięćdziesiąte, wcielając w postać prywatnego detektywa drugiej kategorii — Ace'a Hardinga. Został on właśnie porwany z rodzinnego Chicago do Las Vegas, gdzie mafioso Tony Malone po przyjacielsku wyłożył mu swoje kłopoty. Otóż w Chicago zginął niejaki Joey Siegel, który zbierał tam forsy dla Malone'a i przesyłał ją kurierem do Las Vegas. Starego Siegela można odzłotać, ale nie przeszło sto tysięcy zielonych, które wsiądky gdzieś w zamieszaniu. A Harding miał nieść część kłopotu, więc teraz troski Malone'a stały się także troskami Ace'a. Albo dostarczy brakującą sumę Tony'emu w ciągu tygodnia, albo...

Twoja w tym głowa, żeby w odpowiednim czasie pieniądze znalazły się we właściwych rękach.

Gra ma typowo Chandlerowski nastrój, tak jeśli chodzi o jej akcję i rodzaje kruczków, tak jak i grypsy rzucane przez komputer. Uśmiech ekstaty wywołują takie komentarze komputera: „zastanawiam się, czy te kraty służą do trzymania kasjerki wewnątrz, czy takich ludzi jak ty na zewnątrz”, lub „zlew jest brudny i śmierdzi stęchlizną; przypomina ci o domu”.

I to już chyba wszystko.

John Leon

Rok produkcji: 1990
Komputer: Commodore,
Atari ST,
Amiga



Have a Fun!



ADVANCED DESTROYER SIMULATOR

Futura

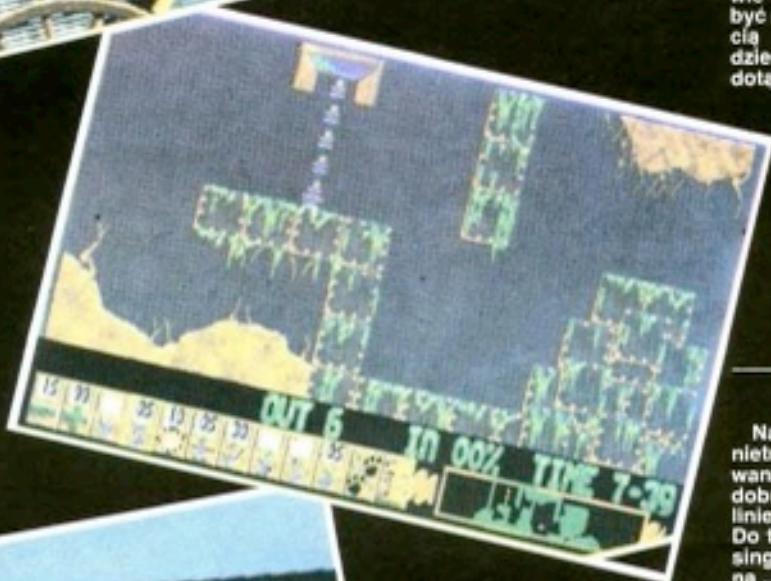
W wąskie uliczki pełne symulatorów wcisnął się z powodzeniem najnowszy produkt firmy Futura. Jego wykonanie udowadnia, że w

dziedzinie gier symulujących dużo zostało już zrobione i jeszcze więcej pozostaje do zrobienia. To pierwsze odnosi się do szeregu rozbudowanych opcji gry (podobnie jak w Sherman M-4), to drugie natomiast do ciągle mało realistycznej grafiki i dźwięku. Wady nie przeszkadzają oczywiście w zabawie a dla co poniektórych mogą być nawet zaletami. ADV z pewnością mieści się w pierwszej dwudziestce ogółu wyprodukowanych dotąd gier symulacyjnych.

LEMMINGS

Psygnosis

Lemmingi to takie małe zwierzątka przypominające trochę szczury. Żyją sobie spokojnie w norkach dopóki nie rozmnożą się nadmiernie lub autorzy firmy Psygnosis nie wpadną na pomysły nowych komnat. Lemmingi mają dwie cechy: prą do przodu i nie myślą. Jeśli im nie pomożesz wszystkie spalą się, utopią lub połamią kości. Twoją jedyną bronią jest rozum oraz możliwość wydawania Lemmingom rozkazów.



PRO TENNIS TOUR 2

UBI Soft

Nawet na reklamowych zdjęciach nie trudno rozpoznać jest dopracowanie gry. Postacie ludzików dość dobre, piłka jest w miarę okrągła, a linie to nawet nie bardzo krzywe. Do tego dochodzą możliwości gier singlowych, deblowych i praktyki na „suchym korcie”. Gra nieźle wyrabia refleks i orientację przestrzenną. Grafikę, nierewelacyjną moim zdaniem, oceniono na 88%. Dźwięk dostał 77%. Być może te niecodzienne liczby miały nagiąć do kupna? A może wcale nie?



HARD DRIVIN' II

Domark

Jeden level przeciwko czterem — to chyba jedyna kontrpropozycja na jaką stać było osławionych autorów Hard Drivin' I. Nowatorska grafika widoczna szczególnie na trasach dla kaskaderów pozostała bez ulepszeń. Doczekaliśmy się wreszcie opcji budowania włas-

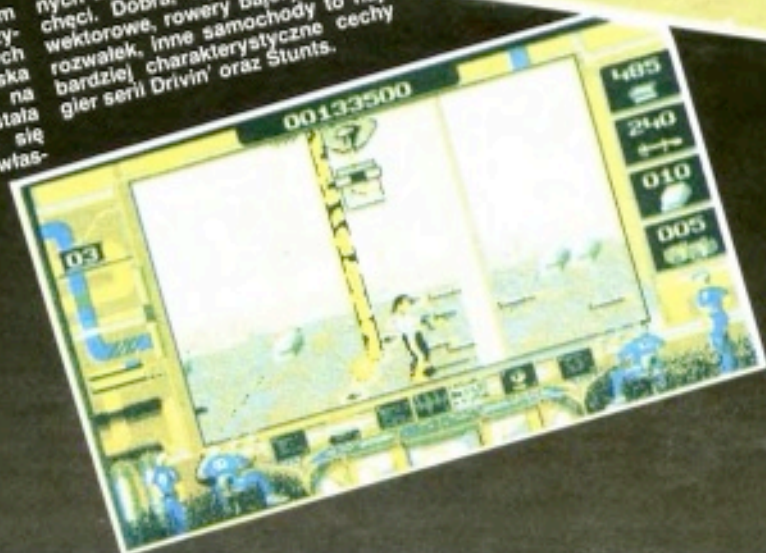
nych tras, zależnie od wyobraźni i chęci. Dobra, wypełniona grafika wektorowe, rowery bajery, replaje rozwałek, inne samochody to najbardziej charakterystyczne cechy gier serii Drivin' oraz Stunts.



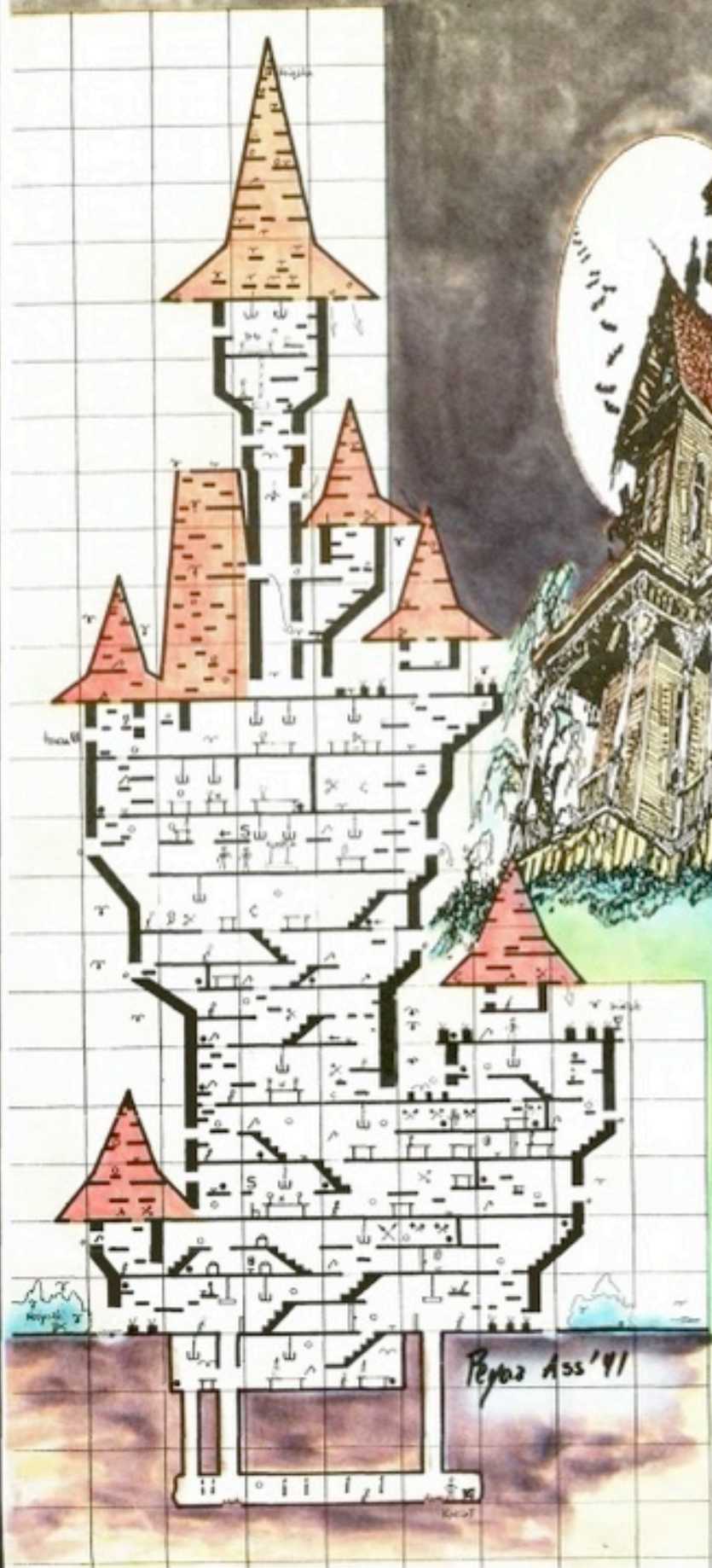
CRIME WAVE

U.S. Gold

To tylko taka strzelanka, latająca palące się kawałki ciała, puste głowy. Luke McCabe, zawodowy najemnik postanawia wyrównać porachunki z niedostępnym handlarzem narkotyków King Pinem. Wykorzystuje okazję porwania córki prezydenta i wychodzi na ullice. Szybciej od amunicji zużywa mu się zapal do walki, ale mimo to idzie dalej. Kolejne krwawe etapy rozdzielają filmowe scenki ułatwiające zrozumienie sensu całej zabawy. W sumie bez kozery można powiedzieć, że gra jest nienowatorska i bardzo dopracowana.



CAULDRON · II



ON-COURT TENNIS

W

pierwszej części okrutna czarownica z Królestwa Dyn, pokonała Króla Dyn zabrała Złotą Miotłę i zawiadnęła całym królestwem. Nie zdążyła zregenerować jeszcze swoich sił, gdy u progu jej zamku stanąłeś TY. Wiesz, że potrzebujesz sześciu przedmiotów, aby czarownica stała się tylko snem z taniego horroru.

A oto i one:

1. Magiczna Księga (1E).
2. Tarcza (13B).
3. Korona (15E).
4. Puchar (18I).
5. Topór (19F).
6. Nożyczki (23B).

Nie ludzisz się rzecz jasna, że czarownica nie zabezpieczyła się odpowiednio przed Twoją wizytą. Miałaś okazję zorientować się z kim masz do czynienia. W zamku napotkasz okropne stwory, maskary, olbrzymie pajaki itd. Gdziekolwiek czyhają na łup tajemne pułapki, których położenie zna tylko czarownica i... my, co widać na załączonej mapie.

Po odnalezieniu całej szóstki trzeba gdzieś pójść. Aby jednak nie psuć wam całkowicie zabawy, nie powiemy gdzie. A może nawet sami nie bardzo wiemy?

Potrąfimy za to udzielić kilku wskazówek:

- wszystko co się rusza jest Ci wrogiem,
- niektóre potworki można na chwilę zamrozić, przy użyciu magicznego promienia,
- drzwi otwierają się tylko od strony klamki,
- tarcza chroni Cię przed szkieletami i niektórymi nietoperzami,
- nie dotykaj świec i pochodni,
- każda próba zbliżenia się do czarownicy bez magicznych przedmiotów, okaże się tragiczną w skutkach,
- nie przebywaj zbyt długo w komnatach z jedzeniem,
- utraconą energię odzyskujesz w magicznych źródłach.

A. & O. Makrzyccy

PS. W wersji na Commodore nieśmiertelność uzyskasz wpisując
POKE 23023,165.

Firma: Palace
Rok produkcji: 1987
Komputer: Spectrum, Commodore



Na końcu wybieracie ilość setów: jeden, trzy lub pięć.

Match Point, Serve & volley, International Tennis, Passing Shot to tylko niektóre z tenisów godnych uwagi. Każdy z nich odznacza się czymś, co przyciąga potencjalnego gracza — pierwszy prostotą, drugi możliwością dokładnego sterowania piłką, trzeci jeszcze czymś, a czwarty to już całkiem nie wiadomo. Ktoś powiedziałby: dość już klepania piłki rakietą, trzeba się wziąć za coś, co naprawdę może sprawić przyjemność. Ja twierdzę natomiast: nie mówcie tak, bo wnet zmienicie swoje zdanie. Zagrajcie tylko w **On-Court Tennis** — Twoje życie z nudnego stanie się radosne. Nie będziecie musieli godzinami przegrywać pudełka z dyskietkami szukając czegoś, w co można by zagrać nie ziewając przy tym jak lew. **On-Court Tennis** jest jak wino — im starsze tym lepsze.

Na początku możecie wybrać ilość graczy: jeden lub dwóch i rodzaj podłoża: twarde (**Hard Court**), trawiaste (**Grass**) albo gliniaste (**Clay**). Potem nadajecie imiona swoim zawodnikom.

Serw jest najważniejszą częścią całego meczu. Możecie wykonać jeden zły serw nie tracąc przy tym punktu, lecz następny musi być już celny, aby przeciwnik nie zdobył piłki bez walki. Serwujecie ruszając joystickiem w lewo, w prawo, w górę lub w dół. Ruchy te możecie wykonywać także przy wciśniętym FIRE — piłka poleci wtedy dużo szybciej.

As serwisowy to taka piłka, której lot nie da przeciwnikowi szansy nawet na dotknięcie jej rakietą. Jeżeli serwujecie na lewą stronę, to wciśnijcie FIRE i w odpowiednim momencie lewo — piłka najprawdopodobniej poleci na sam kraniec boiska i będzie piłką asową. Jeśli serwujecie na prawo, dla uzyskania asa powinniście wciśnąć FIRE a potem w odpowiedniej chwili lewo — piłka odbije się na lewym krańcu wyznaczonego pola, a przeciwnik tylko gwizdnie z zachwytem. Ruszenie joysticka w lewo powoduje przy serwie uderzenie piłki na lewą część pola serwisowego, ruszenie w prawo — na prawą, w górę — na kra-

ńiec pola serwisowego. Ruszenie przy serwie joystickiem w dół daje uderzenie z rotacją wsteczną.

Należy grać spokojnie i przykładać się do każdej piłki, gdyż czasami z bliżej nieznanymi nam powodów leci ona w siatkę lub na aut. Wtedy ze złością gryziemy kabel od joysticka i bierzemy kolejną porcję Validolu. Trzeba pamiętać również o tym, że możemy machnąć rakietą tylko raz i nie pomoże już nawet tkanie joysticka lub żucie mikroprzełączników. Nie trzeba też brać każdej piłki, gdyż niektóre z nich na pewno nie wejdą w boisko, na przykład taka, która jest wyższa od normalnej, lecz wyraźnie niższa od łoba.

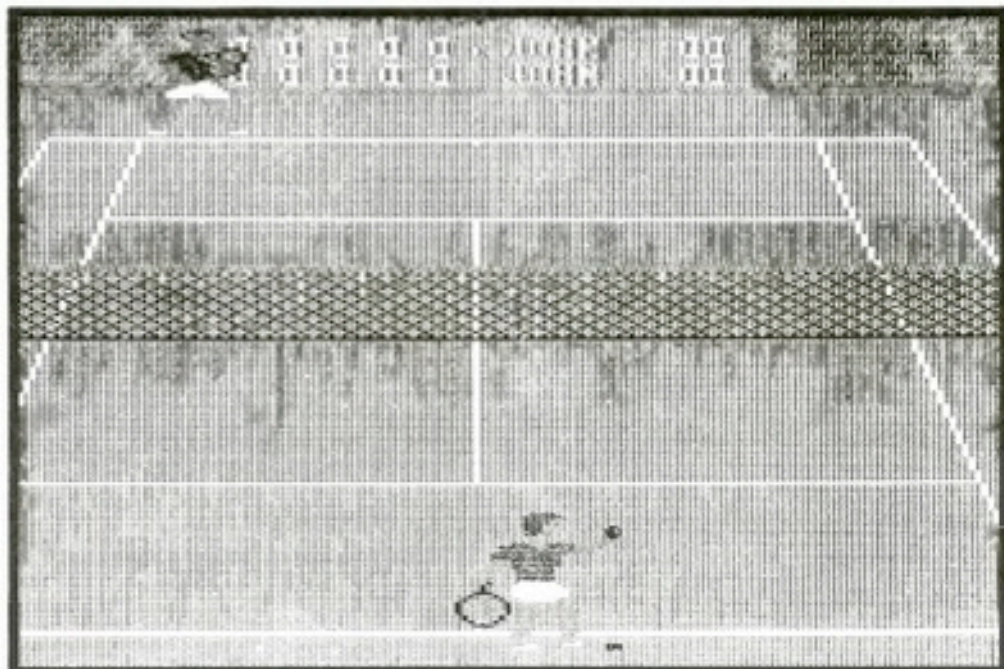
Uderzenie piłki jest najtrudniejszym stałym fragmentem gry, gdyż wcale nie leci ona w tę stronę, w którą poruszyło się joystickiem. Piłka odbita tuż przy zawodniku ma inny kąt niż piłka odbita przed nim. Dlatego należy zwracać uwagę na to, w której części boiska znajdujecie się i jak powinniście odbić piłkę. Odbijamy ją lewo/prawo, lobujemy ruszając joystick w dół, a ścinamy góra/lewo/prawo (tylko wtedy, gdy przeciwnik załobuje). Skróty gry wciśnięciem FIRE, ale są one skuteczne tylko gdy jesteście blisko siatki. Skrócik z połowy albo końca boiska będzie na pewno za krótki.

Jeśli chcecie wygrać, to stosujecie się do podanych wskazówek. Spędziwszy z Luke'em wiele godzin przed monitorem, mogąc w tym czasie smacznie spać. Wszystko to jednak dla Was, abyście nie męczycie się przy tej grze tak, jak my. Pamiętajcie jednak, że musicz być chociaż trochę sportowcami i mieć odrobinę refleksu. Sam opis nie wystarczy.

A teraz, jeśli pozwolicie położyć się spać. Czeka mnie jeszcze niejedna nieprzespana noc. Jest jeszcze tyle nierozpracowanych gier...

Scan

Firma: Gamestar
Rok produkcji: 1986
Komputer: Commodore



HAVE A FUN!



R-TYPE II

Activision

Niewielki stateczek z pierwszej części R-Type, wspomagany rękami i joystickami milionów graczy na całym świecie, uporał się wreszcie z imperium zła Księcia Bydo. Ten zbiegł jednak, i po blisko półtora roku znowu pojawił się na ekranach naszych komputerów. Co gorsza, zniszczyć go ponownie jest dużo trudniej — jedyną drogą jest tunel, najeżony pułapkami, laserowymi działami, przezrocznymi latającymi machinami. Zagadką pozostanie, dlaczego w takiej sytuacji producenci gry zapomnieli o naszym wyposażeniu. Trzeba zadowolić się laserem, raketami, wyrzutnią kul i zwykłym działkiem, z których tylko ostatniego nie będzie trzeba zdobywać.



JAHANGIR KHAN SQUASH

Krisalis

Ta mało znana i niepopularna u nas gra, cieszy się wielkim zainteresowaniem na Zachodzie. Długo by jednak szukać squashów w spisach gier. Autorzy wyraźnie nie darzą sympatią tej dyscypliny sportu. Dlatego nie ulega wątpliwości, że wytwór z firmy Krisalis już wkrótce zajmie czołowe miejsce na sportowych listach przebojów. Tym bardziej, że nie został on ograniczony wyłącznie do samej gry — można ustalać „mocne” strony swoich graczy, oglądać prowadzoną przez komputer statystykę, grać z kolegą w turnieju itd. Zresztą, ocena 84 punktów na 100 mówi sama za siebie.



PREDATOR 2

Imageworks

Co by nie mówić o Schwarzeneggerze, to jedno nie ulega wątpliwości — wystarczy samo jego nazwisko, by tłumy zabijały się o bilety w kinie. Może właśnie brak tego aktora powoduje, że Predator 2 nie wzbudza emocji. Na szczęście, gracze do pełni ekstazy potrzebują raczej dużo strzelania niż dużo mięśni. Choć więc sam program nie cieszy się powodzeniem, to warto w niego kilka razy zakosić. Ot tak, dla ukojenia nerwów, rozprucia kogoś piętnastosekundową serią, czy trafienia bandyty jednym celnym strzałem w czołko.



SWORDS & GALLEONS

The Software Business

Cóż może być wspanialszego dla młodego człowieka, jak nie wyprawa w głąb krainy piratów, skarbów i pięknych kobiet? Jako początkujący marynarz dostajesz zadanie uratowania Królowej uwięzionej na Wyspie Czaszek. Nie wolno zapomnieć, że ciąży na niej czar, którego złamanie będzie diabelnie trudnym zadaniem. Od czego jednak Twój spryt i rozum? Wartka akcja gry oraz doskonała grafika umiłą tygodnie spędzone na rozpracowywaniu tajemnicy Wyspy Czaszek.



WARZONE

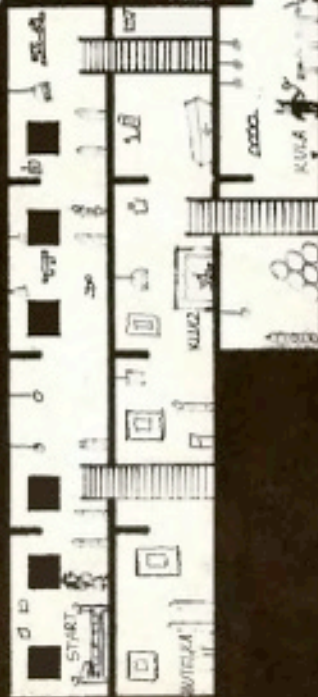
Core Design

Kiedys mówiło się: Who Dares Wins. Potem było długo, długo cicho, aż do zeszłego miesiąca. Wtedy pojawiło się nowe słowo: Warzone. Wraz z nim nadchodzi kolejna fala. Pierwsi utoną w niej zawodowi strzelacze, zmiatający swym ogniem nawet niewinną trawkę — wystarczy jeden strzał snajpera, a już leg-

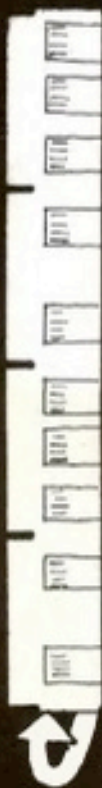
ną bez tchu. Cwaniacy pożyją chwilę dłużej, lecz ogień karabinów maszynowych powstrzyma ich skutecznie. Stopery w postaci dział, kutrów torpedowych itp., przetrzebią ostatecznie szeregi odważnych. Dzieła zniszczenia dopełni brak amunicji, granatów i skrajne wyczerpanie.

The Munchsters

Dom



Więzienie



Rdzemnia



Jeśli kłamiwo ma krotkie nogi, to w takim razie strach nie ma ich wcale. Można było przekonać się o tym, oglądając komiksowe zrobiony film pt. „Strachy na Laachy”. A żeby już na zawsze pozbyć się strachu, wystarczyło zamówić rozpracować grę **The Munchsters**, napisaną właśnie na podstawie tego filmu. Ponieważ ukazała się ona przeszło dwa lata temu, i każdy kto chciał ją skotczyć dawno już to zrobił, prezentujemy gotowe rozwiązanie.

1. W pierwszej komnacie, strzelał w skrzyni aż do uzbierania pełnej butelki **SPELL**.

2. Zbierz wszystkie zaznaczone przedmioty z sal 1—19.

3. Z sali 19 uwięź Frankenstein

4. Wędrując z Frankiem po podziemiach (18—19), ponownie wyważ się kumstrem snajpera i zapicnij butelkę **SPELL**.

5. Teraz Dracula (czyli Ty) zamiesz się w nieopierza, a nieszczęśliwy Frank (czyli aktualnie Ty) musi zabrać przedmioty z sal 22—26.

6. Ponownie razbieraj **SPELL** w podziemiach.

7. Idź do 24 i strzał do latającego skrzaka pilnującego wampirka Kleofasa — uwolniony podąży za tobą.

8. Idź do 27 i wyjdź przez lewe drzwi.

9. W czasie lotu smokiem strzelał do wszystkiego co lata; w wolnych chwilach podniósł samochód aby nie sprawić sedykacji samochodom na rowerach.

10. Otwierasz kolejne drzwi i szukasz za nimi kolegi Kleofasa; pamiętaj o truposzach zczajonych za ścianami!

PLiS
Firma: 1964 Universal City Studio Inc.

Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad.



Dzięki nowym technikom programowania na rynkach pojawia się coraz więcej symulatorów lotu. Nie ukrywam, że darzę te programy żywym zainteresowaniem z racji prywatnych zamiłowań, jednak symulator symulatorowi nierówny.

Program A-10 "TANK KILLER" został opracowany przez amerykańską firmę Dynamix znaną nie tylko z produkcji dla IBM, ale również dla komputerów domowych (Commodore 64, Amiga, Atari ST). Wersja opisywana przeze mnie jest przeznaczona dla IBM lub pochodnych, wyposażonych w kartę VGA, choć „latalem” już także tym samolotem na Amigę.

Generalnie rzecz biorąc istnieją trzy rodzaje symulatorów lotu. Do grupy pierwszej należy zaliczyć te programy, których twórcy skoncentrowali się na szczegółowym odwzorowaniu warunków lotu, reakcji samolotu, nawigacji itp. W grupie drugiej z kolei znajdują się te programy, które za cenę pewnego uproszczenia spraw związanych z pilotażem pozwalają użytkownikowi na wyższe emocjonalne i częste pociąganie za spust działek czy też odpalanie rakiet. W grupie trzeciej znajdują się programy, w których zwizek z lotnictwem jest wyrażony widokiem z kabiny nafaszerowanej bardzo dziwnymi nieraz instrumentami.

A-10 "TANK KILLER" to symulator, który zaklasyfikowałbym do grupy drugiej. Do bardzo pożądaných i niewątpliwych zalet tego programu należy m.in. błyskawiczna reakcja samolotu na ruchy



A-10 „TANK KILLER”

sterami, co jest raczej rzadko spotykane w innych programach. Oprócz tego uwzględniono również to, że zmianę kierunku można uzyskać nie tylko poprzez położenie samolotu w zakręt lecz również poprzez odpowiednie ustawienie steru kierunku (bardzo przydatne podczas skierowywania samolotu na cel).

Twórcy zdecydowali się na wymodelowanie dwumiejscowej wersji samolotu A-10 Thunderbolt II. Pozwolił im to zrzuć wszelkie sprawy związane ze startem, chowaniem podwozia itp. na drugiego pilota. Dzięki temu „pierwszy” może skupić się na wyszukiwaniu celów i ich niszczeniu. Wbrew pozorom nie jest to takie proste. Po pierwsze musisz użyć odpo-

wiedniej broni, po drugie cel nie czeka z kwiatami, po trzecie wejście w zakres działania wrogich wyrzutni SAM kończy się zwykle bardzo poważnymi kłopotami. Praktycznie rzecz biorąc niemożliwe jest zniszczenie kilku czołgów np. jedną rakietą — zwykle musisz wykonać kilka zajęć, przy czym przeciwnik nie stoi w tym samym miejscu. Jeśli w trakcie misji zostanie uszkodzone skrzydło samolotu, to jednocześnie tracisz całe podwieszenie pod nim uzbrojenie. Zgubić raketę podążając za Tobą jest szalenie trudno, jeśli nie masz flar. Pilot dysponuje mapą taktyczną sporządzoną na podstawie meldunków wywiadowczych; te ostatnie jednak nie obejmują WSZYSTKICH ce-

lów i często bywa, że można natknąć się zupełnie niespodziewanie na cel nieoznaczony na mapie. Jeśli nie będziesz przygotowany na takie spotkanie, to możesz mieć wyjątkowo udany pogrzeb.

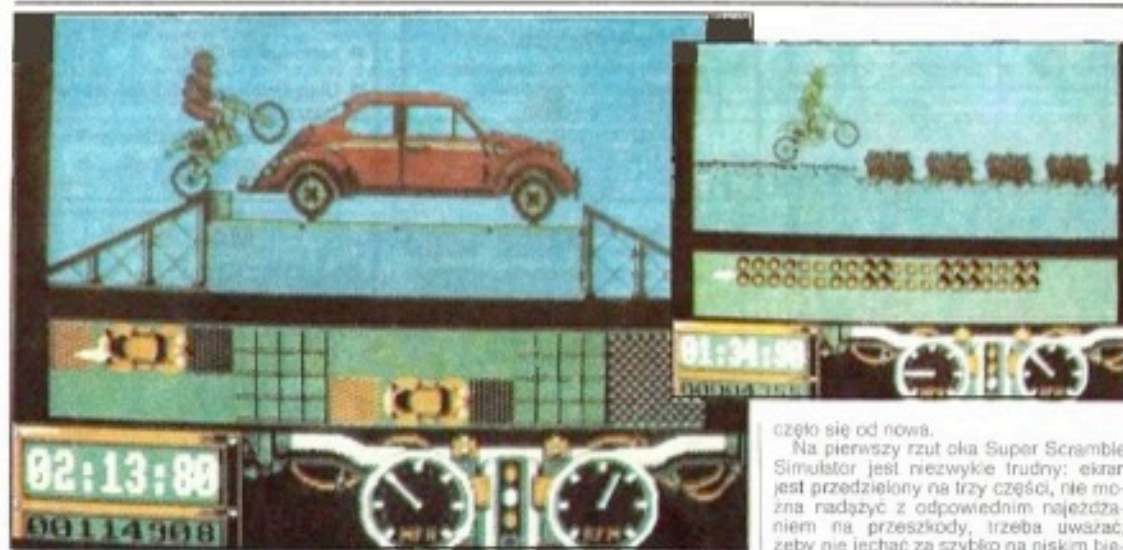
Na uwagę zasługuje sam atak przed którym musisz wykonać szereg czynności wstępnych: zmniejszenie prędkości, zgranie osi lotu z celem, przedwycięcie celu i odpalenie rakiet. Niemożliwe jest odpalenie rakiety w momencie, gdy jej system naprowadzania nie został zablokowany na wskazanym celu (LOCKED).

Program oferuje 7 misji o różnym stopniu trudności (za najcięższą uważam „Mother Hen” — „Mamę Kurę” polegającą na wsparciu i osłonie czterech pluto-

wróćce polscy użytkownicy będą mieli możliwość zakupu szeregu autoryzowanych i oryginalnych programów firmy DYNAMIX w polskich sklepach — rozmowy na ten temat trwają. Ja z kolei zapraszam za miesiąc do zapoznania się z recenzją rewelacyjnego symulatora „RED BARON” tej samej firmy.

Sidewinder

Producent: DYNAMIX, Inc., 1989
Komputer: IBM lub kompatybilne, min. 512 KB RAM, 1FDD, (zalecany HDD), karty: VGA, MCGA, EGA, TANDY, CGA
Cena: 19.99 USD (w USA).



SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

Zawsze lubiłem symulatory jazdy motorem. Pomykałem dzień i noc różnymi karami, motocyklam, osami. To szalenie trwało bardzo długo, ale co za dużo to niedobro. Po pewnym czasie na widok motocykla robiło mi się niedobrze i musiałem o nim zapomnieć.

Dotychczas sądziłem, że nie mogą po-

wstać gry o motorach, które nie byłyby nudzące, dlatego nie zajmowałem się takowymi. Zmieniłem swoje zdanie wtedy, gdy będąc u swego brata przez przypadek załadowałem Super Scramble Simulator. To był dla mnie lekki szok. Przypomniałem sobie wtedy o swoich motorowych przygodach i szalenie rozpo-

gu, jest mało czasu na przejechanie trasy (za każdy błąd naliczane są punkty karte w postaci zmniejszenia się czasu, kontynuujemy wtedy jazdę nie od miejsca pomyłki, ale od pewnego punktu znajdującego się zupełnie gdzieś indziej). Wszystko jest jednak kwestią wprawy, a czas można załatwić nieśmiertelnością. Nale-

ży tylko odpowiednio długo trenować i przykładać się do tego. Nie można się denerwować, ani wyginać joysticka myślic, że szybciej pojedziemy albo podbijemy wyższe koło. Każda trasa jest do przejechania, wymaga to jednak cierpliwości i opowiania. W końcu dla chcącego nic trudnego.

Główna część ekranu pokazuje motocyklistę i motor z boku, środkowa z góry, a dolna kierownicę, liczniki, ilość punktów i czas jaki pozostał do ukończenia trasy. Jeśli wjeżdżamy na jakąś podwyższoną przeszkodę, to musimy pamiętać o tym, że podbijamy zarówno przednie, jak i tylne koło. Patrzymy wtedy na górną część ekranu. Podchodząc do przeszkody lub jeżdżąc między tyłkami używamy środkowej części. Bardzo przydatne są również liczniki, a szczególnie obrotomierz, który zapobiega (jeśli się go używa) zatarciu lub wyłączeniu się silnika.

Cała gra podzielona jest na kilkanaście etapów, w których znajdują się po trzy trasy oznaczone literami. Na każdej trasie można zdobyć rekord, a kolejność przejeżdżania tras w etapie jest dowolna.

Trasy są różne, ale każda z nich jest typowo zręcznościowa. Na niektórych jeździmy po samochodach albo po jeziorach, na innych po pieńkach drzew, gdzie indziej wjeżdżamy do ogromnych koszy na śmieci lub skaczymy po schodkach. To urozmaicenie, jak również doskonała grafika i efekty dźwiękowe czynią grę ciekawą i interesującą.

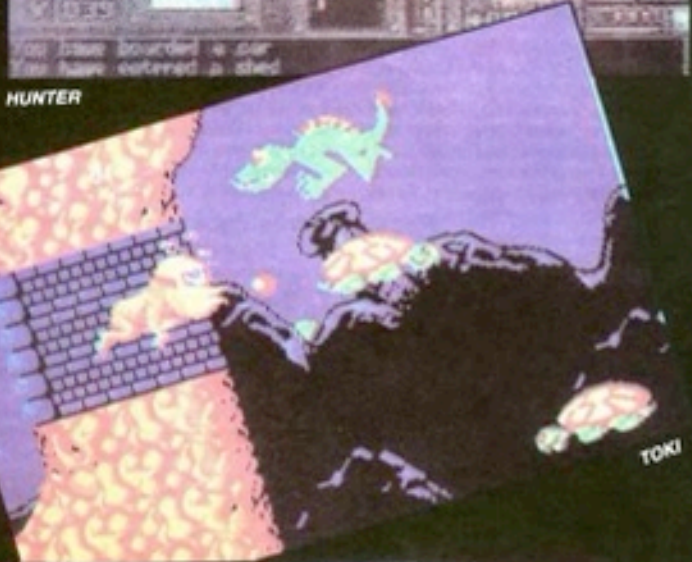
Scan

Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad.

Have a FUN!



HUNTER



TOKI



PREHISTORIK

HUNTER Activision

Tym razem kilka strategicznie ważnych wysp zostaje zajętych przez prywatną armię, której zamiary nie są dokładnie znane. Twój dowódca nie chce jednak ryzykować i dlatego masz co robić. Wcielasz się w postać komandosa, którego zadaniem jest wszelkimi środkami obrzydać życie wrogim wojskom, nie dając się przy okazji schwytać. Na wyspach nie spotka Cię nic miłego — aby przeżyć należy mieć dużo zimnej krwi, szybki joystick i kilka paczek szoczeńca.

TOKI Ocean

Tak, tak — to nie było kto. To Toki we własnej osobie. Po zniknięciu Miho, ukochanej Tokiego nasz bohater nie spocznie, póki jej nie odnajdzie i nie ukara winnych. A przed nim platformy upstrzone wszelakimi niespodziankami: miłymi — w formie dodatkowych żyć, potężnych broni, złotych monet, oraz nieprzyjemnymi — w osobie złych i na dodatek niebezpiecznych potworów. Toki jako program oceniany jest podobnie jak Rick Dangerous.

THE LAST NINJA III System 3

Już po raz drugi System 3 udowadnia nam, że Ostatni Ninja nie musi być wcale jeszcze ostatnim. I bardzo dobrze. Last Ninja zawsze była grą niezwykle popularną, łącząc w sobie zagadkowość, niebezpieczeństwo i piękną grafikę. Te trzy czynniki występowały w pierwszej, drugiej części. Nie zapomniano o nich i teraz. Głównym przeciwnikiem jest jak zwykle Kunitoki, po drodze nie zabraknie jednak innych atrakcji, głównie wrogo nastawionych mistrzów walki i zwykłych morderców.

PREHISTORIK Titus

Toki to jedynie niewinne dziełko przybawcy gry Prehistorik. Podstawy programów są teoretycznie takie same, różnią się natomiast głównym bohaterem i scenariem. Wyprawa w erę pieczar, maczug i nieokrytych ciał muskularnych fagasów wydaje się nam dużo ciekawsza, o co zresztą zadbał autorzy programu. Podczas pierwszych minut grania ciężko jest stłumić

THE LAST NINJA III



śmiech. Czy nie lepiej przyłożyć komus maczugą, zanim on zamierzy się na nas? A może od razu wymienić zwykłe Quickshoty na coś potężniejszego?

THE BLUES BROTHERS

Dla wielu postaci dwóch Bluesowców w czarnych okularach i niebieskich garniturach nie są zagadką. Tak, to bracia Jake i Elwood, główni bohaterowie filmu The Blues Brothers. Na ekranie ich zadaniem było uratowanie kościoła a po drodze przeszkadzała im policja, wojsko, oddziały specjalne itp. Gra nie jest rzecz jasna aż tak skomplikowana. Przed wami pięć platformowych leveli i mnóstwo niebezpieczeństw, rzadko kiedy w osobie stróżów prawa. Według mnie, największym plusem programu jest oryginalna, filmowa muzyka.

CHAMPIONSHIP ATHLETICS Hawk

Aktualnie jest to gra tak nowa, że nie zna jej prawie nikt. W chwili, gdy piszę te słowa dysponujemy jedynie wersją demonstracyjną programu, zawierającą dwie konkurencje: skok o tyczce i 110 m przez płotki (nie ryby). Obie polegają oczywiście głównie na paraliżującym zmysły przebieganiu joystickiem i wciskaniu od czasu do czasu FIRE. Ubranie programu jest bardzo ładne, równie niezła jest jej prywatna orkiestra. Istnieją więc duże szanse na to, że prawdziwa, sześciastokonkurencyjna gra będzie przez kilka miesięcy poza wszelką konkurencją.

FULL CONTACT Team 17

Sai Combat, Kung Fu, International Karate, The Way of the Exploding Fist a nawet (albo przede wszystkim) krwiożerczy Barbarian cieszą się nie słabnącym zainteresowaniem graczy komputerowych. Przyciąga ich legenda otaczająca mistrzów sztuk walki a także możliwość praktycznego





i bezpiecznego wypróbowania swoich umiejętności. Full Contact to kolejna pielgrzymka samotnego wojownika, który musi kogoś uratować a może całkiem co innego. Ważne jest tylko to, kiedy i jak uderzyć.

CHALLENGE GOLF

XXXX

Symulowanie czegośkolwiek nie jest rzeczą łatwą. Nieważne, czy chodzi o skomplikowany samolot czy prostą z pozoru grę w golfa. Przed autorami gier symulujących jest jeszcze długa droga, lecz autorzy z tajemniczej firmy 10X uczynili duży krok do przodu.

Z czystym sumieniem można powiedzieć, że jest to aktualnie najlepszy golf na komputery domowe. Długo by tu wymieniać zalety programu, rozwozić się nad urealistycznymi grafiką, wiernymi odgłosami rodem z pola golfowego, czy bogactwem tras ukształtowanych na wszystkie możliwe sposoby. W to trzeba po prostu zagrać.

R.B.I. TWO BASEBALL

Domark

Jedynym porządnym programem symulującym grę w Baseball był jak

dotąd Commodorowski Hardball. Aktualny produkt firmy Domark zaspokoi wysokie (?) wymagania sympatyków tej sympatycznej gry, niestety na razie tylko tych posiadających Amigę. Spotkania rozgrywane są rzecz jasna na kontynencie amerykańskim, co dzięki licznym i żarliwie kibicującym trybunom dodaje grze wiele uroku. Dobre wrażenie potęguje piękna grafika i animacja, a na deser pozostają podróże po całych Stanach.

A na koniec ciekawostka — rekord prędkości odbitej piłki ustanowił Nolan Ryan w 1974 roku. Piłka po uderzeniu oddaliła się z niewiarygodną szybkością 108 mil/h.

MANCHESTER UNITED EUROPE

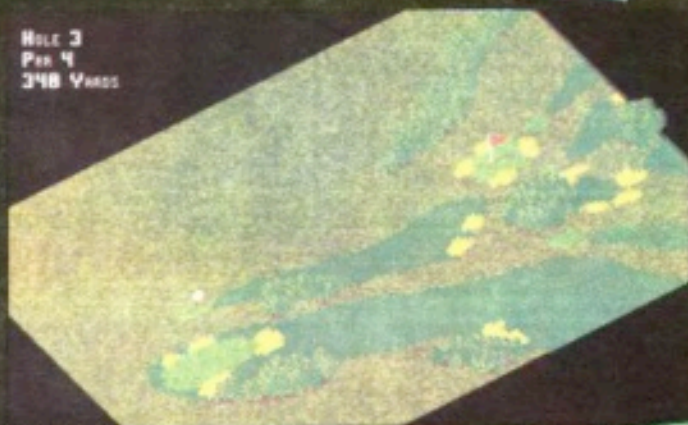
Krisalls

Nie jest to taki hit jak Kick Off II. Zabrakło przede wszystkim wrażenia ciągłego ruchu, nieprzerwanej walki o piłkę i o każdy metr boiska. Czas rzeczywisty gry jest wyraźnie wolniejszy, co zachęci graczy lubujących się w dokładnych, niezbyt szybkich akcjach. Do wysokiej oceny, którą gra otrzymuje w zachodnich piśmach przyczynia się głównie ładna animacja wspomagana grafiką. Niektórzy gracze na boisku różnią się nawet fryzurą!



FULL CONTACT

HOLE 3
Par 4
348 Yards



CHALLENGE GOLF



R.B.I. TWO BASEBALL



THE BLUES BROTHERS



PROJECT FIRESTART

Eksperymenty genetyczne już teraz wywołują kontrowersje. Nikt nie wie, w jakim kierunku będą podążać ta dziedzina nauki. Czy Ziemię zaludnią potwornie silne mutanty, czy zastąpią nas w najtrudniejszych pracach? Autorzy programu Project Firestart uważają inaczej.

Na sztucznym satelicie Tytana, jednego z księżyców Saturna, w wojskowej bazie „Prometeusz” trwa genetyczny eksperyment o najwyższym priorytecie ważności. Rzecz idzie o wyhodowanie urządzeń biologicznych do prac w ekstremalnych warunkach, przy zerowej prawie zawartości tlenu i wysokich ciśnieniach działających na organizm.

Początki eksperymentu nie zapowiadają katastrofy. Embryony rozwijają się prawidłowo. Pod czujnym okiem wojskowych specjalistów, kształtuje się duży biologiczny organizm. Pierwszy z całej serii, która zostanie wyprodukowana. Zanim jednak przystąpi się do kreowania kolejnych mutantów, trzeba przeprowadzić badania na już zrobionym, prototypowym organizmie.

Jego wytrzymałość przekracza najmielsze oczekiwania. Laboranci orientują się, że nawet nie bardzo wiedzą jak ich pupila pozabawi życia. Gdy im się to wreszcie udaje, chcą przerwać eksperyment. Rozkazy z „góry” są jednak jednoznaczne — bezwzględnie kontynuować badania.

Kolejna para mutantów ma zawarte w kodzie genetycznym usprawnienia, znacznie zwiększające ich żywotność — dzięki próbom przeprowadzonym na pierwszym z organizmów. W efekcie są znacznie agresywniejsze i już pierwsze próby doświadczonych wytrzymałościowych zaczynają zagrażać życiu testujących. Mimo to eksperyment nie zostaje przerwany.

Wreszcie stało się to, co stać się musiało. Mutanty wymknęły się spod kontroli, oparowując naprętn sąsiednie pomieszczenia a następnie cały statek. Stało się to tak szybko, że załoga nie zdolała nawet przesłać sygnału SOS. Problem tkwił w tym, że doświadczenia prowadzono w ścisłej tajemnicy i nikt poza załogą „Prometeusza” nie znał szczegółów eksperymentu.

Istnieją powody by przypuszczać, że część załogi zdolała się ocalać i przeżywa w bezpiecznych pomieszczeniach. Dlatego też nie wydano rozkazu natychmiastowego zniszczenia „Prometeusza”. W misję zbawienia sytuacji wysłano Ciebie — Jona Hawkinsa — jednego z najlepszych żołnierzy Marines.

Zaczynasz w korytarzu tuż obok miejsca dokowania. Jesteś już poza swoim stateczkiem i nie masz szansy do niego wrócić. Na razie dysponujesz ręcznym laserem o małej sile ognia i nadzieją, że nie zostaniesz przedwcześnie wykryty przez mutanty. Kierujesz się do windy.

Na drugim piętrze cisza i spokój. Pod soianą leży zakrwawiony członek załogi, z widocznymi śladami zębów na brzuchu. Na soianie własną kwią wydrapał ostrzeżenie — DANGER. Od tej chwili zaczynasz wierzyć, że to nie ćwiczenia.

W komnatach po lewej stronie (korytarz „U”) odnóżasz drugi laser. Może się przydać, gdy dojdzie do masowej sieki. W tym systemie komnat natkniesz się także na wyłączoną barierę słow. Nie wiesz na razie do czego może służyć.

Teraz do korytarza „A”. Po obu stronach jest sporo automatycznych drzwi i włócznie nie wiadomo, do których się skierować. Im dłużej przebywasz na statku, tym większa szansa zaatakowana przez mutanty. Trzeba się spieszyć, ale nie masz szans, dopóki nie zorientujesz się w całym systemie pokoi, korytarzy i wind. A na to trzeba czasu.

Baza ma cztery kondygnacje, przemieszczanie pomiędzy nimi jest możliwe tylko windami. Obok nich znajdują się zwykłe skrytki z wymalowanymi na nich czerwonymi krzyżem — ich zawartość doskonale regeneruje stracone siły.

Pierwszym zadaniem jest odzyskanie taśmy video, na której zapisano przebieg całego eksperymentu od strony biologicznej. Musisz poza tym dostać się do komputera w pomieszczeniach laboratoryjnych i dokładnie zapoznać się z dziennikiem całego programu Firestart. Obie te rzeczy wy-

konasz na poziomie trzecim, w sąsiedztwie korytarza „L”.

Konieczne czasem stają się karty identyfikacyjne, bez których niemożliwe jest korzystanie z niektórych wind i wchodzenie do zabezpieczonych pomieszczeń. I tak np. nie uda Ci się skontaktować ze zwierzchnikiem, jeśli nie odnajdziesz jednej z kart w laboratorium i nie wjedziesz windą na poziom czwarty.

Próba opuszczenia sekcji laboratorium kończy się zawsze tak samo — napotykniesz mutant. Zabawienie go okazuje się najzupełniej możliwe. Widać biolodzy nie zabezpieczyli go przed skutkami działania broni laserowej. I dobrze, bo laser to Twoja jedyna broń przed mutantami, które od tej chwili będą atakować Cię non-stop.

W okolicach reaktora (korytarze „X” i „Y”) odkryjesz Pulse Laser, broń dużo groźniejszą i skuteczniejszą w częstych potyczkach na korytarzach. Oszczędzają ją jednak, gdyż po wyczerpaniu jest bezużyteczna, podobnie zresztą jak i normalne lasery.

Skieruj się na najniższy poziom — korytarz „G” — tam znajdziesz jedynego żywego członka załogi i do tego kobiety. Nie wiesz nieestety jak opuścić bezpiecznie statek. Przed chwilą poczułeś wstrząs po wybuchu, którego epicentrum o dwa znajdowało się w sekcji dokowania. I tak wiesz czyja to sprawa.

Od tej chwili dziewczyna będzie Ci towarzyszyć aż do końca (zwykle tragicznego). Możesz spróbować pobiec do pokoju doktora Amo — korytarz „J”. Z komputera

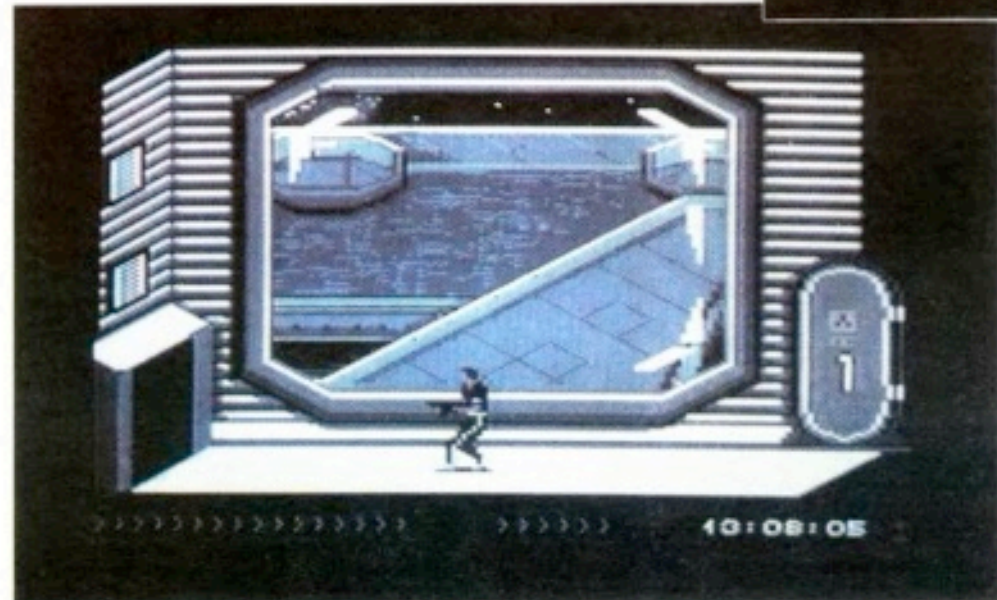
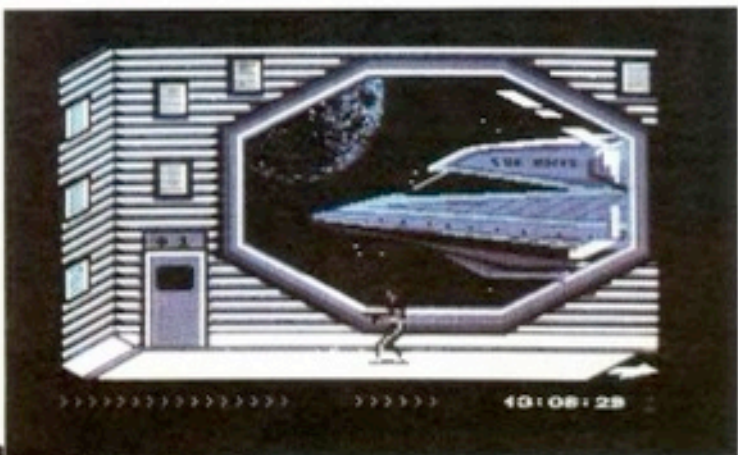
tego miłego (przed śmiercią) pana, dowiesz się wielu nieznanych jeszcze szczegółów samego eksperymentu. Ale do czego u licha służy hologram w komnacie obok? — tego zaiste nie wiemy.

Z bazy można próbować uciec Herculesem, czyli małym statekiem ratunkowym (Escape Pod). Próbowałeś i tego, lecz bez rezultatu. Ekran robi się ciemny i umiera. Jest to najprawdopodobniej wina hackerów, ale być może istnieje inny sposób ucieczki na wolność?

Dokładne przeszukanie całej bazy nie daje zbyt dużych efektów. Wylegania mutantów jest na pewno w jednej z komnat korytarza „F”, ale wejście do niej kończy się w wiadomy sposób. Podobny efekt przynosi próby gry na czas — wreszcie kończy Ci się amunicja i AMEN. A zresztą Twój szef powiedział wyraźnie, że bez względu na wszystko po dwóch godzinach i tak wysadzi „Prometeusza” w powietrze.

Zagranie *à la* Banque, czyli włączenie (zresztą zgodnie z rozkazem „góry”) samodestrukcji statku, nie wydaje się nam rozwiązaniem idealnym. Po pierwsze, trzeba wydotać z dołu dziewczynę, po drugie coś to za różnica; spłonąć podczas wybuchu, czy dać się rozszarpać mutantom.

Gdyby jednak udało się znaleźć pewną drogę ratunku, to czemu nie? Można wziąć taśmę video, odnaleźć dziewczynę, ustawić Self Destruct w centralnej sterowni, potoczyć się przy pomocy ruda z bazą, a potem ewakuować w bezpieczne miejsce z dala od „Prometeusza”.



Na razie są to tylko marzenia. Na zakończenie podamy jeszcze informacje dotyczące białego mutantu, który pojawia się między 20 a 30 minutą rzeczywistego czasu gry. Nie zwraca on najmniejszej uwagi na ostrzeżenie nawet z Pulse Lasera. Metoda na niego jest tylko jedna. Trzeba biegiem udać się do miejsca gdzie odkryłeś barierę słow i tam poczekać na niego w rogu pokoju. Gdy zbliży się do Ciebie omiń go szybko i zanim ten zdąży za Tobą pobiec, uruchom pole słow.

Korytarze łączą się ze sobą pod kątem 90 stopni. Każdy z nich ma swoją literkę — od „A” do „Z”. Udało nam się rozpracować około 70% wszystkich korytarzy — kilku z nich nadal nie możemy namierzyć, a konkretnie: „E”, „N”, „O”, „S”, „T”, „V” i „W”. Liczymy na waszą pomoc, zarówno jeśli chodzi o mapę, jak i maksymalnie dużo informacji co do samej gry. Listy kierujcie pod adresem: **Top Secret, Wspólna 61, 00-687 Warszawa z dopiskiem Project Firestart.**

Firma: Dynamix
Rok produkcji: 1990
Komputer: Commodore

Lukasz Czekański

Heart of China

Niedawno był Red Baron i Stellar 7, a teraz Heart of China, następny przebieg firmy Dynamix. Trzeba przyznać, że autorzy postarali się, by gracz zbytnio się nie nudził. Tuż po uruchomieniu gry pojawia się napis firmowy, a zaraz potem intro wzbogacone chińską muzyką.

Heart of China to jedna z najlepszych gier, jakie widziałem. Wydaje mi się, że góruje nawet nad King's Quest V albo Space Quest IV. O ile w większości questów trzeba wykazać się dużą znajomością angielskiego, to w HOC nie jest to bardzo konieczne, chociaż wskazane.

Klawiatury nie używa się w ogóle (oprócz przycisku ESC). Wszystkie czynności można wykonywać myszą.

Jeśli chcemy podnieść przedmiot, po prostu najedźmy na niego kursorem i wciskamy lewy przycisk na myszy. Później, chcąc schować go do kieszeni, znowu „łapiemy” go kursorem, wciskamy i trzymamy lewy przycisk. Potem kierujemy przedmiot na postać znajdującą się w prawym, bądź lewym rogu ekranu i puszczaemy przycisk. Analogicznie robimy wtedy, kiedy chcemy wyjąć coś z kieszeni i wziąć do rąk, z tym, że najpierw najedźmy na postać w prawym dolnym rogu ekranu i wciskamy raz przycisk.

Jeśli mamy zamiar strzelić do czegoś, bierzemy do ręki pistolet, wciskamy i trzymamy prawy przycisk. Pojawia się celownik. Kierujemy go na cel i raz wciskamy lewy przycisk. Gdy chcemy dowiedzieć się czegoś o jakimś przedmiocie, to najedźmy na niego kursorem i wciskamy prawy przycisk. Te informacje są często przydatne.

Bardzo łatwo jest porozumiewać się z różnymi osobami. Jeśli jest to możliwe, kursor zmienia się w dymek. Wciskamy wtedy po prostu fire i czekamy. W każdej rozmowie możemy wybierać jedną z kilku wersji rozmowy — pytań, stwierdzeń lub odpowiedzi. Nie znaczy to wcale, że każda z nich jest właściwa. Używając nieodpowiednich słów można zostać potraktowanym pięścią lub nawet skończyć bez pulsu.

W grze mało jest rysunków — autorzy postawili na skaniny. Daje to bardzo dobre efekty, niestety tylko na VGA. Owszem, pojawiła się wersja na EGA w 16 kolorach, lecz wygląda ona dużo gorzej (a zwłaszcza źle wyglądają szanse zdobycia tej wersji).

Ciekawym pomysłem jest możliwość wyskalowania szybkości ruchu kursora przy poruszaniu myszą. Można również ustawić próg przycisków w myszy. Oprócz różnych bajerów, są też opcje występujące w większości gier, np. wykalibrowanie joysticka, wyłączenie muzyki itp.

Gra składa się również z kawałków arcade'owych, np. jazda czołgiem. Są one bardzo ciekawe i to w nich występują w większości rysunki. Nie czyni to bynajmniej gry nieciekawą lub źle wykonaną. Wprost przeciwnie. Rysunki są staranne i aż miło na nie patrzeć. Nie bez powodu program zajmuje ponad 8 MB.

Do zwycięstwa nie prowadzi jedna droga. Sukces można osiągnąć wybierając

różne warianty. Do zamku na przykład, można dostać się przez tunel lub w przebraniu wieśniaka (w tym drugim przypadku tracisz jednak bardzo potrzebną później linę z hakiem). Innym rozstaniem jest decyzja po rozbiciu samolotu: wtedy albo Lucky, albo Chi idą po pomoc.

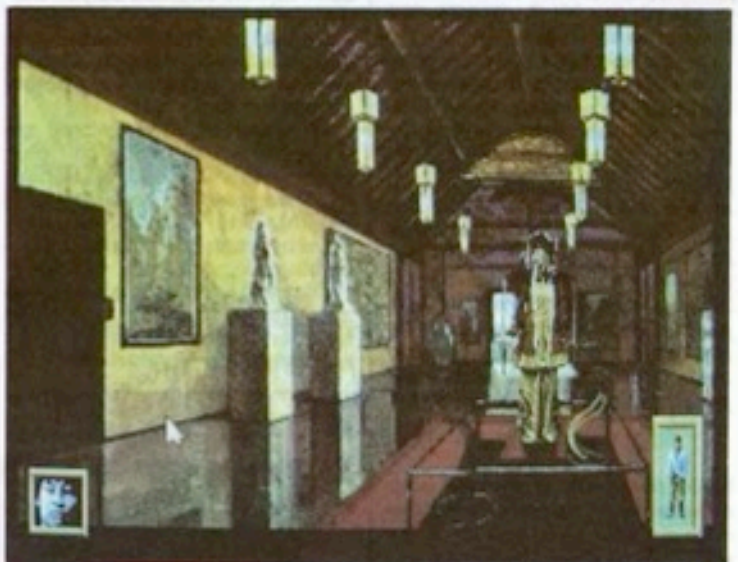
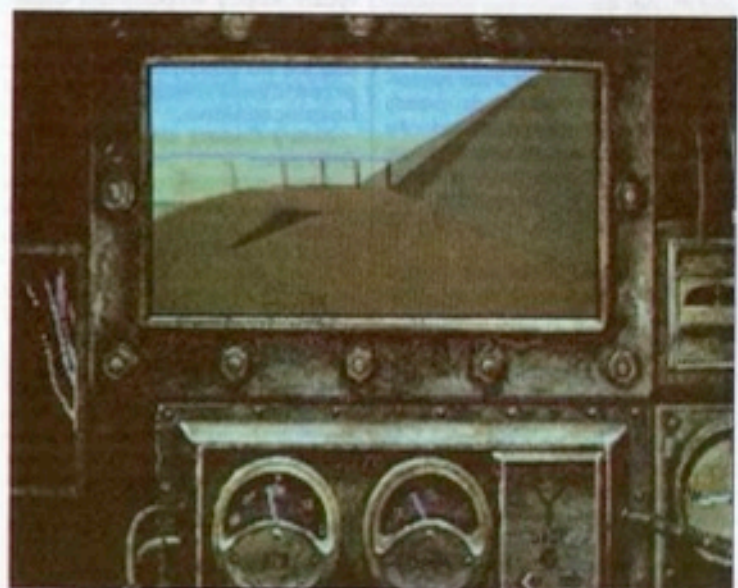
W sumie gra jest na bardzo wysokim poziomie. Do ukończenia jej nie wystarczy sama umiejętność walenia w klawiaturę lub łamanie joysticka. Tutaj trzeba przede wszystkim myśleć. Pomaga w tym doskonała grafika i muzyka, która w wersji głośnikowej nie jest jednak zbyt przyjemna dla ucha. Wszystkim, którzy poświęcą minimum 100 godzin tej grze, powinno udać się ją skończyć. Mi nie został dany w udziale ten zaszczyt.

A teraz trochę o tym, co udało mi się odkryć po miesięcznym grananiu.

Kilka dni temu siostra Kate została porwana przez ludzi Li Denga, bogatego Chińczyka, którego życie złożone jest z samych przyjemności. Mimo to chciał mieć więcej, no i dostał. Spodobala mu się córka Lomaxa, którą porwał, aby się z nią ożenić. Nie przypuszczał, jak bardzo Lomax ją kochał — mimo tego, że ona nie korzystała z jego bogactwa i mieszkała w górach, przynosząc wieśniakom pomoc. W tym celu wynajął Ciebie, Jake'a „Lucky” Mastersa, powietrznego asa Pierwszej Wojny Światowej. Powiedział Ci wyraźnie, że nie masz po co wracać, dopóki nie znajdziesz córki. Ty wiesz, że z Lomaxem nie ma żartów. Nie masz więc wyboru, musisz przystać na propozycję tego półgłówka, który obiecał Ci 200.000 dolarów za doprowadzenie do uwolnienia Kate. Pospiesz się, każdego dnia Twoje honorarium maleje o 20.000 papierów.

Jesteś sam. Doskonale zdajesz sobie sprawę, że bez pomocy daleko nie zajdziesz (albo nie zalesisz). Przypomniałeś sobie, że podczas ostatniej bijatyki w barze usłyszałeś nazwisko Chi. Tak, teraz sobie przypominasz. Chi to ninja, jeden z mistrzów. Wydaje się, że mógłby Ci pomóc. Postanawiasz więc poszukać go i skłonić do udzielenia pomocy.

Jeśli Chi ostatnio urzędował w barze, to zapewne jest tam i teraz. Udajesz się do miasta a tam, używając słów i pięści doprowadzasz do waszego spotkania. Na tym nie koniec. Chi nie jest chętny do współpracy z Tobą. Owszem, bardzo lubi Kate Lomax i chętnie by pomógł, gdyby nie spora odległość dzieląca miasto od siedziby Li Denga. Mówisz mu, że to nie jest żaden kłopot — masz samolot, którym możecie polecieć. Ninja, mimo tego, że jest bardzo rozwinięty fizycznie, umysłowo pozostawia jeszcze wiele życzenia. Twierdzi, że latać mogą tylko ptaki i nigdy nie wsiądzie do samolotu, jeśli na własne oczy nie zobaczy go w powietrzu. Dobrze, dostanieś, czego chce. Wychodzisz przed bar i łapiesz leżącą w powietrzu zwitek papieru. Jest to ulotka zachwalająca Twoje linie lotnicze. Składasz z kartki model samolotu, wracasz do baru i puszczasz go w powietrze. Ninja zobaczył, zrozumiał i zgodził się współpracować z Tobą.



Przed odlotem przypomniał Ci o tym, że potrzebuje ziół i paszportu. Powiedział też, że wszystko to posiada Wu, która urzęduje w sklepiu obok baru. Poszłście więc i namówiliście ją do udzielenia pomocy. Zgodziła się, ale w zamian zażądała mewich odchodów, potrzebnych jej do sporządzenia własnej mikstury. Jedźcie do portu, gdzie najczęściej przesiadują mewy, a tam... No właśnie, jak skłonić ptaszka do wypró-

nienia się?! Pruste, ninja ma sliwkę. Daje ją mewie, a ta wyrzuca z siebie upragnione, niestrawione resztki jedzenia. Zhao Chi jest zbyt delikatny i nie chce ich wziąć do ręki, musisz więc zrobić to Ty. Wracacie do Wu i wrzucasz jej do miski to, czego chciała. Daje Ci za to ziola, paszport oraz, jeśli chcesz, mapę tajnego wejścia do zamku Li Denga.

Dziękujecie i wyruszacie na lotnisko. Cóż to? — jakiś nadgorliwy pracownik

lotniska stoi przed samolotem i nie chce wpuścić do niego Chi. Celnik nie wie jeszcze, że z Tobą nie wygra. Nie dajesz mu paszportu i po prostu zagadujesz go tak, że nie wie już co ma ze sobą zrobić i w końcu wpuszcza was. Udajecie się do prowincji Chengdu, niedaleko od fortecy Li Denga. Po wylądowaniu ninja biegnie z samolotu linę i hak a Ty stalowy pręt. W dali widnieje zamek położony na szczycie góry, a koło was mczy krowa i zbliża się wieśniak. Chi, w zamian za pozyczenie ubrania daje chłopowi mnóstwo tytoniu i pozwala posiedzieć w samolocie. On chętnie na to przystaje, tylko prosi Was, byście przed zachodem słońca wrócili.

W porządku, Li Deng nie jest aż tak silny, by uwolnienie Kate potrwało długo. Ninja przebiera się za wieśniaka, bierze na linę krowę i wyrusza w stronę zamku. Przed bramą uświadamia sobie, że lina może być jeszcze potrzebna i decyduje się jednak na przejście tunelem. Gdzie on jest? Ano właśnie, przecież Wu dała Wam mapę tego tajemnego przejścia. Korzystając z nieuwagi strażników wylamujecie pręt kratę i już jesteście pod zamkiem. Za Wami zatrzasną się drzwi. Idźcie do przodu oświetlając sobie drogę zapalniczką. Po drodze Chi zabiera belkę znajdującą się pod stropem. Idźcie dalej. W końcu zauważacie w suficie otwór. Ninja przystawia do niego belkę i wchodzić po niej.

Domyślcie się, że dziewczyna musi być ukryta gdzieś w domu. Najpierw jednak postanawiacie zbadać dziedziniec. Zauważacie na nim stróżówkę. Wchodzicie do niej i bierzecie stamtąd klucz. Potem szybko do domu. Przeszukiwanie zaczynać od kuchni. Pod drzwiami leży piesek, a nad nim wiszą dwa upieczone kurczaki. Dajecie mu jeden z nich, drugi zabieracie ze sobą, a później wracacie do jadalni. Tam na stole stoi butelka, ze środkiem trującym dla psów. Bierzecie ją i przewracacie lampę naftową powodując tym pożar. Wylewacie zawartość butelki do miski psa, który po chwili przewraca się. Droga wolna.

Za drzwiami znajdujcie ciemny pokój. Na stole leży nóż, który bierzecie. Potem otwieracie następne drzwi i już jesteście przy Kate. Jakoś dziwnie wygląda. Stoi na postumentie i jest przebrana jak aktorka w teatrze. Niestety, strażnicy zaalarmowali Li Denga o niebezpieczeństwo, a on rozkazał im Was zabić. Pospieszcie się, nie macie zbyt wiele czasu. Podbiegasz więc do Kate i już chcesz ją zdjąć z postumentu, gdy nagle odeskakujesz słysząc złowieszczy syk węży. Górnymi rękami nie zabierzesz jej stamtąd, trzeba jakoś zadziałać. A jak to zrobić, pomyśl sam, ja już Ci więcej nie pomogę.

Mateusz Przasnyski

Ps: Już po ukończeniu tego opisu udało mi się rozwiązać sprawę węży (przy pomocy pistoletu). Uratowałem Kate, dojechałem do czołgu, naprawiłem go i ruszyłem do samolotu. W rezultacie zaciąłem się w chwili po rozbiciu maszyny (z braku paliwa). Który z dwu wariantów jest prawidłowy i jak dalej grać? Jak uratować Kate? Zależy to pytanie i może wy odpowiecie na nie.

Firma: Dynamix
Rok produkcji: 1990
Komputer: IBM PC
Karta graficzna: co najmniej EGA
Karty dźwiękowe: Sound Blaster, Ad-Lib, Casio, Roland

Dawno temu, gdy cała galaktyka była jednością a rządy sprawował Cesarz, jeden z jego doradców — Jar Draxon — porzucił dwór cesarski, by wraz z rodziną i wiernymi sługami przenieść się do systemu planetarnego położonego na krańcu galaktyki. System ów nosił nazwę Arktur. Nikt wówczas nie wiedział czym kierował się Jar i dlaczego postąpił w ten sposób, ponieważ Cesarz darzył go wielkim zaufaniem i uczynił nawet swoim osobistym doradcą.

Mijały lata a z Arktura nie docierały żadne konkretne wieści. Jedyne nieliczne kupcy handlujący z odległym systemem przywozili na dwór Cesarza skąpe wiadomości. Następca Jara Draxona — Gir Draxon, uczynił z Arktura bogatą i żyzną planetę zaś pozostałe planety systemu w całości skolonizował. Galaktyczni kupcy wspominali Cesarzowi również o tym, że Arkturianie niezbyt przyjaźnie odnoszą się do gości; nikt jednak nie przewidywał rodzącego się niebezpieczeństwa.

Nowy Cesarz zlekceważył Gir Draxona.

Atak nastąpił niespodziewanie. Raf Torin, zaufany sługa Cesarza, został przekupiony przez Gir Draxona. Wykorzystując sprzyjające okoliczności zamordował Cesarza i wykradł tajne plany, zawierające dane o rozlokowaniu wojsk cesarskich.

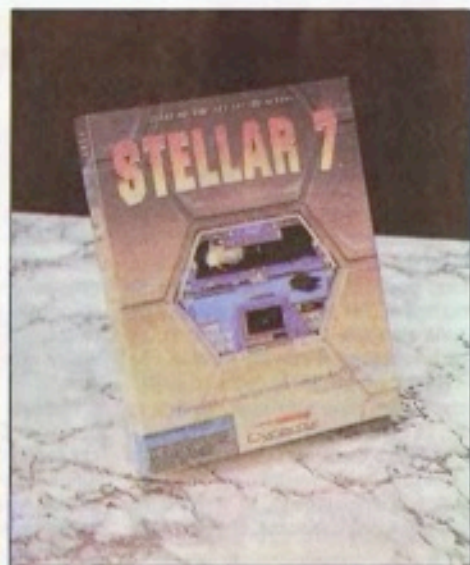
Galaktyka pogrążyła się w chaosie. Gir Draxon zdobywał coraz więcej systemów i planet. Po dziesięciu latach wojny podbił już ponad połowę dawnego cesarstwa, noszącego teraz nazwę Imperium Arkturiańskie. Wszystkie podbite systemy były rządzone twardą ręką a wszelkie nieposłuszeństwo i opór karano zagładą całych planet.

Dopóki Ziemia pozostawała wolna, dopóty istniała szansa na powstrzymanie podbojów okrutnego Draxona.

W systemie Terra zbrali się przedstawiciele wolnych jeszcze światów i w wielkiej tajemnicy zawarli sojusz (zwany Terrańskim), który miał na celu powstrzymanie najeźdźcy i uwolnienie podbitych światów.

Okrutny Lord dowiedział się o zawarciu sojuszu; w efekcie tego arkturiańska armia, choć niekompletna wystartowała na

STELLAR 7



podbój Ziemi i pozostałych planet należących do sojuszu.

Pierwsze oddziały Draxona wylądowały na niebieskiej planecie...

Teraz kolej na Ciebie, bohaterze!

Dowództwo Sił Terrańskich powierza Ci specjalną misję, której celem jest dotarcie do arkturiańskiego systemu gwiazdowego, zlokalizowanie a następnie zniszczenie Draxona, zanim zdąży zgromadzić całość swoich sił. W drodze na Arktura musisz oczyścić siedem innych systemów gwiazdowych w których Draxon pozostawił swoje wojska.

Spokojnie. Wiadomo oczywiście, że jesteś bohaterem a nie samobójcą. Nie przystąpisz do misji mając przy sobie ręczny laser i pół tuzina granatów termicznych.

Dowództwo Terrańskich Sił Zbrojnych przydzieliło Ci super tajny pojazd bojowy — Raven (Kruk). Jest to szczytowe osiągnięcie techniki wojskowej — konstruktorów i naukowców terrańskich. Dzięki swojej budowie i wyposażeniu Raven posiada dużą siłę ognia, ale nie jest niezniszczalny. Pamiętaj, aby nigdy nie dopuścić do całkowitego wyczerpania się zasobów energii Twojego pojazdu. Jeżeli zapomnisz o tym to bardzo szybko zamienisz się w parującą obłok gazu!

Kruka zaopatrzone w generator antygravitacyjny, który

umożliwia bezproblemowe i szybkie poruszanie się pojazdu po każdej powierzchni.

Standardowe wyposażenie Kruka składa się z:

- protonowego pola ochronnego,
- dział, wyrzeliwującego ładunki jądrowe o ograniczonym polu rażenia,
- radaru,
- urządzeń do rozpoznawania odległych obiektów.

Oprócz wymienionego wyposażenia Raven posiada wiele dodatkowych urządzeń pomocnych w niszczeniu wrogich obiektów. Dokładne dane techniczne i dodatkowe informacje uzyskasz po przestudiowaniu tajnej książki (Manual), którą otrzymasz po przybyciu do terrańskiej bazy kosmicznej znajdującej się na planecie Dynamix. Manual zawiera również opis wrogich pojazdów bojowych¹⁾, wskazówki dotyczące prowadzenia walki i sposób sterowania Krukiem.

Pamiętaj, że wygrana Gir Draxona oznacza zagładę Ziemi i innych planet Sojuszu Terrańskiego.

Niech moc będzie z Tobą!

Michel Delving

¹⁾ Uwaga! Wywiad Sojuszu nie zawsze jest „na fał”. Często nie posiada więc niezbędnych danych o wrogich pojazdach.

Firma: Dynamix
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC (EGA/VGA)



Nowy rok

często jest pretekstem do zmian. I dobrze. Wykorzystując to oraz polepszając się sytuację na polskim rynku software'owym (mam tu na myśli coraz więcej oryginalnych, dostępnych gier) mamy zamiar zmienić w sposób dość znaczny formułę Klanu Gier.

Meritum sprawy brzmi: będziemy starali się (ale to bardzo) pisać TYLKO o oprogramowaniu otrzymanym legalną drogą, z dala od brudnych rak crackerów. Nie będą to oczywiście produkty sprowadzone z odległej Anglii, ale dostępne już na polskim rynku — i co najważniejsze po niższych w porównaniu z Zachodem cenach. Nie będziemy oczywiście streszczać zagranicznych instrukcji ani też podawać kalkologii. Od tego jest Top Secret, jak to się już zwykło mówić. Artykuły będą RECENZJAMI gier, tak jak testuje się np. modem. Ułatwi to Czytelnikom wybieranie tego rodzaju oprogramowania, które rzeczywiście zasługuje na uwagę.

Dzisiaj pierwszy zastrzyk: dwa symulatory (SU-25 Stormovik oraz Chuck Yeager's Air Combat) i gra strategiczna Castles. W następnych numerach nie spoczniemy na laurach i menu będzie naprawdę interesujące.

Nie sprecyzowaliśmy jeszcze do końca formuły HAVE A FUN. Znosi się na poważne zmiany, ale o tym na razie szal! Czekamy na listowne i nie tylko listowne propozycje. Nie obiecujemy oczywiście, że wszystkie zostaną spełnione. Ewolucja ludzkości nie dokonana się przecież jednego dnia!

REDAKCJA



**A) send him £100.
B) replace the Duke of Northshire with another commander.
C) send £100 men AND replace the Duke.**

Jesteś panem swego kraju, możesz stworzyć swój wysniony zamek, walczyć ze smokami, bronić swych ziem przed intruzami, wysłać swe armie by Twe państwo było coraz to większe.

Może kiedyś w królestwie Albionu nazwą XIII wiek Twoim imieniem. Przecież stworzyłeś potęgę tak wielką, że jest godna tej nazwy. Ciekawe, czy pomyślał ile wysiłku w to włożyłeś, ile trudnych decyzji powziąłeś, ile zdrad przecierpiałeś, ile było kłopotów ze zbyt ambitnymi rycerzami i z ukochanymi sąsiadami.

Od czego zacząć budowę tej potęgi? Ach tak, od wyboru poziomu gry. Są cztery: PEASANT (Wiesniak), DUKE (Młody Książę), PRINCE (Książę), KING (Król).

PEASANT okazuje się zadaniem częściowo ułatwionym — są zatrudnieni robotnicy, jest zbudowana spora część zamku, jest trochę zapasów w magazynach i pieniądze wystarczające na zbudowanie fortecy do końca. Jednym słowem można używać dowoli. Wybierając DUKE lub PRINCE stwierdzamy, że zamek trzeba niestety budować od podstaw, groźnym nie smierdzimy, a Kościół chociażby trochę porządzić. Gdy wybierzemy poziom KING to mogą nam opasć ręce. Mało pieniędzy, mała popularność i agresywni sąsiedzi. Ale, ale — nikt nie powiedział, że łatwo być królem Albionu.

To jeszcze nie wszystko — czeka jeszcze kilka innych decyzji. Jedną z nich to wybór naszego świata. Jest świat z legend średniowiecznej Anglii (FANTASY WORLD) — pełen smoków, orków, elfów, czarodziei i zmór takich jak Sidhe. Jest też świat pozbawiony takiego (REAL WORLD), tylko z ludźmi i ich codziennymi problemami.

Gdy opcja MESSENGERS będzie ustawiona na YEA, to co miesiąc możemy w zamku oczekiwać gości. NAY oznacza brak wszelkich temu podobnych rozrywek.

Ostatnią opcją jest CAMPAIGN. Ustawiamy tutaj ile zamków mamy wybudować w ciągu swego życia. Do wyboru jest pod-

CASTLES



bicie jednej prowincji i wybudowanie w niej fortecy (SINGLE CASTLE), trzech prowincji (THREE CASTLE) oraz wszystkich ośmiu prowincji (EIGHT CASTLE).

Teraz dopiero przechodzimy do prawdziwej gry. Ekran podzielony jest na trzy części. Główna to widok zamku lub bitew. Kolejne okno to menu. Trzecie okno to miejsce przeznaczone dla informacji różnego typu np. o funduszach, ilości robotników itp.

W oknie Menu do wyboru kilka opcji. Pierwsza od góry to Design. Za jej pomocą możemy zaprojektować zamek. Korzystamy wtedy z ikon przedstawiających mury, dwa rodzaje wież, bramę i gumkę. Przy projektowaniu należy pamiętać, że wieże okrągłe budowane są dłużej, ale są odporniejsze na młoty i maszyny wroga.

Następna opcja to Labour. Tu można dać ponieść się emocjom prawdziwego kapitalisty. Zwolnić lub zatrudnić stu ludzi to nie jest problem, bo związków zawodowych jeszcze nie założyli. Jawi się problem kogo zatrudniać? Odradzamy zwykłych robotników, co tylko by chcieli jeść i spać. Potrafiliby sknocić wszystko — ich specjalność to kosiłwa mury i krzywe fosy. Twoja siła to prawdziwi specjaliści.

Dystrybutor: IPS Computer Group
Producent: Electronic Arts
Rok produkcji: 1991
Komputer: IBM PC
Grafika (PC): CGA, EGA, VGA, MCGA, Tandy
Muzyka (PC): AdLib, Sound Blaster, Roland
MT-32 Tandy & Innovation



Taxes (podatki), decydują o ilości pieniędzy w kasie państwa. Zbierając je możemy prosić ludność o „co łaska”, ustalić ile mają płacić lub rabować wszystko co się da. Tylko w pierwszym z trzech przypadków mieszkańcy są jako tako zadowoleni, a kraj bez problemów rozkwita. Podatkowa tyrania prowadzi natomiast do rebelii. Opcja Levy taxes i pieniądze zostaną zebrane przez miesiąc. Normalnie ludność wpłaca je 15 marca.

Military — ustaliśmy tutaj ilość swych żołnierzy i liczebność poszczególnych jednostek. W zamku można mieć maksymalnie 500 łuczników i 500 piechurów. W czasie pokoju można wydawać żołnierzom rozkazy w czasie wolnym od służby.

Food — jak wyżywić taką ilość narodu? Zapelnij magazyny zbożem z okolicznych wsi. Najdrożej jest na wiosnę — £3 za worek. Jesienią już tylko £1. W zimę nikt nie chce handlować. Gdy zabraknie jedzenia podczas oblężenia, obrońcy zaczną powoli, ale nieustępliwie umierać.

Options — kilka dodatkowych funkcji takich jak zapisanie sytuacji z gry, wgranie jej z powrotem do komputera, wyjście z programu, ustawienie skali czasu itp. Najbardziej przydatna funkcja COUNSEL — komentarz Twoich posunięć i rady co do następnych.

Ogólnie rzecz biorąc, gra się dość łatwo. Sterowanie jest proste, bardzo przydaje się mysz. Lewym przyciskiem wybieramy opcje, zwiększamy ilość ludzi itp. Prawym natomiast, wychodzi się z menu — oglądanie zamku i okolic. W rozmowach dyplomatycznych mamy przygotowany zestaw odpowiedzi lub rozkazów. Trzeba pamiętać, by nie być za często zbyt miłym, bo nazwą Cię wapniakiem lub co gorsza słabuzem.

Wesołych podbojów życzy...

P.S. Zamek uważany jest za zbudowany, gdy wewnątrz mieści się już tzw. zamek mniejszy (Keep). Musi być on skonstruowany z jednej bramy i co najmniej czterech wież.

KRZYCHU

CHUCK YEAGER AIR COMBAT

Do licznej już grupy symulatorów lotu należy dodać następną pozycję — Gen. Chuck Yeager's Air Combat firmy Electronic Arts. Nazwisko to nie jest zapewne nieznanym miłośnikom komputerowego lotnictwa; ten sam generał w stanie spoczynku był konsultantem podczas przygotowywania innego symulatora o nazwie Chuck Yeager AFT, programu znanego użytkownikom Commodore i IBM.

O ile pierwsza pozycja była zbliżona do szkoły pilotatu, o tyle Air Combat jest symulatorem nastawionym przede wszystkim na walkę. Program oferuje trzy lekcje działań wojennych i jednocześnie epoki historyczne: II Wojna Światowa, Korea oraz Wietnam.

Do Twojej dyspozycji stoi sześć typów samolotów, choć tak naprawdę wymodelowano ich w programie 18. Do latania wyznaczono jednak tylko sześć z nich, a pozostałych dwanaście stanowią Twoje cele powietrzne. A oto i dostępne maszyny: P-51D Mustang, Focke-Wulf 190, F-86 Sabre, Mig-15, F-4E Phantom II oraz Mig-21MF. Przeciwnikami mogą być dodatkowo: B-17, B-29, B-52, F-105 Thunderchief, Mig-17, Me-109, Me-110, Me-163, Me-262, P-47 Thunderbolt, Jak-9. Przed wyruszeniem do akcji możesz dokonać obrotu wybranej maszyny.

Program pozwala na tworzenie i układanie dowolnych misji, w tym także scenariuszy, w których przeciwnik wydaje się być bez szans. Możesz na przykład zostać pilotem używanego w Wietnamie F-4E Phantom II i walczyć z gromadą Messerschmittów 109. Wniośki wyniesione z takiej walki są zwykle zaskakujące.

Zaletą programu jest wierna symulacja walki powietrznej — zestrzelenie przeciwnika na

prawo nie jest łatwe, nawet na najniższym z czterech dostępnych stopni trudności. Wystrzelwane rakiety zachowują się tak, jak w rzeczywistości — czasem zawiodą nawet w zdawałoby się stuprocentowych sytuacjach. Przy zbyt gwałtownych manewrach łapie Cię „blackout”, świat znika z ekranu, ale walka toczy się dalej. W symulatorze tym przeciwnik nie paleta się przed Twoim dołbem, nietwo go też utrzymać w celowniku. Uwolnienie własnego ogona należy do raczej trudnych zadań.

Program jest w stanie zadowolić zarówno miłośników strzelaniny, jak i zwolenników taktyki. Niecierpliwi i nowicjusze mają do dyspozycji niesmiertelność, łatwe ładowania, nieograniczoną ilość amunicji, podpowiedzi o celu i wykonywanych przezeń manewrach, itp. Do wyłączenia tych bajerów zdolni będą tylko koneasery. Dostępny jest również FLIGHT RECORDER, co oznacza, że przebieg całej misji możesz zapisać na dysku. Jeśli znudzi Ci się strzelanie do własnych bombowców, możesz wykonać kilka misji historycznych. Zareczam Ci, że już pierwsza z nich zajmie Ci kilka godzin czasu. Dopracowana 180-cio stronicowa instrukcja obsługi zawiera szereg cennych informacji, nie tylko o programie i samym lotnictwie, lecz również o historii i taktyce stosowanej w tamtych czasach. Kolejnym plusem jest szereg kart dzwiękowych, z których można korzystać w programie.

Symulator ten nie jest jednak bez wad. Stworzenie samolotem za pomocą klawiatury pozostawia sporo do życzenia. Nie tylko na PC AT korzystanie z bloku numerycznego nie jest wygodnym rozwiązaniem, gdyż po kilku grach palce męczą się i wędzą. Kolejny minus to



brak wyróżnienia trybu, w którym kolejne misje zaliczane są do Twojej kariery wojennej.

Na zakończenie miła niespodzianka. Program ten można dostać w Polsce w wersji autoryzowanej, tzn. legalnie, wraz ze wszystkimi prawami, jakie przysługują legalnym nabywcom oprogramowania.

Szybka grafika, bardzo szybka reakcja samolotu na ster i oraz niesztampowe podejście do tematu sprawiają, że symulator ten jest łaskomym kąskiem wśród wielu innych programów tego typu i na pewno wzbudzi spore emocje u użytkownika.

SIDEWINDER

Dystrybutorem programu jest firma IPS Computer Group. Producent: Electronic Arts. Rok produkcji: 1991. Komputer: Amiga, IBM PC. Grafika (PC): CGA, EGA, MCGA, VGA.

SU-25 Stormovik to samolot stosowany w defensywie jako siła uderzeniowa do niszczenia celów naziemnych. W zasadzie nie ma on swojego odpowiednika w lotnictwie NATO — do podobnych zadań stosowany jest opisywany już A-10, choć jego rola ogranicza się bardziej do niszczenia zagrożeń pancernych nieprzyjaciela. Jeśli miałbym scharakteryzować ten program, powiedziałbym krótko: „trudny, ale ciekawy. Zaczynaj od przeczytania instrukcji obsługi!”

Przeziadka na kolejny symulator wypadła tym razem nieco inaczej. Zwykle do całkowitego „poskromienia” kolejnego symulatora wystarczyło mi parę dni; tym razem okazało się, że bez dłuższego treningu nie da rady wykonać żadnej misji. Jedyne moje zwycięstwo podczas bezsennej nocy była zatopiona barka terrorystów, za którą zapłaciłem zestrzeleniem własnej maszyny; na dodatek na terytorium przeciwnika jakaś baba w podejrzanej spaleniu wydała mi w ręce policji.

Powodem takich problemów jest system sterowania samolotem odbiegający znacznie od przyjętych w innych symulatorach rozwiązań. Odrob. np. podniesienie dźwigni wymaga zwykle przesunięcia dźwigni joysticka do siebie; po jej odpuszczeniu dźwign zaczyna powoli opadać. W SU-25 dopiero przesunięcie dźwigni w dół powoduje przejście do lotu poziomego; jeśli się pomylił i omyłkowo pociągniesz joystick w tę stronę wypadniesz natychmiast z kursu lub wystrzelisz gwałtownie świeca w niebo. Wiadomo już na pewno, że symulator ten będzie wymagał od Ciebie znacznie większej ilości poświęconego czasu, jeśli chcesz go opanować do perfekcji.

Przed wyprawą dokadkolwiek wybierz opcję PRACTICE i polataj sobie kilka godzin doskonaląc również swój kunszt strzelecki. Zanim jednak to nastąpi zapoznaj się z odpowiednimi ustępami instrukcji obsługi mówiącymi o uzbrojeniu — napolkane nazwy rzadkich bomb i pocisków rakietowych to nic nie mówiące skroty.

Lot możesz wykonywać w wybranym roku (1991, 1992 i 1993), przy czym im później, tym bliżej konfliktu totalnego — misje są wtedy znacznie trudniejsze a sama walka bardziej zaciekła. Choć pilotaż jest stosunkowo prosty (w sensie instrumentalnym — opanowanie sterów jest już pewna sztuka), to jednak bardzo ważna jest również taktyka. Nawet na krótkich trasach trzymaj się jak najbliżej ziemi i staraj się nie przekraczać 150 metrów wy-



sokości — powyżej będziesz „widziany” przez lotnictwo przeciwnika, które zdoła Cię jak kaczka. Atakuj zniżką i staraj się odpalić rakietę, gdy cel znajduje się w osi samolotu (jeśli jest gdzieś z boku masz duże szanse na zmarowanie pocisku).

Muszę przyznać, że latanie SU-25 może być dla bardziej wytrwałych duża frajda, tym bardziej, że każdy „rok” zawiera 10 misji do wykonania. Graficznie program jest ciekawy, instrukcja obsługi zredagowana ciekawie i bez dłużyzn. Po przełamaniu problemów ze sterowaniem samolotem program potrafi wciągnąć grającego, a o to przecież chodzi...

SIDEWINDER

Dystrybutorem programu jest firma IPS Computer Group. Producent: Electronic Arts. Rok produkcji: 1991. Komputer: IBM PC. Grafika (PC): EGA, VGA.

SU-25 STORMOVIK

DO SZEROKIEGO GRONA!

Witamy w klanie gier. Nie jest on ani bardzo zmieniony, ani bardzo "po staremu". Skorzystaliśmy ze znanej od wieków zasady złotego środka i wyszło to, co widac obok.

Największą zmianą jest ostateczne zrezygnowanie z rubryki **HAVE A FUN**. Od kilku miesięcy mieliśmy spore kłopoty z uzyskiwaniem nowości na Commodore i Spectrum i z konieczności głosiliśmy podniebienia tych od szesnastu bitów. Poza tym, kilkumiesięczny cykl wydawniczy także robi swoje i zamieszczane przez nas "nowości" często były już nieaktualne.

Skoncentrujemy się natomiast na opisywanych przez nas **ORYGINALNYCH** grach, które otrzymaliśmy od **PRAWDZIWYCH** polskich dystrybutorów oprogramowania. Testy i recenzje są bardzo ostre — a to dlatego, aby uchronić naszych Czytelników od wydatków na stabilną, jeśli już polecamy jakąś grę, to na pewno warto ją kupić.

Do każdego opisu załączamy ocenę w kategoriach grafiki, muzyki oraz ocenę ogólną gry (przy czym ta ostatnia nie jest średnią arytmetyczną pierwszych dwu!). Oprócz tego, w końcowej "stopce gry" wyłuszczyliśmy nazwę tego komputera, na którym dany program testowaliśmy; jeśli jest to IBM PC, podajemy także konfigurację. Zdajemy sobie oczywiście sprawę z nieobiektywności ludzkich ocen — już widzimy ataki rozjuszonych IBM-owców na zniechęconego testera. Informujemy więc, że proponowana przez nas formuła jest tylko próbą i jeśli nie uzyska aprobaty, zostanie zmieniona.

Na razie jednak trzy recenzje: **Onslaught**, **Eyes of Horus** i **Universe 3**. Dwie z nich to arcade, jedna to adventure. Tym, którzy "nie wyznają" się w tych pojęciach, proponujemy artykuł "Spokojnie, to tylko gra". Znajdziecie w nim wszystko co potrzebne, aby sypać takimi terminami jak z rękawa.

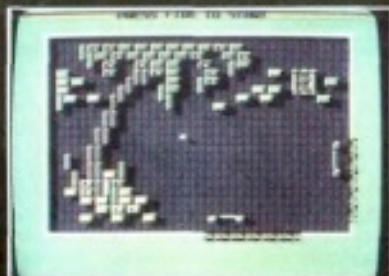
A na zakończenie dobra nowina: co kilka numerów będziemy rozpisywać konkurs. Zadamy w nim kilka podchwytliwych pytań, dotyczących recenzowanych przez nas gier. Nagrody to oryginalne programy, które po przetestowaniu i opisanu trafią do rąk najszybszych Czytelników.

REDAKCJA

Zastanawiać się, a w szczególności pisać o grach w roku 1991 (jest dziś 2 listopada) to zadanie niezmiernie trudne i skomplikowane, nawet dla tak zajadłego narkomana katowania joysticka jak ja. Trzeba by tu cofnąć się do początków lat osiemdziesiątych i prześledzić, krok po kroczku, jak na przestrzeni lat rozwijały się gry komputerowe. I właśnie w taki sposób spróbuję Czytelnikom przybliżyć temat „programów zabawowych” jako gatunku produkcji software'owej tak bardzo płodnej, że aż podzielonej na wiele odmian, zwanych najczęściej przez graczy „rodzajem”.

Sposobów na rozróżnianie rodzajów gier jest zapewne tyle samo, ilu jest na świecie graczy. Można więc dzielić pod względem tematyki i wtedy mamy gry strategiczne, fantasy, kosmiczne, policyjne, sportowe itp. Niegłupi jest podział ze względu na charakter programu: wojenny, historyczny, polityczny itp. W innej beczce znaleźliśmy kolejny sposób odróżniania — strzelania albo „myślowka” (swoją drogą ciekawe jak według tego nazwać **Mugsy's Revenge**; może myślanina?).

Zaczął się oczywiście od... **Jumping Jacka**, który jest tak jednomyślnie przez wszystkich określany jako gra typu arkadowego — **ARCADE**, że staje się właściwie graficzną definicją. Bo **ARCADE**, to taka gra, w której na drodze do celu (o ile taki w ogóle istnieje) trzeba wykazać się zreżymnością i brakiem innych cech — może z wyjątkiem cierpliwości i opanowania. Gry takie jak: **Tapper**, **Road Race**, **Dynamite Dan**, **Bomb Jack** itd., zaliczamy do tego gatunku i basta. **Beach Head** to nie żadna gra wojenna, tylko zwykły **ARCADE**; **Pac-**



Traz. Typowa gra arcade: paletka, piłeczka i klocek do rozbicia.

man wcale „labiryntówka” nie jest a **Barbarian** to także **ARCADE**, choć aż się prosi, by użyć określenia fantasy.

Dość bliskim krewnym **ARCADE** są gry **KARATE**. Pierwszą typową grą z tego gatunku był oczywiście **The Way of the Exploding Fist**, który pozwalał przywdziać na ekranie komputera białe kimono karateki i sprawdzić swe umiejętności w konfrontacji z przeciwnikiem.

Kolejne gry typu **KARATE** nie przyniosły z sobą już niczego nowego. Spectrumowski **Kung-Fu** był po prostu dużo uboższy, Commodorowski **International Karate** o wiele szybszy i bardziej przypadkowy, Atariowski **World Karate Championships**... Co tu dużo mówić. Gry **KARATE** są już właściwie na wymarcu — ich czas, to lata 1986—1989. Dzisiaj interesujemy się nimi jedynie ze względów formalnych i od czasu

do czasu wyciągamy nadpsutą dyskietkę z **IK-**, by odświeżyć zapomniane umiejętności lub wyrównać porachunki z anonimowym posiadaczem czarnego pasa.

Przejdźmy do kolejnego rodzaju gier — **ADVENTURE**. Są to gry, w których istnieje bardzo konkretny cel, bardzo logiczna legenda oraz bardzo zawiła droga prowadząca do szczęśliwego końca. **ADVENTURE** może być gra tekstowa, video-animowana, oraz tzw. role-playing.

Czy pamiętacie popularnych **Hobbitów**, bohaterów tolkienowskich powieści? Jeśli tak, to na pewno nieobca jest wam nazwa **Hobbit** — jednej z pierwszych gier tekstowych, opisywanych zresztą w **Bajtku 2/86**. Cechą charakterystyczną tego programu, jak też i wielu innych z tego gatunku (**Lord of the Rings**, **Robin of Sherwood**, **Borrowed Time** itp.), jest uproszczony język komunikacji (angielski) oraz oparcie gry na znanej powieści lub filmie, co pociąga za sobą konieczność poznania teorii przed uruchomieniem programu.



Usagi. To też arcade — tnij, siekaj, ćwicz refleks.

Tekstówki, szczególnie te nowsze, wzbogacane są w miarę możliwości grafiką, a także tzw. „logicznym ciągiem przyczynowo-skutkowym”. Oznacza to po prostu, że często istnieje wiele dróg prowadzących do sukcesu, a czynności wykonywane po drodze są logicznie uzasadnione. Jednym z najlepszych przykładów na to jest **Demon's Tomb** (opiszemy go w następnym numerze **Bajtku**). Gdy chcemy np. wylać wodę z wiadra stojącego na podłodze, komputer poprawia nasz tok myślenia pisząc: „podnosząc najpierw wiadro z podłogi”. Możemy tam również dowolnie wszystkim rzucić, chować po kątach, przewracać, kopać w ziemi itp. Inną sprawą jest pytanie, czy ma to praktyczny sens, ale jak tu nie zwariować, jeśli do naszej dyspozycji pozostawiono około 50 (!) poleceń?

Gry video-animowane mają dość krótką linię życia. Gatunek ten nie cieszy się dużą



Int. Karate - Karate to już właściwie osobny gatunek.

popularnością, ze względu na sporą „zajmowalność” dyskietek, co w komputerach bez twardego dysku (**Amiga** i **Atari ST**) może doprowadzić do apopleksji. Na **IBM-ie** natomiast trzeba wykazać się co najmniej kartą **EGA** (mile widziana **VGA** oraz **Sound Blaster** lub **AdLib**) i na to już stać niewielu. Najbardziej znany spośród gier tego typu jest chyba **Dragon's Lair II** na **IBM-a** i **Space Ace** na **Amigie** i **Atari ST**.

Gatunek o dźwięcznej nazwie role-playing mieści w sobie największą ilość gier typu **ADVENTURE**. Role-playing to po prostu „wcielenie się w czyjąś rolę” — inaczej mówiąc łażenie po ekranie w obcej skórze. Jak przyjemne jest to zadanie, najlepiej świadczy wpływ ze sprzedanych gier.

Taką najbardziej typową grą role-playing jest **Movie** — **New York City**. Jako **Jack Peter Marlowe** masz odnaleźć kasety skradzione pewnemu milionerowi. Łatwo powiedzieć, trudniej zrobić — do przeszukiwania ponad 100 pomieszczeń, do wyrolowania blisko 50 strażników, wszędzie psy, papugi, jakieś przedmioty, pieniądze...

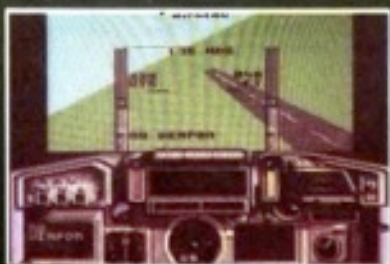
I to jest właśnie urok dobrych gier typu **ADVENTURE** — trzeba myśleć, myśleć i jeszcze raz kombinować. Tu go tym, tam weź tamto, tym otwórz tu, a potem i tam. Na podobnej zasadzie oparte są takie hity lat 1985—88 jak: **Fairlight**, **Three Weeks in Paradise**, **Enigma Force** czy wreszcie znany każdemu **Knigh Lore**. Są to gry, które dają nam przyjemność logicznego myślenia i całkowicie (albo i nie) negują umiejętności nabyte dzięki programom **ARCADE**.

Zupełnie osobnym gatunkiem-bombą, która wybuchła dopiero w roku 1987 jako **Police Quest** i **King's Quest**, są gry zwane **ANIMATED ADVENTURE**. Mało kto nie słyszał o nich lub nie widział ich w akcji u kolegi czy koleżanki. Większość z nich jest produkowana na triplet **Amiga**, **Atari ST** i **IBM**, choć zaczęło się tylko od tego trójcięgo.

ANIMATED ADVENTURES są produkowane przez dwie firmy: **Sierra On-Line/Dynamix**, która specjalizuje się w „questach”



F-29. Typowa grafika najnowszych symulatorów.



Fighter Bomber. Rozwiązanie kokpitów w symulatorach nie zliczy nikt.



Tetris. Logiki tu w bród.



The Curse of RA. Modlić się, czy grać?

oraz Lucasfilm Games, rozkochana w Indi-
nie i nie tylko.

Istnieje obecnie pięć części King's Quest,
cztery Space Quest, dwie Police Quest,
jeden Hero's Quest a także "nie-
questowy" Leisure Suit Larry (trzy czę-
ści), i IceMan. Sierra obiecuje oczywiście
kolejne odcinki, kilka z nich ukaże się praw-
dopodobnie przed tym artykułem. Skąd to
tempo Sierry? Okazało się po prostu, że hi-
storie zamiatacza szaleńców, biednego króla
czy niezbyt przystojnego policjanta zrobili
wielką, światową karierę. Jest w tym coś z
magii MacLeana, a także genialności, pomysłowości,
i poczucia humoru autorów Sierry.

Lucasfilm Games wystartowało o rok póź-
niej, wypuszczając na rynek ANIMATED
ADVENTURE na osmiobitowca (!). Com-
modorowcy zawyli ze szczęścia i niektórzy
na jednym oddechu skończyli Maniac
Mansion — bo o tej grze mowa. Lucasfilm
nie spoczęło na laurach i w niespełna rok
później kolejny, osmiobitowy hit — Zak
McKracken. Posiadacze szesnastobitow-



Circus Attraction. Sportowcy do wody!

ów także nie cierpieli na brak roboty; mieli
przecież Indiana Jones and the Last
Crusade — adventure, Loom-a czy też
ostatni krzyk firmy zatytułowany Secret of
Monkey Island.

Produkty Sierra On-Line i Lucasfilm Games
różnią się dosyć znacznie. Sierra stara
się raczej kontynuować sprawdzone tytuły,
tworząc coś w stylu „Kamionki kłosa”.
Lucasfilm stara się natomiast zaskoczyć
potencjalnego klienta niecodziennym pomys-
łem i wykonaniem na najwyższym poziomie.
W sumie lekką przewagę ma Sierra,
dzięki mocniejszemu fundamentowi z roku
1987, lecz prawdę mówiąc gracz mało to
interesuje. Czekamy więc na kolejne za-
gwozдки do rozgryzania!

Czas, by napisać coś o bardzo prędko
rozwijającym się gatunku gier — SYMULA-
TORY. Jak sama nazwa wskazuje, są to
programy, które mają coś symulować. Nie-

ważne czy będzie to czołg, samolot, łódź
podwodna czy gra w golfa; wierne odwzo-
rowanie, bez względu na zamysł autora,
zawsze jest symulacją.

Co do rodzaju symulacji nigdy nie było
kłótni, gdyż dobrze zrobiony program nie
pozostawia wątpliwości, czy mamy do czy-
nienia z samolotem czy z łodzią podwodną.
Istnieje natomiast pogląd, że w jednym ży-
ciu jeden człowiek może całkowicie poznać
tylko jeden symulator. Inaczej mówiąc, 1
sym. = 1 czł./1 życ. — I oto NAJPROSTSZA
definicja gry SYMULACYJNEJ.

Do najbardziej znanych symulatorów lotu
zaliczana jest seria F (F-14 Tomcat, F-15
Strike Eagle, F-16 Hornet, F-19 Ste-
alth) oraz Ace, Fighter Bomber, Fighter
Pilot, Gunship i Tomahawk (przy czym
te dwie ostatnie symulują helikopter). W
grupie symulatorów morskich królują: Sa-
lent Service, 688 Attack Sub, Destroyers,
PHM Pegassus oraz Advanced De-
stroyer Simulator. Symulatorem czołgowym
przewodzi Sherman M-4 oraz Steel
Thunder. W czołówce programów samo-
chodowych znajdują się: Test Drive,
Indianapolis, Grand Prix Circuit, a także
mało „używany”, commodorowski Revs
Fac. Wszystkie wymienione programy war-
te są uwagi, warto są tygodni wyrzeczeń;
są krótko mówiąc, NAJLEPSZE.

Dosć dużo kłopotu może sprawić próba
odróżnienia programu SPORTOWEGO od
gry ARCADE opartej jedynie na wątku
sportowym (np. Leaderboard Golf i Mini
Golf). Jak gra sportowa wygląda wie każ-
dy, niewiele jednak jest prób definiowania
tego gatunku. Przyjmujemy po prostu a
priori, że Baseball, Match Point, Squ-
ash, Soccer i inne — to gry SPORTOWE, a
One on One i temu podobne nimi nie są.

Trudno oceniać na oko, bo wiadomo, kto
na oko umarł, ale cóż zrobić? Programy
SPORTOWE mieszczą się w teoretycznych
ramach pomiędzy grami ARCADE opartymi



Oil Imperium. Przykład gry strategicznej
o podłożu ekonomicznym.

na wątku sportowym i grami SYMULUJA-
CYMI jakiś sport. Zanim więc wypowie ktoś
słowo: „sportowa”, powinien udać się do
wrocław albo... dobrze i wnikliwie przemy-
śleć całą sprawę. Krótko mówiąc — szkoda
czasu.

Docieramy powoli do końca naszego
podręcznego słowniczka. Na deser zostały
nam gry LOGICZNE i STRATEGICZNE, czyli
tylko dla tych o wadze mózgu przekraczają-
cej 1,5 kg. Inni najprawdopodobniej zasną
po kilku minutach.

Zacznijmy od LOGICZNYCH. Mogą to być
implementacje na komputer wymyślonych
dawno temu gier. Przykładem tego są na
przykład szachy (Chess), brydż (Bridge),
GO. Jednak autorzy z większą wyobraźnią
starać się raczej wykorzystywać komputer
do tworzenia całkiem nowych pomysłów-
gier. Takimi geniuszami okazali się dwaj
Rosjanie, którzy wymyślili Tetrisa i sprze-
dali ten pomysł Amerykanom. Owocem
tego jest sam Tetris w kilku odmianach i
Blockout, wykoncypowany zresztą przez
polskich (!) programistów. Z innej beczki
pochodzi The Curse of RA, Cultivation
oraz Orbit — w tym wypadku nikt nie jest
pewny, jak grać, a co gorsza, jak prze-
grać!

Programy STRATEGICZNE cieszą się wy-
kładniczo rosnącą popularnością. I nic w
tym dziwnego. Starsze programy tego typu,
takie jak Battle of Britain czy Tigers in
Snow były bardzo słabe — grafika i dźwięk
praktycznie w nich nie istniały, a samo osa-
dzenie w realiach historycznych nie gwar-
antuje sukcesu. Autorzy North & South,
Centurion i innych zmienili w sposób zna-
czący tę sytuację. Ładnie uporali się z gra-
ką, by nie straszyla a zachęcała; dodali
dużo wątków ARCADE, a więc mało kto po-
zwala sobie na drzemkę; na akcję oraz sku-
tki wydawanych decyzji gracz ma już wy-
starczający (sensowny) wpływ.

Na zakończenie wypadła napisać coś
mądrego. Stwierdzam więc autorytatywnie
(na ile tylko mogę), że proponowane naze-
wnictwo sprawdza się w 70—80% gier. Re-
szta posiada cechy dwu lub więcej rodza-
jów — nie sposób nazwać przecież Boulder
Dash-a tylko grą ARCADE lub tylko
grą LOGICZNA, abstrahując od tego, że
otrzymał bardziej swojską nazwę — B. del
Dash.

Z drugiej strony niewiele znam gier, któ-
rym można by przypisać przynależność do
więcej niż dwu wyróżnionych przeze mnie
gatunków gier. I tym optymistycznym ak-
centem kończę swoje rozważania...

ŁUKASZ CZEKAJEWSKI

Fot. — L. Dzikowski

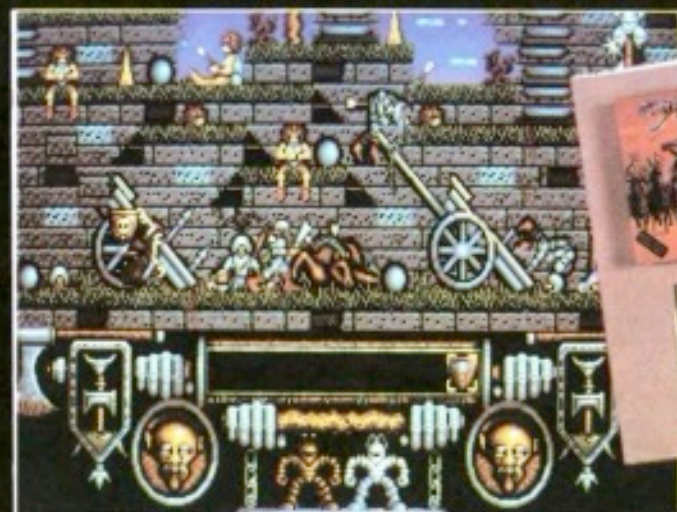
SPOKOJNIE,
TO
TYLKO

G
R
A
!

Grę otrzymaliśmy do testowania z firmy JTT Computer. Firma: Hewson Consultants Ltd.
Rok produkcji: 1989
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC
Grafika (PC): CGA, EGA, VGA
Dźwięk (PC): brak



ONSLAUGHT



W połowie 1990 roku doszły do nas z zachodu pierwsze wieści o nowym dziełku firmy Hewson Consultants Ltd. Udalo się nam nawet „wyblagać” u naszego fotografa zrobienie reprodukcji reklamówki programu. Z niecierpliwością oczekiwaliśmy nadejścia gry, pytaliśmy kolegów, chodziliśmy na giełde, marzyliśmy o kopii legalnej. Po kilku miesiącach o całej sprawie zapomnieliśmy.

Ostatnio wpadła nareszcie w moje ręce oryginalna wersja programu. Mówiąc precyzyjnie — otrzymałem ją z redakcji do przetestowania i opisania. Pudełko od razu przypominało o reklamówce i oczekiwa- niach jakie wiązaliśmy z Onslaught (wolne tłumaczenie: „Na rzeź!”). Przekopiowałem więc całość na twardy dysk — tak po prostu, gdyż program nie posiada pliku insta-

lacyjnego. Pod dyskiecikami znalazłem dwie książeczki, lecz odłożyłem je na bok i uruchomiłem program.

Pierwsze wrażenie było bardzo złe. Sam program może i nazwałbym „średnim”, gdybym nie liczył na arcydzieło. Onslaught okazał się po prostu zwykłą grą arcade, wzbogaconą o bardzo ubogą watek strategiczny. Zajrzałem oczywiście do instrukcji myśląc, że coś przegapiłem. Znalazłem w niej wiele przydatnych i sporo całkiem zbędnych informacji, które tylko upewniły mnie w mojej niepozytywnej opinii. Wydaje mi się zresztą, że 16 stron instrukcji do tego rodzaju gry do lekką przesadą i można by, bez większych kłopotów, zmieścić się w połowie tej liczby.

Jako arcade jednak, Onslaught jest zrobiony bardzo fajnie. Wcieleni jesteśmy w skórę Atgara — prymitywnego mieszkańca jakiegos zacofanego landu, gdzie prawem jest stępiona siekiera, a krnąbrnych nabija się na pal. Władzę w nim sprawują Demony Zła zlokalizowane w wieżach. Oprócz nich odkrywamy kolejne plemiona i gdy stają nam na drodze miadzimy je kontynuując

krwawą wędrówkę w nieznanym celu. Od czasu do czasu napotykamy las, górę lub inną przeszkodę i musimy szukać nowej drogi. Nie ma lepszego pretekstu do wszczęcia wspaniałej wojny z pierwszym lepszym zamkiem i jego załogą.

Sama bitwa rozwiązana jest niezle. Pierwsza jej faza rozgrywa się u stóp zamku oraz w samej twierdzy. Kroczymy wielkim Atgarem naprzód, lecz już po kilku krokach dostrzegamy szarżujących na nas rycerzy na koniach (w trudniejszych scenariuszach będą to wielkie maszyny bojowe szycące w naszym kierunku dzidami). Uniki nic nie pomagają, gdyż jak już wspomniałem, jedynym powszechnie znanym językiem jest świst maczugi. Kilka zamachow i pierwsi przeciwnicy smigają w powietrze.

Czujesz jednak, że taki sposób walki daleko Cię nie doprowadzi. Szukasz więc nowych rodzajów broni. A kto szuka, ten... Ten spostrzeża, że każdy zabity chłystek „gubi” jedną ikonę. Można ją wziąć. Zapewnim, że po minucie grania wszystkie osiem „kleszeni” na atrybuty są zapelnione. Dopiero wtedy można pokazać swoją klasę. Komputer zachowuje się inteligentnie, wybierając najbardziej użyteczną broń w danej chwili — dzięki temu nie musimy wiecznie operować klawiszami funkcyjnymi. Palce potrzebne są nam do czego innego (najczęściej do naciśnięcia FIRE).

Atgar, mimo swojego niecodziennego wyglądu, wzbudza sympatię. Bo jak tu nie lubić „swojego człowieka” walczącego przeciwko hordom zwierzaków? Dobrotliwe uczucia wzbudzają szczególnie skoki Atgara, kiedy zasłania on ze strachu oczy sugerując, że nie ma nic wspólnego z rozlanym pod nim morzem krwi. Samo ubranie bohatera dobrane zostało całkiem niezle, co najlepiej widać, gdy ten pnie się po drabinkach, lub kiedy ulega przeważającej sile przeciwników i całe jego wyposażenie opuszcza ekran.

Druga faza bitwy rozgrywa się w wieży. Broni jej nieprzyjemny dowódca wrogich wojsk w postaci głowy i wyrastających z niej przegubowych rąk. Wymlana uprzejmości sprowadza się do obustronnej wymiany pocisków, przy czym szanse wyjścia z niej z życiem są niewielkie. Walka odbywa się na ruchomym tle z wyrysowanymi oczami, które oczywiście MOGŁY BYC zrobione lepiej (np. ruchome gałki oczne, czy rzęsy). Ale nie zostały...

Autorzy nie uniknęli innych błędów. Po pierwsze, gra bardzo często uruchamia się z „popsutymi” sprite’ami, co uniemożliwia dalszą działalność. Po wtóre, podczas większej „kaszany” na ekranie, mój XT ma wielkie kłopoty: musi przecież myśleć o Atgarze, o pięciu innych postaciach na ekranie, o pojawiających się ikonach, o zaporowiadających się jeszcze kolejnych wybuchach itd. Wydaje mi się więc uzasadnione posiadanie AT, choć te fragmenty „w zwolnionym tempie” nie są na szczęście zbyt częste.

Po trzecie i ostatnie, program jest strasznie monotony (co nie znaczy wcale, że nudny). Brak jest najmniejszego choćby przerywnika w tym zaklętym kole bitew, Demony Zła okupujących wieże i mijającego powoli czasu.

LAVENDER BLUE

Grafika: ✓
Muzyka: ✓
Ocena: ✓

0% 20% 40% 60% 80% 100%

UNIVERSE 3

(...) taki dowcip jest dobry, ale nie wtedy, gdy opowiadają go do znudzenia. Za któryś razem nie chce się już po prostu wierzyć, że istniejesz gdzieś na statku kosmicznym jako dowódca i musisz to, a potem jeszcze i tamto. Ta legenda jest stara jak świat i nie nabiera się już na nią prawie nikt.

Dlaczego więc autorzy zatrudnieni w Omnitrend Software, kolejny raz serwują nam historię w stylu: „Gdzieś trzeba dotrzeć, bo coś się tam stało; nie będzie to łatwe, bo przedtem na statku może się coś stać i wtedy już nigdy nigdzie nie dotrzesz”? Jedynym wytłumaczeniem tego czynu jest chyba rok produkcji — 1989. Być może tego rodzaju historie były wtedy w modzie.

Tę prymitywną legendę można by jeszcze przecierpieć, gdyby wyrównały to walory graficzne, dźwiękowe i zabawowe samej gry. Prócz to jednak nadzieje. Spotkałem się w życiu już z wieloma grami typu adventure, ale w żadną nie grało mi się tak źle, jak w tę. Rozwiązanie większości czynności związanych z graniem jest nowatorskie i... na bardzo słabym poziomie.

Po pierwsze musisz używać około piętnastu klawiszy, co jest rozwiązaniem kłopotliwym z wielu powodów. Chodzi tu oczywiście o konieczność grania w nocy przy zapalonym świetle, oraz nieustannego spoglądania do instrukcji (to drugie nie zawsze jest

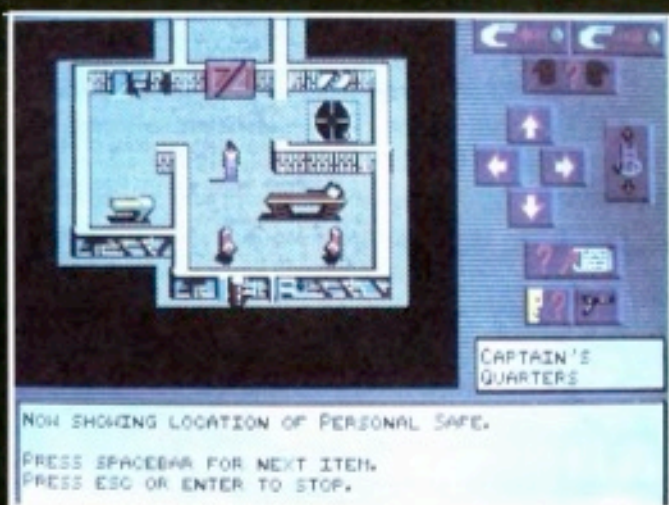
potrzebne, bo układ funkcji jest w miarę logiczny: Take pod literą T, Drop pod D itd).

Po drugie, grafika gry jest krótko mówiąc żenująca, żeby nie powiedzieć gorzej. Zastosowano grafikę opartą na symbolach, a gdy te nie wystarczają, można za pomocą opcji Highlight Objects obejrzeć sobie przedmioty i osoby znajdujące się w pomieszczeniu. Ułatwia to nieco dalsze postępowanie, ale i tu autorzy nie uniknęli błędów. W kilku pomieszczeniach komputer nie zauważa bardzo ważnych przedmiotów (np. otworu na kartę magnetyczną).

Kolejną wadą, niezwykle zresztą denerwującą, jest żenująco wolne poruszanie się naszego bohatera (posiadam XT z zegarem 10MHz). Trzeba dobrych kilkudziesięciu minut, by obejść cały statek składający się z 30 niewielkich pomieszczeń. Niewygodę tą łagodzi nieco opcja Jump, dzięki której w kilka sekund wydoskajasz się z pomieszczenia. Według mnie jest to niewystarczające, ale... ważne, że jest.

Więcej grzechów nie pamiętam, napiszę więc kilka słów o zaletach. Jest nią niewątpliwie instrukcja, bez zbędnych dłużyzn i opowiadań (może z wyjątkiem streszczenia nudnej legendy). Opisano dokładnie ikony programu i ich układ na ekranie — posiadanie myszy wyklucza potrzebę używania klawiatury. Znalazło się także po kilka słów na temat wgrzywania i instalowania gier na IBM-ie, Amidzie i Atari ST.

Program w wersji na IBM zajmuje 3 rzadkie (360KB) dyskietki. Przed uruchomieniem, pro-



gram zapyta Cię o hasło — jest nim losowo wybrane słowo z instrukcji. Jest więc szansa, że powstrzyma to, choć na trochę, naszych rodzimych crackerów. Z drugiej strony, wydaje mi się, że nie jest to gra na tyle atrakcyjna, by w ogóle się nią zajmował.

Grę otrzymaliśmy do testowania z firmy JTT Computer. Firma: Omnitrend Software Rok produkcji: 1989 Komputer: Atari ST, Amiga IBM PC Grafika (PC): CGA, EGA Muzyka (PC): CMSS, AdLib

ŁUKASZ CZEKAJEWSKI

Grafika: 100%

Muzyka: 100%

Ocena: 100%

0% 20% 40% 60% 80% 100%

EYE OF HORUS

An Action in Egyptian Mythology

„Wykorzystaj potęgę sprzyjających Ci bogów w królestwie mitologii starożytnych Egipcjan. Jako Horus, syn boga-króla Ozyrysa i jego legendarnej żony Isis, jesteś następcą tronu. Niestety, Twoje prawa do niego zostały zlekceważone przez rozpustnego uzurpatora Seta. To on zabił Twojego ojca, rozrzucił jego prochy i obwołał się królem.

W labiryncie, głęboko poniżej gorących piasków Sahary, ślad hieroglifów prowadzi do mrocznych korytarzy. Tu bogowie mogą przemienić się w smoki. Nawet Ty, Horus, możesz stać się sokołem.

Musisz przeszukać katakumby i skompletować „resztki ciała” ojca. Szukając magicznych kluczy oraz świętych amuletów spotkasz się z gniewem Seta.

Idź właśnie teraz. Pomóż śmierć ojca. Powołując się na swoje urodzenie żądaj zwrotu tronu starożytnych Egipcjan...”

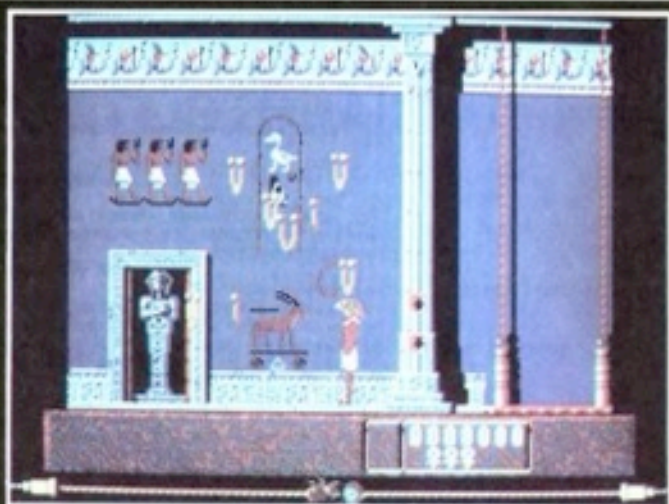
Tak firma Fanfare reklamuje swoją grę. To tylko zachęta, która nie oddaje w pełni klimatu programu. Setki stworów tylko czyha na Ciebie, najpotrzebniejsze windy nie działają, a przedmioty są prawie niedostępne. Tylko prawdziwy gracz może podjąć się gry.

W labiryntach korytarzy możesz zdać się jedynie na własną zręczność — jest ona

podstawowym atutem w tej grze. Nie myśl za dużo, od tego są gry strategiczne, tu musisz nie tylko przetrwać, ale jeszcze wygrać. Zbieranie przedmiotów nie przeszkadza Ci strzelac, wystarczy dotknąć jakiś przedmiot, a automatycznie staje się on Twoją własnością. Wydaje się to łatwe, aż do momentu znalezienia siedmiu rzeczy. Odtąd musisz już decydować, co Ci jest najbardziej potrzebne — aby coś wziąć, musisz się czegoś pozbyć.

Strzelanie nie powoduje zmniejszenia Twojej energii, strzelac możesz więc do woli! Pamiętaj jednak, że bezpośredni kontakt z wrogiem powoduje ubytek Twojej siły a powinieneś pamiętać o tym, że jesteś śmiertelny. Masz trzy życia, których długość zależy tylko od Twoich umiejętności. Możesz znaleźć amulety zwiększające liczbę żyć i pomagające w walce. Na bieżąco tworzona jest mapa pomieszczeń, w których byłeś.

Wersja gry na IBM-a znajduje się na dwóch dyskietkach 3.5" (720KB). Grę można zainstalować na twardego dysku a jej uruchomienie wymaga znajomości kodów. Otrzymujesz je z oryginalną grą. Angielska instrukcja informuje o instalacji programu oraz tłumaczy znaczenie i działanie poszczególnych amuletów. Niestety, program



ten nie wykorzystuje żadnej z kart dźwiękowych a muzyka z głośnika jest dosyć przykra dla uszu. Brakuje też grafiki na VGA, która uatrakcyjniłaby grę.

Grę otrzymaliśmy z firmy JTT Computer. Firma: Fanfare Rok produkcji: 1989 Komputer: Commodore, Amiga, Atari ST, IBM PC Grafika (PC): CGA, EGA, Tandy Dźwięk (PC): brak

JUNIOR

Grafika: 100%

Muzyka: 100%

Ocena: 100%

0% 20% 40% 60% 80% 100%

podzielony jeszcze murem — to dzięki miasto, które przeciętnemu graczowi może wydać się przerażającym. W części zachodniej co chwila spotkać można pijaków, narkomanów, rabusiów i płatnych morderców. W części wschodniej bez przerwy legitymują policyjne patrole. Twoim argumentem ostatecznym jest Smith & Wesson model 10 z sześcioma pociskami. Mało to wprawdzie, jak na realia tej gry, ale sprzętem i opieką medyczną wspomóż Cię Kwatera Główna, do której drogę zna każdy taksówkarz.

Musisz znaleźć to, co zagarnął Trzeci Kurier. Każda informacja może się przydać, jednakże nikomu nie możesz ufać. Żebrak może się okazać kimś ważnym; często czegoś bardzo interesującego dowiesz się w obskurnym barze albo we wschodniobrzezińskim kinie. Najważniejsze to działać szybko!

Gra zrobiona została na przyzwoitym poziomie. Bardzo dobry jest wątek fabularny, na którym oparto grę. Być szpiegiem to niezła zabawa, ale początkujący umiera bardzo często — dlatego opcja zapisu gry na dyskietce jest wyjątkowo przydatna. Grafika niewiele powyżej przeciętnej, dźwięk raczej bardzo kiepski. Moim ulubionym komputerem jest C-64 i nawet na nim często słucham o

DAY OF THE PHARAOH

... to najprawdopodobniej jedna z tych gier, która nie zdobyła uznania w zachodnim światku gromanów. Być może dlatego nie ma o niej najmniejszej wzmianki ani w pismach o pececie ani w magazynach dla Amigantów. Dlaczego?

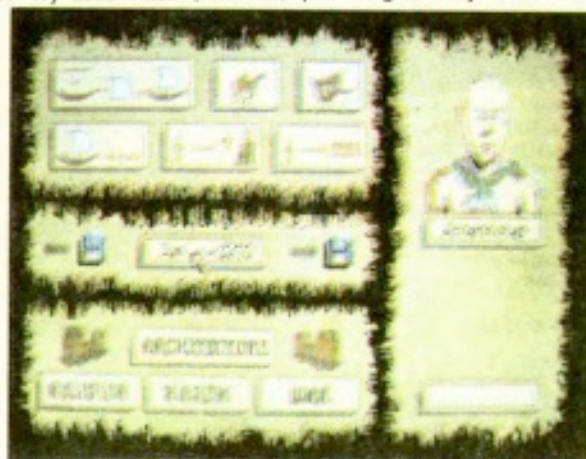
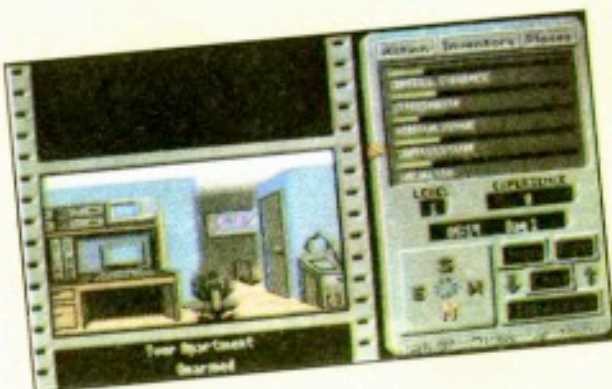
Day of the Pharaoh jest grą strategiczną (to ten ciekawy typ gier kupieckich, który z braku innych możliwości zaliczamy do strategicznych). Akcja dzieje się 4000 lat temu, w świecie wspaniałej cywilizacji egipskiej, rządzonej przez okrutnych faraonów a egzystującej jedynie dzięki świętej rzece Nil. Ty (czyli bohater główny tej historii) doświadczyłeś na własnej skórze praw tamtych czasów — zostałeś wrzucony do Nilu, gdyż jako syn niezującego faraona wydawałeś się zbyt niewygodny. Tylko dzięki pomocy Boga Słońca (AMON-RE) wyszedłeś z tego cało, przyciśnięty przez rolników pracujących w okolicach Nilu.

Kilka lat później, Bóg Nilu Ozyrys ukazał Ci się we śnie i nakazał powrócić na tron Faraona. Wiesz doskonale, że w Egipcie nie dzieje się najlepiej i tylko silny władca zaprowadzi w kraju porządek. Do dyspozycji dostajesz statek, trzy rydwany i trochę gotówki. Wykazasz mas

dów. Bardzo dobre natomiast wrażenie robi instrukcja napisana po angielsku i niemiecku — należy pamiętać, że sobietyczni Anglicy (Amerykanie wcale nie lepsi) rzadko kiedy wydają instrukcje wielojęzyczne.

