ISSN 1230-8676 Indeks 00324418

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW • STYCZEŃ

CENA 20.000

1/94

Kto ma w głowie olej, ten idzie na kolej...

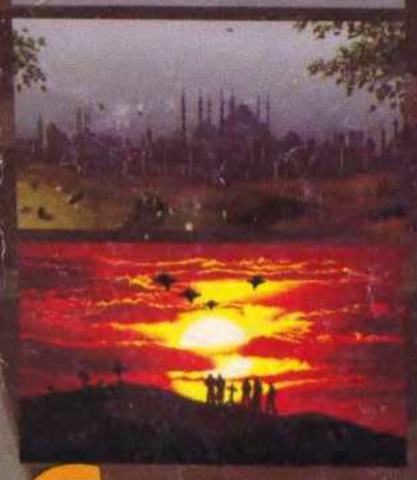


Coaster

Strike Commander



Rex Nebular









TFX







SEX, SEX, SEX!

No, może dość atrakcyjnie brzmiący tytuł sprowokuje kilka osób do przeczytania wstępniaka. Witajcie ponownie w jaskini rozrywki, w Rzeczpospolitej Wirtualnej, w świecie elektronicznego szulerstwa, infomaniaków, całodobowych libacji czipsowo-kolowych, medytacji, nieskończonych żyć, nieprzespanych nocy i zzieleniałych, ruszających się kanapek. W skrócie — witajcie w świecie Gamblera. Czyż nie jest prawdą, że życie stało się prostsze? Mam nadzieję, że po sensacjach żołądkowych towarzyszących zwykle Świętom Bożego Narodzenia jesteście jeszcze w stanie utrzymać gazetę w rękach...

Najpierw wykład z historii najnowszej. Zerowy numer naszego pisma powstawał w wolnych chwilach szanownych panów Redaktorów, którzy z wiekiem ponownie dziecinnieją i zamiast dorabiać na boku łapią się za joystick i mordują tysiące niewinnych kosmitów. Nikomu, nawet naszym Wrogom nie życzymy przeżycia tak zwariowanego miesiąca. Dość powiedzieć, że przez dwadzieścia cztery godziny na dobę kogoś z naszego grona można było spotkać w redakcji, (która wtedy przypominała bardziej okolice Grunwaldu po bitwie niż siedzibę Poważnego Pisma O Niepoważnych Rzeczach) ślęczącego przed monitorem, resztkami dioptrii wpatrującego się w małe, białe literki radośnie biegające po ekranie. Niemniej zdołaliśmy wydać nasze wypociny w formie numeru 0/93 Gamblera. Wzbudziły one dość duży wylew zmiennych emocji. Otrzymaliśmy bardzo dużo listów. Najważniejsze, że wszystkie trzy są pozytywne i nas chwalą. Trochę to niepokoi, gdyż nie było jeszcze żadnego mieszającego nas z błotem, odżegnującego od czci, wiary i gitary, napisanego powycinanymi z Misia literami, a przecież każdej redakcji tak na tym zależy. Ale nie jest źle — niektóre wypowiedzi słowne naszych czytelników były tak soczyste, że aż trzeba było po drugiej stronie kabla wycierać telefon. Szczególnie dotyczy to użytkowników "małych" komputerów, takich jak Atari XL/XE, Spectrum, C=64... Spójrzmy prawdzie między oczy — komputerki te nie mają już przyszłości, nie opłaca się również produkować do nich oprogramowania, a cena najtańszego szesnastobitowca — Amigi 500 czy Atari ST — jest na tyle niska, że przez kilka miesięcy można uzbierać wystarczającą górkę pieniędzy. Już pewnie widać to jak na talerzu — gier na 8-bitowe komputery nie będziemy opisywać. Sorry, life is brutal and so we are.

Wracając jednak do obrzęków po poprzednim numerze — tak naprawdę, w chwili pisania tego wstępniaka przypełzło do nas kilkanaście zgłoszeń do Klubu Gamblera. W tym miejscu chciałbym polecić DOKŁADNE przeczytanie zasad zostania jego członkiem, gdyż wiele osób niedokładnie zrozumiało nasze intencje. Zresztą nie jest to jedyny błąd dzieciństwa, ale o największych nie powiedzieliśmy nawet w czasie przesłuchania na Policji. Ponadto wywiad z CSL-em wzbudził nie mniejsze emocje co szata graficzna pisma czy reklama z czwartej strony okładki i postaramy się w najbliższym czasie zamieścić wypowiedzi tych z drugiej strony barykady, czyli autorów i dystrybutorów oprogramowania. Dość jednak biadolenia, ważne jest to, że mimo samobójczych myśli większości z nas, potrafiliśmy wyrzucić z siebie drugi (albo pierwszy, jak kto lubi) numer najlepszego pisma o grach komputerowych na świecie (najważniejsze to skromność).

Jak się okazało, po wielodniowych poszukiwaniach listem gończym, znaleźliśmy ojca tytułu naszego pisma. Co więcej, wiemy już o drugim. Szukamy dalej, może (potwierdzając ludowe powiedzenie) nawet matka się znajdzie. W międzyczasie chcemy serdecznie podziękować panu **Ireneuszowi Barszczewskiemu** ze Swarzędza, który już na początku października przysłał pomysł, ale na swoje nieszczęście wraz z listem do działu Shareware. List został a jakże — przeczytany, a zamówienie zrealizowane. Potem wylądował on w okrągłym, regularnie opróżnianym archiwum... Nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło. Po ukazaniu się numeru 0/93 pan Ireneusz przysłał ponownie kopię listu z października, która definitywnie wskazuje na sprawcę. Drugim ojcem jest nasz kolega z Młodego Technika, **Jerzy Klawiński**, który również wpadł na tę nazwę. Obu osobom składamy najserdeczniejsze podziękowania, gdyż bez nich gazeta trochę dziwnie by się prezentowała — bez tytułu...

Głównym tematem, który poruszamy w noworocznym wydaniu są koleje. Kto z Was w dzieciństwie nie chciał zostać kolejarzem? Niektórym do dziś to zostało i interesują się pociągami, szynami i stacjami. Nie dość tego — niektórzy projektanci gier są też maniakami pary i wygenerowali już kilka tytułów z tym tematem związanych, ale nadal nie ma najciekawszego — symulatora lokomotywy wydanego przez Microprose. (A może już jest? Sprawdzaj newsy!) Tymczasem gorąco polecam tekst "Kto ma w głowie olej...", który w ciekawy sposób przybliża pracę maszynisty czy zawiadowcy stacji Kamieniec Ząbkowicki. Po za tym jak zwykle dostarczamy hard porno, czyli setki kilobajtów o wszelkiej maści grach komputerowych dla komputerów 16- i 32-bitowych. Po przedawkowaniu proponuję zwrócić uwagę na łagodniejsze teksty w rubryce VARIA'tkowo, z której to dowiesz się, co to jest cyberpunk lub Lech Janerka.

"Praca uszlachetnia, a lenistwo uszczęśliwia". Wierny tej zasadzie żegnam się ze wszystkimi Czytelnikami, zapraszając już w lutym, kiedy to ukaże się następny numer Gamblera, grubszy, lepszy ale nie droższy!

Imć Traktor

GAMBLER 1/94
Miesięcznik elektronicznych szulerów

Numer 1(2), rok drugi
Styczeń 1994
Nakład: 60.000 egzemplarzy
Numer indeksu: 00324418
Numer ISSN 1230-8676

Wydawca:
Grzegorz Eider

Adres redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31
w. 128, 154
fax (0-22) 41 03 74
(10.00-16.00)
tlx 813527 omig pl

Redaguje kolegium:
Mirosław Domosud
(Gramy! TeTe)
Grzegorz Eider
(p.o. red. naczelny)
Jacek Grabowski
(VARIA'tkowo, News)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(Temat numeru, Recenzje)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesinski

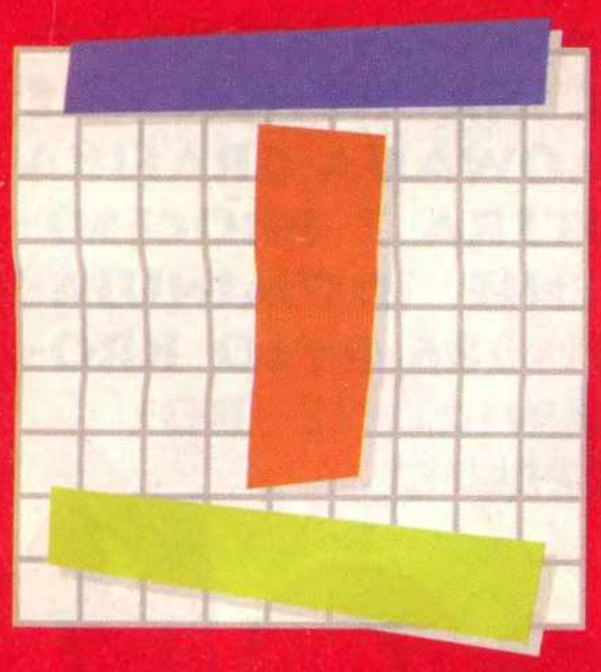
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk

LUPUS
Wydawnictwo LUPUS jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców
Adres Wydawnictwa:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31
w. 128, 154
fax (0-22) 41 03 74
(10.00-16.00)
tlx 813527 omig pl
DTP:
Piotr Kakiet
Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer
Okładka
ARTLogic

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37-37-14, 37-05-65
Druk:
UNIPROM
03-828 Warszawa
ul. Mińska 67
tel 10-49-57, fax 10-57-06

Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo do dokonywania adiustacji i skrótów.

R O Z D A N I E



Strike Commander
Dungeon Master
No Second Prize
Life and Death
Air Bucks
Chaos Engine
Captive
TFX
Civilisation

TEMAT NUMERU

Kto ma w głowie olej, ten idzie na kolej



W co się bawić?

VARIAtkowo

Sound Pefect
Cyberpunk
Basmen, poeta, czadu kurz...
Wybierz swoją śmierć
Konferencja dr. Destroyera
Mury

Coaster
Fantasy Empires
The (Even more!)
Incredible Machine
Companions of Xanth
Piotruś Pan
Putt Putt
Rex Nebular
Sam & Max Hit the Road
Transarctica

NEWS

Kronika towarzyska
Skład złomu (hardware)
Świeże mięsko (software)
Infofestiwal - Kraków '93

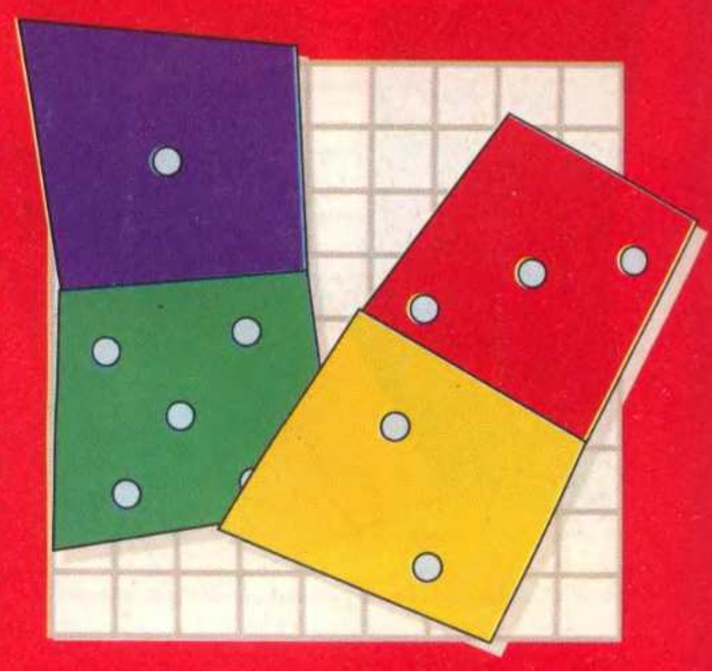
Telezgadula
GAMBLER CLUB
GALERIA

tete

Tips & Tricks

GRAMY!

Wojciech Setlak ..... str. 4
Jacek Ilczuk ..... str. 9
Jacek Ilczuk ..... str. 13
Darek Bujalski ..... str. 14
Jacek Ilczuk ..... str. 19
Jacek Ilczuk ..... str. 19
Jacek Ilczuk ..... str. 22
Andrzej Jaworski ..... str. 26
Jacek Ilczuk ..... str. 27



Jacek Grabowski ..... str. 41

PUBLICYSTYKA

McSon ..... str. 54

Jacek Grabowski ..... str. 48
Jacek Grabowski ..... str. 48
Jacek Grabowski ..... str. 49
..... str. 50
..... str. 52
..... str. 53



RECENZJE

Wojciech Setlak ..... str. 54
McSon ..... str. 54

Marcin Zapora ..... str. 55
McSon ..... str. 56
Andrzej Jaworski ..... str. 56
Andrzej Jaworski ..... str. 57
Wojciech Setlak ..... str. 58
McSon ..... str. 58
Jacek Ilczuk ..... str. 59

..... str. 60
..... str. 60
In Nowator ..... str. 61
Marek i Mirek ..... str. 62



KONKURSY

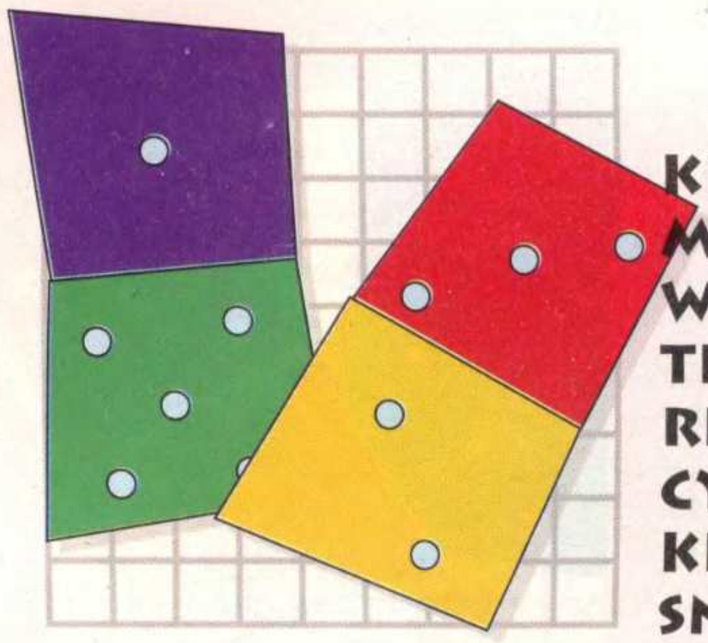
Andrzej Majkowski ..... str. 64
..... str. 66
..... str. 67



tete
Tips & Tricks ..... Imć Redaktor ..... str. 29

Indeks programów numeru

Program	Artykuł	Strona
Strike Commander	Strike Commander	str. 4
Air Bucks	Air Bucks	str. 19
Captive	Captive	str. 22
Chaos Engine	Chaos Engine	str. 19
Civilisation	Civilisation	str. 27
Coaster	Coaster	str. 54
Companions of Xanth	Companions of Xanth	str. 56
Dragon Blade	News	str. 61
Dungeon Master	Dungeon Master	str. 9
Fantasy Empires	Fantasy Empires	str. 54
Gabriel Knight	News	str. 61
Holiday Lemmings	News	str. 61
Inca II	News	str. 61
Life and Death	Life and Death	str. 14
Mario's Time Machine	News	str. 61
No Second Prize	No Second Prize	str. 13
Peter Pan	Piotruś Pan	str. 56
Police Quest IV	News	str. 61
Project Nomad	News	str. 61
Putt Putt	Putt Putt	str. 57
Railroad Tycoon	Kto ma w głowie olej	str. 41
Rex Nebular	Rex Nebular	str. 58
Sam & Max	Sam & Max Hit the Road	str. 58
SIAM	Kto ma w głowie olej	str. 41
SimFarm	News	str. 61
Starlord	News	str. 61
SubWar 2050	News	str. 61
Terminator II - The Rampage	News	str. 61
Terminator II Arcade	News	str. 61
TFX	TFX	str. 26
The (Even more!)	The (Even more!)	
Incredible Machine	Incredible Machine	str. 55
The Train	Kto ma w głowie olej	str. 41
Transarctica	Transarctica	str. 59
	Kto ma w głowie olej	str. 41



KILKA LAT TEMU FIRMA ORIGIN WSTRZĄSNĘŁA SCENĄ SYMULATORÓW NA PC, WPROWADZAJĄC NA RYNEK GRĘ WING COMMANDER. PRECYZYJNA, ANIMOWANA GRAFIKA TRÓJWYMIAROWA WYMAGAŁA KOMPUTERA Z PROCESOREM CO NAJMNIEJ 386SX. LEKCEWAŻENIE DOMINUJĄCYCH WTEDY LICZEBNIE MASZYN KLASY 286 BYŁO KROKIEM RYZYKOWNYM, JEDNAK BŁYSKAWICZNIE ROSNĄCE SZEREGI CZCICIELI MOCY (OBLICZENIOWEJ) UDOWODNIŁY, ŻE WYCZUCIE NIE ZAWIODŁO AUTORÓW GRY - WING COMMANDER OKAZAŁ SIĘ

STRIKE COM

Jest rok 2011. Na świecie panuje chaos. Kryzys energetyczny spowodowany krwawą pacyfikacją mocarstw naftowych Zatoki Perskiej wywołał m.in. drugą wojnę secesyjną, zakończoną odłączeniem się Alaski od Stanów Zjednoczonych. Pożary pól roponośnych tego stanu powiększyły dodatkowo rozmiary kryzysu. Od rozpadu ZSRR w państwach Europy Środkowej wciąż panuje anarchia, wzrost tendencji nacjonalistycznych wywołuje nowe konflikty lokalne. Prowincja Quebec walczy o oderwanie się od Kanady, w Ameryce Południowej codziennie nowy pucz. W tych warunkach przemoc staje się normalnym narzędziem polityków i biznesmenów. Zapotrzebowanie na podręczne siły zbrojne prowadzi do odrodzenia starodawnej profesji najemnika. "Psy wojny" przesiadły się na nowoczesne myśliwce, formując dywizjony lotnicze i oferując swoje usługi każdemu, kto jest w stanie zapłacić. Sumienie i moralność są rzadkim zjawiskiem na bezwzględnym rynku najemników, zawsze jednak znajdą się odszczepieńcy. Należy do nich James Stern, dowódca słynnego ze swej skuteczności dywizjonu Wildcats. Znany jest z tego, że nie przyjmuje zamówień pociągających za sobą ofiary wśród ludności cywilnej - niezależnie od proponowanej zapłaty. Dziś zostaniesz jednym z jego ludzi. Jeśli nie zginiesz, pilotując swojego F-16 w niebezpiecznej misji, czeka cię szybki awans - Stern planuje wycofanie się ze stanowiska dowódcy.

Adoracja instalacji

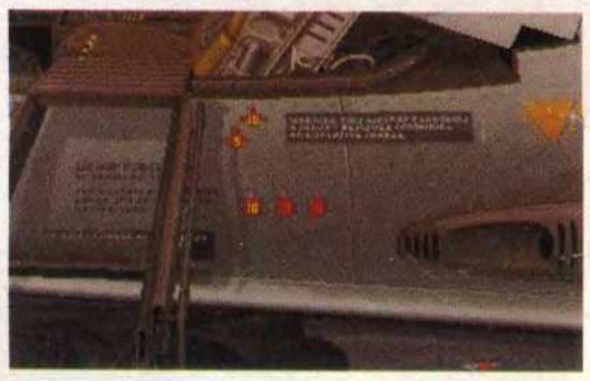
Uprzedzony napisami na pudełku (35 MB na twardym dysku!) do instalowania tego monstrum wybrałem komputer 486 SLC 33 MHz z pamięcią 4 MB i dyskiem 170 MB. Cóż, myliłem się sądząc, że uniknę kłopotów: rekomendowana objętość RAM to 8 MB! Cztery megabajty to absolutne minimum - gra nie uruchomi się, wykrywszy mniej niż 2,5 MB wolnej pamięci EMS. Z drugiej strony, nie chcąc czekać w nieskończoność na załadowanie się kolejnej misji, trzeba poświęcić co najmniej 512 kB na bufor dysku twardego (przy zalecanych 2 MB). Szarpanina z konfiguracją systemu trwała kilka godzin. W końcu poddałem się i przygotowałem dyskietkę startową specjalnie dla Strike Commandera,



słowo po słowie wstukując zawartość CONFIG.SYS i AUTOEXEC.BAT z instrukcji. Od tego momentu wszystko poszło gładko. Pełna instalacja gry z ośmiu dyskietek 1,44 MB trwała co prawda niemal pół godziny, ale zwiększyło to tylko mój apetyt. Jak się okazało, warto było czekać.

Przymierzanie skrzydeł

Cierpliwi mogą obejrzeć na początek intro. Warto nadstawiać uszu - rozmówki między pilotami brzmią bardzo realistycznie. Niecierpliwi nacisnąwszy ESC mogą od razu rozpocząć karierę najemnika. Ja jednak postanowiłem najpierw zapoznać się z grą wykonując kilka lotów treningowych - po co kompromitować się potem przed całym dywizjonem. Reakcje samolotu poznawałem w czasie lotu na dużej wysokości nad morzem. Czyste niebo, ziemia zasłonięta mgiełką - nic ciekawego. Efekty przeciążeń i oślepiające słońce znane już z innych symulatorów. Poczuwszy się pewnie za sterami, biorę kurs na miasto. Trzy mile od



celu przez mgiełkę coś zaczyna prześwitywać. Wypuszczam klapy i hamulce. Po kilkunastu sekundach jestem już nad miastem. Przyznaję, że z lekka mnie przytkało - domki, domki, domki, uliczki, trawniczki... Kontrolnie zrzucam bombę na skrzyżowanie w centrum i włączywszy "Weapon view" napawam się widokiem spadających 250 kilogramów nagłej śmierci. BUM! Lecimy dalej. Zapatrzony w swoje dzieło nie zauważyłem, że przeleciałem już nad miastem. Ostry zakręt i wracam. Spośród niskiej zabudowy sterczy kilka potężnych wieżowców. Coś pięknego! Otacza je kompleks mniejszych budynków i parkingi. Widok jest tak rzeczywisty, że przez dłuższą chwilę krążę, podziwiając efekty cieniowania Gourauda, użytego do wypełnienia powierzchni. Miasto z bardzo małej wysokości okazuje się płaskie, tylko wie-

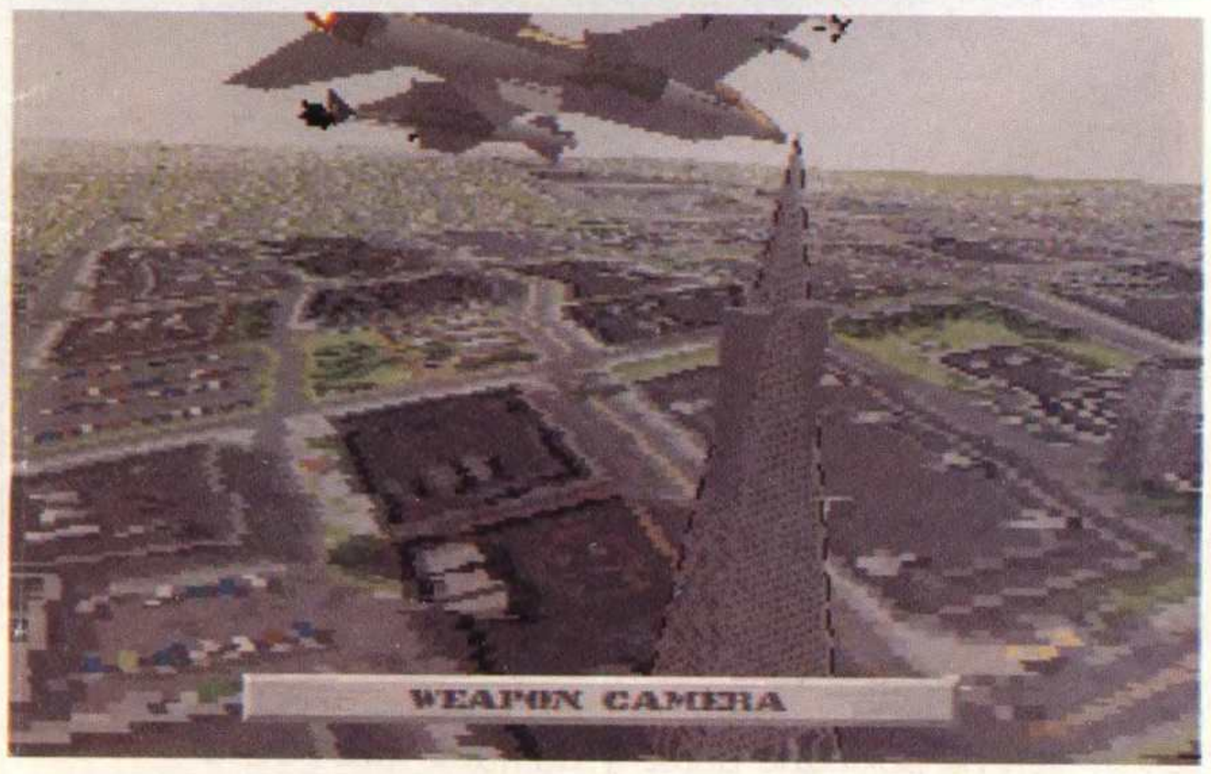


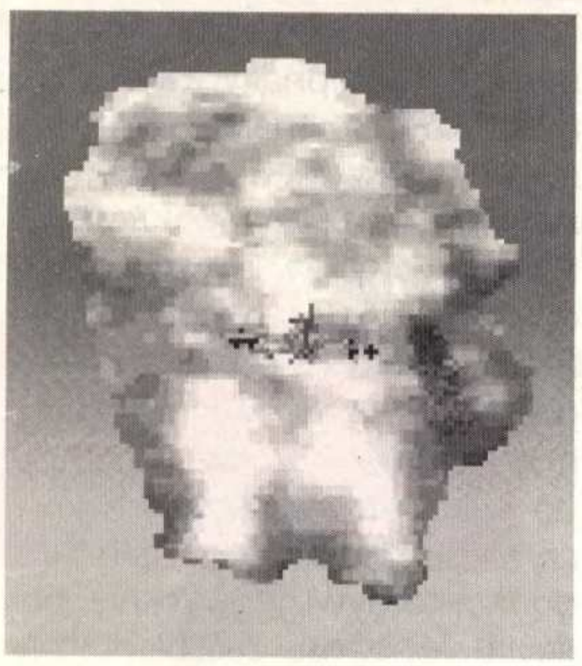
Twój dywizjon w pełnym składzie. Wybierając skrzydłowego, bierz pod uwagę ilość zniszczonych przez niego celów powietrznych i naziemnych.

MANDER

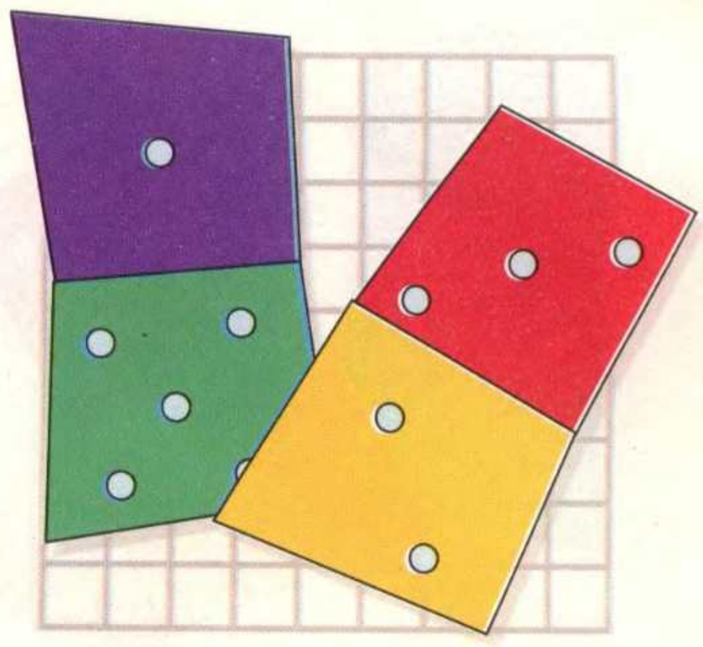
STRZAŁEM W DZIESIĄTKĘ. DZIŚ, GDY CENA PŁYTY GŁÓWNEJ Z PROCESOREM 486 PRZESTAJE BYĆ BARIERĄ DLA PRZECIĘTNEGO UŻYTKOWNIKA, SYTUACJA WYGLĄDA PODOBNIE. CHRIS ROBERTS I JEGO ZESPÓŁ ŁAPIĄ I TEN PRĄD WSTĘPUJĄCY - PO DWÓCH LATACH PRACY I ROK PO PREZENTACJI WERSJI DEMONSTRACYJNEJ NA SCENĘ WKRACZA...







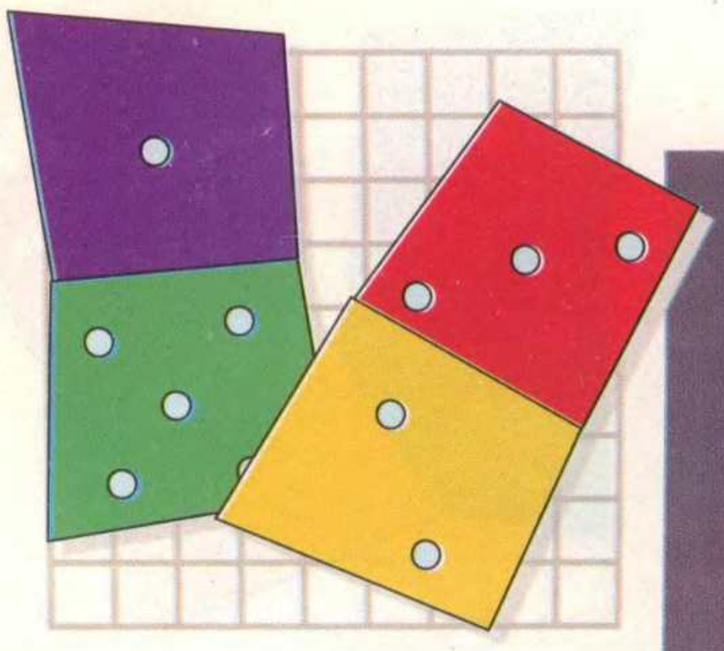
wąwozu. Lecę z prędkością dźwięku między stromymi ścianami. Zakręt w prawo... wąwóz zaczyna się zwężać. Kolejny zakręt zacieśnia się, przez chwilę celuję skrzydłem w słońce... udało się. Nie widzę dalszej drogi, skały zasłaniają niebo. Wznoszenie, zakręt w lewo, rzeka ginie pomiędzy schodzącymi się nożycami ścian. Pogłębiam skręt, wychodzę na prostą. Tu i ówdzie coś rośnie na skalnych półkach. Nagle rzeka się kończy, urwiska uciekają na boki. Przede mną mgła, która nagle ciemnieje i zamienia się w zajmującą całe pole widzenia ścianę! Drążek na siebie, F-16 reaguje bardzo szybko... na szczęście. Na wysokości 6000 metrów przechodzę do lotu poziomego. To było naprawdę mocne. Teraz potrenuję trochę walkę powietrzną. Najpierw wypróbować broń... Przeciwnikiem będzie - żowce są naprawdę 3D. Bombka na pożegnanie i odlatuję w stronę ujścia rzeki. Na mapie komentarz: "Fly the canyon". Rzeczywiście, rzeka płynie dnem głębokiego



Tu-95 "Bear", sowiecki bombowiec strategiczny z lat 50. Bezbronny, niezgrabny cel. Zamawiam trzy sztuki. Wysokość 25000 stóp. W odległości 2 mil głowica naprowadzająca łapie namiar. Jeden Bear trafiony Sidewinderem dymi, ale leci dalej. Następny pocisk załatwia sprawę. Zbliżam się na ćwierć mili, zwalniam i otwieram ogień z działka. Sypią się jakieś kawałki, po chwili z silnika bucha płomień i kolejny Tu spada jak kamień. Przenoszę ogień na ostatni samolot. Nie robi żadnych uników, leci prosto przed siebie. Odpadają blachy, pojawia się dym... trzysta metrów przede mną pół nieba pochłania olbrzymia eksplozja. Seria musiała rozpruć zbiornik paliwa. Zawracam w stronę bazy. Pora zmierzyć się z godniejszym przeciwnikiem. Trzy Migi-21 (tak, w 2011 roku sporo tych zabytków jeszcze lata!) z doświadczonymi pilotami dadzą mi przedsmak prawdziwej (choć symulowanej) walki. Znowu na 25000. Trzy małe kropki błyskawicznie rosną i śmigają z lewej, z prawej i nade mną. Zawracam, zmniejszając prędkość. W walce kołowej F-16 nie ma sobie równych, poza F-22 i YF-23 z odchylaniem ciągu. W ostrym zakręcie szybko łapię pierwszego Miga w celownik. Pisk głowicy, odpalam - jednego mniej. W tym czasie drugi zaszedł mnie od tyłu. Smugi pocisków tną niebo wokół kabiny. Za mną głuchy huk. Nie mam czasu sprawdzać uszkodzeń, kolejny zakręt przenosi mnie za plecy mojego prześladowcy. Strzelam Sidewindera, szlag! stracił namiar. Wysuwam klapy, jeszcze bardziej zacieśniając zakręt. Mig jest gdzieś pode mną, odwracam maszynę na plecy, nurkuję i przechodzę w półpętlę, przez moment podziwiając starannie wycieniowane śnieżne wierzchołki gdy wyrównuję sto metrów nad nimi. Słyszę pisk, ciągnę jeszcze w górę i w prawo - jest, jak ręką sięgnąć. Wylot dyszy staje się centrum świata dla głowicy pocisku, gdy silnik rakietowy pcha go do celu. Kolejne BUM! Wznoszę się spiralą, szukając ostatniego wroga. Rozglądam się na wszystkie strony, wreszcie jest - z lewej i trochę powyżej. Wejście mu na ogon jest kwestią sekund. Nie mam sygnału, co jest? Na ekranie uszkodzeń prawe skrzydło i działko świecą się czerwono. Nie mogę odpalić pozostałych trzech pocisków, nie mam też działka - seria Miga musiała rozpieprzyć elektronikę. Nagle z myśliwego staję się ofiarą. Ucieczka nie ma sensu, Mig-21 jest może mało zwrotny, ale prędkość w locie poziomym ma większą niż ja. Na razie manewruję tak, aby nie dać mu wejść mi na ogon. Sytuacja jest bez wyjścia. Kołując, schodzimy coraz niżej, wzgórza pod nami rysują się z groźną ostrością.

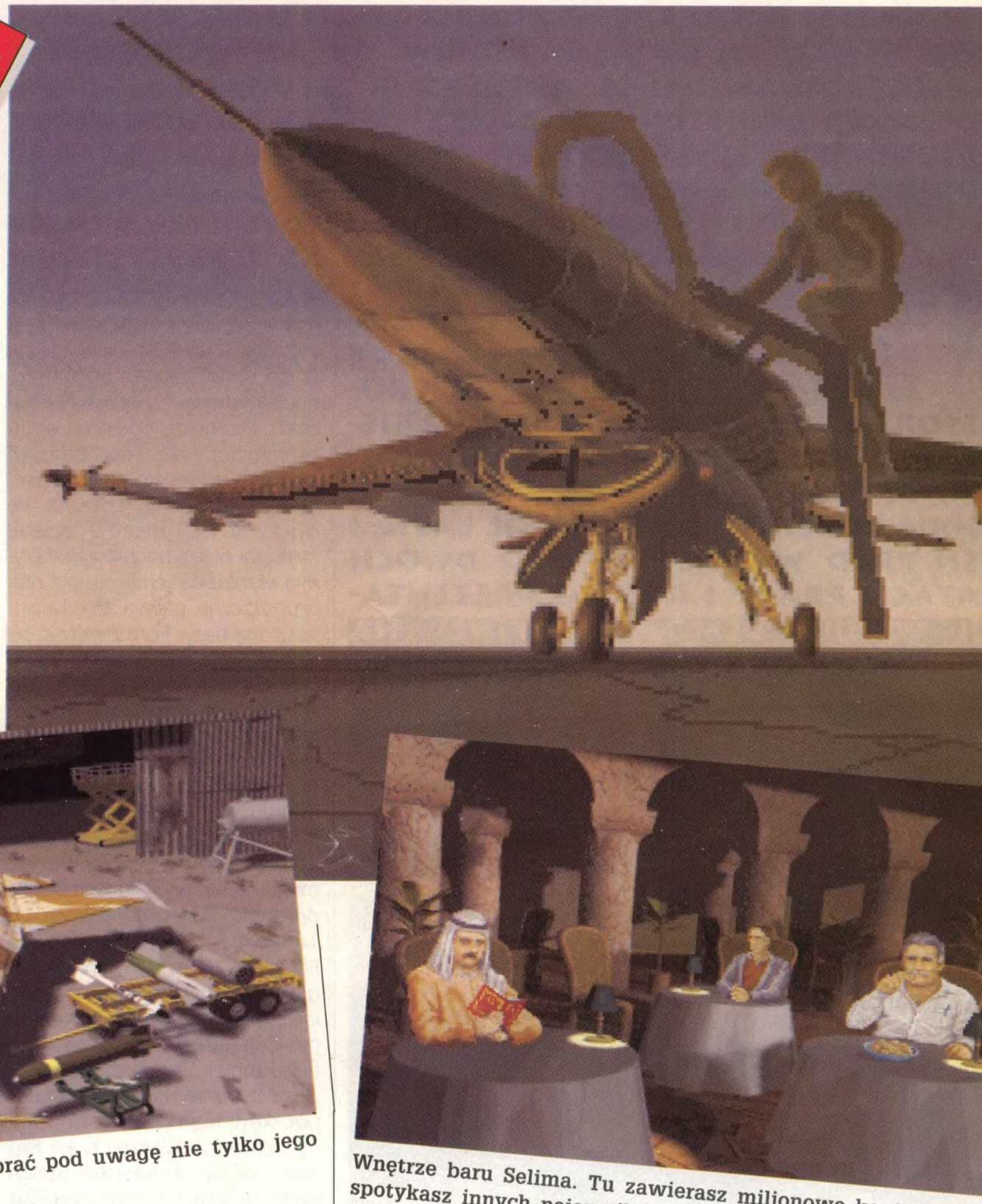


Baza Wildcats pod Istambułem - tak zwana "Jama".



Mig gdzieś się zapodział, jest chyba z tyłu! strzela! zaczynam wywrót, tuż pode mną przemyka plaża, wysokościomierz na zerze - przeciążenie 9G, wszystko ciemnieje - ciemność... Za mną głuchy grzmot eksplozji. Wyciągnąłem ze śmiertelnego nurkowania tuż nad falami. On nie.

Pierwszy raz zdarzyło mi się zwyciężyć w walce powietrznej bez użycia broni, dzięki błędowi przeciwnika. Naprawdę coś nowego. A dalej jest jeszcze cieka-

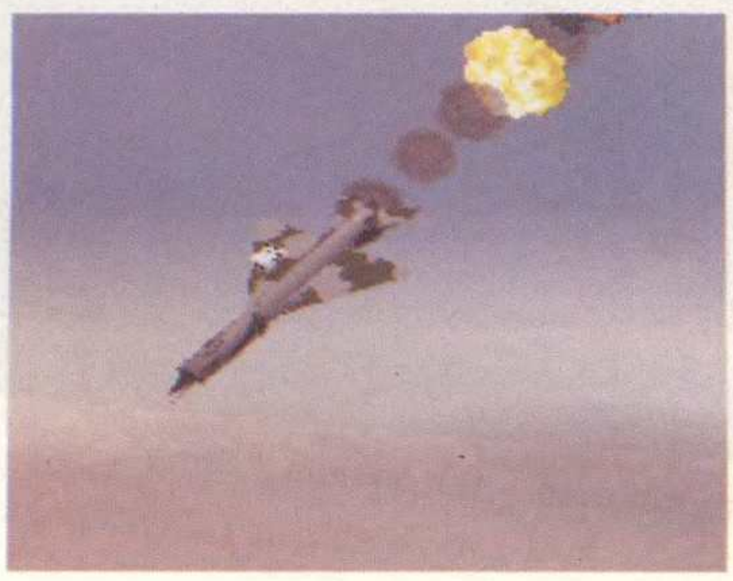




Wybierając uzbrojenie musisz brać pod uwagę nie tylko jego skuteczność, ale i cenę.

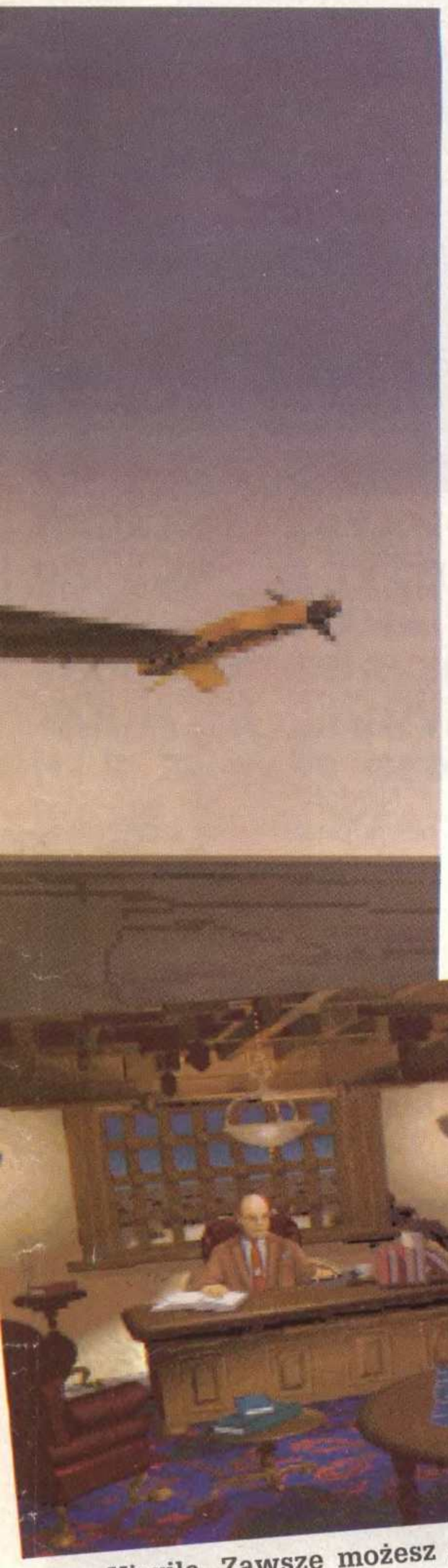
Wnętrze baru Selima. Tu zawierasz milionowe kontrakty i spotykasz innych najemników.

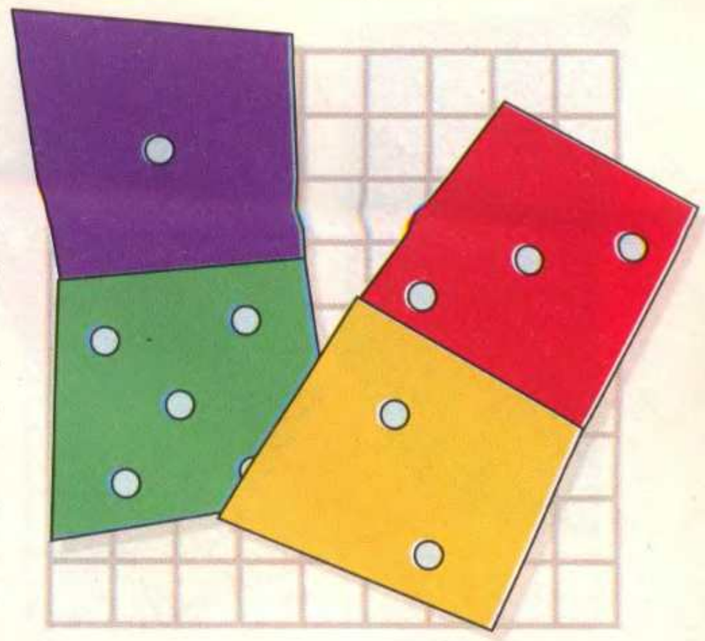
wiej. Po wypełnieniu formularza wstępuję w szeregi najemników. Jeepem wjeżdżam na teren bazy Wildcats w Istambule. W hangarze stoi kilku pilotów, chwila pogawędki wciąga mnie w luźną atmosferę panującą wśród członków dywizjonu. Drzwi z lewej strony prowadzą do biura Virgila Beetlebauma, księgowego sp. z o.o. "Wildcats". Wychodzę po wysłuchaniu potężnej dawki narzekań na poziom wydatków. W powietrzu nie ma czasu na zastanawianie się, czy zrzucić na cel bombę MK-82 za 10 tys., czy może wystrzelić Mavericka za 100 tys. USD. O tym trzeba myśleć przed startem. Drzwiami na prawo wchodzę do pokoju, w którym na wojskowym łóżku śpi piękna nieznajoma. Dotykam jej (kursorem)... "Load game"? Liczyłem na coś bardziej ekscytującego. Wracam do hangaru. Gruczoły precz, sława czeka.



Pierwszy mecz (jak i większość następnych) gramy na wyjeździe: dywizjon pakuje się i na pokładzie potężnego C-130 Hercules leci do Mauretanii. Tam zakładamy bazę polową. Pierwszy lot eskortowy jest długi i nudny jak papier toaletowy. Dookoła pustynia, ciąg na minimum, wysunięte klapy - a ta zdechła kaczka, którą eskortujemy, ciągle nie nadąża. Pojawienie się trzech "bandytów" staje się wybawieniem. Krótka, zacięta walka i o trzech głupców mniej na świecie. Atakować Migami 21 nasze dwa F-16, w dodatku nie mając rakiet? Idealiści. Po powrocie do bazy maluję pierwsze symbole na burcie samolotu, a Stern skrupulatnie wypisuje nowe liczby na tablicy zestrzeleń. Jeszcze jedna misja i wracamy do domu.

Potem przychodzi następna misja, i następna... Rządek samolocików wymalowanych na mojej maszynie rośnie, ale zwiększa się też ryzyko. Podczas bombardowania kolumny czołgów przegapiam atak z powietrza, dziura w zbiorniku paliwa powoduje, że silnik milknie 5 mil od bazy. Strome podejście do lądowania cudem nie kończy się demolką pasa startowego. Konto dywizjonu rośnie, pojawia się szansa zarobienia naprawdę dużych pieniędzy, gdy nagle wszystko się rozsypuje... Ale przeżyj to sam.





mi w grze, ujawnia prawdę: samoloty są równie kanciaste jak w innych współczesnych symulatorach, ale cieniowanie Gourauda, użyte do wypełniania płaszczyzn i świetnie dobrane wzory wypełniające (texture) powodują złudzenie płynności krzywizn. Oczywiście posiadacze 386 DX (najsłabszy komputer, na jakim da się grać) muszą zrezygnować z niektórych przyjemności, aby móc sprawnie pilotować symulator. Na szczęście możliwości odciążenia procesora jest bez liku. Stopień zamglenia krajobrazu (blisko/daleko, 5 stopni), cieniowanie Gourauda terenu i obiektów, wypełnianie obiektów wzorem, płynne granice różnych rodzajów terenu, rzeki, miasta, pasy startowe, roślinność, pola - wszystko to można włączyć i wyłączyć. Przy największym bogactwie szczegółów gra wymaga, do pełni szczęścia, 486 DX - walka powietrzna z udziałem 5-6 samolotów nad górami staje się trudna na słabszym sprzęcie. No cóż, miejmy nadzieję, że ceny spadną jeszcze bardziej. Szkoda rezygnować z tych wszystkich graficznych fajerwerków.

Wierność odtworzenia szczegółów technicznych stoi na niższym poziomie niż na przykład w F-117A czy Falcon 3, ale ułatwia to grę - nie trzeba obciążać sobie pamięci rozbudowaną klawiszologią. Stopień trudności można dopasować do potrzeb zarówno nowicjusza, jak i powietrznego asa - ja włączyłem sobie ułatwione trafianie z działka. Przedtem było ono właściwie bezużyteczne. Kompletni nowicjusze w czasie pierwszych kilku misji nauczą się zapewne podstaw walki powietrznej. Przez ten czas odpowiedzialność za powodzenie misji spoczywać będzie na skrzydłowym. Na szczęście piloci z dywizjonu Wildcats radzą sobie bez pomocy gracza, oczywiście do czasu.

Biuro Virgila. Zawsze możesz sprawdzić tu finansową kondycję dywizjonu, a także zamówić uzbrojenie.



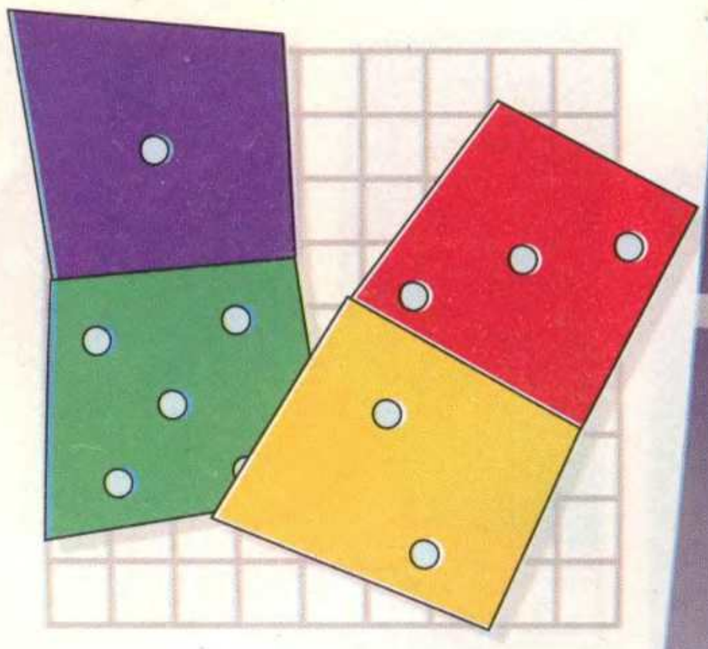
Opadając powoli, masz czas przemyśleć swoje błędy.

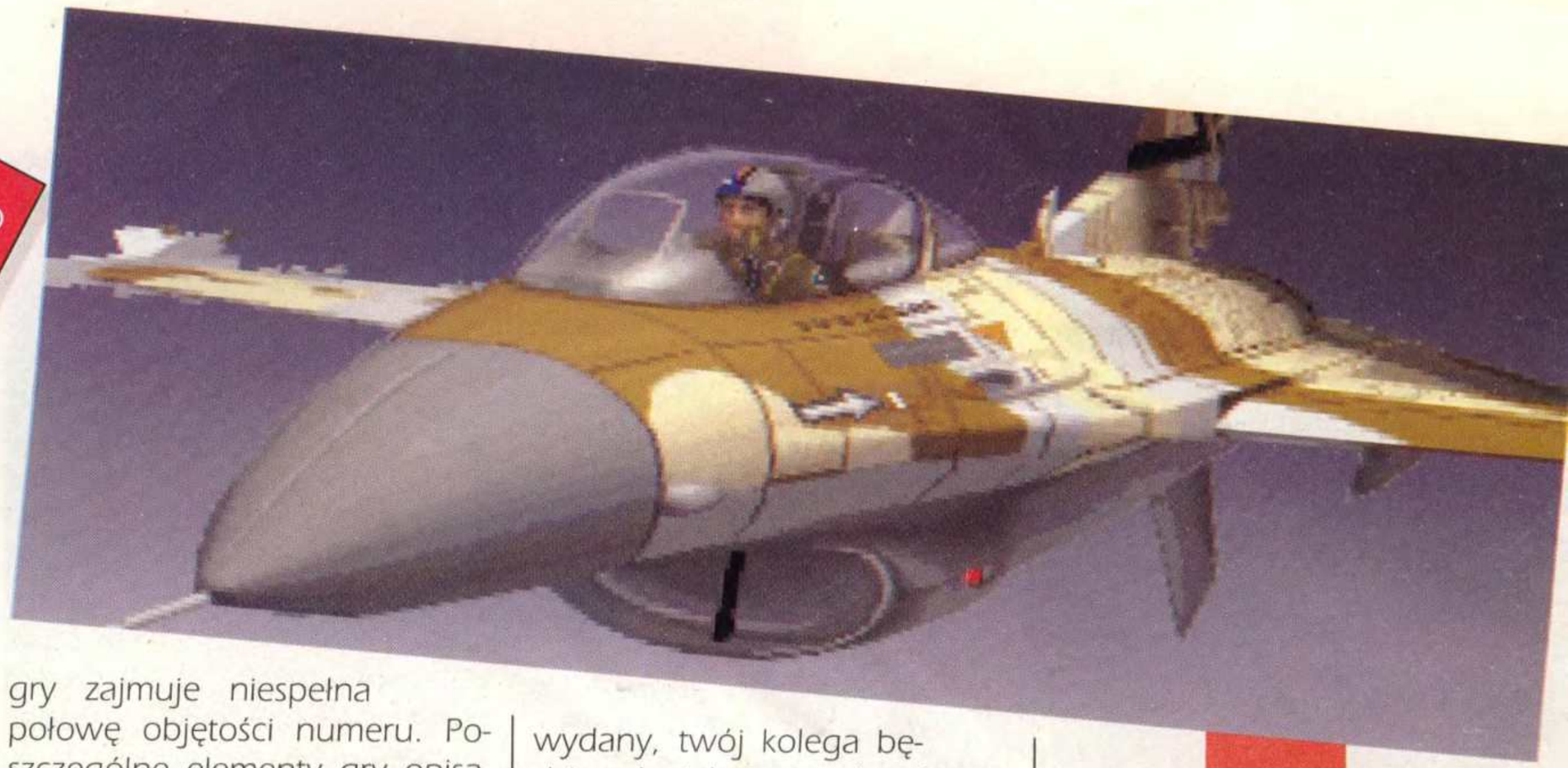
Przystrzyganie skrzydeł

Tyle luźnych impresji, czas na uwagi techniczne. *Strike Commander* nie dorównuje bogactwem oferowanych samolotów wielu innym symulatorom: latamy tylko na F-16. Ale za to jak latamy! Precyzja w oddaniu szczegółów jest zdumiewająca. Zwykły widok z kabiny pozwala dokładnie określić nie tylko typ samolotów przeciwnika, ale i ich uzbrojenie. W czasie walki przy skrajnym zbliżeniu się do wrogiego samolotu nie sposób dostrzec żadnych braków w jego budowie. Dopiero Object Viewer, służący do zapoznawania się z obiektami występujący-

Przy całej swojej technicznej maestrii, *Strike Commander* nie wyznacza nowej ery w rozwoju symulatorów lotniczych. Szczególnie niektóre produkty Microprose czy wspomniany Falcon 3 firmy Spectrum Holobyte dorównują mu pod względem doskonałości symulacji. Tym, co odróżnia produkt Origin od konkurencji, jest rozgrywająca się na drugim planie akcja w stylu gier przygodowych. Daje ona graczowi potężną motywację w postaci brzęczących pieniędzy, koniecznych, aby utrzymać interes w ruchu. Wybór misji należy do ciebie, a konsekwencją porażki nie jest reprymenda ze strony bezosobowego dowództwa, ale krach finansowy całego dywizjonu. Oczy-

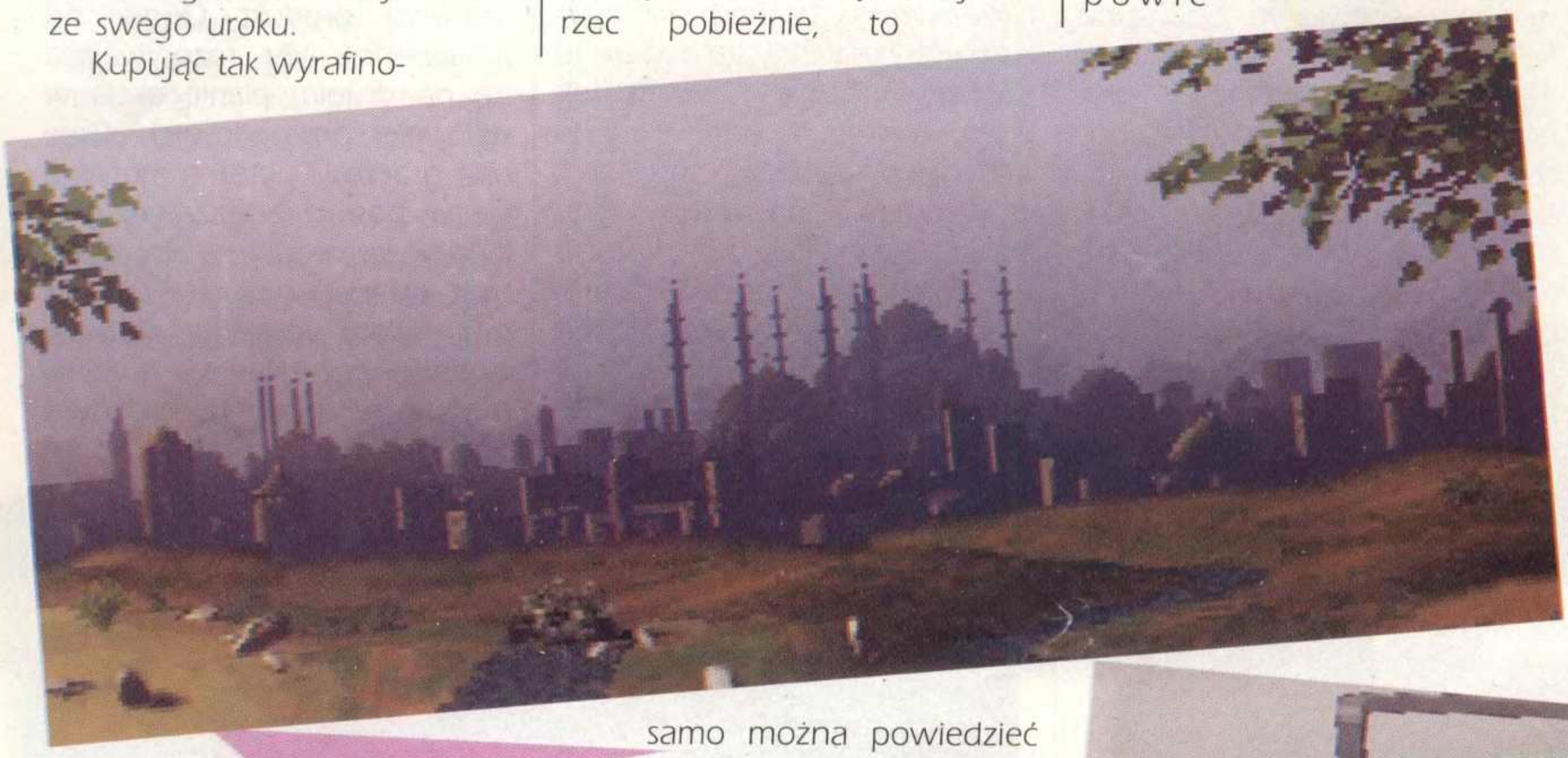






wiście zwolennicy "czystej linii" mogą pominąć większość sekwencji filmowych, koncentrując się na sprawnym dowodzeniu, ale gra traci na tym wiele ze swego uroku.

Kupując tak wyrafinowany produkt, użytkownik oczekuje precyzyjnej, rozbudowanej instrukcji, wyjaśniającej jego wszelkie wątpliwości. Niestety, jest to najsłabsza część pakietu. Instrukcja została wydana w formie książeczki, będącej lipcowym numerem (z roku 2011) miesięcznika "Sudden Death", czegoś w rodzaju "Soldier of Fortune" dla powietrznych najemników. Choć interesujący i starannie wydany, miesięcznik ten powinien stanowić oddzielny dodatek do całości. Tymczasem instrukcja do gry zajmuje niespełna połowę objętości numeru. Poszczególne elementy gry opisane są bardzo zwięźle, by nie rzec pobieżnie, to samo można powiedzieć o objaśnieniach dotyczących urządzeń w kabinie F-16. W opisie ekranu komunikacji, służącego do wydawania rozkazów skrzydłowemu, nie ma ani słowa na temat konsekwencji poszczególnych komend. Gracz sam musi dojść do wiedzy o tym, że rozkaz "Return to base" oznacza "Wracaj do bazy" a nie "Wracamy do bazy", i że wydaje się go tylko wtedy, gdy samolot skrzydłowego jest ciężko uszkodzony. Równie ważny jest rozkaz "Break formation". Dopóki nie zostanie wydany, twój kolega będzie osłaniał cię przed atakiem z powietrza. Wypełniając to zadanie nie może atakować celów naziemnych. Niezrozumiałe jest umieszczenie klawiszologii (i to niepełnej) tylko na końcu instrukcji - czytając opis jakiegoś urządzenia nie dowiemy się, jakimi klawiszami można nim sterować.





Niedopracowana instrukcja nie popsuła mi na szczęście zabawy, czego i wam życzę. Ze swoją perfekcyjną grafiką i intrygującą, szybką akcją, *Strike Commander* pozostanie zapewne przez długi czas na szczycie listy, będąc dobrym wyborem dla gracza znudzonego nie kończącymi się lotami bez chwili innej rozrywki.

Wojciech Setlak

STRIKE COMMANDER

Origin 1993
Symulacyjna
IBM PC

Grafika	95%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	90%
Ogółem	90%



Prędzej czy później każdego czeka ten los: płytki grób w dalekim kraju, salut klucza F-16 i kilka słów pożegnania od wiernych przyjaciół...

Dungeon master

...TO GRA - LEGENDA, JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER PRZYGODOWYCH Z RODZAJU ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. O TYCH, KTÓRE POWSTAŁY PÓŹNIEJ, MOŻNA POWIEDZIEĆ, ŻE SĄ PODOBNE, GORSZE LUB LEPSZE POD TAKIM CZY INNYM WZGLĘDEM, JEDNAK ZAWSZE BĘDĄ ONE PORÓWNYWANE Z TĄ WŁAŚNIE GRĄ.

Dlatego opiszę podstawowe funkcje gry, cechy i umiejętności występujących w niej postaci, plany pierwszych poziomów labiryntu oraz doradzę jak dalej - już samodzielnie - grać w Dungeon Master.

Program charakteryzuje się starannie wykonaną grafiką rastrową, tworzącą wrażenie trójwymiarowości, także efekty dźwiękowe są na wysokim poziomie.

Scenariusz został opracowany bardzo dokładnie, podziemia dostarczają wielu zagadek i niespodzianek, każde działanie ma tutaj określone konsekwencje.

Jak wiele podobnych gier, także Dungeon Master opiera się na odwiecznym konflikcie dobra i zła. Wyprawa wyruszająca do podziemi Pana Szarości ma zdobyć magiczną różdżkę (Firestaff) i przywrócić w świecie Ład. W przypadku klęski, zapanuje Chaos, rozpoczną się wieki panowania Ciemności.

Do rozpoczęcia gry zapraszają prowadzące do podziemi potężne wrota.

ENTER - rozpoczęcie nowej wyprawy, skompletowanie drużyny.

RESUME - wczytanie zapisanego wcześniej stanu gry.

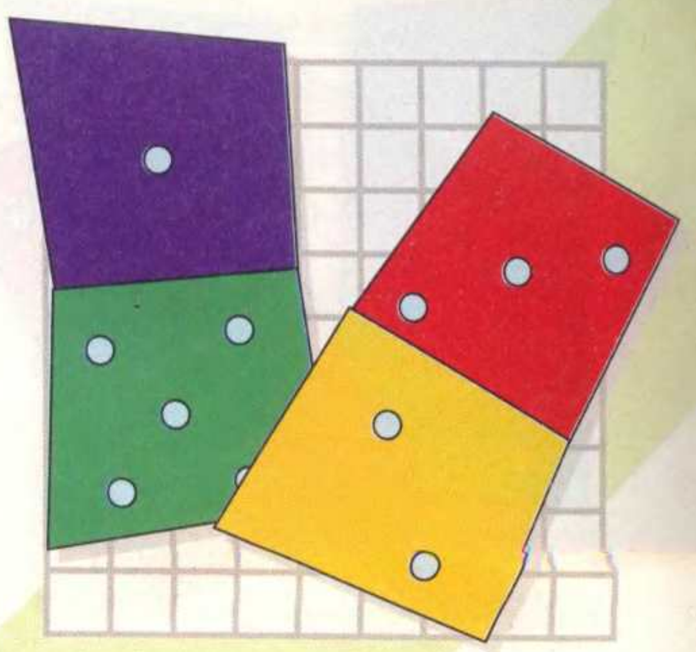
Na pierwszym poziomie znajduje się Hall of Champions (Sala Mistrzów). Uwięzione są tutaj w lustrach dusze śmiałków, którzy polegli w podziemiach. Należy skompletować z nich czteroosobową drużynę.

Po kliknięciu na lustrze można poznać możliwości, umiejętności i wyposażenie każdej postaci.

RESURRECT (wskrzeszenie) - mistrz przywrócony do życia ma te same umiejętności, co w chwili śmierci.

REINCARNATE (reinkarnacja) - mistrz nie pamięta swego poprzedniego życia, nie ma żadnych umiejętności - rekompensuje się to (lub też nie!) wzrostem poziomu niektórych cech. Po wybraniu tej możliwości należy nadać postaci nowe imię.

Mistrzowie mogą wypracować nowe, i udoskonalić posiadane wcześniej umiejętności, wymaga to jednak czasu. Dlatego należy zastanowić się przed



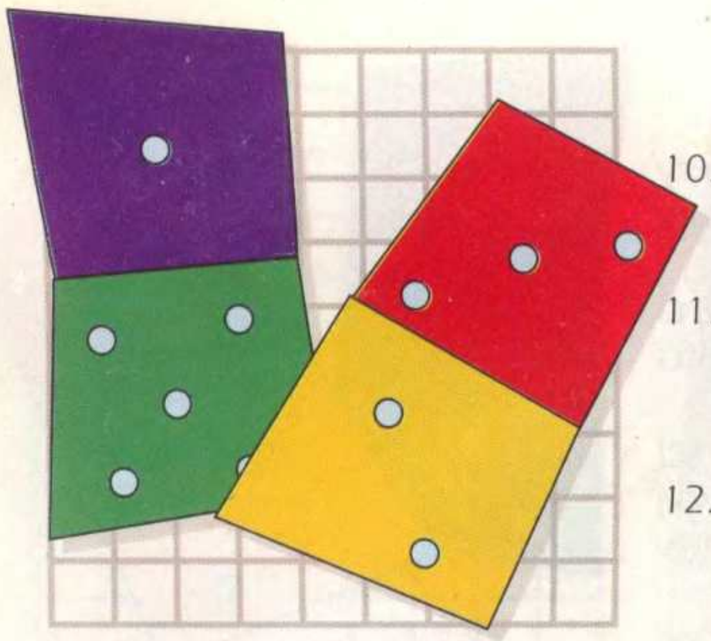
podjęciem decyzji o wskrzeszeniu czy reinkarnacji.

Każda postać wyposażona jest w zestaw cech (przed kreską podany jest aktualny poziom, po kresce - maksymalny) i umiejętności, które mają znaczny wpływ na możliwości obrony i ataku. Zmieniają się one (rosną), jednak istotne jest, jaki miały poziom początkowy. W trakcie gry, podczas walki, zwiększa się poziom umiejętności postaci jako wojownika i ninja. Użycie magii podnosi poziom umiejętności magów i kapłanów.



CECHY i UMIEJĘTNOŚCI

1. **"Health"** (zdrowie) - bardzo ważny wskaźnik, po opadnięciu do zera postać ginie. Im wyższa wartość, tym większą ilość ciosów może wytrzymać. Niski poziom zdrowia właściwie wyklucza z gry takie postacie jak Tiggy, czy Borys (mimo wysokiego wskaźnika "Mana"; jak widać magia nie wpływa najlepiej na zdrowie).
2. **"Stamina"** (siły życiowe) - ma znaczny wpływ na możliwości długotrwałej walki, długich, szybkich marszów oraz regeneracji sił.
3. **"Mana"** (energia magiczna) - umożliwia czarowanie. Każda postać znajdująca się w grupie, powinna używać magii. Jest to szczególnie istotne na wyższych poziomach gry (niższych partiach podziemi). Z tego powodu Halk, czy Stamm nie są najlepszymi mistrzami, mimo ich niewątpliwych zalet, jako wojowników.
4. **"Strength"** (siła) - posiada decydujące znaczenie w walce (wyróżnia się tutaj niewątpliwie Hissssa).
5. **"Dexterity"** (zręczność) -



umiejętność unikania ciosów, zmniejsza zagrożenie zranieniem, precyzyjne zadawanie ciosów.

6. **"Wisdom"** (mądrość) - ma wpływ na możliwości zdobywania nowych oraz doskonalenia posiadanych umiejętności (szczególnie magicznych).
7. **"Vitality"** (żywotność) - szybkość regeneracji postaci (po otrzymaniu ran, po zmęczeniu marszem...).
8. ***"Anti-Magic"*** - odporność na ataki magiczne.
9. **"Anti-Fire"** - odporność na ogień.

Dwie ostatnie cechy mają bardzo duże znaczenie, szczególnie w końcowej fazie gry.

10. **"Fighter"** (wojownik) - zdolności do walki wręcz, mieczem, maczugą.
11. **"Ninja"** - umiejętność posługiwania się bronią miotającą, liną do zejścia w zapadnie...
12. **"Priest"** (kapłan) - predyspozycje do posługiwania się magią w celu leczenia i obrony.
13. **"Wizard"** (mag) - pozostałe aspekty magii - atak i inne, takie jak niewidzialność czy ciemność.
14. **"Load"** (obciążenie w kg) - możliwości przenoszenia przedmiotów oraz noszenia ciężkiego uzbrojenia.

j - journeyman (czeladnik)
a - apprentice (uczeń)
n - novice (nowicjusz)
ne - neophyte (neofita)

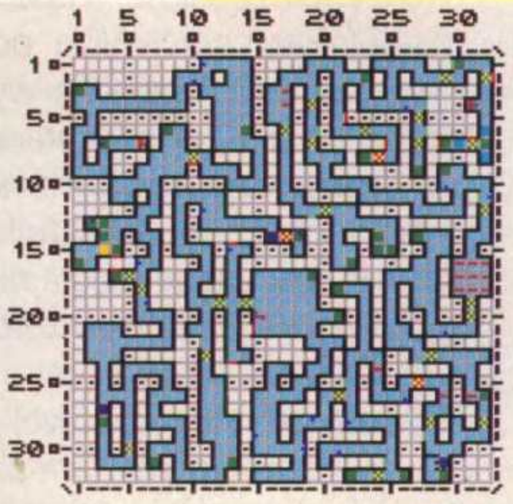
Należy bardzo uważnie wybierać bohaterów mających brać udział w wyprawie.

Dobór członków grupy to oczywiście kwestia gustu, przydatność mistrzów może być różna dla różnych graczy...

Uważam, że należy stworzyć dwie grupy:

1. **Grupę ataku** - dwóch idących z przodu wojowników (wysoki poziom zdrowia i siły). Najlepsi są tutaj Hissssa i Leif. Do dobrych można zaliczyć mistrzów: Sonya, Azzizi, Daroou i Hawk.
2. **Grupa obrony** - druga linia. Ważne są tutaj umiejętności posługiwania się magią, jednak warto pamiętać też o poziomie zdrowia i siły (grupa może zostać zaatakowana od tyłu!). Do tej roli najlepiej nadają się Nabi i Gothmog, odrobinę gorszy jest Elija. Następni, godni uwagi, to: Gando, Wu Tse i Wuuf.





Pozion 2.



Pozion 1.

Pozion 3.

SALA MISTRZÓW

Cechy i umiejętności

Miejsce	Bohater	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A	Iaido Ruyito Chiburi	48	65	11	43	55	40	35	45	50	a	-	n	-	45
B	Zed Duke of Banville	60	60	10	40	40	40	50	40	40	n	n	n	n	42
C	Elija Lion of Yaitopya	60	58	22	42	40	42	36	53	40	n	-	a	-	44
D	Chani Sayyadina Sihaya	47	67	17	37	47	57	37	47	37	n	-	-	a	40
E	Hawk the Fearless	70	85	10	45	35	38	55	35	35	n	-	a	-	46
F	Boris Wizard of Baldor	35	65	28	35	45	55	40	45	40	n	-	-	a	38
G	Alex Ander	50	57	13	44	55	45	40	35	40	-	a	-	n	46
H	Nabi the Prophet	55	65	15	41	36	45	45	55	55	-	-	a	n	43
I	Hissssa Lizard of Makan	80	61	51	58	48	35	35	43	55	a	n	-	-	57
J	Gothmog	60	55	18	40	43	48	34	50	59	-	-	-	j	42
K	Linfalas	65	50	12	45	45	47	35	50	35	a	-	-	n	49
L	Gando Thurfoot	39	63	26	39	45	47	33	48	43	-	a	-	n	42
M	Syra Child of Nature	53	72	15	38	35	43	45	42	40	-	-	n	a	41
N	Halk the Barbarian	90	75	0	55	43	30	46	38	48	j	-	-	-	54
O	Daroou	100.	65.	6.	50	30	35	45	30	45	a	-	-	ne	50
P	Wu Tse Son of Heaven	45	47	20	38	35	53	45	47	40	-	n	a	-	41
R	Tiggy Tamal	25	45	36	30	45	50	35	59	40	-	n	-	a	34
S	Azzizi Johari	61	77	71	47	48	42	45	30	35	n	a	-	-	48
T	Leif the Valiant	75	70	71	46	40	39	50	45	45	a	-	n	-	47
U	Stamm Bladecaster	75	80	0	52	43	35	50	35	55	j	-	-	-	52
W	Wuuf the Bika	40	50	30	33	57	45	40	35	40	-	a	n	-	37
X	Mophus the Healer	55	55	19	42	35	40	48	40	45	-	-	j	-	44
Y	Leyla Shadowseek	48	60	31	40	53	45	47	45	35	-	j	-	-	42
Z	Sonya She Devil	65	70	2	54	45	39	49	40	40	j	-	-	-	54

Podczas wybierania postaci i później w trakcie gry, nie należy być pasywnym, trzeba próbować różnych zaklęć, każda czyn ność wykonywana przez post zwiększa poziom jej doświad nia i przyspiesza przejś wyższy stopień wtajemn

Po skompletowani można spenetrowa się za ruchom podziemi. Bra wiek przeciw

brać żywność walającą się po kątach, zdjąć pochodnię wiszącą na ścianie obok schodów (jeżeli ktoś z drużyny posiada już wcześniej pochodnię, to nie powinien jej nieść w ręku, wypala się ona, a na tym poziomie światło nie jest konieczne) oraz zapoznać się z pierwszym, spisanym na zwoju (scroll) zaklęciem - FUL - magiczna pochodnia.

Potem można już zejść po schodach na niższy poziom.



POZIOM 2

Nie będę opisywał wszystkich znalezisk umieszczonych na mapie, tylko te najważniejsze, ułatwiające szybkie przejście labiryntu. W Dungeon Master należy korzystać z mapy lub tworzyć własną - kręcenie się w kółko po podziemiach uruchamia pułapki, przed którymi nie ma ratunku. Dlatego, jeżeli nie istnieje taka konieczność, nie należy wkraczać ponownie do poznanej wcześniej partii labiryntu.

Poziom 2 nie jest zbyt skomplikowany i trudny. Screamers, podobne potworki, nie są niebezpieczne. Ich zabijają się do końca, gdyż są zbyt ekonomiczne - ciężkie i nie dostarczają zbyt wiele energii. Znacznie bardziej nieprzyjemne są mumie, szczególnie, gdy atakują w dużych grupach.

Po zejściu ze schodów 3/31 należy skierować się w prawo, podnieść Club i uzbroić w niego jedną z postaci idących z przodu, druga może chwilowo używać pochodni (o ile grupa nie posiada żadnej innej broni). Za kratą 7/31 znajduje się pierwszy przeciwnik - mumia. Należy ją zniszczyć. Można wykorzystać "siłę uderzeniową" kraty - zamknąć ją w momencie, gdy mumia znajdzie się pod nią.

Na końcu tego krótkiego korytarza znajduje się trochę żywności i zwój, radzący zwracać uwagę na drobne detale. Przycisk na ścianie (wcale nie taki mały, na następnych poziomach będą mniejsze) otwiera niszę, w której ukryty jest Falchion.

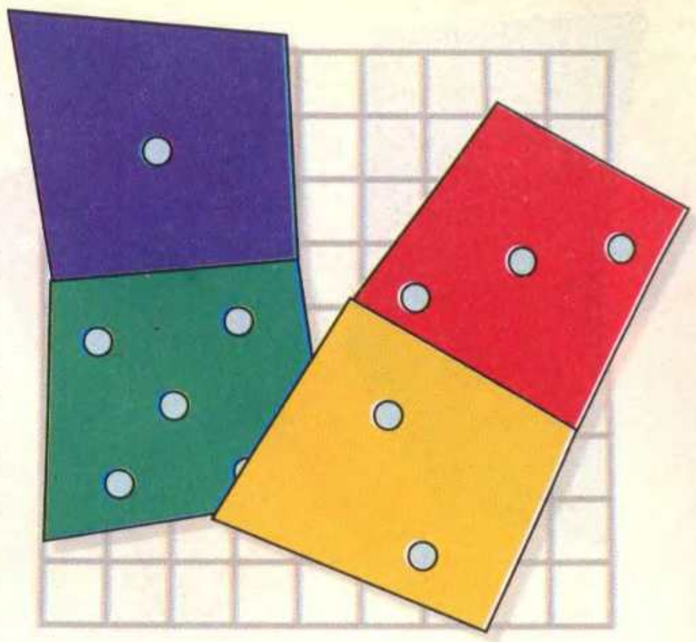
Teraz można udać się na lewo od zejścia z pierwszego poziomu. Zamkniętą kratę 2/29 otwiera klucz, leżący pod zamkiem 1/30. Trzeba zabrać Topaz Key 2/23, otworzyć kratę 6/23 przy pomocy dźwigni 5/21, zamknąć zapadnię 8/24 dźwignią 7/25 i z pola 8/23 podnieść Gold Key. Topaz Key otwiera kratę 5/27, a Gold Key - 7/27. Na polu 9/27 znajduje się Emerald Key otwierający drzwi 12/20.

Krata 6/17 otwierana jest przy pomocy płyty na polu 3/17, należy ominąć płytę 4/17 - zamyka ona tę kratę.

Na polu 16/22 znajduje się Iron Key otwierający drzwi 4/19, a na polu 15/25 Solid Key do drzwi 7/19. Gold Key 9/29.

Aby otworzyć kraty 19/31 i 20/31, należy po wejściu na pole 16/31 poruszać się w następujący sposób: w prawo, naprzód, naprzód, w lewo, do tyłu, naprzód, naprzód, do tyłu. Gold Key 14/26. Kratę 28/32 otwiera się kładąc Boulder 26/32 na płytę na polu 26/31.

Step inside take a ride - błękitne pole transportowe przenosi



grupę do ukrytej komnaty, gdzie znajduje się Gold Key. Zapadnię 25/27 zamyka się, pozostawiając jakiś niepotrzebny przedmiot (np. wypaloną pochodnię lub zwój) na płycie 26/29. Iron Key 32/26. Key of B 32/22 do kraty 26/21.

Najważniejszy skarb jaki można znaleźć na tym poziomie znajduje się na polu 20/21 - są to trzy buteleczki, niezbędne do tworzenia magicznych mikstur oraz informacja o leczących napojach.

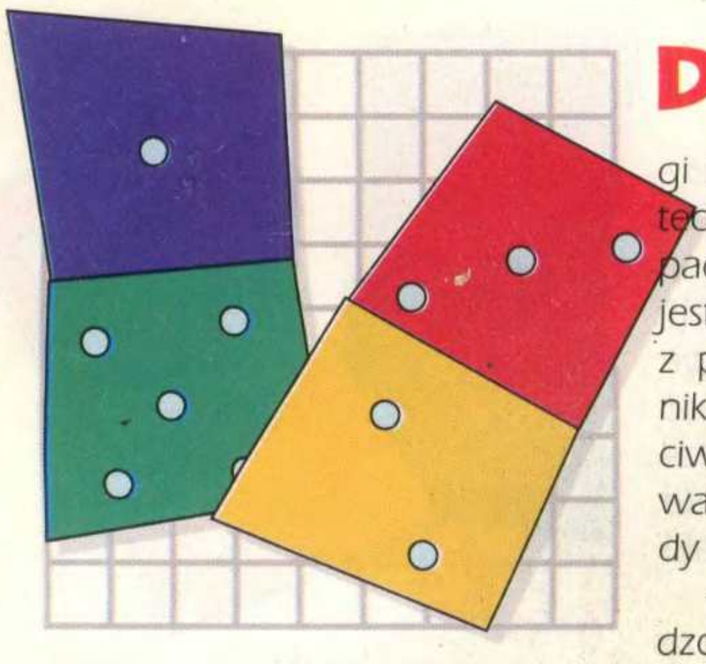
Przycisk na ścianie 21/15 otwiera kratę 19/14, płyta 20/15

EKRAN STEROWANIA



1. Postać, której dane są aktualnie wyświetlane.
2. Szyk grupy - ustawienie postaci.
3. Ekran tworzenia czarów (najpierw należy wybrać osobę rzucającą czar, później podać składniki czaru).
4. Ekran użycia broni (postacie idące z tyłu mogą używać wyłącznie broni "dalekiego zasięgu" - łuk, sztylety...).
5. Ikony kierunku poruszania się grupy.
6. Ekran danych postaci.
7. Operacje dyskowe.
8. Odpoczynek.
9. Wyjście z ekranu danych osobowych.
10. Dłoń przywódcy.
11. Miejsce pojawiania się informacji o trzymanych przez przywódcę przedmiotach.

A. Oko - oglądanie przedmiotów (informacje o nich), wykaz cech postaci.
B. Usta - jedzenie i picie.
C. Niesione naszyjniki.
D. Przedmioty znajdujące się w lewej dłoni (w przypadku użycia łuku, musi się w niej znajdować strzała).
E. Przedmioty przytroczone do pasa (dobre miejsce na bukłak z wodą).
F. Niesione przez postać dodatkowe uzbrojenie (jeżeli, np. znajdują się tutaj strzały, to po wystrzeleniu z łuku, automatycznie pojawia się w dłoni następna).
G. Prawa dłoń - niesiona w niej broń służy do walki, można przeglądać przy jej pomocy zawartość skrzyni ze skarbem.
H. I.
J. K. - ubiór postaci (zwiększa odporność na ciosy).
L. Przedmioty niesione w "plecaku".
M. Poziom zaspokojenia głodu.
N. Poziom zaspokojenia pragnienia.
O. Dokładne informacje o cechach postaci - "Health", "Stamina", "Mana" (wartość przybliżona pokazana jest w trzech słupkach przy imieniu każdej z postaci).
P. Ciężar niesionych przedmiotów / maksymalny "udźwig" (jeszcze jedno utrudnienie - w grach AD&D każdy przedmiot może okazać się przydatny, jednak wszystkiego nie da się unieść, trzeba umiejętnie wybierać między przedmiotami, które należy zabrać, a tymi, które należy porzucić).



zamyka ją z powrotem. Do otworzenia kraty 19/12 konieczne jest użycie dźwigni znajdujących się w obu końcach korytarza 15/13 i 23/13. Lepiej najpierw pójść w prawo...

To close a pit leave a valuable on floor - na podłodze w polu transportowym 14/16 należy położyć dowolny przedmiot, zamknie się wtedy zapadnia i można zdobyć Gold Key. Położony przedmiot można odzyskać - 15/18. Copper Coin - 31/13.

Do skarbu 28/3 (znajdują się w nim dwie butelki z magicznym napojem YA ochraniającym osoby, które go wypiją) blokuje dostęp pole transportowe. Można spróbować dostać się do niego z drugiej strony, jednak wtedy zamkną się drzwi 30/5, które nie posiadają żadnego zamka ani przycisku. Należy je po prostu zniszczyć silnym ciosem (najlepiej Chop).

This fountain accepts one wish - Kratę 18/6 podnosi się, wkładając do znajdującej się obok fontanny Copper Coin.

Dźwignia otwierająca kratę 17/5 znajduje się na polu 15/4, a dźwignia z pola 17/4 otwiera ukryte przejście 15/3. Znajdujący się na polu 16/1 Magical Box, umożliwia sparaliżowanie na krótki okres wszystkich przeciwników (jednorazowego użytku, silniejsze działanie ma MB koloru zielonego).

Przed zejściem na poziom 3 warto skorzystać z fontanny 7/3 (napić się i uzupełnić zapasy w skórzanych workach). Schody na poziom 3 znajdują się na polu 7/6.

POZIOM 3

Na tym poziomie, obok znanych już mumii, pojawiają się nowe potwory:

- **"Błękitni gwardziści"** - niebezpieczni, gdyż zwykle poruszają się w dużych grupach (szczególnie niebezpieczne jest dostanie się między jeden a drugi ich oddział). Dosyć skuteczną techniką walki jest w tym przypadku rzut maczugą. Wskazane jest także wykorzystanie, znanej z poprzedniego poziomu, techniki opuszczania drzwi na przeciwników. Po ich śmierci na polu walki pozostają maczugi, niekiedy żywność, którą przenosili.

- **Kamienne potwory** - bardzo niebezpieczne, zadają duże rany, mogą zatruć zaatakowaną postać (konieczne jest wtedy użycie mikstury BRO lub odczekanie, aż trucizna przestanie działać, jeżeli postać dysponuje wysokim poziomem zdrowia). Z tym przeciwnikiem można walczyć przy pomocy trującego gazu, białą bronią (trochę to trwa) lub wykorzystać opadającą kratę (najszybsza technika). Na szczęście potwory te nie są zbyt szybkie, jeżeli sytuacja staje się zbyt niebezpieczna, można przed nimi uciec (nie dać się zapędzić w ślepy korytarz!). Po ich zabiciu, oprócz dużej skały (Boulder), można znaleźć mniejsze kamienie (Rock) - przydatne do procy (Sling) - 19/5.

Po zejściu ze schodów 32/2, oddział znajduje się w długim korytarzu. Należy odnaleźć przycisk na ścianie 32/10 i otworzyć ukryte przejście 31/11 - znajduje się tutaj wiele użytecznych rzeczy. Za "migającym" polem transportowym 30/5, przenoszącym na pole 30/11, znajduje się konieczny dla ukończenia tego poziomu kompas. Trzeba wczuć się w rytm pojawiania się pola i szybko przebiec przez nie.

Na końcu długiego, pierwszego korytarza znajdują się drzwi otwierane przy pomocy Gold Key (pierwsze na polu 32/23). By pójść dalej, należy zdobyć przynajmniej trzy złote klucze.

Choose your door, choose your fate - od wielkiego pomieszczenia znajdującego się w centralnej części poziomu odchodzi sześć, zamkniętych kratami, korytarzy. Znajduje się tutaj skarb - 15/17 - dwie złote monety (Gold Coin) i dwa przepisy na nowe zaklęcia.

Najlepiej zacząć od The Matrix - 13/14. Jest to spokojny rejon. Do penetracji tego fragmentu labiryntu konieczny jest kompas - po przejściu na kolejne pole może nastąpić niezauważalne obrócenie grupy w innym kierunku (dlatego należy uważnie obserwować zachowanie igły magnetycznej). Na polu 11/8 znajduje się ściana przez którą



można swobodnie przejść. Ukryte przejście 11/1 otwiera się przy pomocy przycisku 8/1.

Chambers of the Guardian - 18/11 - przeciwnikiem są tutaj najpierw "błękitni gwardziści", później kamienne potwory. Za kratą, na polu 28/1 znajduje się skarb, aby go zdobyć należy kolejno naciskać przyciski uruchomiające pole transportowe w komnacie, w której znajduje się skrzynia (najpierw ten ze ściany na polu 26/2...). Po kilkakrotnym powtórzeniu operacji skrzynia pojawi się na polu 26/1. Znajduje się w niej Mirror of Dawn, a po przyłożeniu go do znajdującego się na ścianie oka 26/7, otwiera się ukryte przejście do krótkiego korytarzyka. Po zlikwidowaniu mumii można zebrać ukryte w nim przedmioty.

Time is of the essence - 13/16 - przy próbie przejścia tego fragmentu labiryntu żadna z postaci nie może być przeciążona, lepiej pozostawić wszystkie cięższe przedmioty, których aktualnie się nie używa. Po uruchomieniu przycisku 10/16 należy bardzo szybko przesunąć się cztery pola w prawo (bez odwracania się) i dwa razy do przodu. Po naciśnięciu przycisku 8/17 pojawia się pole transportowe, należy rzucić w jego kierunku jakiś przedmiot, spowoduje to zamknięcie zapadni. Następny przycisk 4/17 zamyka znajdującą się obok zapadnię, jednak tylko na chwilę. Dlatego należy szybko przesunąć się dwa razy do tyłu. Potem już tylko należy zlikwidować kilku "błękitnych" i pozbierać porozrzucane wszędzie przedmioty. W drodze powrotnej trzeba skorzystać z przycisku 2/14 i płyty 8/15.

Room of the Gem - 16/19 - Step right up going down - położenie przedmiotu na płycie 16/21 zamyka zapadnię. Po naciśnięciu przycisku 14/22, otwiera on kratę i przenosi przedmiot położony na tej płycie na pole 14/21, powoduje to ponowne otwarcie zapadni. Przedmiot należy znów rzucić na płytę. Możliwość zamykania i otwierania zapadni można wykorzystać do walki (mumie i kamienne potwory), gdy wróg znajdzie się na zamkniętej zapadni można zdjąć przedmiot lub zejść z płyty i [illegible] zwolić przeciwnikowi tro[illegible] latać. Ta część labi[illegible] wiera zbyt wiel[illegible] jedna dźw[illegible] ukryte [illegible] polu 3/[illegible] można znaleźć Blue Gem otwierający drzwi 16/23 (fragment podziemi zawierający wiele użytecznych przedmiotów). Lepiej nie przechodzić zbyt często przez pola sąsiadujące z kratą wejściową do tego fragmentu podziemi!

Creature Cavern - 18/19 - poza dużą ilością "niebieskich", nie ma tutaj jakichś większych atrakcji, należy bardzo uważać, żeby nie dostać się między dwie grupy. Lepiej nie pozostawiać otwartej kraty do tego fragmen-

DUNGEON MASTER

FTL/Psygnosis 1988
Przygodowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	95%
Pomysł	95%
Ogółem	90%

tu podziemi - jakaś grupa może dostać się do centralnej sali i niespodziewanie zaatakować drużynę od tyłu.

The Vault - 16/11 - You must pay for your entrance - za otwarcie drzwi należy zapłacić dwoma złotymi monetami (otwór w ścianie 16/10).

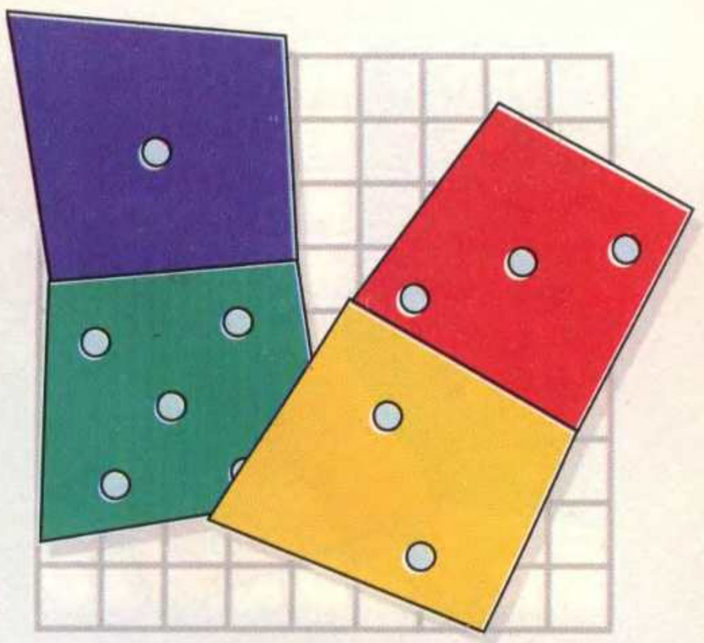
Cast Your influence, cast your might - aby przekroczyć zapadnię 18/7 należy otworzyć znajdujące się za nimi drzwi przy pomocy zaklęcia ZO, potem rzucić jakiś przedmiot na płytę znajdującą się za tymi drzwiami. Z niszy 19/5 należy zabrać Silver Coin i położyć inny przedmiot, aby utrzymać sąsiednie drzwi otwarte. Silver Coin otwiera drzwi 21/7. Przycisk na polu 15/1 otwiera ukryte przejście 15/2, gdzie znajduje się następny przycisk - do pola 17/3.

Teraz można udać się do pierwszego korytarza, gdzie znajduje się zejście z poziomu 2. Grupa powinna posiadać wystarczającą ilość złotych kluczy, aby otworzyć wszystkie kraty (32/23, 32/25, 32/27, 27/32) oraz drzwi 27/28, za którymi znajduje się przycisk otwierający ukryte przejście 27/30.

Przed opuszczeniem poziomu 3 warto zaopatrzyć się w zapas wody (należy wrócić na poziom 2). Schody na poziom 4 znajdują się na polu 23/26.

Na tym zakończę pierwszą część opisu, w następnym numerze Gamblera ciąg dalszy sagi o Dungeon Master. Można więc śmiało rozpocząć wielką przygodę, magią i mieczem walcząc z siłami Chaosu.

Jacek Ilczuk







OBSŁUGA EKRANU GRY

1. Aktualne miejsce.
2. Okrążenie.
3. Czas całkowity.
4. Czas okrążenia.
5. Przegląd trasy.
6. Pozycja w peletonie.
7. Aktualny bieg.
8. Obroty silnika.
9. Prędkość w km/h.
10. Uszkodzenia i samopoczucie.



NO SECOND PRIZE

WŚRÓD GIER TRUDNO ZNALEŹĆ WYŚCIG MOTOCYKLOWY Z PRAWDZIWEGO ZDARZENIA. W ODRÓŻNIENIU OD WYŚCIGÓW SAMOCHODOWYCH, WIĘKSZOŚĆ RAJDÓW MOTOCYKLOWYCH NALEŻY DO GIER "DRUGIEJ KATEGORII". DLATEGO DUŻĄ NIESPODZIANKĄ BYŁO POJAWIENIE SIĘ GRY "NO SECOND PRIZE".

Thalion stanęła na wysokości zadania i praktycznie stworzyła symulator motocykla. Gra ma ładną i szybką grafikę wektorową, a także niezłe efekty dźwiękowe. Również bogaty zestaw opcji powinien zadowolić każdego rajdowca.

Mamy do wyboru sześciu motocyklistów, różniących się poziomem wyszkolenia, a nawet charakterem. Wybieramy jedną z dwudziestu tras do jazdy treningowej, rodzaj skrzyni biegów, możemy wreszcie wziąć udział w serii zawodów — cały sezon, wyścigi na wszystkich trasach, po sześć okrążeń na każdej.



Sterujemy motocyklem za pomocą myszy (można ustawić odpowiednią czułość reagowania na nasze manewry). Prawym przyciskiem przyspieszamy, lewym zwalniamy. Z początku może wydawać się to dosyć trudne — sporo wypadków i duże trudności z utrzymaniem się na trasie, jednak jest to dobre rozwiązanie i szybko nabywamy wprawy w kierowaniu motocyklem.

Nowicjuszom radzę korzystać z automatycznej skrzyni biegów. Doświadczeni rajdowcy wybiorą ręczną (większe przyspieszenia), klawisz [Shift] — wyższy bieg, a klawisz [Alternate] — niższy. Inne klawisze używane w grze: [P] — pauza, [Q] — powrót na trasę (po wypadku), [Esc] — wycofanie się z wyścigu, ([1], [2], [3], [4]) — obrazy z kamer bocznych.

No Second Prize to wyścig dla osób o mocnych nerwach. Jest bardzo szybki, momentami odnosi się wrażenie, że to nie jazda motocyklem, ale lot koszący tuż nad ziemią.

Trzeba przyznać, że gra jest dosyć trudna — nawet jeden błąd może być przyczyną porażki, właściwie cały czas powinniśmy jechać z możliwie maksymalną prędkością!

Pod względem pomysłu i jego realizacji — jest to chyba najlepszy wyścig motocyklowy.

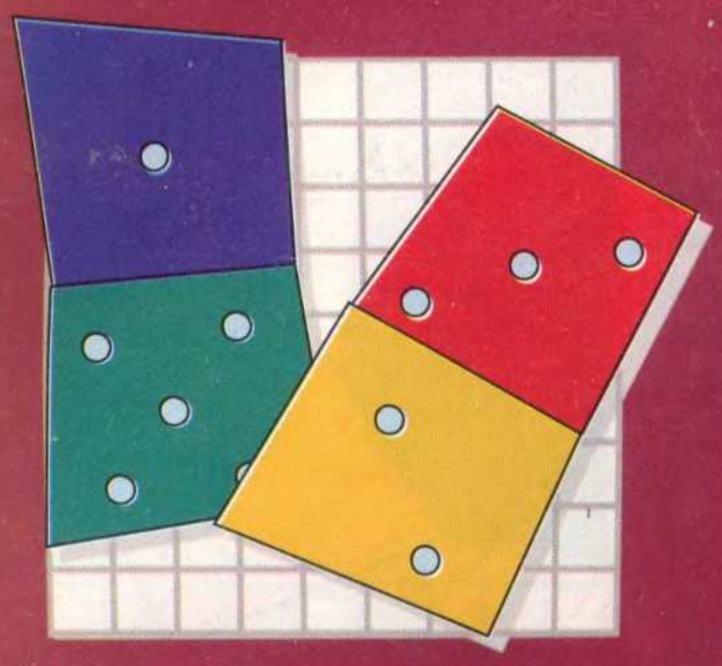
Jacek Ilczuk

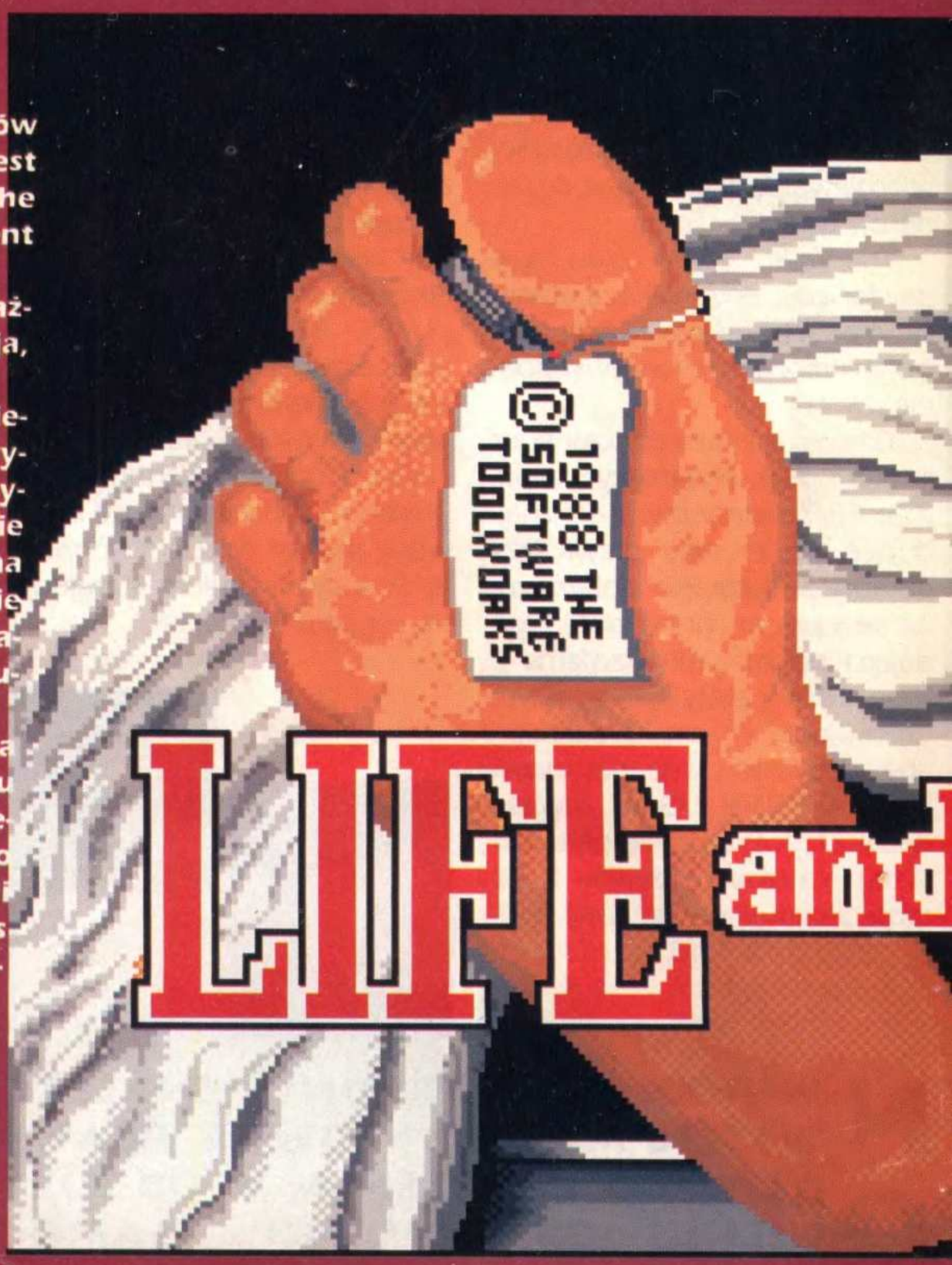
NO SECOND PRIZE

Thalion 1993
Zręcznościowa
Amiga, Atari ST

Grafika	80%
Dźwięk	80%
Grywalność	75%
Pomysł	80%
Ogółem	80%







Grę Life and Death trudno zaklasyfikować do jakiegoś konkretnego gatunku. Powiedzmy sobie, że jest to... symulator medyczny, całkiem nieźle opracowany graficznie i dźwiękowo. Posiada pewne walory edukacyjne. Nie należy ich jednak przeceniać, gdyż autorzy nie ustrzegli się przed popełnieniem błędów, ale o tym wspomnę nieco później. Najważniejszą wadą gry jest to, że nie możesz otrzymać od pacjentów "prezentów". Chociaż, kto wie, być może po podłączeniu naszego komputera do drukarki stalibyśmy się właścicielami paru dolców. Można też przykładać dłonie do ekranu monitora, gdy i to nie pomoże, pozostaje nam tylko pomyśleć o szczytnych ideałach.

Chirurgia, obok położnictwa, jest bez wątpienia najstarszą dziedziną medycyny. Sam termin pochodzi z greckiego cheir - ręka i ergos - działanie. Wskazuje *na to, że ręka była najwcześniejszym narzędziem,* o czym wiedzieli już starożytni Hindusi. W obecnych czasach jest ona nadal jednym z najważniejszych "przyrządów". Jeden z moich znajomych chirurgów twierdzi, że "the first best instrument is a finger, the second best instrument is..." - no co?

Omówmy teraz trzy ważne pojęcia: anestezja, aseptyka, antyseptyka.

Anestezja oznacza znieczulenie. Trudno sobie wyobrazić, że przez całe tysiąclecia prawie wszystkie zabiegi wykonywano na "żywca". Wyobraź sobie wykonanie w takich warunkach na przykład amputacji nogi (brrr).

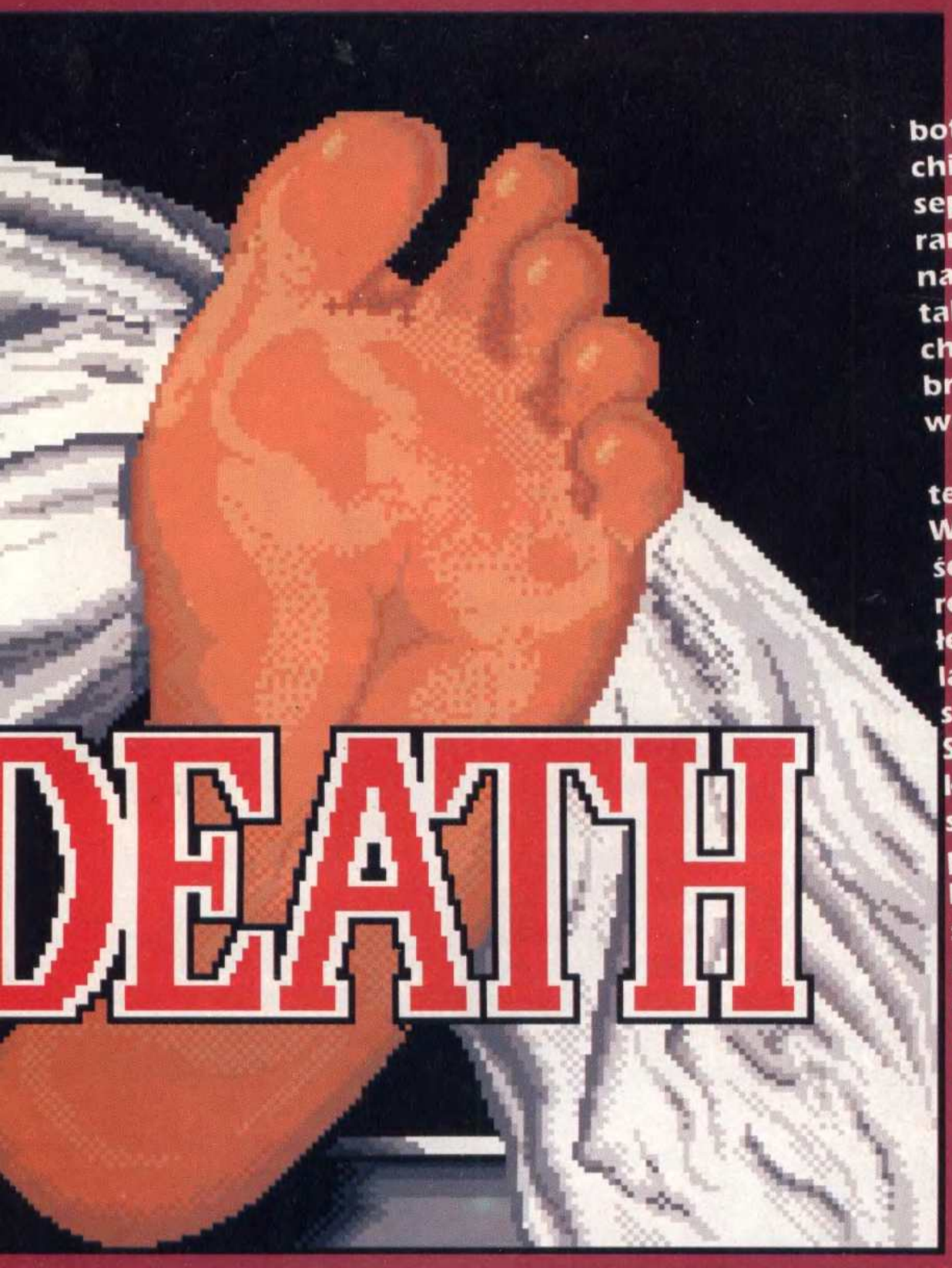
Po raz pierwszy narkoza (czyli znieczulenie bólu przez inhalację gazów chemicznych) ujrzała światło dzienne 16X1846 r., w sali operacyjnej Massachusetts General Hospital w Bostonie. Stało się to za sprawą niejakiego Mortona. Nie był on jednak pierwszym człowiekiem, który odkrył znieczulające znaczenie eteru. Podkradł ten wynalazek swojemu nauczycielowi Horacemu Wellsowi, ale to już zupełnie inna sprawa.

Największy jednak problem stanowiły zakażenia. Z ich powodu błahe zabiegi, jak np. nacięcie ropnia, mogły być śmiertelne. A otwarte złamania leczono bardzo skutecznie poprzez... amputację. W czasie wojny secesyjnej w Ameryce Północnej z powodu działań wojennych zginęło ok. 67 tys. ludzi, ale prawie tyle samo zmarło w szpitalach na skutek zakażeń ran...

Pierwszym lekarzem, który zastosował zasady aseptyki (czyli zapobiegania zakażeniu) był Ignacy Semmelweis. Jako ginekolog zastanawiał się, dlaczego na jedno-

"... NIESPOKOJNYM WZROKIEM POWIÓDŁ PO TWARZACH SWOJEJ ASYSTY. ZA CHWILĘ PO RAZ PIERWSZY W ŻYCIU MIAŁ SAMODZIELNIE PRZEPROWADZIĆ OPERACJĘ WYCIĘCIA WYROSTKA ROBACZKOWEGO. USPOKOIŁ DRŻĄCE RĘCE. DOKTORZY P. I K. POPROSILI, ABY PRZESTAŁ ROBIĆ W SPO-





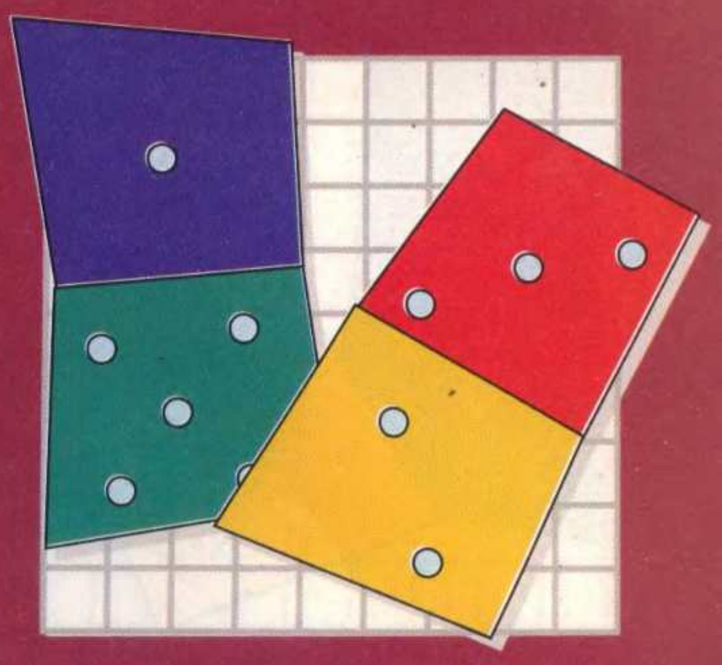
DNIE I ZACZĄŁ OPERACJĘ, BO SPIESZĄ SIĘ NA WIECZORNY MECZ. POMINĄŁ TĘ UWAGĘ MILCZENIEM. PODZIWIAŁ TYCH LUDZI I WIEDZIAŁ, ŻE POD MASKĄ SZORSTKOŚCI, A NIEKIEDY NAWET GRUBIAŃSTWA, KRYJĄ SIĘ WSPANIAŁE POSTACI. CZUŁ, ŻE SĄ DUCHOWO RAZEM Z NIM. CHWYCIŁ SKALPEL, KTÓRY PODAŁA MU INSTRUMENTARIUSZKA I WYKONAŁ PIERWSZE CIĘCIE..."

go oddziale na sto rodzących kobiet piętnaście umiera po porodzie na skutek zakażenia, a na oddziale obok, prowadzonym przez położne, tylko jedna. Przypadek przyjaciela Semmelweisa, który umiera wkrótce po zacięciu się skalpelem przy sekcji zwłok, podsuwa doktorowi rozwiązanie zagadki. Uznał, że na jego oddziale dlatego umiera tyle kobiet, gdyż lekarze nie myją rąk po sekcjach i w ten sposób przenoszą jakoś zakażenie (nie wiedziano wówczas o bakteriach), natomiast na oddziale prowadzonym przez położne śmiertelność jest mała, bo nie mają bliskiego kontaktu z nieboszczykami. Na taki pomysł wpadł około 1839 roku.

Od tej pory rygorystycznie rozkazuje myć ręce swoim lekarzom. Od razu osiąga znaczący sukces i śmiertelność wśród kobiet spada. Ogłasza swoje odkrycie, ale ważne sławy naukowe nie dają temu wiary. Jeszcze nie raz tacy jajogłowi profesorowie będą hamowali postęp w medycynie.

Lekarzem, który w 1866 roku stworzył podstawy antyseptyki (czyli niszczenia drobnoustrojów chorobotwórczych) był profesor chirurgii w Glasgow - Joseph Lister. Obmywał on rany roztworem karbolu, nasączał nim opatrunki, a także mył w nim narzędzia chirurgiczne. I jego, podobnie jak wcześniej Semmelweisa, wyśmiano.

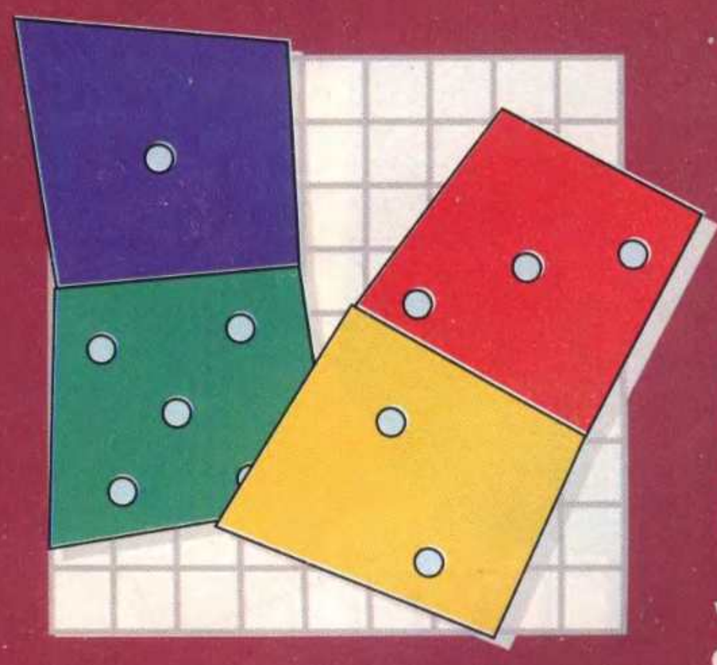
Po tej dawce medycznej teorii przejdźmy do gry. Wyobraź sobie, że po sześciu latach ciężkiej nauki i rocznym stażu, postanowiłeś zostać chirurgiem. Znalazłeś szpital, który zgodził się przyjąć Cię do pracy. Stoisz sobie nieśmiało w korytarzu i słyszysz rozkoszny głosik: "Czy mógłby pan doktor wpisać się na listę?". Patrzysz przestraszony i widzisz piękną pielęgniareczkę (zawsze lubiłem brunetki - myślisz sobie). Z przejęciem odpowiadasz: "Mógłby !!!". Nie licz jednak na miłą znajomość, bo ta piękność nie umie prowadzić żadnych ciekawych dialogów. Z uporem maniaka informuje Cię tylko, gdzie masz iść i co robić. Na początek dowiesz się, że musisz się udać na wstępny wykład. Po nim rozpoczynasz właściwą pracę, a jest to "ostry dyżur"! Od pani pielęgniarki dowiadujesz się, na jakiej sali leży Twój pacjent.





Na sali chorego przejrzyj kartę choroby i zleceń, która jest zawieszona przy jego łóżku. Znajdziesz w niej podstawowe dane o pacjencie oraz powód przyjęcia go na oddział. Teraz możesz rozpocząć badanie (tak zwane badanie fizykalne). Prawdziwe badanie fizykalne jest czasaochłonne i obejmuje wszystkie narządy, w grze autorzy ograniczyli je tylko do brzucha.