W grze obracamy się między ekranem z ikonami głównymi, mapą Nilu oraz sklepami poszczególnych miast. Ten pierwszy umożliwia budowę nowych statków, rydwanów, wizytę u konsultanta-architekta, uczestnictwo w wyścigu wielbłądów, odwiedzin w haremie (!), wypad na wojnę oraz składanie Bogom darów. Według instrukcji są tam jeszcze opcje nagrywania i odtwarzania stanu gry (dyskietki ze strzałkami), ale zostały one potraktowane marginalnie — zapisać można tylko jedną sytuację*.

Podróż po Nilu jest nudna do zdenerwowania. Jedyne problemy są tam wystające glazy (swoją drogą ciekawe dlaczego straszą one również na Morzu Śródziemnym), na które można nadziać się do trzech razy. Jeśli przesadzisz, jedynym komentarzem będzie charakterystyczny pergamin kończący grę: „Bogowie opuścili Cię”. Od czasu do czasu spotykasz Fenicjan, których trzeba nauczyć, jak skacze się z Twojej burty do Nilu. Tylko odpowiednie manewrowanie wielkim, prawie galerniczym wiosłem,



wiele lepszych „melodyjek” niż podkładu dźwiękowego w wersji na Amigę.

Gdy oswoisz się już z grą (mam tu na myśli wszystkie menu, kompas, mapkę) przekonasz się, że gra wciąga. „Trzeci Kurier” wymaga dość dobrej znajomości języka angielskiego; jest to gra przygodowa zbudowana na podobnej zasadzie jak **Zak McKracken** czy **DejaVu**. W sumie należy do lepszej połowy gier, z jakimi przyszło mi się stykać.

BARTŁOMIEJ KACHNIARZ

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

Grafika:
Muzyka:
Nasza ocena:

się zmysłem kupieckim, umiejętnościami prowadzenia wojny oraz wiernością i oddaniem wobec Bogów — którym wdzięczasz przeciw życie.

Autorem Rainbow Arts natomiast, winien jesteś podziękowania za instrukcję. Znalazło się tam naprawdę tylko tyle ile trzeba i ani przecinka więcej. Ciekawe jest także to, że gra bez instrukcji nie ma właściwie większego sensu. I to z trzech powodów: pozorny brak celu gry, nieznanostwo ikon występujących w magazynie, porcie i kilku innych miejscach oraz całkowity brak informacji na temat prawdziwych możliwości jakie daje program.

W oryginalnym opakowaniu znajdują się także cztery dyskietki 5.25" oraz dwustronny plakat (w moim przypadku był to **Day of the Pharaoh** po jednej i **Oil Imperium** po drugiej stronie). W sumie „wyposażenie” wydało mi się dość ubogie, choćby z racji braku książeczki ko-

uratuje Cię przed przeniesieniem Twoich zasobów do statku Fenicjan.

Pierwsze kilka lat gry (czas biegnie znacznie szybciej niż w rzeczywistości) wpływają na powtarzaniu kombinacji: podróż-handelek-podróż-handelek-wojna; ewentualnie zamiast uczestniczyć w niebezpiecznej wyprawie przeciw Beduinom, można po kryjomu odwiedzić swój harem — zapewniam, że jeśli wybrales ładne żony, to nie będziesz się nudził. Gdy jednak uplynie trochę czasu, Twoja pozycja społeczna wzrośnie odpowiednio (wraz ze wzrostem gotówki), przyjdzie czas na odpowiedzialność i stateczność. Przesną Ci wreszcie wyrzucić od konsultanta a Bogowie okażą swoją wdzięczność za dary. Każdy dobry uczynek zapoczątkuje i być może powiedzą do Ciebie któregoś ranka: „Witaj nasz Faraonie”. Kto wie?

Uczciwie muszę przyznać, że **Day of the Pharaoh** wydawał mi się z początku raczej nudny. Szczególnie denerwowała mnie brzęcząca muzyka z głośnika i zupełnie średnia grafika. Gdy do tego wszystkiego dodać jeszcze niezrozumienie intencji autorów, łatwo otrzymać mój punkt widzenia. Po zapoznaniu się jednak z instrukcją oraz dwutygodniowej praktyce, nie mam wrażenia straconego czasu. Nie udało mi się wprawdzie stać Bogiem w ludzkiej osobie, ale co pogralem, to moje...

* Dla początkowców należy poprawnie zainstalować grę na twardej dysce (przy pomocy INSTALL.BAT), gdyż w innym przypadku program będzie o tę możliwość uboższy.

LAVENDER BLUE



Firma: Rainbow Arts
Rok produkcji: 1989
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC
Grafika (PC): Hercules, CGA, EGA, VGA
Muzyka (PC): PC Speaker

Grafika:
Muzyka:
Nasza ocena:

WINGS OF FURY

Wiele firm zajmujących się produkcją softwaru ową nadal nie może znaleźć recepty na sukces. Problem napisania dobrej gry nie sprowadza się do pomysłu i przeniesienia go na komputer. Cała sprawa polega na tym, by korzystać z niego mogło jak najwięcej potencjalnych klientów — a zależy to od dwóch rzeczy. Po pierwsze, wymagania sprzętowe nie powinny „ucinać” posiadaczy słabszych komputerów. Po drugie, należy pamiętać o tym, że gry wymagające myślenia mają swoje apogeum popularności już za sobą.

Firmie Broderbund Software należy przyznać uczciwie, że od czasów Karateki uczyniła wielki krok naprzód. Mimo, że należy ona raczej do grupy mniejszych wytwórni softwarowych, to od czasu do czasu zaskakuje nas prostotą swoich pomysłów i skutecznością ich realizacji. Gra **Wings of Fury** jest programem typu arcade, posiada niezłą grafikę na wszystkich komputerach, muzykę raczej przeciętną i dość schematyczną akcję (jak każda strzelanka zresztą).

Wings of Fury przenosi Cię w czasy II Wojny Światowej, na lotniskowiec USS WASP (to wyjaśnia gdzie i po czyjej stronie walczysz). Ponieważ jakimś trafem zostajesz pilotem samolotu, nie pozostaje Ci nic innego jak wsiąść do jednosilnikowego myśliwca bombardującego F-6F HELLCAT i zapuścić silnik. Zanim to uczynisz powinieneś wybrać środki rażenia, jakie zamierzasz zabrać ze sobą. Do dyspozycji masz bomby (niszczą wszystko, co chodzi, biega, stoi i jeździ po suchym lądzie) oraz rakiety (z których korzystasz do niszczenia bunkrów). Pamiętaj jednak, że naprowadzenie rakiety na cel do zadań najłatwiejszych nie należy...

Oprócz tego możesz podwiesić torpedy, których użyjesz w przypadku rendez-vous z wrogiem okrętami. Celuj dokładnie, bo Twój samolot jest w stanie udźwignąć tylko jedną torpedę podczas misji!

Gdy czujesz się już uzbrojony go stateczniki, port startować. Na większej wysokości obraz zmieni się na krajobraz widziany z dużej odległości; Twój samolotek symbolizowany będzie małym suchym punkcikiem. Twoje zadanie sprawi wrażenie prostego: zrównaj z ziemią wszystko, co zobaczysz na wyspach i na powierzchni wody.

BLADE WARRIOR

Firma Image Works, która jest częścią Mirrorsoft-u (znanego m.in. z Tetrisa), wypuściła na rynek kolejną grę. W wersji na peceta dostarczana jest na dwóch dyskietkach 5.25" lub na jednej 3.5". Dyskietki są niekopiowalne, co zapewne nie ucieszy krajowych złodziei oprogramowania. Nad zabezpieczeniem czuwa bowiem (słynny lub nie) CopyLock.

Gra wyróżnia się animacją. Główna postać znajduje się na pierwszym planie, w tle kilka innych warstw. Na każdym z planów widzimy poruszające się stworzenia. Ciężko to opisać, lepiej więc stwierdzić po prostu: animacja jest rewelacyjna.

Co do reszty gry mam mieszane uczucia. Nie lubię programów, w których gania się w lewo lub prawo, zabija przeciwników bez żadnej techniki (FIRE+PRAWO) i zbiera papirusy. Trochękę przesadzam — można handlować z czaroksiężnikami, latać na olbrzymim łabędziu, wędrować po labiryncach. Nieznany jest jednak cel. Wprawdzie



instrukcja (w języku niemieckim) dokłada jakąś ideologię do tej „ganiariny”, ale nie satysfakcjonuje mnie to ani trochę.

Gra nie jest trudna — kolejne walki wygrywa się bez straty energii. Na drugim poziomie ogarnęła mnie jednak NUDA! Tak — nuda to ciężki przeciwnik dla programu komputerowego, nie mówiąc już o samym graczku. Nie polecam więc gry konieserom „śmietanki programowej”; jest dobra na nudne popołudnie lub na otarcie łez po otrzymaniu oceny niedostatecznej. Można się przy niej wyżyć, a przycisk FIRE polamać na drobne kawałki.

JUNIOR

Firma: Image Works/Mirrorsoft
Rok produkcji: 1989
Komputer: Amiga, Atari ST, IBM PC
Grafika (PC): CGA, EGA, VGA
Muzyka (PC): PC Speaker

Grafika:
Muzyka:
Nasza ocena:

Czasami w powietrzu pojawia się jakiś zabłąkany samolot japoński, którego podejrzenie dągnie w kierunku Twojego lotniskowca. Zestrzel go, bo jeszcze gotów załundować Twoją „osie” wieczną kąpiel w oceanie. Pamiętaj również o paliwie i oleju, które co jakiś czas trzeba uzupełniać.

W pudełku znalazłem obszerną instrukcję w języku angielskim, dyskietkę 3.5" z programem i kopertę z hasłem umożliwiającym wprowadzenie do gry nieśmiertelności oraz nieograniczonych zapasów amunicji. Wystarczyło to do przedłużenia mojej „skrzydlatej” miłości na kilka godzin — do chwili, kiedy nie dostałem kolejnego cacka pod tytułem... Ale o tym już innym razem.

PIOTR LISZEWSKI

Firma: Broderbund Software
Rok produkcji: 1990
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST, Amiga, IBM PC

Grafika:
Muzyka:
Nasza ocena:

Jeszcze GRY nie zginęły

W towarzystwie wielkich klanów, wielkich spraw, wielkich potrzeb, udało się zachować trochę rozrywki i rodzynek dla amatorów „łatwej” zabawy. Od kilku miesięcy prezentujemy w klanie recenzje wypieszczonych, oryginalnych gier. Wynika z tego kilka rzeczy.

Po pierwsze, postanowiliśmy powtórzyć „manewr” z numeru 12/91, tzn. prawie cały klan poświęcamy produktom otrzymanym od zaprzyjaźnionej firmy *Sierra On-Line/Dynamix*. Jako głównej bohaterowie występują: berbec Willy, galaktyczny autostopowicz Roger Wilco oraz najmłodszy potomkowie króla Grahama. Wszystkie trzy gry *Sierry* powszechnie uznawane są za szczyt programistycznych możliwości. Redakcja podchodzi jednak do tego sceptycznie i stwierdza: „pożyjemy, albo i nie”.

Po drugie wyjaśniamy wątpliwości a propos oceny gier: trzecia skala (NASZA OCENA), nie jest wcale średnią arytmetyczną GRAFIKI i MUZYKI, choć i te parametry mają w ostatecznej ocenie znaczny udział. Na skali tej znajduje swój wyraz OGÓLNE zadowolenie z gry, najbardziej subiektywne jakie sobie tylko można wyobrazić. I nic poza tym.

Po trzecie wszystkich Czytelników informujemy, że w następnym numerze zamieścimy rozwiązanie konkursu „Dynamix”, podamy zwycięzców oraz przedstawimy nowy, trochę prostszy zestaw pytań konkursowych. Czas już przecieć rozlosować opisywane przez nas oryginalne gry, by znalazło się miejsce na składowanie następnych.

Po czwarte i ostatnie: do zobaczenia za miesiąc!

ŁUKASZ
CZEKAJEWSKI

SPACE QUEST IV

Trudno jest napisać coś ciekawego o *Space Quest IV*, gdy już od kilku miesięcy każdy miał okazję zapoznać się z rozwiązaniem-wskazówką zamieszczonym w Top Secret 8. Wydaje mi się jednak, że są ludzie, którzy interesują się „matką i ojcem” nielegalnie rozprowadzonego *SQIV*. Postaram się więc zaprezentować swoje wrażenia — pierwszym było genialne uczucie, jakiego zawsze doświadczam po otrzymaniu oryginału pochodzącego z firmy... Wiadomo z jakiej firmy.

W przestronnym pudełku znalazłem sześć dyskietek 3.5" HD (1.44 MB), podręcznik do gry, reklamówkę produktów *Sierry* oraz kilka „świastków” — ankiet, informatory itp. Wszystko rzecz jasna w języku angielskim. Z zestawu „przydały” się dyskietki, zaciekawia instrukcja, oszołomyły reklamówki. Ostateczny amok i euforię wywołała jednak dopiero sama gra.

Po kilku sekundach spędzonych przy

SQIV zauważyć można istotną różnicę w porównaniu ze starszymi quest-ami; dochodzi się do słusznego wniosku, że forma i formuła gier *Sierra On-Line* zaczyna ewoluować. Gracz nie znający języka angielskiego nie musi już pocić się ze słownikiem w rękę nad przetłumaczeniem zdania „otwórz drzwi” — sprawę rozwiązały ikony.

Każda z ikon symbolizuje pewną czynność. Kierując kursor-ręką na dowolny przedmiot, podnosimy go, przesuwamy lub robimy z nim jeszcze coś innego. Oko oznacza wnikliwe przyjrzenie się, noskiem wąchamy, przy pomocy postaci poruszamy się, a buźką z dymkiem rozmawiamy. Jak widać, nie ma tu niczego skomplikowanego.

Największym problemem jest to, jak grać, aby wygrać. Pod tym względem w quest-ach nie zmieniło się nic. Zawsze były trudne i mam nadzieję, że takie pozostaną aż do ostatniego odcinka (którego bądź, co bądź, nie oczekuję z utęsknieniem).

Pierwsze wrażenie po zainstalowaniu i uruchomieniu gry jest bardzo dobre. Długa



czołówka opatrzona wspaniałą muzyką i efektami dźwiękowymi płynącymi z Sound Blaster-a niewątpliwie wzbudza chęć do grania. Po dłuższym jednak czasie można się zdenerwować monotonią i powtarzającym się bez końca BZYK, BZYK, BZYK. Sound Blaster na szczęście ma to do siebie, że można go ściszyć nawet, jeśli program nie daje takiej możliwości.

Grafika (oczywiście na VGA) daje powód do dumy pecetowcom — amiganci błędą z

KING'S QUEST V

Absence Makes the Heart Go Yonder!

Któż nie słyszał o grach z serii *King's Quest*? Niedawno ukazała się piąta część z tej serii. Wiele z was nie pamięta już zapewne legendy poprzednich części, warto więc skleić kilka słów przypomnienia; dla wszystkich.

Dawno, dawno temu, w królestwie Davenporty latniały trzy magiczne przedmioty pozwalające na utrzymanie potęgi królestwa. Były to: czarodziejskie lustro przepowiadające przyszłość, czarowana tarcza skutecznie chroniąca przed intruzami i magiczna skrzynia — zawsze pełna! Pewnego dnia te trzy magiczne przedmioty zostały zabrane z królestwa; bez nich Davenporty szybko zbledniały, a Król Edward opadł w bezsilność. Jedne co mogli zrobić (i zrobili!) to poprosić swojego najlepszego rycerza Sir Grahama o odzyskanie straconych przedmiotów. Zadanie Grahama zostało wykonane z całkowitym sukcesem a on sam zasiadł na tronie.



Tak kończy się *King's Quest I — Quest for the Crown*.

Za czasów Króla Grahama Davenporty odzyskało swoją świetność i nadal rosło w siłę. Graham postanowił, że powinien już wkrótce posłubić królową i podtrzymać dynastię. W żadnym z okolicznych państw odpowiedniej kobiety nie było. W tym miejscu pomogło magiczne lustro — ukazało ono królowi piękną niewiastę uwieczoną w kryształowej wieży, w odległym kraju. Na imię miała Valanice. Po wielu próbach Graham dotarł do wieży, uratował królową i poślubił ją. Dzieło się to w *King's Quest II — Romancing the Throne*.

King's Quest III — To Heir is Human rozpoczyna się, gdy para królewska jest dumna ze swoich dzieci, bliźniąt — chłopca i dziewczynki. Wszystko byłoby cudownie, gdyby żył czarodziej Manannan nie postanowił porwać królowicę i uczynić go swym sługą. Gwydion pokonuje maga i wraca do Davenporty. Nauczony wielu zaklęć z Księgi Czarów szybko rozprawia się z no-



THE ADVENTURES

of Willy Beamish

Aaaach! Jak miło pomarzyć na nudnej lekcji! Właśnie jesteś na mistrzostwach świata w Nintari. Całymi dniami trenowałeś, aby być najlepszym. Już chcesz przeprowadzić decydującą akcję, gdy... Ze snu budzi Cię surowy głos nauczycielki:

— Willy, co przed chwilą powiedziałam?

Teraz czeka Cię pierwsza decyzja w nowej, rewelacyjnej grze firmy *Dynamix*. Firma, która stworzyła *Rise of the Dragon*, *Heart of China*, *Stellar 7* i wiele innych, wspaniałych gier. Zapewne znasz dotychczasowe gry *Sierry*, doskonałą animację serii *Dragon's Lair*...

Willy Beamish łączy w sobie zalety wszystkich straconych wyżej gier.

Wewnątrz opakowania gry znalazłem dwa katalogi *Sierry*, reklamujące stare i nowe produkty tej firmy. Dołączono do nich kupony zamówień, w polskich wa-

runkach chyba nieprzydatne. Dalej natknąłem się na dziennik Willy'ego — zeszyt szkolny przerobiony na księgę złotych, srebrnych i „innych” myśli bohatera. Resztę pudełka wypełniają różnorakie dodatki w postaci pojedynczych kartek (ankiety, wskazówki do gry, naklejki) oraz sześć dyskietek HD 3.5".

Podstawową wadą dotychczasową quest-ów była bezdusność głównego bohatera. Co z tego, że mógł on rozmawiać z innymi postaciami, podnosić różne przedmioty, latać w kosmosie... Był on robotem! Tak, robotem, który beznamiętnie słuchał się Ciebie, graczu. A Willy jest młodym, wesołym chłopakiem pełnym pomysłów, ale nie pozbawionym sumienia. Decyzje typu „ukraść pamiętnik siostry, czy nie?” są podejmowane na szczeblu gracza — sumienia Willy'ego. Jego dusza przedstawiona jest jako duch zmarłego dziadka.

Nowością jest sposób poruszania się postaci... Willy biegnie, rusza ramionami i zarzuca czupryną! A na dodatek wygląda jak urodzony łobuziak (to znaczy uśmie-

chnięty, miły i sympatyczny, ale ciągle kombinuje, jak by tu zrobić coś złego).

Większość przedmiotów można oglądać, używać itd. Ale pamiętaj! Jeżeli coś zepsujesz, to szukaj innego sposobu dalszego postępowania lub zastosuj starą i sprawdzoną metodę z pierwszych gier *Sierry* (tzn. użyj opcji **RESTORE**). Grać możesz przy pomocy myszy, joysticka lub klawiatury; ostatniego wariantu stanowczo nie polecam.

Miła informacja dla posiadaczy twardego dysku — możecie być dumni ze swojego sprzętu, gdyż gra nie „chodzi” z dyskietek. Jest to zrozumiałe — *Willy Beamish* zajmuje 8.5 MB (słownie: osiem i pół megabajta!).

Wróćmy teraz do pytania nauczycielki. Do wyboru masz trzy odpowiedzi a każda z nich daje ten sam efekt (to jedyna sytuacja, kiedy Twoja decyzja jest bez znaczenia). Jednak już za chwilę radę zaproponi nauczycielkę i od tej pory żyć w zgodzie z innymi.

Po szkole zapoznajesz się ze swoim miastem. Wskakujesz na deskorolkę i kilkunutowa, szaleńcza jazda na kra-

TYLKO dla IBM PC!

Do powyższego tytułu chciałoby się dodać jeszcze jedno słowo — „nieśmięty”. Bajtek nie jest przecież pismem tylko i wyłącznie dla pocetowców, i Klan Gier powinien realizować zapotrzebowania szerszej rzeszy Czytelników.

Dlaczego więc tak się dzieje? Osz dealerzy legalnego oprogramowania w Polsce skoncentrowali się na trzech typach komputerów: IBM PC, Amiga i Atari ST. Z naszych obserwacji wynika, że akcent położony został na IBM-a i Amigę, a Atari ST traktowany jest najbardziej marginalnie z całej „trójcy”.

Co dalej? Ano to, że pismo C&A doskonale radzi sobie z recenzowaniem oryginalnych produktów przeznaczonych na Amigę. Te najbardziej wartościowe w formie dłuższych opisów zamieszczane są ponadto w Top Secret; czasem udaje się „przechwytać” bezpłatną recenzję jednego z autorów C&A i włączyć do Klanu. Przykładem tego jest Bajtek 3/92.

Najczęściej dzieje się jednak tak, że do „bossa” Klanu Gier dociera jednorazowo 15 gier na IBM PC. Jest to olbrzymi materiał do opracowania i zajęcie dla wielu autorów.

Gdy tylko zaczniemy otrzymywać programy na ST czy Commodore, zmienimy proporcje hardware'owe Klanu Gier. A na razie...

Na razie postanowiliśmy rozłuskać pomiędzy wiernych i uważnych Czytelników 12 oryginalnych gier, opisanych przez nas w tegorocznych numerach Bajka (są to m.in. osławione produkty dubletu Dynamix/Sierra On-Line: **Heart of China i Red Baron**).

W losowaniu nagród wezmą udział Ci wszyscy, którzy spełniają następujące warunki:

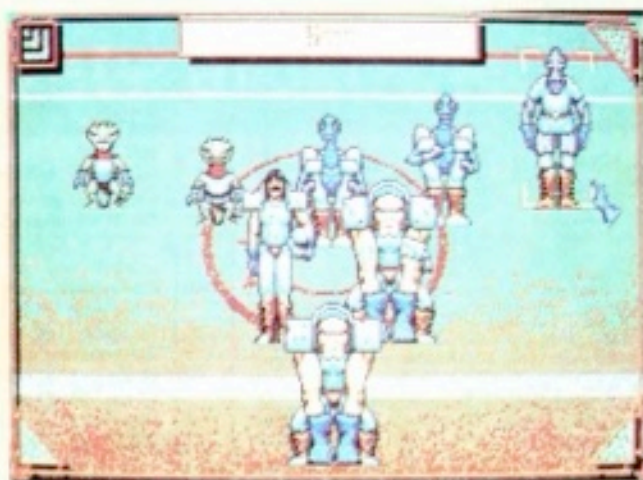
- posiadają komputer klasy IBM PC,
- przysyłają nam (koperty obowiązkowo podpisane „**GRO-Konkurs**”) konfigurację sprzętową swojego komputera oraz poprawnie odpowiedzi na pięć poniższych pytań:

1. Ile kosztuje „Zamkowe” jedzenie?
2. W jakiej grze główne skrzydło gra Piekelną Kol?
3. Który kurier się nie bał?
4. Co to jest Copy Lock i gdzie go wykorzystano?
5. Jakie inicjały ma cień Pana M.F.?

Na odpowiedzi czekamy do 31.06.1992.

ŁUKASZ CZEKAJEWSKI

M.U.D.S.
Mean Ugly Dirty Sport



Na przetestowanie i opisanie **M.U.D.S.** miałem równe cztery tygodnie. Szczęśliwie przebrnąłem przez skomplikowaną i mozolną instalację, jeszcze szybciej uporałem się z czterojęzyczną instrukcją (angielską, niemiecką, francuską, włoską). Grę opanowuje się właściwie po kilku godzinach, wprawę zdobywa się przez dni. Program może być interesujący nie więcej niż dziesięć tygodni. Tyle czasu trzeba, by podbić cały świat i spocząć na laurach.

Przypadkiem, zanim zacząłem tę recenzję, wpadł mi w ręce film *Salut for the Jagers* (Powitanie Jagersów). Opowiada on o świecie, który przeżył już wszystko: wojny, podboje, przestępstwa — mało kto już o nich pamięta, choć te ostatnie nie są rzadkością. Konflikt nuklearny między mocarstwami także jest już przeszłością, podobnie jak wielkie miasta, które zniknęły za jego sprawą.



Słowem — książkowa wizja Ziemi za kilkadziesiąt lat.

Czemu wspominałem o filmie? Otóż dotyczy on drużyny Jagersów, która podróżuje po świecie rozgrywając Mecze. Zasady gry są ściśle ustalone i maksymalnie brutalne. Jako piłka służy im czaszka psa, a jako lekarz natura.

M.U.D.S. to prymitywny sport nieznannej planety, mający bardzo wiele cech pokrewnych z Ligą filmu *Salut for the Jagers*. **M.U.D.S.** to również doskonała gra komputerowa, w której stajesz się menadżerem i dowódcą w jednej osobie. Razem ze swoją Drużyną masz zwiędzić całą planetę, składającą się z czterech sektorów zawierających po cztery miasta. Każdy z obszarów różni się od innych klimatem, ukształtowaniem terenu oraz zamieszkującą go fauną. Każdy z nich stanie się Twoim tymczasowym domem na tydzień lub więcej, zależnie od szczęścia i umiejętności.

W każdym mieście masz do dyspozycji szeroki wachlarz usług. Część z nich, takich jak lekarz czy handlarz niewolnikami, jest Ci niezbędna. Bez nich Twoja Drużyna przestalaby egzystować już po kilku Meczach, a o nadziei na sukces zapomnianoby po pierwszej bramce. Dlatego też potrzebna jest krótka lektura instrukcji do gry, w której wyjaśnione jest wszystko związane z usługami, a także wiele innych, mniej lub bardziej przydatnych rzeczy (zawsze jednak ciekawych).

Punktem kulminacyjnym każdego tygodnia jest Mecz. Gdy zabraknie Ciebie, na stadionie stawia się inna drużyna — zapewniam, że taka dezercja to niepotrzebna strata pieniędzy i czasu. Aby opamiętać dany sektor, należy pokonać co najmniej cztery Drużyny z czterech miast, nie popadając przy tym w nadmierne długi i nie tracąc najlepszych graczy

DYSTRYBUTOR:
JTT Computer
Firma: Rainbow Arts
Rok produkcji: 1990
Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): EGA, VGA
Muzyka (PC): PC Speaker

(to pierwsze jest groźniejsze, bo grozi tęnym nożem w plecy). Tak więc sześć dni to wystarczający okres do przygotowania się na konfrontację, zdobycia informacji w tawernie i konsultacji z doradcą finansowym.

Teraz następuje najciekawszy (zrecenznościowy) fragment gry. Stawiasz się z całą Drużyną na stadionie, rejestrujesz i pędzisz do pobliskiej kasy zakładów, by postawić 5000 na siebie. Kasjer^{*)} jest na tyle sprytny, że nie pozwala obstawiać Drużyny przeciwnej — jeśli nalegasz, pomyśl z głowy wybija Ci kilku prymitywów noszących dumną nazwę Policjantów.

Szał trwa. Aby wyrównać szanse przepokupiesz piłkę (tak, to nie pomyłka, wystarczy zagadać z właścicielem) i ustalisz taktykę oraz ustawienie graczy. Zasady gry nie mają większego znaczenia — warto wiedzieć, że w każdej drużynie gra pięciu zawodników, kosze są dwa a piłka jedna. Mecz kończy się w następujących sytuacjach: po „wrzuceniu” siedmiu piłek do koszy, po upływie czasu gry lub po uzyskaniu przewagi uniemożliwiającej wyrównanie.

Mecz jest dość brutalny i nie każdy zawodnik wychodzi z niego bez szwanku. W rezerwie należy mieć co najmniej po jednym niewolniku z linii ataku oraz dwóch obrońców; w sumie około pięciu. Jedyna słuszną rozgrywka, to dążenie do najszybszego sukcesu. Komputer posiada niewyczerpane zasoby zawodników i zapewniam, że bardzo szybko redukuje liczbę Twoich „podwładnych”. Przynajmniej tych najbardziej wartościowych, a przy pomocy drugiego składku Mecz mozesz najwyżej poddać.

Po wygranej trzeba biec do kasy zakładów. Prawo dzungli skłania bowiem kasjera do maksymalnego skrócenia czasu pracy (nagła śmierć w rodzinie lub coś takiego). Jeśli nie zdążyś, to zarobek straciles jak amen w pacierzu. Jedyny dochód otrzymujesz wtedy za wygrany mecz, a jest to niewiele więcej od wpisanego, i za takie pieniądze nie wyżyjesz.

Tak wygląda życie Drużyny. Jeśli uważasz, że jest ono w stanie Cię zainteresować, to doskonale. Jeśli nie jesteś pewny, obejrzyj *Salut for the Jagers* — może to Cię przekona. Jeśli natomiast żywisz odrazą do tego rodzaju gier, radzę choć na kilka stopni zmienić zdanie. **M.U.D.S.** to naprawdę wyjątkowy program i polecam go wszystkim; nawet fanom czystej gry sportowej. **M.U.D.S.** oznacza nie tylko Brutalny, Brudny Sport...

^{*)} Pleć potencjalnego kasjera jest bliżej nieznaną.

ŁUKASZ CZEKAJEWSKI

Grafika:

Muzyka:

Nasza ocena:

0% 20% 40% 60% 80% 100%

Mad TV

I Ty możesz zostać szefem Radiokomitetu, a przynajmniej kierownikiem stacji telewizyjnej. Możesz jeździć luksusowym samochodem, możesz mieć wszystko, o czym marzysz, a nawet jeszcze więcej, jeśli tylko pokonasz konkurentów. I jeśli będziesz najlepszy.

Magnat telewizyjny — oto szczyt Twoich marzeń, którego zdobycie umożliwia Ci **Mad TV** — szalona telewizja. Jest ona bardzo prosta w obsłudze, tym prostsza, że szczegółowy jej opis znajduje się w polskiej instrukcji dołączonej do oryginału.

Jak w większości *business games*, tak i w **Mad TV** nie jesteś jedynym pragnącym zwycięstwa. Masz dwóch konkurentów, którzy mogą kierować stacjami Fun TV, Sun TV lub Mad TV. Zależy to od tego, którą z nich wybierzesz Ty. Możesz także nadawać im różne imiona. Do wyboru masz też trzy poziomy trudności: EASY (łatwy), NORMAL (normalny), DIFFICULT (trudny). Co one oznaczają nie trzeba chyba wyjaśniać. Wszystkie te opcje ukazują się w chwili po załadowaniu, a po dokonaniu wyboru można grać.

Mad TV ma dwa główne cele. Pierwszy to zniwiedzenie konkurencji, a drugi — pozyskanie sympatii pięknej Betty (jej biuro jest na XIII piętrze), przy czym drugi osiąga się po zrealizowaniu pierwszego.

Na rozbudowę sieci, zakup filmów, opłacenie dziennikarzy zbierających wiadomości dostajesz 200 tys. dolarów (ukłony w kierunku bogatego sponsora). Sumą tą musisz rozporządzać tak, aby zaspokoić wysokie wymagania szefa. Nie jest to łatwe. Jeśli zabraknie Ci pieniędzy, powinieneś delikatnie poprosić go o więcej. Krótszy — pokorniej.

Szef jest w stosunku do Ciebie bardzo wymagający. Zadowolony go może jedynie zdobycie Sammy'ego (i to nie na długo). Wtedy i Betty będzie patrzyła na Ciebie przychylniejszym okiem. Sammy jest dla telewizji tym, czym Oscar dla filmu. Wyróżnienie to otrzymasz za najlepsze programy w kategoriach: informacji, kultury i rozrywki.

Z czego żyje telewizja? Oczywiście z reklamy. Wynika z tego, że pracę powinieneś zacząć od zawarcia kontraktu z firmą, która chce się u Ciebie reklamować. Poda Ci warunki, które musisz spełnić, aby zarobić. Jeśli się z nich nie wywiążesz, zapłacisz karę.

Istnieje jeszcze inny sposób zarobkowania — produkcja i sprzedaż programów. W tym celu musisz udać się do odpowiedniej agencji i zakupić scenariusz. Później w swoim studiu dostaniesz listę zakupów niezbędnych do uruchomienia produkcji. Nie trudno się chyba domyśleć, co z nią dalej zrobić. Gotowy program łatwo sprzedać. O tym gdzie to zrobić, powie Ci instrukcja.

Gdy będziesz już miał dużo pieniędzy, możesz kupić nadajniki. O korzyściach płynących z tego zakupu nie trzeba chyba nikogo przekonywać.

Pieniądze możesz spożytkować jeszcze w inny sposób. Na przykład kupując Betty prezent — ucieszysz się ze wszystkiego, od zwykłej popielniczki aż do naszyjnika pokropionego wycieczką. Przy każdym z prezentów jest napisane, ile razy była już nim obdarowana. Staraj się wybierać te podarunki, na które rzadko decydowali się Twoi konkurenci.

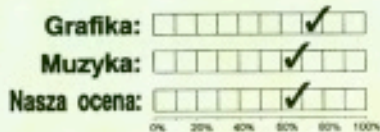
Wszystkie prace dotyczące rozłożenia w czasie programów robisz w swoim biurze przy pomocy komputera. Możesz tam czytać listy, zmieniać skalę czasu, sprawdzać wykresy oglądalności i rachunek ekonomiczny. Poza tym, jeśli masz wolny komputer, możesz wyłączyć telewizor znajdujący się w lewym dolnym rogu ekranu i podgląd na potencjalną rodzinę oglądającą programy Twojej telewizji.

W trzynastopiętrowym budynku znajduje się wiele organizacji, których zlokalizowanie obok siebie budzi śmiech. Na jednym piętrze, na przykład, znajduje się organizacja pokojowa i handlarz bronią lub zwolennicy palenia i antyńokotynowcy.

Podczas swej drogi do sukcesu spotykasz liczne trudności, z którymi nie zawsze możesz sobie dać radę. Najlepiej wtedy zrobić *savegame* a potem rozwiązywać problem. Może nim być na przykład za mały procent oglądalności do opłacalnego emitowania reklam, niedostateczne zainteresowanie u Betty lub za dużo przestarzałych programów. W tym ostatnim przypadku powinieneś udać się do biblioteki, zostawić starocie, a później kupić nowości.

W pudełku, oprócz dyskietki 1.2 MB, znajduje się instrukcja po angielsku i po polsku, która może Ci pomóc w specjalnie trudnych przypadkach.

MATEUSZ PRZASNYSKI



DYSTRYBUTOR:
IPS Computer Group
Firma:
Rainbow Arts
Rok produkcji: 1991
Komputer: Amiga, Atari ST,
Macintosh, IBM PC
Grafika (PC): EGA, VGA
Muzyka (PC): AdLib, Sound
Blaster, Soundman

Kij albo marchewka

Dawno temu to wszystko było inaczej. W Klanie Gier zamieszczało się mapy i charakterystycznie wyglądające na stronie opisy gier. Potem doszła Lista Przebojów, SOS-y i Nieśmiertelności. W miarę rozwoju sytuacji rósł potencjał niewykorzystanych możliwości, który znajdował swe ujęcie w wydawanych numerach „Tylko o Grach”. Nie działało to się jednak często, bo co jak co, ale takie poważne pismo jak „Bajtek” raczej wstydziło się, niż było dumne z „niepoważnego” Klanu.

Jak już wspominałem to było dawno i nieprawda. Potem powstała Spółdzielnia Bajtek i wszystko uległo zmianie. Top Secret zaczął powoli zapuszczać korzenie na rynku wydawniczym i jednocześnie bardzo mocno rosnąć do góry. Tak mocno, że w jego cieniu znalazło się wszystko związane z grami i pisaniem o nich. Również i Klan Gier nie uniknął tego losu; choć bardzo chciał, czyniąc słuszną lub nie wysiłki na drodze do osiągnięcia „niepowtarzalności”. Próbowaliśmy więc z ideą HAVE A FUN, chcieliśmy prezentować mniej popularne gry i mapy. To wszystko „nie zaskoczyło”, nie przyjęło się. Zdawało się, że dla Klanu Gier nie ma już alternatywy i pozostaje krzyknąć Barza popielając honorowe sepuku.

W pewien sposób pomógł nam przykład. Mniej więcej rok temu zaczęły kielkować w Polsce firmy dealerskie rozprawiające legalne oprogramowanie — głównie gry. Zarówno IPS Computer Group, jak i JTT Computers wykazały chęć współpracy udostępniając nam swoje produkty. Równocześnie nawiązała z Redakcją kontakt firma Dynamix w osobie pana Dariusza Łukasza. I on nie omieszkał przekazać nam swoich produktów, jednych z najlepszych gier na świecie.

To pozwoliło nam wystartować pełną parą.

Od ponad pół roku piszemy o grach otrzymanych legalną drogą, uzupełniając w pewien sposób zawartość Top Secret. Nie liczymy na zbyt wielką popularność takiej formy Klanu. Jeszcze nie.

Nie wiemy jednak jak bardzo negatywny jest Wasz pogląd, nie tylko jeśli chodzi o wybór tematyki klanowej, lecz także o sposób pisania. Dlatego też zdecydowaliśmy się zamieścić ANKIETĘ, w której znajdzie swój wyraz Wasza opinia o Klanie Gier: kij albo marchewka.

Im więcej ankiet nadesłacie, tym bliższy prawdy obraz otrzymamy. Niezwykle trudno tworzyć tę rubrykę, nie wiedząc „co jest grane”!

ŁUKASZ CZEKAJEWSKI

PS. Między czytelników, którzy nadesłali nam ankiety z imieniem, nazwiskiem i adresem rozlosujemy w formie marchewkowej zachęty oryginalne gry, ufundowane przez firmę IPS Computer Group z Warszawy.

The Final Conflict

Sala narad Połączonych Sztabów Sił Zbrojnych. W posiedzeniu uczestniczą: Prezydent, Szef Sztabu, Dowódca Armii, Lotnictwa i Marynarki, ich adiutanci i sekretarze. Szef Sztabu podsumowuje dyskusję:

— A więc... Nasz plan operacyjny jest następujący. W dniu D desantujemy cztery dywizje piechoty. W dniu D + 2, po oparowaniu i rozszerzeniu przyczółka lądują cztery dywizje pancerny i siedem dywizji piechoty. W dniu D + 3 wykonujemy uderzenie raketowe na zgrupowania wojsk nieprzyjaciela. W dniu D + 4 rozpoczynamy ofensywę: w dniu D + 11 siły nieprzyjacielskie powinny zostać rozbite. Oczyszczenie kraju z resztek wojsk nieprzyjacielskich i zakończenie operacji przewidziano w dniu D + 18.

— A co w przypadku... — próbuje kontratak sceptycznie nastawiony Prezydent.

— W razie oporu nieprzyjaciela — kontynuuje niezrażony Szef Sztabu — możemy szybko przetrwać jeszcze jedną dywizję pancerną i cztery dywizje piechoty. Rozpocznijmy ich mobilizację. Marynarka ma zniszczyć wszystkie okręty wroga. Jest ich niewiele. Wsparcie desantu zapewni flota: lotniskowiec, dwa krążowniki, siedem niszczycieli. Zespół złożony z jednego krążownika i czterech niszczycieli zniszczy trzy fregaty nieprzyjacielskie. Nasze cztery fregaty zabezpieczą linie komunikacyjne, dostawy zaopatrzenia i uzupełnienia wojsk. Po zdobyciu lotnisk, w dniu D + 2, przemieszczamy sześć grup lotniczych. Wraz z grupą z lotniskowca powinno to zapewnić wystarczające wsparcie naszych operacji lądowych.

Szef Sztabu skłonił i zaczął przygryzać ublicznie długos.

— A więc Panie Prezydencie... — delikatnie wyszeptał adiutant. Kiedy zaczynamy? Proszę o ustalenie dnia D.

O CO TU BIEGA?

Jeżeli chcecie planować i realizować takie operacje, a przy okazji przeżyć trochę emocji, doświadczycь zadowolenia z odniesionego sukcesu, zagrajcie w **The Final Conflict**. Autorzy programu wykorzystali i rozwinięli ideę opisywanej w TS3 gry strategicznej **Empire**, przy czym uwspółcześili realia gry oraz wyeliminowali niedogodności występujące w pierwotzorze.

Celem gry jest zniszczenie wojsk przeciwnika oraz zajęcie jego terytorium. Dla realizacji tych celów dysponujecie:

— jednostkami pancernymi, piechoty, raketowymi oraz okrętami wojennymi. Uderzenie raketowe może być wykonane na wojska przeciwnika lub na jego terytorium; w drugim przypadku należy dokładnie określić cel ataku (ludność, zasoby naturalne, fabryki), rozpoznany wcześniej przez jednostkę wywiadowczą.

— jednostkami wywiadowczymi (szpiegowskimi), do penetracji wojsk, jednostek raketowych i fabryk.

— jednostkami dyplomatycznymi, które można skierować do kraju neutralnego w celu pozyskania go jako sojusznika. Skuteczność działań tych formacji zależy od liczby skierowanych jednostek oraz sympatii ludności wobec naszego państwa.

— zasobami naturalnymi (także ludzkimi) oraz potencjałem przemysłowym swojego państwa.



co umożliwia mobilizowanie armii, budowanie okrętów wojennych i rakiet.

Wojska można przemieszczać do każdego państwa sąsiadującego z naszym; jeśli oddziela je akwen morski, potrzebne są okręty. Istotne jest oparowanie tych akwenów morskich, które są ważne ze względu na komunikacyjne.

Zwycięstwo osiąga się po zapewnieniu odpowiedniej przewagi liczebnej naszej armii (floty) na określonym terytorium (akwenie morskim).

MENU GRY

Menu gry jest hierarchiczne, trypoziomowe, łatwe w użyciu. Szorzej opiszemy tylko pierwszy poziom związany z konfigurowaniem gry, o pozostałych dwu załóżcie wspomnimy.

MENU WSTĘPNE umożliwia:

— włączenie lub wyłączenie opcji: wywiad (Spying), rakiet (Missiles), dyplomacja (Diplomacy), — określenie zakresu konfliktu wojennego: pokonanie nieprzyjaciela lub podbój świata (End When),

— ustawienie szybkości reakcji nieprzyjaciela (Enemy Speed) w skali od 1 do 20,

— wybór scenariusza konfliktu wojennego (Scenarios), program oferuje pięć scenariuszy, w każdym można wybrać dowolną stronę konfliktu. Przy pomocy opcji Customize Scenarios, tworzymy własne scenariusze,

— trening obrony przedwieloletowej (Practice Missile Defence),

— i wreszcie rozpoczęcie gry (Play Game).

Kontrolę sytuacji strategicznej na mapie świata oraz informacje o szacunkach jednostek wojskowych realizujemy w MENU GŁÓWNYM. Sytuację na akwenach morskich kontrolujemy wtedy, gdy znajdujemy się tam nasze okręty.

Do czasu nabrnięcia wystarczającej wprawy w posługiwaniu się opcjami menu, dobrze jest określić szybkość reakcji nieprzyjaciela na poziomie 10 i ograniczyć rozmiar konfliktu militarnego (względnie do 2 wyborem opcji „pokonanie nieprzyjaciela”).

PODSUMOWANIE

The Final Conflict jest dość dobrym, realistycznym programem strategicznym. Różni w nim jedynie podziały terytorialne — dotyczy to szczególnie Stanów Zjednoczonych, Kanady oraz Związku Radzieckiego.

The Final Conflict opracowany jest starannie. Na uwagę zasługuje przygotowanie trzech wersji programu dla IBM PC (CGA, EGA, VGA), co świadczy o solidności producenta i zainteresowaniu użytkownikami posiadającymi „ślabszy” sprzęt.

The Final Conflict można obsługiwać z klawiatury, lecz jest to skrajnie męczące. Szczególnie odradzam kupno programu tym wszystkim, którzy nie posiadają myszy.

DOC

Grafika:

Muzyka:

Nasza ocena:

0% 20% 40% 60% 80% 100%

Dystrybutor: JTT Computers
Firma: Impressions
Rok produkcji: 1990/91
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC (zalecane AT286 lub lepszy oraz myszka)
Grafika (PC): CGA, EGA, VGA
Muzyka (PC): PC Speaker

Ankieta!

Wiek:

- pon. 14 lat
 14-18 lat
 18-25 lat
 pow. 25 lat

Wykształcenie:

- podstawowe
 średnie
 wyższe

Mieszkam:

- na wsi
 w miasteczku
 w mieście

Posiadamy komputer:

- brak
 8-bit
 Atari ST
 Amiga
 IBM PC

Z Klanu czytam:

- całość
 to, co uczy
 to, co śmiejesz
 samą winięty

Klan ma być:

- większy
 bez zmian
 mniejszy

Zawartość Klanu:

- coraz lepsza
 bez zmian
 coraz gorsza,

Najbardziej podobał mi się tekst:

Najmniej podobał mi się tekst:

Nazwisko i adres (chętni):

WADY:

- mało dokładna instrukcja
- utrudnione korzystanie z „Copy Protection”
- brak driverów na karty dźwiękowe
- brak opcji SAVE dla wyścigów

ZALETY:

- + instrukcja w języku polskim
- + wierna symulacja tonu
- + możliwość wielu regulacji i zmian w samochodzie, oraz opcja ich zapamiętywania
- + doskonale rozwiązana opcja INSTANT REPLAY
- + wysokiej klasy animacja i grafika
- + możliwość wyboru stopnia dokładności grafiki (DETAILS)

DYSTRYBUTOR:

IPS Computer Group
Firma: Electronic Arts
Rok produkcji: 1990
Komputer: Commodore, Amiga, Atari ST, IBM PC
Grafika (PC): EGA, VGA
Muzyka (PC): PC Speaker

Indianapolis 500



Być może to trochę niesprawiedliwe, ale zwykle uprzedzam się do gier, którym nie towarzyszy ładne pudełko i wyczerpująca temat instrukcja. Dlatego też trochę zredka mi mina, gdy przekonałem się, że **Indianapolis 500** to tylko małe pudełko, cienka, 25. stronicowa instrukcja, pojedyncza kartka z kodami i dwie, rzadkie dyskietki. Postanowiłem jednak nie ulegać tym razem nastrojom i rzetelnie przeprowadzić test.

Włożyłem dyskietkę do stacji 5.25" i załamałem się. Nie było pliku INSTALL! W moich oczach gra upadła jeszcze niżej. Zgrałem zawartość obu dyskietek na twardego, uruchomiłem i załamałem się po raz drugi. Sound Blaster ani drgnął! Zamiast tego głośnik wydal dźwięki, próbujące ułożyć się w muzykę. **Indianapolis** czuł się już po ziemi. Mimo to i tak postanowiłem go zobaczyć (możliwe, że zapowiadał się nudny dzień). Po chwili męki

dla uszu pojawił się screen, na którym ścigały się samochody. „Grafika ładna, samochodziki poruszają się płynnie — może być” — oceniłem wzrokiem znawcy i...

Wcisnąłem ENTER. Na zdjęciu jakiś gostek siedział w bolidzie i suszył zęby. Pod spodem pytanie. Domyśliłem się, że to „Copy Protection”. Sięgnąłem do kartki z kodami, odszukałem odpowiednie zdjęcie i odpowiedziałem na pytanie. Trwało to dość długo, gdyż spośród 36 podobnych do siebie zdjęć nietawo jest znaleźć te właściwe.

Nie żałuję jak dotąd przeciwnościami losu brnąłem dalej. Z menu wybrałem **RACE** i pognałem. Nie minęło parę sekund, a mój samochód był rozbity, a ja bez szans na zajęcie przedostatniego, 32. miejsca. Próby trwały mniej więcej godzinę. Dopiero po tym czasie wpadło mi do głowy by zajrzeć do instrukcji. Z mrowia informacji wyłowilem te najbardziej przyważalne i trenowałem dalej. Z godziny na godzinę, z dnia na dzień, stawałem się coraz lepszy. Sukces osiągnąłem po trzech tygodniach, kiedy to zająłem 16. miejsce.

Sam wysiłek obfituje w elektryczne posłizgi, mijanki i zderzenia. Szczególnie te ostatnie cieszą oczy — przy pomocy opcji **INSTANT**

Logical

Entliczek, pentliczek... Kto zgadnie, jaki kolor będzie miała następna kula? A kiedy wypadnie zielona? No, no, Ty, zgadnij kiedy.

A może zagrasz najpierw w Logical, czyli w rewelacyjną grę znanej firmy Rainbow Arts. Jeśli tylko nie jesteś daltonistą, posiadasz coś więcej niż CGA i lubisz spędzać godziny przy klawiaturze, to spełniasz wszystkie warunki konieczne.

Teona prawdopodobieństwa nie jest tu przydatna: obliczenia w stylu: „jakie jest prawdopo-

dobierstwo, że wypadną trzy niebieskie kule w losowaniu bez zwracania...” to kawał dobrej, nikomu niepotrzebnej roboty. Niezbędny natomiast jest nieszachowy refleks i niezła koordynacja ruchowa. Szczególnie na ostatnich planszach najmniejszy błąd powoduje zejście...

Poszczególne komnaty składają się z obrotowych bębnow, w których umieścić można maksymalnie do czterech kul. Połączenie pomiędzy nimi stanowią mini-tunele — w nich właśnie wędrują sobie kule, szukając miejsca na chwilowy odpoczynek.

Aby przejść dany poziom gry, należy zdeponować wszystkie bębny znajdujące się w komnacie. Osiągamy to umieszczając w każdym z nich cztery kule o jednakowej barwie.



Omnicon Conspiracy

Ile to już razy stawaliśmy się policjantem, najemnikiem, wędrownym kowbojem. Często czujemy niepokój i dreszczyk emocji, wgrzywając kupioną niedawną grę. Czy spełni nasze nadzieje, czy też troszeczkę rozczaruje? A może zapomnimy o minusach programu, utożsamiając się z sylwetką bohatera. Policjant przecież nigdy nie miał łatwego życia, to dlaczego my mielibyśmy mieć? A tym bardziej najemnik, i wędrowny pasterz krów.

Na nasze szczęście, Kapitan Powers z Policji Międzygwiazdowej należy zdecydowanie do pierwszego gatunku bohaterów gier komputerowych. Powers jest charakterem raczej sztywnym, ale za to większość postaci nadrabia to całkowitym luzem. Tak więc ktoś powie nam: „Spada koleś, chcesz zostać moją wycieraczką?” albo „Ślimakowi też się może spieszyć” i nie musimy martwić się o dobry nastrój.

Fabula gry targa nami między planetą-bazą Cron, stacją transportową Blackstar, księżycem badawczym Delphi, asteroidem D-892, a samotnym, wykupionym meteorem, który de facto nie odgrywa większej roli. Przemieszczamy

się za pomocą dość przestarzałego pojazdu typu Falcon, złożonego z mostka dowodzenia, śluzu powietrznej, transportera, kabiny pierwszej pomocy, jadalni i sypialni. Te dwie ostatnie często się przydadzą, ponieważ siły maleją proporcjonalnie do odniesionych ran, a wypraczenie proporcjonalnie do jedzenia. Tak więc po każdym posiłku należy się kilkunastogodzinny sen.

Gra do trudnych raczej nie należy, głównie z tego powodu, że w każdej chwili możemy wykonać savegame'a. Tak naprawdę, z ponad stu pomieszczeń oferowanych przez program, odwiedzić należy co najwyżej dwadzieścia, choć gra nastawiona na zwiędzanie również może sprawić wiele przyjemności i zabawy.

Kapitan Powers ma rozplątać macki mafi rozprawdzającej niebezpieczny (bo lubiany) narkotyk StarDust. Jego sprzymierzeńcami są: Bellows — stary kumpel, Den Herth — przywódca sekty Montanów oraz Boss — Szef Policji Gwiezdnej. Przeciwników natomiast jest cała chmara, głównie bezimiennych zabójców, a także: Linarr Quattro — groźny naukowiec, Gallo-way — mniej groźny naukowiec oraz Rind Ungar — łatwa dziewczyna.

Grę można rozegrać na kilkanaście sposobów, choć niestety nawet ten najprostszy jest całkowicie skuteczny. Tu rzędną miny zwolennikom Sierry i Lucas-



REPLAY można powtórzyć ostatnie dziesięć sekund wyścigu z różnych ujęć kamery: zamontowanej na samochodzie, na trasie, w miejscu zderzenia, ponad łorem itp. A potem wystarczy użyć opcji **RESUME DRIVING**, i ruszyć w poszukiwaniu kolejnych przygód w pięćsetmilowym wyścigu.

Wyścigowy kolowrotek kręci się bez przerwy w lewo. Nasz bolid uzbrojony jest w mechanizm różnicowy, dzięki czemu pokonywanie lewostronnych zakrętów staje się łatwiejsze; również 9-stopniowe nachylenie toru na wirażach jest znaczną pomocą, szczególnie dla początkujących kierowców szos. I tu jedyna przestroga: należy unikać wymuszonych wypadków — kontrolowanie pojazdu jest wtedy niemożliwe.

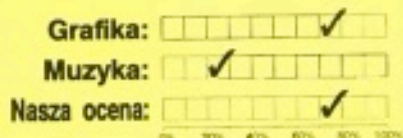
Uwagę w grze zwracają liczne opcje zawarte w menu. Jedną grupą dotyczy czystej jazdy: **RACE, QUALIFY, PRACTICE**. Druga zawiera opisane wyżej opcje „R”: **INSTANT REPLAY** i **RESUME DRIVING**. Ostatnią z grup uaktywnia opcje dyskowe (**FILE**), wykonuje transfer do innej drużyny (**TEAMS**) lub wprowadza w zakamarki **SETUP**-a (włączenie wszystkich detali powoduje duże urozmaicenie wyścigu, a jed-

nocześnie znaczne rozproszenie Twojej uwagi).

Jako opierzony kierowca polecam samochód **LOLA/BUICK** — jest idealnie sterowny i posiada całkiem rozsądne przyspieszenie.

Indianapolis 500, mimo pierwszych nieprzychylnych odczuć, wydaje mi się być grą bardzo dobrą. Posiada świetną grafikę zarówno na karcie **EGA** jak i **VGA**, między **XT** a **AT** nie ma istotnej różnicy w animacji i szybkości przesuwania obiektów. Denerwujący może się wydawać dźwięk i wtedy należy przypomnieć sobie symulatory z lat 1984–86. To ostatecznie przekona do „Indy’ego”.

APUAC



W prostszych komnatach wybuch następuje bezpośrednio po wrzuceniu czwartej właściwej kuli do bębna. Na bardziej zaawansowanych poziomach gry, natkniesz się na utrudnienia w postaci świateł ulicznych oraz kombinatorów. Tak więc gdy sygnalizacja wskazuje kolejność: czerwony, żółty, niebieski, zapalenie nawet wszystkich bębnow kolorem zielonym nie przyniesie efektu. Najpierw należy zdetonować kule czerwone, potem żółte, a na końcu niebieskie. Dopiero wtedy zaczną odpalać inne barwy.

Kombinator wymusza pewien układ kolorystyczny w bębnie. Zanim go nie ułożysz, wszelkie inne wypełnione bębny będą przez komputer ignorowane. Kombinator ma niższy priorytet niż sygnalizacja uliczna.

Mini-tunele, w których poruszają się nieswiadome zagrożenia kule, bywają często przegrodzone reagującymi na kolor czujnikami. Są one dwójakiego rodzaju: mniejsze przypuszczają tylko kule o określonej barwie, większe zmieniają kolor kul. Poza tym roi się wszędzie od strzałek, wyznaczających drogę w labiryncie tuneli.

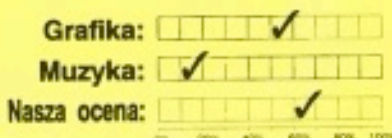
W wielu komnatach znajdują się „pomocze naukowe”. Klepsydra odmierza czas do gwizdka, przyosk zapowiada kolor następnej kuli, a plaster wskazuje liczbę wolnych kanałów (w jednej chwili mogą poruszać się tylko cztery kule).

Moje uczucia na temat Logicala nie są wcale mieszane. Jest to według mnie gra pomysłowa, niezłe wykonana i bardzo nieubiznkowa.

Przez kilka dni była moją dobranocą i budzikiem, a przejście wszystkich stu komnat czytuję sobie za olbrzymi sukces. Dawno nie miałem tak dobrej i jednocześnie prostej gry.

A na zakończenie niespodzianka dla tych leniwych: wpisicie w opcji **PASSWORD: THE FINAL CUT**.

Luke



DYSTRYBUTOR:

IPS Computer Group
Firma: Rainbow Arts
Rok produkcji: 1991
Komputer: Amiga, **IBM PC**
Grafika (PC): **EGA, VGA**
Muzyka (PC): **PC Speaker**

film Games — całkiem słusznie zresztą. Omnicron Conspiracy nie ma w sobie nic z gier takich jak Space Quest czy Indiana Jones, zarówno jeśli chodzi o animację, jak i samą fabułę. To jest po prostu gra łatwa, dla trochę młodszego pokolenia joysticko-lamaczy.

Kapitan Powers jest wyposażony w kartę kredytową **MetaCard** (na niej znajduje się 100, a na koncie 650), pistolet o dwóch zakresach działania (**Stun** — zamrażanie, **Kill** — zabijanie) oraz odznakę Gwiazdnej Policji (**Star Police Badge**). Policja nie jest w tej galaktyce lubianą instytucją, dlatego też nie należy przesadnie wymachiwać odznaką. Jest ona natomiast niezbędna w biurze policji.

W miarę postępów będziesz znajdował nowe, przydatne przedmioty (detonator termiczny, karty magnetyczne) oraz dowody świadczące przeciwko mafii. Tych drugich nie należy kolekcjonować, ponieważ nie jesteś prokuratorem a policjantem. Twoje zadanie to wykończyć szajkę za pomocą przyjaciół i świeżo odkrytych przedmiotów. To jednak nie wszystko.

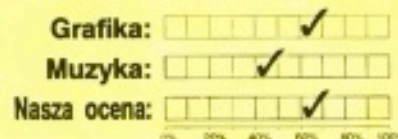
Na asteroidzie D-892 kroi się niezła impreza. Limarr Quattro mocuje generator, który jest w stanie zmieścić Crona z powierzchni galaktyki. Nie wolno Ci do tego dopuścić, szczególnie, że i Ty zginiesz podczas tej balangi.

Bezmyślnie wykańczanie wszystkiego co chodzi i mówi, nie jest dobrze widziane. Gdy zabijesz niewinnego przechodnia lub kogos, kto nie zaatakował Cię pierwszy, spędzisz resztę życia w brzydko pachnącym więzieniu. Jeśli natomiast nie wykaziesz odpowiedniej czujności i dasz się zabić, możesz liczyć na swoje go robota-pielęgniarkę. Jest on w stanie jednorazowo postawić Cię na nogi.

Wykończenie całej szajki wielu osobom z pewnością się uda. Zaskoczy ich natomiast to, że na wystawnej imprezie nominacji Kapitana Powersa, ktoś wyskoczy z tłumu i krzyknie: „Żyj płazem, Powers!”. I zjesz ją z całą pewnością. I całym ciałem. Będziesz jadł, jadł, aż się najesz i... znikniesz.

Jak tego uniknąć? To musicie odkryć sami. Ja tego nie zdradzę, choć wcale nie mam odtwarzacza płyt kompaktowych... A może już sam nie wiem co mówię...

Luke



DYSTRYBUTOR:

JTT Computer Group
Firma: Image Works/Mirrorsoft Ltd
Rok produkcji: 1990

Komputer: **IBM PC**

Grafika (PC): Herkules, CGA, **EGA, MCGA, Tandy**
Muzyka (PC): **PC Speaker, AdLib, Sound Blaster**



Grafika:
 Muzyka:
 Ocena:

Dystrybutor: JTT Computer
 Firma: Mirrorsoft
 Rok produkcji: 1990
 Komputer: Amiga, IBM PC
 Grafika (PC): Tandy, CGA, EGA
 Muzyka (PC): PC Speaker

The Final Battle



Już sam wodok pudełka od gry nie nastroił mnie do niej optymistycznie. Pastelowe barwy, niemiecka instrukcja, skromna dyskietka 3.5" plus dwie 5.25". Po tym wszystkim miałem jesz-

cze skromną nadzieję, że czasem przecież pozory mylą...

Niestety, po raz kolejny okazało się czyją matką jest nadzieja. Już pierwsze plansze tytułowe określiły rodzaj programu jako „denna staroc”, a niemiecko-angielska narracja wyświelta na ekranie dobiła resztki zapalu.

Wyobraźmy sobie, że na ekranie widac celę, porozrzucane w nieladzie przedmioty i jakąś postać (to Ty!) stojącą pod ścianą. A teraz spróbujmy ją poruszyć — nic z tego. Może więc użyć którejś z ikon? Ale której — jeśli nie masz myszki, eksperymenty zajmą Ci z tydzień. Nawet ewentualny sukces nie przynosi zadowolenia — taki już urok tego programu, że im dłużej się gra, tym bliżej do wyłączenia komputera.

Gra nie jest wybitna pod żadnym względem: nie posiada muzyki, grafi-

ka do dopracowanych nie należy, a animacji nie miałem okazji ujrzeć. W ogóle nie spotkał mnie zaszczyt wzięcia udziału choć we fragmencie gry, gdyż rozerwanie krępujących mnie łańcuchów znalazłem po kilku godzinach prób za niemożliwe. No, powiedzmy, przekraczające moje możliwości.

Trudno jest mi krytykować The Final Battle, gdyż jak już wspomniałem, gry nie udało mi się rozpracować. Aby jednak nie pozostawić na niej suchej nitki powiem inaczej: nie ma jej za co chwalić. Gdy więc tylko masz możliwość zakupienia czegośkolwiek innego, zrób to. Omijając z daleka wszystko co wiąże się z The Final Battle, zaoszczędzisz wiele czasu i nerwów. Dobrych gier na peceta i Amigę nie brakuje.

SARDINES

MIG-29M Superfulcrum

Wspomniałem kiedyś, że tak naprawdę symulatorów lotu z prawdziwego zdarzenia jest stosunkowo niewiele. Przez symulację rozumiem tu głównie takie wyidealizowanie samolotu, aby sterowanie nim było zbliżone maksymalnie do rzeczywistych warunków lotu. Jednym z nielicznych programów, którego autorzy starali się zadowolić użytkownika pod tym względem jest MIG-29M Superfulcrum firmy DOMARK.

MIG-29 jest jednym z najbardziej kontrowersyjnych samolotów myśliwskich świata, nawet przez specjalistów USA jest uważany za bardzo niebezpieczną maszynę (dla nieprzyjaciela). Nic więc dziwnego, że po otrzymaniu pudełka starałem się możliwie szybko sprawdzić jaką przewagę w powietrzu daje mi ten myśliwiec. Tak naprawdę nie wiadomo do końca, czy wersja samolotu z literką „M” w ogóle istnieje...

Dla ścisłości: MIG-29M jest drugą wersją symulatora MIG-29 wydanego nieco wcześniej przez tą samą firmę. Oba programy zaliczam do grupy symulatorów starających się oddać wiernie warunki lotu i rzeczywistą atmosferę pola walki; trzeba obiektywnie przyznać, że twórcy nie zawiedli. MIG-29M (i MIG-29) w żadnym wypadku nie są symulatorami prostymi czy przeznaczonymi dla amatorów wojskiana przycisku FIRE. „Oswojenie” maszyny wyma-

ga w obu programach dość długiego i solidnego treningu, podzielności uwagi i szybkiej reakcji. Obie wersje są wyposażone w kilka zupełnie unikalnych opcji: na przykład samolot można wywazać, możliwe jest również wyidealizowanie wersji uproszczonej lub rzeczywistej samolotu (w tej drugiej komputer modeluje wszystkie powierzchnie nośne płatowca). Wariant SIMPLIFIED (uproszczona wersja) jest w zasadzie przeznaczony dla początkujących, choć prawidłowe lądowanie udało mi się wykonać po ponad czterech godzinach ćwiczeń. Po nabraniu wprawy sprawdź czym różni się pilotaż wersji „uproszczonej” od „normalnej”. Grafika i dźwięk nie odbiegają od standardu znanego z innych programów tego typu — szczególnie podobała mi się szybkość reakcji samolotu na ruchy sterami.

MIG-29M jest prawie zupełnie pozbawiony tak zwanych „cheatów” czyli ułatwień dla gracza. Jedyne dwa jakie przychodzą mi na myśl to możliwość wyłączenia efektów przecięcia (pilot nie doznaje blackout-u) oraz uproszczona wersja aerodynamiczna płatowca (mniej szarpie samolotem). Poza tym żadnych ulg dodatkowych: dwa trafienia przenoszą Cię w stan „zasłużonego” spoczynku, odpalenie rakiety nie jest jednoznaczne z trafieniem (trzeba się jeszcze ustawić odpowiednio do celu), każde lądowanie zas musi być majstersztykiem pilotażu.

Różnica pomiędzy MIG-29M i innymi symulatorami polega na tym, że tu jesteś od razu rzucony na głęboką wodę. Wyznaczone do ataku cele są broniące przez stanowiska rakiet SAM (ziemia-powietrze), wokół baz lotniczych (jeśli zostaniesz wcześniej wykryty) peła się zwykle bardzo zadziorna para dyżurna. Każdy napotkany konwój ciężarówek czy czołgów wita Cię ogniem, pod mostami przelatywać nie można. Jedyne urządzenie nawigacyjne jakie masz to INS (pod warunkiem, że Twój MIG nie ma uszkodzonego wyświetlacza HUD), z mapy skorzystać nie można. W wypadku awarii musisz bazować na szczegółach terenu, stąd też powinieneś sobie wkuć topografię pola walki PRZED pierwszym startem. Cała symulacja nie jest podzielona na oddzielne konflikty jak to miało miejsce np. w A-10 Tank Killer; tu bierzesz udział w jednej operacji, od początku do końca. Instrukcja obsługi mówi

zresztą, że do zakończenia konfliktu potrzebne jest PRAWDOPODOBNIIE wywalczenie bardzo znacznej przewagi w powietrzu. W tych warunkach jednak dziwi mnie trochę, iż programiści firmy DOMARK nie włączyli do programu opcji typu TRENING dla mniej zaawansowanych użytkowników — takie rozwiązanie narzuca się tu samo przez się, gdyż wymagania stawiane pilotowi przez program są bardzo ostre. MIG-29 jest bardziej dopracowany od strony pilotażowej, mniej natomiast od strony wyboru uzbrojenia, choć celność rakiet czy efektywność działka jest bardzo realistyczna.

W zestawie otrzymałem polską instrukcję obsługi oraz specjalną mapę. O ile pierwsza część podręcznika jest niezwykle interesująca (opisana tu jest cała historia tego niezwykle samolotu), to rozdziały poświęcone „gałkologii” mają już pewne braki. Myślę tu przede wszystkim o niestrających w programie ilustracjach (powstaje na przykład pytanie jak wybiera się uzbrojenie). Z drugiej strony cieszy mnie fakt, iż firma IPS zadbała o tłumaczenie, dzięki czemu w całym podręczniku jest stosowana poprawna terminologia lotnicza.

Symulator ten wymaga bardzo dużo uwagi i koncentracji, częstego oglądania się do tyłu i latania na niskich wysokościach. Nie od rzeczy jest nauka lądowania, kontrolowania prędkości, korzystania z hamulców aerodynamicznych i wyważania samolotu ZANIM wybierzesz się na jakąkolwiek akcję. Pamiętaj również, że trening w pobliżu nieprzyjacielskiej bazy lotniczej kończy się zwykle szybciej niż się można spodziewać. Jeśli już zdecydujesz się na praktykę, to spróbuj zestrzelić stary, walęsający się na południowym wschodzie samolot-cysemę. Zabawa ta uświadomi Ci jak ważne jest podczas lotu umiejętne operowanie prędkością... Po zatartej walce największym problemem jest odnalezienie własnej bazy; warto więc pamiętać, że punkt nawigacyjny 0 (zero) jest na stałe przypisany do lotniska macierzystego.

Z mojego punktu widzenia MIG-29M Superfulcrum jest symulatorem trudnym, lecz w końcu na tym właśnie polega uroda programów tego typu. Porównać całosc jest dopracowana wyjątkowo starannie i bardzo realistycznie polecam ten program miłośnikom komputerowego latania.

SIDEWINDER

Dystrybutor: IPS Computer Group
 Firma: Domark
 Rok produkcji: 1991
 Komputer: Amiga, IBM PC
 Grafika (PC): Tandy, CGA, EGA, VGA
 Muzyka (PC): PC Speaker

Grafika:
 Muzyka:
 Ocena:



Harpoon

Za każdym razem, gdy pojawia się nowa gra z dziedziny strategii, towarzyszy jej coś w rodzaju mitu. A potem siada do niej grono zapaleńców i okazuje się, że każdy człowiek, nawet programista, popełnia jakies błędy.

Harpoon dotarł w moje ręce jako absolutnie pierwszorzędną grą strategiczną roku 1989.

W SKŁAD ZESTAWU

wchodzi cztery dyskietki z programem i scenariuszami No. 1 (Battleset#1: Greenland — Iceland — United Kingdom), trzy dyskietki zawierające scenariusze No.2 (Battleset#2 — North Atlantic ConVoys) oraz dwa pokazne manuala do gry — Operations Manual i Battleset No.2. Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie jeden podstawowy fakt — trzy dyskietki są sformatowane na 360 KB a czwarta, nie wiedząc czemu, na 1.2 MB. Ci, którzy



posiadają gęste stacje mogą oczywiście nawet tego nie zauważyć, ale co powiedzą posiadacze zwykłych XT?

Program po zainstalowaniu na twardej dysku zajmuje 2.3 MB. Nie jest to dużo, biorąc pod uwagę fakt, że otrzymujemy w zamian 29 scenariuszy (13 w GIUK i 16 w NACV), co gwarantuje zajęcie na co najmniej miesiąc. Potem możemy udać się do dystrybutora gry, i zakupić kolejne pakiety scenariuszy — fama głosi, że jest już dostępny Battleset No.3 i No.4.

OD NADMIARU OPCJI

głowa podobno nie boli. W Harpoon-ie nie ma zresztą od czego złapać migreny, gdyż cała początkowa konfiguracja mieści się na jednym ekranie — są to dane dotyczące strony konfliktu (NATO lub USSR), możliwości odpowiedzi atakiem jądrowym, pogody, formowania osłony lotniczej itp.

Znacznie „gorzej” jeśli chodzi o opcje wydaje się być po rozpoczęciu gry. U góry ekranu znajduje się tzw. pull-down menu, zawierające pięć głównych pozycji: **Game** (ładowanie, zapisywanie, kończenie itd.), **Orders** (rozkazy dla poszczególnych jednostek), **Settings** (graficzna i muzyczna strona programu), **Reports** (prognoza pogody i inne) oraz **Misc** (krótko mówiąc kalkulator — ale jak!).

Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło. Duża ilość opcji zwiększa kontrolę nad przebiegiem i wyglą-

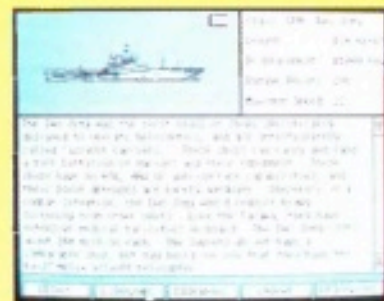
dem gry, co w przypadku tak skomplikowanych i rozbudowanych programów jak Harpoon, jest konieczne. Aby trochę ułatwić korzystanie z funkcji pull-down menu, autorzy przyporządkowali im odpowiednie kombinacje klawiszy (np. skalę czasu zmieniamy przez CTRL+T).

EKRAN

został przepołowiony na dwie części: góra — odpowiedzialną za dane dotyczące grup i dolną — podającą informacje o pojedynczych jednostkach. Przegląd złączymy od góry.

Poniżej pull-down menu znajduje się mini-ekran z oddaleniem mapy oraz panelem kursorów, przydatnym w czasie korzystania z myszki. Obok wyrysowany jest wybrany obszar mapy, z zaznaczeniem południków i grup jednostek. Nad tym niebieskim obszarem zauważyć jeszcze można skalę powiększenia (od x1 do x8) oraz czas pozostały do zakończenia scenariusza.

Dolna część ekranu zajmuje się statusem jednostek. W lewej jego części wyrysowane jest przybliżenie grupy, które wykazuje ile właściwie okrętów czy samolotów wchodzi w skład danej grupy. Po prawej stronie, czarno na białym wypisana jest ilość jednostek, ich prędkość, kurs oraz ewentualne uszkodzenia. Na samym dole umieszczono jeszcze dwa polecenia: **Full Report** (podaje więcej informacji) i **Display** (przeгляд własnych lub nieprzyjacielskich szeregów).



W czasie gry wychodzą na jaw pewne niedoróbki w wykonaniu „okienek” ekranu. Często widać znaczną różnicę między ekranem GROUP a UNIT — dotyczy to głównie rozrysowania jednostek lotniczych po opcji Split/Join i okrętów podwodnych w czasie szukania ich przez helikoptery marynarki. Zdarza się, że na ekranie UNIT helikopter znalazł się właśnie nad celem, a na ekranie GROUP jest pięć mil na lewo od niego. Błędy te nie są dużym utrudnieniem, ale na dłuższą metę stają się uciążliwe.

NATO vs USSR

Jako, że w zależności od gustu, można wybrać jedną z dwu stron konfliktu, zarówno wojska NATO jak i USSR są wyposażone w sprzęt zbliżony do stanu rzeczywistego. Podobnie jest z bazami morskimi i lotniskami, z tym wyjątkiem, że te mogą zmieniać właścicieli — np. baza Keflavik.



Wojska NATO dysponują okrętami rakietowymi, niszczycielami, fregatami, lotniskowcami oraz samolotami, przy czym rzeczywista siła Paktu Atlantyckiego znajduje się w powietrzu (tzn. głównie na lotniskach i lotniskowcach).

Zależnie od scenariusza można otrzymać:

— samoloty myśliwskie (**Fighter**): F-14A Tomcat, F-15C Eagle, Tornado F.3, Tornado GR.1, F-8E Crusader,

— samoloty szturmowe (**Attack**): AV-6E Intruder, F-4E Phantom II, F/A-18 Hornet, Jaguar Gr.1, Phantom FGR.2, Sea Harrier FRS.2, Matador AV-8B,

— samoloty bombowe (**Bomber**): A-6E Intruder, F-111F Aardvark,

— samoloty do niszczenia łodzi podwodnych (**ASW — Anti-Submarine Warfare**): Alize, Atlantique, P-3C Orion,

— samoloty wczesnego reagowania (**AEW — Airborne Early Warning**): E-2C Hawkeye, E-3 Sentry, EA-6B Prowler, F-111A Raven.

USSR natomiast posiada mniej więcej podobne jednostki morskie jak NATO, przy czym siła Armii Czerwonej tkwi w głębinach oceanów. Wyróżnić można następujące łodzie podwodne:



Dystrybutor: IPS Computer Group

Firma: Electronic Arts

Rok produkcji: 1989

Komputer: Amiga, IBM PC

Grafika (PC): Tandy, CGA,

EGA MR (320x200), EGA HR

(640x350)

Muzyka (PC): PC Speaker,

Covox, CMS, Game Blaster,

AdLib, Innovation Board,

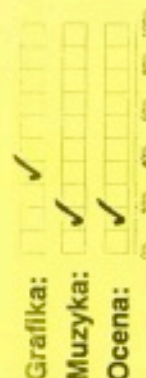
Tandy MT-32



Dystrybutor: IPS Computer Group
 Firma: Electronic Arts
 Rok produkcji: 1990
 Komputer: Amiga, IBM PC
 Grafika (PC): Tandy, CGA, EGA MR, EGA HR, VGA
 Muzyka (PC): brak



DYSTRYBUTOR: JTT Computer
 Firma: Accolade
 Rok produkcji: 1990
 Komputer: IBM PC/8- MHz
 Grafika (PC): Tandy, CGA, EGA, MCGA, VGA
 Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Tandy, CMS, Roland MT-32



— o napędzie konwencjonalnym (SS): Foxtrof, Kilo,
 — o napędzie atomowym (SSN): Akula, Sierra, Victor II, Victor III,
 — posiadające międzykontynentalne rakie-
 ty balistyczne (SSBN): Charlie II, Oscar.

O GRZE

Harpoon jest najbardziej rozbudowa-
 nym symulatorem z jakim miałem do-
 tychczas do czynienia. Bierze się to nie
 tylko ze sporawego pull-down menu i kil-
 kuczęściowego ekranu. Najtrudniejszym
 problemem jest opanowanie wszystkich
 jednostek, które — przypominam — po-
 ruszają się pod wodą, na wodzie i w po-

wietrzu. Od czasu do czasu dochodzi je-
 szcze do tego kilkadziesiąt raket lub kil-
 ka torped.

Każda z grup płynie w pewnym ustalo-
 nym szyku (jednostki najcenniejsze w
 środku), który ma zdefiniowane patrole
 powietrzne w określonych sektorach. Na
 początku gry należy sprawdzić ustawie-
 nie wszystkich grup o liczebności prze-
 kraczającej pięć jednostek. Zdarzają się
 formacje, które ze względu na błędne
 skonfigurowanie są bardziej narażone
 na zniszczenie.

Program wymaga teoretycznie kompu-
 tera klasy AT, ale prostsze scenariusze
 można z powodzeniem na XT urucha-
 miać — jedynym problemem jest ten nie-
 szczęsny dysk 1.2 MB. Ja byłem docie-

kliwy i sprawdziłem na swoim księciu
 scenariusze najbardziej rozbudowane. Z
 moich doświadczeń wynika, że na za-
 kończenie gry trzeba w takim układzie
 około czterech do sześciu godzin, zale-
 nie od umiejętności i... odrobiny szczę-
 ścia, którego wszystkim życzy...

LUKE

UWAGA: Posiadacze kart graficznych
 EGA High Resolution, VGA i lepszych.
Harpoon bardzo często błędnie wyču-
 wa rodzaj karty, włączając tryb EGA Me-
 dium Resolution. Aby tego uniknąć, pro-
 gram należy uruchamiać przez **HAR-
 POON E**.

Harpoon

Scenario Editor v 1.01



Równocześnie z **Harpoon**-em, od fir-
 my IPS Computer Group otrzymaliśmy
 program do tworzenia scenariuszy —
Scenario Editor. Zawartość pudełka to
 dyskietka z programem oraz 40. stroni-
 cowa instrukcja obsługi. **Scenario Edi-
 tor** wymaga „niestety” środowiska gry
Harpoon — tak więc jeśli ktoś chciałby z
 niego korzystać, musi również zakupić
 cały duży pakiet **Harpoon**.

Ekran **Scenario Editor**, a także więk-
 szość opcji jest rozwiązana podobnie jak
 w pierwowzorze. Na miejsce nieprzydat-
 nych przy tworzeniu scenariuszy funkcji
 zostały utworzone nowe, np.: **Create
 New Base**, czy **Change Group Position**.

Nie znaczy to oczywiście, że wystar-
 czy pograć godzinę w **Harpoon**-a i moż-
 na od razu przesiąść się na **Scenario
 Editor**. Proces tworzenia scenariusza,
 nawet najprostszego, wymaga dużej
 wiedzy z dziedziny militariów (zachowa-
 nie wierności uzbrojenia) i kilku do kilku-
 nastu godzin czasu, w które wliczony jest
 także proces testowania ułożonego sce-

nariusza. Nie jest to możliwe pod **Scena-
 rio Editor**-em — po skończeniu pracy,
 scenariusz należy nagrać, „przebrać”
 się na **Harpoon**-a, wybrać dowolną mis-
 ję, poczekać, aż załaduje się program i
 wcisnąć **ALT+F1**, po czym komputer
 poda listę stworzonych scenariuszy i
 spyta, który z nich ma załadować.

Scenario Editor pozostawia całkowitą
 dowolność we wszystkim rodzaju ope-
 racjach w zakresie zdrowego rozsądku
 — to znaczy, że nie należy próbować za-
 ładować na lotniskowiec 200. samolotów.
 Przed nagraniem i przetestowaniem
 scenariusza, „wypada” w opcji **Analyze
 Scenario** sprawdzić jego kompletność.
 Zaoszczędzi to czasu i znacznie zmniej-
 szy ilość błędów.

Ogólnie rzecz biorąc, **Scenario Editor**
 jest w miarę rozbudowaną nakładką na
Harpoon-a, która może o kilka miesięcy
 przedłużyć stadium zainteresowania tym
 programem.

LAVENDER BLUE

Star Control

Zdarzają się czasem takie gry, że aż
 się buzia sama uśmiecha. Gramy, gramy,
 potem przestajemy — bo ile można
 — i czekamy na coś nowego. Niech Bóg
 broni, by tą nowością był akurat **Star
 Control**. Czar dobrego oprogramowania
 przynie jak bańka mydlana.



Zaczyna się od tego, że w zestawie
 otrzymujemy (o zgrozo) niemieckojęzy-
 czną instrukcję z całkowicie angielską
 grą. Zanim się jednak o tym przekona-
 my, czeka nas tzw. duży krok — „Copy
 Protection”. Na obrotowym krążku od-
 najdujemy żądaną przez komputer kom-
 binację i wpisujemy co najmniej dziwnie
 brzmiące hasło (np. KOWTOW albo
 SIGH).

Star Control to program z założenia
 strategiczny, a z wykonania zręcznościowy.
 Nie posiada żadnej fabuły a miejsce,
 gdzie rozgrywa się akcja można wymija-
 jąco nazwać galaktyką. Do naszej dys-
 pozycji pozostaje statek-baza, który co
 pewien czas wypływa z siebie dziwne
 pojazdy. Te od razu wypychamy w kierunku
 migoczących gwiazd, byle dalej od
 galaktycznej mamusi. Jej śmierć, to na-
 sza porażka.

Typów statków jest wiele, a charakte-
 ryzują je tylko dwa parametry: kształt i
 uzbrojenie. Szczególnie to drugie może
 okazać się przydatne, bo w galaktyce nie
 jesteśmy sami, a co więcej, ta druga
 strona CHCE być sama. Chcąc, nie

chcąc, musimy się przeciwstawić. Nie
 wystarczy oczywiście w prymitywny spo-
 sób rozsyłać statki po wszystkich gwiaz-
 dach i planetach; należy zakładać kolonie,
 zastawiać pułapki w formie pól mino-
 wych, tworzyć fortyfikacje i coś tam jesz-
 cze. Ale w końcu i tak wygra ten, który
 zabija więcej i szybciej.

Trudno powiedzieć, dlaczego **Star
 Control** nie przypadł mi do gustu. Być
 może dlatego, że już na pierwszy rzut
 oka widać straszne niechlujstwo z jakim
 program został wykonany. Grafikę po-
 traktowano jako element dekoracyjny,
 dzięki czemu jest statyczna i wręcz odra-
 żająca. Prymitywnie przedstawiają się
 nawet elementy strategiczne gry, nie wi-
 dać starań o nadanie przewagi w grze
 osobie myślącej. W sumie więc wyszła
 całkiem zwykła strzelanina, która jest na
 dodatek niezwykle kiepsko zrobiona.

Gry nie polecam nikomu — co więcej,
 odradzam ją serdecznie wszystkim, a
 autorom Accolade życzyć lepszych pomys-
 łów, których dawniej im nie brakowało.

SARDINES

Wszyscy, którzy nadesłali rozwiązania na GRO-Konkurs, zamieszczony w Bajtku 5/92, powinni właściwie otrzymać nagrody. Odpowiedzi błędne zdarzały się bardzo rzadko tak, że na 156 (do 30.06.1992) listów, tylko 12 nie wzięło udziału w losowaniu.

Pytania konkursowe wydawały nam się bardzo trudne, ale nie doceniliśmy chyba uporu naszych Czytelników, którzy bez trudu przekopali się przez ostatnie numery Bajtku w poszukiwaniu właściwych odpowiedzi. Szczerze mówiąc, to osoba układająca pytania nie wysiliła się — wystarczyło mieć Bajtki 1/92 i 3/92, by poprawnie rozwiązać konkurs.

A oto prawidłowe odpowiedzi:

1. Ile kosztuje „Zamkowe” jedzenie. Tu właściwie nikt nie miał wątpliwości — 3 funty na wiosnę i 1 funt jesienią

(Castles — Bajtek 1/92).

2. W jakiej grze, główne skrzypce gra Piekiełny Kot? Na tym pytaniu „wyłożyło” się ok. 5% Czytelników; nie chodziło ani o grę Alley Cat, ani o Cauldron, ani nawet o Garfield-a. Myślniec bombardujący F-6F HELLCAT — oto nasz „Piekiełny kot” (Wings of Fury — Bajtek 3/92).

3. Który kurier się nie bał? Oczywiście trzeci, o czym była przekonana większość z was — tylko dwie osoby uważały inaczej (The Third Courier — Bajtek 3/92).

4. Co to jest Copy Lock i gdzie go wykorzystano? Copy Lock to zabezpieczenie, które uniemożliwia skopiowanie dyskietek — wykorzystano go m.in. w grze Blade Warrior (Blade Warrior — Bajtek 3/92).

5. Jakie inicjały ma cień Pana M.F.? To pytanie również należało do trudnych, choć kilka osób usiłowało uzyskać odpowiedź tworząc obraz lustrzany liter M.F. — czyli W.Ł. Tak naprawdę jednak, chodziło nam o cień Pana Michaela Fairbanka o inicjałach O.K. (Maya — Bajtek 3/92).

Nagrody* wylosowali:

1. Marcin Belzowski ze Szczecina,
2. Rafał Belzowski ze Szczecina,
3. Michał Bruski z Gdyni,
4. Rafał Harenda z Polczyc,
5. Sylwester Hejduk z Łodzi,
6. Jacek Jaruszewski z Gorlic,
7. Piotr Kadaj z Rzeszowa,
8. Michał Kalisz z Warszawy,
9. Paweł Maślanka z Rzeszowa,
10. Marcin Szpika z Sokółowa Młp.,
11. Hubert Twardowski z Wyszkowa,
12. B.(?) Wiśniewski z Janowic.

REDAKCJA

The Lord of the Rings

Część I — Do Rivendell

*Trzy pierścienie dla królów elfów pod otwartym niebem,
Siedem dla władców krasnali w ich kamiennych pałacach,
Dziewięć dla śmiertelników, ludzi śmierci podległych.
Jeden dla Władcy Ciemności na czarnym tronie,
W Krainie Mordor, gdzie zaległy cienie,
Jeden, by wszystkimi rządzić, Jeden, by wszystkie odnaleźć,
Jeden by wszystkie zgromadzić i w ciemności związać,
W Krainie Mordor, gdzie zaległy cienie.*



„Wyprawa”, „Powrót Króla” i „Dwie Wieże” — oto jedna z najbardziej znanych trylogii światowej literatury. Pod jej wrażeniem powstały już dwie komputerowe adaptacje powieści: tekstowy Lord of the Rings oraz strategiczny War in the Middle Earth. Obie próby przeniesienia przygód bohaterów stworzonych przez Tolkiena były czymś niezwykłym i na pewno skończyły się z wynikiem pozytywnym — nie były to jednak gry na tyle idealne, by zaspokoić wymagania fanatyków powieści Tolkiena.

Najnowszy produkt firmy Interplay jest tym wszystkim, czego zabrakło w obu poprzednich programach.

Program „podawany” jest w schludnym pudełku, w którym oprócz pięciu standardowych dyskietek 360 KB, znajduje się naprawdę wspaniale napisana instrukcja, suplement techniczny przeznaczony na odpowiedni typ komputera, oraz kilka innych dro-

biażgów. Instalacja programu na twardym dysku trwa kilka minut, po których kończy się oczekiwanie i zaczyna wspaniała zabawa. I tu jedno ostrzeżenie — „wspaniała zabawa” dotyczy posiadaczy komputerów AT i lepszych; nieśtety coraz więcej nowych gier nie działa zadowalająco na iksciakach.

Przygoda zaczyna się podobnie jak w książce w pobliżu norki Froda. Zanim wykona się pierwszy krok, należy bliżej przyjrzeć się ikonom i poznać ich działanie. Nie da się zgłębić wszystkich zagadek od razu — np. ikona PODNOSZENIE nie da się uaktywnić, gdyż wokół pustka; ikona ATAK zachowa się podobnie (chyba nie chcesz zaatakować przyjaciół z Drużyny?). Ułożenie ikon wygląda mniej więcej następująco: ATAK, OGLĄDANIE, PODNOSZENIE, UŻYWANIE, UMIEJĘTNOŚĆ, ZAKŁĘCIA, ROZMOWA, PRZYWÓDCA, WYBÓR POSTACI oraz WYJŚCIE, czyli powrót do gry.

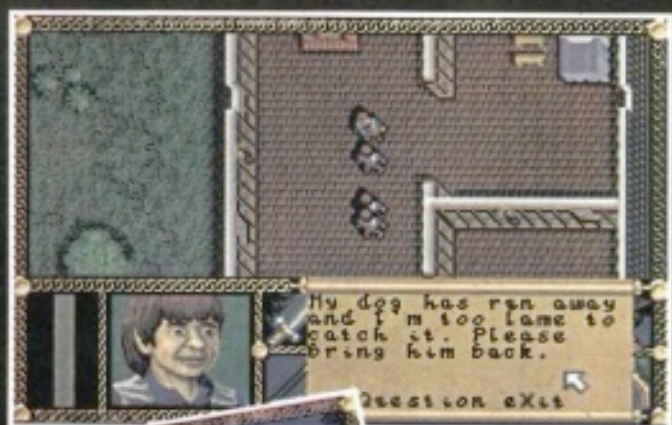
* 12 oryginalnych gier, głównie firm Sierra i Dynamix.

Magic Candle II

„Przez wiele wieków krainy Gurtexu stanowiły zagadkę dla naukowców i topografów, choć legendy mówią o czasach, gdy Dzieci Światłości swobodnie wędrowały po kontynencie — jednak przez większą część pisanej historii, Gurtex był domem Sił Ciemności (...)

Gurtex, to bajkowa kraina, w której dzieje się akcja dość nowego produktu firmy Mindcraft — **The Magic Candle II**. Jest to wprowadzie już druga edycja „Magicznej Świcy”, ale ponieważ nie mieliśmy okazji zapoznać się z pierwotnym programem, opis ten jest wolny od wszelkich porównań do **The Magic Candle I**.

Cały zestaw, co jest charakterystyczne dla firmy IPS Computer Group, składa się z estetycznie wykonanego pudełka, w którym spoczywa polska instrukcja (tzn. tłumaczenie z tzw. user manual-a), karta informacyjna z wykazem broni, przedmiotów i bezcenną mapą wyspy Oschrun, kolorowy plakat przedstawiający całą krainę Gurtex oraz dwie dyskietki 1,2 M z programem. Na pierwszy ogień idą oczywiście „piątki”; puszczaemy z dyskietki oznaczonej numerem 1 program instalacyjny i... zaczyna się. Proces rozpakowywania trwa co najmniej pół godziny, po czym okazuje się, że **The Magic Candle II** liczy „jedynie” 502 (!) pliki.



Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Interplay
Rok produkcji: 1991
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC
Grafika (PC): EGA, VGA, Tandy
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32



Gra obejmuje dość „matry” etap książki: **Hobbiton — Rivendel**. Powoduje to, że **The Lord of the Rings** jest programem niezwykle skomplikowanym, choć nie zawsze dokładnie bazującym na książkowym oryginale — takie wątki jak Upiory Pierścienia, Wilki czy Tom Bombadill są wzięte oczywiście z Trylogii, lecz na przykład przygoda w piekarni już nie.

Postacie biorące udział w grze mają cechy ducha i ciała: zręczność, wytrzymałość, żywotność, siłę, szczęście oraz dobre chęci. Charakterystyki te podlegają automatycznym zmianom — czy to podczas spotkań z siłami Śródziemia, czy też po wykonaniu jakiegoś zadania.

Drugą ważną rzeczą dla każdej postaci są umiejętności, czyli to, na ile dana osoba jest użyteczna. We Władcy Pierścieni, umiejętności dzielimy na trzy kategorie: ruch, walka, wiedza.

Świat Tolkiena bez zaklęć i Czarodziejów byłby bezwartościowy. Autorzy podzielili więc mieszkańców Śródziemia na magów i „resztę towarzystwa”; ci pierwsi mogą używać zaklęć czarnej i białej magii, drudzy zaś jedynie słów mocy, które służą do wzywania potężnych sił Śródziemia. Po skutecznym wykorzystaniu, słowo

mocy znika z listy dostępnych zaklęć.

Walka to jedna z najbardziej użytecznych umiejętności, odkąd nad Śródziemiem zawisł złowrogi Cień. Tak więc dobrze dobrana broń, zbroja oraz dużo punktów życia gwarantuje przetrwanie (albo i nie). Potyczek z Nieprzyjacielem nie należy sztucznie przedłużać, ponieważ prowadzi to do zmniejszenia ilości punktów życia i w prostej linii do zakończenia gry. Siłami Drużyny należy dysponować rozsądnie, gdyż przed nimi długa, długa droga aż do odległego Rivendel.

Autorom **The Lord of the Rings** można gratulować dobrze i ciekawie zrobionej gry. Każdy kto posiada AT, kolorową kartę graficzną i załączenie do gier typu adventure, nie będzie kręcił nosem. A na pewno nie przez najbliższe dwa tygodnie — tyle mniej więcej trzeba czasu na skończenie pierwszej części **The Lord of the Rings**.

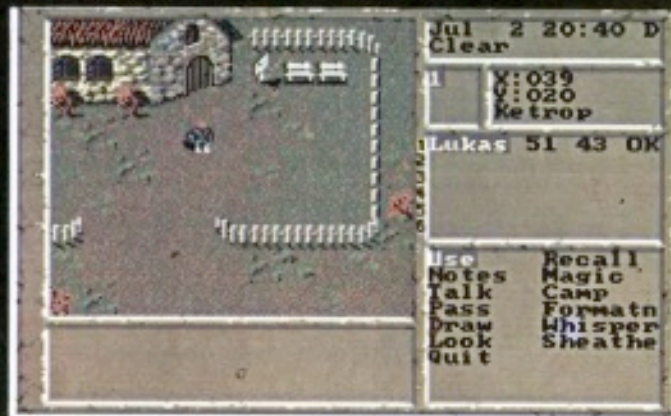
LUKE

Grafika:

Muzyka:

Nasza ocena:

0% 20% 40% 60% 80% 100%



Pierwsze godziny grania nie są niestety niczym przyjemnym. Moim zdaniem autorzy programu troszkę przesadzili — **The Magic Candle II** miał zapewne przypominać **The Lord of the Rings** firmy Interplay, a stał się niestety podobny do mocno przestarzałych gier typu adventure. Najbardziej denerwujące są wielopoziomowe instrukcje, nadmiernie rozbudowana ilość poleceń, a także gigantycznie rozrosnięte odwzorowywanie postaci.

Na zwiedzaniu wyspy Oschrun można z powodzeniem zmarnować kilka godzin. Aby nie tracić czasu, należy wziąć do ręki odpowiednią mapę i kierować się intuicją. Wbrew pozorom, nie każde

Drogi Bajtku!

Posiadam ZX Spectrum+ z AY. Bardzo proszę o podanie procedur, które sprawdzają typ komputera i w jaki sposób je zmodyfikować, aby grała muzyka na AY.
S.D., Dąbrowa Górnicza

Procedur sprawdzających typ komputera jest krocie. Większość z nich sprawdza obecność charakterystycznych dla modeli 128 banków pamięci, np. ta pochodząca z gry STRIDER 2:

B056	DI	; zablokuj przerwania
B057	LD BC, #7FFD	; adres portu do przełączania banków
B05A	LD HL, #FF80	; adres jakiejś komórki banku
B05D	LD B, (HL)	; przechovaj zawartość komórki
B05E	LD (HL), L	; wpisz nową wartość w bieżącym banku
B05F	LD A, #17	; numer nowego banku
B061	OUT (C), A	; włóż nowy bank
B063	LD (HL), #30	; wpisz wartość do komórki w banku
B066	LD A, #10	; numer pierwotnego banku
B068	OUT (C), A	; ustaw bank pierwotny
B06A	LD A, (HL)	; weź zawartość komórki
B06B	CP L	; porównaj z wartością wpisaną na pocz.
B06C	LD (HL), D	; odtwórz pierwotną zawartość komórki
B06D	RET	; koniec procedury, aktywny znacznik Z

Działanie procedury jest następujące: w komputerach bez dodatkowych banków pamięci 128 KB instrukcje OUT (C), A są ignorowane, tak więc do komórki adresowanej przez HL wpisywane są kolejne wartości: #8D, #30, wartość pierwotna. Ponieważ odczytana w rozkazie spod adresu #B06A wartość jest równa #30, dzięki czemu rozkaz CP L zeruje znacznik Z. W przypadku Spectrum 128 wartość #30 jest wpisywana do innego banku, dzięki czemu program odczytuje wartość #8D i porównuje ją z rejestrem L (+8D), czyli flaga Z jest ustawiona.

Czasami spotyka się procedury sprawdzające ROM komputera poprzez obliczanie sumy kontrolnej lub sprawdzanie napisu „1986 Amstrad...” jednak każda z nich robi to w inny sposób.

Sposoby przeróbki gier na AY były parokrotnie opisywane (m.in. w numerze 1/91) i nie ma sensu ich powtarzać. Przypomnę tylko, że gry, które ładują muzyczki do któregoś z banków, najprawdopodobniej nie dają się przerobić na 48 KB ze względu na brak miejsca w pamięci. (JT)

Posiadam komputer Unipolbit 2086 ze sprzętowym emulatorem ZX Spectrum.

1. Jakie stacje dysków (5,25") można do niego podłączyć?
2. W jaki sposób najlepiej i najtaniej zakupić stację?
3. Czy można w Polsce kupić oryginalne programy na ZX Spectrum (na dysku)?

Marcin Bednarz, Tychy

1. Najpopularniejszą stacją do ZX Spectrum w Polsce jest FDD 3000 firmy Timex. Można do niej bardzo prosto przyłączyć napęd 5,25". Najwięcej programów na dyskietkach przeznaczonych jest dla posiadacza takiej właśnie stacji.

2. Najprościej kupić stację dysków na giełdach komputerowych, jednak trzeba trochę poszukać (polecam również rubrykę Kupię — Sprzedam — Zamienię w każdym numerze „Bajtku”).

3. „Bajtek” prowadzi legalną sprzedaż ciekawych programów na dyskietkach. O innych firmach nie słyszałem, a na giełdach królują programy na kasetach. (JT)

Ciebie zależy, czy połączysz żelazną nitką Breslau i Stettin, czy z Krakowa będzie można dojechać do Warszawy, wreszcie, w Twoich rękach losy komunikacji berlińskiej. Ponieważ mapa gry obejmuje cały ówczesny cywilizowany świat, każdy może wybrać się w swoje rodzinne strony.

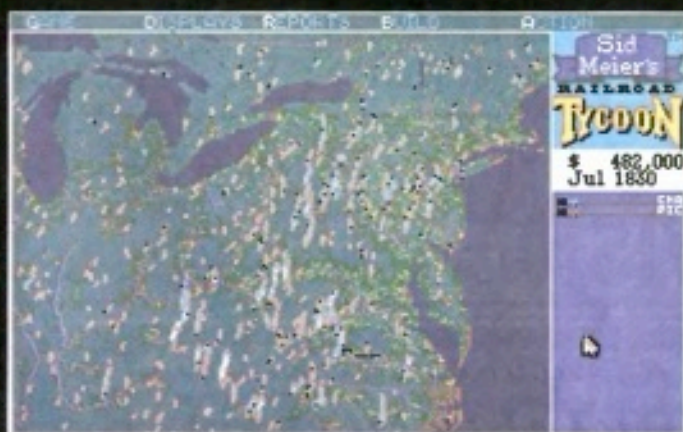
Na początku powinno się zbudować trasę — dokonuje się tego po naciśnięciu klawisza NumLock. Każdy odcinek kosztuje, więc należy dobrze rozważyć przebieg całej trasy.

Jeśli, włodac nitkę, natrafisz na rzekę, ujrysz, jak inżynierowie w tamtych czasach budowali most. Jeśli natrafisz na góry, będą kopac tunel. Wszystko to kosztuje; most drewniany jest mniej trwały, za to tańszy, a lepsza jest długa obwodnica niż średni tunel. Tego wszystkiego doświadczysz na własnej skórze, obserwując uciekający licznik pieniędzy...

połączenie. Opcją BUILD TRAIN wybieramy rodzaj parowozu, dokupujemy doń potrzebne wagony (najważniejsze są pasażerskie i pocztowy), i w świat! Każdy pociąg dostaje określoną trasę i dyspozycję na cztery stacje naprzód. Niestety, w przypadku złej identyfikacji na początku gry, można zbudować tylko dwa pociągi.

Zaczyna się ruch. Rzut oka na mapę z oddalenia pozwala stwierdzić, że konkurencja nie spi. Może się zdarzyć nawet, że dwaj menedżerowie będą chcieli zbudować swoją stację w tym samym mieście. Odbywa się wtedy plebiscyt i wygrywa po prostu lepszy.

W miarę zdobywania pieniędzy z przewozu ludzi i towarów, trzeba mądrze rozbudowywać linię, zwiększając ilość pociągów, unowocześniać skład. Prasa donosi o rekordach prędkości na danych trasach, komentuje walkę rynkową, informuje o nowych



Wreszcie przyjdzie czas na pierwszą stację. Wystarczy wybrać opcję BUILD STATION oraz rodzaj stacji i już po bólu. Na początek proponuję zwykły przystanek za 50 tysięcy, gdyż na wielkie dworce jeszcze za wcześnie.

Program automatycznie nazywa zbudowane stacje, w zależności od ich umiejscowienia. Mamy więc np. Danzig, Danzig Hills, Danzig Valley itp. Oczywiście miasta są zaznaczone na mapie przez nazwy i znaczki, lecz w przypadku trudności z odnalezieniem np. rodzinnego Aachen można posłużyć się opcją FIND CITY.

W trakcie burzliwego budowania trasy trzeba zwrócić szczególną uwagę na cel powstania takiego właśnie połączenia. W każdej chwili można zorientować się, jakie towary i w jakiej ilości dany rejon ma szansę produkować i ile potrzebuje. Spontaniczne budownictwo nie kończy się dobrze.

Wreszcie uruchamiamy pierwsze

typach lokomotywy. Do dyspozycji gra-cza pozostaje giełda, gdzie można wykupować akcje konkurencji, sprzedawać własne — wszystko w celu powiększania licznika dolarów i zwiększania samozadowolenia.

Ta gra może naprawdę wiele nauczyć. Nigdy nie byłem dobrym strategiem, lecz po kilkunastu nieudanych próbach w Tycoonie wreszcie po raz pierwszy wygrałem w Reversi pod Windows.

Razem z dyskietkami kupuje się ponad stustronicową instrukcję, która mówi o powstaniu kolei, przedstawia kilkunastu największych magnatów kolejowych, uczy budowy torów i konstrukcji mostów, opisuje rozwój lokomotywy jako środka napędowego. W sumie gra warta jest nie tylko swojej ceny, ale i kilku nocy, które na pewno Ci ukradnie.

MARTINEZ

Grafika:
 Muzyka:
 Nasza ocena:

Firma: MicroProse
 Rok produkcji: 1990
 Komputer: Amiga, Atari ST, IBM PC
 Grafika (PC): CGA, EGA, VGA
 Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster

Steel Empire

Steel Empire, to jeden z najnowszych programów strategicznych firmy Millenium, łączący w sobie różne aspekty wojny w jedną grę. Jako dowódca strategiczny armii robotów, możesz uczestniczyć we wszystkim — począwszy od planowania, przez taktykę przed bitwą aż do samej rozgrywki militarnej przy pomocy androidalnych maszyn.

Kilka słów o tym, co znajduje się w zestawie. Trzy dyskietki 3,5" (720 KB), z czego po zainstalowaniu na twardym dysku „robi” się 1,4 MB. Dalej bardzo ładnie wykonana mapa wyimaginowanego świata, która z uwagi na kolorystykę swobodnie mogłaby pełnić rolę mini-plakatu. Jej przydatność w grze ocenilibym jako wysoką, nie tylko z powodu wyszczególnienia wszystkich państw, ale także wyrysowania i opisanie ikon używanych w grze — dotyczących wydawania rozkazów i opisu robotów.

Dwie ostatnie pozycje to instrukcje. Jedną z nich to angielski oryginał, używany jako klucz do Copy Protection (np. „podaj drugie słowo ze strony 11, drugi akapit, trzecia li-

leks i umiejętność walki — w fazie ostrego konfliktu).

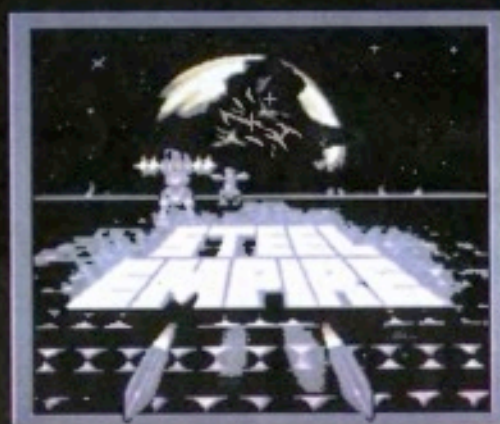
Autorzy programu położyli szczególny nacisk na wierność symulowanej gry, co pragnęli osiągnąć przez rozbudowanie opcji programu i danych dotyczących uzbrojenia i cyborgów. Już po pobieżnym przejrzaniu instrukcji, rzucają się w oczy liczne tabelki: charakterystyki laserów, zasięgu, prędkości wylotowej pocisku, siły niszczenia, ciepła uderzenia, ciepła przy trafieniu oraz szybkostrzelności. Co bardzo ważne, informacje te to nie tylko teoria — np. jeśli pocisk oddaje ciepło przy uderzeniu, wpływa to na podniesienie temperatury trafionego obiektu, a więc pośrednio na zmniejszenie jego zdolności bojowych.

Najważniejsze są jednak bezsprzecznie dane robotów, dotyczące szybkości poruszania, współczynnika chłodzenia (temperatura wzrasta proporcjonalnie do strzelania i trafiania przez wroga), opancerzenia, uzbrojenia i ilości amunicji. Dokładniejsze zapoznanie się z dziewięcioma tabelkami danych te-

Podstawowym elementem każdej, nawet błędnej strategii, musi być budowa fabryki. Bez fabryki nie ma robotów, a bez robotów nie ma co marzyć o zwycięstwie. Tak więc już na początku trzeba postawić hale produkcyjne i zażądać odpowiednich robotów — ich liczba jest uzależniona od wielkości fabryki; jeśli na początku gry brakuje gotówki na największe inwestycje, w czasie prosperity można dobudować odpowiednie moduły, przez co zyskuje się na szybkości produkcji.

Z chwilą, gdy interesy stron zaczynają być sprzeczne, dochodzi do konfliktu zbrojnego. I tu, o dziwo, bardzo ważną rolę pełni rodzaj terenu, na którym rozgrywa się walka stalowych kolosów. Każdy kraj ma odrębną mapę wojenną, której wygląd jest zgodny ze stanem rzeczywistym — widocznym na mapie. Najtrudniejsze dla obu stron są dwa obszary: las i miasto, a to ze względu na drzewa/zabudowania, które zatrzymują rakiety i bardzo zmniejszają celność strzałów. Tereny takie promują roboty wyposażone w działa o małym zasięgu i poruszają-

Dystrybutor:
IPS Computer Group
Firma: Millenium Silicon Knights
Rok produkcji: 1992
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC
Grafika (PC): EGA (?), VGA
Muzyka (PC): PC Speaker
Cena: 295 tys. (PC)
275 tys. (Amiga, ST)



nijska"). Druga, to tłumaczenie angielskiego manuala, do czego firma IPS Computer Group zdążyła już nas przyzwyczaić. Trzeba przyznać, że poziom kilku ostatnich instrukcji (m.in. Steel Empire), z jakimi miałem okazję się zapoznać, jest bardzo dobry, zarówno pod względem językowym jak i typowo praktycznym.

Steel Empire ma symulować konflikt militarny dwóch lub więcej państw, których zasoby finansowe w początkowym okresie są porównywalne, a umiejscowienie w terenie jest sprawiedliwe dla obu stron. Tak więc czynniki decydujące o przewadze to: zmysł strategiczny — w fazie rozwoju mocarstwa oraz ref-

chnicznych ułatwia później wybór oraz pozwala wykorzystać mocne strony posiadanych robotów.

Zanim jednak przyjdzie wylądować emocje na nieprzyjacielskich maszynach, należy maksymalnie umocnić się na własnych pozycjach. A nie jest to łatwe, bo pieniądze starcza jedynie na średnią fortecę i fabrykę; traci się z reguły kilka kolejek na wyprodukowanie dostatecznej do prowadzenia kampanii zaczepnej liczby robotów. Tak więc, jak to zwykle bywa, początki gry są najtrudniejsze, co odczułem na własnej skórze, rozpoczynając kilkanaście razy grę od początku po nieudanym starciu i szybkiej porażce.

ce się bardzo szybko. W terenach arktycznych, wulkanicznych i pustynnych zdecydowaną przewagę mają roboty zaopatrzone w silne rakiety dalekiego zasięgu, które w zasadzie nie pozwalają zbliżyć się wrogiemu maszynie na odległość skutecznego strzału.

Rozgrywka z komputerem trwa kilka do kilkunastu godzin; dzięki opcji SAVE, można potyczkę w każdej chwili przerwać i zacząć na nowo w dogodniejszym ku temu czasie. W sytuacji beznadziejnej, zawsze pozostaje sposób Kota Behemota, co na komputerowy język tłumaczy się po prostu — QUIT.

Przyjemnej gry życzy...

LUKE

Grafika: ✓
Muzyka: ✓
Nasza ocena: 85

Electro Body

Polskie programy komputerowe nie należą do częstych zjawisk; jeśli produkt nie wyróżnia się wśród zachodniego oprogramowania, ma szczęście, jeśli w ogóle znalazł dla siebie miejsce.

Tak było na przykład z karenowskim **Street Rod** i **Street Rod 2** — prawa autorskie wykupiła firma California Dreams, lecz nie wydaje się by zbliża na tym programie kokosy. Podobnie **Block Out**, który mimo, że rozslawiony jako super Tetris, nie zdobył nawet w połowie takiej popularności jak różne odmiany konwencjonalnego **Tetrisa**.

Nie są to na pewno czynniki zachęcające polskich autorów do tworzenia nowych gier, lecz sądząc z przewidywań firmy X-LanD, nie są także wystarczająco niekorzystne by każdy produkt zepchnąć do rynsztoka. **Electro Body**, jedna z najbardziej popularnych ostatnio w Polsce gier, wydaje się być przebłyskiem rewolucji w dziedzinie oprogramowania. Nareszcie powstał program, który może swobodnie konkurować z zachodnimi odpowiednikami.

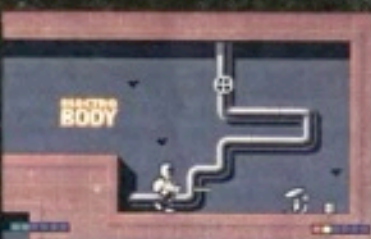
Electro Body jest z pozoru bezdennie głupią i niepomysłową strzelaniną. I może w tym właśnie leży jej sukces — doskonale pamiętam przecież **Jumping Jacka**, który przez pół roku nie schodził z pierwszego miejsca Bajtkowej Listy Przebojów. Prosto-ta programu w czasach mącieli takich jak Sierra, Lucasfilm Games itp. to wielki, jeśli nie decydujący o popularności atut. A przecież główny bohater **Electro Body** nie musi rozwiązywać problemów rodem z **Another Earth**; trzy razy na minutę należy strzelić, dwa razy podskoczyć, raz pomyśleć. I to by było na tyle.

Grafika i animacja, trzeba przyznać uczciwie, są na poziomie roku 1989. Nie może być to jednak uznane za wadę czy niedoróbkę, gdyż nic lepszego w programie takiego typu nie jest po prostu potrzebne. Jeśli ktoś potrzebuje komputerowych filmów video, kupuje **Ultimę VII** albo **Wing Commandera**, a nie **Electro Body**.

A teraz inny problem: czy jest to gra dla dzieci do lat 5? No cóż; minęło mi niedawno 20 wiosen, a mimo to w pocie czoła usiłowałem przebrnąć pomyslnie przez 8 (?) poziomów gry. Skonczyło się to oczywiście tylko i wyłącznie niewyspaniem, bo gra do łatwych z całą pewnością nie należy, a każdy, choćby najmniejszy błąd cofa naszego sympatycznego „ludzika” do początku etapu. Kilkaście godzin gry

pozwoiliło mi jednak stwierdzić, że **Electro Body** to nawet całkiem fajna strzelanka, i warto sobie dla czystej satysfakcji pograć kilkanaście minut dziennie. I nie jest tu zniechęcający nawet fakt, że gra nie została wyposażona w pełną opcję **SAVE**, i każdego działka zaczynać trzeba od początku levela — przecież co pograles, to Twoje.

Electro Body, jak już wspomniałem, to 8 poziomów skonstruowanych na kształt i podobieństwo labiryntu. Zgubić się w nich jest raczej trudno, ale można za to poblądzić, co wiąże się ze straconym na daremne poszukiwania czasem, przyspieszonym pulsem oraz malejącym zapalem. Moim zdaniem tylko prawdziwy fanatyk jest w stanie „zmęczyć” całe **Electro Body** w stanie innym od skrajnego wyczerpania umysłowego. Każdy poziom składa się średnio z kilkudziesięciu komnat, wśród których czekają na



odnalezienie liczne przedmioty, amunicja oraz oczywiście nieprzyjaciele.

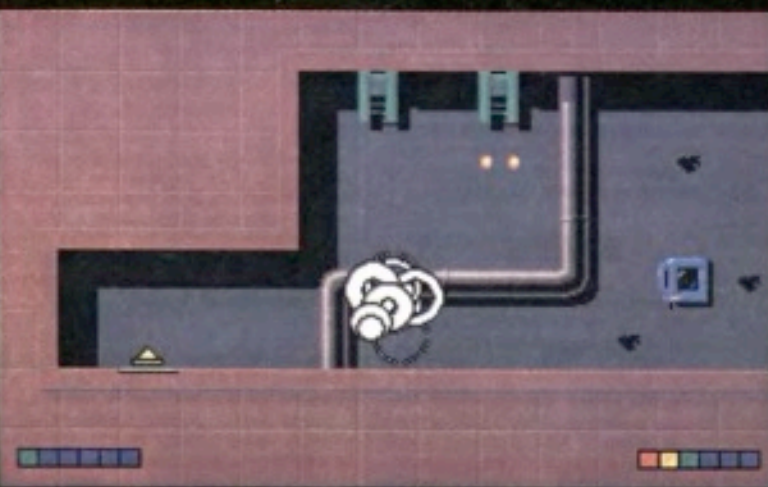
W zestawie **Electro Body** znajduje się dyskietka 5,25"; karta z wyrysowanymi funkcjami klawiszy i joysticka, mająca zapewne ułatwić graczom życie; dwie ankiety; katalog wydawniczy (o którym kilka słów za chwilę); instrukcja do gry oraz wspaniała i jedy-



na w swoim rodzaju kasetą z nagraniem ścieżką dźwiękową z gry. Autorzy programu zadbałi po prostu o tych, których nie stać na kosztowne karty dźwiękowe — jeśli ktokolwiek chce „wczuć” się w komputerową atmosferę **Electro Body**, wystarczy, że włoży do magnetofonu kasetę, wciśnie **PLAY** i... to jest to!

I na zakończenie kilka słów o katalogu wydawniczym, czyli „co, gdzie kiedy i za ile z firmy X-LanD”. Informacja dla graczy: już niedługo, X-LanD rozpocznie dystrybucję znanych atarowskich produktów — **Robbo** i **Fred**. Oczywiście nie tylko na tym zamyka się oferta firmy, lecz pozostałe zapowiedzi dotyczą już tylko tzw. „użytków”. A to jest już przecież z całkiem innej parafii...

SARDINES



Dystrybutor:
X-LanD Computer Games,
IPS Computer Group
Firma: X-LanD
Rok produkcji: 1991/1992

Komputer: na razie tylko
IBM PC
Grafika (PC): Hercules, CGA,
EGA, VGA
Muzyka (PC): **PC Speaker**,
Covox, **Sound Blaster**
Cena: 150 tys.

Grafika:
Muzyka:
Nasza ocena:

The Lost Files of Sherlock Holmes

O powiadania o Sherlocku Holmesie, sławnym londyńskim detektywie, to ten rodzaj książek, które większość populacji ma już za sobą przed ukończeniem 20. roku życia. Nikt nie uważa oczywiście twórczości Artura Conan Doyle'a za coś przeznaczonego wyłącznie dla dzieci i młodzieży, ale tak to już jakoś jest, że właśnie ten przedział wiekowy najczęściej po nią sięga.

Trzeba przyznać, że firma Electronic Arts, która nie ma dużego doświadczenia w tworzeniu gier typu adventure, stanęła na wysokości zadania, a może nawet i nieco wyżej. Nie chciałbym ryzykować stwierdzenia, że już za miesiąc dwaj dotychczasowi okupanci tego typu gier — Sierra On-Line i Lucasfilm Games — zwiną manatki i na zawsze znikną z rynku; nie wydaje mi się jednak, żeby pojawienie się Sherlocka nie odbiło się mocno na zyskach ze sprzedaży programów



Miłośnicy Sierry i Lucasfilmu nie będą czuli się nieswojo, a na pewno nie na samym początku. Opcje wydawania rozkazów ułożone są w cztery kolumny po trzy rzędy, co daje w sumie dwanaście poleceń. Większość z nich to typowe **Move, Pick Up, Look** i tak dalej. Na specjalną uwagę zasługują jednak dwie innowacje: dziennik Watsona (**Journal**) oraz opcje konfiguracji gry (**Set Up**).

Watson wszystko notuje, to nie ulega wątpliwości; czy jest to potrzebne, to już inna para kaloszy. W każdym razie, jeśli cokolwiek z wypowiedzianych rzeczy umknęło Twojej uwadze, zawsze możesz zajrzeć do dziennika Watsona i sprawdzić. Jeżeli jednak nie pamiętasz, gdzie znalazłeś jakiś przedmiot lub co robiłeś tam a tam, to próżne Twoje nadzieje — ani Watson, ani nawet sam diabeł Ci nie pomoże.

Set Up zawiera kilkanaście opcji ułatwiających najprzyjemniejsze skonfigurowanie gry. Oprócz standardowych ustawień joysticka, myszy, włączeń/wyłączeń efektów dźwiękowych itp., znaleźć tam można jeszcze opcję włączenia wizerunku twarzy (**Portrait** — wymaga Expanded Memory), zmia-



ny rodzaju fontów, głosy postaci oraz muzykę.

Grę zaczyna się w mieszkaniu Sherlocka, w towarzystwie leniwego Watsona i wszechobecnej niepewności. Dla wprawy można pokręcić się trochę po pokoju, przeszukać to co się da i wreszcie wyruszyć na miasto, na miejsce zbrodni do Teatru Regency.

Tam czeka was pierwsza lekcja w postaci rozmowy z niestrudzonym Lestrade, z której tak naprawdę wynika jeden wniosek — w **Sherlocku** większość problemów daje załatwić się umiejętną rozmową, tzn. prowadzoną we właściwym czasie i z odpowiednimi ludźmi.

Nie znaczy to, że gra jest prosta i wystarczy raz objechać cały Londyn, aby stać się najslawniejszym detektywem w historii. Wprawdzie posiadanych przedmiotów nie można na sobie używać, ale już sama liczba miejsc, które możesz odwiedzić (ok. 50) oraz pomysłowość autorów gwarantują tydzień dobrej zabawy. Przeżyłem to na własnej skórze — bywało, że przez jeden dzień odkrywałem kilkanaście no-

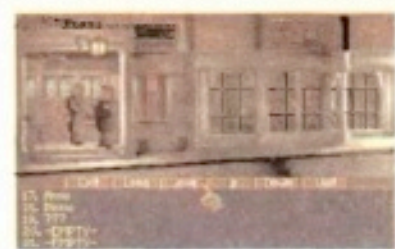
Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Electronic Arts
Rok produkcji: 1992
Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32/LAPC1, Tandy
Cena (PC): 490 tys.



wych lokacji, by potem przez trzy dni szukać miejsca, gdzie czegoś nie wziąłem lub coś przeoczyłem.

Akcja gry jest wielowątkowa. Oznacza to, że w pewnych etapach **Sherlocka** posuwać się można kilkoma tropami jednocześnie. Czasem jeden z nich kończy się, co pozwala skoncentrować się na czym innym; czasem kończą się wszystkie naraz i wtedy jest dopiero problem. Tylko sztuka logicznego myślenia, dedukcja a la Holmes, pozwala odnajdywać właściwe rozwiązania.

Program posiada kilka wstawek rozrywkowo-naukowych, które może nie tyle urozmaicają program, co dodają mu uroku. I tak w strzałki, czyli tzw. dart-y, grałem kiedyś cały dzień, mimo że dawno pokonałem już wszystkich przeciwników jakich przygotowali mi programiści Electronic Arts. Z kolei doświadczenia chemiczne prowadzi-



tych do niedawna dwóch monopolistów.

Intryga Sherlocka sięga do dawnej Anglii, do „pamiętnego” grudnia roku 1888. W tym czasie każde morderstwo, w którym na ciele ofiary znaleziono choć ślady krwi przypisywano okrutnemu mordercy, Kubie Rozpruwaczowi (Jack the Ripper). Nic więc dziwnego, że gdy policja, z inspektorem Lestrade na czele, dotarła na miejsce zabójstwa aktorki Sary Carroway i ujrzała okrutnie pocięte zwłoki, Kuba zarobił kolejny punkt w policyjnej statystyce. Na szczęście jednak sumienny Lestrade zaprosił do pomocy naszego wspólnego przyjaciela Holmesa, a on nie da się łatwo oszukać. Pozory mylą, jak sam często powtarza...

Oczywiście, Sherlock nie da sobie rady, jeśli mu nie pomożecie. W tym celu należy nie tylko zaopatrzyć się w program, ale również wyłowić kilka ceńczych wskazówek, których postaram się udzielić.

ne na kwiatkach, ściereczkach i innych tego typu „przyborach” być może zainteresują chemików i specjalistów od trucizn. Nie wiem, czy autorzy programu przygotowali więcej tego typu niespodzianek; wystarczy jednak trochę wysiłku i przestanie zapewne być to dla wielu z was tajemnicą.

Pora chyba już na coś w rodzaju podsumowania. Otóż *Sherlock* wydaje mi się grą równie trudną, co interesującą i wciągającą. Aspekt logicznego myślenia jest bardzo istotny, choć wielu z moich znajomych kręciło nosem na niektóre rozwiązania zagadek — „myślałem, że to będzie zupełnie inaczej”. Trudno jednak wymagać, aby jedna gra mogła dogodzić wszystkim, bez względu na wiek, wykształcenie i zainteresowania.

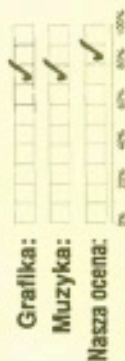
Sherlock jest doskonałym programem dla fanatyków *adventure’ów*, którzy znają wystarczająco dobrze język angielski (komunikatywnie), lubią długo „męczyć” jedną grę oraz znajdując przyjemność w maltretowaniu własnego umysłu. *Sherlock* ofiaruje im kilka nieprzespanych nocy, co najmniej 14 MB zajętych na twardym dysku, dużo samozadowolenia po każdym udanym posunięciu i tyleż samo rozczarowania w każdej sytuacji, pozornie bez wyjścia.

Polamania fajki życzy...

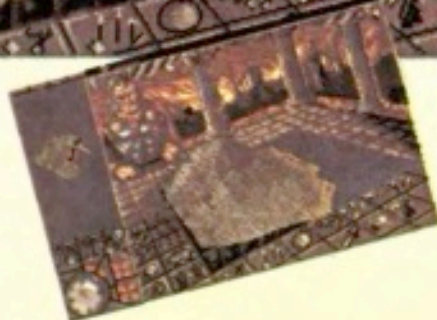
LUKE

Spis (niektórych) przedmiotów wraz z miejscami, gdzie można je odnaleźć:

- 221B Baker Street — **sheet music** na miejscu zbrodni — **iron bar, cigarette butts**
- na zapleczu teatru — **perfume bottle, opera tickets, a handwritten card, flower, spring**
- w kostnicy — **a large key**
- u Sary — **a brass key**
- w operze — **a ring of keys**
- u Anny — **calling cards, diary**
- u prawnika — **snuff box**
- na pikniku — **Paul's cap**
- w barze — **feather, feather's dart**
- obok baru — **cuff link, wire hook** (po użyciu na beczce)
- w Oxford Taxidery — **knife, smock**
- u Old Sherman's — **leash**
- w dokach — **some sturdy rope, hammer, wet rag**
- w Scotland Yard — **pass**
- w biurze Moorehead & Gardner — **a piece of paper (I.O.U.), pendant** (w nim znajduje się **a letter folded many times**)
- w ZOO — **a pocket watch** (a w środku **a piece of paper with numbers on it**)



Power Monger



Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Electronic Arts
Rok produkcji: 1991
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC
Grafika (PC): EGA, VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, Sound Blaster, AdLib, Roland MT-32/LAPC-1
Cena (Amiga): 195 tys., (PC): 295 tys.

Zapewne znacie *Populous* — grę, która stała się przebojem w swoim rodzaju. Zapalency, tacy jak ja, długo nie mogli się od niej oderwać. Przyszedł w końcu kres, a my potrzebowaliśmy czegoś więcej.

W końcu pojawił się *Power Monger*, zrobiony przez autorów *Populous*. Już sam ten fakt dawał mu przewagę nad przeciwnikami (których dotychczas nie widać). Jeśli i Wy chcecie przenieść się do krain z rodzaju R.E. Howarda, nic prostszego, jak kupić *Power Monger*.

On da Wam z pewnością dużo satysfakcji, choć i na początku problemów. Nie przejmujcie się jednak. Dzięki polskiej instrukcji większość z nich jest do pokonania.

Pierwszy problem, to mnóstwo ikon, których znaczenie trzeba znać na pamięć, żeby się sprawnie poruszać. Jeśli masz z tym problemy, po prostu zajrzyj do karty komend. Podane są tam wszystkie instrukcje i ich odpowiedniki na klawiaturze. Wystarczy wtedy wystukać odpowiednią kombinację i rozkaz zostaje wydany. Po jakimś czasie i to zostanie w głowie.

Co ważne, nie wystarczy znać ikony na pamięć by móc wygrać. Kłopoty sprawia posługiwanie się nimi. Tu instrukcja pomaga tylko połowicznie. Jak i gdzie zbierać przedmioty, jedzenie, ludzi, gdzie produkować broń, a gdzie plugi, jak uprawiać rolę? — częściowe odpowiedzi na te pytania można znaleźć w instrukcji, do reszty trzeba jednak samemu dochodzić.

Inny problem to odpowiednia taktyka. Tutaj instrukcja okazuje się wręcz idealna. Wystarczy przeczytać rozdział zatytułowany „Droga do zwycięstwa” i większość wątpliwości zostaje rozwiana.

Gra posiada zabezpieczenie przed kopiowaniem, które i tak już zostało złamane. Tym, którzy mają oryginalne wersje, zabezpieczenie to sprawia trochę kłopotów. Niedokładnie wykonane mapki powodują częste mylenie się w czasie uruchamiania gry, a to z kolei zmusza do ponownego ładowania i tracenia czasu.

Niestety, w instrukcji znaleźć można parę literowych błędów. Niby nieważne, a jednak świadczy o powierzchownym traktowaniu klienta. Na przykład na stronie 44 napisane

MICROPROSE

P R O P O N U J E

Ubiegły rok obfitował w wiele niespodzianek z dziedziny gier. Wiele znanych firm zaprezentowało w swoich programach naprawdę wysoki poziom. Łatwo się domyślić, że wzrosły także wymagania sprzętowe dla takich gier. Wiele z nich nawet nie wystartuje na „AT-kach”, żądając od razu przynajmniej procesora 386DX i 4 MB pamięci XMS. Jednakże są jeszcze firmy, które uwzględniły posiadaczy słabszych komputerów i innych niż pecety, wypuszczając na rynek gry wyglądające równie efektownie na komputerach 16-bitowych. Do takich firm należy m.in. Microprose, która w ubiegłym roku dosłownie zasyłała graczy nowościami. Najciekawsze jest to, że firma, do której w pewien sposób została przywiązana tematyka lotnicza, wyszła poza „swoją działkę” i wypuściła kilka naprawdę dobrych gier absolutnie nie związanych z bujaniem w obłokach. Czy są one dobre? Ocenisz sam. Dla mnie były wspaniałe.

FORMULA ONE GRAND PRIX

Wydawać by się mogło, że liczba gier samochodowych na rynku jest tak duża, że żadna inna gra tego typu nie jest w stanie się wybić. Zaprzeczyła temu Microprose, udowodniła wypuszczając ten program. Od pierwszych chwil zyskał rzeszę zwolenników swoją grafiką (intro), animacją, dbałością o szczegóły i szybkością. W grze zawartych jest 16 dokładnych torów F1 z wyścigów Grand Prix, które odbyły się w 1991 roku oraz 26 samochodów o parametrach prawdziwych bolidów firm McLaren, Ferrari, Williams, Ligier i Leyton House.

Formula One Grand Prix jest symulacją jazdy chyba najbardziej ze znanych mi, zbliżoną do prawdziwego wyścigu. Wygrać z 25 zawodnikami nie

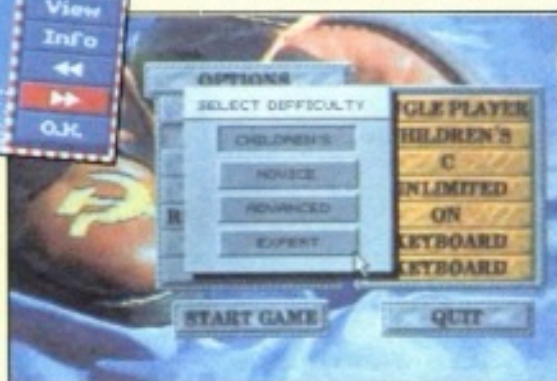
jest łatwo, tym bardziej, że wypaść z toru, będąc zepchniętym przez innego kierowcę lub siłę odśrodkową, jest bardzo łatwo. Gra oferuje cztery poziomy trudności różniące się realnością jazdy, sposobem prowadzenia pojazdu (automatyczna skrzynia biegów, wyhamowywanie na zakrętach itp.) i rzetelnością (najczęściej twardą) zderzeń i wypadków.