Rozgrzej ręce (ewentualnie mysz, aby pacjent nie skakał pod sufit, gdy będziesz go dotykał) i odsłoń brzuch chorego. Prawidłowo powinieneś go najpierw lekko, powierzchownie uciskać, żeby zorientować się, które okolice są najbardziej bolesne. Następnie należałoby przejść do tak zwanego badania głębokiego (he, he...). Rozpoczynasz je od okolicy najmniej bolesnej, a polega ono na sprawdzeniu narządów jamy brzusznej (wątroba, śledziona, nerki) oraz obecności jakichś ewentualnych patologicznych oporów (guzy). Badanie powinieneś przeprowadzić systematycznie, rozpoczynając na przykład od lewego dołu biodrowego, idąc w górę do nadbrzusza, tutaj kierując się w prawo i następnie w dół do prawego dołu biodrowego. Później należy kierować się do śródbrzusza (w kierunku pępka).



LIFE AND

W grze sprawa jest prostsza, wystarczy ponaciskać różne okolice brzucha. Nie należy robić tego zbyt długo, bo pacjent nie dość, że nie będzie chciał informować o swoich dolegliwościach, to może nawet wyzwać słowami w stylu - "?&%!!", albo i gorzej.

W zależności od wyników badania, podejmujesz decyzję co robić dalej. W przypadku, gdy pacjent nie odczuwa dolegliwości możesz podejrzewać, że przyczyną jego pobytu w szpitalu jest wzdęcie jelit (Intestinal gas). Na karcie zleceń zalecasz obserwację chorego (Observe). Pamiętaj, aby podpisać się pod każdym zaleceniem.

Odczuwanie bólu w całej jamie brzusznej może towarzyszyć zapaleniu jelit, które należy leczyć środkami farmakologicznymi (Medicate). Inaczej postąpisz, gdy pacjent odczuwa ból w dolnych częściach brzucha lub w śródbrzuszu. W grze Life and Death towarzyszy on trzem stanom chorobowym. - 1. Kamica nerkowa - silne bóle są następstwem przesuwania się kamieni wewnątrz moczowodów. 2. Ostre zapalenie wyrostka robaczkowego - dolegliwości powstają w wyniku stanu zapalnego i podrażnienia otrzewnej w okolicy wyrostka. 3. Tętniak rozwarstwiający aorty - bardzo silny, rozdzierający ból jest spowodowany rozwarstwianiem zmienionej chorobowo ściany aorty przez strumień krwi.

Teraz od postawienia właściwej diagnozy zależy zdrowie, a nawet życie Twojego pacjenta. W praktyce wygląda to tak, że należy wziąć pod uwagę wszystkie choroby, które mogą wywołać podobne dolegliwości i wybrać najbardziej prawdopodobne rozpoznanie. Takie postępowanie nazywa się różnicowaniem.

Autorzy programu ze względów technicznych dają możliwość zróżnicowania tylko tych trzech stanów. Jednak w rzeczywistości nie jest to takie proste. Częstokroć, żeby rozpoznać chorobę, trzeba zastanawiać się nad dziesiątkami chorób, a i tak nie jest się pewnym swojej diagnozy. Zdarza się czasami, że dopiero sekcja zwłok ustala właściwą diagnozę, ale czy to nie jest nieco za późno?

Ból w prawym, lewym lub obydwu dołach biodrowych skłania Cię do wykonania zdjęcia rentgenowskiego (X-ray). Trzy jasne punkty występujące na zdjęciu po jednej lub po obu stronach, przemawiają za kamicą. Swojego pacjenta odsyłasz wtedy do specjalisty urologa (Refer).

W przypadku, gdy ból występuje w lewym dole biodrowym lub po obu stronach, i nie towarzyszą mu zmiany na zdjęciu Rtg , rozpoznajesz zapalenie wyrostka robaczkowego i wysyłasz chorego na zabieg (Operate). Tutaj znalazłem najpoważniejszy błąd w grze. Ból lewostronny jest niezmiernie rzadko objawem zapalenia wyrostka. Najczęściej pacjenci odczuwają dolegliwości w prawym dole biodrowym.

Inny charakter bólu występuje w tętniaku rozwarstwiającym aorty. Jest on ostry, palący (I feel lamp) i ma lokalizację bardziej bokach brzucha, a także w jego centrum. Tutaj wy o nujemy badania takie ja Rtg i USG. W przypadku tętniaka aorty, jedyną szansę na przeżycie daje szybka operacja - wszczepienie protezy aorty (Operate). Do przeprowadzenia tego rodzaju zabiegu jesteś dopuszczony dopiero po prawidłowym wycięciu wyrostka robaczkowego.

Gdy źle postawisz rozpoznanie, Twój opiekun odeśle Cię na salę wykładową żebyś uzupełnił braki w wykształceniu.



Przypuśćmy, że Twoje rozpoznanie jest prawidłowe i brzmi Appendicitis acuta (zapalenie wyrostka robaczkowego). Decydujesz się na appendectomię (usunięcie wyrostka). Zanim udasz się na zabieg operacyjny, w pomieszczeniu personelu (Staff) wybierasz zespół chirurgiczny.

Teraz możesz się udać na salę operacyjną (OR). Mimo asysty, wszystko wykonujesz sam. Rola Twoich pomocników ogranicza się wyłącznie do informowania o przebiegu zabiegu. Sam sobie jesteś anestezjologiem, instrumentariuszką, asystą i głównym operującym.

Najpierw w łazience umyj sobie mydłem rączki i włóż rękawiczki. Następnie uśpij delikwenta włączając (On) gaz usypiający (Gas). Teraz odkazisz jego skórę pacjenta za pomocą środka antyseptycznego (czerwona buteleczka z literą A). Takie postępowanie nazywa się fachowo myciem pola operacyjnego. Żeby dodatkowo zabezpieczyć chorego, powinieneś wstrzyknąć mu antybiotyk znajdujący się w drugiej szufladce (strzykawka z napisem B). Pole operacyjne ograniczasz za pomocą sterylnych serwet chirurgicznych (pierwsza szufladka - niebieski prostokącik). Pamiętaj, żeby pole nie było za małe, bo nie uda Ci się przeprowadzić zabiegu.

W trakcie operacji zwracaj uwagę na wykres Ekg, ciśnienie i na komentarz Twojej asysty. W przypadku, gdy amplituda wykresu znacznie zmaleje i uzyskasz informację, że u chorego wystąpiła bradykardia (zwolnienie rytmu pracy serca), musisz mu podać atropinę (druga szufladka - strzykawka z napisem A.)

Inaczej postępujesz, gdy wystąpią zaburzenia rytmu (PVC - rhytm), wykres przybierze wtedy kształt litery V. Stosujesz zastrzyk lidokainy (strzykawka z literą L).

Spadek ciśnienia zahamujesz stosując dopaminę (strzykawka z literą D).

DEATH

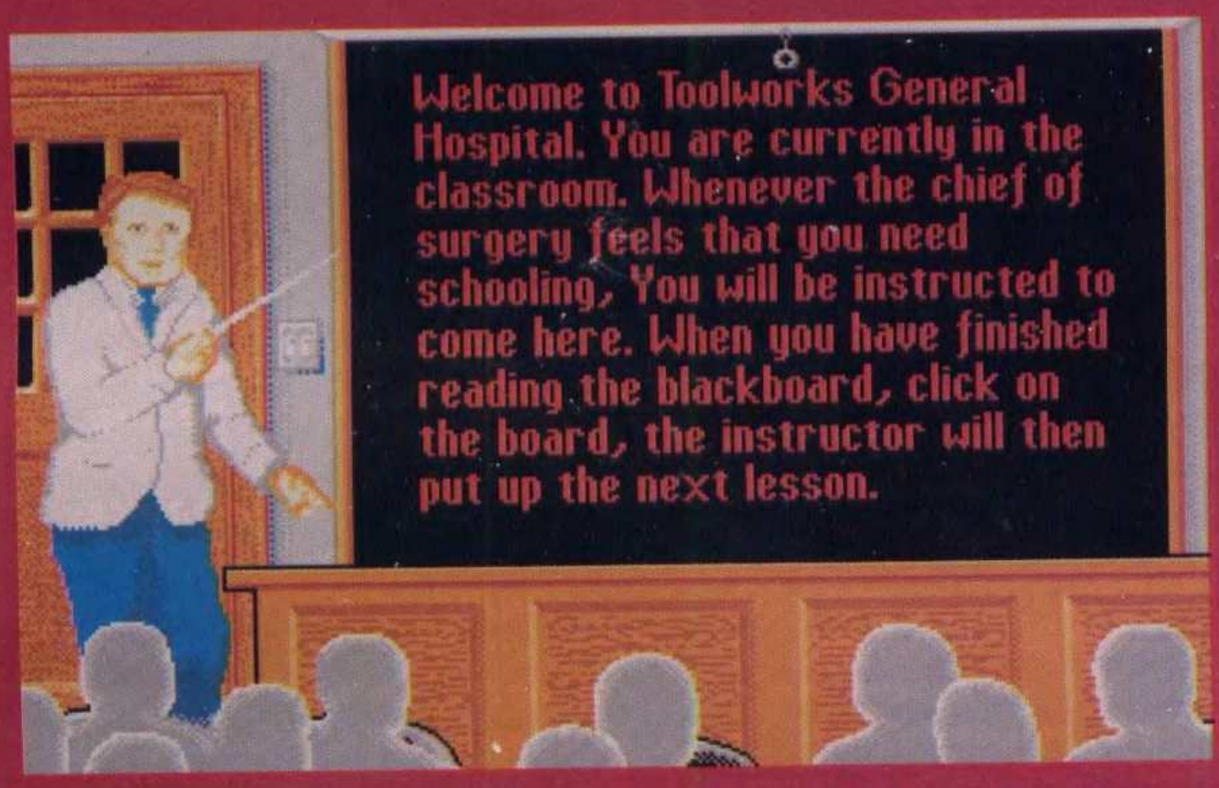
Prawidłową jego wartość najłatwiej zachowasz, gdy podłączysz wlew kroplowy (czyli popularną kroplówkę) z krwią (czerwona butelka z literą B). Obecnie z uwagi na AIDS, czy groźniejsze wirusowe zapalenie wątroby typu B, krew stosujemy w ostateczności. Ale to przecież tylko gra i nic takiego nie może się przydarzyć.

Teraz nareszcie możesz wziąć do ręki skalpel. Przeżegnaj się, nie dotknij sterylnymi rękawiczkami czoła, weź głęboki oddech i wykonaj pierwsze cięcie. Pamiętaj, że nie wolno Ci wyjść poza wyznaczone pole operacyjne. Cięcie musisz rozpocząć w lewym górnym rogu i kończysz je w prawym dolnym. Jeżeli po tym myślisz sobie, że już jesteś chirurgiem, to bardzo się mylisz. Odłóż skalpel i chwyć za leżące poniżej kleszczyki naczyniowe. Służą one do hamowania krwawienia z przeciętych naczyń krwionośnych. Musisz przypiąć tyle kleszczyków, ile jest krwawiących miejsc. Teraz koagulujesz (przypalasz) naczynia i możesz zdjąć kleszczyki. Następnie gąbką osuszasz plamy krwi. Weź haki (retractors), które służą do rozciągnięcia rany i użyj ich zgodnie z przeznaczeniem. Skóra zostaje rozsunięta na boki i uwidacznia się podskórna tkanka tłuszczowa.

Z tkanką tłuszczową postępujesz w identyczny sposób jak ze skórą. Nacinając ją nie możesz naciąć przez przypadek skóry, zawsze linia cięcia kolejnej tkanki musi być krótsza od poprzedniej.

Odsłania się mięsień skośny brzucha - zewnętrzny. Przecinasz go podobnie jak wcześniejsze tkanki, skośnie z lewego górnego rogu do prawego dolnego. Normalnie mięsień również krwawi (jest przecież obficie unaczyniony) i zazwyczaj przecina się go nożem elektrycznym. Jednak autorzy gry założyli, że ten mięsień nie krwawi. Następnie zobaczysz mięsień skośny brzucha - wewnętrzny. Jego włókna biegną w przeciwną stronę niż poprzednio. Dlatego tym razem wykonaj cięcie, od prawego górnego rogu do dolnego lewego.

Pod tym mięśniem znajduje się otrzewna. To właśnie z jej powodu, przed dobą antyseptyki, niemalże każde otwarcie brzucha kończyło się śmiercią. Najpierw skalpelem zeskrob trochę tłuszczu w lewym górnym rogu , następnie w tym samym miejscu natnij ją skalpelem. Pojawi się mała czarna dziurka. Dalsze cięcie skalpelem może się skończyć perforacją (przedziurawieniem) jelit, dlatego otrzewną natnij nożyczkami. Zrób to od dziurki do prawego dolnego rogu. Ponownie użyj haków.



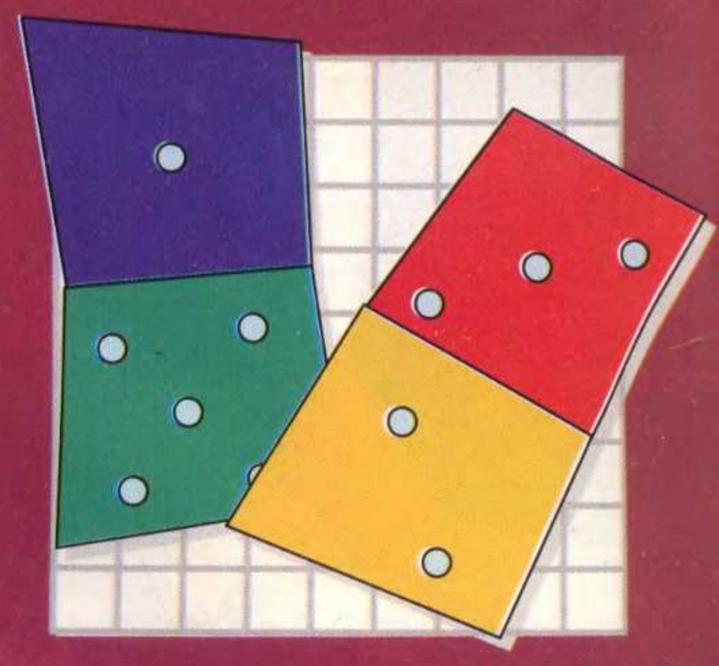
Widzisz, że w jamie brzusznej znajduje się płyn. Bierzesz jego próbkę (Sample) w probówkę z drugiej szufladki, żeby go odessać użyj ssaka (ma kształ litery S).

Uwidaczniają się jelita. Ręką wyciągnij fragment jelita grubego, a dokładniej kątnicę. Pod jelito podkładasz gazę z pierwszej szufladki. Następnie ręką wysuń następny fragment jelita i delikatnie wyciągnij wyrostek. Unieś go za pomocą kleszczy. Na jelicie grubym zobaczysz naczynia rozchodzące się od wyrostka robaczkowego, w kształcie odwróconej litery V.

Za pomocą skalpela natnij membranę (Mesoappendix) przymocowującą wyrostek do jelita. Zrób to pośrodku pomiędzy ramionami, wspomnianej wcześniej, litery V. Powstanie kolejna czarna dziurka (mam nadzieję, że nie masz jeszcze kompleksu czarnych dziur). Weź igłę z nitką i podwiąż za jej pomocą tętnicę znajdującą się na dnie otworu.

Następne kleszcze (lower clamps) załóż na dole lewego ramienia odwróconej litery V. Jeżeli przypiąłeś je w prawidłowym miejscu, Twoja asysta poinformuje Cię o tym. Trzecimi kleszczami (high clamps) zamknij naczynie nieco na prawo od rozwidlenia litery V. I w tym wypadku komunikat asysty poświadcza prawidłowość przypięcia.

Teraz skalpelem uwolnij wyrostek z łączącej go membrany (wykonaj nacięcie poniżej prawej części kleszczy unoszących wyrostek). Kolejne cięcie skalpelem wykonaj pomiędzy drugimi i trzecimi kleszczami. Wyrostek zostanie odcięty. Usuń kleszcze z jelita i odwróć je ręką. Zobaczysz wtedy miejsce po wyciętym wyrostku. Zaopatrz je szwem (jest to tak zwana "zetka"). Znowu ręcznie włóż jelito do jamy brzusznej.

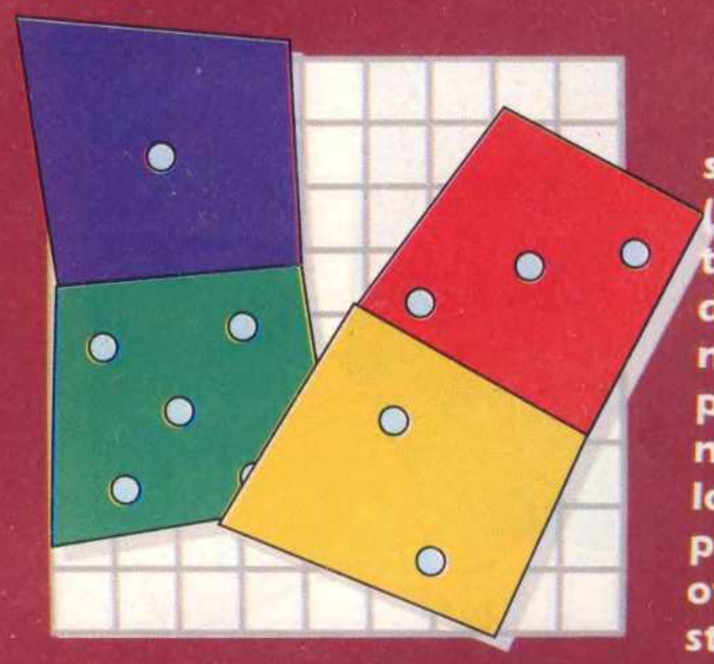


Zdejmij haki i zaszyj zamkniętą otrzewną (nie szyj zbyt gęsto, wystarczy szyć co dwa centymetry). W podobny sposób postąp z następnymi tkankami. Skóry nie zszywasz, lecz spinasz metalowymi klamrami (leżą one powyżej ssaka i mają kształt litery X).

W rzeczywistości szyje się nićmi, tyle tylko, że na przykład w Anglii zakłada się szwy kosmetyczne, a u nas tylko wyjątkowo - w przypadku gdy chirurg ma dobry humor, a na stole leży ładna dziewczyna. Co prawda istnieje urządzenie zwane staplerem, którym zszywa się skórę metalowymi zszywkami, podobnie jak kartki papieru, lecz koszty takiego szycia są dość wysokie...

Po zaszyciu wszystkich tkanek możesz wymienić w kroplówce butelkę z krwią na butelkę z solą fi-





zjologiczną lub glukozą (oznaczone literami S lub G). Teraz wyłącz dopływ gazu znieczulającego (Off) i sprawdź czy pacjent przeżył.

W czasie operacji opowiadaj sprośne kawały, podrywaj instrumentariuszkę, śpiewaj stare szlagiery - tak to mniej więcej wygląda na prawdziwej sali operacyjnej, chirurdzy są *nietypowymi* lekarzami, ale to naprawdę wspaniali ludzie.

Po szczęśliwym zakończeniu pierwszej operacji powracasz na oddział (a co myślałeś, że po wycięciu wyrostka jesteś już bohaterem i możesz spocząć na laurach lub na... Laurze - nic z tego). Rozpoczynasz diagnostykę kolejnych pacjentów. W pewnym momencie spotkasz chorego, którego objawy będą wskazywały na to, że cierpi on na tętniaka aorty. W tym wypadku również konieczna jest operacja.

Wybór asysty i przygotowanie do zabiegu jest analogiczne do Twoich wcześniejszych poczynań. Tyle tylko, że nacięć nie wykonujemy skośnie, lecz pionowo z góry w dół, w linii środkowej ciała i zamiast koagulować krwawiące naczynia podwiązujesz je nitką.

Po przecięciu skóry i tkanki tłuszczowej, dochodzisz do tak zwanej kresy białej. Jest to pasmo tkanki łączącej prawy i lewy mięsień brzucha. Tkanka łączna jest bardzo słabo unaczyniona i nie krwawi przy jej nacinaniu. Kresę białą również przecinasz skalpelem z góry ku dołowi, gdy rozsuniesz hakami oba mięśnie proste brzucha, zobaczysz otrzewną.

Otrzewna przypomina worek, w którym znajdują się jelita. Główna tętnica (czyli aorta) znajduje się za tym workiem. Dlatego, aby do niej dotrzeć, musisz najpierw przeciąć jego przednią ścianę (preperitoneum), postępując w analogiczny sposób jak w przypadku przecinania otrzewnej w operacji wyrostka robaczkowego (pamiętając tylko o kierunku góra - dół). Następnie ręcznie wyjmujesz jelita i kładziesz je na ścianę klatki piersiowej. Zabezpiecz teraz jelita przed ponownym wpadnięciem do jamy brzusznej za pomocą specjalnego koszyczka. Możesz już przeciąć tylną ścianę worka otrzewnowego. Odciągnij ssakiem płyn znajdujący się w jamie otrzewnej i ponownie użyj haków. Jeżeli postępowałeś prawidłowo, ujrzysz teraz tętniakowato poszerzoną aortę. Widzisz ją? ... To bardzo dobrze. Możesz przejść do następnego etapu operacji.

Hej !!! Jesteś tam jeszcze, nie zemdlałeś ?

Aorta rozgałęzia się na dwa duże naczynia - tętnice biodrowe. Weź kleszcze i przypnij je po kole. Pierwsze, u góry aorty, drugie na lewej tętnicy biodrowej (blisko rozwidlenia), trzecie na prawej tętnicy biodrowej, czwarte na tętnicy odchodzącej na środku widocznej części aorty (jest to tętnica trzewna). Jest to konieczne, gdyż przez aortę w ciągu sekundy przepływają olbrzymie ilości krwi. Najmniejsza nieszczelność oznacza szybką śmierć.

Ręką unieś nieco aortę (zostanie ona podwieszona na specjalnym podwieszeniu). Teraz musisz wykonać zastrzyk z heparyny (druga szufladka, strzykawka oznaczona literą H). Heparyna jest środkiem zapobiegającym krzepnięciu krwi w zamkniętych naczyniach.

Skalpelem możesz odciąć tętnicę trzewną, na powstałą rankę załóż szybko kleszczyki naczyniowe, i podwiąż ją. Możesz już rozciąć aortę (teraz już wiesz po co używałeś kleszczy). Rozpoczynasz od góry, nieco poniżej górnych kleszczy i kończysz na dole, powyżej rozwidlenia.

Hakami rozciągnij ścianki aorty i ręką wyciągnij widoczny tam skrzep. Weź protezę naczyniową (ma kształt spodenek) znajdującą się w drugiej szufladce i umieść ją wewnątrz rozciętej aorty. Nadchodzi najtrudniejszy moment w całej operacji. Szczelnie zszyj nićmi poszczególne części ze sobą ("nogawki spodenek" do tętnic biodrowych, a "pasek" do górnej części aorty). Pamiętaj, aby szyć dookoła. Teraz ręcznie pociągnij nitki i pasujące fragmenty zbliżą się do siebie. W pewnym momencie, na protezie aorty pojawi się niewielka, czerwona plamka. Postąp z nią tak, jak z innymi krwawieniami (kleszczyki naczyniowe + podwiązanie).

Zdejmij haki z aorty i bardzo szczelnie zszyj ścianę aorty (jeden szew pod drugim). Teraz zmów jakąś litanię i odepnij poszczególne kleszcze. Jeżeli szycie było prawidłowe, to nic się nie stanie, w przeciwnym razie natychmiast zobaczysz w brzuchu parę litrów krwi (słabo Ci?).

No jak, pacjent żyje? W takim razie możesz powoli kończyć. Ściąganie haków i zszywanie poszczególnych warstw przeprowadzasz w znany już sposób. Wymień kroplówkę i wyłącz dopływ gazu usypiającego.

Teraz nagroda, otrzymujesz certyfikat, który zezwala na wykonywanie zawodu chirurga. Czy jesteś szczęśliwy? Tak, to dobrze, bo to już koniec gry.

Darek Bujalski

Literatura:

"Stulecie chirurgów", J. Thorwald, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1989 r.

"Historia medycyny" pod redakcją T. Brzezińskiego, PZWL, Warszawa 1988 r.

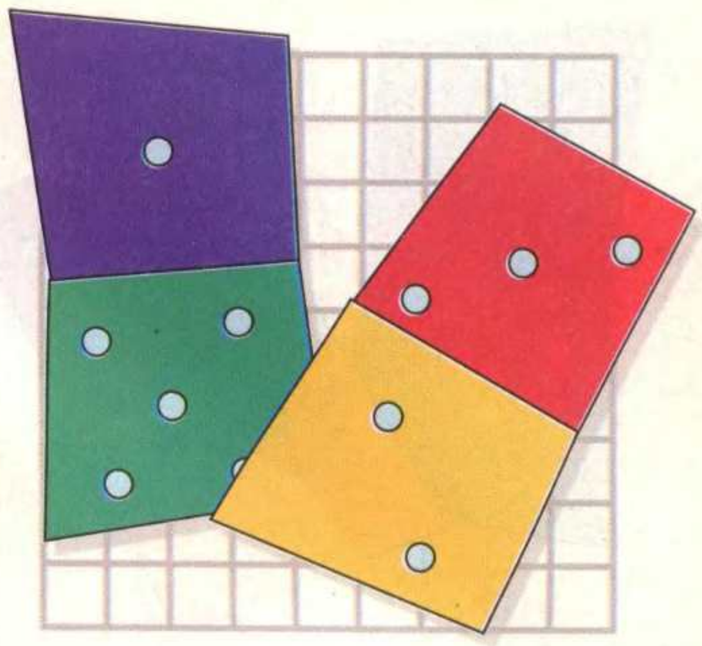
LIFE AND DEATH

Animated Pixels 1991
Symulacyjna
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	70%
Dźwięk	50%
Grywalność	80%
Pomysł	90%
Ogółem	75%



AIR BUCKS



Oprawa graficzna to głównie mapy, dosyć dobrze zrealizowane (pod warunkiem, że mamy kolorowy monitor). Dość dobra muzyczka (nawet "wpada w ucho"), dobry poziom realizacji scenariusza gry oraz łatwa obsługa (mysz i klawiatura - rozwijalne menu), wszystko to sprawia bardzo dobre wrażenie.

Grę rozpoczynamy w 1946 r. - powstała wtedy firma lotnicza Air Bucks, dysponująca na początku kapitałem 100 tys. USD oraz jednym (!) samolotem - Dakota DC-3. Naszym zadaniem jest stworzenie imperium lotniczego w ciągu najbliższych 40 lat oraz pozostawienie daleko w tyle trzech konkurencyjnych firm.

Do obowiązków dyrektora firmy Air Bucks należy m.in.:

1. Prowadzenie negocjacji o prawa do lądowania w różnych miastach, ważny jest tutaj odpowiedni wybór, bazą firmy jest Miami.
2. Tworzenie połączeń lotniczych między miastami, w których firma uzyskała zezwolenie na korzystanie z miejscowego lotniska.
3. Wyznaczanie cen biletów na trasach (pierwsza klasa, klasa ekonomiczna, przewóz ładunków).
4. Wyznaczanie wysokości kosztów okresowych przeglądów samolotów.
5. Zmiany stopnia komfortu oferowanego przez firmę podczas przelotów w jej samolotach.
6. Zakup pojawiających się nowych typów samolotów (na początku gry dostępne są tylko DC-3 i DC-4, w 1947 r. pojawia się DC-6, później...) oraz sprzedaż wysłużonych egzemplarzy.

GDY TYLKO POJAWIŁA SIĘ GRA AIR BUCKS, ZACZĘŁY KRĄŻYĆ NA JEJ TEMAT DOSYĆ DZIWNE OPOWIEŚCI - MIAŁA BYĆ LOTNICZĄ WERSJĄ LEGENDARNEJ JUŻ GRY, RAILROAD TYCOON. NIC WIĘC DZIWNEGO, ŻE AIR BUCKS WZBUDZIŁA DUŻE ZAINTERESOWANIE WŚRÓD MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNO-HANDLOWYCH.

Oczywiście istnieje opcja operacji bankowych (pobieranie lub spłata pożyczek, sprzedaż lub wykupienie własnych akcji). Należy śledzić wysokość wpływów z przelotów na określonych trasach i odpowiednio reagować (najczęściej zmianą cen biletów) na wahania w wielkości przewozów.

Dodatkowymi "atrakcjami" są niespodziewane strajki obsługi lotnisk, występujące mgły, zmiany cen ropy...

Gra zaczyna nas wciągać, wygląda na ciekawą i dobrze zrobioną. Niestety, podstawową jej wadą jest czas gry - jedynie na początku każdego miesiąca można rozpocząć nowe negocjacje, zakupić samoloty, wyzna-

CHAOS ✳ ENGINE

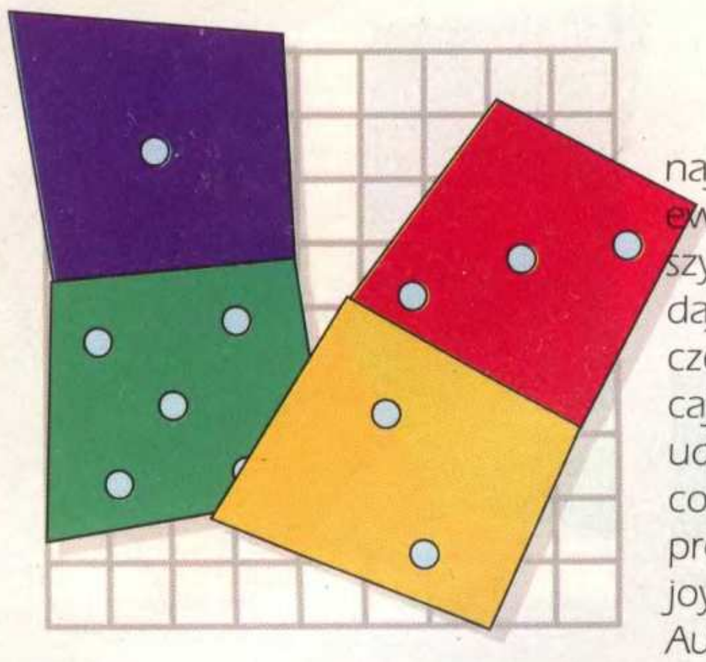
PEWIEN SZALONY WYNALAZCA ZBUDOWAŁ (JAK TO W PRZYPADKU SZALONYCH WYNALAZCÓW BYWA) POTĘŻNĄ MASZYNĘ. NIESTETY PIERWSZYM PRZEJAWEM DZIAŁALNOŚCI TEGO WYNALAZKU BYŁ BUNT - MASZYNA ZWRÓCIŁA SIĘ PRZECIWKO SWOJEMU STWÓRCY. W ŚWIAT RUSZYŁY HORDY POTWORÓW POCHODZĄCYCH Z SAMEGO ŹRÓDŁA CIEMNOŚCI.



JEDYNYM SPOSOBEM NA POWSTRZYMANIE TEJ INWAZJI JEST ZNISZCZENIE MASZYNY CHAOSU. W DROGĘ MOŻE WYRUSZYĆ TYLKO DWÓCH ŚMIAŁKÓW. NIE JEST TO ŁATWA WYPRAWA, CZEKA ICH WIELE PRZECIWNOŚCI, ALE TYLKO W NICH NADZIEJA... JEŻELI ZAWIODĄ, NA ŚWIECIE ZAPANUJE CHAOS.

Grupa Bitmap Brothers ma na swoim koncie wiele przebojów, choćby Xenon Megablast 1 i 2, Magic Pockets, Speedball 1 i 2, czy "boską" grę Gods. Regularnie pojawiają się na rynku ich nowe realizacje, zadziwiające oryginalnymi pomysłami i wysokim poziomem wykonania. Także Chaos Engine jest niewątpliwie przebojem, bardzo dobrą grą zręcznościową.

Sterowanie grą odbywa się przy pomocy joysticka. Animacja jest płynna, postacie reagują



najlepiej SPACE BAR lub ENTER, ewentualnie prawy przycisk myszy. Czterdziestoletni okres gry daje około 40 godzin takiego czekania, nie jest to zbyt zachęcająca perspektywa... Pewnym udoskonaleniem, które "wypracowałem" podczas własnych prób "oswojenia gry", jest użycie joysticka, mającego przełączalny AutoFire - jest to chyba jedyna gra strategiczno-handlowa wymagająca takiego "sprzętu"!

Z uwagi na długi czas gry, pewnym nieporozumieniem wy-









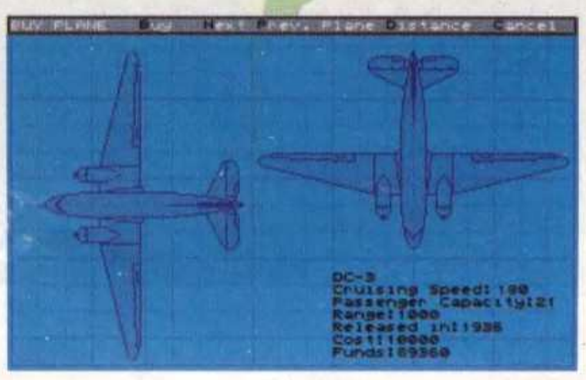
AIR BUCKS

Impressions 1992
Strategiczno-handlowa
Amiga, Atari ST

Grafika	60%
Dźwięk	60%
Grywalność	50%
Pomysł	85%
Ogółem	65%

daje się możliwość grania w 2, 3 lub 4 osoby - można już wyobrazić sobie drzemiących przed monitorem graczy, chyba że będą się zmieniali przy "naciskaniu klawisza".

Znalazłem jeszcze jedną słabą stronę tej gry. Jest nią blokowanie swobodnego korzystania z



wypracowanych zysków, można tylko brać pożyczkę, kupować lub sprzedawać... - wyłącznie własne akcje! Oczywiście należy inwestować w rozwój własnej linii lotniczej, ale ile można w końcu nabyć samolotów?

Mimo tych wad warto się z grą zapoznać, powinni to zrobić przynajmniej fanatycy "handlówek". Jednak osoby spodziewające się podobnej rewelacji, jak Railroad Tycoon, czeka niemiłe rozczarowanie. Gra Air Bucks nie jest szczytowym osiągnięciem firmy Impressions, zmarnowano bardzo dobry pomysł, może następna wersja tej gry będzie lepsza?

Jacek Ilczuk



AIR BUCKS

czyć nowe linie i zareagować na ewentualne wahnięcia cen ropy zmianą cen biletów i to by było właściwie wszystko!

Potem możemy już tylko CIERPLIWIE czekać na koniec miesiąca. Trwa to (przy opcji Turbo, na innych znacznie dłużej) ok. 5 minut, pod warunkiem, że wciskamy jakiś klawisz -

CHAOS ENGINE

błyskawicznie. Pewne trudności sprawia poruszanie się i strzelanie po przekątnych. Umiejętności specjalne ujawniają się przy dłuższym przytrzymaniu przycisku Fire.

Mogą grać dwie osoby (na zasadzie współpracy, a nie rywalizacji). W przypadku wyboru jednoosobowej opcji gry, drugim zawodnikiem steruje komputer.

Grę rozpoczynamy od wyboru "grupy uderzeniowej":

Brigand (2750) - ma średni poziom zdolności, ale jest doskonałym zabójcą, choć nie dorównuje takim "maszynom do zabijania", jak Thug, czy Navvie. Używa karabinu o dużym zasięgu. Dodatkowe umiejętności to: Attract, Molotov i Shot Burst.

Gentleman (2500) - nie posługuje się brutalną siłą, można powiedzieć, że zabija z wdziękiem (klasyczny przedstawiciel wyższych sfer). Używa miotacza, może atakować stojące "w drugiej linii" potworki. Inne zalety: Attract, Map, Party, Repellent.

Mercenary (2750) - wszechstronnie uzdolniona postać, choć na niższym poziomie niż Brigand. Uzbrojony w karabin maszynowy, dodatkowe umiejętności: Bomb, First Aid, Mines.

Navvie (3000) - jest chyba najlepszym najemnikiem (pod względem "siły rażenia") - posiada przenośne działko! Niestety szybkość przemieszczania się i (w szczególności!) myślenia, nie są jego najmocniejszymi stronami. Dodatkowo: Dynamite, Shot Burst.

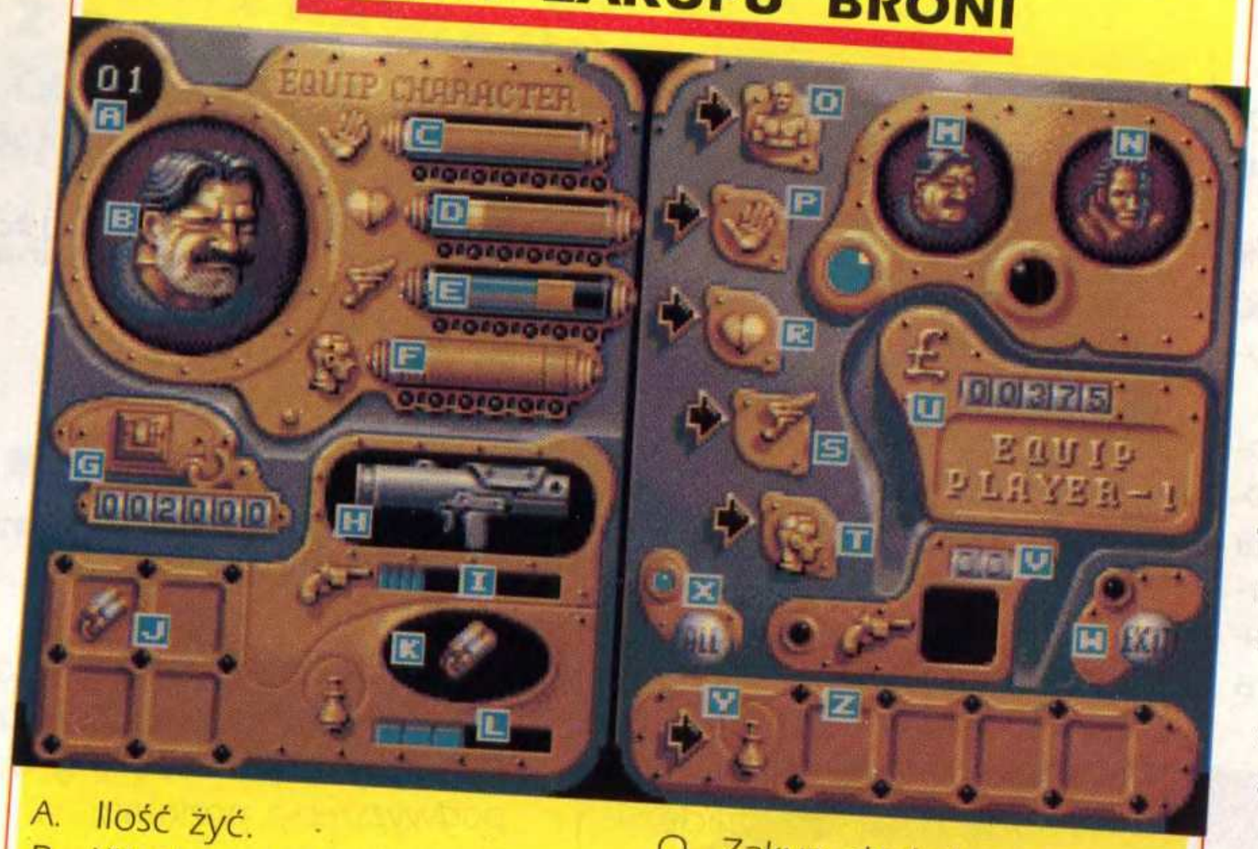
Preacher (2500) - najbardziej inteligentny z najemników, ale jednocześnie osobnik, któremu najmniej można ufać. Posiada dobrą broń, jednak jego umiejętności utrzymania się przy życiu nie należą do najlepszych - ginie dosyć szybko. Inne umie-

PANEL KONTROLNY



1. Ilość żyć.
2. Poziom sił życiowych
3. Dodatkowe umiejętności. ■ zielony - stan aktualny, ■ żółty - możliwy poziom.
4. Ilość "punktów węzłowych" do zestrzelenia.
5. Stan gotówki.
6. Zdobyte punkty.

EKRAN ZAKUPU BRONI



A. Ilość żyć.
B. Wygląd postaci.
C. Poziom umiejętności.
D. Poziom sił życiowych.
E. Prędkość poruszania się.
F. Inteligencja.
G. Pieniądze.
H. Broń.
I. Siła ognia.
J. Umiejętności specjalne.
K. Aktywna dodatkowa umiejętność.
L. Poziom umiejętności specjalnych.
M. Gracz nr 1.
N. Gracz nr 2.
O. Zakup dodatkowego życia.
P. Zwiększenie poziomu umiejętności.
R. Wzrost sił życiowych.
S. Zwiększenie szybkości.
T. Podniesienie poziomu inteligencji.
U. Wybrany zakup, cena.
V. Zwiększenie siły ognia.
W. Wyjście.
X. Dokonanie zakupu przez komputer.
Y. Podwyższenie poziomu umiejętności specjalnych.
Z. Zakup nowych umiejętności.

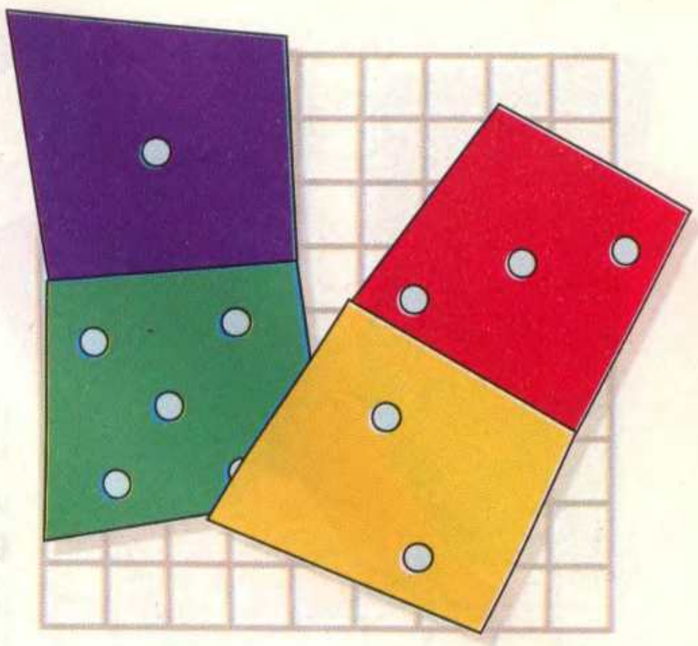
CHAOS ENGINE

Najlepiej tworzyć uzupełniające się pary, np. "intelektualista" i "osiłek".

Ekran gry podzielony jest na dwie części: obraz terenu oraz panel kontrolny (patrz tabela).

Aby dotrzeć do Maszyny Chaosu należy przejść przez cztery światy - **The Forest**, **The Workshops**, **Fortesque Mansion** oraz **The Cellars**. Każdy z nich dzieli się na cztery poziomy.

Podział ten jest bardzo podobny do tego z gry Gods, również tutaj można wzbogacić arsenał oddziału, podnieść poziom umiejętności oraz zakupić broń po każdym drugim i czwartym poziomie.



Wspaniałym rozwiązaniem jest zmienność labiryntu - można wybrać jedną z wielu dróg, jednak po dokonaniu wyboru inne stają się niedostępne.

Chaos Engine to doskonała strzelanina, wymaga nie tylko umiejętności operowania joystickiem. Należy używać także głowy (i to nie do rozbijania ścian!). Fascynująca i pełna niespodzianek przygoda...









jednak nadrabia dobrymi chęciami i brutalną siłą. Jego dubeltówka ma dużą siłę ognia, stosuje chyba amunicję na słonie! Potrafi także: Air Burst, Molotov.

jętności: First Aid, Freeze, Map, Shield.

Thug (3000) - powolny, nie jest rewelacyjnie wyszkolony,

Ekran zakupu zawiera także szczegółowe informacje o danej postaci (zobacz w tabeli)

Każdy świat zamieszkują charakterystyczni dla niego mieszkańcy: kamienne potwory, działa, giganty, jaszczurki... Oprócz "zwykłych" przeciwników, można zetknąć się także z taką niespodzianką, jak lustrzane odbicia sterowanych postaci (najtrudniej jest pokonać samego siebie!).

Zanim otworzymy wyjście do kolejnego poziomu należy zestrzelić określoną liczbę "punktów węzłowych".

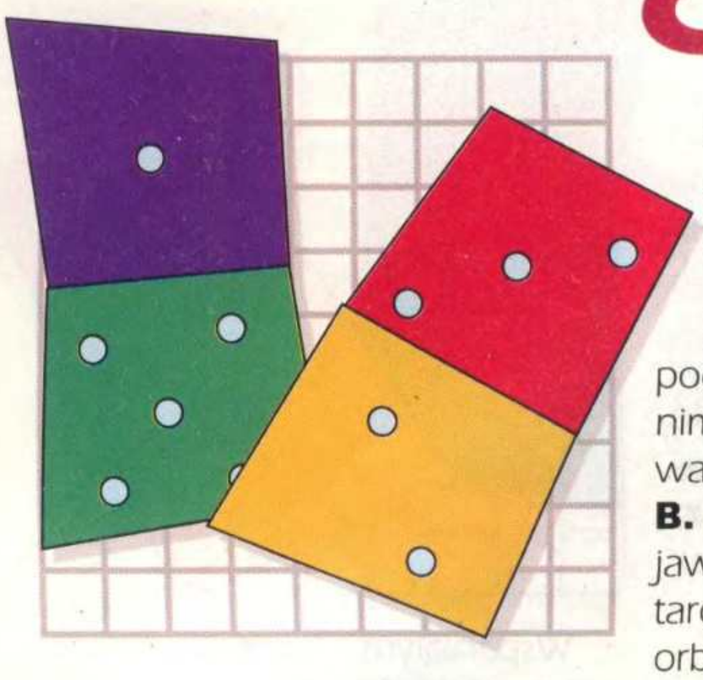
Jacek Iiczuk

CHAOS ENGINE

Bitmap Brothers 1992-93
Zręcznościowa
Amiga, Atari ST

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	95%
Pomysł	95%
Ogółem	90%

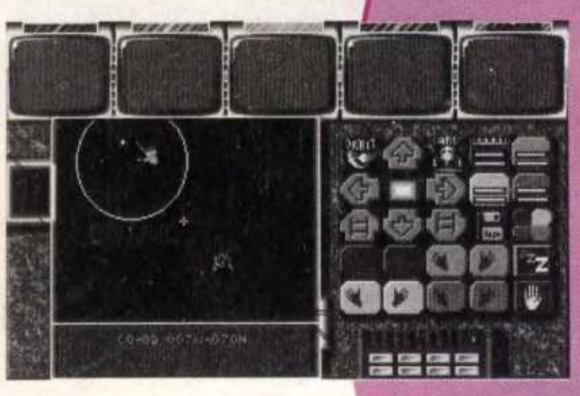
C A P T I V E



Bohater został uwięziony na stacji kosmicznej. Tylko umiejętne zastosowanie znalezionego "notebooka" pozwoli mu wyjść obronną ręką z opresji. Przy jego pomocy może sterować statkiem kosmicznym Swan i znajdującą się na nim czwórką robotów.

Przed rozpoczęciem ataku na stację kosmiczną, należy zbadać i zniszczyć kosmiczne bazy, broniące do niej dostępu. Każda z nich ma odmienny wygląd i strukturę, ale wszystkie są zamieszkane przez wrogo nastawionych Obcych.

Konsola sterująca podzielona jest na kilka części:



A. Ekran główny.

- mapa Galaktyki (można tutaj wyznaczać punkt docelowy dla statku kosmicznego, [Undo] - wskazuje miejsce aktualnego położenia Swana),
- obraz terenu widziany oczami dowódcy grupy (podczas penetracji baz kosmicznych); roboty "zielony" i "niebieski" mają oczy o strukturze zbliżonej do owada, dlatego obraz przez nie przekazywany jest niewyraźny - lepiej wybrać dowódcę spośród pozostałych dwóch członków załogi.

Dowódca robotów potrafi podnosić przedmioty i rzucać nimi, może także do walki używać źródeł energii.

B. Ekran informacyjny - pojawiają się tutaj komunikaty (dotarcie na miejsce, wejście na orbitę, lądowanie...) oraz informacje o przedmiocie, który właśnie trzyma w ręku przywódca grupy.

C. Ekrany obsługi wyposażenia (kolejno dla czerwonego, zielonego, żółtego, niebieskiego robota oraz dla kamery). Kliknięcie na kolorowej listwie powoduje wyświetlenie danych odpowiedniego członka grupy.

D. Ekran kontroli monitora.

E. Aktywizator wyposażenia (5)-(') - z klawiatury głównej.

F. Panel kontrolny.

1. Obrót w lewo podczas penetracji bazy lub rozkaz wejścia na orbitę wyznaczoną przy pomocy kursora (na mapie) [7] - z klawiatury numerycznej.
2. Naprzód [8], przy użyciu prawego przycisku myszy można przesuwać ruchome fragmenty ścian.
3. Obrót w prawo w bazie, albo rozkaz lądowania na wybranej planecie lub księżycu (na mapie) [9].
4. Przesunięcie grupy w lewo [4].
5. Przesunięcie grupy w prawo [6].
6. Wejście na pokład lądownika w bazie lub oddalenie przy aktywnej mapie Galaktyki [1].
7. Cofnięcie się grupy [2].
8. Zbliżenie na mapie [3].

a. Robot "czerwony", dwie linie przedstawiają przybliżony, aktualny stan zdrowia (górna) i energii (dolna) członka grupy - spis posiadanych przedmiotów [F1] - dostępne są także informacje:
   - Health - stan zdrowia.
   - Hit - Points - odporność na trafienia.
   - Drainage - zużycie.

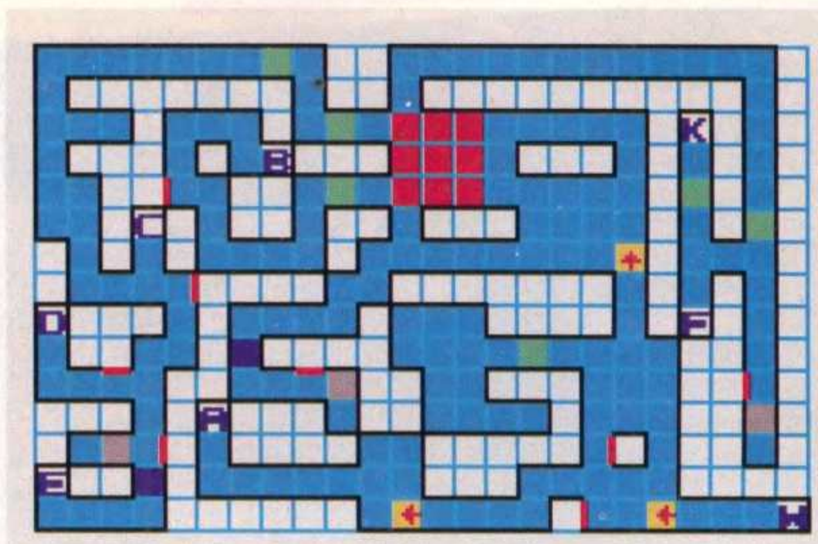
b. Robot "zielony" - [F2].

c. Robot "żółty" - [F3].

d. Robot "niebieski" - [F4].

Można zamieniać miejsca w szyku, wybierać dowódcę grupy, a także sprawdzać aktualność informacji.

e. Ikona operacji dyskowych - [F6], [F7] i [Clr Home].





f. Informacje o całej drużynie:
   - dane osobowe,
   - niesione przedmioty, informacje o uszkodzeniach.

g. Odpoczynek [Y].

h. Pauza [Insert].

i (j, k, l). Przedmioty niesione w dłoniach przez roboty, możemy zmieniać miejsce ich lokalizacji (LMB), albo użyć w walce - (RMB).

DANE OSOBOWE.

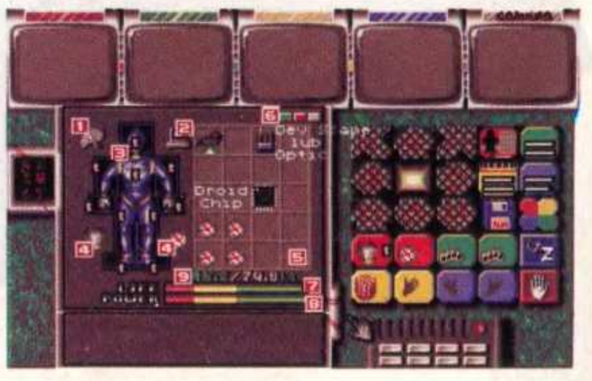
Cechy osobowe:

- Experience (doświadczenie) - nabywane podczas eksploracji podziemi, można je wymieniać na umiejętności. Po wybraniu dowolnej umiejętności dowiemy się, ile punktów doświadczenia potrzebujemy do podwyższenia poziomu.
- Dexterity (zręczność) - wyższy poziom zręczności - większa skuteczność w walce.
- Vitality (żywotność) - odporność na ciosy.
- Wisdom (mądrość) - umiejętność zdobywania doświadczenia.
- Health (zdrowie) - aktualny stan, dokładne dane.
- Total health - podsumowanie stanu wszystkich części organizmu.

Umiejętności.

Na początku gry są to tylko Robotics (ogólne) i Brawling (walka wręcz) na poziomie 1. Później pojawiają się następne: Swords, Handguns, Rifles, Laser, Cannon, Spraygun.

PRZEDMIOTY/USZKODZENIA.



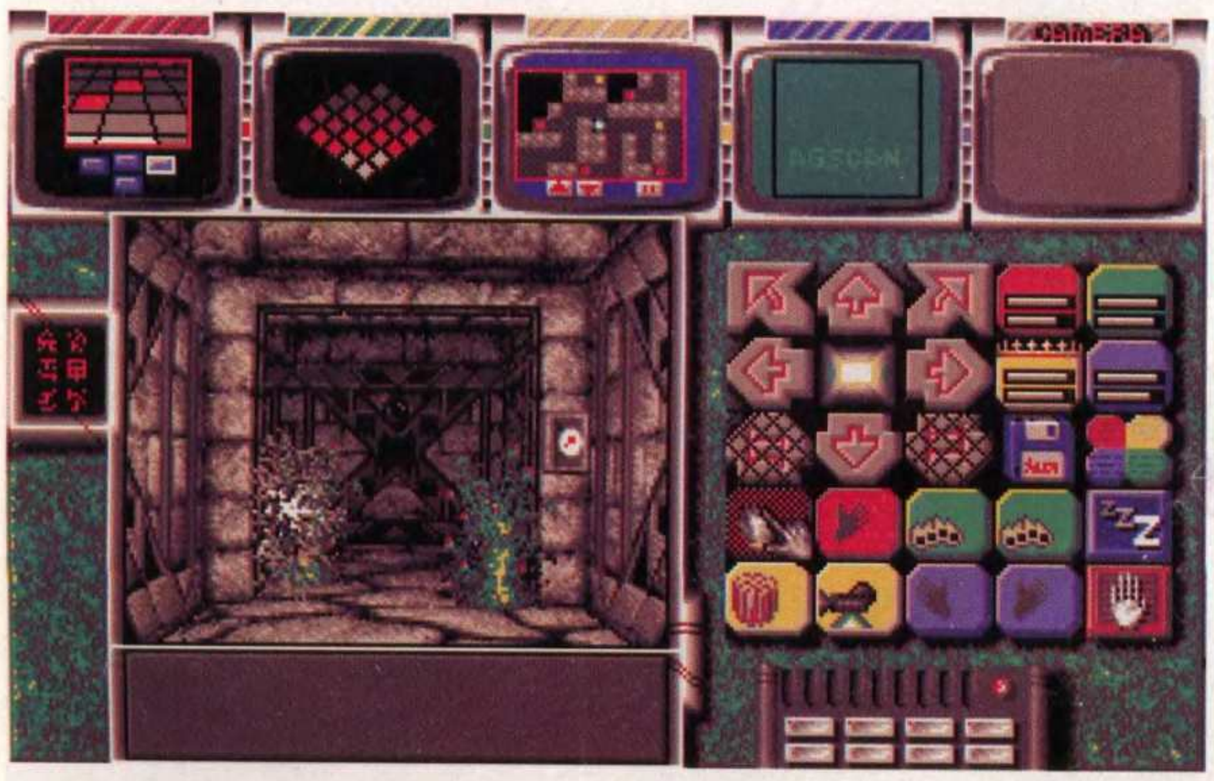
1. Mózg - tutaj umieszczamy "Droid Chip".



CAPTIVE NAWIĄZUJE DO KLASYKI GIER PRZYGODOWYCH Z RODZINY ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. JEDNAK ZAMIAST W KRAINĘ FANTASY, PRZENOSIMY SIĘ W DALEKI KOSMOS.

CAPTIVE

2. Komputer - a tutaj wyposażenie - "Dev Scope", "Optic".
3. Stan poszczególnych części ciała.
4. Niesione w dłoniach przedmioty.
5. Zawartość "plecaka".
6. Przełącznik ekranów informacyjnych: Health, Hit-Points, Drainage.
7. Ogólny poziom zdrowia (Life).
8. Poziom zapasów energii (Power).
9. Ciężar niesionych przedmiotów i maksymalny "udźwig".



Pierwsza baza jaką ma spenetrować grupa jest stosunkowo prosta do przejścia. Dlatego należy ją wykorzystać do dokładnego zapoznania się z możliwościami komputera sterującego, do zdobycia doświadczenia i wyposażenia grupy w podstawowy sprzęt. W następnych bazach zwiększa się tylko poziom trudności. Zadanie jest podobne - trzeba spenetrować teren labiryntu, znaleźć komputer i hasło dostępu do sondy kosmicznej (która wskazuje położenie kolejnej bazy) oraz zniszczyć generator.

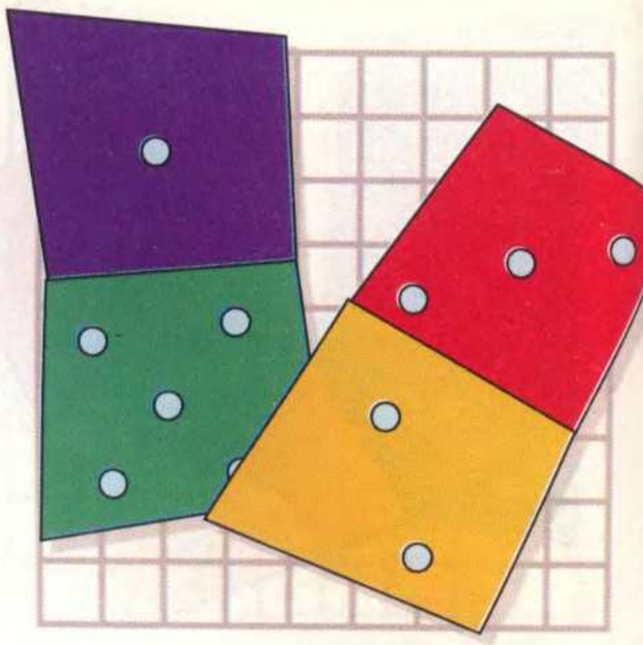
Pierwszy labirynt (baza nr 0) znajduje się na planecie Butre (008W-072N) - migający punkt na mapie Galaktyki. Dla dokładnego wskazania orbity na jaką ma wejść Swan, należy wykonać zbliżenie tego rejonu, kliknąć na "dużym białym punkcie" i skorzystać z przycisku 1 (panel kontrolny).

Gdy statek kosmiczny będzie pokonywał wyznaczoną trasę, warto nadać imiona robotom. W tym momencie każdy z nich posiada tylko "Droid Chip", który należy "umieścić" na ikonie mózgu. Po nadaniu imienia zostaną wyznaczone współczynniki Dexterity, Vitality, Wisdom i drużyna jest już gotowa do walki.

Po wejściu na orbitę planety Butre należy uruchomić system lądowania (ikona 3 - panel kontrolny).

* Nie należy wchodzić do wody, jest bardzo toksyczna i spowoduje poważne uszkodzenia.

Wejście do bazy zamykają charakterystyczne drzwi, obok nich znajduje się informacja jak je otworzyć - kliknięcia na niebieskich trójkątach w rogach - lewy górny, lewy dolny, prawy górny, prawy dolny (należy zapamiętać kombinację, będzie potrzebna podczas ucieczki z bazy). Po wejściu do bazy drzwi zamykają się i blokują. Dopiero po wykonaniu zadania można będzie ponownie je otworzyć.



* Polecam rysowanie własnego planu labiryntu.

Zaraz za wejściem znajduje się krótki korytarz. Trzeba zabrać znajdującą się tam wiadomość i materiały wybuchowe. Po dojściu do końca korytarza należy pchnąć ruchomy fragment ściany (charakterystyczne "kulki" przy podłodze) - klikamy (RMB) na ikonie 2 (panel kontrolny).

* Nie należy popychać tej samej ściany kilkakrotnie (tylko do momentu, gdy otworzy się przejście do dalszej partii labiryntu), ponieważ może to spowodować zablokowanie dalszej drogi.



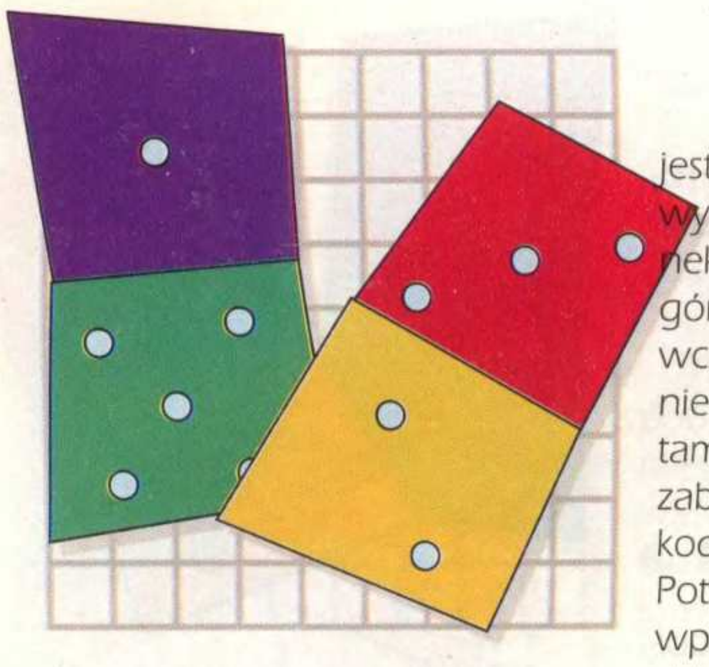
W labiryncie znajdują się Obcy, po ich pokonaniu zbieramy użyteczne przedmioty (najczęściej w postaci gotówki). Bardzo skuteczną formą ataku jest zwabienie Obcych do miejsca, gdzie znajdują się drzwi lub opuszczająca się "kurtyna" - siła uderzenia drzwi jest bardzo duża. Walczą tylko postacie znajdujące się w pierwszej linii. Użycie osobników z drugiej linii spowoduje zaatakowanie robotów należących do grupy!

Poza wrogo ustosunkowanymi do załogi Swana grupami Obcych, w bazie znajdują się także sklepy z całkiem miłą obsługą. Wykorzystujemy je w następujący sposób:

1. Kupujemy (Buy Item) dodatkowe wyposażenie grupy, warto kupić każdy "Dev Scape" i "Optic", na jaki nas stać oraz zapoznać się z ich działaniem. Później możemy odsprzedać je po cenie zakupu, pod warunkiem, że wchodzą w skład towarów sklepu.
2. Sprzedajemy (Sell Item) - wkładamy sprzedawaną rzecz do ręki kupca, jeżeli kupiec twierdzi, że nie prowadzi sprzedaży takich przedmiotów - zaproponowana cena nie pokryje rzeczywistej wartości naszego "towaru".
3. Reperujemy wyposażenie (Fix Item) - za określoną cenę można zlecić naprawę zużytego przedmiotu.
4. Naprawiamy uszkodzenia robotów (Fix Player) - kolor wskaźnika odpowiada kolorowi postaci robota kliknięciem; zlecamy wykonanie usługi albo z niej rezygnujemy (Skip).
5. Możemy zdeponować pieniądze - wszystkie sklepy w bazie mają wspólne "połączenie rachunkowe", oczywiście przed wysadzeniem generatorów należy odebrać depozyt.

* Jednym z pierwszych zakupów, jaki należy zrobić, jest nabycie 3-4 kul (Ball) dla każdej z dwóch postaci idących w pierwszej linii.

* Bazę trzeba przeszukiwać bardzo dokładnie, zaglądać we

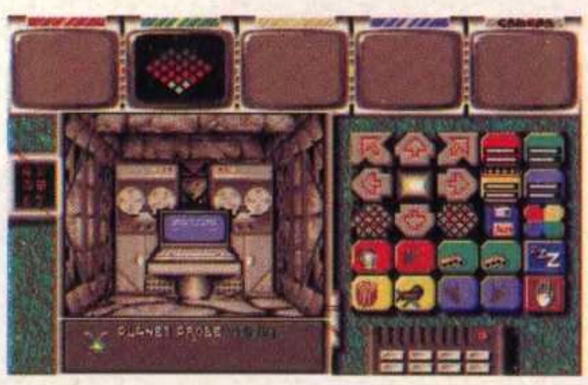


wszystkie zaułki, otwierać wszystkie napotkane w ścianach nisze.

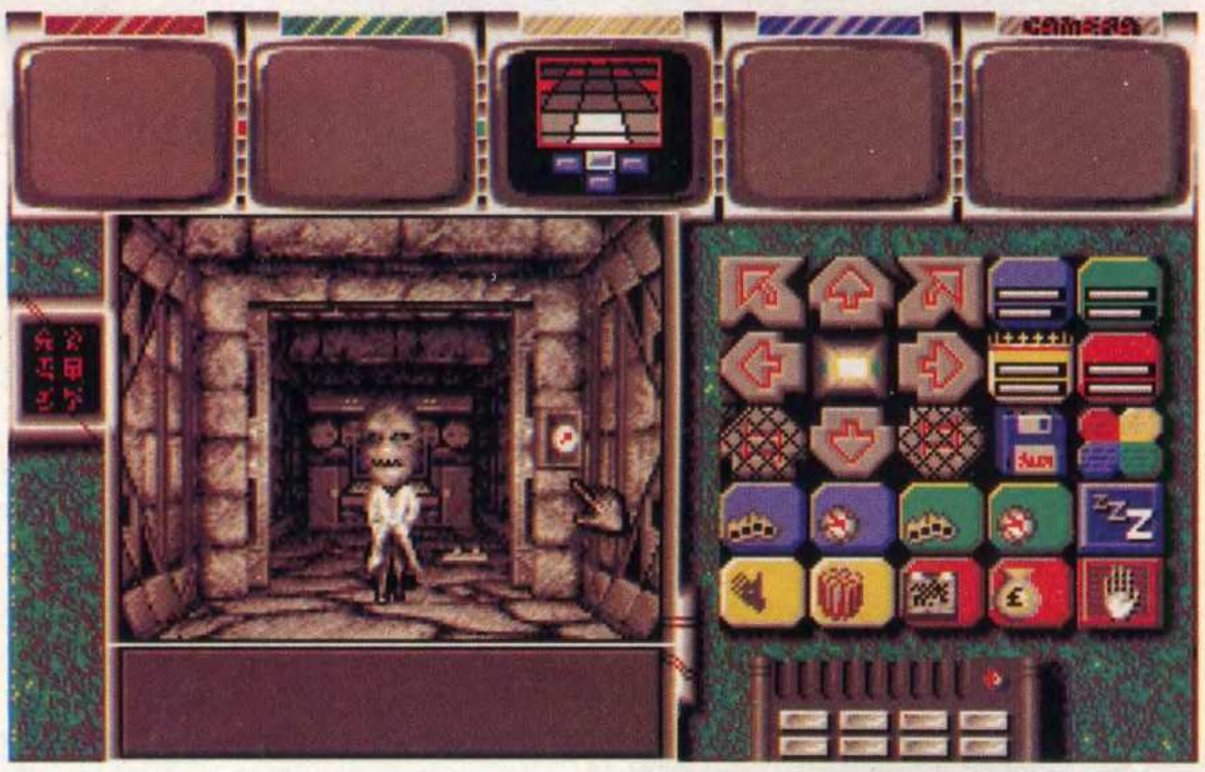
* Punkty doświadczenia zdobyte w pierwszej bazie najlepiej przeznaczyć na powiększenie umiejętności "mordobicia" (Brawling).

Urządzenia takie jak "Dev Scope", czy "Optic" są bardzo przydatne. Uaktywniamy je umieszczając na ikonie komputera (ekran posiadanych przedmiotów), z użyciem odpowiedniego klawisza aktywizatora sprzętu. Niestety, tego typu wyposażenie powoduje znaczny ubytek energii osobnika, który je uruchomił (aż do całkowitego wyczerpania). Energię uzupełniamy przez użycie baterii, albo podłączając się do źródeł zasilania znajdujących się tuż nad podłogą w bazie. Dotykając kontaktu ręką przywódcy, ładujemy ją i podłączamy do korpusu robota - rozpocznie się automatyczne ładowanie. Nie należy dotykać wtedy innych części ciała lub posiadanych przedmiotów, bo zostaną uszkodzone!

Głównym zadaniem grupy jest zniszczenie bazy poprzez wysadzenie generatorów - ładunek wybuchowy wrzucamy w górną część urządzenia. Jednak wcześniej należy poznać położenie następnej bazy, zatem chwytamy "szalonego naukowca" i zabieramy mu notes z zapisanym kodem dostępu do komputera. Potem odszukujemy komputer i wprowadzamy to hasło - wejdziemy w posiadanie sondy kosmicznej (Planet Probe). Po powrocie na orbitę należy "wrzucić" sondę w mapę Galaktyki - wskaże nam położenie następnej bazy.







Sprzęt	A	B	C	D	E	F	Cena
Battery							
Basic	-	-	+	+	-	-	5099
II	+	-	-	+	+	+	10099
III	+	-	+	-	+	-	15099
IV	+	-	-	+	-	-	20099
V	+	+	-	+	+	-	25099
VI	-	+	-	-	+	+	30099
VII		+	+	+	-	-	-
35099							
Super	+	+	+	+	+	+	40099
Explosives	+	+	+	+	+	+	100
Dev Scape							
Basic	+	-	-	-	+	+	900
II	+	+	-	-	+	-	1900
III	-	+	-	+	-	+	2900
IV	+	-	-	+	-	-	3900
V	+	+	-	-	+	-	4900
VI	-	+	-	+	-	-	5900
VII	-	-	-	+	+	+	6900
Super	+	+	+	+	+	+	7900
Optic							
Basic	+	-	+	-	+	+	600
II	-	+	+	-	-	-	640
III	+	-	+	-	+	-	680
IV	+	+	-	+	+	-	720
V	+	-	-	+	-	+	760
VI	+	-	+	+	-	-	800
VII	+	+	+	-	-	-	840
Super	+	+	+	+	+	+	880
Camera	+	+	+	+	+	+	1200
Ammunition							
20mm	+	+	+	+	+	+	20
45mm	+	+	+	+	+	+	50
50mm	+	+	+	+	+	+	300
Cartridges	+	+	+	+	+	+	400
20mm Auto	+	+	+	+	+	+	500
45mm Auto	+	+	+	+	+	+	600
50mm Auto	+	+	+	+	+	+	800
A51Missiles	+	+	+	+	+	+	1989
Shells	+	+	+	+	+	+	1500
Laser Pack	+	+	+	+	+	+	1000
Sonic Pack	+	+	+	+	+	+	1500
Mine	+	+	+	+	+	+	400
Ball	+	+	+	+	+	+	10
Battle Glove							
Basic	-	-	-	-	-	+	99
III	-	-	-	-	-	+	119
VII	-	-	-	-	-	+	159
Super	-	-	-	-	-	+	169
Knuckle-Duster							
Basic	-	-	-	-	-	+	49
II	-	-	-	-	-	+	54
III	-	-	-	-	-	+	59
IV	-	-	-	-	-	+	64
VI	-	-	-	-	-	+	74
Super	-	-	-	-	-	+	84



* Jeżeli komputer nie zaakceptuje hasła, należy poszukać innego notesu...

Wkrótce po wrzuceniu materiału wybuchowego do generatora cała baza zaczyna się rozpadać, powinniśmy biec do lądownika. Przydaje się



C A P T I V E

wtedy "Dev Scape II" - Route-Finder. Po dotarciu na miejsce korzystamy z ikony 6 (panel kontrolny) i już spokojnie obserwujemy zagładę bazy. Potem już tylko powrót na pokład Swana, wypuszczenie sondy i można rozpocząć drugi poziom gry...

* Po wysadzeniu generatora przestają funkcjonować niektóre urządzenia bazy. Należy zostawiać za sobą otwarte drzwi, gdyż grupa może zostać odcięta od wyjścia. Podobnie dzieje się z wszelkimi źródłami energii, więc lepiej zawczasu podładować roboty. Przed odpaleniem ładunku uzupełniamy ekwipunek oddziału, w następnej bazie moglibyśmy długo szukać odpowiedniego sklepu.

WYPOSAŻENIE GRUPY.

"Dev Scape":

I Basic - Anti-Grav - podnosi grupę nad podłogę - umożliwia przebycie zapadni, obszarów wypełnionych wodą, przydaje się począwszy od bazy nr 5.
Anti-Grav jest także konieczny, gdy pociski wystrzeliwane przez członków grupy przelatują pod Obcym (unosi się on w powietrzu).

II - Shield - ochrania wszystkich członków grupy.

III - Fire-Shield - ochrona przed ogniem.

IV - Greaser - oliwi kończyny, zwiększa szybkość poruszania się grupy.

V - Power-Sapper - jedynym widocznym efektem działania jest błyskawiczne wyczerpanie się energii używającej go postaci!

VI - Fixer - naprawia uszkodzenia, można używać jedynie w pobliżu źródła energii.

VII - Re-charger - uzupełnienie energii postaci.

Super-Deflector - odbija wszystkie pociski, a nawet je odsyła w kierunku, z którego nadleciały.

"Optic":

I Basic - Ag-Scan - pokazuje skuteczność naszych ciosów.

II - Route-Finder - umożliwia znalezienie drogi do wyjścia.

III - Mapper - ułatwia orientację, rysuje mapę przebytych korytarzy.

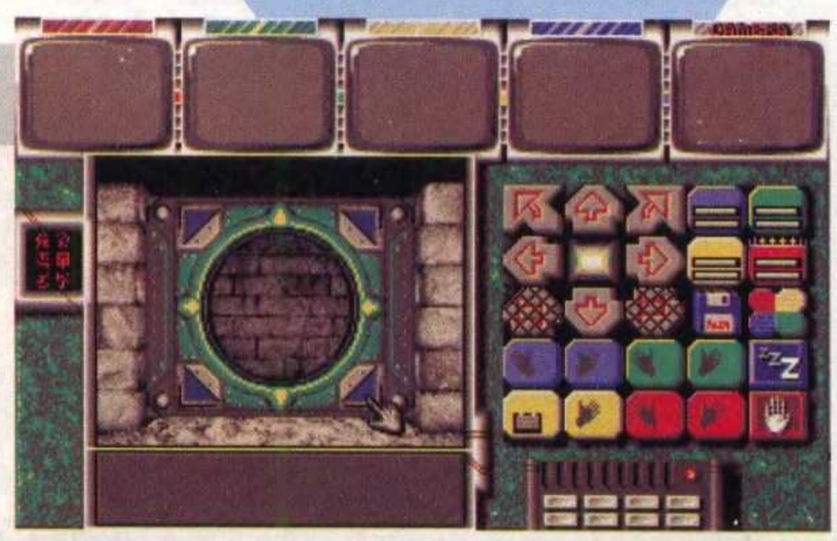
IV - Radar - informuje o znajdujących się w pobliżu Obcych, przydatny przy eksploracji nowych fragmentów bazy.

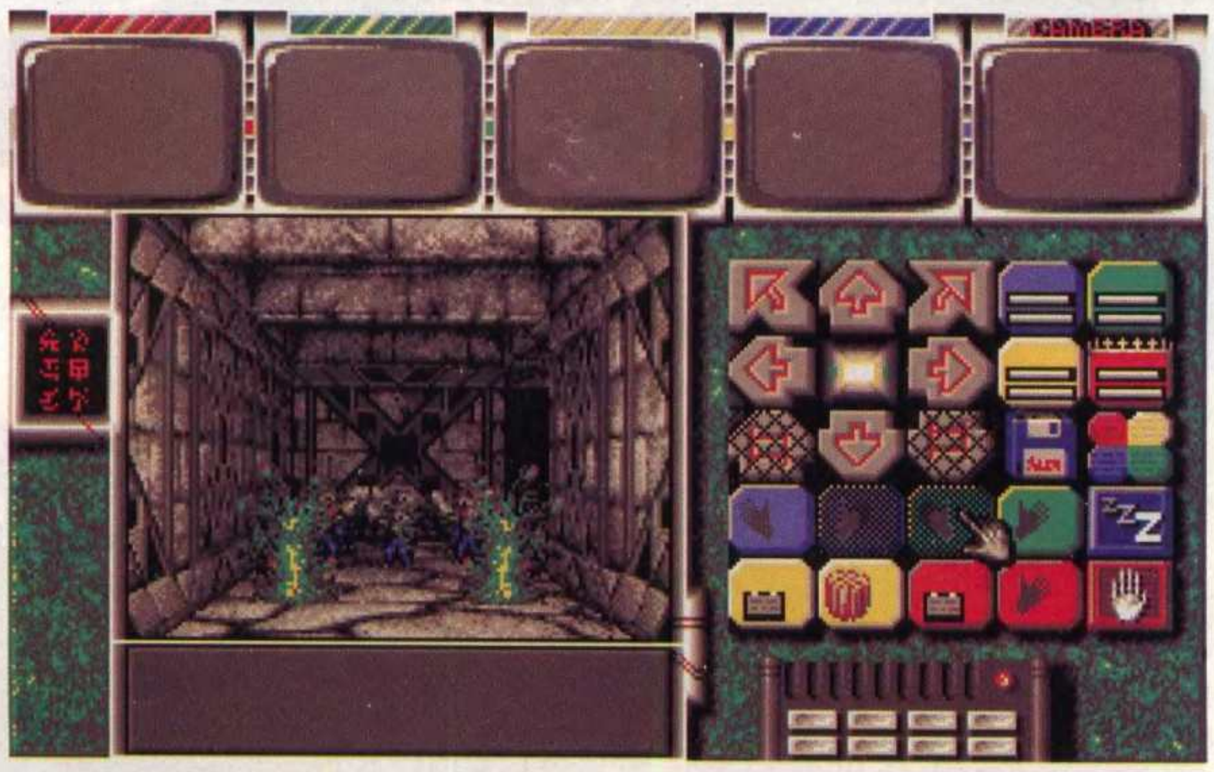
V - Magna-Scan - bardzo prymitywny rodzaj kompasu.

VI - Body-Scan - szybka i prosta informacja o stanie zdrowia poszczególnych postaci.

VII - Visor-Corrector - umożliwia odnalezienie ukrytych przejść, bardzo przydatny już w bazie nr 2.

Super - Visor - ochrania przed oślepieniem, niezbędny od bazy nr 6.





Umiejętność	Poziom	Rodzaj broni	Amunicja
Brawling	01-08	First	-
	09-16	Knuckle-Duster	-
	17-24	Battle-Gloves	-
Swords	01-08	War-Blade	-
	09-16	Light-Blade	-
	17-24	Fire-Axe	-
Handguns	01-08	Pistol	20mm
	09-16	Colt	45mm
	17-24	Magnum	50mm
Rifles	01-08	Uzi	20mm Auto
	09-16	Rapedo	45mm Auto
	17-24	Booster	50mm Auto
Laser	01-08	Hand-Laser	Laser Pack
	09-16	Lyte-Laser	Laser Pack
	17-24	Ion-Pulse	Sonic Pack
Cannon	01-08	Mono-Cannon	Shells
	09-16	A51-Launcher	A51 Missiles
	17-24	Twin-Cannon	Shells
Spraygun	01-08	Airosoll Poison	Canister
	09-16	Acid-Disperser Acid	Canister
	17-24	Flame-Thrower	Flambos Canister

Wyposażenie dodatkowe.

Mine - mina o dużej sile rażenia. Należy umieścić ją na podłodze. Aktywizuje się w momencie, gdy jakiś Obcy próbuje przez nią przejść. Nie działa na stwory unoszące się w powietrzu.

Battery - zapas energii, może być uzupełniany z umieszczonych na ścianach zasilaczy. Warto stosunkowo szybko kupić baterię, chociaż nawet w podstawowej wersji jest bardzo droga.

Camera - bardzo użyteczne urządzenie, możemy jednocześnie obsługiwać cztery. Kamerę możemy zostawić gdzieś na drodze grupy i obserwować, czy nie podąża za nami jakiś Obcy. W innym miejscu może nam pomóc w bezpiecznym zaglądaniu do bocznych korytarzy. Najbardziej efektowne użycie kamery, to wykorzystanie jej jako zaminowanej pułapki, którą może wysadzić dowódca z poziomem Dexterity powyżej 15. Kamerę uaktywniamy stawiając na podłodze przed grupą.

Ball - kule, które można rzucać, znacznie skuteczniejsza broń, niż uderzenie dłonią. Można ją także stosować na dalszy dystans, ale taki rzut jest ryzykowny, kula może zrykoszetować i zranić rzucającego. Można umieszczać kule na ekranie przenoszonych przedmiotów, wtedy automatycznie wskakują do miotającej ręki, natychmiast po rzuceniu poprzedniej kuli.

Zlot - zwiększa siłę uderzenia.

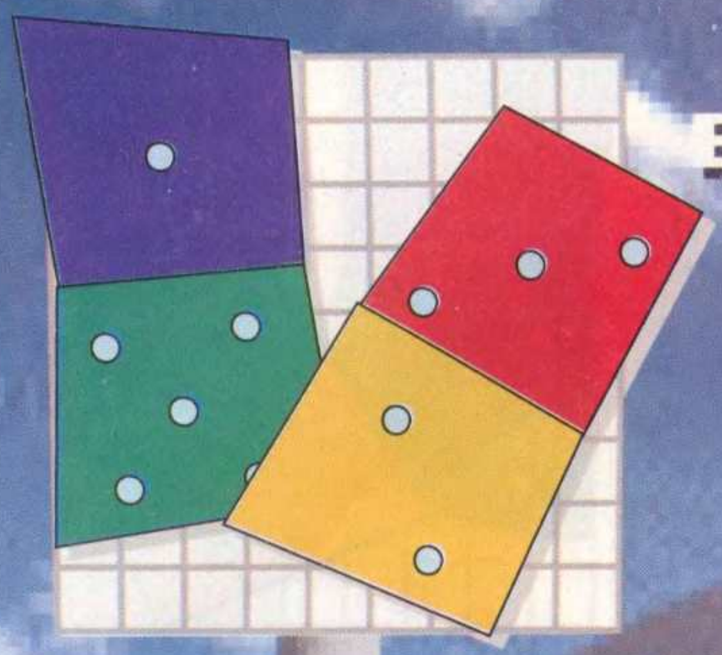
Captive jest grą zrealizowaną na wysokim poziomie. Jej atuty to dobra grafika, niezły dźwięk i ciekawa fabuła - oryginalne rozwinięcie motywu AD & D poprzez przeniesienie klasycznych labiryntów fantasy w realia ery kosmicznej. Wszystko to sprawia, że można uznać tę grę za bardzo dobrą, jedną z najlepszych w swoim gatunku.

Opis powstał na podstawie wersji gry na Atari ST.

Jacek Ilczuk

CAPTIVE
Mindscape 1990
Przygodowa
Amiga, Atari ST

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Grywalność	85%
Pomysł	90%
Ogółem	85%



ENROL TO UNAF

ARCADE
TRAINING
SIMULATOR
TOUR OF DUTY
FLASH POINT
UN COMMANDE

TFX

PO SZEROKIEJ AKCJI REKLAMOWEJ W ZAGRANICZNYCH PERIODYKACH I NIEDAWNEJ PREMIERZE NA RYNKU EUROPY ZACHODNIEJ, W DOŚĆ SZYBKIM CZASIE TAKŻE W POLSCE POJAWIŁA SIĘ GRA O TAJEMNICZO BRZMIĄCEJ NAZWIE TFX.

Po bezproblemowej instalacji na twardym dysku i uruchomieniu czekało mnie zaskoczenie. Stwierdziłem, że autorzy gier komputerowych mają chyba już dość wszelkiej zbrojnej agresji, konfliktów wojennych i strzelania do wszystkiego co się rusza, pełza lub pływa. TFX - Tactical Fighter Experiment - jest symulatorem lotniczym. W przeciwieństwie do sławnego Strike Commandera, gdzie tworzyliśmy eskadrę płatnych najemników gotowych wykonać każde [wcadowe WS] zadanie za odpowiednie pieniądze, w TFX stajesz się bohaterem, który niezależnie od warunków pogodowych oraz pory dnia czy nocy, czuwa całą dobę nad utrzymaniem pokoju i bezpieczeństwa w rejonach świata zagrożonych konfliktami. Wszystko to odbywa się pod flagą Organizacji Narodów Zjednoczonych.

Gra osadzona jest w realiach niedalekiej przyszłości w takich rejonach świata jak Somalia, Jugosławia czy Kolumbia. Jak wszyscy wiemy panuje tam niepowstrzymywane niczym szaleństwo otwartej lub ukrytej wojny. UN Air Force są ostatecznym rozwiązaniem, mającym za zadanie pilnowanie porządku i szybkie reagowanie w przypadkach naruszania bezpieczeństwa przestrzeni powietrznej w danym rejonie. Ty stajesz się odpowiedzialny za kierowanie rozwojem sytuacji na sześciu teatrach działań sił przez Ciebie dowodzonych. Musisz decydować, czy mają to być misje defensywne, czy ofensywne. Może to być np. eskortowanie transportowców Hercules, niszczenie podejrzanych fabryk produkujących narkotyki, czy zestrzeliwanie samolotów, które wtargnęły w strefę dla lotów zakazaną.

Przystępując do gry możesz skorzystać z sześciu opcji, a właściwie z czterech. Opcje: Arcade, Training, Simulator i UN Commander są dostępne od razu po rozpoczęciu gry. Natomiast do Tour of Duty i Flash Points można wejść dopiero po pozytywnym zaliczeniu misji treningowych w USAF Fighter Weapons School mieszczącej się w Miramar, w Californii. Autorzy wyszli z założenia, że UN reprezentować mogą jedynie ludzie zaufani o sprawdzonych kwalifikacjach i umiejętnościach. Ciekawą opcją jest UN Commander, w której sam ustalasz sobie wszelkie parametry misji, począwszy od teatru działań, poprzez typ samolotu (Eurofighter 2000, F 117 Stealth Fighter, F 22 Superstar), miejsce startu, cele misji, uzbrojenie, aż do miejsca lądowania. Przy ustalaniu powyższych parametrów misji pomocne są mapy danego rejonu świata: fizyczna, elektroniczna oraz polityczna. Można też skorzystać z rozpoznania satelitarnego, które daje nam możliwość spojrzenia na interesujący nas obiekt z wysokości 250 metrów.





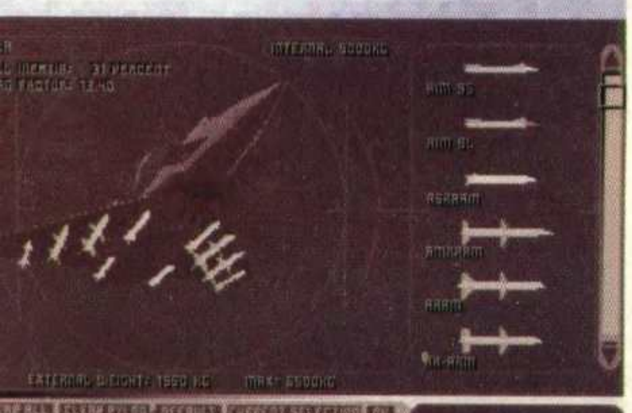
Oprócz doskonale opracowanej struktury gry, TFX wyróżnia się szeregiem innych cech podnoszących jego atrakcyjność. Można tu wymienić: doskonałe odwzorowanie terenu, dobre zróżnicowanie przeszkód wysokościowych naturalnych i sztucznych, szybka trójwymiarowa grafika, specjalistyczne dopracowanie szczegółów techniczno - taktycznych samolotów, duża różnorodność poziomów trudności oraz sama idea gry. Wszystkie te czynniki sprawiają, że TFX zawiera w sobie nal

TFX
OCEAN Software 1993
Symulacyjna
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	100%
Ogółem	90%

lepsze cechy innych gier symulacyjnych tego rodzaju, takich jak: Strike Commander, Falcon 3.0, Tornado, Asy Pacyfiku czy również ostatnio wydanej Asy Europy.

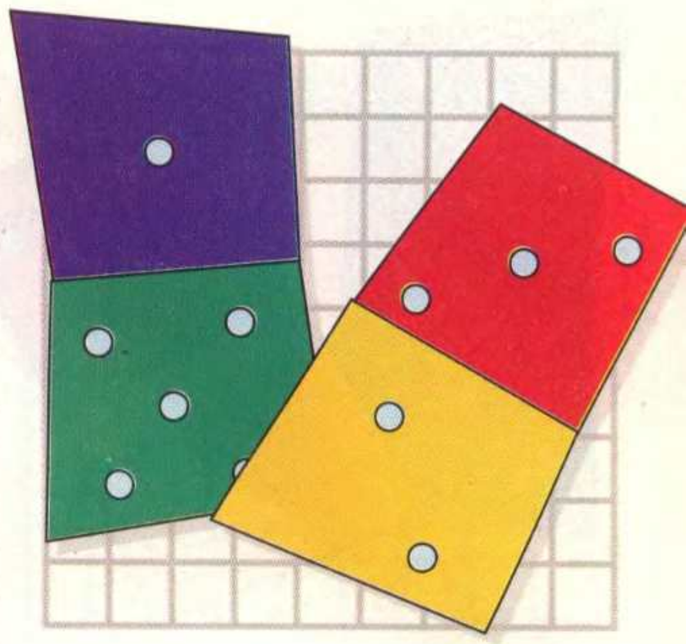
Pomimo, że TFX jest dość mocno rozbudowany i dopracowany szczegółowo, nie wymaga tak dużo wolnej przestrzeni na twardym dysku, co rekordzista Strike Commander. Potrzebna ilość to 12 MB. Gra znajduje się na 8 dyskietkach instalacyjnych



(3,5"). Czas trwania instalacji na 386 wynosi około 12 minut. Mimo, że programiści TFX-a zalecają stosowanie go na "maszynach" PC-486, stwierdziłem z satysfakcją, iż w zadowalający sposób radzi sobie on na PC-386 i to nawet SX, (myślę ,że jest to informacja dość istotna, gdyż ten typ komputera jest najbardziej rozpowszechniony wśród "gamblerów"). Inne wymagania sprzętowe gry są następujące: optymalna częstotliwość 33 MHz i minimum 2 MB pamięci (zalecane 4 MB). Wymaga również karty graficznej co najmniej VGA. Gra posiada możliwość wykorzystania kart muzycznych Ad Lib, Roland i Sound Blaster.

Andrzej Jaworski

CIVILIZATION



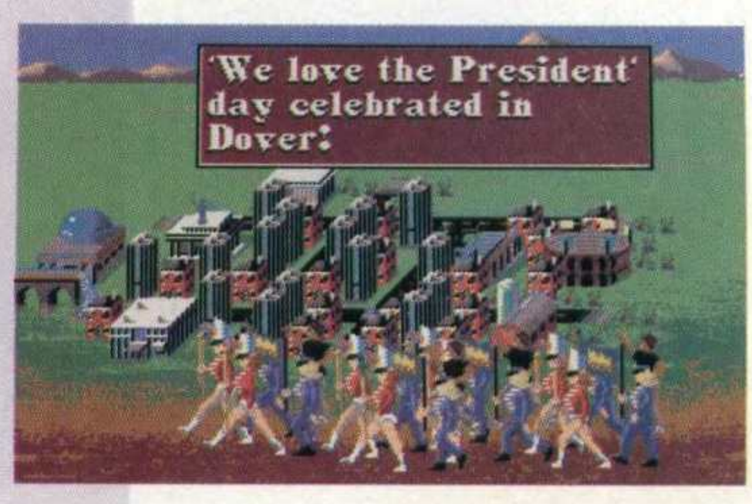
KTO POTRAFI SIĘ OPRZEĆ POKUSIE RZĄDZENIA ŚWIATEM, TWORZENIA NOWEJ HISTORII? TAKĄ WŁAŚNIE MOŻLIWOŚĆ DAJE GRA "CIVILIZATION". ROZPOCZYNAMY W ROKU 4000 P.N.E., A KOŃCZYMY W MOMENCIE POCZĄTKU EKSPLORACJI PRZESTRZENI KOSMICZNEJ (DOTARCIE DO SĄSIEDNIEGO UKŁADU PLANETARNEGO).

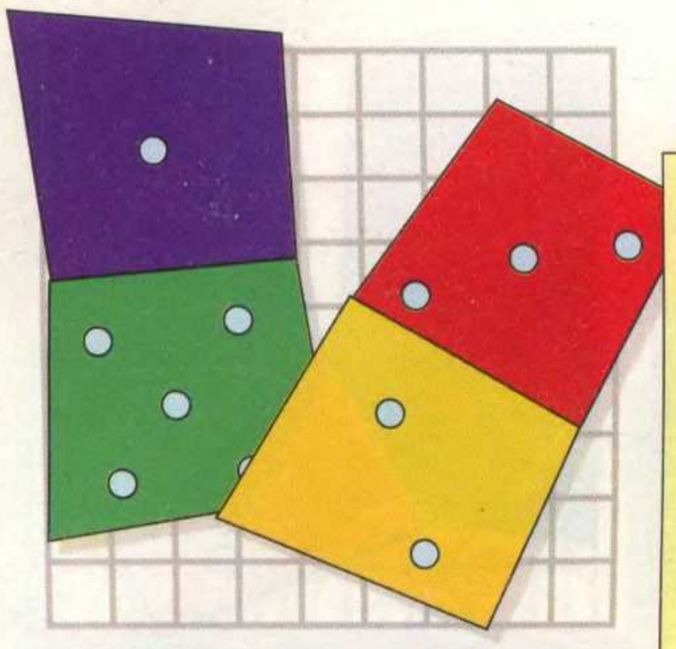
Civilization przypomina, pod względem grafiki, dźwięku i obsługi, wcześniejszy produkt firmy MicroProse — Railroad Tycoon. Podobnie też jak tamta, natychmiast stała się rynkowym przebojem i w chwili obecnej może śmiało pretendować do tytułu najlepszej gry strategicznej. Nic więc dziwnego, że ostatnio pisze się na jej temat obszernie i dużo.

Do sterowania grą używamy głównie dwóch ekranów: **Mapa Świata** i **Ekran Miasta.**

Kilka pomocnych uwag, szczególnie przydatnych w początkowej fazie gry.

* Po założeniu pierwszego miasta należy zbudować kilka oddziałów Militia (od trzech do pięciu, w zależności od możliwości wydobycia surowców w mieście). Jeden oddział powinien zostać w mieście (ufortyfikowanym), pozostałe mogą prowadzić ekspedycje odkrywcze. Powinno to znacznie podwyższyć tempo rozwoju cywilizacji (fundusze, nowe wynalazki, sprzymierzeńcy, a nawet nowe miasto). Wyprawy są nieco ryzykowne — można natknąć się na hordę barbarzyńców.
* Pierwsi zbudowani Settlers powinni zakładać nowe miasta, a nie pracować przy nawadnianiu gruntów czy budowie kopalni. Można zbudować niewielkie odcinki dróg w okolicach miasta (zyski finansowe). Przynajmniej jedno, dwa miasta na kontynencie powinny mieć dostęp do morza.
* Wybór kolejności wynalazków jest w znacznej mierze kwestią gustu. Osobiście uważam, że pierwszych dziesięć to, w kolejności: Alphabet, MapMaking, Bronze Working, Ceremonial Burial, Code of Laws, Monarchy, Masonry, Mathematics, Writing, Currency. W większości wypadków zapewniają one bezpieczeństwo i stanowią dobre podstawy rozwoju dla młodej cywilizacji. Kolejność następnych odkryć uzależniona jest w znacznej mierze od zmieniającej się sytuacji.
* Ważnym wynalazkiem jest Literacy — możliwość budowy Great Library. W przypadku nastawienia się na ekspansję warto szybko wynaleźć The Wheel — Chariot, to początkowo jedna z najlepszych jednostek ofensywnych.
* Możliwie szybko trzeba zbudować w miastach Barracks i stworzyć po jednej jednostce Phalanx w każdej miejscowości (do czasu wynalezienia bardziej wyrafinowanych broni zapewni to miastu względne bezpieczeństwo).
* Warto szybko rozpocząć ekspansję morską — wysłać jedną lub dwie Trireme z dwoma oddziałami Militia na pokładzie.
* Bardzo ważne jest jak najszybsze przejście do Monarchy — przyspieszy to rozwój cywilizacji (zwiększenie produkcji żywności i wydobycia surowców).
* Gdy założonych jest już kilka miast, należy przeprowadzić wszelkie możliwe prace na terenie bardziej rozwiniętych miejscowości — nawadnianie, budowa dróg i kopalni. Połączenie wszystkich miast drogami znacznie przyspiesza prędkość przemieszczania się jednostek, co bardzo ułatwia obronę zagrożonych terenów.
* Nie opłaca się atakować wrogich miast mających "jednego" mieszkańca — zostaną podczas walki zniszczone. Wyjątkiem jest atak jednostek morskich — niszczą stacjonujące w mieście oddziały bez zabijania mieszkańców (nie mogą jednak opanować miasta, to zadanie tylko dla jednostek naziemnych).
* Nawiązanie kontaktów dyplomatycznych (budowa ambasady) jest szczególnie wskazane w wypadku napotkania groźnego przeciwnika — można w ten sposób uzyskać informacje o siłach zbrojnych i nowo opracowanych wynalazkach.





EKRAN MIASTA



1. Liczba mieszkańców.
2. Produkcja surowców.
3. Jednostki budżetowe.
4. Zapasy żywności.
5. Mapa miasta.
6. Jednostki stacjonujące w mieście, zanieczyszczenia środowiska, szlaki handlowe, wdrażanie inwestycji,
7. Udoskonalenia.
8. Aktualna produkcja.

MAPA ŚWIATA



1. Menu gry.
2. Uproszczona mapa świata.
3. Informacja o okresie pokoju, wygląd pałacu.
4. Wielkość populacji, bieżąca data, zanieczyszczenie środowiska, stan kapitału, podział przychodów z podatków.
5. Aktualnie aktywna jednostka, terytorium stacjonowania.
6. Miasto należące do imperium.
7. Wrogie miasto.
8. Wrogie miasto otoczone murami.
9. Sieć dróg.
10. Teren nawadniany.
11. Jednostka ufortyfikowana.
12. Jednostka przemieszczająca się.
13. Jednostka nawodna.
14. Osadnicy.
15. Tereny nie odkryte.

Tabela nr 1.

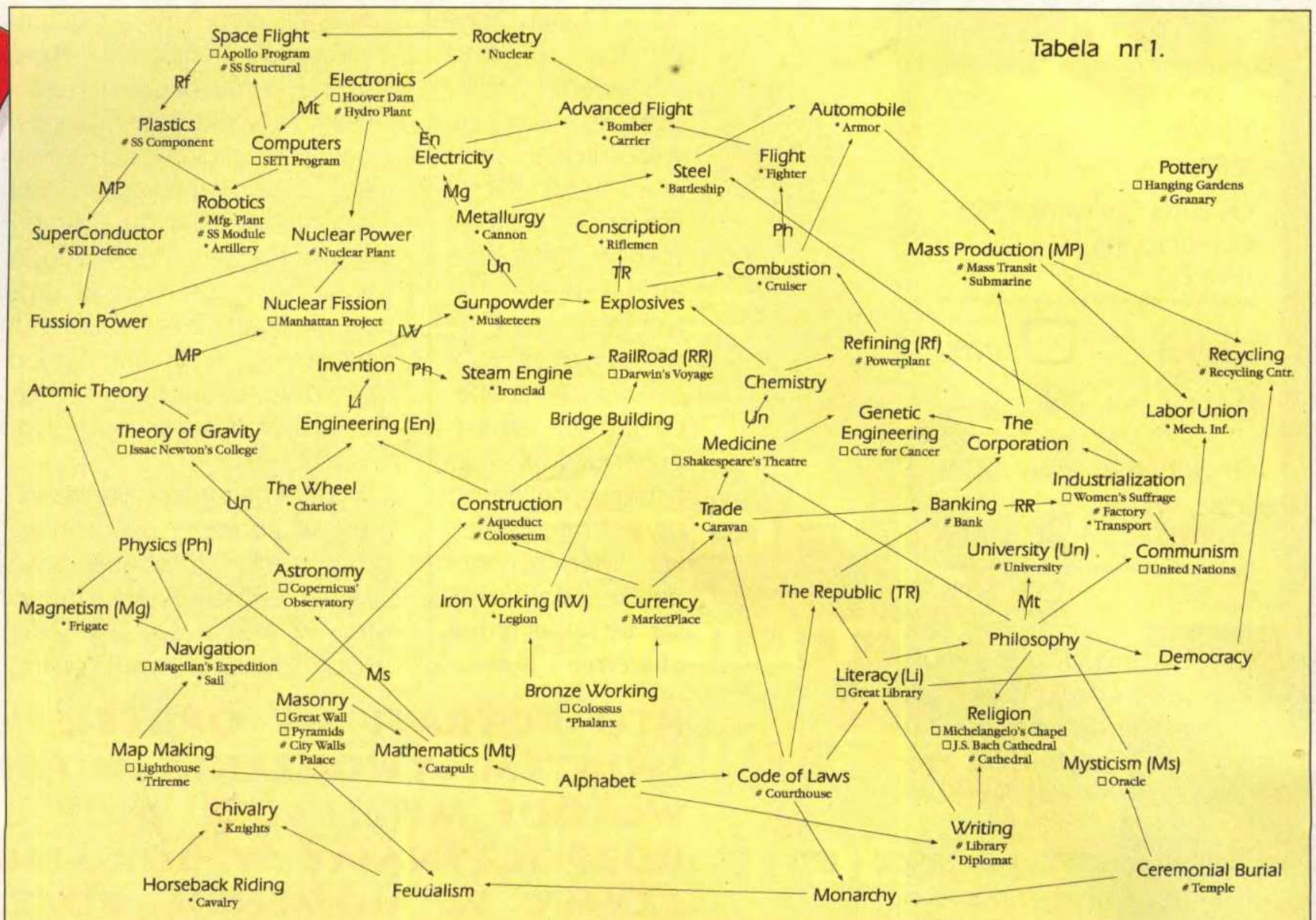


Tabela - diagram WYNALAZKI, to właściwie wykres przedstawiający zależności między poszczególnymi odkryciami.

Strzałki wskazujące na nazwę wynalazku informują, jakie odkrycia muszą zostać dokonane, by można było pracować nad danym wynalazkiem.

Strzałki wychodzące od wynalazku wskazują nowe dziedziny wiedzy, otwarte przez odkrycie.

Dla polepszenia czytelności diagramu zrezygnowałem z niektórych połączeń zastępując je skrótami. Przykładem jest tutaj University: powinny wychodzić z niego trzy strzałki, do Chemistry, Theory of Gravity i Metallurgy. Zamiast tego na strzałkach wychodzących z Medicine, Gunpowder i Astronomy umieszczony został skrót Un.

Użyte skróty:

En	— Engineering	Mt	— Mathematics
IW	— Iron Working	Ph	— Physics
Li	— Literacy	Rf	— Refining
Mg	— Magnetism	RR	— RailRoad
MP	— Mass Production	TR	— The Republic
Ms	— Mysticism	Un	— University

Nazwy odkryć, które uruchamiają produkcję:

□ — cuda świata,
* — jednostki militarne,
\# — usprawnienia dla miast oraz części statku kosmicznego,

Civilization nie jest grą rzucającą na kolana, jeśli brać pod uwagę tylko jakość grafiki i dźwięku. Jednak scenariusz i jego realizacja stoją na tak wysokim poziomie, że cała "reszta" nie ma tutaj większego znaczenia. Firma MicroProse stworzyła grę na tyle skomplikowaną, by nie była prymitywna lub nudna oraz na tyle prostą, aby można było w nią grać dla przyjemności, a nie w pocie czoła rozwiązywać karkołomne zagadki.

Nie znam innej gry bardziej godnej polecenia!

Jacek Ilczuk



CIVILIZATION

MicroProse 1992
Strategiczna
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	75%
Dźwięk	75%
Grywalność	95%
Pomysł	95%
Ogółem	95%

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

TIPS & TRICKS - w każdym numerze Gamblera samodzielna wkładka "tete"! Prezentowane w niej chwyty i sztuczki są uporządkowane alfabetycznie (tytułaml gier). Wyjątkowo w tym numerze wkładki wszystkie tipy były sprawdzane na komputerze Amiga.

Oczywiście można testować poszczególne chwyty na innych komputerach, w wielu przypadkach okazuje się, że to działa! Dla ułatwienia poszukiwań podajemy alfabetyczny spis wszystkich chwytów i sztuczek bieżącego wydania wkładki "tete".

Raz jeszcze skorzystaliśmy z pomocy przyjaciół w zbieraniu tipów, mamy jednak nadzieję, że z miesiąca na miesiąc będzie rósł Wasz udział w redagowaniu tej rubryki.

Ogłaszamy nieustający konkurs na najlepszy, najciekawszy TIP miesiąca. Przeglądajcie zatem swoje zbiory i nadsyłajcie propozycje na adres redakcji Gamblera, z dopiskiem "tete".

Główna nagroda - 3 miliony złotych czeka na Was!

Tradycyjnie już, w naszym zbiorze sztuczek jest jeden tip do nieistniejącej gry. Każdy kto odgadnie, która to gra, i przyśle prawidłową odpowiedź, może wylosować ciekawą grę z polską instrukcją obsługi.

Czekamy!

Indeks programów

ARKANOID II 30
ARMALYTE 30
ARMY MOVES 30
ASSASSIN 30
ASTRO MARINE CORPS 30
AQUAVENTURA 30
ATOMIC ROBO KID (Activision) 30
ATOMINO 30
AWESOME 30
BAAL 30
BABY JO 30
BACK TO THE FUTURE II 30
BACK TO THE FUTURE III 30
BARBARIAN 30
BARBARIAN 2 (Psygnosis) 30
BARBARIAN II (Palace) 30
BARDS TALE 30
BARDS TALE III - THE THIEF OF FATE 30
BATTLE SHIPS 30
BATTLE VALLEY 30
BEACH VOLLEY 31
BETTER DEAD THAN ALIEN 31
BEVERLY HILLS COP 31
BEYOND THE GATES 31
BIG RUN 31
BILL'S TOMATO GAME 31
BIO CHALLENGE 31
BLOOD MONEY 31
BLUES BROTHERS 31
BODY BLOWS 31
BOMBER BOMB 31
CHASE HQ II 31
CHIP'S CHALLENGE 31
CHOP & DROP 32
CHUBBY GRISTLE (Grandslam) 32
CLICK CLAK 32
CLOWN-O-MANIA 32
CONTINENTAL CIRCUS 32
COOL CROC TWINS 32
COVER GIRL POKER 32
CRYSTAL CITY 32
CUBE X 32
D-GENERATION 32
ESWAT 32
EXOLON 32
EYE OF HORUS 32
F-29 RETALIATOR 33
F/A-18 INTERCEPTOR 33
FINAL BLOW 33
FINAL FIGHT 33
FIRE FORCE 33
FIRE & ICE 33
FIRST SAMURAI 33
FLASHBACK 33
GEM X 33
GEMINI WING 33
GIANA SISTERS 33
GOLDRUNNER 33
GRAVITY FORCE 33
HUDSON HAWK 33
HUMANS 33
HYDRA 34
INDY III ARCADE GAME 34
INTERNATIONAL KARATE 34
IT CAME FROM THE DESERT 34
KINGS OF THE BEACH 34
KULT 34
LEMMINGS II 34
LETHAL WEAPON 34
LIGHT CORRIDOR 34
LOTUS CHALLENGE II 34
LOTUS TURBO III 34
MARBLE MADNESS 34
MEGA BALL 34
MIGHT & MAGIC III 35
MISTER & MISSIS 35
MONTY PYTHON 35
NEURONICS 35
NEW YEAR LEMMINGS 35
NICKY BAUM 35
NIGHT BREED 35
NITRO 35
OOPS UP 35
P-47 THUNDERBOLT 35
PIPELINE 35
PINBALL FANTASIES 35
PIRATES! 35
PSYBORG 35
PUSH OVER 35
PUTTY 36
RAILROAD TYCOON 36
RISKY WOODS 36
ROADBLASTERS 36
ROBOCOP 3 36
RODLAND 36
RUBICON 36
SARAKON 36
SECRET OF MONKEY ISLAND 36
SENTRY (THE SENTINEL) 36
SHADOW OF THE BEAST I 36
SHADOW WARRIORS 36
SILKWORM 36
SIMPSONS 36
SLEEPWALKER 36
SONIC BOOM 36
SPACE ACE I 39
SPACE ACE II 39
SPY WHO LOVED ME 39
STARQUAKE 39
STEG THE SLUG 39
STONEAGE 39
STREET FIGHTER II 39
SWITCHBLADE II 39
SWIV 39
TANGRAM 39
TEENAGE TURTLES II 39
THUNDERBIRDS 39
TINY SKWEEKS 39
TITAN 40
TITUS THE FOX 40
TRODDLES 40
UGH! 40

ARKANOID II

Naciśnij CAPSLOCK i wpisz DALEY88, otrzymasz niezniszczalną paletkę. Spróbuj na ekranie tytułowym wpisać PETEJOHNSONWANTSACHEAT, a będziesz mógł przenosić się do kolejnych poziomów (klawiszem S).

ARMALYTE

Chcesz mieć niezniszczalny i niewidzialny pojazd? Zatrzymaj grę i wpisz DELTA 3.

ARMY MOVES

Kod do drugiej części to 101069, w pierwszej części przytrzymaj klawisze ALT+1+D, aby zasłużyć na nieśmiertelność, a w drugiej części - ALT+1+J.

ASSASSIN

Pierwszą rzeczą jaką musisz zrobić to zdobycie takiego wyniku, który umożliwi Ci zapis na planszy High Score. Wpisz się jako: Midan. Będziesz miał teraz o wiele łatwiejszą grę. Musisz dojść do poziomu trzeciego i dać się zabić (to boli!). Następnie wybierz opcję "restart level 1". Zamiast do etapu pierwszego, powrócisz do trzeciego. Od tego momentu możesz już kontynuować grę z miejsca swojej "ostatniej" śmierci.

ASTRO MARINE CORPS

Hasła:

Zone	2:	NOSTROMO	Zone	10:	REPLICANT
Zone	4:	DISCOVERY	Zone	12:	KRULL
Zone	6:	ENTERPRISE	Zone	14:	METROPOLIS
Zone	8:	DAGOBAH			

AQUAVENTURA

Na ekranie z opcjami przytrzymaj klawisze CTRL i F10, następnie naciśnij Start, by rozpocząć grę. Teraz możesz zmieniać poziomy - klawisz L.

ATOMIC ROBO KID (Activision)

Będąc na ekranie tytułowym, wpisz TUESDAY 14TH i naciśnij Fire. W nagrodę otrzymasz nieśmiertelność.

ATOMINO

Kody:

Level	10	IDYLL	Level	60	INFERNAL
Level	20	TAURUS	Level	70	FOSSIL
Level	30	NEPTUNE	Level	80	POISON
Level	40	PHOTON	Level	90	SOUP
Level	50	PLANKTON	Level	100	SULPHATE

AWESOME

Przytrzymaj (+) na klawiaturze numerycznej i naciśnij Fire. Teraz możesz zaszaleć: F1 - wyłącza wrogów, F6 - przywraca nadwątloną energię, a klawisze 1 do 10 zmieniają rodzaj broni.

BAAL

Wpisz 'LOVEBUNDLE' jako swoje imię w High Score, a uruchomisz Trainer. Będziesz potrzebował ponad 1000 punktów. Na screenie ukaże się wówczas PASSWORD ACCEPTED. TEST MODE ACTIVATED.

BABY JO

Kody:
GLOUP YOUPI MUMMY WOLF CHILD THE PERFECT KISS

BACK TO THE FUTURE II

Zatrzymaj grę i napisz THE ONLY NEAT THING TO DO - będziesz miał nieskończoną ilość zapasowych żyć.

BACK TO THE FUTURE III

Kiedy oglądasz całą historię napisz:

Level	1	- ROTTEN CHEAT
Level	2	- LOUSY CHEAT
Level	3	- LOW DOWN CHEAT

BARBARIAN

Podczas gry wpisz datę: 04-08-59. Ekran powinien zrobić się szary, a Twój wojowniczy barbarzyńca nie da się już zabić.

BARBARIAN 2 (Psygnosis)

Aby uzyskać dodatkową energię, przytrzymaj klawisze HELP, M i E.

BARBARIAN II (Palace)

Krok za krokiem:

L - lewo P - prawo 7L - lewo siedem razy G - góra D - dół, itd...
Level 1: L, L, 7R, L, P, L, w jaskini, P
Level 2: P, G, L, G, L, L, P, 3L, G, L
Level 3: G, 2P, G, L, P, G, P, 2L, G, 2L, 2G, 2P, 2L, G
Level 4: teraz musisz sam sobie poradzić...

BARDS TALE

Daj całe złoto pierwszemu członkowi drużyny, usuń go i włącz ponownie grę. Podobnie uczyń z resztą, nie nagrywaj stanu gry, tylko zresetuj komputer i wgraj program ponownie. Teraz każdy z członków drużyny posiada tyle złota, ile przedtem cała drużyna.

BARDS TALE III - THE THIEF OF FATE

Chcesz poprawić sobie nastrój, szepnij strażnikowi w Świątyni Mad Gods słowo HAMBURGER.

BATTLE SHIPS

Komputer to dla Ciebie żaden przeciwnik, ale dołożysz mu błyskawicznie - naciśnij klawisz F5, gdy strzela do Twoich statków, unieważnisz jego ruch.

BATTLE VALLEY

Wpisz hasło: ROGER MELLIE THE MAN OF TELE, a uzyskasz nieśmiertelność.

BEACH VOLLEY

Wpisz DADDYBRACEY, a podczas gry naciśnij klawisz F1, przeniesiesz się do kolejnego etapu.

BETTER DEAD THAN ALIEN

Napisanie CHAMP i naciśnięcie HELP przedstawi listę ułatwień, podczas gry będzie można wybierać sobie broń, (F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7), klawisz F8 - tarcza, F9 - przeskok etapu, F10 - dodatkowa energia.

Jeżeli wpiszesz słowa ELVIE i CHAMPIE, wówczas uaktywnisz superułatwienie, jednak co ono daje?!