Formula One Grand Prix jest dostępna na komputerach IBM PC, Commodore AMIGA i ATARI ST.

WORDTRIS

Od czasu wielkiej premiery i równie wielkiej popularności rosyjskiej gry TETRIS minęły lata. Wiele gier przez tak długi okres poszłyby w zapomnienie z wyjątkiem TETRISA. Programiści na całym świecie pisali bardziej lub mniej udane mutacje gry oparte jednak wciąż na tym samym schemacie. Również Microprose nie pozostała w

FORMULA ONE GRAND PRIX



WORDTRIS



tyłe wtrącając swoje trzy grosze w postaci Wordtrisa. Zasadami gry jest on zbliżony do swojego pierwowzoru, z tym że zamiast klocków układamy wyrazy. Gra wymaga zatem oprócz refleksu i spostrzegawczości także strategicznego myślenia, aby tak manipulować literami, żeby ułożyć coś sensownego.

Wordtris działa na komputerach PC AT wyposażonych w karty graficzne HERCULES, CGA, EGA, TANDY i VGA. Wspaniały dźwięk można usłyszeć po zastosowaniu kart SOUNDBLASTER, ADLIB, ROLAND lub TANDY.

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

No proszę nie wszystko co stare musi wędrować do lamusa. Tak też się stało ze starożytną sztuką prowadzenia wojny, która przetrwała wieki wykorzystywana w wielu konfliktach na świecie. Gra firmy Microprose jest symulacją strategii walk powietrznych I wojny światowej prowadzonych pomiędzy Niemcami i Anglią.

Oczywiście obok czystej strategii występują także elementy charakterystyczne dla gier zręcznościowych, zatem grę najtrafniej przyrównać można do programów typu NORTH & SOUTH i CENTURION. Gracz może grać po jednej lub drugiej stronie, odpowiadając na ataki bombowe dokładnie tym samym. Oczywiście nie może się obejść bez pojedynków powietrznych dwóch myśliwców, a w nich sławnych asów ówczesnego lotnictwa (RED BARON, KAISER WILHELM itp.). Gra jest urozmaicona ładną grafiką i dociągającą akcją.

Microprose wydała wersję The Ancient Art of War in the Skies na komputer IBM PC z kartą VGA.

LEGACY

Niektórym nie wystarczą już horrory w filmie, literaturze i polityce. Wła-

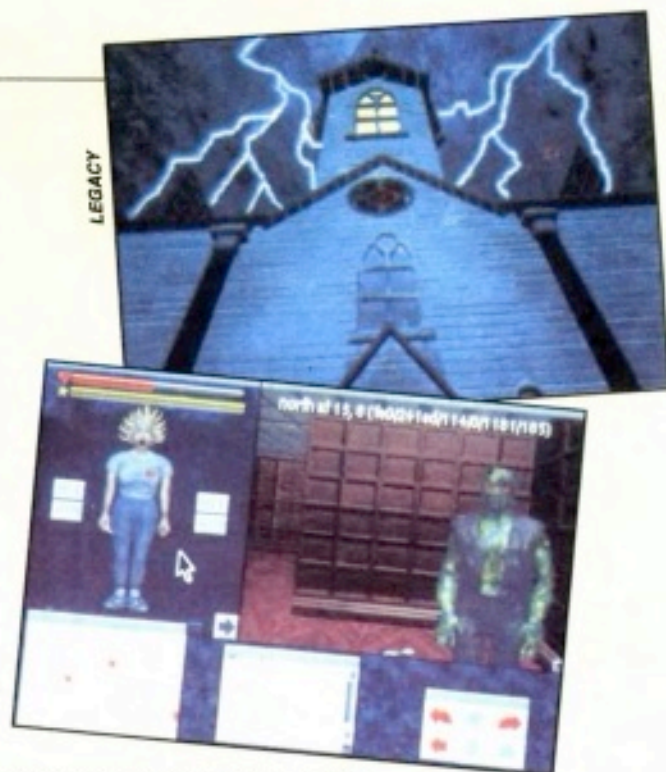
śnie dla takich nienasyceńców robi się gry przyprawiające o palpitacje serca (szczególnie gdy w koło ciemno, a jutro czeka nas poważna rozmowa z szefem). Microprose także postanowiła przystąpić do zabawy (w tym momencie jest to najtrafniejsze stwierdzenie) i wydała grę Legacy.

Jest to program typu role playing, w którym wykorzystano większość zaawansowanych i sprawdzonych technologii stosowanych w grach komputerowych. Są więc ikony, minimalna ilość tekstu niezbędna do objaśniania sytuacji, ładna grafika i animacja oraz wspaniały dźwięk. Fabuła gry natomiast jest stereotypem tematów klasycznych dreszczowców. Bohater dostaje w spadku okazały budynek. Oczywiście czeka na deszczowy wieczór z piorunami i dopiero w takim dniu sprowadza się do swojego nowego mieszkania. Na miejscu okazuje się, że domek ma już swoich lokatorów w postaci duchów, żyjących trupów i innych temu podobnych paskudztw oraz, że ciąży na nim klątwa pazernego komornika (ciocia schodząc z ziemskiego padłu zapomniiała odciążyć hipotekę kamienicy). Bohaterowi pozostaje zatem kluczenie po labiryncie pomieszczeń uciekanie lub likwidowanie straszdeł i wyklinanie ile wiesz na architektów posiadłości.

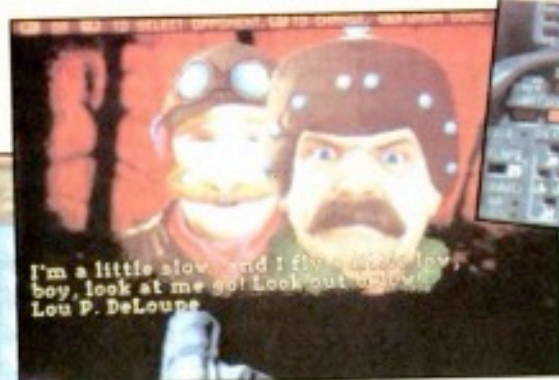
Legacy została wydana w wersjach na komputery IBM PC i Commodore AMIGA.

HARRIER JUMP JET

Jest to kolejna wspaniała symulacja lotu tym razem z wykorzystaniem lotniskowca i samolotów pionowego startu. Zespół Microprose wypracował nowy, trójwymiarowy horyzont powo-



dujący, że gra jest bardziej realistyczna. Również sterowanie i reakcja maszyny na ruchy dżądka jest bardzo zbliżona do rzeczywistości. Gracz ma do wyboru dwa samoloty: brytyjski GR-7 lub amerykański AV-8B. Misje wykonuje się na terenach Hong-Kongu, Falklandów i fikcyjnego świata Nord Knapp. Ze swoich doświadczeń z tą grą dodam, że cele naziemne i nawodne nadal mają ślepych artylerzystów i przeterminowane rakiety. Natomiast wroży piloci wreszcie nauczyli się latać i trzeba troszkę zużyć ołowiu zanim po nieprzyjacielskiej maszynie pozostanie jaskrawy obłoczek eksplozji.



B17 FLYING FORTRESS



Gra została wydana na komputery Commodore AMIGA i IBM PC.

B17 FLYING FORTRESS

Nieczęsto widzi się tak wykonane gry. B17 to nie tylko rewelacyjna symulacja lotu bombowca (w czym Mi-



F15W

HARRIET JUMP JET

croprose wieździe prym) lecz także w pełni strategiczna gra. Gracz dowodzi załogą „Latającej Fortecy” składającą się z 10. ludzi (strzelcy, bombardier, piloci, nawigator i radiotelegrafista). Przy czym grający może w każdej chwili wcielić się w jednego z członków załogi. Tak więc np. możemy sobie postrzelać „siadając” w miejscu tylnego strzelca. Nie to jednak jest wiodącym tematem gry. Główne zadanie gracza to, naturalnie obok celu misji, takie dowodzenie załogą (leczenie rannych, wsparcie ogniowe itp.), aby w miarę możliwości w jednym kawałku dotrzeć do macierzystej bazy. Oczywiście autorzy gry nie pozwalają odpocząć graczowi mając dla niego 25 niełatwych misji.

Grę uatrakcyjnia dobra grafika, w której uwzględniono najdrobniejsze detale samolotu i otoczenia oraz naprawdę perfekcyjną animację. B17 Flying Fortress została wydana w wersjach na komputery Commodore Amiga i IBM PC.

Pełny opis tej gry znaleźć można w TOP SECRET nr 6/92.

A.T.A.C.

Advanced Tactical Air Command to przede wszystkim profesjonalna symulacja samolotu bojowego. A.T.A.C. jest elitarnym oddziałem dysponującym czterema myśliwcami bombardującymi F-22 i dwoma helikopterami, mającym sekretną bazę w Kolumbii. Jego zadaniem jest ochrona granic powietrznych i lądowych oraz demaskowanie przemytu. Obok naprawdę rewelacyjnej, rzeczywistej i szybkiej symulacji, jest to gra wymagająca od gracza strategii i planowania. Wrodzy piloci są naprawdę dobrzy, a co najgorsze wiedzą jak się korzysta z samolotów typu MIG-21 i 29, które są bardzo szybkie. Jeżeli taki usiądzie nam na ogonie, to mamy 10% szansy wyjścia z tego w jednym kawałku. Rów-

nież dostanie się w ostrzał z ziemi kończy się z reguły dość gwałtownym przyziemieniem. Zatem jest to gra dla koneserów lotnictwa bojowego oraz dobrych strategów.

Gra A.T.A.C. została wydana na komputery Commodore AMIGA i IBM PC.

F15III

Na koniec prawdziwy rarytas: zapowiadany od dawna trzeci symulator lotniczy samolotu F Strike Eagle 15. We wcześniejszej reklamie tej gry nie było wiele przesady. Rzeczywiście jest ona wspaniała, zostały w niej użyte nowe techniki graficzne tj. połączenie animacji 3D ze standardową grafiką. Intro zostało wykonane również wspaniale jak w przypadku F1 GRAND PRIX. Grafice towarzyszy rewelacyjny dźwięk. Takie zalety czynią tę grę dynamiczną i bardzo realistyczną. Program oferuje graczowi wiele misji o zróżnicowanym stopniu trudności. Istnieje możliwość jednoczesnej gry dwóch graczy przez złącze RS232C, co jest niewątpliwą atrakcją dla wielbicieli tego typu rozrywki. Obok walki „Head to head”, można także wspólnie wykonywać tę samą misję, z czym spotkałem się po raz pierwszy.

Gra została wydana w wersji na komputery IBM PC.

Jest to tylko część gier jakie zostały wydane przez Microprose w 1992 roku. Liczę na to że rok 1993 także zaowocuje podobną ilością nowych wspaniałych produktów tej firmy oraz, że znajdą się one na naszym rynku wydane wraz z polską instrukcją obsługi przez krajowe firmy zajmujące się dystrybucją gier.

PIOTR LISZEWSKI

Silent Service II

7.12.1941 r. atak około 200 japońskich samolotów na „perłę” amerykańskiej marynarki wojennej stacjonującą w Pearl Harbour zapoczątkował wojnę na Pacyfiku. Przez ponad trzy lata trwającego konfliktu, zmagaly się z jednej strony doskonale przygotowana do wojny armia japońska, a z drugiej dysponująca olbrzymim potencjałem produkcyjnym Ameryka. Walki toczyły się na licznych wyspach i lądach, na morzu, w powietrzu oraz... w morskich głębiach, gdzie w ciszy służbę pełniły okręty podwodne.

Fanałkom symulatorów komputerowych znana jest zapewne pierwsza część Cichej Służby, która w latach 85-87 była prawdziwym przebojem w klasie ośmiobitowców. **Silent Service II** pod względem koncepcyjnym nie odbiega znacznie od swojego pierwowzoru; został natomiast znacznie rozszerzony jeśli chodzi o wielkość mapy strategicznej, dodano wiele nowych jednostek niespotykanych w pierwszej części gry (ciężkie krążowniki, pancerniki, superpancerniki, lotniskowce), usprawniono sterowanie oraz dodano kilka nowych opcji (np. możliwość zapisywania stanu gry na dysku).

Tak więc **Silent Service II** wydaje się z pozoru być symulatorem wręcz idealnym. Czy jest tak jednak naprawdę?

Zacznijmy od początku, czyli od pudełka i jego zawartości. Ze standardowego wyposażenia otrzymujemy doskonale tłumaczenie angielskiej instrukcji do gry, dwie

Zdecydowanie najbardziej różnorodną opcją jest WAR PATROL, który łączy w sobie elementy przewidywania, przypadkowości oraz „to, co tygrysy lubią najbardziej”, czyli walkę. Po opuszczeniu macierzystego portu, przez 35-55 dni (w zależności od rodzaju wybranego okrętu podwodnego) trwa nieustanne poszukiwanie okrętów przeciwnika. Po natrafieniu na jakikolwiek echo (rozróżniane pod względem wielkości — Small, Medium, Large), komputer zaprasza do bitwy (ENGAGE). W większości przypadków decyzja należy do gracza, z wyjątkiem tych rzadkich sytuacji, kiedy łódź została wykryta wcześniej przez przeciwnika — wtedy nie ma już ucieczki.

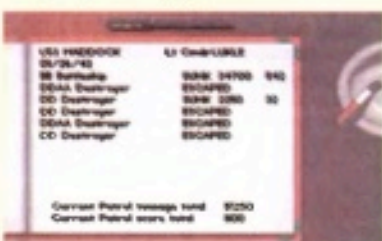
Efekty symulacyjne ujawniają się praktycznie wyłącznie w czasie potyczki. Dobrze jest na początku wybierać tylko małe cele i starać się rozróżnić rodzaje jednostek w konwoju (przy użyciu opcji ZOOM). Jeśli natkniesz się na trzy i więcej niszczycieli w



Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: MicroProse
Rok produkcji: 1990

stępnie, w zależności od skutków pierwszej salwy, można próbować drugiego trafienia lub też rozpocząć walkę z niszczycielami, które niechybnie już płyną wtedy w Twoim kierunku.

Prawdopodobnie każdy, kto w czasie II Wojny Światowej służył w łodziach podwodnych, wysmiałby taką taktykę i taki symulator. Muszę jednak powiedzieć, że nawet jeśli w rzeczywistości nie jest możliwe zatopienie konwoju statków przez jeden okręt podwodny, to nie należy mieć do autorów **SS2** pretensji z uwagi na zle odwzorowanie walki i wyważenia wzajemnych relacji. Dzięki takiemu a nie innemu wykonaniu, **Silent Service II** jest programem i ciekawym, i trudnym, i bardzo „wciągającym”. Jest po prostu najlepszy.



dyskiety 720 KB (po zainstalowaniu **SS2** zajmuje około 1 MB) oraz suplement techniczny, w którym wszystko o instalacji, wymaganiach sprzętowych oraz klawiszach sterujących. Nie jest to jednak wszystko — w pudełku znajdujemy także mapę Pacyfiku (jej główną zaletą jest możliwość ozdobienia sobie ściany) a także trzy nakładki na klawiaturę, przeznaczone dla klawiatur IBM PC/XT/AT, IBM 101 Key (PS/2), Tandy 1000.

Program nie zaskakuje mnogością przygotowanych scenariuszy — dostępnych jest około 10 misji, przy czym niektóre z nich to rajdy na tak znane okręty jak superpancernik Yamato czy lotniskowce Shirano, Shokaku i Zihaku. Pozostałe scenariusze nie są już aż tak atrakcyjne, gdyż ich celem jest najczęściej zatopienie konwoju transportowców, osłanianego przez (najwyżej) dwa, trzy niszczyciele.

eskorcie, nie ma sensu atakować — w najlepszym przypadku zużyjesz sześć dziobowych torped na szarżujące eskortowce; w najgorszym, zostaniesz zatopiony lub co najmniej poważnie uszkodzony.

Gdy jednak natkniesz się na cel typu Large, najlepiej konwojowany lotniskowiec lub pancernik, warto jest zaryzykować nawet najpoważniejsze uszkodzenia (okręty takie jak krążowniki, pancerniki i lotniskowce są około dziesięć razy wyżej cenione niż transportowce w porównywalnej wyporności) — byłoby tylko wyjść z tego z życiem. Optymalny dystans odpalenia torpedy wynosi 5000-2000, przy czym najlepiej czekać jest z wyłączonymi silnikami i na głębokości peryskopowej (55 stóp), tak aby okręty nieprzyjaciela przepłynęły obok Ciebie. Pierwsze dwie torpedy należy odpalić tuż po sobie, w jednostkę najbardziej cenną i nie zasłoniętą przez inne okręty. Na-

Twój okręt podwodny nie ma praktycznie żadnego kontaktu z innymi formacjami militarnymi. Nie możesz zlecić zaatakowanie celu przebywającym w pobliżu okrętom, czy samolotom stacjonującym na niezbyt odległym lotnisku. Jedyną, co dociera do Ciebie ze świata, to zgodne z historią daty bitew morskich i lądowych, nowe strefy patrolowania oraz nowinki techniczne, dotyczące okrętów podwodnych i torped.

Dzięki wprowadzeniu tak wielu typów okrętów nawodnych, gra nie może się praktycznie znużyć. Po osiągnięciu pewnej wprawy w walce z nieprzyjacielskimi konwojami, zaczyna się ignorować kontakty typu Small i Medium, szczególnie, że najczęściej oznaczają one kłopoty w postaci licznej osłony małych (ale groźnych) niszczycieli. Zatopienie transportowców za 50-100 punktów jest dobre na pierwszy tydzień zabawy.



COMMODORE C64 sprawiła, że cały ten interes zaczął mieć głębszy sens — w miarę logiczne gry z animowaną grafiką oraz niemal zawsze niezawodna broń.

Opisywany pistolet — karabinek składa się z czterech części: KORPUSU — mocujemy do niego pozostałe elementy, zawiera w sobie całą elektronikę oraz kable połączeniowe, kolby i lufy z celownikiem, która niestety czasami wypada przy zbyt energicznym poruszeniu zabawką oraz „celownika optycznego”, czyli pustej w środku, plastikowej rurki, która skutecznie ogranicza pole widzenia strzelca.

INSTALACJA I OPROGRAMOWANIE

Stack Light Rifle łączymy z komputerem za pomocą kabla wychodzącego z dolnej

części kolorowym jak i na telewizorze (także czarnobiałym lub kolorowym). Oczywiście istotną sprawą jest jak najlepsze dostrzeżenie odbiornika TV do komputera i ustawienie kontrastu i jasności tak aby obraz był wyraźny. Jak wiadomo, pistolety tego typu działają na zasadzie fotokomórki reagującej na światło (jaśniejsze punkty ekranu). Warto pamiętać także, że im większy ekran tym lepsza zabawa (większe elementy, do których się celuje). Na monitorach 14" mogą wystąpić pewne uniedogodnienia związane z dużym zagęszczeniem elementów, a w związku z tym „przekłamanie” strzału.

PODSUMOWANIE

Reasumując, karabinek ten jest pomysłem bardzo ciekawym, oryginalnym i przy-

Stack Light Rifle – w samo południe

Jednym z istotnych elementów życia współczesnego człowieka jest strzelanie. Jedni strzelają bramki (to ci z piłkami) inni gafy (to ci z niewyparzoną językiem) a jeszcze inni strzelanie nierozzerwalnie wiążą ze sprzętem który z pacyfizmem nie ma nic wspólnego. Zwykle strzela się z czego się da i do czego się da, lecz nie ma to jak prucie krótkimi, kontrolowanymi seriami do uciekającego wężykiem, panicznie przerażonego stworzonka.

RZUT OKIEM WSTECZ

Dążący do jak największych zysków producenci gier komputerowych i wszelkiego typu przystawek, chcąc jak najbardziej dogodzić klientowi, przenieśli już z życia na ekran chyba wszystko, co się przenieść dało. Jesteśmy zawałeni tonami różnego rodzaju gier: od symulatorów lotu p.c. przez wszelkiego rodzaju wyścigi, gry sportowe i zręcznościowe, przygodowe do role-playing.

Zapewne zaczęło się od tego, że kiedyś jakiś szczęśliwy posiadacz komputera stwierdził, że w domu to teraz już chyba tylko strzelnicy brakuje. Jako pierwszy pomysł kupił producenci prostych i tanich gier telewizyjnych. Po niedługim czasie mogliśmy siedząc wygodnie w fotelu i trzymając w dłoni coś, co do złudzenia przypominało prawdziwy pistolet, radośnie zestrzeliwać swobodnie latające po ekranie kwadraty i tym podobne figury.

Krokiem miłowym w tej dziedzinie było pojawienie się podobnych zabawek na małe ATARI. Co prawda, jeśli chodzi o graficzną stronę towarzyszących temu wynalazkowi gier, to niestety dalej była to raczej powtórka z geometrii (kwadrat goni prostokąt). Dopiero realizacja tego pomysłu na

części kolby, zakończonego wtyczką do USER PORTU oraz wtyczką do portu joystick-a (port 1). W komplecie dostajemy kasety i dysk z czterema, współpracującymi z karabinkiem gramami.

ESCAPE FROM ALCATRAZ — wcielasz się w postać snajpera-sadysty, bezlitośnie strzelającego w plecy ludzi zamierzających wydostać się na drugą stronę muru sławnego więzienia.

GLORIUS 12TH — strzelanie do płynących po ekranie kolorowych kwadraczków.

CROW SHOTS GALLERY — eksterminacja ptactwa latającego.

HIGH NOON — pojedynek w samo południe.

Nawiązanie do jednej z najstarszych tradycji Dzikiego Zachodu, a jednocześnie najlepszy sposób na rozwiązanie sporów.

Wymagania odnośnie telewizora i monitora nie są zbyt duże. Pistolet działa poprawnie zarówno na czarnobiałym, zielonym

datnym. Mimo kilku wad należy pamiętać, że nie ma to jak postrzelac sobie do kogoś lub czegoś zwawo poruszającego się po ekranie. Szkoda tylko, że gry współpracujące z tą zabawką występują w śladowych ilościach, a nowych chyba nie należy się już spodziewać.

Jak widać opisywana zabawka jest wspaniałym prezentem nie tylko dla małych dzieci, lecz również dla wszystkich marzących o masowym, bezkarnym mordzie i chcących sprawdzić się w akcji. Niestety zainteresowani kupnem tego produktu, będą musieli zwrócić się o pomoc bezpośrednio do producenta lub do któregoś z zachodnich magazynów wysyłkowych, ewentualnie szukać szczęścia na giełdzie.

ARTUR PRYGIEL

ZALETY:

- + praktyczność
- + długie kable połączeniowe
- + oryginalne oprogramowanie dołączane do zestawu
- + niewielka masa
- + w miarę realistyczny wygląd

WADY:

- niezbyt mocna konstrukcja
- znikoma ilość współpracującego oprogramowania
- spory rozrzut

...NAJLEPSZY SPOSÓB NA ROZWIĄZYWANIE SPORÓW



...BREATHES A HEAVY SIGH OF RELIEF MIXED WITH
...NG, AS THE SHIP LEAVES THE DOOMED TOWN.



Ostatni uciekający z pogrzebionego w lawie miasta

cudem. Koledzy z czasów niewolniczych cieszą japo, a kobiety potrafią tylko biegać i krzyżeć. Tak więc odniesienie wiadomości staje się decyzją typu "być, albo nie być". Nie zaszkodzi w przełocie odwiedzić baseny, gdzie drobna kradzież okaże się pierwszym krokiem ku zmianie Twojej osobowości (no proszę, a mówi się, że kradzione nie tuczy...).

Wprawdzie nie masz dużej wprawy w profesji tajnego wywiadowcy, ale spróbuj udać się za senatorem, bardzo uradowanym po doręczeniu mu wiadomości. Drobna opłata powinna przekonać właściciela łodzi, dzięki czemu zamiast w potokach lawy znajdziesz się na brukowanych, rzymskich ulicach.

A tu? Tu już zaczynają się schody - i jeśli nie pograsz właściwie, będą to schody prosto do nieba. Zbliży się zamach na Cesarza, o czym przekonasz się szybko jeśli tylko pochodzisz jeszcze trochę za "Twoim" senatorem. Jak jednak ostrzec głównego zainteresowanego, skoro jego ochrona sprzedaje Ci kopa przy każdej próbie zbliżenia się do bramy pałacu? Może przekupstwo?

Pieniądze wprawdzie się skończyły, ale można spróbować co nieco pożyczyc - rozbój w Rzymie mógłby skończyć się na sznurze. Gdzie jednak znaleźć jelenia, który uczyniłby Ci trochę grosza? Może w okolicach teatru, gdzie zbiera się elita? Czemu nie...

Nie ludy się, że jeśli masz pieniądze, to osiągnąłeś już wszystko. Teraz pora na cuda, czyli ich pomnażanie. Zaczynij od gry w kości - ale uwaga, ostrożnie.

Jeśli nie umiesz wygrywać, przerzuć się na niewolników. Kup najlepszego i najdroższego gladiatora i wystaw go do pojedynku. Będzie na pewno dużo śmiechu, krwi i przekleństw, ale w końcu w Twojej kieszeni znajdzie się 80 sesterców.

Nie zwlekaj, nie szukaj noclegu. Zapłać straży i powiedz władcy wszystko, co wiesz. I tak, zamiast



Rzymskie nabożeństwo - ołtarz, kapłan i żarznia owca

skończyć w lochu, zostaniesz mianowany dowódcą wojsk wysłanych na podbój Brytanii. Jeśli wykazesz się umiejętnościami dowódcy, wszyscy padną u Twoich stóp.

Mieszkańcy Albionu są na początku zupełnie zieloni. Polują, śpią, palą ogniska i wytrzeszczają oczy w daleki horyzont, nie widząc, że wróg rozbił obóz tuż obok. Skorzystaj z tego i nie pozwól im zebrać sił. Zbuduj fortecę, pozostaw tam flagę. Jeśli byleś ostrożny, uda Ci się jeden z wrogich obozów zaatakować niepostrzeżenie. I o to chodzi.

Prawdę mówiąc niezupełnie. W rzeczywistości, chodzi o to by zdobyć czerwoną flagę, która znajduje się w

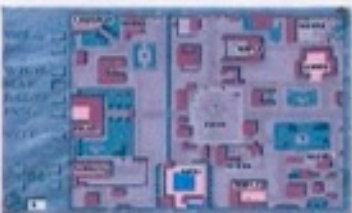
Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Millennium
Rok produkcji: 1992
Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): AdLib, Sound Blaster, Roland
Cena (PC): 320 tys. zł.
(Amiga): 320 tys. zł.

głównym obozie nieprzyjaciela. Dotrzeć jest tam nietatwo, bo żołnierze męczą się szybko i trzeba robić częste odpoczynki - wynik walki zależy bezpośrednio od wypoczęcia i przygotowania armii. Tak więc chwila to trwa, zanim dotrzesz do mostu, za którym obozuje armia Brytan.

ATTACK - to pierwsza komenda jaką powinieneś wydać. Uważaj jednak, bo bardzo szybko następuje rozproszenie Twoich podopiecznych - gdy uznasz, że niebezpieczeństwo zostało zażegnane, wydaj rozkaz **RALLY** (ma on tę zaletę, że wydaje się go za pomocą trąbki o dużym zasięgu działania - w przeciwieństwie do głosu). Cała armia zbierze się wokół flagi, gdzie powinna odpocząć (**REST**).

I to już właściwie po Brytanii. Teraz wystarczy napuścić wypoczętych Rzymian na mizerne resztki wynędzniałej armii Brytan, a samemu udać się w paszczę lwa - aby zdobyć flagę, o którą prosił Cesarz. Reszta, to już tylko wspaniałe powitanie w Rzymie...

Ale, ale, to jeszcze nie koniec. Pora obsadzić wakat po zaciukanym konsulu i domyślasz się pewnie, kto powinien dostać tę fuchę. Zanim jednak przystąpisz do zjednywania sobie mieszkańców, przekup jednego z



Mapa Rzymu

nich, by wystąpił z Twoją kandydaturą. Bez tego ani rusz.

Sposoby zyskiwania popularności są różne. Najbardziej spektakularny, to wystawienie do walki gladiatorów własnego niewolnika, najlepiej takiego, który będzie wygrywał. Nieglupio jest kupić sobie artystów mówiących, że to zwykle sponsorowanie sztuki. Najlepsi poeci ułożą na Twoją prośbę wiersze ośmieszające konkurentów do fotela konsula.

To co opisałem wyżej, to tylko cztery z sześciu etapów znakomitej gry **Rome AD 92**. Pozostałe dwa - Egipt i Rzym - są nie mniej ciekawe i trudne. Jak pokonać oddziały Ptolemeusza? Co powinien robić kandydat na Cesarza?

Grafika:
Muzyka:
Nasza ocena:

Jak zjednać sobie cały naród? Na te pytania będziesz musiał sam sobie odpowiedzieć.

Sama gra jest wykonana w podobnej szacie graficznej jak *Populous* czy *Powermonger*. Na szczęście autorzy "Romy" zrezygnowali z kilkunastu ikon, na rzecz kilku czytelnych poleceń, co sprawia, że obsługa gry jest wyjątkowo prosta. Kliknięcie na mapie powoduje udanie się w określone miejsce, **RUN** - przyspiesza przemieszczanie się, **WHO** - pozwala dowiedzieć się, kto jest kto. Dalej opcje używania (**USE**) przedmiotów i wykonywania (**DO**) poleceń typu: pozdrów, zagadaj, przestrasz, zapłać, tak/nie.

Najbardziej jednak cieszy wspaniałą, trójwymiarową grafiką i żywe postacie (klaszczą, kąpią się, dyskutują, a nawet zamiatają ulice), z którymi można rozmawiać, które można śledzić i które prawie zupełnie przypominają swoim zachowaniem prawdziwych ludzi. Wystarczy obejrzeć raz wspaniałe powitanie Hektora po podbiciu Brytanii, by uznać *Rome AD 92*, za najlepszą grę pół-strategiczną ostatnich lat.

Program jest, moim zdaniem, bezbłędny, gwarantuje co najmniej kilka tygodni dobrej zabawy, śmiechu i



Hektor wykonuje pierwsze zadanie

zdrowego zainteresowania, popartego wiedzą historyczną, która może się jeszcze kiedyś przydać. Jest to program dobry jako przekładka pomiędzy wielomegowymi przygodami i prostymi strzelankami, jest to gra dobra na każdą wolną chwilę i każdą porę dnia i nocy. Jest to po prostu rewelacja.

LUKE

UWAGA!

Program posiada cztery języki komunikacji: angielski, francuski, niemiecki i włoski.

IFIC

Po pierwszej wymianie strzałów przychodzi kolej na rutynę. Ci z was, którzy na widok samolotu w celowniku bezmyślnie naciskają spust, będą zawiedzeni; to nie jest F-15 ani Gunship obwieszony zdalnie sterowanymi raketami. Do dyspozycji masz jedynie jedno lub dwa działka kalibru 20, 37, 50 mm (zależnie od samolotu), które strzelają tylko do przodu. Należy więc myśleć o wszystkim jednocześnie - wyprzedzaniu w czasie celowania, zbliżaniu się do przeciwnika, ograniczeniu amunicji, własnym bezpieczeństwie (Japońcy uwielbiają "wsiadać" niespodziewanie na ogon) i jeszcze o kilku innych rzeczach. Czy jest to w ogóle możliwe?

Na niskim i średnim poziomie realistyczności - na pewno tak. Gdy potrafisz odróżnić własny samolot od nieprzyjacielskiego, tak by nie ganiać przez pół godziny za kolegą; gdy umiesz przybliżyć się do przeciwnika nie informując go o tym nieustanną kanonadą; gdy masz opanowane podstawowe manewry, takie jak beczka i skręty - powinieneś dać sobie radę. Pamiętaj, że w czasie walki z nieprzyjacielem nigdy nie leci się prosto - nawet gdy masz w celowniku smakowity kąsek w postaci Zero, po prostu nie zwiększaj szans japońskich pilotów, którzy i bez tego są wystarczająco niebezpieczni. I jeszcze jedno - plecy są najważniejsze, więc nawet, gdy nie jesteś typem cykora, często oglądaj się za siebie. To utrudnia usmażenie się w maszynie.

Walka powietrzna to nie wszystko, co oferują "Asy". Bardzo ciekawe są misje typu *stnk*, czyli uderzenie na cele naziemne (lotniska) i morskie (najczęściej nieduże jednostki typu statków patrolowych i desantowych). Dobrze, gdy możesz uzbroić swój samolot w rakietę, bo trafienie bombą w nieduży hangar wymaga najwyższych umiejętności i udaje się najczęściej za 3-4 podejściami. Zaliczenie celu rakieta to przy tym pestka - wystarczy przelecieć na wysokości 40 stóp i przez chwilę złapać hangar w celownik.



Japońskie bombowce - jeszcze lecą

Co innego, gdy trafia się gratka w postaci lotniskowca lub pancernika. Naiwnością byłoby sądzić, że wystarczy tu zwykłe 5-calowe rakiety. Najskuteczniejsze są 1000 funtowe bomby, choć niektórzy teoretycy wspomną zapewne o torpedach - nic z tego, amerykańskie badania torped typu Mark 13 wykazały, że zaledwie 31% zachowuje się zadowalająco:

- w 36% zapalniki nie uzbroiły się,
- 20% zatonięto,
- 20% nie utrzymało kierunku,
- 18% nie utrzymało głębokości,
- 2% płynęło po powierzchni.

Jak więc widać, torpedy nie będą należały do naszych ulubionych środków rażenia. Przykre jest po prostu, gdy z takim trudem i dokładności zrzucona torpeda, tonie z powodu wadliwej konstrukcji czy wykonania. Już lepiej zrzucić zwykłą 1000 funtowką i nie trafić - przynajmniej będzie dużo huk i strachu.

Scenariusz gry jest ściśle powiązany z historią. W miarę upływu czasu, amerykański przemysł zaczyna brać górę nad przewagą terytorialną Japończyków. Zdobywane są nowe wyspy, lotniska, z czego korzystasz i Ty, ciągle zmieniając miejsce stacjonowania. Pojawiają się coraz lepsze samoloty, zarówno bombowe jak i myśliwskie. Japończycy tracą powoli kontrolę w powietrzu, ich najlepsi piloci już nie żyją, a Zero nie jest już tym, czym było w latach 42 i 43. Szala zwycięstwa przechyliła się na stronę amerykańską, i nic nie jest już w stanie tego zmienić. Japończykom brakuje paliwa, co znacznie ogranicza ich morskie rajdy - całe zapasy są kierowane na lotniska i lotniskowce, gdyż jasne jest już wtedy, że wojnę wygrają samoloty, a nie okręty.

W miarę upływu lat, zwiększają się także Twoje potencjalne możliwości. Masz prawo wyboru jednostek, samolotów i kolegów w dywizjonie. Możesz nie kończyć trudniejszych misji, szczególnie gdy otrzymałeś już stopień kapitana - dalej nie da się awansować. W sumie, robi się znacznie bezpieczniej, co nie znaczy wcale, że nudniej. Zakończenie gry, to jednak nic ciekawego. W ostatnich misjach eksortujesz zwykle do celu superfortecę B-29 i nawet nie zauważysz, jak nadejdzie czas Hiroszimy i Nagasaki... To już jednak nie Twój problem. Ty wykonałeś swoje zadania i wracasz do domu. Jeśli chcesz, możesz zawsze oddać się we władanie innych formacji wojskowych (Navy, Marines, Air Force) i zagrać w Aces of the Pacific jeszcze raz, jako na przykład pilot samolotu torpedowego. Nie jest to łatwy chleb, ale coż to za przyjemność zatopić jakiś większy lotniskowiec albo przynajmniej krążownik...

Przy okazji recenzji "Asów" nie można zapomnieć o jej walorach graficznych, które stoją naprawdę na najwyższym poziomie. Pamiętajmy, że jest to druga wojna światowa - a więc w samolotach nie mamy radarów i kamer telewizyjnych. Dzięki różnorodnym widokom z kabiny i na samolot, nasze szanse przeżycia zwiększają się dosyć znacznie. To cieszy. Poza tym pięknie dopracowana animacja jest tak miła dla oczu, że już choćby tylko dla niej warto zainteresować się "Asami".

Niezwykle jest także dopracowanie programu pod względem technicznym. Odczuwa się wielką różnicę, lecąc ciężkim torpedowcem i zwrótnym Mustangiem. Dobrze również, że istnieje coś takiego jak pa-

nel realizmu, który pozwala ustawić wszystko co ważne w locie - efekt blackoutu, ilość amunicji i paliwa, warunki pogodowe, blokowanie się karabinu, kolizje powietrzne itd. W sumie nawet najbardziej wymagający gracze, będą w pełni a nawet za bardzo usatysfakcjonowani. Brakuje już chyba tylko fotela przenoszącego przeciążenia, ale... kto wie, może kiedyś?

Aces of the Pacific jest wyposa-żony, podobnie jak Red Baron, w kamerę video, która rejestruje przebieg lotu - można go pod koniec misji zapisać, i po latach pokazywać dzieciom. Zaraz po zainstalowaniu gry mamy do dyspozycji kilka przykładowych taśm przygotowanych przez autorów programu - warto z nich skorzystać, nauczyć można się wielu przydatnych rzeczy. Polecam również obejrzenie demo gry, z podobnych zresztą względów.

Podsumowując, program ten uważam za jeden z najlepszych, jeśli nie za najlepszy wśród tzw. symulatorów lotu. Jego podstawową zaletą jest niestereotypowość, mocne ramy historyczne, szeroki wybór samolotów i misji oraz duża wierność i realistyczność wszystkiego, co jest związane z lotem i technologią lotniczą. Gra nie może się znużyć wcześniej niż po kilku tygodniach intensywnej gry, a z własnego doświadczenia wiem, że powinno liczyć się to nie w tygodniach, ale w miesiącach. Poza tym wybijająca się jest grafika i animacja; muzyka również - w wersji PC tylko dla posiadaczy kart muzycznych.

"Asy" przekoczyły swojego młodszego brata, ale zadanie miały znacznie ułatwione. II W. Ś. stała na znacznie wyższym poziomie technologicznym, co już samo przez się uatrakcyjnia gry tego typu. W sumie dojdzie do tego, że zaczniemy żałować uniknięcia III W.Ś., ale to już raczej w Post Scriptum...

LUCJA

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Dynamix - Part of the Sierra Family
Rok produkcji: 1992
Komputer: Amiga, Macintosh, IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, Ad-Lib, Sound Blaster, Roland MT-32
Wymagania dodatkowe (PC): komputer klasy 386 lub 486, 2 MB pamięci RAM, DOS 5.0 lub lepszy, co najmniej 314 KB pamięci EMS.
Cena (PC): 550 tys.

CO JEST GRANE?



Dawno oczekiwany KQ6 jest już do nabycia w Polsce. W skład zestawu wchodzi 9 dyskiełek 3,5" HD; instalacja wymaga 20 MB wolnego miejsca na twardym dysku.

Poza tym otrzymujemy instrukcję obsługi, w której wytłumaczone są znaczenia poszczególnych ikon, podane sposoby instalowania programu itp. Na samym dnie pudełka spoczywa manual, napisany w formie dziennika rozbitka, który dostał się do Krainy Zielonych Wysp - miejsca, gdzie toczy się akcja gry. W manualu, oprócz wielu wspaniałych napisanych rozdziałów, można znaleźć ikony pisma klinowego, wraz z odpowiednikami alfabetycznymi. Te oraz fragmenty angielskiej instrukcji, są niezbędne do ukończenia KQ6. Wprawdzie do wielu miejsc można dotrzeć bez tego zupełnie swobodnie, jednak całkowite ukończenie gry nie jest możliwe (konkretnie - wejście na górę przy użyciu klifów logicznych).

KQ6 nie jest przebojem pod względem sposobu sterowania, grafiki czy animacji. Oczywiście intro gry jest wspaniałe, szczególnie momenty, gdy przesuwana jest kamera filmująca rozmowę Alexandra z matką. Jednak sama gra, ikony, grafika, pozostała praktycznie niezmielona - typowe oko, ręka, człowiek, plecak, opcje dyskowe itd.

Akcja KQ6 zaczyna się na plaży jednej z czterech wysp - Wyspie Korony. Alexander, nasz podopieczny, któremu kieszonki wymyły do czysta morze, jest zupełnie

Grafika:
Muzyka:
Nasza ocena:

1% 20% 40% 60% 80% 100%

KING'S QUEST VI

Heir Today, Gone Tomorrow

bezradny. Na szczęście tuż obok leży pierścień i... złota moneta, przywołana belką.

Wyspa Korony jest duża, jednak tylko niewiele miejsc interesuje Alexandra. Najbardziej przydatny okaże się sprzedawca w sklepie z "artykułami różnymi", który nie pogardzi kawałkiem złota. Jednak gdyby nie pomoc marynarza z dziurawej balii i sklepikarza, który oddaje za bezcen właściwie wszystkie książki, mogłoby być nieciekawie.

Wspaniałe wygląda pałac i jego gwardziści - rasowe pleski, wierne jak... Oczywiście, każdy głupi umie spojrzeć przez mur, ale to mało. Rozwiązanie musi leżeć gdzieś na innych wyspach.

Kąpiel w morzu stanowczo się nie udaje. W ogóle, wszystko co płynne zdaje się prześladować Alexandra - bagno, roztopiająca się satata, ponury staw na Wyspie Bestii. W okolicy kręci się również tajemniczy sługa, którego rozpoznasz po błyskającym oku; raz jest wężem, kiedy Indziej babcią, staruszką odzianym w lachmany, dzieckiem które chce pływać, skrzydlatym... W każdym razie świecące oko powinno Cię nastrajać nieufnie.

Wyspa Cudów to bezsprzecznie najciekawsze miejsce. Podobno pojawiła się tu kiedyś wróżka, która nadała wszystkiemu życie. Szybko się do tego przekonasz - żyjące drzewo, rośliny, figury szachowe, klody - jest tego bez liku. Nie dekoncentruj się jednak na pięknie grafiki czy niespodziewanych rozmowach z pomidorami. Pamiętaj, że czeka na Ciebie kobieta i jeśli się nie sprężysz...

Rzuć okiem na tarantulkę, ma w sieci coś przydatnego. Stworek z książek nie chce z Tobą rozmawiać? Być może czeka na swojego krowniaka, który pomknął nie wiadomo gdzie. Z całą pewnością przyda Ci się butelka mleka i zgniły pomidor, którym można rzucić w kogoś, kogo się strasznie nie lubi. Skoczki są uparte, nie przepuszczą Cię łatwo. Ich głównym atrybutem jest przecież ruchliwość...

Przypadkiem udało mi się znaleźć radę dla cierpiącej ostrygi, która po przeczytaniu odpowiedniej lektury usnęła od razu. Ale co zrobić teraz z pierścieniem, dać go słowikowi, czy nie dać?

Problemem nie jest już sklepikarz,

Pełne rozwiązanie KQ6 zainteresowani odnajdą w Top Secret, więc nie będę koncentrował się na solution do tej gry. Myślę, że ciekawe może być ujęcie tematu KQ6 typu: "po co kupować oryginał?"

Nie ukrywam, że przy pomocy dokładnego solution, pisma klinowego i paru wskazówek można bez kłopotu ukończyć KQ6. I to jest to "ale" - bez kłopotu. Jeśli ktoś lubi Sierrę, lubi myśleć i bawi się każdym questem przez miesiąc, solution jest jego wrogiem nr 1. Dlatego też manual staje się niezbędny, by przy użyciu własnych szarych komórek, odkrywać tajemnice Zielonych Wysp i przybliżyć się do zakończenia gry. I nie ważne, że co chwilę kończy się to śmiecią bohatera, a co tydzień przychodzi chwila tzw. "zacięcia się".

Skończyłem KQ6 samodzielnie, korzystając tylko z jednej czy dwóch wskazówek kolegów. Uważam ten program za bardzo dobry a samo granie, za wspaniałą przygodę w baśniowej Krainie Zielonych Wysp. Każdemu, kto lubi myśleć samodzielnie, polecam ten program i serdecznie odradzam solution, który powinien być przecież receptą w wyjątkowych przypadkach, a nie książką, której używa się zamiast oryginalnej instrukcji.

Wielu z was powie - a cena gry? To prawda, że seria Sierry nie należy do tanich, ale niewiele można na to poradzić, poza głupkowatym stwierdzeniem, że "nie ma róży bez kolców". Myślę, że czasem można złożyć się na grę z kolegą lub nawet kilkoma kolegami, czasem daje się namówić rodziców. Poza tym można oczywiście korzystać z solution w sposób sensowny, czyli załatwić sobie "lewą" kopię i zaglądać do gotowych rozwiązań tylko przy miejscach zabezpieczonych przez autorów programu. Tak czy inaczej, życzyć wszystkim sympatykom Sierry przyjemnej gry i wiele radości z KQ6.

LUKE

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Sierra On-Line, Inc.
Rok produkcji: 1992
Komputer: Amiga, Atari ST, IBM PC, Macintosh
Grafika (PC): EGA, VGA mono, VGA
Muzyka (PC): Sound Blaster, AdLib, IBM PS/1, Pro Audio Spectrum, MIDI
Sound Driver, ThunderBoard,
Disney Sound Source, Roland MT-32/MT-100/LAPC-I/CM-32L/CM-64
Cena (PC): 550 tys. zł.

COŚ DLA 8-BITÓW

Dwa miesiące temu, w Bajtku 6/93 przedstawiliśmy Wam szachy w pigułce, które z założenia miały zachęcić do tej Królewskiej gry. W dniu pisania tych słów nie wiem jeszcze niestety, jakie wywarł ten artykuł na Was wrażenie, ale mam nadzieję, że choć częściowo spełnił swoją rolę. Dlatego też przez kilka najbliższych numerów będziemy opisywać programy szachowe, możliwe na wszystkie typy komputerów, i zakończymy to Konkursem dla wszystkich. Warto więc poświęcić tej rubryce więcej uwagi.

To jednak nie wszystko. Dziś startuje także Brydz i pierwszy artykuł tej serii będzie także wprowadzeniem w arkana tej (jak niejedni mówią także Królewskiej) sztuki. Jest to tekst szczególnie polecany dla ludzi słabo zaznajomionych z tą grą. W dalszych numerach przedstawimy recenzje programów brydżowych, podobnie jak w przypadku szachów zakończone Konkursem.

Nie rezygnujemy oczywiście z recenzji gier, które jak wiemy, cieszą się u Was dużym powodzeniem. Ich objętość jest jednak zawsze zależna od dealerów, co musiałoby czasem znacznie zmniejszyć Klan Gier. Rozumiem także nieskrywane żale posiadaczy komputerów 8-bitowych, co do liczby recenzji dotyczących gier na ich "maszynki".

Wszystkich zainteresowanych grami logicznymi - zapraszamy do współpracy. Czekamy na nadsyłane recenzje programów szachowych i brydżowych (ze szczególnym uwzględnieniem komputerów 8-bitowych), z wyłączeniem następujących tytułów:

szachy - Chessmaster 2000, Battle Chess, Sargon 4.0,

brydz - Cybron, Grand Slam Bridge 2.0 (by ECA), Bridge 7.0, Bridge Player 3.1, Bridge Master, które są już przygotowane. Za teksty nie wymagające poprawek płacimy jak za wierszówkę. Prosimy o załączanie dyskietek z programami i utrzymanie tekstów w schemacie punktowym.

Lukasz CZEKAJEWSKI

Przy zielonym...



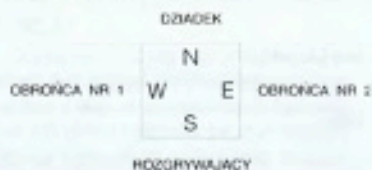
■ W hotelach, na wakacjach, w nocnych klubach i w studenckich kawiarniach; właściwie brydżystów można znaleźć wszędzie, szczególnie tych grających zupełnie amatorsko, w tzw. "kółeczko". Nie ma co ukrywać, że sport ten zyskuje w Polsce na popularności i nie jest to trend przypadkowy. Coś kryje się w tych 52 kartach, coś, co przyciąga coraz więcej nowych adeptów tej gry.

ZASADY

W brydża grają cztery osoby, przy czym dwójka siedząca naprzeciw siebie tworzy parę - tak więc w rzeczywistości, przy stoliku walczą między sobą dwie pary. Każdy gracz otrzymuje do ręki trzynaście kart, które najlepiej od razu ułożyć kolorami i zgodnie ze starszeństwem figur.

Licytację rozpoczyna (otwiera) rozdający karty (tzw. DEALER).

W czasie licytacji i ogólnie w czasie przebiegu całego rozdania, może wystąpić wiele sytuacji budzących emocje (odzywki poza kolejnością, rozmowy, przekazywanie informacji poprzez dłuższy namysł lub mimikę twarzy), jednak na szczęście gracze korzystający z komputera nie muszą się tym martwić. Jediną niedoskonałością naszych maszynek jest to, że od czasu do czasu podglądają karty przeciwników - ale tylko wtedy, gdy mają złożone problemy rozgrywkowe.



Rys. 1. Sytuacja bezpośrednio po zakończeniu licytacji; obrońca nr 1 znajduje się na wicie. Oznaczenia poszczególnych par: N (North) - S (South), E (East) - W (West).

Bezpośrednio po licytacji następuje rozgrywka. Kto jest rozgrywającym? Ano ten zawodnik, który zapowiedział (wylicytował) aktualny kontrakt; nie ma tu oczywiście znaczenia, ile razy i w jaki sposób zabierali głos przeciwnicy - liczy się tylko fakt zgłoszenia kończącej odzywki (wyjątkiem od tej zasady jest tzw. kontra i rekontra, co zostanie wyllumaczone kilka akapitów niżej).

Przeciwnik siedzący po lewej stronie rozgrywającego znajduje się "na wicie" i po chwili zastanowienia powinien odłączyć od składu jedną z trzynastu kart. W tym momencie ukazywane są karty "dziadka" - partnera rozgrywającego - które oczywiście będą od tej chwili widziane także przez dwóch obrońców.

Dalej następuje rozgrywka, po której jedna ze stron otrzymuje punkty - zależnie od tego, czy kontrakt został zrealizowany, czy też nie. Wynik można oczywiście zapisać, po czym przystępuje się do kolejnego rozdania.

LICYTACJA

... jest pierwszą z podstawowych części każdego rozdania. Jeden z najlepszych szkoleniowców polskich, p. Władysław Izdebski twierdzi, że sama rozgrywka, choćby najbardziej perfekcyjna, nie jest w stanie doprowadzić do wygrania źle wylicytowanego kontraktu. Tak więc, gdyby nie obiektywne przyczyny, jakimi niewątpliwie są słabo rozbudowane narzędzia licytacji w istniejących programach brydżowych, moglibyśmy więcej miejsca poświęcić problemom licytacyjnym. Jak na razie nie miałyby to jednak praktycznego zastosowania.

Zacznijmy więc od rzeczy najważniejszej - a jest nią niewątpliwie właściwa ocena karty. Zapewne wielu z was słyszało już utyskiwania rodziców wracających z całonocnego brydża: "cały czas miałam na bez atu" albo "raz tylko przyszło mi dziesięć punktów, a tak to plaża".

SYSTEMY	
Przykłady otwarć w różnych systemach licytacyjnych:	
licytacja naturalna	
1♠	- 1) 12-15 PC, skład zrównowazony
	- 2) 12-18 PC, 5+ trefli ¹
1♥, ♣	- 12-18 PC, 5+ kar, kierów, pików
1b.a.	- 16-18 PC, skład zrównowazony
2♣	- 22+ PC, skład dowolny
2♥, ♣	- 19+ PC, 5+ kar, kierów, pików
2b.a.	- 19-21 PC, skład zrównowazony
3♣, ♥, ♣	- słabe (pon. 10 PC) otwarcie blokujące na co najmniej siedmiokarcie
Polski Trefl	
1♠	- 1) 12-15 PC, skład zrównowazony
	- 2) 16-18 PC, 5+ trefli
	- 3) 19+ PC, skład dowolny
1♥	- 12-18 PC, 4+ kar
1♥, ♣	- 12-18 PC, 5+ kierów, pików
1b.a.	- 16-18 PC, skład zrównowazony
2♣	- 11-15 PC, 5+ trefli i starsza czwórka lub 6+ trefli
2	- 6-11 PC, dwie piątki w tym co najmniej jedna starsza
2♥, ♣	- 6-11 PC, 6+ kierów, pików
2b.a.	- 6-11 PC, 5+ trefli i 5+ kar
3♣, ♥, ♣	- słaby blok na co najmniej siedmiokarcie
NS (banuje na licytacji naturalnej)	
1♠	- 1) 12-14 PC, skład zrównowazony
	- 2) 11-21 PC, 5+ trefli
	- 3) 18-21 PC, skład zrównowazony
1♥, ♣	- 11-21 PC, 5+ kar, kierów, pików
1b.a.	- 15-17 PC, skład zrównowazony
2♣	- 22+ PC, skład dowolny
dalsze otwarcia jak w polskim treflu	
¹ Oznaczenie X+ oznacza X lub więcej kart (punktów).	

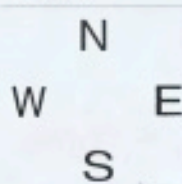
Czym są te magiczne punkty? To proste. W tali znajduje się 40 punktów, które rozdzielono następująco: As - 4 punkty, Król - 3 punkty, Dama - 2 punkty, Walet - 1 punkt (jak widać 4+3+2+1 pomnożone przez 4 daje 40). I to właściwie koniec tajemnicy.

Starszeństwo figur można łatwo "odczytać" z powyższych walorów punktowych: As (Ace), Król (King), Dama (Queen), Walet (Jack), a następnie błotki 10, 9, 8... 3, 2.

Uczyńmy teraz krok dalej - potrafimy policzyć punkty, ale brydżowe odzywki to coś więcej niż umiejętność sumowania w granicach 0-37 (to nie pomyłka, nie można mieć na jednym ręku więcej niż 37 Miltonów). Oczywiście, niezwykle ważną rolę w brydżu pełnią tzw. kolory, które wyróżniają się między sobą starszeństwem. Tak więc najpierw jest bez

- ♠ AKD98
- ♥ 107
- ♦ DW107
- ♣ AK

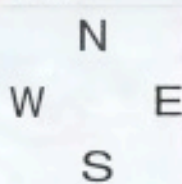
Rys 2. Liczenie lew, impas. Gdyś okiem widzi 11 górnych lew - 7 pikowych, asa kiera, dwie treflowe i asa karo, oprócz tego co najmniej jedna z pozostałych figur karo MUSI wziąć lew (zakładając, że odda się dobrowolnie na króla karo). Jeśli natomiast wykona się impas karo (zagra od N damę) i król karo jest u E, rozgrywający uśredni komplet lew, niezależnie od tego, czy obrońca wstawi króla, czy też "puści".



- ♠ W765432
- ♥ A
- ♦ A42
- ♣ 74

- ♠ AKD98
- ♥ 107
- ♦ K643
- ♣ KD

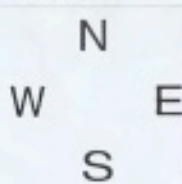
Rys 3. Expans. Do wzięcia jest 7 lew pikowych, as kiera i jedna z figur treflowych; można spróbować "ukraść" obronę jeszcze jedną lewą. Zagrywający bierze karo do króla - jeśli as karo jest u W, daje to rozgrywającemu dościgi lew.



- ♠ W765432
- ♥ A
- ♦ 742
- ♣ 74

- ♠ AKD98
- ♥ 1073
- ♦ K64
- ♣ KD

Rys 4. Przebiegi na królewym ręk. Jedną z zaleceń kolorowych jest możliwość pozostawienia przegranych kart atutowych. NASTĘPNE dogrypię atów, można wziąć nawet dalsze lew - jeśli "sko" ekspans karo (na kiera, dwie przebiegi kiera, pięć lew atutowych, lewa treflowa i król karo). Pamiętaj także o tym, aby po odebraniu atów przeciwnikom nie zgrywał ich dalej, co daje też kontrolę atutową - nie pozwoli on zgnać np. karew, które będą systematycznie przebijane.



- ♠ W76
- ♥ A
- ♦ 10976
- ♣ 87432

atu (*No Trump*), następnie pik (*Spade*), potem kiera (*Heart*), karo (*Diamond*) i trefli (*Club*). Podane w nawiasach angielskie nazwy kolorów są przydatne we wszystkich programach brydżowych. Dla naszych teoretycznych celów będziemy używać zapisu: trefl ♠, karo ♡, kiera ♥, pik ♣ oraz bez atu (b.a.).

Na tym samym poziomie licytacji nie

można zgłosić kiera po pik ani np. trefla po kiera. Jeśli chcesz pochwalić się swoimi walorami w treflach a ktoś wcześniej zajął już piki, musisz wejść na wyższy stopień licytacji.

Te tajemnicze stopnie licytacji, o których wspominam, biorą się z prostej arytmetyki: 13 lew podzielone na pół daje 6,5, aby więc rozgrywający miał przewagę nad obrońcami, musi wziąć 7 lew (obrona bierze wtedy 6, co daje w sumie 13). 7 lew, to najniższa możliwa gra, określana jako 1 (w kółku lub bez atu). Z tych wyliczeń bierze się również to, że odzywka na poziomie sześciu to 12 lew (tzw. szlemik), a na poziomie siedmiu - 13 lew - to wielkan, szlem.

Kontraktu nie wybiera się przypadkowo - istotne są dwie informacje: nasz najdłuższy kolor oraz liczba punktów "na linii". Jeśli posiadamy (wspólnie z partnerem) około 25-29 punktów, możemy grać tzw. końcówkę dograną. Gdy ukaże się nam bilans bliski 30-34 punktem i posiadamy nie mniej niż trzy asy, warto pokusić się o wygranie szlemika. Przy 35 Miltonach można zarzykować już nawet szlema. Są to oczywiście wyliczenia statystyczne, oparte

na karcie zrównoważonej (bez singli i renonsów).

Otwarcia w kolor są zawsze naturalne - obiecują co najmniej pięć kart w danym kolorze i co najmniej 12 punktów. Początkującym graczom polecam silne otwarcia na poziomie dwóch - powyżej 20 punktów, również na kolorze pięciokartowym. Pozwala to łatwo zrobić bilans karty i wybrać optymalną końcówkę.

Dość szczególne znaczenie ma jeszcze odzywka "kontra". Skontrowana może być tylko odzywka jednego z przeciwników, nigdy partnera. W pierwszych okolicznościach licyacyjnych jest ona używana jako "sprzedanie" partnerowi informacji o sile karty na otwarcie - jest to użyteczne zwłaszcza wtedy, gdy posiadamy np. 14 Miltonów bez pięciokartu. Partner, widząc swoje karty, wybierze (albo i nie) optymalny kolor do gry. Kontra w dalszych sekwencjach licytacji ma zazwyczaj znaczenie karne (sugeruje, że kontrakt nie będzie zrealizowany).

Bardzo często zdarza się także karta zrównoważona (pamiętacie? - bez singli, renonsów, pięciokartów itd.). Jeśli

SŁOWNICZEK

atu - kolor atutowy, umożliwiający zabijanie kart z innych kolorów (pamiętając oczywiście o zasadzie obowiązku dokładania do koloru)

bez atu - brak koloru atutowego

biotki - karty od 2 do 9 (10)

częściówka - gra poniżej zapisu 100, nie dająca premii za dograną; może być to każdy kontrakt poniżej 5 ♠(♠), 4 ♥(♥) i 3♠ a., gra premiowa - wylicytowany i wygrany szlemik lub szlem, kolory - w trybie wyróżniamy kolory młodsze, starsze i bez atu; wynikają z tego dwie główne zależności - starszeństwo (hierarchia kolorów) oraz punktowanie (♠ - 20,

♥ - 30, b.a. - 40-30)

dubel, dubleton - dwie karty w danym kolorze

ekspans - patrz rys. 3-4

impas - patrz rys. 2

kontra - odzywka oznaczająca, że kontrakt wylicytowany nie zostanie zrealizowany. W początkowych okolicznościach licytacji kontra jest również używana jako odzywka przekazująca informację, nie zawyżając jednocześnie poziomu licytacji. Kontra zmienia sposób liczenia punktów za dany kontrakt (patrz tabela)

kontrakt - inaczej gra; kontraktem jest np. 2♥, 6♠, 7b a

kończówka, dograna - każdy kontrakt dający zapis powyżej 100, także kontrakty skontrowane lub zrekontrowane (np. 2♠ z kontrą, 2♠ z rekontrą itd)

krup - karta, która ze względu na swoje walory bardzo przypadła nam do gustu (np. 21 punktów)

lewa - wynik walki pomiędzy rozgrywającym a obrońcami; lewa należy do tej party, która dołożyła najwyższą kartę

longer - długi, co najmniej pięciokartowy kolor

Miltony - zwane również PC, sposób liczenia punktów w systemie 4-3-2-1

nadróbki - wzięcie większej liczby lew niż to zostało zadeklarowane (np. 12 lew na kontrakt 2♥)

przebiegi - użycie karty atutowej do zabicia koloru, którego się nie posiada

rekontra - "kontra na kontrę". Rekontra podwaja zapis z kontrą

renons - brak karty w danym kolorze

sekwens - układ kolejnych kart, AKD lub DW10 jest sekwensem honorowym (figurowym), a na przykład 7,6,5,4 to sekwens biotek

singlel, singleton - pojedyncza karta w danym kolorze

stopnie licytacji - liczby z zakresu 1-7 dodawane do odzywki w czasie licytacji (z wyłączeniem kontry, rekontry i pasa); 2♠ to odzywka na poziomie dwóch, a 7♥ na poziomie 7

wpadki - ilość lew, których zabrakło do zrealizowania kontraktu (np. 7 lew wziętych na 3b.a. to wpadki bez dwóch)

wist - pierwsza zagrana karta w danej lewie. Najważniejszy jest oczywiście pierwszy wist w danym kontrakcie, oddawany przed wyłożeniem kart dziadka

założenia - stan zapisu; zależnie od tego, czy para znajduje się przed partią, czy po partii, inaczej oblicza się punktację za kontrakt

LICYTACJA

pary tworzą zawodnicy N-S i E-W:

I. LICYTACJE POPRAWNE:

1.	N	E	S	W
	1♠	pas	1♥	1♠
	2♥	2♠	4♥	pas
	pas	pas		

NS zdołał ustalić kiera, po czym S nie przejmując się interwencją przeciwników, zgłosił kierową końcówkę. Trzy pasy zakończyły licytację.

2.	N	E	S	W
	pas	2♠	pas	2♠
	pas	4ba	pas	5♠
	pas	pas	pas	

E otworzył silne 2♠, W zgłosił co najmniej cztery piki w sile od 7 punktów. E spytał o asy (odzywka 4ba komputer zawsze traktuje jako pytanie o asy - odpowiedź są kolejno: 5♠ - brak, 5♥ - jeden as itd.), po czym spasował na 5♠ - widać miał mocny, siedmiokartowy kolor, bo przecież W mógł nie mieć w ogóle kar (w każdym razie odzywka 2♠ nic nie mówi o karach).

II. LICYTACJE NIEPOPRAWNE:

1.	N	E	S	W
	1♠	2ba	2♠ (?)	3♥
	kontra	pas	rekontra(?)	

pierwsze dwie odzywki jak najbardziej poprawne, jednak: 1. najwyraźniej niedelikatny, postanowił z... żyć poziom licytacji (po 2ba może zgłosić karo dopiero na poziomie 3); następnie S popisał się kolejną doskonałą sekwencją - zrekontrował odzywki własnego partnera! Nie sądzę, aby N powstrzymał się od odświeżenia nie-go czymś ciepłym...

2.	N	E	S	W
	kontra (?)	1♠	kontra	3♠
	kontra	5♠	kontra	rekontra
	5♠ (?)	pas	pas	pas

tym razem N stracił kontakt z rozdaniem - najpierw otworzył licytację kontrą (kontrować można tylko odzywki przeciwników), a następnie zgłosił trefle "przed" karami.

PUNKTACJA

	PRZED PARTIĄ	PO PARTII
kolor młodszy	20	20
kolor starszy	30	30
bez atu	40,30	40,30
nadróbki	j.w.	j.w.
nadróbki z kontrą	100	200
wpadki	50	100
wpadki z kontrą	pierwsza - 100 druga i trzecia - 200 następne - 300	pierwsza - 200 następne - 300
premia za robra	—	700 ¹
premia za szlemika	500	750
premia za szlema	1000	1500
premia za częściówkę ¹	50	50
premia za dograną ¹	300	500

¹ Tylko w trybie sportowym, kiedy każde rozdanie liczy się oddzielnie.

² Jeśli przeciwnicy mają zrobioną partię, premia wynosi 500

THE CHESSMASTER 3000

mamy 12-15 Miltonów, otwieramy wtedy sztuczne 1♣ (tzw. trefli przygotowawczy), gdy wpadło nam 16-19 punktów, wybieramy otwarcie 1b.a. - silne, jeżeli natomiast dostaliśmy "krupa" - pow. 20 Miltonów - otwieramy Acolem (2♣) lub 2b.a. zależnie od systemu licytacji.

Dalsze sekwencje licytacyjne są z reguły dość skomplikowane i wymagają dużej wiedzy brydżowej. Tak naprawdę, znając poziom programów brydżowych, ważne jest tylko pierwsze, drugie okrzyknięcie licytacji - określamy mniej więcej siłę karty, jaką dysponuje komputer i wybieramy kontrakt.

KILKA SŁÓW O OBRONIE

Nie zawsze otrzymujemy do ręki wystarczającą liczbę punktów, by zabrać głos w licytacji. Możemy w takich sytuacjach pokornie pasować, próbować walczyć z przeciwnikiem tzw. układem karty lub też blefować (czego nie polecam). Jeżeli jednak przeciwnicy osiągnęli już własny, końcowy kontrakt, powinność spróbować za wszelką cenę go "obłożyć" (nie pozwoli zrealizować).

Losy kontraktu, który w opole można przegrać, rozstrzygają się z reguły na wście. Oczywiście, wyciągnięcie na chybił trafił jednej z trzynastu posiadanych kart również może czasami przynieść spodziewany efekt, ale szanse na to są relatywnie małe.

Na kontrakty bezatutowe wistujemy z reguły z najdłuższego koloru, starając się "wyrobić" go, zanim rozgrywający zrobi to samo ze swoimi najlepszymi kolorami.

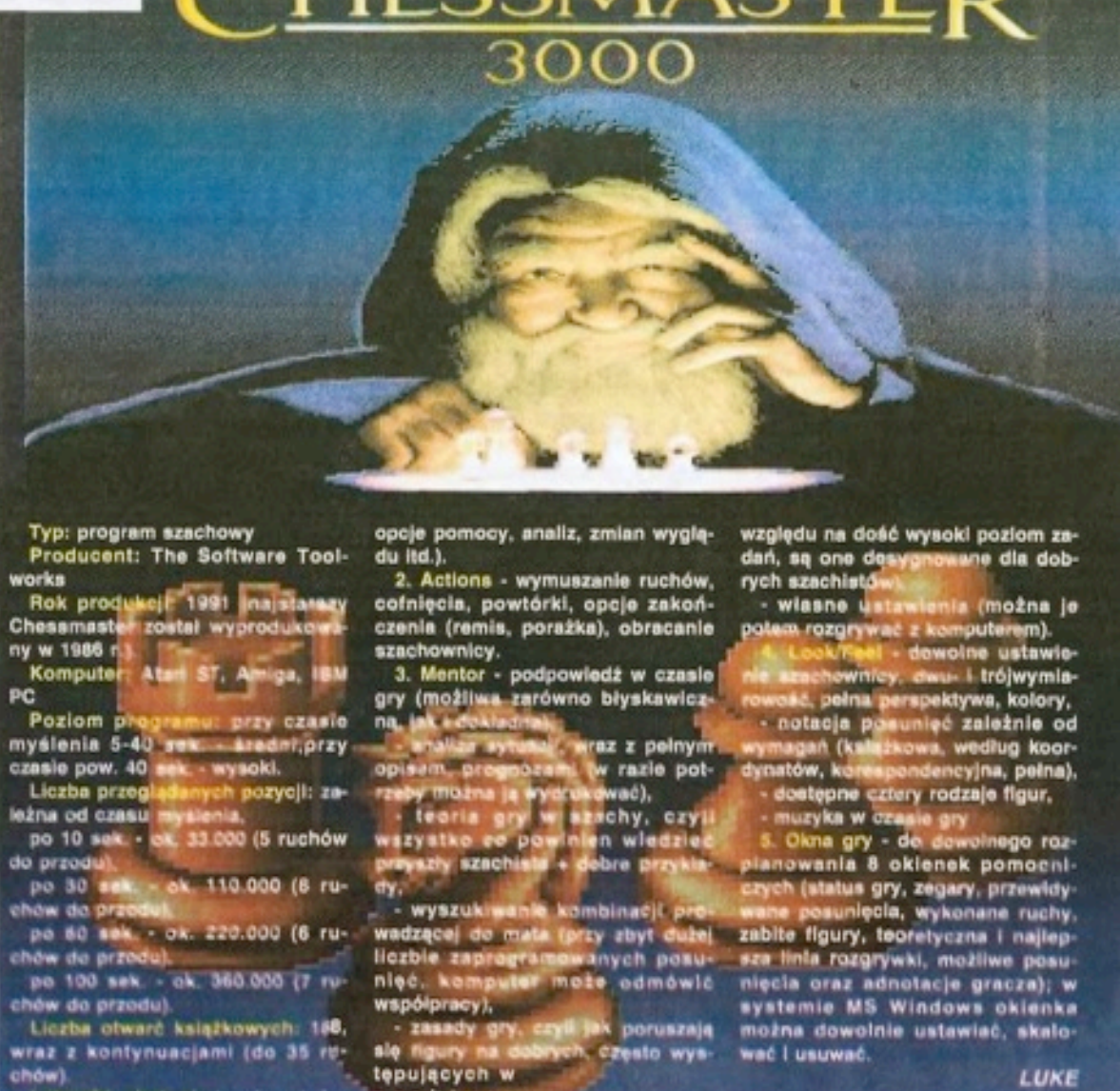
Na kontrakty kolorowe skuteczne bywają wisty z singli i dubli; wisty z sekwsów honorowych oraz błotek są natomiast zaliczane do grupy wistów bezpiecznych, które nie dają praktycznie rozgrywającemu szansy wykorzystania go do własnych celów.

ROZGRYWKA

Pierwszą i najważniejszą rzeczą jest policzenie lew. Nie jest to trudne - wystarczy znać starszeństwo kart, przy grze w kolor dochodzą jeszcze lewy przebitkowe. Jeśli wynik obliczeń jest pozytywny (gramy np. 3b.a. i nawet gołym okiem widać 10 "gómych" lew), gramy kontrakt, nie martwiąc się o nic więcej.

Gorzej, jeśli nawet przez okulary o siłę 10 dioptrii nie można dostrzec zwycięskiej lewy (czasem brakuje ich nawet kilku). Nie należy jednak się załamywać, lewy bardzo często można "znałeść". Są na to różne metody - impas, ekspans, przebitki w krótszym ręku, czasem też wyrabiają się niższe błotki lub całe longery.

dokończenie na str. 46



Typ: program szachowy
Producent: The Software Toolworks

Rok produkcji: 1991 (najstarszy Chessmaster został wyprodukowany w 1986 r.)

Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC

Poziom programu: przy czasie myślenia 5-40 sek. - średni, przy czasie pow. 40 sek. - wysoki.

Liczba przegladanych pozycji: zależna od czasu myślenia,
po 10 sek. - ok. 33.000 (5 ruchów do przodu),
po 30 sek. - ok. 110.000 (8 ruchów do przodu),
po 60 sek. - ok. 220.000 (6 ruchów do przodu),
po 100 sek. - ok. 360.000 (7 ruchów do przodu).

Liczba otwart. książkowych: 100, wraz z kontynuacjami (do 35 ruchów).

Łatwość obsługi: bardzo duża; program obsługuje zarówno mysz, jak i sterowanie klawiaturą łącznie z wykonywaniem ruchów za pomocą koordynatów szachownicy.

Ocena ogólna: zdecydowanie jeden z najlepszych programów szachowych, zarówno pod względem możliwości jak i poziomu gry.

OPCJE GRY

- 1. Game** - wybór graczy (możliwa walka z najlepszymi szachistami, ale także z kaskadrami, pionkobijcami itd);
 - tworzenie własnych szachistów (ustawianie wartości figur zależnie od sytuacji taktycznej, co ma swój wyraz w punktowaniu gry przez komputer),
 - dowolnie programowany czas gry, możliwy nawet tzw. Blitz (szachy błyskawiczne),
 - szachy pamięciowe (ukrycie figur),
 - turniej z komputerem (automatycznie zostają wyłączone wszelkie

opcje pomocy, analiz, zmian wyglądu itd.).

2. Actions - wymuszanie ruchów, cofnięcia, powtórki, opcje zakończenia (remis, porażka), obracanie szachownicy.

3. Mentor - odpowiedź w czasie gry (możliwa zarówno błyskawiczna jak i dokładna),

- analiza sytuacji, wraz z pełnym opisem prognozami w razie potrzeby można ją wydrukować),

- teoria gry w szachy, czyli wszystko co powinien wlecieć przyszły szachista - dobre przykłady,

- wyszukiwanie kombinacji prowadzącej do mata (przy zbyt dużej liczbie zaprogramowanych posunięć, komputer może odmówić współpracy),

- zasady gry, czyli jak poruszają się figury na dobrych, często występujących w p-r-a-k-t-y-c-e

przykładach; jest to pierwszy nauczyciel taktyki,

- schematy najprostszyc problemów, które automatycznie rozwiązuje komputer (polecam uczącym się grać),

- zadania do samodzielnego rozwiązywania, o podwyższonej skali trudności; są to zarówno problemy tzw. najlepszej kontynuacji w partii, jak i szukanie matów (ze

względu na dość wysoki poziom zadań, są one dedygnowane dla dobrych szachistów).

- własne ustawienia (można je potem rozgrywać z komputerem).

4. Look/feel - dowolne ustawienie szachownicy, dwu- i trójwymiarowość, pełna perspektywa, kolory,

- notacja posunięć zależnie od wymagań (kaskadkowa, według koordynatów, korespondencyjna, pełna),

- dostępne cztery rodzaje figur,

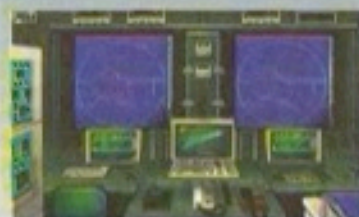
- muzyka w czasie gry

5. Okna gry - do dowolnego rozplanowania 8 okienek pomocniczych (status gry, zegary, przewidywane posunięcia, wykonane ruchy, zabite figury, teoretyczna i najlepsza linia rozgrywki, możliwe posunięcia oraz adnotacje gracza); w systemie MS Windows okienka można dowolnie ustawiać, skalować i usuwać.

LUKE



AV8B Harrier Assault



■ Twórcy programów symulacyjnych prześcigają się ostatnio w pomysłach. Poza tymi najbardziej oczywistymi, jak nowe typy samolotów i wciąż ulepszana grafika, powstają też koncepcje łączenia symulatorów i gier strategicznych.

Typowym przykładem takich programów jest Harrier Assault, będący właściwie hybrydą strategii i symulatora.

O Harrierze, angielskim samolocie pionowego startu i lądowania jest od kilku lat bardzo głośno. Zapewne niewiele z Was zdaje sobie sprawę z tego, że jest to maszyna w miarę nieduża (wymiarami zbliżona do F-16 Fighting Falcon), a swoje unikalne walory zawdzięcza czterem sterowanym dyszom wylotowym, pozwalającym regulować ciąg samolotu od poziomego do pionowego.

Zacznijmy od wątku strategicznego. Zadaniem floty kilkunastu okrętów znajdujących się w pobliżu wyspy Timor, jest opanowanie ważniejszych punktów strategicznych oraz zniszczenie wojsk junty indonezyjskiej. Jest to możliwe do wykonania dzięki kilku specyficznym właściwościom lotniskowca Tirawa, którego jesteś dowódcą.

Otóż Tirawa przenosi pod swoim pokładem nie tylko Harriery. Oprócz nich, w hangarze znajduje się kilkanaś-

cie śmigłowców transportowych i szturmowych - za ich pomocą wykonujesz misje zdobywania przyczółków na plażach, a także atakowania ważniejszych celów strategicznych, przy użyciu doskonale wyposażonej piechoty morskiej Marines. Do wsparcia żołnierzy niezbędne są także lekkie czołgi, haubice i działa, które także znajdują się na Terawle oraz innych jednostkach wchodzących w skład floty, pozostającej w całości pod Twoimi rozkazami.

Planowanie odpowiednich działań militarnych jest trudne i wymaga zarówno umiejętności przewidywania posunięć przeciwnika, jak i dokładnej znajomości możliwości własnej armii. Że wykorzystane helikoptery czy samoloty doprowadzą jedynie do strat, których wyrównanie przez szybki przyłot dywizjonu Harrierów nie wchodzi w ogóle w rachubę. Zajęcie Timoru musi odbyć się jedynie za pomocą początkowo posiadanych sił.

Mapa strategiczna jest Twoim pierwszym krokiem do sukcesu. Wiele misji już wprowadzono do komputera, tak więc po „puszczeniu” czasu wyruszą śmigłowce, zostaną wysadzone desanty Marines wspierane ciężką artylerią oraz oczywiście pojawią się misje dostępne dla pilotów Harrierów. Jeśli masz odpowiednią praktykę jako pilot tego samolotu, możesz wziąć czynny udział w dowolnym locie.

Start odbywa się z reguły z pokładu lotniskowca, ale przy obciążeniu uzbrojeniem nie zalecam pionowego startu. Najłatwiej (i najbezpieczniej)

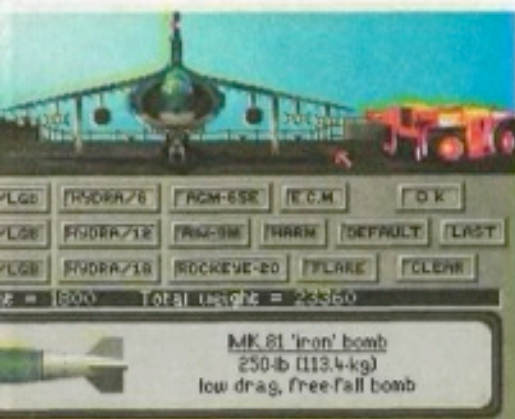
jest zwinąć hamulce i otworzyć przepustnicę „na maksa”. Po starcie szybko chowamy podwozie i spokojnie włączamy autopilota.

Nie ma co ukrywać, że Harrierem nie steruje się tak spokojnie jak innymi typami samolotów. Maszyna ta, szczególnie przy podwieszonym uzbrojeniu, jest bardzo ciężka i trudna do opanowania. Wszelkie manewry, nawet prosty zakręt, sprawiają przez kilkanaście pierwszych lotów spore kłopoty. Nie muszę chyba dodawać, że już odpalenie bomb czy ostrzał rakietami niekierowanymi stanowi wyższą szkołę jazdy.

Spotkanie w powietrzu myśliwca nie należy do niczego przyjemnego. Z reguły są to F-16 Fighting Falcon i F-5 Tiger II, które parametrami lotu znacznie przewyższają powolnego Harriera. Cieszy natomiast olbrzymi zapas flar i dipoli znajdujący się w wyposażeniu naszych szturmowców. Skuteczne manewry połączone ze zwrotem nieprzyjacielskich rakiet często prowadzą do niespodziewanego (pomyśl-

nego) zakończenia walki. Nie wolno także zapominać o tym, że czas jest w powietrzu naszym sprzymierzeńcem - piloci Falcona zmuszeni do używania dopalacza nie mogą zbyt długo towarzyszyć nam w czasie wykonywania misji.

Cela nazemne podzielilibym na dwie podstawowe grupy: rucho-



MK 81 'Iron' bomb
250-lb (113.4-kg)
low drag, free-fall bomb

me i nieruchome. Te pierwsze to oczywiście pojazdy opancerzone, ciężarówki oraz plechota. Ich położenie na początku gry nie jest bliżej znane, dopiero wywiad i przelatujące samoloty zdolają ustalić ich pozycje, które zresztą bardzo szybko ulegają zmianie. Bardzo często można spotkać grupy po kilka czołgów pilnujące ważniejszych baz, składów paliwa, lotnisk, ruchomych wyrzutni SAM.

Cele nieruchome, wymienione wyżej, nie są trudne do wykrycia ze względu na swoje rozmiary, a także niezmienną pozycję. Natomiast pewien kłopot może sprawić obrona przeciwnicza oraz stacjonujące w bazach lotniczych samoloty. Przy bombardowaniu należy uważać na wybuchy wórn, mogące uszkodzić Hariera; nad unikanie nadlatujących rakiet przedkładam ich zdecydowanie zniszczenie przy użyciu kierowanych rakiet typu Maverick. Ucieczka przed rakieta jest z reguły loterią.

Harier Assault oferuje szeroki i zmienny wachlarz misji, na który tylko Ty masz decydujący wpływ. Od Ciebie zależą postępy w prowadzonej wojnie, strategia oraz dobór zadań zarówno dla piechoty jak i lotnictwa. Z czasem uda Ci się zauważyć ogromną przewagę, jaką w lotnictwie dysponujesz nad słabo wyszkoloną armią indonezyjską. Stanie się to jednak dopiero po dogłębnym poznaniu wartości własnych wojsk w zależności od rodzaju zadań. Nie bez znaczenia będzie także Twoje wyszkolenie pilota, dzięki czemu wykonasz trudniejsze misje wynikające z postępów kampanii.

Harier Assault nie zadowolili ani fanatyków strategii, ani symulacji. Jest to dość szczególne połączenie obu tych rodzajów i przez to staje się grą dla bardzo szczególnego typu gracza. Mnie podobala się umiarkowanie.

LUKE

Firma: DOMARK
 Dystrybutor: IPS Computer Group
 Rok produkcji: 1992
 Komputer: Amiga, IBM PC (co najmniej 386SX)
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland
 Cena (Amiga, PC): 550 tys. zł.

Graficzny:
 Muzyczny:
 Waga ocen:
 0% 20% 40% 60% 80% 100%



Lure of the Tempress

■ *Historie podobnie brzmiące zdarzają się częściej niż myślisz. Spokojna osada, szczęśliwi ludzie, wspaniała i barwna przeszłość - wszystko to zniszczone przez ponurych Skorłów, opanowanych i sterowanych przez raczej niesympatyczną czarownicę.*

Ale najgorsze jest to, że uwieczniony został miejscowy błazen Raptouch oraz pewien tajemniczy miejscowy. Obaj bohaterowie będą musieli wykazać się niezłym intelektem oraz zgraniem, aby ukoczyć (z życiem) Lure of the Tempress.

Cela, w której znajdujesz się na początku, sprawia wrażenie grobowca. Tylko lekkie światło padające od strony pochodni zaburza przykrą perspektywę codziennych tortur. Ta sama pochodnia, to także Twoja szansa na wolność. Wystarczy podpalić lekko własne postanie i zacząć się w kąt. Skorł, przekonany o swoim bezpieczeństwie, da się uwiezić w Twojej celi jak nowicjusz (nie zapomnij założyć sztaby na drzwi).

Z pewnością zauważyłeś, że resz-

Wulf, mieszkaniec wioski Turnville. Dla niego nie ma już ratunku, ale nie zaszkodził konającemu pozwolić się napić. Butelkę znajdziesz obok worka z odpadkami, a beczka po wnikliwej inspekcji zdradzi miejsce „wylewu”. Nie zapomnij przeszukać worka (użyj noża) i porozmawiać z Wulfem.

Droga na wolność stoi otworem. Wprawdzie Twoja siła wyklucza poruszenie odpowiednich cegiełek, ale poproszony o to Raptouch nie odmówi. Jazda w dół będzie szybka (i śmieszna).

Do wsi droga niedaleka. Nie obawiaj się włączających się tu i ówdzie Skorłów - wasza ucieczka jeszcze długo pozostanie tajemnicą. Od razu także powinienes nawlazać znajomości ze wszystkimi spotkanymi

szybko jednak uda Ci się przełamać pierwsze lody - po pewnym czasie będziesz mówić po imieniu każdemu mieszkańcowi Turnville.

Blacksmith (kowal), którego polecili szukać Ci Wulf, mieszka na samym dole wsi. Rozmowa z kowalem doprowadzi do pewnych ważnych refleksji, a hubka i krzemień nie powinny już dłużej leżeć na podłodze. Wszelka konwersacja z matką blacksmitha prowadzi do lekkiej paranoi, ale nie jest bynajmniej bez znaczenia.

Na wioskę Turnville składa się około 20 obrazków, z czego 2 to typowe knajpy. Odwiedziny w każdej z nich należą do Twoich okresowych obowiązków i to nie tylko ze względu na serwowane tam trunki. Czasem pojawiają się nowe osoby, czasem niektórzy informatorzy zmieniają zeznania, co pozwala na postęp w grze. Wesołe są też dialogi pomiędzy barmanem a klientami, szczególnie Raptouchem.

Niekończące się rozmowy z osadnikami naprowadzą Cię wreszcie na pewien konkretny trop - wariata,



ta więzienia jest równie ponura jak miejsce, które przed chwilą opuściłeś. W komnacie obok rozerwij się przez chwilę - spojrzysz w okienko. Poem nie trać już czasu, Raptouch męczy się trochę na rozciągacze. Nóż potrzebny do jego uwolnienia leży na beczce z napojem Skorłów.

Człowiek zakuty w kajdany to



osobami. Poszczególne postacie żyją własnym życiem, schematycznym wprawdzie, ale zupełnie niezależnym od Twoich działań. Chodzą do sklepów, rozmawiają między sobą, od czasu do czasu znikają w niewiadomych miejscach. Na początku każda z nich będzie dla Ciebie „obca”,



znajdującego się przy nieczynnej fontannie. Po wypowiedzeniu odpowiedniego hasła, otrzymasz wytrychy (daj je Raptouchowi, który jest specem w tego typu operacjach) oraz namiary na dom porwanego przez Skorłów maga.

Po sforsowaniu drzwi do domu magika okazuje się, że jedynym uży-



HARPOON. Tym razem myśliwy zamienił się w zwierzyne — okręt rosyjski klasy Okean nie zdołał uniknąć ataku szturmowych phantomów

■ O grach strategicznych pisze się ostatnio dość dużo. Powodem tego jest coraz większe ich zróżnicowanie pod względem scenariusza i udoskonalona szata graficzna — muzyczna.

Oczywiście na wstępie należałoby wyjaśnić, co mam na myśli pisząc strategia. Wiele osób utożsamia ją z grami wojennymi, co, moim zdaniem, jest nieporozumieniem. Uważam bowiem, że wszystkie gry, w których praca umysłu przeważa nad pracą joysticka można zaliczyć do strategii. Drugim, równie ważnym wyróżnikiem byłoby dowodzenie lub zarządzanie większą, zestrukturalizowaną grupą ludzi, co odróżniałoby strategię od Role Playing Games. Programy strategiczne można podzielić ze względu na tematykę na dwie grupy: wojenne i ekonomiczno-handlowe.

GRY WOJENNE

Pierwszą grą, z nazwy wojenną, była KRIEGSPIEL, opracowana w 1777 r. na dworze króla pruskiego Fryderyka II. Z założenia miała ona przygotować dowódców do kierowania oddziałami podczas walki. Pierwsza jej wersja to odmiana szachów bitewnych, która po wojnach napoleońskich i ciągach, jakie zebrała w nich armia pruska, wzbogacona została o siłę poszczególnych oddziałów, elementy logistyki (zaopatrzenia) i wpływu walki na morale żołnierzy. Szachownicę zastąpiła mapa terenu. Zaczęto więc uwzględniać uciążliwość poruszania się po nim w zależności od jego ukształtowania.

Gry wojenne stanowią chyba najliczniejszą grupę gier strategicz-

nych. Pierwsze z nich, pisane jeszcze za czasów świetności ZX Spectrum, ograniczały się do prostej mapy terenu i żetonów symbolizujących oddziały wojskowe. Nie odbiegały zatem od pierwowzorów — gier planszowych. Z tych czasów pochodzą tak klasyczne pozycje, jak ARNHEM, DESERT RATS (bitwa pod El Alamein) czy OVERLORD (lądowanie w Normandii). Na Atari popularny był wtedy STALINGRAD 1942, którego scenariusz zakładał optymistycznie zdobycie Związku Radzieckiego. Na Commodore (i nie tylko) zabawiano się w tych czasach RISK-lem, wciągającym prostotą reguł i liczbą wariantów rozgrywki (nic to, że Ukraina na mapie stanowiła pas biegnący od północy Europy na południe, zawadzając też o część Azji). Szczegółliwi posiadacze komputerów klasy PC zagrywali się na śmierć w EMPIRE (pierwsza wersja w 1978 r.), symulujące wojnę w urojonym świecie złożonym z wód i lądów. Do odwzorowania oddziałów zamiast żetonów użyto sylwetek czołgów, samolotów i kilku rodzajów okrętów. Ten program jako pierwszy przestał być symulacją jednej bitwy. Dowódca miał za zadanie przeprowadzić całą wojnę aż do zwycięskiego końca.

Koniec lat 80. przyniósł niemal rewolucję. Do statycznej z natury konstrukcji gry strategicznej wkraśli się ruch. Stało się tak za sprawą kolejnych klasycznych tytułów: DEFEN-

CIVILIZATION. Uwaga na tych, co atakują, z tak zwanego nie-nacka



VIKINGS. Zwycięzca bierze wszystko

DER OF THE CROWN, ANCIENT ART OF WAR i wprowadzającym największej ruchu NORTH & SOUTH. Programiści dodali elementy zręcznościowe, chcąc nieco ożywić monotone strategię i zachęcić do nich zwolenników strzelanek i gier przygodowych. W DEFENDER OF THE CROWN można było wykazać się odpalaniem z katapulty, walką w turniejach rycerskich i pojedynkach. W ANCIENT ART OF WAR zrezygnowano z żetonów, a żołnierze przedstawieni byli w postaci figurek ludzi, którzy w czasie marszu męczyli się (co miało zresztą wymierny wpływ na rezultat walki). NORTH & SOUTH pozostawiło furtkę „nieruchawym”, ale wielką przyjemnością było osobiście rozgromić przeciwnika (często będącego w przewodzie) na polu bitwy, okraść mu pociąg wiozący pieniądze na zaciąg czy zdobyć fort, macając po szczękach jego obrońców i wciągając własną flagę.

Autorzy DEFENDER OF THE

CROWN, jako pierwsi (po części ubiegli ich twórcy EMPIRE), wprowadzili element ekonomii. Dotąd bowiem oddziały walczyły niezależnie od zaopatrzenia, a dowodzący nie musiał martwić się o produkcję nowych jednostek. W DEFENDER OF THE CROWN, aby wystawić silną armię należało mieć na to pieniądze (i to brzęczące). Uzyskiwało się je z podatków płaconych przez podbite prowincje lub ze skarbcza niezbyt czujnego sąsiada. Odtąd we wszystkich grach nie symulujących pojedynczych bitew, tylko solidna pozycja ekonomiczna dawała szansę sukcesu.

Niezaprzeczną zasługą DEFENDER OF THE CROWN jest także stworzenie nowego standardu gry wojennej. Dotąd pretendentów do zwycięstwa było dwóch: człowiek i komputer. W tym scenariuszu grający wcieli się w postać jednego z kilku ubiegających się o władzę i zaczynając z zasobem środków po-

STRATEGIA

PONAD WSZYSTKO!

Atreides Launcher.



DUNE II. Będzie państwo. Rakiety nisko latają.

dobnym do oponentów musi ich pokonać, jednocząc podzielony kraj.

Ostatnią grą wartą wymienienia, a pochodzącą z tego okresu, jest **BALANCE OF POWER**. Jej scenariusz, dziś już nieaktualny, zakłada walkę o wpływy między dwoma supermocarstwami: USA i ZSRR. Właściwie nie powinna ona znaleźć się w grupie gier wojennych, gdyż jej celem jest uniknięcie wojny. Jako jedyna przyjmuje za podstawę działalność dyplomatyczną. W późniejszych grach, takich jak seria *Koel Software*, **REVOLUTION 1776** czy nawet **CASTLES II**, dyplomacja odgrywa drugorzędną rolę względem działań militarnych.

W latach 90. wprowadzono nowy standard, zapoczątkowany przez **POPOULOUS-a** a rozwinęły w grach **POWER MONGER I i II** oraz **POPOULOUS II**. Cała tajemnica gry kryła się w umiejętnym oszłomieniu podległych ludzi (przy pomocy wcielania się w bóstwo, sprowadzania katastrof w rodzaju trzęsienia ziemi i tornado itd). Ambitna trójwymiarowość dopełniała obraz gry.

Pomimo doskonałości grafiki tego rodzaju powraca moda na mapy i żetony. Nie tak przaśnie jak w latach 80., ale jednak. Firma *Three-Sixty*, po trochę nieudanych eksperymentach z **THEATRE OF WAR** wypuściła dla komputerów PC serię **V FOR VICTORY**. Pierwsza i czwarta część rozgrywa się podczas lądowania

alliantów w Normandii. Część druga przenosi nas na front wschodni. Trzecia opowiada o akcji desantowej „Market Garden”. Wydawałoby się, że nic szczególnego, a tymczasem wymagania tych gier to procesor 386 (486), 2 MB pamięci RAM (**MARKET GARDEN** — 4 MB) i karta SVGA. Minusem tego jest znaczne ograniczenie liczby odbiorców, plusem — wspaniała grafika. W odróżnieniu od poprzedniczek dopracowana jest paleta zachowań oddziałów atakowanych i atakujących, wsparcie artylerii i ostrzał, a także wspomaganie ataków lądowych lotnictwem. Pomysł rozwinęto poprzez przeniesienie działań na większe obszary. W **HIGH COMMAND**, kolejnym produkcie *Three-Sixty*, dowodzimy już całą armią aliancką lub wojskami hitlerowskimi podczas walk w Europie począwszy od roku 1939, a skończywszy na 1945. W grze wprowadzono także elementy ekonomii. Kolejnym krokiem ma być

V FOR VICTORY AT SEA — program symulujący wojnę na morzu.

Wcześniej operacje morskie nie były specjalnie holubione. Ich serię rozpoczął **ANCIENT ART OF WAR AT SEA**, ale powstał chyba tylko jeden program pretendujący w tej kategorii do miana klasyki — **HARPOON**. Daje on możliwość stoczenia bitew morskich, które miałyby miejsce podczas III wojny światowej, gdyby Związek Radziecki nie miał pecha i się nie rozpadł. Ponadto pozwala też prowadzić operacje morsko-lądowe wspierane lotnictwem. Reszta gier morskich posiadająca elementy strategii, w rodzaju monumentalnego **GREAT NAVAL BATTLES** czy **TASK FORCE'a**, należy ocenić jako niewypały. O wiele lepiej zrobiono w nich część symulacyjną.

Prócz grafiki stałym składnikiem gier wojennych zostały elementy zręcznościowe. W skrajnej postaci przejawiało się to w **THEATRE OF WAR**, która reklamowana była, jako



SIM CITY. Piknik w samym środku miasta. Są ogniska! Gdzie kielbasa?!

HISTORY LINE 1914-1918. Nam strzelać nie kazano

pierwsza gra strategiczna rozrywająca się w czasie rzeczywistym. Podczas namysłu gracza wojska dowodzone przez komputer już maszerowały, by go zaatakować. Trudno było zdecydować, czy wykazać się refleksem (a należało), czy zmysłem strategicznym (czasami także niezbędnym). Wojennymi „grami akcji” nazwać można także **MEGA-LO-MANIA** i **DUNE II**. Przemysł operacji jest w nich równie ważny, jak szybkość i dokładność jej wykonania.

Tematyka współczesnych gier wojennych dotyczy często historii najnowszej. Wśród produktów należących do tej rodziny znaleźć można **HISTORY LINE** i **POWER MONGER II** nawiązujące do I wojny światowej czy produkty *Three-Sixty*, w większości symulujące kampanie II wojny światowej. Powojenne konflikty zbrojne pojawiły się w grach **NAM** i **PATRIOT**. Zainteresowaniem programistów cieszy się również starożytność, gdzie możemy się przebrać dzięki **CENTURION-owi** czy **HANNIBAL-owi**. W pierwszej z nich budujemy Imperium Rzymskie rozpoczynając w 275 r. p.n.e, druga pozwala zmienić przebieg II wojny

puńickiej, w której Kartagińczycy ponieśli klęskę w walce z Rzymianami. Do średniowiecza udajemy się głównie po to, aby ocalić Francję lub Anglię. To pierwsze uda się zrobić wybierając JOAN D'ARC, wprowadzającą nas w schyłkowy okres Wojny Stuletniej, prowadzonej między Anglią i Francją. Anglię możemy natomiast ratować przed Wikingami (VIKINGS) lub Normanami i Saksonami (DEFENDER OF THE CROWN). Ludzie samokrytycznie uważający się za ciemnych powinni przenieść się do oświecenia. Tam z dużą wprawą rozegrają amerykańską wojnę o niepodległość (REVOLUTION 1776, LIBERTY OR DEATH) lub wojny napoleońskie (L'EMPEREUR, FIELDS OF GLORY). Nierzadko scenariusz gry wojennej gardzi historią i przenosi nas do krainy fantazji tej bliższej lub dalszej rzeczywistości (HARPOON).

Swego rodzaju spoiwem wszystkich tych nurtów, łącznikiem między grami wojennymi a ekonomiczno-handlowymi i zarazem klasą samą dla siebie jest CIVILIZATION. Elementy ekonomii, wojskowości i dyplomacji, wzbogacone nauką, cenione są w niej jednakowo. Bez tego budowana cywilizacja zostanie zdominowana przez inne i zginie w mrokach przeszłości. Gra rozpoczyna się 3000 p.n.e., jej koniec wybiega w przyszłość. Zarówno akcenty militarne, jak i ekonomiczne są słabsze niż w grach specjalistycznych (brak krwistej bitwy i brzęczącej malwersacji), ale łączą się one w harmonijną całość. Być miłośnikiem strategii i nie zagrać w CIVILIZATION, to jak być Matejką i nie namalować „Bitwy pod Grunwaldem”.

GRY EKONOMICZNO-HANDLOWE

Początek swój wzięły, podobnie jak gry wojenne, z planszy. Cechą odróżniającą je od poprzedniczek jest budowanie w nich czegoś pozytywnego (np. firmy, miasta). Zwycięstwo nie polega na zwalkowaniu przeciwnika na miążgę, a jedynie na puszczaniu go w skarpetkach.

Pierwszą grą ekonomiczną, o której warto wspomnieć było MONOPOLY. W 1935, kiedy gra powstała, wielu ludzi było ciekawych, jak to się stało, że nastąpił krach na giełdzie. Nic dziwnego, że spotkała się z dużym zainteresowaniem. Odtąd też rozpoczął się dwutorowy rozwój tych gier. Pierwszym nurt skierowany był dla szerokiego kręgu odbiorców. Z niego wywodzą się komputerowe gry ekonomiczno-handlowe. Drugim, pozostającym w ukryciu, są potężne i dobrze chronione programy decyzyjne, służące trenowaniu kadr kie-

rowniczych w wielkich korporacjach przemysłowych. Ich wersje popularne znaleźć można na uczelniach ekonomicznych.

Jednym z pierwszych produktów rozrywkowych o tematyce ekonomicznej przeznaczonych dla komputerów było właśnie MONOPOLY. Po nim bardziej znane było odrzucające planszę M.U.L.E., zawierające elementy zręcznościowe. Tradycja „rozruszania” gier handlowych pozostała żywa do naszych dni, nowe produkty bowiem bardzo często do nich sięgają (OIL IMPERIUM, TRANSARCTICA, PORTS OF CALL, MERCHANT COLONY). Jednak już w zamierzonych czasach (lata 80.) zdarzały się gry nakierowane wyłącznie na zysk, do których należał TRADER (handel międzyplanetarny).

Większość historii gier wojennych pokrywa się z historią gier ekonomiczno-handlowych. Pierwsze produkcje na PC szokowały grafiką CGA (OLIGOPOLY), a ich scenariusze nie były specjalnie wyszukane.

Boom gier handlowych rozpoczął się pod koniec lat 80. i na początku 90. Przede wszystkim podniósł się poziom ich scenariuszy, co najlepiej można dostrzec zapuszczając powstałe w 1989 roku SIM CITY, które rozpoczęło łtne szaleństwo budowania miast i miasteczek, zwalczania rosnącej przestępczości, walki z wiecznle psującymi się drogami i zbyt często spadającymi samolotami. SIM CITY stało się zresztą początkiem całej serii gier (SIM EARTH, SIM ANT, SIM FARM), z których już nie wszystkie uzyskiwały takie powodzenie, jak pierwowzór. Do SIM CITY nawiązuje, w pewnym sensie, pierwsza gra ekologiczna — GLOBAL EF-

TECT. Jej znalezienie się obok opisywanych w tej części gier może wzbudzić zdziwienie, jednak swoim charakterem jest jej najbliższa (szczególnie SIM LIFE).

Rok następny przyniósł wprowadzenie na rynek kolejnego klasycznego tytułu — RAILROAD TYCOON — opowiadającego o niewdzięcznym losie układacza torów w XIX w. Gra, prócz części właściwej, polegającej na kładzeniu żelaznych dróg, dawała możliwość pogrania na giełdzie papierów wartościowych i w pewnym sensie mogłaby być trenażerem przyszłych nadwiślańskich rekinów finansjery.

Lata 90. przyniosły grupę programów „menedżerskich”. Ich korzenie szukać można w latach 80. — pojawienie się KENNY DALGLISH SOCCER na Spectrum i WORLD SOCCER na Atari; jednak dopiero później okazało się parę naprawdę rozwiniętych i dopracowanych programów tego typu (THE MANAGER, CHAMPIONSHIP MANAGER, PRIMER MANAGER). Treścią gry było z reguły zarządzanie klubem piłkarskim tak, aby nie zbankrutował a jednocześnie odnosił sukcesy sportowe w lidze i rozgrywkach pucharowych (swoją drogą — co za dużo, to nie zdrowo). Do tej grupy doszedł niedawno TOM LAUDRY STRATEGIC FOOTBALL, w którym zarządzasz drużyną futbolu amerykańskiego i program symulujący pracę menedżera NBA.

Grom ekonomicznym również nie obcy jest powrót na rynek w nowej wersji. Wszystkie wymienione przeze mnie standardy sprzedawane są teraz w odmianach z lepszą grafiką i muzyką (SIM CITY 2 i SIM CITY FOR WINDOWS, RAILROAD TYCOON DE-

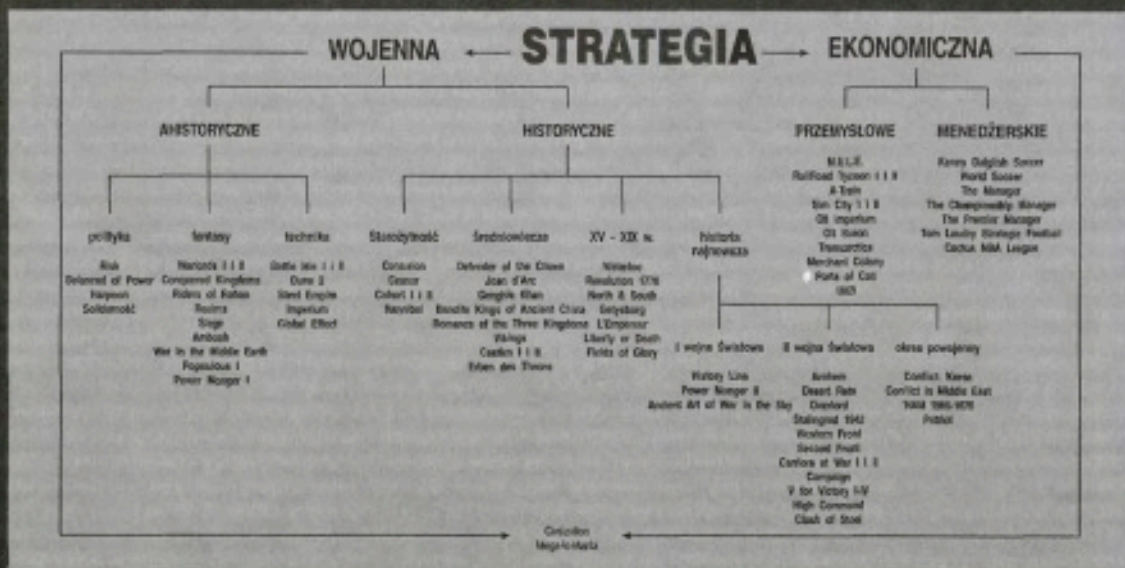
LUXE). Pojawiają się także kolosy dorównujące wymaganiom sprzętowym serii V FOR VICTORY z gier wojennych. Pierwszym z nich jest RAGS TO RICHES (spekulacje na giełdzie towarowej), pracujący na PC w trybie SVGA i wymagający jedynych 20 MB dysku do instalacji.

Wraz ulepszonymi wersjami programów dorabiane są nowe scenariusze. W SIM CITY II zmieniono gotowe miasta, w których można objąć urząd burmistrza. RAILROAD TYCOON DELUXE zamiast 2 scenariuszy (Europa i Ameryka Płn.) proponuje 5 (Wschodnie i Zachodnie Wybrzeża Stanów Zjednoczonych, Ameryka Płd. Afryka i Europa).

Grami strategicznymi interesuje się coraz więcej posiadaczy komputerów. Świadczą o tym nie tylko pojawiające się licznie artykuły w prasie fachowej. Najbardziej o ich popularności przekonują przede wszystkim firmy programistyczne, które zdecydowały się żyć z pisania tylko tego typu gier. Do najpłodniejszych należą Three-Sixty, Strategy Studies Group, White Wolf i Blue Byte. Jednak potencjał, jak np. Microprose (wypuścili takie hity jak CIVILIZATION, FIELDS OF GLORY, RAILROAD TYCOON), też chcą mieć coś do powiedzenia na „strategicznym” rynku. Miłośnicy tego gatunku rozrywki nie powinni zatem w najbliższym czasie narzekać na brak nowości.

Sir HASZAK

PS. Więcej informacji o wspomnianych w artykule grach można znaleźć w dziale „jest taktycznie” magazynu „Top Secret”.



Michael Jordan in Flight

Koszykówka Jordana to jeden z najlepszych programów sportowych, a w swojej klasie jest na razie nie do przeskoczenia.



Dzieje się tak nie tylko dzięki boskiemu Jordanowi, choć on jest z pewnością postacią, która przyciąga kibiców koszykówki. Drugą mocną stroną gry jest doskonała, pseudotrójwymiarowa grafika — możecie obejrzeć ją na ilustracjach.

Jordan nie zaskoczył mnie mnogością opcji. Zagrać można w meczu pokazowym, bądź w dwustronowym turnieju kilku drużyn. Oprócz tego gracz ma możliwość odzwierciedlenia filmów, stworzonych na gorąco w czasie meczu.

Przed meczem wybieramy trzech zawodników. Sam Jordan jest opcjonalny (gra zawsze), tak więc w rzeczywistości dobieramy mu dwóch pomocników i jednego opiekuna ławki dla zawodników rezerwowych. Zmian można dokonywać praktycznie w każdej fazie meczu.

Jak już wspomniałem, każda drużyna liczy sobie trzech grających. Wprawdzie na parkiecie zainstalowano oba kosze, jednak gra się tylko w jedną stronę — taki już czar tego programu. Dlatego też automatycznie obowiązuje zasada „wychodzenia z trumny” po przechwyceniu piłki, czy ktoś to lubi, czy nie. Ja nie lubię.

W pierwszym podejściu zawodnicy pomykają dużo za szybko, by można było podjąć jakąkolwiek akcję. Niegłupie jest spowolnienie ich poruszania do 70-80% — (gra się! Należy tylko wiedzieć, że lewym kliknięciem myszy podajemy i blokujemy, prawym — rzucamy i skaczemy).

Bezsensowna bieganina po boisku bardzo szybko się kończy. Na wyczucie programu wystarczy dokładnie

kilka godzin i praktycznie żadna inna drużyna nie powinna sprawić wam kłopotu. Jeśli jednak tak nie jest, możecie bronić się przed tym — i to na kilka sposobów.

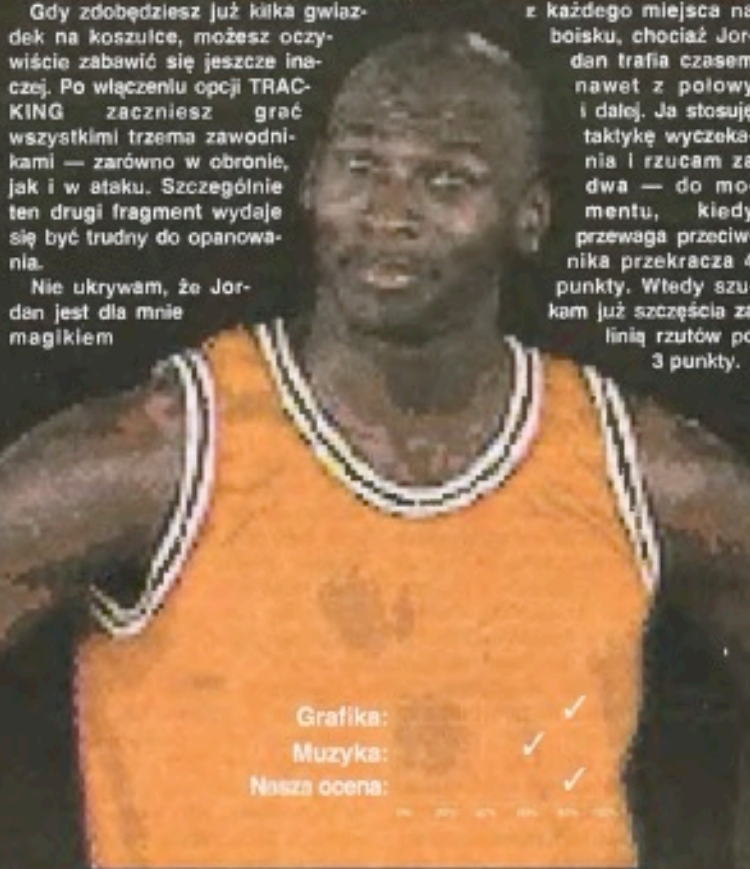
Dość dobrą, ale niestety obosieczną bronią, są zagrania zgodnie z taktyką propagowaną przez Jordana. Po przejęciu piłki, można zagrać zasłoną w półdystansie albo atak typu „podaj i biegnij”. Nie rozwiązuje to oczywiście wszystkich problemów, gdyż przeciwnicy nadal blokują i kryją dość szczelnie. Tego typu zagrania znacznie jednak odciążają Jordana (czyli Ciebie) — wystarczy jedno dobre podanie i kosz „wmdrowany”.

Gdy zdobędziesz już kilka gwiazdek na koszulce, możesz oczywiście zająć się jeszcze inaczej. Po włączeniu opcji TRAC-KING zaczniesz grać wszystkimi trzema zawodnikami — zarówno w obronie, jak i w ataku. Szczególnie ten drugi fragment wydaje się być trudny do opanowania.

Nie ukrywam, że Jordan jest dla mnie magikiem

rzutów za 2 punkty. Z półdystansu trafia prawie zawsze i z każdej pozycji (z za tablicy również). Gorzej wygląda sprawa wchodzenia pod kosz. Komputer jest niezwykle czuły na punkcie fauli ofensywnych i gwiazde prawie wszystkie przepychanki — oczywiście na korzyść drużyny broniącej. Tak więc bezpośrednie ataki na kosz, często kończą się stratą piłki.

Jednym z najważniejszych decyzji meczu jest to, czy rzucać za 3 punkty. Jordan teoretycznie powinien trafiać w 75%, ale dużo (niestety) zależy od pozycji rzutu i wyczucia graczącego. Bezsensowne jest ciskanie z każdego miejsca na boisku, chociaż Jordan trafia czasem nawet z połowy i dalej. Ja stosuję taktykę wyczekania i rzucam za dwa — do momentu, kiedy przewaga przeciwnika przekracza 4 punkty. Wtedy szukam już szczęścia za linią rzutów po 3 punkty.



Grafika: ✓
 Muzyka: ✓
 Nasza ocena: ✓

Szczególnie zaimponowały mi przepiękne i różnorodne „włożenia”, z Jordanem w roli głównej. Pomijam tu fakt bardzo dokładnego odwzorowania charakterystycznych dla tego zawodnika metod wkładania piłki do kosza*. Nie jest to aż tak istotne, gdy ogląda się wrzuty tyłem, bokiem, z jednej i dwóch rąk. Tym można się bawić naprawdę długo.

Każdą fajniejszą akcję warto jest zapisać jako film, podzielony na poszczególne klatki i zapisany przez cztery kamery jednocześnie. Dzięki temu zawsze można w spokoju, po meczu, przeanalizować szczegóły poszczególnych zagrań, obejrzeć je pod innymi kątami, z innych ujęć. Myślę, że efektowne włożenia puszczane w zwolnionym tempie, to typowa „wielka radość”.

Michael Jordan jest niestety programem wymagającym. Jordan nie uśmiechnie się do nas, jeśli nie posiadamy co najmniej 300-10 MHz, z 1MB pamięci RAM i twardego dysku (zajmuje 3,5 MB). Autorzy gry zalecają oczywiście sprzęt znacznie lepszy (486, 4 MB RAM, VGA 1 MB RAM, Sound Blaster — wtedy uśmiech Jordana jest dużo szerszy).

To, czy Jordan jest programem wartościowym, jest moim zdaniem pytaniem retorycznym. Nie ma po prostu lepszej gry, nie ma więc także pytania. A że gramy tylko na jeden kosz i tylko we trójkę... ja traktuję to jako doskonały trening przed Michael Jordan 2, któremu już nie będzie można zarzucić.

LUKE

* w instrukcji do gry wyczytałem, że autorzy programu sfilmowali Jordana w ośmiu różnych pozycjach — biegnącego, skaczącego, broniącego itd; do odtworzenia sfilmowanych fragmentów wykorzystali algorytm stosowany w symulatorach lotniczych.

Firma: ZCT Systems/Electronic Arts
 Dystrybutor: IPS Computer Group
 Rok produkcji: 1992
 Komputer: IBM PC
 Grafika (PC): VGA, SVGA
 Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Pro Audio Spectrum 16, Roland MT-32, Sound Blaster, Sound Blaster Pro
 Cena (PC): 390.000 zł

■ **Zawsze zastanawiałem się jakle to uczucie, kiedy grę zaczyna się od trzeciej, czwartej i dalszej części i dopiero potem wraca się do poprzednich edycji.**

No i teraz częściowo już wiem — nigdy nie grałem w Quest for Glory I i II, nie wiem nawet co w nich się działo.

I muszę przyznać, że wcale nie było mi to szczególnie potrzebne. QFG3 nie jest niczym nadzwyczajnie trudnym czy też nowatorskim, w stosunku do innych produktów Slerry. Po prostu gra się trochę.

Najważniejsze na początku jest odpowiednio wybranie postaci i skonfigurowanie jej możliwości. Dla początkujących polecany jest Fighter, który siłą i szerokim mieczem zaprowadzi do QFG4. Dwaj inni to Wizard (potężna wiedza i inteligencja) i Thief (wejście wszędzie). Dalej wystarczy już tylko rozmieścić odpowiednie umiejętności i można ruszać w świat.

Pierwsze trzy dni poświęcamy na zwiedzanie Tarny, ze szczególnym uwzględnieniem bazaru. Czego tam nie można kupić — oliwa, ryby, mięso... W czasie spaceru udaje się nawet pochwycić złodzieja, co nie będzie bez znaczenia w dalszej części historii. Na razie jednak można dokończyć zakupy — pamiętaj, wymiana pieniędzy na górze.

Jedynym tajemniczym miejscem jest świątynia, w której przemawia do Ciebie kamienny bóg Linotaurów (tak nazywają się Twoim dobroczyńcy). Myślę, że nie zaszkodzi przynieść mu magiczny kamień, ale mówiąc szczerze, skąd go wziąć?

Poziom niżej również nie bardzo można dogadać się z aptekarzem. Brakuje mu składników, i odmawia on przyrządzenia magicznej substancji do momentu ich skompletowania (zajmujesz się tym oczywiście Ty).

Od razu daje się zauważyć pewien drobiaz. Nie można „napakować” się nieskończoną liczbą przedmiotów — każdy z nich odpowiednio waży, a Twoje plecy nie zniosą wszystkiego. Dużo zależy wszak od tego, czy jesteś cherlawym złodziejem, czy potężnym wojownikiem.

Nie samą Tarną nasz bohater żyje. Przyjaciel Linotaur zaprowadzi

Quest for Glory III

nas po trzech dniach do wioski tubylców, w której dojdzie do decydującej (na szczęście tylko na razie) konfrontacji. Wyjdzie z tego dokładnie tyle, że będziesz mógł ostro potrenować, porozmawiać z kilkoma mieszkańcami i udać się na poszukiwania gdzie indziej.

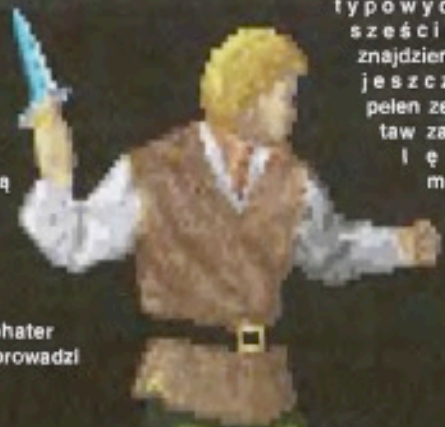
W czasie wędrówek każdego może spotkać drobna przykość w postaci potworów, z którymi trzeba walczyć lub ewentualnie szybko uciekać (nie ma co ukrywać, że w tym przypadku złodziej ma większe szanse w sprawnych nogach niż rękach). Sama walka to trochę bezsensowne rzucanie czarów, siekanie mieczem i czujne uniki. Po prostu pestka.

W swoich długich wędrówkach natrafiłem na pole roślin-myśliwych, które polują na nietoperzo-podobne zwierzęta. Nie zaszkodzi im pomóc, ale czy w efekcie zdobędziesz to, o czym pragniesz? Aptekarz prosił przecież o owoc ziemi...

Nasz bohater jest bardzo zbliżony do żywej istoty. Odczuwa zmęczenie, głód, zachowuje się w miarę rozsądnie (np. nie uniesie więcej, niż to dopuszcza jego „ładowność”). Lubi, gdy w czasie noclegu poza miastem rozpalic ognisko — całkiem zdrowa reakcja, gdy nie chce się być śpiącym pożywieniem dla leśnych potworów. W długich podróżach szczególnie dokuczliwy staje się głód (jedzenie zużywane jest automatycznie) — gdy braknie prowiantu, nasz pupil szuka jagód, grzybów itd., co znacznie opóźnia marsz.

„Ikonomia” programu jest rozszerzona względem pozostałych questów. Oprócz

typowych sześciu, znajdziemy jeszcze pelen zestaw zaklęć magicznych.



Jedni z brodatych handlarzy na bazarze



W wynajętym pokoju



Gadający kot na bazarze



Hero obciążony w 1/4



Linotaury intymne



Walczy się trochę



Coś w rodzaju mapy gry

gicznych oraz ikony specjalne — bieg, spanie, skradanie się, sprawdzanie pory dnia, itd. Moim zdaniem znacznie ożywia to i uatrakcyjnia grę.

Quest for Glory III polecam głównie osobom wytrwałym i posiadającym w nadmiarze czas oraz cierpliwość. Gra jest tak rozbudowana, że nie ma co marzyć o skończeniu jej w czasie krótszym niż kilka tygodni.

Chyba, że ktoś jest niezłym sprinterem.

Lo'Ann

Firma: Sierra On-Line
 Dystrybutor: IPS Computer Group
 Rok produkcji: 1992
 Komputer: IBM PC
 Grafika (PC): EGA, VGA
 Muzyka (PC): PC Speaker, Sound Blaster, Disney Sound Source, Thunder Board, Pro Audio Spectrum, Roland...
 Tandy 3 Voice, General MIDI
 Cena (PC): 585.000 zł

Grafika: ✓
 Muzyka: ✓
 Nasza ocena: ✓

2% 20% 40% 60% 80% 100%

Carriers at War

Wysyp gier strategicznych osiągnął ostatnio ekstremum.

Rynek tego typu programów zaczyna powoli przypominać dżunglę, w której mało kto potrafi się pewnie poruszać. Dlatego cieszy taki prosty fakt, że sprzedawana przez firmę IPS Computer Group symulacja Wojny na Pacyfiku jest programem całkowicie i bezspornie rewelacyjnym.

Carriers at War w wersji hacker-skiej, tzn. pozbawionej instrukcji, jest praktycznie bezwartościowy. Można oczywiście grać, można nawet wygrać, ale zbyt wiele szczegółów niezbędnych do zorientowania się w prawdziwych możliwościach gry znajduje się w instrukcji. Sam doświadczyłem gorzkiego rozczarowania, gdy pierwszy raz zagrałem w Carriers at War — bez instrukcji, kiedy to poje-

ży traktować jako trening). Każdy z nich można rozegrać wcielając się w rolę amerykańskiego bądź japońskiego dowódcy lub obu wymienionych państw. Rozgrywka może przebiegać na kilkanaście różnych sposobów, przy zmiennej pogodzie, różnej skuteczności pilotów, szczęściu, odmiennej taktyce.

Realia II Wojny Światowej mogą być szokiem dla zwolenników doskonałych radarów, prędkości mierzonych w Machach i rakiet o zasięgu kilkudziesięciu mil. Sorry — tutaj zamiast radarów posiadasz samoloty zwiadowcze, zamiast szybkich rakiet — zwykłe działka pokładowe.

Flota nie jest nigdy osamotniona w walce z nieprzyjacielem. Liczne lot-

radzko kiedy zdaje egzamin.

Każdy statek jest bardzo łatwym celem dla nieprzyjacielskich samolotów. Tworzenie nad nim płaszcza myśliwców jest mało skuteczne, z racji na słabe metody wczesnego wykrywania rajdów wrogich maszyn. Duża szybkość podróży i formowanie konwojów też nie załatwia sprawy, szczególnie dobrze trafiającym pilotom bazującym na lotniskowcach. Cóż więc pozostaje?

Dobry dowódca powinien trzymać się z daleka od nieprzyjacielskich lotniskowców (szczególnie, gdy mają nad nim liczebną przewagę). Wiele razy przeżyłem zmasowany atak japońskiego lotnictwa, po którym moje samoloty lądowały na wodzie, oświetlane wybuchami własnych lotniskowców. To przykre wrażenie nie bez powodu jest równoznaczne z przegraniem gry — lotniskowce są najpotężniejszą bronią, jaką będziesz dysponował w każdym scenariuszu. Jeden dobry nalot jest w stanie wyeliminować do kilku wrogich pancerników!

Oczywiście nie chcę sugerować, że okręty są tak zupełnie bezbronne. Każda większa jednostka posiada niezły pancierz, baterię działek przeciwlotniczych i karabinów maszynowych oraz ekipy gaszące pożary i naprawiające uszkodzenia. Od tych wszystkich czynników zależą ewentualne szanse w starciu z samolotami.

Całkiem niezłe zostało zrobione rozwijalne menu gry, które pozwala kontrolować efekty dodatkowe programu. Dzięki niemu możesz obserwować poczynania łodzi podwodnych, sprawdzać liczebność poszczególnych grup powietrznych, oglądać mapę pogody itd. Jedną z najczęściej używanych opcji jest oczywiście SIGHTINGS — wykaz zauważonych nieprzyjacielskich grup morskich (z podaniem kursu, prędkości, liczebności i rodzajów okrętów).

Wszystkie informacje jakie docierają do dowódcy są najczęściej znacznie zawyżane. Zazwyczaj dane zwiastu lotniczego (zarówno spodziewanych trzech lotniskowców jak i samych samolotów) są bardzo często zupełnie przypadkowe, co prowadzi do błędów w planowaniu dalszych poczynania. Już raz nie udało mi się zaatakować floty



Transfer na lotniskowce po misji.



Status grupy okrętów.



Tak planie lotniskowce.



Zmaltretowany pancernik Yamato.



dyncze udane posunięcia przepłatały się z absolutnym brakiem kontroli nad grą.

Carriers at War oferuje nam sześć scenariuszy konfliktów morskolądowych, bardzo zbliżonych do historycznych bitew amerykańsko-japońskich. Są to: Pearl Harbour, Coral Sea, Midway, Eastern Salomons, Santa Cruz i Phillipine Sea. Zorientowanie się w charakterze każdej misji wymaga sięgnięcia do podręcznika oraz podjęcia kilku prób, z których czwarta, piąta powinna zakończyć się sukcesem.

Te sześć scenariuszy o których napisałem wyżej, to liczba czysto teoretyczna. Każdy z nich jest generalnym sprawdzianem umiejętności (może z wyjątkiem Pearl Harbour, które nale-

niska lądowe tworzą doskonałe wsparcie powietrzne, a odpowiednio użyte samoloty mogą atakować zarówno wrogie bazy, jak i każdy statek znajdujący się w zasięgu maszyn.

Nigdy nie powinno się rozpraszać dywizjonów powietrznych, jako że tylko skumulowane ataki na flotę nieprzyjaciela mogą sprawić pożądany efekt (a jest nim spotkanie z dnem). Warto więc grupować samoloty na strategicznie położonych lotniskach (są nimi z reguły Henderson, Gill-Gill i Port Moresby) i korzystać z tego w chwilach triumfu. Polecam ataki typu COHESIVE (jednoczesne), bez wsparcia myśliwców, które dzięki temu zamieniają się w bombowce nurkujące. Osłona lotnicza samolotów

trzech lotniskowców i kilku pancerników kilkudziesięcioma samolotami — a celem okazał się być konwój nie znaczących transportowców w asyście niszczycieli i krążowników. Takie życie.

Grający posiadają kontrolę nad całą flotą wybranych na początku gry sił, z dokładnością do pojedynczego samolotu. Zawsze można sprawdzić status dowolnego okrętu lub historię poszczególnych maszyn należących do interesujących nas dywizjonów. W tym przypadku dane z jakimi się spotykamy są prawie całkowicie porównawcze.

Carriers at War nie jest grą prostą, nie jest również specjalnie atrakcyjna pod względem graficznym i muzycznym. Przypuszczam, że szczególnie te dwa ostatnie czynniki nie przyniosą jej popularności, ale jak z całą pewnością zasługuje. Być może jednak ta recenzja skłoni was do sięgnięcia po ten program, dla którego określenie rewelacyjny, to dużo za mało.

Lo'Ann

Firma: Strategic Studies Group
 Dystrybutor: IPS Computer Group
 Rok produkcji: 1992
 Komputery: IBM PC
 Grafika (PC): EGA, VGA
 Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Sound Blaster Pro
 Cena (PC): 427.000 zł

GUNSHIP 2000

■ Wielu z was pamięta zapewne możliwości śmigłowca bojowego Apache AH-64, pokazanego w filmie "Błękitny Grom". Fakt — było to już dobre kilka lat temu i wtedy najłatwiej było uznać cały ten film za bajkę. A jednak... już niedługo potem okazało się, że Apache istnieje naprawdę.

Nie dziwi więc zainteresowanie firmy MicroProse tego typu śmigłowcem. Legendarne sterowane wzrokiem obrotowe działko, doskonała zwrotność i prędkość lotu, niewyobrażalne wręcz uzbrojenie. To wszystko, ubrane w odpowiednią szatę graficzną, płaszczyk różnorodnych misji i rozwiniętą na wiele sposobów realistyczność gry, powinno według autorów MicroProse dąć najlepszy możliwy symulator. Czy rzeczywiście?

Gunship 2000 to na szczęście nie tylko symulacja śmigłowca Apache, ale również kilku innych, np.: Comanche, Super Cobra, Blackhawk, Kiowa, Defender. Przynosi to wiele korzyści wynikających z podstawowych różnic pomiędzy tymi typami helikopterów — inne jest ich zastosowanie bojowe, inna obsługa, inne możliwości. Dzięki temu możemy wykonywać prawie wszystkie rodzaje misji: zwiadowcze, uderzeniowe na tyłach wroga, transportowe, ratunkowe oraz najsmakowitsze — typu zniszcz wszystko co się rusza.

Fajnie prezentuje się też opcja specjalna Gunshipa 2000, a mianowicie lot w grupie śmigłowców. Wprawdzie korzystanie z tego wymaga kilku dni gry i zdobycia szlifów oficerskich, ale na pewno warto trochę popracować. Do-

wódcą grupy helikopterów jesteś zawsze Ty, odpowiadając za życie kilkunastu ludzi (czasem nawet kilkuset, gdy przewozisz niezbędne zaopatrzenie). Pojawia się więc motyw strategicznego planowania misji, odpowiedniej koordynacji i używania poszczególnych śmigłowców. Niezbędne będzie doświadczenie, które, mam nadzieję, uda Ci się zdobyć wcześniej.

Najprostszy lot treningowy nie wymaga od Ciebie praktycznie żadnych umiejętności. Przeciwnicy są ospali, a nawet jeśli zdołają Cię namierzyć i trafić, nie wyrządzą Ci najmniejszej krzywdy. Niszczenie ich następuje kolejno i jedyne czego się uczysz, to obsługa klawiatury. Gdy uznasz, że już dość łatwizny, pora przejść do misji typu SINGLE.