Oto lista kodów:

POZIOM	HASŁO	KOMENTARZ
001	ELEKTRA	PRAKTYKA
002	SYZYGY	DLA DZIECI
003	DRAMBUIE	BARDZO PROSTY
004	PLUG	PROSTY
005	SOPRANO	RACZEJ PROSTY
006	MAYONNAISE	PRZECIĘTNY
007	FAUCET	NIECO WYSIŁKU
008	POTATO	DUŻO WYSIŁKU
009	WOOMERA	WIĘCEJ WYSIŁKU
010	NARCISSUS	PEŁNY WYSIŁEK
011	DEBUTANTE	TRUDNY!
012	FIRKIN	NAPRAWDĘ TRUDNY
013	ACOUSTIC	BARDZO TRUDNY
014	TRIPTYCH	DLA TWARDZIELI
015	JABBERWOCKY	ABSURD
016	WHIMSICAL	MOŻLIWY DO PRZEJŚCIA?
017	CORNUCOPIA	MOŻE PRZEJDZIESZ?!
018	PUNJABI	OK, TERAZ TEN
019	TIDDLY POM	CIĘŻKO CI IDZIE!
020	KEWPIE DOLL	WSPANIAŁY
021	SEPULCHRE	NIEMOŻLIWY DO PRZEJŚCIA...
022	EUPHEMISM	... CZY TO MOŻNA PRZEJŚĆ?
023	GRAMMARIAN	KONIEC
024	CROSSWORD	TERAZ KONIEC
025	QUARANTINE	



NO... TO JUŻ NAPRAWDĘ KONIEC!!!

BEVERLY HILLS COP

Widząc ekran ze stopniami trudności napisz: MELLIE, wszystkie etapy są do Twojej dyspozycji.

BEYOND THE GATES

Gdy wpiszesz THE END OF TIME DRAWS NEAR, będziesz mógł użyć pełnego wyboru postaci z ich edytorem.

BIG RUN

Zatrzymaj grę i ruszaj joystickiem w podane strony: L, P, D, G, G, L, D, P

BILL'S TOMATO GAME

Kody:

LEVEL 1:	LEVEL 2:	LEVEL 3:	LEVEL 4:	LEVEL 3:	LEVEL 6:
——	ZAIVIT	BOOMAN	GEABBAR	WYVAN	SLAINUN
GLYCKEN	ZIOMAL	BINNON	TAPPER	SLYPPIT	PLEAMIN
SEEPPUN	NOIBBAT	CLOINAL	VOASSOG	FLOGGAL	GYVET
MEPEL	VIANEN	FLESSAR	GIVIN	VENIN	TEETTAL
PLOOTTIT	CLIENNUNG	TIGFIN	TIAVER	DRUTTEL	BOACKER
WAMAL	WAIVOR	TOKEN	PLOIDDOG	GLIETTUG	BOICKEL
CLOOPAN	GLEALLOG	SAKUG	NEABBAN	FLYNNEL	PLOAGOG
GIAPOG	MEFFAN	TAIGGAT	PAIBBIN	MIOSSAT	FLOUMUN
ZULLAR	SIEDDER	CLYFIT	BYMEL	DROADDAR	WOISSAN
BEGGEN	TOUKER	SIPUG	SLOOVOM	BOUTTOL	

Ale, tak naprawdę, to kto potrzebuje tych kodów??? Jeżeli nie możesz przejść poziomu, wówczas po prostu przytrzymaj HELP!

BIO CHALLENGE

Zatrzymaj grę klawiszem (ESC) i naciśnij (G), a przeniesiesz się na następny poziom.

BLOOD MONEY

Naciśnij HELP. Teraz klawisze 1 i 2 regenerują odpowiednio zapas żyć oraz pieniędzy.

BLUES BROTHERS

Podczas wybierania postaci napisz HOULQ i numer poziomu, od którego chcesz zacząć.

BODY BLOWS

Podłącz joystick do portu myszki, na ekranie z wyborem menu przytrzymaj joystick w porcie 0 w lewo, a joystick w porcie 1 w prawo przez kilka sekund. Pojawi się dodatkowe, ukryte dotychczas menu z nowymi, ułatwiającymi życie chwytami...

BOMBER BOMB

W trakcie gry naciśnięcie H daje nieśmiertelność.

CHASE HQ II

Zatrzymaj grę i wpisz 'IN A GARDEN' na tytułowym ekranie. Naciśnięcie T wyzeruje Twój czas.

CHIP'S CHALLENGE

Kody do poziomów:

1: bdhp	11: cnpe	21: ugrw	31: ryms	41: gkwd
2: jxmj	12: wvhi	22: wzin	32: pefs	42: lmfu
3: ecbq	13: ocks	23: huve	33: bqsn	43: ujdp
4: ymcj	14: btdy	24: uniz	34: nqfi	44: txhl
5: tqkb	15: cczq	25: pqgv	35: vdtm	45: cvpz
6: wnlp	16: skkk	26: yvyj	36: nxis	46: hdqy
7: fxqo	17: ajmg	27: iggz	37: vqnk	47: lxpp
8: nhag	18: hmjl	28: ujdd	38: bifa	48: jysf
9: kcre	19: mrhr	29: qgol	39: icxy	49: ppxi
10: vuws	20: kgfp	30: bqzp	40: ywfh	50: qbdh
51: iggj	61: rmow	71: lajm	81: scwf	91: jpqg
52: ppht	62: tigw	72: ekft	82: llio	92: dtmi
53: cgnx	63: gohx	73: qccr	83: ovpj	93: rekf
54: zmgc	64: ijpq	74: mknh	84: uvec	94: ewcs
55: sjes	65: upun	75: mjdv	85: lebx	95: bifq
58: fcje	66: zikz	76: nmrh	86: flhh	96: wvhy
57: ubxu	67: ggja	77: fhic	87: yjys	97: iccs
58: yblt	68: rtdi	78: grmo	88: wzyv	98: tkwd
59: bldm	69: nlly	79: jinu	89: vczc	99: xuvu
60: zyvi	70: gccg	80: evug	90: cllm	100: qjxr
101: rpir	111: krqj	121: bpys	131: fird	141: mcje
102: vddu	112: njla	122: sjum	132: zyfa	142: ucry
103: ptac	113: ptas	123: ykze	133: tigg	143: okor
104: kwnl	114: jwnl	124: tasx	134: xpph	144: gvxq

105: yneg 115: egrw 125: myrt 135: lywo
106: nxyb 116: hxmf 126: qrld 136: luzl
107: ecre 117: fpzt 127: jmwz 137: hppx
108: lioc 118: oscw 128: ftla 138: lujt
109: kzqr 119: phty 129: hean 139: vlhh
110: xbao 120: flxp 130: xhiz 140: sjuk



CHOP & DROP

Naciśnij klawisz F, a Twój przeciwnik zostanie bez majtek, a może teraz wciśniesz klawisz T - zobacz sam co się stanie...

CHUBBY GRISTLE (Grandslam)

Na tytułowym obrazku wpisz BUUURRP (Return). Będziesz żył dłuuugo, o wiele za długo.

CLICK CLAK

Kody:

Level	1	- Italy	- 0355
Level	2	- Egypt	- 3518
Level	3	- Mexico	- 6382
Level	4	- USA	- 8427
Level	5	- Greece	- 2385
Level	6	- Australia	- 5924
Level	7	- UK	- 1267
Level	8	- France	- 7208
Level	9	- Russia	- 6532
Level	10	- Germany	- 5012
Level	11	- China	- 6511
Level	12	- Italy	- 8562



CLOWN-O-MANIA

Naciśnięcie HELP daje więcej skoków i strzałów.

CONTINENTAL CIRCUS

Przy pierwszym zapalonym czerwonym świetle, pchnij joystick do przodu, przy drugim - puść. Gdy zapali się zielone światło, znów pchnij do przodu. Im szybciej to zrobisz, tym większe masz przyspieszenie.

COOL CROC TWINS

Kody:
2) TRIAX 3) DREAM 4) MUNGO 5) JANKO 6) HENRI 7) DOORS
8) FLOYD 9) BRUNO 10) MONEY 11) HUMAN 12) GIRLS

COVER GIRL POKER

Napisz DANCEOFTHESEVENVEILS, a panienka...

CRYSTAL CITY

Wciśnięcie klawisza Help zamraża żarłoczne piłki, natomiast wpisanie słowa CRASH umożliwia bezkolizyjne przenikanie przez czarne bariery. Oba chwyty działają tylko raz na danym poziomie gry.

CUBE X

Kody 0-149:

Level 000: Eagle	Level 050: Pen	Level 100: Zero
Level 001: Hard	Level 051: Ink	Level 101: Fire
Level 002: Time	Level 052: Dungeon	Level 102: Wooden
Level 003: Liberty	Level 053: Master	Level 103: Buried
Level 004: Figure	Level 054: King	Level 104: Eire L
evel 005: Golem	Level 055: Laser	Level 105: Germany
Level 006: Sword	Level 056: Razor	Level 106: Tank
Level 007: Mirror	Level 057: Soap	Level 107: Weapon
Level 008: Dragon	Level 058: Snow	Level 108: Cake
Level 009: Success	Level 059: People	Level 109: Potatoe
Level 010: Stoned	Level 060: Wonderland	Level 110: Periscope
Level 011: Lightning	Level 061: Alice	Level 111: Cube
Level 012: Flame	Level 062: Edison	Level 112: Field
Level 013: Peanut	Level 063: Einstien	Level 113: Battlecry
Level 014: Food	Level 064: Bismarck	Level 114: Hidden
Level 015: Table	Level 065: Bird	Level 115: Off
Level 016: Monkey	Level 066: Penguin	Level 116: Mistake
Level 017: Disc	Level 067: T Shirt	Level 117: Turn
Level 016: Knee	Level 068: Milk	Level 118: Hierarchy
Level 019: Unknown	Level 069: Nail	Level 119: Alliance
Level 020: Hot Dog	Level 070: Water	Level 120: Dos
Level 021: America	Level 071: Kitchen	Level 121: Megabyte
Level 022: Zeus	Level 072: Radio	Level 122: Percent
Level 023: Leader	Level 073: Cigarette	Level 123: Bike
Level 024: Peace	Level 074: Newspaper	Level 124: Temple
Level 025: Go Home	Level 075: War	Level 125: Oracle
Level 026: Codeing	Level 076: Twilight	Level 126: Mysterious
Level 027: Strange	Level 077: Zone	Level 127: Sign
Level 028: Silence	Level 078: Oil	Level 128: Candle
Level 029: Voice	Level 079: Eggs	Level 129: Dream
Level 030: Attack	Level 080: Chicken	Level 130: Nightmare
Level 031: Shield	Level 081: Hunter	Level 131: Knife
Level 032: Apple	Level 082: Line	Level 132: Chair
Level 033: Manhattan	Level 083: Programme	Level 133: Sail
Level 034: Black	Level 084: Box	Level 134: Breakfast
Level 035: Pink	Level 065: Hit	Level 135: Lunch
Level 036: Sweet	Level 086: Song	Level 136: Dinner
Level 037: Cold	Level 087: Elephant	Level 137: Chip
Level 038: Ice	Level 088: Lion	Level 138: Game
Level 039: Armed	Level 069: Croccdile	Level 139: Joystick
Level 040: Retry	Level 090: Killer	Level 140: Mice
Level 041: Bottle	Level 091: Murder	Level 141: Yunkyard
Level 042: Money	Level 092: Missippi	Level 142: Cable
Level 043: Gold	Level 093: New York	Level 143: Call
Level 044: Forever	Level 094: Downtown	Level 144: Ball
Level 045: Evergreen	Level 096: Rat	Level 145: Book
Level 046: Old	Level 096: Mad	Level 146: Car
Level 047: Power	Level 097: Crazy	Level 147: Island
Level 048: Nose	Level 098: License	Level 148: Spoon
Level 049: Mark	Level 099: Plane	Level 149: Hammer

D-GENERATION

Hasło do gry: DEATH.

ESWAT

Wciśnij pauzę i wpisz JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU.

EXOLON

Aby uzyskać nieśmiertelność, wpisz do tabeli z najlepszymi wynikami - ad astra (właśnie małymi literami).

EYE OF HORUS

Gdy ujrzysz napis PRESS FIRE TO START, napisz SPAM - zostaniesz nieśmiertelnym i nie będziesz już potrzebował kluczy do wind.

F-29 RETALIATOR

Wpisanie imienia CIARAN da nieskończenie wiele broni, można też się wpisać jako DIDUMEN i nacisnąć ikonę COLONEL.

F/A-18 INTERCEPTOR

Wybierz opcję 2 (FREE FLIGHT NO...) z głównego menu i zamiast wybrać coś z 1-4, naciśnij 0.

FINAL BLOW

Zatrzymaj grę i naciśnij sześć razy F10, a może siedem...

FINAL FIGHT

Po wczytaniu gry poczekaj, aż ukaże się zdanie: MIKE, TURN ON YOUR TV. Wówczas naciśnij HELP.

Jeżeli masz wbudowaną opcję z Trainerem, wówczas wybierz INVISIBILITY ON, a podczas gry będziesz mógł zmieniać etapy klawiszami 1...7. Nie warto wyłączać odliczania czasu, gdyż na siódmym etapie, podczas rozbijania samochodu, gra się z pewnością zawiesi.

FIRE FORCE

Rozpocznij grę normalnie z jedną rakietą typu bazooka. Przygotuj broń i naciśnij FIRE (trzymaj go - bardzo ważne!!!). Trzymając cały czas palec na spuście, naciśnij ESC. Idź do wyboru broni i wyrzuć wszystkie rakiety. Teraz możesz zacząć grę z nieskończoną ilością rakiet bazooka (to samo dotyczy innych broni).

FIRE & ICE

Wpisz COOL i naciśnij RETURN, otrzymasz nieskończoną ilość żyć.

FIRST SAMURAI

Wpisz DIPUTS (STUPID od końca), a klawisze numeryczne przeniosą po etapach.

FLASHBACK

Kody

Level	1:	BACK	Level	5:	SPIZ
Level	2:	LOUP	Level	6:	BIOS
Level	3:	CINE	Level	7:	HALL
Level	4:	GOOD			

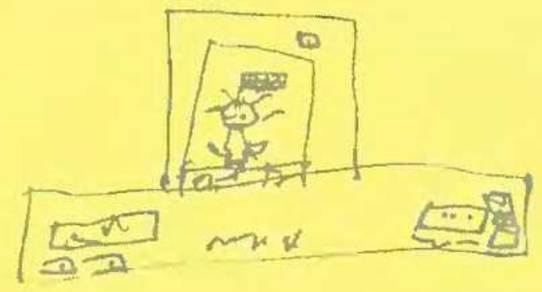
GEM X

Kody poziomów:

B	EARTHIAN
K	TURRICAN
C	KENICHI
L	REDMOON
D	INOKUMA
M	CAMPAIGN
E	BURAI
N	MAGAMANN
F	BADMAN
O	SYVELION
G	NETWORK
P	FMTOWNS



H	YOKOHAMA
Q	CHIERIE
I	EXACT
R	GAMERION
J	X68000
S	ZAWAS



GEMINI WING

Naciśnij P, aby przywołać wybór poziomów:

Level	2	- MRWIMPEY	Level	5	- GUNSHOTS
Level	3	- CLASSICS	Level	6	- DOODGUYZ
Level	4	- WHIZZKID	Level	7	- D.GIBSON

GIANA SISTERS

Naciśnij bardzo szybko myszkę (LMB) tylko raz, a filtr powinien się zmienić. Jeśli tak się stanie, wówczas otrzymasz nieśmiertelność. UWAGA: Następne naciśnięcie przycisku myszki znowu zmienia filtr i wyłącza nieśmiertelność.

Wpisz ARMIN, aby znaleźć się w następnym poziomie.

GOLDRUNNER

Na tablicy High Score wpisz EASY MODE. Wybranie podczas gry klawiszy: F9 - nieśmiertelność i przeskakiwanie etapów, F8 - wyłącza tę opcję.

GRAVITY FORCE

Kody:

Level	5	- AGNUS
Level	10	- PARSEC
Level	15	- CRYSTAL
Level	20	- REACTOR
Level	25	- VISION
Level	30	- ORBIT
Level	35	- PALACE
Level	40	- ALIEN
Level	45	- FALCON
Level	50	- WARPXX, tutaj zamień "XX" na numer poziomu (01..50)



HUDSON HAWK

Wpisz na ekranie tytułowym SCIENCEFICTION i jesteś nie do zabicia, natomiast naciśnięcie klawisza DELETE przenosi do następnego etapu.

HUMANS

Kody poziomów:

DARWIN	ANDIE PANDY
GET A LIFE	CARLOS
HOWIE	MOOBLE
CSL	THE HUMBLE ONE
PIXIE	MILESTONE
WAR WAR WAR	J MCKINNON
UNLUCK	BLUE MONKEY
RED DWARF	BAD TASTE
THE KITCHEN	CJ
SORT IT OUT	SMART
VILLA3BORO2	EARLY MORNING
BORO4LEEDS1	EASY LIFE
JIMS TIES	PARKVIEW
NICENEASY	GREEN CARD
COOKIE	MALCY MALC



RAVING BURK	YOU GOT IT
SGNIMMEL	MINISTRY
MAD FREDDY	BIZARRE
FREE SCOTLAND	APPLE JUICE
PAYDAY	BANANNA MOON
BONUS	BOUNCING
NO MONEY	A S F
VISION	SISTERS
FAST FASHION	CARGO
RAB C NESBITT	RANGERS
RAINBOW	DOODY
MIGHTY BAZ	TIRED
CONSOLIDATED	STAY HAPPY
AMERICA	ANOTHER DAY
ISOLATION	PROMISED LAND
DAEMONSLATE	BIG RAB
MIAMI VICE	ARGARET M
A34732473	HELP ME
THE EXILES	EIGHTLANDS
WINE AND DINE	NIN
TECHNOPHOBE	NG THERE
TIME IS	RUNNING OUT
LORDS OF CHAOS	NOW ITS DONE
IM OUT OF HERE	HERES TO A
BETTER LIFE	BYE BYE BYE



HYDRA

Napisz KILLKILLKILL podczas gry. Teraz naciskając F otrzymasz nowe paliwo, a klawiszem RETURN zmieniasz broń.

INDY III ARCADE GAME

W High Score wpisz SILYNAM, aby uzyskać nieśmiertelność.

INTERNATIONAL KARATE

Klawisze F5 - F10 zmieniają szybkość ciosów i uników.

IT CAME FROM THE DESERT

Wejście znajduje się dokładnie na południe od M1 (kopalnia węgla).

KINGS OF THE BEACH

Hasła:

LEVEL	1	- SIDEOUT
LEVEL	2	- GEKKO
LEVEL	3	- TOPFLITE
LEVEL	4	- SUNDEVIL
LOGIC ON		- komputer gra za Ciebie
CHEAT ON		- włącza tryb ułatwień
EAT ME		- większe sprite'y
DRINK ME		- mniejsze sprite'y

KULT

Po rozpoczęciu gry, podejdzie do ciebie postać i wręczy przedmiot. Jeżeli nie jest to sztylet, uruchom grę jeszcze raz. Sztylet jest absolutnie niezbędny do ukończenia gry (będzie trzeba go użyć już pod koniec gry, aby zabić chodzącego po ścianie).

LEMMINGS II

Kody dla dwóch graczy:

2. IHPTDIJCKN 3. LPTDIJADKK 4. PTDIJILEKO 5. TDIJAHTFKM 6. DIJIHTTGKF 7. IJALTTDHKS

LETHAL WEAPON

Podczas gry przytrzymaj:

ALT-Y-I	- zero kolizji
ALT-Y-K	- więcej amunicji
ALT-Y-L	- zapasowe życia
ALT-Y-M	- bez platform i sprite'ów
ALT-Y-N	- włącza platformy i sprite
ALT-Y-Q	- koniec grania
ALT-Y-(numery 0-9)	- poziom

Kody:

KUIRFR	=	misja 1	RSRKBA	=	misja 3
BEIFCF	=	misja 2	LYLSUA	=	misja 4

LIGHT CORRIDOR

Level	Kody	Level	Kody	Level	Kody	Level	Kody
1	0000	11	9305	21	3212	31	2819
2	5400	12	3406	22	0213	32	9919
3	0101	13	0407	23	8213	33	7320
4	3901	14	6407	24	5014	34	2521
5	2602	15	2008	25	1015	35	0622
6	9902	16	7408	26	8215	36	3722
7	4303	17	4709	27	5116	37	1223
8	9003	18	3810	28	7017	38	4523
9	6904	19	0511	29	5518	39	4124
10	3305	20	6811	30	2819	40	1825

LOTUS CHALLENGE II

Wpisanie TURPENTINE, jako hasła, zatrzymuje upływ czasu, a hasła DEESIDE powoduje, że nawet gdy zabraknie czasu - przechodzimy do następnego etapu. Hasło DUX to niespodzianka.

LOTUS TURBO III

Poziom: łatwy

WYŚCIGI NA CZAS	WYŚCIGI O MIEJSCE
1. PWRWVWHUM - 30	1. CRRIPWBXX - 28
2. XMQIYSKAS - 80	2. QPWMVQKCQ - 34
3. UVQSNPBCM - 70	3. XGPGPZHHS - 42
4. CWVBQPCAV - 50	4. FGWLSYCKM - 51
5. SFXUXXXXP - 60	5. PRRUMPUMV - 68
6. HSYWSYKCG - 50	6. NANCXXXXZ - 39
7. IVVEMMKOZ - 50	7. IPWONWOBP - 65

Jeżeli jako hasło podasz CU AMIGA, wówczas uruchomisz ukrytą grę.

MARBLE MADNESS

Po rozpoczęciu gry zaczekaj na niespodziankę, nie dotykaj klawiatury, myszki i joysticka.

MEGA BALL

Naciśnij równocześnie klawisze Prawy-AMIGA i P, dostaniesz czapkę - niewidkę.

MIGHT & MAGIC III

Kody teleportów: HOME SEADOG FREEMAN DOOMED REDHOT AIR WATER FIRE EARTH

MISTER & MISSIS

0) Training Level - LUDWIG 1) Woodland - WOODLAND 2) Tower - DSCH 3) Factory - BABAYAGA 4) Desert - GLOBULE 5) Cavern - QUIXOTE 6) Sewer - THE MOJO 7) Dungeon - CLANGERS

MONTY PYTHON

Wpisz SEMPRIMI na listę High Score, aby wznowić grę w tym samym miejscu, gdzie w danym momencie zakończyłeś.

NEURONICS

Kody poziomów:

02) CIBCLM	26) QUTFFN	50) SCBLEB	74) FTUVLW	98) PTLGPG
03) HVLATI	27) EISYWQ	51) UDHHIU	75) NZWCGP	99) GKJBHH
04) TMBFHS	28) BJDDYQ	52) SGZPVV	76) LAYZVL	100) HKARSZ
05) XTOAEL	29) USENIE	63) ORHMIY	77) WWRUZW	101) JZGIRY
06) ZYORZY	30) AOIYSW	54) OGOUTW	78) CHXDUF	102) IPPRHB
07) TXGFWT	31) BVOIMJ	55) ALAFAJ	79) CVBKPY	103) MNZBEL
08) YRYQTX	32) HPIWGV	56) PLQOJF	80) JOVDBM	
09) CCJEYT	33) SGKSOP	57) LWTAYS	81) VFPWZA	
10) FFNZBE	34) CVQHAZ	58) GLNMZF	82) VOQWQV	
11) WOQXOS	35) CTLKAL	59) YODAOC	83) RGULOI	
12) AZMFED	36) RILWTK	60) XRPXYB	84) JLLEAH	
13) AQXXZZ	37) PVQMRS	61) KCSGKQ	85) HEEIBJ	
14) UQJNQF	38) JAQKRQ	62) QXDYMM	86) JHYVUQ	
15) VAJDKH	39) YAEMVC	63) EIADJJ	87) ONNWFJ	
16) MSILEK	40) DCGUSW	64) GTJFGS	88) ZGLUCJ	
17) ZAGFNG	41) QQMVMC	65) UJEQPP	69) MJYENJ	
18) IVCNKN	42) NVZRPQ	66) UYMHGZ	90) HVZBFP	
19) EAZXGR	43) JLRNCV	67) XJXVDJ	91) XGJEOP	
20) YFSNRB	44) OBLNKW	68) CKHNQJ	92) MBYRIE	
21) UYUURP	45) HEMMAA	69) DGKYXQ	93) RJWZMG	
22) UPVMER	46) AUAGQD	70) WTTNRL	94) PXSRSX	
23) ACYNPG	47) KFHMAE	71) FBRRRN	95) ECDCTR	
24) DUAGDK	48) UYGMYG	72) IHGUSG	96) NBAHTD	
25) TSTIHH	49) QUICHN	73) BDYJPB	97) IGEHQY	

NEW YEAR LEMMINGS

Przypomnimy przebój noworoczny, sprzed paru lat.
Kody:

1. _____
2. IHRTDACCAD
3. LRTDLCADAO
4. RTDLCILFAH
5. TDLCAHUFAO



NICKY BAUM

Kody:

2) MEDIT,
3) KRATTY,
4) MIRTES,
5) ARRAY,
6) JANIR,
7) TRINOS,
8) SIXAN.

NIGHT BREED

Wpisz RISEN FROM THE DEAD i możesz grać, grać i grać...

NITRO

Ustaw swoje inicjały jako MAJ - będziesz miał 50 monet i 5000 jednostek paliwa.

OOPS UP

Wybrane hasła:

1) P001	15) WAQD	65) TRP2
2) DK51	20) DK49	70) FUKO
3) 30FJ	25) XPE4	75) JUG8
4) F159	30) 10F4	80) EB01
5) Q058	35) DK39	85) ER7E
6) FA20	40) 4G7H	90) A234
7) 5F6J	45) VE96	95) C5J0
8) CKD4	50) S04L	100) 4799
9) NF05	55) PW04	
10) D04G	60) MC90	

P-47 THUNDERBOLT

Wpisz na listę High Score 'ZEBEDEE', i teraz:

F1 - dodatkowe życia, F2 - następny level.

PIPELINE

Kody:
FOLD, EYES, EGGS, TEAR, PEAS, DUCT, PODS

PINBALL FANTASIES

W górnej części ekranu, gdzie zobaczysz "płynące" napisy (po wczytaniu stołu), napisz:

DIGITAL ILLUSIONS - nigdy nie przegrasz
VACUUM CLEANER - wymazuje stan High Score,
EXTRA BALLS - otrzymasz dodatkowe piłki,
EARTH QUAKE - podczas gry możesz do woli naciskać SPACE.

PIRATES!

Aby wygrać w pojedynku, należy włączyć AutoFire w joysticku i ustawić jego drążek ukośnie w pozycji lewo - dół. Wykorzystując ten sposób walki można wygrać nawet wbrew liczebnej przewadze przeciwnika, np. naszych 9 przeciwko 156.

PSYBORG

Kody:

ANACREON	KRYPTON	TERMINUS	TRANTOR	KALGAN	ZORGON	SOL
1: N/A	1: 7564	1: 0722	1: 6619	1: 0413	1: 4640	1: 3610
2: 1610	2: 5027	2: 4464	2: 7672	2: 9411	2: 4412	2: 2349
3: 1510	3: 5269	3: 9802	3: 6765	3: 6855	3: 2436	3: 3482
4: 1704	4: 7235	4: 9972	4: 0218	4: 9691	4: 8883	4: 2613
5: 4794	5: 2972	5: 9336	5: 4269	5: 5564	5: 7292	
6: 6804	6: 3704	6: 1902	6: 2022			
7: 4970			7: 4425			

PUSH OVER

Kody do drugiej, a zarazem ostatniej, pięćdziesiątki poziomów:

51: 21534	61: 17982	71: 18559	81: 29439	91: 28159
52: 23582	62: 16958	72: 22655	82: 30463	92: 26111
53: 24094	63: 16510	73: 23167	83: 29951	93: 26623
54: 23070	64: 16511	74: 24191	84: 31999	94: 25599

55: 22558	65: 17023	75: 23679	85: 32511	95: 25087
56: 18494	66: 18047	76: 21631	86: 31487	96: 08703
57: 19006	67: 17535	77: 22143	87: 30975	97: 09215
58: 20030	68: 19583	78: 21247	88: 26879	98: 10239
59: 19518	69: 20095	79: 20735	69: 27647	99: 09727
60: 17470	70: 19071	80: 28927	90: 28671	100: 44543

PUTTY

W wielu miejscach ukryte są bonusowe przedmioty. Na drugim poziomie bardzo wiele ważnych przedmiotów znajduje się np. na palmie. Aby je zabrać, musimy stanąć pod palmą i podskoczyć. Po rozpoczęciu drugiego poziomu nie powinieneś się ruszać w żadną stronę, tylko jak najwyżej podskoczyć. Spowoduje to pokazanie się specjalnej ikonki, która przez pół minuty gwarantuje nam błogi stan niewidzialności i nietykalności (jedynym wyjątkiem są kolce). Uważaj na wszelkie stworki strzelające czymkolwiek, gdyż odbierają jedną jednostkę robota, oczywiście po trafieniu. Jednostki takie są cztery, po stracie wszystkich tracisz robota i musisz szukać następnego, co wiąże się ze stratą czasu. Gdy coś w Ciebie strzeli, szybko rozpłaszcz się w "naleśnik" lub podskocz.

RAILROAD TYCOON

Naciśnij klawisze SHIFT i 4 na mapie głównej (np. jeżeli grasz w Europie, będzie to widok całego kontynentu), a otrzymasz 500 tys. USD. Łącznie nie możesz mieć więcej, niż 40 mln zielonych, ale aż tyle nie będziesz chyba potrzebował.

RISKY WOODS

Podczas gry:

F1 - więcej żyć, F2 - więcej pieniędzy, F3 - następny poziom.

Prawdziwy koncert życzeń.

ROADBLASTERS

Na linii startowej wpisz: LAVILLASTRANGIATO.

X - obraca samochód, S - następny poziom, P - uzupełnia paliwo, G - kończy grę, O - usuwa całe uzbrojenie.

ROBOCOP 3

Podczas walki z Otomo (Robo-Ninja) uważaj, aby nie otrzymać ciosu trzymając pistolet (nie będziesz go mógł już więcej użyć). Mimo tego, staraj się używać pistoletu jak najczęściej, gdyż tylko dzięki niemu zwyciężysz wredniaka.

W dowolnym miejscu poziomu zrób pauzę (klawisz P) i trzymając wciśnięty klawisz SHIFT napisz THE DIDDY MEN. Po odpauzowaniu gry będziesz mógł nacisnąć klawisz ESC, wtedy dostaniesz się do następnego poziomu.

RODLAND

Naciśnij P, później pięciokrotnie HELP, SPACJĘ i jeszcze raz P, a co się wtedy stanie... nie powiem.

RUBICON

Zrób pauzę i wpisz THE REAPER.

F1...F7 - wybór broni, F10 - zakończenie, L - wybór poziomu.

SARAKON

Hasła: LUNKWILL i VRANX

SECRET OF MONKEY ISLAND

Jeżeli znudzisz się łażeniem, zbieraniem, gadaniem, etc., naciśnij klawisze CTRL i W, a przejdziesz do końca gry.

SENTRY (THE SENTINEL)

Kody:

3) 70511958	19) 55742564	80) 18452261	196) 72957558
8) 16257084	36) 97578966	103) 36873128	225) 38546570
10) 43428170	50) 61185004	127) 06567770	
11) 40556356	61) 26060764	150) 92656449	
18) 68627185	66) 68657887	169) 16788555	

SHADOW OF THE BEAST I

Aby wyłączyć pole elektryczne (chroni ono eliksir siły, który niszczy jednorożca), przełącz dźwignię znajdującą się na końcu korytarza, pod drugim złotym kluczem.

Gdy pojawi się napis BEAST, przytrzymaj przycisk w myszy i joysticku, aż do momentu, gdy komputer poprosi o drugi dysk. Zostaniesz na zawsze nieśmiertelną Bestią (nuuuda).

SHADOW WARRIORS

Gdy naciśniesz klawisz 0 z klawiatury numerycznej, znikną wszyscy przeciwnicy (też mi radocha).

SILKWORM

Wpisz SCRAP 28 na ekranie z opcjami, a nikt nie będzie w stanie Cię zestrzelić.

SIMPSONS

Napisanie COWABUNGA na ekranie tytułowym daje nieśmiertelność pokracznemu Bartowi, natomiast EAT MY SHORTS zmienia etapy.

SLEEPWALKER

Gdy widzisz planszę tytułową z nazwą gry i uganiających się bohaterów, wpisz bez spacji: DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG - uruchomisz serię ułatwień, a nosy bohaterów zmienią kolor na jasnozielony. Podczas gry, naciśnięcie TAB daje pełną energię, cały wyraz COMIC i 9 dodatkowych poczęć. Klawisz RETURN to przejście do następnego poziomu.

SONIC BOOM

Na ekranie High Score napisz DOUGAL. Podczas następnej gry:

F1 - zwiększa energię, F2 - świetnie uzbraja, F3 - następny poziom

P R E N U M E R A T A

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- LABORATORIUM - nieodłączną częścią miesięcznika są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- KONSYLIUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- Cena kioskowa: 19.000 zł
- **W prenumeracie taniej: za 6 numerów 105.000 zł, za 12 numerów 200.000 zł, wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- znajdująca się zawsze na rozkładówce rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- i wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
- Cena kioskowa: 12.000 zł.
- **W prenumeracie taniej: roczna (26 numerów) 290 tys. zł, półroczna (13 wydań) 150 tys. zł. Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga — zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych; zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika "AMIGA Magazin".

Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- AMIGA Play — opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych "klasyków").
- Public Domain — opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain — dyskietki Fisha.
- Kuferek AMIGI, czyli Tips&Trics.
- Testy sprzętu i oprogramowania.
- Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- Cena kioskowa: 25.000 zł.
- **W prenumeracie taniej: za 6 numerów — 120.000 zł, za 12 numerów — 240.000 zł.**
- **Wysyłka pocztą gratis!**

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

LUPUS

WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

PCkurier zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	13 150.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	26 290.000,-	kwota:	
ENTER zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 105.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 200.000,-	kwota:	
AMIGA zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 150.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
Młody Technik zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 240.000,-	kwota:	
PCvirus zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 265.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
GAMBLER zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 108.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 216.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 15.02.94		podlicz i wpisz razem:	Kupon 1/94

LUPUS

PCkurier zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	13 150.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	26 290.000,-	kwota:	
ENTER zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 105.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 200.000,-	kwota:	
AMIGA zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 150.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
Młody Technik zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 240.000,-	kwota:	
PCvirus zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 265.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
GAMBLER zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 108.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 216.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 15.02.94		podlicz i wpisz razem:	Kupon 1/94

LUPUS

PCkurier zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	13 150.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	26 290.000,-	kwota:	
ENTER zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 105.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 200.000,-	kwota:	
AMIGA zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 150.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
Młody Technik zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 240.000,-	kwota:	
PCvirus zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 265.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
GAMBLER zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 108.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 216.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 15.02.94		podlicz i wpisz razem:	Kupon 1/94

LUPUS

3W WYPEŁNIJ. WYTNIJ. WYŚLIJ

P R E N U M E R A T A

PCvirus to wydawany w formie biuletynu dyskietkowego dwumiesięcznik poświęcony wirusom komputerowym i walce z nimi. PCvirus wydaje najmocniejszy zespół, jaki można sobie w naszym kraju wyobrazić. Tworzą go: Andrzej Kadlof (twórca programu antywirusowego PAW) oraz Marek Sell (twórca programu antywirusowego Mks_VIR). Nikt, tak jak oni, nie zna tej problematyki. Na dyskietkach kolejnych numerów znajduje się m. in. unikalna baza danych wszystkich dotychczas schwytanych wirusów, zawierająca komplet danych pozwalających na identyfikację wirusa i stworzenie własnej szczepionki. Rozpro-

CADCAMFORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, MapInfo... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika.
Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

Młody TECHNIK to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.
W każdym numerze znajdziemy:
- ★ Znakomite artykuły przystępnie prezentujące nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.
- ★ Wiele Działów Hobbystycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyką, fizyką, astro-

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom video. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.
W każdym Gamblerze występują rubryki:

- ★ Cover story czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.
- ★ T&T to klasyczne "tips&tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16 stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.
- ★ Kombinatorzy - każdy numer

SPACE ACE I

W czasie gry napisz DODEMODEXTER, a ujrzysz całą grę, jak animowany film.

SPACE ACE II

Wpisz HURRYDEXTERO (na końcu ZERO, a nie O jak Olaboga!) - również obejrzysz sobie film.

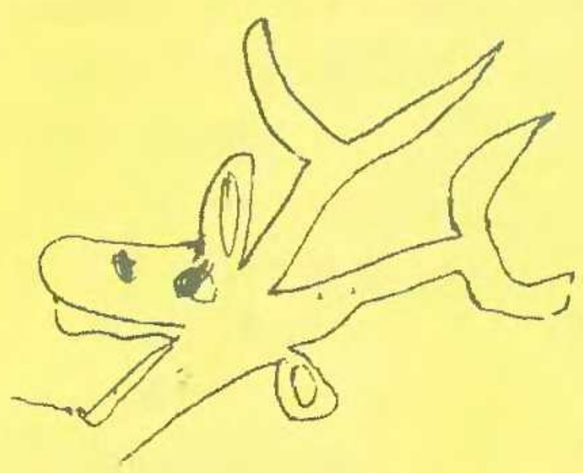
SPY WHO LOVED ME

Napisz MISS MONEYPENNY - klawiszem F10 zmieniasz poziomy.

STARQUAKE

Kody teleportów:

FLIED	ROKEA
CHING	HINDI
DAVRO	SOCHI
SOLUN	NICHA
TABET	BORNO
LUANG	CWORE
TSOIN	KWANG
KALED	ADKEA



STEG THE SLUG

Kody poziomów:

LEVEL 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
LEVEL 2	R	D	N	U	H	C	C	M	G	U
LEVEL 3	E	D	O	U	T	I	O	C	K	O
LEVEL 4	H	D	P	F	U	V	L	C	C	M
LEVEL 5	O	D	Q	M	F	U	V	L	I	C
LEVEL 6	M	E	B	H	E	T	P	I	A	G
LEVEL 7	L	E	C	G	L	D	T	R	H	K
LEVEL 8	N	E	D	G	F	L	D	V	R	L
LEVEL 9	O	E	F	V	H	A	G	H	L	V
LEVEL 10	P	E	G	T	T	H	I	G	L	D

STONEAGE

Kody poziomów:

BOVIDO - SIDULA - BIFISI - LOVUHO - BADEBA - LUFIDO - HAVULU - LODISE - HIFUHI - DIVOBI - HEDIDA - DAFALI - HUVESU - DADOHA - SOFOBO - DIVIDE - SIDABI - BEFEDO - SAVOLI - BUDUSU - LIFOHU - BOVIBE - LIDADA - BIFALO - LEVUSA - HADOHI - LUFIBO - HIVADA -

STREET FIGHTER II

Podczas gry zrób pauzę i napisz: 7KIDS (bez spacji). Ekran mignie, będziesz mógł wybrać dwie takie same postacie.

Walcząc samotnie z komputerem (opcja 1-player), przy wyborze postaci skieruj na Blankę i (bez naciskania Fire) napisz bardzo powoli: PATIENCE. Ekran mignie, możesz już wybrać ulubionego zawodnika, a podczas samej gry, użycie klawisza F10 regeneruje siły Twojego zawodnika.

SWITCHBLADE II

Kody:

LEVEL	KOD	LEVEL	KOD
1	START	11	SPACE
2	TRUTH	12	GENAM
3	JELLY	13	APPLE
4	STORY	14	JUICE
5	CLOUD	15	CHESS
6	MOUSE	16	WORLD
7	HUMAN	17	AUDIO
8	FLOOR	18	LOGIC
9	PAPER	19	TITLE
10	EARTH	20	VENUS

Na planszy tytułowej wpisz CHROME, aby zagrać w grę... CHROME.

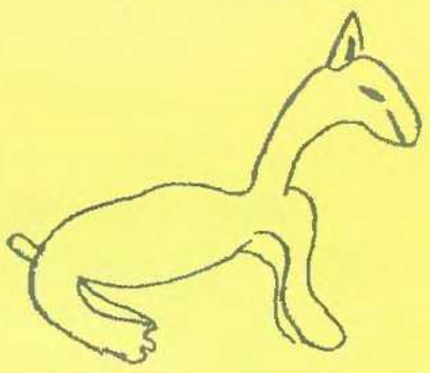
SWIV

Zatrzymaj grę, wpisz NCC-1701N (numer modelu Twego pojazdu) i już Cię nic nie zatrzyma.

TANGRAM

Kody do poziomów (novice):

1 - ——	21 - 95912	41 - 54796
2 - 03797	22 - 58819	42 - 96296
3 - 58829	23 - 58890	43 - 50897
4 - 73159	24 - 85239	44 - 71231
5 - 88530	25 - 72851	45 - 98488
6 - 22585	26 - 47530	46 - 40965
7 - 64383	27 - 46574	47 - 70834
8 - 50037	28 - 81152	48 - 46121
9 - 85164	29 - 72493	49 - 31089
10 - 07274	30 - 81093	50 - 27277
11 - 37322	31 - 51522	51 - 08439
12 - 25105	32 - 58875	52 - 38599
13 - 70473	33 - 59092	
14 - 83524	34 - 74665	
15 - 85720	35 - 36388	
16 - 71990	36 - 39793	
17 - 15683	37 - 43456	
18 - 24759	38 - 51499	
19 - 10439	39 - 63588	
20 - 14278	40 - 47672	



TEENAGE TURTLES II

Klawisz DEL lub HELP zmienia poziomy.

THUNDERBIRDS

Hasła:

1.	-
2.	RECOVERY
3.	ALOYSIUS
4.	ANDERSON



TINY SKWEEKS

Kody:

001 - GASIANDI	005 - ENTRLACO
010 - TANGVILI	015 - PREPPAND
020 - OCTOGLAB	025 - PETRACCE
030 - COCKSTUM	035 - ABROINST
040 - DECLDROL	045 - LAUGMAGE
050 - NONHMISC	055 - PEASANCH
060 - COBEGALE	065 - EUGERUNE
070 - PORTCARO	075 - SAILZOON
080 - NICKMAST	085 - WORKLAUD
090 - BADIVELL	095 - QUARFELD
100 - MUAD DIB	



TITAN

Kody do poziomów:

1. J4JMKR 2. HBHCHC 3. 4492LI
5. 2401TO 6. 01L038 7. 04KJOB
8. 198075 9. 0VR700 10. H67JR1
11. 04JBR8 12. RDL89G 13. B8JLJ4
14. DNBE08 15. TMV281 16. L09U3H
17. 9JHTQN 18. UKUTB8 19. 01HFJO
20. 1R7DCG 21. V30906 22. 4P4192
23. 40RSHP 24. E4DBQP 25. LFPOBO
26. 1H9615 27. MOBOPV 28. B9HH22
29. RN4RH9 30. BG6W61 31. 1W1440
32. 044080 33. E396V3 34. 740330
35. 2L41H1 36. SGOW00 37. 48H093
38. FU5HJ9 39. 0GU9PI 40. 294JBH
41. B608S0 42. P810B9 43. KWOHME
44. HC6YS8 45. 900PN0 47. 00BI10
48. H0010K 49. 1S4L0F 50. D80N6D
51. 3010LH 52. K470MT 53. 09UPW9
54. 0VE032 55. L29RHL 56. 60RR0R
57. H95LHT 60. 9LQHVU 61. HC932F
62. 117938 63. 6048HG 64. 4F039H
65. V0M05V 66. C01FHT 67. 0S4500
68. 2U4B05 69. CF6B71 70. 88H102
71. H844C3 72. 005H0R 73. NOTON8
74. 0D8V01 75. AH3HD8 76. TIDDI2
77. 43L6TV 78. 8HH0H3 79. 1I1S78
80. 0IP4GO

TITUS THE FOX

Kody poziomów:

1) ON THE FOXY TRAIL - 2625
2) LOOKING FOR CLUES - 8455
3) ROAD WORKS AHEAD - 2974
4) GOING UNDERGROUND - 4916
5) FLAMING CATACOMBS - 1933
6) COMING TO TOWN - 0738
7) FOXY'S DEN - 2237
8) ON THE ROAD TO MARRAKESH - 5648
9) HOME OF THE PHARAOHS - 1331
10) DESERT EXPERIENCE - 8612
11) WALLS OF SAND - 4187
12) A BEACON OF HOPE - 1350
13) A PIPE DREAM - 2290
14) GOING HOME - 5052
15) JUST MARRIED - 2045

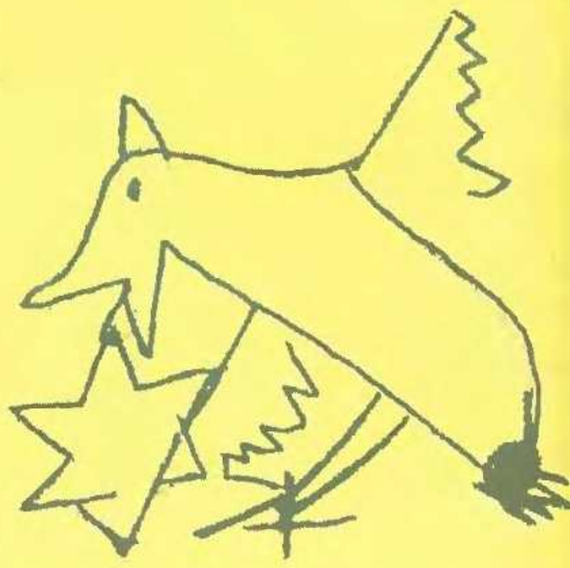
TRODDLES

Kody dla jednego gracza:

00 PREMIERE 26 ONEONONE 52 DROPEMIN 78 BOUNCEIT
01 BUILDIT 27 SIXROOMS 53 POSSIBLE 79 RAINDROPS
02 NOSWEAT 28 THETOWER 54 CLOSEUP 80 FIREANDICE
03 PYRAMID 29 GOFORHEART 55 FOOLSRUN 81 SLOWBURN
04 CLEAROUT 30 NEWTHING 56 JEWELPUSH 82 STALLEM
05 SPHINX 31 BOULERO 57 GUIDETRY 83 BADBOMBS
06 QUARTET 32 CRUELWORLD 58 WOTANSGO 84 SOLOMAN
07 CENTERIN 33 CRUELCUBES 59 LOOSEM 85 HELLSDITCH
08 REDGEMS 34 SLIPNSLIDE 60 YOURSOR 86 FIRSTFIRST
09 CROSSED 35 KEYX 61 SACRIFICE 87 GOODLUCK
10 SKIPAROUND 36 COLDCROSS 62 BOOMPARADE 88 TIMEHUNTER
11 PACKEDUP 37 STONEM 63 WAITFORIT 89 NODELAY
12 PILLARS 38 HARDROUND 64 ROCKBLAST 90 NOPULLPLUG
13 BZZZZZ 39 FIRSTGUNS 65 NOWASTEALL 91 GUNZONE
14 FIVEROWS 40 CROSSFIRE 66 FROMABOVE 92 BELTZENRUN
15 TIGHTTIME 41 RUNFORIT 67 SMASHHITS 93 BRIDGEMIN
16 EASYONE 42 NORULES 68 CRUSHRUSH 94 FALLOUT
17 TWOTRIBES 43 NOFARFALL 69 FIRSTFIRE 95 COLOURRUN
18 DONTMIX 44 RUNAROUND 70 BURNOUT 96 AUTOFIRE
19 HELPEMOUT 45 BADBIRD 71 RUMBLEHOT 97 SWEETHEAT
20 MEANONES 46 COVERTHEM 72 COCKTAIL 98 HEAVYDUTY
21 NOPROBLEMS 47 SAVEBLOCKS 73 BUGGINHARD 99 TWEAKY
22 TREASURES 48 GLAMOUR 74 MOREFUN
23 STOREROOM 49 HACKBACK 75 SPINAROUND
24 UPANDDOWN 50 ALOTODO 76 LETITOUT
25 TECHNO 51 UPSIDEOUT 77 ALLABOUT

Kody dla dwóch graczy:

01 BEGINNERS 26 ONEOFTHREE 51 QUICKCUBES
02 ROOKIES 27 QUICKBRICK 52 WORKOUT
03 HOPALONG 28 FROSTY 53 TRAXMIX
04 BRACKETS 29 SURROUNDED 54 HELLTRACK
05 SPARKLES 30 BOOMER 55 GETDABLUES
06 DOUBLEPLUS 31 SPLITUP 56 SHOOTNBLOW
07 LONGJUMP 32 TARGETS 57 SLOWFLOW
08 RIGHTWAY 33 SLOWSQUARE 58 COOPERATE
09 TRIDENT 34 FLAKPASS 59 DENNISFAV
10 GUIDERIGHT 35 THEWALL 60 FINALE
11 JUSTDOIT 36 ROCKBOX
12 ZOMBIEGO 37 TWINGUNS
13 BADLAX 38 GETHIMDOWN
14 TIMEAROUND 39 DROPTURN
15 TOOMUCH 40 TUFFJOB
16 SPLITTED 41 NOFALLDOWN
17 RUSHIT 42 ICEICEBABY
18 MIXUP 43 SWIFTLY
19 NOPANIC 44 TAKETURNS
20 THEMACHINE 45 DELAYNPLAY
21 TEAMWORK 46 FULLHOUSE
22 DIVIDED 47 TWORANKS
23 ROCKITOUT 48 TRAPANDZAP
24 CLEARAWAY 49 STAGEDOWN
25 LOOKUP 50 GRINDSLIP



UGH!

Kody do wszystkich poziomów:

1) ———— 2) SELBSTLAEUFER
3) HENNABREGGL 4) PFANNEHEISS
5) SOICHGOMBASEPP 6) 2PFUNDHACKFLEISCH
7) DOGODDEREIG 8) SPAMSPAMBEANSNSPM
9) SEMPRINI 10) PROFJGUMBY
11) CONFESS 12) MITTERMEIER
13) DIESCHNICKIRNGST 14) INTERESTINGPEOPLE
15) INSURANCESKETCH 16) ITSTHEARTS
17) ARTHURWOSHEDS 18) HAROLDTHESHEEP
19) PICASSOONBICYCLE 20) SPANISHINQUSITION
21) LUIGIVERCOTTI 22) JIMMYBUSSARD
23) KENCLEANAIRSYSTEM 24) JOHANNGAMBOLPUTTY
25) TRAINSPOTTING 26) BICYCLEREPAIRMAN
27) IRVINGCSALTZBERG 28) THEENDBERG
29) HOWTOFLINGANOTTER 30) THECATSATONTHEMAT
31) CONFUSEACATLTD 32) DISTACTABEE
33) MITTELSCHMERTZ 34) INSPECTORTIGER
35) LOOKOUTOFTHEYARD 36) FISHTREQUISITTTTE
37) ARTHURFIGGIS 38) CRUNCHYFROG
39) SPRINGSURPRISE 40) WALLYWIGGIN
41) SIXTEENTONWEIGHT 42) RASPBERRYKILLER
43) SCOTTOFTHESAHARA 44) BISHOPOFEASTANGLIA
45) POLLYTHEEXPARROT 46) EWANMCTEAGLE
47) ASCOTSMANONAHORSE 48) KEITHMANIAC
49) NOTGOODENOUGH 50) STILLNOTGOODENOUGH
51) NUDGENUDGE 52) THEWOODPARTY
53) THESENSIBLEPARTY 54) ADOPTADAPTNIMPROUE
55) HELLOSAILOR 56) ARTHURTREE
57) ABLOCKOFWOOD 58) LIONTAMING
59) RONOBVIOUS 60) CHANNELJUMP
61) TUNNELINGTOJAVA 62) MAURICEZATAPATIQUE
63) KENBIGGLES 64) ALIBAYAN 65) KENDOVE
66) TIDDLES 67) THENAKEDANT
68) KENSHABBY 69) ALBATROSS

Ilustracje w tete: Monika Majkowska i Joanna Kakiet

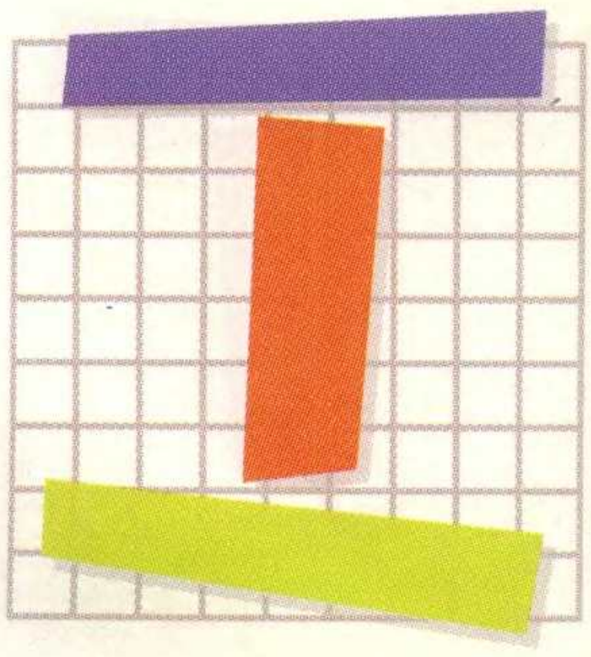
KTO MA W GŁOWIE OLEJ, TEN IDZIE NA KOLEJ

KOLEJ JEST TYM ŚRODKIEM TRANSPORTU, KTÓRY MA MOŻE NIE TAK WIELU JAK INNE, LECZ ZA TO NAPRAWDĘ WIERNYCH MIŁOŚNIKÓW. DZIEJE SIĘ TAK PEWNIE ZE WZGLĘDU NA TO, ŻE KOLEJ JEST JAKBY "PAŃSTWEM W PAŃSTWIE", CZYMŚ WIĘCEJ NIŻ PRZEDSIĘBIORSTWA PRZEWOZÓW SAMOCHODOWYCH, CZY LINIE LOTNICZE. KOLEJ RZĄDZI SIĘ WŁASNYMI PRAWAMI, POCIĄGI PORUSZAJĄ SIĘ PO WYODRĘBNIONYM TERYTORIUM, NA KTÓRE WSTĘP "ŚMIERTELNIKOM" JEST ZABRONIONY; WSZYSTKO TO SPRAWIA, ŻE - DZIŚ MOŻE JUŻ MNIEJ - KIEDYŚ KOLEJARZE OTACZANI BYLI SZCZEGÓLNYM SZACUNKIEM, NATOMIAST TO, CO DZIAŁO SIĘ ZA OGRODZENIAMI WIELKICH STACJI I LOKOMOTYWOWNI BUDZIŁO ZROZUMIAŁĄ CIEKAWOŚĆ I CHĘĆ POZNANIA TYCH "TAJEMNIC". NO, A POZA TYM TYLKO NA KOLEI SĄ PAROWOZY...

Parowozy stanowiły i stanowią główną atrakcję linii i stacji kolejowych. Nie ma pewnie nikogo, kogo by choć przez chwilę nie zafascynowały sapiące czarne cielska spowite kłębami szarobiałego dymu, myszkujące po stacjach i przebiegające z pociągami przez monotonne krajobrazy linii kolejowych. Usmoleni "mechanicy" z dumnymi minami wyglądający przez okienka budki lokomotywy, nerwowe gwizdki i syk uciekającej pary - to właśnie przede wszystkim kojarzy się z koleją, aczkolwiek powoli odchodzi w przeszłość i chyba nigdy już nie powróci. Tym niemniej magia parowozu - a wbrew pozorom istnieje coś takiego - przyciąga do kolei najwięcej ludzi i wciąż działa na coraz to nowe pokolenia z jednakową siłą. Parowozy były już tematem filmów, utworów muzycznych, książek i obrazów. Dlaczegóż by więc nie miały być tematem gier komputerowych?

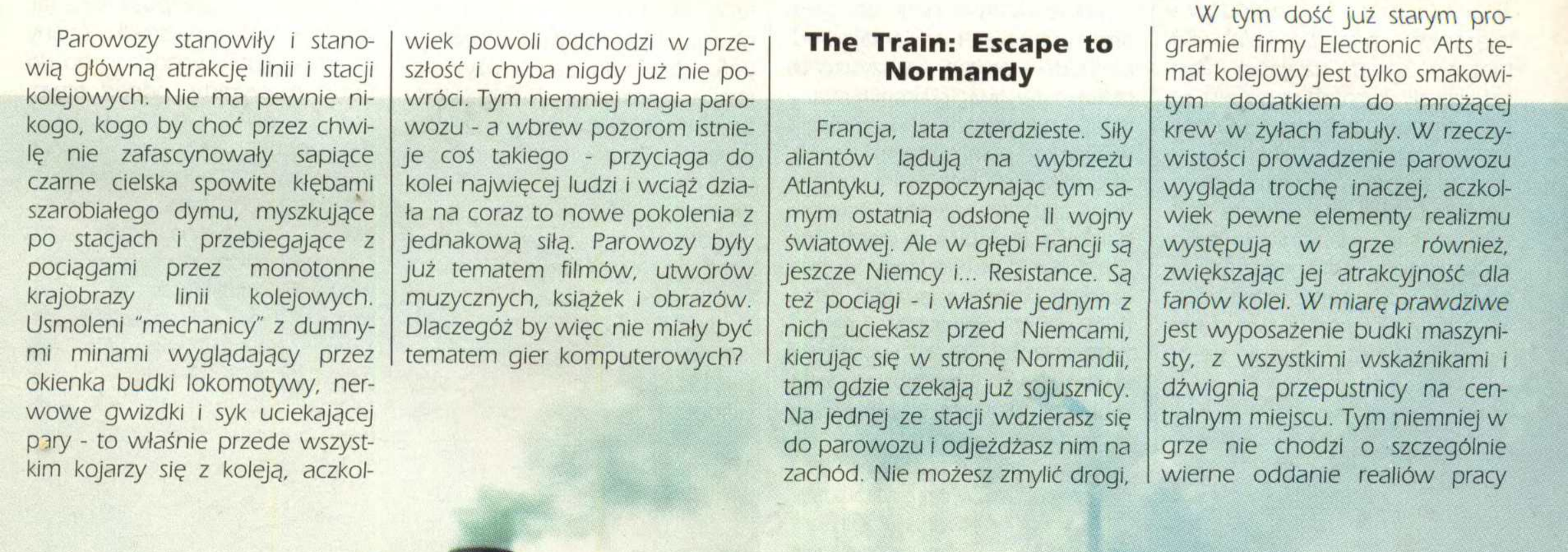
The Train: Escape to Normandy

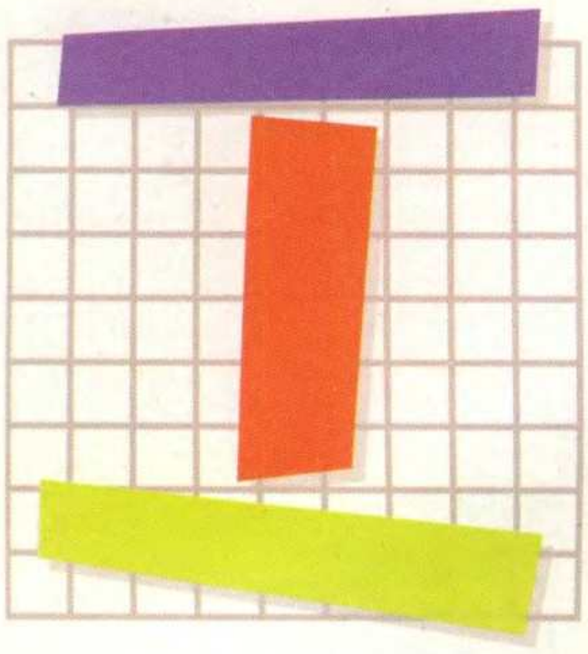
Francja, lata czterdzieste. Siły aliantów lądują na wybrzeżu Atlantyku, rozpoczynając tym samym ostatnią odsłonę II wojny światowej. Ale w głębi Francji są jeszcze Niemcy i... Resistance. Są też pociągi - i właśnie jednym z nich uciekasz przed Niemcami, kierując się w stronę Normandii, tam gdzie czekają już sojusznicy. Na jednej ze stacji wdzierasz się do parowozu i odjeżdżasz nim na zachód. Nie możesz zmylić drogi,



a dodatkowo tu i ówdzie pojawiają się różne przeszkody - a to prowadzony przez ciebie pociąg atakują samoloty, a to musisz pokonać most broniony przez niemieckie kanonierki. Na mijanych stacjach odbierasz nadawane telegraficznie raporty o stanie dalszej trasy i rozkazy z dowództwa; czasem musisz też zmylić czuwających Niemców i podjechać pod skład węglowy, żeby nawęglić lokomotywę czy nabrać wody do tendra. Dużo czasu spędzasz jednak i w budce lokomotywy prowadząc pociąg na szlaku. Twoim zadaniem jest utrzymywanie odpowiedniego ciśnienia pary i właściwe kierowanie pociągu, przez sygnały gwizdkiem dawane obsłudze rozjazdów na odgałęzieniach linii.

W tym dość już starym programie firmy Electronic Arts temat kolejowy jest tylko smakowitym dodatkiem do mrożącej krew w żyłach fabuły. W rzeczywistości prowadzenie parowozu wygląda trochę inaczej, aczkolwiek pewne elementy realizmu występują w grze również, zwiększając jej atrakcyjność dla fanów kolei. W miarę prawdziwe jest wyposażenie budki maszynisty, z wszystkimi wskaźnikami i dźwignią przepustnicy na centralnym miejscu. Tym niemniej w grze nie chodzi o szczególnie wierne oddanie realiów pracy







maszynisty parowozu, a raczej o zabawienie użytkownika przez umiejscowienie akcji w takim - przyznajmy dość nietypowym - miejscu.

Trochę prawdy o parowozie

A jak jest naprawdę? Na czym polega praca maszynisty w parowozie? Gdyby chcieć zażartować, można by parowóz przyrównać do ogromnego czajnika z gotującą się wciąż wodą. Gotująca się woda wytwarza parę, która zbiera się pod "pokrywką" czajnika. Ciśnienie pary wykorzystywane jest w parowozie do poruszania tłoka silnika parowego, który z kolei - poprzez dość złożony system korbowodów i wiązarów - napędza koła lokomotywy. Zasada działania i konstrukcja silnika parowego jest raczej prosta; najbardziej skomplikowany element to mechanizm rozrządu pary ze stawidłem, umożliwiający maszyniście poprzez zmianę napełnienia cylindrów regulowanie kierunku jazdy i siły pociągowej parowozu. W klasycznej lokomotywie stanowisko maszynisty znajduje się po prawej stronie (we Francji akurat po lewej, bowiem długie lata na kolejach francuskich obowiązywał ruch lewostronny). Pod prawym okienkiem budki znajduje się charakterystyczne pokrętło n a s t a w n i c y, czyli jak gdyby dźwignia "zmiany biegów". To właśnie nastawnicą maszynista ustawia kierunek jazdy lokomotywy i zmienia napełnienie cylindrów parą, kręcąc pokrętłem połączonym poprzez przegub z jarzmem s t a w i d ł a, znajdującego się w przedniej części podwozia parowozu za blokami cylindrów. Stawidło współpracuje z tłokiem i suwakiem silnika parowego; suwak reguluje dopływ pary do cylindra, zasłaniając i odsłaniając odpowiednie otwory - wszystko to razem stanowi skomplikowany układ mimośrodów i dźwigni wzajemnie połączonych ze sobą.

Prawą rękę maszynista trzyma cały czas na dźwigni zaworu hamulca. Hamulce są sterowane sprężonym powietrzem dostarczanym przez napędzaną osobnym silniczkiem parowym sprężarkę, której charakterystyczne klapanie słychać na postoju lokomotywy. W budce maszynisty znajdują się dwa zawory hamulcowe - jeden z nich używany jest podczas jazdy lokomotywy luzem, bez pociągu, albo przy



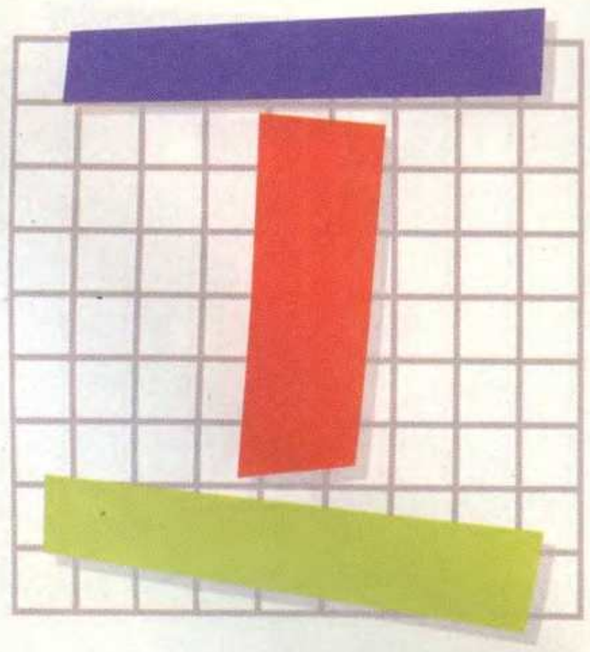
pracy manewrowej, kiedy nie łączy się wagonów przewodem powietrznym i cały skład hamuje parowóz. Drugi zawór używany jest w normalnej służbie, kiedy to hamuje parowóz i wszystkie wagony. Sztuka hamowania pociągu to osobny temat. Hamowanie następuje bowiem z opóźnieniem; fala powietrza uruchamiająca mechanizm hamulca każdego wagonu biegnie wzdłuż składu, tak że nie wszystkie wagony hamują jednocześnie. Najpierw hamuje pierwszy wagon, potem następny, itd., aż do ostatniego. Wskutek tego wagony nabiegają na siebie i dlatego też hamować należy z wyczuciem, raczej ostrożnie, wyłączając przypadki niebezpieczne, kiedy to maszyniście nie pozostaje nic innego jak zastosować nagłe hamowanie całego składu. Przed wyruszeniem pociągu na szlak przeprowadza się jeszcze próbę hamulca. Po spięciu składu i sprzęgnięciu go z parowozem maszynista otwiera najpierw zawór hamujący i obserwuje manometr ciśnienia powietrza - w tym czasie wzdłuż pociągu chodzi rewident, sprawdzający czy klocki zacisnęły się na kołach wagonów. Po dojściu wskazówki manometru do pewnej określonej pozycji maszynista odhamowuje skład, a rewident sprawdza czy klocki odeszły od kół stukając w nie charakterystycznym młotkiem na długim kiju (dlatego też kolejarze nazywają go czasem między sobą "dzięciołem").

Lewą ręką maszynista obsługuje dźwignię p r z e p u s t n i c y. Przepustnica otwiera dopływ pary do cylindrów, uruchamiając parowóz; jest to więc jak gdyby "pedał gazu" lokomotywy. Dźwignia przepustnicy znajduje się prawie na środku ściany czołowej kotła wchodzącego do budki maszynisty, ponad otworem paleniska. Do obowiązków maszynisty należy też - prócz oczywiście czujnego kontrolowania sytuacji na szlaku i obserwowania sygnałów na semaforach - ciągła kontrola dwóch podstawowych wskaźników: w o d o m i e r z a, pokazującego poziom wody w kotle (czasami mówi się o "szkle"; "ile wody w szkle") i manometru ciśnienia pary w kotle. Zazwyczaj większość parowozów pracuje przy

ciśnieniu ok. 14-16 atm, rzadziej 18. Ciśnienie pary nie może spaść poniżej pewnej granicy, nie może też zbytnio się podnieść; podobnie z poziomem wody - zaniedbanie utrzymywania odpowiedniej jej ilości powoduje w konsekwencji wytopienie tzw. "korków topliwych" znajdujących się w palenisku i zalanie ognia wodą z kotła; w skrajnych przypadkach może to nawet doprowadzić do eksplozji kotła, co oczywiście nie należy do zbyt lubianych przez drużynę lokomotywy rozrywek (dosłownie!).

Drugą osobą w lokomotywie jest pomocnik maszynisty, zajmujący miejsce po lewej ręce mechanika. Jego zadaniem jest - o zgrozo - dosypywanie węgla do paleniska, o ile parowóz nie jest wyposażony w specjalny mechaniczny podajnik paliwa, zwany stokerem. Machanie łopatą nie wyda się zbyt wdzięczną robotą, jeśli zauważymy, że podczas zmiany pomocnik musi przerzucić czasem i kilka ton węgla, dbając przy tym o jego odpowiednie rozrzucanie pod ścianami paleniska. Istnieją różne szkoły palenia w palenisku parowozu; na te sprawy szczególnie czuły był jeden ze słynniejszych polskich konstruktorów lokomotyw, prof. Albert Czeczott. Opracował on nawet własny sposób - tzw. "jazdę z nut". Pomocnik maszynisty uruchamia także urządzenia zasilające kocioł wodą z tendra podczas jazdy; są to znajdujące się po obu stronach budki inżektory, czasem nazywane "smoczkami". W starszych parowozach kocioł zasilany był przez pompy; wymagało to jednak dodatkowego podgrzewania wody zasilającej, dlatego w późniejszym okresie stosowano tylko inżektory, ze względu na swoją konstrukcję spełniające od razu rolę podgrzewacza (w inżektorze woda miesza się z gorącą parą wtryskiwaną pod ciśnieniem). Oczywiście również i pomocnik zobowiązany jest do obserwowania szlaku i sygnałów na semaforach; według przepisów maszynista z pomocnikiem powinni "przepowiadać" sobie na głos zaobserwowane sygnały - część może to robi, część gada o różnych innych rzeczach - jak w życiu.

Teraz, gdy znamy już parowóz od środka i z żabiej perspektywy, spróbujmy spojrzeć na kolej jak na dobry biznes; maszynista jest tylko jednym z wielu pracowników naszego zarządu, a kto jest jego prezesem?



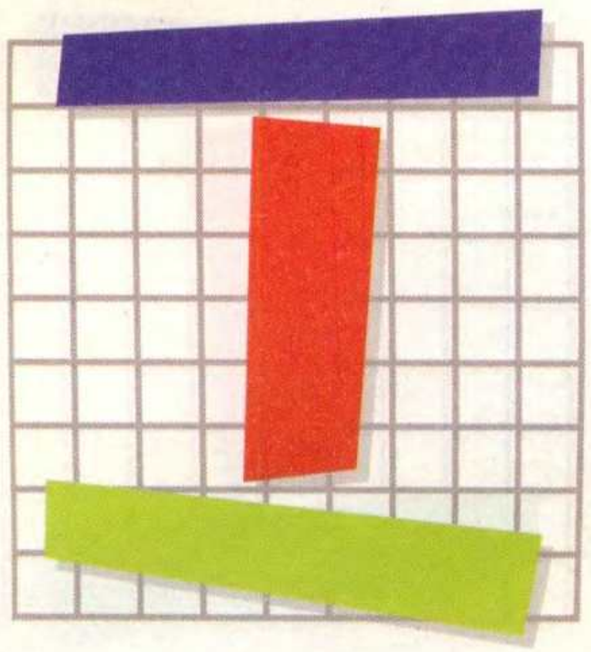
Railroad Tycoon

Na tym pięknym świecie pieniądze leżą na ulicy, a czasem też... na torach kolejowych. Łatwo się o tym przekonać, sięgając po znaną grę firmy MicroProse. W niej nie obchodzi nas już sztuka prowadzenia parowozu, a pociągi jeżdżą tylko po to, żeby nabijać pieniędzmi nasze kieszenie. Kolej staje się więc środkiem pomnażania fortuny, a umiejętna strategia i polityka gospodarowania posiadanym taborem i siecią kolejową zbliża nas coraz bardziej do upragnionej pozycji kolejowego magnata; wpierw jednak musimy poznać trochę zasad funkcjonowania kolejowego organizmu.

Linie kolejowe buduje się — zależnie od natężenia ruchu — jako jedno-, dwu-, lub więcej torowe. Ilość torów wpływa na przelotowość linii; to zrozumiałe, że w regionach o słabym natężeniu przewozów nikt nie będzie budował linii wielotorowych, kiedy do obsłużenia potrzeb wystarcza jeden - dwa pociągi dziennie, które z powodzeniem mogą skrzyżować się na mijankach. Budowa linii kolejowej musi także przebiegać na odpowiednim terenie - jasne, że w miarę możliwości unika się budowania kosztownych mostów, wiaduktów, czy tuneli, starając się przeprowadzić linię po w miarę równym terenie. Oczywiście nie zawsze jest to możliwe; tak powstała np. kolej transandyjska przecinająca masyw Andów w Peru, dzieło naszego rodaka, inżyniera Malinowskiego. Podobnie trudne zadanie mieli budowniczowie kolei w Szwajcarii, górskim kraju, w którym linie wiją się przez wspaniałe mosty i tunele, tak jak np. ten na przełęczy św. Gotarda, o długości ponad 11 km!. Budując linie kolejowe na wzniesieniach należy unikać zbyt dużych różnic poziomów. Żeby złagodzić strome wzniesienia linie kolejowe przeprowadzane są po łukach, często wielokrotnie krzyżując się na różnych poziomach. W Polsce wspaniały przykład linii górskiej to dwutorowy szlak z Wrocławia do Jeleniej Góry, a szczególnie jego odcinek pod Wałbrzychem, gdzie pociąg ostrymi łukami pokonuje znaczną różnicę wysokości.

Na całej trasie linii kolejowej budowane są różne punkty przeładunkowe, przystanki osobowe, mijanki, posterunki odgałęźne i stacje. Istnieje hierarchia ważności tych punktów - na znaczniejszych stacjach zatrzymują się wszystkie pociągi; tam też budowane są parowozownie i wagonownie, tam znajdują się także miejsca, w których formowane są składy pociągów towarowych podążających w różnych kierunkach. Wbrew pozorom często właśnie zlokalizowanie węzła kolejowego zwiększa rangę miejscowości, a nie odwrotnie. Weźmy chociaż miejscowość Kamieniec Ząbkowicki na Dolnym Śląsku - niewiele w niej więcej poza stacją kolejową, a stacja jest dość duża i istotna, bowiem właśnie tam krzyżują się biegnący z zachodu na wschód szlak kolejowy Jaworzyna Śląska - Kędzierzyn Koźle przez Nysę i ważna linia Wrocław - Kłodzko - Międzylesie, biegnąca ku granicy czeskiej. Potrzebę budowania stacji wymusza także sposób prowadzenia ruchu pociągów. Szlaki podzielone są na mniejsze odcinki, osłonięte semaforami. W każdym momencie na takim odcinku może znajdować się tylko jeden pociąg; im krótsze są odcinki, tym więcej pociągów może przebiegać jednocześnie po linii, dlatego też na liniach o większym ruchu buduje się więcej stacji, a także tzw. posterunki odstępowe, czyli po prostu miejsca w których ustawiane są semafory. Przy posterunkach odstępowych na ogół lokalizowane są przystanki osobowe, lecz nie zawsze - często jest to po prostu stojąca dosłownie w szczerym





polu mała budka nastawniczego i dwa semafory - nic więcej.

Po liniach kolejowych pociągi jak wiadomo nie poruszają się jak popadnie. Gęstość ruchu regulowana jest ściśle określonym rozkładem jazdy, konstruowanym w specjalnych pracowniach przy uwzględnieniu warunków technicznych, przelotowości i potrzeb przewozowych danej linii. Rozkłady jazdy uwzględniają też rodzaj pociągu, jego masę i są związane z planem obiegu wagonów i lokomtyw, które przyporządkowane są przecież macierzystym lokomotywowniom i wagonowniom. Pociągi przebiegające po liniach kolejowych dzielą się na różne rodzaje - najprostszy podział to pociągi towarowe i pasażerskie; w ramach tych dwóch zbiorów możemy wyróżnić biegnące szybciej pociągi ekspresowe i pospieszne, zatrzymujące się tylko na ważniejszych stacjach, a także obsługujące wszystkie punkty pociągi zdawcze i osobowe. W dawniejszych czasach przebiegi pociągów bez zatrzymania nie mogły być zbyt długie, ze względu na specyficzny sposób obsługi parowozów wymagających od czasu do czasu postoju dla nabrania wody, czy też uzupełnienia zapasu węgla. Dziś przebiegi te mogą być dłuższe i są w zasadzie ograniczone głównie czasem pracy drużyn obsługujących lokomotywę i skład.

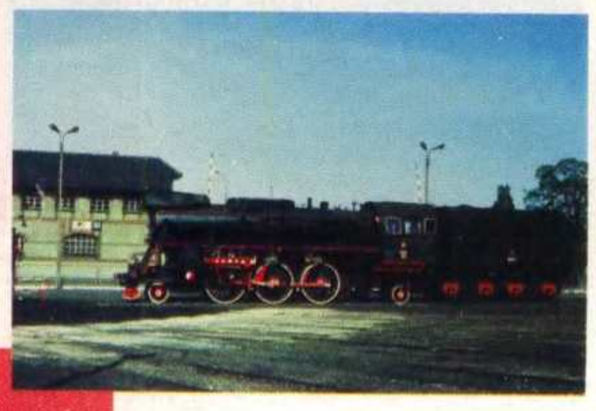
Dalszą częścią wiedzy koniecznej do prawidłowej eksploatacji kolei jest rozeznanie w dostępnych typach lokomotyw, które również - zależnie od konstrukcji - mają różne przeznaczenie. Większe i cięższe lokomotywy o dużej ilości osi używane są do prowadzenia długich składów towarowych po liniach magistralnych; natomiast do prowadzenia pasażerskich pociągów ekspresowych i pospiesznych służą lokomotywy lżejsze, a więc mające mniejszą siłę pociągową, lecz dzięki temu szybsze. Najlżejszych lokomotywek używa się w pracy manewrowej na większych stacjach, czy też do obsługi niewielkich składów pasażerskich na liniach drugorzędnych. Superekspresowe pociągi pasażerskie to natomiast z reguły sprzęgnięte na stałe jednostki składające się z kilku wagonów z własnym napędem; tak np. wygląda japoński Hikari, francuski TGV, czy niemiecki ICE. Jednostek elektrycznych używa się też w ruchu lokalnym i podmiejskim naokoło ważniejszych węzłów kolejowych.

W grze "Railroad Tycoon", a także jej ulepszonej wersji "De Luxe" występują po trosze wszystkie wspomniane elementy, zmieszane z "business strategy", czyli umiejętnościami nie mającymi nic wspólnego z koleją, a tylko i wyłącznie z prowadzeniem własnego interesu. Bardzo podobnie jest z grą "A-train" firmy Maxis, lecz ta ostatnia dotyczy raczej linii kolejowych wokół większych aglomeracji, podczas gdy "Tycoon" daje bardziej globalny obraz kolei. Tym niemniej obie gry są doskonałe i to nie tylko dla fanów kolei; to po prostu gry strategiczne, w których kolej jest wprawdzie tematem wiodącym, lecz akcja i przebieg gry mogą z powodzeniem dotyczyć każdej innej gałęzi transportu. Czymś pośrednim między tymi programami, a wspomnianym na początku "The Train" jest gra firmy Silmarils

Transarctica

Akcja jej toczy się w przyszłości, po nieudanym eksperymencie, który miał zmniejszyć skutek działania efektu cieplarnianego. Ziemia pokryta jest lodem, a jedynym środkiem komunikacji między miastami jest superszybka kolej obsługiwana przez mamucie parowozy o dziwacznym kształcie. Pociągi pełnią rolę transportową, lecz są także ośrodkami dowodzenia, a ich załogi staczają między sobą walki. I w tej grze kolej jest bardziej dodatkową atrakcją niż celem samym w sobie; wprawdzie mamy tu i wnętrze parowozu, mamy także wagony z centrum dowodzenia, lecz jest to w zasadzie tylko oprawa gry, której podstawową treścią jest walka z wrogiem ukrytym w innych pociągach, a także odpowiednia strategia działania. Z punktu widzenia kolejowego Transarctica jest tylko ciekawostką i chyba trochę reminiscencją sławnej kolei transpolarnej, pomysłu samego Adolfa Hitlera. To właśnie on, marząc o przyszłym świecie rządzonym przez germańską "rasę panów", opracował podstawy dość paranoicznego projektu specjalnej kolei, na której jeździłyby superszybkie pociągi prowadzone przez supersilne lokomotywy o wielkim rozstawie kół i napędzie atomowym. Do projektu tego Niemcy podeszli na tyle poważnie (musieli...), że opracowali nawet dość szczegółowe założenia konstrukcyjne lokomotyw i wagonów. Oczywiście projekt poszedł do lamusa po przegranej wojnie, tak jak i wiele innych patentów fuehrera. Do pomysłu tego jednak tu i ówdzie wracano jeszcze potem, ale jak dotąd bez skutku.

Cóż, powoli zbliżamy się do końca tych wywodów. Na ten moment zostawiłem sobie jednak największą ciekawostkę, czyli



prawdziwe gry symulacyjne, w których kolej jest jedynym i wiodącym tematem. Producentem tych gier jest brytyjska firma SIAM. Symulacje SIAM-a to gry dla prawdziwych fanów, aczkolwiek - moim zdaniem - ze względu na dość duży stopień skomplikowania i bynajmniej nie nudną akcję mogą być interesujące dla każdego gracza. Gry SIAM-a dotyczą głównie pracy obsługi stacji kolejowych, a dokładnie dyżurnego ruchu i dyspozytora parowozowni. Z posiadanych przeze mnie symulacji najciekawsza bez wątpienia jest gra dotycząca stacji Scarborough w północnej Anglii, której akcja rozgrywa się w roku 1960. Scarborough jest dość istotnym węzłem o ciekawym układzie; na stacji znajduje się też duża parowozownia. Zadaniem gracza jest prowadzenie ruchu pociągów w czasie jednej zmiany od 8:00 do 20:00 (oczywiście czas jest przyspieszony) w sobotę, gdy ruch pociągów pasażerskich jest szczególnie zagęszczony. Pociągi przyjeżdżają i odjeżdżają, a dyżurny ruchu musi je odprawić i zadbać o to, żeby do każdego składu podstawić odpowiednią lokomotywę, a te którym skończyło się paliwo odesłać do parowozowni w celu nawęglenia i nawodowania. Jak na prawdziwej kolei pociągi spóźniają się, co dodatkowo utrudnia zadanie dyżurnego ruchu, który powinien zadbać o regularność ruchu. Gra sporządzona jest w oparciu o prawdziwy rozkład jazdy pociągów obowiązujący na stacji latem 1960 r.; realiom odpowiadają też typy lokomotyw i miejsca ich stacjonowania. Wbrew pozorom opanowanie gry nie jest proste; ja - dysponując jaką taką wiedzą o kolei - uczyłem się prowadzić ruch przez kilka kolejnych "zmian", bowiem wciąż wyskakiwało coś nowego, co burzyło już uporządkowany układ na stacji.

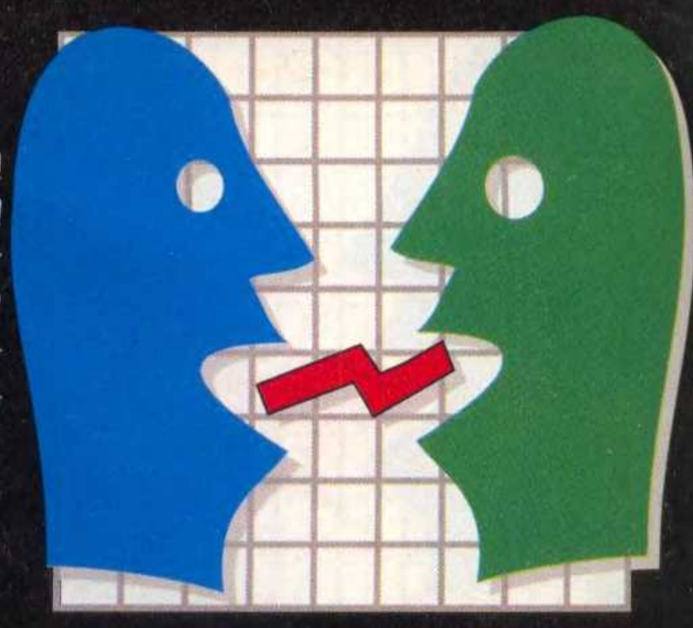


W oparciu o gry firmy SIAM, podobny program symulacyjny dotyczący tym razem linii tramwajowej opracował pan Bogusław Molecki z Sosnowca. Zbliżony program dotyczący kolei, aczkolwiek dalszy nieco od realiów napisał także pan Jarosław Knypl z Gdańska; zainteresowane tymi programami osoby mogą je nabyć w naszym Shareware House.

Cóż jeszcze o kolei i komputerach? Pewną ciekawostką dla modelarzy kolejowych mogą być specjalne programy wspomagające projektowanie makiet, których kilka pojawiło się w Niemczech. Podobnie w Niemczech opracowano elektroniczny system sterowania makietą wspomagany komputerem PC - takich pomysłów pojawia się na świecie coraz więcej. Ja jednak czekam wciąż na moment, w którym wpadnie mi w ręce jakaś gra będąca symulacją prowadzenia pociągu zgodną z realiami i przepisami kolejowymi; słyszałem, że takie gry istnieją, tylko jakoś na razie nie udało mi się do nich dotrzeć. Nie ma jednak takiej rzeczy, której nie można mieć - trzeba tylko wierzyć, że się ją dostanie. Ja wierzę.

Jacek Grabowski

WIĘCEJ NIŻ 5 GROSZY



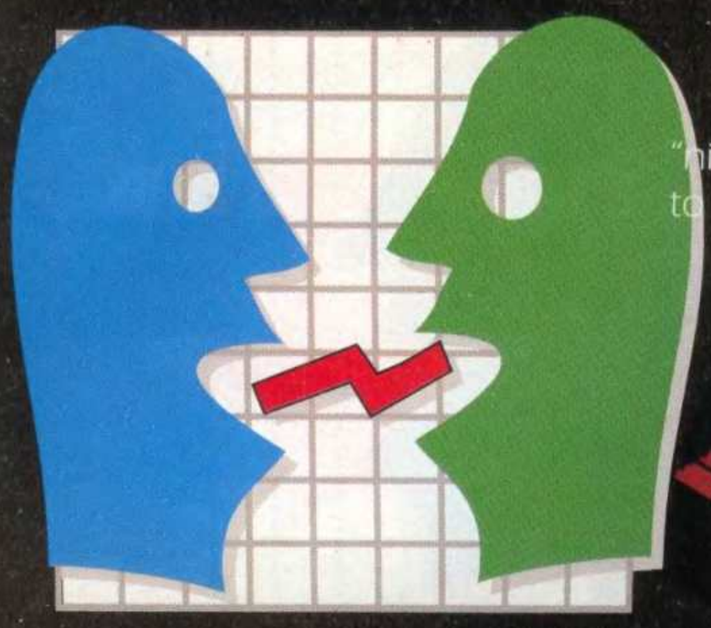
Chcąc nie chcąc, każdy amator komputerowej rozrywki włączając swoją ulubioną grę w celu zbawiennym dla organizmu, musi najpierw obejrzeć jej czołówkę, na ogół nafaszerowaną spisem programistów, grafików, kompozytorów muzyki, etc. Oczywiście, na poczesnym miejscu znajduje się w niej pieczołowicie umieszczony na ekranie napis, informujący czytelnika o dostąpieniu zaszczytu używania produktu takiej to a takiej firmy. Początkowo, nieopierzony jeszcze użytkownik komputera, na widok napisów w stylu "SPECTRUM HOLOBYTE Presents..." denerwuje się i bluźni. Wstrząsany mdłościami rytmicznie postukuje w klawisz z napisem ESC i w napięciu wyczekuje nadejścia konkretów. Im jaśniej jednak zaczyna świecić, co znamionuje tzw. "komputerową dojrzałość", tym chętniej stwierdza, że producent gry, którą akurat ma w swoich rękach, nie jest mu tak do końca obojętny. Co więcej, nie trzeba wiele czasu, aby nazwy firm stały się dla niego synonimami rozrywki, bądź chłamu i nudziarstwa. Dojrzały gracz zaczyna oceniać obiekty swych uczuć już nawet nie na podstawie tytułów, często niewiele mówiących, ale według ich autorów.

Wyśmienitym przykładem może być tutaj firma LUCAS FILMS, której nazwa stała się obrazem doprowadzonej do perfekcji rozrywki w stylu adventure. Każdy amator gier przygodowych na sam dźwięk słowa "Lucas" strzyże czujnie uszami i śliniąc się, bacznie rozgląda wokół. Jestem pewien, że gdyby nawet jakiś produkt tej firmy okazał się niebywałym niewypałem (co na szczęście się nie zdarza), to rzesze rozhisteryzowanych sympatyków Lucasa i tak wychwalałyby go pod niebiosa.

Ten szczególny stan ducha prowadzi szybko do konkluzji: mimo iż producentów gier komputerowych jest bardzo wielu, to tak naprawdę tylko kilku potentatów dyktuje warunki. Być może ta "gałąź przemysłu" rozwijałaby się jeszcze lepiej, gdyby na arenę konkurencji wkroczyły mniejsze firmy, które zostały wchłonięte przez ogromne koncerny tworzące swoistego rodzaju monopol. Sytuacja ta wynika z prostego faktu - im większa firma tym większe zarobki autorów gier. Oczywiście przyciągnięty wizją grubej kasy programista musi być najlepszy w swoim fachu, co nie zmienia faktu, że na ciepłej posadce nie musi aktywować wszystkich swych mocy. Na szczęście, poza takimi kolosami jakim niewątpliwie jest firma NINTENDO, kojarząca się raczej z popularnymi "grami telewizyjnymi", rynek gier zdobywany jest też przez mniejsze firmy i w nich tkwi nadzieja na nieoczekiwaną dobrą zabawę. Muszę tu ze skruchą przyznać, że dla mnie 50% sukcesu gry, to znak WESTWOOD (DUNE) lub STRATEGIC SIMULATIONS (WARLORDS) - które stworzyły trzy (jak na razie) części EYE OF THE BEHOLDER. Tym bardziej jednak cenię smakowite "rodzynki" z mniej znanych firm. Przecież gry, które najbardziej lubię, nie wychodzą tylko spod pióra (klawisza?) programistów wspomnianych dwóch firm.

Niemały udział w tym rzemiośle mają też MINDCRAFT (SIEGE) czy INTERPLAY (CASTLES), oraz może jeszcze nie tak szeroko znane firmy jak IMPRESSIONS (FINAL CONFLICT), czy KOEI (L'EMPEREUR).

Jak widać, niektóre firmy "z miejsca" kojarzone są z określonym typem gry. Jest to obraz dość klarowny i na ogół producenci, którzy ugruntowali swoją pozycję w danej dziedzinie, nie zmieniają nagle swoich poglądów, by zaryzykować opublikowanie czegoś innego. Tak postąpił MAXIS, który tworząc serię SIM-wszystkiego, systematycznie piął się na wyżyny gier symulujących ciężką rzeczywistość. I faktycznie trzeba tu oddać należny mu hołd, gdyż poczynając od znanego wszystkim SIMCITY, poprzez wspaniałą (choć dość ubogą graficznie i dźwiękowo) SIMEARTH, a kończąc na SIMLIFE (czyli baśni o słoniu z głową człowieka i vice versa), MAXIS dostarczył swoim wiernym fanom nektaru i ambrozji, doprowadzając wielu z nich do Nirwany i Metalliki. Jeśli dodać do tego może nie tak odjazdową jak SIMLIFE, lecz wcale nie gorszą grę SIMANT (mrówki) i spojrzeć na nowości, jak np. SIMHEALTH, SIMCITY 2000 (bomba!) czy SIMFARM to okaże się, że Maxis w dziedzinie udawania zaszedł tak daleko, że pewnie nikt już w tej firmie nie wie w jakim świecie naprawdę żyje. Oczywiście nie wszyscy producenci mają klapki na oczach i grzebią tylko w jednym zagadnieniu. Emblemat znanej z doskonałych

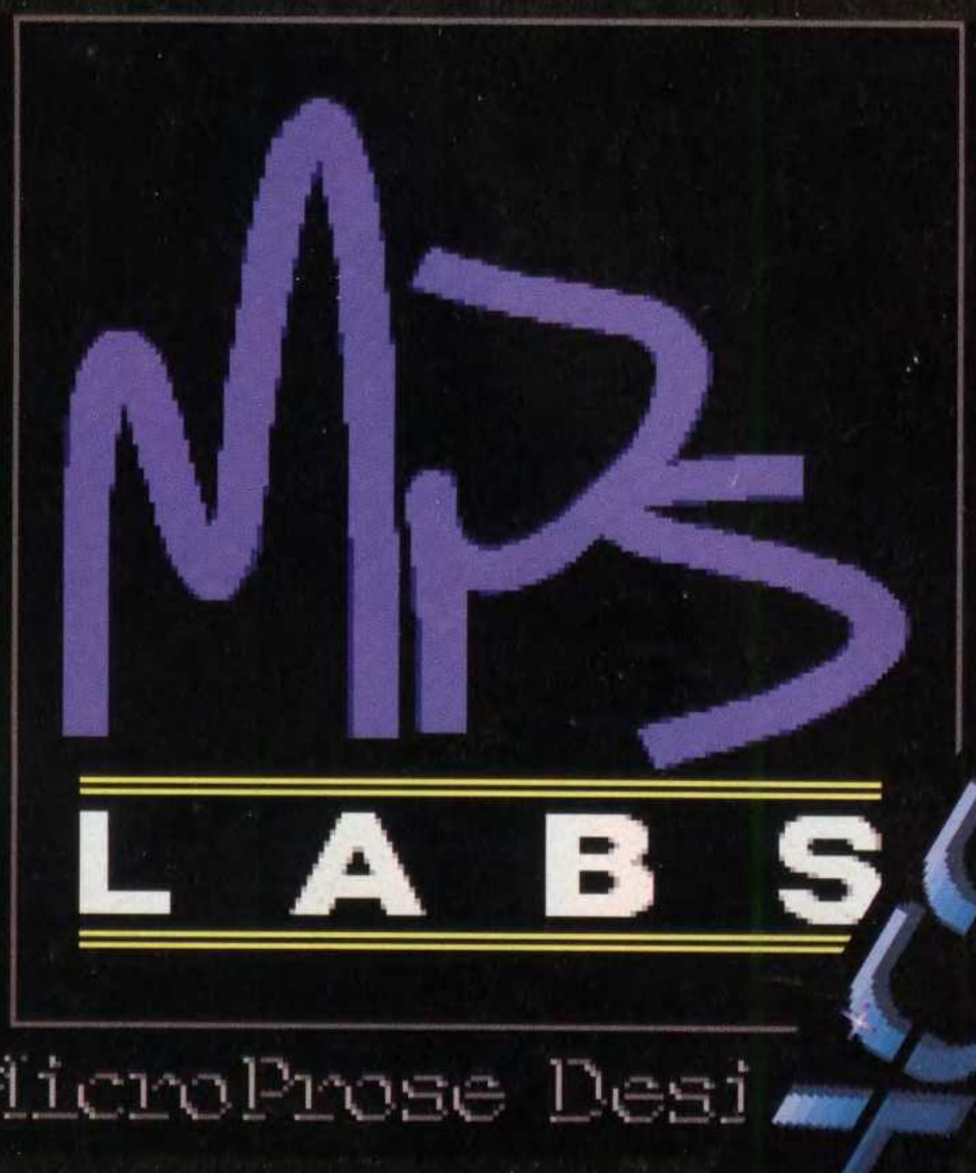


symulacji samolotowych MICROPROSE jest również symbolem kojarzonym z CIVILIZATION, PIRATES, czy RAILROAD TYCOON. Ważnym elementem w twórczości programistów tej firmy jest nowatorstwo i niesamowita wyobraźnia. Wybija się tu zwłaszcza Sid Meier, który de facto był pomysłodawcą i firmował nazwiskiem wspomniane trzy gry. Można śmiało powiedzieć, że gdyby nie MicroProse i osobowość Meiera, nie zostałaby odkryta zupełnie nowa galaktyka wszechświata gier komputerowych.

Co do symulacji lotniczych, to można o nich opowiadać tygodniami, a grać w nie latami. Moc obliczeniowa komputerów 16-bitowych stworzyła dla nich naturalne środowisko i każdy szanujący się producent wydał przynajmniej jedną, bardziej lub mniej (raczej mniej) udaną grę tego typu. Ten kierunek komputerowej rozrywki związany jest jednak z dużym nakładem sił i środków, nic więc dziwnego, że największe sukcesy odnoszą tutaj firmy o największym zapleczu badawczym. MicroProse dzierży niekwestionowany prymat w temacie lotniczym, dzięki osobistym znajomościom szefa firmy w laboratoriach USAF; z różnych "przecieków" i sprzecznych często informacji powstał np. obraz F-19, "niewidzialnego" myśliwca. Był to jeden z pierwszych zwiastunów pojawienia się całkiem nowej generacji samolotów bojowych, a to, że nieco różnił się od faktycznego przedstawiciela rodziny "stealth", sportretowanego później przez MicroProse w grze "F-117A NightHawk", wynikało tylko ze ścisłej tajemnicy otaczającej projekt i pierwsze egzemplarze samolotu. MicroProse była też pierwszą firmą, która wydała naprawdę udany symulator samolotu bombowego - B-17A. Również MicroProse była pierwsza na rynku z pomysłem symulatora samolotów z okresu I wojny światowej, jako jedna z pierwszych wprowadziła w swoich grach możliwość grania przez modem z kolegą. W dziedzinie lotniczej niemałe zasługi położyła też firma DYNAMIX z jej A-10 TANK KILLER I i II, RED BARON (naśladownictwo - dużo bardziej udane - Knights Of The Sky), czy ACES OF THE PACIFIC i ACES OF THE EUROPE (1993). Zamieszanie na rynku zrobił (w sumie bardzo kiepski jeśli chodzi o symulację) COMMANCHE: MAXIMUM OVERKILL, którego sława bierze się chyba przede wszystkim z łatwości opanowania i będący jednym z pierwszych programów nowej generacji (386, EMS, itd.). Przemilczmy istnienie STRIKE COMMANDER-a firmy ORIGIN.

Pozostałe firmy są chyba jeszcze bardziej elastyczne, gdyż wychodzą ze słusznego założenia, że różnorodność struktury duchowej klienta może w prostej linii prowadzić do podwojenia obrotu, pod warunkiem dopasowania się do jego wymagań. Rekordzistą pod względem diametralnie od siebie odmiennych produktów jest chyba ACCOLADE. Moim zdaniem blednie przy nim nawet kameleon. W połączeniu z bardzo zaawansowaną techniką ich produktów, asortyment oferowanych przez nich "wyrobów" może zadowolić nawet najbardziej wybrednego gracza. Mieszanka zręczności ręki i głowy

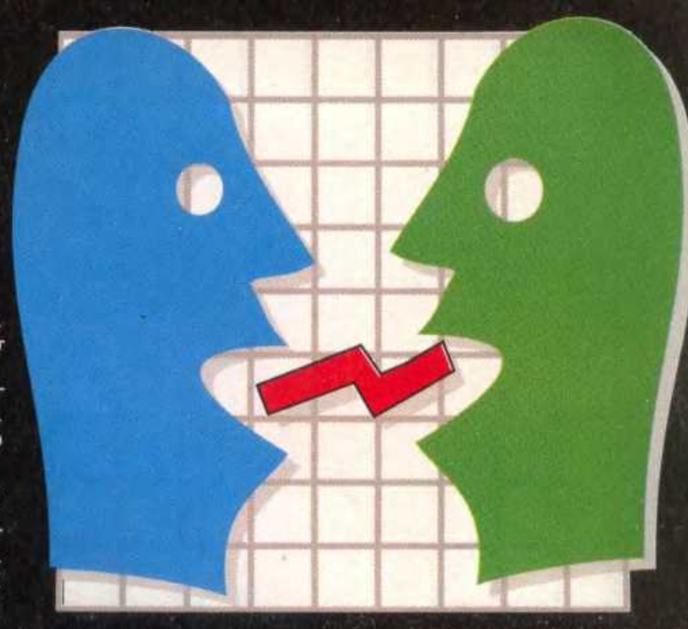






fraktalowej grafiki (NOVA LOGIC), a swego czasu także F-16 FALCON 3.0 (SPHERE),





(STAR CONTROL), trochę niezłej strategii (STRATEGO) lub podróży z dużą prędkością i dobrą grafiką (TEST DRIVE III) to gratka, która w połączeniu z przygodami z ELVIR-ą, usatysfakcjonuje zarówno zmęczonych robieniem pieniędzy ojców, jak i ich pociechy, równie strudzone odchudzaniem rodzicielskich portfeli.

Dużą grupę stanowią ci producenci, którzy starają się wchodzić w związki z innymi firmami. Efektem tych, prawdę mówiąc często niemal zupełnie bez-

płodnych połączeń, jest wiele gier-mutantów w żadnym wypadku nie mających prawa bytu. VIRGIN GAMES (REALMS) jest na szczęście tą drużyną, która "ma nosa" w dobieraniu partnerów. W udanej kooperacji z CRYO powstało między innymi KGB, z KRISALIS-em świetny LASER SQUADRON, a z REVOLUTION i VIRTUAL THEATRE niezła gierka LURE OF TEMPTRESS.

Nie wspomniałem jeszcze o wielu, wie- lu firmach. Pozostały RAINBOW ARTS (MAD-TV, LOGICAL), SEGA (GOLDEN AXE) działająca głównie na polu maszyn do gier, SILMARILS (ISHAR, TRANS ARCTICA), TITUS (PREHISTORIK, BLUES BROTHERS), DELPHINE (ANOTHER WORLD), GREMLIN (UTOPIA), INFOGRAMES (ALONE IN THE DARK), LORICIEL (MOONSTONE), OCEAN (LOST PATROL, F-29 RETALIATOR) i cała kolekcja innych producentów, których chwała przytłumiona została przez dokonania największych. Pozostała też SIERRA, której historia stanowi materiał na kilka dobrych artykułów. Serie jej przygodówek zdobywają serca coraz to nowych pokoleń graczy, aczkolwiek można by odnieść wrażenie, że ostatnio jej autorzy stają się coraz to bardziej "sierriozni" i nowe "adventures" Sierry nie są już tym, czym był kilka lat temu pierwszy Larry i Police Quest. Ale zawsze pozostaje INCREDIBLE MACHINE i nowy pomysł - INCREDIBLE TOONS, obie Jeffa Tunnella, który zdaje się swoimi produkcjami wybijać na pierwszy plan.

A jak w tym wszystkim wyglądają polskie firmy? Mizeria naszego rynku rzuca się w oczy każdemu graczowi. Jak na razie potentatem na PC pozostaje XLAND ze swoim ELECTRO BODY; niedawno wydana TAJEMNICA STATUETKI firmy METROPOLIS może być co najwyżej nazwana dychawiczną jaskółką zwiastującą nadejście mroźnej wiosny ze wszystkimi jej konsekwencjami. Zniknęły gdzieś gry KAREN-u; jak by nie było to właśnie w tej firmie powstał BLOCKOUT, ale potem coś się urwało - TUNNELS OF ARMAGEDDON i STREET ROD nie były już tak dalece udanymi i "hiciorskimi" dziełami. Dodajmy, że polscy programiści mają spore zasługi w tworzeniu gier na ośmiobitowce i Amigi - czyżbyśmy aż tak dalece byli zacofani? Być może wprowadzenie praw autorskich i zniesienie ustawy antyaborcyjnej skutecznie zachęci do wzmożenia wysiłków i stworzenia produktu na miarę MICROPROSE czy SSI. Na razie mamy do czynienia z eksportem polskiej myśli programistycznej do krajów Zachodzącego Słońca i nawet dalszych - cóż, nie samą miłością do Ojczyzny człowiek żyje.

Bądźmy jednak dobrej myśli. Zakładając, że 5% naszych czytelników będzie studiować informatykę, połowa z nich pozytywnie zakończy edukację i wszyscy rzucą się ambitnie do pisania gier, to już za dziesięć lat będziemy mieli polski hit, grę symulacyjną - KOMUNISTA 2000 z grafiką Heraklesa i muzyką na Jęk Bluzgera lub Rzężenie MŁOT-001. Z partyjnym pozdrowieniem

McSon

SOUND PERFECT

Promocja m.in. szóstej wersji Word Perfecta for Windows stała się okazją do wydania płyty kompaktowej, zawierającej — prócz demonstracji programu — także muzykę skomponowaną i wykonywaną przez duet Sam Cardon/Kurt Bestor. Muzyka należy do modnej ostatnio kategorii "home music"; niezbyt skomplikowana, ciepło brzmiąca, wykorzystująca ciekawe zestawy instrumentów i... bardzo eklektyczna. Gdybym chciał wymienić wszystkie skojarzenia, jakie nasunęły mi się przy słuchaniu tej płyty, to zamiast krótkiej recenzji powstałaby kilkutomowa historia muzyki światowej.

Sam Cardon/ Klaus Bestor

"Innovators"
Word Perfect Corp.
1993, 52:42
Sage of Lamberene, Rainmaker, Three Tools, Man Among Man, Folkways Electric Highway, Minimal Universe, Mastermind Requiem, The Third Spring Prayer Of The Children

Mamy tu muzykę ludową (afro, jakieś klimaty irlandzko-celtyckie, mandoliny, itd.), trochę jazz-rocka, wielką orkiestrę symfoniczną, a także np. klimaty elektryczne typu Passport Klausa Doldingera, czy Steps Ahead z płyty "New York City". Aż dziwne, że płyta nosi dumny tytuł "Innovators", bo jako żywo innowacji żadnej tam nie wysłyszałem. Dobrze brzmiąca, zawodowo



zrobiona muzyczna guma do żucia o klasycznym smaku mięty pieprzonej. Świetna do słuchania z panienką i ciepłym piecykiem w nogach łóżka; nieźle działa też na "haju", bo dobrze nagrana i ciekawie zmiksowana - jest dużo miejsca dla wyobraźni. Spójrzcie zresztą na zestaw tytułów - od razu ustawia płytę na pewnym poziomie.

Nie powiem - pomysł Word Perfect Corp. bardzo mi się spodobał. Zwłaszcza, że przysłali mi tę płytę za darmo. Myślę, iż Korporacja wie, że gdybym miał za "Innovators" zapłacić, to ręka by mi zadrżała. A tak - posłuchałem przez 50 min nie powalającej, lecz sympatycznej muzyki, obejrzałem demo Word Perfecta (rewelacja!) i śmieszne obrazki (płyta jest "multimedialna", każdy numer został zrobiony do wideoklipu, a w estetycznie wydanej książeczce dołączonej do kompletu utwory "zilustrowano" kolażami z fotografii). Proszę o więcej takich promocji.

Jacek Grabowski

Ostatnio termin "cyberpunk" robi coraz większą karierę, co - jak zwykle - oznacza, że coś, co jest określane tym mianem przestaje się w ogóle liczyć. Co to jest "cyberpunk"? Niektórzy usiłują udowodnić, że "cyberpunk" to facet z mikroprocesorem wbitym nóżkami w policzek i elektrostatycznym "irokezem" na głowie. Tak to się jakoś kojarzy - przecież punkowcy kaleczyli się agrafkami i nosili włosy na cukier; punk cybernoidalny musiałby więc postępować podobnie używając tylko nowocześniejszych zabawek. Dodatkowo mógłby śpiewać jakieś numery Sex Pistols akompaniując sobie na Cubase. Nie jest tak jednak do końca, bowiem jakimś trafem "cyberpunk" niewiele ma wspólnego z dziwnie ubranymi facetami; jest to po prostu nazwa pewnego odgałęzienia literatury science-fiction.

"CYBERPUNK" NIEWIELE MA WSPÓLNEGO Z DZIWNIE UBRANYMI FACETAMI; JEST TO PO PROSTU NAZWA PEWNEGO ODGAŁĘZIENIA LITERATURY SCIENCE — FICTION.

Jak wiele rzeczy, tak samo idiotyczne powieści s-f powielające wciąż ten sam schemat musiały się wreszcie komuś znudzić. W końcu przecież nie są one żadną wizją przyszłości, a zwykłą projekcją teraźniejszości na jakieś wyimaginowane nierealia. Czas obnaża bezlitośnie kompletną pustkę wyobrażeń większości autorów pseudonaukowych teorii; opierają się temu nieliczni mistrzowie gatunku, lecz i ich dzieła sprzed zaledwie kilku lat czyta się dziś z przymrużeniem oka. Inspirowane przez naszpikowane agentami KGB różne ruchy obrońców pokoju, czy świadomości Kriszny wizje kosmicznej wspólnoty marksistowskiej nie mogą dłużej być traktowane poważnie. Może czas z tym skończyć, zacząć pisać jakoś inaczej, brutalniej i prawdziwiej, mając przy tym świadomość, że przyszłość i tak podąży własnymi drogami? Cyberpunk jest wyrazem takich właśnie poglądów; w literaturze coraz więcej miejsca na technologię i elektronikę, a coraz mniej na człowieka zdominowanego prawie całkiem przez maszyny i komputery. Znika "pozytywny" bohater-superman i przepiękne kobiety z innych planet o wyglądzie gwiazd "Playboy'a" - ludzie cyberpunki to wręcz prymitywy działające na najniższym poziomie uczuć, o ile da się w ogóle nazwać to "uczuciami". Stąd też i punkowa analogia: "punk" zawsze był estetyką brzydoty, próbował szokować ludzi nietypową formą i zachowaniami, które z pojęciem "kultury" niewiele miały wspólnego. Poglądy cyberpunkowców jakby zgadzają się ze stanem świadomości współczesnych - nic nie wskazuje przecież na spełnienie wizji duchowego rozwoju człowieka postępującego wraz z rozwojem cywilizacji; wręcz przeciwnie - ludzie otoczeni elektronicznymi zabawkami głupieją coraz bardziej.

Pytanie, czy "cyberpunk" jest rzeczywiście jakimś nowym widzeniem science-fiction, czy też może tylko wygodną szufladką, stworzoną przez ludzi lubiących mieć wszystko czarno na białym w swoich katalogach. Osobiście nie podjąłbym się odpowiadać na takie pytania; generalnie bowiem prawie wszystko wydaje mi się takimi szufladkami, do których często wtłacza się na siłę coś, czego pogięte rogi wystają mimo upartych wysiłków spoza zasuniętej klapki. Zwłaszcza, że literatura s-f nie idealizująca zbytnio ludzi przyszłości istniała dużo wcześniej, niż zaczęto mówić o "cyberpunku". Tym niemniej jest faktem, że właściciele szufladek - kiedy już coś do nich wtłoczą - przestają widzieć cokolwiek poza wykazem swoich fiszek i te wykazy publikują oficjalnie w wydawanych przez siebie urzędowych biuletynach, nazywanych często przez omyłkę "pracami krytycznymi", w tej postaci prezentując światu obraz będący jedyną wersją wydarzeń. Tak powstało już wiele rzeczy, nie tylko "cyberpunk", ale i "surrealizm", "postmodernizm" i wszystkie "izmy", puste słowa, których nieświadomie używamy w kulturalnych rozmowach, tworząc nowomowę współczesności.

A "cyberpunk" pewnie niezadługo stanie się modą (może już nią jest) w środowiskach młodzieńców pracowicie katujących domowe komputery. To ładne hasło; wielu "hackerów" miałoby ochotę podpisać się pod nim z nadzieją na dorobienie jakiejś ideologii do grzebania w bebechach programów i sieci komputerowych. Po prostu, usłyszawszy zgrabnie brzmiącą nazwę, próbują zdyskontować punkową "legendę" i skopiować ją, dostosowując do dzisiejszych realiów.

C Y B E R P U

BASMEN, POETA, CZADU KURZ...

Nie jest wcale łatwo śpiewać grając na gitarze, na fortepianie jeszcze trudniej, ale na basówce... Jak dotąd słyszałem tylko dwóch facetów robiących to naprawdę dobrze - Stinga i Janerkę.



Ucieszyłem się więc, gdy w sklepie znalazłem niedawno wydany "składankowy" kompakt tego ostatniego. Muzykę Lecha Janerki pamiętam jeszcze z czasów swojej w miarę cielęcej młodości, kiedy na scenie pojawił się prowadzony przez niego zespół "Klaus Mittfoch". Trudno było nie zwrócić uwagi na "Mittfocha". W warstwie muzycznej może nie był to zespół zbyt oryginalny ani nowatorski, lecz osobowość lidera, a przede wszystkim jego mądre i przewrotne teksty spowodowały, że szybko polubiłem tę kapelę. Pewnie słyszeliście "Jezu, jak się cieszę"? Ja też "wstawać i pra / cować i mieć / nie bardzo mogę / nie bardzo chcę" i "lubię się zaszywać, lubię nadużywać", dlatego słuchałem tej piosenki z nieukrywaną radością.

Potem przyszedł czas na pierwszy i jedyny longplay zespołu "Klaus Mittfoch". Tam właśnie znalazły się takie numery, jak "Strzeż się tych miejsc", który nie wiedzieć czemu (może ze względu na monotonię basowego ostinata) zawsze kojarzył mi się z "Riders On The Storm" Doorsów, czy "O głowie" ("głowa często lubi być niczyją / i dlatego ciągle jest jak jest"). Na tej płycie słychać było również słowo "dupa" i parę innych; za to też ją lubiłem.

Lech Janerka

"Co lepsze kawałki" Sonic 1993, 78:43
Ogniowe strzelby
Jezu, jak się cieszę
Śpij aniele mój
O głowie
Klus Mitroh
Ewolucja, rewolucja i ja
Dla twojej głowy komfort
Strzeż się tych miejsc
Lola (chce zmieniać świat)
Konstytucje
Niewole
Jest jak w niebie
Historia podwodna
Ta zabawa nie jest dla dziewczynek
Bądźmy dziećmi
Wszyscy inteligentni mężczyźni idą do wywiadu
Paragwaj
Bez kolacji
Niewalczyk
Labirynty
W naturze mamy ciągły ruch

"Mittfoch" skończył się po tej płycie, lecz Janerka nie zamilkł. Jego następny, już firmowany nazwiskiem, longplay ("Historia podwodna") zawierał kolejną porcję wspaniałych kawałków. "Lola (chce zmieniać świat)", "Niewole", "Konstytucje" ("są wesołe konstytucje / które mają jeden cel / chcą oddalać rewolucję / ale my to mamy gdzieś"). Dokładnie tam. Na tej płycie znalazła się też lansowana wtedy w radiu piosenka "Ta zabawa nie jest dla dziewczynek"; jeden z niewielu - moim zdaniem - błędów Janerki, który niepotrzebnie popadł w dosyć tani klimat pacyfistycznego bełkotu.

Późniejsze dokonania wrocławskiego muzyka nie ciągnęły mnie już za bardzo. Klimat w kraju się zmienił, ja się postarzałem, a i z Janerki jakby uszło trochę powietrza. Tym niemniej wydany przez firmę "Sonic" kompakt "Co lepsze kawałki", zawierający większość najlepszych nagrań z płyt "Klaus Mittfoch", "Historia podwodna" i następnych zmusił mnie do wydania 180 tys. zł. Musiałem to mieć; lubię czasem wrócić do wspomnień, a nie ukrywam, że wiele piosenek Janerki do dziś nie straciło nic na aktualności. Polecam uwadze każdego.

Jacek Grabowski

Z czasem, tak jak kiedyś zwykły punk, z buntu, brzydoty i syfilistycznych wizji naćpanych kolesi "cyberpunk" miałby szansę przerodzić się w coś w rodzaju ugrzecznionych wideoklipów cukierkowych kapel obowiązkowo ubranych w skórę i czeszących na wiosłach, oraz miłe domowe makatki z napisem "No future in future" wiszące w każdej kuchni. Nieszczęściem ludzi jest bowiem to, że nawet na gołym brudnym tyłku muszą i mogą zarobić jakąś forsę lub zbić jakiś interes, co z reguły w zarodku pozbawia sensu każdą rewolucję. Dlatego wszyscy usiłujący coś zmienić powinni zdać sobie z tego sprawę. Zanim zaczną.