Jak zwykle, Twoją wysokością bojową jest liczba jak najbliższa zeru. Wprowadzie grozi to niespodziewanym przygłębieniem, ale lepsze czasem to niż namierzenie przez baterię rakiet SAM. Lecząc blisko ziemi i chroniąc się za nielicznymi górami masz przynajmniej poczucie nikłego bezpieczeństwa. Dzięki temu także posiadasz przewagę niespodziewanego ataku — wprawdzie tylko w teorii nieprzyjaciel nie ma szansy zareagować, ale zawsze możesz próbować nie dać mu tej szansy.

Namierzenie celu jest automatyczne i wyraźne (komputer na chwilę zwalnia, podobnie jak w przypadku odpalenia przez wroga rakiety). Gdy lecisz według moich wskazówek, czyli nisko, nieprzyjaciel jest już najprawdopodobniej w zasięgu Twojego „cudownego” działka (które rozwała nawet bunkry i ciężkie czołgi) i wystarczy krótkie wciśnięcie FIRE, by kłopot zniknął (dosłownie). Jeśli jednak cel jest w zbyt dużej odległości (2-5 km), nie zaszkodzi użyć pocisku Hellfire i poczekać na efekt. Hellfire jest jedynie mało skuteczny w przypadku jednostek plechoty.

Gunship 2000 posiada tę doskonałą opcję, że pozwala włączyć automatyczne odpalenie zrzutek zakłócających pracę radaru i namierzenia podczerwienią. NARESZCIE nie trzeba wcisnąć ciągłe F (Flare) i C (Chaff), dzięki czemu skoncentrowanie się na misji i przeciwnikach





CO JEST GRANE



Grafika:
 Muzyka:
 Nasza ocena:
 0% 20% 40% 60% 80% 100%



jest
dużo
łatwiejsze.

Zdecydowaną przewagę mają misje typu „morderca kotów”. Na taką okoliczność najlepszy jest moim zdaniem

Apache, wyposażony w rakietę Hellfire oraz Stinger. Gdy wrogich celów jest na tyle dużo, że kończy Ci się amunicja, nie wpadaj w przynębie. Jeśli dobrze przyjrzy się mapie i znajdziesz punkt oznaczony jako F, Twoje kłopoty skończyły się. W tej dodatkowej bazie otrzymasz komplet uzbrojenia oraz paliwo (jeśli jesteś rozrzutny to nawet wielokrotnie).

Na poziom trudności misji ma wpływ wiele czynników, które ustawia się na sympatycznie wykonanym panelu przed samym startem. Gdy skala przesuwana się ponad 50%, bezpieczny powrót do bazy staje pod znakiem zapytania. Lot w podmuchach wiatru, bez możliwości „bezpiecznych” kolizji i pod okiem elitarnych jednostek przeciwnika nie należy

do przyjemności. Szkopuł polega też na tym, że każde trafienie rakietą jest praktycznie równoznaczne z uszkodzeniem jakiegoś niezbędnego do dalszego lotu podzespołu. Wykonanie misji bez działającego działka czy systemu śledzenia celu jest praktycznie niemożliwe. Najszybciej jednak kończy się zabawa po trafieniu w wirnik lub antyrotor — pozostaje czas na pomyślenie ostatecznego życzenia.

Ostatnim ciekawym elementem lotu jest odszukiwanie ruchomych celów. Dowództwo zawsze podaje Ci przypuszczalny kierunek, w jakim poruszają się wozy opancerzone, ale nigdy nie wiesz, jak daleko zdołały już ujechać. Nie wystarczy niestety unieść się na 13 km i obejrzeć sobie rozlokowanie nieprzyjaciela — skończysz z kompletem rakiet ziemia-powietrze w korpusie śmigłowca, nie wiedząc nadal nic konkretnego.

Smutne jest to, że nie ma innej możliwości niż uparte przeszukiwanie kolejnych obszarów na wysokości 100 — 200 metrów. Wyśledzenie nieprzyjaciela jest zupełnie przypadkowe, szczególnie, że masz wcześniej dużą szansę porząd-

nie oberwać. Jeśli już jednak zobaczysz w celowniku optycznym napis PRIMARY (SECONDARY) TARGET, nie powinieneś mieć kłopotów z dokończeniem roboty.

Gunship 2000 jest grą dla każdego, kto nie posiada na tyle dobrego sprzętu (486), by latać przy użyciu Strike Commandera lub TFX-a. Jest to symulator porządny, którym można bawić się (nawet!) kilka do kilkunastu miesięcy.

Walory graficzne Gunshipa 2000 nie są najwyższych lotów, co jest zrozumiałe z racji na rok produkcji gry. Myślę, że producenci w roku 1992 nie byli jeszcze tak bardzo uczuleni na jakość grafiki. Może to jednak tylko cieszyć posiadaczy „wojniejszych” komputerów, bo właśnie dzięki temu GS2000 chodzi na 286 i to nawet z rozsądną szybkością.

LUKE

Firma: MicroProse
 Dystrybutor: IPS Computer Group
 Komputer: Amiga, IBM PC
 Rok produkcji: 1991/92
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland, ATI Stereo FX
 Cena (Amiga, PC): 597,800 zł



Datarek 2/94

DUNE

CD
ROM

■ Po raz pierwszy dotarła do nas do redakcji gra na dysku kompaktowym i mimo (a może właśnie dlatego), że została ona już opisana w TS 5/92, chcieliśmy "skrobnąć" o niej kilka słów, popartych ilustracjami.

Jeśli ktoś nie pamięta, Paul Atreides dociera wraz z rodziną na planetę Arrakis (zwaną także Dune). Jego zadanie polega na nawiązaniu kontaktu z Fremeni i znalezieniu przy ich pomocy panujących na Arrakis Harkonnenów — okrutnych i od dawna wrogich Atreidom.

W wersji kompaktowej akcja nie zmienia się nawet na milimetr. Ten sam cel, te same zdarzenia pośrednie, identyczna strategia. Podstawowe różnice polegają bowiem na czymś zupełnie innym.

Pierwsza i zupełnie oczywista w przypadku gier na CD-ROM-ach, to tzw. *full talking*, czyli całkowite zrezygnowanie z napisów na rzecz komentarzy słownych. Nie ma oczywiście sensu kupować Dune CD-ROM, jeśli nie posiada się karty dźwiękowej.

Drugim elementem są wycięte z filmu (nakręconego w 1984 roku przez Davida Lyncha) sekwencje, których w miarę postępów przybywa — w końcówce gry można obejrzeć około 30 minutowych ujęć. Wprawdzie rozdzielczość tego obrazu pozostawia dużo do życzenia, to jednak sam fakt animacji (bardzo płynnej) o takiej długości jest czymś, co po prostu warto zobaczyć.

Ostatnią ważną różnicą jest animacja w czasie lotu helikopterem i podróży na czerwie. Jednak w porównaniu z wierszami „artystycznymi” poprzednich dwóch punktów, staje się to z czasem prawie niezauważalne.

Lo'ANN

Firma: Virgin Games
 Dystrybutor: KP System
 Komputer: IBM PC (co najmniej 386 20 MHz)
 CD-ROM: transfer co najmniej 120 KB/s
 Rok produkcji: 1993
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): AdLib, AdLib Gold, Midi
 LAPC1, Sound Blaster/PRO
 Cena (PG): wchodzi w skład zestawu 7 CD-ROM'ów za 120\$. Pojedynczy CD-ROM do kupienia raczej tylko na zachodzie.



Paul Atreides



Stilgar



Feyd Rautha



Chani

Grafika: ✓

Muzyka: ✓

Nasza ocena: ✓

0% 20% 40% 60% 80% 100%



REX NEBULAR

■ Rex Nebular to kolejne doświadczenie potentata w dziedzinie symulatorów — firmy MicroProse. Piszę doświadczenie, ponieważ *adventure*, to jeden z najbardziej oddalonych od symulatorów gatunków gier. Piszę tak też dlatego, że Rex Nebular jest również dużą rewelacją w swoim własnym rodzaju.

W pudełku znajduje się dziewięć dyskietek — po zainstalowaniu na twardzieli, Rex Nebular zajmuje ponad 12 MB. Oprócz tego otrzymuje się instrukcję, przystępnie napisaną i idealnie dopasowaną do atmosfery gry oraz księgę kodów, z której korzysta się przy przechodzeniu Copy Protection.

Ponieważ chłopcy z Top Secret mieli REX — a dużo wcześniej od nas, poprosiliśmy ich głównego „szperacza” o wskazówki przydatne w grze. Czy Kopalny wywiązał się z tego odpowiednio — oceńcie sami. I bądźmy wyrozumiali dla jego stylu bo tam, gdzie pracuje tak się właśnie pisze...

Cóż wiemy, opis przygotowany przez Kopalnego dotyczy wersji średnio trudnej, najtrudniejszą pozostawiając dla Was.

Wysyłanie kogolwiek na taką akcję to czyste łajdactwo. Rex wiedział co robi. „Wiesz, mam na karku Lotię, ona nie lubi jak na długo znikam” i takie inne gadki szmatki. Cwaniaczek. „Polecisz, znajdziesz jakąś tam wazę i przywieziesz ją temu bydłakowi Pożyczę ci mój statek, weźmiesz 80% gotówki, OK?”. Byłem cholera bez grosza, a Makolata jest dość kosztowna, więc zgodziłem się — nieopatrznie. Ale po kolei.

Znalezienie planety było łatwe — nawet ciut za bardzo. Kiedy podchodziłem do lądowania, jakaś bydłara wpakowała we mnie serię z lasera. Próbowałem ją wziąć na swój urok osobisty, ale gdzie tam — musiał ją bić Tatus w dzieciństwie (jeśli go w ogóle miała, w co wątpię). Mój, to znaczy Rexa, stateczek, dał dyla w dół i plum — wpadł w wodę. Jak kamień.

Kiedy się oknałem, było raczej kijowo. Bryczka leżała na dnie morza, rozwalona w drobny mak, cud, że w środku nie lała się woda. Jedno co działało to sonda, którą wysłałem na powierzchnię przed próbą lądowania. Cała reszta sprzętu zdechła, albo wskazywała głupoty. „Nic tu po mnie, trza by mi na zewnątrz” pomyślałem. Zabrałem ze sobą lometkę, sztuczne płucko (airbreather) i kilka innych drobiazgów, w tym burgera (pamiętającego czasy faraonów) z kódką.

Na zewnątrz było gorąco. Od strzałków z jakiegoś bydłackiego lasera. Dałem nura w prawo. Potem była dziura (ho, ho, ho), w której siedziało jakieś niebieskie parszywstwo i porażało wszystko, co podpłynęło za blisko. A ja go bach, zdechłą rybą z wiekowym farszem — i poskutkowało. Droga na powierzchnię sta-

ła — chle, chle — otworem.

Po wyjściu z dziury trafiłem na jakiś płaskowyż (albo płaskoniż). Na północ nie dało się przejść, ze względu na najgorszego paszcza-ka, jakiego świat widział. Brrrr! Neandertalki były przystojniejsze. Po lewo była chatka Baby Dżagi, drzewo z jakąś wrodłą małpą, a jeszcze dalej — sia la la! Moja perfekcyjna znajomość nowoczesnej techniki i umiejętności nak-



rywania stołu na odległość wywarły nieodparty wpływ na taką babkę, że cho, chol Ech, tego mi było trzeba! Po wszystkich panienka sobie gdzieś poszła, zabrałem od niej z chatki tę ichnią gruszkę i poszedłem dalej. Nie był to najlepszy pomysł. Aż mnie zgięło. Wróciłem na płasko-cośtam, zabierając po drodze strzałki leżące w chatce Dżaby Gagi.

Postanowiłem zapłować, licząc na odebranie małpie lometki. Przysypałem liśćmi jakąś dziurę i położyłem na wierzchu owoc na przynętę. Efekt był zupełnie nieoczekiwany, albo i nieoczekiwanie zupełny. Droga na północ stała, tym, no, wiecie (hi, hi, hi). Lometki jednak nie miałem nadal, dopiero użycie krótkiej bojowej dmuchawy bambusowej umożliwiło zestrzelenie małpy i odebranie mojej własności. No, może Rexa. Po drodze podniosłem połączoną kość — może się na coś przyda?

Na północy była budka teleportu, z której co jakiś czas wyskakiwała panienka. W pośpiechu nie dosłyszałem, jak miała na imię. Pomogła mi wrodzona przebiegłość — zobaczyłem przez lometkę, jaki numer teleportu wystukała, zanim ją przeniosło w siną dal. Wykręciłem ten sam numer — i dostałem się w rączki przeważających sił wroga. Następne kilkanaście minut życia toczyło się raczej bez mojego udziału, pomijając rozmowy ze skorpikiem i panią doktor, podobną do mojej WF-menki z podstawówki. W międzyczasie bagnałem jeszcze skalpel, korzystając z pozostawionego mi niewielkiego luzu.



Po kolejnej rozmowie z triceratopsem, albo innym gablem, ruszyłem do boju. Otwory (chle, chle) wentylacyjne miały średnicę akurat na mnie — Dżewik by się nie przecisnął, za to Naczelną — na spoko, nawet dwa razy. Znalazłem się w jakiejś kancelarii, po czym naciskając losowo wszystkie guziki (no, może bez przesady z tą losowością) uwolniłem tego z sąsiedniej celi. Takiej akcji chyba nawet angielscy kibice by nie przeprowadzili, o legionistach nie wspominając. Miałem wolną rękę — nie tylko swoją zresztą, jako że jedna ze strażniczek pożegnała się ze swoją górą kończy-ną. Dzięki temu odzyskałem swoje śmiecie. Inne zwłoki pozwoliły na zdobycie karty identyfikacyjnej i kredytowej. Korzystając z taśmy magnetofonowej i radiomagnetofonu dowiedziałem się, w jaki sposób można przygotować ładunek wybuchowy, mieszając ze sobą różne paskudztwa.

Łącząc po strażnicy natknąłem się na jakąś dziwną machinerię, która zmieniła mnie w kobitkę. Okazało się niestety, że bez zmiany płci nie ruszę dalej.

Przeszedłem przez skaner i zająłem do baru. Kupiłem pół basa i rąbnąłem techniczne listę teleportów. Nie wszystkie i nie zawsze za pierwszym razem, ale działały. Po wizycie w zbrojowni i laboratorium dorobiłem się dwóch bomb, wprawdzie nie uzbrojonych, ale gotowych. Całe szczęście, że ma się trochę wprawy w eksperymentach chemalkoholicznych. W wiosce (tej na powierzchni) namówiłem aborygenkę do oddania mi pieczonego kurczaka.

Wyteleportowałem się do miasta (już jako chłopiec), wsadłem do samochodu i zacząłem kręcić w tę i nazad. W sklepie MachoProse znalazłem latarkę, w smażalni ryb wędkę, z której wyciągnąłem żyłkę. Tamże (ale mi się napisało!) w kasie leżał jakiś klucz — dzięki niemu opuściłem łódź na ziemię. W willi (bez trawnika, ale i tak chałupa Naczelnego to przy niej rudera), otworzyłem dzięki notatce kasę i wyciągnąłem z niej klucz, który pasował do drzwi od wypożyczalni. Ale tam było towaru, same pomosy można by oglądać dwa lata bez przerwy! Niestety, jedyne co dało się zabrać to słuchawkę od telefonu.

Tuż obok wypożyczalni, za winkiem, spotkałem fajnego dziadka. Równy gość, jak mu dałem baterie z latarki i słuchawki odstawił tak

RACE

Grafika: ✓
Muzyka: ✓
Nasza ocena: ✓
0% 20% 40% 60% 80% 100%

■ Firma Interplay, jedna z najmocniejszych w dziedzinie programów strategicznych, nie przestaje nas zadziwiać.

Po paru spektakularnych zwycięstwach rynkowych, jak np. seria Castles, kilku rozsądnych autorów tej firmy postanowiło całkowicie zmienić tematykę kolejnej gry — wyścig w kosmos, rozgrywany pomiędzy dwoma supermocarstwami w latach 1957-70 (73). Cała zabawa, będzie miała wiele etapów pośrednich, prób, pomyłek, wypadków — ale koniec będzie jednoznaczny: lądowanie na Księżycu i pozostawienie na nim flagi narodowej. Ten z graczy, któremu uda się ta sztuka, może być z siebie naprawdę dumny.

Zacznijmy jednak od początku. Zaopatrzeni zostajemy przez dystrybutora w dwa podręczniki oraz osiem dyskietek instalacyjnych 1,2 MB. Na dysku trzeba zrobić „mały Sajgon”, tak aby przygotować pod instalację co najmniej 17 MB (zalecam nie mniej niż 20 MB). Reszta jest już tylko oczekiwaniem, w czasie którego nie jest źle zaprzyjaźnić się z mniejszą księżeczką („Reguły gry”), której lektura jest absolutnie niezbędna, aby osiągnąć cokolwiek poza nieustannymi eksplozjami rakiet.

OK, zaczynamy. Kasy za dużo nie jest, bo tylko 120 MB (Mega Bucks), a jak szybko się zorientujesz, każda operacja zakupu lub rozwoju technologicznego kosztuje немало. Na początku (3-4 lata), pieniądze przeznaczają tylko na niezbędne zakupy.

Przespaceruj się do sklepu i kup najprostszą rakietę oraz satelitę. Nie ciesz się zbytnio stanem konta — pieniądze musi wystarczyć Ci na cały rok, czyli dwie sesje gry. Teraz odwiedź biuro rozwoju i przeznacz maksymalne fundusze na oba podzespoły. Nie wykonując dalszych operacji, zakończ tę turę (chorągiewka).

Jak widzisz, pieniędzy nie przybyło. Na dalszy rozwój sprzętu przeznacz resztę cashu i poczekaj do wiosny. Licz się z tym, że Rosjanie są mocno przed Tobą, i prawdopodobnie nie uda Ci się wysłać satelity przed nimi. Nie próbuj jednak startu na siłę — przed osiągnięciem



INTO SPACE



spacer kosmiczny (wymagany skafander), potrenujesz dokowanie i wypróbujesz silniki dodatkowe, spróbuj lotów na Księżyc. Będziesz potrzebował dużych rakiet, nowoczesnych satelitów fotograficznych (do zbadania powierzchni księżycy) oraz doświadczonych astronautów.

Ci ostatni, są werbowani co kilka sezonów i kierowani na trening podstawowy. Gdy pouczą się już

punktów. A niestety od prestiżu, zależy bezpośrednio Twój budżet.

Wskazania dotyczące poprawności Twojego planowania, możesz sprawdzać w dwóch miejscach: u prezydenta kraju, który wskazuje ogólne tendencje (+ lub -) oraz w biurze budżetowym — pokazującym wpływające pieniądze i prestiż zarówno Twój, jak i przeciwnej strony.

Sam lot na Księżyc, to tylko około 1 minuta radości i zarazem niepokoju — drobna usterka dowolnego podzespołu to prawie pewna tragedia z udziałem kilku osób. Misja kończy się zwykle (na szczęście) flagą na Księżycu i zakończeniem zabawy. Jeśli jednak lądowanie nie dochodzi do skutku, nie trać ducha i spróbuj znowu, naprawiając uprzednio wadliwy podzespół.

Buzz Aldrin's... jest właściwie grą błędów — wygrywa ten, kto ma ich mniej. Ja po dwutygodniowym graniu poznałem, co to księżycowa grawitacja i jestem z produktu Interplay bardzo zadowolony. To jedna z najlepszych gier strategicznych roku 93.

współczynnika bezpieczeństwa na poziomie 75-85%, każda z części może okazać się (w kosmosie lub nawet na platformie startowej) wadliwa. Nie ma co ryzykować i tracić pieniędzy na nieudane próby. Cel gry jest na szczęście bardziej odległy i skomplikowany.

Po trzech-czterech turach, możesz zabrać się za planowanie pierwszego startu, który nastąpi najwcześniej za pół roku (dlatego każdą misję w kosmos należy programować z właściwym wyprzedzeniem). W tym celu udaj się do administracji, potem do hali montażowej, a następnie do budynku kontroli lotów. Teraz zastanów się nad kolejnymi posunięciami, zakładając optymistycznie, że start się uda i ten krok milowy będziesz miał już za sobą.

Kolejnym krokiem musi być na pewno zakupienie i rozwój załogowego statku kosmicznego — na razie najprostszego typu Mercury. Jeśli masz nadwyżki finansowe, zdecyduj się na nabycie projektu skafandra kosmicznego oraz silników wspomagających (pозwołają zaoszczędzić na przyszłych kosztach).

Domyślasz się zapewne, że kolejne typy rakiet mają zwiększoną siłę nośną, a nowocześniejsze satelity i załogowe statki kosmiczne, z racji na większą masę, będą potrzebować coraz mocniejszych rakiet. Musisz tak kierować planami zakupów, aby nie dopuścić do paranoi — np. wspaniałych satelitów, których nie ma czym wynieść na orbitę albo zabrać na lot na Księżyc. Odpowiednich informacji technicznych szukaj w podręcznikach do gry lub... ucz się na własnych błędach.

Gdy zdobędziesz doświadczenie w lotach załogowych wokół ziemi, odbędziesz



do oporu, możesz wysłać niektórych na trening specjalistyczny, choć nie jest to konieczne. Każdego z astronautów możesz przetransportować do budynku misji załogowych i przypisać ich do odpowiedniej załogi. Pamiętaj jednak, że astronauta którzy nie latają, bardzo szybko tracą zainteresowanie całą zabawą, zabierają swoje zabawki i odchodzą. Tracisz w ten sposób nie tylko ludzi, ale i pieniądze włożone w ich trening.

Nie staraj się od razu zaliczyć lotów załogowych na Księżyc. W ogóle powinno się zawsze sprawdzić sprzęt w misjach bezzałogowych — nie ze względu na oszczędzanie życia astronautów, ale z uwagi na prestiż, który po śmierci nawet jednego człowieka spada o 10



Firma: Interplay
 Dystrybutor: IPS Computer Group
 Rok produkcji: 1993
 Komputer: IBM PC (co najmniej 286)
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib/Gold, Sound Blaster/PRO, Thunder Board, Pro Audio Spectrum Original/Plus/16, Roland MT-32/LAPC-1, Roland SCC-1, Gravis Ultrasound
 Cena (PC): 805.000 zł.

LUKE

SHADOWLANDS

■ Bracia wędrowcy zgromadzeni w jednej z wielu tawern w Aquanor - stolicy Krain Przyczółka, rozprawiali o ostatnich wydarzeniach:

– Teraz, kiedy księżę Vashnar nie żyje, Najwyższy będzie chciał zagarnąć całe Krainy Przyczółka – powiedział Nanock. – A wtedy wszystko pograży się w mroku.

– Dlaczego król nic nie robi? Przecież powinniśmy... – zaczął Helver, ale nagle drzwi gospody otworzyły się i stanęła w nich świetlista postać małej dziewczynki.

Jestem Sapphire z Koronosu, przyniesiona tutaj przez moc rzeki Caval, aby wezwać czterech śmiatłków na pomoc Vashnarowi - powiedziała. – Na moc klątwy rzuconej u boku ukochanej, jego duch nie spocznie, póki Najwyższy nie zostanie zglądzony. Czterech najważniejszych musi zapuścić się do Krainy Cienia, odnaleźć kości Vashnara, pokonać Najwyższego i umieścić szczątki księcia na ołtarzu zmartwychwstania w świątyni Najwyższego.

Jego duch będzie im stale towarzyszył skądś radą. A gdy wskreszą go, nagroda ich nie minie...

I znikła rozpalać w walecznych sercach pragnienie zemsty. Poszło więc czterech. Czterech najmężniejszych, najszlachetniejszych – wybranych przez ducha zmarłego księcia.

Brnęli przez ponure sady Randril, labirynt Sunassi, świątynie i piramidy, walcząc z Zombiem i Piekielnymi Psami, by stanąć przed obliczem Najwyższego i zmierzyć się z nim. Musieli nauczyć się przetrwać w tej ponurej krainie, magię zwalczać magią, a miecz mieczem. Ich największym sprzymierzeńcem było światło, więc nie zapuszczali się w ciemne lochy bez wystarczającego zapasu pochodni. By oszczędzić siły, wrogów atakowali grupą, choć kodeks rycerski nakazywał honorowe pojedynki. Silniejsi zawsze szli przodem, by chronić osłabionych kolegów. Brakowało im żywności i wody, więc nie gardzili nawet skibką chleba, która później mogła uratować od śmierci głodowej. Starannie napełniali wodą wszystkie możliwe flakoniki, aby nie być uzależnionym od jej źródła.

A była to kraina pełna pulapek i krętych ścieżek. Dlatego śmiatłkowie nie gardzili żadną wskazówką, czytając wszystkie napotkane kartki i tabliczki. Z czasem przyjęli swoisty podział ról: jeden stał się strażnikiem światła, drugi magiem i równocześnie lekarzem, a dwaj pozostali w każdej chwili gotowi byli do obrony całej czwórki. Gdy następował niespodziewany atak, ich siła dawała magowi i strażnikowi światła czas na wyciągnięcie broni.

Mag nauczył się skutecznie wykorzystywać czary, tak by wspomagały się nawzajem swo-

im działaniem. Zwoje z zaklęciami wpinal do ksiąg, dzieląc je w zależności od efektu jakie przynosiły. Tak na przykład powstała księga z zaklęciami leczniczymi. Wszystkie znalezione przedmioty, które posiadały magiczną moc, zatrzymywał, by móc dzięki nim wzmocnić siłę czarów.

Strażnik pochodni wiedział, że powinien zabrać ze sobą każde napotkane źródło światła, bo jest ono potężną bronią w walce z siłami ciemności. Podczas potyczek z Zombiem, mocował pochodnię do ściany i rzucał się w wir walki, nigdy nie zapominając jednak zabrać jej z powrotem.

W ten sposób stali się nie tylko zgraną drużyną, ale też przyjaciółmi, których spotkała zasłużona nagroda...

* * *


Tak się kończy ta bajka, a teraz kilka „konkretów”, jak mawiają wykwalifikowani Bajtkopisarze. Starsi z Was (to znaczy co najmniej tak starzy jak ja, a liczę 20 wiosenek) pamiętają z pewnością takie gierki jak ATIC-ATAC, czy TIR'NA'NOGH. Tego typu zabawę, choć oczywiście na wyższym poziomie, proponuje wam Shadowlands. Obsługa programu nie jest trudna i jak zapewniają autorzy można się jej nauczyć w ciągu kilku minut (od przeczytania instrukcji oczywiście). Cała filozofia polega na zapamiętaniu, gdzie i kiedy należy kliknąć lewym lub prawym przyciskiem myszy.

Bardzo sympatycznie rozwiązany jest problem ikon oznaczających czynności. Są one zastąpione przez cztery ideogramy (po jednym dla każdego bohatera) przedstawiające ludzkie ciało. Wybór lewej ręki równoznaczny jest z komendą podnieś, prawej użyj itp. Istnieje też możliwość łączenia tych funkcji.

Grafika oraz efekty dodatkowe, takie jak animacja czy muzyka nie są niestety najwyższych lotów, ale również wymagania gry nie są najwyższe – komputer 16-bitowy oraz karta EGA. Do kupienia programu, zachęcam przede wszystkim fanów role-playing, którzy nie posiadają sprzętu umożliwiającego granie w LANDS OF LORE.

Dublin

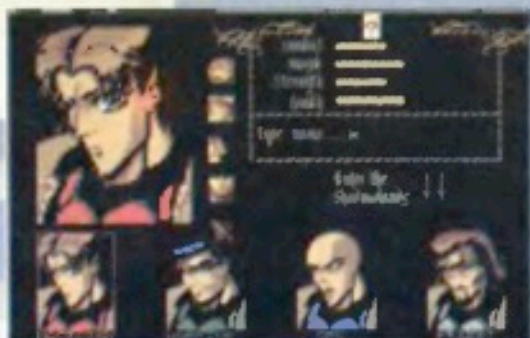
Firma: DOMARK
Dystrybutor: IPS Computer Group
Rok produkcji: 1992
Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): EGA, VGA
Muzyka (PC): Sound Blaster
Cena (Amiga, PC): 244.000 zł.

Grafika:  100%

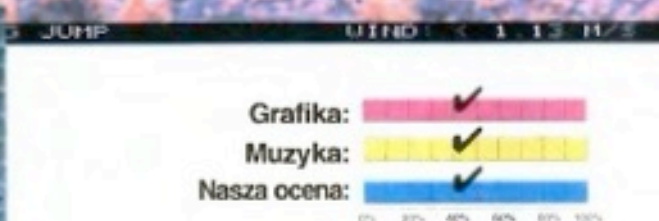
Muzyka:  100%

Nasza ocena:  100%

0% 20% 40% 60% 80% 100%



International Athletics



■ *Wprowadzie do olimpiady letniej zostało jeszcze hektar czasu, ale pora już na odświeżenie zbiorów gier sportowych. Myślę, że lekkoatletyka przygotowana przez autorów Zeppelin Games, będzie optymalna szczególnie, że „chodzi” praktycznie na wszystkich kartach graficznych i jest zrobiona w miarę porządku.*



Wszystkich zainteresowanych lojalnie uprzedzam, że nie jest to typowy decathlon, po którym wyrzucamy do zrypu klawiaturę albo joystick.

W większości wypadków, do sterowania szybkością biegu służy zwykle „prawo-lewo”, a skoki i rzuty załatwia klawisz SPACE. Można powiedzieć, że „proste jak drut”.

Przed rozpoczęciem zabawy dobrze jest wywołać opcje, dzięki którym można ustawić skalę trudności, pogodę, wiatr, liczbę graczy (1-4) itp. Ambitniejsi mogą także obejrzeć własne (lub cudze) światowe rekordy oraz zdobyte medale.

Jak to zwykle bywa w grach olimpijskich, część dyscyplin

jest fajnych, a część kiepskich (czyt. trudnych). Dla mnie rewelacyjne były dwie (rzut oszczepem i dyskiem), w których bardzo szybko pobitem wyniki rekordowe. Typowa wietka radość.

Niestety, nie wszędzie poszło mi tak lekko. Na przykład totalnie zawaliłem skok wzwyż, w którym przy każdej próbie komputer informował mnie niezmiennie *FAULT*, co kończyło się szczupakiem na bieżni. Również trójskok, wymagający precyzyjnego wciskania spacji, okazał się nie do przejścia – najlepszy mój wynik był o metr mniejszy od progu kwalifikacyjnego.

W pozostałych dyscyplinach, takich jak sprint na 100 metrów, 110 przez płotki, skok w dal i rzut kulą, byłem po prostu średniakiem. Mimo najszczerzych chęci, nie pchnąłem kuli na odległość większą niż 28 metrów ani nie przebiegłem 100 metrów w czasie 10 sekund. Trudno, może uda się za cztery lata...

LUKE



Firma: Zeppelin Games Ltd.
 Dystrybutor: L.K. Avalon
 Rok produkcji: 1993
 Komputer: IBM PC
 Grafika (PC): Hercules, CGA, EGA, VGA
 Muzyka (PC): PC Speaker, Adlib, Sound Blaster
 Cena (PC): 150 tys

SYNDICATE

■ **Syndicate to świat przemocy, świat w którym silniejszy i sprytniejszy może zabić zgodnie z panującym bezprawiem, a Syndykat jest jedyną możliwą ewentualnością...**



3

To Ty kierasz poczynaniami jednego z kilkunastu istniejących na ziemi Syndykatów. Do dyspozycji masz ośmiu agentów-cyborgów w przydługich płaszczach i bezwartościowe uzbrojenie w postaci pistoletów i karabinów strzelbnych. Zapas gotówki nie wystarczy nawet na część potrzebnych biocyborgom modyfikacji. Jedyną Twoją przewagą, jest niekomputerowy mózg, instrukcja do gry oraz własna fantazja i pomysłowość.

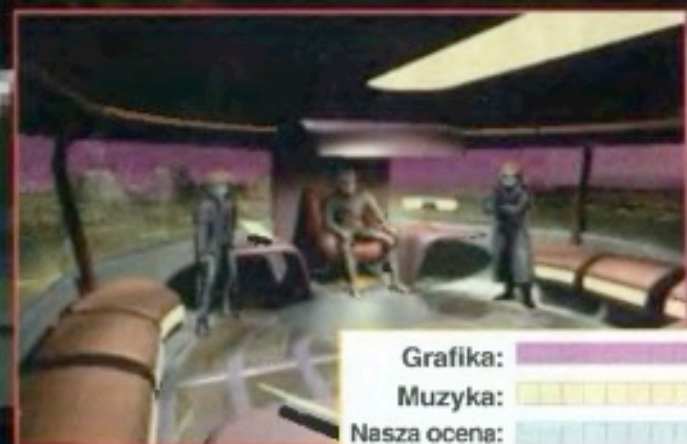
Początek jest podobny jak w większości tego typu gier, mimo że **Syndicate** jest jedyny w swoim rodzaju. Tak więc przechodzisz przez kilka menu, i kierując się zasadą ograniczonego wyboru (nie klikaj piz na nadmiar gadżetów), docierasz wreszcie do sedna sprawy – eliminacji poprzez zabijanie. W pierwszej misji spowoduje się to do wybrania postaci, przebiega około 500 metrów i walknięcia przez ten czas kilka razy FIRE. Nagrodą jest zajęte terytorium i zbierane z niego podatki.

Nie ma się co oszukiwać, że to już koniec tej imprezy. Bez coraz lepszych broni i podzespołów, zatrzymasz się tylko na trzecim, czwartym terytorium, a nie jest to wycieczka bez celu, tylko kolegi rekordów. Liczy się także łatwość grania, w tym celu nie ma próby zakończenia jakiegokolwiek są, szalenie niewiele nudos. Wszystom zainteresowanym polecam więc metodę intensywnego myślenia i ograniczonego czasu – co sprowadza **Syndicate** do poziomu gry (prawie) strategicznej i dobrej!

Pierwszym, co rzuca się w oczy, jest grafika. Wzrostowa pod względem jakości grafika 3-D, choć czas za to jest zównia szybkość wykonywania czynnów – odpowiednio biega tylko podgrzani miotaczem ognia, na próżno szukając miotaku. Mimo, że standardowy „Judzik” ma tylko 2-3 cm wysokości ekranu, dobrze widać jest wszystkie charakterystyczne szczegóły, takie jak wybrana broń, kolor ubrania i niekiedy noszą czerwone berety – czyby wpływ naszej armii?, a nawet nazwy i odznaki policyjne. Oczywiście – nie daje to wiele podczas niezapowiedzianej wymiany ognia, ale komfort gry jest dzięki temu wysoki.

Każdy rejon w **Syndicate** żyje na swój sposób, czego prawie nie można zakłócić. Mężczyźni, kobiety i uciekinierzy nieokreślonej płci chodzą, przyglądają Ci się, uciekają z miejsca strzelanin i uciekają jako bezserosowne ofiary Twojej przemocy. Także policjanci, którzy mogą nakazać Ci oddać broń, są łatwym celem – jedyną twardą serię i po kłopotcie. Pamiętaj jednak, że zamiast zabić „serum”, możesz po zwerbować do organizacji i wykorzystać jako jednego z agentów.

Zbliżanie się członków nieprzyjacielskiego Syndykatu „oznami” Ci nerwowa muzyczka oraz czerwone kropki na mapie. Mądrze zrobisz,



1-4 - Przerzyniki w grze

Grafika:		✓
Muzyka:		✓
Nasza ocena:		✓

0% 20% 40% 60% 80% 100%

jeśli natychmiast zastosujesz odpowiednie metody, dzięki czemu wybory szybciej i pewniej będą podejmować działania. Wybierz także odpowiednią broń i schowaj się za jakimś załosem muru. O tym, że masz strzelać pierwszy chyba nie trzeba Ci mówić...

Sterowanie naszymi pojazdami określamy jako *maszynowe*. Często kierowałem agentów w konkretne miejsce, lecz Ci wybierali drogę delikatnie mówiąc okrężną. Ciężko jest także wprowadzić takiego „pacjenta” na podwyższenie czy kładkę, nie mówiąc już o jeździe samochodem, która nawet spokojnego człowieka przyprawiłaby o zgrzyt zębów; nawiasem mówiąc, samochód jest najczęściej czteruosobową trumną i odradzam niewprawnym jego używanie.

Jeśli już mowa o przemieszczaniu, niebrni też wspomnieć o tzw. podzie-łach, których zakup ma tę zaletę, że zwiększają szybkość, manewrowość, udźwign, czas reakcji, celność strzałów itd. – oczywiście w zależności od rodzaju i wersji nabywanego udoskonalenia. I tak na przykład korpus, poprawia ogólną wytrzymałość na otrzymywane razy, nogi w dużym stopniu przyspieszają chodzenie, itd., itp.

Najbardziej ciekawym kątem jest, rzecz jasna, dobrze rozwinięty kątek strzelania, z którego możliwości korzystasz przez cały czas. W tym wypadku wybór często wybiera się najnowszą technologię, nie zwracając sobie uwagi na odległości.

Zabawę, że planowałem wszystkie rodzaje technologii i zajęłem już kilka do kilkudziesięciu kryteriów, na pewno napotkałem stosowny opór konkurencyjnych Syndykatów. Nie ma się co dziwić, przecież oni w tym czasie również ulepszali swój arsenał i teraz albo Cię wyprzedzają, albo równie szybko dorównują kroku. Schematyczne wymiany sobie służą do osiągnięcia szybkiego finału – na wysypisku trupów.

W tym rozdziale wydaje mi się koncepcja miotacza ognia, która jest w zasadzie dość ograniczony zasięg, natomiast wyraźnym plusem jest ona „podwórka” każdego Syndykatu. Ma to tę zaletę, że znacząco zwiększa ewentualną strzelaninę.

Drugim, również „szybkim” patentem jest używanie lekkiego działka, które kiloma strzałami pozbawia każdego ochoty do życia – trzeba pamiętać o tym, żeby uaktywnić się grupową, co czterokrotnie zwiększa siłę rażenia. Metoda ta jednak zawodzi przy dużej przewadze liczebnej przeciwnika.

Gralem w Syndicate przez kilka tygodni co dziennie i gra podoba mi się coraz bardziej, nie wspominałem o jakimkolwiek znużeniu. Wieloletnia, genialna grafika, muzyka poddana z syntezą mowy oraz świetny dźwięk gry jest gwarantem miesięcznej zabawy. Jest to moim zdaniem jeden z najlepszych tytułów roku 1993.

LUKE

Dystrybutor: IPS Computer Group
 Firma: British Productions Ltd.
 Rok produkcji: 1993
 Komputer: Amiga, IBM PC (co najmniej 386)
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): Sound Blaster
 Cena (PC): 695.400 zł
 Cena (Amiga): 585.600 zł



Czterech wspaniałych szuka przeciwników



Pojedyncza seria z miotacza ognia



...gdy wszystko płonie...



A tak zabijałem policjantów



To stało się w jednej misji, gdzie zlikwidowałem czterdziestu agentów

KOMPAKTOWA PRZYGODÓWKA

■ *Twoja przygoda zaczęła się w Dolinie Sępów – części legendarnego Podziemnego Imperium Zorka. Wędrowaleś po okolicy, robiłeś pamiątkowe zdjęcia i nawet nie przeczuwałeś, że niedługo staniesz przed wielkim zadaniem.*

Odwiedzając właściciela rzecznej latarni, dowiedziałeś się o dziwnych rzeczach dziejących się w miasteczku Shanbar. Pewnego dnia zabudowania ze wschodniej części miasta po prostu zniknęły. Po domach i ulicach nie pozostał nawet najmniejszy ślad. Zaciękwiony opowieścią latarnika postanowiłeś samemu sprawdzić, co stało się w Shanbarze. W miasteczku spotkałeś

rubaszego burmistrza, który oferował Ci lekturę kroniki lokalnych wydarzeń oraz wiele innych dokumentów. W zakurzonych papierzyskach przeczytałeś o Wielkim Rozpadzie, mistrzach białej i czarnej magii, minerałach wydobywanym przez krasnoludów i o kilku tajemniczych zdarzeniach. Dreszcz emocji wstrząsnął twoim ciałem. Wiedziałeś już, że jesteś na tropie niezwykle ekscytującej, ale również niebezpiecznej przygody. Postanowiłeś rozwikłać zagadkę Imperium Zorka.

Będziesz zmuszony stawić czoła wielu przeciwnościom. Weźmiesz udział w wydarzeniach strasznych, tajemniczych i zabawnych. Jedno jest pewne – oto stoisz przed najbardziej pasjonującą przygodą twojego życia.

Tak zaczyna się gra „Return to Zork”. Zgodnie z obietnicą z majowego numeru Bajtka, powoli zaczynamy opisywać gry na CD-ROM-ach pojawiające się na naszym rynku. „Return to Zork CD-ROM” jest rozszerzoną wersją znanej już „z dyskietek”, bardzo ciekawej gry przygodowej. Autorzy włożyli dużo pracy, aby ich gra różniła się od innych z tego gatunku. W efekcie końcowym powstała pozycja, którą śmiało możemy nazwać interakcyjnym filmem. Wszystkie występujące w grze postacie są odgrywane przez zawodowych aktorów. Dialogi nie są wypisywane na ekranie lecz „mówione” przez Sound Blastera. Grafika stworzona przez profesjonalnych malarzy z użyciem techniki ray-tracing i rendering po prostu zachwyca. Interesująco też rozwiązano interfejs komunikacji z graczem. Opiera się on na prostych skojarzeniach myślowych, oferując zestaw animowanych ikon.

Czym się różni wersja na srebrnym krążku od wersji dyskietkowej? Otóż wersja na CD jest wzbogacona o wiele dodatkowych animacji oraz wspaniałą muzykę. Animacje wypełniają takie mo-



menty jak np. poruszanie się po mieście, pokoju, uzupełniają dialog z postaciami oraz ubarwiają kulminacyjne momenty gry. Spacerując po budynku mijamy meble, skręcamy w korytarz i wszystko to jest pokazane płynnym ruchem kamery. Jeżeli zaś chodzi o muzykę, to autorzy zadbali o jej wspaniałe orkiestrowe wykonanie. Melodie zapisano na kompakcie jako oddzielne ścieżki dźwiękowe. Są one odtwarzane podczas zabawy, co jest sprytnym obejściem ograniczeń sprzętowych kart muzycznych. W ten sposób, mając nawet starego, 8-bitowego Sound Blastera będziemy słyszeli wspaniałe stereofoniczne utwory. Oczywiście uprzednio należy podłączyć wy-



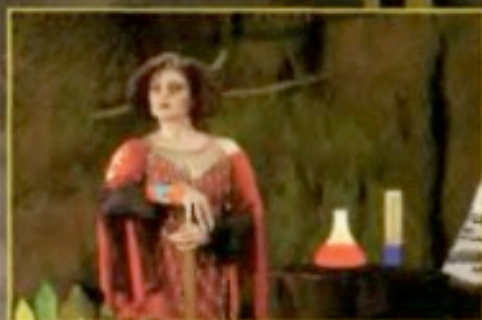
ścia audio z czytnika CD do karty muzycznej lub do wzmacniacza.

„Return to Zork CD-ROM” jest przykładem gry, która wydana na kompaktce zyskała nowy wymiar. Dodanie kilkudziesięciu spektakularnych animacji i orkiestrowej muzyki bardzo podniosło atrakcyjność zabawy. Dokładny opis przygód, jakie spotkają gracza w krainie ZORK, można znaleźć w lutym (23/2'94) numerze TOP SECRETU.

BRUMBA

WYMAGANIA

Komputer: PC (386, VGA, CD-ROM)
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): Sound Blaster



Tytuł: „Return To Zork CD-ROM”
 Producent: Infocom
 Dystrybucja: CD Projekt s.c.,
 Warszawa, ul. Wiejska 19/14,
 tel. (0-2) 6214628
 Cena: 1100 tys. zł (zawiera VAT)

Firma MicroProse, znana z najlepszych w świecie symulatorów lotu, kolejny raz próbuje szczęścia w dziedzinie gier przygodowych. Ich pierwszy produkt typu AGA (Animated Graphic Adventures) – Rex Nebular – był widocznie tak dochodowy, że MicroProse postanowiło kontynuować ten kierunek rozwoju. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że IPS Computer Group zacznie sprowadzać także produkty firmy Lucasfilm Games, której gry stoją zdecydowanie na najwyższym poziomie.

Program po instalacji na twardym dysku zajmuje około 9 MB, z czego ponad 1 MB to reklamówki przygódówek



MicroProse. Wszystkie z nich – BloodNet, Dragon Sphere i Rex Nebular zostały już opisane (Top Secret 4/94, 5/94 i Bajtek 3/94). Niestety, na razie tylko Rex Nebular był rozprowadzany przez legalnego dystrybutora.

Return... tworzy bardzo wyjątkową at-



mosferę gry, na którą składa się niezwykle zrobiona grafika oraz muzyka plus efekty specjalne (trzeba mieć jak zwykle kartę dźwiękową). Najfajniej gra się wleczorem, w ciszy i spokoju – można się nawet od czasu do czasu trochę wystraszyć.



Jak piszą sami autorzy, Return... jest grą bardzo prostą, przeznaczoną głównie dla ludzi o małym pojęciu na temat AGA. Nie należy się więc spodziewać skomplikowanych zagadek, podchwytliwych pytań czy ukrytych lub leżących w cieniach przedmiotów. Dla doświadczonego gracza skończenie „Phantoma” jest kwestią kilku dni.

Wprowadzenie dwóch poziomów trudności (Novice i Challenging) niewiele urozmaica grę, ponieważ różnica między nimi jest bardzo niewielka. Trochę szkoda, że tyle pracy włożonej przez autorów programu, zadowolili jedynie tę gorzej grającą populację komputerowców.

RETURN OF T



Intryga rozpoczyna się w paryskiej operze, w czasach zupełnie teraźniejszych. Raoul Montand, inspektor *surete*, zostaje wynajęty przez dyrektora opery do zbadania sprawy upadku olbrzymiego kryształowego żyrandola prosto na miejsca zajęte przez widzów spektaklu. W wyniku tej tragedii zginęło lub zostało rannych kilkanaście osób.

Wiadome jest od początku, że wypadek nie miał nic wspólnego ze „zmęczeniem” liny, na której ów żyrandol wisiał. Podejrzenia padają więc (z braku lepszych pomysłów) na Eryka – upióra opery.

Raoul oczywiście nie wierzy w bajki, krasnoludki i duchy nawiedzające opery, ale kolejne wypadki szybko zmieniają jego przekonania.

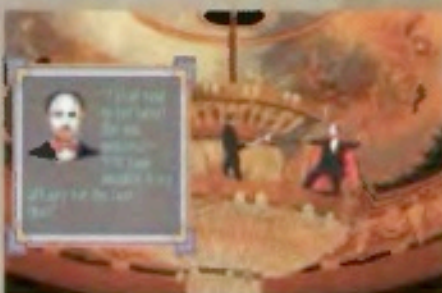
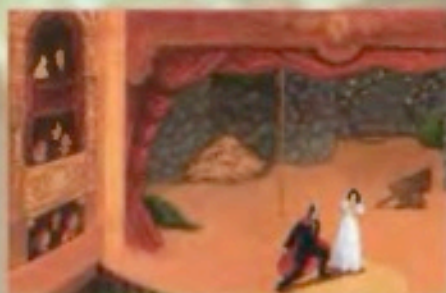
Zaczął się od tego, że zobaczył człowieka w masce, którego wygląd odpowiadał rysopisowi fantoma. Potem mało co nie zabił go worek z piaskiem przy schodach. Ale to jeszcze nie wszystko: na linie od żyrandola wisiała wiadomość fantoma, a obie kobiety (na I i II piętrze) z uporem potwierdzały istnienie ducha sprzed ponad 100 lat. Przeczytanie księżki z biblioteki dyrektora dodatkowo zapętlilo sytuację.

Wprawdzie rozmowa z dyrektorem opery była mało konstruktywna, jednak krzyk który nastąpił potem, obudziliby nawet umarłego. Okazało się, że została zamordowana śpiewaczka a jej przyjaciółka twierdziła uparcie, że widziała uciekającego człowieka w masce. Idąc za jej sprostowaniami, inspektor udał się na podkolebę teatru, gdzie spodziewał się znaleźć

winowajcę. Stało się niestety odwrotnie – fantom był szybszy i zrzucił Raoula na dół.

O dziwo, upadek ten nie zakończył się śmiercią (ani nawet kalectwem). Jedyną istotną różnicą było to, że po przebudzeniu inspektor dowiedział się, że jest rok 1881 a kobieta, z którą właśnie rozmawia, to jego narzeczona. Od razu zrozumiał, że sprowadziło go tu przeznaczenie i ostro zabrał się do pracy. Szybko zmontował linę z hakiem, odszukał latarnię oraz trzy pamiętki z przeszłości (kolorowe).

Napotkanego po drodze malarza Raoul potraktował uprzejmie, tłumacząc co i jak. Ma-



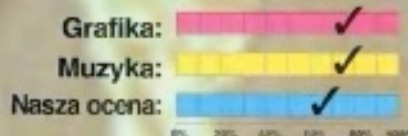
dame Giry, odpowiadająca za obsługę łóż dla najbogatszych, dała się przekonać do wpuszczenia inspektora do tajemniczej łóż nr 5 – własności fantoma. Czy uda się wam odkryć jej tajemnicę?

Jeśli tak, to na drugim piętrze pojawi się Twoja ukochana, więc nie omieszkaj zabawić jej rozmową. Potem wyjdź, podślij co nieco, a następnie sforsuj drzwi przy pomocy siekiery. Dalej wiele potoczy się już z „automatu” a Twoje zadanie sprowadzi się do chodzenia, oglądania i podziwiania pięknej grafiki i animacji – tej drugiej zrobionej zresztą

przy użyciu kamery video.

Najtrudniejsze do przejścia są katakumby znajdujące się pod teatrem – w nich ukrywa się fantom z piękną Christine. Uważaj na tkwiące wszędzie pułapki, z których najgorszą jest kręcenie się w kółko. Kluczem do drzwi jest zadufanie w sobie fantoma a kluczem do układanki jego twarz. Jeśli właściwie rozwiążesz tajemnicę łóżka, na którym leży Christine, będziesz już bardzo blisko zakończenia gry.

LUKE



WYMAGANIA

Komputer: IBM PC (co najmniej 286 + 2 MB RAM)
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): AdLib, Covox, Sound Blaster/PRO, Pro Audio Spectrum/Pius/16, Roland MT-32/LAPC-1/CM-32L, GOLD Sound Standard
 Cena (PC): 793.000 zł

Dystrybutor: IPS
 Computer Group
 Firma: MicroProse
 Rok produkcji: 1993



THE PHANTOM

SEAL TEAM

Jest taki czas w życiu każdego mężczyzny, że marzy się o byciu komandosem z czerwonym beretem bądź niepokonanym mistrzem wschodnich sztuk walki (albo o obu rzeczach na raz). Rzeczywistość szybko weryfikuje takie marzenia i na szczęście po ulicach nie walają się bezrobotni komandosi (chyba, że Ci z paszportem z ZSRR). Dość bezpiecznie więc możemy zasiąść przed ekranem komputera, wgrzywając sympatycznie zrobiony „symulator” drużyny komandosów – Seal Team.

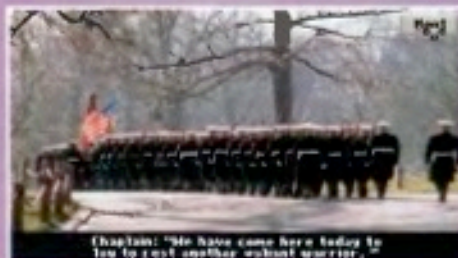
Ludzie-Foki nie są w tej grze zabójcami na wojskowym żołdzie (jak to przedstawiają niektóre sensacyjne filmy), ale tylko dobrze wyszkolenymi żołnierzami biorącymi udział w wojnie wietnamskiej. Twoja drużyna składa się z czterech komandosów, wyposażonych w broń automatyczną, granaty i lekką broń przeciwpancerną.

Siła oddziału nie leży jednak w wyposażeniu, lecz w zaskoczeniu i umiejętnym zaplanowaniu akcji. Każdy z was musi przeżyć pierwsze rozczarowania, kiedy wietnamscy żołnierze roznieśli cały oddział „fok” ogniem ciężkich karabinów maszynowych. Niestety (a może na szczęście), każda misja jest czymś więcej niż bułką z masłem i bez sporego doświadczenia a także wiedzy (zaczepniętej z Instrukcji), nie pożyje się długo.

Większość scenariuszy dzieje się w nocy, co weteran walk w dżungli łatwo obróci na własną korzyść. Członkowie zespołu wypatrują oczy starając się dostrzec ukrytego przeciwnika, snajpera lub dwójkowy patrol nieprzyjaciela. Wczesne wykrycie pozwala na schowanie się i przygotowanie zasadzki. Najważniejsze przykazanie brzmi – nie strzelać bez pewności trafienia. Nawet pojedynczy wystrzał grozi zdradzeniem własnej pozycji nieprzyjacielowi, który jest zwykle licznie i moralnie silniejszy.

Grafika (jak widać na screenach) jest uproszczona. Przyspiesza to znacznie poruszanie się, ale z drugiej strony znacznie zmniejsza „walory smakowe” programu. Z tą szybkością też nie ma co przesadzać – na 386DX/40 gra chodzi stanowczo za wolno, co przedłuża w nieskończoność każdą misję. Częściowo poprawia sytuację wyłączenie detail, ale wtedy trudno jest zauważyć nawet drzewo.

„Foki” nie działają w osamotnieniu. Często czeka na nich łódź desantowa



bądź jeden do kilku helikopterów. Zawsze możesz zarządzać wsparciem, ewakuacją lub obserwacją terenu z ich kabiny (w nocy i tak niewiele widać). Gdy zostaniesz przyduszony ogniem nieprzyjaciela, a zdarza się to częściej niż myślisz, jeden rozkaz rozpocznie alarmową ewakuację – wracasz cały i zdrowy do domu.

Jak każdy symulator, Seal Team oferuje wspaniałe możliwości kontrolowania całej drużyny, a także pojedynczych żołnierzy (oddział można zawsze rozdzielić i połączyć). Część opcji jest dostępna z mapy terenu, lecz większość przyjdzie Ci się nauczyć przy pomocy Instrukcji.

Gra jest moim zdaniem trudna, o czym świadczy nie tylko ponad 100 stronicowa instrukcja obsługi. Żołnierze wietnamscy są niezwykle czujni i bez chwili wahania otwierają całkiem celny ogień – nie pomaga nawet rzucenie się na ziemię. Poza tym dużo jest różnego rodzaju pułapek, zainstalowanych nie tylko w ziemi, ale i na drzewach, co znakomicie spowalnia marsz (trzeba ciągle być czujnym). Człowiek zmniejsza wprawdzie ryzyko wykrycia, lecz również zwalnia poruszanie się, a rozgrywanie jednej misji przez godzinę jest co najmniej lekką przesadą.

Ogólnie gra jest bardzo warta polecenia, głównie ze względu na jej unikalność – pierwszy symulator tego typu. Zachęcam jednak do niej ludzi o dużej cierpliwości i z zapalem do nauczenia się kilkudziesięciu stron instrukcji.

Lo'ANN

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): AdLib/GOLD, MPU-401,
 Pro Audio Spectrum/16,
 Roland LAPCMT-32/Sound Canvas,
 Sound Blaster/PRO
 Cena (PC): 488.000 zł

Grafika: 100%

Muzyka: 100%

Nasza ocena: 100%

Dystrybutor: IPS Computer Group
 Firma: Electronic Arts
 Rok produkcji: 1993

BITWA NA MORZU

Oto rok 1914, początek I wojny światowej. Po wodach Atlantyku majestatycznie pływają wielkie okręty napędzane parą. Uzbrojone jednostki strzegą swoich brzegów i są jednocześnie demonstracją potęgi danego kraju. Morski wyścig zbrojeń pomiędzy Wielką Brytanią i Niemcami spowodował, że marynarki tych krajów wyposażone zostały w najnowocześniejsze statki wojenne tamtych dni. I oto nadszedł czas konfrontacji. Dwie przeciwne sobie morskie armie spotykają się po raz pierwszy w bitwie na otwartych wodach oceanu atlantyckiego.

Gra „Jutland” wydana na CD-ROM’ie jest symulacją bitew morskich z okresu I wojny światowej. Grający może objąć dowództwo nad marynarką brytyjską lub niemiecką i stoczyć pięć historycznych pojedynków o Heligoland Bight (Cieśnina Helgojsnd), Coronel, Falkland Islands, Dogger Bank i Jutlandię.

Sama zabawa polega na dowodzeniu wybranym okrętem i oczywiście na niszczeniu okrętów wroga. Po pierwsze należy zlokalizować nieprzyjacielskie jednostki i wydając odpowiednie komendy maszynowi, zbliżyć się do nich na odległość zasięgu ognia. W zależności od klasy okrętu jakim się dowodzi, do dyspozycji mamy kilka wyrzutni torped i dział pokładowe. Ocean można obserwować z mostku kapitańskiego lub za pomocą lornetki. Do zadań dowódcy okrętu należy również dbałość o jak najefektywniejsze usuwanie powstałych podczas bitwy uszkodzeń.

Grafika nie zachwyca, ale jest dopracowana, zwłaszcza jeżeli uruchomimy grę w trybie VESA. Na uwagę zasługują sekwencje wideo przedstawiające fragmenty oryginalnych kronik filmowych z czasów I wojny światowej. Gra zajmuje 118 MB na kompakcie, jednak aż 25 MB zostaje przeniesione po instalacji na twardy dysk. Na srebrzystej płytce oprócz samych danych gry, nagrano jeszcze cztery krótkie ścieżki audio z muzyką. W ten sposób podczas początkowych scen gry usłyszymy nastrojową muzykę najwyższej jakości.

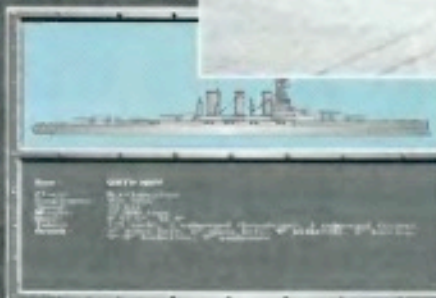
W sumie „Jutland” nie jest skomplikowanym symulatorem działań wojennych, tylko przyjemną grą pozwalającą wziąć udział w potyczkach morskich z okresu I wojny światowej. Na pewno jest to pozycja dla osób, które pierwszy raz sięgnęły po grę tego typu, ale chyba nie zachwyci koneserów wodnej batalistyki.

BROMBA

Grafika: Muzyka: Nasza ocena: 

0% 20% 40% 60% 80% 100%

Dystrybucja:
CD Projekt s.c.,
00-480 Warszawa, ul. Wiejska 19/14,
tel. 6214628



WYMAGANIA

Komputer: 386DX/25 MHz, 4 MB RAM
Grafika: VGA lub SVGA (VESA)
Muzyka: Sound Blaaster
Dysk: potrzeba 25 MB
CD-ROM single speed, mysz
Cena: 1, 100 tys. zł (zawiera VAT)

SYNDICATE PLUS

O **Syndicate** pisaliśmy całkiem niedawno – w *Bajtku 6/94*. Od tego czasu pojawiła się nowa wersja tej doskonałej gry (tzw. upgrade), niesfety jak na razie tylko w wersji kompaktowej. Fanów **Syndicate** mogą po-



Tak wygląda zrzut napalmu.



Ten obrazek symbolizuje koniec zabawy.

cieszyć jednak tym, że program łatwo daje się „przerzucić” na twardy dysk, więc wystarczy kolega z CD-ROM'em, paczka dyskielek oraz od 26 do 52 MB wolnego miejsca na dysku.

Na kompaktce znajdują się trzy istotne rzeczy – stara wersja **Syndicate** (13 MB), upgrade nazwany przez autorów *American Revolt* (13 MB), oraz obie te części przygotowane dla karty Sound Blaster 16 (aż 26 MB!)?

Przekopiowanie gry na dysk twardy ma jeszcze tę wielką zaletę, że prawie dwukrotnie skraca oczekiwanie na wgranie poszczególnych planszy, map i samych misji. Moim zdaniem granie bezpośrednio z „płytki” mija się z celem.

American Revolt to nowe 28 misji, które jednomyślnie zostały uznane przez grającą część redakcji za niemożliwe do ukończenia (z wyjątkiem kilku). Tępo odmówić moim kolegom racji – prawie każda misja

zaczyna się od frontального ataku zgrai zaplaszczonych syndykatorów, uzbrojonych w Broń Gaussa lub lasery. Często także nie starcza nawet czasu na zorientowanie się o co chodzi w misji, kiedy pojawia się komunikat MISSION FAILED. Nie są to na pewno elementy zachęcające do grania.

Przez tydzień udało mi się skończyć osiem scenariuszy, co daje fatalną średnią jednej misji dziennie. Trudno jednak o lepsze wyniki, kiedy zdarzają się sytuacje rodem z najgorszych snów – ukryci cywile wyposażeni w broń Gaussa, strzelający nie w Ciebie, ale w bezcennych patrolowców, dowódców itp. Zapewniam was, że taki atak, gdy misja wydaje się już ukończona, szybko przemienia zwykłego gracza w zapionego gracza.



Przed...



Jedno odpalenie z broni Gaussa i po płotkach.



...i po ataku lotniczym.

Oczywiście autorzy zadbali o to, aby dołożyć Ci nowe wyposażenie – do ochrony służy tarcza genetyczna a do ataku lotnictwo. Tak naprawdę jednak, to tarcza nie spełnia wcale swojego zadania, bo agenci syndykatów rozpoznają Cię tak czy inaczej. Sytuację poprawia trochę lotnictwo, które wezwane w odpowiednim momencie zalewa napalmem prawie cały ekran, ale nie ma róży bez kolców – przyjemność ta kosztuje 50.000 nowych dolarów.

Ogólnie więc trzeba być dosyć mocnym zawodnikiem, żeby zawalczyć o coś więcej w nowych misjach **Syndicate**. Dzięki tak wysokiej poprzeczce, gra może cieszyć potencjalnych klientów firmy IPS Computer Group nawet przez wiele miesięcy. I nie jest tu przeszkodą fakt, że nie wydrukowano nowej instrukcji do gry a użyto jej starej wersji – zmiany w programie są rzeczywiście niewielkie.

Smutny jest natomiast fakt, że nie została dokładnie opisana procedura uruchomienia gry na sieci – pozwala to podobno grać osiemu osobom jednocześnie, ale w tym wy-

koczywał sam wielki (dosłownie) SySop Michał Szokolo – program nieustannie się zawieszał, bądź też nie potrafił nawiązać połączenia pomiędzy terminalami.

Ogólna ocena musi być ostrożna, gdyż kilka oczywistych braków w programie a także dołączonej dokumentacji nie pozwala na przyznanie maksymalnych not. Myślę jednak, że nawet mimo to wielu z was zdecyduje się na zakupienie **Syndicate Plus** – do czego być może zachęca was również zamieszczone obok sumy.

LUKE

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC (tylko wersja CD)
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): Sound Blaster/PRO/16
 Minimalne wymagania (PC): 386 + 4 MB RAM, CD-ROM, mysz, MS-DOS 5.0
 Cena (PC-CD): 695.400 zł

Grafika: ✓

Muzyka: ✓

Nasza ocena: ✓

Dystrybutor: IPS Computer Group
 Firma: Bullfrog Productions Ltd.
 Rok produkcji: 1993

SHADOW CASTER

Shadow Caster jest jedną z niewielu gier, które są rozprowadzane w dwóch wersjach – na dyskietkach i płytach kompaktowych. Ta druga wersja gry jest oczywiście ciekawsza: posiada niezłe zrobione intro oraz kilkanaście tekstów zapisanych na płytce w formacie audio. Jeśli Twój zestaw multimedialny (CD i karta dźwiękowa) jest połączony odpowiednim kablem, będziesz mógł cieszyć się w czasie gry idealną angielszczyzną narratorki.

Jeśli zaliczyłbyś Shadow Caster do rodziny Role Playing, rednocyjni fani tego gatunku prawdopodobnie nie powstrzymałby się od egzekucji na mojej osobie. Dodaj więc, że program ten czystym RPG-iem nie jest, ale brakuje mu tylko bardziej rozbudowanych punktów życia, energii, doświadczenia – jak to w tego typu grach bywa. Poza tym aż roi się od potworów, zagadek, magicznych przedmiotów i różnorodnych broni.

Na ekranie znajduje się niezły zestaw ikon oraz „kamień” sterujących poczynaniami bohatera i wielkością okna gry. Dzięki tym drugim możesz nurkować, schylać się, przechodzić pomiędzy piętrami, a także zmieniać wielkość okna, co na szczęście nie wiąże się ze spowolnieniem animacji.

Ikonki służą jak zwykle do wydawania najważniejszych poleceń i korzystania z „innych” możliwości programu: współpraca z dyskiem, automapa, wykorzystanie rąk i nóg, strzałki sterujące, a także postaci metamorficzne (o nich niżej). Ogólna użyteczność tego interfejsu użytkownika jest według mnie zupełnie niezła i nie bardzo można się do czegoś przyczepić (jedyнным mankamentem jest niestandardowość w stosunku do innych gier, ale RPG-i i tak cierpią na brak jakichkolwiek standardów).



Zostałem opalikoniony.



Niegrażnie akrywnie ukryte za ścianą ognia.

Formy metamorficzne, o których wspominałem, to po prostu inne odmiany Twojego bohatera – a każda z nich posiada własne umiejętności główne, oraz dodatkowe (charakterystyczne tylko dla niej). Bez nich daleko nie zajdziesz, gdyż większość przydatnych na Twoje przybycie niespodzianek wymaga od Ciebie bezbłędneho wykorzystania umiejętności każdej z form. Jeśli chcesz wiedzieć więcej, spójrz na tebelkę obok.

Cała historia zaczyna się w okolicy bagien, gdzie mieszasz pierwszego potwora i znajdujesz pierwszą z postaci „metamorficznych” Twojego bohatera (sympatycznie wyglądający postument). Dalszy sukcesans ujawni prawdopodobnie jeszcze kilka przydatnych przedmiotów, jak np. napój magiczny.

Zanim jednak posiądziesz wszystkie formy metamorficzne, zaczniesz od Kirta i Maorina, a od Cauna dzieł Cię dobrych kilka poziomów labiryntów. Posłuchaj więc trochę o obronie przed nieprzyjacielnymi stworzeniami.

Zdecydowanie największą siłę rażenia posiada Meorin, którego podwójne uderzenie potężnymi, pazurastymi rękami wykańcza szybciej niż jakakolwiek broń (nie, chyba że znajdziesz gdzieś UZI – mi się nie udało). Zanim potraktujesz delikwenta serią ciosów, zbliż się maksymalnie do niego i nie czekaj na zaproszenie. Bardziej opomysł klientów – np. wielorękiego bydlaka z zamku – nie wykończysz zwykłą bijątką. Twoja w tym głowa, żeby na każdego mocniejszego pacjenta znaleźć skuteczną broń: różdżkę, miecz czy cokolwiek innego.

Walka jest o tyle istotnym elementem gry, że punkty życia nie wracają tak szybko jak w innych RPG-ach. Każdy ubytek trzeba uzupełnić magicznym napojem (a tych jak na lekarstwo), bądź długim oczekiwaniem w formie Kirta, co nudzi się wyjątkowo szybko. Trzeba również zwracać baczną uwagę na punkty siły, niezbędnej do przemian metamorficznych i korzystania z ich specjalnych umiejętności. Tutaj każdą operację przeprowadzaj z lekką właściwą skopowal.

W przerwach pomiędzy mordobiciem a waleśaniem się bez celu po leśnych i murzawnych labiryntach, napotkasz na wiele zagadek z gatunku czuj-mózg. Często pojawia się strzelająca skrzyńka, błoto które odbiera punkty życia, wytrawione postumenty, zamknięte drogi.

Przesadą byłoby tu stwierdzenie, że wystarczy pomyśleć. Zaprawdę wiele z myśleniem wspólnego nie mają – tkrynie trzeba rozwalać przy użyciu zielonej różdżki, w błoto rzuca się pozostałości chodzących muskawków, wybrakowane postumenty uzupełnia się odpowiednio (czterema kamiennymi twarzami) a zamknięte drogi w miarę możliwości otwiera się (wyszcząca kula służy do spuszczenia wody – najpierw zabij pelzające bydlaki za pomocą shurikena).

W grze bardzo łatwo dochodzi się do momentu, gdy wszystko wydaje się już zrobione i przeszukane. W międzyczasie przybywa przedmiotów, których nie ma gdzie wykorzystać. Kończy się energia i pomyśleć. To wszystko na szczęście nie zraziło mnie na tyle, by zupełnie rzucić Shadow Caster. Jest to jeden z lepszych RPG-ów ostatnich dni, i jeszcze trochę nim pozostanie. Zachęcam wszystkich do spróbowania szczerda i faktu.

Polamania winseł

Lo'Ann




FORMY METAMORFICZNE

- KIRT** – główna postać, z której można przekształcać się w sześć pozostałych. Kirt dobrze skacze i kopie.
- MAORIN** – słaby pływak, za to dzielny i potężny wojownik; posiada umiejętność oczekiwania w bezruchu i widzenia w ciemności (podczernienie?).
- CAUN** – kiepski, ale szybko zdrowiejący wojownik; umie dociąć się osłoną, wywołać chmurę kąsających owadów, oświetlić ciemne pomieszczenia i dosięgnąć rzeczy odległych, bądź przedzielonych przeszkodą.
- OPSIS** – monstrualne oczy, posiadające władzę nad ogniem i lodowym wiatrem; znakomite do odkrywania przedmiotów, do których jeszcze nie dotarłeś.
- KAHPA** – świetny pływak, który może oddychać także pod wodą (nie tracisz siły); nieźle walczy, atakuje dźwiękami i prądem.
- SSAIR** – latający smok o potężnym ogniu i gorącym oddechu z paszczy, wytrzymały na zadawane razy.
- GROST** – praktycznie niezniszczalny w walce, umie rozbijać mury, jego dotknięcie może paraliżować, a uderzenie nóg w ziemię wywołuje trzęsienie ziemi.

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): Sound Blaster/PRO, MPU-401 Interface General MIDI
 Minimalne wymagania (PC): 386DX/33 + 4 MB RAM, 5 MB na HDD, mysz, MS DOS 5.0
 Cena (PC, PC-CD): 793.000 zł

Dystrybutor: IPS Computer Group
 Firma: ORIGIN Systems, Inc.
 Rok produkcji: 1993

Grafika: 
 Muzyka: 
 Nasza ocena: 

FIELDS OF GLORY

Program ten jest już właściwie klasyką komputerową – przynajmniej dla sympatyków gier strategicznych – i mimo, że liczy sobie prawie rok, popularność FoG jest nadal olbrzymia.

FoG symuluje na dużą skalę ostatnią fazę 100 dni Napoleona, a konkretnie okres pomiędzy 16 a 19 czerwca 1815 roku. Dzięki temu, że siły Napoleona nie były rozlokowane w jednym miejscu, autorzy gry wiernie odtworzyli cztery wielkie historyczne bitwy, w czasie których dowodził zarówno sam wielki Napoleon, jak i jego najbardziej zaufani dowódcy – Ney i Grouchy. Przeciwko nim walczy armia koalicyjna pod wodzą Wellingtona oraz Prusacy pod rozkazami Blüchera.

Rozpocząć całą zabawę najlepiej jest od fikcyjnej bitwy Nivless, w której bierze udział stosunkowo niewielka liczba żołnierzy z obu stron. Daje to szansę na zorientowanie się w sposobach wydawania rozkazów, zmiany szyków i kierowania poszczególnymi oddziałami. Wprowadzenie na początku może się wydawać, że poczynania Twoich podopiecznych są przypadkowe, jednak z czasem znajdziesz w tym sens i logikę. Pamiętaj o tym, żeby włączyć opcję czasu na FAST.

Główną siłą uderzeniową każdej armii jest piechota – dzieje się tak tylko dlatego, że jest jej po prostu najwięcej. Odpowied-



Zupełny początek bitwy pod Nivless.

nio sformowana i pokierowana może szybko przechylić szalę zwycięstwa na Twoją stronę. Do tego jednak będzie potrzebne idealne współdziałanie pozostałej części armii – kawalerii oraz artylerii.



Ogólna bitwyka widziana na mapie w skali jednomilowej.

Prawie w każdym scenariuszu można z zamkniętymi oczami zaczynać od podciągnięcia dział w kierunku przeciwnika i wydania rozkazu ostrzału. Nieprzyjaciel reaguje bardzo biernie – najczęściej czeka, aż zaatakowane oddziały spanikują i uciekną z pola bitwy. Tą metodą można wyeliminować nawet do 40% nieprzyjacielskich sił, uważając jednak bacznie na ewentualne kontrataki kawalerii, która może w jednej chwili zamienić Twoją artylerię w kupę złomu.

W tym momencie właśnie pojawiają się motywy współdziałania wojsk. Jeśli odpowiednio ustawisz własną kawalerię, zawsze masz okazję wyprzedzenia kontrataków przeciwnika i wycofania artylerii z zagrożonych rejonów.

Także powolna piechota może pokazać łwi pazur (i to niejedną). Przy sformowanym czworoboku odeprze atak każdej wrogiej jednostki, nawet dużo liczniejszej. Linia lub kolumna jest natomiast idealnym ustawieniem ofensywnym – pozwala zarówno na skuteczny ostrzał, marsz jak i bezpośredni atak na pozycje nieprzyjaciela.

Gdy bitwa wejdzie w fazę ruchomą, tzn. gdy przeciwnik rozpocznie aktywne dowodzenie swymi oddziałami, artyleria staje się prawie zupełnie bezużyteczna – jest zbyt powolna, by przegrupować ją w odpowiednie miejsce. Wtedy dopiero okaże się naprawdę, jaki z Ciebie dowódca. Mając do dyspozycji tylko kilka godzin będziesz musiał zgnieść nieprzyjaciela przy użyciu (najczęściej) mniejszej armii.

Pamiętaj, że jako strona atakująca, jesteś zawsze w gorszej sytuacji. Wprowadzenie wrogie oddziały nie mogą się na szczęście okopywać, jednak wystarczy, że sformują czworoboki i dobrze rozmieszczą artylerię. Zdobывая ich pozycje wysta-



wiasz się na ogień dział i karabinów, a nacierając na ustawione szyki nieprzyjaciela, masz niewielkie szanse rozbić je przy pierwszym lub drugim podejściu.

Na szczęście na niższych poziomach trudności komputer słabiej radzi sobie ze sterowaniem armią i zadanie masz ułatwione. Jeśli będziesz wygrywał za każdym razem, spróbuj czegoś trudniejszego. Do Waterloo sięgaj jednak nie wcześniej, jak po tygodniu grania – tę bitwę rozgrywa się cały dzień.

Sterujesz wojskami używając do tego celu map o różnej skali: ośmiomilowa,



Bitwa pod Wagnée.

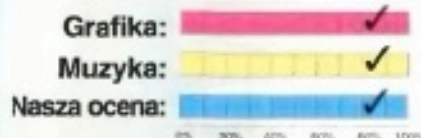
czteromilowa i jednomilowa. Te dwie pierwsze są dobre do wydawania rozkazów na dużą skalę – widać na nich prawie całe pole bitwy. Mapa jednomilowa służy z reguły do oglądania walk pojedynczych oddziałów i ich strat (jedna leżąca sylwetka to 70 trupów).

Program, oprócz świetnych walorów strategicznych, posiada także doskonałą muzykę – odgłosy trąbek, dział, szcęk broni, okrzyki. Również grafika ucieszy wzrok niejednego, szczególnie oddziały na mapie w skali jednomilowej wyglądają rewelacyjnie (co widać na screenach).

LUKE

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): PC Speaker, COVOX Sound Master, AdLib, Sound Blaster/PRO, Roland LAPC-1/MT-32L
 Minimalne wymagania (PC): 386 + 2MB RAM, 12 MB na HDD, mysz, MS-DOS 5.0
 Cena (PC): 854.000 zł



Dystrybutor: IPS Computer Group
 Firma: ORIGIN Systems, Inc.
 Rok produkcji: 1993

STARLORD CD

Microprose upodobał sobie ostatnio gry strategiczne, których akcja toczy się w kosmosie. Po Master of Orion, będącym kosmicznym odpowiednikiem Civilization pojawił się Starlord ujmujący walkę kosmiczną w odmienny, zgoła mafijny sposób.

Akcja rozgrywa się w galaktyce złożonej z setek gwiazd. O władzę nad nią ubiega się kilka rodów. Zwycięży ten, który opanuje wszystkie trony królewskie i tron Imperatora.

Cała gra składa się z trzech części: strategii, mającej na celu opanowanie Galaktyki, taktycznego rozgrywania poszczególnych bitew i quasi-symulacji walki zespołu floty powietrznej, którym dowodzisz. Nie lubiący symulacji lotniczych spieszę polecić, iż można je ominąć. Komputer sam rozstrzyga bitwy, co oszczędza wiele czasu i nerwów.

Do dyspozycji masz statek dwukabinowy. W pierwszej kabine (mostek) możesz wydać rozkazy odlotu, handlu oraz podejść, gdzie znajdujesz się w galaktycznej hierarchii. Drugi, pokój map, pozwala uzyskać bardzo dokładne informacje o gwiazdach i ich mieszkańcach.

Starlord w mniejszym stopniu niż Mas-



Początek gry.

opuszczą Cię sprzymierzeńcy pozbawieni żywności lub wody, bezbronna gwiazda macierzysta zostanie złupiona przez wrogów. Na zaopatrzenie, broń i najem armii trzeba więc mieć pieniądze. Otrzymujemy je z dwóch źródeł: rabunku wrogów i stałych podatków płynących z gwiazdy-bazy. Na tym się jednak kończy ekonomia, wprowadzona praktycznie do handlu. Poszczególne gwiazdy produkują coś, ale dzieje się to niezależnie od nas.

Znacznie ważniejsze są w grze: pozycja w galaktycznej hierarchii i liczna rodzina. Nad całą Galaktyką władzę sprawuje Imperator. Podlegają mu królowie, tym z kolei książęta. Niżej w hierarchii są hrabiowie i zwykła szlachta. Im wyżej jesteś w hierarchii, tym lepszy masz statek, tym więcej dochodów przynosi Twoja gwiazda i tym bardziej liczy się Twoje zdanie w prowadzonych przez Ciebie negocjacjach.

Swą siłę budujesz jednak mniej na dyplomacji, rzeczy niezwykle zawodnej, a bardziej na sile militarnej Twojej rodziny. Budowanie rodziny następuje przez podboje. Na każdej zdobytej planecie zostawiasz swego syna (córkę). By wysoki nie były jalone, każdego członka rodziny powinnoś wyposażyc w broń, żywność, wojsko. Gdy odleci z jego planety, staje się on Twym sprzymierzeńcem i wspiera Cię w ataku i obronie na każde życzenie. Przy okazji może jednak zniszczyć wypracowane przez Ciebie porozumienia dyplomatyczne, atakując kogoś, z kim właśnie prowadziłeś negocjacje.

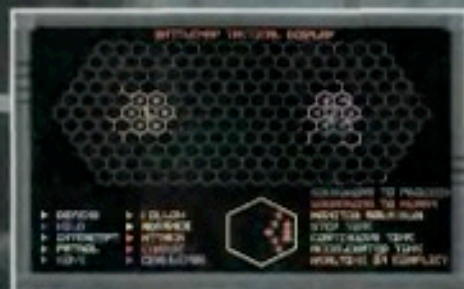
Zanim jednak zaczniesz podboje musisz pomyśleć o umocnieniu swej gwiazdy

i zebraniu armii odpowiednio licznej, by mogła zdobyć nową planetę i zostawić na niej garnizon. W tym celu albo czekasz aż skarbiec zapelni się pokładami, albo pomagasz szczęściu łupiąc skarbowe siasdów, którzy nieopatrznie opuścili swą gwiazdę-bazę. Jeśli czujesz się wystarczająco silny, po opróżnieniu skarbcza możesz czekać na gospodarza, inkasując jego pieniądze, a gdy wróci pobić go i zawładnąć jego gwiazdą.

Ciekawym rozwiązaniem, nie spotykanym dotąd w strategiach, są właśnie napady rabunkowe. Jeśli jesteś słaby i masz prawo przypuszczać, iż ktoś chce Cię wyeliminować z walki o prymat w galaktyce, możesz udać się do zaprzyjaźnionej rodziny i przeczekać najgorsze. Przeciwnicy napadną Twą planetę, złupią ją, ale zazwyczaj nie zabawią długo i po pozbleneraniu się będziesz miał szansę na mały rewanż.

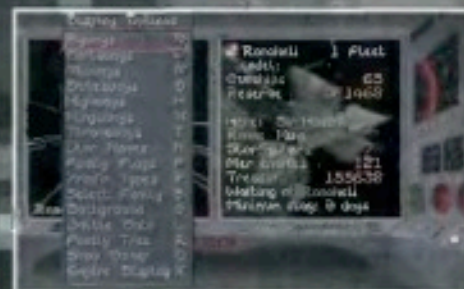
Starlord nie zachwyca graficznie, gdyż znalazłoby się wiele gier pozostawiających go pod tym względem daleko w tyle. Wersja CD różni się od dyskietkowej tylko dostępem do trzech wersji językowych (angielska, niemiecka, francuska). Pomimo praktycznie braku zmian w porównaniu z wersją dyskietkową Starlord byłby godzien polecenia ze względu na grywalność - wielkość galaktyki, trzy scenariusze rozpoczynające się w różnych stadiach koncentracji władzy, dowolne wskazywanie miejsca w hierarchii, od którego chcemy zacząć, dodatkowe niespodzianki w przestrzeni kosmicznej - to wszystko decyduje o niewątpliwie atrakcyjności gwiazdnego lorda. Natomiast wątpliwość w poprzednim zdaniu bierze się z ceny - 1.488.000 zł za program przeniesiony na CD z dyskietek. Czy to nie za dużo?

PALCJUSZ



Bitwa taktyczna.

ter of Orion wykorzystuje wątek ekonomiczny. Oczywiście jest on ważny - gdy zabraknie zaopatrzenia, Twoja flota może utknąć na jakiejś planecie z braku paliwa,



Mapa galaktyki (trochę ukryta).

WYMAGANIA

Komputer: 386SX/16 MHz, 2 MB RAM
 Grafika: VGA
 Muzyka: AdLib, Sound Blaster, Roland LAPC-1
 Dysk: potrzeba 5 MB
 CD-ROM, mysz, MS DOS 5.0
 Cena: 1.488 tys. zł

Dystrybutor: IPS Computer Group
 Firma: MicroProse
 Rok produkcji: 1993



HIRE A GUN

Zapraszamy do zabawy miłośników fantastycznego refleksu. Oto wymarzona gra dla Was.

Grupa najemników z przyszłości wyjętych spod prawa, aczkolwiek bardzo sympatycznych, zarabia na życie (całkiem wygodne) wykonywaniem różnych zleceń. Od niarczenia dzieci, do eliminacji niewygodnych osób. Przed nimi misja pozornie taka jak wiele innych, lecz jej powodzenie zależy od Ciebie.

Zadaniem głównym jest przerwanie produkcji i dystrybucji pewnych biomechanicznych organizmów wytwarzanych na Graveyard. „Przerwanie” oznacza w rzeczywistości likwidację punktu dystrybucji wraz z całą infrastrukturą poprzez eksplozję termonuklearną. Oczywiście, planeta Graveyard opanowana jest przez te organizmy, więc jeśli nie będziesz do nich strzelać to one Cię zjedzą, rozszarpią lub zmiążdżą.

Twoja grupa strażników składać się będzie z czterech osób. Wybrać musisz ich spośród dwunastoosobowego zespołu, więc najpierw dokładnie przeczytaj wszystkie dossier. W zespole masz ludzi i cyborgi obojga płci, a także sprzęt całkowicie zmechanizowany (choć miejscami inteligentny) – to znaczy roboty. Specjalizacji oczywiście jest tyle ilu członków załogi. Wszystkich łączy natomiast umiejętność zabijania. Poza tym dysponujesz pilotem, specem od systemów zabezpieczających, elektronikiem i innym ciekawymi osobkami. Wybór należy do Ciebie. Zastanów się dobrze, bo nie ma możliwości zmiany składu podczas scenariusza.

Zanim przystąpisz do misji, dobrze byłoby powprawiać się w strzelaniu, szybkiej wymianie broni i amunicji, poruszaniu się i orientacji w terenie. Takiego komandosa zrobi z Ciebie misja treningowa. Odbycie jej jest opłacalne, bo inaczej ktoś Ci odstrzeliłby tyłek (ewentualnie odgryzie). Praktyki dla odmiany nabierzesz korzystając z opcji ACTION. Jak wiadomo ćwiczenie czyni mistrza, więc jeśli chcesz coś osiągnąć, to sięgnij do misji tu zawartych. One dadzą Ci pojęcie (ale bardzo blade), co Cię czeka w przyszłości. I wreszcie dla starych wyjadaczy – pełna wersja gry RPG. Zabawa się kończy i zaczyna walka o życie.

Gra posiada również opcje umożliwiające zabawę więcej niż jednej osobie. Konkretnie, szczęściarzy takich może być czterech. Ułatwia to życie, gdyż każdy zajmuje się własną postacią, a nie wszystkimi czterema. Dzięki temu, z reguły, „żyjesz” dłużej.

Czego by nie mówić, czy nie pisać, instrukcję obsługi i wszystkie inne drobiazgi i tak musisz przeczytać. A w tym przypadku jest CO czytać! Cztery książeczki, z których dwie musisz sobie przyswoić jak paciorek, trzeciej połowę, a czwartą możesz przeczytać przed snem, jeśli akurat lubisz opowiadania SF. Niestety nie ma tu czasu na zagłębienie do instrukcji w trakcie gry.

Grafika nierewelacyjna. Ale podobno do wszystkiego można się przyzwyczaić...

Gierka oprócz standardowych zapotrzebowań sprzętowych wymaga również cierpliwości, bo nic tu nie przychodzi z łatwością, i dużej zaprawy w strzelaniu do wszystkiego co się rusza. Więc do dzieła!

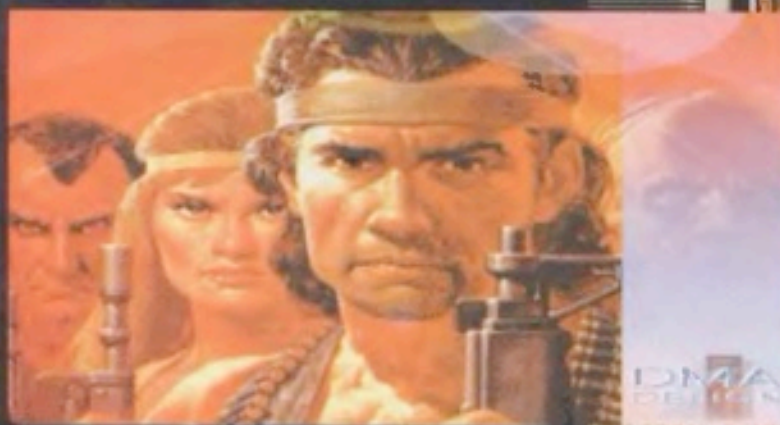
00024
Depd.
1

Dystrybutor: IPS Computer Group

Firma: Psygnosis

Rok produkcji: 1993

Cena (PC): 696.600 tys. zł



DUBLIN

WYMAGANIA

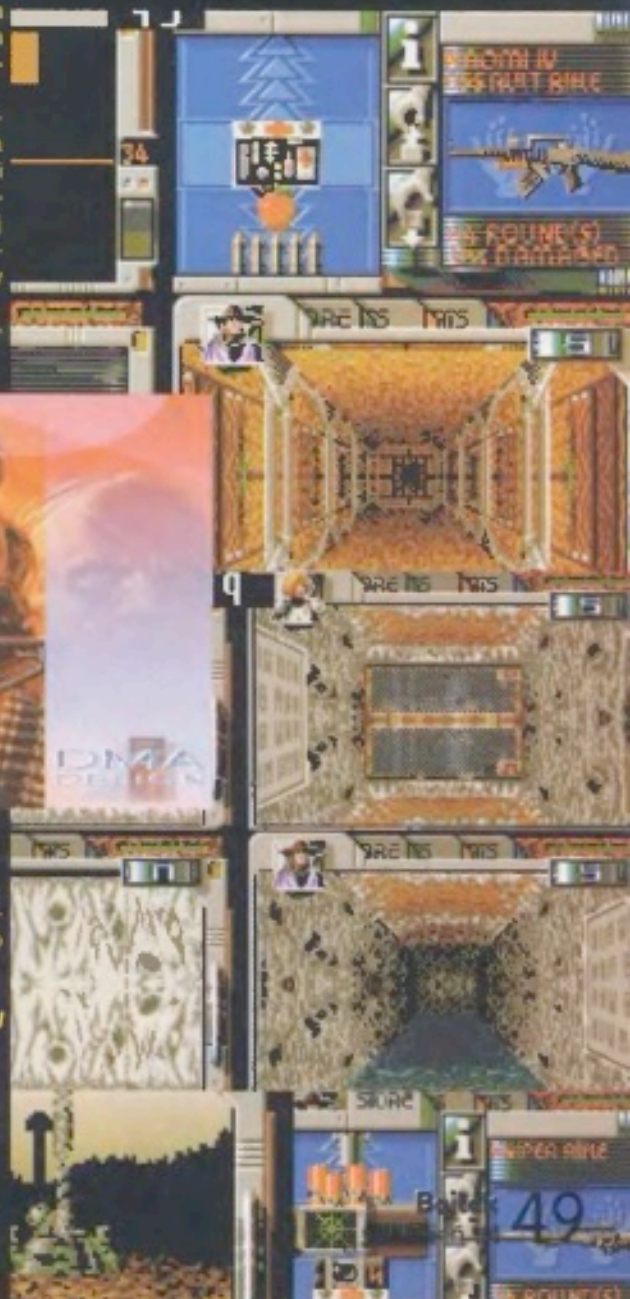
Komputer: IBM PC
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): PC Speaker, Roland,
 Sound Blaster, AdLib
 Minimalne wymagania:
 386, 1 MB RAM, 5 MB HDD, mysz

Grafika:

Muzyka:

Nasza ocena:

0% 20% 40% 60% 80% 100%





F-15 Strike Eagle III

Symulatory lotu są coraz większe, coraz wolniej chodzą i coraz trudniej je obsługiwać. Wprawdzie autorzy gier, mrużąc coś o potrzebie zwiększenia realizmowości, ale pisanie symulatorów dla pilotów wojskowych i nikogo więcej staje się przesadą. Nie dziwota więc, że przebojami rynkowymi są nadal Comanche i Retaliator (który „chodził” nawet na karcie EGA), a o kolejnych wersjach F15 III mało się słyszy.

To co napisałem powyżej, potwierdza bardzo szybko 200-stronicowa instrukcja – jedna z większych, jakie kiedykolwiek miałem w ręku. Ciężko się przez nią przegryźć, ciężko nauczyć się za jej pomocą latać. Wystarczy przejrzeć sobie środkową część tej książeczki, gdzie opisane są różnorodne możliwości wyświetlaczy. Jest to tak bardzo realistyczne, że zupełnie zniechęcające.

Początek gry, czyli instruktor wyglądający jak brat Nicholsona, zawiera typowe motywy: panel realizmu, możliwości gry przez modem, odprawę nowej misji, wybór teatru działań (Zatoka Perska - Desert Strike, Korea i Ameryka Środkowa) oraz szybki start (bez uzbrajania samolotu i odprawy). Jeśli akurat zakończyłeś z powodzeniem jakiś scenariusz, możesz przejść z tego ekranu do „ubieralni” pilotów i zapisać swój wynik.

Gdy chciałbyś się wzbić w powietrze, doradzę Ci spacer na odprawę pilotów. Otrzymasz listę celów pierwszej i drugiej ważności, a także trasę przelotu. Dalej, możesz udać się na pas startowy, gdzie załadujesz tyle broni, na ile pozwala udźwig Twojego „orla”.

W powietrzu musisz mieć opanowaną bezbłędnie klawiszologię oraz korzystanie ze wszystkich ekranów i całego uzbrojenia (to około 1/2 instrukcji). Co więcej, powinienes każdą operację wykonywać w bardzo krótkim czasie, ponieważ zbliżenie do celu naziemnego trwa kilkanaście sekund, a do samolotu nawet jedynie 3-4 sekundy. W przerwach potrenuj nawigację, wybór celów, odczyty z radaru, rzucanie flar – myślę, że tydzień to i tak dobry wynik na porządne ułożenie się z F15-III.

Jak zwykle trochę rozczarowują efekty specjalne, w postaci muzyki i (szczególnie) grafiki. Wprowadzie włączenie maksymalnej ilości detail nie zwalnia specjalnie animacji, ale zmniejsza się jej płynność, co jest efektem mało ciekawym. Również mało urozmaicona jest muzyka, w której góruje szum słownika.

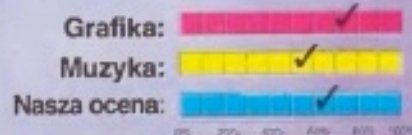
Gra na pewno mogłaby doczekać się jeszcze jednej, równie dużej instrukcji. Myślę jednak, że lepiej poczekać na nowsze i miejmy nadzieję lepsze produkty geniuszy z firmy MicroProse, a Wam wszystkim pokazać na screenach to, co najładniejsze w F-15 III.

LUKE

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: MicroProse
Rok produkcji: 1992

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, Roland, Sound Blaster/PRO, AdLib, Pro Audio Spectrum
Minimalne wymagania (PC): 386 + 2 MB RAM
Cena (PC): 790.000 zł



50 **Bojtek**
wrzesień 94

THE even more INCREDIBLE MACHINE

Po kilkunastu miesiącach ciszy w eterze, przypomniał sobie o naszej redakcji pan Piotr Łukaszuk (jeden z właścicieli firmy Dynamix). Wśród przysłanych przez niego gier, w tym numerze nawiążemy do THE even more INCREDIBLE MACHINE (TemIM).

Produkt ten jest ulepszoną wersją THE INCREDIBLE MACHINE (TIM), do której dodano kilkadziesiąt leveli, wzbogaconych baterią nowego oprzyrządowania. Dodano między innymi krokodyły, odkurzacze, czajniki, biegnące ludzi, odbijające bilardowe, gwoździe itp. Cały dostępny arsenal

możecie obejrzeć na zdjęciu zbiorowym, zamieszczonym obok (lub poniżej).
Celem obu wersji tej gry jest skończenie wszystkich możliwych leveli. TIM liczy ich sobie 87, a TemIM jeszcze dodatkowo 73 (w sumie 160). W czasie rozgrywania poszczególnych zagadek, żywo umili wam przyjemna muzyka, jeśli tylko posiadacie kartę muzyczną.

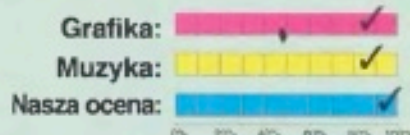
W miarę postępów w grze, uczysz się także obsługiwać coraz nowsze urządzenia, jak generatory prądu, wiatraki, baterie słoneczne, żarówki itp. Prawie każdy przedmiot trzeba ustawić bardzo dokładnie, a czasem nawet obrócić

go, aby w ogóle mógł zadziałać (dobrym przykładem obrazującym to jest soczewka skupiająca światło). Gdy dojdiesz jeszcze dalej (powyżej 87 poziomu), pojawi się zupełnie nowe oprzyrządowanie a gra stanie się dużo, dużo trudniejsza.

TemIM można kupić w Polsce, po przystępnej cenie 427.000 zł.

LUKE

Dystrybutor: Dynamix (również IPS Computer Group)
Firma: Dynamix
Rok produkcji: 1993



WYMAGANIA




Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker,
Roland MT-32/MT-100/LAPC-PCM-32L,
Sound Blaster/PRO, Ad-Lib,
Pro Audio Spectrum, MIDI Sound Device
Minimalne wymagania (PC):
286 + 2 MB RAM, mysz



LABYRINTH OF TIME

KRÓTKA RECEPTA DLA APTEKARZY.

1. Idź do miasteczka na Dzikim Zachodzie. Zabierz z szuflady w biurze seryfa klucz i butelkę whisky z baru.
2. Otwórz drzwi szafy hotelowej tym Kluczem, zabierz ze środka kartę i diennik. Przeczytaj zawarte w nim notatki?
3. Za labiryntem lustek znajduje się transporter. Używając karty odwiedź muzeum (niezły przyzysk) i przestaw wszystkie trzy dźwignie. Odpowiadają one za trzy części mostu prowadzącego do Pałacu Minotaura. Zwróć uwagę na ich kolory – pierwsze od lewej przedstawia część mostu znajdującą się pod wagonem metra. Ponowne uruchomienie jej spowoduje zniszczenie mostu. W piramidach Majów nabisz na dźwignie spełniające identyczną rolę. Musisz więc wiedzieć, którą z nich nie wolno Ci poruszyć.
4. Z muzeum przez transporter na kartę przejdź się do biblioteki, a stamtąd do Kretoskiego Pałacu, gdzie w kamiennym kręgu przed zamkniętymi drzwiami leży halabarda. Weź ją.
5. Następnie w labiryncie z gobelinami znajdź szyszak (rodzaj hełmu) i załóż go.
6. Z szafy za labiryntem zabierz puszkę farby.
7. Za barem jest telefon. Wrzuć do niego ćwierćdolarówkę, a w zamian otrzymasz 13 takich monet.
8. Wróć się do baru, wrzuć 25 centów do szafy grającej i z obrotu w lewym, dolnym rogu weź srebrny klucz.
9. Przejdź przez labirynt naprzeciwko telefonu, zabierz śrubokręt z piwnicy i spisz kolejność cyfr z tablicy.
10. Wróć się do hotelu. Na tablicy znajdującej się za seatem ukłóć szysz z piwnicy, a następnie zabierz z podziemi złoty klucz i pompkę.
11. Złotym Kluczem otwórz drzwi naprzeciw hotelowej buźni. Zabierz kubek, szczyrbek, papier i czajniczek.
12. Srebrnym Kluczem otwórz drzwi do pokoju drinków na pierwszym piętrze. Weź notatkę, żelazny klucz i Sokół (może nawet Melchiorowski??)
13. Na Dzikim Zachodzie otwórz żelaznym kluczem drzwi do osi i weź spod koca rowolwer. W domu naprzeciwko wydrukuj gazetę. W starej kopali podnij węzeł, zabierz miecz i lotosowy (widz za drzwiami).
14. Gazetę zostaw w pokoju naprzeciw leżenki.
15. Śrubokrętem otwórz drzwi w metrze.
16. Na ulicy kup gazetę z automatu.
17. Przechodząc na drugą stronę ulicy dostaniesz się do labiryntu, którego mapa nie będzie się rysować. Aby przejść na jego drugą stronę musisz iść sześć razy prosto (na północ), skrócić w prawo, trzy razy prosto (na wschód) i znowu na północ. Znajdziesz się w mieście Majów.
18. Obróć kolumnę na szczyrcie piramidy.
19. Na złotej dźwigni wisi koszułka. Zabierz ją.
20. Wróć do hotelu przez poruszenie jednej z dźwigni. Podobnie jak te w muzeum, odpowiadają one za poruszanie częściami mostu.
21. Wrzuć koszułkę do pojemnika na brudną bieliznę (LAUNDRY). Dzięki temu w dzienniku pojawią się nowe notatki. Przeczytaj je!
22. Idź do muzeum i weź stamtąd talizman.
23. W Pałacu Minotaura jedno z lustek zamaluj farbą (nie wiadomo, co zrobić z drugim lustrem).
24. Pamiętaj, że dźwignie u Majów odpowiadają za wstawianie trzech części mostu, prowadzącego do pałacu Minotaura. Z kolei dźwignie w muzeum, podnoszą zalegające w różnych miejscach te same części mostu.

Grafika: 
Muzyka: 
Nasza ocena: 

Oto mamy kolejną adventure dla tych, którzy lubią pogimnastykować umysł!

Legenda o Dedalu i Ikarze z pewnością jest Wam znana i do niej właśnie nawiązali twórcy tej gry. Jest to jej współczesna kontynuacja.

Duch króla Minosa posiadający ogromną władzę w Hadesie, zmusił genialnego architekta Dedala (a raczej jego ducha), by zbudował mu labirynt pozwalający na przeniesienie się zarówno w przestrzeni jak i w czasie. Dzięki niemu Minos zamierza zaważać całym światem przestrzennym i czasowym. I tu zaczyna się zajęcie dla Was. Dedal, znając nienasyconą żądzę władzy Minosa, prosi Was o pomoc w zniszczeniu labiryntu. Waszym zadaniem jest zamykanie bram labiryntu do realnego świata przed ukończeniem jego budowy.

Tyle pięknej bajki. W praktyce, jak to zwykle bywa, musicie po prostu wykonać „przydział czynności”, jaki zaplanowali dla Was twórcy programu. Finałem będzie zniszczenie labiryntu przez umieszczenie w jego najczulszym punkcie talizmanu króla Majów.

Ikonki umożliwiające obsługę programu są wygodne i nieskomplikowane. Funkcje, jakie pełnią są bardzo zróżnicowane, np.: MOVE może oznaczać zarówno pchnięcie wózka jak i przesunięcie dźwigni. Mamy jeszcze TAKE służące do brania przedmiotów, OPEN – otwierające i CLOSE – zamykające różnego rodzaju drzwi, szuflady itp. Przeglądajcie się uważnie wszystkiemu za pomocą ikony LOOK (oczko). Niektóre rzeczy można obejrzeć szczegółowo przez ponowne kliknięcie na przedmiocie. Żeby skorzystać z rzeczy już posiadanych, wystarczy kliknąć na INVENTORY, wybrać przedmiot i wybrać opcję USE. Obejmuje ona szereg czynności takich jak stukanie, wiercenie, picie, ubieranie, odkładanie, przekręcanie kluczy w zamkach, wkładanie, odkurzanie i jeszcze wiele, wiele innych, zależnie od inwencji.

Nowe znaleziska można obejrzeć dokładnie dzięki ikonce EXAMINE znajdującej się w worku INVENTORY. Znajduje się w nim również obsługa dysku czyli SAVE i LOAD. Przemieszczanie się po pomieszczeniach rozwiązane jest za pomocą trzech ikon: skręt w prawo i w lewo oraz posuwanie się prosto. Ponieważ ekran komputera to wasze oczy, trochę czasu zajmuje przyzwyczajenie się do takiego „chodzenia”, które nie jest zbyt wygodne (szczególnie dla tych, którzy nie mają rozwiniętego zmysłu orientacji). W tym przypadku bardzo przydatna jest mapa, która powstaje równocześnie z pokonywaniem kolejnych etapów gry. Grafika choć ładna i stworzona z wielką dbałością o szczegóły, jest statyczna. Za to muzyka – palce lizać!!! Piękna, przejmująca, tajemnicza a czasem wręcz straszna. Zresztą i tak nie da się jej opisać. Trzeba po prostu posłuchać.

A teraz kubek zimnej wody – gra dostępna jest tylko dla użytkowników CD ROM-ów, bądź dla posiadaczy dysków o pojemności większej niż 560 MB.

DUBLIN

Dystrybutor: IPS Computer Group
 Firma: Electronic Arts
 Rok produkcji: 1993

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): Sound Blaster/PRO
Minimalne wymagania (PC):
 386 DX + 4 MB RAM, CD-ROM, mysz
Cena (PC-CD): 1.585.000 zł!

MicroProse
Sid Meier's Greatest Games

Na tym krążku znajdziecie dwie znakomite gry strategiczne – **Civilization** oraz **Railroad Tycoon Deluxe** (ulepszona wersja Railroad Tycoon). Dlaczego wybrano akurat te dwie pozycje, które nie grzeszą zbytnią świeżością, nie wiadomo. Może jednak znajdują się tacy, którzy przespali poprzednie wydania tych znakomitych programów.

Śpochom więc przypominać, że w **Civilization** budujesz od podstaw wielkie imperium, do dyspozycji mając kawałek lądu i grupkę osadników. I tak przebędziesz drogę od legionów uzbrojonych w lance, aż po niewidzialne bombowce i broń nuklearną.

Railroad Tycoon Deluxe umożliwia natomiast wślizgnięcie się w skórę projektanta, wykonawcy i użytkownika kolei. To, jak będą wyglądały szlaki kolejowe w XIX w., zależy tylko od Twojej inwencji i umiejętności.

Opisaliśmy: Bajtek 9/92 & Top Secret 10/92 (**Tycoon**), Bajtek 4/93 (**Civilization**)

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: MicroProse
Rok produkcji: 1992/94
Cena: 1.049.200 zł

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): EGA, VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, Covox, AdLib, Sound Blaster/PRO, Roland MT-32/LAPC-1, Pro Audio Spectrum/Plus/16
Minimalne wymagania: MS-DOS 5.0, 386 + 2 MB RAM, CD-ROM

MicroProse
Sports Simulations

Jest to podobne wydanie jak w przypadku pakietu programów strategicznych opisanych powyżej, tzn. „dwie na jednym” – **MicroProse Formula One** oraz **David Leadbetter's Golf**. Tym razem jednak nie ma najmniejszych powodów do narzekania, ponieważ nigdy nie były one wydane u nas legalnie. Zarówno więc sympatycy wyścigów samochodowych, jak i wytrawni komputerowi golfiarze, będą mieli okazję dokonać niezłego zakupu.

Formula One była do czasu pojawienia się **Indy Car Racing** najlepszym symulatorem wyścigów formuły 1. Decydowała o tym niezła grafika wektorowa, pełna kontrola nad przygotowaniem samochodu do trasy, ułatwienia w kierowaniu podczas każdego wyścigu (np. automatyczne włączanie optymalnego biegu), a także możli-

wość uczestniczenia w całym sezonie formuły 1.

David Leadbetter's Golf to również jeden z najlepszych programów tego typu, z jakim miałem ostatnio do czynienia. Przyznam się, że najbardziej podobała mi się grafika 3D, ale również walka w licznych turniejach z najlepszymi golfiarzami była dla mnie miłym przeżyciem. Pod względem obsługi, jest to jeden z bardziej przystępnych dla użytkownika programów.

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: MicroProse
Rok produkcji: 1991/94
Cena: 1.049.200 zł

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32/LAPC-1
Minimalne wymagania: MS-DOS 5.0, 386 SX + 2 MB RAM, CD-ROM

Virgin Games
The Greatest

„Trzy w jednym” – oto nowy pomysł firmy Virgin Games, na przypomnienie graczom o swoich najlepszych wyrobach. Czy są one rzeczywiście takie doskonałe? **Dune**, to już oczywiście klasyka, ale pozostałe dwie zaliczyłbym raczej do nieudanych prób zajęcia rynku symulatorów (**Shuttle**) i gier przygodowych (**Lure of the Temptress**).

Wydaje mi się, że ani arcytrudny symulator wahadłowca, ani rzeczywistość wirtualna jaką prezentuje **Lure...**, ani nawet trzy gry za cenę jednej, nie mogą zrekompensować tego, że zawarte na tym kompakcie programy są po prostu stare i niezbyt udane. Ciekawie wyglądają natomiast niewielkie wymagania sprzętowe wszystkich gier – może skłoni to do zakupów tych, których nie stać na 386 DX z 4 MB RAM.

Opisaliśmy: Bajtek 10/93 (**Lure...**), Bajtek 2/94 & Top Secret 12/92 (**Dune**)

Dystrybutor: LiComp
Firma: Virgin Games
Rok produkcji: 1992/93
Cena: 1.122.400 zł

WYMAGANIA

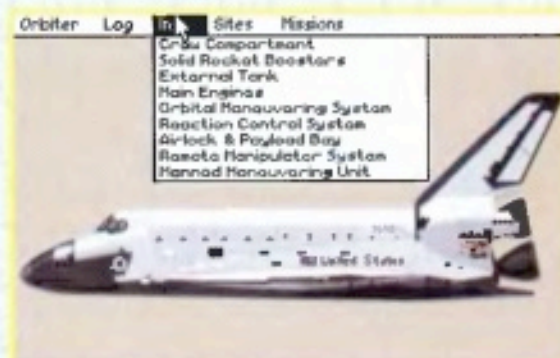
Komputer: IBM PC
Grafika (PC): CGA, EGA, VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32/LAPC-1
Minimalne wymagania: MS-DOS 5.0, 286 + 1 MB RAM, CD-ROM



The Last Files of Sherlock Holmes



Lure of the Temptress



Shuttle



Gunship 2000



Railroad Tycoon Deluxe

STAR WARS REBEL ASSAULT



Historia Luke'a Skywalker'a jest powszechnie znana od czasu, kiedy na ekranach naszych kin pojawiła się trylogia Star Wars, reżyserowana przez George'a Lucasa. Świetne zdjęcia, połączone z niegłupią fabułą i tajemniczym czarnym rycerzem Jedi – lordem Vaderem – przyczyniły się do niezwyklej popularności tego serialu. Dziś, część

spośród was ma okazję wcielić się w postać sympatycznego Luke'a, by walczyć o zwycięstwo rebeliantów nad bezwzględny Imperator i jego sługusem Vaderem.

Lwią część programu stanowią fragmenty filmu, które łączą poszczególne rozdziały (ang. chapter) – najróżniejszego rodzaju misje. Ponieważ każda taka sekwencja zajmuje od kilku do kilkunastu megabajtów, gra jest praktycznie niedostępna dla tych, którzy nie zapatrzyli się jeszcze w napęd CD-ROM. Cały program zajmuje około 410 MB!

Rebel Assault to jednak nie tylko animacje. Na pełny obraz gry składa się jeszcze tzw. full talking (wszystkie teksty są mówione, a nie tylko pisane) oraz 15 świetnie dobranych misji, o których jednak dokładniej opowiem za chwilę. Jeśli już więc stać będzie kogoś na wydanie 1,6 mln zł na tę grę, ma zapowione tygodnie, a nawet miesiące dobrej zabawy. Przypuszczam, że skończenie Rebel Assault na poziomie HARD (najtrudniejszy) jest kwestią miesięcy – poziom EASY (najłatwiejszy) zajął mi ponad tydzień.

Tyle teorii, przejdźmy do praktyki.

CHAPTER 1 – FLIGHT TRAINING

Wszystko zaczyna się bezpośrednio po Twoim przyłączeniu się do rebeliantów. Przydzielono Ci do dywizjonu myśliwców, ale pierwszym krokiem będzie skończenie treningu na powolnym statku typu A-Wing oraz trochę szybszym dwusilnikowym myśliwcu.

Najpierw banalny przelot skalnym tunelem (grafika a la *Comanche*). Staraj się nie ocierać o ściany, co osiągniesz unikając nerwowych ruchów joystickiem. Uważaj na roz-

gałęzienie drogi – w lewo jest łatwiej, w prawo trudniej.

Dalsza część treningu to ostrzeliwanie celów w powietrzu oraz unikanie zderzeń z nierównościami terenu. Nie jest wprawdzie wymagane zestrzelenie ani jednego nieprzyjaciela, ale aby się nie zbłądzić postaraj się wyeliminować co najmniej 5. Nabyte tu umiejętności przydadzą się jeszcze nie raz.

CHAPTER 2 – ASTEROID FIELD TRAINING

Lecisz na dość zwrotnym, dwusilnikowym myśliwcu, a poza tym prowadzi najlepszy pilot rebeliantów – Commander Farrel. Nie wykonuj więc bezwładnych maniów i staraj się zestrzelić maksymalną ilość lodowych meteoroidów. Duże, brązowe bloki skal omijaj dokładnie tak samo jak Twój dowódca. Jeśli trafią Cię dwie, trzy skały postaraj się z własnej, nieprzymuszonej woli powtórzyć ten przelot – zaprocentuje to w rozdziale 6.

CHAPTER 3 – PLANET KOLAADOR

To już ostatni punkt treningu i jest to po prostu trochę bardziej skomplikowany przelot tunelem, który jest wąski, kręty i ogólnie nieprzyjemny. Obserwuj pilnie statek przed Tobą.

CHAPTER 4 – STAR DESTROYER ATTACK

Niszczyciel posiada na burtach po kilkanaście działek laserowych, które należy jak najszybciej wyeliminować – zajmij się więc tylko celowaniem, bo samolotem kieruje pilot automatyczny. W tej misji spotkasz też po raz pierwszy myśliwce Imperium (TIE fighters), które najwięcej szkody mogą zrobić Ci od tyłu, gdzie masz bardzo słabe osłony. Zniszcz każdy myśliwiec Imperium, zanim zdola Cię skutecznie ostrzelać.

W górnej części niszczyciela znajdują się dwa generatory pola siłowego. Nie trzeba chyba dodawać, że dobrze jest je jak najszybciej rozwalić (minimum cztery rundki, maksimum nawet dziesięć). Potem pozostaje wpakować dwie torpedy w samo serce kolosa i pomachać mu na pożegnanie skrzydłami (lecieś X-Wingiem, więc machasz czterema na raz).



CHAPTER 5 – TATOOINE ATTACK

Jeden z najprostszych scenariuszy. Najpierw szybko rozwal bombowce Imperium, potem zajmij się małymi maszynami kroczącymi. Nie grozi Ci praktycznie żadne niebezpieczeństwo.

CHAPTER 6 – ASTEROID FIELD CHASE

Tu okaże się, jak dobrze nauczyłeś się latać w polu meteorów. Zagrożają Ci nie tylko duże i małe bloki skal, ale także myśliwce Imperium, które starają się dopaść Cię w tym kłębowisku meteorów. Podstawą sukcesu jest szybkie zestrzeliwanie lodowych skal oraz dobrze wykonywane uniki przed zderzeniem.

CHAPTER 7 – IMPERIAL PROBE DROIDS

C całą planetę przeszukują roboty Imperium. Twoje zadanie polega na zniszczeniu wielkiego skupiska tych maszyn, w wąskim tunelu ukrytym w jednej z gór. Rozwalenie wszystkich robotów jest praktycznie niemożliwe (zagnieździły się w niedostępnych zakamarkach). Jeśli nie jesteś wyjątkowo ambitny, polec prosto do wyjścia podaną drogą: lewo, lewo, prawo, lewo, lewo. Uważaj na ściany a strzałami robotów nie przejmuj się zanadto.

CHAPTER 8 – IMPERIAL WALKERS

Potężne maszyny kroczące musisz zniszczyć za pomocą anemicznego działka pokładowego – każdą blachę traf po dwa razy tak, aby zmieniła kolor z żółtego na fioletowo-stalowy. W trakcie ostrzeliwania, zaprogramowany komputer pozwala Ci na wybór trasy lotu. Nie zapomnij o konieczności częściowego sterowania myśliwcem!

CHAPTER 9 – STORMTROOPERS

1. Zostań gdzie jesteś i strzelaj w lewo. Czasem możesz przeskoczyć krok na lewo, żeby „zdmuchnąć” żołnierza z prawej strony. Na korytarzu wybierz drogę w lewo (użyj myszki).
2. Zrób krok w prawo i będziesz mógł zabić wszystkich. Na korytarzu pójdz znowu w lewo.
3. Znowu krok w prawo i czujnie wykończ ostatnią falę nieprzyjacielskiej piechoty.



CHAPTER 10 – PROTECT REBEL TRANSPORT

Pierwsza poważna przeprawa z myśliwcami TIE. Tu nie mogę wam pomóc, wygrana wymaga po prostu godzin praktyki.

CHAPTER 11 – YAVIN TRAINING

Przełot rodu z pierwszej misji, połączony ze strzelaniem do gęsto rozsianych „bączków”. Leciwi mogą po prostu



I'm hit! I'm hit!
I can't hold it...I can't hold it!



**Chapter 15
Death Star Trench**

We count 30 Rebel ships,
Lord Vader.

uniknąć zderzenia ze ścianami.

CHAPTER 12 – TIE ATTACK

Najtrudniejsza walka z myśliwcami Imperium, przy czym dochodzi jeszcze motyw ratowania Simmsa z „objęć” trzech myśliwców TIE. Groźne jest już nie

tylko przepuszczenie nieprzyjaciela na tyły – nawet przypadkowe trafienia zabierają dużo energii. Nie traćcie jednak wiary, mi udało się już za 20 razem.

CHAPTER 13 – DEATH STAR SURFACE

Najważniejsze jest unikanie zderzenia z wieżyczkami, na których zamocowane są działa. Strzelanie do nich pozostawiam hobbystom (mój rekord to 6 procent).

CHAPTER 14 – SURFACE CANNON

Wyjątkowo złośliwie zrobiona misja, w której Twój myśliwiec strzela co najmniej pięć razy za wolno. Musisz nie tylko rozwalić w drobny mak osłonę potężnego działka, ale jeszcze unikać ciągłych ataków wrogich myśliwców. Gdy dostaniesz się już do środka, skoncentruj ogień na zielonych generatorach mocy.

CHAPTER 15 – DEATH STAR TRENCH

Lecisz czynnym w rodzaju kanału, który znajduje się na powierzchni Gwiazdy Śmierci. Zagrożają Ci tylko i wyłącznie szybkostrzelne działka laserowe, więc pokaż im klasę i doleć do końca tunelu na żółtym pasku energii. Potem będziesz musiał ominąć kilka ścian, rozwalić zapory energetyczne (wszystkie paski!) i jeszcze jeden celny strzał, by... skończyć pierwszą część trylogii.

Czekamy na ciąg dalszy!

LUKE

Kody dla poziomu EASY

Chapter 4	–	FALCON
Chapter 7	–	ANOAT
Chapter 11	–	YUZZEM
Chapter 15	–	BRIGIA
Sceny końcowe	–	GREEDO

Dystrybutor: **IPS Computer Group**
Firma: **LucasArts**
Rok produkcji: 1993
Cena: 1.586.000 zł

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC (tylko wersja CD)
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): Sound Blaster/PRO/16, Pro Audio Spectrum/16, Aria, UltraSound
Minimalne wymagania: MS-DOS 5.0, 386 DX/33 + 4 MB RAM, joystick (zalecany) lub mysz, CD-ROM 150 KB/s.





Czy dobrze znacie historię

Franksteina? Otóż zwiary naukowiec, baron Frankenstein, próbował zbudować z martwych ciał monstrualnego golemu. Pomagał mu w tym stary sługa – Egor, spełniając, a raczej próbując spełnić, najdrobniejsze zachcianki swego pracodawcy.

Pech chciał (a właściwie autorzy gry), że Egor jest bezdennie głupią i tchórzliwą istotą, nad którą Ty musisz panować. Wymagania barona są czasem makabryczne, bo życzy sobie by przynieść mu rękę, nogę, mózg itp. Domyślasz się na pewno, że wizyty po te „przedmioty” nie dodają Egorowi odwagi. Stan jego nerwów opisywany jest przez specjalny zegar i waha się

między zadowoleniem a kompletną paniką. W tym drugim przypadku Egor zaślepiiony strachem wraca do swojego „ukochanego” pana i... ginie z jego ręki (nikt przecież nie mówił, że baron jest łagodnym człowiekiem).

Jest jednak coś, co niezależnie od sytuacji łagodzi skołataną nerwy Twojego bohatera – a mianowicie widok miejscowych panienek. Egor jest znanym kobieciarzem, choć nie cieszy się dużym powodzeniem ze względu na zaawansowany wiek i monstrualny garb. Ale podobno chcieć to móc...

FRANKENSTEIN

Cóż tu dużo mówić, gra jest przyjemna, choć nie najwyższych lotów. Początkowo bardzo denerwująca wydaje się strachliwość Egora, a co za tym idzie, prędkość z jaką traci kolejne „życia”. Cel także bardzo chwalebny nie jest – ożywienie tego monstrum nie wszystkim wyjdzie na dobre. Ale zabawa jest niezła, bo program zrobiono z iście wisielczym humorem...

DUBLIN



WYMAGANIA

Komputer: Amiga 500/600
Wymagania minimalne: joystick

Dystrybutor: LK Avalon
Firma: Zeppelin Games
Rok produkcji: 1992
Cena: 109.000 zł



Pierwsze

starcie
– Egipt, drugie
– Japonia, trzecie –

USA. Weź udział w największych i najkrwawszych mistrzostwach w kickboxingu. Czeka Cię bezlitosna walka z najlepszymi. Na scenie pozostanie tylko jeden i lepiej, abyś to Ty nim był.

Możesz wcielić się w postać jednego z ośmiu wojowników. Pochodzą z całego świata i w swoich krajach są niepokonani. Twoim przeciwnikiem będzie wybraniec komputera (jeśli wybierzesz opcję **One Player**) lub kolega (**Two Player**). Każdy z wojowników walczy w specyficzny dla siebie sposób i posiada jeden, ulubiony cios zadawany z większą siłą i precyzją niż inne. Takie ciosy są najgroźniejsze, bo najszybciej „wykańczają” przeciwników. W wyborze pomocna może okazać się dokładna charakterystyka zawod-

ników zawierająca: imię (**name**), wiek (**age**), zawód (**job**), pochodzenie (**origin**), wagę (**weight**), wzrost (**height**), specjalność (**speciality**), prędkość (**speed**) i wytrzymałość (**stamina**). Pozostaje jeszcze tylko wybór liczby rund (1/3/5) i do dzieła!

Muszę przyznać, że gra znakomicie relaksuje, a wcale niełatwo osiągnięte sukcesy poprawiają humor. Opanowanie joysticka przychodzi dosyć szybko i nie przejmujcie się tym, że przez pierwsze pięć rund nie wyt-

wierka (gra to za duże słowo) jest bardzo sympatyczna i niezłe rozładowuje agresję. Życzę Wam przyjemnego „mordobicia”.

DUBLIN

WYMAGANIA

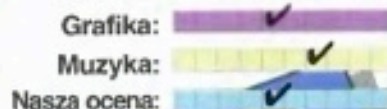
Komputer: Amiga 500/600/1200
Wymagania dodatkowe: joystick

Dystrybutor: LK Avalon
Firma: Zeppelin Games
Rok produkcji: 1993
Cena: 109.000 zł

Fist Fighter

rymacie dłużej niż 30 sekund. Dostyc wygodną i efektywną metodą jest „wycucie” jednego ciosu, najlepiej w okolicy splotu słonecznego (dla słabych z anatomii dodam, że jest to miejsce powyżej żołądka, tuż pod zębami) i bezwzględne powtarzanie go. Oczywiście nie przypomina to walki w pełnym tego słowa znaczeniu, ale przynosi efekt i na początek dla podbudowania swojej pewności siebie jest idealne.

O grafice nie mogę się niestety pochlebnie wypowiedzieć, bo jest nierewelacyjna, ale



Pamiętacie Pacman'a? Jeśli tak, to możecie dalej nie czytać, tylko zastanowić się, czy macie ochotę na pogranie w podobną gierkę i przyszykować pieniądze. Dalszy ciąg jest dla tych, którzy mają pamięć dobrą, ale krótką lub są za młodzi aby Pacman'a pamiętać.

Mamy więc labirynt zbudowany z płytek zawieszonych w pustce i przemilą piłkę myślącą jak głowa, czy też głowę podskakującą jak piłka. Pomysł z lekką makabryczny zważywszy, że przyzwyczailiśmy się już do naszych tradycyjnych czterech kończyn.

Głowo-piłka to postać pozytywna w naszym dramacie, a miano czarnych charakterów przypiszemy stworkom-połworkom o zdecydowanie za dużych zębach. Nasz bohater ma za zadanie przejść przez jak największą liczbę labiryntów, unikając oczywiście niemiłego towarzystwa. Żeby przedostać się na wyższy poziom musi zebrać odpowiednią liczbę „czegoś”, co umieszco-

no na niektórych klockach. Niestety, po co kolekcjonuje to „coś” – nie wiem.

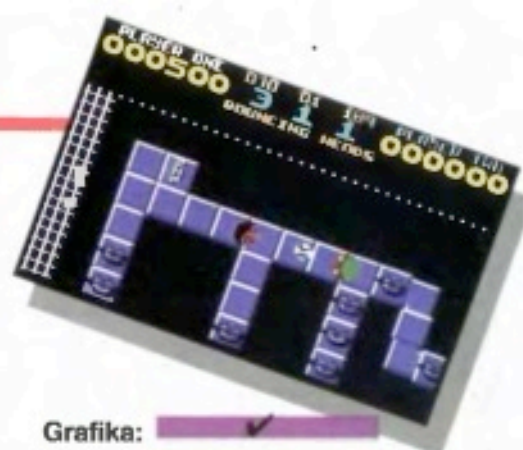
Oczywiście ma po drodze mnóstwo przygód i znajduje różne rzeczy typu: zapasy strzał (do wybijania zębów stworkom-połworkom), spadochrony – wielce użyteczne w przypadku skoku w pustkę (a o to łatwo, jeśli nie opanowaliście wystarczająco prac

BOUNCING HEADS

joystickowych) itp. Są jeszcze dodatkowe bramy, bonusy i wiele innych, miłych i mniej miłych niespodzianek.

Grafikę i dźwięk określam jednym słowem, lecz wielce dwuznacznym – „nieźle”. To samo chyba można powiedzieć o grze...

DUBLIN



Dystrybutor: LK Avalon
Firma: Zeppelin Games
Rok produkcji: 1994
Cena: 54.000 zł.

WYMAGANIA

Komputer: Commodore 64/128
Wymagania dodatkowe: joystick

Mam przyjemność zaprezentować wam najnowszy symulator snookera, w wersji na „przenośny kalkulator” C-64.

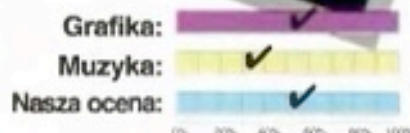
Jeśli nie wiecie, jak się gra w snookera, na początek krótkie wyjaśnienie. Macie do czynienia z grą przypominającą nieco bilard. Jej celem jest umieszczenie, w odpowiedniej kolejności, wszystkich kul w otworach po bokach stołu. Kijem wolno uderzyć jedynie białą bilę, a dopiero za jej pośrednictwem wszystkie inne. Na zwycięstwo (lub przegraną – jak kto woli) składają się punkty uzyskane za wbicie kul i faule przeciwnika. Wygrywa ten, kto zdobędzie ich najwięcej. Dokładniej o punktacji i porządku uderzeń przeczytacie w instrukcji.

Program wyposażono w takie funkcje jak **REPLAY** (powtórzenie ostatniego uderzenia, również w zwolnionym tempie), a także trzy różne ujęcia kamery, które podnoszą atrakcyjność programu. Opcja **TURNIEJ** pozwala ośmiu graczom (maksimum) na wzajemne rozgrywki, które wyłonią mistrza.

Stan zawodów można w dowolnym momencie zapisać na dyskietce. Dla niewprawnych przewidziano grę „solo”, dzięki czemu mogą sobie poćwiczyć.

Grafika jest trójwymiarowa, a co za tym idzie – ciekawa. Udźwiękowanie oceniam na 3 z minusem, ale przecież nie jest to znowu takie ważne. Generalnie, z czystym sumieniem mogę wam życzyć świetnej zabawy.

DUBLIN



WYMAGANIA

Komputer: Commodore 64/128
Wymagania dodatkowe: joystick

Każdy z nas próbował kiedyś swoich sił w ping-pongu. Jednym wychodziło to lepiej, innym – gorzej (na przykład mnie). Mimo tego, niezależnie od osiągnięć w tej dziedzinie sportu, zachęcam was do zabawy z *International Table Tennis*.

Autorzy programu dali nam możliwość zmagania w meczu pojedynczym lub turnieju, w którym może wystąpić ośmiu zawodników. Konfiguracja gry pozwala ustawić sposób trzymania paletki, szybkości lotu piłeczki i poziomu trudności. Wedle upodobań ustawimy też ilość gier w meczu, prędkość ruchu paletki, a nawet jej kolor. Krótko mówiąc – nie zapomniano o niczym.

Każdy set rozgrywany jest do 21 punktów w czasie 15 minut. Po tym okresie zaczyna działać zasada przyspieszenia (chyba, że wyłączyliście tę opcję). Moje mecze zawsze kończyły się przed „terminem ostatecznym”, dlatego nie będę ich opisywać, tylko po to by przepisywać instrukcję.

Musicie doświadczyć tego na sobie.

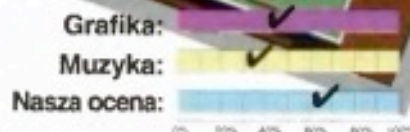
Takie tam bajery jak podkręcanie, ścinanie czy skręty są podstawą każdego ping-ponga i nie warto nawet o nich wspominać.

Program graficznie i muzycznie dobry, więc co tu dłużej ukrywać, zapewniający świetną rozrywkę i relaks. Polecam.

Dublin

Table Tennis

Dystrybutor: LK Avalon
Firma: Zeppelin Games
Rok produkcji: 1993
Cena: 54.000 zł.



WYMAGANIA

Komputer: Commodore 64/128
Wymagania dodatkowe: joystick (a najlepiej dwa)

SEAWOLF SSN-21

Być może część z was miała kiedyś do czynienia z takimi symulatorami okrętów podwodnych jak Hunt for Red October czy 688 Attack Sub. Jeśli tak, to na pewno szybko poczuliście się rozczarowani jakością grafiki, zawłościami w obudze, a także dalekimi od naturalności realiami tej zabawy. Po ukazaniu się najnowszego produktu ECA – Seawolf SSN-21 – możemy swobodnie zapomnieć, że do tej pory w ogóle tworzone jakieś symulatory okrętów podwodnych. SSN-21, mimo kilku słabych momentów, stanie się z pewnością hitem na najbliższy rok.

Nie wiem, czy istnieje tak doskonała łódź podwodna jak ta, którą możemy dowodzić w tej grze. Do dyspozycji mamy najlepszy na świecie zestaw czujników, niezłą obsługę sonaru (którą w wolnych chwilach wspomagamy własną wiedzą), niezwykle wytrzymały kadłub (rozsypanie się dopiero po 3-4 trafieniach torpedą i na głębokości poniżej 1500 stóp), a także mocarny silnik, nadający nam prędkość do 57 węzłów! (tzn. mil morskich na godzinę). Wystarczy powiedzieć, że najszybsza rosyjska łódź – Alfa – wyciąga 42, węży a najszybsza torpeda – około 47 węzłów. Z pozoru więc jesteś niezniszczalny.

Nie zdziw się jednak, jeśli pierwsze misje będziesz kończył zamiast w porcie, na dnie oceanu. Albowiem ani prędkość, ani wytrzymałość, ani nawet głupie szczęście, nie zamieni Ci automatycznie w wilka morskiego. Musi minąć kilka dzionków, abyś mógł dobrze zrozumieć zasady panujące pod wodą i umożliwiające przeżycie w każdej sytuacji.

Dobry kapitan zawsze zaczyna od zbierania informacji. Ocean wokół Ciebie pełen jest różnych dźwięków, które po zidentyfikowaniu zamienią się w cele przeznaczone do zniszczenia bądź chronienia. W następnym ważny jest sonar ciągniony (Towed Array), który na początku każdej misji musisz rozwinąć (CTRL-A) a w razie potrzeby rozpuścić okrętu (powyżej 1/2) – także zwi-

nać. Trwa to niestety około 30 sekund i właśnie wtedy jesteś narażony na trafienia szybkimi torpedami przeciwnika (High Speed). W sytuacji awaryjnej sonar ciągniony można po prostu odciąć, ale jest to definitywnie pozbycie się połowy możliwości sonaru biernego.

Nawet jeśli wydaje Ci się, że echo na sonarze to rzeczywisty kontakt, nie możesz w żaden sposób zobaczyć tego na mapie. Jedyną metodą pewnego wykrycia okrętu jest ustawienie dziobu Seawolfa dokładnie w kierunku sygnału oraz zejście na zbliżoną głębokość. Jeśli natomiast poszukujesz kontaktów nawodnych, wypłynij powyżej wszystkich termoklin (zwykle powyżej 200 metrów) i również ustaw optymalnie okręt.

Odnalezienie kontaktu to tylko połowa rozwiązania – drugą część stanowi identyfikacja celu. Wprawdzie możesz wykonać ją bez pomocy sonarzysty, tzn. wpisując dowolne kody okrętu, ale często prowadzi to do zatopienia sojusznicznych jednostek i w rezultacie eliminuje Cię z gry. Komputer identyfikuje dany obiekt dopiero wtedy, gdy sygnał daje możliwość jednoznacznego



werdyktu, na co wpływ ma odległość od celu oraz różnica głębokości (kolejne warstwy ciepłe – termokliny – zniekształcają dźwięk).

Sonar aktywny wprawdzie natychmiast odnajduje większość obiektów znajdujących się w wodzie, ale nie jest w stanie przeprowadzić poprawnej identyfikacji. Jeśli jesteś pewny, że wolno Ci strzelać do każdego pływającego w tym obszarze okrętu, przypisz

mu dowolny kod, zbliż się na odległość skutecznego odpalenia torped (praktycznie poniżej 1 mili, co nie pozostawia mu wiele czasu na zmianę głębokości i kursu) i wio! Jeśli natomiast w akwenu znajdują się różne statki, używanie sonaru aktywnego rzadko kiedy zapewni Ci sukces.

To, co staram się przedstawić w tym opi-



nie, to tylko 1/4 tego, co powinniście umieć bądź wiedzieć. Wszystkie potrzebne informacje znajdziecie oczywiście w instrukcji do gry, chociaż niektóre akapity są stanowczo za bardzo teoretyczne i w praktyce rozczarujecie się nieco. Nie zmienia to jednak faktu, że Seawolf SSN-21 jest na pewno rewelacyjnym symulatorem, który każdy powinien mieć.

Wersja na CD-ROM posiada kilkanaście melodii nagranych w formacie audio (tzn. tak samo jak na normalnych kompaktach), które są odtwarzane w czasie gry. Poza tym, na kompakcie umieszczono dwie dodatkowe wersje językowe: francuską i niemiecką.

Lo'Ann

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Electronic Arts
Rok produkcji: 1994
Cena (PC, PC-CD): 732.000 zł
Opisywaliśmy: Top Secret 26'94

Grafika:
Muzyka:
Nasza ocena:



WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): Sound Blaster/PRO/16, Pro Audio Spectrum/16, Gravis Ultrasound, Roland LAPC/MT-32/MPU-401/Sound Canvas, Microsoft Windows Sound System
Minimalne wymagania: MS-DOS 5.0, 386 SX/25 + 4 MB RAM, 15 MB na HDD.





Theme Park

Każdy rozsądny gracz, w przerwach pomiędzy obijaniem przeciwnikom facjaty w **Mortal Kombat** i bezmyślnym strzelaniem w **Raptorze**, próbuje swoich sił w bardziej konstruktywnych działaniach. A jest czym się bawić: seria **Sim**, **Global Effect**, **Civilization** czy **Railroad Tycoon**, to tylko najlepsze z tego typu gier.

Pomysł gry jest naprawdę rewelacyjny – zbudować wesołe miasteczko i zarobić na tym duże pieniądze. Oczywiście, to pierwsze osiąga się dużo łatwiej, ponieważ posiadasz duży kapitał startowy, który powoli „wpompowujesz” w rozrastające się miasteczko. Zaczynasz z bardzo ubogą ofertą – kilka sklepów, kilka słabych atrakcji... Szybko przedłużasz ścieżkę i budujesz przy niej co popadnie, uważając aby żadna atrakcja



czy sklep nie powtarzała się niepotrzebnie. Jeśli coś cieszy się dużą popularnością, zawsze można będzie to dokupić.

Nie zapomnij jednak o zatrudnieniu ekipy, która zajmie się sprzątnięciem po niewychowanych gościach, naprawianiem uszkodzonych atrakcji, a także zabawianiem przechodzących dzieci. Wprawdzie możesz próbować oszczędzać na tej formie działalności, ale szybko przekonasz się jakie są tego efekty – zaśmiecone ścieżki, psujące się atrakcje, niezadowolone dzieciaki. Wszystko



to powoduje spadek popularności Twojego parku, częstsze odwiedziny młodocianych punków, a w efekcie zmniejszenie liczby przyjeżdżających dzieciaków i mniejsze pieniądze.

Jeśli więc rozsądnie rozmieścisz wszystkie zabudowania, nie zapominając również o ubikacjach, opłaciłeś służby porządkowe, możesz wpuścić do środka pierwszą partię spragnionej uciech młodzieży. Od razu zauważysz, że należy podnieść ceny biletów tak, aby były adekwatne do oferowanych przez Twój park atrakcji. Operację tę będziesz jeszcze wykonywał wielokrotnie, i to nie tylko przy bramie wejściowej, ale także w wielu sklepach, w których sprzedaż będzie szła wystarczająco dobrze (bądź źle).

Nie ma co się oszukiwać – pierwsze zakupy są niczym w porównaniu z tym, co będziesz musiał włożyć w rozwój całego interesu. Najważniejsze inwestycje to oczywiście nowe typy sklepów i atrakcji, a przede wszystkim budki sprzedające colę i hamburgery – dzieciaki są notorycznie głodne i spragnione. Nawet dziesięć budek z jedzeniem nie bardzo zmienia ich konsumpcyjne nastawienie. W drugiej kolejności, zależnie od posiadanych pieniędzy i ambicji, możesz ulepszać istniejące atrakcje, wymyślać nowe toalety, większe autobusy itp. Większość potrzebnych informacji znajdziesz w instrukcji.

Handel jedzeniem i pićem stwarza okazję do manipulowania dzieciakami. Najbardziej znany jest taki patent, że ustawia się budkę z frytkami (do których wsypujemy dużo soli), a obok sprzedajemy colę (idzie jak woda, bo i wrzucamy do niej dużo lodu). W ten sposób oszczędzamy masę pieniędzy, zwiększając jednocześnie obroty. Użyteczne jest również zwiększenie zawartości kofeiny w kawie, co sprawi, że malcy stają się żwawi i odwiedzają większą liczbę atrakcji.

Każda atrakcja ma określoną liczbę osób, która może w niej jednorazowo przebywać. Pozostali muszą czekać grzecznie w kolejce, co nie zawsze im się podoba – szcze-



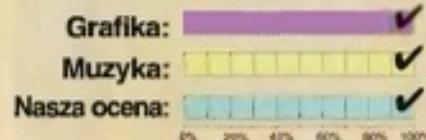
gólnie, gdy ogonek wychodzi poza ekran. W sytuacjach stresowych, powinieneś skrócić czas trwania przejazdu bądź zwiększać do maksimum pojemność atrakcji. Jeśli z kolei jakaś atrakcja nie cieszy się popularnością, spróbuj zrobić wszystko na odwrót, a także zwiększ szybkość jej działania, co automatycznie podnosi jej popularność.

Theme Park jest rewelacyjną grą ekonomiczną, najlepiej jednak przekonać się o tym na własnej skórze. Posiadacze karty muzycznej i 8 MB RAM będą mogli raczyć swoje uszy wysokiej klasy efektami dźwiękowymi, zaś właściciele CD-ROM-ów będą mogli obejrzeć około 15 animowanych sekwencji.

Gry przygotowano w następujących wersjach językowych: angielska, niemiecka, hiszpańska, francuska, włoska.

Luke

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Bullfrog/Electronic Arts
Rok produkcji: 1994
Cena (PC, PC-CD): 793.000 zł
Opisaliśmy: Top Secret 30'94

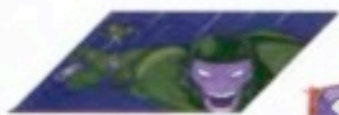


WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA (standard VESA)
Muzyka (PC): AdLib/GOLD, Sound Blaster/PRO/16 ASP/AWE32, Microsoft Sound/16, Pro Audio Spectrum/16, Roland MT-32, Wave Blaster, Sound Master II, MIDI Sound
Minimalne wymagania: MS-DOS 5.0, 386 DX + 4 MB RAM, 18 MB na HDD, mysz.



164K BOUNCY CASTLE



UFO



Pomysł gry jest stary jak świat – inwazja kosmitów w latających talerzach. Ludzkość ogarnia panika, tysiące niewinnych istot ginie, a władze ograniczają się do wydawania uspokajających oświadczeń. Wydaje się, że nie ma już ratunku.

Na szczęście autorzy firmy MicroProse znajdują sposób – tworzą tajną agencję do zwalczania zielonych przybyszów – X-Com. Zostajesz mianowany dowódcą tej elitarniej organizacji, pod sobą masz kilkunastu słabo wyszkolonych żołnierzy, przestarzałe uzbrojenie oraz wsparcie wielu mocarstw łączących na Twoje utrzymanie. Od ich dobrych humorów zależą Twoje przychody, a więc i możliwości rozwoju organizacji.

Początek gry naprawdę nie należy do przyjemności. Władanie kosmitów jest bezsporne i osiągnąć można ich tylko w powietrzu, strącając jeden z ich obrzydliwych talerzy. To jednak nie wszystko, gdyż na miejsce katastrofy należy szybko wysłać oddział komandosów X-Com, aby zbadali teren, unieszkodliwili pozostałych przy życiu ufo-lów i zebrali materiał do badań. Nigdy nie należy atakować po ciemku, ponieważ Twój żołnierz są wtedy praktycznie ślepi i bez pomocy flar oświetlających mają kłopoty, z odróżnieniem własnych kolegów.

Po wylądowaniu rozprowadzasz całą drużynę wokół pojazdu. W tym czasie zauważysz na pewno, że każdy komandos ma pewną liczbę jednostek czasu, po której wyczerpaniu nie może zrobić już na-

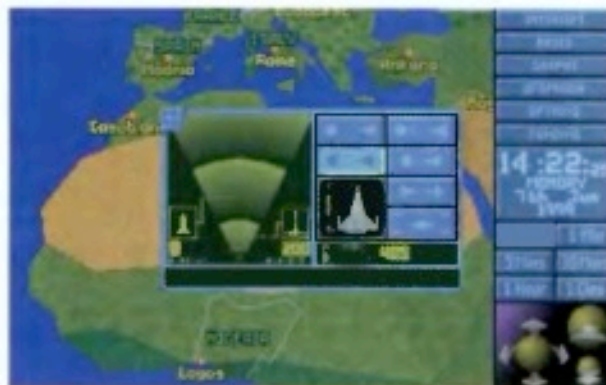


wet kroku do przodu. Uważaj więc, aby nie wystawić się beznadziejnie na ogień ufo-lów. Pamiętaj, że każdy strzał pochłania pewną

Enemy Unknown

liczbę jednostek czasu i dobrze jest zostawić sobie 25-30 w zapasie przed zakończeniem rundy.

W samej konfrontacji z ufo-lami jest dużo przypadkowości, np. trafienie w cel określa się jako prawdopodobieństwo (od 20 do 70%). Również zachowanie Twoich i nieprzyjacielskich żołnierzy uzależnione jest od



ich morale, energii, liczby pozostałych przy życiu komandosów, a także dotychczasowych sukcesów w walce. Jeśli jednak Twój oddział ma dwukrotną przewagę, nie powinieneś oddać pola.

Jak już wspominałem, głównym celem badania wraków ufo jest poszukiwanie nowych technologii. Twój naukowiec (najlepiej zatrudnić 100 i wybudować dwa laboratoria) rozwiną każdą obcą technologię, co pozwoli Ci budować superszybkie ufo (FIRESTORM i AVENGER), kierowane rakiety o olbrzymiej sile rażenia (BLASTER LAUNCHER), skuteczniejsze karabiny (HEAVY PLASMA) itd.

Niezwykle ważny okaże się także tajemniczy minerał (może pierwiastek?) o nazwie



ELERIUM-115, na bazie którego oparta jest budowa prawie połowy nowych technologii. Zdobywanie tego materiału to najtrudniejsza część gry, ponieważ wymaga atakowania nieuszkodzonych ufo, które wylądowały na ziemi w poszukiwaniu ludzi i zwierząt do badań. Próba zdobycia każdego większego ufo bez kilkunastu komandosów i 3-4 czołgów, kończy się zwykle Twoją paniczną ucieczką. Nie spiesz się więc z tym.

Wspominałem wcześniej o tym, że należy wybudować sobie laboratoria. Nie jest to jednak wszystko – dobrze wyposażona baza, musi posiadać radary, kwatery mieszkalne dla żołnierzy, naukowców i inżynierów, także różnego rodzaju systemy aktywnej osłony (rakiety, lasery), hale produkcyjne, hangary, magazyny, pojemniki dla żywych ufo-lów itd. W miarę postępów w grze, możliwości przybywa, ubywa natomiast pieniędzy i wolnego miejsca. Może nawet dojść do tego, że będziesz musiał wyburzać mniej potrzebne budynki.

UFO, mimo dość schematycznej grafiki i prostej muzyki, jest jednym z najlepszych programów strategicznych jakie kiedykolwiek wyprodukowano. Jest to jedna z gier, które nie mają prawa się znudzić, co więcej – wraca do niej się prędzej czy później wraca, by próbować szczęścia na trudniejszych poziomach. Nawet mało barwne zakończenie w tajnej bazie na księżycu, nie mogło mnie powstrzymać od wzięcia UFO maksymalnej oceny.

Program przygotowano w językach: angielskim, niemieckim i francuskim.

Luke

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: MicroProse
Rok produkcji: 1994
Cena (PC): 854.000 zł
Opisaliśmy: Top Secret 28'94



Grafika:
Muzyka:
Nasza ocena:

0% 20% 40% 60% 80% 100%

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): AdLib, Sound Blaster, Roland LAPC-1, Gravis Ultrasound
Minimalne wymagania: MS-DOS 5.0, 386 SX/28 + 2 MB RAM, 14 MB na HDD, mysz.

SPACE HULK

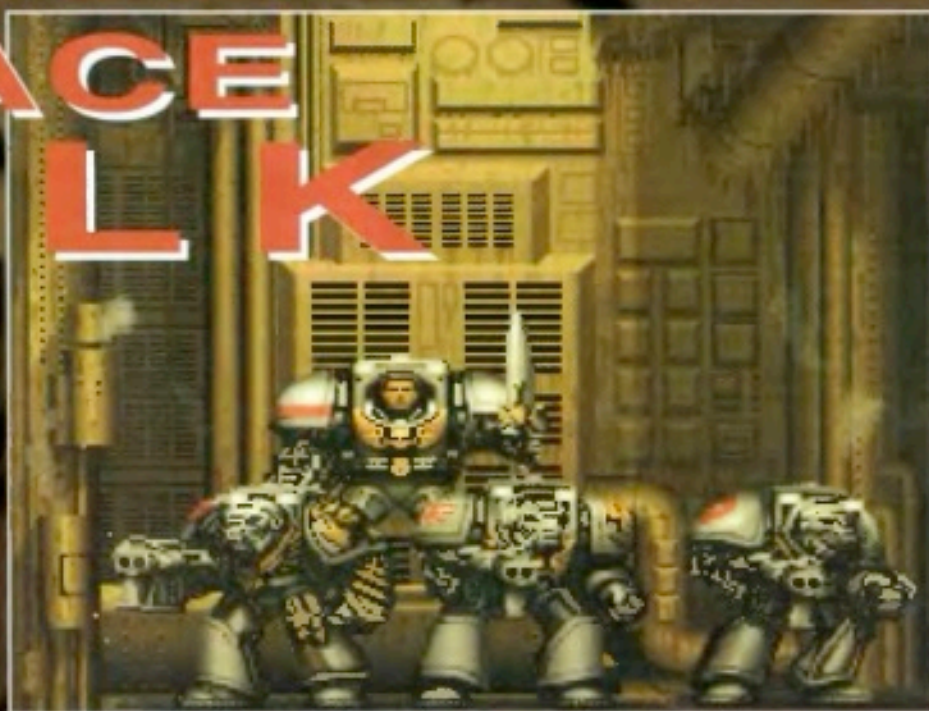
Terminatorzy – oto słowo kojarzące się jednoznacznie z mięśniastym Arnoldem, zwanym Czarnym. A jednak rozczarują was, gdyż w grze Space Hulk, mimo że pełnej terminatorów, nie zobaczycie nawet kawałeczka Arnolda. Wszystko to pochodzi z zupełnie innej bajki.

Zacząć trzeba od tego, że daleko, daleko w przyszłości, przestrzeń kosmiczna usiana jest wrakami statków, które uległy katastrofom, bądź zostały po prostu opuszczone. I wydawałoby się, że na tym koniec ich bujnej historii. Niestety, w okolicę Ziemi dotarły dosyć nieprzyjazne stwory – genokrady, które zagnieździły się w opustoszałych statkach, planując przeprowadzić z nich atak na Ziemię.

Na szczęście nigdy nie jest tak źle, żeby nie mogło być gorzej. W pobliżu znalazło się kilkunastu komandosów marines, którzy przypuścili szturm na kosmiczne bestie. Był to jednak ich ostatni szturm w karierze.



Pozostałości marines przemianowały się na terminatorów i założyły szkołę, w której nowi adepci stają się bezwzględnyimi zabójcami, nastawionymi na walkę tylko z genokradami. To Ty, za sprawą gry Space Hulk, możesz nauczyć się tej trudnej sztuki walki z przybyszami. Na program szkolenia składa się prosty i zaawansowany trening (przy użyciu od 1 do 5 terminatorów), a także prawdziwą misję na kosmicznych wrakach, po ukończeniu których staniesz się dowódcą terminatorów.



Gdy docierasz na pokład wraku, zawsze włączona jest pauza (tzw. FREEZE TIME). Korzystając z tego możesz zaplanować dalsze poczynania Twojego oddziału, mając do dyspozycji mapę strategiczną. Pamiętaj jednak, że gdy wyłączysz pauzę, genokrady zaatakują Cię prawie natychmiast – zależnie od tego, jak daleko się znajdują. Musisz więc być świetnie przygotowany.

Każdy terminator wyposażony jest w super-rękawice, których używa się w walce wręcz. Na większy dystans terminatorzy strzelają z działek różnego typu oraz wypalają przejścia za pomocą miotaczy ognia. Często, niestety, kończy się amunicja i genokrady przystępują do frontalnego ataku.

Największy problem sprawia sterowanie 5-10 terminatorami naraz. Jeśli są rozstawieni po całym wraku, nie masz praktycznie szans przeszkakiwania pomiędzy poszczególnymi żołnierzami, a oni z własnej inicjatywy nie używają broni (chyba, że uaktywniłeś mapę strategiczną). Co bardziej nerwowi szybko więc zrezygnują z tego programu, jako że wpływ na całość zdarzeń jest zbyt mała. Mnie również szybko zdenerwowały ciągle zwycięstwa genokradów i po kilku dniach miałem dosyć.

Poza licznymi i barwnymi misjami, gra nie posiada absolutnie żadnych motywów strategiczno-ekonomicznych. Po wykonaniu zadania nie musisz martwić się o pieniądze, sprzęt, poparcie ludzkości czy dobór nowych kadetów. Wystarczy kliknąć na ikonie następnej misji i zapomnieć o tym, co zdarzyło się do tej pory. To na pewno duża wada gry. W efekcie, strzelanie do hord genokradów szybko się nudzi.

Grę przygotowano w wersji angielskiej, niemieckiej i francuskiej.

Luke

WYMAGANIA

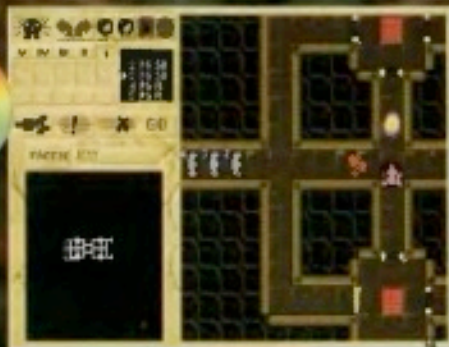
Komputer: Amiga, IBM PC

Grafika (PC): VGA

Muzyka (PC): Sound Blaster/PRO/PRO-II/16

Minimalne wymagania (Amiga): 1 MB RAM, mysz

Minimalne wymagania (PC, PC-CD): MS-DOS 5.0, 386 + 2 MB RAM, 8,5 MB na HDD, mysz



Grafika:
 Muzyka:
 Nasza ocena:
 0% 20% 40% 60% 80% 100%

THE HAND IN THE FATE

Program ten pojawił się w Polsce dzięki firmie IPS

Computer Group, ale nie tylko jej należy zawdzięczać obecność HOF na rynku. Jak fama głosi, kilku rodzimych hackerów przerobiło angielską wersję gry na całkowicie polską, łącznie z intro, w którym lektor mówi w naszym pięknym języku. Dopiero potem zdecydowali się zainteresować swoją przedsiębiorczą firmą IPS, co zakończyło się szczęśliwie (nawet Virgin Games nikt nie oskarżyło o złamanie praw autorskich). Dzięki temu, prawie każdy fan gier typu adventure może dziś zakupić legalną wersję HOF w wersji polskiej.

Zabawę zaczynamy w Kyrandii a właściwie w pozostałościach po tym pięknym kraju, ponieważ Kyrandia zniknęła. Drzewa, domy, rzeki wyparowały bez jakichkolwiek widocznych przyczyn. Na szczęście przerośnięta ręka zabawia się w mędrca i wyznacza Ciębie... Masz udać się do środka Ziemi by odnaleźć kamień kotwiczny, który powinien coś tam naprawić.

Nie ma oczywiście mowy o żadnym teleportowaniu się, gdyż bohaterka naszej gry zostaje okradziona. Znikają

prawie wszystkie przedmioty, łącznie z magicznym kociołkiem i księgą zaklęć. Przeklinając w duchu przeciwieństwa losu musisz poszukać natchnienia w otaczającym Cię lesie. Na szczęście autorzy gry zadball o to, byś prawie na każdym ekranie oglądał wesołe scenki – żabę z długim jęzorem, płaczącego krokodyla, rybaków łowiących bez przynęty itp. Tym razem jednak, nawet Ci bez znajomości angielskiego, będą mogli pośmiać się do rozpuku. Wszystkie teksty zostały przetłumaczone z odpowiednim poczuciem humoru (a nawet lepiej).

Oczywiście uda się wam prędzej czy później opuścić Kyrandię (odradzam solutiony zamieszczane w różnych pismach, ponieważ jest to gra w gruncie rzeczy prosta). Ilustracje zamieszczone obok pokazują niektóre miejsca, w których się znajdziecie, a więc: rodzinna Kyrandia, kraina musztardy wraz z zamkiem i przystanią, Wulkania oraz wnętrze Ziemi. Dalej spotkacie jeszcze strachliwe drzewa, przeżyjecie chwile grozy w kolejce linowej, porwie was Yeti, rozwiążecie zagadkę drzewa tęczowego itd. Tę grę można równie dobrze skończyć w 24 godziny co w 24 dni.

Pomysł gry jest rewelacyjny a HOF stała się klasyką zanim dożyła pierwszych urodzin. Wprawdzie nie zawsze wiadomo co wrzucać do kotła i jaki czar z tego wyjdzie, ale praktyka po-

dobno czyni mistrza.

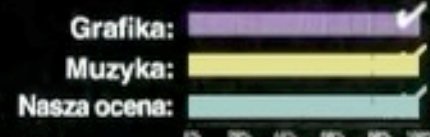
Wszystkie zużyte czynniki można z reguły odzyskać i nigdy nie zachodzi taka sytuacja, że grę trzeba przechodzić od nowa, bo gdzieś zrobiło się błąd.

Grafika, jak widać, 320x200x256, ale zapewniam Was, że w takiej rozdzielczości widać dosłownie wszystko, nawet mimikę twarzy zbudowanej z 30-40 pikseli. Również muzykę oceniam bardzo dobrze – świetnie uspokaja podczas męczenia się z tymi 18 MB gry.

Jeśli masz już te 800 tys. zł., nie wydawaj ich na nic innego. Po prostu szkoda pieniędzy!

Luke

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Virgin Games
Rok produkcji: 1993
Cena (PC): 793.000 zł
Opisaliśmy: Top Secret 25'94



WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): MCGA, VGA
Muzyka (PC): Sound Blaster/PRO, Roland LAPC-1/MT-32/Sound Canvas, General MIDI, Ad-Lib/GOLD/GOLD STANDARD
Minimalne wymagania: MS-DOS 5.0, 386 SX/20 + 2 MB RAM, 21 MB na HDD, mysz



International Ice Hockey

Nie jestem tak naprawdę fanką hokeja, a przede mną trudne zadanie zrecenzowania „symulatora” tego sportu. Streszczając dalsze akapity – uważam, że gra jako taka, jest brutalna a sam program wcale nie rzucił mi na kolana. Na czymś jednak trzeba zarabiać pieniążki...

Inwentarz ma się następująco: kawał lodu, kilka par łyżew, dwie bramki, czarny krążek i góra ludzkiego mięsa podzielona kijami. Krążek służy do wybijania zębów i dziur w siatkach bramek, a używać wolno tylko tych śmiesznie zapiętych lasek.

Tak z konkretniejszych wiadomości, to

można grać z komputerem lub kumplem, a na mecz składają się cztery trójce (nawiasem mówiąc jest to niezły dowcipas, bo trójce zwykle są trzy a czwarta najwyżej zapasowa). Grafika dwuwymiarowa i niespecjalnie barwna, bo łoż białe, krążek czarny a zawodnicy czarno-biali – dzięki temu daltoniści też sobie pograją. Z reguły zanim zorientujesz się, kto swój a kto wróg, strzelą Ci gola. Mimo tego nie załamuj rąk, tylko walcz dalej! Jeżeli wystarczy Ci samozaparcia, to coś możesz osiągnąć!

Zarty na bok. Nigdzie nie napisano, że dobra zabawa ma być na początku. Jeżeli



chodzi o ten symulator, najpierw musisz opanować technikę odbierania krążka, strzału itp. Później jest już „z górki”.

Dublin

Dystrybutor: LK Avalon
Firma: Zeppelin Games
Rok produkcji: 1992
Cena: 54.000 zł

WYMAGANIA

Komputer: Commodore 64/128
Wymagania dodatkowe: joystick



Przyznam, że zawsze emocjonowały mnie wszelkiego rodzaju wyścigi, a już 38-tonowych ciężarówek – szczególnie. Dlatego gdy wpadła mi w ręce ta gra, moja radość nie miała granic.

Niestety, jako pierwszy do komputera zasiadł kumpel. Najpierw zaniepokoiłam się słysząc, że mówi do siebie. Epitety jakimi obdarzał swój pojazd były, delikatnie mówiąc, niecenzuralne. Po chwili z furią wyłączył sprzęt. Chyba z tego powodu spodziewałam się „chały”. Początkowo kłębam jak szewc: og-

International Truck Racing

romna bezwładność ciężarówki ze względu na masę, czyniła kierowanie męką. Na domiar złego przeciwnicy nie patyczkowali się ze mną i większą część czasu spędzałam na poboczu. Wprawa przyszła dopiero później, a z nią sukcesy. Za wygrane pieniądze mogłam kupić lepsze wyposażenie pojazdu.

Muszę Wam powiedzieć, że choć gra jest fajna, grafika rozczarowała mnie totalnie. Wyścigi oglądane z góry nie pozwalają docenić wielkości ciężarówek. W sumie 38 ton żelastwa na 18-stu kołach to jest coś. Autorom zabrakło w tej mierze wyobraźni, co zamiast

utrakcyjnić program, uczyniło z niego takie sobie wyścigi.

Dublin

Dystrybutor: LK Avalon
Firma: Zeppelin Games
Rok produkcji: 1993
Cena: 54.000 zł

WYMAGANIA

Komputer: Commodore 64/128
Wymagania dodatkowe: joystick



World Championship Squash

Obok mnie siedzi spec od squasha i proponuje mi swoje zdjęcie z piłeczką w zębach i autografem. Specjalista ma orzechowe oczy, ciemne włosy i duże tenisowe doświadczenie. Dlatego w dalszej części opisu oprę się na jego miarodajnej opinii.

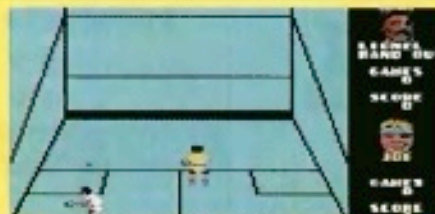
Porównanie z rzeczywistością wypadło korzystnie dla gry komputerowej – może za wyjątkiem tego, że na prawdziwym kordzie trochę trudniej przychodzi każde uderzenie, a piłka porusza się bardziej przypadkowo.

Grafika gry jest trójwymiarowa (ale bez przesady – wystarczy obejrzeć ilustrację) i, delikatnie mówiąc, mało kolorowa. Spec mó-

wi, że nie widać czy zawodnicy są przystojni, a to podobno wielka niedoróbką!

W grze nie ma specjalnych odstępstw od zasad obowiązujących w prawdziwym squashu: zaserwować jest łatwo, odbić piłkę nieco trudniej, a odbić ją ponownie jeszcze trudniej. Do dyspozycji gracza są różnego rodzaju podkreślone uderzenia oraz skrót, co pozwala na wyrobienie sobie własnego, niepowtarzalnego repertuaru uderzeń.

Szczerze mówiąc, gra dostarcza umiarkowanej rozrywki, a na kordzie i tak nie będziecie mieli szans. Lepiej byłoby kupić takiego Spec-a jak mój, bo z niego praktyk niezastąpiony.



Tylko nie dzwońcie z tym do mnie, bo swego nie sprzedam.

Dublin

Dystrybutor: LK Avalon
Firma: Zeppelin Games
Rok produkcji: 1993
Cena: 54.000 zł

WYMAGANIA

Komputer: Commodore 64/128
Wymagania dodatkowe: joystick





TROCZĘ WIZJONERSTWA

Opisywanie gier starych jest lekko niebezpieczne a może nawet niepolityczne. Jednak nasze ankiety są bezwzględne – większość czytelników ma PeCety AT lub 386 SX. Dlatego też powracamy do gier starych (1989-1992), które jednak z powodzeniem „chodzą” na najsłabszych nawet komputerach. Nabyć



Do tego musiało dojść. Systemy zabezpieczenia na lotnisku sprowadzały się do sprawdzania przepustek wychodzących żołnierzy. Tak więc porwanie supertajnego niewidzialnego bombowca nie było dla nikogo niespodzianką. Wybranie Cię do misji, mającej odzyskać skradziony samolot, było już tylko formalnością.

Lądujesz w Santa Paragua i smutno zauważasz, że wpadłeś od razu na głęboką wodę. A więc mała pomoc. Autorzy gry przygotowali dziwny system sterowania – lewy przycisk myszy różni się od prawego! A więc jeśli nie umiesz użyć jakiegoś przedmiotu, który



Sztuki walki fascynują chyba głównie młodych ludzi. Dlatego też sale gimnastyczne roją się od 10-latków ćwiczących karate, dżudo i aikido. Ilu z nich stanie się prawdziwymi mistrzami, nie jest już takie istotne. Większość z nich skończy z całą pewnością przy komputerach, bawiąc się programami takimi jak Budokan.

Pierwszym rozsądnym posunięciem jest trening, poprzedzony wnikliwym przeczytaniem

instrukcji. To tzw. walka z własnym cieniem – JIYU RENSHU, która pozwala opanować wszystkie potrzebne techniki i nabrać odpowiednią wprawę w posługiwaniu się klawiaturą.

Potem przychodzi pora na KUMITE – etap zmagania z instruktorami, którzy walczą z Tobą tak,



je można dzięki serii tworzonej przez IPS Computer Group – nazwanej Kolekcja Kłasyki Komputerowej. Tytułów znajdujących się w sprzedaży wystarczy na kilka numerów, potem na pewno pojawią się następne.

Nie rezygnujemy jednak z innych odbiorców. Kontakty z kilkoma firmami rozprowadzającymi gry komputerowe (Avalon, IPS, Mirage, X-Land), pozwalają nam opisywać to,

masz we własnej kieszeni, skorzystaj z drugiego przycisku! Nie wiedząc o tej „zalecie” gry, przez kilka godzin miałem się bez sensu po dwóch pomieszczeniach.

Wprowadzić nie udało mi się zostać bohaterem narodowym USA, ale za to kilka razy postawiono mnie przed plutonem egzekucyjnym. To musi mi na razie wystarczyć.

Program podobał mi się z dwóch powodów: jest bardzo trudny (a więc będzie o czym jeszcze pisać w przyszłości) a poza tym zrobiony w starym, dobrym stylu. Jeśli nadal nie przekonałem Was do zakupu, spójrzcie na cenę i wymagania minimalne.

Luke

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, Roland MT-32/LAPC-1/CM-32/LCM-64, AdLib
Minimalne wymagania (Amiga): 1 MB RAM
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 3.1, 286 + 1 MB RAM, 3 MB na HDD



abyś jak najlepiej przyswoił sobie zasady zadawania ciosów i gromadzenia energii wewnętrznej. Uderzenie na oślep prowadzi do zmęczenia i nieefektywnego wykorzystywania własnej siły.

Dopiero po pokonaniu kolejnych mistrzów, możecie zmienić dyscyplinę walki (są to: KENDO, NUNCHAKU, KARATE i BO). Jeśli ukończycie trening każdej z nich, staniecie się prawdziwym wojownikiem – wtedy weźcie udział w turnieju mistrzów. W nim walczysz z najlepszymi z najlepszych i Twoją jedyną przewagą jest możliwość wybrania dowolnej broni.

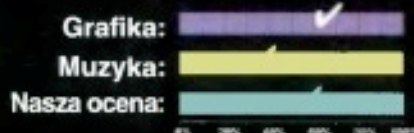
co najnowsze i najciekawsze na naszym rynku. Tematów jak na razie nie brakuje.

Z ciekawszych rzeczy: Naczelnicy zgodził się, aby zrobić w numerze przegląd Strip Pokerów. Jeśli uda się zebrać materiały, będzie on w 3'95. Planujemy także kilka innych materiałów poglądowych, ale wszystko zależy od Ankiety nr. II. W chwili, kiedy piszę te słowa, odpowiedzi wciąż docierają.

CO MI SIĘ UDAŁO

1. Na lotnisku zbadałem slot automatu z gazetami i po znalezieniu monety, kupiłem gazetę. Dzięki temu wiedziałem, z jakiego kraju jestem!
 2. Schowałem się w ubikacji, otworzyłem walizkę i uruchomiłem kalkulator. EUREKA! Teraz przystąpiłem do podrabiania – włożyłem czysty paszport, wybrałem kraj i JEST!
 3. Przebieżłem bramkarza a od paniłki odebrałem informację. Korzystając z niej udałem się do odprawy bagażowej i wziąłem odpowiednią walizę. W kibilu wyjąłem kabel z golarńki, podłączyłem ją do prądu i odsłuchiłem wiadomości.
 4. Poczekałem na taksówkę, która zawiozła mnie do miasta.
 5. Po obejrzeniu INVENTORY stwierdziłem, że mam kupę przedmiotów o wartości kilku tysięcy dolarów, ale brakuje mi kilku cusejnos na kwiaty!
- Może wy macie jakieś pomysły?
Czekamy na listy.

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Delphine Software
Rok produkcji: 1990
Cena (Amiga, PC): 34,16 zł (341.600 zł)
Opisaliśmy: Top Secret 3'91



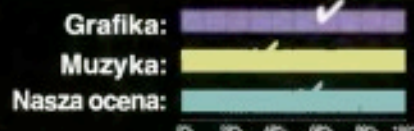
Na pewno pokonasz karatekę przy pomocy kija, ale czy dalej dasz sobie radę? Sprawdź to na własnej skórze – mnie obil zawodnik z nunchako.

Lo'Ann

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Electronic Arts
Rok produkcji: 1989
Cena (Amiga, PC): 28,06 zł (280.600 zł)

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): Hercules, CGA, EGA, VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Tandy 1000, CMS, Roland MT-32
Minimalne wymagania (Amiga): 1 MB RAM
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 2.11, 286 + 1 MB RAM, 1 MB na HDD



ANOTHER WORLD

Być może data produkcji tej gry jest dla was mocnym szokiem, ale jeśli pogrzebiecie trochę w pamięci na pewno przypomniecie sobie ten program, który trzy lata temu zrobił u nas prawdziwą furorę. *Inny Świat* to opowieść o naukowcu, który na skutek nieszczęśliwego zbiegu okoliczności przenosi się do innego wymiaru, tam gdzie prawem jest siła i spryt.

Droga powrotna do domu została zamotana z dużym zniszczeniem i tylko gracze o wyjątkowej zręczności doprowadzą bohatera do „normalnego” wymiaru. Dużym utrudnieniem jest brak możliwości zapisywania stanu gry w dowolnym momencie; czasem tylko otrzymujesz kody, które pozwalają znaleźć się w jednym z kilkunastu stałych miejsc.

Na pierwszy rzut oka trudno odróżnić *Another World* od zwykłej strzelanki – bohater na pewno częściej korzysta z pistoletu niż z szarych komórek. Na dłuższą metę jednak bezmyślne strzelanie prowadzi donikąd i każdy z was, chcąc nie chcąc, będzie musiał choć przez chwilę zastanowić się nad przebyciem pułapek zastawionych przez autorów programu.

Charakterystyczna jest wektorowa grafika, która dziś zapewne już nie szokuje, jed-

nak w 1991 roku była dużą nowością. Nawet na komputerach klasy AT wszystko „chodzi” odpowiednio szybko, oczywiście bez żadnej straty na jakości obrazu. Producenci 30-40 MB *kobyl-programów* mogliby się sporo nauczyć, bo *Another World* zajmuje niewiele ponad 1 MB.

Dużą zaletą gry są jej wymagania – a praktycznie ich brak. Długo by szukać komputera, na którym *Another World* nie dałby się uruchomić. Jest to duża gratka dla posiadaczy słabszego sprzętu.

Lo'Ann

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, IBM PC
 Grafika (PC): Tandy, EGA, VGA
 Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Disney Sound Source
 Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 3.1, 286 + 1 MB RAM, 1,5 MB na HDD

Grafika:

Muzyka:

Nasza ocena:

Dystrybutor: IPS Computer Group
 Firma: Delphine Software
 Rok produkcji: 1991
 Cena (Amiga, PC): 34,16 zł (341.600 zł)
 Opisałiśmy: Top Secret 11'92



Wykorzystując olbrzymi sukces *Another World*, producenci z *Delphine Software* szybko przygotowali kolejną porcję przygód – tym razem agenta biura śledczego.

Cala historia wydaje się być dosyć nieprawdopodobna. Otóż Konrad odkrywa, że spory procent ludzi ma bardzo dużą gęstość molekularną, co sugeruje ich niezłomne pochodzenie. Nie zdołał jednak z nikim podzielić się tymi rewelacjami, ponieważ został porwany i uwięziony na tropikalnej planecie.

Flashback prawie w niczym nie przypomina swojego pierwowzoru. Kierowanie bohaterem zostało mocno rozbudowane, dodano również kieszeń przedmiotów, które w każdej chwili można używać. Konrad potrafi skakać, strzelać w kilku różnych pozycjach, toczyć się po ziemi a także zawisnąć

na dowolnym urwisku.

W wielu miejscach rozmieszczono akumulatory, gdzie Konrad może naładować swoje ochronne pole siłowe, a także doładować niektóre gadżety – np. karty dostępu. Oprócz tego, po drodze rozrzucono dużą liczbę kart kredytowych, kamieni, teleporter wraz z odbiornikiem itd. Jedno z głównych zastosowań kamienia, będziecie mogli obejrzeć w demo programu.

Poszerzono także oczywiście arsenał bojowych środków nieprzyjaciela. Aż roi się od samobieżnych robotów, uzbrojonych mutantów, żrących oparów, pól elektrycznych i siłowych, min a także przepaści nie do przeskokowania. Jedyne, na co możesz liczyć, to nieliczne słupki z napisem SAVE oraz wspomniane już akumulatory.

W znacznym stopniu rozbudowano grafikę, co widać na zamieszczonych screenach. Sprawdziłem jednak, że na AT 20 MHz program spłuje się równie dobrze co na

386 DX/40, więc i tym razem autorzy gry poszli szarym ludziom na rękę.

Lo'Ann

Dystrybutor: IPS Computer Group
 Firma: Delphine Software/U.S. GOLD
 Rok produkcji: 1992
 Cena (Amiga, PC): 34,10 zł (341.000 zł)
 Opisałiśmy: Top Secret 18'93

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, IBM PC
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32/LAPC-1/CM-32L
 Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 3.3, 286 + 1 MB RAM, 8 MB na HDD

Grafika:

Muzyka:

Nasza ocena:



Hokej jest w Polsce dyscypliną średnio popularną i mało widowiskową. Do dnia, kiedy dostałem NHL..., nie bardzo nawet wiedziałem o co w grze w hokeja biega. Jednak kilka godzin spędzonych przy tym programie zmieniło mnie nie do poznania – wprawdzie przepisy nadal są dla mnie czarną magią, natomiast sam hokej staje się powoli moją ulubioną dyscypliną – jak na razie tylko komputerową.

Przeciętnego męczyciela joysticka na początku na pewno przeraża ilość opcji, które w instrukcji potraktowano po macoszemu. Bawienie się w trenera i menedżera drużyny nie będzie więc ani bułką z masłem, ani nawet rogalikiem.

Moje pierwsze dni upłynęły pod znakiem grania, grania i tylko grania. Sterowanie przy pomocy joysticka jest oczywiście najprostsze, ja jednak uparłem się opanować klawiaturę. Zerknąłem do instrukcji, zapisałem w głowie kilka przydatniejszych kombinacji i...

Wszystko poszło dużo łatwiej, niż można przypuszczać. Podania opanowuje się właściwie automatycznie, ponieważ komputer wysyła krążek do poszczególnych graczy z prawie laserową dokładnością. Jedyne przeszkodą są obcy zawodnicy, którzy co pewien czas przechwytyją krążek i wyprowadzają niebezpieczny kontratak.

Szybko daje się zauważyć znakomite wyszkolenie bramkarzy. Strzelenie bramki z dystansu zdarza się tylko innym. Ty na swoje zwycięstwo będziesz musiał zapracować szybkimi akcjami, strzałami z woleja oraz dobitkami. Szczególnie te ostatnie są najczęstszą możliwością zdobycia prowadzenia – bramkarz po odbiciu krążka nie jest w stanie przez 2 sekundy obronić jakiegokolwiek strzału.

Inni testerzy hokeja przyznali mi rację, że nawet najlepsze akcje kończą się z reguły fiaskiem. Co dziwniejsze, sytuacje sam na sam z bramkarzem również kończą się niekorzystnie dla strony atakującej – co praktycznie nie zdarza się w prawdziwym hokeju. Tak więc mała liczba strzelanych bramek jest dużym minusem programu.

Świetnie natomiast wykonano samych hokeistów, łącznie z ich zachowaniem na lodzie (mam tu na myśli bezwładność zawodników). Można markować strzał na bramkę, zahaczać kijem, podcinać, podawać do tyłu, rzucać się na lód itp. Wyjątkowo realistycznie wyglądają przewróceni zawodnicy – po prostu rozkładają ręce i jadą własnym rozpędem.

W ferworze walki często zapomina się o zasadach fair play. Na porządku dziennym są więc kary czasowe, przydzielane przez sędziego za brutalne faule. Na ławce spędza się zwykle 2 minuty, choć kiedyś uderzyłem gościa na tyle skutecznie, by poodpoczywać sobie przez 5 minut.

Gra w przewadze, jak sama nazwa wskazuje, zmienia układ sił. Jedna drużyna powinna atakować (tworząc tzw. zamek), druga broni się jak może. Tyle teorii, w praktyce nadal wszystko odbywa się po staremu i przewaga 5:3 wcale nie zapewnia jeszcze bramki. Z ciekawostek dodam, że miałem już okazję grać w układzie 4:3 (normalnie jest to 5:5).

W przerwach meczu sędzia funduje nam darmowy pokaz hokejowego baletu: najlepsze bramki ligi NHL. Nie ma się co jednak oszukiwać – przeprowadzenie takiej akcji, jak na filmie, jest praktycznie niemożliwe. Albo więc ktoś zapłacił bramkarzowi za puszczenie bramek, albo... dużo się jeszcze muszę nauczyć. W każdym razie, nie wpadajcie przedwcześnie w depresję.

Opcje dodatkowe gry, o których wspominałem wcześniej, są dostępne głównie dla dwóch i więcej graczy (czyt. ludzi). Zawsze możesz utworzyć własną bazę danych, obejmującą Twoich zawodników a potem zahandlować nimi ze swoimi kolegami. Nie ma oczywiście mowy o wymianach gotówkowych, albowiem zasada brzmi: jeden za jednego.

Dla samotnych graczy, pozostają opcje związane z konfiguracją poszczególnych piątek oraz naprawdę niezłe rozbudowana statystyka – zawiera strzały, obrony, kary, minuty grane w przewadze, równowadze etc. Dużym minusem tego wszystkiego jest natomiast to, że na wgranie każdego ekranika statystyk czeka się około 10 sekund. Mnie to szybko znudziło.

Starając się ocenić tak dobry program, nie można zapomnieć o wadach, o których starałem się pisać jak najwięcej. Nie zmienia to jednak faktu, że NHL... jest wyborną i świetną grą dla każdego sportowca, który chce się trochę poślizgać.

Luke

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: ECA Sports
Rok produkcji: 1994
Cena (PC-CD): 73,20 zł (732.000 zł)

Grafika: ✓
Muzyka: ✓
Nasza ocena: ✓

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): SVGA
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32, Gravis Ultra Sound
Minimalne wymagania (PC-CD): MS-DOS 5.0, 386 DX/33 + 4 MB RAM, 10-14 MB na HDD, CD-ROM (zalecany Double Speed)





FIFA to kolejny program na naszym rynku komputerowym wydany w dwóch wersjach – dyskietkowej i kompaktowej. Zaczynam przyzwyczajając się do tego, że wersje na krążku mają dużo lepszą muzykę (nagrana w formacie audi) oraz czasem autorzy dodają garść opcji – to drugie nie jest już jednak regułą.

FIFA nie odbiega szczególnie od tych standardów. Efekty muzyczne są oczywiście wspaniałe, dodano również komentatora, który wypowiada się na temat większości Twoich zagrań na boisku (czy posiadasz 8 MB RAM aby z tego korzystać?). Ostatnią zmianą w porównaniu do wersji dyskietkowej, jest usunięcie możliwości odebrania bramkarzowi piłki podczas wybijania z pola bramkowego.

Autorzy Electronic Arts przygotowali program w ścisie amerykańskim stylu – lepsze opakowanie niż jego zawartość. Przez pierwszy tydzień gra wydaje się być naprawdę super, a potem... Zaczyna brakować bardziej rozbudowanej statystyki graczy, możliwości treningów, baraży, zakupu i sprzedaży zawodników. Nieustanna kopanina, nawet tak doskonała jak ta, musi się przecież prędkiej czy później znudzić.

Menu główne gry wygląda zachęcająco. Przede wszystkim do dyspozycji są cztery rodzaje gry: pokazówka, turniej, mecze pucharowe oraz liga. Poza tym ustawiasz czas gry (od 2 do 45 minut) i sposób jego liczenia – ciągle lub przerywany (tak jak w koszykówce). Początkujący powinni zdecydować się na komputerowego bramkarza, grę niesymulacyjną (gracze nie męczą się) oraz brak fauli i spalonych. Z doświadczenia wiem, że ustawienie pogody i rodzaju trawy ma niewielkie znaczenie.

Gdy wybierasz swoją drużynę, kieruj się jej uproszczoną statystyką. Nie wiedzieć czemu, zdecydowanie najlepiej prezentuje się zespół ECA (lokalny snobizm?) a zaraz potem plasują się takie sławy jak Brazylia, Niemcy, Włochy i Argentyna. Oczywiście nazwiska zawodników zostały potraktowane z odpowiednią obojętnością – jeśli chcesz je zmienić, wróć do DOS-u i uruchom edytor drużyny.

Zanim zacznie się prawdziwy mecz, pojawi się jeszcze menu dodatkowe. Dobrze jest pobawić się w nim ustawieniem drużyny a także strategią na pierwszą połowę.

Po tym wstępie, udajesz się na boisko, gdzie następuje losowanie a zaraz po nim automatycznie ustawienie graczy. Piłkarza którym sterujesz, rozpoznasz po wielkiej gwiazdce u jego stóp. A więc do dzieła!

Sterowanie piłkarzami i piłką zostało według mnie za bardzo uproszczone. Podania są w dużej mierze przypadkowe i oddając piłkę narażasz się na szybką stratę bramki. Jednak również jej przesadne przetrzymywanie nie doprowadzi Cię do sukcesu, ponieważ prędzej czy później jakiś zawodnik odbierze Ci ją. Po tygodniu grania wtem, że najlepsze wyniki przynoszą strzały z dystansu i półdystansu – bramkarze bronią jak oszaleli, więc sprawdzajcie ich jak najczęściej. Prawie każdy Twój strzał będzie automatycznie oddany na bramkę przeciwnika.

Po zakończeniu połowy, znajdziesz się z powrotem w oknie menu. Jeśli masz ochotę poprzesuwać nieco zawodników, bądź przeprowadzić jakieś zmiany – proszę bardzo. Możesz również przyrzeć się statystyce, która podaje: wynik, liczbę strzałów, obron, rzutów różnych i fauli, a także czas atakowania, bronięcia itp. W sumie nic wielkiego, ale dobre i to.

Gra w sumie podobała mi się, ale jak już wspomniałem, jej dużą wadą jest brak opcji ekonomiczno-trenerskich. Trochę zacierają to niekorzystne wrażenie świetnie zrobiona grafika (same parady bramkarskie warte są obejrzenia) oraz rewelacyjna muzyka, szczególnie w wersji kompaktowej. Ogólnie więc, jest to jak na razie najlepsza piłka na rynku.

Luke

Dystrybutor: IPS Computer Group

Firma: ECA Sports



Rok produkcji: 1994

Cena (PC): 61 zł (610.000 zł)

Cena (PC-CD): 73,20 zł (732.000 zł)

Wersje językowe: angielska, niemiecka, francuska, hiszpańska

Opisaliśmy: Top Secret 30'94

Grafika:  ✓
 Muzyka:  ✓
 Nasza ocena:  ✓

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC

Grafika (PC): VGA

Muzyka (PC): AdLib/GOLD, Sound Blaster/PRO/16/AWE-32, Pro Audio Spectrum/16, SFX Classic 3000

Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 DX/25 + 4 MB RAM, 10 MB na HDD

Minimalne wymagania (PC-CD): MS-DOS 5.0, 386 DX/25 + 4 MB RAM (zalecane 8 MB), 4 MB na HDD, CD-ROM



Edd the duck!

Na pewno słyszeliście, że Brandon Lee zginął na planie filmu „Kruk”. Przypominam o tym, bo Zeppelin Games proponuje nam



zabawę w aktora, a doświadczenie uczy, że to niebezpieczny zawód.

Naszym bohaterem jest sympatyczny kaczor, który oprowadza nas po centrum telewizji BBC. Program kręcony jest w odcinkach (kolejnych planszach), a Edd ma na to jedynie cztery ujęcia. W każdym odcinku musi zebrać wszystkie gwiazdki znajdujące się na planie. Przeszkadzają mu różni podejrzani osobnicy, których może zamrozić na chwilę za pomocą miotacza śnieżek.

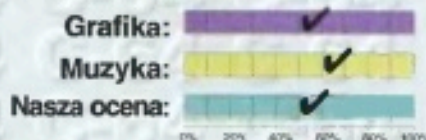
Na serial składa się 9 odcinków, z których każde trzy poświęcone są innemu

działowi telewizyjnemu – sekcji pogodowej, efektów specjalnych i dziecięcej.

Nie muszę chyba tłumaczyć, że program polecam przede wszystkim najmłodszym i młodszym fanatykom joysticka. Brak przemocy i brutalności czyni z niego bajeczkę komputerową.

Dublin

Dystrybutor: LK Avalon
Firma: Zeppelin Games
Rok produkcji: 1992
Komputer: Commodore 64/128
Cena: 5,4 zł (54.000 zł)



Neighbours

Kilka lat temu jazda na deskorolce podbiła serca wszystkich nastolatków. Dzisiaj, choć nadal popularna, nie jest już powszechna. Wiadomo – drogi sprzęt, brak torów itp. Myślę, że choćby z tego powodu



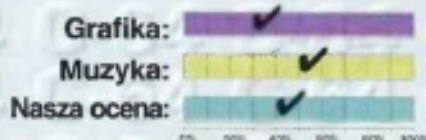
chętnie sięgniecie po Neighbours, bo to nic innego jak wyścigi na deskorolkach.

Tor to zwykła ulica z porostawianymi bramkami, przez które musisz przejechać, aby zaliczono Ci okrążenie. Po tejże drodze biegają oczywiście udomowione i dzięki zwierzęta (normalne, prawda?) służące do omijania – żeby było ciekawiej. Czasem trafisz też na mocno podenerwowanego sąsiada (chciałoby się brzydziej nazwać jego stan). Niestety od sympatii takich gości zależy losy Twojego wyścigu, więc lepiej ich nie wkurzać. Wystarczy jeśli pozbierasz śmieci z ulicy, a będą potulni jak baranki. Metodę na przeciwników musisz wypracować sobie sam.

Nie chcę kłamać. Nie zachwycała mnie ta gierka, bo ani świetna grafika, ani wielkie emocje, a reklama z okładki głosząca, że Neighbours będą testować moje zdolności do granic wytrzymałości! po prostu rozśmiesza. Ale to jedynie moje skromne zdanie...

Dublin

Dystrybutor: LK Avalon
Firma: Zeppelin Games
Rok produkcji: 1993
Komputer: Commodore 64/128
Cena: 5,4 zł (54.000 zł)



Arktyczne Połowanie

Tym razem zapraszam do zabawy młodszych fanów gier komputerowych. Przedstawiam wam Emila, przemilętego pingwina bardzo zajętego rozwiązywaniem swoich problemów. Najważniejszym chyba jest dotarcie do domu na czas. Jak to zwykle bywa, na jego dro-



dze aż rol się od przykrych niespodziewajek.

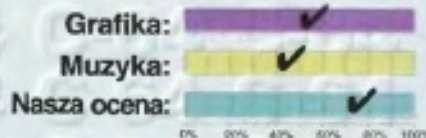
Ścieżka Emila składa się z kry na lodowatym oceanie, a jak wiecie, także kawałeczki lodu bywają bardzo kapryśne – albo zanurzają się pod naszym ciężarem, albo znikają w najmniej spodziewanym momencie. Na domiar złego, z tego samego środka transportu korzystają różne inne arktyczne zwierzęta, nie zawsze Emilowi przyjazne. Domyślcie się na pewno, że pokonanie tych wszystkich przeszkód wymaga nie lada sprytu i odwagi. Na szczęście pingwinek nie jest znowu tak zupełnie bezbrony. Może zostawiać bomby (!), które wybuchają z krótkim opóźnieniem albo uciekać ile sił w płetwach. Uwaga! Emil to wybrakowany przedstawiciel swojego

gatunku, bo nie umie pływać! Oczywiście możecie próbować go nauczyć...

Nie będzie lekko. Dodatkowe „życie” dostaniecie dopiero po pokonaniu 20-stu plansz, a jeśli nie dotrzecie do 50-tego poziomu w jednej grze, to rozpoczynacie od początku. Hasło, które poznacie po 50-tej planszy umożliwi Wam start właśnie od tego momentu. Cóż mogę jeszcze powiedzieć... Zimno tam.

Dublin

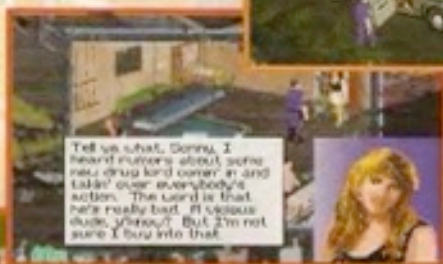
Dystrybutor: LK Avalon
Firma: Zeppelin Games
Rok produkcji: 1994
Komputer: Commodore 64/128
Cena: 5,4 zł (54.000 zł)



Nareszcie jest – „odgrzewanka” pierwszej części komputerowego giniarza w wersji na VGA, która dawno dawno temu zaważnęła umysłami wielu fanatyków gier przygodowych w Polsce.

Pracujesz w komendzie, jako szary (a właściwie niebieski) przedstawiciel jednego z niebezpieczniejszych zawodów świata. I nie luda się, że zostaniesz nagłe bohaterem. Zwykły dzień takiego przeciętnego smurfa jak Ty, składa się z wypełniania dziesiątek raportów, które giną w zabalaganionym pokoju Twojego szefa. Przypomną sobie o Tobie dopiero wtedy, gdy znajdziesz się bezpiecznie w czarnym plastikowym worku i zwolni się jeden etat w drogówce.

Życie giniarza ma jednak taką zaletę, że zawsze można ubiegać się o awans. Wypełnij więc podanie znajdujące się przy windzie i wierz mi – jeśli będziesz sprawował się dobrze, dostaniesz się na piętro, do sekcji narkotykowej.



tu, co powinien posiadać funkcjonariusz na służbie a także jak i kiedy używać kodów wykroczeń. Szczególnie to ostatnie jest wyjątkowo przydatne, ponieważ każda operacja przy użyciu radia, zamykanie w areszcie oraz polecenia z bazy odbywają się wyłącznie przy użyciu kodów. Część z nich znajduje się także na ostatniej stronie policyjnej gazetki.

Police Quest 1 jest z pewnością najtrud-

niejszą z wyprodukowanych dotąd „odgrzewanek”, częściowo ze względu na konieczność posługiwania się kodami, ale również z powodu naprawdę trudnych zadań do wykonania. Nawet najmniejsze uchybienie w procedurze (np. nie przeczytanie przestępstwa jego praw) może doprowadzić do zakończenia gry a chwila nieuwagi kończy się dla Ciebie ZAWSZE (!) trzy metry pod ziemią. Dzięki temu jednak, gra się w **Police Quest 1** dużo dłużej, a o to przecież chyba chodzi?

Luke

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Sierra On-Line
Rok produkcji: 1986/1992
Cena (PC): 40,26 zł.

Grafika:

Muzyka:

Nasza ocena:

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, Atari ST, Macintosh, IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Roland MT-32/MT-100/LAPC-1/CM-32/LICM-64, Game Blaster, Disney Sound Source, General MIDI
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 3.3, 286 + 1 MB RAM, 8 MB na HDD, mysz

Space Quest 1



Coś! Nazywam się Roger Wilco i jestem głównym bohaterem kosmicznych przygodówek robionych przez firmę Sierra On-Line. Przyznam, że pierwsze części gry nie prezentowały się zbyt okazale, ale już od części czwartej nie macie na co narzekać. Również i **Space Quest 1** przerobiono tak, aby nie straszyl więcej małych dzieci i był prawdziwą rozkoszą dla oka oraz ucha. Czy nam się udało, sprawdźcie sami.

Zabezpieczeniem programu są kody kolorowe, których używa się praktycznie tylko dwa razy w czasie całej gry a więc nie są równie uciążliwe, jak zabezpieczenia innych gier (np. nieśmiertelne pytania w Larrym). Jedynym wymaganiem sprzętowym jest posiadanie karty VGA – to przecież z myślą o niej stworzono mnie drugi raz.

Akcja SQ1 praktycznie wcale nie różni się od pierwowzoru, więc Ci którzy skończyli ją kiedyś nie będą mieli specjalnych kłopotów (chyba, że wszystko już zapamiętali). Nadal moim zadaniem jest zniszczenie Generators Gwiazd, a droga do tego celu nie jest specjalnie długa. Natomiast każdy błąd i nieuwaga może zdecydować o tym, że nie będziecie w stanie skończyć SQ1. Takich „zaciniek” wymyśliliśmy bardzo wiele.

Na statku – bazie, który zostaje zaatakowany przez bandę Sarienów, kienij moją postać rozważnie, abym nie spłonął w ogniu laserów. Szybko reaguj na odgłosy kroków, chowając się w windach lub sąsiednich pomieszczeniach. Zwiększ także do maksimum szybkość poruszania się. I pamiętaj – spenetrowanie dokładnie cały statek, gdyż jakiegokolwiek przeoczenie może zemścić się później.

SQ1 jest zrobiony naprawdę bardzo dobrze i jedyne, do czego można by się przycepić, to prostota programu. W czasach

Grafika:

Muzyka:

Nasza ocena:



20-30 MB *adventure'ów*, dobra przygodówka powinna zajmować co najmniej kilka tygodni. **Space Quest 1** tego warunku w żadnym razie nie spełnia.

Lo'Ann

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Sierra On-Line
Rok produkcji: 1986/1991
Cena (Amiga, PC): 40,26 zł.
Opisaliśmy: Top Secret 5'91

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, Atari ST, Macintosh, IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Roland MT-32/MT-100/LAPC-1/CM-32/LICM-64, Game Blaster, Tandy 3
Minimalne wymagania (Amiga): 1 MB RAM, 2xPDD
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 3.3, 286 + 1 MB RAM, 7 MB na HDD, mysz

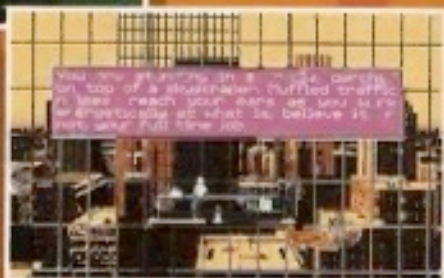
Future Wars



Akcja gry toczy się średnio logicznie, bardzo często przenosimy się w czasie bez jasnego celu. Często zdarzają się nam także przypadki

Podróże w czasie fascynują ludzkość nie od wczoraj. Przyznam, że najłatwiej prezentuje się to w „Back to the Future”, ale jak na razie nie doczekaliśmy się komputerowej wersji tego wspaniałego filmu. Musi więc wystarczyć nam namiaska, w postaci gry przygodowej firmy Delphine.

Jest to program dosyć stary (czasu takich gier jak Larry 2, Space Quest 2), ale na szczęście nie zastosowano w nim tekstowego interfejsu – rozumiwaniem się z użytkownikiem. Zamiast tego, do dyspozycji mamy użyteczne menu, olecen, z których możemy złożyć każdą potrzebną czynność. Gra staje się dzięki temu ciekawsza (unikamy znużenia wkłapywania), chociaż wcale nie prostsza – nie bez kozery przygotowano solution w TS 12.



rodem z najgorszych horrorów – gubimy się w czasie, przyjaciele stawiają nas pod murem. Ogólny wpływ na przebieg wydarzeń wydaje się być niewielki. Tytułowe „wojny” to głównie męczące się z zagadkami przygotowanymi przez autorów programu. Nie udało nam się znaleźć wielu scen zrzęzości wyci, brakuje także obrazków przemocy tak charakterystycznych dla aktualnie produkowanych gier (patrz Police Quest 4). Większość screenów jest statyczna, mało kolorowa i, z punktu widzenia dzisiejszych standardów, po prostu słaba.

Z drugiej strony, program ma naprawdę minimalne wymagania – zarówno sprzętowe,

pieniężne jak i językowe. Future Wars jest doskonałym treningiem dla początkujących graczy.

Lo'Ann



Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Delphine Software
Rok produkcji: 1990
Cena (Amiga, PC): 34.16 zł
Opisaliśmy: Top Secret 12'92

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): Hercules, Tandy, CGA, EGA, MCGA, VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, Roland MT-32/LAPC-1/CM-32/LCM-64, AdLib
Minimalne wymagania (Amiga): 1 MB RAM
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 3.1, 286 + 1 MB RAM, 1.5 MB na HDD, mysz



kontaktów – chyba, że umiesz zabezpieczyć się przed AIDS. I na koniec najważniejsza rada: co kilka minut zapisuj stan gry – łatwo jest stracić życie, a autorzy Sierry nie przewidzieli niestety opcji „Try Again”.

Jak już wspominałem, program nie jest specjalnie rozbudowany i na pewno pod wieloma względami nie może konkurować z najnowszym produktem Sierry – Larrym 6. Ciekawie natomiast wyglądają wymagania

Czy interesuje Cię, jak zaczęły się przygody tego największego playboy'a komputerowego? A może po prostu grałeś kiedyś w Larry'ego 1 w wersji CGA, i chcesz zobaczyć co się zmieniło? A więc, do dzieła!

Larry ma problem – czuje się strasznie samotny. Wylądował wprawdzie blisko baru, ale jedyną kobietą w okolicy jest panna lekkiego prowadzenia, która w ogóle go nie interesuje (w każdym razie nie na dłuższą metę). Jeśli więc macie akurat kilka dni wolnego, pomóżcie Larry'emu odnaleźć miłość swojego życia.

Miasto, w którym prowadzicie swoje poszukiwania, nie jest specjalnie duże. Kasyno z hotelem, sklep, kościół, ponura knajpa, dyskoteka i... koniec kolego. Do tego dochodzi jeszcze kilka naprawdę odlotowych panienek oraz kupa problemów do rozwiązania.

W czasie gry należy pamiętać o kilku ważnych rzeczach. Przede wszystkim, zawsze przeszukuj śmietniki, pudełka, leżące pozornie bezsensownie przedmioty. Poza tym, nigdy nie nawiązuj przygodnych



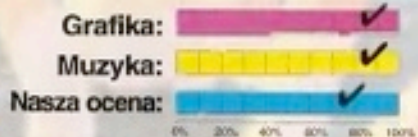
sprzętowe oraz cena gry (to typowe dla serii Kolekcji Klasyki Komputerowej).

UWAGA! Przed rozpoczęciem gry, komputer zadaje 5-6 pytań kontrolnych, głównie z dziedzin zupełnie dla Polaków obcych (muzyka lat 60, prezydenci, knajpy i koktajle USA). Aby więc zacząć zabawę trzeba się nieźle pomęczyć albo znać sekwencję klawiszy omijającą to zabezpieczenie.

Luke

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, Atari ST, Macintosh, IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Roland MT-32/MT-100/LAPC-1/CM-32/LCM-64, Game Blaster, Tandy 3
Minimalne wymagania (Amiga): 1 MB RAM
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 3.3, 286 + 1 MB RAM, 4 MB na HDD, mysz



Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Sierra On-Line
Rok produkcji: 1987/1992
Cena (PC): 28.06 zł
Opisaliśmy: Top Secret 7'91





Czy graliście w opisywaną w poprzednim numerze grę przygodową **Lands of Lore**? Została ona zrobiona według zasady: „Im prościej, tym lepiej”. Oszczędzono wam żmudnego tworzenia drużyn i ich członków, przypisywania im odpowiednich cech i umiejętności. Przyznam się, że bardzo odpowiada mi takie podejście do rzeczy, ale wielu zwolenników prawdziwej RPG ma inne zdanie i stara się przenosić planszowe pierwowzory na komputer.

Jedną z lepszych i pierwszych prób tego rodzaju jest najnowsza gra **U.S. GOLD – Blade of Destiny**, stworzona na podstawie niemieckiej gry fantasy **Das Schwarze Auge**. Nie



podjąć się porównania obu tych wersji, mam natomiast wyrobione zdanie na temat komputerowej adaptacji sprzedawanej przez **IPS Computer Group**.

W **Blade of Destiny** położono szalony nacisk na „wyposażenie” każdej postaci w pakiet kilkunastu cech charakteru, które w trakcie gry mają wpływ na każdą czynność i każde wydarzenie. Naprawdę trudno jest polapać się w nich wszystkich, tym bardziej że skrócono je do dwóch liter (np. **Wisdom = WD**, **Strength = ST** itp.). Stworzenie własnych bohaterów wymaga więc nie tylko instrukcji, ale również sporo cierpliwości i czasu. Komputer często nie znajduje archetypu wymyślonych postaci i zabawę trzeba zaczynać od nowa.

Oczywiście, leniwi gracze korzystają z gotowej drużyny i źle na tym nie wychodzą. Od czasu do czasu tylko jakikolwiek sprzeciwia się wykonaniu polecenia, motywując to swoimi cechami osobowymi. Na szczęście drużyna jako taka jest bardzo wszechstronna, więc często zadanie można przekazać komuś innemu.

Podróżowanie po Arkarii odbywa się głównie w oparciu o miasta, w których odpoczywasz, handlujesz, kradniesz, leczysz się i zdobywasz nowe informacje. Tak

więc błądzenie po wąskich uliczkach jest podstawą działania a próby wejścia do każdych otwartych i zamkniętych drzwi – normalną. Również częste walki należą do porządku dziennego, należy jednak unikać sterowania postaciami przy użyciu komputera, który wywiązuje się z tego wyjątkowo słabo.

Blade of Destiny jest grą stanowczo za bardzo rozbudowaną, chociaż dla prawdziwych fanów RPG będzie to pewnie podstawowa zaleta. Ich więc głównie zachęcam do zakupu, przekonując resztę graczy do gier prostszych i bardziej „przyjaznych” – takich jak **Lands of Lore**.

Lo'Ann

Dystrybutor: **IPS Computer Group**
Firma: **U.S. GOLD**
Rok produkcji: 1994
Cena (PC): 61.00 zł.



WYMAGANIA

Komputer: **IBM PC**
Grafika (PC): **VGA**
Muzyka (PC): **PC Speaker, AdLib/GOLD, Sound Blaster/PRO, Pro Audio Spectrum/Plus/16, Roland MT-32/LAPC-1, Tandy 3, ThunderBoard**
Minimalne wymagania (PC): **MS-DOS 5.0, 286 + 1 MB RAM, 7 MB na HDD, mysz**

SPY MASTER

Nie jest łatwo polskim autorem „wyprodukować” grę. Wprawdzie samo napisanie nie sprawia im większych kłopotów, jednak dalsze losy programu są najczęściej smutne. Olbrzymia konkurencja firm zachodnich nie pozwala zabłysnąć nie tylko na ich rodzimym rynku, ale nawet na polskim, który został już od prehistorycznych czasów opanowany przez software z zachodu.

Autorzy **Spy Master** mieli zapewne ambicje zainteresowania tą grą fanów takich hitów jak **Another World** i **Flashback**. Program został bowiem przygotowany w podobnej formie – samotny agent ma zadanie zniszczenia bazy i laboratorium wojskowego. Przeszkadzają mu oczywiście robo-czołgo-najemnicy, a zabijają przylatujące zewsząd pociski.

Przykro mi to pisać, ale niestety **Spy Master** z wielu względów nie ma szansy zabłysnąć tak, jak jej zachodnie odpowiedniki. Przede wszystkim sterowany przez nas ludek wygląda i porusza się dużo mniej realistycznie. Brakuje mu charakterystycznych wahaniec, nie potrafi się czołgać, unikać strzałów, biegać. Nie znalazłem także żadnych dodatkowych broni (z wyjątkiem materiałów wybuchowych) a wieżcie mi – strzelanie z jednego, cieniutkiego karabinu nudzi się już po kwadransie.

Spy Master posiada na szczęście bardzo

rozbudowane levelle, dzięki czemu przynajmniej walczenie się po dżungli i bawie zajmuje spo-



ro czasu. Nie łatwo jest też przeżyć, ponieważ w miejsce zabitego żołnierza lub zniszczonego czołgu natychmiast pojawiają się nowe. O zagubieniu się również łatwo jak o nagłą śmierć.

Program pozwala w dowolnym momencie zapisać stan gry, co zdarza się w strzelankach (niestety!) bardzo rzadko. Dużym minusem **Spy Mastera** jest natomiast muzyka, której uruchomienie na konfiguracji 386 DX + **Sound Blaster PRO**, powodowało zawieszanie się komputera. Z tego co wiemy, takich „wadi-



Dystrybutor: **L.K. Avalon**
Firma: **L.K. Avalon**
Rok produkcji: 1994
Cena (PC): 23.60 zł.
Opisaliśmy: **Top Secret 33**

wych” zestawów sprzętowych jest dużo więcej. Mamy nadzieję, że handlowa wersja programu zostanie uwolniona od tej niedoskonałości.

Luke



WYMAGANIA

Komputer: **IBM PC**
Grafika (PC): **VGA**
Muzyka (PC): **PC Speaker, Covox, Sound Blaster, Gravis UltraSound, General MIDI**
Minimalne wymagania (PC): **MS-DOS 3.1, 286 + 1 MB RAM, 4 MB na HDD**

To już drugie spotkanie graczy z sympatycznym młotkiem Heimdallem. Tym razem nasz bohater zostaje mianowany przez bogów szefem dwuosobowej ekspedycji, której zadaniem jest odnalezienie części Świętego Amuletu, służących do otwierania Bram Świata.

Heimdall zostaje obdarzony możliwością zmiany wyglądu zewnętrznego – w ciągu chwili może stać się kobietą, która posiada własną moc i osobiście znalezione przedmioty. Wprawdzie podróżowanie w przebraniu niewiasty nie jest na dłuższą metę opłacalne, ale od czasu do czasu odmiana dobrze wam zrobi.

Zabawa zaczyna się w komnacie Bram Świata, ale jak na razie tylko jedna z Bram jest otwarta.



Heimdall 2

Szybko zorientujesz się, że zwiedzanie kolejnych wysp i iluzje kogo popadnie do niczego nie doprowadzi. Podstawą gry jest oczywiście logiczne myślenie oraz pewna dorażca szczęścia przy rozwiązywaniu niektórych zagadek. Do niczego nie dojdiesz, jeśli nie będziesz zagadywał spotykanych ludzi, przeszukiwał domów, używał (właściwie) znalezionych przedmiotów.

Heimdall posiada dwie kieszenie – w jednej tworzy i przechowuje zaklęcia, w drugiej umieszcza posiadane przedmioty, których może w pewnym zakresie używać (np. jeść mięsko lub oglądać zwoje magiczne). Po znalezieniu łuku i miecza, nasz bohater staje się dosyć niebezpieczny – może zarówno miotać strzały, machać mieczem jak i bronić się tarczą.

Bardzo podobała mi się grafika **Heimdalla 2**, jak również i to, że program działa na 386 DX naprawdę szybko i sprawnie. Coraz mniej jest tak fajnie i ciekawie zrobionych gier, w których można bić się, myśleć i dobrze bawić. Również cena programu mieści się „w dolnej strefie standardów średnich”.

Lo'Ann

Dystrybutor: Mirage
Firma: CORE Design Limited
Rok produkcji: 1994
Cena (A500/600/CDTV, PC): 49.50 zł
Cena (A1200): 57.00 zł
Opisaliśmy: Top Secret 29'94, 31'94



WYMAGANIA

Komputer: Amiga 500/600/1200/CDTV, IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster
Minimalne wymagania (Amiga): 1 MB RAM
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 3.3, 286 + 1 MB RAM, 15 MB na HDD, mysz
Wersje językowe: angielska, francuska, niemiecka, włoska, hiszpańska



SOCCER KID

Młodziarny piłkarz wyrusza na poszukiwanie kawałków Złotej Nike, czyli pucharu wspaniałego najlepszego drużynie Mundiaku. Aby je zebrać, nasz przyjaciel będzie musiał ukończyć 15 etapów w pięciu różnych krajach – Anglii, Włoszech, Rosji, Japonii i USA. Czekają na niego także scenerie jak angielska wieś, okręt wojenny, tajga, pociąg, dziki zachód itp. Starczy tego wszystkiego na kilka tygodni.

Najwięcej czasu zajmuje opanowanie ruchów Soccer Kida. Chłopak potrafi nie tylko biegać, skakać i kopać, co było by raczej mało ciekawe na dłuższą metę. Otóż Kid umie także

kucnąć, podbijać piłkę nogą i głową, skakać wysoko do góry, uderzać z przewrotki oraz wybić piłkę z różną siłą i w różnych kierunkach.

Dogłębne przestudiowanie możliwości Soccer Kida nie jest bynajmniej czysto teoretycznym zagadnieniem. Bez znajomości różnych technik zabijania, nie przejdziesz nawet pierwszego etapu.

Jednak sama sprawność to jeszcze nie wszystko – na każdym levelu musisz odnaleźć 11 zdjęć na wagę zwycięstwa. Część z nich leży w łatwo dostępnych miejscach, ale większość znajduje się albo nisko pod ziemią, albo też w samych chmurach (uwaga na ptaszyska!). Dotarcie na wysokie półki wymaga sporej wprawy, chociaż próbować można bez końca, gdyż ewentualny upadek Kida nigdy nie kończy się śmiercią.

Na końcu każdego dużego etapu czeka Cię mecz o zdobycie pucharu... a właściwie wyścig z czasem o zebranie 50 przedmiotów. Jeśli Ci się nie powiedzie, nie załamuj ręk – zawsze masz trzy podejścia.

Soccer Kid jest najfajniejszą grą zręcznościową znajdującą się obecnie na rynku. Program uatrakcyjnia nie tylko świetna muzyka, ale również rozbudowane etapy, duże umiejętności nasze-



go piłkarza, a także konieczność zbierania zdjęć, które nadają jakiś sens tej bezładnej kopalinie.

Lo'Ann

Dystrybutor: Mirage
Firma: Krisalis Software
Rok produkcji: 1994
Cena (A1200, PC): 46.00 zł
Opisaliśmy: Top Secret 24'94



WYMAGANIA

Komputer: Amiga 1200, IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): Sound Blaster
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 3.3, 386 SX/20 + 2 MB RAM, 14 MB na HDD



ARMADA™

WING COMMANDER®

Trochę zawiedli tym razem rozmiłowani w skiepszczonym procesorze Pentium autorzy firmy Origin. **Wing Commander ARMADA** nie spełnia oczekiwań ani posiadaczy „dużych” komputerów, ani miłośników wielomegabajtowych animacji (brak ich całkowicie), ani nawet sympatyków starego **Wing Commandera**.

Szczególnie ten ostatni fakt jest zastanawiający... Spektakularny sukces **Wing Commandera** powinien był skłonić autorów Origin do kontynuowania raz rozpoczętego wątku. Niestety,



w **ARMADZIE** położono głównie nacisk na elementy strategiczne a samą walkę w kosmosie potraktowano po macoszemu. Śladu nawet nie zostało po „naszym” przystojnym pilocie myśliwców i pozostaje nam wykonywanie bezpilotowych misji, w których sukces bądź porażka nie ma większego znaczenia.

Zresztą, wątek strategiczny również pozostawia wiele do życzenia – gracz posiada niewielki zespół okrętów oraz mniejszy bądź większy fragment galaktyki do spenetrowania. W każdym sektorze znajduje się planeta, na której można budować kopalnie, pozostawiać załogę obrońców, budować stocznie oraz fortece o przeznaczeniu czysto defensywnym. Nie jest to wiele jak na grę zajmującą 12 MB, nie mówiąc już o marnowaniu całego kompaktu (1), na którym nie nagrano nawet muzyki w wersji audio.

Być może honor **ARMADY** uratowały by chociaż porządnie zrobione zręcznościowe elementy gry. Niestety, nie ma się co łudzić. Wprowadzanie na 386 DX program „chodzi” bardzo szybko, jednak z niewyjaśnionych względów animacja jest skokowa. Powoduje to pojawianie się martwych stref, w których nie można trafić żadnej obcej jednostki – przesądza to w 90% wynik walki (przegrałeś koleś!) zanim się jeszcze rozpocznie.



ARMADA jest jednym z gorszych programów, jakie ostatnio pojawiły się w Polsce. Kuleje w nim zarówno grafika jak i muzyka (której praktycznie nie słyszy się wcale), a opcje strategiczne nudzą człowieka po kwadransie. Trudno jest uzasadnić zakup gry takiego formatu – już dużo lepiej zainwestować w **Wing Commandera**, kosztującego jedyne 28.06 zł!

Luke

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: ORIGIN
Rok produkcji: 1994
Cena (PC): 79.30 zł.



WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): AdLib, Sound Blaster/PRO/16, General MIDI
Minimalne wymagania (PC, PC-CD): MS-DOS 5.0, 386 + 4 MB RAM, 12 MB na HDD, mysz lub joystick



Ci z was, którzy grali w **Civilization**, na pewno zainteresują się kontynuacją tej gry, przygotowaną również przez Sida Meiera. **Kolonizacja** opowiada o życiu osadników na lądzie amerykańskim w latach 1500-1800. Zadanie w grze każdy wyznacza sobie sam: można po prostu wegetować, próbować rozwinąć armię i wywalczyć niepodległość czy też dostosowywać się do warunków jak kameleon.

W pudełku, oprócz dyskietek, znajduje się przewodnik instalacyjny, znakomicie przetłumaczona instrukcja oraz dwie, bardzo przydatne karty pomocnicze, zawierające:



- zestawienie budowli i terenu,
- zestawienie umiejętności i siły bojowej.

Program został przygotowany na pewno nie gorzej niż **Cywilizacja**; zresztą bardzo wiele pomysłów przeniesiono „żywcem”. Nie zmieniły się prawie wcale: opcje menu, odkrywanie lądów, spotkania i negocjacje z tubylcami, bitwy itp. Nadal komputer podpowiada, gdzie budować miasta i ostrzega przed głupimi poczynaniami (np. wyburzeniem kolonii).

Inaczej natomiast wygląda tworzenie miast (kolonii), które wkrótce po założeniu są już w znacznym stopniu rozbudowane – gotowe są: ratusz, warsztaty, gorzelnia, tkalnia. Bardzo szybko można rozpocząć rozwój kolonii, inwestując w szkoły, magazyny, kościoły, doki, jeśli tylko Twoja kolonia liczy odpowiednio dużo mieszkańców. Trudniejsze jest także zbieranie żywności, które wymaga wysyłania osadników do pracy poza miastem (w **Cywilizacji** działa się to automatycznie).

Polska wersja tekstu nie prezentuje się niestety najlepiej, za co zresztą IPS oficjalnie przeprosza. Główną niedoskonałością jest brak tzw. polskich liter, ale również samo tłumaczenie często przypomina język „murzyński” (słowa kluczowe są nieodmienione). W bliżej nieokreślonym

czasie ma pojawić się wersja programu posiadająca polskie znaki.

Colonization jest na pewno lepszą, ale także dużo trudniejszą i bardziej rozbudowaną grą. Tydzień nauki z pomocą instrukcji to minimum, by poznać wszystkie możliwości programu. Jeśli udało mi się was zainteresować, możecie sięgnąć do **Top Secret**, w którym **Colonization** została dokładnie opisana.

Lo'Ann

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: MicroProse
Rok produkcji: 1994
Cena (PC): 85.40 zł
Opisaliśmy: **Top Secret 32'94**

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): AdLib, Covox, Sound Blaster/PRO, Pro Audio Spectrum/Plus/16, Roland MT-32/LAPC-1/CM-32L, General MIDI, GOLD Sound Standard
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 3.3, 386 SX/16 + 1 MB RAM, 5 MB na HDD, mysz
Wersje językowe: polska, angielska





Ktoż nie grał kiedyś w Lemmings? Przed podróżą w część trzecią, były to sympatyczne aczkolwiek głupie stworzenia,

potrafiące iść jedynie do przodu i robić to, czego nauczyli ich autorzy. W zależności od poziomu trudności, posiadali mniej lub więcej użytecznych narzędzi gwarantujących im przetrwanie.



Dzisiaj niewiele już pozostało z dawnych stworzeń. Przede wszystkim zniknęły i potrafią zawrócić w dowolnym momencie.

Nie odbyło się to jednak bez utraty innych umiejętności – a dokładniej mówiąc, nie potrafią już pracować tak dobrze jak kiedyś. Do działania wyznaczają tylko ochotników, którzy po znalezieniu plecaka z odpowiednimi narzędziami ruszają do roboty.

System sterowania lemmingami pozostał bardzo podobny, tzn. nadal trzeba „łebka” złapać kursorem, by wydać mu polecenie. Dla ułatwienia, wszystkie rozkazy wydawać można zarówno myszą, jak i klawiszami funkcyjnymi, a są to: chodzenie, blokowanie, skakanie (zupełna nowość!), używanie narzędzi, zostawianie narzędzi, pauza, przyspieszenie upływu czasu oraz armageddon (zabicie wszystkiego, co się rusza i na drzewo nie ucieka).

Zastanawiacie się pewnie, po co zostawić narzędzie, skoro można by jednego lemminga wyposażyć w tonę różnych przyrządów. Otóż nie! Jeden lemming potrafi unieść sporo, ale tylko w zakresie jednego rodzaju narzędzi – zupełnie olewa inne plecaki! Tak więc, jeśli chcemy zmienić jego „profesję”, jesteśmy zmuszeni do porzucania przedmiotów, często potrzebnych nam jeszcze w innych miejscach. Nie ma lekko, koleś!

Kilka pomysłów z poprzednich części gry, jest nadal aktualnych. Lemmingsi giną spadając z dużej wysokości, mogą być także spaleni na wiór, zgnieceni na miążgę, utopieni w amon i zaginione poza obszarem ekranu. Przygotowano więc zestawy przedmiotów, maksymalnie ułatwiających przeżycie – przyssawki

do muru (poziomego lub pionowego), cegły (budulec mostów), parasolki, łopaty kopiące we wszystkich kierunkach, granaty, pływalki oraz Hadoken – broń zaczepną na stworzy, od których aż dwoi się w oczach na kilku levelach.

Sprzedawana przez LiComp wersja gry, oferuje nam trzy „plemiona” lemmingów – standardowe, egipcjan oraz górników. Każde z nich wygląda zupełnie inaczej i ma przygotowa-

uwięzionych braci, którzy po uwolnieniu uzupełniają stan liczebny grupy.

Posiadacze kart graficznych 1024 KB, będą mogli używać wersji SVGA – 256 kolorów. Pozostali, muszą zadowolić się 16 kolorami, co nie wpływa jednak specjalnie źle na znakomitą grafikę gry.

Wersja CD programu jest oczywiście dużo bardziej „bajerancka”. Na krążku umieszczono kilkunastominutowe, całkowicie animowane intro oraz kilkanaście super (!) muzyczek, nagranych w formacie audio.

Lemmings 3 są w 100% programem godnym polecenia każdemu, kto chce wylicić swoje szare komórki na okres kilkunastu dni. Zachęcająco brzmi także obietnica autorów firmy Psygnosis, obiecujących pojawienie się nowych „plemion” wraz z levelami. Czekamy więc!

Grafika:

Muzyka:

Nasza ocena:

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, IBM PC
 Grafika (PC): VGA, SVGA (min. 1024 KB pamięci na karcie)
 Muzyka (PC): Sound Blaster, Gravis UltraSound
 Minimalne wymagania (Amiga): 1 MB RAM
 Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 SX + 2 MB RAM, 13 MB na HDD, mysz
 Minimalne wymagania (PC-CD): MS-DOS 5.0, 386 DX + 4 MB RAM, 100 KB na HDD, CD-ROM, mysz

Dystrybutor: LiC mp
 Firma: Psygnosis
 Rok produkcji: 1994
 Cena (Amiga):
 Cena (PC): 46,25 zł
 Cena (PC-CD): 76,32 zł

konceptcja programu, dotycząca ratowania lemmingów. Do tej pory, aby opuścić poziom, należało ocalić podaną wcześniej liczbę lemmingów (lub więcej). Teraz, do dyspozycji mamy dwudziestkę, którą musimy przeprowadzić przez wszystkie 30 etapów. Jeśli np. stracimy pięciu na pierwszym levelu, dalej gramy już tylko piętnastką. Na szczęście dla nas, na niektórych poziomach znajdujemy



INTERNATIONAL SOCCER

I oto mamy nowy symulator piłki nożnej nie tylko dla posiadaczy super-hiper sprzętu. Może grafika pozostawia trochę do życzenia, ale program pracuje na AT-ce i wiernie oddaje wszystkie zasady i możliwości tej fascynującej gry, jaką jest piłka nożna.

Przede wszystkim można wybrać sobie drużynę spośród już istniejących lub stworzyć własną zupełnie od podstaw: dobrać trenera, nazwę drużyny, nazwiska piłkarzy i barwy klubowe.

Następnym krokiem będzie rozmieszczenie tych jedenastu piłkarzy na boisku – kto zagra w ataku, a kto w obronie i...do boju. Jeśli wybraliście jedną z drużyn z listy, to o każdym z tej jedenastki dostaniecie dokładny raport: jak prowadzi piłkę, „kiwa”, odbija głową, podkręca i strzela. To wszystko ma znaczenie przy ustawianiu ich na boisku.

Oczywiście, to jeszcze nie wszystkie możliwości gry. Od was zależy ustawienie takich parametrów jak stan boiska (suche, mokre, błotniste, oblodzone itp), czas na rozegranie jednej połowy (od 3 do 45 minut), dogrywki, sędziowie czy podgląd całego boiska.

Sterowanie standardowe oznacza, że komputer automatycznie wybiera piłkarza znajdującego się najbliższe piłki, sygnalizując to wyświetleniem nad nim numeru. Po przejściu sterowania nad zawodnikiem macie pełne pole do popisu i pokazania technicznych

możliwości. Uważajcie jednak, by nie za często faulować przeciwników, bo lecą za to czerwone i żółte kartki, a z komputerowym sędzią nie ma żadnej dyskusji. Bramkarz jest półautomatyczny – możecie mu pomagać skutecznie bądź nieudolnie.

Możecie grać z komputerem, kumplem lub w grupie ośmiuosobowej zorganizować sobie turniej. Przeciwnik komputerowy niestety zachowuje się względnie inteligentnie i trudno go zakatwić. Początkowo ciężko jest nawet wykopnąć piłkę poza swoją połowę boiska, ale to tylko kwestia czasu i wprawy. Podczas wszelkich przerw w meczu typu rzut wolny czy wolny, możecie zat-



rymować grę i wprowadzić zmiany w składzie drużyny. Życzę wam dobrej zabawy i nie wątpię, że sympatycy takich gier będą usatysfakcjonowani.

DUBLIN



Dystrybutor: LK Avalon
Firma: Zeppelin Games
Rok produkcji: 1993
Cena (Amiga): 16,80 zł
Cena (PC): 18,30 zł

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): AdLib,
Roland MT-32
Wymagania minimalne (PC):
MS-DOS 3.30, 286 + 1 MB RAM,
RAM, 1.0 MB na HDD



ARNIE II

Wygląda na to, że pierwsza część Arniego cieszyła się dużym powodzeniem, bo koleśki z Zeppelin Games postanowili kontynuować temat. Mnie osobiście ten oszalały sukces nie rzucił się w oczy, ale Arnie numer 2 zaistniał.

Tym razem nasz dzielny żołnierz ma do wypełnienia cztery, różne misje, cytując: „wymagające nieprzeciętnych umiejętności, jakich można oczekiwać tylko od prawdziwego, zawodowego żołnierza”, koniec cytatu. Nie cieszyć się jednak – tak naprawdę potrzebne jest jedynie sprawne opanowanie klawiatury lub joysticka.

Te cztery misje to kolejno:

- fabryka broni chemicznej (CHEMICAL WEAPONS FACTORY), gdzie Arnie musi zniszczyć zawory nurociągu,
- wrogie lotnisko (AIRBASE),
- port (NAVALBASE), z których ma uciec z ważnymi dokumentami,

● obóz jeniecki (POW CAMP) z osiemnastoma żołnierzami czekającymi na ratunek. Poziom trudności poszczególnych scenariuszy jest podobny.

W odróżnieniu od poprzedniej części, autorzy postarali się, by grafika była przestrzenna. Niestety z tego samego powodu Arnie porusza się po skosie, a klasyczne „góra”, „dół”, „Jewo”, „prawo” zmienia się w „góra-skos”, „dół-skos” itd. Dlatego właśnie, aby zakatwić jakiegoś delikwenta, trzeba ustawić się do niego pod odpowiednim kątem, a ponieważ strzelanie to główny cel programu, więc jeśli nie opanujecie tej umiejętności w stopniu wystarczającym, to sobie nie pogracie. Przede wszystkim trzeba przyzwyczaić się do nowej, skrzywionej perspektywy.

Gości włączających w celownik jest wielu w dodatku nie bezbronnych. W użyciu są karabiny maszynowe, bazuki (bazookas) i moździerz, a granaty latają bardzo nisko. Na początku misji Arnie, dysponuje jedynie pięcioma granatami i pistoletem typu ORION, ale co znajdzie po drodze, to jego. Jeśli nagle zginie, utraci to co zebrał. W przypadku misji zakończonej sukcesem, dodatkową broń może wykorzystać w trakcie kolejnego zadania. Amunicja nie jest limitowana.

Co tu dużo mówić, niewątpliwie Arnie 2 reprezentuje wyższy poziom niż poprzednia wersja, a to ze względu na grafikę. Nie zajmuje wiele miejsca i pracuje na AT, choć troszkę za wolno. Nie zabiłabym, żeby zdobyć ten program do swojej kolekcji, ale to tylko dlatego, że nie jestem krwiożercza.

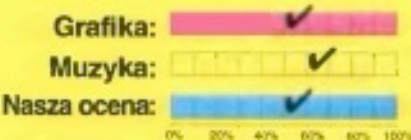
DUBLIN



Dystrybutor: LK Avalon
Firma: Zeppelin Games
Rok produkcji: 1993
Cena (Amiga): 19,90 zł
Cena (PC): 23,60 zł

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker,
Sound Blaster
Wymagania minimalne (PC):
MS-DOS 3.3, 286 + 1 MB RAM,
1.0 MB na HDD



CAR AND DRIVER

Trochę ostatnio wszyscy cierpimy na brak symulatorów samochodowych. Ostatnie produkty sprzedawane legalnie zniknęły z półek sklepów dobre pół roku temu – był to **Indy Car Racing**, **Indianapolis 500** i **Formuła 1**. Chcąc uzupełnić tę lukę na rynku, IPS postanowił spróbować zainteresować fanów motoryzacji trochę innym rodzajem symulatora.

Do dyspozycji gracza jest kilkanaście samochodów, m.in.: **Porsche 959**, **Toyota MR2**, **Ferrari F-40**, **Ferrari Testarossa**, **Corvette Z-1**, **Mercedes C-11 IMSA**, **Lamborghini**. Te nazwy niejednego powalą na kolana, tym bardziej że autorzy programu zadbałi o wszystkie szczegóły – wnętrze kabiny, rzeczywiste osiągi, szczegóły techniczne nie różnią się od prawdziwych modeli tych aut. Wszystkie potrzebne informacje zostały zebrane w tzw. magazynie samochodowym, który można w dowolnej chwili przeglądać.

Nie zapomniano także o odpowiedniej ilości tras (ok. 10) wyścigowych. Niektóre z nich to zwykłe „okrągłaki”, ale dodano także parking, sprawdzian szybkości i kilka tras „plenerowych” – po szosach (wąskich!) w stanach NY, Arkansas i California. Te trzy ostatnie szczególnie przypadły mi do gustu, głównie ze względu na ciekawą grafikę, możliwość wpadania do wody i pod koła większych samochodów a także odwiedzania stacji benzynowych.

Opanowanie samochodu przy szybkościach powyżej 70 mil/h nie należy do przyjemności. Wpraw-



dzie dostępny jest tryb wolnego i szybkiego (z SHIFT-em) kręcenia kierownicą, ale bardzo ciężko jest nie „przejechać” na zakrętach. Pozostaje zwalniać przed wirażami a po kraksie zawsze można obejrzeć sobie powtórkę wypadku – i czegoś się z niej nauczyć.

W czasie jazdy w eterze pogrywa jako-taka muzyka, regulowana odgórnie. Samodzielnie natomiast można ustawiać ilość detali (to dla posiadaczy komputerów 286), wielkość ekranu (dostępna jest opcja pełnoekranowa) i poziom trudności (umiejętności przeciwnika, niezniszczalność samochodu i półautomatyczna kierownica).

LUKE



Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Electronic Arts
Rok produkcji: 1993
Cena (Amiga, PC): 34,16 zł

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32/LAPC-1
Minimalne wymagania (Amiga): 1 MB RAM
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 3.1, 286 + 1 MB RAM, 8 MB na HDD

Grafika: 80%

Muzyka: 60%

Nasza ocena: 80%

QUEST FOR GLORY 1

So You Want to Be a Hero

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Sierra On-Line
Rok produkcji: 1992
Cena (PC): 40,26 zł

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): EGA, VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32 MT-100/LAPC-1 CM-32/LCM-64, Game Blaster, Pro Audio Spectrum, Disney Sound Source, Tandy Voice, General MIDI
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 3.3, 286 + 1 MB RAM, 8 MB na HDD, mysz

Grafika: 80%

Muzyka: 60%

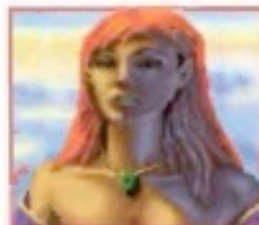
Nasza ocena: 80%

W mieście Spielberg i w okolicznych miejscowościach żyje wiele baśniowych postaci. Daje to okazję zabyśnięca takim ludziom jak Ty, którzy lubią przemierzać samotnie lasy, rozwiązywać zagadki, bić się z większymi od siebie i zakradać potajemnie do chatki czarownic. Wystarczy wpisać się do księgi podróżników Spielburga by zaczęła się wspaniała przygoda!

Podstawowym elementem wymiany informacji jest w QFG rozmowa. Na początku pojawia się zestaw kilku pytań, który w trakcie dialogu jest rozbudowywany o nowe. W większości wypadków konwersacja nie przynosi wymiernych efektów – czasem tylko można sobie coś zamówić w knajpie, bądź dowiedzieć się o miejscu przebywania poszukiwanego człowieka.

Sympatyczne wrażenie wywarła na mnie zarówno grafika, która obfituje w kolorowe pejzaże natury i wspaniałe osiedla ludzkie, jak i grająca delikatnie w tle muzyka. Oczywiście całość została przygotowana w typowej dla Sierry konwencji, tzn. trzeba dużo chodzić, dużo zbierać i często ładować SAVE GAME'y.

Ta seria gier (jak na razie 3 części) posiada kilka bardzo charakterystycznych cech, które dodają zwykłej przygodowce elementy RPG:



- wybór bohatera spośród: magika, żołnierza i złodzieja,
- specyficzne umiejętności, które w różnym stopniu posiadają i wykonywują,
- pojemność kieszeni przedmiotów jest ograniczona wagą niesionych rzeczy i siłą bohatera,
- bardzo częste bezpośrednie potyczki z nieprzyjaciółmi i potworami.

Te cztery główne cechy serii **Quest for Glory** sprawiają, że są to z całą pewnością jedyne tego rodzaju produkty na rynku. Odbiorcami QFG mogą być dzięki temu zarówno zwolennicy RPG jak i przygodówek, a czas rozwiązywania zagadek oraz liczba możliwości ukończenia gry bardzo rośnie.

LUKE



Aladdin

Disney do niedawna znany był z perfekcyjnej grafiki i animacji w swoich kreskówkach a także z poważnych kłopotów finansowych na początku tego dziesięciolecia. Ostatnio jednak ostro ruszył do przodu, tworząc dwa pełnometrażowe filmy animowane oraz ich wersje komputerowe. **Aladdin** jest z całą pewnością bardziej udanym programem – na temat filmów nie zamierzam się wypowiadać.

Fabula historii **Aladdina** jest tak stara, że aż nie chce się jej opowiadać. Przez całą grę nierówną walkę będą toczyć zły Wezyr (ten mocniejszy) i kryształowo dobry młodzieniec, zakochany w córce sultana. Nasz bohater ma do przebycia ok. 10 etapów, które przenoszą go do miast, na pustynie, w pieczary i na końcu do pałacu złego Jaffara.

Na szczególną uwagę zasługuje świetna grafika i boska animacja – w życiu nie widziałem lepszej w wykonaniu 386 DX. Wprawdzie machanie mieczem uproszczono (widać tylko spiralę), ale już rozglądanie się, poruszanie, skoki i mimika twarzy jest na najwyższym poziomie. Tak „ożywić” postacie umieją tylko animatorzy Disneya.

Aladdin potrafi naprawdę dużo: blygle włada mieczem, doskonale skacze (może wtedy rzucać i ude-

rzać), wspina się po linach, celnie rzuca wybuchowymi jabłkami itd. Gdy zbliża się do nieprzyjaciół, od których aż roi się na wszystkich levelach gry, staje się czujny i porusza powoli. W zależności od rodzaju przeciwnika, trzeba go trafić od 1 do nawet 10 razy! – rzadko kiedy udaje się wyjść z takiej potyczki bez szwanku. Na



szczęście pomiędzy kolejnymi etapami gry można wylosować dodatkowe życie, energię i jabłko, które znakomicie ułatwiają dalszą wędrówkę.

Aladdin rozczarowuje jedynie słabą muzyką, ale nie można stawiać aż tak wielkich wymagań grze zajmującej 3 MB! Należy więc uczulwie stwierdzić, że jest to jedna z najlepszych zręcznościówek roku 1994 – a może i nawet stanie się hitem roku 1995.

LUKE



Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Disney Software & Virgin Games
Rok produkcji: 1994
Cena (A1200, PC): 79,30 zł

WYMAGANIA

Komputer: A1200, IBM PC
Grafika (PC): VGA (1 MB RAM)
Muzyka (PC): Sound Blaster/PRO/AWE-32, Pro Audio Spectrum/Plus/16, Windows Sound System
Minimalne wymagania (A1200): joystick
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 DX/33 + 4 MB RAM, 3 MB na HDD



Lion the King



Ten program przygotowano z myślą o młodszych i najmłodszych „komputerowcach”. Nie polecam tego zakupu osobom powyżej 12 lat a jeśli już koniecznie chcą mieć w kolekcji choć jedną grę Disneya, z czystym sumieniem mogą zakupić opisaną na tej samej stronie zręcznościówkę **Aladdin**.

Ci z was, którzy oglądali Króla Lwa na dużym ekranie wiedzą już z pewnością, o co w tym wszystkim chodzi. Otóż mały lew – Simba – musi pokonać piętrzące się przed nim niebezpieczeństwa (a konkretnie 10 trudnych etapów) i ostatecznie pokonać swojego wuja-zdrajcę, który zjednoczył się z hienami (a fe!).

Interesuje was pewnie, co potrafi zrobić taki mały Simba. Otóż przede wszystkim doskonale biega i skacze, ma także wyczulone zmysły (często rozgląda się w poszukiwaniu niebezpie-

czeństwa). Simba może zabić każdego nieprzyjaciela, jeśli uda mu się wskoczyć mu na grzbiet. Posiada także umiejętność turlania się i ryczenia – przydaje się do straszenia małpek.

W trakcie zmagaj na kolejnych etapach, Simba znajduje wiele przydatnych przedmiotów: żuki przywracają zdrowie, czerwone robaczki zwiększają żywotność, niebieskie chrabąszcze dodają sił. Oprócz tego, nasz mały lew staje się powoli całkiem dużym kotem i w pewnym momencie nabywa jeszcze dwie dodatkowe umiejętności – rozrywanie i rozszarpywanie przeciwników. O tym, jak bardzo są one przydatne w potyczkach z hienami nie trzeba chyba nikogo przekonywać.

Na końcu gry czeka na was Skaza – zły wuj Simby. Jeśli nie dadcie mu szans na zwycięstwo, do was będzie należał świat.

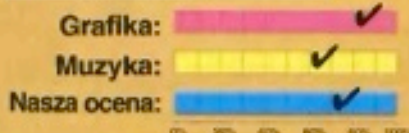
Grafika i animacja niestety lekko mnie rozczarowały – stanowczo bardziej podobała mi się w **Aladdinie**. Muzyka i efekty dźwiękowe, standardowo już chyba nie stoją na najwyższym poziomie, więc gra nie wciąga tak mocno jak film (dużo łatwiej wstać na końcu z fotela).

Lo'ANN

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Disney Software & Virgin Games
Rok produkcji: 1994
Cena (A1200, PC): 79,30 zł

WYMAGANIA

Komputer: A1200, IBM PC
Grafika (PC): VGA (1 MB RAM)
Muzyka (PC): Sound Blaster, Pro Audio Spectrum/Plus/16, Gravis Ultra Sound, Windows Sound System
Minimalne wymagania (A1200): joystick
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 DX/33 + 4 MB RAM, 4 MB na HDD



Operation Stealth

SOLUTION

W Bajtku 1/95 krótko zrecenzowałem grę Operation Stealth. Na apel o nadsyłanie listów najszybciej zareagował pan Maciej Zaleski i to jego opracowanie gry zamieszczam poniżej. Jednocześnie apeluję do pana Macia, aby przesłał do nas swój adres (ewentualnie nr. telefonu).

LOTNISKO

1. Sprawdź otwór zwrotu monet w automacie sprzedającym gazety.
2. Użyj monety w otworze wrzutowym automatu.
3. Sprawdź gazetę.
4. Zapamiętaj kraj, z którym Santa Paragua nawiązała stosunki dyplomatyczne.
5. Idź do WC, wejdź do pierwszych drzwi.
6. Uaktywnij walizkę, sprawdź paszport amerykański i wyjmij z niego banknoty.
7. Weź pióro po czym uaktywnij kalkulator.
8. Użyj czystego paszportu w szczelnym aparacie do fałszowania paszportów.
9. Za pomocą strzałek na obudowie ustaw narodowość zgodną z informacją zawartą w gazecie.
10. Uaktywnij czerwony przycisk, uaktywnij walizkę.
11. Opuść WC.
12. Użyj sfalszowanego paszportu na celniku.
13. Porozmawiaj z hostessą i przeczytaj otrzymany telegram.
14. Idź w lewo, strażnikowi wręcz bilet lotniczy.
15. Znowu idź w lewo aż trafisz do pomieszczenia bagażowego.



Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Delphine Software
Rok produkcji: 1990
Cena (Amiga, PC): 28,06 zł

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Roland MT-32/LAPC-1/CM-32/LCM-64
Minimalne wymagania (Amiga): 1 MB RAM
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 3.1, 286 + 1 MB RAM, 3 MB na HDD, mysz

16. Znajdź i weź bagaż należący do J. Martinez.
17. W ubikacji uaktywnij bagaż i elektryczną maszynkę do golenia.
18. Podłącz maszynkę do kontaktu i odsłuchaj wiadomości.
19. Wręcz drugiemu celnikowi swój fałszywy paszport i wydość się z terenu lotniska.
20. Poczekaj na taksówkę, wsiańdź do niej i znajdziesz się w...

CENTRUM MIASTA

1. Idź w lewo, do banku – przy okienku wymień dwa razy banknoty na drobne.
2. Wyjdź z banku i idź w prawo do kwiatarki.
3. Zakup goździk i wepnij go sobie w kłapę.
4. Udaj się do parku i usiądź na ławce.
5. Pojawi się Twój łącznik, ale zostaje szybko zabity przez konkurencję – pozostawi Ci kluczek i kartę.
6. Szybko opuść miejsce zbrodni, gdyż inaczej zostaniesz oskarżony o zabójstwo.
7. Użyj karty i klucza na pracowniku banku, pójdź do pomieszczeń ze skrytkami.
8. Znajdź skrytkę nr. 2475, użyj na niej klucza.
9. Znalazłeś walizkę, weź pudełko i kopertę.
10. Te ostatnią odbierają Ci zbrojcy Martinez, koledzy Ostrovich i Karpov. Zabierają Cię do...

JASKINIA

1. Gdy zostaniesz już sam, uaktywnij ziemię.
2. Użyj węzłów na kawałku metalu, uaktywnij kawałek metalu.
3. Sprawdź ściany skalne, znajdź miejsce przez które przedostaje się powietrze.
4. Uaktywnij kilof tyle razy, abyś mógł przejść. Znajdziesz się...

POD WODĄ

Typowa zabawa zręcznościowa. Należy pamiętać o nabieraniu powietrza. Jeżeli pokonasz strach, trafisz z powrotem do...

CENTRUM MIASTA

1. Idź w lewo i w dół, zakup od faceta bransoletkę.
2. Przespaceruj się w stronę hotelu, pogadań z portierem i wejdź w obroto-we drzwi.
3. Pogawędz z recepcjonistą i pójdź schodami na górę (nie korzystaj z windy!).
4. Znajdź trzecie drzwi na ostatnim piętrze i otwórz je.
5. Nieoczekiwany rozwój sytuacji sprawi, że znajdziesz się...

NA STATKU

1. W wolnym czasie uaktywnij bransoletkę.

2. Gdy już zaczniesz opadać, ponownie uaktywnij bransoletkę (trzeci ekran).
3. Skieruj się jak najprędzej w stronę dziewczyny i uaktywnij ją. Jeśli byłeś szybki, wypłyniesz na powierzchnię i odbierze was łódź. Ustawiając włączkę przedynta!!
4. Dostajesz się do Managui przebrany za komedianta, gdzie pod koniec Twojego występu Julia zostaje porwana.

LABIRYNT

Kolejny fragment typu arcade. Po wzięciu klucza ukazują się odpowiednie drzwi. Dla ułatwienia, można spróbować pozamykać strażników. Ostatnie drzwi prowadzą do...

BIURA GENERALA

1. Uaktywnij ramię posagu, na skrytkę użyj pudełka.
2. Teraz czeka Cię otwieranie sejfów – jeśli chcesz walczyć samotnie, nie czytaj dalej opisu: – włącz pudełko kursorem myszy (ON), – zamek cyfrowy wskazuje 0000 a pod pierwszym zerem jest usytuowany kursor, – sprawdź, czy po włączeniu pudełka nie pozostała na nim zapalona lampka (jeśli tak, to zanotuj na jakiej pozycji – licząc od lewej), – używając kursora myszy i przycisku w kształcie deseczki, sprawdź kolejno wszystkie cyfry (od 1 do 9) i zanotuj pozycję, na której była zapalona lampka na danej cyfrze, – gdy już wiesz, jakie cyfry mogą być na danej pozycji, ustawiasz je na zamku cyfrowym używając przycisku w kształcie deseczki i zatwierdzając kwadratem, – po ustawieniu całego kodu należy ponownie użyć przycisku zatwierdzającego, – wyłącz pulsującą lampkę (OFF).
3. Weź pudełko, naciśnij kwadratowy przycisk, weź list i przygotuj się na...

POŚCIG

1. Ścigaszesz Ostrovicha i aby ominąć kamienie, wykonuj wiraże z prawej strony na lewą. Gdy go złapiesz, kradniesz mu dokumenty. Pościg trwa ok. 20 sekund.
2. Przez około 30 sekund zbiry próbują zniszczyć Twój pojazd. Jeśli im umkniesz, przybędzie pułkownik w łodzi podwodnej. Wyznaczy Ci zadanie zniszczenia bazy podwodnej.

POD WODĄ

1. Opuść się o jeden ekran i zbadaj alg (uwaga na rekiny!).
2. Po znalezieniu taśmy elastycznej, płyniesz w prawo aż do skały.
3. Sprawdź połączenie łodzi palmy, uaktywnij przycisk i wejdź w otwarty tunel.

W BAZIE

1. Uaktywnij tuk wejściowy.
2. W kłacie weź pióra na zamku, otwórzysz drzwi.

3. Użyj zegarka na murze po obu stronach, skieruj się w prawo po linie.
4. Uaktywnij kratę i znowu musisz przebyć labirynt.
5. Gdy dotrzesz do łazienki, uaktywnij strażnika, weź ręcznik i użyj go na nim.
6. Teraz weź buty, sznurowadła i również użyj je na strażniku.
7. Podnieś ubranie i kieliszek.
8. Wyjdź z łazienki, wejdź w drzwi na dole, sprawdź wszystkie szuflady – weź wszystko (pieczętka i sznurowadła).
9. Opuść pokój i użyj sznurowadła na sobie.
10. Idź w prawo, za drzwiami uaktywnij rupiecie i podnieś łódkę pneumatyczną.
11. Wyjdź z pomieszczenia i idź do góry.
12. Gdy oficer poprosi o coś do picia, wróć do fontanny i napełnij kieliszek.
13. Poczęstuj oficera, a gdy odwrócił się, odbierz mu pieczętka.
14. Znowu wróć do fontanny i użyj pieczętka na poduszce z łuszcem (na stole z prawej strony).
15. Uaktywnij ubrania, sfalszuj znaleziony rozkaz i weź go.



16. Idź do daktyloskopu w pomieszczeniu wyżej.
17. Uaktywnij paczkę papierosów i papierosa (tylko nie czwartego, bo jest lekko wybuchowy).
18. Użyj bibułki na kieliszku i odcisków palców na daktyloskopie.
19. Przejdź korytarzem, użyj rozkazu z pieczętką na skrzynce na listy.
20. Ominię zaporę laserową, na korytarzu użyj kabla na gniazdku.
21. Uaktywnij maszynkę do golenia, użyj jej na koszu od śmieci.
22. Przejdź przez drzwi, poczekaj aż licznik zbliży się do 130. Korzystając z zamieszania, użyj wybuchowego papierosa na komputerze i uaktywnij OHO.
23. Użyj dyskietki z wirusem na czytniku laserowym – licznik zatrzyma się.
24. Przejdź przez drzwi w głąb sterowni a gdy już razem z Julią będziecie uczipieni helikoptem, użyj taśmy elastycznej na bombie.
25. Teraz skocz, a w powietrzu uaktywnij łódkę ratunkową i obejrzyj sobie, co stanie się z bombą.

Maciej ZALESKI



Trzy krążki w jednym

Pomysł autorów *CORE Design* jest stary jak świat – sprzedać jeszcze raz kilka starszych gier. Motorem zachęcającym do zakupów jest w tym przypadku umieszczenie na dysku trzech gier i obniżenie ceny. Przyjrzyjmy się bliżej oferowanym nam programom (ocena na skali jest sumą ocen poszczególnych gier).

Curse of Enchantia

Dosyć stary i mało u nas znany *adventure*. Legenda gry opowiada o złej wiedźmie, która uwięziła nie tylko cały świat, ale również młodego bohatera o dzwicznym imieniu Brad. Chłopak wkurza się i postanawia zwać czarownicy, przy okazji odwiedzając, jak zachwalają autorzy, 150 miejsc i wybijając nas wszystkich.

Sposób sterowania Bradem jest prawie taki sam, jak w każdej przygodówce firmy *CORE Design* (m.in. opisywanej ostatnio grze *Universe*). Bohater chodzi tam, gdzie mu klikniemy a „przepastne” menu otwiera się po wciśnięciu prawego klawisza myszy. Przyzwyczajenie się do takiej obsługi wymaga sporo czasu głównie dlatego, że część ikon w menu jest nieczytelna i nie wiadomo do czego konkretnie służy. Czasem dochodzi do tego, że w niektórych miejscach trzeba się bawić w wydawanie wszystkich możliwych rozkazów.

Akcja gry jest jak najbardziej liniowa – rozwiązujemy zagadki dotyczące najbliższej przyszłości i rzadko kiedy posiadamy więcej niż 6-7 przedmiotów, których i tak nie ma gdzie wetknąć. Właściwie dopiero w pieczarach pod zamkiem wiedźmy napotykamy na kilkanaście połączonych ze sobą komnat, gdzie liczba możliwych rozkazów przekracza 50.

Bardzo podobała mi się muzyka, szybkość poruszania się postaci oraz lekko „awangardowa” grafika. Niestety – nieczytelność ikon mocno utrudnia i tak już mocno zapętloną zabawę.

Thunder Hawk

Nie jest to na pewno następca *Gunshipa 2000* a wyglądem zewnętrznym przypomina tak stare symulatory jak *LHX* czy *Gunship*. Wyjątkowo nie mile wrażenie robi wektorowa grafika – czołgi zbudowane z 8 płaszczyzn wyszły już dawno z mody. Generalnie rzecz biorąc, gra przypomina wysłużoną starość.

Dla pilotów *Apache'a* przygotowano symulator lotu, który wykształca podstawowe nawyki a także kilkanaście misji w różnych częściach świata: w Europie, Azji, na Dalekim i Bliskim Wschodzie, w Ameryce a nawet na Alasce! Każdy scenariusz może rozgrywać się w nocy (absolutnie nic nie widać, ale od czego noktowizor?), w dzień i o zmierzchu. Ogólna wymowa akcji sprowadza się do polecenia – zniszczyć i przeżyć!

Uzbrojenie śmigłowca jest dowolne i nie ma nic wspólnego z rzeczywistością. Jeśli masz ochotę, możesz załadować same bomby, kilkanaście rakiet typu *Maverick* a nawet pojemniki z raketami niekierowanymi (ciężko z nich w cokolwiek trafić). Na

szczęście komputer cały czas czuwa, więc po uaktywnieniu opcji *AUTO*, helikopter zostanie „załadowany” optymalnie dla danej misji.

Te nudne latanie pomiędzy szalasami murzynów i handlarzy narkotyków, urozmaicając od czasu do czasu nieprzyjacielskie śmigłowce, strącając Cię szybko i sprawnie na ziemię. Nie zapominaj więc o odpowiednich na tę okazję raketach, ale mimo to nie licz na szczególnie emocjonujące przeżycia. Gra jest po prostu wyjątkowo nudniana.



Heimdall

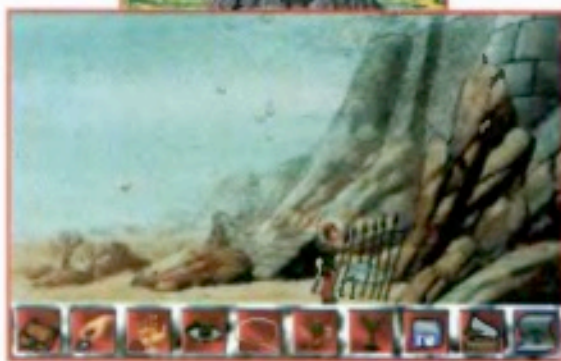
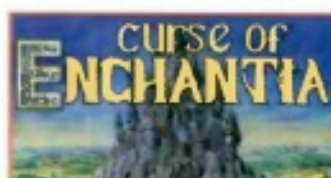
Chłopcy ze Skandynawii, pod dowództwem nieustraszonego Heimdalla, postanawiają połączyć swe siły. W tym celu zostaje zorganizowana wyprawa, w wyniku której Heimdall i jego trzech towarzysze odwiedzą kilkanaście wysepek.

W przerwach pomiędzy umęczaniem się w podróży, przygotowano dla was trzy rozrywki – pościg za świnia, rzucanie toporem w warkocze i walka na łodzi o miszki złota. Typowo męskie zabawy, jak powiedziałyby jakaś niewiasta.

Co ciekawe, te niepozorne przerywniki są dużo ciekawsze od samej gry – np. w rzucanie toporkiem grałem 2 godziny a Heimdalem podróżowałem może z 15 minut. Nudziło mnie po prostu leżenie bez sensu tym głupim Wikingiem, obłanianie spotykanych od czasu do czasu przeciwników i zbieranie rozrzuconych przedmiotów. Wyjątkowo słabo rozwiązany sposób poruszania się (szczególnie ten używający myśli), również nie zachęcał do głębszych studiów na tą grę.

Autorzy Heimdalla reklamują go jako RPG, ale jest to jakieś nieporozumienie. Program określiłbym jako nudniane dziecko Rosemary a jedynym elementem RPG występującym na samym początku gry – w czasie wyboru bohaterów.

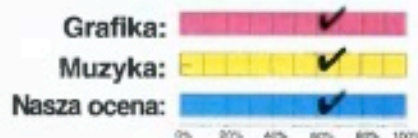
LUKE



Dystrybutor: Mirage
Firma: CORE Design
Rok produkcji: 1993
Cena (PC-CD): 70,15 zł

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): EGA, VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32/LAPC-1
Minimalne wymagania (PC-CD): MS-DOS 3.3, 286/12 + 1 MB RAM, CD-ROM, 17 MB na HDD, mysz
Wersje językowe (PC-CD): angielska, niemiecka, francuska, włoska, hiszpańska



Little Big Adventure



Coraz częściej spotykamy się z grami pseudo-trójwymiarowymi. Pierwsze spotkanie miało miejsce już 3 lata temu (!), kiedy to firma Infogrames stworzyła pierwszą część gry **Alone in the Dark** (cała ta seria jest charakterystyczna ze względu na wektorową, niewypełnianą grafikę). Ostatnio natomiast coraz więcej gier tego typu powstaje na krążkach kompaktowych – m.in. **Ecstasia**, **Magic Carpet**, również **Alone in the Dark 3**.

Czyste kody większości z tych gier zajmują od 10 do 30 MB, a resztę kompaktu wypełniają animowane sekwencje filmowe i muzyka – najczęściej w formacie audio. Podobnie jest również w przypadku **LBA** a proporcje są następujące: ok. 10 MB kodu, ponad 100 MB digitalizowanej mowy, 90 MB filmów, a resztę krążka wypełnia muzyka. Niestety, programu nie da się praktycznie „ściągnąć” na dysk twardy – gra w najróżniejszych momentach odwołuje się do informacji z kompaktu.

Jeśli chodzi o wymagania sprzętowe **LBA**, to są moim zdaniem niewielkie. Wprowadzie autorzy polecają konfigurację typu DX2 z 8 MB pamięci, to jednak grając na 386 DX z 4 MB RAM wcale nie narzekam na szybkość działania gry. Jedyne spowolnienie jakie zauważyłem, pochodziło od wolnego CD-ROM'u, który działa z szybkością 150 KB/s – bardzo przydałby się czytnik DS.

Autorzy przygotowali drivery dla większości kart graficznych **SVGA**; są to m.in.: Ali, Cirrus, S3, OAK, Orchid, Paradise, Tseng, Trident, Western Digital. Jeśli posiadacie inny typ karty, możecie skorzystać z ogólnej opcji – wybierając **SVGA CARD**.

Zanim przejdę do opisu samej gry, wspomnę jeszcze o jednej nowince technicznej **LBA** – tzw. autosave. Nie ma praktycznie możliwości wykonania zapisu gry w dowolnym momencie; komputer wykonuje tę czynność automatycznie, ale tylko w niektórych miejscach. Często więc się zdarza, że po zabicie naszego bohatera trzeba po raz kolejny przechodzić duży etap gry.

Sterowanie Twinsenem (tak ma na imię) odbywa się „oczywiście” za pomocą kursorów. Dodatkowo rozdzielono cztery stany psychiczne bohatera (klawisz CTRL lub F1-F4), tak że może on: poruszać się normalnie, biegać, atakować i chować się (pod pojęciem „poruszać się” ukryto również wyszukiwanie przedmiotów, rozmowę itp.). Taki sposób wydawania poleceń bardzo przypadł mi do gustu i jedynym minusem interfejsu użytkownika jest utrudniony (zbyt powolny) dostęp do „kieszeni” bohatera.

Twinsen żyje w świecie przemocy, w którym niepodzielną władzę sprawuje niejaki dr FunFrock. Koledza był na tyle niemły, że wsadził Twinsena do paki tylko za to, że chłopakowi śniła się zagłada istniejącego świata. Na szczęście w więzieniach często odwiedzają cele strażnicy, więc po przyłożeniu im kilka razy w maskę można spokojnie opuścić małą celę.

I tu od razu uwaga ogólna – 90% spotykanych osób należy do nieprzyjaciół. Nie ma więc co się zastanawiać i po spostrzeżeniu nieuzbrojonych strażników, trzeba bez zastanowienia atakować (mogą w międzyczasie uruchomić alarm, a wtedy nie masz szans na przeżycie). Gdy natomiast natkniesz się na potworki wyglądające jak słonie, bądź uzbrojonych w karabiny żandarmów – lepiej zwiń gdzie pieprz rośnie.

Opuszczenie budynku więzienia nie należy do specjalnie trudnych. Dalej życzę wam dużo szczęścia. Będziecie go potrzebować, ponieważ drogi do domku Twojej narzeczonej strzeże kilkunastu żandarmów oraz ze dwa pojazdy samobieżne. Swoją drogą, przyjrzyjcie się jak perfekcyjnie przygotowano efekt strzelania z karabinów – śrut „rozchodzi” się i opada. Pamiętajcie o tym, że można również dostać od strażnika w zęby – karabinem, pałąką bądź innym przedmiotem pierwszej pomocy.

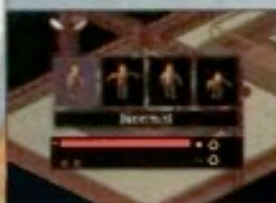
Na drodze do uwolnienia świata czeka was dużo niespodzianek i jeszcze więcej pięknych obrazów. **LBA** jest wyjątkowa pod względem animacji, ale również grafika i muzyka należą do najlepszych, jakie kiedykolwiek zrobiono. Ścieżki dźwiękowej z gry można spokojnie słuchać jako środka uspokajającego.

Grać w **LBA** można miesiącami – czego życzy wam...

Lo'ANN



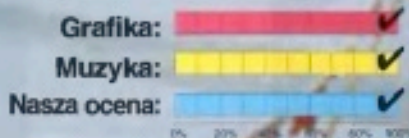
Twinsen, where were you? I was worried sick!



Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Electronic Arts & Adeline Software
Rok produkcji: 1994
Cena (PC-CD): 103,70 zł

WYMAGANIA

Komputer: **IBM PC**
Grafika (PC): **VGA** (standard VESA; mile widziany Local Bus)
Muzyka (PC): **AdLib/GOLD, Sound Blaster/PRO/16/AWE-32, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum/Plus/16, Roland MT-32, Windows Sound System**
Minimalne wymagania (PC-CD): MS-DOS 5.0, 386 DX/40 + 4 MB RAM (zalecany 486 DX2/E6 + 8 MB RAM), CD-ROM (zalecany Double Speed), 10-45 MB na HDD



Transport Tycoon

Gdy w 1993 roku pojawiła się gra *Sim City 2000* (następca wysłużonego *Sim City*), wydawało mi się, że to już koniec „historii” i nic nowego w tej dziedzinie nie może zostać stworzone. To był błąd, ponieważ nie doceniłem geniuszu Chrise Sawyera. *Transport Tycoon* jest z całą pewnością najlepszą grą strategiczną (ekonomiczną) roku 1994.

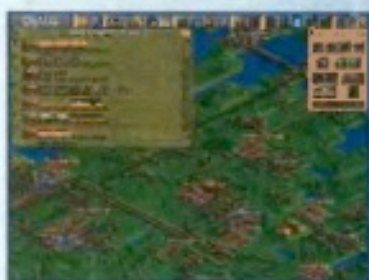
Opcje początkowe programu naprawdę rzucają na kolana, choć tylko połowa z nich ma rzeczywisty wpływ na przebieg rywalizacji. Z tych mniej ważnych wymienię: nazwy miast i stacji (**Names**), oznaczenia (**Signs**), poziom animacji (**Animation**), detale grafiki (**Details**), używana waluta (**Currency**), jednostki długości (**Units**) itp.



Dużo bardziej istotne opcje, pozwalają wybrać nam liczbę konkurentów (**No. of Competitors**), ich inteligencję, szybkość budowania (**Speed, Intelligence**) – początkujący gracz może w ogóle z nich zrezygnować ustawiając 0. Oprócz tego niezwykle ważne jest zagęszczenie ośrodków przemysłowych i miast (**No. of Town, Industries**), koszty użytkowania pojazdów (**Vehicle running costs**), awarie (**Breakdowns**), ukształtowanie terenu (**Terrain type**) i oczywiście koszty budowania (**Cost of construction**).

Zadaniem człowieka jest jak zwykle zarabianie pieniędzy, ale robi to po to, by jak najbardziej rozwinąć linie komunikacyjne pomiędzy licznymi miastami, kopalniami, fabrykami itp. Oprócz tego co oczywiste, czyli budowania dróg, kładzenia szyn kolejowych, stawiania peronów itp., należy także „wypuszczać”, na trasy samochody, pociągi, samoloty a nawet statki.

Oprócz przewozu pasażerów z miasta do miasta (średnio opłacalny biznes), gracz może, a nawet powinien, zainteresować się produkcją przemysłową liczących zakładów rozsiadanych po całej mapie. Wiele z nich czeka na surowce (rudę żelaza, zboża, ropę naftową, węgiel), po których dostarczeniu rozpoczynają produkcję – najczęściej dóbr powszechnego użytku. Drugą część zakładów jest samowystarczalna, czyli krótko mówiąc produkują lub wydobywają – są to m.in. kopalnie (**Mines**), farmy (**Farms**),



poła naftowe (**Oil Fields**). Najciekawszą strukturą jest z całą pewnością tzw. fabryka (**Factory**), której należy dostarczać zboża i stal (!).

Budowanie jakiegokolwiek szlaku komunikacyjnego jest, przynajmniej na początku, dosyć skomplikowane. Wprawdzie połączenie miast drogami do trudnych nie należy, jednak ciężarówki zabierają dosyć mało towarów i poruszają się niezbyt szybko. Również autobusy są słabym środkiem transportu, jako że często się psują i nie mogą np. zabierać poczty, z przewozu której są całkiem niezłe pieniądze.

Dlatego bardzo dobrym rozwiązaniem jest według mnie inwestowanie w PKP, czyli po prostu kolej państwową. Każda „ciuchcia” może uciągnąć do 9 wagonów, a w każdym z nich przewieźć inny rodzaj towarów (lub pasażerów). Nie jest to może zbyt wygodne (brak 1 klasy), ale na szczęście ludzie przewożeni razem z węglem i olejem napędowym nie narzekają.

Cała trudność tworzenia kolei leży w odpowiednim układaniu torów, a to wiąże się bezpośrednio z nierównościami terenu – wzgórza, doliny, jeziora i morza zajmują 70 % ekranu. Dużo pieniędzy kosztuje wyrównanie każdego kilometra pod kolej, nie mówiąc już o „podnoszeniu” zbiorników wodnych (10-50 razy tyle!). Szczególnie na początku gry należy więc uważać, żeby po przygotowaniu podłoża mieć jeszcze pieniądze na dalsze inwestycje – pożyczki bankowe nie są niestety zbyt wysokie.

Gdy już pokonacie wszelkie trudności związane z budowaniem, zainteresują was na pewno tzw. subsydia, czyli dotacje. Otóż niektóre trasy są dotowane przez miasta na okres kilkunastu miesięcy – dzięki temu można zarobić nawet 10 razy więcej!! Warto więc przede wszystkim inwestować w tego rodzaju przewóz a dopiero gdy nie ma pod ręką nic innego, zajmować się zwykłymi trasami.

Bardzo dobrze rozwiązano sprawę odnajdywania poszczególnych pojazdów, miast i zakładów produkcyjnych. Każdy środek lokomocji (kołowy, torowy, wodny i powietrzny) ma swoją własną ikonę, po której użyciu wyświetlają się wyniki finansowe wszystkich zbudowanych pojazdów – z uwzględnieniem poprzedniego roku, dzięki czemu można na bieżąco porównywać wpływy bądź ewentualne straty. Chcąc odnaleźć np. pociąg, wystarczy kliknąć myszą na jego parowozie i już!

Transport Tycoon jest, jak już wspominałem, najlepszą grą ekonomiczną wszechczasów. Na pewno nie przypadnie do gustu wszystkim, szczególnie ze względu na dość skomplikowaną obsługę. Jednak ci z was, którzy uporają się z początkowymi problemami, będą mieli zapewnioną wspaniałą zabawę na wiele miesięcy.

Program daje możliwość grania „po kablu” RS-232, ale mimo licznych prób nie udało mi się z tej opcji skorzystać.

Luke



Dystrybutor:
IPS Computer Group
Firma: MicroProse
Rok produkcji: 1994
Cena (PC): 85,40 zł

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): AdLib/GOLD, Sound Blaster/PRO/16/AWE-32, SoundMan Wave/16, Sound Scope, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum/16, Sound Canvas, General MIDI, Roland MT-32/LAPC-1
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 DX + 4 MB RAM, 5 MB na HDD, mysz



MORTAL KOMBAT

Ta gra przez prawie półtora roku (do czasu ukazania się MKII), rzucała na kolana wszystkich zwolenników mordobit w dobrym stylu karate, kung-fu, dżudo, aikido i co tam jeszcze wymyślono. Prostota a zarazem genialność pomysłu polegała na tym, że walczący w MK wojownicy nie byli rysowani i wymyślani, ale zagrani ich po prostu



czyli zawodników i komentarze „spikera” – dzięki temu nie ma praktycznie żadnych skoków animacji i cała walka jest płynna, (prawie) tak jak w rzeczywistości.

Luke



prawdziwi mistrzowie prania się po gębach.

Sukces MK nie opiera się oczywiście tylko na kamerze video. Autorzy gry stworzyli świetny podkład dźwiękowy (w tym „podłożyli” digitalizowaną mowę), zwiększyli liczbę ciosów (dodali tzw. ciosy specjalne, charakterystyczne dla każdego zawodnika), urozmaicili końcówki walk – można „kończyć” pojedynek z przeciwnikiem, używając tzw. **Fatality**. Dodatkową podniętą jest brutalność gry – nikt nie zliczy ile krwi leje się podczas każdego pojedynku: wystarczy uderzyć kogoś w twarz, by „ketchup” rozlał się dookoła.

Rozbudowane możliwości wymagają oczywiście odpowiedniego „sprzętu”. Posiadacze joysticków nie będą mieli kłopotów, chociaż niełatwo jest opanować cztery rodzaje uderzeń (HP, LP, HK, LK) przy pomocy dwóch przycisków. Gorzej wyposażeni gracze przeżyją już jednak katusze, ponieważ sterowanie zawodnikiem zajmuje 9 z 10 palców!! Wiem z obserwacji, że sprawia to kłopot nawet wytrawnym „wyjadaczom” komputerowym.

Dystrybutor: niestety nie ma
Firma: Acclaim Entertainment
Rok produkcji: 1994

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland LAPC-1
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 DX + 4 MB RAM, 8 MB na HDD



MORTAL KOMBAT

MK pozwala na jednoczesną walkę dwóch osób, jeśli tylko są w stanie zdefiniować odpowiednio klawiaturę (nie przeszkadzając sobie). W tym wypadku polecam jednemu z graczy korzystanie z klawiatury numerycznej (dla ciosów klawisze INSERT, HOME, DELETE, END, PG UP, PG DWN); drugi zawodnik powinien skorzystać z klawiatury głównej, np. J,I,L,M (kierunki) i Z,X,C,V, SPACE (ciosy).

Gra chodzi poprawnie niemal na każdym 386 DX, chociaż wymaga to wyłączenia „lepszej” grafiki. Na szczęście program bardzo rzadko odwołuje się do dysku, przechowując w pamięci nawet ok-



LIU KANG

Chiński brat Johny Cage'a, który odziedziczył po nim szybkość i spryt. Oba ciosy specjalne Kanga są dobre i prawie niezauważalne dla przeciwnika. Liu ma fajną, ale trudną do wykonania fatalię.
FireBall = P,P+HP
Flying Kick = P,P+HK
Fatality = B+(P,D,T,G)
(powtórzyć dwa razy)



JOHNNY CAGE

Najszybszy ale i najmniej zawodnik na boisku. Jego najlepszą bronią są ciosy specjalne, ponieważ zwykłe uderzenia mają mały zasięg i niewielką siłę. Dobrze zadany cios między nogi może być zabójczą bronią.
Shadow Kick = T,P+LK
Crotch Punch = D+B+LP
Projectile = T,P+LP
Fatality = P,P,P,HP



RAYDEN

Mocno naelektryzowany facio, który podobnie jak Scorpion może teleportować się i atakować od tyłu. Wyjątkowo mocno wali od dołu w mordę, jednak na tym kończą się jego specjalności – zarówno torpedę jak i atak prądem łatwo jest zablokować, a kopnięcia nogą rzadko kiedy trafiają.
Torpedo = T,T,P
Teleport = D,G
Projectile = D,P+LP
Fatality = P,T,T,T+HP



SCORPION

Śmiertelny wróg Sub Zero, chociaż obaj ubierają się chyba u tego samego projektanta mody. Scorpion jest z całą pewnością najmocniejszym z mocnych, świetnie kopie i uderza ręką, lecz również oba jego super ciosy zaskubają na uwagę – dobrze rzucone linki powalają przeciwnika na kolana, a w momencie teleportowania się Scorpion uderza pięścią w głowę.
Wall Jump = D,T+HP
Spear = T,T+LP
Fatality = B,G,G,G
(5-6 cm. od przeciwnika)



SONYA

Jedyna przedstawicielka płci pięknej a także silnej. Posiada zestaw zdecydowanie najlepszych ciosów specjalnych, ze szczególnym wyróżnieniem HeadStand – łapaniem przeciwnika w nożyce. Słabo uderza ręką od dołu, świetnie natomiast kopie prociutką w głowę.
HeadStand = LP+LK+B
Fly Through Air = P,L+HP
Projectile = T,T+LP
Fatality = P,P,T,T,B

„G” = góra,
„D” = dół,
„P” = przód,
„T” = tył,
„+” = jednoczesne użycie klawiszy,
„klawisz + ()” = wykonać nawias trzymając klawisz,
„HP” = High Punch (pięścią wysoko),
„LP” = Low Punch (pięścią nisko),
„HK” = High Kick (nogą wysoko),
„LK” = Low Kick (nogą nisko),
„B” = Block (blok).

SUB ZERO

Praktycznie najpowolniejszy chociaż nie pozbawiony uroku członek jakiegś-tam sekty. Super mocno pierze po mordzie, zarówno nogami jak i rękami. Słabe ciosy specjalne rekompensuje widowiskowo, ale również wyjątkowo brutalna fatalia (wrywanie głowy razem z kręgosłupem).
Slide = LP+LK+B
Freeze = D,P+LP
Fatality = P,D,P,HP

KANO

Niczym nie wyróżniający się gość – średnie kopnięcia, średnia szybkość. Bardzo użyteczny jest jego rzut kosą, którą można miotać prawie niezauważalnie. Najładniejsza fatalia w tej grze.
Kano Ball = P,D,T,G (B zatrzymuje)
Projectile = T,B+P
Fatality = T,D,P+LP

MORTAL KOMBAT II

O ile MK był programem, który podobał się praktycznie każdemu, o tyle MKII wzbudza już mocno mieszane uczucia. Wprawdzie jego pojawienie się kilka miesięcy temu na rynku wzbudziło niemałą ekstazę, jednak już kilka dni później przyszło opamiętanie. Oceniając MKII na zimno i bez zbędnych podnień trzeba powiedzieć otwarcie, że jest to gra wyłącznie dla "konaserów", gotowych nauczyć się na pamięć ponad 100 (!) super ciosów (ponad czterokrotna

trafić kogokolwiek nogą, ponieważ zasięg kopniaków został niestety zmniejszony. W bezpośredniej wymianie ciosów przewagę ma z reguły uderzający rękami, co ma raczej niewiele wspólnego z rzeczywistością.

Przybyło natomiast dużo detali w grafice i krwi, która niekiedy wypełnia cały ekran i wręcz wylewa się z monitora. Ktoś słusznie zauważył, że w czasie walki zawodnicy tracą więcej krwi niż ma normalny człowiek. Na szczęście cały „ketchup”

szybko wsiąka w podłogę, dzięki czemu nikt się nie ślizga. Gdyby jednak zastanowić się nad walorami edukacyjnymi MKII, to już lepiej zagrać o DOOM.



różnica w stosunku do MK).

Ktoś mógłby zaoponować, że przybyło nowych zawodników, ale tak naprawdę ich liczba nie zwiększyła się nawet o połowę (z nieznanym nikomu przyczyn wyeliminowano Sonię i Kejno). Pojawiły się dwie panienki: Mileena i Kitana (obie cienie jak kompot z desek), amerykański bokser Jax, trupowaty Baraka, szef imprezy Shang Tsung, zielonooki Reptile i kapelusznik – Kung Lao. Mimo tej niewątpliwiej parady gwiazd, wszystkie nowe postacie są szare i nieciekawe, ich możliwości mocno naciągane a niektóre ciosy tak trudne, że trzeba tygodni aby je opanować. Smutne to, ale prawdziwe.

W dużym stopniu zmieniono „logarytm” walki. Można zadawać różnorakie ciosy w wysokość, czasem zdarzają się nawet serie uderzeń (np. cios w jaja i głowę Johnny Cage'a). Dużo trudniej jest już



a i zapomnieć, że miało się jakieś pytania.

Autorzy programu, przerażeni zapewne brutalnością własnego dzieła, postanowili „zmiękczyć” nieco coraz liczniejszych przeciwników tego typu gier – zamiast brutalnego dobijania przegranego rywala (Fatality), można umilić mu umieranie przez akt miłości (Friendship lub Babality) i dobić dopiero wtedy, gdy kurtyna opadnie. Na szczęście są jeszcze myślący ludzie na tym świecie, którzy nie dali się nabrać na ten tani manewr – w Niemczech zakazano dystrybucji tej barbarzyńskiej gry, jest pewna szansa że również i inne kraje obudzą się z komputerowego amoku i wycofają ten program ze sprzedaży.

Z uwagi na raczej rozbudowany



RAYDEN
Ciosy = T,T,P, D,P+LP, D,G; HP (przytrzymać)
Friendship = D,T,P+HK
Fatality = HP (dłużej przytrzymać)

REPTILE
Ciosy = P,P+HP; T,T,HP+LP; B+(LP+LK)
Friendship = T,T,D+LK
Fatality = T,T,T,D,LP

LIU KANG
Ciosy = P,P+HP; P,P+LP; LK (przytrzymać)
Friendship = P,T,T,T+LK
Fatality = D,P,T,T+HK

JOHNNY CAGE
Ciosy = T,P+LK; T,D,T+HP, LP+B
Friendship = D,D,D,HK
Fatality = D,D,P,P+LP

SHANG TSUNG
Ciosy = T,T+HP; T,T,P+HP; T,T,P,P+HP
Babality = D,T,P,D+HK
Fatality = B+HK (trzymać chwilę)

SCORPION
Ciosy = T,T+LP; P,D+HP; P,D,T+LK
Friendship = T,T,D+HK
Fatality = HP+(P,D,P,P,P)

BARAKA
Ciosy = T+HP; T,T,T+LP; D,T+HP
Babality = P,P,P+HK
Fatality = T,P,D,P+LP

MILEENA
Ciosy = P,P+LK; T,T,D+HK; HP (przytrzymać)
Babality = D,D,D+HK
Fatality = P,T,P+LP

JAX
Ciosy = P,D,T+HK; P+LP (bić HP); LK (przytrzymać)
Friendship = B+(D,D,G,G); LK
Fatality = B,B,B,B+LP

KITANA
Ciosy = T+HP; P,P,P,HP+LP; T,T,T+HP
Babality = D,D,D+LK
Fatality = B,B,B+HK

SUB ZERO
Ciosy = P,D,T+LP; T,D,P+LK; B+(LP+LK)
Friendship = T,T,D,LK+HK
Fatality = LP+(T,T,D,P) (w rogu ekranu)

KUNG LAO
Ciosy = D+G; T,P+LP; D+HK (w powietrzu)
Friendship = T,T,T,D+HK
Fatality = B+(P,P,P), LK

Dystrybutor: MIRAGE
Firma: Acclaim Entertainment
Rok produkcji: 1995
Cena (PC): 130,00 zł

WYMAGANIA
Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): Sound Blaster/AWE-32, Roland LAPC-1/SCC1, Gravis Ultra Sound
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 DX + 4 MB RAM, 20 MB na HDD

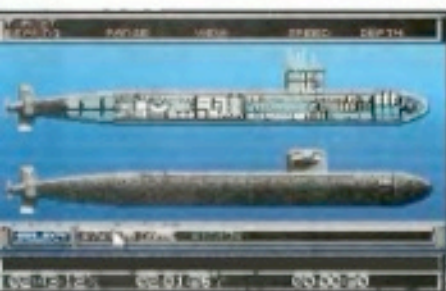


panel ciosów specjalnych, przedstawiłem w tabeli tylko te, które w miarę łatwo jest wykonać – kilka uderzeń używanych podczas walki, Friendship lub Babality oraz jeden rodzaj Fatality. Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej, sięgnij do instrukcji gry w której wszystko dokładnie opisano.

Pamiętajcie o tym, że część ciosów z MK można używać również w MKII!

Luke

688 Attack Sub



Dystrybutor:
IPS Computer Group
Firma: Electronic Arts
Rok produkcji: 1989
Cena (Amiga, PC): 28,06 zł.

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): Hercules, CGA, EGA, VGA, Tandy 1000
Muzyka (PC): AdLib, Covox Sound Source
Minimalne wymagania (Amiga): 1 MB RAM
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 3.3, PC XT + 1 MB RAM, 1 MB na HDD, mysz



Jeszcze rok temu, ten sędziwy już symulator atomowych łodzi podwodnych, był najlepszym programem tego typu na rynku. Wtedy właśnie pojawiła się znakomita gra *Seawolf* (opisywana w *Bajtku 11/94*), wyprodukowana zresztą również przez ECA. *688 Attack Sub* stał się więc automatycznie programem dla tych, którzy z różnych powodów (finansowych, sprzętowych) nie mogą cieszyć się „*Wielkim Morskim*”.

688 Attack Sub umożliwia wcielenie się w kapitana amerykańskiego okrętu podwodnego (klasy 688 rzecz jasna), ale pozwala także zabawić się na najnowszym rosyjskim produkcie – okręcie podwodnym *Alfa*. Dla Amerykanów przygotowano 9 świetnych misji, dla Rosjan tylko 7. Większość z nich powtarza się, tzn. że ten sam scenariusz można rozgrywać od strony niebieskiej (USA) lub czerwonej (ZSSR). I tak np. gdy zadanie kapitana 688 polega na „oderwaniu” się od śledzącego go okrętu podwodnego, to rozkaz „*Alfistów*” brzmi – „śledzić za wszelką cenę”.

Program umożliwia też szybki start, ale trening taki szybko się nudzi. Lepiej zająć się poważnymi zadaniami, które m.in. polegają na:

- śledzeniu nieprzyjaciela (sonary, mapa, własne wyczuwanie),
- zatapiań wrogich jednostek (nawodnych i podwodnych),
- eskortowaniu ważnych konwojów,
- patrolowaniu akwenów,
- atakach rakietowych na wybrane cele.

Okręty podwodne są wyposażone w systemy pasywnego i aktywnego wykrywania celów – pozwalają na to różnego rodzaju filtry, sonary pasywne i ak-



tywne, sonar holowany. Dane o celach są nanoszone na mapę i wyświetlane – można odczytać ich namiar, szybkość, kurs, głębokość. Jeśli brakuje dokładnych informacji, komputer wyświetla komunikat „*UNKNOWN CONTACT*” lub np. „*UNKNOWN SURFACE CONTACT*”.

Nie zapomniano także o odpowiednim uzbrojeniu okrętów (w każdej misji dysponujecie różnym przydziałem torped i rakiet). Na dźbocach znajdują się wyrzutnie torpedowe (4 w 688 i 6 w *Alfa*), w okolicach kiosku mieszczą się silosy rakietowe. Odpowiednie wykorzystanie dostępnego arsenału jest jak to zwykle bywa podstawą sukcesu – człowiekowi robi się głupio, gdy nie ma czym zatopić nieprzyjaciela.

Grę oceniam bardzo (ale to bardzo) pozytywnie, głównie ze względu na dokładność i dużą realizmowość (prawie taką jak w *Seawolf*). Gracz może korzystać ze skalowanych map (także trójwymiarowego obrazu dna), sonarów, wyświetlaczy typu HUD, systemów zakłócających, najnowszych broni. W czasie misji każdy z was spotka się z typowymi problemami, jakie mają dowódcy pełniący służbę na morzach i oceanach (a właściwie pod nimi).

Luke

PIRATES!

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: MicroProse
Rok produkcji: 1987
Cena (PC): 28,06 zł

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): CGA, EGA, Tandy 1000
Muzyka (PC): PC Speaker
Minimalne wymagania (Amiga): 1 MB RAM
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 2.1, PC XT + 640 KB RAM, 1 MB na HDD, FDD 3.5" – 720 KB



Jest to gra dla użytkowników raczej słabszych komputerów (XT, AT) i zapomnianych już kart graficznych (CGA, EGA). Lepiej wyposażonym zawodnikom polecam *Pirates GOLD* – grę nie tylko bardziej rozbudowaną, ale co najmniej 5 razy lepszą pod względem grafiki i muzyki.

Wyobraźcie sobie że życie w XVI-XVII wieku a do waszej dyspozycji pozostaje olbrzymia flota składająca się z szybkich, doskonale uzbrojonych okrętów, których załoga tylko czeka na walkę z nieprzyjacielskimi statkami. Wystarczy odpowiedzieć na ich pytania, ewentualnie pokonać dotychczasowego kapitana i... w drogę!

Jak się pewnie doskonale domyślacie, piraci polegają przede wszystkim na tupieniu wszystkiego co się rusza i na drzewo nie ucieka. Na morzu można spotkać od groma i ciut ciut wrogich statków, które aż proszą się o zdobycie. Wystarczy podpłynąć, trafić kilkoma salwami z dział (nie wolno przesadzić, bo statek zatoni!) i wykonać klasyczny abordaż połączony z walką na szpady. Potem można już spokojnie przystąpić do przeniesienia z ładowni wszystkiego co cenna! A ponieważ szkoda zatapiać jakikolwiek okręt, najlepiej przyłapać go do floty i naprawić w pierwszym porcie.

A propos portów. Je także można zdobywać, chociaż wymaga to już dosyć dużej siły ognia (jeśli jest broniony przez fort) – optymalny jest galeon z 32 działami i sprzyjający wiatr. Jeśli natomiast portu pilnuje tylko jednostka wojskowa, najlepiej szybko nauczyć glupolów morenu przy pomocy ostrej jak brzytwa szpady. Po zdobyciu portu, często natrafia się na duże pieniądze, o ile zaalarmowani mieszkańcy nie zdolali ich ukryć gdzieś poza zabudowaniami.

W czasie nieustannej walki z nieprzyjacielskimi flotami nie można zapominać o jednym – o własnej narodowości. Jeśli kiedykolwiek zaatakujesz swoich sprzymierzeńców, będziesz uważany za zwykłego pirata (a nie kapera, jak dotychczas) i krwawo zwalczany przez wszystkich. Nie będziesz mógł spokojnie zawijać do portów, pływać po morzach nie obawiając się ataku. To się po prostu nie oplaca.

Urozmaiceniem gry są misje specjalne, które otrzymujesz od gubernatorów miast (np. złapanie pirata, przewiezienie przesyłki itp.) a także mapy skarbów, które dosyć niejednoznacznie określają miejsce przechowywania kosztowności. Jeśli okażesz się pojętym piratem, zdobędziesz bogactwa, sławę, tytuły a nawet... rękę ukochanej dziewczyny. Czego życzy wam...

Lo'Ann

Zarty o Wąchocku znacie chyba wszyscy. Dlaczego w Wąchocku czolg stanął i stoi? A dlaczego autobusy są szersze niż dłuższe? A czemu są aż cztery mosty? W związku z tym, ktoś poszedł do Wąchocka po rozum i wrócił z **Sołtysem**... Jeśli więc odznaczenie się poczuciem humoru lub chcecie je zdobyć – pograjcie w **Sołtysa!**

Wicie oczywiście, że **Sołtys** miał niezwykłe kłopoty ze swoją córką – a to chciało jej się wyższej uczelni (co najmniej dwupiętrowej), a to bała maskowego (bo inaczej nikt by na nią nie spojrział) itd. Ale na szczęście nic nie trwa wiecznie i słodkie dzieciństwo przemineło. Przyszła pora wyjść za mąż. Ponieważ dziewczyna nie wybrała żadnego z zalotników (bo chętnych nie było), **Sołtys** wziął sprawę w swoje ręce i znalazł jej męża. Józek mu było. Niestety, gdy zobaczył pannę młodą, uciekł! I tu zadanie dla Was. Musicie go odnaleźć, wcieli w tytułowego **Sołtysa**.

Gra ma charakter typowo przygodowy i okraszona jest sporą dawką humoru. Gagi przygotowane zostały z niesłychaną starannością – zadano nawet o „wąchocką gwara”, która w połączeniu ze specyficzną, karykaturalną grafiką daje 100% świetnej zabawy i śmiechu. Nie znaczący to, że wolno wam wyłączyć szare komórki. Aby coś osiągnąć potrzeba sporo sprytu, kojarzenia i pomysłowości. „Zadania” dla Was też są żartobliwe, bo czy wymyślicie od razu, że z bolącym zębem idzie się do kowala?

Nawet muzyka pasuje do całości. Nie powiem, że jest „wiejska” ani ludowa, bo to się może źle kojarzyć ale wiercie mi na słowo – to kolejny „jajcarski” element programu.

Nie ma żadnych ślepych zaułków i kolejność wykonywanych czynności nie ma znaczenia – zawsze istnieje możliwość ukończenia gry. Czytajcie uważnie wszystkie teksty, są bowiem w nich istotne wskazówki.

W pudełku znajdziecie pięć dyskietek 3.5", instrukcję zaopatrzoną w „tekst rozluźniający” i kasety z muzyką z programu.

Pewnie już wiecie, że na zakończenie będę Was namawiał na kupienie tej gry. Nie potrafię ukryć mojego podziwu dla autorów. Pomysł i wykonanie na „celująco”.

DUBLIN

SOŁTYS



Dystrybutor: LK Avalon

Firma: LK Avalon

Rok produkcji: 1995

Cena (PC): 36,30 zł

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC

Grafika (PC): VGA

Muzyka (PC): Sound Blaster, Gravis UltraSound, General MIDI

Wymagania minimalne (PC): MS-

DOS 3.30, 286/16 Mhz + 1 MB

RAM, 10 MB na HDD, mysz



3xLogic Games to trzy w jednym (nie tylko dwa). Do wyboru macie **UHO Puzzle Club**, **Fast Brain** i **Słówka**.

Do plewszej gry nie musicie zachęcać – są to klasyczne puzzle o szerokim asortymencie

Słówka też pewnie znacie. Przypominają trochę **Master Mind'a**. Komputer wybiera jakieś czteroliterowe słowo, a waszym zadaniem jest je odgadnąć. Jako ułatwienie komputer podaje liczbę prawidłowych liter w waszym słowie. Tu już trzeba popisać się inteligencją. Od was zależy jaką wybierze taktykę – czy potraktujecie litery jak kolory w grze **Master Mind**, starając się połączyć je w sensowne słowo dopiero po otrzymaniu informacji o komplecie liter; czy wysilicie się na wymyślanie czteroliterowych słów aż do odgadnięcia tego prawidłowego.

Uff! A to nlezie, trzy recenzje w jednej... Cóż wiecie już chyba wszystko. To program dla odważnych – takich co wierzą w swój potencjał umysłowy.

Gra (w zasadzie gry) mieści się na jednej dyskietce, a na dysku zajmuje ok. 3 MB. Niestety nie ma możliwości zainstalowania tylko jednego, wybranego programu.

Bawcie się dobrze i gimnastykujcie szare komórki!

DUBLIN

3xLogic Games

obrazków i możliwości wykorzystania własnych plików GIF i BMP. Barwne i proste w obsłudze są świetnym relaksem, wymagającym jedynie odrobiny pomysłunku.

Fast Brain to również forma puzzli, ale nieco bardziej skomplikowana. Wymaga spostrzegawczości i refleksu, bo polega na „wylapywaniu” i umieszczaniu na właściwym miejscu fragmentów lamigłówek przy dość niesprzyjających warunkach. Płaczą się jakieś przeszkody i wciłą goni was czas. W połączeniu z dużą liczbą poziomów i doskonałymi efektami dźwiękowymi zapewnią dobrą zabawę na długie godziny.



Dystrybutor: TimSoft

Firma: TimSoft

Rok produkcji: 1994

Cena (PC): 19,90 zł

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC

Grafika (PC): VGA

Muzyka (PC): PC Speaker,

Covox, Sound Blaster

Wymagania minimalne (PC):

MS-DOS 3.30, 286 + 1 MB RAM,

3 MB na HDD



Commanche Maximum Overkill

Dystrybutor: IPS & LiComp
Firma: NovaLogic
Rok produkcji: 1992/94
Cena (PC, PC-CD): 91,50 zł

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32/LAPC-1
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 DX + 4 MB RAM, 18 MB na HDD
Minimalne wymagania (PC-CD): MS-DOS 5.0, 386 DX + 4 MB RAM, 2 MB na HDD, CD-ROM



Commanche Maximum Overkill

Commanche'a zobaczyłem po raz pierwszy w czasach, kiedy prawie nikt nie posiadał sprzętu, na którym program ten „chodźliby” dobrze – powszechna wtedy konfiguracja 386 DX nie pozwalała na włączenie detail, a animacja i tak była klepściutka. Dziś jednak coraz więcej osób może pochwalić się posiadaniem komputerów klasy 486, więc wydanie przez firmę IPS i LiComp tego staro bądź co bądź symulatora, wydaje się ze wszech miar uzasadnione.

Wersja dyskietykowa jest nieco uboższa od gry nagranej na kompaktce – nie posiada fajnego (ale krótkiego) intro, oraz ma przygotowanych 90 (a nie 100) misji. Mimo to, mnie dużo bardziej przypadła do gustu dyskietykowa wersja gry, ze względu na 2-3 razy krótszy czas wgrzywania każdego scenariusza.

Sam Commanche jest nazywany przez wielu strzelanką a nie symulatorem. Dzieje się tak dlatego, że autorzy firmy NovaLogic do minimum ograniczyli

korzystanie z klawiatury – podwozia się nie chowa, flar można nie rzucać, monitory są uproszczone, radar w zaniku, uzbrojenie prawie zawsze to samo. Poznanie wszystkich możliwości Commanche'a zajmuje jeden dzień a nieże grać można już po godzinie praktyki.

W czasie wykonywania misji gracz ma możliwość regulowania dokładności grafiki (Details, Small Pixels), istnienia chmur, refleksów na wodzie, mgiełki na pagórkach (Clouds, Reflections, Haze) – wszystkie te parametry mają wpływ na szybkość działania programu. Oprócz tego do dyspozycji są opcje muzyczne, kilka joysticków (m.in. ThrustMaster i FlightJoystick Pro), pedały pilota (Rotor Control). Gracz może także upraszczać sobie zadanie włączając ułatwienia takie jak: tryb niewidzialności (Stealth Mode), automatyczne rzucanie flar i folii (Auto Flare, Chaff), bardzo przydatny stabilizator wysokości (Alt Stabilizer), wskaźniki HUD i HID.

Commanche'a mogą z czystym sumieniem polecić wszystkim sympatykom prostych symulatorów, takich jak np. Retaliator. Bardziej ambitni gracze mogą być po prostu rozczarowani, jako że poziom autentyczności tego programu pozostawia wiele do życzenia.

LUKE



WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Wave Blaster, Roland MT-32/LAPC-1, General MIDI
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 3.30, 386 DX + 4 MB RAM, 12 MB na HDD, mysz
Minimalne wymagania (PC-CD): MS-DOS 3.30, 386 DX + 4 MB RAM, 1 MB na HDD, CD-ROM, mysz



ARMORED FIST

Jeśli choć część z was pamięta rewelacyjny symulator plutonu czołgów M1A1 Abrams (a nazywał się on M1 Tank Platoon), na pewno zainteresuje was wieść

o wydaniu w Polsce nie najświeższego, ale zupełnie porządnego symulatora tego samego typu. Armored Fist jest moim zdaniem, najlepszym programem strategiczno-symulacyjnym roku 1994.

Nawet zupełnie przeciętny gracz, bez żadnych stopni wojskowych, może dowodzić 4, 8 a nawet 16 ciężkimi czołgami M1A2 Abrams bądź średnimi M3 Bradley. Dla początkujących przygotowano oczywiście misje prostsze, gdzie oprócz biernych przeciwników oddaje się Wam do dyspozycji tylko jeden pluton pancerny – i to dla waszego dobra. Kontrola 16 czołgów (a każdy z nich może rozwijać prędkość do 60 km/h), sprawia kłopot nawet po kilku dniach grania w Armored Fist.

Wspomniałem już o własnych wojskach, pora napisać trochę o stronie przeciwnej. Wyposażona jest ona w ciężkie czołgi T-80 MTB (groźne bestie), pojazdy kołowe BMP-2 i w osłonę powietrzną w postaci ciężkich śmigłowców szturmowych Mi-24W Hind-F. Na szczęście dla nas, od czasu do czasu pojawiają się także AH-64 Apache, które bez kłopotu potrafią rozprawić się z mniej zwrotnym radzieckim Mi-24. Gdyby ich jednak zabrakło, każdy M3 Bradley posiada dwie rakietki przeciwczołwicze Stinger.

Wyposażenie wojsk sugeruje dość mocno konflikt radziecko-amerykański, ale są to pozory. Wprawdzie część scenariuszy rzeczywiście rozgrywa się na dawnym terytorium ZSSR (np. Ukraina), jednak większość z nich to wymyślone bitwy dyktatorów z Azji i Dalekiego Wschodu: Azerbejdżan (7 misji), Cypr (7), India (7), Arabia Saudyjska (7), Syria (7), Ukraina (8) i dodatkowe cztery misje treningowe.

Warto jeszcze się wytłumaczyć, dlaczego nazwałem Armored Fist grą strategiczną. Otóż w czasie każdej kampanii dowódca może klawiszem ESC przedostać się do mapy taktycznej, na której zaznaczone są wojska alianckie, wykryte nieprzyjacielskie jednostki, nieruchome forty i bunkry oraz trasa planowanego ataku. Gracz może dowolnie zmieniać kierunek uderzenia swoich sił, pamiętając oczywiście o jednym – w czasie tej zabawy walka trwa nadal.

Glupio mi trochę w każdym akapicie zachwalać ten program, powiem więc krótko – jest warty polecenia pod każdym względem.

LUKE

Fabula gry jest prosta niczym przysłowiowy drut. Nietudany eksperyment biologiczny sprawia, że w wydzielonym obszarze miasta przemoc szaleje niczym epidemia. Po ulicach jeżdżą psychopatyczni kierowcy, po chodnikach spacerują gwałciciele, w sklepach „zakupy” robią niszczyciele. Tylko najwięksi strażnicy nie boją się przekraczać bram Kwarantanny.

Co ciekawe, w tym szalonym gelcie istnieje olbrzymie zapotrzebowanie na usługi taksówkarskie. A jest ono tym większe, że jedyną „taryfę” obsługujesz właśnie Ty! Oczywiście Twój samochód nie jest znowu taki zupełnie normalny – Checker 52 opancerzony niczym czołg, uzbrojony w karabiny maszynowe na dachu (i nie tylko). Ten pojazd będzie Twoim domem przez długie tygodnie grania w **Quarantine**.

Gdy już wyruszysz w trasę, będziesz musiał oswoić się z rozbudowaną deską rozdzielczą samochodu. Umieszczono na niej kamerę (podgląda pasażerów), licznik czasu na kurs, autopilota, kompas i radar (mało użyteczne), wskaźnik mocy akumulatora, ilość szybko ubywającej amunicji, no i oczywiście kierownicę. Tak naprawdę niezbędne do przetrwania są tylko: odpowiedni zapas pocisków i spore doświadczenie w kręceniu kółkiem.

Ciekawy motyw występuje wtedy, gdy po wnikliwym obejrzeniu nowego pasażera dochodzisz do wniosku, że jest to lump albo inny gość bez kasy na podróż. Nie sponsoruj takich zawodników – klawiszem E wysadzasz go szybko i w pełnym gale.

Domyślasz się pewnie, że w wykonywaniu Twoich obowiązków przeszkadzają Ci liczni obywatele. Otóż aby ich zwalczać musisz mieć pieniądze – na amunicję, nowe bronie, osłony itp. A pieniądze nie leżą w tej grze na ulicy, więc bez odpowiedniej wprawy w dostarczaniu spieszących się pasażerów w miejsce przeznaczenia, nie zarobisz ani centa (nawet ani centyma).



Uważaj więc na machających do Ciebie z nadzieją ludzi i nie rozjeżdżaj ich – to są właśnie Twoje pieniądze!

Trochę nudne na dłuższą metę podwożenie pasażerów ubarwia kilka rzeczy. Po pierwsze, gra jest z upływem czasu coraz trudniejsza. Po drugie, przybywa Ci nowych broni (można nawet strzelać z pistoletu przez boczne okna samochodu!) a lepsze osłony zapewniają dłuższe życie Tobie i Twoim pasażerom. No i wreszcie gdy już będziesz miał dość, stan gry możesz zapisać na dysku... i zagrać sobie w prawdziwego **DOOM-a**.

LUKE



QUARANTINE

Dystrybutor: IPS & LiComp
Firma: GameTek & Image Excell
Rok produkcji: 1994
Cena (PC, PC-CD): 78,93 zł

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib GOLD, Sound Blaster/PRO/ASP-16/AWE-32, Gravis UltraSound/MAX, Pro Audio Spectrum/16, Microsoft Sound System, Sound Master II, Thunderboard, Roland RAP-10
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 DX + 8 MB RAM, 15 MB na HDD
Wersje językowe (PC): angielska, niemiecka, francuska



QUARANTINE



Wyścigi formuły Nascar są w Stanach Zjednoczonych tym, czym w Europie jest Formuła 1. Na inaugurację sezonu Nascar, na torze Daytona zbiera się corocznie kilkadziesiąt tysięcy sympatyków tych rajdów, a przed telewizorami siada ich kilkanaście milionów. Jeśli chcecie poznać klimat tego sportu, zamiast lecieć do Stanów możecie po prostu zakupić grę **Nascar Racing**.

Program jest bardzo rozbudowany – wystarczy wspomnieć, że opcje kontroli pozwalają m.in. ustawić:

- **REALIZM** – długość wyścigu (w porównaniu do prawdziwego), zniszczenia samochodów, żółte flagi (przerwanie wyścigu), pogodę (temperatura, wiatr, deszcz itp.), rundę rozgrzewki przed startem,
- **PRZECIWNIKÓW** – ich liczbę, umiejętności itp.,
- **POMOCE KIEROWCY** – automatyczną skrzynię biegów, hamulce i kierownicę,
- **DETALE** (włączając i wyłączając) – fakturę (trawy, asfaltu,



ścian), istnienie tablic, budynków, trybun, oznaczeń na drogach i poboczach, spaliny i kurz, detale samochodów,

- **DŹWIĘKI** – moc odgłosów silnika, trybun, komentatorów, kolizji itp.

Gracz może sprawdzać swoje umiejętności na dowolnych torach, korzystając z opcji praktyki bądź udziału w pojedynczych wyścigach. Ponieważ jednak najważniejszy jest samochód, nie obędzie się bez kilku wizyt w garażu, gdzie ustawia się praktycznie wszystko – począwszy od rodzaju opon, kończąc na wyważeniu i spojlerach. Od tego, jakich użyje się amortyzatorów, ile wleje się paliwa, jak ustawi się obroty silnika i ciśnienie w oponach, zależy wszystko.

Jeśli zniechęcają was takie skomplikowane operacje, nie martwcie się – autorzy przygotowali dla was cztery typowe „konfiguracje” samochodów: dla mistrzów kierownicy, łatwy w prowadzeniu, szybki i przeznaczony do wyścigów kwalifikacyjnych.

Samochody Nascar prowadzi się dosyć ciężko – wolno reagują na kręcenie kierownicą, natomiast bardzo szybko wpadają na bandę lub trawę. Na szczęście kierowcy w czasie wyścigu mogą korzystać z komputera, który informuje o stanie opon, ilości paliwa, pozycji w wyścigu itp. Oprócz tego, przeciwnicy są często tak zniechęceni naszymi manewrami, że ustępują pola a czasem nawet powodują spory karambol. Metodą straszenia i „wcierania” się w równy szlak przeciwników, można wyeliminować większość konkurentów.

LUKE



Dystrybutor: IPS & LiComp
Firma: Virgin & Papyrus
Rok produkcji: 1994
Cena (PC): 73,20 zł

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): SVGA (standard VGA)
Muzyka (PC): AdLib/GOLD, Sound Blaster/PRO/16/AWE-32, Gravis UltraSound/MAX, Pro Audio Spectrum, Roland RAP-10, Sound Master II/UART-MIDI, Microsoft Sound System, General MIDI/MPU-401
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 DX + 4 MB RAM, 15 MB na HDD



NASCAR RACING



Ecstatica a state of mind

Nie ma co ukrywać, że gry tego typu cieszą się nigdy nie słabnącym powodzeniem (przykład *Alone in the Dark*). Wpływ na to ma nie tylko odłotowa grafika, ale również ciekawa fabuła i połączenie elementów zręcznościowych (walka, poruszanie się) z zagadkami logicznymi typowymi dla „normalnych przygodówek”.

Ecstatica charakteryzuje się prostotą akcji i niewielkim obszarem zabawy – grę można skończyć w kilka godzin, zwiedzając w międzyczasie około 40 miejsc. Jednak dzięki zastosowaniu kilku

„kamer” filmujących bohatera, można mieć wrażenie, że liczba lokacji jest dużo większa. Niektóre pokoje można sobie pooglądać nawet z sześciu (!) różnych ujęć.

W tak szybkim uporaniu się

z „ekstremalnymi” zagadkami przeszkadzają nam najróżniejsze stworki-potworki. Najmniej groźne są karzelki, ale nawet i one potrafią uwięzić i porządnie poturbować. Jednak lwią część



Oooh

you left us?



Tell me, tell me... what am I doing here?



SOLUTION

1. Znajdź domek, w którym leży miecz (nie zakładaj zbroi bo pozalujesz).
2. Zaciepuj się zaatakowanym winiarzem, posłuchaj jego opowieści.
3. Pójdź do pljącego misia, wejdź do kominka za jego plecami i kilkoma ciosami miecza pozabaw go złudzeń. Potem wejdź po schodach na górę, przeczytaj pamiętnik czarodziejki i obejrzyj przepis na zmniejszanie.
4. Znajdź małego misia i zanieś go dziewczynce w stajni. Pójdź za nią, a gdy otworzy Ci nową drogę, spenetruj ją tak daleko jak się da.
5. Weź biblię z podłogi w kościele i pójdź do zakonu za miastem. Posłuchaj co mają Ci do powiedzenia.
6. Przygotuj wywar w kociołku u alchemiczki – potrzebne składniki znajdziesz: na drodze do mnichów, na półce w składzie wina oraz pod wisielcem w kościele.
7. Będąc już wiewiórą unikaj jadowitych węży (biegaj klawiszem 5). Pędź do dziury, w którą nie mogłeś się wcześniej zmieścić.
8. Posłuchaj okrzyków przegranego rycerza, potem weź jego miecz. Zanieś go Pannie z Jeziora (trzeba stanąć na kamieniu).
9. Odszukaj stary miecz. Znajdź tylne wejście do zamku maga (zwykle wejście blokuje automatyczna krata). Posłuchaj jego smętną opowieści.

10. W wieży otrzymasz magiczną formułę – ze znalezieniem składników nie będziesz miał kłopotów. Dzięki temu otworzy się droga do podziemi.

11. Pójdź schodami w dół (wybierz schody po prawej stronie), uważaj na ataki smoka i pułapki na schodach. Na dole przebierz się w zbroję i znajdź Księgę Magii.

12. Pobiegnij znowu na dół i nie przestrasz się swojego braciśka – po prostu zabij go. Dalej spotkasz Króla (a raczej jego pozostałości), który każe Ci szukać świętej relikwii.

13. Wróć na górę tą samą drogą.

Księga Magii ma idealne zastosowanie w środku Zakłętęgo Kręgu.

14. Teraz spacyfikuj mnichów i zabierz im Magiczną Kość (pewnie jakiegoś świętego?). Wprawdzie drzwi zostaną przed Tobą zamknięte, ale w bibliotece znajduje się *secret passage*.

15. Pójdź do Zakłętęgo Kręgu, weź w drugą rękę Księgę Magii, która przy pomocy nadnaturalnych sił stanie się Świętą Księgą Magii.

16. Musisz znowu odwiedzić piekło (drogą przez wieżę w zamku Maga) – w międzyczasie otworzyło się nowe przejście. Spotkasz tam Demona (używa też innych nazwisk), który przedstawi Ci swoją propozycję nie do odrzucenia...

przeciwników jest naprawdę niebezpieczna – albo zeskakuje z nienacką na głowę, albo bije się z wami do nieprzytomności (i zwykle nie przegrywa). Nieodczownym elementem gry staje się więc częste robienie SAVE-GAME'ów na dysku.

Gra jest pół na pół horrorem i komedią. *Ecstatica* obfituje w sceny przemocy (wszędzie roi się od pokrojonych, porozwieszanych, pokiereszowanych ciał) a strach potęguje mroczna muzyka i doskonale efekty dodatkowe (okrzyki, odgłosy piekielne itp.). Mimo to uważny gracz dostrzeże także momenty zupełnie rozluźniające – moditwa w sąsiedztwie wisielca, spanie na stianie, a nawet samo zakończenie przygody, które wygląda jakby było z innej bajki.

LUKE

UWAGA!

Program źle rozpoznaje przerwanie niektórych kart dźwiękowych. Jeśli w *autoexec.bat* macie zdefiniowane parametry karty (np. SET BLASTER = IRQ5), należy tę linię skasować przed zainstalowaniem gry.

Dystrybutor: IPS & LiComp
Firma: Psygnosis
Rok produkcji: 1995
Cena (PC): 94,05 zł
Cena (PC-CD): 79,30 zł

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): Sound Blaster/AWE-32, Gravis UltraSound/MAX, General MIDI, Roland LAPC-1/SCC-1
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 DX/40 + 4 MB RAM, 30 MB na HDD, mysz
Minimalne wymagania (PC-CD): MS-DOS 5.0, 486 DX/33 + 4 MB RAM, CD-ROM, mysz
Wersje językowe (PC): angielska, niemiecka, francuska



ECSTATICA A STATE
OF MIND



Ten rodzaj gry zwany jest popularnie mordobiciem. Na szczęście są mordobicia lepsze i gorsze, a nawet takie, w których przydatne są szare komórki. Jak się zapewne domyślacie, **Risky Woods** należy do lepszej połowy gier zręcznościowych i warto go mieć w swojej kolekcji.

Zadaniem wojownika jest uratowanie uwięzionych w kamieniach mnichów. Tak naprawdę jednak chodzi tylko o to, by nie dać się zabić i by wyeliminować tylu przeciwników, ilu potrafisz.

Rohan zaczyna od zera – posiada tylko nóż i zero gotówki w sakwie. W czasie „podróży” przez krainy, otrzymuje pieniądze za zabijanych wrogów, ale musi czujnie je zbierać – unikając ciągłych ataków z ziemi i z powietrza. Od czasu do czasu zdarzają się także skrzynie pełne ciekawych przedmiotów: jabłek, krzyży, klejnotów, trupich czaszek, bomb itp. Nie wszystkie należy zbierać a niektóre trzeba wręcz omijać (i to z daleka).

Trochę monotonną nawalankę urozmaica nieco sklep, w którym można zaopatrzyć się w bardziej



Stage 1. The fountains

RISKY WOODS

skuteczne bronie do masakrowania przeciwników: łańcuch, ogień, toporek i bumerang. W czasie zakupów przydadzą się zebrane pieniądze!

Risky Woods oczywiście nie wnosi niczego nowego do gatunku zręcznościówek, ale na pewno jest grą nie gorszą od **Golden Axe** czy **Prehistorica**. Całkiem ciekawie walczy się z demonami na końcach poziomów i chociaż przejście całej gry bez pomocy nieśmiertelności wydaje mi się niemożliwe, program ten nie jest na pewno wybitnie trudny.

Na uwagę zasługuje nie najgorsza grafika, bardzo dobra animacja i jeszcze lepsza muzyka. Czasem nie chce mi się wierzyć, że w 1992 roku robiono tak dobre strzelanki.

LUKE



Dystrybutor: IPS Computer Group

Firma: Electronic Arts

Rok produkcji: 1992

Cena (Amiga, PC): 28,06 zł (280.600 zł)

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, IBM PC
 Grafika (PC): MCGA, VGA
 Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster/PRO, Roland MT-32
 Minimalne wymagania (Amiga): 1 MB RAM
 Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 3.3, 286 + 1 MB RAM, 1.5 MB na HDD



RISKY WOODS

Wing Commander 1

Trochę głupio podniecać się grą o tak śmiesznym skrócie (WC1), szczególnie że wszyscy oczekują już na trzecią edycję tego znakomitego bądź co bądź programu. WC1 jest przede wszystkim gratką dla posiadaczy komputerów klasy 286 i 386 SX.

„Skrzydłowy” umieszcza was w wygodnym fotelu pilota najlepszych myśliwców nadświetlnych, osadzając akcję w czasie wojny z rasą kotów Kilrathi. Szybkie zwycięstwo nie zostało tym razem przewidziane – na razie walczycie o jeden z sektorów galaktyki o nazwie VEGA. Autorzy przygotowali kilkadziesiąt misji podstawowych i kilkanaście tajnych.

W czasie częstych odpoczynków na statku-bazie (Tiger's Claw) macie okazję pogłędzić z dowódcami floty, doświadczonymi pilotami a także żółtodziobami dokładnie takimi jak wy. Rzadko kiedy można dowiedzieć się jednak czegoś pożytecznego – najczęściej

słyszycie tylko *ochy / achy* pod adresem najlepszych pilotów floty.

Bardzo dobrze wykonano elementy zręcznościowe gry – czyli walkę z nieprzyjacielskimi statkami. Cały statek obsługujemy kursorami, dwoma FIRE-ami oraz kilkoma klawiszami dodatkowymi, służącymi do przekazywania informacji, przyspieszania, uaktywniania innych broni oraz skoku w hiperprzestrzeń. Podobało mi się to, ponieważ nie lubię szukać przycisku katapulty gdy pali mi się już kamizelka.

Skuteczność w gnębieniu przeciwnika owocuje mundurem obciążonym medalami a także pozytywnym rozwojem agresywnej kampanii Ziemi. Chyba każdy z was woli oglądać kotki w klatce niż ludzi podziurawionych jak sito?

Stateczkiem sterować można także przy pomocy myszki, co wcale nie jest takie absurdalne a nawet, można rzec, dużo wygodniejsze od kursorów.

LUKE



Dystrybutor: IPS Computer Group

Firma: ORIGIN

Rok produkcji: 1991

Cena (PC): 28,06 zł (280.600 zł)

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
 Grafika (PC): Tandy, EGA, MCGA/VGA
 Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32/LAPC-1
 Minimalne wymagania (Amiga): 1 MB RAM
 Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 3.3, 286 + 1 MB RAM, 5.5 MB na HDD, mysz



WING COMMANDER 1

Nomad

Tę nie najnowszą już dzisiaj grę można określić skrótowo „gwiazdą przygodową”. W znacznym stopniu przypomina ona ekonomiczną grę Elite, która swojego czasu była prawdziwym przebojem na komputerach 8-bitowych.

Projekt Nomad zakłada, że dowodząc dosyć dobrze uzbrojonym transportowcem, będziesz w stanie zbadać spory obszar galaktyki w poszukiwaniu istot myślących. Ma to na celu nawiązanie kontaktów handlowych i wymianę towarową między ziemianami a innymi nacjami kosmicznymi.

Podstawowymi systemami statku są panel nawigacyjny i skaner. Ten pierwszy służy oczywiście do przemieszczania się pomiędzy obszarami galaktyki, przy czym jest on na tyle inteligentny, że informuje o planetach już zbadanych – nie należy na nie wracać pod żadnym pozorem. Skaner nadaje się niesłusznie tylko do szybkiej wymiany na nowszy, ponieważ ten model potrafi niewiele. Nowoczesny skaner jest w stanie „przeświecać” każdy statek a także odkryć podstawowe informacje o danej planecie: skład atmosfery, oznaki istnienia cywilizacji, rozwój życia zwierzęcego oraz bogactwa naturalne.

Tam gdzie w grę wchodzi pieniądze i władza, pojawia się zwykle liczna konkurencja. Twój transportowiec wyposażono, niestety, tylko w rakiety, system automatycznego naprowadzania, zakłócając radarów oraz osłony



(chowane i wysuwane). Z doświadczenia mogę powiedzieć, że jest to raczej minimum potrzebne do przetrwania i dużą część zarobionej na transakcjach kasy należy przeznaczać na zakup nowoczesnego uzbrojenia. Usterki powstałe w czasie potyczek można naprawiać dzięki panelowi technicznemu.

Abyś nie nudził się w trakcie długich nocy gwiazdnych, do Twojej dyspozycji jest system komunikacyjny – coś w rodzaju kosmicznego Internetu. Pozwala on na rozmowę z każdym statkiem znajdującym się w pobliżu planety, wzywaniu pomocy, negocjowanie z właścicielami planet, a także „wejście” do sieci ogólnoplanetarnej. Dodatkowo, po zainstalowaniu na statku robotów, można przy pomocy tych urządzeń wydawać im polecenia.

Nomad jest znakomitym programem, ale przeznaczonym głównie dla ludzi cierpliwych i nie zwracających specjalnej uwagi na takie elementy gier jak muzyka czy grafika. Optymalnym nabywcą byłby oczywiście stary weteran Elite, który zdobyte w niej umiejętności mógłby tu z powodzeniem stosować. Może to być także ciekawa propozycja dla graczy zgłębiających nauki ekonomiczne i lubiących sobie od czasu do czasu postrzelać.

LUKE



Dystrybutor: IPS & LiComp
Firma: GameTek & Papyrus
Rok produkcji: 1994

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): Sound Blaster,
Disney Sound Source
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 + 4 MB RAM, 7 MB na HDD



MicroProse, po latach doświadczeń w wymyślaniu coraz nowszych, lepszych i „wolniej chodzących” symulatorów, dopracował się w pewnym sensie standardu. Usystematyzowaniem objęto klawiszologię, sposób obsługi i sterowanie samolotami (i nie tylko nimi), opcje a także wykorzystanie mapy.

Właśnie podejście do korzystania z mapy nasunęło mi skojarzenie 1942 z opisywaną w Bajtku 3/95 grą Task Force. Nie da się ukryć, że symulator w którym podstawowe znaczenie ma opanowanie funkcji dostępnych na mapie, to nowatorskie rozwiązanie – ale jak widać, na zachodzie coraz bardziej popularne. Mi również spodobało się takie podejście do gier symulacyjnych, tym bardziej, że dodanie opcji rodem z programów strategicznych wyszło 1942 na dobre.

Opcje początkowe pozwalają zacząć zabawę na trzy sposoby:

– strategia (CARRIER BATTLE) – nacisk położono na dowodzenie posiadanymi siłami, rozpoznawanie celów nieprzyjaciela, przeciwuderzenia; można obyć się bez siadania za sterami samolotu, – kariera (PILOT CARRIER) – przebieg służby będzie mniej więcej zgodny z historią rozwoju walk na Pacyfiku i postępów technicznych obu stron konfliktu; przed wysianiem na front trzeba zdecydować się na specjalizację (myśliwska, bombowa, torpedowa), – pojedyncza misja (SINGLE MISSION) – do wyboru w sumie około 400 (!) różnych scenariuszy; dla pilotów amerykańskich są to m.in.: 18 misji typu sweep, 56 CAP, 23 bombers escort, 50 bomb ship, 20 bomb base, 33 torpedo ship.

Przed startem, co typowe w symulatorach, można ułatwić sobie zadanie włączając/wyłączając następujące rzeczy – sunblind, blackout, wyszkolenie przeciwników, kolizje w powietrzu, uderzenia o ziemię, limit amunicji, realism pilotażu.

Jeśli natomiast komputer „nie wyrabia się” z animacją, należy zająć się poziomem detali, któ-



ry obejmuje: samoloty, statki, chmury, ziemię, morze i gwiazdy. Na szczęście, nawet na wolnych modelach 486 można już sobie pozwolić na zabawę w pełnej szacie graficznej.

Symulator ten nie zasłużył wprawdzie na miano „supera”, ale 1942 właściwie pod każdym względem jest programem dopracowanym do perfekcji – i to nie tylko jeśli chodzi o czysty kod gry. Wyjątkowo pięknie prezentują się obie instrukcje, wydrukowane na papierze kredowym i omawiające wszystkie problemy jakie można napotkać pilotując samolot bądź wydając rozkazy z poziomu mapy.

Lo'ANN



Dystrybutor: IPS & LiComp
Firma: MicroProse
Rok produkcji: 1994
Cena (PC): 96,16 zł.

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, AdLib,
Covox, Sound Blaster/PRO, Pro
Audio Spectrum/Plus/16,
GOLD Sound Standard, Roland
MT-32/LAPC-1/CM-32L,
General MIDI
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 SX/33 + 4 MB RAM, 15 MB na HDD, mysz lub joystick



Cannon Fodder 2



oczywiście z instrukcji, ponieważ mimo kilkudniowych prób nie udało mi się przejść nawet 10% misji. Gra jest po prostu iście trudna.

Przeciwno Twoim „soldżerom” występują w dużej liczbie lepiej lub gorzej uzbrojeni nieprzyjaciele, strzelający na oślep, aczkolwiek całkiem skutecznie. Ty możesz zaproponować im celny i skomasowany ogień oddziału, obrzucenie od czasu do czasu granatami... stop! Granaty zachowaj sobie na niszczenie domków i baraków, z których bez przerwy wybiegają nowe zastępy głupoli. Oprócz tego zabiegaj, uważaj żeby nie wstrzelać się w paczkę leżących granatów albo nie wejść na minę – bo wtedy usłyszysz Bum!!! i znikniesz.

Smaczku grze dodają rozliczne pojazdy krocząco-latające. W naszych czasach największym wzięciem cieszą się oczywiście helikoptery, dżipy oraz czołgi/armaty. W średniowieczu jednak wystąpią smoczyska, tarany, śmigła (?). Podróż w spodku latającym zaowocuje poznanem jeżdżących pluskiewek, strzelających wieżyczek oraz prawdziwych talerzy. Wszystkie te urządzenia mają jeden cel – ułatwić Ci poruszanie się i pokonywanie przeszkód nie do pokonania.

Czy wspominałam już, że gra jest fascynująca, wspaniała i pozwala wyżyć się lepiej niż **Mortal Kombat** i **DOOM** razem wzięte? Nie? No to wiecie już, że tylko kupno **Cannon Foddera 2** może uratować was od totalnego sfiksovania. Zresztą, jak myślicie, dlaczego przydzieliłam jej maksymalną ocenę? To jest po prostu odjazd na deskorolce.

Lo'ANN

WYMAGANIA

Komputer: Amiga, IBM PC
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): Sound Blaster
 Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 DX + 8 MB RAM, 2 MB na HDD, mysz



Cannon Fodder 2

Nie wiem ilu z was zna kompletnie bezsensowną i prostą strzelankę, której na imię **Cannon Fodder**. Ja, kiedy pierwszy raz ujrzałam ją na oczy, szybko skorzystałam z polecenia DEL. I był to błąd, gdyż teraz, grając w **Cannon Fodder 2**, doceniłam w pełni zalety tego (nadał) zupełnie bezsensownego programu.

W tym wszystkim chodzi mniej więcej o to, aby zabijać szybciej skuteczniej i dokładniej niż przeciwnik. Oprócz tego, oddział Twoich żołnierzy podróżuje przez różne epoki i wprowadza w nich terror rodem z XX wieku. Te epoki to: średniowiecze, Chicago – lata trzydzieste, bliski wschód, statek kosmiczny i planeta X. Pisząc te słowa korzystam

ISLE OF THE DEAD



Dystrybutor: LK Avalon
 Firma: Rainmaker Software
 Rok produkcji: 1993
 Cena (PC): 36,30 zł.

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
 Grafika (PC): VGA
 Muzyka (PC): PC Speaker, Ad-Lib, Sound Blaster/PRO, Pro Audio Spectrum
 Wymagania minimalne (PC): MS-DOS 5.0, 386 + 4 MB RAM, 14 MB na HDD, mysz



Isle of the Dead

Ocknął się nie bardzo wiedząc, gdzie się znajduje. Wiatr niósł ze sobą kłęby dymu i smród spalenizny. Odwrócił głowę, zobaczył wrak awionetki i przypomniał sobie... Tylko on ocalał. Przyjaciele zginęli. Co to za wyspa?

Z trudem podźwignął się na nogi i powłócił do wraku samolotu. Na szczęście, po drodze natknął się na apteczkę. Polatał się jak umiał i wszedł do wnętrza. Widok nie należał do przyjemnych – ciała jego towarzyszy były straszliwie zmasakrowane. Ale on żył i jedyne co mógł zrobić to dostać się w jakieś bardziej cywilizowane miejsce. Dokładnie przeszukał samolot, a potem ruszył w drogę bogatszy o palkę, cęgi i racę. Na oko sytuacja wyglądała beznadziejnie – znajdował się na wąskim pasku plaży pomiędzy oceanem, a nieprzebytą dżunglą. Ruszył więc wzdłuż brzegu. Po kilkunastu krokach natknął się na orzech kokosowy, który podreperował jego nadwyrężone siły, a zaraz potem na karabin i dwa magazynki. Podniosło go to na duchu, bo z dżungli dochodziły przedziwne odgłosy.

Ponieważ droga wzdłuż plaży prowadziła do nikąd, postanowił wejść w dżunglę. Jednak ściana buszu była tak szczelna, że nie było szans na wciśnięcie tam choćby palca. Tylko w dwóch miejscach lłany pozwalały na rzucenie okiem w głąb lasu. Chwycił więc palkę i zaczął karczować sobie drogę. Ściana lasu była ciętsza niż przypuszczał. Po jej drugiej stronie rozpełtało się piekło...

Musicie wiedzieć, że nasz bohater trafił na wyspę, która jest sceną przerażających eksperymentów genetycznych. Grasujące po niej stwórki-potwórki są nie tylko wyjątkowo pasudne, ale też krwiożercze. Dlatego bardzo przydaje się refleks i celne oko. Nie myślcie jednak, że grając w **Isle of the Dead**, możecie wyłączyć szare komórki. Po drodze napotkacie wiele rzeczy, z których trzeba umieć zrobić użytek. Czasem niesłychanie ważne jest konstruktywne myślenie i działanie.

Autorzy zastosowali w programie nową ideę tworzenia gier przygodowych. IOTD podzielony jest na sekwencje statyczne i animowane, a te różnią się od siebie klawiszologią i poziomem wykorzystania szarych komórek. Walka przypomina trochę DOOM-a, szczególnie jeśli chodzi o zużycie amunicji. Wszystko widziane jest oczami bohatera, co zresztą można podziwiać na zamieszczonych obok screenach.

Dźwięk chwilami jest wyjątkowo ohydny, szczególnie gdy bestie zaczynają się w was wżerać, ale trzeba przyznać, że doskonale pasuje to do „ciemnej” atmosfery gry.

DUBLIN

Frankenstein

Ciekawe, czemu tak bardzo zainteresował twórców gier motyw Frankenstein, a właściwie jego sługi – Egora... Chyba wszyscy wiecie, że nie miał on łatwego życia. Łaził po cmentarzach, by zdobyć dla swego pana różne części ludzkiego ciała na nowego braciśzka. Egor był oczywiście głupi, nieokrzesany i strachliwy ale czasem to aż za dużo, by wykonać poprawnie zadanie...

Oczywiście, nasz bohater nie odbiega specjalnie od oryginału. Jest garbaty i brzydki, a jedyne co może w nim poprawić – to ofiarować mu własną inteligencję (choć prawdopodobnie z niej nie skorzysta).

Mając go pod swoimi rękami, będziecie przemierzać cmentarzyska, lochy, wioski i zamki w poszukiwaniu kolejnych składowych ludzkiego ciała. Niewątpliwie pouczające, ale tylko dla tych, co mieli pałę z anatomii.

Gdziekolwiek pójdziecie, napotkacie na swej drodze duchy, wampiry, pająki i inne szkarady z horroru rodem (choć to obraza dla niektórych przedstawicieli tego gatunku).

Egor nie posiada broni, bo mógłby zrobić sobie krzywdę – ale gdy wejdzie swoim prześladowcom na głowę i wykona kilka efektownych podskoków, przenoszą się oni do wieczności. Przyznaję, że długo głowiłam się na czym polega skuteczność tej metody i niczego nie wymyśliłam. To pewnie magia. Wspominałam już, że z Egora jest okropny tchórz.



Niestety, wasza osobista odwaga nie wpływa na niego pokrępiąco. Każde spotkanie z czymkolwiek, nie będącym większą pięknoscią, wywołuje u niego niebezpiecznie wysoki poziom adrenaliny, który może być sprowadzony do normy tylko przy bezpośrednim kontakcie z wyżej wymienioną parną. Oczywiście odporność Egora ma swe granice. Przekroczenie ich oznacza śmierć ze strachu.

Chciałabym napisać cokolwiek na obronę tego biedaka ale chyba mi się nie uda. Choć leżącego się nie kopie, wspomnę jeszcze o tym, że Egorek ma tylko dwie kieszenie... Co za tym idzie, może zabrać maksymalnie dwa przedmioty, a z każdą zebraną parą musi pomaszerować do barona, który nie zawsze jest w dobrym humorze. To tak jakby wybrać się na grzyby i z każdym znalezionym biegać do samochodu.

Grafikę oceńcie sami na podstawie zamieszczonych screenów. Muzyka, według reklamówki, miała „mrozić krew w żyłach”, a ja mogę tylko powiedzieć, że jest całkiem zwykła. Krótko mówiąc, wymagane 8 MB na twardym dysku i 2 MB RAM troszkę nie przystają do wartości gry.

Trudno nawet powiedzieć, do kogo program był adresowany. Prosta fabuła wskazywałaby na dzieci, ale wybór „bajki” jest raczej nieszczęśliwy.

DUBLIN

PS. Frankenstein w wersji na Amigę opisywaliśmy w Bajtku 10/94. Obie prezentowane gry różnią się od siebie dosyć znacznie, choć motyw przewodni pozostaje nadal „anatomiczny”.



Dystrybutor: LK Avalon
Firma: Merit
Rok produkcji: 1994
Cena (PC): 29,50 zł

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, Ad-Lib, Roland, Sound Blaster
Wymagania minimalne (PC): MS-DOS 3.30, 386 SX/25 + 2 MB RAM, 8 MB na HDD



W wojnę to chyba każdy się kiedyś bawił i oczywiście chciał być zwycięzcą. To by tłumaczyło popularność gier strategicznych, właśnie takich jak **Operation Combat II**.

Tym razem autorzy nie przenoszą was do żadnego konkretnego zakątka świata pogrążonego w wojnie, lecz pozwalają na wybór terenu rozgrywki. Może to być małe europejskie miasteczko (*European Hamlet*), oaza na pustyni (*Desert Oasis*), pola uprawne (*Riverbank Farms*), obrzeże ogromnego jeziora (*Inland Lake*), dżungla (*Tropical Jungle*) lub sieć wysp połączonych mostami (*Estuary Islands*). Jest w czym wybie-

wość skorzystania ze wsparcia powietrznego i pomocy wywiadu wojskowego.

Podczas gry na ekranie pojawia się pole bitwy (fragment, na którym akurat działacie), mapa taktyczna ukazująca położenie wszystkich waszych jednostek, a w czasie ruchu przeciwnika – jego pozycje. Mamy też Status, informujący o stanie i możliwościach aktualnie wybranej jednostki.

Cała gra przypomina trochę partię szachów – w jednej kolejce możecie wykonać pewną liczbę ruchów, ograniczoną czasem, a potem inicjatywa przechodzi w ręce przeciwnika. Partię kończy zniszczenie kwatery głównej wroga.

Pewną niedogodnością jest brak możliwości obejrzenia całego pola bitwy – na mapie taktycznej widać raz pozycje nasze, raz wroga, ale nigdy razem. Z tego powodu ciężko ocenia się sytuację. Pomaga tutaj wsparcie lotnicze – wystarczy wskazać, którą część frontu chcemy zlustrować.

Możecie zmierzyć się tradycyjnie z komputerem, kolegą siedzącym obok was lub z tym trochę dalej, dzięki połączeniu modemem. Pamiętajcie jednak, że to troszkę kosztuje, a ten program jest raczej czasochłonny.

Niestety, statyczności gry nie rekompensuje ani grafika ani dźwięk. Autorzy nie wpadli na pomysł urozmaicenia programu choćby screenami meldujących się oficerów, a zamiast muzyki zaszerwowali kilka efektów dźwiękowych nie robiących większego wrażenia. Niemniej jednak, grę należy zaliczyć do kategorii „dla tych ambitniejszych”, bo wymaga przede wszystkim konstruktywnego myślenia.

DUBLIN



Dystrybutor: LK Avalon
Firma: Merit
Rok produkcji: 1993
Cena (PC): 29,50 zł

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, Ad-Lib, Sound Blaster
Wymagania minimalne (PC): MS-DOS 5.0, 386 SX + 2 MB RAM, 6 MB na HDD, mysz



OPERATION COMBAT II



rać, tym bardziej, że każdy z tych terenów wymaga obmyślenia nowej taktyki. Ponadto do każdego pola bitwy dołączono po cztery scenariusze różniące się początkowym rozmieszczeniem wojsk.

Dodatkowymi atrakcjami są: zmienność parametrów pogodowych, wybór strony konfliktu, ustalenie zasięgu ognia i liczby strzałów, a także możli-



To już nie nowina, że najnowsze *adventure'y* chodzą tylko na super szybkim sprzęcie i zajmują grubo ponad 500 MB na krążku. Synteza mowy, grafika wysokiej rozdzielczości i kilkadziesiąt minut animacji – to standard, za który użytkownicy komputerów płacą bardzo wysoką cenę, choć dzięki temu nieliczna grupa fanatyków może mieć powody do zadowolenia.

Bywa jednak tak, że autorzy tworzą pseudo-*adventure'y*, których główną składową są filmy video. Łatwo jest się nabrać na taką „komputerową gumę do żucia”^{*)}, bo pierwsze wrażenie (te wizualne) zachęca do kupna. Nadal „podnieca” nas digitalizowana synteza mowy i sekwencje video oglądane na ekranie komputera. A przecież główną ideą gier przygodowych zawsze było rozwiązywanie szczytnych problemów, stawianych na drodze do szczęśliwego zakończenia. Nie bójmy się w tym kinu. Przecież najpopularniejszą rolę jak Larry, King & Quest czy Monkey Island, zajmowały już kilkadziesiąt kilobajtów i „mimo to” sprawiały olbrzymią przyjemność.

Dość założyć się „mestety, do tej tnie, sam, się gorzej grupy wyduchanych u ma gier przygodowych. To fakt, nie brakuje w nich elementów logicznych tak charakterystycznych dla tego gatunku. Ale faktem jest także to, że większość opowiada, jakiego gracza musi wykonać, polega na rozwiązywaniu bezsensownych, angielskich rebusów (dla Polaków są praktycznie nie do przejścia) i odwiedzeniu po kilka razy tych samych miejsc z nadzieją, że „a noż a widelec”, coś się zmieniło.

Spójność gry rzeczywiście jest niewielka i trudno w ogóle mówić o jakiejś fabule, ponieważ od samego początku nie wiadomo dokładnie „o co biega”. Hell opowiada o przygodach zakochanej pary zawodowych morderców, która z niewiadomych powodów staje się nagle celem „Szwadronu Śmierci”. Mo-



tyw oczywiście żywcem wzięty z filmu *Total Recall* z Arnoldem Schwarzeneggerem w roli głównej, z tym że zrealizowany o pięć klas gorzej.

Hell określany jest mianem cyberthrillera i nazwa ta wcale nie wydaje mi się przesadzona. Każdy dialog, odkrycie, spostrzeżenie i nowe wydarzenie jest bardziej jędrne i zwięzłe od poprzedniego, a głębi tamte wszystkie – dodaje naprawdę znakomitą muzykę. Wprawdzie rozmawiałem z ludźmi, którzy grając w tę grę chwytały się za głowę, nie mogąc polapać się w milionach zdań wypowiedzianych przez głównych bohaterów, jeśli jednak gra się wieczorem, w słuchawkach, nie zwracając uwagi na dialogi, a tylko koncentrując się na dźwięku i grafice, efekt może być znakomity.

Dużą niedogodnością gry jest powolny odczyt napedu CD-ROM, przy czym nie ma różnicy, czy korzysta się z napedu x2 czy x4 (CD-ROM o pojedynczej prędkości w ogóle się nie nadaje). Ponieważ jak już wspominałem, granie w Hell polega głównie na chodzeniu i częstym „otwieraniu” mapy, przeniesienie się z jednego miejsca na drugie trwa około minuty. Również uaktywnienie kieszeni (INVENTORY) wyciąga nas na około dziesięć sekund (licząc czas wejścia i wyjścia).



Wśród zachodnich „krytyków” oprogramowania, nie ma zgodności co do oceny gry Hell. Również w Polsce, o ile mogłem się zorientować, nie ma dwóch zbliżonych opinii, chociaż panuje „w tym temacie” raczej atmosfera lekkiej krytyki. Jest to z całą pewnością program dla ludzi lubiących dużo myśleć, dużo siedzieć i dużo oglądać, a co najważniejsze, posiadających sprzęt komputerowy za ponad 40 milionów.

Usatysfakcjonowani mogą być także ludzie korzystający namiętnie z solutionów lub wybierający się do szkół filmowych. Szczególnie ta druga grupa mogłaby się tu wiele nauczyć.

LUKE

*) Gdzieś to wyczytałem.



Dystrybutor: IPS & UComp
Firma: GameTek & Take 2
Rok produkcji: 1994
Cena (PC-CD): 103,70 zł
Opis w Top Secret: 39'95

NIKTÓRE MAGICZNE SŁOWA

1. SEASAME
2. IMPERATOR
3. FOGGY BOTTOM (GGYTTOM)
DEAN STERLING (ANERLING)
JEREMY VERDI (REMYRDI)
4. GOD'S JUSTICE!
5. BLOODNET
6. SORROW, DECKING UNIT
WEALTH, LOS ANGELES

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): SVGA (standard ves)

Muzyka (PC): AdLib, Covox Sound Master II, Gravis UltraSound, Pro Audio Spectrum, Roland LAPC-1/SCC-1, Sound Blaster/Pro/16/AWE-32, Wave Blaster

Minimalne wymagania (PC-CD): MS-DOS 5.0, 486 DX + 4 MB RAM, 23 MB na HDD, CD-ROM (zalecany DS), mysz



SOLUTION

Jack wydostaje się z paki i niszczy podstawowy napęd Twojego statku – hyperdrive. Jedynym ratunkiem jest wylądowanie na planecie LIXA, na której wydobywano kiedyś gazowe paliwo do rakiet. Zanim opuścisz statek, weź jednak śniadanie i apteczkę a także pogadaj z pokładowym komputerem (ma na imię Booby) – dzięki temu otrzymasz kartę do komputera w kopalni.

Odszukaj pomieszczenie z windą i poproś Jacka aby zjechał na dół. Przy pomocy noża (jest w pakunku ze śniadaniem) odetnij linę a potem zawołaj gościa na górę. Teraz Ty zjedź na dół, zmontuj urządzenie wspinaczkowe i wykorzystaj je nad przepaścią.

W pieczarce znajdziesz niefortunnego górnika, który poczęstuje Cię kartą ID do komputera na górze.

Inteligencja podpowiada Ci, jak naprawić komputer. Najpierw przełoż bebeczy (płytkę i dyskietkę) z jednego obwodu do drugiego, następnie włóż kartę ID do slotu PCMCIA... (itd) a na końcu zaktywizuj wszystkie karty otrzymaną na statku. Z dyskietką udaj się do Booby i dokładnie wysłuchaj jej wywołów.

Następnym Twoim celem jest planeta BROGUS.

Niestety spotyka Cię na niej duża przykrość – zieloni rakurują Twój statek i na wszelki wypadek zabierają system nawigacyjny (jego odzyskaniem zajmie się na szczęście Jack). Ty na razie znajdź kijaszek, strąć przy jego pomocy owoc z drzewa i napełnij strzykawkę narkotykiem. To jeszcze nie wszystko – żołnierze są dobrze wyszkoleni i nie da się ich ukłuć bez ryzykowania własnym życiem. Zabierz dowódcę monokl, ściągnij flagę i przy pomocy tych przedmiotów zdetonuj beczkę. Gdy strażnik pobiegnie sprawdzić co się stało, dodaj mu do kawki trochę soku.

Teraz możesz już bez problemów zorganizować akcję ratowania żołnierzy. Nie obędzie się oczywiście bez pomocy Jacka, który musi uaktywnić działko (na zewnątrz). Samo celowanie jest proste jak drut. Już po podziękowaniach, uściskach i pocałunkach możesz sprawdzić pierwszą współrzędną prowadzącą do bazy obcych.

Pozostałe informacje znajdziesz na szulerskiej planecie GELT. Zanim jednak dostaniesz się do kasy, musisz przegadać robotę-hostessę. Na samej górze czeka na Ciebie para zakochanych – Rulch i Tennment, starzy znajomi Jacka. Po dłuższych indagacjach dostaniesz pozwolenie na grę w okno a pieniądze na to użyczy playboy w brązowym garniturze.

Aby udowodnić, że przy stoliku kartują, musisz zwyciężyć jakąś kartę i poczekać kilka kolejek, aż pojawi się identyczna. Bierzesz ją oczywiście i z kompletnym oskarżeniem wędrujesz do szefa. W nagrodę zwrócić Ci statek (wcześniej został oczywiście zarekwirowany – Jack przegrał go w karty) i Tennment opuści biuro.

Recepcjonista piętro niżej, po dłuższej rozmowie użyczy Ci bezcennej informacji – nazwę firmy myjącej okna. Dzięki temu będziesz mógł zająć się „czyszczeniem” balkonu u Tennmenta – a konkretnie odnajdziesz na dachu budynku identyczny najdajnik jak na BROGUS-ie.

Wróć grzecznie na statek i wprowadź parę zdobytych współrzędnych. Nie dolećisz jednak do celu, ponieważ zostaniesz wzięty przez kolonistów na LOVE'S PLANET. Tu zabawisz się w komandoskę – po gadkach szmatkach z kolonistami, zabierz broń (nie zapomnij naładować), amunicję, flary i ruszaj na poszukiwanie matki obcych. W penetrowaniu jaskiń pomagają flary (używane jako nie Ariadny) oraz magpa zamieszczona w Top Secret. Gdy już zabijesz bydlę, wróć na statek.

A teraz czeka Cię awaria Booby. Przy pomocy widelca otwórz śluzę powietrzną, znajdź panel (obok radaru) i załatw sprawę. Na czas rebootowania się komputera wylądujesz w raj (HAVEN). Zachowuj się jednak „wręcz przeciwnie” i spadnij mnichowi na głowę – dzięki temu będą mogli zamknąć was w celi. Wyjdź przez okno, ochlap mnicha (drożdże) i zabierz mu kostium. Następnie zerwij święty kwiatek i porozrzucaj płatki na drodze do celi Jacka. Resztę załatwią mnisz, wysyłając Jacka ekspresem.

Ostatnią planetą jest wielka elektrownia, opanowana przez anomalie magnetyczną (i czasową). Tam będzie już jednak łatwo – wystarczy zmortować przedłużacz, uruchomić elektromagnes, skleić kryształ i rzucić go przed siebie.



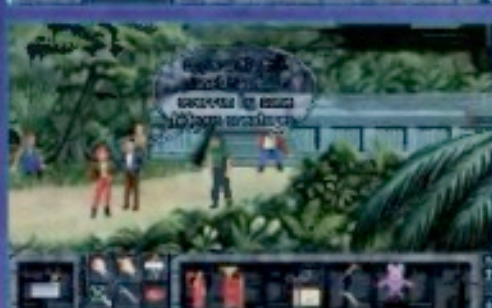
Guilty

Przyznam się bez bicia, że bardzo lubię gry tego rodzaju. Nie za łatwe, nie za trudne, ubarwione prostą ale i ciekawą grafiką, wypełnione znakomitymi dialogami – jeśli ktoś tylko zna dostatecznie jakiś „zachodni” język. Jest to gra w sam raz dla rozwijającej się młodzieży w wieku 10-16 lat, która lubi pogłówniować, pośmiać się i pobawić.

Wprowadzie w Top Secret zamieszczono kompletny solution do tej gry, ale dotyczył on tylko postępowania męskim bohaterem – Jackiem Laddem. Dla tych, którzy mają ochotę wcielić się na chwilę w feministkę Ysanne, przygotowałem ten skrótowy solution.

Guilty CD jest bogatszy o kilka ładnie zrobionych 30 sekundowych animacji oraz oczywiście full talking w wersji angielskiej.

LUKE



Dystrybutor: IPS & LComp
Firma: Psygnosis
Rok produkcji: 1995
Cena (PC, PC-CD): 85,40 zł
Cena w TS: 36,95

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): AdLib/GOLD, Gravis UltraSound, Microsoft Windows Sound System, PC Speaker, Pro Audio Spectrum/Plus/16, Roland MT-32, Sound Blaster/PRO/16/AWE-32, Turtle Beach Multisound
Minimalne wymagania (PC): MS-DOS 5.0, 386 DX/40 + 4 MB RAM, 20 MB na HDD, mysz
Minimalne wymagania (PC-CD): MS-DOS 5.0, 386 DX/40 + 4 MB RAM, CD-ROM, 5 MB na HDD, mysz
Wersje językowe (PC): angielska, niemiecka, francuska, włoska, hiszpańska
Full Talking (PC-CD): angielski



US Navy Fighters



Dystrybutor: IPS & LiComp
Firma: Electronic Arts
Rok produkcji: 1994
Cena (PC-CD): 103,70 zł

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): SVGA (zalecany 1 MB pamięci)
Muzyka (PC): AdLib/GOLD, ATI Stereo, Sound Blaster/PRO/16/AWE-32, Pro Audio Spectrum/16, Turtle Beach MultiSound, ASC Media MasterSynth, MPU-401, Roland LAPC-1/MT-32/Sound Canvas
Minimalne wymagania (PC-CD): MS-DOS 5.0, 386 DX/40 + 4 MB RAM, 16 MB na HDD, CD-ROM, mysz



US Navy Fighters



Na to, że komputery z procesorem 386 przestaną nadawać się do symulatorów, zanosilo się już od roku. Zaczęło się od **Flight Symulatora 5**, który na sprzęt gorszy niż 486 DX reagował niechętnie, a potem... pojawiło się kilka programów, już tylko teoretycznie chodzących na „trójkach” – m.in. **Strike Commander** (Bajtek 1/94 i 5/94), **Pacific Strike** i **TFX** (Bajtek 12/94). Piszę „teoretycznie”, ponieważ każda z tych gier na 386 DX/40 zachowywała się jak symulator flegmatycznego zółwia, a nie myśliwca.

Dzięki **USNF** możecie znaleźć się za sterami następujących samolotów: F-14B Tomcat, F/A-18D Hornet, F-22A Lightning II, A-7E Corsair II, SU-33 Flanker-D i F-104N Starfighter. Aby jednak do tego doszło, należy zdecydować się na tryb szkolenia, a do wyboru są:

- pojedynczy lot (**SINGLE**) – wybierasz jedną spośród 50 misji, swój samolot i zupełnie dowolne uzbrojenie,
- kampania (**CAMPAIGN**) – podobnie jak w **SINGLE**, ale dodatkowo można zapamiętywać stan służby, pojawiają się komentarze kolegów i dowódców, samoloty wymagają tankowania i napraw, piloci mogą ginąć,
- szybki start (**QUICK**) – wybiera się liczbę i wyszkolenie przeciwników, dystans do celu, pułap oraz od 1-3 własnych pilotów i dowolne samoloty,
- własna misja (**CREATOR**) – profesjonalny edytor misji, umożliwiający wprowadzenie praktycznie każdego, sensownego scenariusza.

Prawie każdy symulator wyprodukowany po 1993 roku, posiada u góry ekranu mniej lub bardziej rozbudowany pasek opcji. Oto jak wygląda on w **USNF**:

- ▲ **dźwięk** – regulacja pięciu składowych odgłosów oraz muzyki,
- ▲ **grafika** – trzypoziomy regulator detali, tekstura oceanu, lądu i nieba,
- ▲ **sterowanie** – joystick, joystick z przepustnicą, klawiatura, pedały, Flightmaster,
- ▲ **wyświetlacze** – standardowy HUD, 5 rodzajów naróżnych okienek podających stan samolotu, broni, radar, widoki z kamery,
- ▲ **widoki spoza kabiny** – w sumie 10, m.in. z rakiety, na cel, na samolot własny i przeciwnika; płynna regulacja kąta patrzenia,
- ▲ **ułatwienia** – kilkanaście, m.in. wyłączenie kolizji, blackoutu, sunblindu, uderzeń o ziemię, możliwość włączenia nieskończonej ilości paliwa i amunicji,
- ▲ **skala czasu** – od -1 do x8.

Bardzo spodobała mi się szybkość z jaką nieprzyjacielskie samoloty strącały mnie na ziemię. Odpalać rakiety, rzucać flary czy namierzać cel trzeba równie dobrze jak czynią to zawodowi piloci. Wymaga to czysto manualnych ćwiczeń – instrukcja do grubych (jak na symulatory) nie należy, liczy sobie 100 stron w tym około 30 dotyczy obsługi samolotu w powietrzu a dalsze 20 wykonywania manewrów, takich jak lądowanie na lotniskowcu czy unikanie rakiet.

USNF pozwala na korzystanie z rozdzielczości od 320x200x256 (256 KB pamięci na karcie), przez 640x480x256 (512 KB) do 1024x768x256 (1 MB). Autorzy gry podzieliili użytkowników komputerów na następujące kategorie:

- **386 DX** – mogą używać jedynie najniższej rozdzielczości z wyłączonymi teksturami i dźwiękiem (inaczej nastąpi opisywany efekt zółwia),
- **wolne 486** – podobnie jak 386 DX, tylko że z możliwością włączenia dźwięku,
- **szybkie 486** – grafika maksymalnie 640x480, wyłączone tekstury,



- **Pentium** – optymalnie 800x600 z włączonymi teksturami lub 1024x768 w wyłączonymi.

Jest to zdecydowanie najlepszy i najbardziej widowiskowy symulator ze wszystkich jakie do tej pory powstały – m.in. dzięki doskonałej grafice samolotów a także sekwencjom video pomiędzy misjami. Również muzyka oraz efekty dźwiękowe w czasie wykonywania misji stoją na najwyższym poziomie. Powinien posiadać go każdy fanatyk symulatorów, który tylko ma dobry sprzęt.

LUKE

■ Witamy w nowej rubryce, która będzie wam donosić, co tam nowego w wielkim świecie gier komputerowych. Nowego, powinniśmy właściwie pisać w cudzysłowach, bo często to co opisaliśmy tu jako zupełną nowość, w tej chwili będziecie mieli już okazję kupić. Tak czy inaczej, te kilka kolumn ułatwi wam orientację w dżungli gier komputerowych. Zawarte tutaj informacje oparte są na prasie zagranicznej, a także na najnowszych demosach. Programy, w które mieliśmy okazję grać dzięki tzw. playable demo, otrzymały ocenę od 1 do 5 gwiazdek. Kryteria takie jak zwykle: grafika, muzyka i stopień "wciągalności". Gry, które ocen nie posiadają należą do grupy "przyszłościowej", (teraz rozumiecie już wymowę tych cudzysłowów), co oznacza, że "jeszcze" się nie ukazały. Tak duża objętość jest uzasadniona tym, że dopiero zaczynamy. Myślę, że w przyszłych numerach rubryka ta nie będzie przekraczać 2-3 kolumn a tematykę rozszerzymy także na najnowszy sprzęt do grania, m.in. helmy.

ACCOLADE

★★★★ Hardball 4 z tejże stajni to nic innego jak tylko super-rancki symulator baseballa. Zachwyca bardzo piękną grafiką, bo postacie zawodników nakręcono techniką video. Dzięki temu, jak się pewnie domyślacie, animacja nie ma sobie równych. Do tego trzeba dodać masę fajnych opcji, jak wybór prawy lub leworęcznych graczy, savegame'y, replay'e a poza tym możliwość dozwolonego rozmieszczania zawodników na boisku. W sumie – pychota!



Hardball 4

ACTIVISION

Szykują dla nas prawdziwy majstersztyk: walkę o supremację w kosmosie za sterami olbrzymich robotów. Trójwymiarowa grafika, inteligentni przeciwnicy, 14 wojowników i 50 misji do wyboru! Nad Mechwarrior 2 pracował przez dwa lata 25-osobowy zespół a firma włożyła w grę 2 miliony dolarów! Program latem ma ujrzeć światło dzienne. Trzeba jeszcze wspomnieć, że jak dotąd to największa inwestycja Activision. Czy udana? Zobaczymy.

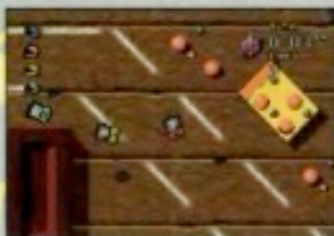


Mechwarrior 2

CODEMASTERS

★★★★ Micro Machines 2 to gra dla wyścigowych maniaków i ludzi z poczuciem humoru. Śliczna, „wesola” grafika, niesamowita szybkość i duuuuzo humoru. No i oczywiście niewiarygodna opcja Party-player dopuszczająca do gry nawet 16 osób! Dzięki temu można rozruszać nawet najdrętwiejszą imprezę a gra zajmuje „tylko” 2 CD (być może powstanie także wersja dyskietkowa).

Minimum: 486 DX/33, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM



Micro Machines 2

DIGITAL INTEGRATION

Na razie mamy tylko demo, ale i ono wskazuje na to, że Apache Longbow będzie czymś niezwykłym. Przepiękna grafika („kompatybilna” z Commanchem) i animacja tego symulatora śmigłowca bojowego każe z niecierpliwością czekać na całość.



Apache Longbow

ELECTRONIC ARTS

★★★★ Bullfrog, pod egidą Electronic Arts najwyraźniej kwitnie. Po ogromnym sukcesie Magic Carpet, dołączyło do swej kolekcji kolejną perelkę – High Octane. Są to wyścigi przyszłości, w której przeciwników eliminujesz nie tylko dzięki mistrzowskiemu opanowaniu kierownicy, ale też korzystając z różnego rodzaju broni. Grafika oczywiście trójwymiarowa o rozdzielczości 640x480, możliwość gry w sieci, a do tego niewiarygodne kraksy. Niestety program najlepiej spisuje się na Pentium.

Minimum: 486 DX2/50, 8 MB RAM, VGA, CD-ROM DS



High Octane

EMPIRE

★★★ Braindead 13 – coś specjalnie dla wielbicielei „klimatów”, z Dragon's Lair. Grafika sprawia wrażenie, jakby pracował nad nią kreślarze ze studia Disney'a, dzięki czemu gra wydaje się być wyjątkowo przyjemna (szczególnie dla oczu).

Minimum: 386 SX/33, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM DS



Braindead 13

GAMETEK

★★ Kto z nas nie grał kiedyś w Lemmingi... Niestety Baldies, choć ideę ma podobną, nie posiada czynnika „wciągającego”. Grafika jest bardzo staranna, z płynnym oddaleniem i przybliżaniem, ale czy to wystarczy na sukces?

Minimum: 486 SX, 4 MB RAM, VGA, mysz



Baldies

★★★★ Za to za niepodważalny sukces GameTeKa można uznać The Brutal Challenge, którego przyznajemy najwyższą ocenę za dowcipny pomysł. Autorzy pokusili się mianowicie o pastisz na sławetne Mortal Kombat. Począwszy od aranżacji gry, przez nawalające się postacie a skończywszy na super-ciosach – wszystko zostało kompletnie „powykręcane”. Mogła by to być nędzna imitacja MK, gdyby nie totalne poczucie humoru autorów Brutalnej Potyczki.

Minimum: 486 SX/33, 4 MB RAM, VGA



The Brutal Challenge

+ Fairway to Heaven należy do jednego z niewielu programów, które otrzymały tak niską ocenę. Jest to symulator golfa, wyróżniający się przede wszystkim nieciekawą grafiką i animacją, a także częściowym brakiem efektów dźwiękowych.

Minimum: 386 DX, 4 MB RAM, VGA, mysz



Fairway to Heaven

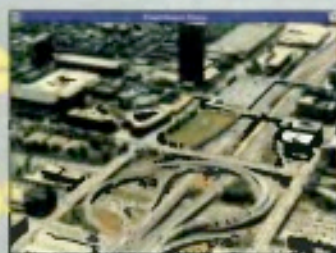
GT INTERACTIVE

Po sukcesie dwóch części *Mortal Kombat*, które rozslawiły firmę Probe Entertainment, pałeczkę przejęło GT Interactive. *Mortal Kombat 3* ma ukazać się dokładnie 13 października br., a dzień ten autorzy ochrzcili mianem *Śmiertelnego Piątku*. W mordobiciu pojawi się ośmiu nowych wojowników, a dodatkową atrakcją ma być animacja, która pozwoli nam „zmienić się” w krwiożercze zwierzę, gdy tylko wykończymy delikwenta. Brrr!

IMPRESSIONS

***** Wydawać by się mogło, że kolejne gry oparte na schemacie *SimCity* nie mają już szans na sukces. Otóż *Powerhouse* udowadnia, że tak nie jest. Tym razem historia przenosi nas w 21 wiek, gdzie trzeba walczyć o źródła energii i ich prawidłowe wykorzystanie. Program pracuje w środowisku Windows (co ułatwia obsługę), ilustrowany jest wstawkami video i... w 100% zasługuje na te pięć gwiazdek!

Minimum: 386 SX, 4 MB RAM, SVGA, CD-ROM



Power House



Power House

INFOGRAMES

*** Pan Howard Phillips Lovecraft, szaleniec i ekscentryk, pisał swego czasu dość przerażające horrory. Właśnie na pod-

stawie jednego z nich („Góry Szaleństwa”) napisano *Prisoner of Ice*. Wyróżnikiem tego *adventure'a* jest fantastyczna grafika – postacie stworzone z zastosowaniem techniki 3D, a tło malowane było ręcznie i skanowane. Zobaczymy, czy zrobi karierę.

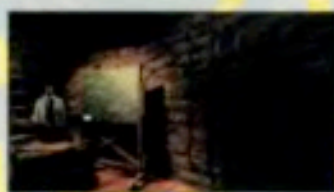
Minimum: 386 SX/33, VGA



Prisoner of Ice

INTERPLAY

Frankenstein to ostatnio bardzo popularny temat. Ci z Interplay uznali, że mogą na nim zbić kasę i oto nadchodzi... Grafika typu 3D, dużo wstawek video, obecność gwiazdy srebrnego ekranu – Tima Curry (to ten z *Rocky Horror Picture Show*) a całość widziana oczami potwora... Niestety, program pracuje pod Windows i wymaga „raczej” dobrego sprzętu.



Frankenstein

LUCAS ARTS

Na targach komputerowych E3 w Los Angeles, LucasArts oficjalnie ogłosiło, że trwają prace nad *Rebel Assault II*. Autorzy zamierzają zaangażować aktorów w miejsce tradycyjnych postaci generowanych przez komputer a przyszłe przygody nie będą w żaden sposób oparte na scenariuszu *Gwiezdnych Wojen* – jedynie środowisko i bohaterzy będą ci sami. George Lucas po raz pierwszy pozwolił komukolwiek na nakręcenie materiału dotyczącego *Gwiezdnych Wojen*, nie opartego o żaden z jego scenariuszy.



Rebel Assault II

MINDSCAPE

***** Tym razem na nawałnice chce się dorobić Mindscape. Gra *Warriors* godna jest polecenia głównie ze względu na trójwymiarową grafikę! Walkę możemy oglądać z 22. różnych rzutów kamery, z czego połowa jest w wysokiej rozdzielczości. Niestety, program ten nie może równać się z *Mortal Kombat* pod względem liczby i różnorodności ciosów, ale i tak gorąco go polecam.

Minimum: 486 SX/33, 4 MB RAM, SVGA, CD-ROM



Warriors



Warriors

***** Wygląda na to, że także *Air Power* udało się Mindscape'owi. Jest to bowiem strategiczny symulator lotu (dowodzisz ogromną flotyllą złożoną z Zeppelinów i myśliwców) ze wszystkimi bajerami takimi jak dowodzenie z mostka, dysputy polityczne, pogawędki w barze a la *Wing Commander* itp. Grafika VGA/SVGA ze wstawkami video.

Minimum: 386 DX, 8 MB RAM, VGA



AirPower



AirPower

OCEAN

W październiku ma ukazać się druga część TFX-a - TFX:

EuroFighter 2000. Grafika SVGA i animacja są podobno fenomenalne. Trudno się zresztą dziwić, bo przecież *Digital Image Design* należący do korporacji Ocean, przygotowuje również profesjonalne symulatory dla zawodowych pilotów samolotów bojowych!

PSYGNOSIS

Najnowsza gra *Psygnosis* – *Urban Decay* – będzie zrobiona z wykorzystaniem engine'u z *Ecstatica*ni, ale zamiast nieporęcznego miecza, bohater (bohaterka) otrzyma broń palną. Autorzy zapowiadają, że program będzie krwawy i okrutny (m.in. oglądanie agonii pogiębionej ofiary). W związku z tym należałoby się zastanowić czy nie powinien być dostępny tylko dla pełnoletnich użytkowników – źródła podają jednak sprzeczne informacje i nie wiadomo czy *Psygnosis* zdecyduje się na ograniczenie wiekowe.



Urban Decay

***** Tymczasem na rynku pojawiły się 3 nowe gry tej firmy. Zacznę może od *Darkera*, który jest niczym innym jak powietrzną (a czasem podziemną) strzelanką, graficznie zrobioną jednak tak wspaniale, że nie sposób się od niej oderwać. Jesteś pilotem samolotu patrolującego w nocy przestrzeń nad *Delphi City* i oczywiście masz eliminować wszystko co lata (z wyjątkiem wróbli). Cudna animacja, grafika klasy 3D i specyficzny nastrój czynią z tego programu prawdziwą (ale graficznie ciemną) atrakcję.

Minimum: 386 SX/25, 4 MB RAM, VGA



Darker



Darker

+++ Kolejną propozycją to Lemmings for Windows. O tym rozpisywać się nie będę, bo jest to dokładne przeniesienie starych, dobrych Lemmingów w środowisko Windows. Trochę tylko denerwuje ułożenie okienek, bo program w rozdzielczości 600x800 zajmuje tylko 2/3 ekranu.

Minimum: 386 DX, 4 MB RAM, VGA, Windows, mysz



Lemmings for Windows

+++++ I nasze miłe stworki raz jeszcze, ale tym razem w wersji 3D! Lemmings 3D to 100 nowych leveli, replay'e, nowi towarzysze (np. virtual-lemming), pyszna grafika SVGA, wstawki animacyjne, obsługa Cyberman'a i konsoli a także wiele innych atrakcji. Ale to co najpiękniejsze to jednak trójwymiarowość...

Minimum: 386 DX, 4 MB RAM (VGA) lub 8 MB RAM (SVGA), mysz



Lemmings 3D

SIERRA

* **Battledrome** to kolejna kosmiczna strzelanka. Niestety oprócz możliwości grania przez modem, kabel i w sieci, a także różnorodnej ścieżki dźwiękowej (do wyboru rock'n'roll, techno i coś tam jeszcze) gra nie ma nic do zaoferowania.

Minimum: 386 DX, 4 MB RAM, VGA, mysz

++++ Na szczęście druga propozycja Sierry jest bardziej zachęcająca. **Last Dynasty** jest programem typu *combat-action*, o pięknie wyreżyserowanych walkach w przestrzeni kosmicznej, licznych wstawkach video i pięknej 256-kolorowej grafice o rozdzielczości 640x480. Gra wymaga Windows i dobrej znajomości angielskiego, bo jest *full-talking*.

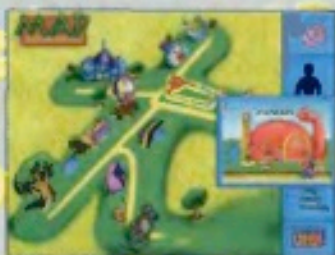
Minimum: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, MS Windows 3.1, CD-ROM DS, mysz



Last Dynasty

TEKMAGIK

+++ Nowość to to nie jest, ale ze względu na oryginalny pomysł **Body Park** znalazł się w tej rubryce. To nic innego jak kolejna, pół-edukacyjna propozycja dla najmłodszych, ucząca podstaw ludzkiej anatomii, zasad żywienia i higieny. "Cukierkowa", grafika czyni ten program jeszcze bardziej atrakcyjnym. Wstyd o tym pisać, ale rodzice ponoć także uzależniają się od tej gry.



Body Park

TIME WARNER INTERACTIVE

W zachodnich pismach komputerowych dużo pisze się ostatnio o nowej produkcji tejże firmy – **Primal Rage**. Ma to być kolejna nawalanka z serii nietypowych (p. *Rise of the Robots* lub *One Must Fall 2097*) – tym razem bić będą się potężne dinozaury! Każdy z tych przyjemniaczków został narysowany, by później stać się trójwymiarową kukiełką sfilmowaną w różnych bojowych pozach i „wrzucaną” do gry. Na efekt tych

kosmetyczno-plastycznych zabiegów będzie jeszcze trzeba trochę poczekać.

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

Ta firma oferuje nam z kolei dwa filpery. Jeden z nich – **Pinball Mania** został już wydany, ale **Pinball Illusions** to dopiero śpiew przyszłości.



Pinball Mania



Pinball Illusions

** Trzeba by się zastanowić, czy światu potrzebne są kolejne filpery. Przecież *Codemasters* odwalił kawał świetnej roboty przy *Psycho Pinball* i naprawdę trudno go przebić. **Pinball Mania** oferuje tylko cztery stoły, które w swym dążeniu do

uporządkowania i monotematyczności (patrz: fotka) są po prostu nudne. Efekty dźwiękowe sprawiają wrażenie kakaofonicznego balaganu, a i grafika – nic nadzwyczajnego.

Minimum: 386 SX/33, 2 MB RAM, VGA

Dużo lepiej za to zapowiada się **Pinball Illusions**. Stołów przygotowano tyle samo, ale za to jakie! Grafika SVGA sprawia wrażenie przestrzennej (blisko, coraz bliżej 3D), no i uwzględniono opcję *multiball*, która w dużym stopniu przyczyniła się do sukcesu *Psycho Pinball*.

US GOLD

Zacznijmy może od tego czego dziś jeszcze nie ma, ale będzie już wkrótce. Mam tu na myśli **Duke Nukem 3D**, o którym rozpisują się aktualnie różne zachodnie pisemka. Tyle szumu wokół tej gry robią DOOM-o-maniacy, spodziewający się czegoś pod każdym względem lepszego niż ograny już na wszystkie sposoby *DOOM 2*. Ma to być gra bardziej: krwawa, realistyczna, ciekawsza i przede wszystkim trójwymiarowa! Oczywiście przewidziano opcję *multi-player*, kilka różnych rzutów kamery a także *replay'e*. Czekamy z zapartym tchem.



Duke Nukem 3D

+++++ Mamy też już demo drugiej części programu *The Journeyman Project*, zatytułowaną **Burled In Time**. Wymagania to przede wszystkim MS Windows i Video for Windows (ostatnio coraz bardziej przydatny gadget). Gra sprawia znacznie lepsze wrażenie niż część pierwsza: trójwymiarowa grafika, płynna animacja, superancka muzyka, wstawki video i aż 3 CD! Pozostaje pa-luszki lizać i... szykować pieniądze na BARDZO szybki sprzęt.

Minimum: 386 SX/33, 8 MB RAM, MS Windows 3.1, CD-ROM DS



Buried in Time

***** Wygląda na to, że US Gold naprawdę wzięło się do roboty, bo oto kolejna pięciogwiazdkowa propozycja – 5th Fleet. Jest to program dla wszystkich wojennych nalogowców. Tym razem możecie kontrolować sytuację w Zatoce Perskiej i na Oceanie Indyjskim, a do dyspozycji macie flotę i lotnictwo. Można powiedzieć, że to gra na obraz i podobieństwo *Harpoon'a* z tą tylko różnicą, że uczeń przewyższył mistrza. Specjalnie polecam posiadaczom modermów... a właściwie polecam wszystkim.

Minimum: 386 SX, 4 MB RAM, VGA, mysz, Sound Blaster



5th Fleet

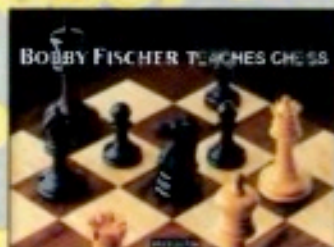


5th Fleet

***** Może powinniśmy troszkę mniej szafować maksymalnymi ocenami, ale to są naprawdę dobre programy. A *Bobby Fisher Teaches Chess* to autentycznie świetna produkcja. Pan Fisher był swego czasu najlepszym szachistą świata i oto mamy okazję uczyć się u niego trudnej sztuki gry w szachy. Program oparto na pięciuset partiach rozegranych przez niego, wprowadzono opcję nauki, dziesięć różnych poziomów trudności, zamieszczono

no historię szachów – wszystko to w trzech różnych językach: angielskim, niemieckim i francuskim. Grafika 2D i 3D. Generalnie – imponujące przedsięwzięcie.

Minimum: 386 SX, 4 MB RAM, VGA



Bobby Fisher Teaches Chess



Bobby Fisher Teaches Chess

*** Tu jednak kończą się programy klasy S. *Flight Commander 2*, choć pracuje pod Windows, nie oferuje żadnych rewelacji. To po prostu średniej klasy strategiczny symulator lotu. Widok na samolot wyłącznie z góry, uboga grafika, średniej klasy efekty dźwiękowe i synteza mowy.

Minimum: 386 SX, 4 MB RAM, VGA, MS Windows 3.1, Sound Blaster



Flight Commander 2

VIE

***** *Flight Unlimited* jest prawdziwą bombą wśród symulatorów lotu. Nie chodzi tym razem o rozwalanie wszystkiego co w powietrzu i na ziemi, ale o samą sztukę latania. Właśnie, tym razem zachowano wszystkie zasady aerodynamiki i wymogi profesjonalnego pilotażu. Wykonanie bezcki nie będzie już takim banałem jak dotąd... Na szczęście grę

wyposażono w opcję edukacyjną. Do tego dochodzi świetno – fenomenalno – cudowna, trójwymiarowa grafika. Miódzio! Gra powinna dostać Nobla z dziedziny rozrywkowej. Jaka szkoda, że takiej nie przyznają!

Minimum: 486 DX2/50, 8 MB RAM, VGA, CD-ROM DS



Flight Unlimited

VIRGIN

Producenci z tej znamienitej firmy postanowili kontynuować serię interaktywnych gier strategicznych zapoczątkowanych przez *Dune*. Ich najnowszy produkt nosi nazwę *Command & Conquer* i jest najbardziej rozbudowaną grą tego typu jaka kiedykolwiek powstała – sama grafika zajmuje około 1.6 GB. Program posiada wszystkie zalety *SimCity 2000*, *serii Dune* i *Warcraft* – znaczy to, że ma je wszystkie pod sobą. Do wyboru jest 18 misji, a w każdej z nich możesz używać sprzętu począwszy od wojskowego jeepa, poprzez czołgi aż do satelity wyposażonego w broń nuklearną. Komputer „uczy się” Twoich metod gry, a jeśli masz kłopoty, ułatwia Ci misję. Kolejne elementy programu realizowane są w zależności od tego jak sobie radzisz.

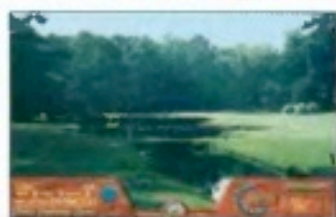
Minimum: 486 DX, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM



Command & Conquer

ULSTER

Opracowane na podstawie:
– PC Format 6'95 i 7'95
– PC Gamer 7'95



Picture Perfect Golf

Program ten to niewątpliwie wydarzenie, ale głównie ze względu na zaangażowanie fotografików a nie programistów. Albowiem producenci gry zapragnęli stworzyć coś nowego, dzięki maksymalnemu urealistycznieniu wyświetlanego na ekranie komputera obrazu. Wynajęli więc ludzi, którzy bardzo dokładnie obfotografowali dwa znane amerykańskie pola golfowe – *Harbour Town* i *Coeur d'Alene* – po czym efekt ich pracy zeskanowali.

Szkoda, że nie chciało się im równie mocno przyłożyć do algorytmu gry, co widać zresztą już po pierwszych uderzeniach kijem. Piłeczka leci trzy razy szybciej niż normalna a dokładne wycelowanie, mimo dużej baterii kijów golfowych, jest niemożliwe na skutek mało precyzyjnego i trudnego w obsłudze interfejsu użytkownika (mam tu na myśli typowy dla golfów „okrągłak”).

Opcje gry sprowadzają się do oglądania torów z każdego możliwego miejsca, grę w turniejach a także trening trudniejszych uderzeń. Według mnie zabrakło sporej dawki teoretycznej (rodzaje kijów, poprawne uderzenia, taktyka, zapis itp) a także treningu dla „zielonych” w tym sporcie – ja np. przez pierwszą godzinę nie umiałem wybić piłki w kierunku dołka, lokując ją co chwilę w wodzie bądź w drzewach.

Podsumowując, jedynymi zaletami programu są efekty muzyczno-graficzne, zrobione na miarę ery CD-ROM'ów (850 MB na dwóch krążkach to przecież niemal!), także możliwość gry przy użyciu klawiatury a także niskie wymagania (386 SX + 4 MB RAM).

LUKE



ADVENTURE SOFT

***** Zaczniemy od tego, że oto jest już druga część gry **Simon the Sorcerer**. Autorzy wskrzesili Sordida, który postanowił zemścić się na naszym miłym bohaterze i ponownie sprowadził go do krainy magii. Program zasadniczo nie różni się od części pierwszej: taka sama grafika, interfejs typu *point'n'click* i mnóstwo dowcipnych dialogów. Zabawa także równie dobra.

Minimum: 386 DX/33, VGA, 4 MB RAM



BLUEBYTE

*** Grałście kiedyś w *Monopol*? Nie? To właśnie macie okazję. **Dr Drago's Madcap Chase** to przeniesienie na komputer takiej gry planszowej. W zabawie może wziąć udział do ośmiu osób, a całość okraszono ładnie komiksową grafiką. Program pracuje w środowisku Windows.

Minimum: 386 DX/33, SVGA, Windows 3.1, 4 MB RAM, CD-ROM



BMG

Niestety, tym razem BMG Interactive nie oferuje nam niczego odłotowego. **Loadstar** to jeszcze jedna bezmyślna strzelanka, nie wyróżniająca się ani fabułą, ani opracowaniem. Program posiada wysokie, jak na to co sobą reprezentuje, wymagania. Autorzy starali wzorować się na *Konwoju*, filmie znanym widzom w naszym kraju. Niestety im nie wyszło – przykra sprawa...

Minimum: 486 SX/25, VGA, 4 MB RAM, VESA Local Bus (!), mysz



GREMLIN

Również od nich tylko zapowiedzi. Pierwsza to **Fatal Racing** porównywana do *Hi-Octane* i *Slipstream 5000*, czyli po prostu wyścigi. Grafika oczywiście trójwymiarowa, osiem super-samochodów do wyboru, trudne tory z rampami, pętlami i przebiegli przeciwnicy. Gra będzie pracować w sieci pozwalając na ściganie się aż 16. osobom. Sam wyścig oglądać można z kilku różnych rzutów kamery. Krótko mówiąc, paluszki liźać!



Druga pozycja to coś zupełnie innego. Mianowicie trójwymiarowy symulator piłki nożnej – **Actua Soccer**. Zachwycającą płynność, z jaką poruszają się piłkarze, osiągnięto nakładem 250.000\$ i ciężką pracą. Autorzy filmowali z sześciu różnych kamer piłkarzy podczas meczu a także w charakterystycznych dla futbolu akcjach. Efekt jest piorunujący, podobno...



GTE

***** **FX Fighter** liczy sobie już ze dwa miesiące, ale jest to gra, o której nie można nie napisać. Choćby ze względu na oszałamiający sukces *Mortal Kombat*... Tak, to kolejna nowa-lanka, lecz trójwymiarowa grafika, różne rzuty kamery i raczej... dziwaczni przeciwnicy czynią z niej prawdziwą atrakcję. Opanowanie wszystkich ciosów zajmie wam pewnie z rok, bo pod względem super-ciosów program bije na głowę nawet *Mortal Kombat*. Pomysłcie tylko – ośmiu wojowników i na każdego przypada jakieś 14 specjalnych uderzeń, a dla wszystkich wspólne jest jedyne 18... To dopiero jatk!

ELECTRONIC ARTS

Tym razem tylko dwie zapowiedzi. **Need For Speed** to wyścigi samochodowe, tym razem nie na torze, lecz na normalnej autostradzie, gdzie niestety grasuje „drogówka”. Nie wiem, czy wypada mi napisać, że przyjemnie popatrzeć na kraksy, ale to właśnie mocna strona tej gry – poślizgi, dachowania i eksplozje – wszystko widziane przez przednią szybę.

Druga propozycja to kontynuacja znakomitego *Flashbacka*, zatytułowana **Fade To Black**. Wielbiciele pierwszej części i *Another World* na pewno będą usatysfakcjonowani, gdyż jest do czego postrzelać, a grę okraszono wspaniałą grafiką 3D.



EMPIRE

The Civil War jest oczywiście grą strategiczną. Oferuje możliwość przeprowadzenia własnej kampanii lub poprowadzenia jednej z czterech historycznych bitew Wojny Secesyjnej. Całość w 101% zgodna z historią, która ilustrowana jest trójwymiarowymi wstawkami. Wasze zadanie to nie tylko wygrać wojnę (może zmienicie historię doprowadzając do zwycięstwa Południa i w USA nadal panować będzie niewolnictwo?), ale też ponieść przy tym jak najmniejsze straty. Grę przystosowano do pracy w sieci.

Minimum: 386 DX/33, SVGA, 4 MB RAM, mysz



Minimum: 486 DX/33, VGA, 4 MB RAM, CD-ROM



INFOGRAMES

Jeśli wyobrazicie sobie kombinację *A-Train*, *SimCity 2000* i *Transport Tycoon* to będziecie mieli błędne pojęcie czym jest **A IV Network \$**. Infogrames oferuje wam business-symulator, który pozwala na prowadzenie ogromnej korporacji. Nie pominięto niczego – musisz zająć się zarówno operacjami finansowymi, transportem dystrybuowanych towarów, kupnem, sprzedażą i produkcją – po prostu wszystkim. Infogrames przewidziało też nagrodę dla najlepszego gracza – przy zakupie programu jesteście automatycznie wciągnięci do międzynarodowej rywalizacji. Wystarczy wysłać potem swój najlepszy wynik i... czekać na gruuubą forszę.

Minimum: 386 DX/40, SVGA, 4 MB RAM

A teraz prawdziwa bomba – **Asterix and Caesar's Challenge**. Nie muszę chyba wyjaśniać, że gra powstała na podstawie komiksu pod tym samym tytułem. Można wcielić się w Astera lub Obelixa, zagrać samemu lub w szóstkę. Program przeznaczony raczej dla najmłodszych – wskazuje na to zarówno prostota zadań jak i komiksowa grafika, ale myślę, że wielu z was znów poczuje się dziećmi, by tylko sobie w to zagrać.

Minimum: 386 DX/33, VGA, 2 MB RAM



Ostatnia propozycja Infogrames nosi tytuł **Chaos Control** i jest klasyczną strzelanką. Nie ma żadnej extra broni, doładowania czy bonusów. Po prostu gracie, aż was załatwią lub wy załatwicie ich (to pierwsze zdarza się stanowczo częściej). Jedyna zaleta to niezła grafika z płynnym scrollingiem.

Minimum: 486 SX, VGA, 4 MB RAM, CD-ROM



LUCAS ARTS

Gra **Calla 2095**, mająca ukazać się na Gwiazdkę, już teraz robi sporo zamieszania w świecie maniaków **DOOMa**. Wszystko przez to, że choć w założeniach **DOOM**-podobna, graficznie wygląda jak film animowany... Autorzy zapowiadają dużą ilość frajerów do odstrzelenia, sporo zdrowego humoru (w takich okolicznościach?!), i arsenal wagowo przekraczający możliwości udźwignięcia zwykłego mężczyzny – miejmy nadzieję, że w związku z tym dołączą do zestawu cięzarówkę.



MICROPROSE

Chyba nie pomyślę się pisząc, że symulatory wyścigów przeżywają renesans. Microprose wypuścił we wrześniu **Formuła One Grand Prix 2** – wiernie odwzorowanie tych słynnych zawodów. Program zrobiono z niesłychaną dbałością o szczegóły – nawet drzewa przy torze umieszczone są dokładnie tak jak w rzeczywistości. Grafika oczywiście 3D, kilka rzutów kamery, niektóre nawet umieszczone na karoserii pojazdu, no i rywalizacja jak w prawdziwej **Formule 1**.



Z kolei **1944: Across the Rhine** to symulator innego rodzaju, mianowicie czołgu. Uściślając – plutonu lub kompanii tychże maszyn. Program poprzetykano wspaniałymi wstawkami 3D, umożliwiono walkę po oba stronach frontu i wybór rangi, co automatycznie decyduje o poziomie trudności. Możliwe są też awanse. Unikalna hybryda strategii, symulacji i gry wojennej wymaga maksymalnego zaangażowania szarych komórek.

Minimum: 486 DX/33, VGA, 8 MB RAM, CD-ROM



++ **Breakthru** i **Clockwerx** to dwie gierki logiczne napisane przez Alexa Pajitnowa. **Breakthru** nawiązuje do tradycji **Tetrisa**, z tym że zamiast budować ścianę, burzysz ją. **Clockwerx** natomiast... cóż musicie to zobaczyć sami.

Minimum: 386 DX/33, VGA, 4 MB RAM, Windows 3.0



MINDSCAPE

SU-27 Flanker to kolejny symulator lotu. Autorzy zapowiadają inteligentnych przeciwników; cele zarówno wojskowe jak i cywilne; walki z F-16, MIG-27, SU-25; pełne uzbrojenie rakietowe typu *Cruise*, *Maverick* i *Harpoon*. Program ma być dostępny nawet dla posiadaczy karty EGA, ale też uruchamiać się w trybie SVGA pod Windows 95.



MIRAGE

+++ A oto kolejna gra strategiczna typu „ruch za ruch” – **The Perfect General 2**. Niektórzy pamiętają pewnie część pierwszą. Program wzbogacono o możliwość działania przez modem, grafikę SVGA ale nie 3D – po prostu widok z góry na pole walki.

Minimum: 386 SX/25, SVGA, 4 MB RAM



SIERRA

++++ Firma przywróciła do życia Rogera-sprzątacza w następnej, szóstej już części **Space Quest**. Program pracuje pod Windows w rozdzielczości 640x480, posiada standardową obsługę ikon – za pomocą myszy, a graficznie i muzycznie nie różni się od poprzednich części. Tyle tylko, że jest *full-talking*.

Minimum: 386 DX/33, VGA, 4 MB RAM, Windows 3.1



VIRGIN

+++++ Mamy jedynie demo **Heart of Darkness** – nowej produkcji tejże firmy, lecz wygląda ono imponująco: piękna, trójwymiarowa grafika, płynna animacja i muzyka zapierająca dech w piersiach (została ona, *nota bene*, nagrana przez profesjonalną orkiestrę symfoniczną). Autorami programu są twórcy

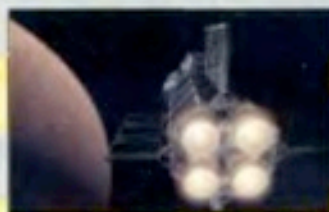
Flashbacka i *Another World*. I co wy na to?

Minimum: 486 DX/33, VGA, 4 MB RAM, Sound Blaster



+++++ Również **Mission Critical** istnieje chwilowo jedynie jako demo. Ma to być superancki *adventure* rozgrywający się w gwiazdnej przyszłości z grafiką 3D, wstawkami video, płynną animacją i extra muzyką. Wszym zadaniem, jako dowódcy wspaniałego statku kosmicznego napędzanego energią słoneczną, będzie zakończenie długotrwałej, wyniszczającej wojny we wszechświecie.

Minimum: 386 DX/33, VGA, 4 MB RAM, karta muzyczna, karta graficzna VESA



I na zakończenie zapowiedź jeszcze jednych wyścigów. **Screamer** oferuje 6 podstępnych torów we wspaniałej grafice 3D, do wyboru samochody: Ferrari, Porsche, Bugatti, Alfa Romeo, Mitsubishi i wiele innych i przede wszystkim uczucie pędu spotęgowane przez fantastycznie płynną animację (na P90 w szczególności...).



Ulster

Opracowane na podstawie:
– PC Format 8'95
– PC Gamer 8'95

Komputerowe RPG

Witam po raz trzeci. Tym razem artykuł nie będzie poświęcony żadnemu konkretnemu systemowi RPG. W zamian za to chciałbym opisać kilka gier komputerowych, które moim zdaniem są godne spędzenia odrobiny czasu przed ekranem monitora. Aby nieco ułatwić czytelnikom własną próbę interpretacji wartości gry, podzieliłem opis każdej z nich na następujące części:

1. Treść scenariusza gry,
2. Ciekawe, charakterystyczne dla danego programu rozwiązania oraz techniczna strona zabawy (walka, czary itp),
3. Poziom grafiki oraz muzyki,
4. Moja subiektywna ocena.

ELDER SCROLLS (ARENA)

1. Świat gry jego mieszkańcy nazywają Areną. Powodem tego są walki, które były toczone pomiędzy jego mieszkańcami przez ponad czterysta lat. Ostatnimi czasy jednak znalazł się człowiek, któremu udało się zjednoczyć zwaśnione strony,



ELDER SCROLLS (ARENA)

Nastał pokój, a wyżej wymieniony mężczyzna, tytułowany odłąd Imperatorem, sprawował należne mu rządy.

Taki stan rzeczy nie trwał niestety długo, a to za sprawą spisku nadwornego maga władcy. Jagar Tharn, bo tak się ów człowiek nazywał, pchnięty am-

bicjami, wyekspediował króla do innego wymiaru. Od tej pory sam objął tron i wzywając z sąsiednich światów najprzeróżniejsze bestie próbuje zawiadnąć całym Imperium.

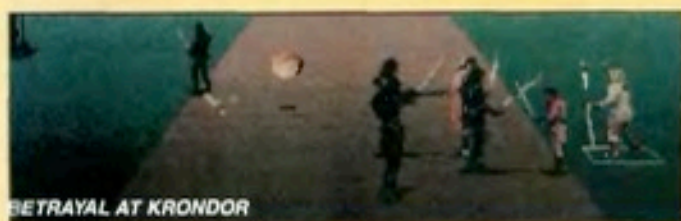
Jedyną nadzieją jesteś oczywiście Ty, szanowny graczu. Dowiadujesz się o tym usiłując wydostać się z imperialnych lochów. O Twoim przeznaczeniu mówi Ci Ria Silmane, czarodziejka, która także uciekała od gniewu uzurpatora. Podobno kluczem do zwycięstwa jest pewna laska. Nieszczęśliwie jej osiem części jest porozrzucanych po całym świecie. Zadaniem gracza jest zebrać je i połączyć w całość.

2. Postać można stworzyć na dwa sposoby: albo wybrać dla niej profesję, albo zdać się na

ko dla magów) a także wielkość świata gry. Niestety miasta są do siebie bardzo podobne, a podziemia i opuszczone domostwa mają zawsze zbliżony rozkład pomieszczeń.

W Arenie nasz bohater dysponuje dość dużym wachlarzem ciosów. Z własnego doświadczenia mogę powiedzieć, że nie ma większej różnicy jak się je zadaje – jedynymi stworzeniami, które nie reagowały na ciosy wyprowadzane z góry były kanalowe szczury. Co do innych przeciwników, to można ich tłuc w dowolny sposób.

3. Grafika jest ładna i płynna, widok pola gry duży i przejrzysty, postać można obracać o dowolny kąt. Momentami da się zauważyć prześwitujące ściany



BETRAYAL AT KRONDOR

lub oberwać od kogoś, kogo dzieli od gracza kilka centymetrów litej skały, ale na szczęście nie zdarza się to na tyle często by wypaczyć grę. Muzyka i efekty dźwiękowe niezbyt dobrze oddają nastrój gry.

4. Uważam, że Arena jest grą przereklamowaną – po tym co wypisywano w zapowiedziach, spodziewałem się czegoś znacznie lepszego. Podstawową wadą programu jest to, że gra na komputerach wolniejszych niż 486 nie ma najmniejszego sensu. Kolejnym problemem jest zawieszanie się gry bez najmniejszego powodu, co po jakimś czasie zniechęci nawet najbardziej zawziętych poszukiwaczy zaginionego artefaktu.

BETRAYAL AT KRONDOR

1. Program powstał na kanwie książki Raymonda Feista. Scenariusz gry został podzielony na dziewięć części (rozdziałów), co doskonale oddaje nastrój czytania tej powieści.

Na początku zadanie wydaje się być łatwe. Po prostu należy eskortować pewnego moredhela (jedna z ras zamieszkujących świat gry) do Krondoru. Podróż jest dość uciążliwa, ale największa niespodzianka czeka na jej końcu. Bramy do zam-



szuczną Inteligencję i odpowiedzieć na zadawane przez komputer pytania. Z tym drugim wariantem spotkałem się pierwszy raz i muszę przyznać, że komputer chwilami zaskakiwał mnie swoim wyborem. Bardzo miłym zaskoczeniem jest opcja przygotowywania własnych czarów (tyl-

ku są zamknięte i trzeba szukać drogi w podziemskich kanałach. Kolejne zadania są już o wiele trudniejsze i niebezpieczniejsze.

Główną zaletą **BAK** jest duża dowolność jaką autorzy zostawili graczom pod względem dążenia do zaplanowanego celu. Każde z zadań można wykonać na wiele sposobów, a wybranie najlepszego z nich należy wyłącznie do gracza.

2. Postaci się nie tworzy, używa się bohaterów wymyślonych przez Feista. Jednak już podczas gry, mamy dość dużą dowolność jeżeli chodzi o rozwój poszczególnych cech bohatera. Z biegiem akcji niektórzy z nich odchodzą, inni zaś oferują swoją przynależność do drużyny. Ci, którzy wracają ponownie, mają takie same współczynniki z jakimi nas opuścili. Zadbano także o przyzwoite „helpy” do wszystkich przedmiotów (prawy przycisk myszy).

Kolejną zaletą jest duży realizm walki. Bohaterowie nie walczą stając w jednym rzędzie, bo zwykle właśnie od ich ruchliwości zależy wynik potyczki. Ciosy dzielą się na pchnięcia i cięcia, można również strzelać z kuszy i rzucać czary. I tu uwaga: Po każdej walce należy próbować naprawić broń i zbroje (szybko się niszczą).

3. Grafika jest bardzo ładna, i to zarówno podczas zwykłego poruszania się grupą jak i podczas walki. O ile zwiedzając świat gry oglądamy świetnie wycieniowaną grafikę wektorową, to podczas spotkania z wrogami obraz zmienia się na pseudo-trójwymiarowe pole na którym widzimy walczących o życie bo-

haterów. Jeżeli dodać do tego piękne wprost, częściowo animowane wstawki graficzne, obrazujące niektóre z ważniejszych wydarzeń mających miejsce podczas gry, to **BAK** wyrasta na jedną z najlepszych pod względem grafiki gier role-playing. Muzyka i efekty dźwiękowe są również bardzo dobre, wprowadzają wierny nastrój nie nerwując przy tym użytkownika.

4. Świetna RPG – nic dodać, nic ująć. Gorąco polecam każdemu, kto ma chęć poznać świat bohaterów Feista i ma na to wystarczająco dużo wolnego czasu (liczonego w miesiącach).

LANDS OF LORE

1. **LOL**, gra mająca podtytuł „The Throne of Chaos” opowiada o przygodach ludzi (i nie tylko) żyjących w świecie, którym pragnie zafundować wiedźma. Indywiduum to, noszące imię Scotia, weszło w posiadanie pierścienia zwanego przez osoby znające się na rzeczy „Maską”. Dzięki temu magicznemu przedmiotowi, czarownica jest w stanie dowolnie zmieniać swoje kształty.

Król Ryszard chcąc zapobiec nadchodzącej katastrofie, zwołał

śmialków z całej krainy. Wcielając się w jednego z nich, gracz musi odebrać Scotii ten wielce niebezpieczny przedmiot. Czasu jest niewiele, ponieważ wiedźma już od dawna przygotowywała się do wojny z dobrem, a po zdobyciu pierścienia, jej szanse na zwycięstwo znacznie wzrosły. Otrzymując kilka cennych wskazówek i klucz do królewskiej biblioteki ruszasz w drogę.

Historia jest dość prostolinijna tak jak i sam rozwój akcji. Niestety w **LOL** z góry ustalono przebieg kolejnych zdarzeń (jedna droga do sukcesu), co czyni grę o wiele mniej ciekawą.

2. Do wyboru są cztery postacie, przy czym każda z nich dysponuje innymi umiejętnościami. Wydaje mi się, że każda z nich ma podobne szanse aby zapobiec spełnieniu się ambicji Scotii. W **LOL** zrezygnowano z ustalenia współczynników bohaterów a same statystyki ograniczają się do kilku podstawowych.

W porównaniu do starszych gier role-playing, liczba dostępnych czarów również drastycznie zmalała. Zaowocowało to o wiele prostszą mechaniką gry, uproszczo rzucając czarów i walkę jako taką. Mam także drobne zastrzeżenie do opcji „automatyzacji” – korzystając z niej widzieliśmy m.in. wszystkie pulapki i ukryte przyciski, co wed-

ług mnie nieco obniża atrakcyjność gry.

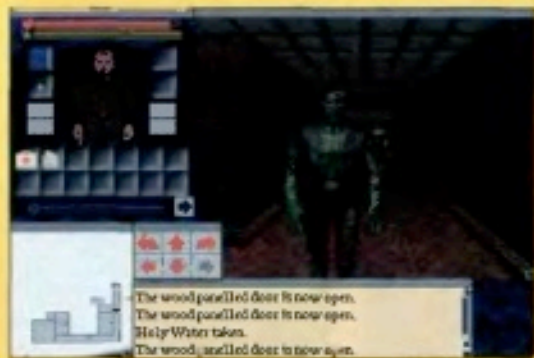
3. Grafika w **LOL** jest podobna do tej z **Eye of the Beholder**, lecz stoi na o wiele wyższym poziomie, również za sprawą bardzo ładnego „intro” przedstawiającego głównych bohaterów historii. W dalszej części zabawy często napotykałyśmy pięknie narysowane obiekty, takie jak zamki, mosty, miasta, budynki itp.

Sterowanie grą standardowe: obrót o 90°, poruszanie „krok po kroku”, bardzo płynne. Przeciwnicy są animowani na tyle dobrze, że podnosi to dynamiczność akcji, czego np. w **EOB** bardzo brakuje. Dobiegająca z głębi muzyka jest jedną z lepszych jakie kiedykolwiek napisano dla gry RPG.

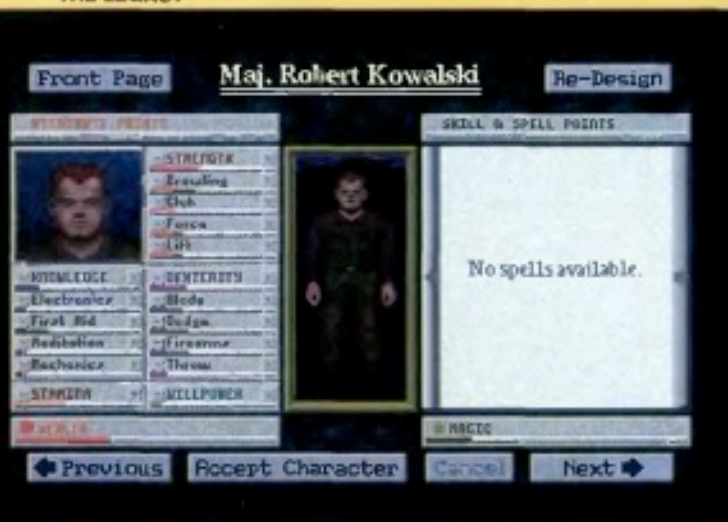
4. Pomimo prostoty samego systemu zastosowanego w **Lands of Lore**, gra wzbudziła moją sympatię i spędziłem wiele czasu usiłując przeszkodzić Scotii w jej knowaniach. Jeżeli w drugiej części **LOL** scenariusz będzie ciekawszy, to program ten będzie mógł pretendować do miana jednej z lepszych gier RPG.

THE LEGACY

1. Akcja gry toczy się w świecie współczesnym, a jej miejscem jest pewne stare domostwo, które gwoli wyjaśnienia bohater otrzymał w spadku (p. tytuł gry). Nie spodziewając się niczego złego nowy właściciel przyjeżdża, aby obejrzeć swoją posiadłość. Ku jego zaskoczeniu okazuje się, że wejść do tego przeklętego domu było dużo łatwiej niż z niego wyjść.



THE LEGACY



LANDS OF LORE



W tym momencie właśnie momencie zaczyna się zabawa. Pani lub też pan Winthrop (nazwisko rodowe) stoi w hallu pięknego, zbudowanego w wiktoriańskim stylu domu i nie wie co począć. W dodatku widok umieszczonej pod szklaną osłoną statuetki sprawia okropnie niemiłe wrażenie. Prawdziwy szok następuje jednak dopiero w chwili uchylecia któryś z drzwi prowadzących w głąb domu. Oczom zaskoczonego gracza ukazuje się mrozący krew w żyłach widok – długim korytarzem biegnie postać wyglądająca jak człowiek, tyle że w kolorze zgnięto-zielonkawym i gubiącym po drodze kawałki ciała...

Nietrudno się domyśleć, że celem gry jest ucieczka z tego nawiedzzonego domu. Niestety nie jest to łatwe (według mnie **The Legacy** jest najtrudniejszą grą role-playing) – scenariusz obfituje w wiele skomplikowanych zagadek i jest bardzo ciekawy.

2. Postać można wybrać z uprzednio przygotowanych i zaakceptować ją lub częściowo zmodyfikować. Walcząc, albo zadaje się ciosy na oślep, albo też celuje w konkretnego przeciwnika. Na początku dysponujemy tylko bronią białą, ale z czasem znajdujemy też narzędzia o wiele bardziej efektywne – broń palną.

Interesującym motywem jest to, że gracz może posługiwać się także czarami. Bardzo wygodną opcją jest możliwość ustawienia wyglądu ekranu wedle własnego uznania – jeżeli ktoś zechce, to może powiększyć okno pola widzenia bohatera tak bardzo, że nie będzie już widać żadnych innych „okienek”.

clomegabajtowy film przedstawiający przyjazd bohatera do Winthrop House – w połączeniu z muzyką robi naprawdę piorunujące wrażenie.

Pomieszczenia są wykonane bardzo precyzyjnie i w pełni oddają nastrój staro-angielskiego domu. Świetnie animowane sylwetki innych mieszkańców posesji nie pozostawiają nic do życzenia, odgłosy wydawane przez monstra stawiają włosy dęba (dokładnie jak naszemu bohaterowi), a skrzyp otwieranych drzwi zawsze przyprawia o dreszczyk emocji. To trzeba po prostu zobaczyć! Oby robiono więcej gier robionych na tym poziomie.

4. Ja również byłem zachwycony nastrojem panującym w **The Legacy** i do dzisiaj nie spotkałem się z grą mocniej oddziaływującą na gracza. Z doświadczenia dodam, że najlepszy efekt osiąga się grając nocą w ciemnym pokoju. Polecam każdemu, kto lubi się bać i rozwiązywać osnute mgiełką tajemniczości zagadki.

ULTIMA UNDERWORLD 2

1. Seria gier **Ultima** i pokrewna jej **Ultima Underworld** opowiadają o ciągnącej się od niepamiętnych czasów walce ludu Britanii ze złym Guardianem. W **UU2** po raz kolejny Guardian próbuje zdobyć panowanie nad Britanią. Tym razem ma to miejsce równo rok po ostatniej klęsce najeźdźcy.

Ty, jako Avatar zostajesz zaproszony do zamku Lorda British, aby uczcić swój niedawny sukces. Ku przerażeniu zgromadzonych na przyjęciu gości, w krótkiej chwili zamek otacza czarna, twarda skała. Wszyscy, którzy byli w środku zostają uwięzieni. Wewnątrz budowli zaczynają się dziać dziwne rzeczy – w kanałach pojawiają się niezbrane dotąd istoty, krążą płatki o zdradzie. Skutkiem potężnego czaru rzuconego przez odwiecznego wroga Brytaniczków, następuje zbli-

żenie się do siebie ośmiu różnych światów (podtytuł **UU2** brzmi „**Labyrinth of Worlds**”). Po raz kolejny jedyną nadzieją



ULTIMA UNDERWORLD 2



ULTIMA UNDERWORLD 2

pozostaje gracz lub innymi słowy prowadzony przez niego Avatar.

2. W **UU2** kierujemy jedną postacią a losowanie współczynników jest w miarę proste (komputer, w zależności od wybranej profesji, pozwala podwyższyć jeden z nich). Sposób prowadzenia walki jest podobny do zastosowanego w **Arenie**, jednak przewyższa wyżej wymieniony pod każdym względem. Posługiwanie się magią wydaje się być nieco skomplikowane, ale po pewnym czasie można się tego nauczyć.

3. Grafika jest wprost oszołamiająca a możliwość wyboru ilości wyświetlanych detali pozwala grać nawet na wolniejszych komputerach.

Pełny, płynny obrót o 360° stwarza bardzo realistyczne wrażenie; bohater może spoglądać w górę, w dół, biegać, pływać a nawet skakać. Kanały wydają się żyć swoim własnym życiem a obecność intruza w ich korytarzach momentalnie zwraca na siebie uwagę ich mieszkańców. Pomyślano nawet

o tym, żeby każda z napotykanymi istotami była w innym nastroju (spokojna, zaniepokojona, rozwścieczona itp.) – informacje o tym uzyskujemy po przyjrzeniu się jej dokładniej.

Wspaniałe, wielopoziomowe jaskinie przytłaczają swoim ogromem. Wiele fragmentów korytarzy i groty jest zalanych wodą i trzeba ryzykować płynięcie wpraw przez falujące, pełne niespodzianek podziemne rzeki i jeziora. Każdy ze światów, które odwiedzimy ma właściwą tylko sobie oprawę muzyczną. Dźwięki wydobywające się z czeluści labiryntów również bardzo wpływają na nastrój gry.

4. Jedną z najlepszych RPG. Labirynty z **EOB** są w porównaniu z kanałami pod zamkiem Lorda British dziecinnie proste. **UU2** rekomenduję każdemu, kto nie boi się samotnie przemierzać mrocznych, tajemniczych korytarzy. Tę grę naprawdę grafiki to zobaczyć, choćby i muzyki.

Siwy



LANDS OF LORE

3. **The Legacy** jest jedną z ładniejszych gier jakie widziałem. Samo intro to ponad sześć-

STAR WARS

W poprzednim numerze rozliczyłem się ze wszystkich *adventure'ów* Lucas Arts, wspominając jednak co nieco o serii Star Wars. Dzisiaj krótko i treściwie opowiem wam o tych produktach spod znaku Lucasa i zakończę, mam nadzieję że pożyteczny, cykl o tej firmie. Zaczniemy więc od początku...

X-Wing '93

Pojawił się w sprzedaży mniej więcej w tym samym czasie, kiedy *Wing Commander 2* wydawał się królować. Bardzo szybko jednak doceniono *X-Wing* i programiści dopingowani dużymi zyskami ze sprzedaży tworzyli wciąż nowe nakładki na ten symulator. Pojawiły się misje uzupełniające (*Imperial Pursuit*), przygotowano nowy statek (*B-Wing*) oraz edytor scenariuszy. Na początku 1995 roku, a więc dwa lata po powstaniu gry (!), Lucas Arts zaskoczyło swoich fanów wersją tej gry na CD – wzbogaconą o *full-talking*, muzykę wprost z kompaktu, nowe misje i dodatkowe wstawki graficzne.

W *X-Wingu* gracz ma do dyspozycji cztery statki, których nazwy pochodzą od ich wyglądu (*X-Wing*, *Y-Wing*) oraz kolejności liter w alfabecie (*A-Wing*, *B-Wing*). Każdy z nich został oczywiście wyjątkowo dobrze dopracowany, posiada charakterystyczne dla siebie uzbrojenie, szybkość i manewrowość, a także wytrzymałość na trafienia. Nie muszę chyba pisać, że do skończenia *X-Winga* niezbędne jest oblatanie każdego z nich, i to nie raz.

Opcje gry, jak na rok 93, są również na wysokim poziomie. Można sprawdzać swoje umiejętności w bazach treningowych, przeglądać filmy z własnych walk, sprawdzać dane techniczne dotyczące podstawowych maszyn, a także walczyć w najróżniejszych misjach – także tych „byłych” (historycznych). W czasie walki można nagrywać dowolnie duży film, włączyć sobie nieskończoną liczbę amunicji, niewidzialność a także wyeliminować efekty kolizji pomiędzy statkami.

Jedyne, co w tej grze nie zachwyca, to sterowanie – mocno toporne i powolne, a przecież posiadam „potężną” jak na rok 1993 maszynę – 486 DX2/80! Niewiele wnosi tu używanie my-

Magicy z Lucas Arts

szy, ponieważ wykonanie przy jej pomocy ostrego skrętu czy uniku nie należy do czynności łatwych ani szybkich. Najlepiej gra się przy użyciu joystyka, ale przecież nie każdy go ma...

Rebel Assault '93

Ten program został pomyślany jako przerwyk dla umęczonych naśladowców Luke'a Skywalkera, którzy miesiącami będą się na kończeniu kolejnych misji *X-Winga*, często bardzo podobnych do siebie. Dla gracza przygotowano masę wstawek video, genialną muzykę, trzy poziomy trudności (na pierwszym skończenie gry zajęło mi tydzień – p. *Bajtek 10'94*) oraz miliony pocisków do wystrzelenia.

Bohater przyłącza się do rebelii – to znany początek filmów Lucasa a także części jego gier. Tu występuje motyw uczącego się pilota, który w trakcie kolejnych misji zdobywa umiejętności, by wreszcie zniszczyć Gwiazdę Śmierci i ocalić swoich towarzyszy. Być może efekt byłby gorszy, gdyby nie cudowne wręcz wstawki video, które sklecają całą grę w jedną, sensowną całość i znacznie urealnijają zabawę.

Początek zabawy wydaje się prosty – należy skończyć trening pierwszego stopnia, składający się głównie z przelotów wąskimi tunelami i przez pola meteorów. Później robi się już jednak gorąco – akcja przenosi nas od jednego wroga niszczyciela do drugiego, rzucając jeszcze w międzyczasie pomiędzy piechotę nieprzyjaciela, niebezpieczne labirynty itd. Sprawy do-

datkowo komplikuje fakt, że kody dostępu otrzymujemy co 3-4 etapy a więc w razie niepowodzenia bardzo często trzeba cofnąć się do raz już skończonych misji.

Ciekawie rozwiązano problem sterowania grą – w około 1/2 scenariuszy używamy tylko celowników a statkiem kieruje niezawodny komputer. Również w czasie strzelanin z udziałem piechoty, gracz ma wpływ tylko na kierunki strzału oraz wybór drogi prowadzącej do wyjścia (pomyśl a la *Mad Dog Mc Cree*).

Wyjątkowo trudne jest także samo zakończenie gry – zanim dojdziemy do Gwiazdy Śmierci, musimy przeżyć trzy misje w których myśliwce nieprzyjaciela atakują nas na wszystkie możliwe sposoby. Zdarza się nawet tak, że przepuszczenie jednego z nich kończy zabawę a zastrzelenie sześciu statków w ciągu 5-6 sekund to zadanie tylko dla ekspertów.

Pozwolę sobie na takie podsumowanie tej znakomitej gry – jeśli

uda się wam kupić ją poniżej 100 zł, nie zwlekajcie i przystąpcie do totalnej demolki „Vaderów”! Jeśli to was nie przekonuje, poczekajcie jeszcze kilka miesięcy i zakupcie *Rebel Assault III*

Tie Fighter '94

Był totalnym zaskoczeniem dla graczy, którzy spodziewali się kontynuacji walki ze złym Imperatorem. Okazało się bowiem, że tym razem to gracz wcieli się w rolę prześladowców rebelii, mając tylko jedno zadanie – zgnieść wszelki opór w zarodku.



Myślę, że był to bardzo trafiony pomysł, bazujący na pokładach „ciemnych uczuć” drzemiących w każdym z nas.

Dla laika, program ten może wydawać się tylko lekko udoskonalonym X-Wingiem. Wrażenie to nie jest bynajmniej bezpodstawne – pozostawiono engine gry, dużą część muzyki i efektów dźwiękowych, nie zmieniły się też możliwości pilota w bazie... Jednak mimo wszystko, głównie dzięki odmiennemu podejściu do tematu oraz zupełnie nowym misjom, **Tie Fighter** to coś nadzwyczajnego – wystarczy wspomnieć, że w grze występuje około 50 statków, transporterów, min, bojów sygnałizacyjnych, platform itp (w X-Wingu około 20).

Gracz ma do dyspozycji pięć maszyn: TIE Fightera, TIE Interceptor, TIE Bombera, TIE Advanced oraz Assault Gunboat. Zostały one, tak samo jak w X-Wingu, bardzo dokładnie zróżnicowane i przystosowane do wykonywania nawet najtrudniejszych misji. Poprawiono nieco sterowanie przy użyciu myszy, ale niestety klawiatura nadal nie nadaje się do niczego.

Po raz pierwszy w tego typu grze zastosowano włączane/wyłączane faktury obiektów, wyświetlanie gwiazd i innych dekoracyjnych obiektów, wprowadzono regulowaną ilość detali. Identyfikacja jak w X-Wingu, gracz może ułatwiać sobie zadanie włączając niewidzialność bądź

nieograniczoną ilość amunicji – poza tym, napisano już taką liczbę *train-erów*, że skończenie tej gry dla nikogo nie będzie udręką.

Również na początku 1995 roku pojawiła się na rynku kompaktowa wersja **Tie Fightera**, wzbogacona o *full-talking*, jeden nowy statek, dodatkowe scenariusze no i oczywiście wiele minut (statycznych niestety) sekwencji video.

Dark Forces '95

Niewątpliwym przełomem ostatniego półrocza, głównie za sprawą znacznego podobieństwa do... **DOOM-a!** Mimo, że **Dark Forces** posiada nowy, ulepszony engine, zupełnie zmienioną fabułę i podejście do zabawy oraz nie prezentuje rozlewu krwi, jest praktycznie przez wszystkich utożsamiany ze swoim pierwowzorem – moim zdaniem, niesłusznie.

Bohaterem gry jest samotny komandos, wykonujący dla rebelii misje polegające częściowo na wykradaniu żywochnych dla imperium informacji, a częściowo na zabijaniu wszystkiego co się rusza i na drzewo nie ucieka. Znacznym krokiem do przodu w porównaniu do wspomnianego **DOOM-a** jest konieczność myślenia, wyszukiwania dróg wej-

ścia/wyjścia itp – a „zaciąć” się jest bardzo łatwo. Jeśli jeszcze dodam, że przygotowano trzy poziomy trudności i maaaasę kodów (w stylu IDDDDD), będziecie wiedzieli wszystko, co dobry gracz powinien wiedzieć.

Jeśli chodzi o grafikę i możliwości, **DF** jest grą znacznie wyprzedzającą konkurentów z firmy *Apogee*. Różnicę widać od razu – zamiast zakrwawionych ścian i monstrów niewiadomego pochodzenia, oglądamy piękne niebo, wiemie wyglądające ściany baz oraz naprawdę świetnie narysowanych przeciwników – w 20 odmianach. Zawodnik, oprócz standardowych **DOOM-owych** ruchów, może także skakać, kucnąć lub chować się, kopać, spoglądać (i strzelać) do góry i do dołu!

Bohater ma do dyspozycji kilka rodzajów karabinów, granatniki, miny, granaty ręczne, ręczną wyrzutnię rakiet, noktowizor, baterie, latarkę itp. W razie upadków z dużej wysokości bądź kontaktów z ostrymi urządzeniami traci się żywotność, którą odzyskujemy dzięki apteczkom pierwszej pomocy. Natomiast trafienia przeciwników są neutralizowane przez osobiste pole siłowe, ładowane pakietami znajdującymi tu i ówdzie. Również amunicję, baterie i inne potrzeb-

ne gadgety trzeba wyszukiwać w zakamarkach labiryntów a także zabierać z ciał pokonanych wrogów.

Fanatyki **DOOM-a** zarzucają **DF** „spłaszczenie” algorytmu walki. Rzeczywiście, aby kogoś trafić nie trzeba specjalnie się napracować, bo co trzeci strzał i tak doleci do nawet najodleglejszego celu. Także przeciwnicy nie grzeszą inteligencją, strzelają do siebie i nie reagują na odgłosy nawet najgłośniejszej kanonady, dzięki czemu zawsze można ich zaskoczyć. No i przede wszystkim brakuje popularnej opcji *multiplayer*, pozwalającej grać po kablu RS-232 lub sieci.

Warto jednak przytoczyć także te argumenty, które pokazują wyższość **DF** nad innymi strzelankami 3D. Autorzy dużo pracy włożyli w wyposażenie zaczepne – 9 rodzajów broni to dużo, a niektóre posiadają 2 rodzaje strzałów lub różne działania (np. granat z zapalnikiem uderzeniowym lub czasowym). Bajerem jest także to, że można strzelać pomiędzy kilkoma poziomami, rzucać granaty do dołu, do góry a nawet przez okna! Ciekawym pomysłem są także tajne przejścia, wymagające najczęściej rozważenia ich mocniejszym ładunkiem. No i oczywiście najmocniejszy efekt **DF** – uniki nie ograniczają się tylko do lewo-prawo, ale można także chować się wykorzystując nawet niskie przedmioty i prowadzić zza nich ogień!

Podsumowując, **Dark Forces** wyznacza kierunek działań dla kolejnych autorów strzelanek 3D i wiele z zastosowanych w tej grze pomysłów zostanie jeszcze nie raz wykorzystana. Myślę, że gdyby wzbogacić **DF** o opcje *multiplayer* na poziomie *Rise of the Triad*, była by to gra 21 wieku, czego wam i sobie życzę...

Luke



7th LEVEL

Ta zupełnie nowa na rynku gier komputerowych firma debiutuje programem *Battle Beast*. Jest to bardzo ekstrawagancka, komiksowa „nawalanka” z grafiką rodem z filmów animowanych i absurdalnym humorem.



Battle Beast

Bohaterami są wszelkiego rodzaju zwierzęta, trochę tylko spreparowane. Nie dziwicie się więc, gdy po przegranej walce z brzucha waszego pieska wyskoczą jakieś sprężyny i kółka zębate.

Autorzy przewidzieli 9 scenariuszy, 6 inteligentnych zawodników, 4 ukryte poziomy, a wszystko w rozdzielczości 800x600 w 256 kolorach. To niewątpliwa odmiana w stosunku do *FX Fighter'a* czy *Primal Rage*.

Minimum: 486 DX/33, 8 MB RAM, SVGA, Windows 3.1

DIGITAL INTERGRATION

Dwa miesiące temu pisałam o przepięknym demo do gry *Apache Longbow*. Dziś mogę napisać już więcej – niby jest to symulator jakich wiele, a jednak nie do końca...



Apache Longbow

Niebiańska grafika o rozdzielczości 640x480x256 i świetna animacja czynią z programu coś bardzo specjalnego. Przy tym 10 leveli i możliwość wyboru skomplikowania otoczenia – od chmurki po domki, a wszystko oglądane z różnych rzutów kamery. Obsługa za pomocą joysticka, klawiatury lub pedałów. Po prostu cudnie. Czekamy z niecierpliwością na pełną wersję.

Minimum: 486 DX/33, SVGA, 8 MB RAM

ELECTRONIC ARTS

O *Fade to Black* wspominałam już w tej rubryce, ale ponieważ gra ukazała się 25 września, spieszę donieść o szczegółach.



Fade To Black

Oczywiście mamy tu wspaniałą, trójwymiarową grafikę wektorową (nawet w opcjach gry), płynną animację (to właśnie zasługa „wektorów”) i wersję *full-talking*. Do tego wyobraźcie sobie 12 poziomów trudności i konieczność wykorzystywania szarych komórek. Nie muszę chyba mówić, że

program przewyższa *Flashback* o klasę.

Minimum: 486 DX2/66, VGA, 8 MB RAM

Również tytuł *The Need For Speed* z pewnością nie jest wam obcy.

Ponieważ program przeszedł nasze najśmielsze oczekiwania, trzeba wspomnieć o nim raz jeszcze. Demo było wspaniałe, lecz gra to coś fantastycznego!



The Need for Speed

Niewątpliwie tym, co decyduje o tych uzasadnionych zachwytach jest grafika – realistyczne, szczegółowe plenery i piękne samochody w połączeniu z płynną animacją i niebywałą szybkością (patrz: tytuł) powodują, że tracimy kontakt z rzeczywistością, przenosząc się do świata pędu i czując niemal fizycznie zagrożenie wynikające z tak szybkiej jazdy.

Oczywiście nie pominęło możliwości wyboru różnych rzutów kamery, konfiguracji toru, wozu i przeciwników, a muzyka i efekty dźwiękowe są na najwyższym poziomie. W sumie szkoda, że mamy tylko pięciogwiazdkową skalę ocen... ta gra zasługuje na 6.

Minimum: 486 DX2/66, VGA, 8 MB RAM

GAMETEK

Pewnie pamiętacie *Frontier: Elite 2*. GameTek pokusił się o kontynuację w postaci *Frontier: First Encounters*. „Ubrano” więc program w no-

wy, trójwymiarowy engine, postarano się o bardziej skomplikowaną fabułę, która wymagałaby wykorzystania szarych komórek i rozreklamowano go. I kłapa! Grafika wolna, ubogie opcje programowe i niepraktyczna obsługa. Niestety, nie wszystko złoto, co się świeci...

Minimum: 386 DX/25, VGA, 4 MB RAM, CD-ROM



Z niewiadomych powodów brat samochodu – motocykl nie jest popularnym tematem w grach komputerowych, ale dla sympatyków tego pojazdu firma GameTek proponuje *Cyberbykes*.

Niestety program ten nie cieszy się wysokimi ocenami. Archaiczna grafika, mało detali i niezbyt jasna misja ustawiają grę raczej pod koniec rankingu.

Minimum: 486 SX/33, VGA, 8 MB RAM, CD-ROM DS

INSTANT ACCESS

Pamiętacie film *Blown Away*, który gościł krótko na naszych ekranach w tym roku? Oto *adventure* oparty na tym samym scenariuszu i pod tym samym tytułem.

Akcja rozwija się równie szybko jak w filmie, a sceny nakręcone techniką video są po prostu świetne. Do tego 360-stopniowa animacja i masa zagadek do rozwłazania. Szkoda tylko, że muzyka nierewelacyjna, a zagadki logiczne kiepsko graficznie.

Minimum: 486 DX/33, SVGA, 8 MB RAM, CD-ROM DS, Windows 3.1



LUCAS ARTS

O *The Dig* pisaliśmy już w klanie gier, ale ponieważ pojawiła się niedawno pełna wersja programu, pora na uzupełnienie.

Adventure ten napisany został przez samego mistrza filmów przygodowych – Stevena Spielberga.



The Dig

Początkowo scenariusz miał być wykorzystany w serialu *Amazing Stories*, ale ze względu na zbyt wysoki budżet pomysł porzucono. Dzięki temu projekt mógł trafić do VIE, gdzie zrobiono z niego użytek. Pan Spielberg osobiście nadzorował pracę nad programem.

Pięć gwiazdek zaszyfrowało już wam, że grę uważamy za świetną. Wersja *full-talking*, piękna grafika i... co sobie będą strzępić pióro, zagracie w to niedowiaraki!

Minimum: 486 DX/33, VGA, 4 MB RAM

MAXIS

Z prawdziwą przyjemnością przyznajemy najwyższą notę produktowi tejże firmy za grę *SimTower*. Cóż mogą powiedzieć? Pomysł stary, ale jary...



SimTower

Tym razem swą cywilizację musicie umieścić w gigantycznym drapaczu chmur, zapewniając jego mieszkańcom komfort i pełną gamę usług. Proste? O nie! Spróbujcie najpierw tak zaprojektować budynek, żeby nie zamienił się w Krzywą Wieżę albo co...

Program współpracuje z Windows, w rozdzielczości 800x600 i posiada naprawdę świetne efekty dźwiękowe.

Minimum: 486 DX/33, VGA, 4 MB RAM, Windows 3.1

Chyba nie skłamię twierdząc, że ci z Maxis wyspecjalizowali się w grach strategicznych.



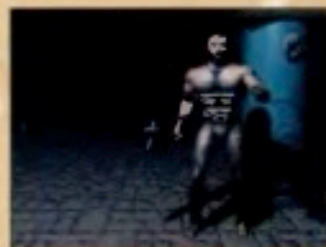
SimCity

Bo oto kolejna: *SimSisle*. Waszym „polem bitwy” jest tropikalna wyspa pełna dzikich i mniej dzikich zwierząt, które wysyłacie do Zoo na całym świecie, ratujecie zagrożone gatunki i zapewniamie miejscowej ludności pracę. Do pomocy macie ośmioosobową *Zieloną Drużynę*, czyli zbieraninę ekologów, speców od zatrudnienia i rozwoju gospodarki.

Rozsądne obdzielenie ich zadaniami to połowa sukcesu. Minimum: 486 DX/33, SVGA, 8 MB RAM

MINDSCAPE

Druid to nowy RPG tej znakomitej firmy. Łatwy w obsłudze, pracujący w rozdzielczości 640x480 i w 256 kolorach, zapowiada się naprawdę świetnie.



Druid

Wygląda jednak na to, że żeby w pełni cieszyć się walorami tego programu, potrzebny jest sprzęt wysokiej klasy.

Nie zaprzęga się przeciwieństwa do Mercedesa...(chyba, że mechanicznego).

SIERRA

O najnowszym tworze Roberta Williams zatytułowanym *Phantasmagoria* mówi się już długo. I wreszcie pojawiło się pierwsze, przerażające demo...



Phantasmagoria

Program pracuje pod Windows, co pozwala docenić piękną grafikę zrobioną techniką video.

Efekty specjalne osiągnięto dzięki nakładaniu obrazów i skanowaniu ich. Trzeba to zobaczyć, by wiedzieć jakie robi wrażenie.

A tak na marginesie – nie polecam dzieciom zamiast *Dobranocki*.

Mogłyby się w nocy budzić z krzykiem. Za miesiąc więcej o tej grze!

Minimum: 486 DX/66, SVGA, 8 MB RAM, Windows 3.1

US GOLD

Tym razem US Gold proponuje nam coś całkiem nowego. *Werewolf vs Comanche* to tak naprawdę dwie gry w jednym pudełku (i za cenę jednej).

W *Comanche*'a już pewnie graliście – ot taki symulator helikoptera z piękną grafiką. *Werewolf* to z kolei symulator rosyjskiego śmigłowca bojowego noszącego tytułową nazwę.

Nowość polega na możliwości połączenia się z Innym pecetem i stoczenia walki *Comanche contra Werewolf*.

Każdy z symulatorów zrobiony jest z dużą dbałością o szczegóły – od uzbrojenia począwszy, na zbiornikach z paliwem skończywszy. Grafika też niczego sobie.

Minimum: 486 DX/50, VGA, 4 MB RAM, CD-ROM



Dublin

Opracowane na podstawie:

– PC Format 9/95 i 10/95

– PC Gamer 9/95 i 10/95

Warsztat elektroniczny "HENS"

oferuje dla odbiorców indywidualnych i sklepów:
- Samplażer 1600 (27 kbit) do AMIGA
- i przewodniczący z regulowaną częstotliwością i dołączonym mikrofonem, pasujący do wszystkich typów komputerów AMIGA
- Interfejs MIDI do AMIGA
- 1* IN, 1* THRU, 2* OUT
- Interfejs MIDI do IBM
- 1* IN, 1* OUT, podłączony do wyjścia karty dźwiękowej
- Interfejs VBS do AMIGA
- Kierownik sprzątnięty 3.1 do AMIGA 500, 500+, 600
- Kierownik sprzątnięty 1.3 do AMIGA 600, 500+
Wszystkie urządzenia mają na wyposażeniu wyjątkowo dobre połączenia, szczegółowy opis, rozczytanie instrukcji oraz estetyczne opakowanie (filiter + tekturka).
Szczegółowe informacje o cenach i sposobie zamawiania udzielamy po przesłaniu koperty zwrotnej ze znacznikiem na adres:

Warsztat elektroniczny "HENS"

ul. Podgórna 165

43-300 Bielsko Biala

Firma jest podatnikiem VAT

Mortal Kombat 3

■ Cztery lata temu Ed Boon napisał grę, którą zatytułował *Dragon Attack*. Była naprawdę dobra. Tak dobra, że po roku wyrosła na globalny fenomen – **MORTAL KOMBAT.**



MK obrosło już legendą, ba, stało się klasyką i wszelkie nowe mordobicia porównywane są z pierwszą częścią tego programu. Niestety, kontynuacja MK 1 okazała się kompletnym fiaskiem i trudno wprost uwierzyć, że *GT Interactive* wierzyło w sukces trzeciej z kolei części. Jednak wszystko wskazuje na to, że MK o nieprzystych numerach będą cieszyć się podobnym wzięciem. MK3 zbiera najwyższe noty w całej zachodniej prasie komputerowej, a kampania reklamowa przewyższa wszystko, co do tej pory widziano. Pierwsze 2 części MK przyniosły do tej pory „jedyne” 2 miliardy dolarów zysku, autorzy mają więc z czego sponsorować część trzecią (i następną).

W ramach wyżej wspomnianej reklamy, można kupić koszulki z ulubionymi wojownikami, naklejki, zeszyty, czapki... ale dla „amerykańskich bachorów” to przecież nic niezwykłego. Dlatego specjalnie dla nich powstał komiks, którego bezpośrednim opiekunem jest jeden ze współtwórców gry, grafik – John Tobias. Oprócz tego mamy jeszcze kreskówkę (cartoon) opowiadającą przygody *Johnny'ego Cage'a*, *Liu Kanga* i *Sonli* (to moja ulubienica). Do filmu zamiast tradycyjnej animacji zaprzęgnięto oczywiście techniki komputerowe, dzięki czemu rysownicy mieli troszkę mniej roboty.

Jakby tego było mało, przez najbliższe trzy miesiące całe Stany Zjednoczone będą miały okazję obejrzeć wojowników MK na żywo,

dzięki *Mortal Kombat – The Live Tour*. Producent, David Fishof, organizował *American Gladiators Live Tour*, a reżyser tego widowiska na stałe pracuje na Broadway'u! Niestety nazwiska zawodników są jeszcze tajemnicą.

Ukoronowaniem tej promocji jest pełnometrażowy film fabularny z Christopherem Lambertem w roli *Raydena* – Boga Piorunów. Efektami specjalnymi zajęli się: Alison Savitch (*Terminator 2*), Tom Woodruff i Alec Gillis (*Alien*, *Wolf*). Producent, Larry Kasanoff, wstawił się dwoma hitami – *Terminatorem 2* i *True Lies* (znany u nas jako „Prawdziwe Klamstwa”). Na marginesie dodam, że film święci właśnie tryumfy w Stanach Zjednoczonych, ścigając rzesze fanów.



Sam program wciąż przypomina poprzednie części. Oczywiście rozbudowano go i udoskonalono, ale to ten sam, wspaniały *Mortal Kombat*. Grafika pozostała dwuwymiarowa, pomimo konkurencji takich gier jak *FX Fighter* czy *Primal Rage* robionych techniką 3D. Wierzę mi jednak na słowo, że program nie traci nic ze swego uroku. Postacie wojowników są większe, a co za tym idzie – wyraźniejsze. Autorzy nie zapomnieli też o nowych sekwencjach ciosów, a użytkownicy klawiatury będą musieli przyzwyczać się do używania wszystkich paluszków u obu rąk, bo „doszła” nowa funkcja run (bieganie).

Z dawnych trzech poziomów trudności zrobiono aż pięć, a fatalicję przeprowadza się teraz z miejsca, w którym zakończyło się walkę. Natomiast oprócz fatalicji i babalicji, absolutną nowością jest animacja dla wyjątkowych „mięczaków”.

Stworzono aż 17 wojowników, w tym trzech całkowicie elektroniczno-mechanicznych.



Oczywiście scenariusz gry opiera się na tajemniczym *Shao Kahn*, który dąży do supremacji na Ziemi, a wszystkie postacie związane są sympatiami i antypatiami a także oddzielnymi zadaniami do wypełnienia. Oto rzut oka na wybranych:

Sindel – 10000 lat temu wraz z *Shao Kahn* rządziła Światem Zewnętrznym, teraz odrodziła się, by pomóc *Shao* w zdobyciu władzy na Ziemi.

Sub-Zero – wraca bez maski, osaczony i zdradzony przez swój własny klan *Lin Kuei*. Za opuszczenie klanu skazano go na śmierć, a wykonawcami wyroku mają być cybernetyczni ninja.

Kung Lao – po przegranej z wojownikami Świata Zewnętrznego wraca na Ziemię, by szkolić nowych mistrzów Shaolin, lecz przede wszystkim pragnie zniszczyć *Shao Kahna*.

Liu Kang – jest celem szwadronu śmierci *Kahna*, lecz według projektantów tylko on może pokrzyżować mu szlaki.

Sheeva – chroniła kiedyś *Sindel* na osobiste polecenie *Kahna*, lecz ponieważ wyznaczył na dowódcę swoich wojsk centaury, obróciła się przeciw niemu. Rasa centaurów jest odwiecznym wrogiem jej własnej – *Shokan*.

Kano – pracuje dla *Shao Kahna*, ucząc jego wojowników posługiwania się ziemską bronią.

Sonya – wróciła na Ziemię ze Świata Zewnętrznego tylko dzięki *Jaxowi*. Oboje próbowali ostrzec Ziemię o zbliżającej się inwazji *Shao Kahna*, lecz zignorowano ich. Teraz próbują na własną rękę zachwiać imperium *Kahna*.

Cyrax, **Sektor**, **Smoke** – zbudowani przez klan *Lin Kuei* elektroniczni wojownicy, zaprogramowani na eksterminację *Sub-Zero*.



To tylko niektórzy z bohaterów tej barwnej historii. Resztę będziecie mieli okazję poznać grając w *Mortal Kombat 3*. Ja ze swojej strony mogę tylko dodać, że ci rozczarowani drugą częścią tego programu nie będą w stanie oderwać się od monitora. Nie zdziwię się też, jeśli zasypią nas rodzicielskie skargi, że program powinien być objęty ograniczeniem wiekowym. Osobiście nie sądzę, by wyrządzał większe szkody w psychice niż np. *DOOM*, bo przecież nie każdy może pod wpływem gry wyjść na ulicę i łamać przedchodniom kości stosując karate czy inne kung-fu.

Dublin

Wing Commander IV

10 maja 1995 firma Origin wydała oświadczenie dla prasy komputerowego światła: „Krwawa wojna pomiędzy ludźmi i kotopodobnymi *Kilrathi* dobiegła końca. Lecz sporom we wszechświecie nie ma końca i oto pojawił się kolejny problem. W Światach Obrzeża wybuchł bunt i komandor Blair został wezwany przez rząd *Terry*, by zdławić rebelię...”. Była to zapowiedź kolejnej części gry *Wing Commander*.

III-ka, wydana nakładem 500 tys. egzemplarzy rozeszła się, jak świat długi i szeroki, niemal w mgieniu oka. Wszyscy wiemy, co sobą reprezentowała – zbierała przecież najwyższe oceny za grafikę, muzykę i scenariusz, a koszt produkcji wyniósł 4 mln dolarów! Wstępny budżet *Wing Commandera IV* wynosił około 8 mln dolarów i wygląda na to, że będzie to gra wszechczasów.

Jak pamiętacie, w *WC III* (nie wygląda to najlepiej w skrócie) postacie sfilmowanych bohaterów nałożone zostały na komputerowe obrazy graficzne. Efekt i tak był piorunujący, bo oto przed nami stał jak żywy Mark Hamill i mieliśmy wrażenie, że jesteśmy na planie „Gwiezdnego Wojny”.

Tym razem Chris Roberts – producent, autor scenariusza i reżyser (tak, nie mylę się – REZYSER!) powziął się na rzecz absolutnie bez precedensu. Zapomnijcie o grafice komputerowej, technice video itp. – cały scenariusz do gry został nakręcony w studiu Ren-Mar w Hollywood jak pełnometrażowy film. Zaangażowano aktorów i cały zespół filmowy, zbudowano odpowiednie dekoracje, nie było mowy o nakładaniu obrazu komputerowego i nawet efekty specjalne uzyskiwano tradycyjnym sposobem. Po prostu nakręcono film, a właściwie dwa, bo w zależności od poczynań gracza, historia ma inny przebieg. Oznacza to, że aktorzy każdą scenę musieli zagrać po dwa razy i to zupełnie inaczej (hipokryci!).

A obsada jest wspaniała. W roli komandora *Blaira* wystąpił znany nam jako *Luke Skywalker* Mark Hamill. W *Mantaca* wcielił się Tom Wilson, którego oglądaliśmy w „Powrocie do przyszłości” jako zwiadowcę naukowca – *Biffa*, a *Tolvyna* zagrał Malcolm McDowell. Dysponuje oczywiście pełną obsadą, ale myślę, że tyle na razie wystarczy. Niech reszta pozostanie w ramach niespodzianki. Zdziwicie się ile znajomych twarzy na was spojrzę.

Gra sama w sobie nie będzie się specjalnie różnić od *Wing Commandera III*. Zespół programistów pracujących nad programem zadowolony jest z efektu osiągniętego poprzednio. Dlatego zdecydowali się na wykorzystanie *engine'a III-ki* w poprawionej nieco wersji. Podobnie rzecz się ma z grafiką w sekwencjach walki – zostanie raczej delikatnie ulepszona niż zupełnie zmieniona. Wszystkie zmiany idą raczej w kierunku elementów multimedialnych, mających pomóc w utożsamianiu się z wybranym bohaterem, i tutaj kolejna zmiana – to nie będzie już walka typu „ja kontra reszta galaktyki”. Pod komendę dostaniemy całą flotyllę, chyba że zachce nam się akurat wcielić w skrzydłowego, bo stworzono nam możliwość grania jako każda z występujących postaci.

Gra ma zajmować 4 CD i jak zapowiada *Origin*, ukaże się w drugim tygodniu grudnia tego roku. Wątpię, czy dotrzymają terminu, ale jest na co poczekać.

Dublin



Opracowano
na podstawie:
– PC Gamer 10/95



THE RAVEN PROJECT

Ileż to razy komputerowa Ziemia była najezdźnana przez obce, złe rasy? Z pewnością wiele razy, ale tyleż samo razy pojawiał się ten szlachetny, który ratował ją od zagłady. Można się nawet pokusić o trochę przesmiweczy wniosek, że biedni przybysze po to tutaj przylatują, żeby ziemscy herosi-wy-bawcy nie zwiariowali z bezczynności. Jakkolwiek by nie było, faktem jest, że „The Raven Project” znowu wprowadzi nas w świat zagrożonych Ziemi (coś zrobić, gdy gracze podobają się tego typu produkty – podstawowa zależność popyt-podaż wymusza powstawanie kolejnych produkcji w stylu „ratowanie świata”).

Aktualnie jest rok 2278, prawie cała Ziemia jest opanowana przez obcą rasę Armidów. Dokonali tego sprzymierzając się z niejakim Gordonem Dalkiem, który jako prezes największego na Ziemi przedsiębiorstwa produkującego broń zdradził, oddając im broń obrońców wolności ludzi.

Jednak, jak to w komputerowym życiu bywa, znalazło się kilku odważnych i sprytnych ludzi, którzy zbuntowali się kosmicznym okupantom i stworzyli tzw. rebelię. Pierwszym ich posunięciem był szalony atak i przejęcie największej powietrznej twierdzy jaką jest RAVEN, latająca forteca. Tutaj też przybywa bohater, w którego przyjdzie nam się wcielić. Najtraficniejsze jest to, że jest on ostatnim z najlepszych pilotów myśliwskich, a właśnie od wykonania przez niego misji zależy będą przyszłe losy Ziemi.

Gra gatunkowo jest połączeniem idei „Wing Commandera III” z „Rebel Assault”. Mamy filmowe sekwencje pomiędzy misjami, kilka rodzajów pojazdów, jakimi przyjdzie nam wykonywać misje. Graficznie zrobiona różnorodnie, od ładnie policzonych w misjach strzeleckich, gdzie wcześniej przygotowana trasa odgrywana jest przez komputer, a do nas należy kierowanie celownikiem i w porę wystrzelenie pocisków, po liczne na bieżąco, tworzące obraz podobnie jak w „Comanche” misje lądowe, w których sterujemy robotem bojowym poruszającym się po ziemi.

Określiłbym ją jako średnicodobłą zróżnicowaną strzelankę, ale wszystkim to się chyba nie będzie podobać.

DYREKTOR

Producent: Mindscape
Dystrybutor: Digital Multimedia Group
Komputer: PC 486DX, 8 MB RAM, CD-ROM, SB



SKUNNY

Rozrywka łatwa i przyjemna, a do tego nie posiadająca scen brutalnych czy zabijania, to gry dla najmłodszych. Jak jednak zachwycić takiego małego brzdąca, który co prawda mówić jeszcze nie umie, ale już widzi i paluszkami przeбира wystarczająco poradnie, aby sobie poradzić z joystickiem. Właśnie do tego celu wymyślono gry platformowe, kiedyś szalenie popularne, dzisiaj zepchnięte na drugi plan i niejednokrotnie niedoceniane. „Skunny” jest przedstawicielem gier tego typu i zanoszą się na to, że będzie hitem w swojej dziedzinie na rok najbliższy.

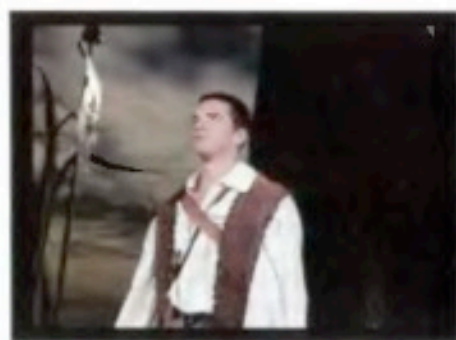
Tak jak i w każdej platformówce, tak i tutaj mamy śmiesznego bohatera, tym razem jest nim odrutłowa wiewiórka-samczyk o imieniu Skunny. Ten oto zuch w poprzedniej przygodzie odnalazł tajemniczą mapę świata z zaznaczonymi na niej sześcioma krzyżykami, które niechybnie miały wskazywać zaginione skarby. Jak to wiewiórki mają w swoim komputerowym zwyczaju, zebrał swoje rzeczy i ruszył w świat w poszukiwaniu przygody, no i skarbów – a może to koziołki mądre głowy mają takie zwyczaje?

Przystępując do gry należy się nastawić na rozrywkę prostą i relaksującą. Nie należy starać się budować żadnych wyższych celów dla naszej komputerowej przygody, nie być zestresowanym i ogólnie się odprężyć. Sześć różnorodnych poziomów czeka na naszą szaloną wiewiórkę. Każdy posiada inną grafikę, odpowiednią dla miejsca na Ziemi, w którym prowadzimy nasze eksploracje. Aby uzyskać dostęp do danego skarbu, trzeba będzie skakać z platformy na platformę, unikając wrażeń potworków i upadków z dużej wysokości, zebrać pułę 100 kluczy.

Szybka i dynamiczna akcja gry wraz z bajecznie kolorową grafiką tworzą grę łatwą i przyjemną, w sam raz dla rozwrzeszczanych dzieci – a wiadomo, jak cicho u dziecka w pokoju, to znaczy, że dobrze się bawi... a może coś kombinuje.

DYREKTOR

Producent: Atomic Entertainment
Komputer: PC 486DX, 8 MB RAM, CD-ROM, SB



STONEKEEP

W końcu po siedmiu latach oczekiwań doczekaliśmy się gry, która miała być przysłowiowym kamieniem milowym w dziedzinie komputerowego RPG. Trzeba przyznać, że co by o „Stonekeep” nie mówić, jest on najwyższej klasy RPG. Zdania negatywne, jakie dane mi było usłyszeć, najczęściej oparte były na subiektywnym osądzie, wynikającym z pewnego przereklamowania samego produktu.

Mieści się na jednej zaledwie płyty CD, ale wykorzystuje cały dostępny jej obszar. Wraz z grą otrzymujecie opowiadanie „Thera Awakening” napisane specjalnie przez Steve'a Jacksona i Davida Pulvera, wprowadzające nas w świat Stonekeep. Wspomina filmowe intro opisujące wydarzenia jakie zdarzyły się w czasach wcześniejszych od akcji gry, wyjaśnia kim jest i po co przybył do Stonekeep nasz bohater, Drake.

W grze dorosły Drake powraca do twierdzy Stonekeep, aby odzyskać utracony w młodości dom. Było to bardzo dawno, ale jeszcze dzisiaj pamięta, jak zły czarnoksiężnik Król Cieni odebrał życie spokojnym mieszkańcom. Jemu, małemu chłopcu, magia pomogła uniknąć zagłady. Będzie musiał pokonać zło, ale zanim tego dokona, czeka na niego trudna podróż przez kilkanaście legendarnych krajin, do których wejście prowadzi przez ruiny niegdys świetnej twierdzy Stonekeep.

Sama gra to zbiór innowacji, jakich do tej pory nie było w żadnym RPG. Kronika prowadzona na bieżąco, nowy system czarów, cech postaci, używania przedmiotów. Graficznie zrobiona wysmienicie, połączone zostały realistycznie liczone na komputerze komnaty z filmowanymi postaciami i rysowaną grafiką. Muzyka w pełni digitalizowana, mowa, tajemnicze odgłosy na najwyższym poziomie. Scenariusz nie odbiegający od reszty i wysoki poziom trudności kończą dosyć długą listę zalet jakie posiada „Stonekeep”.

Jeżeli jeszcze jej nie masz, to kup natychmiast. Jest to gra, o której będą opowiadały pokolenia miłośników gier komputerowych!

DYREKTOR

Producent: Interplay
Dystrybutor: CD-Projekt
Komputer: PC 486DX, 8 MB RAM, CD-ROM, SB



WARCRAFT II: Tides of Darkness

Po raz drugi przyjdzie nam stanąć w obronie honoru jednej ze stron wiecznego konfliktu rozgrywanego się w wielu wymyślonych światach fantazy – chodzi o ludzi i zielonoskórych orków. Tym razem komputerowa kraina będzie świadkiem zmagani pomiędzy tymi dwiema rasami nie tylko na tle wojennym, ale – w większym stopniu niż w części pierwszej – na tle gospodarczym.

Wybierając kampanię ludzką, będziemy musieli stawić czoło najeżdżającej tereny nadmorskie hordzie wściekłych orków. Będziemy musieli budować wieże obronne, farmy dostarczające żywność, wydobywać potrzebne do rozwoju minerały, złoto, drewno, budować porty i barki wydobywające z dna morskiego energetyczny olej. Możliwości wiele, trzeba będzie nieźle kombinować, podejmować decyzje, a o to w dobrych strategiach chodzi.

Jako dowódca orków, będziesz musiał opanować tereny nadmorskie zapewniając swojej rasie bezpieczne bytowanie. Nie obejdziesz się bez rozlewu krwi, sprzeciwiających się tobie, przebrzydłych pomiotów ludzkich. Paradoksalne jest to, że jako najeżdźca będziesz musiał stawić czoło takim samym trudnościom ekonomiczno-gospodarczym jak obrońca. Też będziesz musiał stworzyć armię, zatrudnić się o pożywienie dla niej, materiały na broń, domostwa, porty, statki zarówno morskie jak i powietrzne, a wszystko w imię dopięcia swęgo – taka już jest ta wojna!

„Warcraft II” to wymyślona strategia wojenno-ekonomiczna rozgrywająca się w czasie rzeczywistym (tak jak w „Dune II” czy „Command&Conquer”), której dopracowana grafika w wysokiej rozdzielczości i śmieszne, digitalizowane wypowiedzi podwładnych, zwłaszcza orków, doprowadzają do istnej komputerowej uczy, jaką przeżywają gracze „przezywający” każdą kolejną emocjonującą misję.

DYREKTOR

Producent: Blizzard Entertainment
Dystrybutor: CD-Projekt
Komputer: PC 486DX, 8 MB RAM, CD-ROM, SB



WIPE OUT

Wyścigowe szaleństwo to popularny temat wśród ostatnio wydanych gier. Po programach takich, jak „The Need for Speed”, „Fatal Racing”, czy „Screamer” można stwierdzić, że przeżywamy odrodzenie wyścigów. „Wipe Out” należy do tej samej grupy, mimo pozornych aspiracji do bycia wyścigami pojazdów powietrznych.

Twórcy gry przedstawiają nam wizję przyszłości, kiedy wyścigi niesłychanie szybkich samochodów klasy Formula 1 zostaną zastąpione futurystycznymi bolidami lewitującymi ponad wytyczonym w trzech wymiarach torom. Osiągane przez nie olbrzymie prędkości nadają wyścigom widowiskowości, a widzom dostarczają krańcowych emocji. A pomyślimy, jakich niesłychanych przeżyć doświadczają kierowcy, a może powinniśmy nazwać ich pilotami sunących w powietrzu błyszczących maszyn.

Tutaj pojawia się wspaniała okazja dla nas graczy, bo właśnie w takich wyścigach będziemy mogli wziąć udział, i to jako kierowcy. Do wyboru mamy kilka maszyn zróżnicowanych raczej kształtem niż parametrami technicznymi, kilkanaście torów, których stopień trudności polega na większych bądź mniejszych zawrotach wytyczonej trasy oraz typ wyścigu: na czas, pojedynki z przeciwnikiem, czy może walka z całym zastępem rozjuszonych przeciwników.

Jakby tego było mało, oprócz drążka sterowniczego, przepustnicy gazu, hamulców powietrznych, mamy jeszcze działko służące eliminowaniu natrętnych przeciwników. Jest to z pewnością pewne urozmaicenie w grze, ale czy faktycznie potrzebne, to już każdy oceni sam, wszak jedni lubią postzelać, a inni pościgać się. Jedni i drudzy mogą poczuć pewien niedosyt, gdyż zróżnicowanie tras i samych maszyn jest tak niewielkie, że można po pewnym czasie ulec zwykłemu znużeniu grą.

DYREKTOR

Producent: Psygnosis
Komputer: PC 486DX, 8 MB RAM, CD-ROM, SB



WWF Wrestlemania

Od wielu lat miłośnicy wrestlingu czekali na dobrą adaptację tego widowiskowego sportu na komputery PC. Do tej pory wszystkie produkcje odnoszące się do tej dziedziny były nie dopracowane, brakowało realizmu, płynności, dobrej grafiki, szalowego klimatu i prawdziwych zapaśników, których ubóstwiają „zwarowani” fani. W końcu lukę rynkową zauważyli komputerowi magicy z firmy Acclaim i tak powstała „WWF Wrestlemania”, najlepsze przełożenie wolnej amerykanki na komputerze.

Gra dopracowana jest niemalże na tak dobrym poziomie jak „Mortal Kombat III”. Digitalizowana grafika, nagrane filmy z poszczególnymi gwiazdami ligi WWF, a następnie przerobione na komputerową animację pozwalają oddać każdy charakterystyczny ruch, czy sposób zachowania prawdziwych zapaśników na ekranie komputera.

Do wyboru mamy jednego z ośmiu najpopularniejszych zawodników wrestlingu, są to: Yokozuna, Undertaker, Doink, Bam Bam Bigelow, Bret Hart, Lex Luger, Shawn Michaels, Razor Ramon. Każdy posiada oddzielny zestaw rzutów i ciosów specjalnych, ale także charakterystykę określającą ich wytrzymałość, siłę, wzrost.

Walka różni się trochę od mortalowych bijatyk, mimo że mamy także ciosy specjalne i combo. Nowym elementem, nakazującym na pojedynki w zwarcu, są wszelkiego rodzaju rzuty, które są kwintesencją wrestlingu. Aby wykonać rzut, trzeba najpierw chwycić przeciwnika, a następnie wykonując odpowiednią kombinację klawiszy, zainicjować rzut, będący najczęściej powodem utraty przez przeciwnika znacznej części sił vitalnych, a na publiczności wymuszeniem nieklamanych westchnień zachwytu.

Jeżeli jesteś fanatykiem wrestlingu, kupisz grę bez namysłu, jeżeli nie jesteś takim fanatykiem, to zagraj w nią, a powinna Ci się spodobać.

DYREKTOR

Producent: Acclaim
Komputer: PC 486DX, 8 MB RAM, CD-ROM, SB



DUKE NUKEM 3D

Ten tytuł zapowiadany był od ponad pół roku, jako nadchodzący debiutant mający zniszczyć mistrza. Mówiąc mistrz mam na myśli nic innego, jak „kamień milowy” wśród strzelanek, czyli DOOM-a. Tak, okazuje się, że można zrobić coś nowszego i lepszego.

Wersja sharewareowa DUKE-a, która już pod koniec stycznia pojawiła się w Polsce, wywołała głębokie westchnienia zachwytu i entuzjastyczne okrzyki w stylu: Patrz pan! Wybuchł O, a tam leci jego oko, ale ekstra!!! Wiele razy miałem okazję naocznie przekonywać się o tym samym rodzaju szczerego i ciepłego przyjęcia gry przez ludzi pierwszy raz w nią grających.

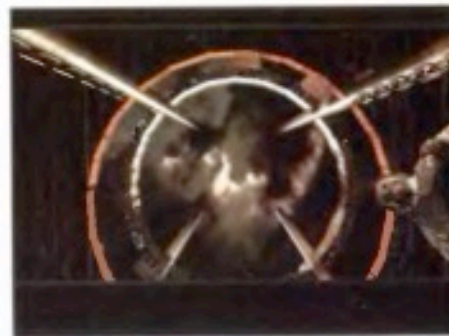
W pełnej wersji mamy dostępne trzy duże misje, z których każda składa się z szeregu mniejszych zadań. Oczywiście we wszystkich chodzi o to samo, trzeba biec, strzelać, używać kart dostępu, przycisków, nie dać się zabić, no i samemu dobrze się bawić – dotąd wszystko tak jak w DOOM-ie.

Cóż takiego wprowadzono, co pozwala nazwać ją nowym championem? Przede wszystkim możliwość gry w wybranej rozdzielczości, co pozwala: przy „słabszych” maszynach na grę w ogóle, a przy „szybszych” na grę w wysokiej rozdzielczości. Ten drugi wariant jest kwintesencją DUKE-a. Grafika dopracowana jest do tego stopnia, że grając ulegamy wrażeniu rzeczywistego podróżyowania po kreowanym świecie. Do najdrobniejszych szczegółów dopracowane zostały wszelkiego rodzaju animacje, jak: rozrywanie eksplodujących przeciwników, niszczenie różnorodnych sprzętów, lustra, filmy video itp. Za szczegółowość i tzw. soczystość graficznego odwzorowania miejsca akcji należą się autorom brawa, a samemu produktowi tytuł mistrza.

Dodatkowymi atrybutami gry jest możliwość grania w sieci – usilnie testowana przez kolegów z redakcji – możliwość przełączania widoku z pierwszej osoby (z oczu) na rzut „za pleców” – co niezadko ułatwia orientację w terenie. Cały szereg nowych broni, wrogów, terenów do zbadania (czyt. zniszczenia) itd. to wszystko tworzy z Duke-a grę wyśmienitą, aczkolwiek – trzeba to powiedzieć – szalenie krwawą i brutalną.

DYREKTOR

Producent: 3D Realms
Dystrybutor: Mirage
Komputer: PC 486DX, 8 MB RAM, CD-ROM, SB



FRANKENSTEIN: Through the Eyes of the Monster

Opowieść o doktorze Frankensteinie jest znana na całym świecie. W większości przypadków kojarzona z obrazem filmowym (z roku 1931), w którym główną rolę grał Boris Karloff. Tak jak sam film odbiega mocno od nastroju książki Mary Shelley, tak też i nazywanie potwora, którego stworzył doktor, Frankensteinem mylnie zagnieżdżyło się w umysłach wielu ludzi. W ten sposób książkowe zamysły, przekazy zostały zatarte, przeinaczone i stworzone od nowa – czegoś zabrakło, aby mroźna krew w żyłach opowieści zachowała swój nastrój i treść.

Dzisiaj próbuje się wrócić do źródeł, kręcąc filmy zbliżone do oryginalnej powieści. W grach komputerowych także pojawia się Frankenstein. Niezmordowani twórcy z firmy Interplay, wyprodukowali coś istotnie ciekawego, już nie tyle dla samych gier, co dla samej dziedziny grozy, jaką jest cała masa adaptacji historii Mary Shelley.

W grze mamy możliwość uczestniczenia we współtworzonej historii o doktorze Frankensteinie i bestii, ale także inaczej opowiedzianej. Tym razem nie obserwujemy wszystkiego z boku, nie rozumiejąc do końca obłądki stworzonego potwora, ale doświadczamy osobiście straszliwej prawdy, wcielając się w postać będącą wynikiem eksperymentu doktora.

Gra jest przygodówką, z pięknymi renderowanymi (liczonymi wcześniej na komputerze) lokacjami, w których pojawiają się sfilmowane sylwetki samego doktora (granego przez Tima Curry'ego) i kilku innych postaci. Poruszamy się ślamazarnie i zdawać by się mogło niezręcznie, ale właśnie takie było zamierzenie autorów. Wcielając się w ożywionego człowieka-potwora, doświadczamy wszelkich zaburzeń w postrzeganiu i wpływaniu na świat zewnętrzny. Muzyka „świdrująca” w uszach dodaje nastroju oszołomienia i totalnego otumanienia, które będzie nam towarzyszyć przez całą przygodę. Wraz z postępowaniem w grze, odkrywamy będziemy smutną prawdę o tym, że największym potworem nie był ten stworzony przez doktora, ale sam doktor Frankenstein... – o czym przypomniano w grze.

Polecam tę grę ze względu na nowy (bardzo dobry) sposób opowiedzenia starej historii. Niby inaczej, a jednak zostają dobrze przekazane treści zawarte w pierwowzorze książkowym.

DYREKTOR

Producent: Interplay
Dystrybutor: CD-Projekt
Komputer: PC 486DX, 8 MB RAM, CD-ROM, SB



REBEL ASSAULT 2

Trylogia „Gwiezdne Wojny” będąca hitem przełomu lat 70. i 80. przyniosła twórcom olbrzymie zyski. Nie dość tego zyski te cały czas rosną wraz z napełnianiem przemysłu, jakim stały się „Gwiezdne Wojny”. Wszelkiego rodzaju figurki, zestawy trzech kaset ze zniżką, plakaty, wesoło polyskujące helmy Vadera i pełne komplety wdzianek Luke'a, czy Lei to zaledwie cząstka rzeczy, za które zainkasowano olbrzymie pieniądze. To szaleństwo nie ominęło też i gier komputerowych, wśród których co najmniej 10 znanych tytułów nawiązuje do omawianego galunku.

Dzisiaj, kiedy lada rok dzieli nas od pojawienia się kolejnych trzech filmowych części ze świata posapującego złego rycerza imperatora i nie mniej byczącego swoim świetlistym mieczem młodego Luke'a, otrzymujemy kolejny produkt, którego cel wydania jest oczywisty. Gracze mają się dobrze bawić, a producenci „odciąć kolejne kupony”.

W „Rebel Assault II” pokazany obraz znowu zmusza nas do akceptacji narzuconego porządku, gdzie złe imperium walczy z dobrymi rebeliantami. Oczywiście, jak zwykle chodzi o kolejną doskonałą broń, jaką dysponuje kosmiczny mołoch, ku zgrozie i zgrzytaniu zębów strony przeciwnej – tych w pomarańczowych kaskach, to są... no jak oni się, a już wiem: kosmiczni partyzanci.

Tym razem tajną bronią jest niewidzialny dla radarów myśliwiec PHANTOM TIE, którego działania można zlokalizować przez chwilę potrzebną na dotarcie wystrelnych pocisków do celu. To wyjątkowo krótko, a jednak nasz bohater (podobny do Luke'a, jednak to nie on) zauważa ten fakt i tak przygoda się zaczyna.

Gra jest ciągiem sekwencji filmowych z drobnymi szesnastoma etapami zręcznościowymi. Wszystkie animacje wykonane z filmową dbałością i jakością, nadają grze charakteru filmu interaktywnego. Musimy strzelać, od czasu do czasu manewrować jakimś pojazdem latającym, pilnie oglądać filmiki i uważnie wysłuchiwać przesabawnych wypowiedzi imperialnych szturmowców – ci w białych kombinezonach.

W „RA2” znajdziemy mnóstwo zabawy zręcznościowej, wiele sekwencji filmowych oraz uroczy klimat świata „Gwiezdnego Wojen”. Gra jest kolorowa, szczegółowa, posiada różnorodne misje i wiernie oddaje wykreowany w filmie świat. Warto zagrać, jednak ze względu na dość liniowy przebieg akcji szybko się znudzi – ile razy można przeżywać to samo?

DYREKTOR

Producent: Lucas Arts
Dystrybutor: IPS Computer Group
Komputer: PC 486DX, 8 MB RAM, CD-ROM, SB



ROAD WARRIOR: Quarantine II

Świat obłądki, w którym rządzą najniższe instynkty ludzi potrafiących przystosować się do każdych warunków, to nie taka odległa rzeczywistość. Wśród wielu scenariuszy przyszłości na Ziemi jeden, zastosowany w omawianej grze, wydaje się być przekonujący. Wyobraźmy sobie, że pewien sprytny gość, który nie zadowolony z stanowiskiem gubernatora, postanowił zawiązać w pełni masę ludzką. Wykorzystując zależności i układy skorumpowanych polityków oraz najnowocześniejsze odkrycia z dziedziny mutacji, doprowadził do szybkiego opanowania całkiem niemałego stanu – prawdopodobnie jednego ze zjednoczonych.

Ludzie naszpycowani mutagennymi środkami zawartymi wszędzie: w powietrzu, w wodzie, w pożywieniu itd., zaczęli zachowywać się agresywnie, nienormalnie, spontanicznie, jak to określiła kiedyś pewna starsza pani w autobusie: „jak artyści!!!”. Wszystko oczywiście zostało zaplanowane przez wyżej wspomnianego animatora, który pod pretekstem wybuchu epidemii, zarządził całkowitą kwarantannę terenu. W ten sposób oddzielił interesujący go kawałek rzeczywistości od reszty świata, zrobił z siebie władcę absolutnego, a z biednych ludzi zewziewających szaleńców.

Jednak jak to w bajkach bywa, wśród spokojnych owieczek, znajdzie się czarna owca, którą jest nasz bohater Drake. Z zawodu jest taksówkarzem, a że zdobył spore doświadczenie w fachu, posiada on równie swemu szaleństwu narzędzie pracy: super-hiper uzbrojony po światła stopu taryfę. Po wydobyciu się z więzienia – trafił tam przez pomyłkę – rusza przed siebie, niby to przypadkiem wpadając na rebeliantów, którym ze względów osobistych (jest tam taka jedna) pomaga zglądzić panującego władcy.

Podczas gry będziemy musieli wykonywać absurdalne zadania rozwiązywane za pomocą osobistego działa zamontowanego na dachu, jak i innych precjozów służących ogólnemu zniszczeniu i pożodze. Gra jest dobrą strzelanką osadzoną w wyjątkowo „świrowatym” świecie, gdzie zmulowani ludzie imponują innym wypełnioną po brzegi kartą z zakładu dla obłąkanych. Ten kto lubi zwirowaną jazdę bez trzymanki z krwistym krajobrazem w tle powinien w nią zagrać.

DYREKTOR

Producent: GameTek
Dystrybutor: Licomp
Komputer: PC 486DX, 8 MB RAM, CD-ROM, SB



SEA LEGENDS

Odkrycie Krzysia Kolumba (1492) przewróciło świat do góry nogami. Nie tylko ze względu na fakt istnienia drogi do Indii, które nimi nie były, ale na to, że Ziemia jednak nie jest płaska i, że milusińscy panowie w czarnych płaszczach (chodzi o monopolistów religijnych) się mylą. Powodem exodusu ludzi ze Starego Świata do Nowego była z pewnością odwieczna człowiecza chęć poznania czegoś nowego, no i nadzieja na lepsze. Z biegiem lat hiszpańskie kolonie w Ameryce, zaczęły być wyszarpywane przez politycznych łasuchów z innych mocarstw: Anglii, Francji, Danii, Holandii.

W ten sposób dochodzimy do XVII wieku, a dokładniej do roku 1667, w którym akcja gry się rozpoczyna. Czasy wtedy na morzach Nowego Świata są niespokojne. Ciągłe walki o dominację pomiędzy flotami poszczególnych mocarstw, wypełniają morskie głębiny wrakami statków i ciałami ludzi. Wielu młodych i zdolnych kapitanów, którzy doświadczały dostarczają jaki świat jest zły i skorumpowany, odcina flagi swojego państwa, wywieszając na maszt tzw. Jolly Roger, czyli banderę pirackiej braci – paradoksem jest to, że robią to samo co poprzednio, z tą różnicą, że teraz za ich głowę wyznaczona jest nagroda.

W tym czasie z Anglii na Barbados wypływa kolejny młody adept szkoły morskiej, Richard Grey, który płynie ratować chwałę Anglii i zadowolony oczekiwania swojego ojca. W niego się wcielamy.

Przystępując do gry podejmujemy się przeżyć wraz z naszym bohaterem przygodę jego życia. Będziemy musieli podejmować trudne decyzje, walczyć na morzach z wrogimi jednostkami, troszczyć się o materialną stronę pływania (wyплаты dla marynarzy, koszty remontów statku itp.) oraz handlować. Gra jest połączeniem przygodówki z elementami strategii, którą mogliśmy przeżywać już w kilku grach np.: „Pirates!” czy „High Seas Trader”.

Zabawa jest wysmienita, okazuje się, że tamte czasy były nie mniej pasjonujące od dzisiejszych, a ludzka zawiść i pazerność nieustannie walczyły z prawdą i honorem, które ukryte były pod różnymi postaciami, nawet najgorszych piratów.

To, że zaczynamy grę jako kapitan okrętu należącego do floty Anglii, nie oznacza, iż musimy tak skończyć. O tym kim będziemy zdecydować nasze pousunięcia, będące w rzeczywistości desperackimi próbami opanowania walczącej się w grzyz krajiny idei wpojonych nam przez rodziców i szkołę – taka konfrontacja z prawdziwym życiem.

DYREKTOR

Producent: Ocean
Dystrybutor: Mirage
Komputer: PC 486DX, 8 MB RAM, CD-ROM, SB



FIRESTORM: Thunderhawk 2

W szufladzie tematycznej z napisem SYMULATORY znajdziemy różne rodzaje gier. Poczynając od tych niesłychanie rzeczywistych, odwzorowujących precyzyjnie wszelkie zjawiska związane z lotem, po takie, które tylko udają, faktycznie będąc zwykłymi strzelankami. Do tej drugiej grupy zaliczyć należy Comanche-a, jak i grę o której chcę coś nieco napisać „Firestorm: Thunderhawk 2”.

Tym razem bohaterem gry jest futurystyczny śmigłowiec do zadań specjalnych o kryptonimie AH-73M Thunderhawk, będący jednostką do zadań specjalnych przystosowaną do działań na całym globie. Oczywiście, sam nie może się poruszać, to my nim sterujemy. Jako wysmienity pilot będziemy „rzucani” w zapalne miejsca na Ziemi, gdzie tylko siły NATO (to o nas!) mogą rozwiązać powstałe militarne węzły gordyjskie – przepraszam za tę propagandę, ale tak trzeba...

Zadania są zróżnicowane zarówno pod względem terenu (różne położenia geograficzne), jak i charakteru wykonywanych czynności. Raz musimy konwojować statki płynące kanałem, innym znów razem zrobić wyłom w zacieśniającym się kręgu nieprzyjacielskich czołgów. Do każdego z zadań możemy wybrać sobie odpowiedni sprzęt (czyt.: pociski, rakiety, działa, bomby), jak i taktikę działania.

Teren wokół nas generowany jest grafiką w wysokiej rozdzielczości, która łączy w sobie wektorewe odwzorowanie płaszczyzn w połączeniu z wypełnianiem tzw. teksturami. W efekcie uzyskano całkiem prawdziwie wyglądający obraz. Oczywiście, aby tego w pełni doświadczyć, musimy dysponować „dobrą” maszyną: PENTIUM, najlepiej z 16 MB RAM i szybką kartą graficzną.

Muzyka, chociaż dobra (ścieżka dźwiękowa z CD), jest tylko tłem dynamicznej akcji, która niezadługo przypomina walki śmigłowcami z takich filmów jak „Blue Thunder”, czy „The Apocalypse Now”. Jeżeli ktoś chce sprawdzić swoje zdolności szybkiego orientowania się i podejmowania decyzji, niech uruchomi grę i wybierze maksymalny poziom trudności – tutaj zaczyna się wojenne piekło!

DYREKTOR

Producent: Core Design
Dystrybutor: Digital Multimedia Group
Komputer: PC 486DX, 8 MB RAM, CD-ROM, SB



Alfred Chicken

Jak nie lisy to kosmicci! O życiu w kurniku nigdy nie można powiedzieć, że jest spokojne. Przekonał się o tym na własnej skórze (czy też piórach) kurczak o imieniu Alfred. Pewnej nocy obudził go hałas dochodzący z nad kurnika. Fawnikiem samolot – pomysłał i ponownie zapadł w drzemkę. Ale nie był to wcale samolot i następnego ranka Alfred zdziwił się, gdy stwierdził, że pozostał w kurniku sam jak palec. Jedyłą rzeczą, która przytrzymała jego uwagę, była kartka od Meta-Kurczaków z kosmosu, które porwały wszystkich jego braci i postanowiły dokonać na nich eksperymentów z kablowaniem, klonowaniem, czy też innych o równie skomplikowanej nazwie. A kiedy Alfred dostrzegł, że porwano też jego lubą, Folellę, to bardzo się wkurzył i postanowił, że nie puści pazem tego kidnapingu (kurczapingu?).

Jak postanowił, tak też zrobił. Rozpoczął wędrówkę w poszukiwaniu ukochanej, przechodząc krainy sera, zabawek, drewna, szkła, książek, by wreszcie dotrzeć do tajemniczych regionów sci-fi. W czasie marszruty musi skakać, używać umiejętności dzioba (na pewno nie do gadania) i uwalniać na każdej planszy wszystkie baloniki (ostatni balonik zabiera go do stacji przesiadkowej pomiędzy poziomami). Musi również zebrać wszystkie diamenty (na każdej planszy jest ich 60), które uwielbia jego luba (a która kobieta nie?) i które dodają mu jedno wykłucie. Dzioba używa do kruszenia kamieni stojących mu na przeszkodzie i do atakowania złych stworów. Na każdym poziomie przez który musi przejść ma sporo zadań do wykonania. Na przykład w pewnym miejscu musi nacisnąć przycisk, by pojawiły się klocki, po których będzie mógł skakać, a w innym jakaś winda rusza dopiero wtedy, gdy na nią wskoczy... Zadania te wcale nie są proste, tym bardziej że czas poni, a na niektórych planszach są takie wielgachne piły mechaniczne, że aż strach... Ale od czego są bonusy? Słoić dżemu zapewni Alfredowi strzelanie, puszka z robaczkami – osłonę, jajko – dodatkowe życie, prezent – tymczasową nietykność.

Grafika w grze jest trochę uproszczona, ale miło ogląda się na ekranie gigantyczne śruby, płyty semi i tym podobne obrazki. Może wydawać się na pierwszy rzut oka, że Alfred Chicken to gra dla małych dzieci, ale tak naprawdę to produkt dla tych, którzy oprócz skakania lubią wytyczać też swoje szare komórki.

VOYAGER

Producent: Mindscape
Dystrybutor: Mirage Software
Komputer: CD-32



Burntime – czas zagłady

Literatura SF często eksploruje tematykę związaną z przyszłością ludzi po wojnie nuklearnej. Nic w tym dziwnego, wszak wszystkich to bardzo interesuje. Ta sama tematyka pojawia się także i w grach.

Wkroczenie w świat Burntime może być dla wielu graczy miłym zaskoczeniem. Otóż jest to gra łącząca w sobie elementy strategiczne, zręcznościowe i przygodowe. Coś w stylu znanej Diuny, tylko że o znacznie wyższym stopniu trudności. Grę zaczynamy od zera, tzn. jako łowca przygód, który postanowił wybudować w zniszczonym świecie własne imperium. Podróżując po miastach musimy uważnie rozglądać się za żywnością (karaluchy, szczerzy i inne przysmaki) oraz wodą, wszak bez tego nie da się żyć (podobnymi kryteriami trzeba kierować się w przypadku wybierania kilkudniowej siedziby). W miastach oprócz żywności można znaleźć szereg innych przedmiotów: broń, szczątki starej cywilizacji. O ile zastosowanie broni jest bezdyskusyjne, to inne przedmioty przeważnie przydają się w handlu wymiernym (Świat Burntime zapominał o czymś takim jak gotówka), a także technikom, którzy dzięki swoim umiejętnościom są w stanie stworzyć coś przydatnego. Tak, tak, podczas gry budujemy swoją drużynę poczynając od żołnierzy, a kończąc na technikach i lekarzach (ci ostatni to wyjątkowo popłatny zawód w tej grze). Miasta i wszelkie inne ludzkie siedziby oferują szereg atrakcji w postaci barów, lecznic, punktów z wodą, a także czegoś w rodzaju sklepów. Ponadto można porozmawiać z przechodniami, stoczyć walkę z dzikimi psami, mutantami...

W Burntime walki to elementy zręcznościowe, planowanie swojej kampanii to strategia, zaś cała akcja gry (momentami powtarzająca się do znużenia) to przygody. A więc każdy, kto postanowi zwiedzić mroczne rejony wypalonego świata, odwiedzić ostatni istniejący kościół albo po prostu powalczyć, proszony jest o nie wywoływanie III wojny światowej, a jedynie zakup gry Burntime w firmie Mirage.

VOYAGER

Producent: Max Design
Dystrybutor: Mirage Software
Komputer: Amiga 1 MB, PC 386 4 MB RAM



Darkseed

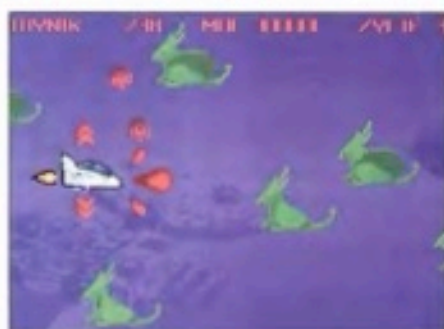
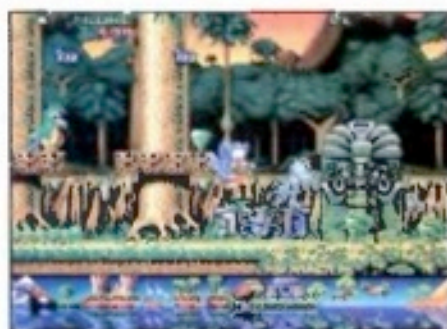
Wprowadzając się do swojego nowego domu Mike Dawson nie miał pojęcia o tym, co go czeka. A mroczne kosmary kryły się nie tylko w snach, były tuż tuż, za gładką granicą lustrzanej tafli. Jako pisarz Mike kupił ten wiktoriański dworek tylko po to, by móc w spokoju tworzyć swoje nastrojowe powieści grozy. W najśmielszych snach nie mógł się spodziewać, że tym razem kosmary wydarzą się naprawdę. Lustro będące granicą między światami to jedyna droga komunikacji między nimi. W obu tych krainach panuje określony porządek i mimo różnic w wyglądzie, miejsca, które są po tej stronie, odpowiadają pomieszczeniom z drugiej strony. Wszystko prawie takie samo, tylko że widziane w bardzo krzywym zwierciadle. Mike żyje w świecie, na który składa się jego dom wraz z tajnymi komnatami i garażem, ogródki sąsiada, pobliżki, stary i zapomniany cmentarz oraz niewielkie miasteczko, w którym znajduje się komisariat, sklep spożywczy i biblioteka. Dostęp podobnie wygląda kraina z drugiej strony lustra. Ale tam zamiast cmentarza jest coś w rodzaju hibernatora, schody zostały zastąpione teleportem, a biblioteka skomputeryzowanym bankiem danych. Świat ten robi momentami wręcz makabryczne wrażenie. Sprawili to H. R. Giger (jego prace możemy zobaczyć w takich filmach, jak Obcy czy Gatunek), którego twórczość została wykorzystana w tej grze.

Darkseed jest dość starą (1992) grą przygodową z doskonałą grafiką i równie udanym dźwiękiem, może i nie najlepszej jakości, ale za to doskonale oddającym nastrój gry. Świat Darkseeda rządzi się pewnymi regułami, do których będziemy musieli się przystosować. Otóż w przeciwieństwie do wielu innych gier przygodowych bardzo istotny jest upływ czasu. Przykładowo: telefony dzwonią o godzinie 11:00, gdy nie będzie nas w domu... i być może nie uda się ukończyć przez to gry.

Opowieść ta rozgrywa się w ciągu trzech dni, przerywanych nocnymi kosmarami Mike'a. Jeśli nie uda nam się rozwiązać zagadki Darkseeda i przy okazji uratować świata przed zagładą – marny nasz los. Gra nie należy do najprostszych. Zagadki momentami emanują dość dużym poziomem surrealizmu (podobnie jak w Labyrinth of Time), ale właśnie to czyni Darkseeda perełką wśród przygódówek, nawet mimo upływu lat.

VOYAGER

Producent: Cyberdreams
Dystrybutor: Clock
Komputer: CD-32, PC 386 4 MB RAM



Fire & Ice

Rzadko kiedy twórcom platformówek udaje się wnieść do tego gatunku coś nowego, zaskakujące. Tak było w przypadku słynnego Zoola, Traps'n'Treasures, Superfroga, i tak jest z Fire & Ice.

Dlaczego ta gierka jest tak wyjątkowa? Może z powodu zabawnie wykonanej postaci głównego bohatera, Kojota, który wędruje przez pięć krain wyposażony w różne gatunki broni. Albo z powodu doskonałego dopracowania od strony graficznej i dźwiękowej. Któż to wie? Tak naprawdę ta gierka jest po prostu cool. Każdy etap (a jest ich pięć) składa się z czterech poziomów. Aby ukończyć jeden etap trzeba jedynie zebrać wszystkie fragmenty zagubionego klucza, odnaleźć drzwi i przejść do następnego poziomu... Nie jest to wcale takie proste, bo i wrogów sporo, i innych pułapek i przeszkadzajek też cała masa. A gdzie są fragmenty kluczy? Jakby to powiedzieć... noszą je przy sobie przeróżne stwory, które trzeba najpierw zamrozić śnieżynkami, potem takiego zamrożonego stworka rozbić i poszukać nagrody... oczywiście, nie każdy stwor nosi przy sobie kawałek klucza. Natomiast w niektórych zakamarki plansz można dostać się specyficznym środkiem transportu, jakim są np. żółwie, bańki powietrza czy też gigantyczne małże. Trzeba też uważnie rozglądać się dookoła. Każdy z poziomów pełen jest tajemnych przejść, bonusów i szczeniactwów, które warto ze sobą zabrać. Taki szczeniactek plączący się pod nogami jest zupełnie odporny na zakusy rybek, eskimosów i innych pas-kud, tak więc czasami może się okazać doskonałą tarczą, a i za przednią straż całkiem niezłe służy. Zabawę zaczynamy gdzieś w lodowej krainie, z której nasz Kojot się wywodzi. Potem ścieżki wiodą pod wodę, do krainy mrocznych zamczysk i zalanych ogniem świątyń... Dalej nie dotarłem. Zatkłuky mnie rosnące hordy wrogów i limity czasowe, objawiające się niezbyt przyjemnymi dla Kojotów efektami.

Fire & Ice to gra zaskakująca dopracowaną grafiką i rewelacyjnymi ścieżkami dźwiękowymi zapisanymi na kompaktach. Pierwsze pięć minut zabawy może do niej przekonać każdego, nawet najbardziej zgorzałego przeciwnika takich gier.

VOYAGER

Producent: Graftgold
Dystrybutor: Mirage Software
Komputer: CD-32, PC 386 4 MB RAM

MORTAL WEAPON

Mieszkańcy Ziemi układali się do snu. Czerwone słońce zachodziło i wkrótce zrobiło się ciemno. Nagle blask rozświetlił niebo i jak grom spadły na Ziemię tysiące bomb niosąc zagładę ludzkości. Wkrótce planetę prawie całkowicie opanowali obcy. Ludzie zmuszeni zostali do ukrywania się głęboko pod ziemią. Technika, jaką dysponowali mieszkańcy niebieskiej planety, nie pozwalała na otwartą walkę przeciw wrogowi. Minęły lata zanim naukowcy opracowali nowy rodzaj broni, która byłaby zdolna do zniszczenia kosmitów. Zbudowano bojowy statek i postanowiono wysłać go do walki. Pilcetem oczywiście zostałeś ty.

Mortal Weapon to kolejna strzelanka z serii lataj i strzelaj we wszystko, co się rusza. Obraz przesuwa się z prawej w lewą stronę, a co jakiś czas pojawiają się wrogie statki, stwory, kwadraciki, pszczołki i inne produkty ludzkiej wyobraźni. Obcy to najczęściej spore sztuki, których nie dość, że nie można ominąć, to i zabić trudno. Niestety, nasz pojazd nie jest tak wytrzymały jak przybysze i zwykłe wystarczy kilka bliźkich spotkań z nimi, by zginąć w płomieniach. Na szczęście w czasie gry można się dobrać. Do dyspozycji mamy: Gun – ogień poziomy, Side – rakiety boczne, Rocket – rakiety odpalane pod kątem 45 stopni, Missile – mocny pocisk raketowy, ale odpalany z małą częstotliwością, a także Laser i Plazmę.

Czasem po obcych pozostają krążki. Od tego ile ich zbierzemy zależy rodzaj broni, jaką możemy dodatkowo użyć. Na dole ekranu pojawia się jej nazwa, a naciskając spację akceptujemy wybór. Do przebycia mamy kilka etapów: kosmos, bagna, coś jakby dno morza, góry itp., a na każdym etapie do pokonania inne stwory.

Mortal Weapon kojarzy się z grą Project X. Niestety, jest ona nieco uboższa. Mamy tylko jeden rodzaj pojazdu i jest on bardziej podatny na zniszczenie, co nie pozwala na łatwe ukończenie etapu. Muzyka jest tylko w czółowce. Natomiast zaletą jest zupełnie niezła grafika, choć mało kolorowa. Zapraszam da zabawy wszystkich obrońców naszej planety.

Sunday DRIVER

Producent i dystrybucja: Mirage
Komputer: Amiga 1 MB RAM

Overkill & Lunar-C

Na jednym kompaktie zamieszczono dwie strzelaniny. Moim zadaniem jest to jedna z najlepszych kompilacji komercyjnych siekanin.

OVERKILL

Jest rok 2690 i od ponad 50 lat toczy się wojna. Żeby opanować sytuację, pewien kapitan postanowił wybrać się na szaleńczy rajd jednocosobową maszynką do zabijania w głąb układu obcych i zrobić tam nieco zamętu. Ta gra to klasyczny przykład Defendera. Latamy sobie w lewo i w prawo wśród rewelacyjnie wykonanej grafiki (płynnie przesuwane tło ucieka gdzieś w dół), strzelamy salwami z lasera i od czasu do czasu podnosimy i stawiamy na ziemi żołnierzy. Podczas zabawy przeszkadzają nam ogromne rzesze wrogów, którzy od czasu do czasu pozostawiają po sobie nową, jeszcze bardziej ognistą broń. Nasz stateczek zagrożony jest zarówno z ziemi (różne biegające stwory, transportery i czołgi), jak i z powietrza pełnego małych i dużych lataleci. Każda zmiana orbity to wkroczenie do innego świata, który niejednym może zaskoczyć. A na samym końcu tych zmagani główna baza wrogów – pokryta metalem planeta – którą nie tak łatwo zniszczyć nawet będąc nieśmiertelnym.

LUNAR-C

Tym razem zupełnym przypadkiem znajdujemy się na pokładzie małego, ale dobrze uzbrojonego statku kosmicznego i wlatujemy w sam środek trzeciej (albo i czwartej) wojny wszechświatowej. Na początku cała gra ciągnie się niemilosiernie. Dopiero po zebraniu odpowiedniej broni zaczyna się rozkręcać, a trzeba przyznać, że w Lunar-C bonusów nie brak. Są tu takie, które uzupełniają energię, zwiększają szybkość, powiększają arsenał o boczne działka, miotacze ognia, bomby plazmowe, tylny działko, lasery, broń samonaprowadzającą, a także działające czasowo osłony. W końcowych fazach tej przebudowy jeden strzał zmiana z ekranu całą planszę. Problem w tym, że zazwyczaj już to nie wystarcza. W sumie Lunar-C to naprawdę niezła strzelanina. Jest tu wszystko, czego można zapragnąć, a już na pewno nie można narzekać na braki w uzbrojeniu.

Voyager

Producent: Mindscape
Dystrybutor: Mirage Software
Komputer: CD-32



APACHE: The Combat Helicopter Simulator

Gdyby ktoś pokusił się o pozaznaczanie na globusie czerwonymi flagami wszystkich miejsc zapalnych, w których przyszło nam się do tej pory „potykać” we wszelakich symulatorach lotu, to okazałoby się, że nie żyjemy na niebieskiej planecie, ale na czerwonej!!!

Gra „Apache” tę czerwoną pajęczynę jeszcze bardziej zagęszcza, dodając swoje trzy tereny działań: Cypr, Jemen i Korea. W każdym z tych miejsc mamy aktualnie sytuację, powiedzieć by można, niezręczną. Na potrzeby gry wymyślono, że jednak ktoś nie wytrzymał napięcia i zdecydował się zastąpić dyplomację błyskawicznymi decyzjami militarnymi. I tutaj już widać zadanie dla nas – tak, wystarczy wejść do budki telefonicznej, założyć niebieskie wdzianko z pelerynką do latania i rozpocząć jedną z kampanii.

Latać będziemy tytułowym helikopterem Apache Longbow, którego sława jako pogromcy czołgów jest wielka. Jeżeli ktoś oczekuje, że swoją latającą maszyną wygra wojnę, to się myli – to nie jest film o czterech pilotach i czapce pilotów.

Naszym zadaniem będzie wspomaganie własnych wojsk lądowych, wykonując poszczególne misje jak najlepiej. Oczywiście po drodze pojawią się medale, awanse, kwiaty, piękne kobiety, ale i tak kwintesencją zabawy będzie podchodzenie do przeciwnika i atakowanie go z nienacka.

Wysoka rozdzielczość dosyć wyraźnie odwzorowuje teren działań i obiekty, wykorzystując standardowy tryb generowania obrazu wypełnianymi wektorami. Czasami mamy wrażenie, że jest strasznie pusto wokoło, ale przecież kto oczekuje tłumów tam gdzie wojenne wiry lecą?

Symulacja trzeba przyznać, że jest dosyć prosta w obsłudze, co dla jednych może być zaletą, a dla innych wadą. Grę możemy wykorzystać jako rozbudowaną strzelankę włączając opcję QUICK START, albo jako dokładny symulator przy opcji REALISTIC – co nadaje jej dwojstego charakteru. Zmiana poziomu zaawansowania przeciwnika pozwala te same kampanie przeżywać w innym klimacie, dającym wciąż nową zabawę.

Gra jest godna polecenia jako solidnie wykonany symulator helikoptera. Grać, strzelać i wygrywać.

DYREKTOR

Producent: Digital Integration, 1995



COLONIZATION PL

Pamiętam, że okres odkrycia Ameryki i późniejsza jej kolonizacja aż do uzyskania niepodległości jako materiał z historii w liceum był trudny do przyswojenia. Sporo się wtedy działo w Europie, nowe kolonie rozwijały się prężnie, nauka zaczynała nabierać obrotów postępu. Z pewnością zapamiętanie wszystkich wydarzeń wtedy dziejących się było możliwe, jednak odbywało się to niemałym nakładem pracy.

Dzisiaj kiedy już nie muszę martwić się o kolejną klasówkę z historii, z przyjemnością przyglądam się spolszczonej wersji „Colonization”. Produkt ten to nie tylko dobra strategia nawiązująca stylem do mega-hitu „Civilization”, ale także niesłychana wręcz rozrywka edukacyjna. Nic tak nie uczy jak czynne uczestniczenie w przyswajaniu materiału. „Colonization” pozwala na, może w pewnym uproszczeniu, uczestniczenie w zakładaniu nowej kolonii, jej rozwoju i uzyskaniu niepodległości, co w prostej linii oznacza utworzenie Nowego Państwa – oczywiście chodzi o Stany Zjednoczone Ameryki.

Gra stworzona przez Sida Meiera, jak i wcześniejsze jego produkcje, charakteryzuje się prostotą obsługi w połączeniu z zabawą, która rozwija umiejętności polityczno-gospodarcze. Pozwala poczuć się jak ktoś podejmujący bardzo ważne decyzje, a przy okazji umożliwia zapamiętanie ważnych dat, wydarzeń i zależności panujących w czasach rozgrywania „Colonization”.

Gra się fantastycznie. W trakcie zabawy zaczynamy powoli rozumieć w jaki sposób rozwijała się niechęć kolonistów do swojego imperium. Dzięki możliwości wyboru mocarstwa, które będziemy reprezentować, gra nabiera różnego charakteru. Każde z nich to inny cel. Np.: Hiszpania to podbój, Holandia handel, a Anglia to kolonizacja.

Oprócz problemów z własnymi zwierzchnikami, będziemy musieli rozmawiać z Indianami, jak i pertraktować z kolonistami z innych obozów europejskich – niezawsze na drodze pokojowych dyskusji. „Colonization” jest godna polecenia. Zabawy dużo. Szybko się nie znudzi – zapewniam.

DYREKTOR

Producent: Microprose, 1995

Dystrybutor i tłumacz: IPS Computer Group



CYBERMAGE

O pozorach, które mylą przyszło nam się przekonywać już tak wiele razy, że kolejny raz niczego w naszej mentalności nie zmieni. W związku z tym chciałbym od razu z góry uprzedzić o mylnym pierwszym wrażeniu jakie gra wywołuje wśród graczy. „Cybermage” na początku wydaje się być kolejną doom-ową produkcją, których na rynku wiele i od których wymagane jest aby były totalnie przełomowe w stosunku do „Doom-a”. Tym co pierwsze dochodzi do odbiorcy jest grafika, tutaj nie należy doszukiwać się rewelacyjności, aczkolwiek zachowany jest dobry poziom (wysoka rozdzielczość, zróżnicowanie poszczególnych poziomów, przyzwoite animacje). Wybitności gry należy poszukiwać gdzie indziej... nie, nie w cenie, ale w tzw. fabule.

„Cybermage” posiada mocną stronę przygodową, która podkreślona komiksowym podziałem na kolejne odcinki, wyraźnie sugeruje zmianę w gatunku doomowatych – tym razem grając tworzymy pewną opowieść. To, że możemy rozmawiać z poszczególnymi postaciami, że wrogowie krzyczą na nas, nierzadko obelżywie sugerują naszą zoologiczną genezę, itd. To urozmaica zabawę. Owszem, tak jak i w DOOM-ie musimy gdzieś dojść i coś zabić, aby przejść do następnego etapu, ale tym razem kolejnymi przystankami nie będą po prostu drzwi. Tym razem po rozmowie z napotkaną osobą – a może jej nie spotkamy – zostaną wyjaśnione pewne kwestie i od nas będzie zależeć, czy postąpimy według wskazówek, czy też jej nie zaufamy – a może kłamie?

Oprócz całej otoczki przygodowej, w grze wprowadzono dosyć popularny w USA futurystyczny świat CYBERPUNK. To coś w rodzaju „Bladerunnera”, czy „Syndycatu”. Światem rządzą korporacje, po ulicach chodzą cybernetyczni agenci, a szaleni naukowcy wymyślają coraz to nowocześniejsze środki zagłady. W takim to oto świecie nasz bohater pojawia się, jako cybernetyczny wojownik-mag. Zadaniem z pozoru proste: wyjaśnić skąd się wzięło całe zamieszanie, dowiedzieć się jak najwięcej i przeżyć – zabawa fantastyczna, wiele rodzajów broni, sklepy, telewizja, walki, krzyki, gangi, magia przyszłości i godziny dobrej zabawy. Wyjątkowo udane połączenie przygodówki ze strzelanką.

DYREKTOR

Producent: Origin, 1996

Dystrybutor: IPS Computer Group



EUROFIGHTER 2000

Oto powstał symulator myśliwca przebojowy pod kilkoma względami. Po pierwsze poprzez złamanie konwencji poprzednio wydawanych symulatorów myśliwców, w których większą uwagę przykładano do części pirotechnicznej niż rzeczywistego symulowania lotu – niektóre z nich razywane były wręcz strzelankami. W „EF2000” położono nacisk na symulację i trzeba przyznać, że udało się to fachowcom z DID wyśmienicie.

Lot, krajobraz, obiekty, to wszystko jest faktycznie dokładnie odwzorowane, jednak to tylko połowa prac prawdziwych symulatorów. Drugą połową jest symulowanie całego konfliktu, tutaj pomiędzy Rosją i siłami NATO. Nacjonalistyczni przywódcy Rosji pragną odzyskać panowanie w Europie. Wchłaniając dawne republiki socjalistyczne, w tym Polskę i Finlandię, a bramą otwierającą im drogę na zachód ma być Norwegia. Siły NATO dwukrotnie mniejsze będą za pomocą najnowocześniejszych myśliwców EF2000 stawić opór Rosyjskim MIG-om 29 i SU-27. W jednego z pilotów będziesz mógł wcielić się ty, gracz.

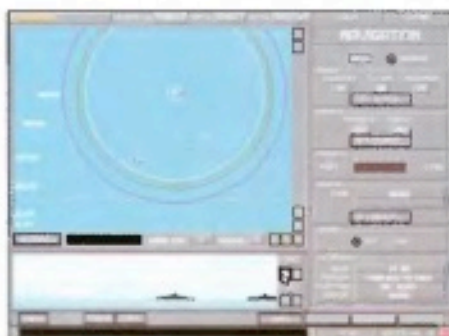
Konflikt „budowany” jest przez symulację nazwaną WARGEN, która steruje wszystkimi pozostałymi jednostkami. Komputerowi przeciwnicy, jak i nasze jednostki zachowywać się będą inteligentnie – nie będą to już zawsze tak samo działające maszyny. Ich akcje będą uzależnione od naszego postępowania i obowiązujących je rozkazów.

Sprawą drugą wywołującą westchnienia zachwytu jest sama maszyna, której stery dostaną się w nasze ręce. EF2000 to najnowocześniejszy myśliwiec wielozadaniowy, którego projekt jest już ukończony, a pierwsze tego typu maszyny wejdą do sił RAF-u i Luftwaffe na początku XXI wieku. Myśliwiec EF2000 stworzony został do tego, aby poradzić sobie bez problemów z MIG-iem 29, czy SU-27. Mnóstwo elektroniki, najnowocześniejszej generacji systemy: radarowe, naprowadzania rakiet, obronne, wspomaganie lotu. Wszystko po to, aby pilot miał jak najłatwiejszy dostęp do wszystkiego, a zarazem nie musiał koncentrować się na sprawach technicznych, a mógł skupić się na wykonaniu zadania.

„EF2000” to nowoczesny symulator nowoczesnego myśliwca, który każdy miłośnik symulatorów musi przetestować. Fachowcy z RAF-u byli zadowoleni, a panom z DID zaproponowano stworzenie profesjonalnego wojskowego symulatora. Warto przekonać się czym będą latać piloci NATO w XXI wieku nad europejskim niebem.

DYREKTOR

Producent: DID & OCEAN, 1995
Dystrybutor: MIRAGE Software



GREAT NAVAL BATTLES IV: Burning Steel, 1939-1942

To już czwarta część, chyba „najczystszej” gatunkowo ze strategii wojennych, gry „GNB” poruszającej temat walk morskich. Tak jak „Harpoon”, tak i ona cieszy się nie malejącą popularnością. Pewnie dlatego, że jest dobrze zrobiona pod względem merytorycznym – wszystko jest „zapięte na ostatni guzik” historycznych taktów. Symulacja poczyniła poszczególnych flot drugiej wojny światowej, pozwala na sprawdzenie swoich predyspozycji taktycznych w dowodzeniu olbrzymimi grupami jednostek pływających. Ale to nie wszystko, bo możemy także sprawdzić co by było gdyby. Gdyby na przykład rosyjska flota przeszła na stronę Niemiec, kto wie jak potoczyłyby się losy wojny... To wszystko jest możliwe w grze.

Będziemy mogli kontrolować floty takich mocarstw jak: Wielka Brytania, Niemcy, Francja, Włochy, Rosja w specjalnie przygotowanych przez historię scenariuszach wojennych, obejmującej okres od wybuchu Drugiej Wojny Światowej po rok 1942. Tak jak wspominałem nasze poczynania mogą zmienić losy symulowanej wojny, jednak możemy „na starcie” za pomocą edytora scenariuszy, sami zmienić założenia wojny. Będziemy mogli stworzyć scenariusze dziejące się na wodach Europy, jak i gdzieś na otwartych przestrzeniach Atlantyku. Zróżnicowanie ich jak i skala przedsięwzięć (od małych potyczek pojedynczych jednostek po starcia całych flot) będą zależały od naszej inwencji twórczej.

„GNB 4” cały czas trzyma dobry poziom symulacji. Może już trochę przejadła się stara formuła graficzna i sposób obsługi, ale cóż to już jest kwestia gustu. Jeżeli chodzi o taktyczną stronę gry jest ona cały czas dobra, mimo wypowiedzianych przez złośliwców opinii, że wydanie czwartej części „GNB” jest tylko odcinaniem kuponów – tak nie jest.

DYREKTOR

Producent: SSI & Mindscape, 1995
Dystrybutor: Digital Multimedia Group



HIGH SEAS TRADER

Okres XVII wieku nieodłącznie kojarzy się z Francją, wytwornymi damami, napuszczonymi panami i ogólnie bogactwem. Jednak oprócz tego tym, którzy interesują się chociaż trochę tamtym okresem i morzem, myśli przyniosą obrazy morskich podróży, odkrywania nowych lądów, nowych dróg morskich, oczywiście także piratów. Takie obrazy nie muszą być tylko przedmiotem naszych myśli, możemy wejść w tamten świat – co prawda umawiając się, że to co na ekranie komputera zobaczymy będzie rzeczywiste. Jakkolwiek by nie było jest to głębszy sposób na odczuwanie tamtego świata, pozwalający na interakcję z otoczeniem.

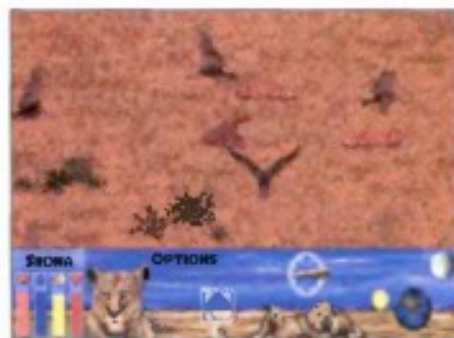
Rozpoczynamy naszą przygodę posiadając jeden statek, trochę gotówki i marzenia o staniu się najbogatszym i najsławniejszym kupcem w całej historii. Do tego wszystkiego dojdziemy, jednak wcześniej nasze szare komórki będą musiały popracować nad odpowiednimi posunięciami strategicznymi. To jaki towar kupić i gdzie go sprzedać taniej przyniesie nam dochód. Jednak na naszej drodze ku pieniądзом mogą stanąć piraci. Czy ich odgonimy zależne będzie od tego jakim wojskiem i armatami dysponujemy – ile ich wcześniej kupiliśmy. A może podejmujemy się kariery pirackiej? Cóż to już wedle własnego uznania.

„HST” to przyjemna strategia, przenosząca nas w pasjonujący świat wieku XVII. Głównie będziemy musieli skupić się na kupieckiej części morskich przygód, jednakże tam gdzie są pieniądze tam i wojsko jest potrzebne chociaż by dla obrony.

Przyzwoicie zrobiona graficznie, trójwymiarowe sylwetki statków, kolorowe obrazy miast, schematyczne przedstawienie walki. Do tego dochodzi proste sterowanie statkiem, nieskomplikowane w obsłudze opcje kupieckie i w sumie przystępny poziom trudności. W ten sposób stworzono strategię handlową, której zarówno klimat, jak i sama rozgrywka dostarczają graczowi milej rozrywki intelektualnej – gra się bardzo przyjemnie.

DYREKTOR

Producent: Impressions, 1995
Dystrybutor: MARKSOFT



THE LION

Tę grę trudno jednoznacznie przypisać któremuś z gatunków. Znajdziemy w niej zarówno elementy strategiczne, symulacyjne, role-playing, przygodowe, jak i egzystencjalne, a nawet biologiczne. Z takiej różnorodności mogły wyjść dwie rzeczy: coś beznadziejnego lub coś genialnego. Ku uciesze mojej, jak i, mam nadzieję, wielu graczy powstała gra w rzeczy samej wybitna.

„The Lion” pozwoli nam na wczucie się w lwa, nie inaczej. Staniemy się królem zwierząt, drapieżcą, który większość swojego życia przesypia. W grze symulowany jest cały ekosystem w jakim naszym lwem będziemy istnieć. Poza tym spotkamy tutaj: zwierzęta, które wkrótce staną się naszym obiedem, sępy radośnie przybywające do nie do końca zjedzonej ofiary, hieny, inne lwy, jak i najwięksi wrogowie: ludzie.

Odwzorowany został teren wschodniej Afryki, gdzie wody jest niewiele. Słońce bezlitośnie zalewa swoim ognistym deszczem cały obszar, a wokół rozciąga się płaski krajobraz.

Przystępując do „The Liona” możemy wybrać dwa rodzaje gry. Pierwszy to zestaw dwudziestu scenariuszy, w których zadanie jak i czas na jego wykonanie są ściśle określone. W ten sposób poznamy zwyczaje i prawa panujące w wykreowanym ekosystemie. Drugi rodzaj to symulacja z prawdziwego zdarzenia. Określamy warunki początkowe: czas trwania symulacji, porę roku, ilość zwierzyń, ilość ludzi, warunki pogodowe, wybieramy jednego z 20 lwów, określamy stado jakim będziemy przewodzić i pojawimy się w symulacji prawdziwego środowiska lwów.

Zróżnicowany charakter scenariuszy, możliwość robienia czego się chce, multimedialna encyklopedia opisująca wszystkie aspekty życia lwów, wspańiały i proste w obsłudze sterowanie jednym z dużych kotów pozwala nam na pełniejsze i trwalsze poznanie życia żółtoprzętych drapieżników.

Chyba szkoły powinny zainteresować się tym produktem. Z pewnością jest to gra dla każdego, a przede wszystkim dla tych którzy chcą poznać świat lwów – jest on fascynujący!

DYREKTOR

Producent: Sanctuary Woods & US Gold, 1996
Dystrybutor: MIRAGE Software



SHIVERS

Gatunek grozy zawsze cieszył się powodzeniem. Od dawien dawna opowieści o upiorach i strzygach wywoływały dreszcze podniecenia i nerwowe oglądanie się za siebie. Nie oszukujmy się, lubimy jak nas straszą – oczywiście tylko na poziomie pawędzianstwa. W grze „Shivers” będziemy uczestniczyć w takiej smutnej, a zarazem przerażającej opowieści.

Poczęło o zakład, że nasz bohater, czyli My, przeżyje noc w nawiedzonym i opuszczonym muzeum. Honor nie pozwala nam na ucieczkę, a z kolei do świtu, kiedy przybędą nasi przyjaciele, trzeba coś zrobić. I tak stajemy u wejścia do muzeum, które, według tego co ludzie mówią, ma niechcąco zniknąć miejsca gdzie znikają bez wieści ludzie.

Sam założyciel zniknął w dziwnych okolicznościach, niestety nie doczekał otwarcia swojego dzieła, gdzie miały być prezentowane szerokiej publiczności rzeczy dziwne i fascynujące.

„Shivers” to przygodówka z elementami logicznymi, która stworzona została po to, aby straszyć. Obraz budowany jest standardową metodą przedstawiania poszczególnych lokacji jako statycznych obrazów. Owszem wyśmienicie wygenerowanych na komputerze, ale nieruchomych jak pocztówki. Od czasu do czasu pojawi się animacja jakiejś istoty, ale są to tylko przerywniki. Z pewnością ten sposób pokazywania otoczenia świadomie został zastosowany, aby przekazać pustkę panującą wokół. Przyznaję, że w połączeniu z niepokojącą muzyką stwarza piorunujące wrażenie oczekiwania na coś co ma nadejść. A oto przecież w grze chodzi.

W „Shivers” będziemy musieli rozwiązać zagadkę tajemniczego muzeum, a używając swojego sprytu i odrobiny zręczności wylapać przyczynę całego zamieszania – o tym co to jest przekonacie się już w samej grze.

Mnóstwo zagadek logicznych, dobrze spreparowana atmosfera tajemniczości i napięcia, ciekawie wypełniony kolorami i kształtami obraz to „Shivers”, pozycja przy której miłośnicy horrorów będą dobrze się bawili.

DYREKTOR

Producent: Sierra-On-Line, 1995
Dystrybutor: IPS Computer Group



TEENAGENT CD

Przygody Marka Hoppera tytułowego bohatera gry zyskały spore uznanie wśród polskich graczy. Nic dziwnego „Teenagent” jest pierwszą polską przygodówką z prawdziwego zdarzenia. Może jeszcze mu trochę brakuje, jeżeli chodzi o poziom graficzny, jednak wszystko zostaje nadrobione wybitnym poczuciem humoru zawartym grze, który pozwala dobrze się bawić.

„Teenagent” w wersji dyskietkowej dobrze się sprzedawał, w związku z czym producenci idąc za ciosem wydali pierwszą w pełni polską grę na kompaktce, w której wszystkie postacie mówią po polsku. Tą grą jest właśnie poprawiony i rozbudowany „Teenagent CD”.

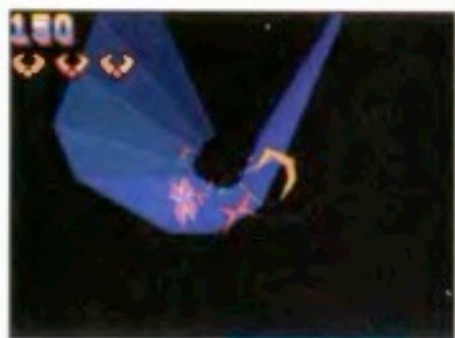
W tej wersji udoskonalono nieznacznie grafikę, dodano całą masę digitalizowanych wypowiedzi, a jako dodatkową premię na kompaktce z grą mamy nagrania Teen-RAP zagrane przez zespół DABONG.

Stworzony w grze klimat jest szczególnie bliski polskiemu graczowi, prześmieszne dowcipy językowe i sytuacyjne bawią. Nie za trudne zagadki pozwalają stopniowo posuwać się do przodu w przygodzie. Klimat trochę zwariowanej, ale polskiej wioski także wyjątkowo trafnie trafia w czułe punkty naszej jaźni zmuszając nieraz do uderzenia głową w ścianę, tylko po to aby przestać się śmiać.

Dla tych co nie grali w pierwotną wersję gry krótko o co chodzi. Naszym zadaniem jest, po brutalnym wcieleniu w szeregi agentów RGB i przejściu błyskawicznego szkolenia, wybadanie sprawy tubylczego bogacza niejakiego Ciągwy, który w dziwny sposób dorobił się fortuny. Dodać należy, że w tym samym czasie doszło do tajemniczego zniknięcia złota z Megabanku. RGB otrzymała do rozwiązania obie sprawy. Ty jako Marek będziesz je za nich musiał wykonać. Nagroda? Zostaniesz prawdziwym tajnym agentem, a która dziewczyna nie zakocha się w takim gościu...

DYREKTOR

Producent: Metropolis & CD-Projekt, 1995
Dystrybutor: CD-Projekt
Cena: 69 zł



TEMPEST 2000

Gra prosta, której przeznaczenie jest wyraźnie określone: dostarczyć odbiorcy łatwą i przyjemną rozrywkę. Lecimy statkiem, strzelamy do nadlatujących z naprzeciwka różnych obcych, dostajemy punkty niszczymy wszystkich i przechodzimy do następnego etapu. Po prostu strzelanka, bez udziwnień, bez bajerów, czyste wylądowanie instynktów niszczycielskich.

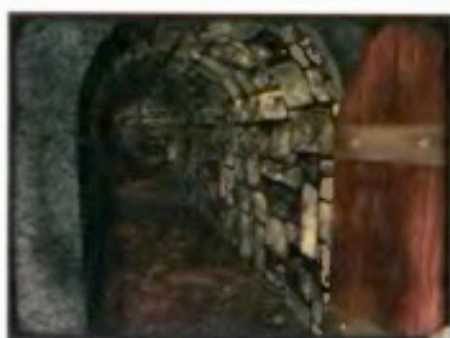
Pierwotna wersja „Tempesta 2000” została sprawdzona w 1981 roku, kiedy to na „małym” Atari zyskała sporą popularność. Dzisiaj doskonalsza wersja „Tempest 2000” pojawia się na rynku, prawdopodobnie aby powrócić w glorii i chwale. Z pewnością gra jest sama w sobie fajna – dostarcza zabawy. Jednak biorąc pod uwagę, że jest to produkt o kilka epok do tyłu nie należy się po nim spodziewać żadnych rewelacji.

Grafika prosta, wektorowa jednak działająca wyśmienicie. Ze względu na prosty sposób tworzenia obrazu doprowadzono do tego, że cała akcja jest szalenie dynamiczna. Zaprojektowano okno gry tak, abyśmy poczuli „zawieszenie” w czarnej przestrzeni, przez którą pokonując kolejne etapy suniemy z zaskakującą prędkością. Odpowiednio dobrane i zmieniające się kolory, cały czas pulsująca w uszach muzyka techno i szybkość, już po chwili grania pozwalają poczuć się jakbyśmy uczestniczyli w jakimś szalonym wyścigu.

Od tamtego czasu strzelanki przeszły duże przeobrażenia. Dzisiaj to już są prawie symulatory lotu statkami kosmicznymi, helikopterami, czy domopodobne produkcje. „Tempest 2000” przypomina o tym jak było dawniej i okazuje się, że tamte wersje gier zręcznościowych też szalenie bawiły, o czym przekonacie się wystarczy, że w nią zagracie.

DYREKTOR

Producent: ATARI Interactive, 1995
Dystrybutor: MIRAGE Software



THE DARK EYE

Oto gra horror, która przeznaczona jest głównie dla odbiorcy dojrzałego. I to bynajmniej nie ze względu na szczególnie drastyczne sceny – w sumie nie ma ich zbyt wiele – ale na zastosowaną w grze symbolikę. Poprzez obraz, nastrój, muzykę i sytuację tworzona jest groza w najlepszym wydaniu.

Cały scenariusz powstał w oparciu o opowiadania „ojca” współczesnego gatunku grozy, pana Allana Poe. Wszyscy ci którzy lubują się w światłach i atmosferze zawartych w jego powieściach muszą zobaczyć tę grę. „The Dark Eye” to kolejna powieść-gra, niezwykle wybitna zarówno pod względem scenariusza, jak i sposobu przedstawienia – tutaj będziemy mogli odbyć multimedialną podróż po krainach wyobraźni, obłędu i koszmarnych halucynacji.

Przygoda rozpoczyna się, gdy przybywamy do posiadłości naszego ojca. Już na samym początku uderzy nas to, że wszystko wokół wydaje się szalenie nierzeczywiste, takie obumarłe. Jednakże prawdziwy obłęd rozpocznie się dopiero, gdy zasłabniemy podczas rozmowy z siostrą. Grę można zaliczyć do przygodówek, ja nazwałbym ją jednak komputerową powieścią grozy – za jej fałszywie literacki charakter.

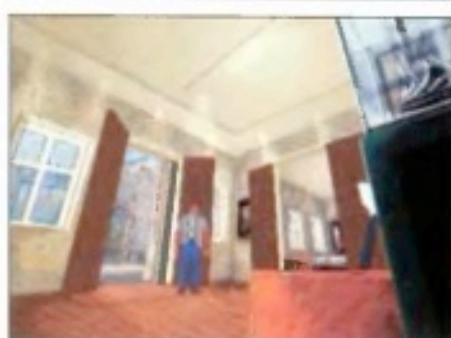
Obrazy rzeczywiste będą mieszały się z iluzjami, których pochodzenie nie jest znane. W trakcie przygody będziemy świadkami poniżenia, tragedii, zawiści i innych brudnych emocji i cech jakie tworzą i akceptują ludzie.

Otoczenie przedstawione grafiką w wysokiej rozdzielczości wykorzystuje fantastycznie wszystkie możliwe chwytły plastyczne, tylko po to aby samym obrazem wchłonąć naszą wyobraźnię w kreowany świat. Muzyką akcentowane są co bardziej emocjonujące momenty. Przez całą grę towarzyszą nam dźwięki, które dokładnie wprowadzają nas w odpowiedni nastrój.

Jeżeli oprócz horrorów lubujesz się w poezji, w symbolice, w podróżach po światłach złożonych z abstrakcyjnych pojęć ocierających się o obłęd i koszmar, cóż, „The Dark Eye” udowodni Ci, że gry komputerowe mogą spełnić te wszystkie oczekiwania. Gdyby Allan Poe żył, podejrzewam, że byłby grą zachwycony – ja byłem, a jego książki uwielbiam.

DYREKTOR

Producent: Inscape & Time Warner Int., 1995
Dystrybutor: BOBMARK International
Cena: 90.28 zł



KNIGHT'S CHASE: TIME GATE

Twórcy słynnej trylogii „Alone in the Dark” powracają na rynek gier komputerowych z nowym produktem. „Time Gate” zaoferuje wszystkim miłośnikom „samotnika”, zastosowano w nim nowy doskonalszy sposób tworzenia grafiki, który ma być pomostem pomiędzy grafiką wektorowo-bitmapową (jak w AitD), a pełną grafiką wektorową, gdzie 1/3 także będzie generowane tą techniką. Pozwoli to nam na poruszanie się i obserwowanie miejsca akcji z wszystkich możliwych ujęć.

„Time Gate” oprócz zewnętrznych walorów posiada jeszcze jeden atrybut gry wybitnej, mianowicie scenariusz. Tworzony prawie dwa i pół miesiąca przez specjalistów z Infogrames sam w sobie jest dobrą opowieścią.

Jako Amerykanin, student prawa przebywający aktualnie we Francji zostaniemy wpłątani w ponadczasową awanturę pomiędzy templariuszami, a czarnymi rycerzami. Nasza dziewczyna Juliette została porwana, a żeby ją uwolnić będziemy musieli przeskoczyć w czasie do wieku XIV, gdzie już na nas czekają. Ale kto i po co? Cóż, w tym problem, aby odkryć o co chodzi. Dodam tylko, że we wszystkim macza swoje precyzyjne palce Przeznaczenie i po raz kolejny będzie musiało udowodnić krnąbrnym ludziom, że zmierzić jej drogę wolno, ale nie można.

Podczas przygody będziemy mogli podziwiać wspaniałe XIV wieczne budowle, walczyć z rycerzami olbrzymimi mieczami, rozwiązać precyzyjnie utkaną intrygę, a może nawet odkryć tajemnicę Templariuszy – to wszystko oczywiście przy akompaniamencie dobrej nastrojowej muzyki.

Scenariusz gry jest solidnie dopracowany i rozbudowany. Dorzucając do niego kawał dobrej zrobionej grafiki, banalne sterowanie poczynaniami naszego bohatera, jak i czyhające na każdym kroku zagadki, możemy być pewni, że sporo czasu będziemy musieli poświęcić, aby grę ukończyć.

„Time Gate” straszliwie wciąga. Im bardziej odkrywamy tajemnicę, tym bardziej chcemy wiedzieć więcej i tak mimo woli posuwamy się do przodu, aż do finału gdzie czeka na nas... a nie tego nie zdradzę.

DYREKTOR

Producent: Infogrames, 1995
Dystrybutor: MIRAGE Software



Alien Breed 3D

Widzieliśmy już Alien Breed. Zobaczyliśmy też udany sequel tej gry. Później nastąpiły czasy porywającego Tower Assault. I w końcu... jeszcze jeden eksperyment związany z Obcymi wyrywa się spod kontroli. Tym razem ludzka pomysłowość (czy też głupota) skłoniła naukowców do przeprowadzenia w sztucznych warunkach ewolucji Obcych. Eksperymenty dotyczyły jednoczesnego rozwoju inteligencji i morderczej maszynerii, jakim było i jest ciało obcych.

Alien Breed 3D to długo oczekiwany produkt doomopodobny na Amigę. Twórcy tej gry oddali tu zarówno nastrój Doom, jak i wszystkie elementy w nim występujące, a więc zawile korytarze, niesamowite oświetlenie, windy, sekrety, setki przełączników, tony przeróżnej broni, ściany pokrzywione na wszystkie możliwe sposoby, a także kilka nowych nie spotkanych w Doomie. Przede wszystkim zaskakującym pomysłem było stworzenie plansz zalanych do połowy bądź do samego sufitu wodą. W wodzie można brodzić i to w różnym stopniu zanurzenia, cały świat widziany spod wody także zupełnie inaczej wygląda (wpływa to także na odgłosy). Następnym pomysłem jest możliwość kucania i poruszania się w przysiadzie (co w znacznym stopniu spowalnia ruch) oraz biegania. Broń, którą dostaniemy, to podręczny karabinek maszynowy, dubeltówka, działko plazmowe, wyrzutnia granatów oraz wyrzutnia rakiet.

Trzeba przyznać, że jest to produkt na klasę Doom, tylko... czegoś mi w Alien Breedzie 3D brakuje, a mianowicie tej całej warstwy przygodowej znanej z Towar Assaulta, zabawy z terminalami, rozmów z odnajdywanymi gdzieś ludźmi. Szkoda, że pracując nad trójwymiarowym engine autorzy AB 3D zapomnieli o tak istotnych elementach. Drugą, najpoważniejszą wadą tej gry, jest wyjątkowo kiepska rozdzielczość obrazu, znacznie gorsza od tego, co możemy zobaczyć w Fearsie, Gloomie czy Breathless. Ale Team 17 już zapowiedziało ulepszoną wersję z dopiskiem DeLuxe. Miejmy nadzieję, że to nie przechwałki.

Voyager

Komputer: A1200, CD-32, A4000
Producent: Team 17/Ocean
Dystrybutor: MarkSoft



Bubba'n'Stix

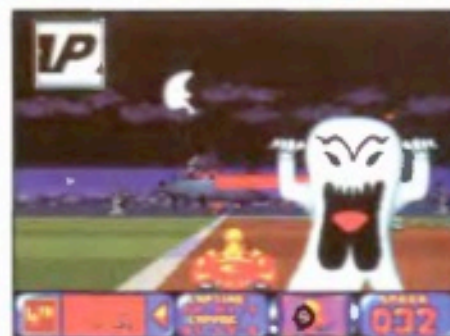
Grając w „Bubba'n'Stix” mamy okazję wcielić się w postać tytułowego bohatera, Bubbę. Korzystając z pomocy Patyczka musi on wydostać się z planety, na której są uwięzieni. Patyczek, mimo że jest mały, bardzo przydaje się w wędrówce. Rzucając nim możemy unicestwić wroga, kosmiczne zwierzęta lub je przepędzić np. z podłogi na sufit. Patyczek można wetknąć w dziurkę i wejść wyżej lub pomóc to zrobić spotkanemu kosmicie. Możemy także podwazywać nim beczki, kamienie i inne przedmioty, czyli robić wszystko, co tylko możliwe. Podczas wędrówki natkniemy się na Walda, który przeteleportuje nas w najmniej spodziewane miejsce, co czasem wiąże się z przejściem do kolejnego etapu. Każdy poziom to praktycznie odmienna sceneria. Etapy różnią się występującymi stworami, a także zagadkowymi problemami, z którymi przyjdzie się nam zmierzyć. Wędrówkę rozpoczynamy w nieznanym lesie, ale tam zostajemy schwytani przez Walda. Później czeka nas „space-rek” przez pomieszczenia statku kosmicznego, wnętrze wulkanu, podwodną świątynię i port kosmiczny.

Od strony technicznej grę można właściwie tylko chwalić. To, że wydana została na kompaktce na pewno wyszło jej na dobre. Grafika w grze jest wspaniała. W akcję wprowadza nas krótki film rysunkowy. Dalej świat również wygląda podobnie. Wszystkie postacie są animowane bardzo dokładnie i płynnie, wyglądają jak przeniesione z komiksu. Kolory również cieszą oczy. Liczne odgłosy dochodzące z planu akcji wspaniale ożywiają postacie, a połączenie z muzyką płynącą z płyty sprawia, że gra się naprawdę świetnie.

Gra nie jest bardzo trudna. Mimo że jest to platformówka, kłopotów nie sprawia nam skakanie i zabijanie, a raczej rozwiązywanie problemów. W każdym etapie spotykamy szereg postaci i nowych elementów, nad których zastosowaniem trzeba chwilę pomyśleć. Podsumowując: dobra strona techniczna i świetny scenariusz, to jest to, co na pewno spodoba się każdemu amatorowi platformówek.

Sunday Driver

Komputer: Amiga CD32
Producent: Core Design
Dystrybutor: Mirage



Po prostu: Bump'n' Burn!

Absolutnym królem szos w Toonii od lat jest nieco demoniczny Count Chaos. Jak Toonia długa i szeroka nikt go do tej pory nie pokonał. Może Ty masz małą szansę?

Bump'n'Burn oferuje graczowi siedem krain wypełnionych kilkoma etapami trudnych zmagania na trasie. Gdyby zabawa ograniczała się tylko i wyłącznie do wyścigów – pół biedy. Ale jakiś złośliwiec wypełnił trasy nietoperzami wyrzucającymi samochody z trasy, toczącymi się kulkami śniegu, nieznosnymi duchami, czołgami. Wszystko to przerywane od czasu do czasu jakimś nalołem, potem erupcją wulkanu, śnieżycą, mgłą. Są także przepaści, drewniane mosty, rzeki przelewające się przez trasy, stopy kamieni, powalone drzewa, plamy oleju i inne przeszkody. Podczas zawrotnej jazdy warto zbierać wszystkie gwiazdki rozrzucone na szosach, bo są to bonusy, w wielu przypadkach niezbędne do ukończenia trasy. Tak więc zbierajcie bańki z olejem (przydadzą się do tworzenia na trasie śliskich plam), miary (!), osłony, mgłę w pigułce, rękawice bokserskie (no, może nie dosłownie) służące do zbijania innych samochodów z trasy, zaprawę murarską do budowania za sobą murków, skoki, no... oczywiście pieniądze. Te ostatnie przydadzą się w sklepie, gdzie za odpowiednią kwotę można nabyć upgrade silnika, opon, karoserii, no i turbodoładowanie. Te i wiele innych atrakcji można znaleźć tylko w Bump'n'Burn.

Z pewnych względów wyścigi te, wymalowane dokładną, komiksową kreską, są jedyne w swoim rodzaju. Po zawitych trasach pędzi 8 samochodów, każdy o innym wyglądzie i możliwościach. Taką samą różnorodność można dostrzec, jeśli chodzi o plansze. W końcu to 35 MB, które zajmuje owa gierka to już coś. Zabójczym szybkościom rozwijającym na trasie towarzyszy całkiem niezły wykonana i, co najważniejsze, dobrana tematycznie do trasy muzyka. Oczywiście z kompaktu. Nie widziałem lepszych i bardziej zabawnych wyścigów na Amidze od czasów Buggy Boya. Warto się skusić.

Voyager

Komputer: CD-32
Firma: Grandslam
Dystrybutor: Mirage Software



Cyber Force

Z roku na rok jakość gier pisanych (w Polsce) na Amigę rośnie. Nareszcie jakość zwyciężyła ilość, co na pewno jest wspaniałym zjawiskiem.

Pierwszą rzeczą, która zwróciła moją uwagę po uruchomieniu Cyber Force'a było kiepsko wykonane intro i nieadekwatna do niego (tzn. rewelacyjna!) muzyka. Potem była już sama gra. Jej twórcy musieli być maniakami Flashbacka, znakomitego połączenia gry zręcznościowej i przygodowej. Postać, którą sterujemy porusza się wyjątkowo płynnie, może poza skokami na boki, które w porównaniu z całą gamą pozostałych ruchów wyglądają strasznie „skokowo”. Przy takiej różnorodności sterowanie postacią wcale nie jest takie proste. Zdarza się, że wyeliminowanie jednego robota wiąże się z karkołomną kombinacją klawiszy, np. dół, spacja, shift, fire, co kolejno powoduje: przykucnięcie, uaktywnienie karabinu, włączenie osłony i strzał. Zazwyczaj taka akcja kończy się dla nas niepomyślnie.

Oprócz elementów zręcznościowych Cyber Force jest pełnoprawną przygodówką. Możemy zbierać przedmioty (są one widoczne jedynie w postaci napisów i symbolicznych rysunków pojawiających się u dołu ekranu), używać ich, rozmawiać z postaciami... Przyszan też, że fabuła zapowiada się całkiem niezłe i jest, co najważniejsze, całkowicie po polsku.

Niewiele mogę zarzucić tej grze, może tylko zbyt niski poziom trudności i niezbyt wygodne sterowanie postacią. Grafika kojarzy mi się w niezapomnianym Another Worldem. Brakuje tu tylko tych znakomych wektorowych wstawek. Całą grę towarzyszy doskonała muzyka, zmieniająca się co poziom. Jako muzykę kupiłbym Cyber Force'a dla samej muzyki.

Voyager

Komputer: Amiga 1 MB
Producent: ABTeam
Dystrybutor: Mirage Software



Dan Wilder

Dan nigdy nie należał do ludzi, którzy zarabiali na życie uczciwą pracą, owszem kiedyś zdarzyło mu się pracować w policji, ale to było dawno temu. Jest jednak pewna granica, której nigdy nie przekroczył. Otóż nigdy nikogo nie zabił. Tak więc podczas napadu na transporter D-86 jego reakcja na porywanie Ala, który wykończył pilota, była dosyć naturalna. I właśnie przez to Dan wpakował się w niezłe kłopoty.

Dan Wilder to znakomita polska gra przygodowa z elementami zręcznościowymi. Poruszamy się po zawitych terenach bazy marsjańskiej, rozwiązując krok po kroku występujące tam problemy i walcząc z jakimiś ohydnyimi tytkami. Baza to pokazny kompleks podzielony na kilka części, pomiędzy którymi znajduje się strefa komunikacyjna. Podczas wędrówek musimy odwiedzić stare więzienie, opuszczoną kopalnię pełną policjantów, strzeżony budynek, w którego wnętrzu można znaleźć także byłych pobratymców, a wreszcie tajne laboratorium. Niektóre z tych miejsc trzeba odwiedzić po kilka razy, w miarę postępów w grze, bo a to górnikowi trzeba przynieść kask, a to stażnikowi wręczyć odznakę, którą ma przy sobie Mary... I tak, aż do szczęśliwego (bądź nie) finału. Po drodze czyha na nas sporo niebezpieczeństw. Mam na myśli ludzi uzbrojonych w pałki, pistolety i inne narzędzia tortur. Nie brak tu min, buteleczek z życiodajną energią oraz szeregu innych przedmiotów niezbędnych do ukończenia gry (w tym pokaznej kolekcji broni). Fabuła jest na tyle perfidna, że w pewnym momencie możemy nieczego nieświadomi prehandlować niezbędny w końcowych etapach przedmiot. Wszystko wykonane jest za pomocą grafiki izometrycznej. Dosyć skomplikowana tabuła gry nawet wytrwałym graczom zachęci do zabawy.

Pomysł na grę, jak i wykonanie – znakomite. Owszem, grafika mogłaby być nieco lepsza, a dźwięk właściwie w całości nadaje się do wymiany. Niemniej Dan Wilder to obecnie jedna z najlepszych polskich gier na Amigę.

Voyager

Komputer: Amiga, 1 MB
Producent: TSA
Dystrybutor: Mirage Software



Discer

Dobre stosunki z mieszkańcami Xarrox, siódmej planety Alpha Centauri, były dla Ziemiaków od wieków rzeczą niezwykle istotną. Nieoczekiwane zerwanie kontaktów wywołało uzasadniony niepokój. Wysłano agenta, który miał szybko i dyskretnie rozpoznać sytuację. Nie dane mu jednak było, aby w krótkim czasie i bez problemów wykonał to zadanie. Silniki jego statku zawiodły, co spowodowało, że znalazł się w nieznanym układzie planetarnym. Wylądował na najbliższej z planet. Była ona zamieszkała przez wysoko zorganizowane formy życia. Jak to zwykle bywa, mieszkańcy planety nie przyjęli agenta z sympatią.

Celem gry jest zebranie dwunastu dyskiełek rozrzuconych po trzech kontynentach planety (do czego nam te dyskiełki są potrzebne – nie wiadomo). Zadanie to będą utrudniać nam obecni wszędzie obcy, których na szczęście można unieszkodliwić za pomocą pistoletu, lecz należy pamiętać, że amunicja dość szybko się kończy. Na każdym z kontynentów znajdują się cztery dyskiełki. Droga do nich często jest zablokowana ścianą, którą można wysadzić, pod warunkiem, że odnajdziemy dynamit. Grę zaczynamy od dowolnego kontynentu. Przejście do kolejnego następuje po zebraniu czterech dyskiełek znajdujących się na kontynencie.

Grafika i muzyka stoi na przyzwoitym poziomie, zwraca uwagę dobra animacja, choć z drugiej strony grafika pojedynczych poziomów mogłaby być bardziej urozmaicona, co z pewnością pozwoliłoby uniknąć monotoni. Zmiana scenarii tylko co poziom to zbyt mało. Jak na platformówkę Discer jest zbyt mało dynamiczny.

Kenjiro

Komputer: Amiga 500/600/1200
Producent: LK Avalon
Dystrybutor: LK Avalon



Draggy & Croco

Niewiele jest dobrych, polskich gier zręcznościowych na Amigę (gdybym się uparł, to zapewne policzyłbym je na palcach obu rąk) a już na pewno brakuje gier dla dzieci. Cieszy więc, że właśnie dla młodych graczy komputerowych przeznaczony jest najnowszy produkt firmy World Software o nazwie **Draggy & Croco**.

Jest to zabawna, zręcznościowa gra planszowa dla jednego lub dwóch graczy. Na każdym levelu musimy odszukać najpierw kilka literek (oczywiście możemy je zbierać wyłącznie w odpowiedniej kolejności), później zmieść z planszy wszystkie stwory i pójść do samochodu, który zabierze nas na następną planszę.

Gra wydaje się banalna, ale to tylko pozory. Przede wszystkim zadnego stwórka nie udaje się zabić jednym strzałem z miotacza lub sikawki – na najsłabszego przeciwnika trzeba poświęcić co najmniej trzy strzały. Druga sprawa to "amunicja", która też się kiedyś kończy... A tak poza tym to sikawka tylko zatrzymuje na chwilę na wodne kulki a miotacz użyty na ogniku jedynie zwiększa jego energię.

Jeśli gramy w dwie osoby, to każda z postaci dostaje na stałe jeden rodzaj broni. Jeśli bawimy się w pojedynkę, to broń możemy zmieniać przechodząc koło beczki z odpowiednim paliwem. Miotacz lub sikawka przydaje się także podczas upadków (dzięki nim możemy gładko wylądować). Warto zbierać wszystkie rozrzucone po planszy bonusy.

Tak na pierwszy rzut oka to **Draggy & Croco** nie prezentuje się rewelacyjnie, ale wystarczy tylko chwilę pograć, by zmienić zdanie. Jest to zupełnie udana produkcja, nie tylko dla dzieci. Ładna grafika, przyzwolny dźwięk i płynnie animowane postacie to jej atuty, a jedynym mankamentem jest dostośny znaczny poślizg czasowy od strzału do stwórka i jego reakcja na strzał (no i kiepska animacja towarzysząca temu zajściu). Producent sprzedaje tę grę w foliowym opakowaniu, ale za to z rewelacyjnym mouse-padem!

Voyager

Firma: World Software
Dystrybutor: Horn
Komputer: Amiga 1 MB



Energy mover

Celem gry jest właśnie połączenie źródła energii z potrzebującym krajem, który symbolizowany jest przez miernik. Energię podzielono ze względu na sposób przekazywania – na elektryczną, wodną i pneumatyczną.

Aby przesyłać energię elektryczną wymagane są miedziane przewody, do transportu hydraulicznej używa się rozmaitych rur metalowych bądź plastikowych, natomiast energię pneumatyczną można przesyłać jedynie za pomocą specjalnych przewodów (pneumatycznych, jak się domyślać).

Akcesoriów służących do przekazywania energii jest tak mało, że nie można ograniczyć się do korzystania tylko z jednego z jej rodzajów. Najgorzej jest z rurami i przewodami. Do zamiany jednego rodzaju energii na drugi służą rozmaite maszyny, np. można zamienić energię elektryczną na wodną i transportować ją przez rury wodne. Kombinacji jest wiele, a do dyspozycji mamy elektryczność, pneumatykę, wodę, wiatr i światło.

Każda zamiana odbywa się jednak jakimś kosztem. Również transport wykorzystujący przewody jest źródłem strat – zależnie od rodzaju i długości sieci tracimy określony procent energii. Zadaniem gracza jest tak prowadzić część energii źródłowej, aby straty nie przewyższały wcześniej określonej wartości.

Realizację tego przedsięwzięcia utrudnia fakt, że firma Robah stale nadzoruje swoje źródła energetyczne i na dokonanie kradzieży jest niewiele czasu. Oprócz tego przeszkodą są ściany, które nie zawsze można pokonać. Do dyspozycji gracza przygotowano określoną liczbę wiertel i bomb umożliwiających usunięcie niektórych przeszkód naturalnych, również źle ustawionych maszyn i przewodów.

Używając powyższych zdobyczy techniki możemy pokusić się o zasilenie pięciu kontynentów. Pomysł gry jest bardzo ciekawy, widać, że nawet Polacy potrafią wymyślić coś, co narobi innym problemów. A w grach logicznych przecież o to chodzi. **Energy Mover** wykonany jest przy tym bardzo starannie, graficznie i muzycznie.

Sunday Driver

Firma: Habor
Dystrybutor: Mirage
Komputer: Amiga (1 MB RAM)



Flight of the Amazon Queen

No, ładnie. Właśnie przysła moja jedyna szansa. by spotkać najpiękniejszą aktorkę. W dodatku siedzę teraz uwięziony w jakimś tanim hotelu na przedmieściach Rio. Muszę się jakoś stąd wydostać. Wyjrzyj przez okno. No nie, ono też zablokowane? – Hej ty, przestań czytać tę gazetę! – Nie słyszysz mnie. Czy człowiek zawsze musi liczyć tylko na siebie? Poszukam może w kufrze. On też jest zamknięty. A może by rozbić kajem okno i spuścić się po tych przeszcieradłach, co leżą na podłodze? Sprawdzę najpierw, czy wystarczy? Wezmę te dwa i zwiążę. O, pod nimi jest jakiś otwór... to jest zsyph do piwnicy. Jednak szczęście mnie nie opuszcza. Sufelek na korytarze!... hop na dół! A teraz po schodach na górę i do wyjścia.

Tak rozpoczyna gra **Flight of the Amazon Queen**. Jest to typowa przygodówka ze standardowym interfejsem komunikacji i wyjątkowo wesołymi komentarzami. Zadaniem grającego jest spolkanie się z Faye Russel, ale jak to zwykle bywa – po wymarzonej randce fabuła się gmatwa i lądujesz w dżungli. To tam rozpoczyna się prawdziwy „Lot”.

Oczywiście, nie jesteś zdany tylko na siebie. Rozmawiając z różnymi osobami możesz dowiedzieć się zarówno ciekawych rzeczy, jak też namówić kogoś by Ci pomógł. Obowiązuje typowa zasada, że nic za darmo. Aby kogokolwiek skłonić do współpracy, należy znaleźć interesujące go przedmioty albo witalne informacje. Tak czy inaczej, nie obędzie się bez główkowania, używania wszystkiego na wszystkim i łazenia godzinami po znanych lokacjach.

W grze zastosowano stary ale wygodny sposób przemieszczania się pomiędzy odległymi miejscami – mapę. Niestety, nie wszędzie można za jej pośrednictwem dotrzeć, co pisze się na minus autorom programu. Zmuszają bowiem gracza do bezsensownego łazenia po miejscach, w których nic już się nie wydarzy.

Zapraszam do zabawy i rozwiązywania niezliczonych przygód i problemów oprawionych w niezłą grafikę. Życzę powodzenia. Nie dziękujcie!

Sunday Driver

Producent: Warner Interactive Entertainment
Dystrybutor: Mirage
Komputer: Amiga 1 MB



Gloom DeLuxe

Amigowcy nie gęsi i swojego Doom'a mają. Do-czekaliśmy się już drugiej edycji tej znakomitej gierki na Amigę. **Gloom DeLuxe** właściwie różni się od swojego poprzednika jedynie znacznie ulepszoną grafiką i możliwością zabawy na kartach graficznych, ekranach w różnych rozdzielczościach, a także za pośrednictwem I-Glasses (tak, tak – i tego "urządzenia" dorobiła się Amiga).

Gloom nie jest dokładną kopią Doom'a. Brak w nim wind, poziomów o zróżnicowanej wysokości. Ale nic w tym dziwnego, biorąc pod uwagę szybkość procesora w zwykłej A1200. Niemniej sama gra prezentuje się rewelacyjnie, szczególnie w rozdzielczości 320x256 w 256 kolorach, choć ten tryb dostępny jest raczej dla użytkowników bardzo szybkich Amig.

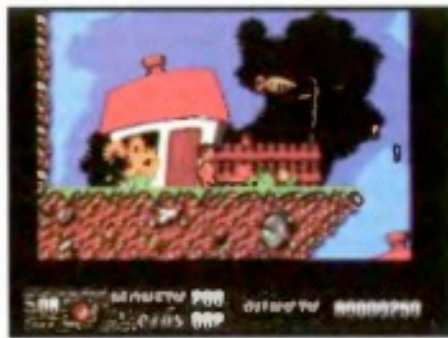
Gra podzielona została na trzy różniące się wystrojem etapy. Pierwszy z nich, Spacehulk, toczy się w jakiejś bazie kosmicznej wypełnionej żołnierzami posługującymi się karabinkami, ogolonymi na tyso skłanami i bardzo niebezpiecznymi robotami. W drugim etapie, rozgrywającym się w mrocznych, gotyckich klimatach, stajemy w szranki z człekogadami, duchami prznikającymi przez ściany i potężnymi magami. Do trzeciego, piekielnego etapu, niestety nie udało mi się dotrzeć.

Podczas wędrówek natrafimy na ruchome ściany, które albo zmieniają układ planszy, albo obracają się monotonnie. Nie brak także teleportów, skrzyńeczek z energią (w postaci butelek ze smoczklem), dwóch typów śmiertelności broni, okularów termicznych umożliwiających spoglądanie przez ściany, czapek-niewidek i innych dodatków.

Gloom DeLuxe w rozdzielczości 320x256 dorównuje Doomowi. Grywalność też równie wysoka. Oczywiście dostępne są i deadmatch-e rozgrywane przy pomocy dwóch Amig spiętych modemem lub kablem, bądź też na jednej Amidze. W tym ostatnim przypadku ekran dzielony jest na połowy, co wcale nie zmniejsza szybkości działania gry. Jeśli któryś amigowiec w dalszym ciągu zazdrości użytkownikom PC – niech natychmiast biegnie kupić tę gierkę, a na pewno nie zawiedzie się.

Voyager

Firma: Black Magic Software
Dystrybutor: MarkSoft
Komputer: Amiga 2 MB, 68020



Forest Dumb

Zdarza się, że zwykły, szary człowiek trafi przypadkowo na ukryty w korzeniach starego drzewa tunel prowadzący do wymarzonej krainy. Któż by tak nie chciał – kilka godzin wędrówki i już jesteśmy z dala od wszelkich problemów. Ale owe problemy widać uwielbiają podążać za ludźmi. Piękną krainę ukrytą pod ziemią ni z gruszki, ni z pietruszki opanowały przebrzydłe stwory doprowadzając ją do ruiny. Cóż więc miał robić główny bohater? Wyruszył na krucjatę w celu zapobieżenia całkowitej zagładzie.

I tak wcielamy się w postać człowieka, który gania z zawrotną szybkością po planszy, zbiera monety, niezbędne do otwarcia drzwi znajdujących się na końcu etapu, uzupełnia punkty za pomocą owoców, skacze, uważa na kolce i niebezpieczne stwory (na szczęście przy odrobinie zręczności można je zabić). Po drodze odkrywa także sekretne pomieszczenia znajdujące się w ścianach.

Skąd my to wszystko znamy? Właściwie nie trzeba zbyt daleko szukać. **Forest Dumb** bowiem bardzo przypomina **Superfroga**, tylko że tu nie jesteśmy żabką, a jakimś rozczochranym ludzikiem. Sceneria wprost żywcem przeniesiona z **Superfroga** – te same lasy, zamki, tak samo usytuowane sekretne pomieszczenia, te same wilcze doły i taki sam cel gry. Mimo tych podobieństw wypatrzyłem też kilka różnic. Przede wszystkim pszczoły zamiast latać, znużone przypatrują się naszym poczynaniom. Natomiast naziemne stwory są bardziej dynamiczne i wręcz pchają się pod nogi. Na szczęście celny skok definitywnie załatwia sprawę.

Niestety brak tej grze nastroju i dynamiki **Superfroga**, ale z drugiej strony jest o wiele trudniejsza od pierwowzoru, co cieszy – bo zapewnia długą zabawę za średnie pieniądze. Efekty dźwiękowe niezbyt zachwycające, ale grafika... no, no. Właściwie trudno mi się wypowiedzieć: kupić, czy nie. W **Forest Dumbie** nie podobało mi się wręcz „plagiatowanie” słynnego **Superfroga**, czyżby autorem brak było nowych pomysłów?

Voyager

Firma: L. K. Avalon
Komputer: Amiga



Fly Harder

Są takie gry, o których właściwie niewiele można napisać. Bo o czym pisać, gdy gierka ma tak proste zasady, że aż strach. A na dokładkę, wcale taka łatwa, na jaką wygląda.

W scenariuszu mamy pojedynek z obcymi na ich planecie. Obcy założyli tam pięć tajemniczych reaktorów. Ziemianie oczywiście szybko na to zareagowali, wysłali swoją flotę pościgową w postaci 5 stateczków i postanowili rozbić w pył wielgachne insekty.

Dla gracza przygotowano pięć plansz do przejścia (dostyc pokaźnych), multum walęsających się stworów skutecznie utrudniających zabawę, teren pełen niespodzianek. Ale największą przeszkodą jest grawitacja (na szczęście można ją wyłączyć), no bo jak tu jednocześnie celować, strzelać i uważać, żeby nie rozbić się o powierzchnię planety?

Naszym zadaniem jest odnalezienie wszystkich sfer rozrzuconych po planszy i dowiezienie ich w okolice reaktora. Kiedy uda się je zebrać do kupy, to reaktor szlag trafia a my lecimy męczyć się z następnym.

Od strony technicznej **Fly Harder** to stosunkowo trudna gra, ale za to z dobrze wykonaną grafiką. Także animacji stworków i statku nie można nic zarzucić. Natomiast niezbyt przypadło mi do gustu jej udźwiękowienie. No, ale jeśli ktoś uwielbia dynamiczne strzelaniny, a także zmagania z siłami grawitacji – to **Fly Harder** jest dla niego właściwym rozwiązaniem.

Voyager

Firma: Krisalis Software
Dystrybutor: Mirage Software
Komputer: CD-32

DYSTRYBUTORZY

L.K. Avalon
35-064 Rzeszów, ul. Targowa 1, pok. 1010
tel. (0-17) 627471 w. 275, w. 117

Mirage Software
02-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. (0-22) 6717777

MarkSoft
Warszawa, ul. Perzyńskiego 2
tel. (0-22) 6639390

Specy 2 jest zbiorem gier na Spectrum, przełożonych na formaty Snapshot i Z80. Spytacie – po co to komu w epoce DOOMA? Odpowiedź jest prosta – mimo dosyć marnego wykonania samych gier, wśród spectrumowych staroci znaleźć można wiele doskonałych pomysłów. Czy ktoś pamięta takie gry, jak *Hobbit*, *Knight Lore*? Może warto je sobie przypomnieć.

Gdzie ich szukać? Właśnie na kompaktce *Specy 2*. Zawiera on spory zbiór ok. 250 MB uporządkowanych alfabetycznie gier, kolekcję ponad 50 dem, programy użytkowe, magazyny dyskowe a nawet ok. 30 programów zapisanych jako sample *.VOC (w tej postaci każdy program to minimum 1 MB!). I chociaż niektóre z plików nagrano dwukrotnie

Wśród zarchiwizowanych aplikacji zawartych w osobnym katalogu znajdziemy m.in. konwertery służące do transferu snapshotów na zwykłe programy, które można odczytać na Spectrum. Są to konwertery z formatu *.ZX na SpecEM, z KGB na JPP, a także kilka innych emulatorów Spectrum – według mnie nieco gorszych od ZXAMA – *SpecEM v1.7*, *ZXAM v1.3* (jedna z poprzednich wersji ZXAMA 2.0), *ZX Spectrum v4.71* oraz *ZXSpec*.

CO DLA PC?

W osobnym katalogu znajdziemy jeden z najlepszych emulatorów Spectrum na PC – JPP (gotowy do uruchomienia). Oprócz tego jest po kilka porcja archiwów, w tym trzy emulatorzy spectrum: *TS1000* –

emulatory: *MacSpecy*, *Power Spectrum* (dla Power Maca) oraz *ZX Loader*. Ciekawostką jest emulator Spectrum na Archimedes! Cóż, widać Spectrum to bardzo popularny sprzęt, tyle że wirtualnie... Ogółem na kompaktce jest ok. 30 MB emulatorów, programów pomocniczych i zmodyfikowanych wersji ROM Spectra.

RÓŻNOŚCI

Emulatory i snapshoty to nie wszystko, co znajdziemy na płycie *Specy2*. Całą kolekcję uzupełniają obrazki (okładki gier, czasopism, schematy, komiksy, screenshots, mapy do gier, zdjęcia słynnych postaci ze świata Spectrum – łącznie 53 MB!) i różnego typu dokumentacja (3 MB) obejmująca QJ Hacker's Journal, rozwiązania do gier, oryginal-



Powrót do przeszłości 2

(tzn. w formacie *.SNA i *.Z80), to i tak jest to kolekcja godna uwagi.

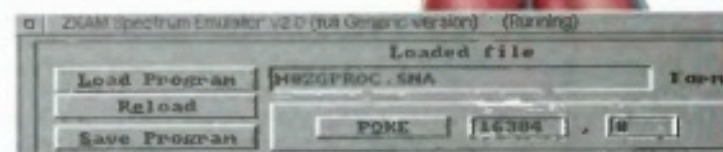
Dla mnie najbardziej interesującą była kolekcja tekstówek stworzonych na bazie twórczości Tolkiena (począwszy od *Hobbita*, przez dwie wersje *Lord of The Rings*, a skończywszy na dwóch znakomitych parodiach, czyli *Boggie* i *Bored of The Rings*). Na kompaktce znalazłem nawet polskie produkty, to znaczy *Mózgprocessor* i kilkanaście polskich demek (w tym produkty *Kasiełka* i *Brumby*).

Większość gier i dem wymaga emulatora Spectrum 48K, ale jest tu także sporo programów wykorzystujących układy AY oraz gier ściągniętych ze Spectrum 128. A zatem czy *Specy 2* nie jest przypadkiem na wpół piracką kompilacją danych? Wszak prawa autorskie na większość znajdujących się tu tytułów w dalszym ciągu obowiązują (od 1982 nie minęło jeszcze 50 lat...). Autorzy tego kompaktu zapewniają, że dołożyli starań, by znajdujące się na płycie programy należały do klasy shareware i public domain. I pewnie dlatego przezornie ani na obwołanie, ani na płycie nie zamieścili swojego adresu. Jakby co, to nie my? No jasne!

CO DLA AMIGI?

Cały ten zbiór snapshotów został przygotowany przede wszystkim z myślą o Amidze. Świadczy o tym charakterystyczny amigowy układ katalogów systemowych. Niestety, ktoś popełnił błąd w startapie i użytkownicy CD-32 przed obejrzeniem tego zbiorku będą musieli najpierw uruchomić konsolę z jakiejś innej płytki (np. CDPD, Network CD). A trzeba powiedzieć, że dla każdego zainteresowanego oprogramowaniem na Spectrum przygotowano znakomity shareware'owy emulator *ZXAM v2.0*, który nie tylko jest w stanie wczytać wszystkie dostępne obecnie snapshoty w najprzeróżniejszych formatach, ale także emulować dźwięk z układów AY. W wersji 2.0 niestety ZXAM nie akceptuje programów ze Spectrum 128.

Wordbench Screen



emulator Timexa 1000 z drukarką (!), *Z80 v3.03* oraz *XTENDER v0.39*, oraz (w oddzielnym katalogu) emulatorzy w postaci archiwów.

INNE KOMPUTERY

Nie zapomniano także o Atari ST. Każdy użytkownik tej szacownej maszyny znajdzie tu trzy emulatorzy: *Spectrum*, *Specy* i *ZX Spectrum v2.07*. Dla użytkowników Macintoshów przygotowano również trzy

ne instrukcje obsługi do różnych wersji ZX Spectrum oraz FAQ-i.

PODSUMOWANIE

Specy 2 jest płytą niewątpliwie godną polecenia. Gry ze Spectrum mają swój specyficzny urok, którego brak w najnowszych produkcjach, a jedyną szansą na ponowne odkrycie tajemnic *Knight Lore* jest właśnie ten zbiorek.

Dystrybutor: Clock

DH Jupiter Centrum
Warszawa
róg Towarowej i Pańskiej
tel. 6204248 w. 114
354265

Komputer: Macintosh CD,
PC CD, Amiga CD, CD-32,
Atari ST CD

Voyager



Kiedyś były lemingi. Łazy przed siebie i problem sprowadzał się do tego, by maksymalnie wiele z nich doszło do domku. Typowa gra dla ludzi o miękkim sercu. Tyle, że w trakcie grania łatwo było się wściec na te bezmyślne stworzenia i żałować, że nie zrobiono upgrade'u z karabinami.

Na szczęście niedawno rozpoczęła się epoka WORMS. Jak sama nazwa wskazuje, bohaterami są robale – na szczęście nie takie zupełnie obrzydliwe. Na zamieszczonych sekwencjach filmowych, „wyciętych” z dołączonych do gry plików *.AVI, można się im przyjrzeć z bliska – duże oczy, duże no-

sy i poczciwość – to widać od razu. Az się ich nie chce mordować...

W grze chodzi o to, by wygrać. Wygrać z przeciwną drużyną robaków, uzbrojoną identycznie jak Twoja, rozrzuconą na niewielkim obszarze, na którym toczy się walka – zwykle nie dłużej, niż przez 5-6 rund. Oczywiście ten kto zaczyna

ma większe szanse na końcowy sukces.

Robale są wyposażone idealnie. Oprócz tego, że mogą łązić i skakać, w ich plecaczach znajdują się rakiety kierowane, granaty, miny, dynamit, strzelba, uzi itp. – wszystko co może pomóc w wykończeniu innokolorowych robaczków. Dodatkowo, zaopatrzone są w liny, drabiny, wycinarki itp., które pozwalają przemieszczać się jeszcze swobodniej. Odpowiednie opanowanie tych gadżetów to 70% ostatecznego sukcesu.

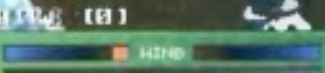
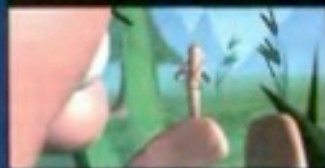
Obszar, na którym będziecie walczyli jest generowany zupełnie przypadkowo. Zawsze znajdzie się tam woda, która zabija lepiej niż jakakolwiek broń. Niebezpieczne są również krańce ekranu – wypadnięcie za niego kończy historię robala – komputer określa to przez zabawny napisem „Worm Felix is an Ex-Worm”. Podana powyżej wiedza pomaga w wybraniu odpowiedniej taktyki – jeśli przeciwnik znajduje się w sąsiedztwie wody, należy zaatakować w ten sposób, by w niej wylądował. Przyda się wiedza z zakresu fizyki, szczególnie zderzenia i balistyka.

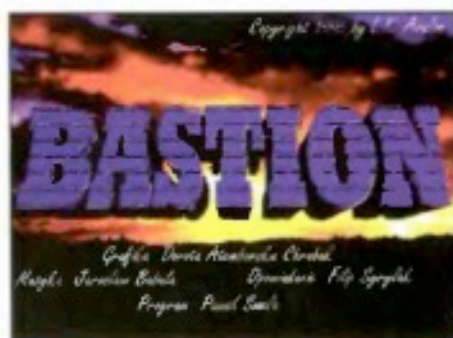
Robale nie są mięczakami, więc gra może sprawić przyjemność. Z początkowych 100 punktów życia, jednorazowo ciężko jest mu zabrać więcej niż 50, nawet po użyciu broni totalnej w postaci nalożu bombowców. Jednak gdy siła wybuchu zepchnie go na minę albo w wysoką przepaść może się okazać, że obrażenia będą większe, w skrajnym wypadku śmiertelne. Gdy licznik życia osiągnie poziom 0, robal wyjmuje z plecaka zestaw destrukcyjny i wysadza się w powietrze – wraz z najbliższym otoczeniem. Tak więc nawet zza grobu może kogoś uszkodzić...

Sterowanie całością jest wręcz banalne, odbywa się przy użyciu myszki, kursorów oraz klawiszy ENTER i SPACE. Doświadczenie przydaje się o tyle, że trafienie granatem wymaga kilkunastu prób – trzeba gościa trafić nim idealnie, bo inaczej granat odbija się i leci gdzie indziej – najczęściej by wysadzić rzucającego. Opanowanie potężnego zestawu gadżetów to kwestia jednego dnia. Potem można bawić się lepiej niż na całego.

Luke

Firma: Ocean/Team 17
 Dystrybutor: Mirage
 Komputer: Amiga,
 Amiga CD-32, PC CD,
 Sony PlayStation





BASTION

Istnieją lepsze i gorsze nawiązania do twórczości ojca fantasty J.R.R. Tolkiena i to zarówno w książkach, jak i w grach komputerowych. Bastion jest zdecydowanie tym gorszym nawiązaniem. W całej grze aż roi się od bezczelnych nierzapamiętych z Władcy Pierścieni. Pojawia się niejaki Czarny i Biały (Sauron i Gandalf), oprócz nich zagospodzą orki, elfy i inne rasy, niektóre dla zmyślni nazwane inaczej. Po co to wszystko? Ano za Czarnego i Białego twórcy nie muszą płacić praw autorskich – oóż, jak nie kijem go, to dubeltówka!

Bastion sam w sobie jest przeciętną strategią, w której na planszy odzwierciedlającej pole walki poruszamy jednostkami naszej armii. Wszystko oczywiście po to, aby zatrzymać nacierającego wroga, zdobyć ważne pole czy zlikwidować istotną jednostkę przeciwnika.

W wyjątkowo „oryginalnej” krainie został wykuty przez krasnoludy tajemniczy Pierścień Mocy. Przez wieki nic o nim nie było słyhać. Dopiero teraz, gdy bogowie włączyli swoje komputery, powrócił na scenę, aby wzbudzić pożądanie dwóch magów: Czarnego (drużyna Zła) i Białego (drużyna Dobra). Konflikt interesów, czyli wojna!

W grze będziemy mogli rozegrać jeden z kilkunastu scenariuszy, które są na tyle monotonne i podobne do siebie, że aż świnie kwiczą. Nie wolno tak sobie kpić z graczy. Nawet możliwość tworzenia własnych scenariuszy nie jest w stanie uratować naszej monotonnej rozgrywki.

Oprawa graficzna, tła, sylwetki oddziałów, animacje są na przyzwoitym poziomie. Muzyka niestety nie powinna zbyt często ujawniać swojej twarzy. Co się tyczy tzw. grywalności to znowu musimy się rzucić do gardła autorom. Panowie, przecież można było stworzyć interfejs użytkownika trochę bardziej przyjazny, a nie takie międzymordzie jak w grze. Akcja gry posuwa się powoli, wykonujemy tylko jeden ruch na kilka komputera, co mnie osobiście doprowadzało do szału. Dochodzi do tego, że więcej grę się ogląda, niż w nią gra.

Bastion polecam tym wszystkim, którzy grali swojego czasu we wspaniałą grę planszową Bitwa na Polach Pellenoru. Po zagranii można dojść do wniosku, że gry planszowe są ciekawsze od komputerowych – w przypadku Bastionu zgodzę się z tym zdaniem.

DYREKTOR

Dystrybutor: LK Avalon
Komputer: 486 DX/33, 8 MB RAM



WINGSTAR

Nie zawsze gry muszą być skomplikowane i mieć wydumane historie, aby dobrze bawić gracza. Wingstar jest tego dobitnym przykładem. Jako klasyczna strzelanka odpręża i relaksuje, wciągając w dynamiczną wojenną zawieruchę rozgrywaną się na ekranie. W ten sposób gra odrywa gracza zapatrzonego z zachwytem w monitor od rzeczywistości dnia codziennego – a o to przecież chodzi.

Nie będę przytaczał legendy gry, gdyż byłaby to kolejna opowiadka z cyklu: „gdzieś w odległej galaktyce...”. Sprowadźmy historię do standardowego: „a teraz Ty, ostatni bohater, musisz ocalić własną cywilizację od zagłady!”.

Zanim wyruszysz wieszalorny rajd ku zwycięstwu będziesz musiał wybrać jedną z dwóch maszyn latająco-strzelających. Różnią się one między sobą manewrowością i siłą rażenia. W myśl zasady coś za coś, pierwszy pojazd jest zwrotny, ale ma małą moc uderzeniową, drugi wprost przeciwnie. Każdy powinien znaleźć własne rozwiązanie, jednak po spędzeniu kilku dni nad Wingstarem doszedłem do wniosku, że na początku należy wybrać ten drugi – o większej sile rażenia.

Na naszym szlaku, wiodącym z góry na dół ekranu, natkniemy się na całą rzeszę wyjących i błyskawicznie pojazdów latających i naziemnych, które uważnie wypływają z siebie pociski w nadziei trafienia jednym z nich w wiotkie blachy naszego latającego bolidu.

Oprócz wyżej wspomnianych wrogów natkniemy się na eskadry towarowe, które przewożą różnorodne gadzety. Zanim jednak zainstalujemy sobie jeden z nich, będziemy musieli zestrzelić pełny skład eskadry. W zależności od tego, którego trafimy na końcu, broń z jego własne zasobnika będziemy mogli załadować we własnym pojeździe (dla ułatwienia dodam, że skrajny po prawej stronie zawsze przewozi podwojenie liczby działek – bardzo przydatne).

Oprócz gadżetów czeka na nas standardowa pula nagród dodatkowych w formie gwiazdek, za które na końcu każdego poziomu dostajemy dodatkowe punkty. Oczywiście jak na klasyczną strzelaninę przystało i tutaj na koniec poziomu będziemy mieli do czynienia z dużym pojazdem, który opełnacza ostrzeluje się na lewo i prawo.

Wingstara polecam ze względu na jego łatwą i przyjemną formułę. Ot, usiąść, postrzelać i wrócić odprężonym do obowiązków.

DYREKTOR

Producent: interactvision
Komputer: 486 DX/33, 8 MB RAM



RESSURECTION: RISE 2

Pierwsza część robotów powstańczych nie zyskała zbyt dużej popularności wśród polskich graczy – inaczej było na świecie, gdzie był to swego rodzaju bestseller. Widać rynek polski rządzi się trochę innymi prawami.

Zaraz po wykwinnym bankiecie i odkorkowaniu szampanów ludzie z Mirage'u (firmy tworzącej Rise) zabrali się za następną część. Po drodze wysłuchali zarzutów co do wad gry, wzięli je pod uwagę i nawiązali współpracę z firmą Acclaim – rozslawioną przede wszystkim przez trylogię Mortal Kombat.

Dzisiaj już możemy podziwiać drugą część robotów. Wprowadzono w niej zbliżony do mortality sposób sterowania robotami, podobnie rozwiązano walkę oraz sekwencje kończące. Bonusem dla graczy jest możliwość wrywania kończyn robotom, czego dotychczas nie zastosowano w żadnej z nawałek.

Graficznie jest to gra bardzo podobna do części pierwszej, na uwagę zasługują roboty zaprojektowane na komputerach Silicon Graphics. Szczegółowo dopracowane tła pozwalają poczuć, że gramy w przestrzennej hali, a nie na tle dwuwymiarowego obrazka.

Wysoka rozdzielczość zastosowana w grze plasuje ją w kręgu nielicznych nawałek posiadających ten tryb graficzny. Niestety za tym idzie i to, że Rise 2 należy do jednych z mniej dynamicznych mordobit.

W grze mamy do wyboru aż 18 robotów, które bardziej różnicowane są między sobą nazwami i sylwetkami, niż zakresem ciosów (podobne uderzenia). Zabawa, tak jak już wspomniałem, trochę za mało efektowna. Z pewnością wprowadzenie klasycznego mortalowskiego sterowania poprawiło rozgrywkę, jednakże to trochę za mało, aby grywalność była wysmienita.

Ciekawa ze względu na walki robotów. Zostały poprawione błędy części pierwszej, jednak ciągle daleko jej do hitu Mortal Kombat. Szkoda.

DYREKTOR

Dystrybutor: CD-Projekt
Komputer: 486 DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM



SPYCRAFT: THE GREAT GAME

Szpiegiem być to brzmi dumnie, jednak to wcale nie oznacza, że praca kolegów Kłossa i Bonda jest usłana różami. W nowo wydanej grze Spycraft firmy Activision przekonamy się o tym, z jakimi problemami borykają się agenci jednej z większych organizacji wywiadowczych – CIA. Przystępując do gry wcielamy się w agenta Thorne'a, który „wdeprnie” w bardzo poważną sprawę – zamach na prezydenta USA.

Akcja gry toczy się współcześnie, tzn. tuż po wygaśnięciu Zimnej Wojny. W Rosji zbliża się dzień wyborów nowego prezydenta. Aktualny (jeszcze) prezydent Rosji ma podpisać, wraz z przybyłym do Moskwy prezydentem USA, pakt o rozbrojeniu. Niestety dochodzi do niemiłego incydentu – zostaje zamordowany jeden z kandydatów na prezydenta a CIA otrzymuje poufną informację, że prezydent USA jest następny „do gołenias”. Ty, agent Thorne, będziesz musiał uratować reputację firmy i cztery litery pana prezydenta.

Gra jest niezłym odzwierciedleniem pracy agentów CIA. To oznacza przede wszystkim mozolną pracę biurową, a w zasadzie przebijanie się przez sieć informacji w poszukiwaniu interesujących nas danych, które następnie trzeba odpowiednio „obrobić” dostępnymi super-nowoczesnymi urządzeniami (rodem z Bonda). Przedostatnim krokiem jest przesłanie raportu, który to właśnie uruchamia procedurę wykonawczą.

Przez większość gry będziemy podróżować po podobnej do Internetu sieci Intelink, z której można połączyć się z prawdziwą stroną WWW i wymienić informacje z innymi graczami – oto gra, która wychodzi z domu w świat!

Oczywiście autorzy Spycrafta nie sprowadzili problemu pracy agenta CIA tylko do roboty papierkowej. W scenach finałowych przyjdzie nam rozegrać faktycznie mroźną krew w żyłach akcję (poprowadzimy grupę uderzeniową, będziemy strzelać z pistoletu, w tłumie zgromadzonym na Placu Czerwonym będziemy musieli zlokalizować i zastrzelić przyszłego mordercę prezydenta).

Jak widać atrakcji nie brakuje. Spycraft rekomendujemy wszystkim miłośnikom powieści szpiegowskich, tym którzy chcą zagrać w grę niekonwencjonalną oraz nałogowym użytkownikom Internetu. Z pewnością i miłośnicy przygodówek nie odepną od gry zawiedzeni, niektóre zagadki wymagają naprawdę sporej dozy dociekliwości.

DYREKTOR

Dystrybutor: Techland
Komputer: 486 DX/33, CD-ROM



SWAT: POLICE QUEST

Można opowiedzieć o pracy policyjnych służb specjalnych w formie nudnego wykładu z „dynamicznymi” wykresami rozrysowanymi przez belfra kredą na tablicy. A można zrobić to trochę bardziej wesoło i przystępnie wydając ciekawą grę.

SWAT sygnowany jest jako kontynuacja serii Police Quest. Niech jednak nikogo nie zdziwi, że poza nazwą i policyjnym tematem, z poprzednikami ma niewiele wspólnego. To już nie jest przygodówka w stylu: przynieś-zanieś-pozamiataj. Tutaj gracz zetknie się ze swoistego rodzaju symulacją pracy oficerów policyjnych jednostek do zadań specjalnych.

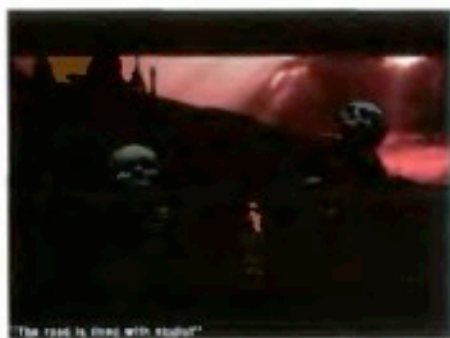
Nie trzeba się jednak na wstępie denerwować, bowiem wszystko zostanie przekazane słopniowo. Najpierw trening (głównie strzelecki) a dopiero później zrudne pokonywanie kolejnych misji, których pozytywne ukończenie pcha nas będzie o szczybel w górę na drabinię policyjnej kariery.

Gra jest połączeniem przygodówki ze strategią. Chodzimy po określonych lokacjach (obóz treningowy, sala odpraw, miejsca właściwych akcji) i wykonujemy wybrane zadania. Najciekawsze, a zarazem najbardziej pasjonujące, są oczywiście interwencje bezpośrednie. Zanim jednak wejdziesz ostro do domu podejrzanego będziemy musieli najpierw zrobić rekonesans wśród sąsiadów, ludzi poinformowanych. Organizacja zaplecza medycznego, komunikacyjnego, jak i uderzeniowego, także będzie zależała od nas, tak więc roboty dużo, a huku mało. Niektórzy mogą poczuć się zawiedzeni, ale służby SWAT nie zostały wymyślone jako jednostki pacyfikujące, ale pomagające i chroniące obywateli.

Wszystkie lokacje, postacie, sytuacje przedstawione zostały w formie digitalizowanych klapek filmowych, przez co treści zawarte w grze odbiera się naturalnie, równocześnie bawiąc się doskonałe. Celem gry „SWAT” jest poznanie pracy elity policyjnej, jednak nie zapomniano o tak zwanej grywalności. W trakcie przygotowań do akcji, jak i już samego wejścia do obiektu adrenalina stopniowo będzie uderzać, co samo w sobie jest przyjemne – wiele osób poszukuje tego już nie tylko w grach, ale w ogóle w rozrywce.

DYREKTOR

Dystrybutor: IPS CG
Komputer: 486 DX/33, 8 MB RAM, Windows 95



CHRONICLES OF THE SWORD

W Camelot nie zawsze dobrze się dzieło. Czasami ktoś przyjechał, czasami ktoś zginął, czasem w ogóle nie było wiadomo co się stało.

Bohaterem, w którego przyjdzie nam się wcielić, jest Gawain, posiadający swoje miejsce w legendach Zjednoczonego Królestwa. Właśnie on został dzisiaj pasowany na rycerza i do niego będzie należało rozwikłanie sprawy morderstwa (a więc jednak morderstwo!). Będziemy nim wykonywać rozkazy króla Artura, słuchać się Merlina i radzić u Lancelota. Aż wreszcie przyjdzie taki dzień, kiedy wyruszymy samodzielnie na przygodę – w świecie gry.

Podczas naszej podróży będziemy zapełniać karty historii o nas samych. Odwiedzimy legendarne miejsca (np. Lyoness), będziemy walczyć z potworami nocy, ale naszym głównym zadaniem będzie pokrzyżowanie brudnych planów niejakiej Morgany – wyjątkowo podstępnej kobiety.

Kroniki to klasyczna przygodówka z liniowym scenariuszem i logicznymi zagadkami. Grafika w grze to w pełni renderowane tła i postacie, nierzadko naprawdę imponująco wyglądające. Dla podkreślenia grafiki wprowadzono digitalizowaną mowę oraz nastrojowe melodie. Oprócz standardowych elementów przygodówki, jak poszukiwanie właściwych przedmiotów i zanoszenie ich odpowiednim osobom, dodano element walki na miecze. Z pewnością jest to pewnego rodzaju urozmaicenie – dla konserwatywnych przygodówkarzy umożliwiono automatyczne rozwiązywanie zręcznościowych scen walki.

Ciekawy pomysł, dwa kompakty dobrej grafiki i muzyki, ciekawa przygoda i oczekująca na naszego bohatera nagroda, to wystarczające argumenty za tym, aby sięgnąć po Kroniki Miecza.

DYREKTOR

Dystrybutor: CD-Projekt
Komputer: 486 DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM, SB

DYSTRYBUTORZY

IPS Computer Group
Warszawa, ul. Okępska 3
tel. (0-22) 6422766, 68

CD-Projekt
Warszawa, ul. Marszałkowska 7 m 3
tel. (0-22) 250703



Alfred Chicken

Jak nie lisy, to kosmici! O życiu w kurniku nigdy nie można powiedzieć, że jest spokojne. Przekonał się o tym na własnej skórze (czy też piórach) kurczak o imieniu Alfred. Pewnej nocy obudził go hałas dochodzący z nad kurnika. Pewnikiem samolot – pomyślał i ponownie zapadł w drzemkę. Ale nie był to wcale samolot i następnego ranka Alfred zdziwił się, gdy stwierdził, że pozostał w kurniku sam jak palec. Jedyłą rzeczą, która przykuła jego uwagę, była kartka od Meta-Kurczaków z kosmosu, które porwały wszystkich jego braci i postanowiły dokonać na nich eksperymentów z kablowaniem, klonowaniem, czy też innych o równie skomplikowanej nazwie. Wtedy Alfred postanowił, że nie puści płazem tego kidnapingu (kurczapingu?).

Jak postanowił, tak też zrobił. Rozpoczął wędrówkę w poszukiwaniu ukochanej, przechodząc kraje sera, zabawek, drewna, szkła, książek, by wreszcie dotrzeć do tajemniczych regionów sf. W czasie marszrutu będzie musiał skakać, używać umięjśnianej dzioba (na pewno nie do gadania) i uwalniać na każdej planszy wszystkie baloniki. Ma za zadanie również zebrać wszystkie diamenty (na każdej planszy jest ich 60), które uwielbia jego luba (a która kobieta nie?) i które dodają mu jedno wyklucie. Dzioba będzie używał do kruszenia kamieni stojących na drodze i do atakowania złych stworów. Na każdym poziomie, przez który musi przejść, ma sporo zadań do wykonania. Na przykład w pewnym miejscu musi nacisnąć przycisk, by pojawiły się klocki, po których będzie mógł skakać, a w innym, jakaś winda rusza dopiero wtedy, gdy na nią wskoczy... Nie brak tu i bonusów. Stoik dzemu zapewni Alfredowi strzelanie, puszka z rozbaczkami – osłonę, jajko – dodatkowe życie, prezent – tymczasową nietykalność.

Grafika w grze jest trochę uproszczona, ale miło ogląda się na ekranie gigantyczne śruby, płyty sera i tym podobne obrazki. Może wydawać się na pierwszy rzut oka, że Alfred Chicken to gra dla małych dzieci, ale tak naprawdę to produkt dla tych, którzy oprócz skakania lubią wytyczać też swoje szare komórki.



Bubba'n'Stix

Grając w „Bubba'n'Stix” mamy okazję wcielić się w postać tytułowego bohatera, Bubbę. Korzystając z pomocy Patyczka musi on wydostać się z planety, na której są uwięzieni. Patyczek, mimo że jest mały, bardzo przydaje się w wędrówce. Bubba rzucając nim może unicestwić wrogie, kosmiczne zwierzęta lub przepędzać je np. z podłogi na sufit. Może również wetknąć Patyczka w dziurkę i wejść wyżej lub pomóc to zrobić spotkanemu kosmicznie. Patyczkiem podważa się także beczki, kamienie i inne przedmioty. Podczas wędrówki Bubba spotka Walda, który przeteleportuje go w najmniej spodziewane miejsce, co czasem wiąże się z przejściem do kolejnego etapu.

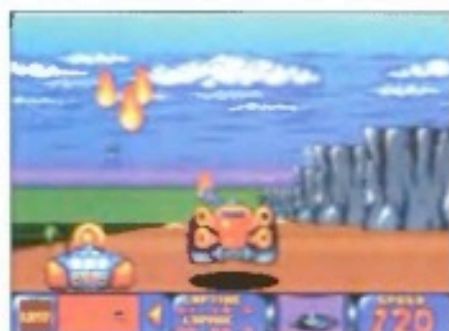
Każdy poziom to praktycznie odmienna scenaria. Etapy różnią się stworami oraz zagadkowymi problemami, z którymi trzeba się zmierzyć. Wędrówkę Bubba rozpoczyna w nieznanym lesie, później „spacerok” przez pomieszczenia statku kosmicznego, wnętrza wulkanu, podwodną świątynię i port kosmiczny. Niestety, przemysł drewna jest karany, więc przyjaciele zapewne będą musieli się rozstać, a może nie?

Od strony technicznej grę można właściwie tylko chwalić. To, że wydana została na kompaktce, na pewno wyszło jej na dobre. Grafika w grze jest wspaniała. W akcję wprowadza nas krótki film rysunkowy. Dalej świat również wygląda podobnie. Wszystkie postacie są animowane bardzo dokładnie i płynnie, wyglądają jak przeniesione z komiksu. Liczne odgłosy dochodzące z planu akcji wspaniale urozmaicają zabawę i ożywiają postacie, a połączenie z muzyką płynącą z płyty sprawia, że gra się naprawdę świetnie.

Mimo że jest to platformówka, kłopotów nie sprawia nam skakanie i zabijanie, a raczej rozwiązywanie problemów. W każdym etapie spotykamy szereg postaci i nowych elementów, nad których zastosowaniem trzeba chwilę pomyśleć. Podsumowując: dobra strona techniczna i świetny scenariusz, to jest to, co na pewno spodoba się każdemu amatorowi platformówek.

Sunday Driver

Firma: Core Design
Komputer: CD-32
Dystrybutor: Mirage Software



Bump'n' Burn!

Absolutnym królem szos w Toonii od lat jest nieco demoniczny Count Chaos. Jak Toonia długa i szeroka nikt go do tej pory nie pokonał. Może Ty masz małą szansę?

Przedtem jednak musisz wybrać jedną z siedmiu postaci (pomijając Chaosa), która będzie cię reprezentować na torze wyścigowym. Każda z nich ma zupełnie odrębny charakter, a także swoją ojczyzną krajną, na szosach której trenuje i rozwija największe prędkości.

Bump'n'Burn oferuje graczowi siedem krain wypełnionych kilkoma etapami trudnych zmagani na trasie. Cała zabawa jest przerywana od czasu do czasu jakimś nalołem, erupcją wulkanu, śnieżycą, mgłą. Są także przepaści, drewniane mosty, rzeki przelewające się przez trasy, stopy kamieni, powalone drzewa, plamy oleju i inne przeszkody. Podczas zawrotnej jazdy warto zbierać wszystkie gwiazdki rozrzucone na szosach, bo są to bonusy, w wielu przypadkach niezbędne do ukończenia wyścigu. Tak więc zbierajcie bańki z olejem (przydadzą się do tworzenia na trasie śliskich plam), miny (!), osłony, mgłę w pigułce, rękawice bokserskie (no może nie dosłownie) służące do zbijania innych samochodów z trasy, zaprawę murarską do budowania za sobą murków, skoki, no i oczywiście pieniądze. Te ostatnie przydadzą się w sklepie, gdzie za odpowiednią kwotę można nabyć upgrade silnika, opon, karoserii, no i turbo-dodawanie. Te i wiele innych atrakcji można znaleźć tylko w Bump'n'Burn.

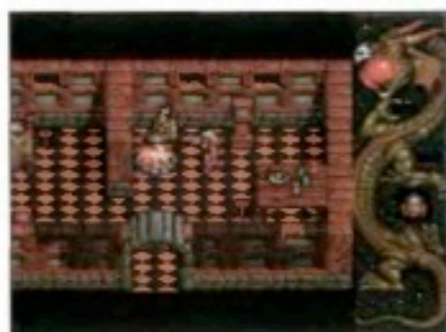
Z pewnych względów wyścigi te, wymalowane dokładną, komiksową kreską, są jedne w swoim rodzaju. Po zawitych trasach pędzi 8 samochodów, każdy o innym wyglądzie i możliwościach. Taką samą różnorodność można dostrzec, jeśli chodzi o plarsze. W końcu te 35 MB, które zajmuje owa gierka, to już coś. Zabójczy szybkościomierz rozwijamy na trasie towarzyszy dobrze wykonana i, co najważniejsze, dobrana tematycznie do trasy muzyka. Oczywiście z kompaktu. Nie widziałem lepszych i bardziej zabawnych wyścigów na Amidze od czasów Buggy Boya. Warto się spróbować.

Voyager

Firma: Grandslam
Komputer: CD-32
Dystrybutor: Mirage Software

Voyager

Firma: Mindscape
Komputer: CD-32
Dystrybutor: Mirage Software



Dragonstone

Samotny Duch wyszepce święte słowo... Dragonstone. Oślepiający błysk! Bó! Duch budzi się. Ma nową postać. Jest człowiekiem! Gdzie jest? Na ziemi? Tak? Co tu robi? Po co? Co się stało? Co dalej?...

Właśnie w tym miejscu zaczyna się Twoje zadanie. Musisz odpowiedzieć na te pytania i rozwiązać zagadkę Dragonstone, zagadkę pokreponą bardziej niż smoczy ogon. Podczas podróży po świecie bohater, w którego się wcielił (albo bohaterka – wybór należy do Ciebie) musi stawić czoło wielu niebezpiecznym pułapkom i jeszcze bardziej niebezpiecznym stworom. Na szczęście masz swój miecz, potrafił też ciskać duchowym piorunem. Twa siła początkowo nie jest zbyt wielka, ale w miarę jak będziesz posuwał się dalej w swojej podróży będzie wzrastać, podobnie jak umiejętności magiczne. Walka z potworami, choć stanowiąca największą część gry, nie jest jedynym jej elementem. Musisz także zbierać różne przedmioty i używać ich w odpowiednich miejscach, a rozmowa z napotkanymi postaciami (nie wszyscy dybią na Twoje życie) może Ci dostarczyć wielu pożytecznych wiadomości. Sceneria, w której będziesz się poruszał, nie jest rewelacyjna, ale zupełnie przyzwoita, jak na możliwości Amigi 500. To wszystko, co mogą Ci na razie powiedzieć... Acha, na początku zabierz zioło ukryte w jednym z niebezpiecznych kwiatów i zanieś je do staruszki w chatce. Dostaniesz przedmiot, który uaktywniony w kamiennym kręgu przeniesie Cię w dalszą część lasu... Teraz już musisz sobie radzić sam!

Dragonstone przypomina wyglądem jedną z najnowszych gier przygodowo-zręcznościowych na Amigę, wydaną przez Team 17. Mam na myśli znakomitego Spens Legacy. W grach tego typu plansza widziana z góry może dawać nieco schematyczny obraz całego świata, grafika też jest raczej uproszczona, jednak Dragonstone to gra godna polecenia. Ma w sobie to coś, co uniemożliwia szybkie wyrwanie się ze szponów magicznej krainy.

BADJOY

Firma: Core Design
Komputer: Amiga 1 MB
Dystrybutor: Mirage



Odyssey

Warto od czasu do czasu wystawić na próbę swoją wyobraźnię, szare komórki (przynajmniej tę część służącą do myślenia), a także zręczność. Każdy z tych elementów będzie niezbędny do przebrnięcia przez magiczny świat Odyssey, najnowszej produkcji zręcznościowej na Amigę.

Wcielając się w maga podróżujemy po krainie złożonej z siedmiu wysp. Zadanie, które przed nami postawiono, wydaje się być jasne – wkroczyć do zamku złego króla i zabić go. Ale na królewską audiencję nie tak łatwo się dostać.

Dysponując drewnianą kódką możemy swobodnie poruszać się pomiędzy wyspami (wyspę, do której płyniemy wskazujemy gigantyczną, animowaną rączką). Na atrakcyjność wyspiarskich podróży wpływa duża liczba atakujących nas wrogów: a to jakieś krasnoludy z zakrzywionymi szablami, a to łucznicy, a to ludzie zakłęci w kamień, czy też inne ufoludki. Niezwykle barwnie przedstawiają się potyczki. Wrogowie wcale nie są pasywni, zabicie ich jest nie lada sztuką, a czasami przed śmiercią przybierają kilka różnych form. Na szczęście, jak na maga przystało, oprócz miecza i wywiczonych mięśni możemy (po znalezieniu odpowiednich kryształów) zamieniać się w różne postacie. Tak się składa, że owe metamorfozy to jedyna szansa na przebrnięcie przez zarośnięte wyspy, mroczne zakamarki podziemi i tajemnicze korytarze zamku. Oprócz niesamowitej zręczności (Odyssey nie należy do najłatwiejszych zręcznościówek) przyjdzie nam także zdać test na obecność szarych komórek. Podróże po magicznych krainach wypełnione są bowiem setkami zagadek, które trzeba będzie rozwiązać. I chyba właśnie to decyduje o atrakcyjności tej gry. Czasami naprawdę trzeba się nieźle nagłowić przełączając skomplikowane mechanizmy zapadni, wybierając postać odpowiednią do danego miejsca.

Na uznanie zasługuje dokładna oprawa graficzna i dźwiękowa całej gry, która wraz z płynną animacją postaci i zawilimi zagadkami składa się na interesującą całość.

Voyager

Firma: Audiogenic
Komputer: Amiga, 1 MB
Dystrybutor: Marksoft



Pirate's Gold

Czasy pirackich podbojów do dziś fascynują nie tylko graczy. Szkoda, że temat ten jakby stał na uboczu komputerowych produkcji. Jest jednak gra, która mimo upływu lat jeszcze się nie zestarzała. Mam na myśli Pirates!, znaną z komputerów C-64, Atari ST i Amiga. Jakiś czas temu firma MicroProse pokusiła się o wznowienie Piratów i stworzyła ich złotą edycję, uzupełnioną animacjami, doskonałymi szantami, a także nową grafiką. Jedno się tylko nie zmieniło – zasady gry i jej cel.

Sama gra jest połączeniem strategii, zręcznościówki i przygodówki. Pływamy od portu do portu wykonując specjalne misje powierzone nam przez gubernatorów miast, zdobywamy statki, które później możemy sprzedać. Poszukujemy również skarbów i... własnej rodziny porwanej przez piratów. Elementy strategiczne sprrowadzają się do ataków (lądowych lub wodnych) na miasta, przekazywanie miast we władanie różnych państw, co ma wpływ na późniejsze nasze losy, oraz handlowanie dostępnymi towarami. Nie obędzie się bez elementów zręcznościowych, takich jak walki morskie, sterowanie statkiem, pojedynki na szpady. Trzeba jeszcze dodać, że świat nie czeka na nasze poczynania i bez naszego udziału miasta zmieniają właścicieli, toczą się krwawe wojny, a czas płynie naprzód.

Właściwie podczas rozgrywania potyczek na morzach i oceanach nie możemy zginąć. Nawet utknięcie na mieliźnie, zatopienie całej naszej floty, czy przegrana w pojedynku kończy się tylko kilkumiesięcznym wyłączeniem z aktywnego życia, co jednak nie przechodzi bez echa – im dłużej gramy, tym trudniejsze stają się realia pirackiego świata.

Pirate's Gold to znakomita rozrywka, a dobre wykonanie pozwala postawić tę grę w gronie najlepszych produkcji w dziedzinie komputerowej rozrywki.

Voyager

Firma: MicroProse
Komputer: CD-32
Dystrybutor: Clock



Abuse

Pomysł programu przypomina trochę grę **Vikings**, trochę **BlackThorne'a** i jeszcze ciut ciut **Flashbacka**. Z tej dosyć dziwnej kompilacji powstała jednak gra ciekawa i wciągająca, o sporych walorach dla graczy lubiących strzelanie, zręcznościówki i myślenie – od czasu do czasu.

Bohaterem jest gość trochę podobny do Robocopa, poruszający się w miarę szybko, zaopatrzony w osłony i pistolet laserowy. Z czasem, jego wyposażenie zostaje uzupełnione o granaty, bazookę, karabinek a także kilka gadżetów „prądotwórczych” – takich jak na przykład paralizator. Dodatkowo, znaleźć można m.in. chip znacznie przyspieszający poruszanie się a także masę różnych zielonych sprzętów, które nie wiadomo dokładnie czy i do czego służą.

Sterowanie Robem nie jest łatwe, ze względu na zupełnie nowatorski interfejs użytkownika. Przemieszczanie odbywa się przy pomocy kursorów z klawiatury, a strzelanie i celowanie przy użyciu myszy! Dzięki temu bez problemu można biec i strzelać z dużą częstotliwością. Klawiszem INS przełącza się broń a prawym przyciskiem myszy uaktywnia funkcje dodatkowe.

W labiryntach rozmieszczono sporo nieprzyjemnie nastawionych stworzeń i autobotów. Z sufitów zeskakują strzelające małpy, po korytarzach jeżdżą zgniataarki, w ścianach zamontowane są działa laserowe i raketowe. Wprawdzie wszystko to łatwo rozwalić nawet przy pomocy zwykłego pistoletu, jednak mimo to liczebność przeciwnika sprawia, że gra jest bardzo trudna nawet na poziomie NORMAL.

Wspominałem na początku o sporadycznej potrzebie myślenia. Wynika to z konieczności używania przełączników, odnajdywania ścian do rozwalenia i wycyzowania niektórych uproszczeń – często można zamknąć małpy w pomieszczeniu zamiast z nimi walczyć.

Gdzieś tam znajdują się panele zapisu stanu gry – wystarczy na nich kliknąć, by zapamiętać stan w jednym z 5 wolnych slotów.

Luke



Quake

W chwili gdy piszę te słowa, na rynku dostępna jest tylko shareware'owa wersja osłabionego **Quake'a**. Ponieważ jednak na tę grę od miesięcy czekają fanatycy i miłośnicy **DOOM-a**, postanowiłem ją skrótowo opisać. Dzięki plikom *readme* można wyrobić sobie pogląd, jak będzie wyglądał finalny produkt.

Ścieżka dźwiękowa będzie dostępna tylko dla posiadaczy CD-ROM'ów i oryginalnego krążka – „muzyczki” zostaną nagrane na nim w formie audio. Tym, którzy zaopatrzą się w tzw. CD-RIP'y, pozostanie zadowolony się odgłosami walk, strzałów, krzyków itp.

Minimalna ilość pamięci RAM to 8 MB, użytkownicy Windows 95 będą musieli mieć zamontowane 2 razy tyle.

Na komputerach klasy 486 DX2/DX4 należy ograniczyć się do gry w trybie 320x200, chociaż dopiero dla procesorów 133-166 animacja jest zadowalająca (jak w **DOOM-ie**). Poniżej Pentium Pro 150 nie należy przechodzić do trybu wyższego niż 640x480, przy czym już nawet grając pod DOS-em trzeba będzie posiadać 16 MB pamięci RAM.

Co otrzymuje potencjalny nabywca, ograniczony tak ostrymi wymaganiami sprzętowymi?

Quake, to gra dopracowana w każdym szczególe – wystarczy przyrzeć się teksturom ścian, podejść bliżej do dowolnego nieprzyjaciela, czy porozglądać się po „trzecim wymiarze”. Wprowadzono nowe bronie (np. miotacz granatów) i chociaż efekty wybuchów nie stoją na najwyższym poziomie, to jest to zrekompensowane przez krwiste trafienia we wroga. Ciekawostką jest to, że niekiedy nieprzyjaciele po trafieniu z karabinu padają, by po kilku sekundach powstać. Oczywiście nie ma to nic wspólnego z opcją NIGHTMARE – jest to próba lepszego odwzorowania walki i uatrakcyjnienia gry.

Krótko mówiąc, **Quake** to nie **DUKE**. Program ten ma własny klimat rodem z horroru, rozbudowane możliwości gry po kablu, sieci, modemie (także w internecie), a także interfejs użytkownika i polecenia wewnętrzne.

Luke



TwinBlock

Nie przypuszczałem, że ktoś jeszcze pokusi się o skopiowanie pomysłu **Arkanoida**. Wszystkie motywy użyte w starej, Commodore'owskiej grze **Trax** wydawały mi się już ostatecznością w tej grupie programów a rynek potencjalnych nabywców oceniałem jako niewielki.

Z tego punktu **TwinBlock** niczym nie zaskakuje. Jest to 3.5 megabajtowy program, ciekawy pod względem grafiki, ale ubogi jeśli chodzi o możliwości i tzw. grywalność. Może być dobrą rozrywką dla 10-14 latków, jednak tylko przez kilka dni.

Dostępne są dwa typy gry – pojedyncza lub podwójna (TEAM). W tej drugiej, zawodnik może obsługiwać dwie rakietki lub grać z kolegą.

Celem gry jest oczywiście rozbicie wszystkich kolorowych kwadratów. Część z nich znika po pierwszym trafieniu, inne po dwóch, jeszcze inne po kilku. Zadanie to byłoby bardzo trudne – z uwagi na niewielkie rozmiary rakietki – gdyby nie premie ujawniające się po rozbiciu niektórych kwadratów.

Najbardziej użyteczne to oczywiście powiększenie rozmiarów rakietki, „rozmrózienie” dodatkowej kuli oraz bomba, która eksplodując niszczy wszystkie sąsiednie kwadraty. Z kolei przeszkadzają w grze „przyspieszacz”, zmiękczacze kul (nie mogą rozbijać wtedy kwadratów) oraz zakrzywiacze torów. Ważne jest to, że wszystkie te „patenty” nie znikają same z siebie – uaktywniają się po trafieniu lub zostają zniszczone, gdy w pobliżu wybuchnie bomba.

Gra, mimo przewagi „urządzeń” ułatwiających nad przeszkadzającymi, jest trudna. Mi, po całym dniu grania udało się dotrzeć do 10 poziomu oraz do 6 w wersji TEAM – grając samemu. Jest to oczywiście moja negatywna opinia, bo przez to nie można tak w pełni cieszyć się **TwinBlockiem**. Z drugiej strony zapewnia to dłuższe użytkowanie programu.

Luke



Nikt się chyba nie spodziewał, że po niewątpliwym sukcesie jakiegoś BAT osiągnął na Sony PS, tak szybko pojawi się na pecetach. Co więcej, implementacja okazuje się być nie gorsza niż oryginalna – a przecież pecety to komputery stworzone nie tylko do gier.

Jeśli ktoś jeszcze nie wie, to wyjaśniam. BAT to gra różniąca się od klasyki o nazwie **Mortal Kom-**

mniej widocznych szczegółów.

Na komputerze klasy 486 DX2/80 można włączyć wszystkie szczegóły i bić się w trybie 320x200 (10 FPS). Przejście do trybu 640x480 wymaga już zainstalowanego sterownika VESA, Pentium 100 albo wyłączenia większości szczegółów – wtedy osiągamy możliwą jeszcze wartość

i zwykle jeden drugiemu będzie przeszkadzał. Możliwa jest także gra poprzez kabel RS-232, modem oraz sieć. Maksymalna prędkość transmisji wynosi 38400 bps.

Gracz może wybrać sobie jednego z ośmiu zabójców – ni to mistrzów walki, ni to zwykłych opryszków. Trzech z nich uzbrojonych jest w miecz

Battle Arena Toshinden



bat. Krwi tu się nie uswiadczy, ciosów też jakby mniej, nie trzeba uczyć się na pamięć 120 super uderzeń (np. LDL+HP+LP+HK i obrót monitor o 90 stopni), animacja zdecydowanie lepsza no i w ogóle jakoś tajniej się gra. Myślę, że każdy fanatyk mordobicia powinien ten program zakupić.

Wymagania sprzętowe są niebanalne. Przy ustawianiu rozdzielczości oraz ilości detali, komputer automatycznie podaje wartość FPS (Frames Per Second – liczba wyświetlanych klatek na sekundę). Osiągnięcie filmowych 32 jest raczej nierealne, ale dobrze gra się już przy 8-10 klatkach.

Jest oczywiście w czym wybierać. Dostępne są 3 poziomy renderowania postaci, 3 poziomy cieniowania, 4 rodzaje filmowania walki, 2 poziomy tzw. tekstur (sceny i podłogi) oraz czas walki (dzień i noc). Z oczywistych względów, zabawa w nocy jest prostsza do animowania – mniej cieni,

FPS – 9. Oczywiście, jeśli ktoś posiada kartę graficzną wyposażoną w chip do animowania obiektów 3D (3D Acceleration), w ogóle nie musi się niczym przejmować i na średnim 486 osiągnie pełny komfort grania.

BAT obsługuje tylko Sound Blastera, ale na szczęście ścieżka muzyczna została nagrana na dwa sposoby – MIDI (dla wersji dyskietkowej) oraz CD-Audio. Jest to o tyle pozytywne, że muzyka to jeden z mocniejszych elementów tej gry. Nie mówiąc już o odgłosach i syntezie mowy, która stoi na jeszcze wyższym poziomie.

Zabawę z drugim „mordercą” można prowadzić na kilka sposobów. Przede wszystkim przy użyciu jednego komputera, co jednak nie jest proste, jako że każdy musi zdefiniować swoje 12 klawiszy

(EIJ, KAYIN, DUKE); pozostali trzymają w dłoniach kij (MONDO), hak (FO), bicz (SOFIA), maczugę (RUNGO). Moją ulubienicą jest EIJI, wyposażona w dwa noże i przepiękną, prześwitującą sukienkę!

Sama walka jest moim zdaniem zrobiona idealnie i w niczym nie ustępuje temu, co miałem okazję oglądać na Sony PS. Opanowanie 12 klawiszy wymaga oczywiście wielogodzinnych ćwiczeń, ale niecierpliwci mogą po prostu zapatrzeć się w odpowiednie gamepady – PC, Sega lub Creative.

Gracz może korzystać z czterech kierunków, 2 klawiszy służących do odskoków, 2 do uderzeń ręką, 2 do uderzeń nogą oraz 2 klawiszy uruchamiających tzw. COMBO, czyli naprawdę super uderzenie. Co nie znaczy oczywiście, że wystarczy używać notorycznie COMBO by pokonać każdego – tu na szczęście autorzy programu stanęli na wysokości zadania i tak rozwiązali problem czystej walki, by zwycięstwo zależało od umiejętności i refleksu gracza.

Czas zabawy grą oceniam na duży, w porównaniu nieskończony. Cudowna grafika, stojąca na wyżej niż pecetowym poziomie animacja, dobrze pomyślana walka oraz masa dodatkowych możliwości, takich jak np. gra po sieci, mocno uatrakcyjniają tę grę. A ponieważ dobrze zrobione mordobicia są jednym z bardziej rozchwytywanych rodzajów gier, więc wróżę temu programowi sukces większy niż odniosła cała seria **Mortal Kombat**.

Zobaczymy, czy za pół roku ktoś będzie jeszcze w ogóle ją pamiętał.





Battleground

Seria Battleground napisana przez amerykańskich programistów z firmy Talon Soft zaczęła się ukazywać na początku tego roku. Składa się ona z symulacji bitew, które rozegrały się w różnych okresach historycznych. Dotychczas ukazały się „Ardeny”, „Gettysburg” i ostatnio „Waterloo”, a w przygotowaniu jest kolejnych kilka części (m.in. o walkach toczonych przez Izrael z państwami arabskimi).

Ambicją jej autorów było możliwie wiernie odtworzenie realiów prezentowanych bitew, co się w dużej mierze udało. Plastikowa, trójwymiarowa mapa, zdjęcia z pól bitew pozwalające zobaczyć rzeczywisty teren zdarzeń (fakt, że czasem porząd wiek po ich zakończeniu), krótkie wstawki filmowe pojawiające się zazwyczaj podczas ostrzału, rozbudowany przewodnik przybliżający przebieg bitwy, militaria, dowódców – to wszystko znacząco wzbogaca obraz walki.

W każdej z części właściwa bitwa podzielona została na mniejsze fragmenty-scenariusze, dzięki czemu możemy ją rozgrywać na raty przygotowując się do dowodzenia całością wojsk. Prócz misji historycznych autorzy zadbał o dodanie wydarzeń prawdopodobnych, które mogły mieć wpływ na wynik walki. Stąd każda w gier serii Battleground liczy powyżej 15 scenariuszy o różnej długości i stopniu komplikacji.

Poruszanie się oddziałów i walka odbywa się w turach, przy czym zrezygnowano z tur naprzemiennych. Kolejność tur została poprzestawiana, ale wydaje się logiczna. Oddziały opisane są przez kilka współczynników, od których zależy ich skuteczność. W odpowiednich fazach mogą one zmieniać formację, front, atakować wręcz, a kawaleria prowadzić szarżę. Jeśli gramy przeciw komputerowi, można włączyć opcję Fog of War, dzięki której będziemy widzieli jedynie oddziały przeciwnika będące w zasięgu widzenia naszych żołnierzy. Autorzy pomyśleli także o wyczerpywaniu się amunicji i zmęczeniu walczących oddziałów.

Jedyną wadą gry jest niezbyt przyjazny interfejs użytkownika. Po każdym błędnym działaniu gracza program wypisuje bowiem komunikaty objaśniające jaki błąd został popełniony. Kłopot w tym, że nie zawsze znajduje właściwy opis błędu (jeśli chcemy strzelić przez górę jednostką która nie ma amunicji, nie dostaniemy informacji, że nie mamy czym strzelać – najpierw zostaniemy poinformowani, iż góra zaslania nam cel).

Pomimo tej drobnej wady seria Battleground warta jest polecenia miłośnikom planszowej strategii.

Sir Haszak



The Dame Was Loaded

Jest to jedna z pierwszych, jeśli nie pierwsza gra, wydana pod skrzydłami firmy Phillips. Już tylko ten fakt sprawia, że warto zwrócić na nią uwagę.

The Dame... to adventure w starym, dobrym stylu, podchodzącym trochę pod Heart of China i w ogóle produkty firmy Dynamix. Mam tu na myśli zarówno oprawę graficzną (podobny styl rysowania, główny bohater niewidoczny dla gracza), jak i interfejs użytkownika – otwierana kieszeń na przedmioty, poruszanie się, obsługa myszki itp. Nie będę ukrywał, że lubię i tęsknię do gier tego typu.

Podobierstwo do „staroci” na tym się jednak kończy. The Dame... to gra, że tak powiem, nowoczesna, wydana na dwóch CD-ROM-ach, oczywiście w wersji full-talking, z wieloma wstawkami filmowymi i nawet, co ciekawe, z głośnymi przemyśleniami naszego bohatera – PD (Prywatnego Detektywa).

Intro gry zrobione jest na wzór filmowy. Kroczymy sobie spokojnie alejką, w tle gra muzyka, u góry ekranu przewijają się napisy. Ma to swój styl, a to już coś w epoce adventure'ów gorszych niż stara guma do żucia.

Fabula gry cofa nas w lata 40-te, kiedy to zabili naszego detektywa kobietę a tajemnicza klientka poszukuje swojego brata. Obie sprawy splótą się zapewne po jakimś czasie, na początku gracz jednak musi kolekcjonować fakty (fakty, tylko fakty Watsonie!). Robi się to dwojako – albo prowadząc gadki szmatki z każdym, któremu się jeszcze nie znużliśmy, albo też kradnąc materiały gdzie po padnie (są to raporty policyjne, wycinki z gazet, zdjęcia itp). Odpowiednio wykorzystując posiadane papierki można sporo się dowiedzieć, ale też niejednego zrytować. Krótko mówiąc, nie jest to gra dla tłumoków, lecz raczej dla ludzi myślących i biegle kojarzących... właśnie owe fakty.

Ciekawostką jest ucłowienie naszego bohatera. Do życia potrzebuje snu (w grze czas biegnie nieliniowo, godzinę możemy sprawdzać na zegarku) i jedzenia – w mieście znajduje się jadłodajnia, w której równie szybko można się zatruć co ukraść róż czy talerz. Opuszczając ten przybytek zawsze przeprowadzamy z grubą kelnerką dialog:

- a gdzie napłwek? – pyta.
- a gdzie obsługa?

Luke



Noc

Niestety, tym razem nie mogę polecić tej gry fanatykom adventure'ów. Noc, całkowicie polska produkcja, jest programem niedopracowanym, nudnym, nielogicznym i nieciekawym ani pod względem muzyki, ani też niespecjalnie graficznie. Zakup tego programu zdecydowanie odradzam.

Cała historia ma się „dziać” w pilnie strzeżonym laboratorium, w którym przeprowadza się nielegalne testy na ludziach. Po ich ukończeniu stają się oni ospali, zamieniają się w abnegatów. Oczywiście, tylko Ty możesz ich uratować, przedostając się do owego laboratorium a następnie modyfikując sny swoich przyjaciół. Powodzenia <kominiarz>!

Można wybrać sobie bohatera – albo rzeźnika, o dużej sile i ujemnej inteligencji, albo absolwenta szkoły średniej, gustującego w stomatologii i myśleniu. Tak czy inaczej, gra będzie toczyła się bardzo podobnie.

Lista poleceń jest również standardowa – podnieś, pokój, daj, użyj itd – możecie to sobie obejrzeć na jednym ze screenów. Co tu dużo mówić, co tu dużo oceniać – nie da się chyba wymyślić w tej materii już wiele nowego, tzn. albo kopiuje się interfejs Sierra albo LucasArts. Autorzy Nocy zdecydowali się na to drugie, bardziej popularne rozwiązanie.

Gra, jak już zapewne zdołaliście się domyślić, zupełnie mi się nie podobala. Kiepsko, naprawdę kiepsko, pomyślano akcję gry. Rozwiązania problemów są nielogiczne, akcja wręcz zanudza. Nic się nie dzieje, nic nie zaskakuje, nic nie rozśmiesza. A już kompletnym przejęciem jest zabijanie strażnika przy pomocy siekiery, bo przecież tę grę zakupią również 12-15 latki! Trudno doprawdy zrozumieć, kto wpadł na ten „genialny” pomysł „uspiania” strażnika, może jakiś rzeźnik?

Nędzal!

Na koniec trochę statystyki. Gra zajmuje około 26 MB, z czego większość to pliki *.fli – czyli animacje, a konkretnie renderingi, nie najwyższych lotów. Nie jest to wiele jak na grę wydawaną na CD-ROM-ie, jednak obraz całości jest lepszy dzięki umieszczeniu na kompaktce demek kilku naprawdę fajnych gier – Skauta Kwaternastera, AD2044 oraz Softysa. Dodatkowo, na kompaktce znajduje się katalog ze screenami i krótkimi opisami wszystkich gier wydanych przez LK Avalon.

Luke



The Machines Cybernetyczne szaleństwo

Oto więc mamy nową strzelankę, wkomponowaną w labirynty przepelnione przez różnego rodzaju ruchome i statyczne cele wymagające zniszczenia. Ten „scenariusz” czytaliśmy już nie raz.

Zacznijmy może od końca, czyli od walki. Po wylądowaniu w labiryncie nasz robot musi przedostać się do pola oznaczonego przez GOAL. Na drodze natknie się na różnego typu jeżdżące i strzelające pojazdy, różniące się szybkością poruszania i kształtem. Gdziekolwiek można wpaść w dziurę, najechać na kabel wysokiego napięcia, czy zostać ostrzelanym przez automatyczne działka. Szczepnie mówiąc, nie są to zbyt ambitni przeciwnicy nawet dla mnie, a z reflekssem u mnie już nie najlepiej. Przydałoby się, żeby nasz robot miał chociaż szcążkową bezwładność, bądź tracił trochę energii przy obijaniu się o ściany.

Znaleźć można także trochę bonusów – kasa, klucze, amunicja. Wykorzystujemy to sobie po dotarciu do bazy, zakupując nowe bronie, lepsze podwozie czy osłony, naprawiając uszkodzenia. Jeśli decydujemy się na zakup lepszego działka lub połączniejszych osłon, spokojnie możemy opchnąć te „starsze” w odpowiednim sklepie.

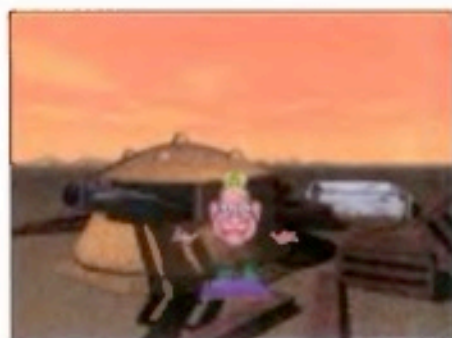
Dodatkową szansą na zarobienie pieniędzy są zakłady. W specjalnym budynku obstawiamy, w jakim czasie ukończymy poziom, jaka będzie nasza skuteczność strzałów itp. Przebicie nie jest oczywiście tak duże jak w ruletce, ale „na życie” wystarczy.

Desperaci mogą udać się na czarny rynek, do pubu. Oferują nam tam trochę nieoficjalnych informacji, które kosztują mało i równie mało dają. Zaoptimizację się można także w pewne nielegalne moduły, aczkolwiek ich użyteczność nie jest potworna. Tak czy inaczej, zawsze jest to jakieś uatrakcyjnienie „spacerów” pomiędzy misjami a sklepami.

Przed wyruszeniem na wojnę, ubezpieczamy swoje podzespoły w komputerowym odpowiedniku PZU. Kosztuje to sporo, ale w razie uszkodzeń wszelkie naprawy są refundowane. Ciekawostką jest to, że możemy zdecydować się na formułę kompleksową bądź wybiórczą – na przykład ubezpieczyć tylko moduły używane, lub tylko podwozie.

Program ten wyprodukowany został przez Zeppelin Games a przetłumaczony i dystrybuowany przez LK Avalon. Na minus muszą zapisać im bardzo słabą, wręcz powierzchowną instrukcję do gry.

Luke



Space Dude

Dawno nie opisywałem gry tak prostej, że aż komicznej. Sami przyznacie – 8 MB to na dzisiaj nie za wiele, jak na grę komputerową. Zmieścić w tym można kilka animacji, trochę strzelania i nie za wiele zabawy. I dokładnie tak jest.

Koncepcja gry jest banalna aż do bólu. Bohater, składający się z rąk, nóg, głowy i deskorolki, „najeżdża” na planetę, którą musi oczywiście uratować od okupujących ją pajaków i innych robotów. I to by było na tyle.

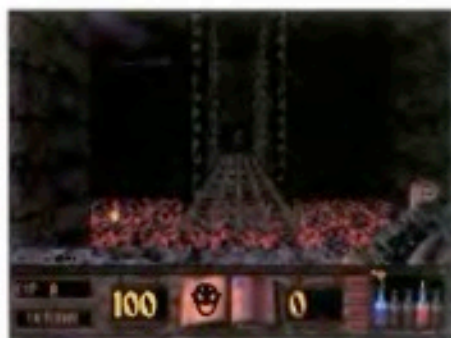
Po znalezieniu się już na powierzchni włącza się mapka, na której odwzorowano połączenie Twoich budynków oraz nieprzyjacielskich pojazdów. Tylko od Ciebie będzie zależało, czy zdecydujesz się na bierną obronę gdy znajdując się już o wrót Twojego królestwa, czy też spróbujesz zaatakować ich gdzieś „pomiędzy”. Cała operacja sprowadza się do wycelowania kursorem w jakiś pojazd i wciśnięciu przycisku myszki.

Walka ma kilka etapów, a konkretnie dostanie się do nieprzyjaciela wymaga przejścia przez różnego typu latające „przeszkadzajki”, że się tak poetycko wyrażę. Czasami są to ptaki, czasami kamienie, niekiedy grad meteorów. Jeden nieporadny ruch kończy się trafieniem w naszego ludka i jego opadnięciem na planetę, gdzie musi z kolei stawić czoła hordom nietoperzy (najczęściej). Od razu trzeba tu zaznaczyć, że bez względu na naszą zręczność, ten etap gry nie ma wielkiego znaczenia – nigdy nie udało mi się wyjść z niego bez szwanku a i tak miałem szansę powalczenia z głównym przeciwnikiem.

No właśnie – bo chodzi w tym wszystkim o zniszczenie ruchomy wież strzelniczych i statku matki, symbolizowanego przez pajaka. Robi się to albo strzelając w wykonującą uniki wieżę (ostrzeliwującą się od czasu do czasu), albo też przedostając się do wnętrza i eliminując wszystkie roboty. Sposób rozgrywki jest niezależny od gracza, myślę że jest on wręcz losowy.

Space Dude to wyjątkowo prosta strzelanka, której największą zaletą jest właśnie owa prostota, a także niewygodowane wymagania sprzętowe (386 DX) i naprawdę niezła grafika, którą możecie obejrzeć sobie na ekranie. Tak, czy inaczej, grę polecam osobom do lat 12, i to raczej tym mniej ambitnym.

Luke



Witchaven II

Nareszcie! Druga, poprawiona i uatrakcyjniona część „średniowiecznego” **DOOM** – już jest! Prawdopodobnie już po liczbie wykrzykników możemy wnioskować, że **Witchavena** warto mieć. Jedynym przeciwskazaniem jest moim zdaniem awersja na krew, której w tej grze nie brakuje. Również wśród jest ciał powbijanych na pał, odrywanych rąk i powykręcanych ciał zabitych nieprzyjaciół. Wrażenia dużo mocniejsze niż w **DOOM** – i to może nawet „lepsze” niż w **Duke 3D**!

Moją uwagę zwróciło przede wszystkim sterowanie, a konkretnie bezwładność naszego rycerza. Oznacza to, że nie można zatrzymać się w punkcie – po puszczeniu klawisza przesuwamy się (ślizgami) jeszcze niemały kawałek. Znakomicie utrudnia to trafienie czy zbliżenie się do przeciwnika a niektórych graczy, przyzwyczajonych do idealnego ustawiania się do strzałów, po prostu wnerwi.

Obsługa – standardowa. Do zestawu strzałek dodano rozglądanie się, skakanie, przysiady, używanie, otwieranie drzwi, uniki, przełączanie broni. Z ciekawostek mamy w tej grze: rzucanie zaklęć, latanie góra/dół i wyłączenie tarczy. Z opanowaniem zestawu 20 przycisków nie miałem najmniejszych klopotów – byłem po prostu przeszkolony na **Duke**’u.

Grywalność i przyjemność płynąca z gry oceniam bardzo wysoko. Animacja jest naprawdę miła, grafika wykonana poprawnie, bez widocznych błędów. Przeciwnicy nie giną od razu, można z nimi walczyć, zasłaniać się tarczą, strzelać z łuku, mordować halabardą, kryć się przed strzałami, skakać na mosty, tonąć w lawie, oglądać faktury ścian, itp. Nieustanną siekaniem w sensowny sposób przerywa rzucanie zaklęć, wyszukiwanie tajnych przejść, odnajdywanie wyposażenia, pieniędzy i magicznych płynów. Gracz może odnaleźć dla siebie łuk i strzelać zapalonymi strzałami, może walczyć przy użyciu dwóch rodzajów broni jednocześnie, może atakować z góry, a po użyciu odpowiedniego zaklęcia, nawet z powietrza.

Jakby tego było mało, na Twoje ciosy oczekuje ponad 20 różnych przeciwników – rycerze, magicy, kościotrupy, szczury, strażnicy, kuczniacy itp. Oczywiście każdy z nich jest zaopatrzony we własny typ broni i dysponuje indywidualną odpornością i zaciekłością. Wykańczenie każdego za pomocą siekiery szybko się nudzi, wtedy sięgamy po zaklęcia, łuk lub inne, bardzo atrakcyjne metody walki.

Witchaven to po prostu gra na długie tygodnie!

Luke



Doman

Nad spokojnym i miłąjącym pokój państwem zawisł złowroźny cień. Okrutny tyran Ardan – niechaj przeklęte będzie jego imię – postanowił zaważać tą krainą i krwawym terrorem utrzymać w niej posłuszeństwo. I nic nie byłoby w stanie powstrzymać nieuniknionego, gdyby nie dwóch ludzi – Doman z Gindari i Baurus z Salandi. To oni właśnie podjęli się zadania walki ze złem. Lecz czy podołają?

Doman jest przywołanym mordobiciem zakrojonym na wielką skalę. Ten godny następcą gry **Franko** umożliwia zabawę w dwie osoby i zamiarę hord przeciwników w paszę treściwą. Ale do rzeczy...

Na samym początku mamy do czynienia z niezłą czołówką, a następnie z panelem, na którym możemy wyłączyć brutalność gry (nigdy!), ustawić szybkość przesuwania ekranu, a także wybrać pomiędzy efektami dźwiękowymi a muzyką. Grać można z kolegą tę samą lub różnymi postaciami, co wydatnie podnosi brutalność gry (dochodzą komentarze kolegi :)).

Nasi bohaterowie dysponują szerokim wachlarzem ciosów – od standardowego ciosu z wysokością po ćwiartowanie twarzy leżącego. Niektóre z uderzeń stają się dostępne dopiero dla posiadaczy większej ilości pamięci, to samo dotyczy efektów dźwiękowych.

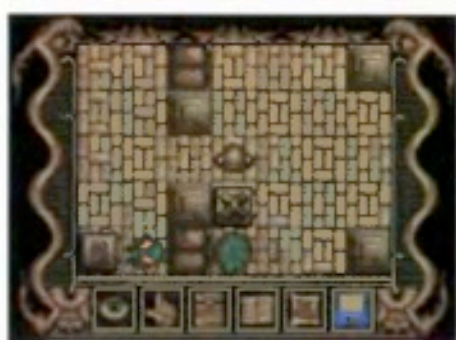
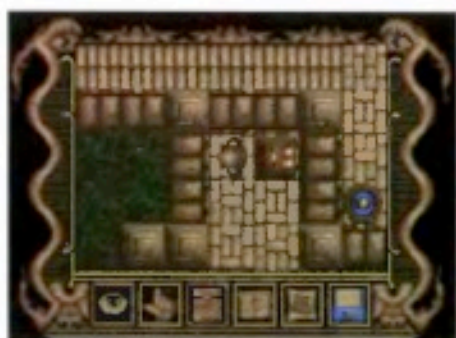
Gra wymaga minimum 1 MB RAM, a każdy większy rozmiar pamięci i lepszy procesor (koprocessor także...) jest automatycznie rozpoznawany i wykorzystywany. Najbardziej preferowana jest pamięć CHIP – na A600 z 2 MB CHIP osiągalne jest 100% efektów. W czasie gry można wyłączyć ścieżkę dźwiękową, a także przełączyć sposób wyświetlania z systemu PAL na NTSC (obraz wypełnia cały ekran, a akcja gry jest szybsza).

Do eksterminacji przeciwników służą różnorodne przyrządy: miecz, topór, maczuga, halabarda, kusza, itp. Każdy z nich ma swoje wady i zalety (ja preferuję halabardę), więc radzę poprobować „własnoręcznie”. Broń tę można dostać od napotykanym, przyjaznym nam wędrowców.

Jedynym mankamentem gry jest nie najlepsza grafika, ale zabawa jest przednia, a trup się ściele gęsto! A o to przecież chodzi!

Malfunction

Producent: World Software
Dystrybutor: Mirage Software
Komputer: Amiga 1 MB, możliwość instalacji na HDD



Poltergeist

W pewnej odległej krainie żył sobie szczęśliwy lud. Dwa słońciska bez przerwy oświetlały obie półkule dając radość i dorosłym, i dzieciom (nie musiały iść spać). Jednak wszystko co dobre kiedyś musi się skończyć, więc zgodnie z tym horda złych obywateli obcego mocarstwa napadła na to spokojne państewko. Nastąpiły ciężkie czasy.

Jak to jednak w bajkach (czasem w życiu) bywa, mieszkańcy krainy zebrali się do kupy i dali łupnia najeźdźcy. Radość ze zwycięstwa była niezmierna, wróg zaś nie lubił, gdy się z niego obśmiewano. Na znak protestu sprowadził wszystkie straszne stworzy z Poltergeistem na czele, który tymczasowo zakwaterował w opuszczonym zamczysku. Na wieść o tym wszyscy odważni rycerze uciekli. Został tylko jeden tchórzliwy giermek. Nie wiele myśląc dobry król pasował go na rycerza i wysłał w bój.

Poltergeist jest typową przygodówką, w której grający ma okazję wcielić się w tytułową postać. Jego zadaniem jest odnalezienie kolejnych przedmiotów, odpowiednie ich użycie, a na końcu zabicie Poltergeista.

W grze nie ma wbrew pozorom elementów zręcznościowych. Jedyną ruchomą postacią jest grający. Od czasu do czasu spotyka przedziwnych osobników, takich jak gnomy, rzygacze, starowinki i inne maszary. Zwykle trzeba im coś dać na wymianę. Dodatkowo do zebrania ma wiele rozmaitych przedmiotów, a wśród nich zapisane na zmurszałych kartach czary, które trzeba wykorzystać w odpowiednim miejscu.

Gra składa się z trzech etapów. Przez cały czas w tle słychać cichą, nastrojową muzykę. Jednak największą atrakcją dźwiękową są mówione digitalizowane komentarze, które słychać za każdym razem, gdy choemy coś zrobić lub czegoś dowiedzieć się.

Ekran podzielony jest na dwie części. U góry, tak jakby z lotu ptaka, widać nasze poczynania. Dolna część to panel z poleceniami: obejrzyj, weź, użyj czaru, itd., a także wielce pomocna opcja mapy.

Sama gra nie wyróżnia się dynamiką i to jest chyba jedyna jej wada. Na szczęście, gdy zmudziemy się, możemy zapisać stan gry na dysku.

Ogólnie jednak jest to produkt na wysokim poziomie. Połączenie atmosfery tajemnicy z dobrą grafiką sprawia, że gra jest interesująca. Jej kupno mogę polecić, no powiedzmy, prawie każdemu.

Sunday Driver

Producent: Mirage Software
Dystrybutor: Mirage Software
Komputer: Amiga 1 MB RAM



Pechowy Prezent

Mają od dawna marzyć o deskorolce. Podziwiał przez okno dzieci jeżdżące na deskach i co dzień zamęczał rodziców o jej kupno. A rodzice zgodnie odpowiadali – nie mamy pieniędzy. Długo czekał Mały na upragnioną deskorolkę. Dostał ją dopiero od babci na urodziny. Szczęśliwy wsiadł na swój nowy pojazd i pojechał do szkoły, ale tam ktoś „zaopiekował” się jego nowym prezentem. Co nowo babci? Na pewno już nie dostanie drugiej deski.

Pechowy Prezent to jedna z niewielu gier, których akcja dzieje się w murach szkoły. Poruszając się po korytarzach i salach szkolnych, rozmawiając z postaciami i wykorzystując znalezione przedmioty, Mały musi do godziny 13 odnaleźć zgubę i później odwiedzić babcię. Jest 9:35...

Pomimo tego, że w grze niewiele jest elementów zręcznościowych, to na grającego czeka szereg niespodzianek. Podczas wędrowek po szkole można spotkać człowieka grającego w jakąś kieszonkową grę elektroniczną. Po chwili rozmowy proponuje zakład o 2 złote, że nie pobije się jego wyniku – 1500 punktów. Po przyjęciu zakładu na ekranie pojawia się emulator podręcznej konsoli, na którym można się odegrać. Cała akcja podzielona jest na kilka etapów, sygnalizowanych przeskakiwaniem wskaźków zegara. Po zakończeniu każdego z etapów otrzymujemy hasło do następnego.

Ogólnie rzecz ujmując, **Pechowy Prezent** jest dosyć intrygującą grą przygodową, lecz jej fabule daleko do doskonałości – jest zbyt prosta.

Dobre wrażenie robią duże postacie narysowane ładną kreską. Grafika stanowiąca tło, po którym się poruszamy jest raczej schematyczna i kiepsko wykonana. A szkoda, bo w połączeniu z zabawnymi postaciami wyszłaby udana gierka.

Jeszcze jedną irytującą cechą Pechowego Prezentu są sample, które słychać podczas rozmów. Przypomina to brzęczenie muchy zamkniętej w słoiku. Po kilku minutach słuchania takich dźwięków miałem tego dosyć i wyciszyłem monitor. Poza tym... można pograć, ale bez rewelacji.

Voyager

Dystrybutor: Mirage Software
Komputer: Amiga 1 MB



Red Baron

Były kiedyś czasy, gdy w walce powietrznej liczyła się odwaga i umiejętności pilota. Śledząc za sterami krytego płótnem dwupłatowca i mając do dyspozycji jedynie zsynchronizowany z obrotem śmigła karabin maszynowy oraz wadliwe wskaźniki, stawało się do walki z przeciwnikiem. Tak, to czasy pierwszej wojny światowej, kiedy to nie było jeszcze radarów, prędkości naddźwiękowych, rakiet samonaprowadzających i systemu fly-by-wire, który umożliwił latanie wszystkim, co ma komputer i silnik...

Do takich właśnie czasów przenosi nas gra **Red Baron** i chwala jej za to. Jest to symulator myśliwców z lat 1914-1918 i trzeba przyznać, że zadanie swe spełnia całkiem dobrze, od samego początku wprowadzając odpowiedni klimat nastrojową muzyką i stylizowaną grafiką.

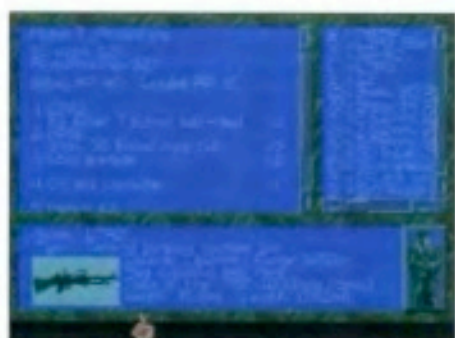
W grze tej możemy stoczyć walkę z jednym z asów lotnictwa tamtych lat, na przykład Manfredem von Richthofenem z Niemiec (słynnym „Czerwonym Baronem”), czy Rene Fonckiem z Francji. Możemy sprawdzić swe umiejętności w ataku na Zeppelina, wroga bombowca lub balony obserwacyjne, eskortować bombowce lub samoloty zwiadowcze, osłaniać własne balony, patrolować linię frontu, walczyć z wrogiem szwadronem lub – żeby było już do końca realnie – polecieć w misji historycznej.

A wszystko to po stronie Niemców lub Anglików/Francuzów.

Program udostępnia sporo opcji dodatkowych: wybór pogody, liczby samolotów i ich szyku, stopień realizmu symulacji, a także grafiki i dźwięku. A gdy już znużą nam się pojedyncze misje, oglądanie cudzych (nagranych na kamerę!), czy przeglądanie dostępnych samolotów, radzę dokonać wpisu na listę pilotów i zacząć prawdziwą karierę pilota frontowego po jednej ze stron konfliktu. Kiedyś też się latało i to jeszcze jak!

Red Baron obsługuje zarówno zwykły joystick, jak i jego analogową odmianę. Program byłby całkiem niezły i przyjemny (ach, ten nastrój!), gdyby nie koszmarne wręcz powolność nie tylko „wektorów”, ale i całej gry. Na Amidze 600 z HDD i wyłączonymi wszystkimi szczegółami zaczynałem tracić cierpliwość do „skoczności” grafiki i czasu ładowania. Ale na A1200...

Malfunction



Sabre Team

Nie jeden z nas chciał zostać członkiem brygady antyterrorystycznej i uwalniać zakładników więzionych przez terrorystów. To niebezpieczna robota dla prawdziwych twardzieli, więc czemu i Ty nie mógłbyś spróbować...

Gra **Sabre Team** daje nam okazję do wydawania rozkazów takim właśnie ludziom. Każdy z komandosów ma inną siłę, celność, szybkość. Obładowanie ich sprzętem (a trochę tego jest) powoduje spowolnienie ruchów, a co za tym idzie opóźnienie reakcji na np. nagły atak.

Każda z wykonywanych czynności: przeładowanie karabinu, wyciągnięcie zawieszki z granatu, czy obejrzenie mapy taktycznej – zabiera trochę czasu, co symbolizowane jest przez odejmowanie punktów ruchu. Sterujemy czterema komandosami i gdy każdy z nich zakończy swoją kolejkę, komputer wykonuje ruchy terrorystów i zakładników. W tym czasie możemy na specjalnym ekranie obserwować co mniej więcej robią: zamykają drzwi, strzelają, w jakim kierunku idą.

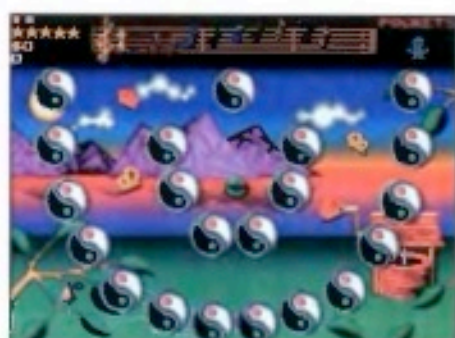
Nie widzimy ich dopóki nie wejdą w pole widzenia któregoś z komandosów, ale wtedy może być już za późno! Dwa, trzy strzały zza węgła i nawet kamizelka kuloodporna nam nie pomoże a po apteczki nie zdążymy sięgnąć! Dlatego warto nie wykorzystywać do końca punktów ruchu i przed zakończeniem zostawić sobie ich zapas wystarczający na oddanie strzału i ewentualnie zmianę magazynka.

O ile nasz komandos jest wystarczająco spoztrzegawczy, to w przypadku niebezpieczeństwa przystąpi do działania. A nasza brygada ma czym działać! Dziesięć rodzajów broni palnej (różna amunicja!), granaty dymne i błyskowe, kamizelki kuloodporne i maski przeciwgazowe, apteczki. Tak wyposażona grupa stawia czoła terrorystom podczas pięciu misji w różnych zakątkach świata.

A patrząc z boku? Doskonała grafika 3D, świetna, nastrojowa muzyka, digitalizowane efekty dźwiękowe, opcja SAVE... Po prostu trzeba zagrać!

Malfunction

Producent: KRISALIS Software LTD.
Dystrybutor: Mirage Software
Komputer: Amiga 1 MB



Wizkid

Wizkid jest typową zręcznościową grą przeznaczoną dla młodszych graczy. Cechuje się zabawną, kolorową, cukierkową grafiką, dość dużym dynamizmem i, co nieczęsto się zdarza, odrobinę pobudza do myślenia. Celem gry jest uwolnienie rodziców i kotków-przyjaciół małego Wizkida, porwanych przez złego czarownika Zarka.

Wizkid w swej podstawowej formie występuje jako sama głowa. Może się poruszać po całym ekranie uderzając o różnego kształtu cegiełki i wybijając je z miejsca spoczynku. Cegiełki te spadając zabijają nieprzyjemne stworki, których kilka fał trzeba zniszczyć na każdym ekranie. Jeżeli cegiełki skończą się zanim zniszczeni zostaną wszyscy nieprzyjaciele, to na końcu poziomu wszystkie nieukończone ekrany będą powtarzane aż do skutku.

Gdy już dzielny Wizkid pozbędzie się wszystkich pomocników Zarka, spotyka jednego z kotków i może albo udać się w dalszą podróż, albo kontynuować grę na tym samym poziomie.

Od czasu do czasu z cegiełek wypadają baloniki, w których znajdują się różne ułatwiające grę bonusy, np. nos kłowny umożliwia odbijanie cegiełek nad głową, szczęki pozwalają łapać cegiełki. Wśród bonusów znajdują się także różnokolorowe nutki. Zebrawanie całej melodii powoduje spadnięcie grubej pieniędzy i chwarcie sklepu. W sklepie oprócz nabycia różnych innych lub bardziej przydatnych przedmiotów można także zdecydować czy dalszą grę **Wizkid** będzie kontynuował jako głowa, czy jako chłopiec. Jest to bardzo ważne, gdyż do niektórych plansz można się dostać tylko w postaci chłopca.

W tym wariancie gry nasz bohater ma do wykonania różne zadania. Jakże? O tym dowiedzie się grając, gdyż ze do ich rozwiązania potrzebne jest zawsze kilka przedmiotów, uruchomienie kilku elementów scenarii, no i oczywiście szarych komórek. Od czasu do czasu **Wizkid** ma również szansę rozwiązania krzyżówki, co jest zadaniem dość trudnym. Warto jednak podjąć próbę, gdyż nie pociąga to za sobą żadnego ryzyka, a pozwala zdobyć spore bonusy.

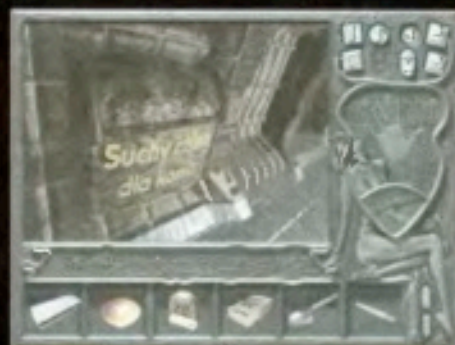
Podsumowując, **Wizkid** jest grą ciekawą i myślę, że zagrają w nią z przyjemnością nie tylko najmłodsi gracze.

AMON

Producent: Sensible Software/OCEAN
Dystrybutor: Mirage Software
Komputer: Amiga 1 MB

Producent: Dynamix
Dystrybutor: Mirage Software
Komputer: Amiga 1 MB, możliwość instalacji na HDD

A.D. 2044



Nie dalej jak miesiąc temu żaliłem się komuś, że nie widziałem porządnie zrobionej polskiej gry, a tu niespodzianka! A.D. 2044, o którym głośno było już od dawna, na wszystkich, łącznie ze mną, zrobił wrażenie.



W pudełku umieszczono dwa w pełni „zagrane” CD-ROM-y, plakat, instrukcję, kupony konkursowe oraz opowiadanie. Ta ostatnia pozycja to coś w rodzaju życiorysu naszego bohatera, jest w nim wszystko czego nie udało się zamieścić autorom gry w *intro*.

Wiedzieć musicie tyle, że w państwie całkowicie opanowanym przez kobiety pojawia się nagle Ty. To znaczy zupełnie nagle, bo odnajdują Twoje ciało w komorze hibernacyjnej i trochę nierozsądnie przywracają do życia. A co taki facet może zdziałać wśród armii dobrze zorganizowanych kobiet, mieliśmy szansę dowiedzieć się chociażby oglądając przesławny „Sexmisję”.

Zadanie Twoje nie jest jasno określone. Na początku musisz wydostać się z zamkniętego pomieszczenia a potem robić to, do czego zmusi Cię sytuacja. Nie wiadomo do końca, czy w grze można się zaciąć, to znaczy na przykład wejść do zsypu bez istotnego przedmiotu i już nie wyjść. Nam w każdym razie udało się przedostać do warsztatu, skąd mimo rozlicznych prób, już nie wyszliśmy.

Grafika, jak zapewne doskonale widzicie, jest na poziomie gier zachodnich, a gdyby nie drobne błędy, można by powiedzieć, że na poziomie troszkę lepszym. Animacja tych cudownie wyrenderowa-

nych komnat już na 486 DX4/120 z 16 MB pamięci lub na Pentium 100 z 8 MB pamięci jest oszalałająco płynna, z rzadka zacina się i tylko wtedy, gdy komputer doładowuje nowe pomieszczenia. Biorąc pod uwagę, że program chodzi tylko pod Windows 95, który sam z siebie zabiera trochę pamięci, wydaje się to niemożliwe. A jednak, naprawdę warto to obejrzeć. Serce rośnie!

Interfejs użytkownika rozwiązano nowatorsko, to znaczy nie ściągnięto go „na chłama” z jakichś zachodnich produkcji. Na ekranie graficznym pojawiają się różnego rodzaju symbole – bucki do chodzenia, oczka do zmiany kąta widzenia, kółeczka do otwierania, rączka do podnoszenia lub używania itp. U dołu ekranu magazynujemy znalezione przedmioty a na prawej listwie możemy je w dużym przybliżeniu oglądać a nawet łączyć ze sobą. Sterowanie to jest w dużym stopniu intuicyjne, więc czytanie instrukcji można sobie spokojnie odpuścić.

Gra jest trudna, nie kończy się jej ani w jeden dzień, ani w jeden tydzień (tak nam się wydaje). Połowę potrzebnych przedmiotów jest bardzo łatwo przeoczyć, aby je znaleźć trzeba eksplorować pomieszczenia po kilka razy. Stanąć pod odpowiednim kątem i kliknąć gdzieś u góry, bo tylko w tej pozycji pojawia się lupka umożliwiająca powiększenie. Teoretycznie, większość z tych „ukrytych” w ten sposób przedmiotów powinno być widać z różnych miejsc – tak jednak nie jest. Przykładowo, w celi, na stole, za przezroczystą, szklaną paterą z jabłkami leżą zapalki. Wydawałoby się, że dostrzec jest je łatwo, wręcz banalnie. A jednak – autorzy, prawdopodobnie w celu utrudnienia nam zabawy, ukryli je dosyć dokładnie i podnieść je można tylko w jednym położeniu. Sytuacji takich można by wymienić kilkanaście, chociaż właściwie nie wiadomo, czy jest to plus programu czy minus. Z jednej strony jest to mocno sztuczne, z drugiej – znacznie wydłuża czas gry, dzięki czemu nasze pieniądze wydają się lepiej spżytkowane.

Zagadki, jakie wymyślił autorzy gry są również niebanalne, nie otworzymy zamka pogrzbaczem ani gorącego pieca bez rękawiczki i stalowego drąga. To dobrze, że zachowano prawa fizyki i rozsądek, których często brakuje w grach przygodowych.



Autorzy nie ustrzegli się kilku błędów, z których największym jest chyba nieprofesjonalny dubbing, czyli odczyty narratorów. Zdania w redakcji były podzieleno, ale większość uważała, że ani sposób czytania ani brzmienie głosu narratorów nie jest profesjonalne, co sprawia, że każdy komentarz wytrąca nas ze znakomitej, mrocznej atmosfery gry, jaki chcieli zapewne wypracować autorzy tego programu. Zdarzają się także zacinki w animacji i drobne błędy graficzne – na przykład ekran nie zostaje odświeżony (t.j. obraz nie jest przerysowany).

Mimo to, programowi należy się piątka z kilkoma plusami. Szkoda tylko, że cena jest na poziomie gier zachodnich, no ale cóż – nic za darmo w dzisiejszych czasach.

Luke

Producent: L.K. Avalon
Dystrybutor: L.K. Avalon
 skr. poczt. 66
 35-959 Rzeszów 2
Cena: 129,00 zł



WYMAGANIA

Minimalne:

- PC 486 DX2/66
- 8 MB RAM
- CD-ROM x2
- Windows 95
- mysz

Zalecane:

- PC 486 DX4/120
- 16 MB RAM
- CD-ROM x4
- Windows 95
- karta muzyczna
- karta graficzna PCI 640x480x64k
- mysz



11th Hour

Oto mamy kontynuację przygód siódmego gościa, czyli gry **7th Guest**. A jeśli kontynuacja to tylko przygotowana w sposób wręcz identyczny jak pierwowzór – dużo chodzenia, dużo szukania, kilkadziesiąt logicznych zagadek oraz słowne rebusy rozpoczynające każde zadanie.

Nie jestem pewny, czy jest to gra dla Polaków. Mam tu na myśli nasze możliwości samodzielnego rozwiązywania anglojęzycznych anagramów, które jak to anagramy, nawet Anglikom mogłyby dać popalić. Dla przykładu – jedno z prostszych skojarzeń to **ROCK – CORK**, wyobraźcie sobie przerażanie słów 10-cio i więcej literowych.

Wymagania. Bez szybkiego 486 z dobrą kartą graficzną i nowoczesnym monitorem nawet nie ma co próbować tej gry odpalać, chyba że chcecie się bawić w trybie monochromatycznym. Aby natomiast skorzystać z pełnych możliwości **11th Hour**, czyli trybu graficznego 24-bitowego, należy mieć Pentium 133 i lepsze, kartę graficzną z 2 MB RAM-u i co tam jeszcze macie.

Gra jest równie trudna co powolna, z jakimś wględów poruszanie się po domu to płynna, ale niezbyt szybka animacja a przyspieszanie jej za pomocą myszy nie podobało mi się – po prostu urywało ruch a co za tym idzie, nastroj, tworzony przez autorów nie najgorzej. O powolności gry nie wspominałem przypadkowo, gdyż moim zdaniem, gracz nie zapotrzebowany w solution większość czasu spędza na szlajaniu się wszędzie. Nie powinno to zajmować aż tyle czasu.

Są jednak i dobre aspekty **11th Hour**. Przede wszystkim rozwija umysł, zmusza do myślenia, oferuje ciekawe łamigłówki których nie znajdziemy nigdzie – nawet w testach na IQ. Już tylko one zachęciłyby mnie do zagrania w tę grę, chociaż niekoniecznie do jej zakupu.

Poza tym spodobały mi się te 4 kompaktki, na których nagrano ponad 2 GB informacji, głównie oczywiście filmów video, które są jak gdyby filmem do wszystkiego co robimy. To one sprawiają, że nasze działania nabierają jakiegoś sensu oprócz zwiększania sobie ilorazu inteligencji.

Nie wiem, czy powinienem zachęcać was do kupna tego programu. Nie jest ani tani, ani łatwy, ani specjalnie dla was. Być może jednak dzięki temu, jest to gra na wiele tygodni.

Luke

Producent: Virgin Entertainment
Dystrybutor: IPS Computer Group
Komputer: PC 486 DX2, 8 MB RAM, CD-ROM x2



Kosmos

Nie przypuszczałem, że Polacy są w stanie zrobić tak fajną strategię. Pomysł wprowadzić nie jest nasz, bo **Kosmos** w znacznej mierze opiera się na rozwiązaniach **Outpost**a i kilku innych tytułów, o których już nie wspomnę, ale i tak fakt ten dużo znaczy. Tym bardziej, że cena polskiej gry jest zawsze niższa no i kupując ją, napędzamy własną produkcję.

Motyw gry zaczerpnięto pośrednio z **Cywilizacji**, ponieważ Twoim zadaniem jest szybko skolonizowanie planety i rozwinięcie się do takiego poziomu rozwoju, aby wysłać statek międzyplanetarny szybciej, niż to uczyni przeciwnik – komputer. Duże znaczenie ma więc wybrany na początku poziom trudności, za pierwszym razem **Nowicjusz** to powinno być to.

Większą część ekranu zajmuje mapa, na której w podzielonych na obszary sektorach budujemy nasze imperium. W kratki wstawiamy pierwszy moduł – naukowy – w którym naukowcy rozwijają kolejne technologie, pozwalające budować inne moduły: mieszkalne, wydobywcze, żywnościowe, produkcyjne. Przydatne mogą być także różnego rodzaju reaktory, magazyny, lotniska, kosmodromy czy nawet centra rozrywki, w których sfrustrowani mieszkańcy będą mogli się wyluzować.

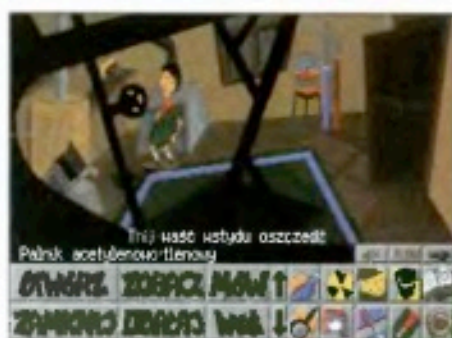
Dobrze, że wspominałem o mieszkańcach. Nie wystarczy zachęcić ich do przybycia wysokimi placami. Jak wszyscy ludzie, mają oni swoje potrzeby, których niezaspokojenie wiąże się z ryzykiem wybuchu niekontrolowanego niezadowolenia. W orientowaniu się w ich intencjach, ale także w kierunkach rozwoju kolonii, pomagają różnego rodzaju kolorowe wykresy, rodem z **SimCity**.

Dostęp do większości możliwości gry jest banalny, wystarczy kliknąć na ikonach znajdujących się w prawej części ekranu. Z kolei dane o budynkach znajdują się w nich samych – i tu również pomocna jest myśl. Sterowanie grą i interfejs użytkownika oceniam równie wysoko jak całość.

Wielość funkcji i możliwości gracza zapewniła doskonałą i długą zabawę w kosmicznego ekonomia. Również skompilowanie tej gry z kilku innych, a właściwie wyciągnięcie z nich tego co najlepsze, okazało się trafionym posunięciem. Dzięki temu **Kosmos** staje się również trafioną inwestycją.

Luke

Producent: L.K. Avalon
Dystrybutor: L.K. Avalon
Komputer: PC 386 SX, 2 MB RAM, VGA, mysz



Skaut Kwatermaster

Życie harcerza nie należy do najłatwiejszych. Szczególnie wtedy, gdy druh dostanie pomieszania zmysłów od nadmiaru wrażeń, a ukochana przypadkiem zabraźnie się w czołgu.

Od czego by tu zacząć? Obóz w rozszycie... Może od tego nieszczytnego czołgu. Próby z tokarką zawiodły. Zapytanie lufy brzońkiem od łopaty skończyło się małą eksplozją. Śrubokręt? A teraz z innej beczki. Czy wiecie, jak z łopaty zrobić łopatkę? Wystarczy urwać trzonek. A gdzie dokonywać cudów? Najlepiej przed kościołem. Jak z myszy zrobić kreta? Podając jej napromieniowany ser z nadzieją, że ulegnie sile mutacji. Zresztą ten kret w połączeniu z garnkiem posłuży do stworzenia automatu perkusyjnego... A jak zatwicić cicho na amen? Trzeba przyłożyć mu patelnię przez łeb tak, żeby zgubił szczęście, a tę polamać o kraty pobliskiego cmentarzyka.

Dobra. Nie mam zamiaru podawać pełnego solution. Każdy prawdziwy harcerz powinien sobie poradzić z tą gierką. Ale uważaj! Oprócz komputera w odpowiedniej konfiguracji Skaut Kwatermaster stawia przed nami wymagania w postaci: poczucia humoru, zdolności do logicznego i nielogicznego myślenia.

Trzeba przyznać, że ta polska gra przygodowa, będąca dla wielu z nas szalonym wspomnieniem czasów obozów harcerskich, wciąga w wir przygód już po kilku chwilach. Zagadki są dosyć zawile i często trzeba się sporo nabiegać, zanim skompletuje się przedmioty niezbędne do pokonania jakiejś przeszłości. Na szczęście dysponujemy przewidywaną mapką miasteczka, obozu, terenów byłego PGR-u, radzieckiej jednostki wojskowej, stawu, obozowiska, cmentarza, starego zamku i kilku innych obiektów, dzięki której możemy szybko podróżować z miejsca na miejsce. Trzeba przyznać, że autorzy Skauta włożyli w tę grę nie tylko sporo pracy, ale i humoru (choć czasami nieco przeginają). Wierzę mi grając nie można się nudzić. Warto dokładnie zwracać uwagę na szczegóły otoczenia, w poziomie bezsensownych wzmiankach kryją się wskazówki do dalszych poczynań (niektóre zapisane alfabetem Morse'a). Na szczęście w podręczniku zamieszczono ściągawkę.

Opracowanie gry od strony graficznej może i nie należy do najwybitniejszych osiągnięć w tej dziedzinie, ale i tak jest ona przyjazna dla oka. Muzyczki też całkiem, całkiem.

Voyager

Producent: L.K. Avalon
Dystrybutor: L.K. Avalon
Komputer: 386 SX/20 + 4 MB RAM, Amiga 1 MB



Kid Chaos

W bajce tej żli naukowcy z przyszłości porywają chłopaka z przeszłości (nie mylić z chłopakiem z przeszłością). Wredne typy eksperymentują na młodym przedstawicielu epoki kamienia łupanego. Nasz bohater musi wrócić do swojej epoki, ale maszyna czasu została otoczona polem siłowym, którego chronią setki zamaskowanych generatorów. Cóż zatem ma zrobić? Korzystając z najbliższej okazji do ucieczki jaskiniowiec porwać swoją maczugę i pobuszować trochę w tym nowym świecie.

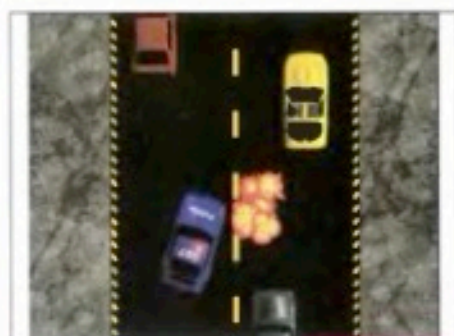
Swoją wyprawę rozpoczyna od niewinnie wyglądającego ogrodu, gdzie z zacięciem godnym jaskiniowca rozbija w pył rosnące tam kwiaty. Potem odwiedza wysypisko śmieci, co w znacznym stopniu przyczynia się do szybkiego rozdrobnienia odpadków. Jeszcze trochę stuczek w wytwórni zabawek i czas na zadymy w fortecy, a na koniec ostateczna rozgrywka w nieco już rozpadających się ruinach.

Kid Chaos to dynamiczna gra zręcznościowa. Przez plansze można przelatywać w takim tempie, że na ekranie niemal nie odróżnia się stworów od flak. Skacząc w górę nasz główny bohater jednocześnie wymachuje groźnie maczugą i niszczy wszystko dookoła, poczynając od niegroźnych królików, poprzez kaczki-bombowce, a skończywszy na głównym celu misji, czyli niszczeniu otaczającej go przyrody. A jest gdzie poszaleć. W zadaniu, jakie sobie wyznaczył nasz jaskiniowiec, przeszkadzać mu będą nie tylko latające i skaczące stwory, ale także zapadające się mosty, groźnie wyglądające kolce, odskocznie oraz sale całkowicie zalane wodą. W tych ostatnich oczywiście można przebywać, byle nie za długo, bo każda dodatkowa minuta pozbawia naszego bohatera cennej energii.

Gra ma niesamowitą, dopracowaną w każdym detalu grafikę, bardzo kolorową i dynamiczną. Nie ma chwili, by na ekranie coś się nie działo. A właśnie tego brakuje wielu zręcznościówkom – tych animowanych cegiełek, doskonale przedstawionych postaci, szalonego tempa. Wypada mi tylko dodać, że grę uzupełniają niezłe muzyczki płynące z kompaktu. Cóż można chcieć więcej?

Voyager

Firma: Ocean
Dystrybutor: Mirage Software
Komputer: CD-32



PRAWO KRWI

Prawo Krwi to wydana przez firmę Techland gra komputerowa. Tym razem wcielamy się w rolę agenta służb specjalnych do walki z terroryzmem i zorganizowanymi grupami przestępczymi. Najszym zadaniem jest złapanie szefów jednej z najbardziej niebezpiecznych organizacji. W potyczkach będziemy musieli wykazać się zręcznością, gdyż tworzymy tu jednoosobową brygadę do zadań specjalnych, a przed nami wiele niebezpieczeństw...

Gra składa się z wielu etapów. Większość z nich polega na tym, że musimy przejść fragment ulicy, rozprawiając się po drodze z niebezpiecznymi członkami gangu. Do obrony nieustraszonego agenta ma tylko własne pięści i nogi, co wystarcza, mimo że niektórzy przestępcy są uzbrojeni w pistolety, karabiny i inne tego typu niebezpieczne zabawki. Na szczęście po załapaniu niektórych przeciwników można złapać pozostające po nich bonusy, które mogą zwiększyć zapas energii, dodać życie lub czas, a także dać chwilową odporność na ciosy. Walka wręcz jest przeplatana szybkimi pościgami samochodowymi i walkami w korytarzach. Strzelaniny zrobione są w konwencji wolfeinsteina i jak na Amigę są dość szybkie (w wersji dla PC autorzy prawdopodobnie zrezygnują z tego elementu).

Grafika w grze jest starannie wykonana, digitalizowane postacie nie odbiegają zbyt od standardu zachodnich gier. Przez cały czas zabawie towarzyszy dobra oprawa dźwiękowa. Na pierwszy rzut oka program ten wydaje się być rewelacyjny, wrażenie to jednak słabnie podczas gry. Sterowanie jest odrobinę toporne i postacie nie zawsze robią to, co byśmy chcieli. Martwi troszeczkę niesprawiedliwość, jaka panuje w świecie Prawa Krwi, wszak dodatkowy karabin bądź pistolet, który mogliśmyby zebrać, znacznie ubarwiłby całą rozgrywkę... A jednak wygląda na to, że Prawo Krwi to najlepsza polska nawalanka. Całość uzupełnia znakomicie długie intro.

AMON

Producent: Techland Soft
Komputer: Amiga 1 MB, Amiga AGA, PC



Skarb Templariuszy

Kłóż nie przepada za przygodami, a tym bardziej gdy można połączyć przyjemne z pożytecznym i przy okazji odnaleźć jakiś skarb.

Dawno, dawno temu, podczas zagłady Zakonu Templariuszy, Wielki Mistrz Jakub de Molay ukrył w przepastnych podziemiach zamku wielki skarb Zakonu, wydawałoby się, że już na wiečność. Jedyną wskazówką określającą położenie skarbu miał być pierścień noszony przez Wielkiego Mistrza.

Podczas wakacji pewien pisarz spotyka historyka, który jest mocno zainteresowany jego rodzową pamiątką – starym pierścieniem. Oczywiście chodzi o skarb Templariuszy. Niestety, pierścień pisarza nie jest tym właściwym. Historyk znika w tajemniczych okolicznościach, zaś pisarz, wiedziony odwieczną żądzą przygód, po długich poszukiwaniach natrafia na niewielką wioskę i ruiny starego zamku Zakonu. Czyżby wreszcie trafił na jakiś ślad?

Skarb Templariuszy to typowa gra przygodowa o wyjątkowo dobrze wykonanej grafice – każda z lokacji w grze to po prostu zdjęcie w 4096 kolorach. Wygląda to rewelacyjnie, choć dorysowane na niektórych planszach przedmioty nieco psują cały efekt. Cała gra toczy się w ruinach zamku zamienionego na muzeum oraz w pobliskiej wiosce. Spotkamy tam miejscowego proboszcza, sołtysa, żyda, u którego nic za darmo, no i oczywiście żądną (niekoniecznie) przygód Jagnę. Jak dalej potoczą się losy naszego bohatera i samego skarbu, przekonacie się sami.

Najnowsza gra przygodowa firmy L. K. Avalon obfituje w dosyć zaskakujące pomysły..., a także w świetną grafikę. Niestety, całość nieco psuje fatalna obsługa, gdyż znalezienie jakiegokolwiek śladu wymaga wielokrotnego klikania myszą gdzie popadnie. Słowem – niecierpliwym miłośnikom przygód gorąco odradzam, pozostali powinni być usatysfakcjonowani. Można się jeszcze przycepić do fabuły gry, która momentami mocno kuleje, ale cóż... żadna gra nie jest doskonała...

Voyager

Autorzy: Dariusz Majer, Tomasz Palka
Firma: L. K. Avalon
Komputer: Amiga



Skeleton Krew

Jest rok 2062. Korporacja DEAD Inc., na której czele stoi Moribund Cadaver, wprowadza w życie swój szatański plan: próbę utworzenia na świecie nowego porządku, a ściślej nowego chaosu. Celem Cadavera było przywrócenie do życia i kriogenicznego snu Skeleton Krew...

Pole gry zostało zaprojektowane jako pseudotrójwymiarowa przestrzeń. Trzeba przyznać, że twórcy gry postarali się i mamy zarówno do czego, jak i czym postrzelać. Każda z postaci dysponuje dwoma typami broni: Krash'n'Burn Blaster, który miota pociski plazmowe, oraz zastawem bomb z opóźnionym zapłonem. Oczywiście klon Igora ma największą gwierę. Podczas zabawy w Skeleton Krew dotarłem do poziomów, w których trzeba wykończyć całe hordy obcych. A oto kilka wniosków.

Przed wszystkim „żywi” przeciwnicy w postaci jakichś humanoidalnych mutacji to straszliwe niezgufy. Stają gdzieś w pobliżu naszej postaci i próbują z niewielkiego dystansu rozliczyć się z nami. Błahośka, załatwia się ich jak mrówki, najlepiej rozsypując dookoła kilkadziesiąt bomb. Właśnie bomby okazują się najbardziej przydatną bronią podczas wszelkich zadem. Wybuchają co prawda z opóźnieniem, ale dzięki temu doskonale oczyszczają z wszelkich zarazków drogę, którą przebyliśmy, a przy okazji daje się je łatwo rozrzucić dookoła i nie robią krzywdy naszemu bohaterowi. Karabinek plazmowy to idealna broń do rozprawiania się z wrogiem na odległość, bardzo przydatna do rozwalania wszelkich pól siłowych, bram, i niezbędna podczas potyczek w windach. Przydaje się także do niszczenia wieżyczek strzelniczych, które ni stąd ni zowąd wyłaniają się z podłogi oraz innych większych stworów.

Jakby to powiedzieć... Skeleton Krew to coś dla miłośników bezfiszowych strzelanin. Niezłe wykonanie, dobrze zaprojektowane planse, duże postaci i bardzo specyficzna muzyka płynąca z kompaktu to zalety tej gry.

Voyager

Firma: Core
Komputer: CD-32
Dystrybutor: Mirage Software



Total Carnage

Jedną z pierwszych strzelanin, które pojawiały się na ekranach Amig, zwała się Carnage i rzeczywiście, nawet jak na obecne standardy była rewelacyjna. Była to platformówka z dużą ilością wrogów i świetną bronią. Trzeba było niezłe się napocić, aby z powodzeniem ją zakończyć. Po kilku latach ktoś pokusił się o nawiązanie do Carnage'a... i tak powstał Total Carnage.

Tym razem szalony generał Akhboob tworzy potężną armię w Kookistanie za pomocą bionuklearnego generatora, czyli zamienia ludzi w posłuszne jego woli mutanty. I jak to w bajkach bywa, trzeba rozgromić całe to wojsko i inne pętające się po planszy maszyny, aby na koniec stoczyć walkę z samym generałem. Co się zmieniło w porównaniu z Carnage? Przed wszystkim widzimy cały teren walki z góry. Powiększyła się lista bonusów, w których skład wchodzi 8 rodzajów broni, osłony, miny, dodatkowe życia i klucze. Każda z broni i osłon działa tylko przez jakiś czas, ale nie ma się co martwić – broni jest tyle, że starczyłoby dla dziesięciu graczy. Inna sprawa, że wrogów też coś sporo. Wyskakują na naszego mięśniaka w takich ilościach, że nie sposób się od nich opędzić. Dodatkowe utrudnienie stanowią różnego rodzaju czołgi i inne pojazdy. Są to dosyć pokaźne konstrukcje, które zawsze trzeba niszczyć w jakiś ściśle określony sposób (np. najpierw rozbić wieżyczkę, potem karoserię). Są również zakładnicy, których lepiej uwolnić niż zastrzelić. W każdym razie liczba bonusów i wrogów jest znacznie większa i bardziej urozmaicona niż w Carnage.

Jednak mimo swobodnego rozmachu w wykonaniu, Total Carnage prezentuje się kiepsko. Grafika choć dosyć urozmaicona, nie grzeszy zbyt dobrym wykonaniem. Także ruch postaci jest trochę toporny. Niewiele dobrego można powiedzieć o tej grze. Jako kontynuacja słynnego Carnage'a jest to produkt nieudany, brak mu tej znakomitej atmosfery totalnej siekanki. A szkoda.

Voyager

Firma: ICE
Dystrybutor: Mirage Software,
Komputer: CD-32



Ubek

Pod tym znajomo brzmiącym tytułem kryje się znakomita polska odmiana Doom na Amigę. Życie tajnego agenta służb wywiadowczych nie należy do najłatwiejszych, i tak samo jest w grze. Stanowimy tu jednostkę do zadań specjalnych. Przed nami trudne zadanie – sabotaż w imperialistycznej, amerykańskiej elektrowni atomowej. Początkowo jasna i zrozumiała dla naszego bohatera misja zamienia się w zawiłą intrygę z wrogimi socjalizmowi elementami, które, jak się okazuje, przebywają nawet w kosmosie.

Od strony technicznej Ubek to jedna z najlepszych (nie tylko polskich) gier tego typu. Widzimy przed sobą prawie pełnoekranowy obraz w 4096 kolorach. Kuleje nieco rozdzielczość, ale po jakimś czasie można przyzwyczaić się do niedoskonałości grafiki. W gruncie rzeczy Ubek mógłby śmiało konkurować z inną słynną produkcją – Gloomem. Engine tej gry, nieco gorszy od Alien Breed 3D, pokazuje nam niesamowicie powyginane ściany o różnej wysokości. Gra może pracować w trzech trybach: Ham6 Hires (2096 kolorów, obrazek wielkości 1/4 ekranu, ale znacznie wyraźniejszy), Ham6 (to samo, ale na pełnym ekranie i gorszej rozdzielczości) oraz w specjalnym trybie kości AGA (gra działa w tym przypadku znacznie szybciej, ale wyłącza multitasking). Aby przyspieszyć działanie całości, można zrezygnować z różnorodnych wzorów podłogi albo w ogóle ją wyłączyć.

Darujmy sobie jednak szczegóły. Oprócz zawiłych korytarzy i różnych skrzynek z bronią w Ubeku znajdziemy także apteczki (zastępują je m.in. butelki wódki), przełączniki, zapory i szereg mniej lub bardziej nieprzyjemnych niespodzianek. Bardzo mocno rozbudowano w tej grze część przygodową. Czasami trzeba niezłe pogłównkować, żeby gdziekolwiek dotrzeć. Nie jest to może pierwszy polski Doom na Amigę, ale zdecydowanie najbardziej zabawny i... najlepszy! I co? Jeszcze nie macie Ubeka? No to na co czekacie?

Voyager

Autor: Szymon Ulatowski
Firma: Twin Spark Soft,
Komputer: Amiga, 2 MB, 68020+