Jacek Grabowski

MISTRZOSTWA POLSKI W ROZWIĄZYWANIU ZADAŃ

Mistrzostwa Polski organizowane są przez komisję Kompozycji PZSzach. i miesięcznik "Szachista". Składają się z trzech etapów. Pierwszy etap polega na rozwiązaniu zamieszczonej poniżej dwuchodówki. Zadania drugiego etapu ukażą się w lutowym numerze "Szachisty" oraz w jednym z lutowych numerów "Gazety Szachowej" (stałego działu "Gazety Wyborczej"). Trzeci etap (finał) odbędzie się wiosną 1994 r.



Termin nadsyłania rozwiązań — 2 tygodnie od ukazania się tego komunikatu. Adres: I etap, Szachista, ul. Grażyny 13, 02-548 Warszawa. W rozwiązaniu należy podać tylko pierwszy ruch białych oraz nazwę pisma, w którym zamieszczony było to zadanie. Ci, którzy nadeślą poprawne rozwiązanie zakwalifikują się do drugiego etapu oraz wezmą udział w losowaniu 50 nagród (atrakcyjne książki o kompozycji szachowej) ufundowanych przez antykwariat szachowy G. Pawiński.

KONKURS

Ogłaszamy I Konkurs Literacki dla wszystkich chętnych, młodych i starych, smutnych i wesołych. Jedynym warunkiem udziału w konkursie jest nadesłanie do dn. 13 lutego 1994 r. na adres redakcji Gamblera (z dopiskiem I Konkurs Literacki) własnej wypowiedzi w formie pisemnej lub elektronicznej na temat: "Jaki komputer jest najlepszy?". Długość tekstów nie powinna przekraczać 4 kB (2,5 strony maszynopisu, 1800 zn./stronę). Autorzy najciekawszych, naszym zdaniem, listów otrzymają nagrody—niespodzianki, a ich prace poprzez łamy Gamblera zdobędą sławę na wsze czasy.

NEWS NEWS NEWS NEWS NE

MICROPROSE OGŁASZA KONIEC PIRACTWA! NOWE, NIEZNISZCZALNE ZABEZPIECZENIE! PANIKA NA GRZYBOWSKIEJ! GWAŁTOWNY SPADEK AKCJI FIRMY CSL!

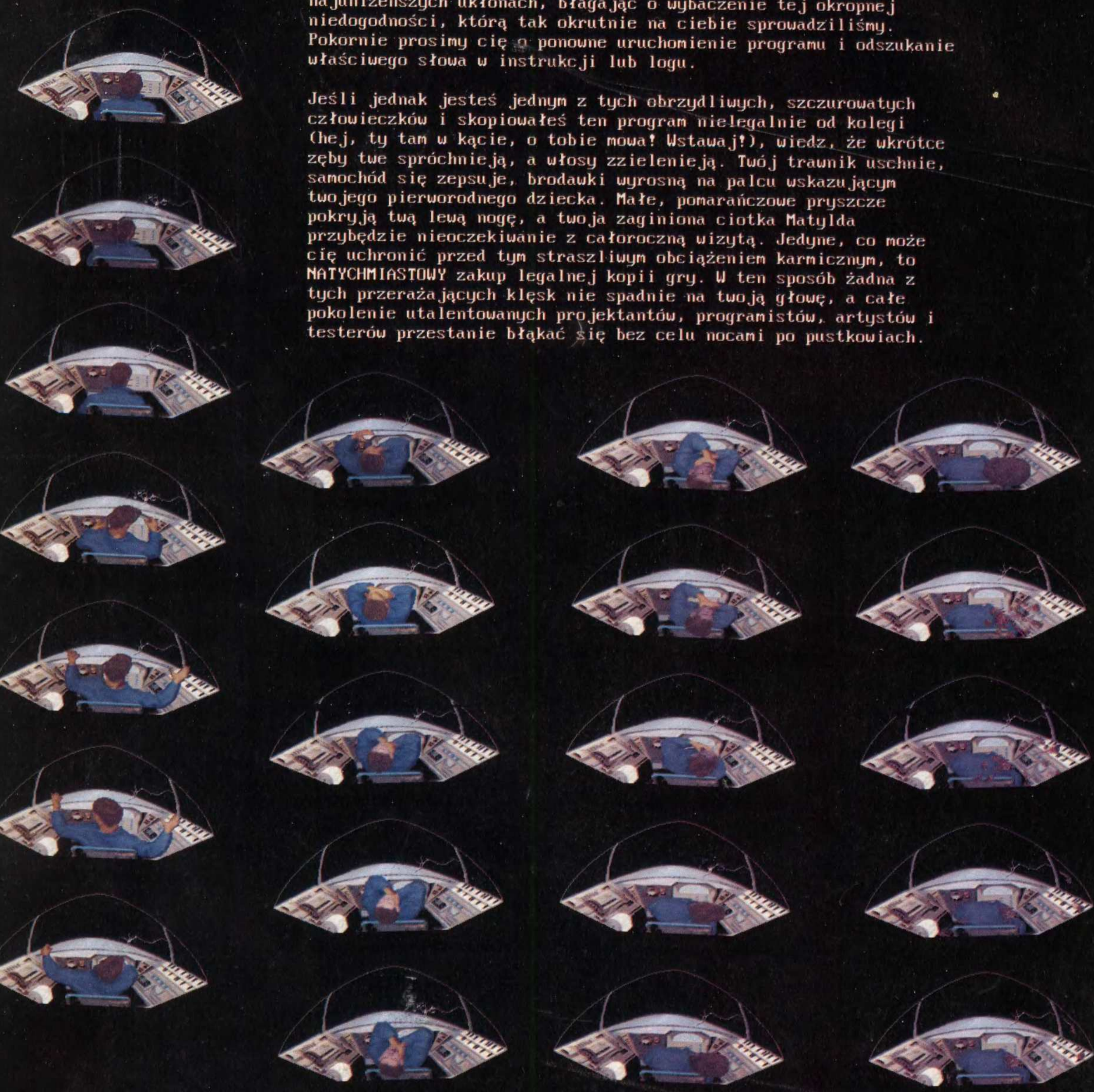
OTO KOMUNIKAT WYPLUWANY NA EKRAN PRZEZ PROCEDURĘ SPRAWDZAJĄCĄ UMIESZCZONĄ W REX NEBULAR, PIERWSZEJ GRZE PRZYGODOWEJ FIRMY MICROPROSE:

ZABEZPIECZENIE PRZED KOPIOWANIEM

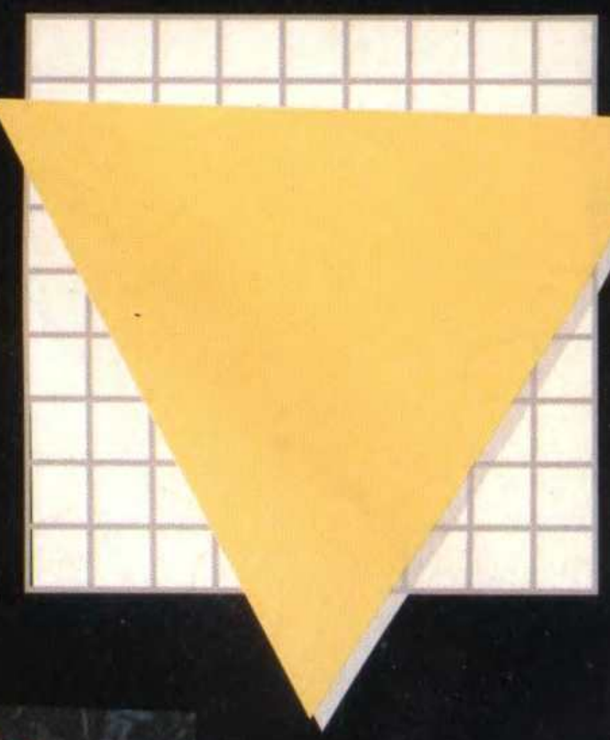
Nie zdołałeś podać właściwego słowa na żądanie procedury zabezpieczającej. Jeśli jesteś uczciwym, ciężko pracującym obywatelem, który kupił tę grę legalnie i po prostu nie udało ci się wstukać tego słowa prawidłowo, gniemy się przed tobą w najuniżeńszych ukłonach, błagając o wybaczenie tej okropnej niedogodności, którą tak okrutnie na ciebie sprowadziliśmy. Pokornie prosimy cię o ponowne uruchomienie programu i odszukanie właściwego słowa w instrukcji lub logu.

Jeśli jednak jesteś jednym z tych obrzydliwych, szczurowatych człowieczków i skopiowałeś ten program nielegalnie od kolegi (hej, ty tam w kącie, o tobie mowa! Wstawaj!), wiedz, że wkrótce zęby twe spróchnieją, a włosy zzielenieją. Twój trawnik uschnie, samochód się zepsuje, brodawki wyrosną na palcu wskazującym twojego pierworodnego dziecka. Małe, pomarańczowe pryszcze pokryją twą lewą nogę, a twoja zaginiona ciotka Matylda przybędzie nieoczekiwanie z całoroczną wizytą. Jedyne, co może cię uchronić przed tym straszliwym obciążeniem karmicznym, to NATYCHMIASTOWY zakup legalnej kopii gry. W ten sposób żadna z tych przerażających klęsk nie spadnie na twoją głowę, a całe pokolenie utalentowanych projektantów, programistów, artystów i testerów przestanie błąkać się bez celu nocami po pustkowiach.

INNY WARIANT DZIAŁANIA ZABEZPIECZENIA.

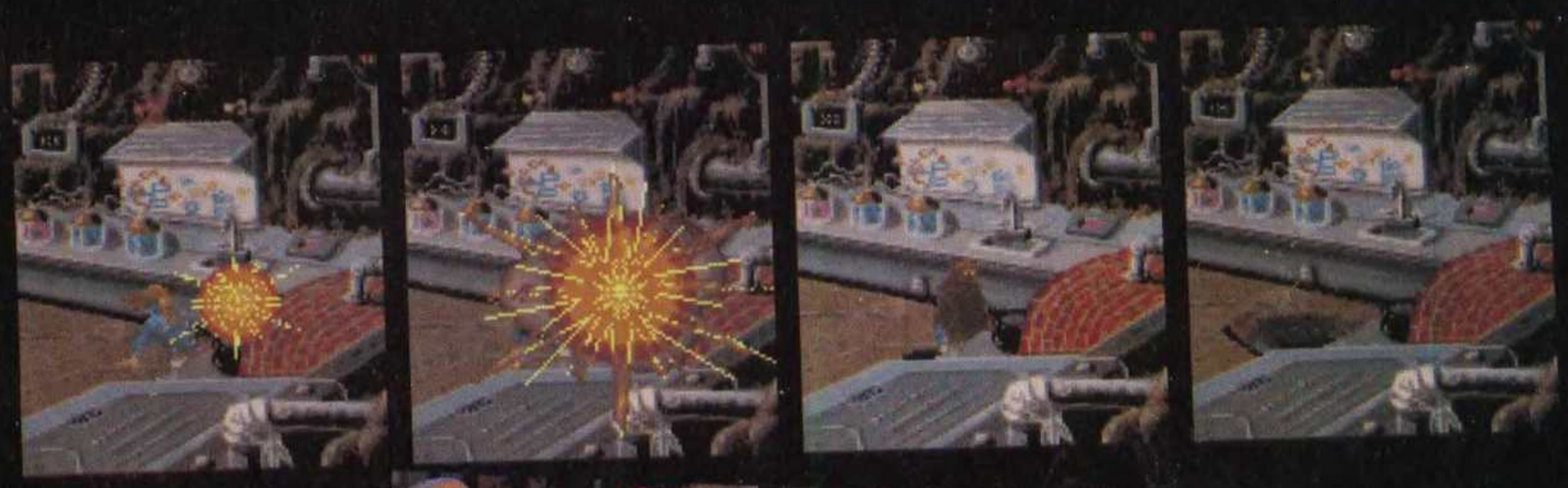






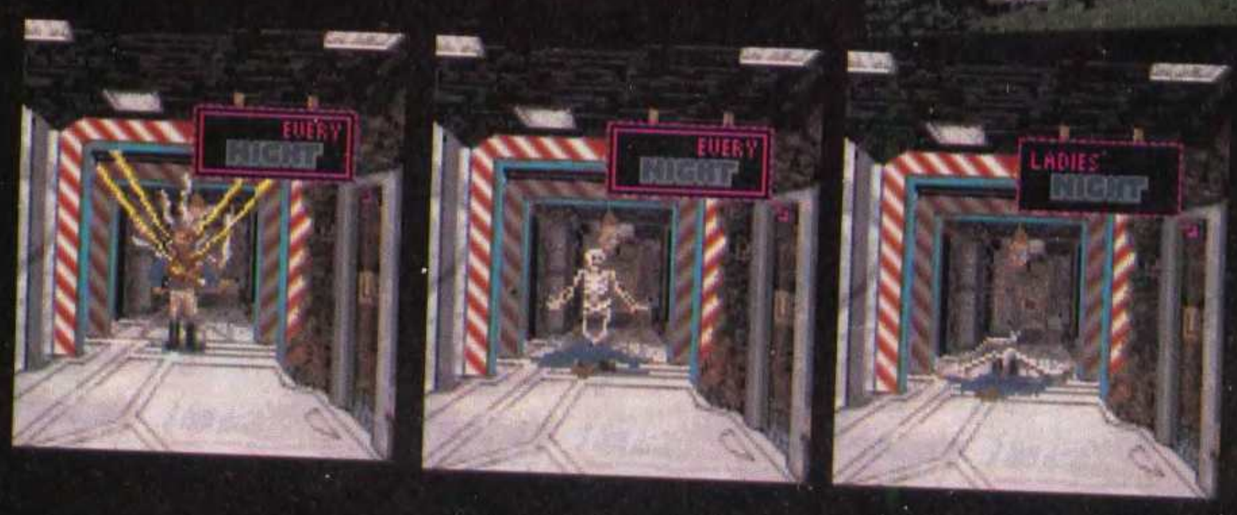








**TE PRZY-
JEMNOŚCI
MICRO-
PROSE
REZER-
WUJE
DLA LEGALNYCH
UŻYTKOWNIKÓW.**



KONFERENCJA DR DE STROYERA

From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: Mailbox
Hi there!

Myślę, że się jeszcze nie znamy. Jestem Dr De Stroyer, jedyny na świecie mistrz masowania joysticka i niekwestionowany Zwycięzca; kawaler orderu Karła Białego i Złotego Krzyża Nagrobnego z Detalami. Od wczesnego dzieciństwa zajmuję się głównie zabijaniem czasu dla przyjemności i wymyślaniem nowych zaszczytów, których jestem godny ze względu na moje pochodzenie społeczne i nieskończoną Inteligencję. Wzrost — przeciętny, oczy — piękne, usta — zmysłowe, uszy — pośrednie, znaki szczególne —nieszczególne. Notowany w kilku pamiętnikach.

W szkole nie starałem się wybijać ponad przeciętność. Nie chodziłem na wagary, bo mi się nie chciało wstawać rano. Nie piłem alpagi, bo nie lubię śmierdzieć siarkowodorem. Nie paliłem w kiblu, bo mogłem na korytarzu. Nie odrabiałem lekcji w domu, bo często wyłączali prąd. Nie należałem do harcerstwa, bo za to nie płacili. Chętnie za to uczestniczyłem w baletach wszelkiego rodzaju, jako że zawsze uznawałem społeczną własność środków reprodukcji. W mojej pamięci pozostało kilka z tych inscenizacji, m.in. "Kiziora Niebędzie", w którym grałem główną rolę ze sławnym pad na de (pas de deux).

W przebiegu późniejszej kariery nie zanotowałem szczególnych sukcesów, lecz — przyznam szczerze — ze względu na dużo okazji niewiele pamiętam. Powroty do świadomości były zbyt bolesne, żeby nie zacząć dnia od browaru. Sądzę jednak, że w rzeczywistości osiągnąłem dużo więcej, niż ta pusta butelka, która stoi przede mną.

Kilka dni temu zadialowali do mnie jacyś faceci i kazali mi się zgłosić na wstępne przesłuchanie w Głównej Kwaterze Gamblera, czyli tzw. "Wilczym (lupusim) Szańcu". Jak każdy zawodowy tenor z rana zażyłem dwa jaja bez mydła i poszedłem zaśpiewać im historię mego życia, która zaczyna się słowami: "Urodziłem się w rodzinnym mieście położonym w centrum mego ojczystego kraju..." i trwa przez kilkanaście godzin. Przerwali mi szybko i kazali napisać powieść, która ukaże się w odcinkach w biuletynie "PCvirus" pod tytułem "Bezpieczna miłość tylko z autorami MKS_VIRa".

Następnie przeprowadzono rutynowe badania na zaczyn Wassermanna i obecność w miejscu pracy bez usprawiedliwienia, po czym skierowany zostałem do Działu Składu i złożony. Wyniknęła stąd naturalna konieczność naświetlenia płuc, co też skrupulatnie uczyniono. Moje wędrówki po mrocznych korytarzach bunkrów Głównej Kwatery skończyły się nareszcie w Dziale Poczty, gdzie natychmiast zalałem się stosem listów od Czytelników.

Zimno za oknem, mróz siarczysty trzaska, a tu w Kwaterze nie palą. Sztab zabronił. Nałogi skracają życie — to prawda; osobiście też tak uważam. Generalnie nawet zgodziłbym się z decyzją Sztabu, gdyby nie to, że nie lubię rasizmu. Nie strzelałem do niepalących na ulicach. Nie wciskałem nikomu na siłę papierosa do ust, siedząc okrakiem na piersiach i ściskając gardło, żeby usta otworzył. To dlaczego teraz nie mogę się ogrzać?! W dodatku taka jedna powiedziała mi, że należę do mniejszości seksualnej, bo mam małego. Odpadłem.

W związku z tym rzucam więc temat na dziś. Rasizm. W każdej postaci — co jest nim dla Was, bo może tak jak i ja zdążyliście zauważyć, że ci co wypisują na murach "Precz z rasizmem" na swój sposób też są rasistami? Czy da się wyjść z zaklętego koła wzajemnej nienawiści ludzi o odmiennych poglądach? Czy trzeba się wstydzić tego, co się myśli, jeśli nie jest to za bardzo zgodne z ogólnie przyjętym punktem widzenia? Niech każdy, kto nie boi się być sobą — pisze śmiało i szczerze. Może życie byłoby piękniejsze, gdybyśmy umieli spojrzeć sobie samym w oczy?

A poza tym piszcie co chcecie wiedzieć o tym, czego lepiej w Waszym wieku nie wiedzieć i czego nie chcecie wiedzieć, a każą Wam się dowiedzieć. Ogólnymi hasłami naszego kącika będą "Bez futra, czyli No Future" i "Anarchia Porządkiem Jutra", co ustawia nas jak najbliżej granicy nonsensu. Jaja mile widziane; gotować min. pięć minut.

A dziś — na deser — pierwszy odcinek "Instrukcji Obstrukcji Systemu Operacyjnego MS DOS (TM)".

Instrukcja Obstrukcji Systemu Operacyjnego MS-DOS (TM)(1)

1.2.3.4 Zawieszamy system

Aby jak najbardziej skutecznie zawiesić System Operacyjny MS DOS (TM) należy najpierw zainstalować go na twardym dysku. W celu zainstalowania Systemu Operacyjnego MS DOS (TM) włączamy komputer i następnie przeprowadzamy procedurę instalacji Systemu Operacyjnego MS DOS (TM), opisaną w tomie "Instalowanie Systemu Operacyjnego MS DOS (TM)" na stronach 239 do 2348, rozdział 30.330. Po zainstalowaniu, System Operacyjny MS DOS (TM) powinien natychmiast się zawiesić. Zawieszenie Systemu Operacyjnego MS DOS (TM) przebiegnie automatycznie, bez udziału użytkownika, ponieważ System Operacyjny MS DOS (TM) został zaprojektowany ze specjalnie intuicyjnym interfejsem reagującym od razu na uruchomienie komputera.

W następnym odcinku: jak sformatować pysk kolegi na niskim poziomie.

Greetz!

Origin: Im więcej okien, tym więcej kitu. :-)

NO CARRIER



MAĆ EŹRDA

LECHO KOŃ TROJAŃSKI

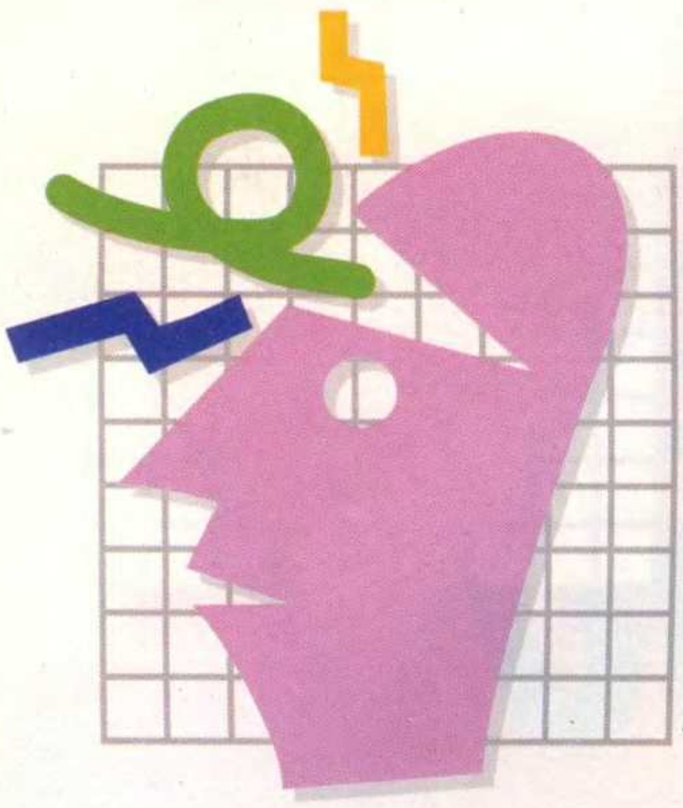
NIE MĘCZ ZRÓB RODZICOM SIF SAM

GRÓB KRECI SRÓBF

MURY

JEDZCIE GÓWNO!

400 MILIARDÓW MUCH NIE MOŻE SIĘ MYLIĆ





COASTER

Symulator lotu, wyścigów, łodzi podwodnej, kolejowy, tramwajowy, chirurgiczny... Wydawałoby się, że następnym krokiem będzie zebranie ich wszystkich do kupy w postaci **Totalnego Symulatora Ciekawszych Aspektów Życia**. Okazuje się jednak, że zawsze zostaje jakaś działka czekająca na zagospodarowanie. Firma Disney Software stworzyła właśnie nowy podgatunek: gra Coaster to symulator kolejek górskich, których skromnego przedstawiciela można od niedawna oglądać w Cricolandzie pod Pałacem Kultury. Co prawda istnieje już Stunt Car Racer - jazda samochodem po torze złożonym z pętli, ciasnych zakrętów, korkociągów oraz podobnych elementów rzadko występujących na drogach publicznych, ale Coaster nie jest grą zręcznościową, przynajmniej w założeniu. Większość czasu zajmują graczowi męki projektowania, gdyż punktacja zależy w 3/4 od kształtu toru. Z niewielkiej liczby gotowych elementów (prosta, cztery rodzaje zakrętów, dwa rodzaje pętli, poziomy korkociąg i winda) należy stworzyć konstrukcję, która wyciśnie flaki z pasażerów kolejki, a przynajmniej spowoduje u nich kłopotliwe trudności w zachowaniu równowagi. Paw lecący na wysokości 50 metrów to najpiękniejszy widok dla projektanta coasterów.

Tworzenie nowej kolejki odbywa się w trybie 640x350 16 kolorów, co umożliwia precyzyjne pozycjonowanie poszczególnych elementów. Dzięki funkcji zoom można dokładnie przyjrzeć się przebiegowi fragmentu toru lub ogarnąć jednym spojrzeniem całe arcydzieło. W oddzielnym okienku oglądamy animowany przebieg jazdy (ze stałą prędkością). Dodając kolejny element można dołączyć do niego akceleratory lub hamulce - kolejka będzie na danym odcinku przyśpieszać lub zwalniać. Zwolennicy tradycyjnych rozwiązań mogą po prostu wyciągnąć wagonik windą na dużą wysokość i korzystać ze zgromadzonej energii potencjalnej, utrudnia to jednak osiągnięcie ciekawych efektów. Po zmontowaniu kilkunastu zakrętów, pętli i korkociągów stajemy przed ostatnim problemem: koniec toru musimy połączyć z platformą startową. Ten odcinek z reguły składa się z kilku nudnych prostych i zakrętów. Gotowe! Pora zaprosić pasażerów na przecięcie wstęgi.

W skład jury oceniającego tor wchodzi żujący tytoń kowboj, którego nic nie jest w stanie zaskoczyć, panienka lubiąca szybkość, babcia, która nie takie rzeczy widziała w swoim długim życiu, gówniarz bez pojęcia ("ma być szybko i dużo zakrętów"), zimna pani profesor z koprocesorem między półkulami (mózgowymi) oraz surfer z krzywym uśmieszkiem w stylu "Do kogo z tym towarem". Moim pierwszym wrażeniem po wysłuchaniu opinii jury było totalne zaskoczenie. Za wolno?! Mój "Magiczny Młyn" NUDNY?! Dobiła mnie babcia tekstem "Ciepła kąpiel jest bardziej ekscytująca". Pojechaliśmy jeszcze raz, tym razem cały czas cisnąłem gaz do dechy. Opinia pasażerów była jednogłośna i taka sama jak poprzednio. Na urządzeniu rejestrującym obejrzałem wykres prędkości oraz poziomych i pionowych przyśpieszeń. Prędkość 203 mph, przyśpieszenia od plus 6 do minus 5,9 G - to ma być nudne? Dla porównania obejrzałem kilka najlepszych torów - żaden nie skupiał takiej ilości ewolucji na tak krótkim odcinku. Okazuje się, że chodzi o coś więcej niż szybkość, przeciążenia i karkołomne łamańce. Wysoko cenione są momenty grozy, gdy wagonik zawisa u szczytu pętli i niemal się zatrzymuje, a także zaskakujące zmiany kierunku: np. przejście ze stromego podjazdu do gwałtownie opadającego, ciasnego zakrętu. Pozytywne opinie zebrała także kombinacja pętli, ostrego zwrotu o 270 stopni i korkociągu przechodzącego przez pętlę. Niezła była zacieśniająca się spirala w dół (nieco podobna do lotniczego korkociągu) i kawałek toru zawiązany na supeł. Ingerencje w prędkość jazdy za pomocą pokładowych hamulców i akceleratora mogą poprawić punktację, ale trudno zauważyć tu jakąś regułę.

Dużym minusem jest mała ilość efektów dźwiękowych - brakuje wrzasków przerażonych pasażerów, a byłyby one świetnym sygnałem przejazdu przez najbardziej udane części toru. W grze jest za to kilka niezbyt użytecznych bajerów. Należy do nich możliwość zmiany siły grawitacji (niektórych torów nie da się wtedy przejechać z normalną prędkością), regulacja tarcia, hamulców i przyspieszenia. Jazda zaczyna być interesująca po usunięciu tzw. upstops - "górnych" kółek utrzymujących pojazd na torze niezależnie od działających przyspieszeń. Niestety, pasażerowie odmawiają zajęcia miejsc w tak spreparowanym wagoniku. Słusznie, bowiem jazda z reguły kończy się wypadnięciem z toru.

Wojciech Setlak



COASTER

Disney Software 1993
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	60%
Grywalność	80%
Pomysł	90%
Ogółem	80%

FANTASY EMPIRES

Dobra gra strategiczna? Z elementami Role-Playing? Tak... to lubię. Już sam tytuł wskazuje na niezłą zabawę. Pierwszy "look" w dołączone do programu docki oraz infa i jest wspaniale - Strategic Simulations Inc. Przypominają się godziny spędzone przy Beholderach 1-2-3, a nade wszystko Warlords. Będzie nieźle.

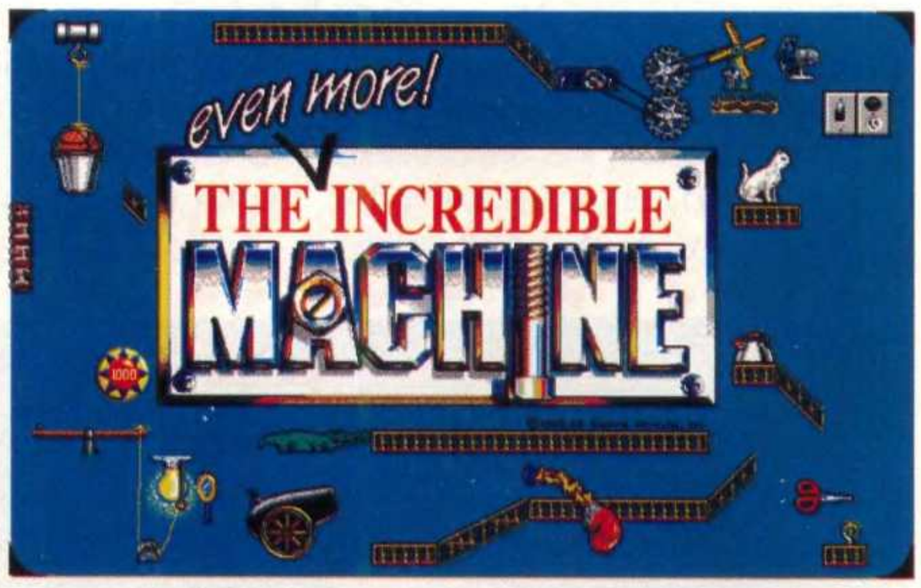
Instalacja... konfiguracja... i jedziemy... Nie? Nie! Nie jedziemy. Dalej zaczynają się schody. Dwie godziny grzebania w Config.sys z przerwami na rwanie włosów z głowy i już mi się nie chciało oglądać tych faaaantastycznych imperiów. Jednak w końcu poszło.

Na początek niezłe intro z bardzo dobrą syntezą mowy i ciekawą oprawą muzyczno-graficzną (oczywiście 256 kolorów), kilka świetnych rysunków -jeden z nich właśnie oglądacie - i naprawdę się zaczęło. Nie do uwierzenia. Po tylu godzinach przystąpiłem wreszcie do tworzenia postaci. Najpierw spodobała mi się bogata biblioteka gotowych bohaterów (rycina poniżej) i łatwość obsługi menu, a później to już wszystko mi się podobało. Rysunki przedstawiające możliwy wybór postaci wyglądały tak podniecająco, że drżały mi ręce i nie mogłem się zdecydować, czy zostać Nekromancerem, Hobbitem, Magiem, czy Predatorem (drugi rząd od dołu, pierwszy "potwór" z prawej).

W końcu zaeksperymentowałem z tworzeniem własnej, nowej osobowości i rozpocząłem konflikt



THE (EVEN MORE!) INCREDIBLE MACHINE



The (Even More!) Incredible Machine jest kontynuacją jednej z najpopularniejszych gier znanej firmy Dynamix. Jej autorem jest Bruce von Kulgelgen. W przeciwieństwie do poprzedniej wersji ta została napisana również dla środowiska WINDOWS. Kilka słów o tym, co znajduje się w zestawie. Wersja instalacyjna gry zajmuje jedną dyskietke 3,5" (1,44 MB) z czego po zainstalowaniu na twardym dysku (bo jest on niezbędny) "robi" się 3206 kB. W skład pakietu instalacyjnego wchodzi także dokładny opis gry wraz z kodami do poszczególnych poziomów (jest ich 160). Uruchamianie gry z twardego dysku pod Windows jest długotrwałe (aż dwie minuty na komputerze 386SX 33MHz). Wersja dla DOSu ładuje się znacznie szybciej. Wspaniałe efekty można uzyskać w rozdzielczościach wiekszych niż 640x480 (oczywiście w 256 kolorach), ale powoduje to znaczne spowolnienie gry.

Oto krótki opis ekranu gry: u dołu znajdują się "liczniki" uwidaczniające ilość punktów zdobytych na planszy, całkowitą ilość punktów zdobytych w czasie gry i czas, jaki nam pozostał. Po prawej stronie umieszczone są przedmioty używane w czasie gry (o nich będzie mowa dalej). W górnej części ekranu umieszczono opcje dotyczące gry.

Przed rozpoczęciem każdego następnego poziomu ukazuje się okno, zawierające krótki opis następnej planszy oraz ikonki służące do dokonywania zmian w konfiguracji programu (np. wyłączenie/włączenie dźwięku, przerwanie gry itp).

Celem gry jest wykonanie opisanego w menu zadania, polegającego np. na wrzuceniu piłki do wiadra, zapędzeniu myszy do dziury, odpaleniu rakiety itp. Wymaga to skonstruowania zwariowanej maszyny z równie wariackich elementów tak, aby mogła ona działać (oczywiście w ograniczonym czasie). Właściwe ułożenie konstrukcji oraz jej uruchomienie powoduje przejście do następnej planszy. Ilość przedmiotów, z których budujemy daną konstrukcję jest ściśle określona dla każdego poziomu. Każda z następnych pojawiających się na ekranie plansz posiada wyższy stopień trudności, co zmusza do intensywnego, logicznego myślenia. Zazwyczaj taka gorąca rozgrywka z komputerem trwa od kilkunastu do kilkudziesieciu godzin; dzięki opcji "Save Machine" można w każdej chwili przerwać grę, zapisując jej stan na dysku i zacząć na nowo w dogodniejszym ku temu czasie. Gra posiada liczne bardzo efektowne animowane ikony (np. rakiety, piłki, paletki, pistolety, miechy, wiązki dynamitu, silniki, koty, psy, myszy, wiadra z wodą, podajniki, balony i wiele innych). Dużą zaletą jest możliwość zmiany grawitacji i ciśnienia atmosferycznego, co zmienia calkowicie zasady działania układanych konstrukcji (zazwyczaj je utrudnia). Po ukończeniu wszystkich poziomów gra nie wędruje na półkę -można zabrać się za tworzenie własnych plansz i szlifowanie na nich swoich umiejętności. Dla cierpliwych i sprawnych graczy jest to coś wspaniałego.

Efekty dźwiękowe opracowano bardzo starannie i z dużym poczuciem humoru, świetna jest także muzyka. Te przyjemności dostępne są niestety tylko dla posiadaczy kart dźwiękowych. Jednak nawet bez dźwięku gra jest zajmująca w stopniu niebezpiecznym, tak jak jej poprzednia wersja, "The Incredible Machine".

Marcin Zapora

THE INCREDIBLE MACHINE

Dynamix/Sierra 1993
Logiczna
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	100%
Ogółem	95%

FANTASY EMPIRES



Z przeciwnikiem. Muszę przyznać, że dawno się tak nie bawiłem. Podział krainy na terytoria jest podobny jak w Steel Empire, lecz nie zdobywa się ich opancerzonymi potworami z siłą ognia trzech Arnoldów mechanicznych. Tu do boju ruszają ciche jednostki łuczników i innych wojów wszelkiej maści, którzy oczywiście najpierw muszą być wyszkoleni, co trwa odpowiednio długo i odpowiednio dużo kosztuje. Zacząłem stawiać nowe zabudowania, fortyfikacje i umocnienia, zdobywać nowe krainy i staczać walki. Jednym słowem, po ciężkich początkach zacząłem się bawić jak małe dziecię.

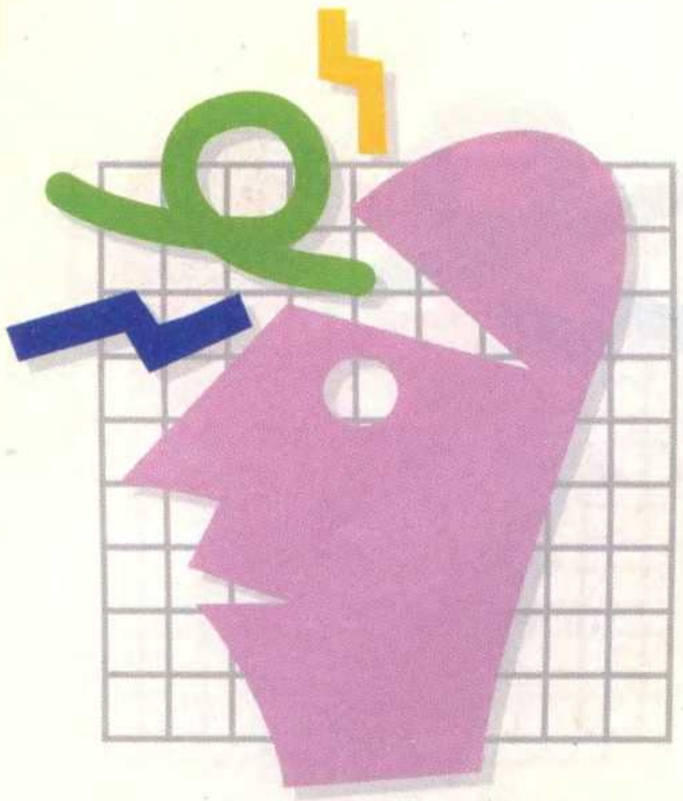
Gorąco zachęcam miłośników strategicznych gier fantasy do wzięcia udziału w tym jakże niesamowitym teatrze wojennym. Interfejs użytkownika jest bardzo prosty. Po upływie pierwszej godziny wiadomo już bez mała wszystko, zaś sama gra dopracowana jest w najdrobniejszych szczegółach - i grafika i muzyka. Wszystko nader przyjemne i dla oka, i dla ucha.

Do zobaczenia na polu chwały.

FANTASY EMPIRES

SSI 1993
Strategiczna
IBM PC

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Grywalność	80%
Pomysł	75%
Ogółem	75%



godna poczesnego miejsca na twardym dysku. Potrzebę odszukania ewentualnie istniejącego utworu literackiego, obudził we mnie dopiero pewien szczegół...

Integralną częścią gry jest posiadana przez bohatera książka -"COM-PENDIUM OF XANTH". Przy bliższym z nią kontakcie stwierdziłem, że jest nadzwyczaj przydatną pomocą, jeśli wieści - Anthony Piers.

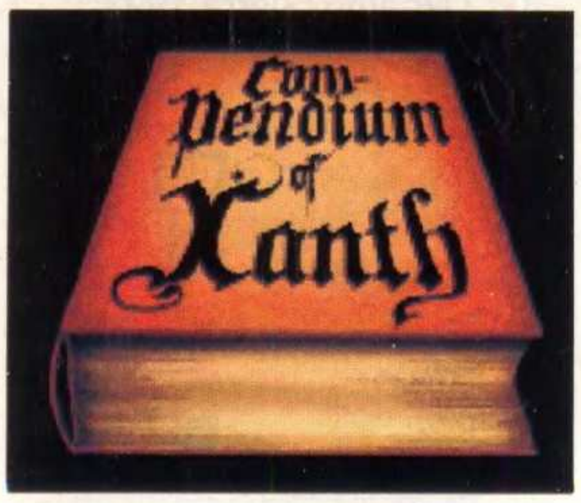
Błyskawiczna lektura wybranych na chybił trafił fragmentów przedstawiła mi czarodziejską krainę, w której "... każdy mieszkaniec ma swój własny magiczny talent i zaklęcie, którym tylko on może się posłużyć..." Każdy, kto do dwudziestego piątego roku życia nie wykaże się żadną magiczną mocą musi opuścić Xanth. Bink -

Sama gra zaczyna się nietypowo, gdyż zamiast oczekiwanej (na podstawie czołówki) baśniowej krainy oczom strudzonego gracza ukazuje się całkiem realistyczny komputer z apetycznie wyglądającą stacją dyskietek. Dalej jednak zaczyna się wyprawa w krainę przygody. Jak przenieść się sprzed monitora do fantastycznego Xanth? Tego dowiecie się sami, gdy tylko zwolnicie na dysku raptem siedem i pół mega.

Wasz (DEL *.*) McSon

COMPANIONS OF XANTH

Jestem zagorzałym fanem książek science-fiction i mógłbym o nich opowiadać godzinami. Nade wszystko lubię jednak fantasy - zwłaszcza heroic. Tytuł gry wydał mi się dziwnie znajomy i co najmniej podobny do tytułu jednej z powieści jakie kiedyś czytałem. Jednak nie zwróciłem na to szczególnej uwagi, bo i po co zajmować się drobiazgami, gdy sama gra jest



chodzi o wiadomości o krainie Xanth. I właśnie w niej, w rozdziale o najważniejszych miejscach tej krainy natknąłem się na wzmiankę o Zamku Roogna. Byłem już w domu. Pięć minut później, szczęśliwy, choć nieco zakurzony, zasiadłem znów przed monitorem, trzymając na kolanach siedem tomów o krainie zwanej Xanth, znalezionych na dawno już zapomnianej półce. Ich autorem okazał się być znakomity pisarz tego typu po-

główny bohater utworu osiągnął już prawie ten wiek, ale wciąż jest magicznym impotentem. Tylko niebezpieczna wyprawa może pomóc w ujawnieniu się jego talentu.



COMPANIONS OF XANTH

Legend
Przygodowa
IBM PC

Grafika	75%
Dźwięk	65%
Grywalność	70%
Pomysł	70%
Ogółem	70%

PIOTRUŚ PAN

Po zeszłorocznej premierze filmu pt. "HOOK" Stevena Spielberga natychmiast ukazała się na rynku gra pod tym samym tytułem. Była to typowa zręcznościówka podobna w swej zasadzie i konstrukcji do innych mocno rozbudowanych gier tego rodzaju, takich jak "Indiana Jones" czy "Sherlock Holmes". Przy poruszaniu się wraz z ich bohaterami niezbędna jest w miarę dobra znajomość języka angielskiego, dobry opis gry oraz oczywiście dużo wolnego czasu i wytrwałości.

Niedawno ukazała się nowa wersja przygód Piotrusia Pana. W odróżnieniu od poprzedniej, jest ona przeznaczona dla młodszych dzieci. Podczas gry ukazują się teksty dialogów między bohaterami scenek i opisy w języku angielskim, ale ich śledzenie i rozumienie nie jest konieczne, gdyż gra jest tak skonstruowana, aby nie sprawiać trudności nawet najmłodszym dzieciom.

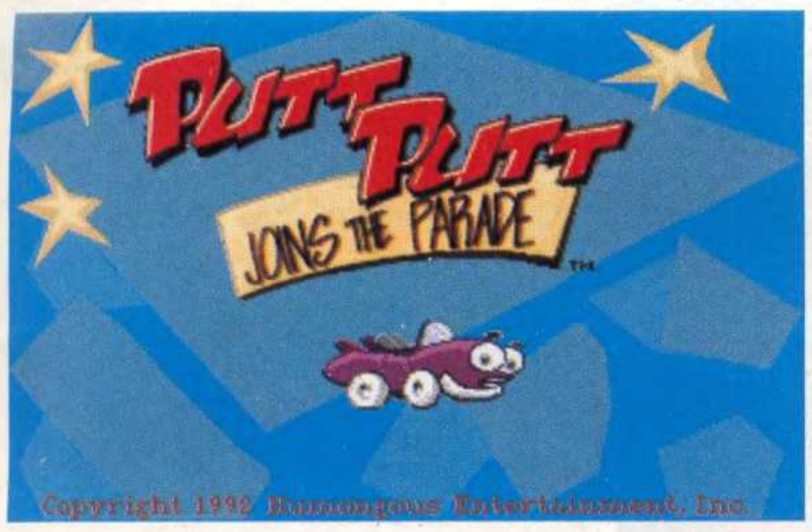


Tytułowy bohater przeżywa swe przygody w bajkowej scenerii pokazywanej na wewnętrznej stronie pudełka z farbami. Towarzyszą mu w nich: Sally - temperówka, Jazz - pędzelek do malowania, Winston - gumka do ścierania oraz Nick - zaczarowany ołówek. Przy napotkaniu przeszkód, których Piotruś nie jest w stanie sam pokonać, w sukurs przychodzą mu właśnie te postacie. Mają one zawsze coś do zaoferowania w danej sytuacji, odwracają się do nas przodem i zachęcająco machają rączkami. Trzeba dodać, że każda z nich ma dla nas do wyboru co najmniej dwie możliwości do wykorzystania w danej chwili. Proponowane sposoby, jakimi radzą sobie one z przeszkodami, są wręcz zaskakujące i nader śmieszne. No bo któż wpadłby na tak genialny pomysł jak pozbycie się krokodyla czatującego w rzece na Piotrusia Pana poprzez założenie mu walkmana? Zacznie słuchać muzyki i w pląsach odpłynie nie zagrażając już nikomu. Tego typu rozwiązań jest dość dużo w grze. Dzieci, posiadające dużą intuicję i pewne doświadczenie w przygodach tego rodzaju, bardzo dobrze radzą sobie ze wszystkimi kłodami rzucanymi im pod nogi przez autorów programu i w miarę szybko wraz z Piotrusiem osią-

PETER PAN

Electronic Arts 1993
Przygodowa
IBM PC

Grafika	70%
Dźwięk	90%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	80%



PUTT PUTT

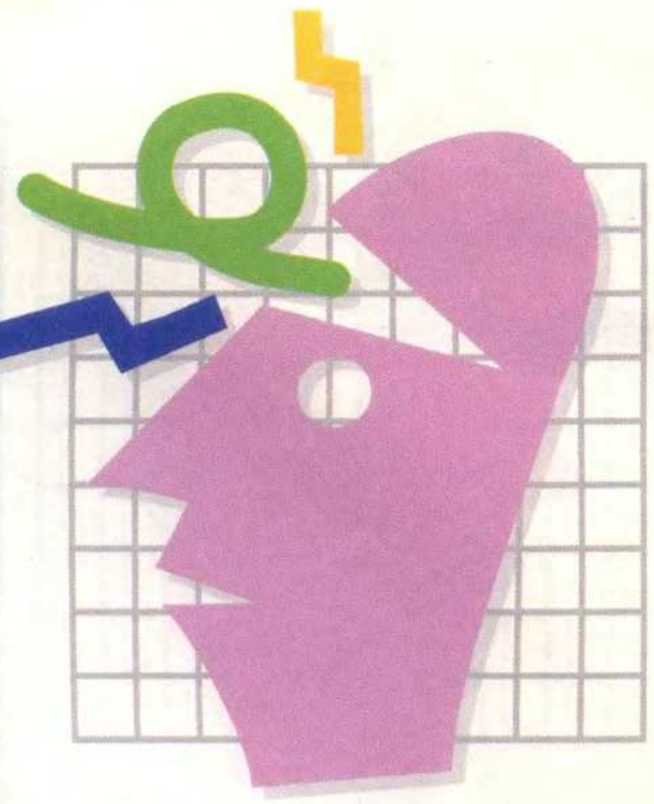
Młodsze dzieci ostatnio znalazły chyba uznanie wśród autorów gier komputerowych. Po niedawnej premierze nowej wersji przygód Piotrusia Pana, na rynku ukazała się następna gra przygodowa z przeznaczeniem właśnie dla nich.

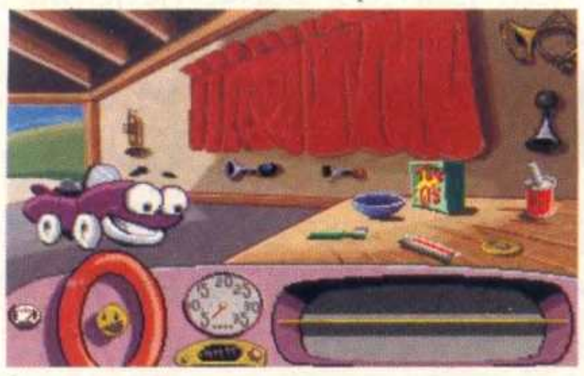
"Putt Putt joins the parade" to wspaniale dopracowana graficznie i muzycznie gra, której fabułą są przygody małego samochodzika o imieniu Putt Putt. Budzi się on rano w swoim garażu i słyszy komunikat z radia o mającej się odbyć paradzie samochodów. Natychmiast postanawia wziąć w niej udział. Jednak najpierw musi dokonać porannej toalety i zjeść śniadanko. Jak tego dokonać? Dzieci, mając do wyboru różne przedmioty leżące na stole w garażu, w mgnieniu oka tego dokonują. Szkoda tylko, że tak ochoczo wykonują te czynności dla samochodzika, a nie dla siebie co rano. Teraz już nasz dzielny bohater może ruszać w drogę do miasteczka, w którym odbędzie się parada. Po drodze napotyka mnóstwo dziwnie zachowujących się rzeczy, roślin i zwierząt. Może to być na przykład krowa stojąca na drodze i uniemożliwiająca przejazd. I jak tu przekonać taką ignorantkę, aby z łaski swojej ustąpiła drogi?. No cóż, trzeba popróbować różnych możliwości. Po przybyciu do miasteczka Putt Putt dowiaduje się od samochodu strażackiego, że aby wziąć udział w paradzie samochodów musi spełnić kilka wymagań i dobrych uczynków. Jakich? Pograjcie sami i spróbujcie je zrealizować.

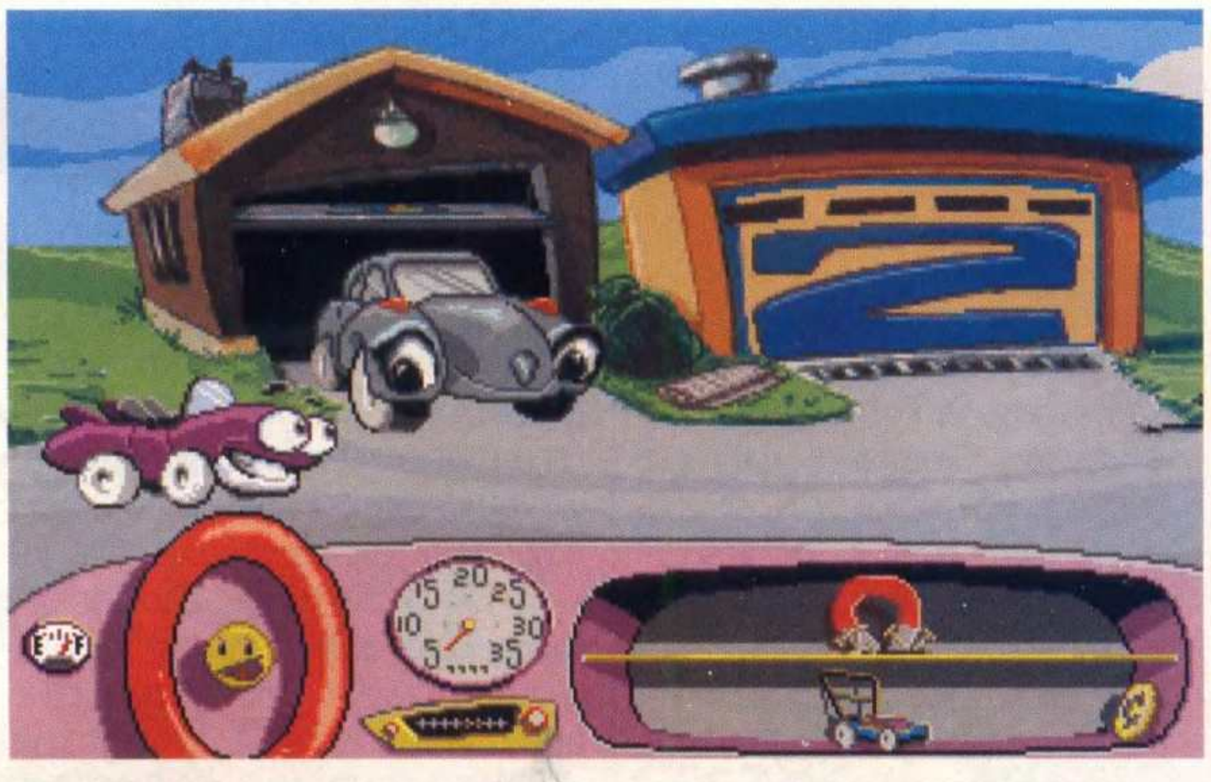
Oczywiście autorzy gry postarali się ją urozmaicić i tym samym zagwarantować dzieciom fajną zabawę w scenerii przypominającej filmy Disney'a. Jak to w każdej szanującej się przygodówce bywa, nie można bezpośrednio zrealizować ani jednego zadania. I tak na przykład chyba każdy zdaje sobie sprawę, że aby wziąć udział w paradzie trzeba ładnie i czysto wyglądać. Należy więc skorzystać m.in. z myjni dla samochodów. A widział ktoś z Was darmową myjnię? Bo ja nie. Dlatego też nasz "biedny" samochodzik będzie musiał w uczciwy sposób zdobyć trochę pieniędzy. Trzeba je po prostu... No, ale zapędziłem się za daleko. Jeszcze trochę i opowiedziałbym Wam wszystko. Na zakończenie pozwolę sobie przypomnieć podstawowy kanon tego typu gier. Będąc w jakimkolwiek miejscu należy sprawdzać wszystkie przedmioty i ich działanie. Wszystkie z nich, jakie tylko się dadzą, należy zbierać. W przyszłości może się okazać, że będą one przydatne. Dodam jeszcze, że konieczna jest elementarna znajomość języka angielskiego.

Gra znajduje się na 6-ciu dyskietkach. Instaluje się na dowolnym twardym dysku w dowolnie wybranym katalogu. Zajmuje po zainstalowaniu 10,1 MB. Jest wyposażona w drivery do wszystkich powszechnie używanych kart muzycznych, co gwarantuje wspaniałe efekty muzyki i digitalizowanego głosu. Wymaga karty graficznej co najmniej VGA i zainstalowanej myszki.

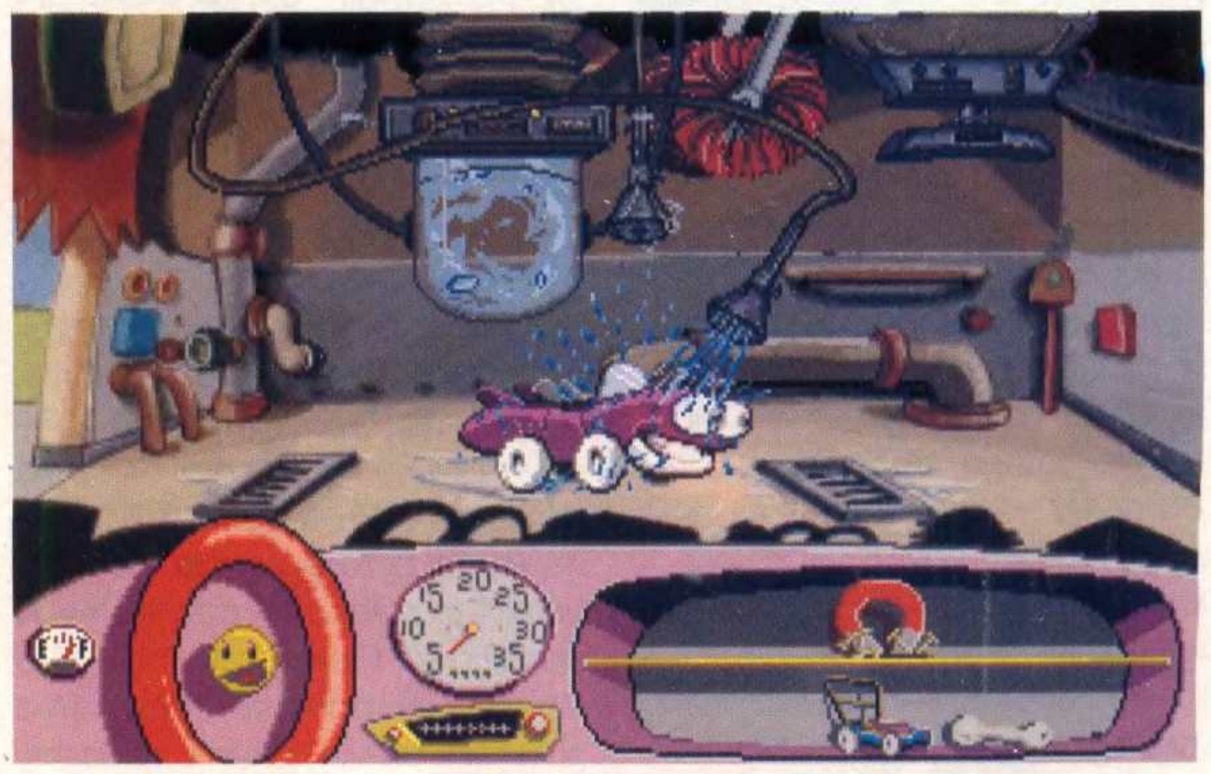
Andrzej Jaworski













gają cel. Wszystko, jak to w bajkach bywa, kończy się dobrze. A dzieci rozochocone sukcesem pragną jeszcze raz przeżyć z Piotrusiem jego przygody i pomóc mu trudnych sytuacjach, korzystając przy tym z innych możliwości dawanych przez towarzyszące postacie.

Gra znajduje się na 6-ciu dyskietekach. Instaluje się w katalogu EA*KIDS i zajmuje, w zależności od sposobu instalacji (z intro lub bez) 8,5 albo 7,1 MB. Wymaga karty graficznej VGA lub SVGA i zainstalowanej myszki. Obsługuje większość stosowanych kart muzycznych.

Andrzej Jaworski

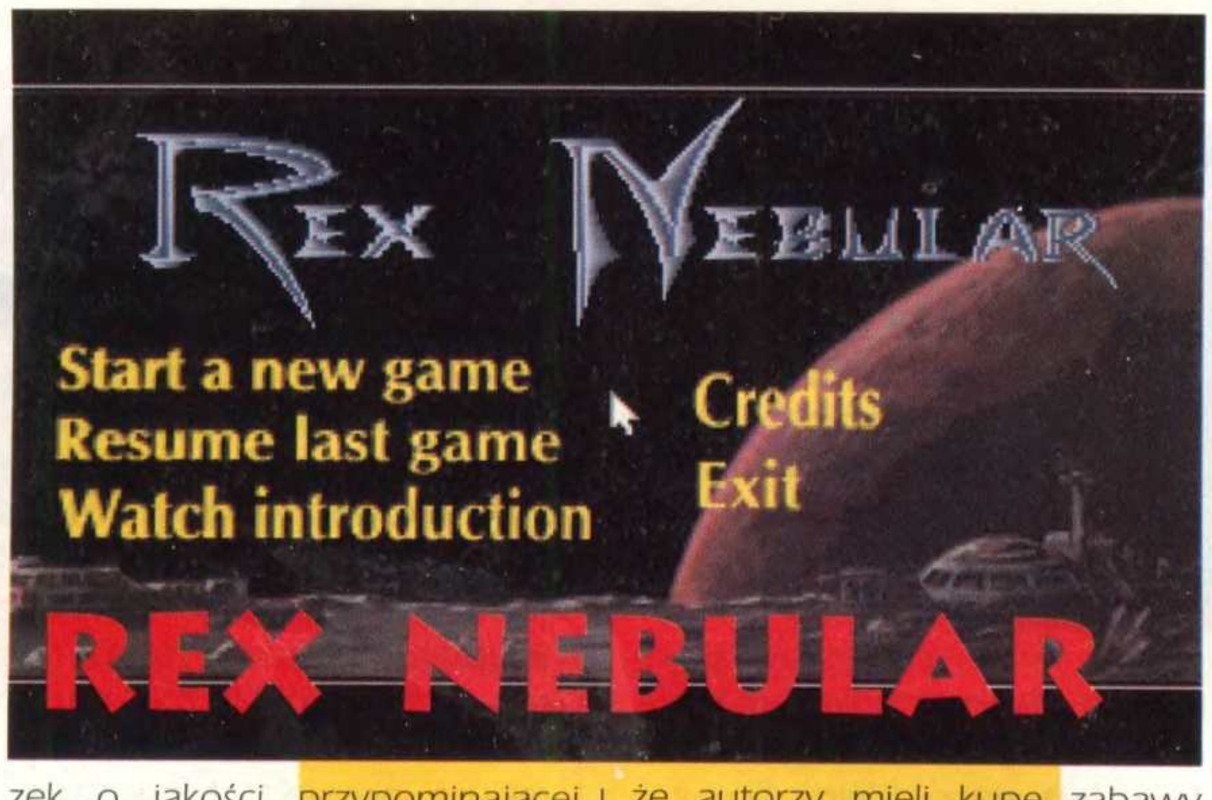


PUTT PUTT JOINS THE PARADE

H. E. Inc. 1992
Przygodowa
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	90%
Pomysł	95%
Ogółem	90%





Kolejna gra Microprose zaskoczyła mnie tym razem nie swoją jakością (choć pod tym względem nie mam jej wiele do zarzucenia), ale tematyką. Microprose, firma znana i wsławiona już swymi osiągnięciami na polu wszelkiego rodzaju symulacji, wprowadziła na rynek swoją pierwszą grę przygodową. Pierwsze śliwki robaczywki? Zobaczmy...



Bohaterem gry jest Rex Nebular, kosmiczny wędrowiec i najemnik. Przyjął zlecenie na odnalezienie cennej wazy, która zniknęła sto lat temu wraz z całą planetą. Udaje mu się odnaleźć planetę, ale zostaje zestrzelony przez ogromny okręt wojenny. Podczas krótkiej chwili łączności z okrętem stwierdza, że jego załogę stanowią same kobiety...

Po zainstalowaniu (12 MB na twardym dysku) i uruchomieniu gry oczom moim ukazał się obrazek o jakości przypominającej erę karty CGA, a z głośników (Sound Blaster Pro) rozległy się niemelodyjne piski parowych organków. Być może muzyka była pisana z myślą o posiadaczach "prawdziwych " syntezatorów, ale ból uszu wcale się od tego nie zmniejsza. Jakoś tak się utarło, że w intro autorzy wkładają co najmniej tyle wysiłku co w samą grę - w końcu jest to ich wizytówka. Obawiam się, że klient po obejrzeniu w sklepie samego intro porzuci myśl o zakupie. To najsłabszy punkt gry - jego poziom przypomina produkcje sprzed kilku lat. Zaskoczeniem natomiast jest pojawienie się na ekranie starannie wycieniowanej sylwetki statku kosmicznego, czemu towarzyszą interesujące efekty graficzne. Jeszcze większe zaskoczenie czeka tych, którzy wytrzymają do chwili spotkania głównego bohatera z jego zleceniodawcą: z głośników dochodzą bardzo realistyczne dźwięki mowy (w tle cały czas organki parowe). Grafika niestety się nie zmienia. Wygląda na to, że są to po prostu surowe skaningi z ręcznie malowanych obrazków. Ciekawostka: z intro wynika, że bohater bezpiecznie powrócił po wykonaniu zadania. Cała gra jest więc właściwie jego opowieścią.

Zabawę rozpoczynamy od wyboru stopnia trudności (jednego z trzech). Na początku znajdujemy się w kabinie statku kosmicznego, który awaryjnie wodował na dnie oceanu. Pierwsze kilka kroków pozwala na wysoką ocenę systemu animacji, specjalnie stworzonego przez Microprose dla potrzeb tej gry. Spacerki są płynne, postać idąc na skos nie porusza się bokiem, a co najważniejsze - oddalając się płynnie maleje. Kilka kliknięć po zrujnowanej kabinie wywołuje dowcipne teksty, opisujące niemal każdy znajdujący się w okolicy przedmiot. Widać, że autorzy mieli kupę zabawy podczas pisania. Efekty dźwiękowe (muzykę zdążyłem już wyłączyć) na szczęście nie są złe. Grafika to już kwestia gustu. Niektórym pracownikom redakcji zdecydowanie się nie podobała, ja uważam, że pewna niestaranność robi wrażenie zaplanowanej. W zdewastowanych wnętrzach (a w takich najczęściej będziemy przebywać) pomaga utrzymać atmosferę opuszczenia, w otoczeniu naturalnym... no cóż, wygląda naturalnie. Nie jestem amatorem gier przygodowych, ale akcja bardzo szybko zainteresowała mnie na tyle, abym nie zwracał uwagi na drobne śmiećki tu i ówdzie. Tylko ludzkie postacie w tej konwencji wyglądają niekorzystnie.

Interfejs użytkownika, w całości sterowany myszą, jest bardzo wygodny i przejrzysty - liczba czynności, jakie możemy wykonać na dowolnym przedmiocie,



ograniczona jest do dziesięciu. Specjalne funkcje (np. "Eat" w przypadku jedzenia) pojawiają się, gdy wybierzemy dany obiekt z inwentarza. Prawym guzikiem myszy wywołujemy czynność domyślną. Najwygodniej ustawić "Look" - oglądanie to najczęściej używana funkcja. Gdy najedziemy wskaźnikiem myszy na jakiś przedmiot, na dole okna pojawia się domyślna czynność, związana z danym obiektem - np. w przypadku drzwi będzie to "wejdź".

Większość problemów daje się rozwiązać w prosty i naturalny sposób - przedmioty wykorzystywane są zgodnie z ich przeznaczeniem i działają zgodnie z przewidywaniami, jak w życiu. Nie znaczy to, że gra jest łatwa - na pierwszym poziomie nie udało mi się wydostać z planety przez dwa dni. Na poziomie najtrudniejszym zagadki są znacznie bardziej złożone i stanowią wyzwanie nawet dla kompletnych maniaków... chciałem powiedzieć dla najbardziej doświadczonych graczy.

Autorzy instrukcji starali się napisać ją w sposób lekki i dowcipny. Na szczęście nie ucierpiała na tym jej przejrzystość. Tłumaczenie jest poprawne, z wyjątkiem jednego potwornego błędu na samym początku: "wyjście z tej okropnej mesy, w której rozpoczynasz grę". Grę rozpoczynasz w sterówce, a nie w mesie, a "mess" oznacza także "bałagan" - i to jest chyba właściwe tłumaczenie.

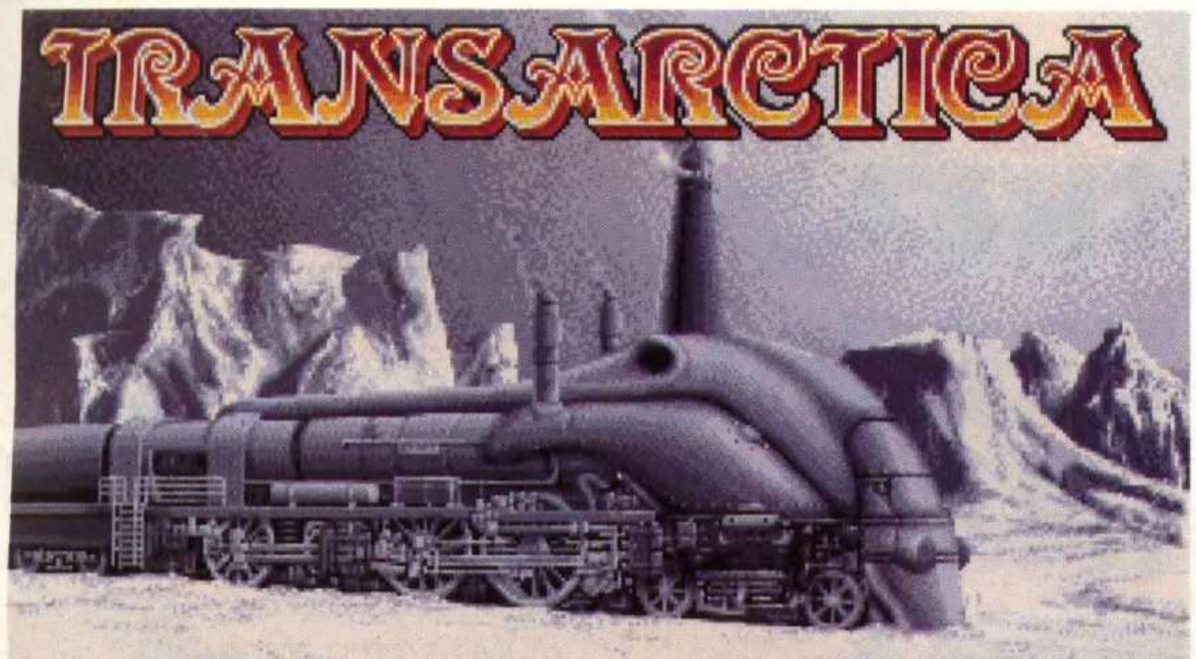
Wojciech Setlak

REX NEBULAR
Microprose 1992
Przygodowa
IBM PC

Grafika	60%
Dźwięk	50%
Grywalność	80%
Pomysł	70%
Ogółem	70%

SAM & MAX HIT THE ROAD

Istnieje pewien gatunek gracza, który patrząc na komputer zawsze widzi grę przygodową z dużą ilością guziczków, dziwnym urządzeniem z ogonkiem i podejrzanymi otworami w obudowie. Obraz taki stara się podtrzymać firma Lucas, która jest niekwestionowanym potentatem w zakresie gier Adventure. Jej kolejny, stojący na dość wysokim poziomie produkt jest niewątpliwą gratką dla spragnionych komputerowych perypetii graczy.



NA ZIEMI PANUJE WIECZNA ZIMA. JEST ONA SKUTKIEM NIEUDANEJ INTERWENCJI KLIMATYCZNEJ, KTÓRA MIAŁA ZŁAGODZIĆ SKUTKI EFEKTU CIEPLARNIANEGO. BYŁ TO PROJEKT ZNANY POD NAZWĄ OPERATION BLIND. CAŁKOWITĄ WŁADZĘ NAD ŚWIATEM SPRAWUJE ORGANIZACJA VIKING UNION. NIKT NIE OŚMIELIŁ SIĘ PRZECIWSTAWIĆ TEJ DYKTATURZE, DOPÓKI NIE POJAWIŁ SIĘ POCIĄG TRANSARCTICA I JEGO DOWÓDCA...

TRANSARCTICA

Głównymi bohaterami są detektyw Sam i jego nieustraszony przyjaciel - królik Max, rozbijający się po Stanach starym policyjnym samochodem, który Tam powinien już dawno zostać oddany na złom, a Tu byłby głównym wozem pościgowym. Ich zadaniem jest, ogólnie rzecz biorąc, szeroko zakrojona walka ze złem.



Osobiście nie gustuję w "myszkowaniu" po ekranie i wymyślaniu chytrych działań w stylu "...rzuć młotkiem, trafisz kota, który Ci coś powie, a jak powie, to odetnij mu ogon, dzięki czemu złapiesz szczura...", ale jestem pewien, że Sam i Max zadowolą nawet najbardziej zawziętych na łamigłówki Lucasa zawodników. Tym bardziej, że gra ta ma czadową oprawę muzyczną w czasie trwania całej akcji (szczególnie w części wprowadzającej), oraz świetną grafikę, która przypomina filmy rysunkowe Hanna-Barbera.

To, co mi się spodobało najbardziej, mimo że - jak wspomniałem - wolę inaczej spędzać czas przy klawiaturze, to niezliczona ilość niesamowicie śmiesznych gagów odgrywanych przez występujące w grze postacie. W połączeniu z realistycznym dźwiękiem, niektóre chwyty autorów po prostu zwalają z nóg. Przypominają się czasy wczesnej młodości (gdy komputery liczyły do trzech) i radosne chwile pełnej napięcia zabawy z Larrym.

McSon

SAM & MAX
Lucas 1993
Przygodowa
IBM PC

Grafika	80%
Dźwięk	80%
Grywalność	65%
Pomysł	60%
Ogółem	70%



W takich to właśnie realiach firma Silmarils umieściła akcję swojej gry. Niewątpliwą jej zaletą jest oryginalny i dobrze zrealizowany scenariusz.

Pociąg Transarctica musi przemieszczać się między różnymi stacjami, których mieszkańcy specjalizują się w wytwarzaniu określonych produktów, a także hodują mamuty i handlują niewolnikami.

Mając predyspozycje kupieckie, dzięki odpowiednim zakupom można pokryć koszty przejazdu oraz zdobyć fundusze na zakup dodatkowego wyposażenia pociągu.



ZADANIE, KTÓRE NALEŻY WYKONAĆ JEST TRUDNE I NIEBEZPIECZNE — TRZEBA ZNISZCZYĆ VIKING UNION I ZNALEŹĆ SPOSÓB NA ZAKOŃCZENIE WIECZNEJ ZIMY.

Do przewozu określonego rodzaju towaru potrzebne są wagony specjalnego typu, można je nabyć na stacjach, które zajmują się wytwarzaniem taboru kolejowego, np. In Salah w pobliżu miejsca startu gry. Uszkodzone wagony naprawiamy korzystając ze specjalizowanych stacji (takich jak Aoudjila), również tam zmieniamy kolejność ustawienia wagonów, a nawet możemy je złomować.

Niektóre stacje stanowią ośrodek "życia kulturalnego", można podsłuchać dużo ciekawych rozmów — to najważniejsze źródło informacji.

Oprócz samego handlu, na drodze pociągu mogą pojawić się inne atrakcje, np. łapanie mamutów, eksploatacja złóż węgla, itp...

Ciekawie są zorganizowane walki z wrogimi pociągami. Jest to zręcznościowa faza gry. W takim pojedynku można posługiwać się działkami szybkostrzelnymi (walka z żołnierzami i mamutami), działami dużego kalibru (niszczenie wagonów przeciwnika) oraz wysyłać własnych żołnierzy i mamuty do bezpośredniego starcia.

Gra sterowana jest za pomocą myszy. Zarządzanie pociągiem odbywa się za pomocą paneli kontrolnych oraz ekranu głównego.

Transarctica to interesująca gra z dobrym dźwiękiem i grafiką, nie można jednak zbytnio się zachwycać mapą sieci kolejowej, jest ona za bardzo uproszczona. Również duża liczba obrazów statycznych (stacje, eksploatacja złóż węgla...), nie-



co mnie zawiodła - od firmy Silmarils można oczekiwać więcej! Podsumowując, chociaż gra Transarctica nie jest światową rewelacją, to jednak z pewnością zapewni dobrą rozrywkę na wiele długich zimowych wieczorów...

Jacek Ilczuk

TRANSARCTICA
Silmarils 1993
Strategiczno-handlowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	70%
Dźwięk	85%
Grywalność	70%
Pomysł	90%
Ogółem	85%

NEWS

KRONIKA TOWARZYSKA

Poskromienie brutali

Oficjalny dystrybutor programów Sega w Hiszpanii wycofał ze sprzedaży grę Mortal Combat, ze względu na brutalność niektórych scen i obawę przed protestami ze strony pedagogów i organizacji konsumenckich. Mortal Combat i tak została wcześniej ocenzurowana przez producenta: wersja "europejska" co bardziej szokujące sceny ma zabezpieczone systemem kodów. W Hiszpanii, kraju corridy, krew może się lać tylko na arenie!

Rok nie wyrok

22-letni australijski hacker Nahshon Even Chaim, który trzy lata temu zawiesił na 24 godziny system komputerowy ośrodka NASA w Wirginii, został przez sąd w Melbourne skazany na rok więzienia, w zawieszeniu na dwa lata. Dodatkowo skazano go na 500 godzin pracy "społecznej" i zobowiązano do dobrego zachowania. Nahshon przyrzekł solennie poprawę: tym razem przysłuży się krajowi i spróbuje położyć komputery w KGB.

Nadzieja matką Electronics Arts

Prezes Electronics Arts, Larry Probst, obwieścił wszem i wobec, że jego firma ma nadzieję zostać największym dostawcą gier do nowego systemu 3DO, w którego produkcję zamieszana jest m.in. firma Panasonic. EA zamierza osiągnąć z tego tytułu dochody ok. 60 mln USD; m.in. dzięki programom z kategorii tzw. "edutainment", czyli "educational entertainment" (po polsku "eduzrywka"). Na rynku gier do konsol video EA zajmuje obecnie drugie miejsce - za Segą, a przed Nintendo.

Piractwo hardware'owe

Kilku uzbrojonych mężczyzn zajechało jak gdyby nigdy nic ciężarówką na rampę załadunkową jednej z firm produkujących komputery w USA i terroryzując strażników, załadowało pokaźnych rozmiarów worek procesorami Intela. Po dokonaniu kradzieży, złodzieje oddalili się szybko (prawdopodobnie w kierunku tamtejszej Grzybowskiej). Według danych policji amerykańskiej, takie napady stają się ostatnio normalką w Silicon Valley - złodzieje realizują zapewne zamówienia bossów czarnego rynku części komputerowych.

Sega i Hitachi w jednej staną konsoli...

Potentat rynku gier video - Sega i japoński producent sprzętu elektronicznego — Hitachi, ogłosiły publicznie zamiar opracowania nowej maszynki do grania, opartej na 32-bitowym procesorze wykonanym w technologii RISC. Nowa zabaweczka ukaże się na rynku zapewne już w tym roku i będzie mogła więcej od peceta. Hitachi zajmie się też rozprowadzaniem produktów Sega w swojej sieci dystrybucyjnej.

Compaq rozdaje gry

Wszyscy uczestniczący w otwarciu przedstawicielstwa firmy Compaq w Polsce, które miało miejsce 30 listopada ub.r., otrzymali w upominku komplet dwóch gier: symulacji tenisa "Compaq Grand Slam Cup" i przygodówki dla dzieci "Mario is missing". Gry te normalnie dołączane są do jednej z nowości Compaqa - komputera o zgrabnej nazwie Presario, wyróżniającego się wśród pecetów niespotykanym dotąd kształtem przypominającym "lodówki" MacIntosha.

SKŁAD ZŁOMU (HARDWARE)

3DO w natarciu

W USA już pokazał się w sklepach całkiem nowy system do grania, który może zrewolucjonizować rynek "konsol" i pobić na głowę np. Amigę CD 32. System skonstruowało i wyprodukowało w kooperacji kilka firm, m.in. Panasonic i Technics. Nosi on nazwę 3DO i jest praktyczną implementacją założeń technicznych i programowych określanych jako "Interactive Digital-Multiplayer". 3DO wyposażony jest w 32-bitowy procesor RISC, specjalizowany procesor graficzny zdolny do obsłużenia grafiki 640x480 punktów przy jednoczesnym wyświetlaniu 16,5 mln kolorów, czytnik CD-ROM i szereg złącz komunikacyjnych, umożliwiających m.in. przyłączenie instrumentu MIDI i modemu. Gry na 3DO przenoszą użytkownika w zupełnie nowy świat nieprawdopodobnie precyzyjnej grafiki i dźwięku. Partia próbna 3DO - mimo dość wysokiej ceny 700 USD - sprzedała się w USA w ciągu kilku godzin! Jak dotąd do współpracy z nowym systemem przystosowano kilka znanych programów; m. in. Startrek i PGA Tour Golf. W Europie 3DO spodziewane jest na wiosnę tego roku.

"Lodówka" Compaqa

Który komputer najbardziej kojarzy się z zimną wódką? Oczywiście MacIntosh Classic o klasycznym kształcie lodówki "Polar". Compaq pozazdrościł jednak MacIntoshowi jego sukcesu wśród kulturalnie pijących i wypuścił niedawno na rynek nowy model PC "Compaq Presario", na pierwszy rzut oka przypominający Maca. Nowy Compaq wyposażony jest w procesor 486SX 25 MHz, 4 MB RAM, dysk twardy 100 lub 200 MB, kartę VGA o max. rozdzielczości 1024x768 punktów przy 16 kolorach, monitor SVGA kolor i stację dysków 3,5" 1,44 MB. W komplecie dołączone jest pełne oprogramowanie, obejmujące DOS, Windows 3.1, pakiet zintegrowany Claris Works i dwie gry, wspomniane już wyżej "Compaq Grand Slam Cup" i "Mario is missing". Presario pomyślany jest jako komputer domowy lub biurowy; niestety jego wadą są dość niewielkie możliwości rozszerzania - tylko dwie dodatkowe karty.



NEWS

Mood Indigo

Silicon Graphics zaproponował ostatnio domowy komputer przyszłości - stosunkowo niewielkich rozmiarów i stosunkowo tanią "workstation" wyposażoną w procesor RISC, do 256 MB RAM, dysk twardy do 2 GB, sterownik SCSI i komplet interfejsów z sieciowym włącznie, o wdzięcznej nazwie "Indy". Komputer ten "widzi", bowiem seryjnie wyposażono go także w kamerę wideo, "słyszy", bowiem można do niego podłączyć mikrofon i "mówi", bowiem ma możliwość odtwarzania dźwięku stereo. Kompletu dopełnia monitor kolorowy 15".



Reel Magic

Każdy wie, jak boleśnie nieciekawe są digitalizowane filmy wideo oglądane w postaci plików AVI na komputerach PC. Wolne i zajmujące dużo miejsca na dysku, wymagają maszyn wyposażonych w najlepsze procesory i olbrzymich rozmiarów pamięć masową. Sposobem na to ma być algorytm kompresji MPEG (Motion Picture Expert Group), za którego pomocą można skompresować ruchomy obraz wideo i dźwięk stereo nawet w stosunku 200:1. Jednym z pierwszych produktów implementujących MPEG na komputerach PC jest specjalizowana karta amerykańskiej firmy Sigma, nazwana Reel Magic. W połączeniu z czytnikiem CD-ROM można - używając Reel Magic - bawić się grami o jakości obrazu wideo ze stereofonicznym dźwiękiem jakości płyty kompaktowej. Pierwszą grą współpracującą z Reel Magic jest zmodyfikowana wersja Return To Zork; już niedługo przewidywane jest pojawienie się na rynku ulepszonych wersji gier SimCity 2000 i Microcosm. Cena karty w USA - ok. 400 USD.

Sound Wave 32

Amerykańska firma Orchid zaprezentowała ostatnio nową kartę dźwiękową do komputerów PC, o nazwie Sound Wave 32. Karta wyposażona jest w procesor sygnałowy (DSP) firmy Analog Devices ADSP 2115, pracujący z szybkością 20 MIPS. Dzięki temu karta jest zdolna do emulacji kilku standardów dźwięku na PC - m.in. Sound Blastera 16 i Rolanda MT-32, a także do pracy w trybie zgodnym z interfejsem MIDI MPU-401. Dodatkowo karta ma "na pokładzie" 8 Mbit próbek dźwięku w pamięci ROM, a także inny układ Analog Devices o symbolu 1848, co zapewnia także absolutną zgodność z Microsoft Sound System. Cena karty w USA - ok. 300 USD.

Odmładzanie multimedialnego PC

Pod koniec ubiegłego roku organizacja o dumnej nazwie Multimedia PC Marketing Council ogłosiła nową specyfikację MPC2, opisującą minimalną konfigurację komputera PC przeznaczonego do celów multimedialnych. Wymagania rosną — MPC2 to:

486SX (dotąd 386SX) 25 MHz, z 4 MB RAM, dyskiem twardym 160 MB, kartą graficzną zdolną do generowania obrazu w rozdzielczości min. 640x480 punktów przy min. 65 535 kolorach, kartą dźwiękową 16 bitową i czytnikiem CD-ROM podwójnej prędkości (300 kb/s) zdolnego do pracy w standardach Multisession, Kodak Photo-CD i CD-ROM XA.

Jednym słowem - ludzie, lepiej nie kupujcie nic, niż mielibyście kupić coś gorszego. Już w tym roku będziecie do tyłu o parę następnych milionów. A to wszystko na komputer "domowy".

ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFT WARE)

Policjanci i złodzieje

W listopadzie ub.r. miała swoją premierę nowa gra Sierry - kontynuacja "Police Quest" nosząca kolejny numerek IV. Świat przyjął ją jako zło konieczne, wszyscy "sierrowcy" natomiast - jak zwykle, orgazmicznie.



Wakacje lemingów

Historia małych niebieskich stworków toczy się dalej. Po Lemingach Bożonarodzeniowych przyszła pora na wakacyjne. Ale do nas dotarły jakoś tak pod Mikołajki.

SimPGR

Śniła mi się krowa. W "Cenniku Egipskim" przeczytałem: "Zostaniesz rolnikiem". Następnego dnia dostałem od kolegi SimFarm. Ta nowa gra firmy Maxis umożliwi każdemu poznanie ciężkiego losu dyrektora PGR (w USA - "farmer").



Żyletka Smoka

Akcja nowej gry "Dragon Blade" toczy się w Windows. Tak, to nie błąd. W popularne środowisko graficzne trafiła nowa gra "role-playing" w stylu "Dungeon Master", stworzona dzięki Inteligentnym Rozwiązaniom Programowym (Intelligent Software Solutions).



NEWS (SOFTWARE)

Mario ratuje świat

W grze "Mario's Time Machine" musisz odpowiedzieć na wiele Bardzo Inteligentnych Pytań, żeby przypadkiem nie dopuścić do zagłady świata. Ten wariacki klon "Where... Is Carmen San Diego" firmuje The Software Toolworks.

Prawda o imperium Inków

W tajemniczej krainie Inków toczą się "adventures" bohaterów gry "Inca II" firmy Cocktel Vision. Recenzje pism zagranicznych oceniają ją jako rewelację.

Gwiezdny Pan

Akcja nowej gry strategiczno-przygodowej "Starlord" firmy MicroProse toczy się oczywiście w.... Kosmosie. Efektowna grafika i wciągająca akcja wywołały entuzjazm zagranicznych recenzentów.

Nomadzi w Kosmosie

Długo oczekiwana gra podobna do starych epopei kosmicznych typu StarFlight, lecz wzbogacona o elementy strategiczne, pojawiła się wreszcie na rynku (Gametek). Thanks, Wolverine!



Pod wodą chłodniej

Widzieliśmy już nową grę firmy MicroProse - wojna podwodna w przyszłości, czyli SubWar 2050. Wspaniała grafika, doskonała akcja - zachwycają się zagraniczne pisma. A my? Popływamy, zobaczymy...

Dziewica i Schwarzenegger

Nowa gra zręcznościowa firmy Virgin Games jest oparta na scenariuszu znanego filmu "Terminator II". Według Lorda Lamera (hi, Krzysiu!) - a killer one!

Arnie again

Na scenariuszu tego samego filmu oparta jest akcja gry "Terminator II - The Rampage" firmy Bethesda Software. Grafika mocno przypomina Wolfenstein 3D, aczkolwiek nie ukrywamy, że jest dużo lepsza (chociaż wolniejsza..).

Anabasis Rycerza Gabriela

Czy pamiętacie w jakiej książce kapitan Sagner ze "Szwejka" bezskutecznie usiłował odnaleźć klucz do zaszyfrowanego meldunku? "Der Suenden der Vater", czyli "Grzechy Ojców". Identyczny podtytuł (zbieg okoliczności?) nosi nowa "kick-ass adventure" Sierry "Gabriel Knight - Sins of The Fathers". Tak czy owak - warto zobaczyć.

Nowości wybrał, uwagami opatrzył etc., etc.

In Nowator



INFO-FESTIWAL, KRAKÓW '93



W dniach 2-5 grudnia 1993 roku reprezentacja GAMBLERA przebywała w Krakowie na Info-Festiwalu. Ta impreza, towarzysząca II Międzynarodowemu Forum Firm Komputerowych Europy Środkowo-Wschodniej odbywała się w kilku raczej dziwnych miejscach: Muzeum Narodowe w Sukiennicach, Biuro Wystaw Artystycznych, czy teatr "Bagatela". Stoisko Wydawnictwa LUPUS znajdowało się w Muzeum, na wprost wejścia do galerii.

Dużo emocji wzbudzał pokaz możliwości komputerów Silicon Graphics na stoisku firmy ATM



NEWS

(w BWA). Bohaterowie filmu Stevena Spielberga "Jurassic Park" — jak żywi na ekranach monitorów. Dinozaury można było także zobaczyć na prezentacji CD-ROMów prowadzonej przez przedstawiciela firmy Microsoft. Również w teatrze "Bagatela" odbywały się interesujące seminaria. Najciekawszym z nich był wykład współtwórcy grafiki komputerowej do "Parku Jurajskiego" — profesora Marka Hołyńskiego z firmy Silicon Graphics.

Niepoprawni marzyciele podziwiali stoisko firmy SAD w Sukiennicach. Natomiast pod znanym obrazem Jana Matejki hołd królowi Zygmuntowi Staremu oddawały 22 pecety. W ten sposób Laboratorium Wydawnictwa Lupus publicznie prezentowało warunki testowania sprzętu komputerowego. Na pozostałych stoiskach królowała rodzina "wielkiego niebieskiego". Jednak pod koniec Info-Festiwalu, na stoiskach Wydawnictwa Lupus i Gazety Wyborczej — także komputery Amiga pokazały co potrafią.

Cały komputerowy światek (czytający np. Gazety Wyborczej dodatek) wiedział, że premiera nowego pisma wydawnictwa LUPUS odbędzie się na tej właśnie imprezie. Pragnąc dotrzymać słowa narzuciliśmy sobie tak szalone tempo, że odbiło się to niestety na jakości numeru zerowego. Wbrew jednak przeciwnościom losu, pachnący jeszcze farbą drukarską GAMBLER 0/93 pojawił się na otwarciu imprezy. Pod koniec dnia zabrakło darmowych egzemplarzy. Nie zniechęciło to fanów nowego pisma - ustawili się w kolejce do kiosku sprzedającego GAMBLERa, co niecierpliwsi prenumerowali pismo "w ciemno". Wielbiciele gier komputerowych od razu trafiali na nasze stoisko. Brzmienie czadowej muzyki (z komputera!) przyciągało jak magnes. Tylko u nas można było sobie pograć i podyskutować o grach, a także wzajemnie się przekonywać, który komputer jest lepszy. Gorące czasami dyskusje urozmaicane były prezentacją bogatych graficznie i muzycznie demosów. W pewnym momencie wokół stoiska powstało nawet nieformalne miejsce spotkań całej krakowskiej, a także przyjezdnej elity graczy.

Prezentowane przez nas gry były dostarczone przez ich polskiego dystrybutora — IPS Computer Group. Niektórzy z odwiedzających nasze stoisko podsuwali nam dyskietki z prośbą o skopiowanie gier. Odsyłaliśmy ich wtedy do legalnego dystrybutora. Nasza odmowa spotykała się czasem z chęcią odwetu. Stosowano różne metody: reset z klawiatury, usiłowanie wejścia w system, a nawet próby formatowania twardego dysku. Szczególnie zawzięty był jeden z zawiedzionych "gości", wielokrotnie próbował postawić na swoim, jednak zastosowane przez nas sprzętowe zabezpieczenie systemu* okazało się nie do przejścia.

Zawiedzeni kolekcjonerzy "darmowego" oprogramowania mogli się pocieszyć odwiedzając stoisko "Gazety Wyborczej", gdzie wszystkim chętnym przegrywano programy z biblioteki shareware (ustawiła się spora kolejka).

Równolegle do Info-Festiwalu firma Qumak zorganizowała Mistrzostwa Krakowa w Grach Komputerowych. Niestety brak odpowiedniej reklamy uniemożliwił wielu chętnym start w tych zawodach.

Organizatorzy Info-Festiwalu wprowadzili nową formę sprzedaży wejściówek, tradycyjne bilety zastąpiono kartami magnetycznymi, a wejścia "pilnował" czytnik kart wspomagany sygnalizacją świetlną!

Nie ma jak szpan...

Obrazki z wystawy
nadesłali
Gucio i Misiek.

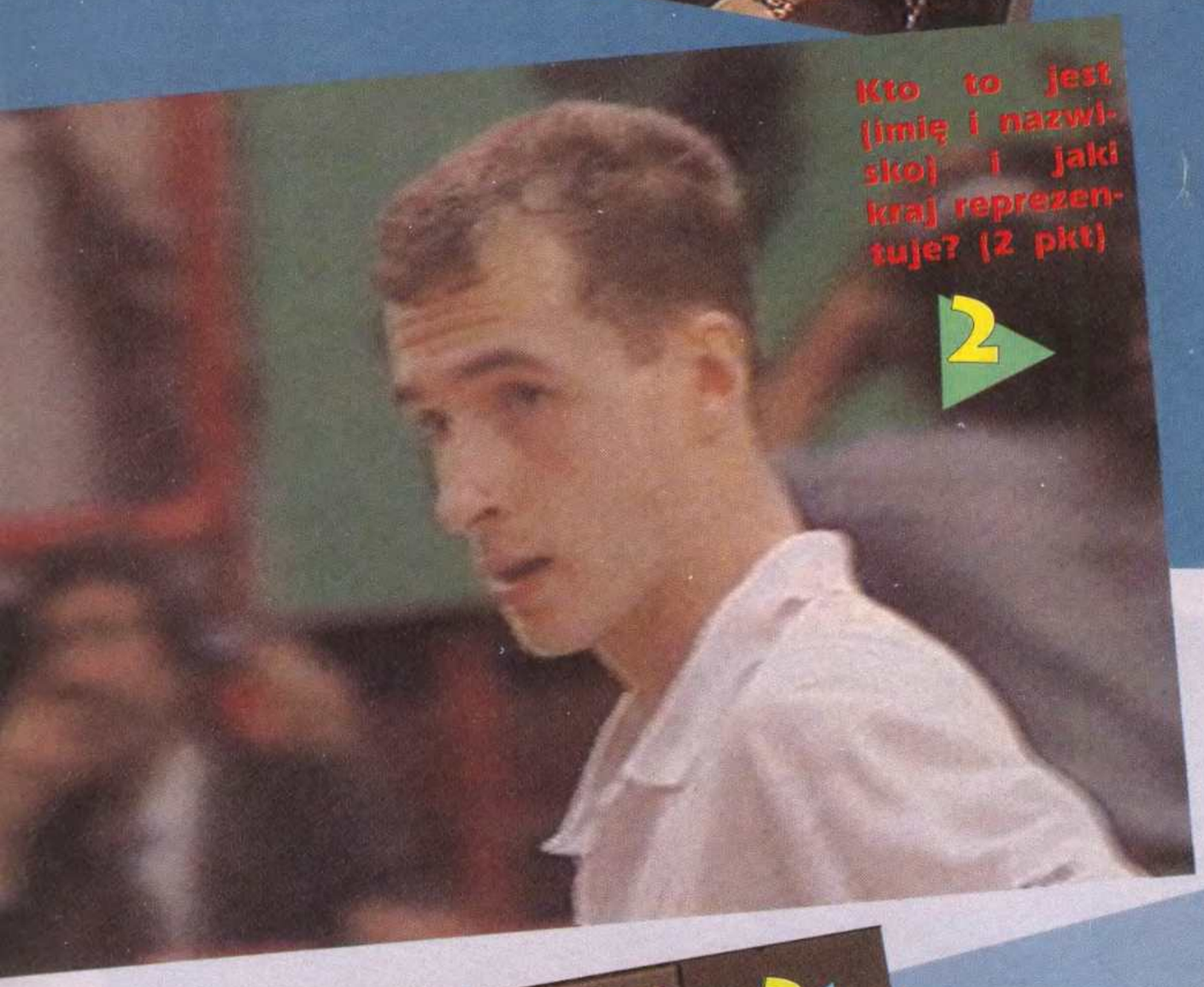
* w postaci szefa działu opisów



TELE ZGADULA









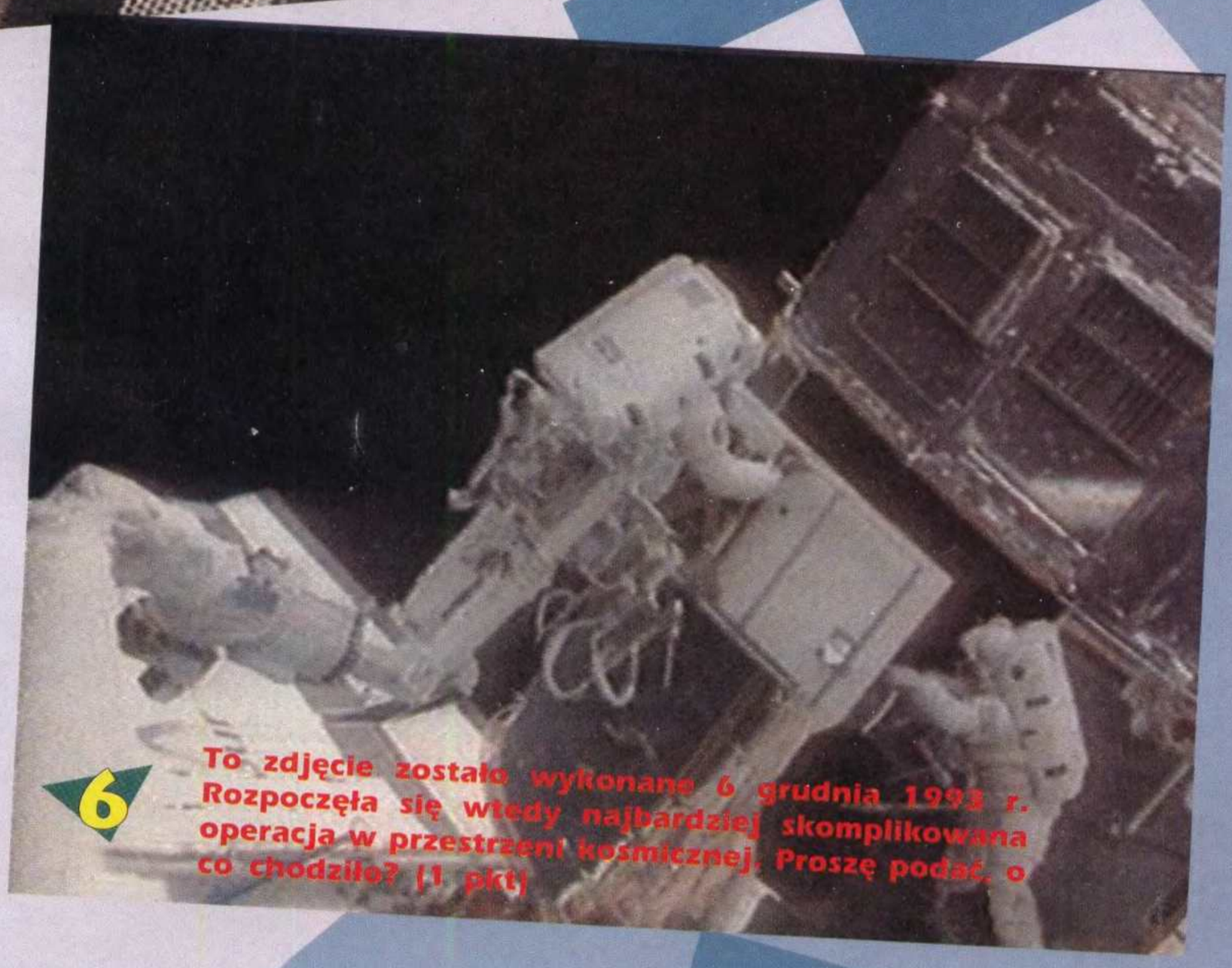
Przypominamy reguły konkursu: do prezentowanych "ekranów" złapanych z różnych stacji satelitarnych dobrane zostały pytania o określonej wartości punktowej (1 lub 2 pkt). Punkty te ciułane przez cały 1994 rok (włącznie z tymi z numeru 0/93, który ukazał się w grudniu ub.r.) posłużą do utworzenia rankingu mistrzów (cenne nagrody - sprzęt kompute-





rowy). A zatem nawet właściwa odpowiedź na tylko jedno pytanie spowoduje wpisanie do bazy danych "satelitarnych mistrzów". Podawajcie czytelnie swoje nazwiska i adresy! Jednocześnie co miesiąc wśród autorów prawidłowych odpowiedzi na wszystkie 7 pytań rozlosujemy nagrody — licencjonowane gry.

Odpowiedzi prosimy przesyłać na adres redakcji z dopiskiem "Telezgadula" i dołączonym kuponem, do dnia 31 stycznia 1994 r. (decyduje data stempla pocztowego).



GAMBLER 1/94

KUPON

G A M B L E R C L U B

1. Oferta bieżąca dla użytkowników komputerów IBM PC (i zgodnych) - minimum 10% taniej

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
0020	Aces of Pacific	PC	Sierra	3.5", 5.25"	386SX, 2MB	732.000	658.800
0021	ATAC	PC	MicroProse	3.5"	VGA	597.000	537.300
0001	AV-8B Harrier Assault	PC	Domark	3.5"	386SX, 2MB	549.000	494.100
0023	Buzz Aldrin's Race into Space	PC	Electronic Arts	3.5"	AT, 570KB, 16HDD, VGA	805.200	724.700
0024	Betrayal at Krondor	PC	Sierra	3.5"	386SX, 2MB	671.000	603.900
0002	Carriers at War	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA, VGA	427.000	384.300
0003	Civilization	PC	MicroProse	3.5", 5.25"	EGA, VGA	549.000	494.100
0004	Fairy Tales	PC	Sierra	3.5"	VGA	573.400	516.060
0005	Gunship 2000	PC	MicroProse	3.5"	AT, 640KB, MCGA/VGA	597.800	538.020
0006	King's Quest VI	PC	Sierra	5.25"	VGA, 13MB HD	695.400	625.860
0007	Larry I (SCI)	PC	Sierra	3.5"	VGA	506.300	455.670
0019	Larry V	PC	Sierra	5.25"	VGA	671.000	603.900
0022	Legacy	PC	MicroProse	3.5"	386/16, 2MB, VGA	695.400	625.900
0008	Michael Jordan in Flight	PC	Electronic Arts	3.5"	386/16, 2MB, VGA	427.000	384.300
0009	Quest for Glory III	PC	Sierra	5.25"	VGA	585.600	527.040
0025	Railroad Tycoon	PC	MocroProse	3.5"	EGA, VGA	585.600	527.040
0010	Rex Nebular	PC	MicroProse	3.5"	VGA	585.600	527.040
0011	Rome AD 92	PC	Millenium	3.5"	VGA	390.400	351.360
0026	Silent Service	PC	MicroProse	3.5"	EGA, VGA	585.600	527.040
0012	Strike Commander	PC	Origin	3.5"	386/25, 4MB, VGA, 27MB HD	793.000	713.700
0013	Theatre of War	PC	Electronic Arts	5.25"	2MB (SVGA), 640KB (VGA)	244.000	219.600
0014	Two Towers	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	427.000	306.000
0015	Ultima Underworld	PC	Origin	3.5", 5.25"	386SX, 2MB, 13MB HD, VGA	695.400	626.860
0016	Ultima VII	PC	Origin	3.5", 5.25"	2MB, 21MB HD	732.000	658.800
0017	V for Victory III	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	494.100	444.690
0027	Wings of Fury	PC	Domark	3.5", 5.25"	Hercules, EGA, VGA	109.800	98.800
0018	Xenobots	PC	Electronic Arts	3.5"	AT, 1MB, VGA	427.000	384.300

2. Oferta bieżąca dla użytkowników komputerów Amiga - minimum 10% taniej

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
1001	AV-8B Harrier Assault	Amiga	Domark	3.5"	1MB	549.000	494.100
1003	Civilization	Amiga	MicroProse	3.5"	1MB	518.500	466.650
1005	Gunship 2000	Amiga	MicroProse	3.5"	1MB	585.600	527.040
1007	Larry I (SCI)	Amiga	Sierra	3.5"	1MB	506.300	450.000
1019	Lary V	Amiga	Sierra	3.5"	1MB	671.000	600.000
1025	Silent Service	Amiga	MicroProse	3.5"	1MB	585.600	527.040

3. Oferta bieżąca dla użytkowników komputerów Macintosh - 10% taniej

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
2007	Larry I (SCI)	PC	Sierra	3.5"		506.300	455.670

4. Kolekcja Klasyki Komputerowej dla użytkowników komputerów IBM PC (i zgodnych) - minimum 10% taniej

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
0510	688 Attack Sub	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	244.000	195.000
0501	Birds of Prey	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA/VGA	244.000	219.600
0502	Chuck Yeager's Air Combat	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA/VGA	256.200	230.580
0503	Harpoon	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA/VGA	256.200	230.580
0504	Heroes of the 357th	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA/VGA	244.000	219.600
0508	Indianopolis 500	PC	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	207.400	165.900
0505	Mig 29M	PC	Domark	3.5", 5.25"	EGA/VGA	244.000	219.600
0506	Shadowlands	PC	Domark	3.5", 5.25"	EGA/VGA	244.000	219.600

5. Kolekcja Klasyki Komputerowej dla użytkowników komputerów Amiga - 20% taniej

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
1510	688 Attack Sub	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	244.000	195.000
1501	Birds of Prey	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	244.000	195.000
1507	Black Crypt	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	256.200	204.900
1503	Harpoon	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	256.200	205.000
1508	Indianopolis 500	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	207.400	165.900
1505	Mig 29M	Amiga	Domark	3.5"	1MB	244.000	195.000
1506	Shadowlands	Amiga	Domark	3.5"	1MB	244.000	195.000
1509	Strike Fleet	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	244.000	195.000

6. Programy edukacyjne dla użytkowników komputerów IBM PC (i zgodnych) - minimum 18% taniej

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
0901	Mnio 3-4-5	PC	IPS CG	3.5", 5.25"	Herc/EGA/VGA	146.400	120.000
0902	Ort 3-4-5 w. 2.0	PC	IPS CG	3.5", 5.25"	Herc/EGA/VGA	183.000	150.000

7. OFERTA SPECJALNA - OD 40 DO 50% TANIEJ!!!

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
S0001	Desert Strike	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	427.000	250.000
S0002	Incredible Machine	PC	Sierra	3.5", 5.25"	VGA	427.000	220.000
S0003	Lure of the Temptress	Amiga	Virgin Games	3.5"	1MB	488.000	240.000
S0004	Lure of the Temptress	PC	Virgin Games	3.5"	VGA	488.000	240.000

DEKLARACJA

TAK! Po zapoznaniu się z pomysłem Klubu "GamblerClub" postanowiłem przystąpić do niego. Oświadczam, że:

☐ Jestem prenumeratorem miesięcznika GAMBLER. Data: .....

☐ Znam i akceptuję zasady funkcjonowania GamblerClub. Podpis: .....

ANKIETA (informacje w ankiecie powinny być zgodne z informacjami podanymi przy prenumeracie):

1. Imię: ..... 3. Kod: .....
2. Nazwisko: ..... 4. Miasto: .....
5. Ulica (lub skrytka pocztowa): .....

.....

Adres do korespondencji (na który mają być wysyłane ewentualne informacje lub komunikaty klubowe) może być inny niż adres wcześniej podany. Jeśli tak, prosimy o podanie go w punktach 6 — 8.

6. Kod: ..... 7. Miasto: .....
8. Ulica (lub skrytka pocztowa): .....

— CZY WARTO DO NIEGO NALEŻEĆ?

Odpowiedź jest oczywista: jeszcze jak warto!!! Korzyści są następujące:

1. Każdy członek GamblerClub otrzyma indywidualną kartę magnetyczną ze swoim imieniem i nazwiskiem oraz unikalnym numerem, która to karta zaświadcza o przynależności do klubu.
2. Członkowie GamblerClub korzystają z prawa do tańszych zakupów wysyłkowych oprogramowania (za pośrednictwem poczty) — wg. tak zwanej ceny klubowej:
   * minimum 10% niższe ceny na bieżącą ofertę IPS;
   * oferty specjalne IPS (od 40 do 60% taniej);
   * trwają rozmowy z innymi dystrybutorami i producentami gier o rozszerzeniu cen klubowych także na ich produkty.
3. Klubowicze (i klub jako instytucja) otrzymują do dyspozycji strony klubowe w piśmie, na których będzie publikowany biuletyn zajmujący się ich sprawami.
4. Dwa razy w roku wśród członków klubu losowane będą wycieczki na zagraniczne targi gier komputerowych oraz do firm produkujących gry.
5. Dla członków GamblerClub przygotowana zostanie (przez LUPUS SharewareHouse) specjalna oferta niezwykle tanich gier shareware.
6. GamblerClub wystąpił z ofertą adresowaną do sklepów komputerowych, aby osoby posiadające kartę klubową mogły korzystać ze zniżek przy zakupach.
7. Przewidujemy dalsze niespodzianki.



JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

Członkiem GamblerClub może zostać każdy, kto spełni łącznie dwa warunki:

1. jest prenumeratorem miesięcznika GAMBLER,
2. wypełni i prześle na adres redakcji deklarację członkowską.

Tym samym, aby zostać klubowiczem należy:

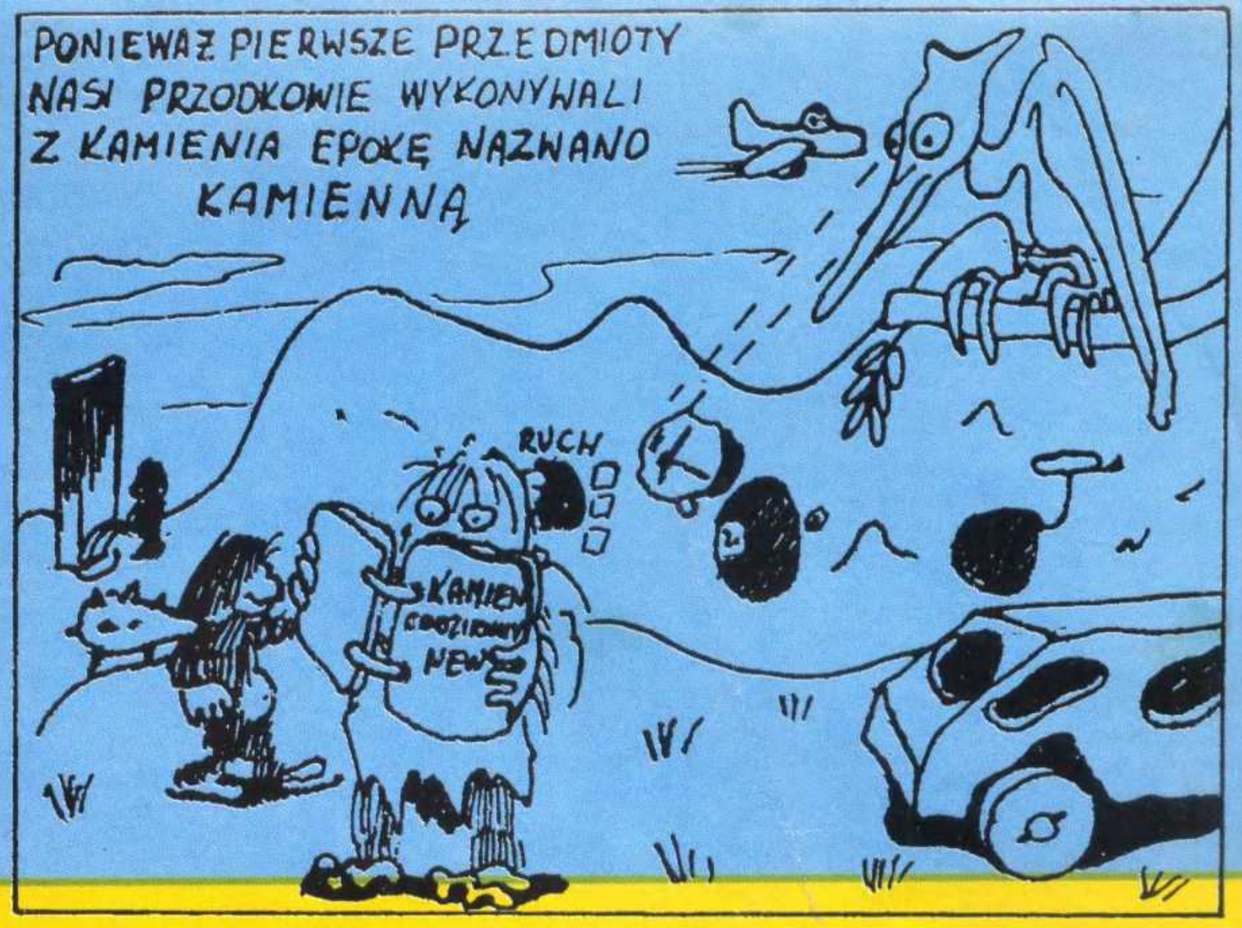
1. Jeśli nie jest się jeszcze prenumeratorem miesięcznika, opłacić prenumeratę pisma (w prenumeracie GAMBLER jest tańszy niż w kiosku) korzystając z zamieszczonego wewnątrz numeru blankietu pocztowego albo też osobiście w siedzibie redakcji.
2. Wypełnić deklarację członkowską, której wzór znajduje się na tej stronie i wysłać ją do redakcji.
3. Odczekać kilka tygodni (czas dla banku na przesłanie do redakcji kuponu prenumeraty, czas dla poczty na dostarczenie deklaracji członkowskiej, czas dla redakcji na przygotowanie indywidualnej karty członkowskiej i wysłanie jej pocztą oraz czas dla poczty na dostarczenie do odbiorcy), w czasie których zostanie nadesłana pocztą karta członkowska. We wszystkich sprawach członkowskich należy się posługiwać swoją kartą, powołując się na jej numer.

EPOKA KAMIENNA (PALEOLIT)

ok. 8000 pne

POCZĄTKI HISTORII LUDZKOŚCI GINĄ W MROKACH DZIEJÓW

PONIEWAŻ PIERWSZE PRZEDMIOTY NASI PRZODKOWIE WYKONYWALI Z KAMIENIA EPOKĘ NAZWANO KAMIENNĄ



Z CZASEM NAUCZONO SIĘ WYTWARZAĆ DZIDY Z KAMIENNYMI GROTAMI, MŁOTY I NOŻE Z KAMIENIA. POD KONIEC PALEOLITU WYNALEZIONO ŁUK.



NAJWAŻNIEJSZYM ODKRYCIEM PALEOLITU BYŁO NIECENIE I NAUCZENIE SIĘ WYKORZYSTYWANIA OGNIA!



CZŁOWIEK PALEOLITU NIE ŻYŁ JUŻ W HORDACH, LECZ TWORZYŁ RODZINY!



PIERWSZYMI DOKONANIAMI ARTYSTYCZNYMI EPOKI BYŁY MALUNKI NA ŚCIANACH JASKIŃ

ŻYCIE RODZINNE W PALEOLICIE NIEWIELE RÓŻNIŁO SIĘ OD ŻYCIA RODZINNEGO W XX WIEKU. OBFITOWAŁO W KONFLIKTY, KTÓRE JEDNAKŻE...

...ROZWIĄZYWANO W UPROSZCZONY SPOSÓB.

W PALEOLICIE MOŻNA JUŻ MÓWIĆ O POCZĄTKACH SPECJALIZACJI. MĘŻCZYŹNI ZAJMOWALI SIĘ POLOWANIEM W CELU ZDOBYCIA POŻYWIENIA...



...A KOBIETY OPIEKOWAŁY SIĘ POTOMSTWEM I PROWADZIŁY JASKINIĘ



KOŃCZYŁ SIĘ KOLEJNY PALEOLITOWY DZIEŃ ŻADEN Z BEZTROSKO ŻYJĄCYCH JASKINIOWCÓW NIE PODEJRZEWAŁ, ŻE ZBLIŻA SIĘ WIELKIMI KROKAMI EPOKA BRĄZU



KONIEC

J.Ł.C. OSSOLIŃSKI i PIOTR ROSZCZYK

Scan and combination Vangis 2011
for www.retroreaders.makii.pl

GALERIA

W Galerii prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie, albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdą swoje miejsce w Galerii.

Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody-niespodzianki.





Przedstawiamy dzisiaj prace Sebastiana Kłomskiego, ucznia Technikum Elektronicznego w Bydgoszczy.





Do tworzenia komputerowej grafiki wykorzystuje komputer Amiga 1200. Przeważnie stosuje technikę Ray-Tracingu, a swoimi pracami wspomaga dyskowe realizacje znanej z polskiej sceny grupy TILT. Rozczytuje się w literaturze fantastyczno - naukowej, lubi gry przygodowe z gatunku Role-Playing. Kolekcjonuje polskie komiksy.

Podstawowym warunkiem przyjęcia prac do publikacji jest zaakceptowanie następujących zasad:

1. Artysta wysyłając prace, załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich.
2. Autor zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.
3. Do nadesłanych prac dołączona zostanie krótka notka informacyjna o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy, itp.
4. Wyboru prac dokonuje kolegium redakcyjne na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów.