AMIGA • ATARI ST • IBM PC • COMMODORE • SPECTRUM • ATARI

SECRET SERVICE

LIPIEC-SIERPIEŃ (4/93)
INDEX 321052
CENA 14500

UWAGA NIECZYNNE WAKACJE

04

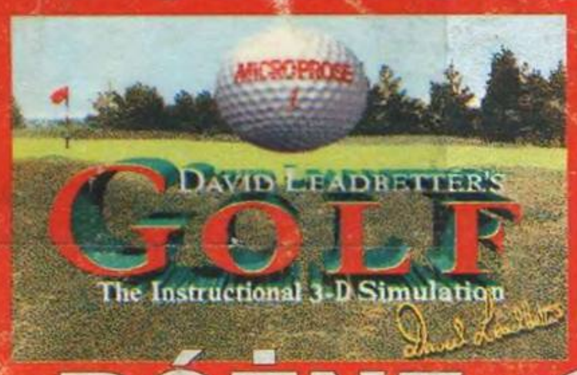
ACES OF THE PACIFIC
BARAHIR
BIRDS OF PREY
BEHOLDER 3
DIZZY 3
GLOBAL EFFECT
KING's QUEST 6
KRUCJATA
REX NEBULAR
ROME AD 92
i wiele innych



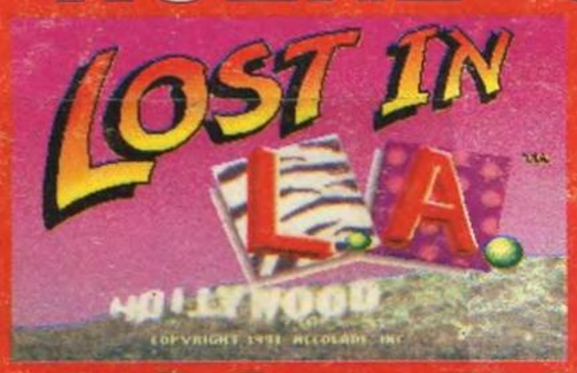
FLASHBACK



FORMUŁA 1

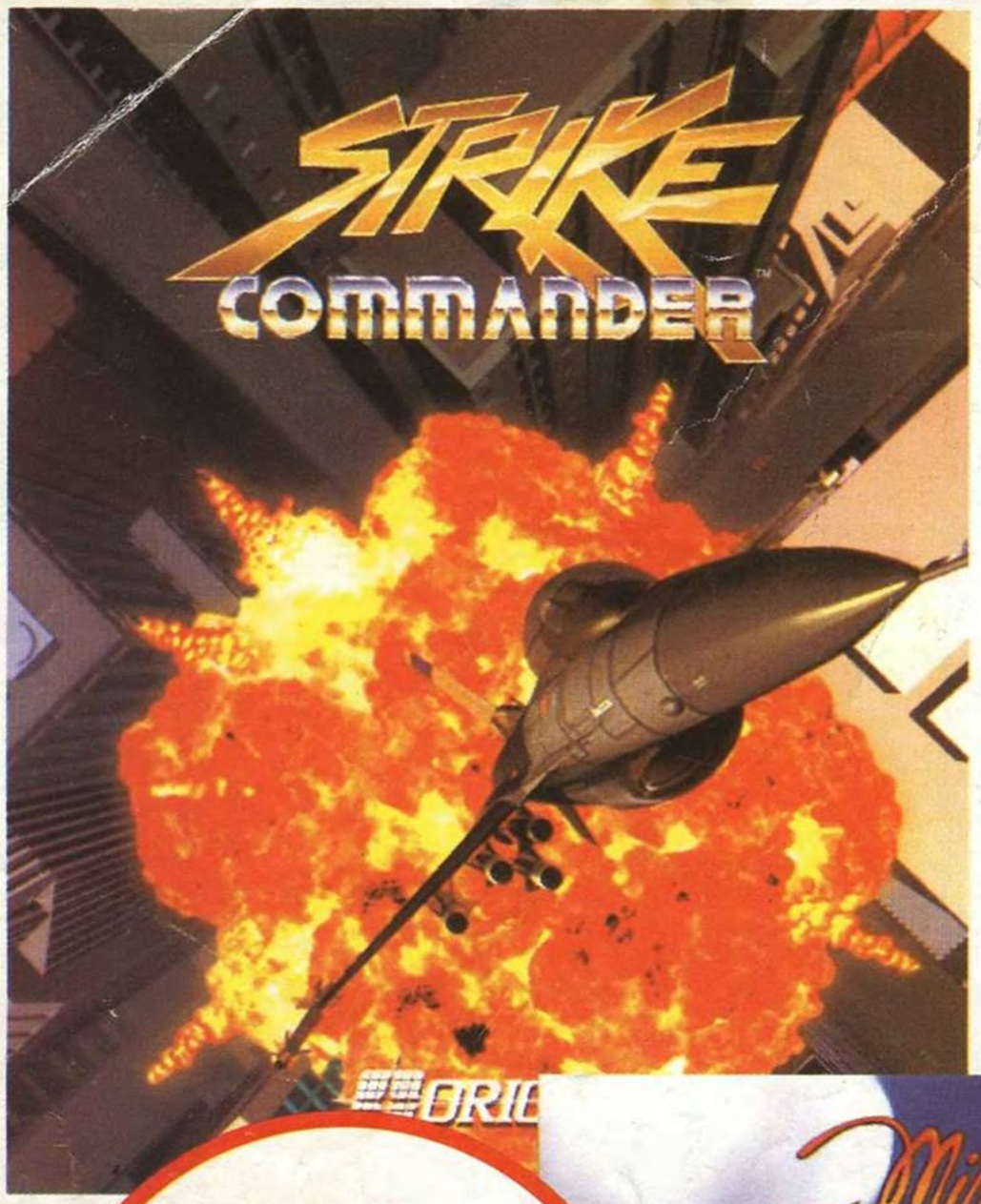


RÓŻNE GOLFY

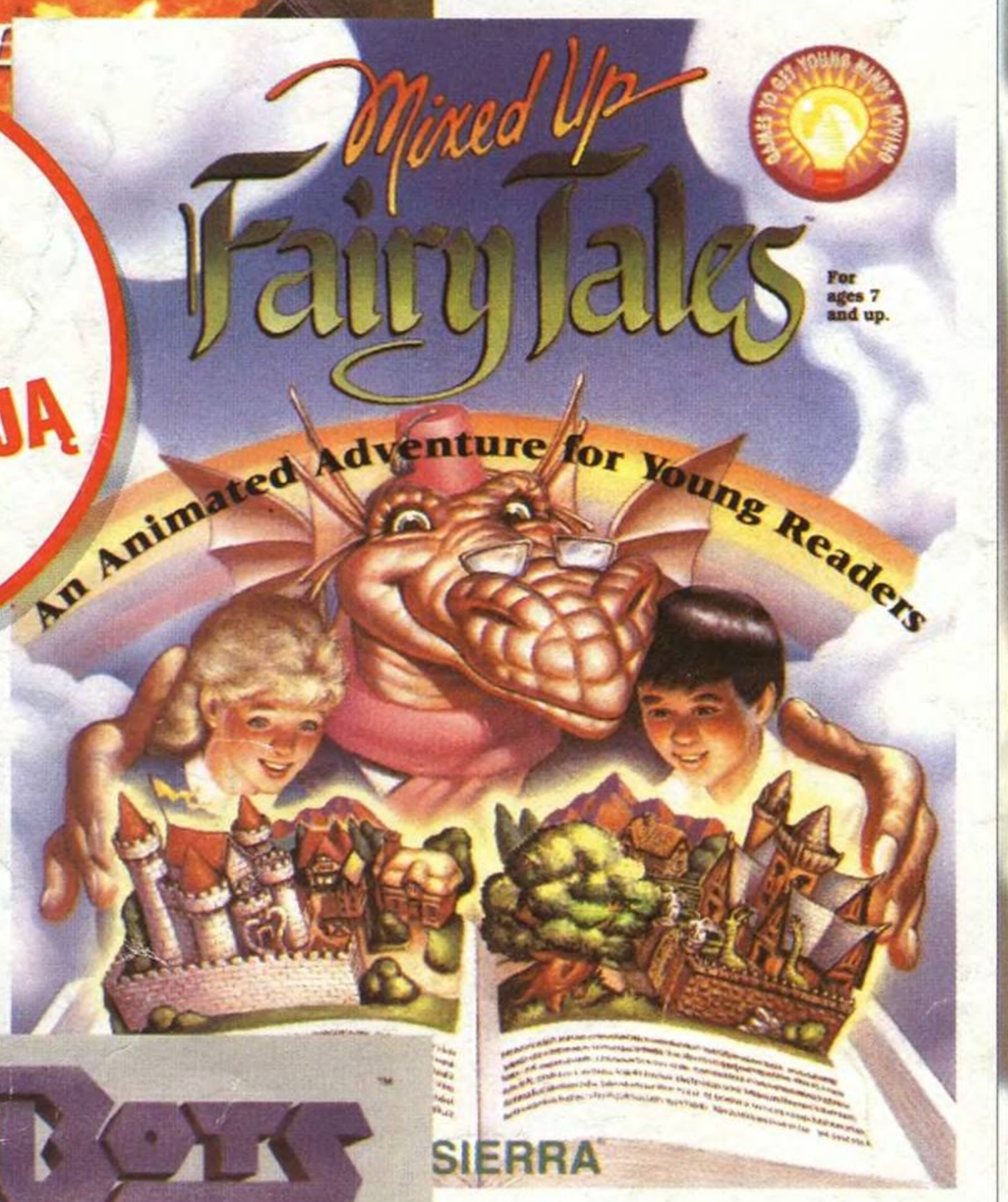


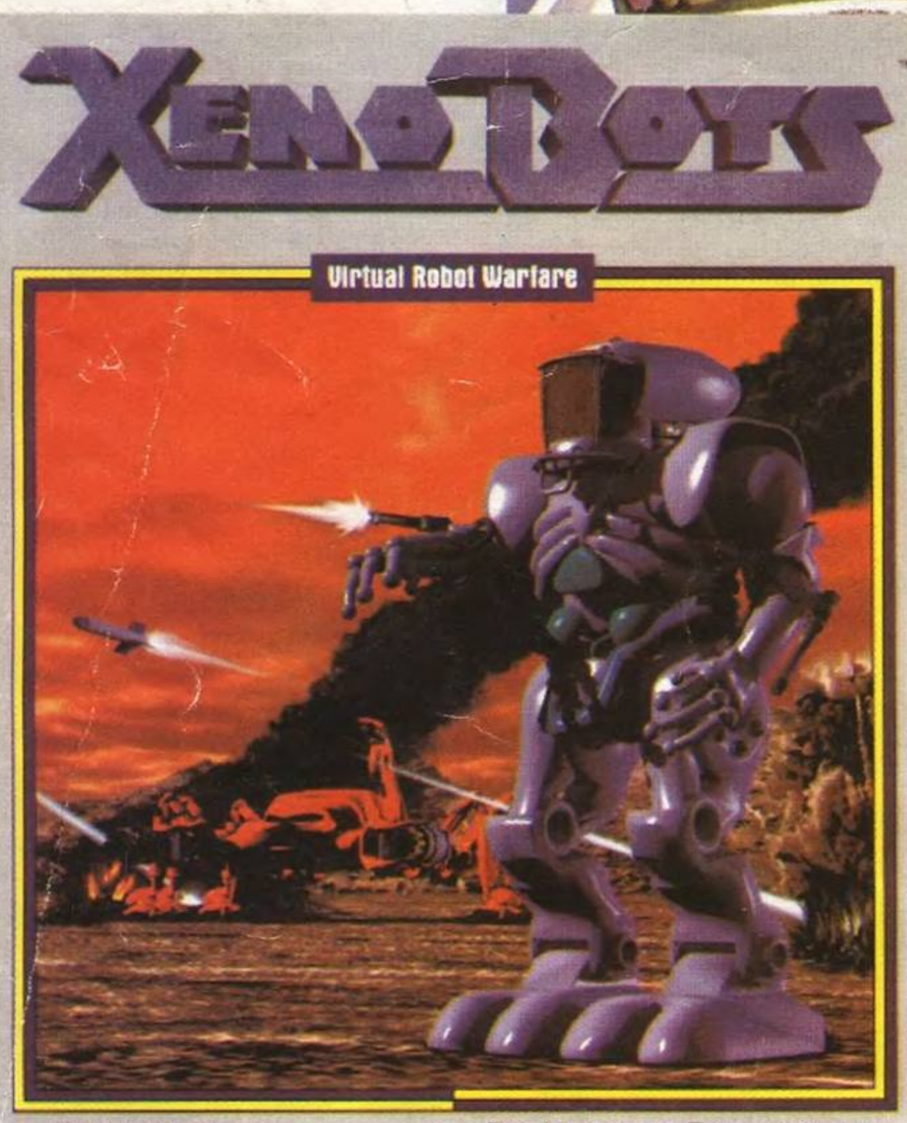
LOST IN L.A.

DWA KONKURSY
GRY i MAPY



KAŻDA GRA Z POLSKĄ INSTRUKCJĄ





NAJNOWSZE TYTUŁY Z KATALOGÓW FIRM MICROPROSE SIERRA ELECTRONIC ARTS DOMARK i VIRGIN

Nasze nowe propozycje na lipiec-sierpień 1993 to między innymi:

ROLE PLAYING
Lure of the Temptress
Quest for Glory III
Fairy Tales
Ultima VII
Ultima Underworld

SYMULATORY
Strike Commander
Wing Commander II
Harrier Assault
ATAC
Gunship 2000

EDUKACYJNE
Incredible Machine

STRATEGICZNE
Patriot
Carriers at War
V for Victory
Buzz Aldrin's Race into Space

SPORTOWE
Michael Jordan in Flight

ul. Okrężna 3
Warszawa
tel. 642 27 66, 642 27 68
fax 642 27 69

IPS COMPUTER GROUP

ME·NU



Aces of the Pacific, 16
Aces over Europe, 5
Barahir, 6



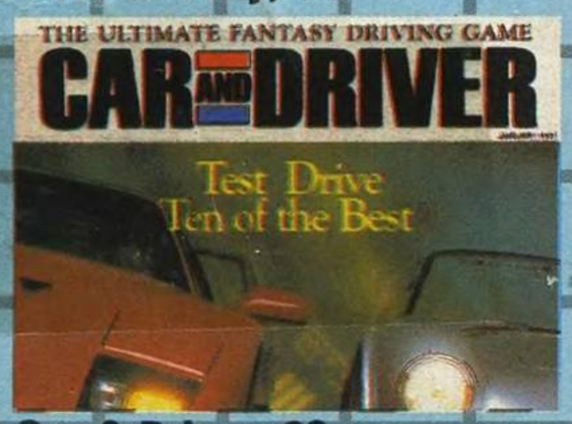
Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor, 24
Fantasy World Dizzy, 10
Flashback, 34
Future Wars, 26



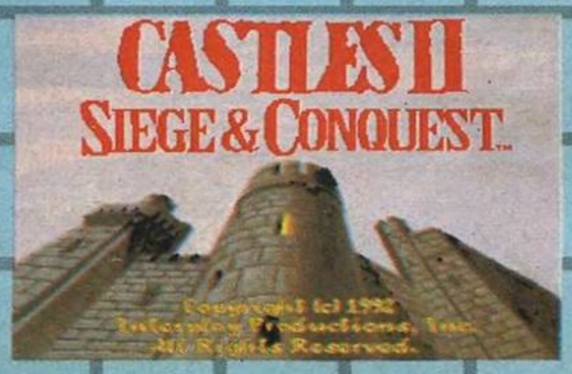
Betrayal at Krondor, 6



Birds of Prey, 14



Car & Driver, 29
Carriers at War II, 5



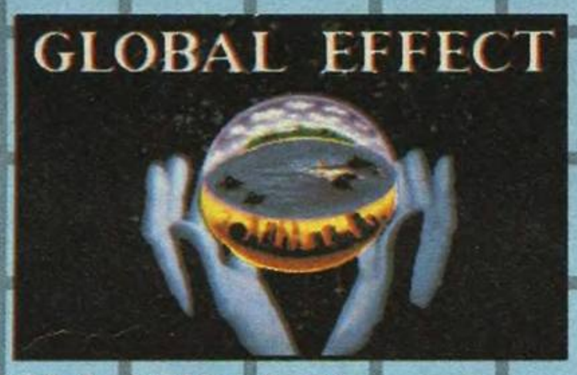
Castles II: Siege & Conquest, 32



Jack Nicklaus Golf, 21



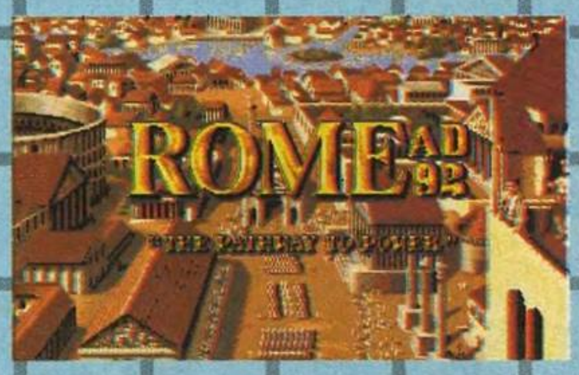
King's Quest VI, 36
Klątwa, 8
Lester Manley: Lost in L.A., 18
Links 386 Pro Golf, 21
Magia Kryształu, 9
Microsoft Golf, 21
Miecze Valdgira II, 6
PGA Tour Golf, 20
Poseidon: Planet Eleven, 7



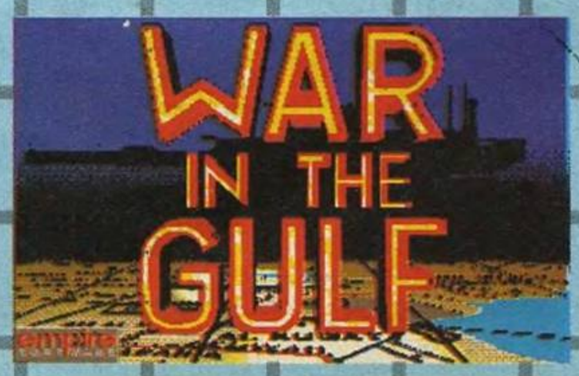
Global Effect, 30



Return of the Phantom, 5
Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender, 22



Rome AD 92, 31
Street Rod II, 28
Stunts, 29
Syndicate, 6
Top Cat, 10



War in the Gulf, 5

Pytanie:
Co najlepiej wspominasz ze szkoły?
Odpowiedź:
Wakacje!!!
Nie ma przebacz, wakacje to czas lenistwa dla wszystkich. Nikomu nic się nie chce, na komputer nawet nie spojrzy, więc i my nie będziemy gorsi. Już dziś widzę oczami wyobraźni, jak po kanikule opieczeni dzięki dziurze ozonowej (ach, ta ekologia), zabierzemy się z zapałem do robienia kolejnego, wiekopomnego i monumentalnego dzieła, czyli numeru piątego. Chyba się rozumiemy? następny numer w kioskach – pod koniec sierpnia. Może grubszy, może droższy... ale na pewno lepszy! Ogromnie cieszy nas zainteresowanie Mega Loterią Komputerową, więc jeszcze ją trochą pociągniemy. Ze spraw innych: ogromne dzięki wszystkim piszącym listy, faxującym i telefonującym za to, że chce im się i nie poddają się w walce z nieokiełznanym żywiołem komputerowym. Jesteście fantastyczni!!! O EkoPapierze więcej nie będziemy truć.

Redakcja

SECRET SERVICE
MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak
oraz naprawił
Andrzej G. Baciński, Jr.
Lech Kalwas
Andrzej Kisiel
Piotr Kos
Jacek Marczewski
Konrad Olszewski
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Paweł Sikora
Konrad Styrylski

Design & DTP
STUDIO **ProScript**
Pegaz Ass

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 104.000 egz.

Wydawca
ProScript Sp. z o.o. - Warszawa

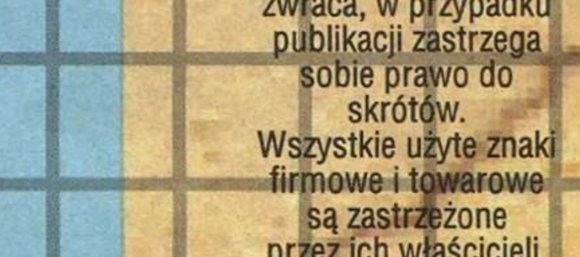
Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-261
w. 550 (godz. 9^{00}-15^{00})
fax (0-22) 201-454, 209-309

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Special bonus greetings to:

E. Rotoman Guys, Bańbuła, Victoria, Bodzio (sorry), Mamuśki, Słoń, Evta – za wszystko i chwała zwyciężonym

Special Bonus fuckings to: our Bank



Nie zmieściło się, PC

ERRATY:
Alone in the Dark, 16
Colonel's Bequest, 16
Cyvilization, 30
Home Alone, 17
Indiana Jones IV, 16
Moonstone, 17

TAŃCZĄC Z PIRATAMI

Z oczami utkwionymi w Falconie pogwarzyliśmy nieco z Tomaszem Mazurem – redaktorem naczelnym „Świata Atari", oraz znanym wydawcą i dystrybutorem gier na komputery wszelakie.

– Znamy Cię jako wydawcę wielu gier sygnowanych przez MIRAGE, oraz jako dystrybutora największych polskich producentów oprogramowania. Jak to właściwie jest z produkcją i handlem softwarem w Polsce?

– Och, jest różnie. Z jednej strony, są ludzie poświęcający masę czasu oraz wysiłku na napisanie gierki i dystrybutorzy dbający o rozprowadzanie produktu po kraju, którzy opłacają ich pracę. Z drugiej strony, są drobni piraci oraz rekiny żyjące z hurtowego piractwa, wystawiający rachunki, nie liczący się z niczym, którym wszystko jedno, co będzie jutro, ważne jedynie, by dziś sprzedać to, co się da.

– Czuć w Twoim głosie rozgoryczenie, rozumiem, że chciałbyś po prostu dużo zarabiać?

– Każda firma powstaje po to, by zarabiać, ale to nie o to nawet chodzi. Napisanie i wyprodukowanie gry dużo kosztuje. Kupując grę piracką powoduje się, że pieniądze nie trafiają do rąk autora, tylko do rąk ludzi, którzy nigdy nie pomyślą nawet o powstaniu nowej gry. W ten sposób podcina się gałąź, na której się siedzi. Przecież gdyby nie polscy programiści, nigdy nie powstałyby tak dobre gry jak: KLĄTWA, OPERATION BLOOD czy ELECTRO BODY.

– Jednym słowem, czekasz na Ustawę o prawie autorskim?

– Ustawa na pewno poprawi sytuację. Nie będzie już tak łatwo handlować kradzionym towarem. Dziś wystarczy wejść do byle jakiego „sklepu" czy „studia komputerowego", gdzie stoją nasze produkty i zapytać, dlaczego handlują cudzą własnością? Odpowiedź jest zwykle podobna: Panie, ja mam tańszego dostawcę. Nie bądźmy śmieszni, przecież obecna cena legalnej gry to około 30 tys. zł, to nie jest dużo. Naprawdę trudno zgodzić się z „tekstami" giełdziarzy mówiącymi, że oni robią dobrze, bo w ten sposób każdego stać na każdy program, a ceny oryginałów są wysokie. Ceny zachodnich oryginałów rzeczywiście są wysokie. Wynikają one z innych kalkulacji (kapitalistycznych – red.), choć przyznać trzeba, że są one i tak znacznie niższe niż na zachodzie. My pracujemy na minimalnych marżach, nasi partnerzy z Holandii wręcz pojąć nie mogli, dlaczego w ogóle chce nam się to robić. Tak przy okazji, to polskie programy całkiem nieźle się sprzedają na zachodzie. Jeżeli nadal będzie się bezkrytycznie podchodzić do tematu, to pewnego pięknego dnia będziemy zmuszeni podziękować naszym autorom za dalszą współpracę, a potem nie będzie już nic, np. na małe komputery.

– Powiedz coś bliższego o autorach polskich gier.

– Są praktycznie cztery grupy autorów. Do pierwszej zalicza się amatorów, którym coś w duszy gra i próbują swoich sił. Najczęściej ich programy nie nadają się do sprzedaży, z racji wielu błędów czy pewnych prymitywizmów, wynikających z braku odpowiedniej wiedzy. Druga grupa to „wolni strzelcy", nieźle znający sprzęt, piszący w domu, którzy przychodzą z gotowym produktem szukając zbytu. Wiele programów na rynku pochodzi właśnie od nich.



Tomasz Mazur (z prawej) oraz jego dziecko w rękach szefa firmy Ke-Soft na targach Atari Messe w Szkoplandii

Trzecia grupa to grupy koderskie, zwykle piszące większe rzeczy. Ktoś robi muzykę, ktoś inny grafikę, jeszcze inny koduje. Zwykle rekrutują się z „wolnych strzelców", widzących interes we wspólnym działaniu. Ostatnia grupa to profesjonaliści, żyjący z tego zajęcia i piszący przede wszystkim dla pieniędzy. Są oni najlepsi, stąd często zasilają szeregi wydawnictw. Z tą grupą jest najgorzej, bowiem ci ludzie nie są hobbystami, oni z tego po prostu żyją i jeżeli nie będzie czym im zapłacić, to zmienią zawód.

– Na jakie komputery pisuje się aktualnie programy?

– Pomijając PeCety, bo to jakby oddzielny temat, pisze się prawie na wszystko, choć nierównomiernie. Najwięcej gier powstaje na małe Atari, może dlatego, że ten rynek jest najstarszy i najbardziej chłonny. Kiepsko wygląda Commodore, nie ma chętnych do tej roboty, osobiście martwię się o przyszłość tego fajnego komputera. Zachód już się z niego wycofuje na całym froncie. Jeszcze dwa, trzy miesiące temu, w ofertach dużych wydawców było po kilkanaście nowości, dziś jedna, góra dwie i koniec. Jeżeli nie uda się w miarę szybko rozkręcić produkcji na ten sprzęt, to może on wpaść w podobny dołek, w jakim było Atari rok temu. Nieźle się dzieje już z Amigą, przy okazji powiem, że część gier atarowskich powstaje na Amidze. Natomiast na Atari ST ukazał się niedawno INKAUST – doskonałe narzędzie do obróbki gotowych tekstów. W testach porównawczych okazało się, że posiada on najlepszy słownik ortograficzny oraz algorytm dzielenia wyrazów, czym bije na głowę porównywalne odpowiedniki z PeCeta i Macintosha. Trudno się dziwić – powstawał dwa lata!!!

– Zmieniając nieco temat, widzę na warsztacie trzeci numer „Świata Atari". Pozwolisz, że zadam dość przewrotne pytanie: do kogo adresowane jest to czasopismo w tych „trudnych" czasach dla tego komputera?

– Dlaczego od razu w trudnych. Atarynka w Polsce miewa się dobrze, powstaje sporo oprogramowania, ludzie w nią wierzą! Poza tym, pismo zajmuje się niemal całą paletą produktów firmy Atari, poczynając od XL/XE, przez ST/STE, Portfolio do Falcona. Jak widać, brakuje rzetelnie i atrakcyjnie prowadzonego tytułu z tej dziedziny – mamy ambicję wypełnić tę lukę na rynku. Z niejaką nieśmiałością przyznaję, że pomiędzy ukazaniem się pierwszych dwóch numerów miała miejsce niejaka przepaść czasowa, ale ten problem mamy już za sobą.

– Patrząc na oba numery widzę ogromny skok jakościowy: poprawiona została atrakcyjność pisma i jego szata graficzna...

– Pierwszy numer powstał na wariackich papierach, był składany i łamany na Macintoshach. To niby dobry sprzęt, ale bez człowieka–operatora, sam komputer atrakcyjnego pisma nie zrobi. Dlatego też drugi numer, choć też na wariata, opracowaliśmy sami na Atari TT w systemie Calamus SL.

– Wybacz, że wskakuję Ci w słowo, ale wierzyć mi się nie chce, że takie bajeranctwo można zrobić na ST!

– ST czy TT to naprawdę dobre komputery w swojej klasie cenowej, szkoda tylko, że tak szybko zostały porzucone przez matkę Pszczołę. Wracając do tematu, zamierzamy zaprząc też Falcony do pracy, a one, to potrafią...

– Twoje ostatnie słowo?

– Leży mi na sercu przyszłość polskich graczy, szczególnie tych mniej zamożnych, którzy nie mogą się przesiąść z dnia na dzień z ośmiobitowca na PC 386. Do nich to właśnie skierowana jest nasza oferta.

Nie warto zaoszczędzić pięciu czy dziesięciu tysięcy złotych na kupnie pirackiej kopii dziś, bo jutro może nie być już nic więcej do kupienia. I na koniec: chętnie nawiążemy współpracę z każdym kto chce (komu się chce – red.) pisać gry i inne programy na nasz rodzimy rynek.

Rozmawiali: Waldemar Nowak i Marcin Przasnyski

Zasady są proste, a Wielki Joy sprzyja wybranym i pragnącym, dlatego bawimy się dalej:
1. Nie wyrzucaj SS po przeczytaniu!
2. Przeczytaj rozwiązanie w następnym numerze.
3. Sprawdź, czy wygrałeś w poprzednim miesiącu!

W trzech egzemplarzach z nakładu zrobimy osobiście (flamastrem) Tajne Znaczki. W kolejnym (wrześniowym) numerze podamy, co to za znaczki i gdzie ich szukać (w numerze lipiec-sierpień)! Kto je odnajdzie u siebie, powinien niezwłocznie się z nami skontaktować.
Kto pierwszy, ten lepszy!

1. PC 386/40 MHz, 4 MB RAM, SVGA kolor, HD 120 MB, Sound Blaster
2. Amiga 500, Monitor
3. C-64, stacja

UWAGA!!! Tajne znaczki w numerze 3, to: ręcznie zamalowane niektóre litery na stronach 8-9. Zamalowanie jest zrobione w sposób charakterystyczny i jednoznaczny. Zwracamy uwagę na drobny fakt, mianowicie znaczkami nie mogą być zdjęcia, tytuły gier, kolorowe podpisy pod ilustracjami, ani inne rzeczy dające się zauważyć przez mikroskop. Które to litery, ile ich jest i kolor zamalowania nie zostanie podany, by uniknąć cwaniactwa.

Zmartwiliśmy się nieco, ponieważ do dziś (8 VI) zgłosił się tylko jeden zwycięzca. Prawdopodobnie pozostałe egzemplarze nie zostały kupione.

!!! PC 486/33, 8 MB RAM, SVGA kolor, HD 120 MB z Sound Blastrem poszedł w dobre ręce – Jakuba Sobczanowskiego z Poznańskiego!!! Gratulujemy.

RZUT OKIEM
czyli przegląd nowości

CARRIERS at WAR 2





Niejeden wschód słońca witał nas tkwiących na mostku, kiedy wysyłaliśmy bojowe eskadry raz przeciwko Japom, a raz przeciw Jankesom. Nasze doświadczenia z rejsu zwerbalizowaliśmy w postaci obszernego sprawozdania, posłanego na dno dzięki pojawieniu się wersji CARRIERS AT WAR 2.0.

Nowy pakiet rozszerzony został o dwa scenariusze – Guadalcanal, Tarawa – oraz warianty "Co by było, gdyby...". Rozgrywkę ułatwiają poprawione opcje menu. Pasjonaci mają możliwość opracowania własnego scenariusza, przy pomocy CAW CONSTRUCTION KIT.

O wszystkim napiszemy w najbliższym możliwym terminie, w zamian polecając opis gry ACES OF THE PACIFIC, klawiatury Gustava.

(pk)

RETURN of the PHANTOM



RETURN OF THE PHANTOM to druga przygodowa gra firmy MICROPROSE, zapowiadana na drugą połowę lata. Jest ona zrobiona w ten sam sposób, co pierwsza, tj. REX NEBULAR. Na pierwszy rzut oka poznać można ten sam układ menu, sposób wydawania komend i prowadzenia dialogów.





Tym razem bohaterem nie jest już kosmiczny włóczęga, lecz poważny i spokojny detektyw Raoul z Sûreté. Rzecz dzieje się we Francji i dotyczy tragedii, która rozegrała się w operze – podczas wystawiania Don Juana wielki żyrandol spadł na widownię zabijając kilku widzów. Policjanci znaleźli kartkę podpisaną przez Erika, mówiącą o zemście na niewiernej narzeczonej i jej kochanku. Sprawa nie wyglądałaby dziwnie gdyby nie to, że... Erik, który nb. był autorem wystawianej opery, zmarł sto lat temu! Ci, którzy oglądali film pt. „Duch w Operze", doskonale znają całą historię.

Kto zabił? Odpowiedź na to pytanie jest podstawową zagadką gry. Do celu nie prowadzi jednak prosta droga i Raoul znajdzie się w niejednej zaskakującej sytuacji. W sprawę wprowadza go dyrektor opery, Monsieur Brie. Reszta w naszych rękach, a na którym miejscu znajdzie się PHANTOM w grupie gier detektywistycznych – zobaczymy.

Martinez

WAR in the GULF





Można szybko wyliczyć sztandarowe gry czołgowe: SHERMAN M-4, M1 TANK PLATOON, TEAM YANKEE, PACIFIC ISLANDS. Ostatnią propozycją firmy EMPIRE jest gra WAR IN THE GULF, która wyglądem i zasadami obsługi kontynuuje linię TEAM YANKEE.

Akcja nawiązuje do wojny w Zatoce Perskiej, w której armia Iraku zaatakowała Kuwejt, a do wojny wmieszały się siły amerykańskie. W WAR IN THE GULF dowodzimy plutonem czterech Abramsów, umieszczonym gdzieś na pustyni. Na odprawie dowiemy się m.in. o rozmieszczeniu sił nieprzyjaciela.

Gra jest uczciwą symulacją walki plutonem czołgów. Gracze znający TEAM YANKEE i PACIFIC ISLANDS będą czuli się jak na starych śmieciach.

Martinez





ACES OVER EUROPE



GREAT WAR PLANES to seria symulatorów lotu firmy DYNAMIX, a także nazwa działu firmy, kierowanego przez Damona Slye. Stąd wyszedł RED BARON, następnie ACES OF THE PACIFIC, a ostatnim hitem jest ACES OVER EUROPE. Każda z tych gier przedstawia inny okres historyczny w rozwoju lotnictwa myśliwskiego, związany oczywiście z toczącą się wojną. Miłośnikom tego tematu należy od razu polecić emitowany jeszcze w naszej TV serial „Sięgnąć Przestworzy" (REACH FOR THE SKIES).

ACES OVER EUROPE przenosi nas w lata II Wojny Światowej, na tereny Europy. Konstrukcja gry nie odbiega od standardu – duży wybór maszyn obydwu stron, wiele historycznych misji. Zaimplementowano charakterystyczne obiekty: balony zaporowe, rakiety V1, strategiczne bombardowanie pociągów i mostów.



Ale gra błyszczy przede wszystkim wykonaniem. Wysoka rozdzielczość i cieniowanie Gouraud'a – spójrzcie sami na zdjęcia! Samolot nareszcie jest samolotem, a nie klockiem z przyklejoną deską. Idą za tym spore wymagania sprzętowe, ale postęp grupy GREAT WAR PLANES jest znaczny.

Dirk Bravado



MIECZE VALDGIRA 2



Druga część największego polskiego przeboju z małego Atari, doczekała się realizacji na Amidze! Firma ASF na poważnie rozpoczyna produkcję gier na ten komputer.

MIECZE II to pierwsza polska gra na Amigę z prawdziwego zdarzenia, znacznie dystansująca wszystkie inne rodzime próby napisania czegoś ciekawego.

W stosunku do pierwowzoru z małego Atari, gra została znacznie poprawiona. Przede wszystkim dodano nowe lokacje do i tak już sporej mapy. Wzbogacono animację, w której np. główny bohater ma aż dwadzieścia osiem faz ruchu. Grafika też różni się znacznie na korzyść tej realizacji.

Z niecierpliwością czekamy na następną amigowską labiryntówkę z Gdańska. Jaki będzie jej temat? Na pewno napiszemy o niej w SS.



BARAHIR





L.K. AVALON wyszła na rynek z klasyczną grę przygodową p.t. BARAHIR. Jej akcja rozgrywa się w świecie fantasy, po którym wędruje bohater. Badanie otoczenia oraz wszelkie działanie odbywa się za pomocą ikon, a następnie przez wybór wariantu z kolejnych okienek decyzyjnych. Kierunek poruszania się gracz wskazuje na róży wiatrów, otrzymując zawczasu informację, dokąd dana droga prowadzi. Statyczny obraz świata, widziany oczami bohatera, zajmuje prawie trzecią część ekranu. Monokolorystyczna grafika stoi wysoko w skali małego komputera na „A". Dźwięk nie jest za to niezbędny w przygodówce.

(pk)

SYNDICATE



POPULOUS i POWERMONGER to poprzednie dokonania firmy BULLFROG. Mówiąc o swoim nowym produkcie – SYNDICATE – autorzy stwierdzają, że chcieli połączyć strategię z niezbyt trudną strzelaniną i w ten sposób stworzyć grę, która pod pozorem widowiskowej rzezi wymusi na graczu myślenie. Trudno jeszcze powiedzieć, na ile udało się zrealizować ten zamiar, ale...



New Wessen to miasto pełne zbrodni i przemocy. Tu nie trafiają się normalni obywatele – każdy porządny obywatel jest związany jak nie z tą, to z inną mafią. Ale potrzebne są siły specjalne, bo technika poszła tak daleko, że o wygranej decyduje sprawność ludzkiego mózgu.

Centrum chce zwerbować nowego zabójcę. Wymagane: odpowiedni wzrost, waga, sprawność fizyczna. Jeszcze tego samego dnia wydarza się wypadek: bolid potrąca przechodnia. Ciało zabrane jest do Centrum, gdzie wymieniane są nietrwałe części i wstawiany moduł sterujący. Tak otrzymany zabójca wysyłany jest w miasto.



Zadanie strategiczne: zlikwidować przywódcę lokalnej partii, przemawiającego właśnie na festynie z okazji otwarcia nowego sklepu. Środki techniczne: broń każdego typu. Sposób dotarcia na miejsce: piechotą. Osłona: żadna. W akcji biorą udział dwaj zabójcy.



Gra jest napisana na najwyższym poziomie; pracuje na komputerach 386 i 486 (min. 2 MB RAM), w podwyższonej rozdzielczości. Początkową historię opowiada efektowne intro, a dalej... to już hektolitry krwi.

Dirk Bravado

BETRAYAL AT KRONDOR

Mimo pozornie niewielkiego zainteresowania grami role-playing, na rynku co rusz pojawiają się kolejne tytuły. Tę zdominowaną przez SSI gałąź próbuje teraz podbić DYNAMIX, ze swoim nowym produktem BETRAYAL AT KRONDOR.

W przeciwieństwie do nieco jednostajnych gier RPG firmy SSI, gra DYNAMIXU jest zróżnicowana na trzy sekcje: taktyczną, zręcznościową i logiczną. W sekcji taktycznej dokonujemy przemieszczania się zarówno po mapie, jak i po labiryntach; w sekcji zręcznościowej walczymy z napotkanymi intruzami, zaś w logicznej rozwiązujemy słowne łamigłówki, będące zamkami skrzyń i drzwi. Akcja przetykana jest animowanymi scenkami dialogowymi.

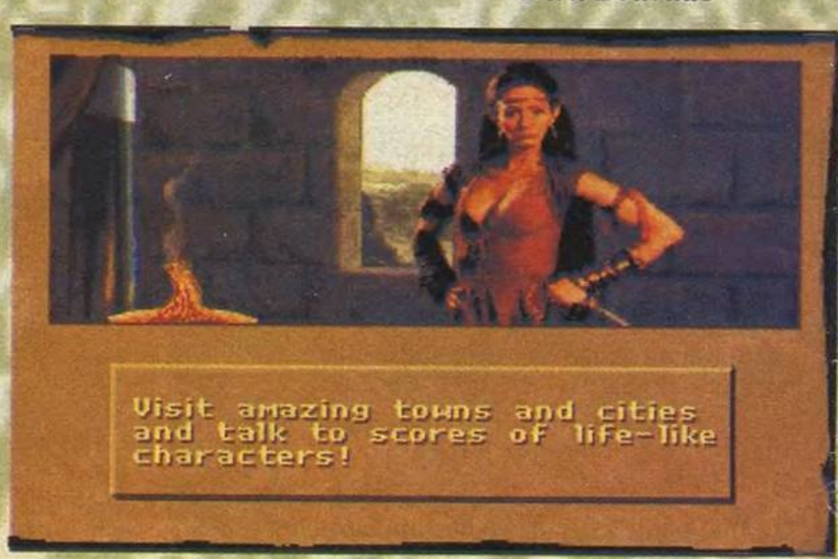
Dwaj przyjaciele, Pug i Tomas, wyruszają w tajemniczą krainę Midkemia. Jeden, by zostać wielkim magiem, drugi, by opanować sztukę wojenną. Władca krainy, Książę Arutha, potrafi skutecznie popsuć im szyki. Tak więc zapowiada się trudna rozgrywka zakończona finałowym starciem. Mapa obejmuje prawie milion metrów kwadratowych.

W grze zastosowano system 3-Space, odwzorowujący na ekranie sytuację na trójwymiarowym polu bitwy. Stworzono też nowy system kontroli postaci, co sprawia, że niedaleko już do prawdziwości Wirtualnej Fantazji gry BETRAYAL AT KRONDOR.

Dirk Bravado







TOP TEN

PRZEGLĄD EUROPEJSKICH LIST PRZEBOJÓW

Nasza lista tworzona jest na podstawie znamienitych europejskich list przebojów. Nie każdy kupuje zachodnią prasę, a w ten sposób ma się kontakt z szerokim światem. Nie wykluczamy krajowej, czytelniczej listy, ale w pierwszej kolejności oczekujemy na Wasze opinie. Cały czas czekamy też na propozycje gier, których opisy chcielibyście u nas znaleźć.

Atari

1. ?!?
2. Jak widać było więcej
3. zamieszania, niż chętnych
4. do głosowania.
5. Obywatele! i Obywatelki!
6. Chcecie listę na Atari
7. to głosujcie!
8. Amen

Amiga

1. Chaos Engine
2. Lionheart
3. Whale's Empire
4. Transarctica
5. B-17 Flying Fortress
6. Lemmings 2
7. Jonathan
8. Street Fighter 2
9. KGB
10. Body Blows

Atari ST

1. Civilization
2. Patriot
3. Bundesliga Manager Pro 2
4. Transarctica
5. Strike Fighter 2
6. Secret of Monkey Island
7. Sensible Soccer
8. Chrystian King Dizzy
9. Lotus 3 The Ultimate
10. Bundesliga Manager

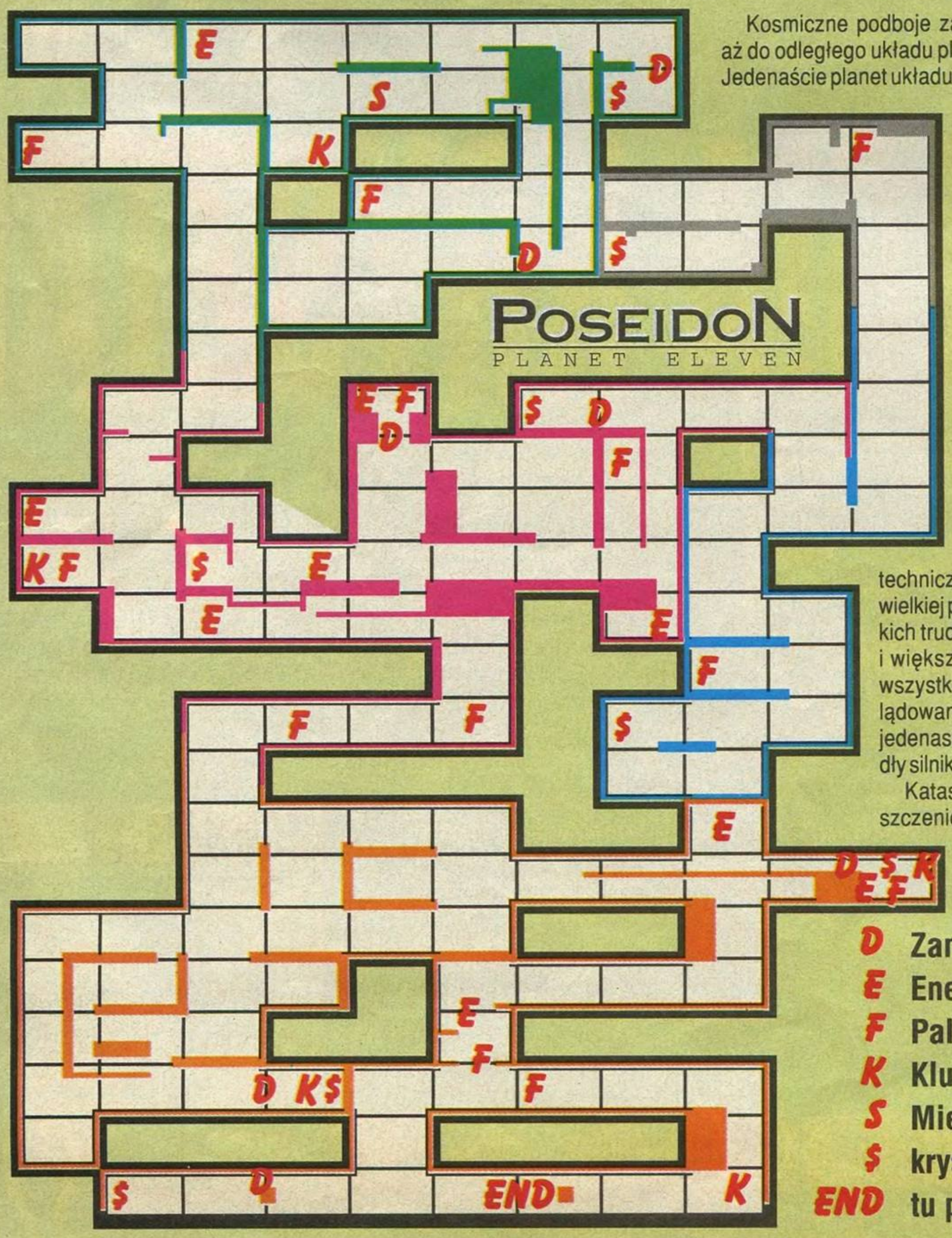
IBM PC

1. X-Wing
2. Lemmings 2
3. Transarctica
4. Ultima 7
5. Dune 2
6. Hannibal
7. Comanche
8. Dogfight
9. Jordan in Flight
10. History Line 1914-18

Commodore 64

1. Turrican 2
2. Trolls
3. F-16 Combat Pilot
4. Oil Imperium
5. Street Fighter 2
6. Crazy Cars 2
7. Tom & Jerry 2
8. Mega Traveller
9. Grandslam
10. Poseidon Planet 11

POSEIDON - PLANET ELEVEN



Kosmiczne podboje zaprowadziły rasę ludzką aż do odległego układu planetarnego POSEIDON. Jedenaście planet układu zostało szybko zasiedlone i ruszyła produkcja przemysłowa. Odległa Ziemia była w tym czasie już tak wyjałowiona, że normalne życie stawało się niemożliwe.

Dlatego też, gdy poziom zanieczyszczeń i substancji radioaktywnych na Ziemi przekroczył normy dopuszczalne dla ludzkiego organizmu, postanowiono przenieść całą ludność na POSEIDONA, a Ziemię pozostawić na kilka tysięcy lat, by odżyła.

Ale Ziemianie nie byli technicznie przygotowani do tak wielkiej przeprowadzki. Mimo wielkich trudności, udało się bez strat i większych szkód rozładować wszystkie statki. Tylko podczas lądowania ostatniego z nich na jedenastej planecie układu zawiodły silniki i pojazd zarył się w grunt.

Katastrofa spowodowała zniszczenie kryształu utrzymującego równowagę sejsmiczną planety. Zostało też otwarte wejście do podziemnego systemu tuneli. Na skutek rozbicia kryształu, jedenastą planetę zaczęły nawiedzać nieregularne trzęsienia.

Jedynym sposobem na zażegnanie niebezpieczeństwa i uratowanie ludzi, było skompletowanie rozbitego kryształu i umocowanie go na właściwym miejscu. Do dyspozycji śmiałka, który podejmie się tego zadania, jest hermetyczny kombinezon, plecak odrzutowy i broń protonowa. Potrzebne materiały eksploatacyjne: kapsułki z energią i fiolki z paliwem, znajdują się w tunelach. Zamknięte przejścia będzie można otworzyć jednorazowym kluczem impulsowym.

W strefie zielonej dominuje roślinność beztlenowa. Pod nią jest rozległa strefa lodowca, zamieszkała przez lokalną faunę. Tutejsze stworzenia nie mają może złych zamiarów, ale spotkanie z nimi kończy się utratą energii, więc broń jako element negocjacyjny powinna być zawsze w pogotowiu.

Strefa zastygłej lawy jest największa i najbardziej niebezpieczna. Na samym jej dnie znajduje się miejsce, gdzie należy umieścić skompletowany kryształ, wrzucając w płomienie wszystkie osiem części. Ale tu dotrzeć można tylko raz, bo śmiertelne płomienie nie wypuszczą już nikogo z powrotem. Dopiero zaspokojenie ich kryształem poprawi sytuację, i uratuje planetę. Czasu jest mało, więc do dzieła!

Moskita

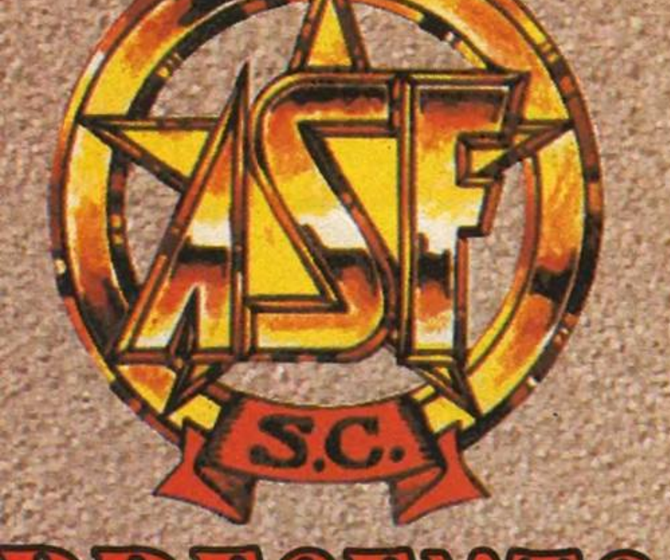
D Zamknięte drzwi
E Energia
F Paliwo
K Klucz do drzwi
S Miejsce startu!
$ kryształ
END tu przynieś kryształy

8 BIT
DIGITAL DESIGN
▪ 1 ▪ 9 ▪ 9 ▪ 0 ▪
LABIRYNTOWA
COMMODORE 64
OKO
UCHO

ASF S.C.

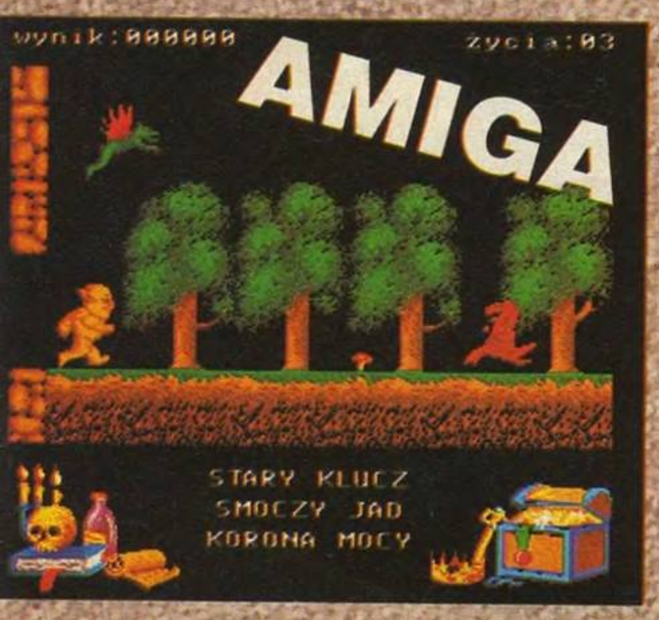
PRESENTS

przygodowo-
zręcznościową
grę fantasy



pomysł
grafika
muzyka

Po latach
panowania w Haldgorze
Aldir powraca
w rodzinne strony
by uwolnić Dale
od panowania
Krwawego Żenona!

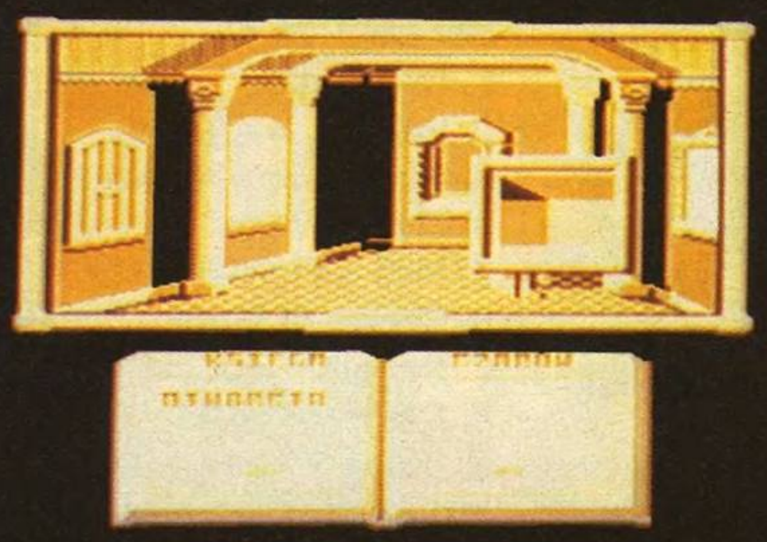


NIE CZEKAJ

Ten program oraz 100 innych
sprzedajemy wysyłkowo i hurtowo.
Wszelkie informacje pod adresem:

ASF s.c.
ul. Rzeczypospolitej 8
80-369 Gdańsk
tel. (0 58) 531 515 w. 243

KLĄTWA

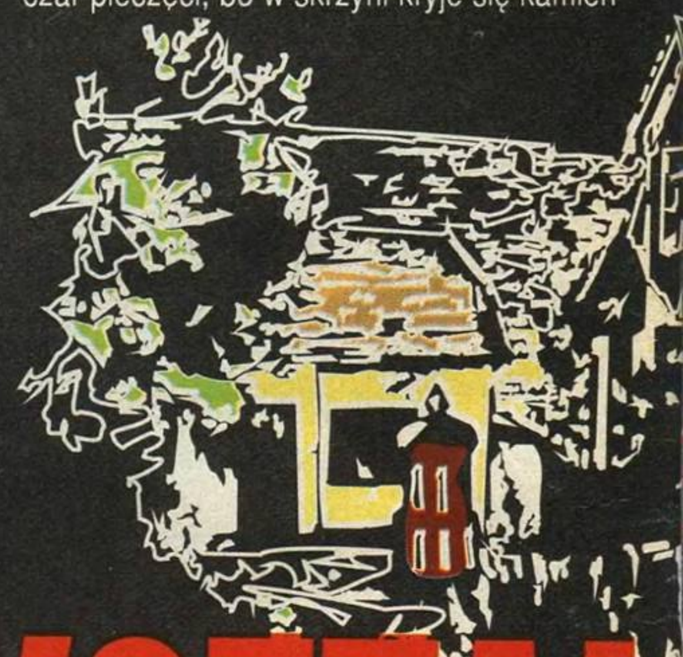


Ładny zamek, Egon! Atari

KLĄTWA należy do kategorii animowanych gier przygodowych. Mimo pewnych niedoróbek wykończeniowych stawiam ją wysoko w rankingu polskich gier.

W komnacie za drzwiami z kielichem stoi stół. W jego szufladzie znajdziesz czapkę z piórem, a pod nią czar otwarcia. Na stole leży kostka. W szafce z lewej strony zamknięty jest złoty róg; do jego wzięcia potrzebny jest klucz z okna w komnacie poniżej komnaty startowej. Tam znajduje się także czarodziejska skrzynia, a w niej woda królewska. Skrzynię otworzysz czarem otwarcia. W komnacie na lewo od początkowej znajduje się krata zamknięta na łańcuch, który należy rozpuścić wodą królewską. Na postumencie zbroi rycerskiej znajdziesz czar zimna. Przejdź przez otwartą kratę do pokoju, gdzie we wnęce na lewej ścianie ukryta jest klepsydra czasu, niewidoczna przed odnalezieniem czaru istnienia. Teraz naprzód, aż do komnaty z trzema wyjściami. W komnacie po lewej stronie na jednym z okien znajduje się czar wiatru. Pod najdłuższą ścianą stoi zbroja z magiczną tarczą, pod którą ukryty jest czar czasu. Wkrótce możliwe będzie jego przepisanie. Zawróć i idź przed siebie, aż zobaczysz kolejną magiczną skrzynię. Dalej w prawo. W następnej komnacie na oknie leży cegła, a w imitacji cegieł we wnęce ukryty jest czar siły. Idź przed siebie do pracowni alchemika. Tam w szafce z lewej znajduje się czaszka, na stole leży mieszek, a w szufladzie ukryty jest czar pieczęci. Czas na powrót do pomieszczenia, w którym stała magiczna skrzynia. W komnacie z lewej strony przejściowe drzwi zabezpieczone są obłoczkiem. Użyj wcześniej przepisanego czaru wiatru. W pokoju z portretem skąpca na drzwiach w lewej wnęce znajduje się sygnet. Łącząc go z czarem pieczęci możesz otworzyć skrzynię i przepisać czar alchemii. Szukaj teraz komnaty na prawo od tej ze skąpcem. Na drzwiach jest miecz, który przyda się później. Wejdź do pomieszczenia na wprost, gdzie zapoznasz się z hazardzistą. Jeżeli zagrasz z nim w kości, staniesz się bogatszy o fałszywy ołowiany denar. Udaj się w lewo, w kierunku pokoju z magiczną tarczą. Nie dostaniesz się dalej, dopóki nie zniszczysz mieczem węża gordyjskiego. Po pokonaniu kraty zobaczysz następną skrzynię. Przyda się teraz czar pieczęci, bo w skrzyni kryje się kamień





MAG!A KRYSZTAŁ



Tu możesz położyć przedmiot, Atari

Mag Tannatos szuka rewanżu na duchowej osobie demona Syrylaka, który załatwił mu kiedyś dłuższy pobyt w dobrze ogrzewanym sanatorium dla schorowanych dusz. Najwyższy czas wysłać i jego na kilkaset lat urlopu, żeby sobie zjawa poprawiła wygląd. Jeżeli na drodze do celu zgubiłeś się i płaczesz, wytrzyj szybko nos. Bo oto...

LODOWA JASKINIA

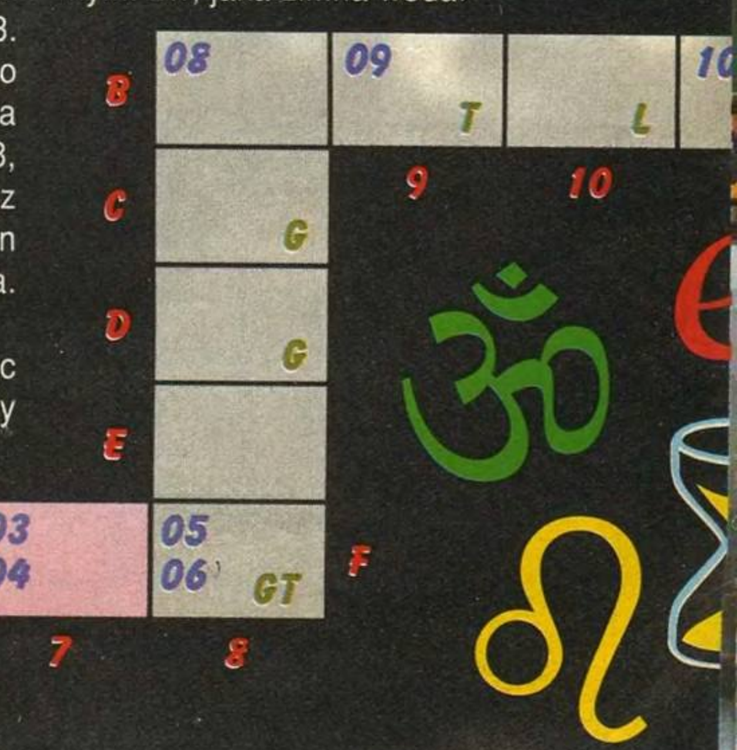
...przygoda rozpoczyna się w F3. Weź łopatę z F6 i rozkop stertę gruzu w F8. Zabierz wydobyty młot i zostaw łopatę. Weź zamach młotem i odłam kamień z betonowego występu. Z kamieniem w ręku i młotem na ramieniu udaj się do komnaty z nietoperzem (F4). Z dowolnego miejsca rzuć kamieniem w nietoperza i zabierz padlinę. Rozwal lodową ścianę w F3. Nie musisz już dalej targać ciężkiego młota. Jaskiniowiec w F1 w zamian za padlinę ofiarowuje kość. Wróć do F8, po drodze zabierając mysz z F5 oraz rubin z F7. Na miejscu umieść rubin w transformerze i zamień się w ptaka.

WYJŚCIE Z JASKINI

Poleć po bryłę soli do B8. Będąc w posiadaniu kości, myszy oraz bryły soli kamiennej, leć do lasu.

LAS

Zmień się w człowieka, wykorzystując ponownie transformer. Idź do B12, gdzie wrzuć do kotła wszystko, co posiadasz. Wróć do B9 po jabłko i zabierz pustą butelkę z B11. Dorzuć jabłako do kotła i napełnij butelkę magicznym napojem Alpagha. Znajdź szyszkę w B14 i daj ją leśnemu dziadkowi w B10. Bogaty skrzat rzuci ci monetę. Nie tracąc czasu zabierz szafir z B15. Jeżeli umieścisz kamień w transformerze w B16, staniesz się żółwiem wodnym. Brr, jaka zimna woda!



filozoficzny. Na stole pod oknem stoi dzbanek. Pora na zabawę w alchemika. Pamiętasz, gdzie jest pracownia? Umieść w piecu ołowianą monetę i użyj czaru alchemii. Proszę, jak się złoty denar błyszczy! Zapłać skąpcowi. W pokoju za drzwiami otwórz skrzynię kluczem i wyciągnij kieł słonia. Klucz do tej skrzyni zabrałeś przecież na początku gry.

Teraz skieruj swe kroki do komnaty z kratą, która znajduje się poniżej pokoju ze zbroją i tarczą. Weź głęboki wdech i użyj czaru siły. W następnym pomieszczeniu znajdziesz we wnęce czar nicości, a jeszcze dalej, przy rycerskiej zbroi, czar istnienia. Posiadając czar nicości możesz zdjąć magiczne tarcze, co pozwoli ci przejść przez magiczny gobelin i przepisać czar czasu. Za gobelinem zobaczysz na oknie sowę, którą możesz złapać w czapkę. Twoim oczom ukaże się laska marszałka. Możesz już wziąć klepsydrę czasu przy pomocy czaru istnienia. Pozostaje tylko przejść przez „pustą" ścianę w pokoju, gdzie wcześniej przepisałeś czar istnienia. Przedtem pozbądź się wszystkich przedmiotów z wyjątkiem klepsydry. Doszedłeś do windy czasu. Na oknie leży opal – dotknij go, by odzyskać swoje zdolności. Pora na przeniesienie się w czasie, w czym okaże się pomocny czar czasu.



Dotarłeś do komnaty z kupką siana. Pasza niech sobie na razie tam leży. Przejdź przez tajne przejście na prawej ścianie – działa tylko w jedną stronę. Znajdujesz się w jednej z komnat węża. W czterech sąsiadujących pomieszczeniach znajdują się szlachetne kamienie, które muszą znaleźć się na czterech stolikach w odpowiedniej kolejności. Przedtem znajdź tylko Magiczną Księgę i otwórz ją, mając stempel. Teraz możesz układać kamienie: chryzolit w komnacie z głową węża, szafir też u węża – poniżej, opal w komnacie węża obok i nefryt w komnacie z ogonem.

Przerwałeś magiczny krąg. Drzwi stoją przed tobą otworem. Znajdziesz za nimi flakon z siarką, który w połączeniu z wcześniej znalezionym czarem ognia pozwoli na spalenie kupki siana. Twoim oczom ukaże się tablica z informacją, w jaki sposób otworzyć drzwi w tej komnacie. Za nimi, w jednej z nisz znajdziesz zwykłą klepsydrę. Jesteś przygotowany do ostatecznego starcia z Czarnoksiężnikiem. Wróć do komnaty, w której wcześniej znalazłeś siarkę. Drzwi otwierają się na przycisk w podstawie lewej kolumny. Stoisz oko w oko z Magiem. Zamiast złotej klepsydry, której żąda, wciśnij mu zwykłą, zresztą i tak nie masz wyboru – sprawdź dlaczego, ale nie umrzyj ze śmiechu. Czarnoksiężnik da się oszukać.



8 BIT
AVALON
1993
PRZYGODOWA
ATARI
OKO
UCHO
FORSA
SUPER
PROD.POLSKA

Nie na tyle, żebyś mógł otworzyć skrzynię, ale wystarczająco, abyś miał możliwośc sprawdzić, co stoi na parapecie. Tym właśnie pięknym w swej prostocie młotkiem rozbij kulę wiecznego życia.

Domini
Współpraca: Aragorn

LISTA ZAKUPOW

CZAR OTWARCIA – ZŁOTY RÓG
CZAR WIATRU – MIESZEK
CZAR PIECZĘCI – SYGNET
CZAR ALCHEMII – KAMIEŃ FILOZOFICZNY
CZAR NICOŚCI – KOSTKA
CZAR ISTNIENIA – LASKA
CZAR CZASU – ZŁOTA KLEPSYDRA
CZAR OGNIA – FLAKON Z SIARKĄ
CZAR PIECZĘCI – STEMPEL

8 BIT
ASF-GDAŃSK
1992
PRZYGODOWA
ATARI
OKO
UCHO
FORSA
SUPER
PROD.POLSKA

JEZIORO

Nabierz dużo powietrza i w F17 zabierz klucz z dna. Wróć do ludzkiej postaci w B17.

TWIERDZA DEMONA

Otwórz kluczem drzwi do zamku w B18. Napotkanego w B21 ubogiego rycerza obdaruj monetą, by otrzymać w zamian amulet. Wciągnij powietrze ze świstem i wtargnij do komnaty B20. Użyj butelki z magicznym napojem. Następna czeka już w lodówce.

Już na chłodno, nie można odmówić MAGII K. atrakcyjności fabuły. W szczególności wiąże się to z synkretyzmem osobowości bohatera, który dzieli swą jaźń pomiędzy trzy postaci. Od strony strukturalnej wyróżnić można trzy równoległe warstwy MAGII KRYSZTAŁU: zręcznościowość gry polega na skakaniu po platformach i unikaniu przeszkód, przygodowość na zbieraniu i celowym używaniu przedmiotów, zaś komnatowość wiąże się ze podzieleniem obszaru gry na sąsiadujące ze sobą części wielkości ekranu. Oprawa graficzna nie budzi zastrzeżeń – jest schludna i dosyć czytelna, a animacja postaci bohatera płynna.



Mr Gregor, Juri, Phoenix, Paweł Rybak

									13	
									KONIEC!	
	0		11 04	12	PT	T	D		S	U
11	12	13	14	15	R	KR	18	19	20	21
					16	17				

01	MYSZ	07	MODLITEWNIK	B	BETONOWY WYSTĘP	O	KOCIOŁ
02	ŁOPATA	08	BRYŁA SOLI	D	DRZWI ZAMKU	P	PTAK
03	RUBIN	09	JABŁKO	G	GRUZ	R	RYBA
04	STARY MIECZ	10	PUSTA BUTELKA	J	JASKINIOWIEC	S	DEMON SYRYLAK
05	MŁOT	11	SZYSZKA	K	KLUCZ	T	TRANSFORMER
06	KAMIEŃ	12	SZAFIR	L	LEŚNY DZIADEK	U	UBOGI RYCERZ
		13	ZAPAŁKI	N	NIETOPERZ		

MIRAGE
Gen. Abrahama 4
(dawna Jóźwiaka)
03-982 Warszawa
tel./fax 125-123

OKAZJA!
oryginalne, licencjonowane programy

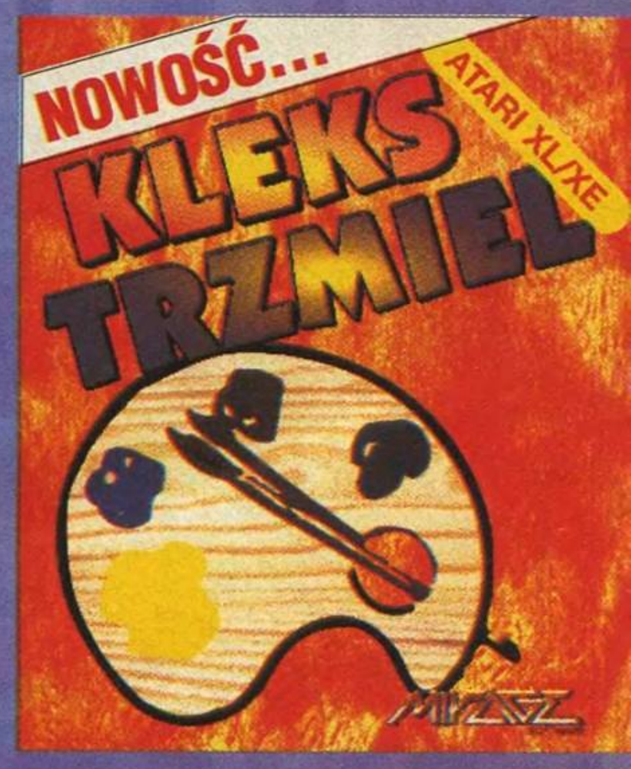
SPRZEDAŻ
DETALICZNA
także wysyłkowa

SPRZEDAŻ
HURTOWA
w każdej formie

Szanowni Państwo!
Pragniemy zaprezentować Państwu pełną ofertę polskiego oprogramowania.
Jako wydawca oraz oficjalny przedstawiciel prawie wszystkich firm wydających w Polsce programy, chcielibyśmy zachęcić Państwa do nabywania legalnych wersji
Pozwoli to na rozwój naszego rynku i zachęci autorów do pisania nowych programów i gier.

- co tydzień nowe gry
- zawsze pełna i aktualna oferta
- najniższe możliwe ceny
- pełna informacja o programach
- programy edukacyjne i gry do:

Atari XL/XE, ST/STE, Amiga
Commodore 64, IBM PC i kompatybilne

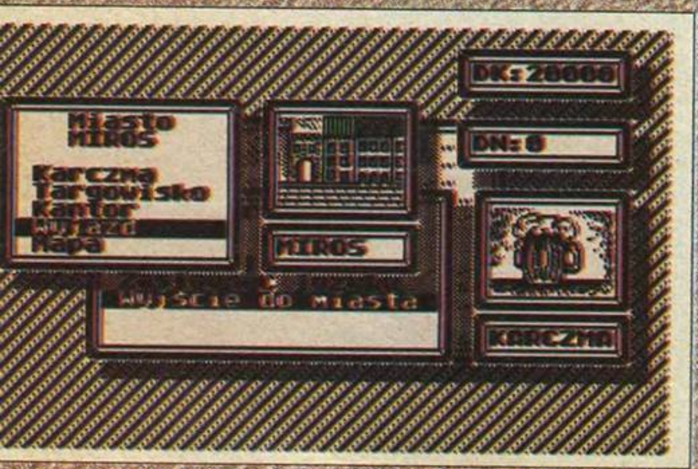


POLECAMY!
dwa rewelacyjne programy graficzne w jednym opakowaniu!

ASF S.C.
PRESENTS
decyzyjno-handlową
grę fantasy
KUPIEC



Rozbudowany świat fantasy
staje przed Tobą otworem
byś zdobył w nim
bogactwo i sławę.
NAJLEPSZA
GRA HANDLOWA
Były pirat, obecnie kupiec
musi w przeciągu roku
zdobyć zawrotną sumę
na wykup swej ukochanej
z rąk Korsarzy Kamiennego
Wybrzeża.
Jaką drogę wybierze
by osiągnąć ten cel?
Czy powróci
do rzemiosła pirata?



NIE CZEKAJ
Ten program oraz 100 innych
przedajemy wysyłkowo i hurtowo.
Wszelkie informacje pod adresem:
ASF s.c.
ul. Rzeczypospolitej 8
80-369 Gdańsk
tel. (0 58) 531 515 w. 243

TOP CAT



Commodore 64

– Sie ma, cwaniaczki, to ja! No, co tak lamersko patrzycie? Takich klientów, jak Kot Tip Top, to sie zna, i już! Siedzę tu w silosie na śmiecie i urywam się z nudów. W tej dzielnicy słońce popycha się patykiem, a balkony srają na gołębie. Miejscowe panienki dają ostro, zwłaszcza w soboty, kiedy walczą na rękę z męską częścią plutonu. Towarzystwo za to jest cienkie jak drewno. Ostatnio kręcił się tu taki jeden pers, ale ja nie lubię metali. Kontrolnie narwałem mu z ogona tych długich kudłów.

– Pytasz, jak leci. W'esz 'ak 'est, facet – nie ma tu czego szukać, i trudno się wyrwać. Żeby tak chociaż ze czterech kumpli tu było, to byśmy już coś razem zamącili. A samemu, to co ja tu zrobię?

– Świrujesz, stary. Jesteś w porze. Popatrz tylko, jakie masz perspektywy na tej ulicy. Żadnych pajaców, tylko ty sam. Konkretne środowisko. Możesz robić to, co chcesz. Na przykład, kontrolnie wyskoczyć do tego zapuszczonego parku. Nie wierzę, żebyś tam nie spotkał paru kolesi.

– Mówisz?

– Tak na spoko, Tip Top. Zapodamy tam razem.

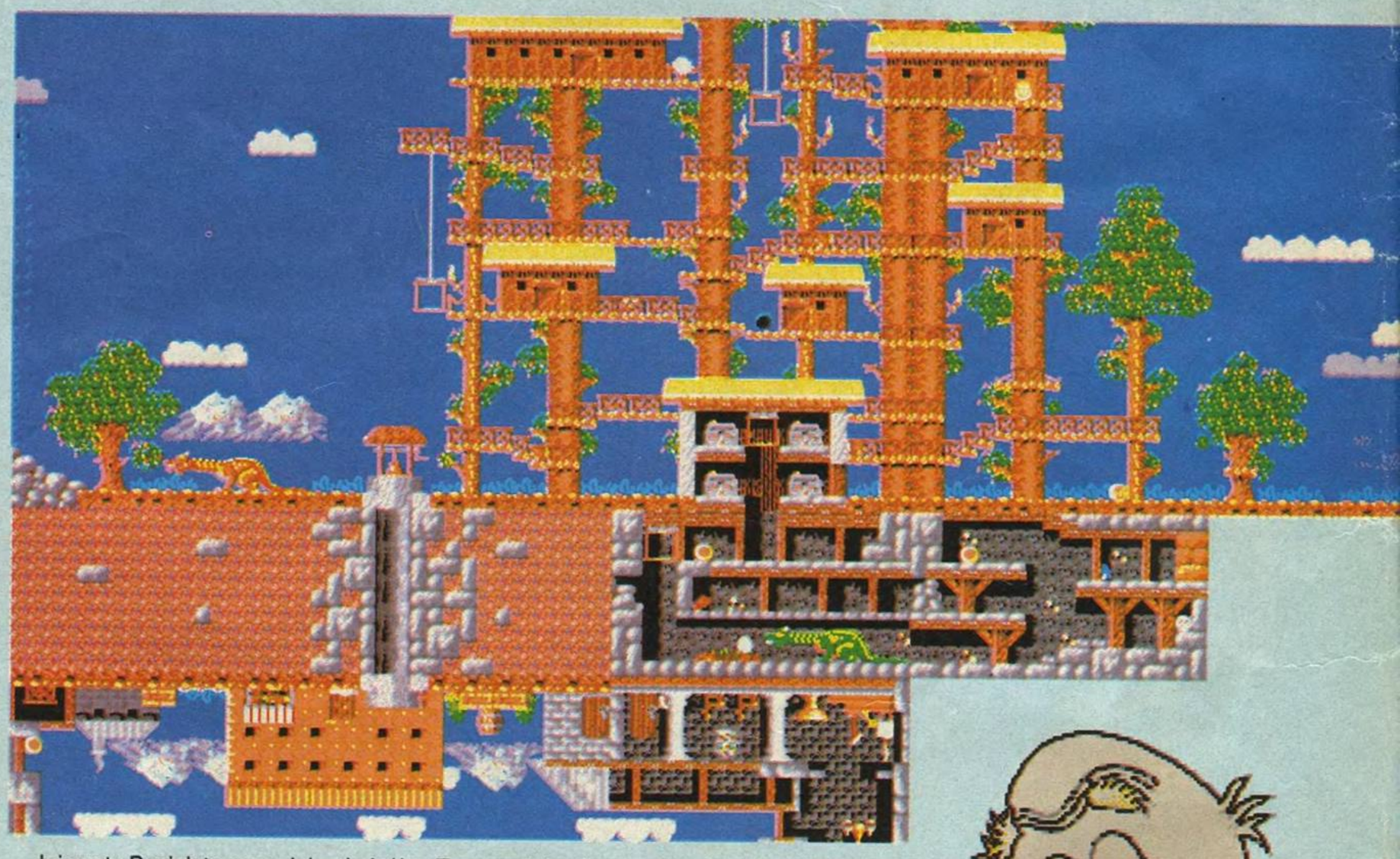
– No to dawaj, tylko nie rozmyśl się w połowie drogi.

– Nie zdziw się, lepiej żebyś to ty się nie rozmyślił.

No i tak trafiliśmy z Tip Topem do tej osiedlowej puszczy. Kolesi ani śladu. Zaprawiają gdzieś na ławce, a co mają robić? Cały sens ich życia to zwyczajny przelew. Trzeba pozbierać to mielone towarzystwo po krzakach, i wyciągnąć za fraki.



FANTASY WORLD





Jajowaty Dyziek to nasz dobry koleżka. Ty przecież też znasz go nie od dzisiaj. Dyziek ma liczną rodzinę i przyjaciół, równie uroczych i okrągłych – wszyscy są weseli i nawzajem sobie pomagają. Zły los sprzysiągł się jednak na tyle, że cała ferajna nieustannie ma kłopoty.

8 / 16 BIT
CODE MASTERS
1 9 9 1 / 3
ZRĘCZNOŚĆ
COMMODORE 64
SPECTRUM
AMIGA
ATARI ST
PC VGA, SB
OKO
UCHO

W Świecie Fantazji Dizzy musi odnaleźć i uwolnić Daisy, uwięzioną przez złego czarnoksiężnika. Rodzina nie jest bardzo skora do pomocy, ale też jej nie odmawia. Tak więc bohaterskie jajko musi samotnie skakać w chmurach, zmagać się ze smokami i wspinać po drzewach. A wszystko dla ukochanej Daisy i jej trzydziestu złotych monet.



Seria DIZZY obejmuje siedem gier, w których bohaterem jest uśmiechnięte jajko w rękawicach bokserskich. Utrzymany jest schemat typowej gry zręcznościowo-przygodowej, w którym trzeba kojarzyć przedmioty z po-



A w parku, jak to w parku. Rzeczy znalezione można zakieszenić; kto wie, czy później nie okażą się potrzebne? Jeśli zaposiada się pięć przedmiotów, to szósty albo się już nie zmieści, albo zaraz wypadnie. Trzeba horyzontalnie przebierać w śmieciach.

Można również realizować dietę Diamondów, wciągając świeże owoce. Sama glukoza. Napoczęte lepiej zostawić a conto użyźniania parku, bo kręci się po nich w głowie. Jeszcze lepiej zapijać zsiadłe mleko, które jest bardzo zdrowe. Życiowe czynności kota wymagają

8 BIT
ZRĘCZNOŚĆ
COMMODORE 64
OKO
UCHO
SUPER

kalorii w ilościach nieprzewidzianych tabelami norm i jakości wzorcowej.

Nie ma co, Tip Top, do roboty. Pamiętasz ofermę policjanta? Możesz dać mu popalić. Nie zdążyłeś wyremontować śmietnika? Wszystko przed tobą. Zbieraj tylko wszelaki potrzebny szmelc, jak nie tobie, to przyda się innym.

A poza tym trzeba się trochę pokręcić, porozglądać, powtykać nos w różne dziury. Kolesie Tip Topa czekają, aż ich ktoś powyciąga na światło dzienne. Nie daj się zjeść po drodze, bo nikt inny oprócz ciebie tu nie pomoże.

(pk)

KONKURS ATARI

CISZA! PSYCHOLOG BADA

Proponujemy ci dziś specjalistyczny test osobowości. Podobny do tych, jakie przechodzą piloci, kosmonauci czy agenci wywiadu, ale opracowany specjalnie w celu zbadania psychiki gracza. Realizacja tego niebagatelnego projektu możliwa będzie tylko przy twojej ścisłej współpracy.

Pierwszym z niezbędnych warunków wzięcia udziału w badaniach jest posiadanie oryginalnego formularza testu (ostatecznie może to być kserokopia). Znajomość zawartości trzeciego numeru SECRET SERVICE – to warunek drugi. Spełnienie trzeciego warunku wymaga posiadania dostępu do ośmiobitowego Atari.

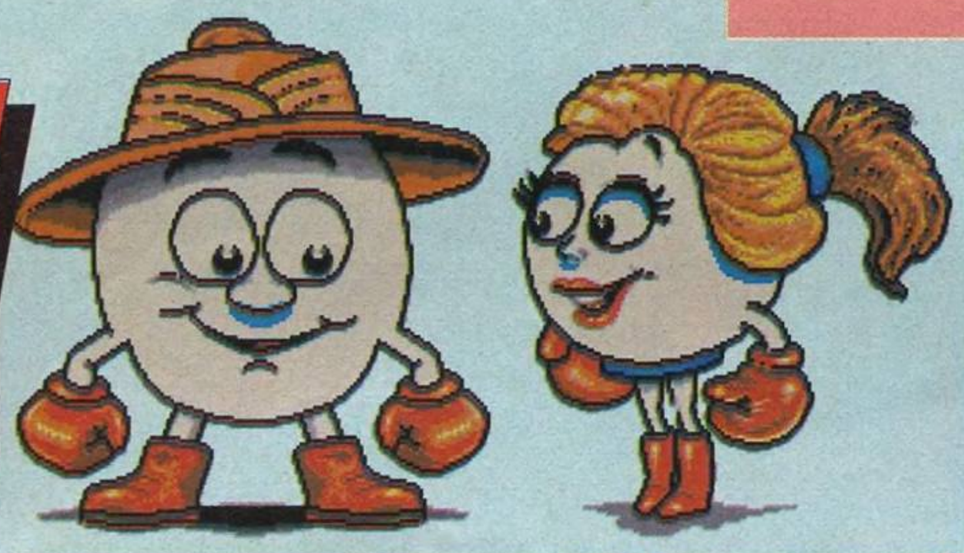
Z każdego zestawu odpowiedzi należy wybrać jedną i zakreślić ją w dowolny czytelny i jednoznaczny sposób, w przeznaczonym do tego celu miejscu. Na wysłanie wypełnionego testu oczekujemy do ostatniego dnia sierpnia br., rozstrzygać będzie data stempla pocztowego. Wśród uczestników eksperymentu, których wyniki testu świadczyć będą o osobowości gracza, rozlosujemy pakiety gier ufundowanych przez gdańską firmę **ASF**.

Pierwsza nagroda: MIECZE VALDGIRA II, KUPIEC, MONSTRUM
Druga nagroda: MIECZE VALDGIRA II, MONSTRUM
Trzecia nagroda: same MIECZE VALDGIRA II.

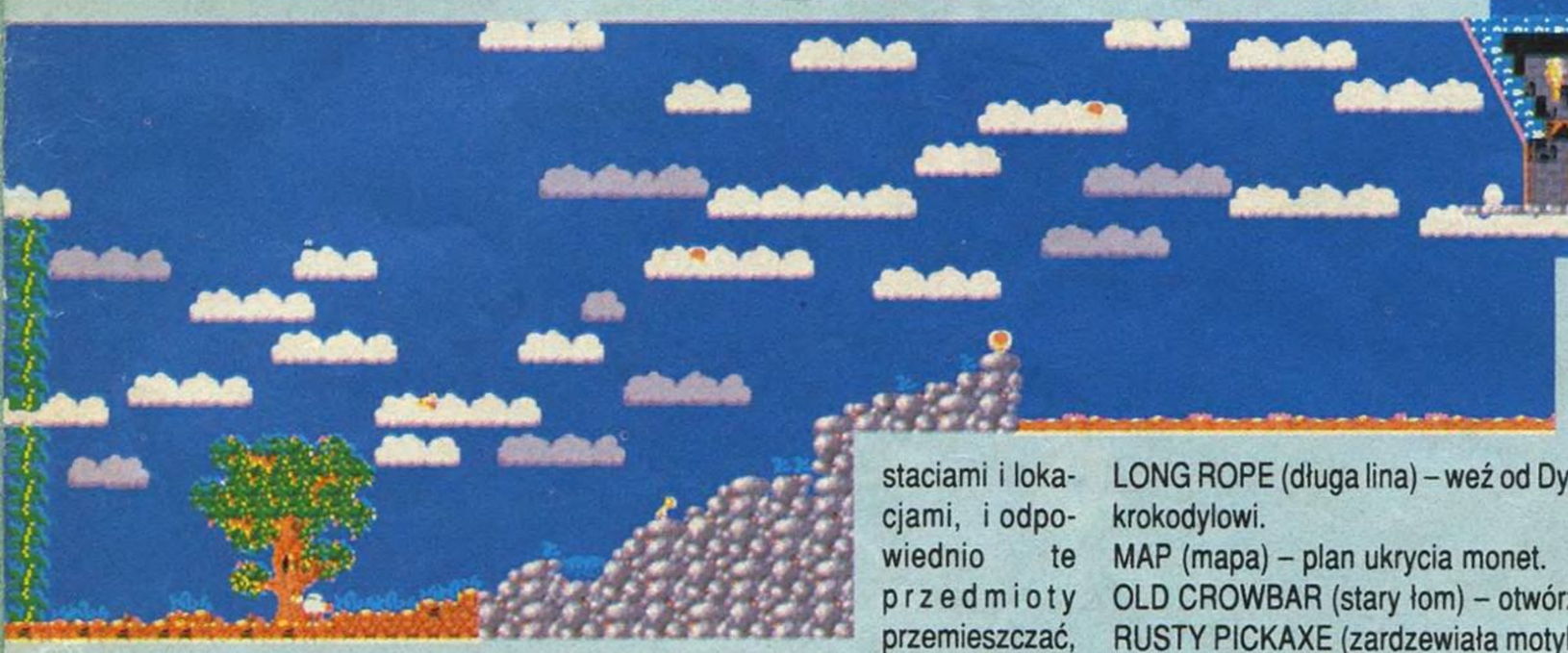
czytaj na str. 14

KONKURS ATARI

D!ZZY







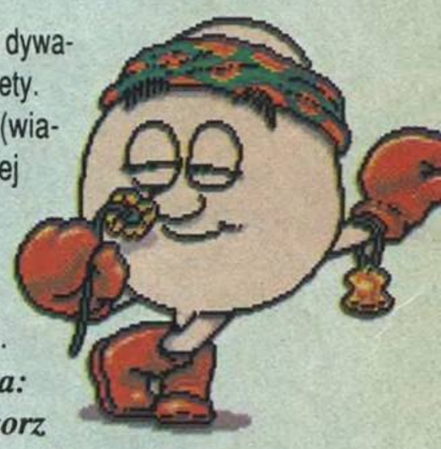
staciami i lokacjami, i odpowiednio te przedmioty przemieszczać, aby ich użyć. Gry te są niezbyt trudne i bardzo przyjemne – wolne od przemocy i podstępów, a pełne humoru.

Podajemy listę przedmiotów i ich zastosowanie – jest to zupełnie wystarczające do niekłopotliwego ukończenia gry. Macie też mapę całego lądu. Wyposażeni w ten sposób szybko przeprowadzicie Dizziego przez wspaniały Świat Fantazji, a za miesiąc spotkamy się w następnej krainie.

BEAN (fasola) – posadź w bagienku i podlej.
BRASS DOOR KNOCKER (mosiężna kołatka) – puka do drzwi.
CUTE PIGMY COW (karłowata krowa rzeźna) – pozbądź się jej za fasolę, wymiana nastąpi głęboko w studni.
DRAGON'S EGG (smocze jajo) – oddaj drugiemu smokowi, a będziesz mógł przejść dalej.
FRESH GREEN APPLE (świeże zielone jabłuszko) – daj trollowi za zupełnie bezużyteczną informację.
FRESH MEATY BONE (świeża mięsna kość) – zwabi dzikiego zwierzaka do nory.



LARGE HOLE (wielka dziura) – uwaga, przedziurawi ci kieszeń!
LONG ROPE (długa lina) – weź od Dylana i zawiąż pysk krokodylowi.
MAP (mapa) – plan ukrycia monet.
OLD CROWBAR (stary łom) – otwórz studnię.
RUSTY PICKAXE (zardzewiała motyka) – rozwal zator.
SHINY GOLD KEY (błyszczący złoty klucz) – każdy klucz uruchamia inną windę.
SLEEPING POTION (środek nasenny) – weź butelkę od Dozy'ego i uśpij płynem smoka.
STALE LOAF OF BREAD (bochenek czerstwego chleba) – rzuć szczurowi.
THICK RUG (gruby dywanik) – przykryj sztylety.
WATER BUCKET (wiadro wody) – podlej zasadzoną fasolę.
WHISKY – możesz wypić, jeśli masz AND SODA.



Współpraca:
Grzegorz Jasienowski, Przemysław Kasprzak, Marcin Kudelski, Paweł Łukasik, Adam Pietraszuk, Arek Woźniczka



HEAVY BOULDER(S) (ciężkie głazy) – trzy kamienie, wrzucone jednocześnie do rzeczki podnoszą poziom wody.
JUG OF COLD WATER (dzban zimnej wody) – zalej ogień.
LARGE BAG (duża torba) – większa kieszeń.

Let's Tip!

Możecie wierzyć lub nie, ale nadesłane do tej pory owoce waszych starań wystarczyłyby na luzaku do zatipsowania całego numeru. Każdego dnia przychodzą następne, i następne... Wszystkie oryginalne, wszystkie świeże. W zdominowanej początkowo przez amigantów tipserni, należną sobie pozycję nadrabiają ostro ośmiopalczaści ataro–komodowcy. Jeśli utrzymają to tempo, nie ma obawy, że zabraknie dla nich miejsca. Spodziewamy się, że w ślad za nimi pójdą wkrótce STipserzy, choć u nich zwykły działać tipsy amigancckie.

Pierwsi z najbardziej zasłużonych pozwalają się już oglądać w odlotowych koszulkach z emblematem SECRET SERVICE. Nasza propozycja tekstylna pozostaje nieustannie aktualna, jest więc o co się starać.

Powtórki: Michał Skorut, Rafał Marek, Marcin Piętka oraz Bezimienni.

688 ATTACK SUB

IBM PC

Ucieczka przed torpedą: cała naprzód oraz szybki, ostry zwrot. Torpeda nie jest tak zwrotna, zwłaszcza na maksymalnej prędkości.

(Michał Korzon)

ADVENTURES OF ROBIN HOOD

Amiga

Kody: 371,372,373, 441, 213, 214, 659, 103, 166, 167, 666, 828. Wpisuj naciskając lewy ALT, tylko jeden kod za każdym razem.

(Paweł Rejdak)

ALLEY CAT

IBM PC

Naciśnij CTRL 9 podczas gry – liczba żyć dojdzie do 9.

(Michał Korzon)

ANCIENT ART OF WAR, THE

IBM PC

Dołączenie do oddziału wypoczętego oddziału zmęczonego sprawia, że staje się on również wypoczęty, nawet po jego ponownym oddzieleniu. Jeżeli zwiąże się załogę zamku siłami łuczników (bez Zoom), można dowolnym oddziałem wkroczyć do zamku i zabrać flagę, albo czekać na rozstrzygnięcie starcia.

(Maverick)

ANOTHER WORLD

IBM PC

Kody: 1. LDKD, 2. HTDC, 3. CLLD, 4. LBKG, 5. XDDJ, 6. FXLC, 7. KRFK, 8. KLFB, 9. BFLX, 10. BATD, 11. TFBB, 12. TXHF, 13. CKJL, 14. LFCK.

(Tomcat)

ANOTHER WORLD

Amiga

Kody: HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIL, GABK, LFEK, LALD, FADK, KCIJ, LDCI, LAEA, FIEI, EDJI.

(Root, Terminator)

ARKANOID IV

Atari

Naciśnij SHIFT + CONTROL – następna plansza.

(Waldemar Marcinkiewicz)

AZTEC

Atari

Kiedy zginiesz, naciśnij dwukrotnie L. Wyciągnięcie broni: joy FIRE – dół, zmiana broni: joy.góra.

(Lewy)

BACK TO THE FUTURE III

Commodore

Naciśnij RUN/STOP – skipper leveli.

(Red Fox)

BARBARIAN

Atari ST

Na początku gry napisz, korzystając z klawiatury numerycznej 04-08-59 – nieśmiertelnosc

(Mr Gregor)

BARBARIAN II

Atari ST

Wciśnij T kiedy pojawi się napis THE REPLICANTS – nieśmiertelność.

(Sławek Sowa)

BATMAN THE MOVIE

Amiga

Napisz JAMMMM na ekranie tytułowym. FIRE + F10 – następny poziom.

(Michał Korzon)

BIO CHALLENGE

Amiga

Zatrzymaj grę naciskając ESC. G – następny poziom.

(Michał Korzon)

BOMBUZAL

Commodore

Po naciśnięciu C= napisz: BOMB (poziom 1), RACE (8), RATT (16), LISA (24), DAVE (32), IRON (40), LEAD (48), WEED (56), RING (64), GIRL (72), GOLD (80), OPAL (88), SONG (96), FIRE (104), LAMP (112), TREE (120), SINK (126).

(Michał Korzon)

BRAT

Atari ST

Kody: 1. BISHIGMO, 2. MIHEMOTO, 3. SASUTOZO, 4. SUMATZEE, 5.NOKIAGOT, 6. ITSANONO, 7. NOZIMATO, 8. NOZITOMO, 9. MOKITEMO,10. ZUMOHATO, 11. CHANASTU, 12. NAGAITSU.

(Marcin Klinger)

BRIDE OF FRANKENSTEIN

Commodore

Kościotrupa pozbędziesz się zabijając go trzykrotnie za pomocą kilofa.

(Michał Korzon)

CARNAGE

Commodore

Przytrzymaj dłużej Q i E – kasowanie gry.

(Pcc)

CYBERNOID II

ZX Spectrum

Zdefiniuj klawisze jako ORGY – nieśmiertelność.

(Gązol)

DEFENDER OF THE CROWN

Commodore

Podczas turnieju wygrywasz rundę trafiając kopią przeciwnika. Jeżeli trafisz w konia, stracisz wszystkie ziemie, tylko stan armii i złota pozostanie bez zmian.

(Pcc)

DOUBLE TROUBLE

Commodore

Kody: 1. START, 2. WAVER, 3. THREE, 4. PEACE, 5. BREAK, 6. HOOSE, 7. SEVEN, 8. EIGHT, 9. BLOCK, 10. TRYIT, 11. WHITE, 12. LAMER, 13. WEIRO, 14. BLACK, 15. HEART, 16. CROSS, 17. BRAIN, 18. ERROR, 19. ARROW, 20. CLOCK, 21. EAGLE, 22. MAGIC, 23. SNAKE, 24. LEVEL, 25. BONUS, 26. DEATH, 27. DREAM, 28. POWER, 29. DRIV, 30. CRIME, 31. GRAVE, 32. NINJA, 33. QUEEN, 34. CREAM, 35. SWORD, 36. AMIGA, 37. BLOOD, 38. DWARF, 39. GHOST, 40. DEVIL, 41. NIGHT, 42. STONE, 43. THUMB, 44. UEWEL, 45. LUXUS, 46. PARTY, 47. PROFI, 48. SLINE, 49. ABYSS, 50. FINAL.

Naciśnij C= – skipper leveli.

(Falcon)

DRAGON'S LAIR II

IBM PC

Zapisz stan gry na dysk naciskając S. W pliku TIMEWARP.SAV zmień ostatni znak na „c" – 99 żyć po odczytaniu gry.

(MAF)

EARTH SHACKER

ZX Spectrum

Kody: 4. HEAD IN THE CLOUDS, 5. HUSH TOED ICELAND, 6. DIAMONDS OF MINE. Wpisywanie hasła: naciśnij start i poczekaj około 5 sekund. F – mapa levelu.

(Gązol)

EQUINOX

ZX Spectrum

Weź kartę PETE, wróć na start, stań w lewym górnym rogu komnaty i naciśnij jednocześnie R, N, C.

(Gązol)

EXOLON

ZX Spectrum

Zdefiniuj klawisze jako ZORBA – nieśmiertelność.

(Gązol)

F19 STEALTH FIGHTER

IBM PC

Kiedy brakuje ci paliwa lub amunicji, wykonaj kolejno: ALT T – wersja treningowa, ALT R – uzupełnienie paliwa i broni, ALT T – podjęcie przerwanego lotu.

(Tomcat)

FANTASTIC SOCCER

Atari

Najłatwiej strzelić bramkę z narożnika pola karnego.

(Dariusz Papaj)

FIGHT NIGHT

Atari

Przytrzymując ESC spowalniasz akcję.

(Mr Gregor)

FINAL BLOW

Amiga

Spauzuj grę i naciśnij sześciokrotnie F10 – nieskończona siła.

(Michał Korzon)

FRED

Atari

Naciśnij 1 – czapka, 2 – kalosze. Napisz LIMEK na ekranie tytułowym – nielimitowane kamienie.

(Grzegorz „ACID" Zygan)

FRUIT MACHINE

Atari

Nie kwituj od razu wygranej naciśnięciem FIRE, poczekaj aż zacznie migać górna kwota i natychmiast wykonaj joy lewo + FIRE.

(X–Soft)

GIANA SISTERS

Commodore

Na planszy szóstej znajduje się kopalnia diamentów. Znajdziesz ją wskakując do dołu w ślad za płonącym kotkiem. SHIFT LOCK – zatrzymanie gry.

(Mirosław Banaszek, Paweł Kukuła)

GOBLIINS I

IBM PC

Kody: VQVQDFE, ICIGAAY, ECPQNCA, FTWKDEL, HQWCEBT, JCJBHHJ, ICVFAGQ, LQPASJR, HNWTEKX, FSOITLX, DANJOMZ, DUBENNC, SALEROM, SATOPPD, HOBLIQF, JIINSRV.

(Paweł Ampuła)

GOBLIIINS II

Atari ST

Kody: 2. VQVQFDE, 3. ICIGCAA, 4. ECPQPCC, 5. FTWKFEN, 6. HQWFTFW, 7. DWNDGBW, 8. JCJCJHM, 9. ICVGCGT, 10. LQPCUJV, 11. HNWVGKB, 12. FTQKVLE, 13. DCPLQMH, 14. EWDGPNL, 15. TCNGTOV, 16. TCVQRPM, 17. IQDNKQO, 18. KKKPURE, 19. NGOGKSP, 20. NNGWTTO, 21. LGWFGUS, 22. TQNGFVC.

IBM PC

Kody: 2. VQVQFDE, 3. ICIGCAA, 4. ECPQPCC, 5. FTWKFEN, 6. HQWFTFW, 7. DWNDGBW, 8. JCJCJHM, 9. ICVGCGT, 10. LQPCTJU, 11. HNWVFKA, 12. FTQKULD, 13. DCPLPMG, 14. EWWDGONK, 15. TCNGTOV, 16. TCVQQPL, 17. IQDNKQO, 18. KKKPURE, 19. NGOGKSP, 20. NNGWTTO, 21. LGWFFUR, 22. TQNGEVB.

(Marcin Klinger)

GODS

IBM PC

Kody: 2. THE TEMPLE, 3. LABIRYNTH, 4. UNDERWOOD.

(Kumos)

GRAND PRIX CIRCUIT

IBM PC

Po ukończeniu eliminacji, kiedy rozpocznie się wyścig, naciśnij ESC – 20 przydatnych punktów.

(Tomcat)

HACKER

Atari

Naciśnij: U – wyjście na powierzchnię, D – zejście do tunelu, E – przegląd posiadanych fragmentów planu, C – przywołanie szpiega, M – odebranie wiadomości, Y – zgoda na kupno, N – odmowa kupna, I – włączenie ... lub zmiana propozycji dla szpiegów.

(Mr Gregor)

HACKER

Atari, Commodore

Odpowiedzi do testu: pracodawca – MAGMA, LTD, numer robota – AXD-0314479, napęd robota – HYDRAULIC, miejsce przeprowadzenia testu – AUSTRALIA. Na pytanie LOGON PLEASE odpowiedz AUSTRALIA – pominięcie testu.

(Gracjan Tondel)

HARPOON

IBM PC

Bazę lotniczą napocznij używając dwudziestu – czterdziestu rakiet antyradarowych dalekiego zasięgu – AS–12, HARM – a następnie zaatakuj samolotami uzbrojonymi wg wariantu Anti Runway lub LR Anti Runway. Rakietki zniszczą radary, SAM–y oraz samoloty na ziemi – bezbronną bazę wystarczy rozpracować, korzystając z bomb. W większości sytuacji walkę powietrzną wygrywają samoloty uzbrojone w rakiety powietrze – powietrze o większym zasięgu, niż rakiety przeciwnika (wypróbuj Mig–23 AA–7 Apex, 19 NM przeciwko F–16C AIM–9L, 10 NM). Najlepsze maszyny: F–14 (AIM–54, 110 NM), Tornado F.3 oraz Phantom FGR Mk2 (Skyflash, 27 NM). Największe korzyści przynosi atakowanie spoza zasięgu obrony wroga. Rakiety przeciwradarowe mogą zostać również użyte przeciwko dowolnym celom.

(?Maverick)

TIPS & TRICKS

HOME ALONE
IBM PC

Możesz zawsze bezpiecznie ukryć się w domku na drzewie, do którego dostaniesz się z poddasza (naprzeciwko okna joy do góry).

(Tomcat)

INTERNATIONAL KARATE +
Commodore

Naciśnij F1/F2 – jeden/dwóch gracz(y). RUNSTOP – pauza.

(Marcin)

JOUST
Atari

Na levelu PTERRY WAVE pterodaktyla zabijesz trafiając włócznią w dziób. Przy wariancie dla dwóch graczy zrobić partnera lub partnerkę opłaci się tylko na levelu GLADIATOR WAVE.

(Lewy)

KICK OFF
Atari

Jeżeli wygrywasz z komputerem podczas mistrzostw i nie chcesz ryzykować utraty prowadzenia, naciśnij SELECT – zakończenie meczu przy aktualnym stanie.

(Grzegorz „ACID" Zygan)

KILLING CLOUD, THE
Atari ST

Wstyd nie przejść początkowych poziomów, na wyższych można zagrać znając następujące kody: 5. 3336RWE3, 6. XXX6G6EJ, 7. 4333GWER, 8. W3Q1GWC, 9. 63QTEDEX, 10. CA2FG7E2.

(Marcin Klinger)

KLAX
Atari ST

Podczas gry naciśnij 4 – ostatnia plansza.

(Mr Gregor)

LARRY I, VGA
IBM PC

Pomijasz odpowiedzi na pytania naciskając CTRL–ALT–X.

(Aleksander Toborek)

LAST NINJA II, THE
Commodore

Jeżeli na poziomie piątym nie zdążyłeś dostać się na pokład śmigłowca, skocz z prawego górnego rogu dachu w taki sposób, żeby wyskoczyć z ekranu.

(Michał Korzon)

LAST NINJA III
Amiga

Kody: SUSS, IMED, URTI, BASD, NOUS, REOO.

(Michał Korzon)

LEMMINGS
IBM PC

Kody: FUN – 1. nic, 2. IJHLDJBCCW, 3. NHLDHBADCR, 4. HLDHBINECK, 5. LDHBAJLFCT, 6. DHBIJLLGCM, 7. HBANLLDHCJ, 8. BINLLDHICS, 9. BAJHMDHJCU, 10. IJHMDHBKCN, 11. NHMDHBALCK, 12. HMDHBINMCT, 13. MDHBAJLNCM, 14. DHBIJLMOCV, 15. HBANLMDPCS, 16. BINMLDHQCL, 17. BAJHLFFHBDO, 18. IJHLFHBDCX, 19. NHLFHBADDV, 20. HLFHBINEDN, 21. LFHBAJLFDW, 22. FHBIJLLGDP, 23. HBANLLFHIDV, 24. BINLLFHIDV, 25. BAJHMFHJDX, 26. IJHMFHBKGQ, 27. IJHMFHBALON, 28. HMFHBINMOW, 29. MFHBAJLNDP, 30. FHBIJLMODY;

TRICKY – 1. HBANLMFPDV, 2. BINLMFHQDO, 3. BAJHLDIBEO, 4. IJHLDIBCEX, 5. NHLDIBADEV, 6. HLDIBINEEN, 7. LDIBAJLFEW, 8. DIBIJLLGEP, 9. IBANLLDHEM, 10. BINLLDIIEU, 11. BAJHMDIJEX, 12. IJHMDIBKEQ, 13. NHMDIBALEN, 14. HMDIBINMEW, 15. MDIBAJLNEP, 16. DIBIJLMOEY, 17. IBANLMDPEV, 18. BINLMDIQEO, 19. BAJHLFIBFR, 20. IJHLFIBCFK, 21. NHLFIBADFX, 22. HLFIBINEFQ, 23. LFIBAJLFFJ, 24. FIBIJLLGFS, 25. IBANLLFHPP, 26. BINLLFIIFY, 27. BAJHMFIJFK, 28. IJHMFIBKFT, 29. NHMFIBALFQ, 30. HMFIBINMFJ;

TAXING – 1. MFIBAJLNFS, 2. FIBIJLMOFL, 3. IBANLMFPFY, 4. BINLMFIQFR, 5. FAJHLDHBGT, 6. IJHLDHFCGM, 7. NHLDHFADGJ, 8. HLDHFINEGS, 9. LDHFAJLFGL, 10. DHFIJLLGGV, 11. HFANLLDHGR, 12. FINLLDHIGK, 13. FAJHMDHJGM, 14. IJHMDHFKGV, 15. NHMDHFALGS, 16. HMDHFINMGL, 17. MDHFAJLNGU, 18. DHFIJLMOGN, 19. HFANLMDPGK, 20. FINLMDHQGT, 21. FAJHLFHBHW, 22. IJHLFHFCHP, 23. NHLFHFADHM, 24. HLFHFINEHV, 25. LFHFAJLFHO, 26. FHFIJLLGHX, 27. HFANLLFHHU, 28. FINLLFHIHN, 29. FAJHMFHJHP, 30. IJHMFHFKHY;

MAYHEM – 1. NHMFHFALHV, 2. HMFHFINMHO, 3. MFHFAJLNHX, 4. FHFIJLMOHQ, 5. HFANLMFPHN, 6. FINLMFHQHW, 7. FAJHLDIBIW, 8. IJHLDIFCIP, 9. NHLDIFADIM, 10. HLDIFINEIV, 11. LDIFAJLFIO, 12. DIFIJLLGIX, 13. IFANLLDHIU, 14. FINLLDIIIN, 15. FAJHNDIJIP, 16. IJHMDIFKIY, 17. NHMDIFALIV, 18. HMDIFINMIO, 19. MDIFAJLNIX, 20. DIFIJLMOIQ, 21. IFANLMDPIN, 22. FINLMDIQIW, 23. FAJHLFIBJJ, 24. IJHLFIFCJS, 25. NHLFIFADJP, 26. HLFIFINEJY, 27. LFIFAJLFJR, 28. FIFIJLLGJK, 29. IFANLLFHJX, 30. FINLLFIIJQ.

(Wojtek Michalski)

LEMMINGS II
Amiga

Kody: **TAME** – 1. bez kodu, 2. IHRTDNCCAD, 3. LRTDLCADAO, 4. RTDLCILEAH, 5. VLHCAIVFAH, 6. DLCIHVTGAJ, 7. LCALVTDHAG, 8. CIMTTDLIAO, 9. CAHRUDLJAR, 10. IHRUDLCKAK, 11. LRUDLCCLAJ, 12. RUDLCILMAQ, 13. UDLCAHVNAJ, 14. DLCIHVUOAS, 15. LCALVUDPAP, 16. CILVUDLQAI, 17. CAHRTFLBBL, 18. IHRTFLCCBE, 19. LRTFLCADBR, 20. RTFLCILEBK;

CRAZY – 1. TFLCAHVFBD, 2. FNCIHUTGBN, 3. NCCLWTFHBO, 4. CILTTFNIBS, 5. CAHRUGLJBF, 6. KHSUFLCKBQ, 7. LSUGLCALBM, 8. RUGLCILMBE, 9. WNJCGIVNBL, 10. FNCIHVUOBH, 11. NCCMUUGPBH, 12. BOMUWGJQBR, 13. CCIQTEMBCO, 14. KHRVLMBCCP, 15. LSVLICADCI, 16. PTDMCILECI, 17. TOMCAHVFCD, 18. EOCIITTGCO, 19. OCCLTTEHCM, 20. CKLVVLKICM;

WILD – 1. CGIQWDKJCK, 2. KHSUDMCKCQ, 3. LPUEMCELCN, 4. PUEMCIMMCD, 5. UEMCAHVNCN, 6. MICOHVWOCS, 7. MCCLVUEPCF, 8. CILWUEOQCP, 9. CCHSTFOBDD, 10. KHRTGMCCDK, 11. MSTNICADDK, 12. RTGOCILEDQ, 13. UNICCHWFDP, 14. NICOIWVGDN, 15. OCELTTFHDQ, 16. CIMTTNKIDK, 17. CAHSUGMJDJ, 18. KHRUFOCKDE, 19. MPWFKCGLDS, 20. RWNICOMMDD;

WICKER – 1. UFMCCHUNDR, 2. DICIIUWODP, 3. MCCLVUFPDH, 4. CKLWUFMQDR, 5. GCIQVDHBEQ, 6. IHSTENGCEN, 7. MRTOLFCDEI, 8. PUMHGKMEEH, 9. VLJGAHVFEQ, 10. DLGKHTTGER, 11. NGCLUTEHES, 12. GILTTELIEG, 13. GGHQUDLJEO, 14. MHQUDNGKEH, 15. MQUDLGALEP, 16. PULHGKLMEM, 17. UMJGEIUNEM, 18. DNGIHUUOEL, 19. HGEMVLPES, 20. GIMUUMJQUH;

HAVOC – 1. GAIPTGNBFF, 2. IIPTGNGCFO, 3. LQTFNGADFK, 4. STFNGILEFF, 5. TGNGAHVFFO, 6. GLGIHWTGFG, 7. NGCLVTFHFF, 8. GKMUVOUIFF, 9. GCHSUFNJFR, 10. IHSUFNGKFI, 11. MPUNJFGLFM, 12. SUGLGILMFN, 13. UFNGCHWNFJ, 14. FLGIHTUOFL, 15. LGALWUFPFL, 16. GKLUUNHQFI, 17. GCHQTEMBGF, 18. IIPTEMGCGM, 19. MPTDOGADGK, 20. STEMGKLEGG.

(Marcin Klinger)

LOTUS ESPRIT
Amiga

Wpisz imiona graczy jako FIELDS OF FIRE oraz IN A BIG COUNTRY – zawsze zakwalifikujesz się do następnego poziomu.

(Michał Korzon)

MASTER HEAD
Atari

Na ekranie tytułowym napisz: SILESIA (poziom 16) lub SCORPIO (poziom 31).

(Michał Korzon)

MECHANICUS
Commodore

Sterowanie flipperem przy pomocy SHIFTÓW. F1...F8 – szybkośc wyrzucenia bili. RESTORE – skasowanie gry. Dodatkowe co najmniej 25 minut czasu: kiedy bila wróci do bazy, przytrzymaj ten sam klawisz, co przy wybijaniu, i powtarzaj ten manewr aż do uzyskania stu tysięcy punktów.

(Pcc)

MERCENARY
Atari

Naciśnij: 1...0 – prędkość pojazdu, B – wejście na pokład, L – opuszczenie pojazdu, T – podniesienie przedmiotu, D – odłożenie przedmiotu, CTRL Q – teleportacja na statek, CTRL S – zapisanie stanu gry na taśmie, CTRL L – odczytanie zapisanej gry.

(Mr Gregor)

MOON PATROL
Atari

Po zakończeniu gry naciśnij 2 – kontynuacja.

(Mr Gregor)

MONTEZUMA'S REVENGE
Commodore

Naciśnj C= i SHIFT – wyłączenie światła, F1 – powrót do menu, SPACJA – wolniejsze tempo gry.

(Michał Korzon, Marcin)

NAJEMNIK
Atari

Jeden za starych znajomych kierownika strzelnicy ma na imię BILBO.

(Janusz Żurek)

NIBBLY
Commodore

Naciśnij C= – skipper leveli.

(Falcon, Pcc)

OCEAN RANGER
Commodore

Kiedy kończy ci się paliwo, podpłyń do H, zatrzymaj się i wybierz drugą opcję – możesz tak tankować trzykrotnie.

(Gracjan Tondel)

P–47
Atari ST

Wpisz się jako ZEBEDEE, wtedy: F1 – dodatkowe życie, F2 – zmiana levelu.

(Michał Bliźniak)

POWER SISTERS
Commodore

Napisz ARMIN – komnata do przodu. Na planszach: 1.,5. oraz 21. znajduje się niewidzialna cegiełka, przenosząca o trzy poziomy w górę.

(Pcc)

PREDATOR
Atari ST

Kod do drugiego poziomu: ENOLA GAY.

(Mr Gregor)

PRINCE OF PERSIA
IBM PC

Uzupełnienie wiadomości z poprzedniego numeru: odwrócenie ekranu (SHIFT I) potrzebne jest na poziomie 9. Klawisze U, H, N, J – oglądanie całego poziomu.

(Żaba)

PRINCE OF PERSIA 2
IBM PC

Uruchom grę z parametrem GAMEPLAY. Jeśli szybko wciśniesz ALT-L (wczytanie levelu), to znajdziesz się na levelu o jeden wyższym. Inne

TIPS & TRICKS

klawisze: ALT-G – zapisanie gry, ALT-N – następny level, ALT-M – muzyka, ALT-S – dźwięki.

(Yatz + Martini)

PUSHOVER
Amiga

W czasie gry P – wyświetlenie wszystkich bloków.

(Robert Dubas)

RAILROAD TYCOON
Atari ST

W czasie gry klawiszem F1 zmień mapę na główną. Naciśnięcie kombinacji SHIFT 4 za każdym razem zwiększa twój kapitał o pięćset tysięcy w aktualnej walucie.

(Paweł Parys)

SABOTAGE
ZX Spectrum

Kody: 2. BUMBLE BEE 2, 3. ONOMASTICS 5.

(Gązol)

SAMURAI WARRIOR
Commodore

Na czwartym levelu wejdź do domku, podejdź do kobiety i wystaw ręce (joy w prawo). Kobieta wyjdzie, i wróci po chwili z miską pełną ryżu, który daje energię.

Wyciągnięcie miecza: lewo – na ukos, schowanie miecza: prawo – na ukos. Stojąc vis a vis przechodnia, z wyjątkiem Ninji, kłaniasz mu się naciskając FIRE.

(Unverable)

SHADOW DANCER
Commodore Naciśnij C= – następny level. Długi FIRE – poszczucie przeciwnika psem.

(Pcc)

SIMPSONS
???

Naciśnij N – ominięcie jednego etapu zręcznościowego.

(Wojtek Michalski)

SLICKS
Commodore

Joystick w dół – hamulec.

(Pcc)

SPACE ACE I, II
IBM PC

Postąp według przepisu podanego w Tipsie do Dragon's Lair II.

(MAF)

SPIKY HAROLD
Atari

Naciśnij dziewiętnastokrotnie kombinację SHIFT L – nieśmiertelność.

(Mr Gregor)

SPINDIZZY
Podczas gry naciśnij: S, SPACJA, O, D, A – zatrzymanie upływu czasu, P – pauza, C – zmiana kolorów, I – zmiana bohatera, M – mapa, klawisze kursora – zmiana położenia planszy na ekranie.

(Mr Gregor)

SPY VS SPY
Atari

Stawaj z prawej strony podczas walki – wygrasz.

(X-boy)

STARQUAKE
ZX Spectrum

Kody teleportacyjne: 1. RAMIX, 2. VEROX, 3. TULSA, 4. ASOIC, 5. DELTA, 6. QUAKE, 7. ALGOL, 8. EXIAL, 9. KYZIA, 10. ULTRA, 11. IRAGE, 12. OKTUP, 13. SONIQ, 14. AMIGA, 15. AMAHA.

(Krzysztof Latocha)

STORM SVIW
Amiga

Spauzuj grę i napisz NCC?1701N – nieśmiertelność.

(Michał Korzon)

STRIP POKER COVER GIRLS
Amiga

Wyrzuć nieletnich z pokoju, i wpisz gracza nr 1 jako BLUE.

(TAU)

SUPERCARS
Amiga

Wpisz się na początku jako HARVEY – poziom 2. – lub ELLA – poziom 3.

(Paździor)

SUPERFROG
Amiga

Kody: WORLD 1 – 2. 234644, 3. 447464, 4. 747822; WORLD 2 – 1. 392822, 2. 446364, 3. 984448, 4. 477444; WORLD 3 – 1. 343522, 2. 882311, 3. 992334, 4. 091332; WORLD 4 – 1. 467464, 2. 818234, 3. 182394, 4. 298383; WORLD 5 – 1. 452234, 2. 984841, 3. 383772, 4. 093152; WORLD 6 – 1. 387211, 2. 981122, 3. 017632, 4. 398112.

(Johnie Five, Goblin)

SUPER MARIO BROS
Commodore

Naciśnij kombinację A R M N – następna plansza

(Gracjan Tondel)

TERMINATOR II
Atari ST

Zatrzymaj grę, naciśnij kolejno F1...F10, wróć do gry naciskając FIRE. Od tej chwili ESC – inny etap.

(Mr Gregor)

TEST DRIVE
Amiga

Podczas skrętu trzymaj wciśnięty FIRE – nie rozbijesz się.

(Michał Korzon)

TWILIGHT WORLD
Atari

Naciśnij START – nieśmiertelność.

(Mr Gregor)

UGH
IBM PC

Kody: 1. FREISCHTIEL, 2. SELBSTLAEUFER, 3. HENNABREGGL, 4. PFANNEHEISS, 5. SOICHGOMBASEPP, 6. ZPFUNDHACKFLEISCH, 7. DOGODDERDEIG, 8. SPAMSPAMBEANSNSPAM, 9. SEMPRINI, 10. PROFRJGUMBY, 11. CONFESS, 12. MITTERMEIER, 13. DIESCHNICKIANGST, 14. INTRESTINGPEOPLE, 15. INSURRANCESKETCH, 16. ITSTHEARTS, 17. ARTHURTWOSHEDS, 18. HAROLDTHESMEEP, 19. PICASSOONBICYCLE, 20. SPANISHINQUSITION, 21. LUIGIUERCOTTI, 22. JIMMYBUSSARD, 23. KENCLEANAIRSYSTEM, 24. JOHANNGAMBOLPUTTY, 25. TRAINSPOTTING, 26. BICYCLEREPAIRMAN, 27. IRUINGCSALTZBERG, 28. THEENDBERG, 29. HOWTOFLINGANOTTER, 30. THEC\TSATONTHEMAT, 31. CONFUSEACATLTD, 32. DISTRACTADBEE, 33. MITTELSCHMERTZ, 34. INSPECTORTIGER, 35. LOOKOUTOFTHEYARD, 36. FISHYREQUISITTTTE, 37. ARTHURFIGGIS, 38. CRUNCHYFROG, 39. SPRINGSURPRISE, 40. WALLYWIGGIN, 41. SIXTEENTONWEIGHT, 42. RASPBERRYKILER, 43. SCOTTOETMESAHARA, 44. BISHOPOFEASTANGLIA, 45. POLLYTHEEXPARROT, 46. EWANMCTEAGLE, 47. ASCOTSMANONAHORSE, 48. KEITHMANIAC, 49. NOTGOODENOUGH, 50. STILLNOTGOODENOUGH, 51. NUDGENUDGE, 52. THEWOODPARTY, 53. THESENSIBLEPARTY, 54. ADOPTADAPTNIMPROVE, 55. HELLOSAILOR, 56. ARHTURTREE, 57. ABLOCKOFWOOD, 58. LINTAMING, 59. RONOBVIOUS, 60. CHANNELJUMP, 61. TUNNELINGTOJAVA, 62. MAURICEZATAPATIQUE, 63. KENBIGGLES, 64. ALIBAYAN, 65. KENDOVE, 66. TIDDLES, 67. THENAKEDANT, 68. KENSHABBY, 69. ALBATROSS, 70. INERCIRCLE.

(Artur Pennek, Wdowa)

WHIRLINURD
Atari

Poziom E: IAMTHEHUNGRYDUDE.

(Dariusz Papaj)

WINDWALKER
Amiga

Kody: RANGER, BOAR, WOLF, LION, BEAR, BARRACUDA, MANJA, OCIOPUS, SHARK, DELPHIN, WHALE, RAYEN, OWL, HERON, FALCON, CONDOR, PHOENIX, VIPER, COBRA, CROCODILE, PYPACN, HYDRA, DRAGON, WINDWALKER.

(Michał Korzon)

WINGS OF DEATH
Atari ST

Ciąg dalszy. Po napisaniu ST FOREVER: F1 – zamiana w robaka, F2 – zamiana w nietoperza, F3 – zamiana w orła, F4 – zamiana w smoka, F5 – zamiana w gryfa, F6 – wywołanie myśliwego, F7 – wywołanie niszczyciela, F8 – aktywacja tarczy obronnej, F9 przytrzymany – auto–fire, F10 – odnowienie energii.

(Mr Gregor)

WINGS OF FURY
IBM PC

Poprawny kod: COLINS.

(Aleksander Grybczewski)

WOLFENSTEIN 3-D SHAREWARE
IBM PC

Uruchom grę poleceniem WOLD3D NEXT. Na ekranie tytułowym wciśnij jednocześnie TAB-CTRL-ENTER – nieśmiertelność. TAB-G – niewidzialność, TAB-N – przechodzenie przez ściany, TAB-O – mapa poziomu, TAB-W – przejście na inny poziom.

(God)

WORM IN PARADISE
Atari 130 XE

Poleceniem OOPS cofasz ostatni rozkaz. RAM – zapisanie stanu gry w ramdysku, RAM RESTORE – odczytanie j.w.

(Aragorn)

XENON
Atari ST

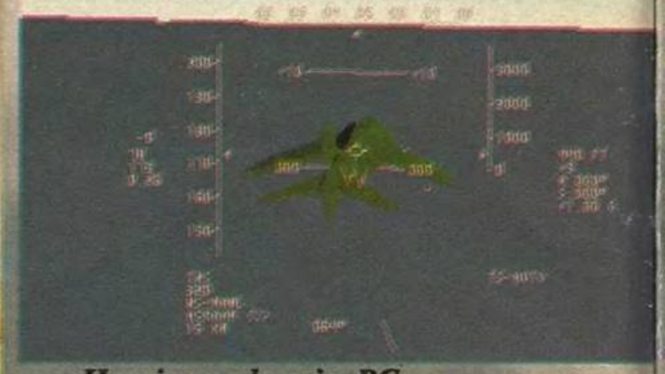
Zaraz po rozpoczęciu gry naciśnij trzykrotnie F5 – nieśmiertelność.

(Michal Korzon)

YIE ARE KUNG-FU
Commodore

Wybierz cios i zadawaj bez przery (FIRE raz za razem) – sposób na zwycięstwo.

(Pcc)



Harrier na kursie, PC



F4 Phantom w operze, PC



Karmienie Su-27, PC



X-29, PC

DRAPIEŻNE PTAKI nie są przeciętnym symulatorem lotu. Może nie zwalają z nóg świetną grafiką i nie rozpraszają uwagi super efektami dźwiękowymi, ale...

W klasycznych symulatorach mamy do czynienia na ogół z jednym samolotem i w danym momencie z jedną misją do wykonania. W PTAKACH celem gry nie jest wygranie pojedyńczej bitwy, ale zwycięstwo w całej kampanii. Osiągnąć to możemy stosując różne środki – począwszy od lotów rozpoznawczych, poprzez desanty wspomagające wojska lądowe, a skończywszy na klasycznych walkach myśliwskich.

O dziwo, gra zajmuje na dysku nie więcej niż 550 KB. Aż dziw, że autorzy w tak niewielkim programie zdołali umieścić przeszło 40 samolotów i 12 różnych typów misji. Ale nic za darmo. Jak w innych grach firmy ELECTRONIC ARTS (LHX, SU-25), na ekranie dominuje nie-

KONKURS ATARI

Oprócz wypełnionego kuponu, prosimy o podanie czytelnie i wyraźnie swojego imienia i nazwiska, adresu oraz preferowanej wersji – dysk czy taśma.

Rozwiązania prosimy przesyłać wyłącznie na kartkach pocztowych na adres redakcji SS:

ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa

co toporna grafika 3D. Samoloty, rakiety i cała infrastruktura naziemna są przedstawione w maksymalnym uproszczeniu. Widać, że nie grafika była nadrzędnym celem autorów gry – starali się oni pokazać różne aspekty działań lotniczych na współczesnym polu walki i cel ten został osiągnięty.

JAK GRAĆ?

Każda misja to część wojny pomiędzy dwiema siłami. Strona A dysponuje sprzętem NATO, B zaś (nietrudno przewidzieć) ma samoloty z czerwoną gwiazdą. Obie strony dysponują ograniczoną liczbą samolotów, lotnisk, baterii przeciwlotniczych, fabryk i miast. Co z tego wynika? To proste: niszcząc uzbrojenie i zaplecze przeciwnika, ograniczasz jego zdolność do odwetu i obrony. Np.: bombardując jego radary, unikasz wczesniejszego wykrycia w kolejnych nalotach itp. Latając możemy spokojnie kierować się zasadą: Chłop żywemu nie przepuści.

JAK LATAĆ?

Zacznijmy od początku, czyli od startu. Stojąc w hangarze naciskamy J (włączenie silnika), po czym zwiększamy płynnie moc do 25-35%. Kołujemy na pas startowy. Na początku pasa zwiększamy moc do 100% i rozpędzamy się do ok. 150-170 mph. Następnie pociągamy drążek do siebie, tak by uzyskać ok. 10-stopniowe pochylenie. Zaraz po starcie chowamy podwozie. Nieco odmienny jest start z lotniskowca. Po wyniesieniu na pokład startowy opuszczamy klapy o 10 stopni i włączamy silnik na 100% ciągu. Po osiągnięciu maksymalnego ciągu automatycznie zostanie uruchomiona katapulta wyrzucająca nas w powietrze. Zupełnie inną parą kaloszy jest start pionolowzlotem (Harrier, JAK-38). Zaczyna się niewinnie od dokołowania na miejsce startu. Będąc na miejscu obracamy dysze silników (F7-F8) tak, by wektor ciągu osiągnął kąt 85-90 stopni i zwiększamy moc do 100%. Po oderwaniu maszyny od ziemi, na wysokości powyżej 180 stóp, przekręcamy stopniowo po kilka stopni dysze silników, tak by rosła prędkość pozioma. Ten etap jest najniebezpieczniejszy gdyż nasz samolot nie ma dostatecznej siły nośnej, by wznosić się lecąc jednocześnie do przodu. Gdy obrócimy dysze zbyt szybko, samolot runie w dół.

W czasie lotu możemy użyć autopilota, aby dolecieć do wybranego punktu lub np. ustalić punkt spotkania z powietrzną cysterną. Po zestrzeleniu wszystkich możliwych celów i zwiedzeniu okolicy, kierujemy się w stronę lotniska. Przy podejściu do lądowania, ustawiamy się na osi pasa startowego na ok. 15 km przed pasem. Przełączamy HUD w tryb lądowania. Pokaże się krzyżyk, który należy utrzymywać na początku pasa startowego. Stopniowo zmniejszamy wysokość i moc silnika, tak by przy pułapie 1000 stóp lecieć z prędkością 300 węzłów. Ustaw nos maszyny 5-10 stopni w dół. Kontynuuj zniżanie do 250-260 stóp. Wysuń podwozie i klapy (na 15-20 stopni). Na wysokości 20-30 stóp zredukuj ciąg do wartości minimalnej i podciągnij nieco nos maszyny do góry. Po przyziemieniu wyłącz silnik i uruchom hamulce kół podwozia. Przy lądowaniu na lotniskowcu postępuj podobnie, pamiętając oczywiście o wystawieniu haka. Podobnie jak i start, tak i lądowanie samolotem STO-VL różni się zdecydowanie od wcześniej opisanych manewrów.

Podchodząc do lądowania zmniejszamy ciąg do 40-45%, opuszczamy klapy na ok. 10 stopni i wystawiamy hamulce aerodynamiczne, wytracając prędkość do ok. 200 węzłów. Przestawiamy wektor ciągu na 110-120 stopni, podnosząc jednocześnie nos maszyny do góry. Następnie zwiększamy ciąg, tak by osiągnąć niewielkie wznoszenie. Gdy prędkość samolotu spadnie do 40 węzłów, chowamy klapy i hamulec. Nie pozostaje nic innego jak wystawienie podwozia i stopniowe odejmowanie ciągu z nadzieją, iż zetkniemy się z gruntem z prędkością nie większą niż wytrzyma to nasze podwozie. Po tych wszystkich ceregielach pełnoletni idą do lotniskowej kantyny na kufel zimnego piwa,.

Lądowanie Harrierem lub Jakiem 38 zalicza się niewątpliwie do najtrudniejszych, dlatego proponuję zostawić je sobie na deser po opanowaniu podstaw latania.

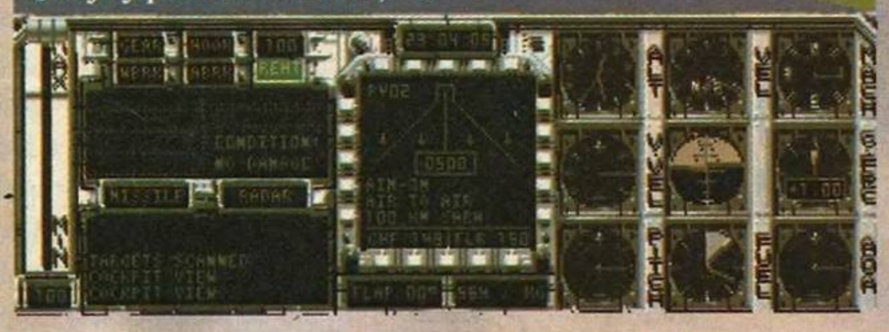
Mimo kilku niedoróbek, jak np. wspólny kokpit dla wszystkich samolotów, PTAKI są unikalnym programem posiadającym, duże możliwości, ale wymagającym pewnej cierpliwości, by osiągnąć w nim wprawę. Instrukcja jest tu wręcz niezbędna i to nie tylko do przejścia początkowego testu. Mówi ona przede wszystkim o istotnych różnicach pomiędzy czterdziestoma zaimplementowanymi w programie samolotami, podaje różnorakie tipsy dotyczące taktyki walki powietrznej. Poza tym jest w niej też gigantyczna klawiszologia – bez odpowiedniego treningu pamięciowego nie ma nawet co próbować wznieść się w powietrze.

Dystrybutor: IPS Computer Group

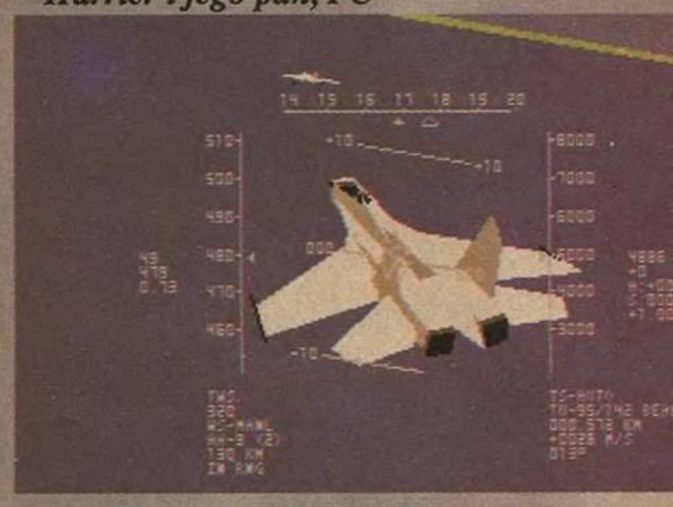
Konrad Styrylski
Współpraca: Flasher, Air Killer

BIRDS OF PREY

1 6 B I T
ELECTRONIC ARTS
1 9 9 2
SYMULATOR
AMIGA
PC EGA, VGA
OKO
UCHO
FORSA
SUPER


Jedyny panel w mieście, PC


Harrier i jego pan, PC


Su-27 w pełnej krasie, PC


j.w. u petrolopoju, PC



B-52 to jednak kobyła! PC


SR-71, po uszczelnieniu się zbiorników, PC

WZÓR WYCIĘTEGO KUPONU

KONKURS ATARI

1. Fatum:
a. jest nieodwracalne
b. to tylko przesąd
c. ma płynną animację
d. przynosi pecha

2. Valdgir miał pięć:
a. pięknych córek
b. ostrych mieczy
c. beczek z winem
d. kilogramów nadwagi

3. Skąd pochodzi karzeł Aldir:
a. z Dale
b. z Heldgoru
c. z Bródna
d. z Atlantydy

4. W jaki sposób rośnie Monstrum:
a. niekontrolowany
b. rośnie, dopóki jest młode
c. o jeden segment co dwa kęsy
d. mądrzy się, więc wcale nie urośnie

5. Kto powinien wystrzegać się kuchenek mikrofalowych:
a. producenci rożnów
b. mag Tannatos
c. pułkownik Max Graham
d. agent Hardin

KONKURS ATARI

6. Przemytnik oznacza:
a. nieopodatkowanego importera
b. grę handlową
c. tytuł sztuki Williamsa
d. Hana Solo z Chewbaccą

7. Muff i Drutt to:
a. po niemiecku Flip i Flap
b. imiona świętych
c. legendarni gitarzyści rockowi
d. dwie klasyczne gry

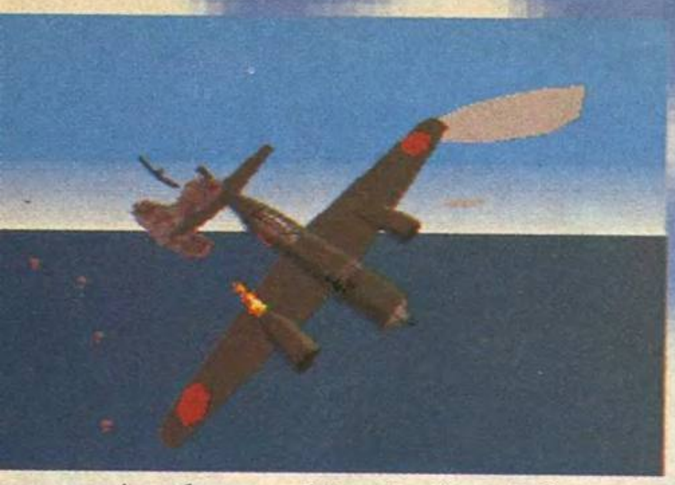
8. I.Q. Master to tytuł:
a. dzieła Pitagorasa
b. gry na Atari
c. najlepszego szachisty
d. członka MENSY

9. Turbican oznacza:
a. pierwszy silnik turboodrzutowy
b. średniowiecznego trubadura
c. mieszkańca Mrocznego Dworu
d. rzadkiego owada tropikalnego

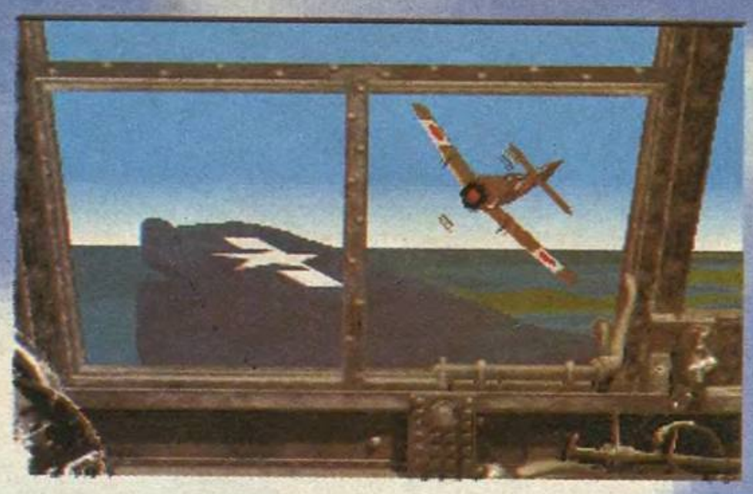
10. Imię Iris nosiła bogini grecka, a także:
a. czarodziejka
b. gwiazda supernowa
c. droga modelka
d. francuskie perfumy

KONKURS ATA

.	A	B	C	D
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				



Another one bites the dust, PC





P-40C Warhawk dopadł budowniczego II Japonii, PC



F4U Corsair



No to walimy koleś, PC



Hellcat gotowy na przyglebienie, PC



Pogoń za II Japonią, PC

ACES OF THE

„... Dzień dzisiejszy, 7 grudnia 1941, stał się dniem żałoby dla całego narodu amerykańskiego..."

Wszystko zaczęło się 7 grudnia 1941 roku o godzinie 7.35 nad wyspą Pearl Harbor na Pacyfiku. Tego dnia, o tej godzinie, japoński komandor porucznik Mitsuo Fuchida nadał przez radio sygnał do ataku. Japońskie samoloty zaatakowały miasto z dwóch stron jednocześnie. Atak był totalnym zaskoczeniem dla Amerykanów. Nie byli oni przygotowani na konfrontację z nieprzyjacielem, a już na pewno nie na atak tak wielkiej liczby myśliwców i bombowców japońskich. Atak był przeprowadzony w mistrzowski sposób. Tylko nieliczne samoloty zdążyły się poderwać do walki. Do japońskich samolotów wystrzelono ponad ćwierć miliona pocisków, zestrzeliwując tylko 29 samolotów.

Atak zakończył sie o 10 rano. Japońskie myśliwce bezpiecznie odleciały na swoje lotniskowce. Straty strony amerykańskiej były znaczne: 18 okrętów i statków, 177 samolotów i 2403 zabitych.

Jednak, jak się później okazało, atak był tylko częściowym sukcesem. Tylko pięć amerykańskich okrętów było bezpowrotnie zniszczonych. Japończycy nie zniszczyli zbiorników paliwa, schronów okrętów podwodnych ani urządzeń stoczniowych. Jednak, co najważniejsze, nie zniszczyli lotniskowców Floty Pacyfiku, które w tym czasie były poza bazą.

Po powrocie do bazy komandor Fuchida nalegał na powtórzenie ataku. Głównodowodzący, w osobie admirała Nagumo, nie podjął takiej decyzji stwierdzając, iż cel – okaleczenie amerykańskiej floty, został osiągnięty. Był to jego największy błąd, gdyż amerykańska flota mogła szybko urosnąć znowu w siłę i stać się silniejszą niż kiedykolwiek.

Wojna pomiędzy Stanami Zjednoczonymi a Japonią rozpoczęła się. Podstawą tej wojny stały się nie pancerniki i niszczyciele, ale lotniskowce – olbrzymie okręty przenoszące duże ilości samolotów.

Tutaj jest szansa dla ciebie. Możesz zaciągnąć sie do armii amerykańskiej i walczyć w obronie milionów Amerykanów, jak i do armii japońskiej i zabijać miliony Amerykanów. Wtedy będziesz miał szansę zmienić bieg historii. Gra ACES OF THE PACIFIC daje niespotykaną możliwość wypróbowania takich samolotów jak Mitsubishi Zero czy Lockheed P-38 Lightning. Do wyboru jest ok. 30 samolotów zarówno japońskich jak i amerykańskich. Warto jest przejrzeć je wszystkie używając opcji View Vehicles (później wiesz do czego strzelać).

Latając samolotami z czasów II wojny światowej, nie będziesz miał ułatwień takich jak radar, czy samonaprowadzające się rakiety. Każdy samolot przeciwnika musisz zestrzelić sam z działka, a nie jest to łatwe. Przeciwnik, nawet jeśli jest nowicjuszem, może łatwo dać sobie radę z kimś, kto pierwszy raz siedzi za sterami. Jeśli nigdy nie latałeś tak starymi samolotami, sięgnij do instrukcji, w której opisano podstawowe rodzaje manewrów oraz taktyk obrony i ataku. Znajdziesz tam wszystko – od sposobu obrony, a potem ataku na myśliwiec, który wsiadł ci na ogon, aż po atak torpedowy

Errata

Jako pełnokrwista brygada SS, przyznajemy się bez bicia do pewnych błędów i wypaczeń, które namąciły nieco w szeregach naszych adeptów. Chodzi o nieśmiertelny problem: na jakie komputery jest dana gra. Swoje informacje czerpiemy: 1. z obserwacji, 2. od producenta (z tzw. schedule list), 3. z pism zachodnich. Ale mimo to zdarza się, że o czymś zapomnimy, pomylimy się, albo rzeczywistość wyprzedzi SS i gra zdąży się ukazać w swojej kolejnej wersji.

Natomiast jako wyszkolona grupa do zadań specjalnych dostajemy co miesiąc porcję kilkudziesięciu nowych zadań. Dowództwo wymaga od nas wypełnienia misji i powrotu do bazy o własnych siłach, nigdy w foliowym worku. Normalne jest, że pod ostrzałem wroga, w ciemności i grzęznąc w bagnie, agent może przeoczyć jakiś szczegół lub wziąć swojego za wroga (nigdy odwrotnie).

Wtedy z pomocą przychodzą czytelnicy (co za oklepane określenie SS-fana), naprowadzając nas z poplątanej ścieżynki na jedynie słuszną drogę. Zgodnie z obietnicą, publikujemy wszystkie zgromadzone do końca maja poprawki.

Pamiętaj! Jeśli wiesz coś, o czym nie napisaliśmy, albo odkryłeś coś, czego nikt nie wie – nie wahaj się. Od tego są TIPSY i od tego jest ERRATA.

ALONE IN THE DARK

Najwięksi przenikliwcy idąc za sugestią Betuta, by stosując tricki unikać mordobicia, odkryli:

1. Aby zaspokoić potwory w jadalni, wystarczy im postawić na stole garnek z gorącą zupą.

2. Jeśli zaleje się wodą dymiącą popielniczkę, będzie można bezpiecznie zabrać zapalniczkę

COLONEL'S BEQUEST

Kilka dodatkowych wskazówek, uzupełniających opis z poprzedniego numeru:

1. Daj psu kość z lodówki, Celie naszyjnik, koniowi marchew.

2. Naoliw głowę zbroi, wyjmij z niej korbkę, dzięki której przekręcisz statuę. Nie wchodź jeszcze do dziury.

3. Weź łom z wozu (wozownia), podważ nim deskę w kościele, przeczytaj znalezioną Biblię, naoliw dzwon i zrzuć go na ziemię.

4. Zapal lampę zapałkami i wejdź do dziury w ogrodzie. Otwórz przejście kluczem znalezionym w dzwonie.

INDIANA JONES IV

Martinez ze skruchą przyznał, że trochę za szybko chciał wyskoczyć z kubraczka Indiany. Przede wszystkim zapomiał założyć arabską maskę w celu postraszenia Trottiera, oraz nie zdołał uwolnić Sophii. A wystarczy zabrać z kręgu B berło królów Atlantydy i stalowy drąg z wrót, a uparta baba tym razem posłucha cię i zaklinuje drągiem kratę.

Druga sprawa dotyczy niektórych elementów w grze, które są różne na różnych ścieżkach. I tak, Dialogi Platona oprócz skrzyni zamkniętej na wieko, mogą znajdować się też zamknięte w skrzynce lub zatopione w figurce ko-



...za do boju, PC



...z popiołu jesteś i..., PC



Rozpierducha aż miło, PC

1 6 B I T

DYNAMIX

1992

SYMULATOR

AMIGA
MACINTOSH
PC VGA, SB

OKO
UCHO
FORSA

SUPER

PACIFIC

na nieprzyjacielskie okręty i instalacje naziemne.

Słowa pilota amerykańskiego do nowych adeptów: „Wasz samolot nie wymanewruje maszyn japońskich. Jeśli przymierzycie się do walki kołowej z Zero, to jesteście zgubieni. Japońscy piloci są dobrze wyszkoleni i zorganizowani. Jeśli zapomnicie o tym w czasie walki, nie będziecie mieli okazji wrócić na kurs doszkalający".

Słowa pilota japońskiego do młodych pilotów: „Służąc Cesarzowi reprezentujecie cześć, dumę i siłę potężnego Imperium Japońskiego. Wasze umiejętności walki są nie do przewyższenia. Amerykanie będą ogłupieni i padną przed wami na kolana. Zero jest najzwrotniejszym samolotem jaki widział świat i jest was bardzo dużo. To są wasze mocne strony".

Jak widać, Japończycy nie dawali większych szans Amerykanom, a i sami Amerykanie od początku wiedzieli, że wojna z Japończykami będzie bardzo ciężka. Będziesz miał szansę przekonać się o tym na własnej skórze.

Przebieg lotu i walki powietrznej możesz zarejestrować specjalnym „video", a później przeanalizować wszystkie sytuacje, w których brałeś udział. Używając RECORDERA możesz oglądać sytuację na polu bitwy ze wszystkich stron, umieścić kamerę w dowolnym samolocie, nawet u nieprzyjaciela, lub w celu, który zaraz zostanie zniszczony.

Uważny gracz z pewnością dostrzeże mistrzostwo programistów kodujących ACES. Weźmy prosty przykład – cień, jaki rzuca lecący samolot na powierzchnię ziemi, znajduje się nie pod maszyną, ale na przedłużeniu linii słońce–samolot. Podlatując na małą odległość do innego samolotu lub do spadochroniarza widać bardzo wiele detali i doskonałe odwzorowanie prawdziwych obiektów. Nie wpływa to wcale na spowolnienie gry – animacja jest szybka i płynna. Z ciekawszych udogodnień, można wciskając FIRE #2 joysticka, rozglądać się w różnych kierunkach.

Jest też kilka drobnych potknięć, zawinionych na płaszczyźnie projektowania gry. Wynik odbywanych przez nas lotów nie ma wpływu na sytuację kampanii, jest tylko jedno kryterium: dotarcie na lotnisko i stuprocentowe wykonanie misji. Co ciekawsze, asów lotnictwa (zarówno własnego, jak i wrogiego) nie da się pozbyć – po zestrzeleniu pojawiają się oni w kolejnych misjach. Czy zawsze udaje im się wyskoczyć?

Poza tym, po zestrzeleniu stu wrogich maszyn, nie dostaje się już promocji ani następnych medali. Za skuteczne trafienie wroga, zalicza się strzał w kadłub; siekanie seriami po skrzydłach nie szkodzi przeciwnikowi, a mogłoby chociaż uszkodzić mu działka.

Gra ACES OF THE PACIFIC ma wiele cech wspólnych z RED BARONEM, wydanym również przez DYNAMIX. Podobne menu, powtarzające się opcje ogólne oraz... wysoki poziom trudności. ACES ma znacznie lepszą grafikę, ale i większe wymagania sprzętowe (386, 2 MB RAM). Kolejna gra lotnicza, ACES OVER EUROPE, używa algorytmów cieniowania Gouraud'a i pracuje w podwyższonej rozdzielczości, przez co z pewnością pobije swoje dwie poprzedniczki.

Do całości jest dostarczona instrukcja w języki polskim, ze szczegółowym rysem historycznym, opisem samolotów, instrukcjami pilotażu, opisem wnętrza samolotów (przedstawione są i opisane wszystkie wskaźniki tablicy rodzielczej). Jest tam też cała klawiszologia. W wersji na PC gra obsługuje, oprócz standardowych joysticków, również zaawansowane modele, jak THRUSTMASTER FLIGHT CONTROL SYSTEM MARK I oraz WEAPONS CONTROL SYSTEM.

Gustav



F6F Hellcat – desktop, PC



P-38 Lightning, czy pranie może być jeszcze skuteczniejsze? PC

ta. W pierwszym przypadku potrzebny jest majonez z domu Sophii, dzięki któremu przesuniesz TOTEM POLE i weźmiesz klucz z pojemnika z prochami. W drugim przypadku, dzięki gumie wejdź na górę przez zsyp, zabierz figurkę kota i roztop ją w piecu.

Podróż na Kretę, oprócz balonu, może odbyć się wielbłądami i kutrem. Ale na to już nie ma mocnych – albo się zdarzy, albo nie.

HOME ALONE

Znów cięgi dostał Betut, głównie za lenistwo i szczerość. Tymczasem sposób ukończenia gry jest prosty: zastaw co najmniej 20 pułapek, zabierz z Kevin's Room strzelbę i biegnij na strych. Stań przy oknie i czekaj do godziny 9.00. Gdy zbliżą się bandyci, wyjdź przez okno do domku na drzewie. Każdy bandyta musi wpaść w 10 pułapek, możesz im w tym pomóc strzelbą – i to już będzie koniec.

MOONSTONE

Cel: odnaleźć Księżycowy Kamień szybciej, niż trzej rywale. Kamień ukryty jest w Dolinie Bogów, do której prowadzą drzwi zamknięte czterema magicznymi kluczami. Na straży Kamienia stoi jeszcze Meduza.

Podstawowym narzędziem negocjacji jest miecz, najlepiej SWORD OF SHARPNESS, zdobyty w walce, lub kupiony w HIGH TEMPLE. W krainie są tylko dwa miasta – City of Highwood i City of Waterdeep, w których znajdują się: Sklep, Tawerna, Znachor, Świątynia oraz Sklep, Tawerna, Znachor i Tajemniczy Mythral.

Reszta w rękach strategów i spryciarzy. Pomocne będą następujące przedmioty:

GEM OF SEEING – szklana kula
RING OF PROTECTION – pierścień uodporniający
SCROLL OF AQUISITION – pozwala zdalnie obrabować przeciwnika
SCROLL OF HASTE – buty siedmiomilowe
SCROLL OF HAWK – pozwala zmienić się w jastrzębia
SCROLL OF PROTECTION – uniknięcie walki
SCROLL OF WYRM – podgląda zawartość kieszeni rywali

CO NA CO?

Amiga – ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES, DREADNOUGHTS, ECO-QUEST, HARRIER JUMP JET, HISTORY LINE, INCREDIBLE MACHINE, ISLAND OF DR. BRAIN, LEMMINGS 2: THE TRIBES, NOBUNAGA'S AMBITION, PERFECT GENERAL.

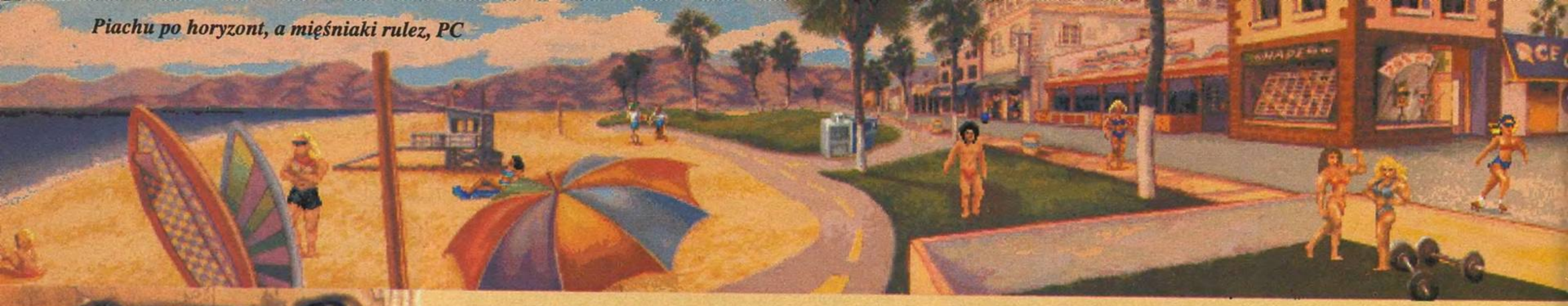
Atari ST – KENNEDY APPROACH, LETHAL WEAPON, INDIANA JONES IV – ARCADE, M1 TANK PLATOON, RISKY WOODS.

Commodore 64 – LETHAL WEAPON, MOONSTONE.

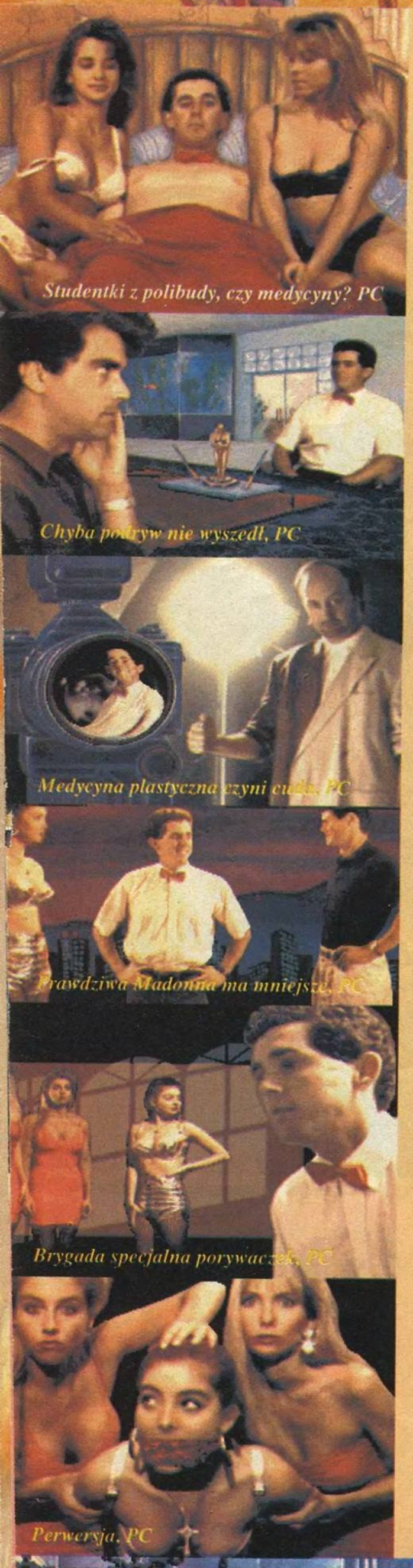
Spectrum – PREDATOR 2.

Erratowcy: Albatron, Jan Bogacki, Paweł Chmielowiec Tomasz Formanowski, Piotr Gawron, KaLin, Leszek Kupsik, Zbyszek Maciejewicz, Michał Marek, Mark&Larry, Micho, Bartosz Ostrowski, Pablo, PC&A, Tomasz Polkowski, Tomek „Rutyna" Wiercioch, Jacek Suliga, Michał Szyk, G.P.Student, Sulggard, Marcin Terka, Victoria, Wadim Wieczorek, The Worst

Piachu po horyzont, a mięśniaki rulez, PC



LESTER MA
LOST IN



Studentki z polibudy, czy medycyny? PC

Chyba podryw nie wyszedł, PC

Medycyna plastyczna czyni cuda, PC

Prawdziwa Madonna ma mniejsze, PC

Brygada specjalna porywaczek, PC

Perwersja, PC

Lester Manley jest gościem takim jak wszyscy. Ma oczy przekrwione od ciągłego wpatrywania się w monitor, skrzywienie kręgosłupa, płaskostopie, szkaradny uśmiech i pryszcze na twarzy. Właśnie oderwał się od elektronicznego pasożyta, by pomóc przyjacielowi. Helmut to fajny kumpel, taki zwykły facet. Ma 10 centymetrów wzrostu w kapeluszu, dziewczyny lecą na niego jak pszczoły do miodu i właśnie znalazł sie w niemałych opałach. Po Los Angeles grasuje porywacz, który uprowadza co bardziej znane gwiazdy wielkiego ekranu. Helmut ma pietra, bo domyśla się, że zbrodniarzem jest...

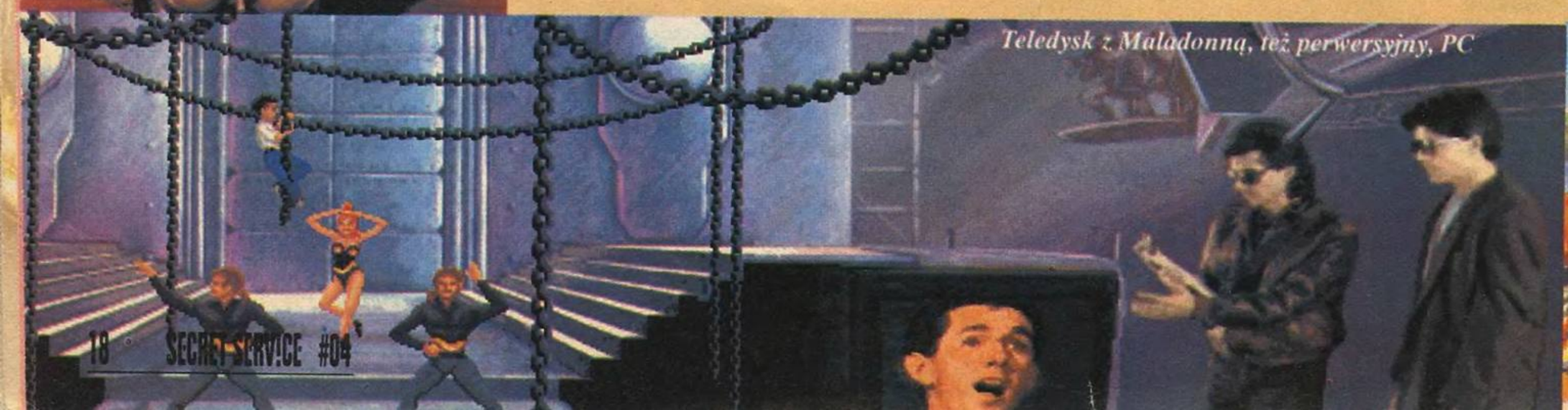
W tym momencie połączenie telefoniczne zostaje przerwane. Les dowiaduje się z prasy porannej, że Helmut Bean i jego cizia LaFonda Turner zniknęli w tajemniczych okolicznościach. Niewiele się zastanawiając, nasz bohater pakuje manatki, czyli mapę Los Angeles – sztuk jeden oraz nieodłączną kartę kredytową i wyrusza na poszukiwania.

Poszukiwania dobrze jest zacząć na wybrzeżu, tam, gdzie Helmut uprawiał kulturystykę. Spotkasz tu dwie napakowane panienki. Niestety, nie zechcą rozmawiać z takim flaczkiem jak ty, więc będziesz musiał zawrzeć najpierw jakąś znajomość. Przejdź się na plażę, po drodze zerkając na nagłówek gazety w automacie. No proszę, za parę minut będzie unikalne, pełne zaćmienie słońca! Musisz to wykorzystać do swych niecnych celów. Zagadaj ratownika i wciśnij mu parę kitów o tym, jak to babki lecą na facetów z komputerem, jak można się świetnie opalić w ultrafiolecie monitora, itd. Gdy wyłączą słońce, zwiń kolesiowi bandanę, potem dalej go urabiaj. Lance będzie taki zadowolony, że na odchodnym powie ci, jak podejść napakowane dziewuszki. Wróć do Cindy i Mindy. Wygarnij barytonem, że jesteś kumplem ratola. Przyjaciel naszego przyjaciela jest naszym przyjacielem, więc dowiesz się wszystkiego, co wiedzą. Mimochodem zapytaj, co o wydarzeniach wie policja, wskażą ci gliniarza o dźwięcznym imieniu Rock.

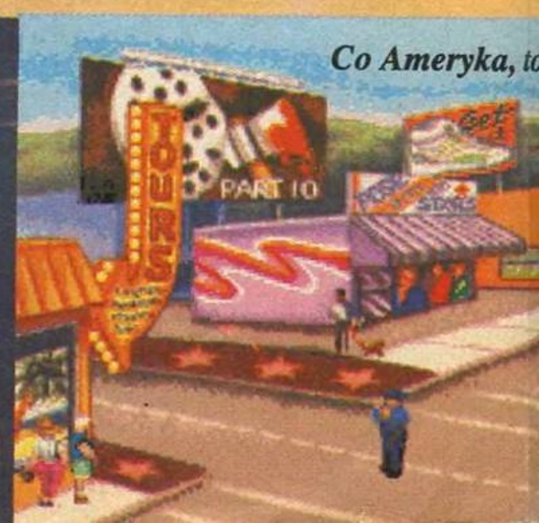
Zmieniamy lokal, udaj się na główną aleję. Znajdź policaja i zwróć się do niego po imieniu. Dopiero wtedy wyduka, że sprawa jest tuszowana przez samą górę, ale wszytkie dane powinny być w bazie danych policji Los Angeles. Rozwiń język przy starszej parze. Są najprawdziwszymi snobami, kiedy powiesz, że jesteś znajomym Helmuta, będą błagać o autograf. W zamian podarują Ci kolejną mapę, niestety taką samą jak ta, którą już masz.

Znajdź twardziela, który czeka na telefon na rogu. To aktualnie bezrobotny hacker, nie ma ochoty gadać z takim leszczem jak ty. Wejdź więc do hotelu i spytaj właściciela o tego typa na ulicy. Podobno rodzice hippisi nazwali go Dzieckiem Pokoju. Wróć do Blade'a. Gdy zawołasz go prawdziwym imieniem, od razu zmięknie. Zapytaj o prawa rządzące ulicą. Powie ci, że banda przed lombardem to grupa bogatych smarkaczy, których przepędził z innego miejsca. Skoro on potrafił, to i ty możesz spróbować. Podejdź do gangu Boyz, wyciągajac czerwoną bandanę. Pomyślą, że to trofeum zerwane z martwego ciała szefa innego gangu. Bez problemu wpuszczą cię do środka.

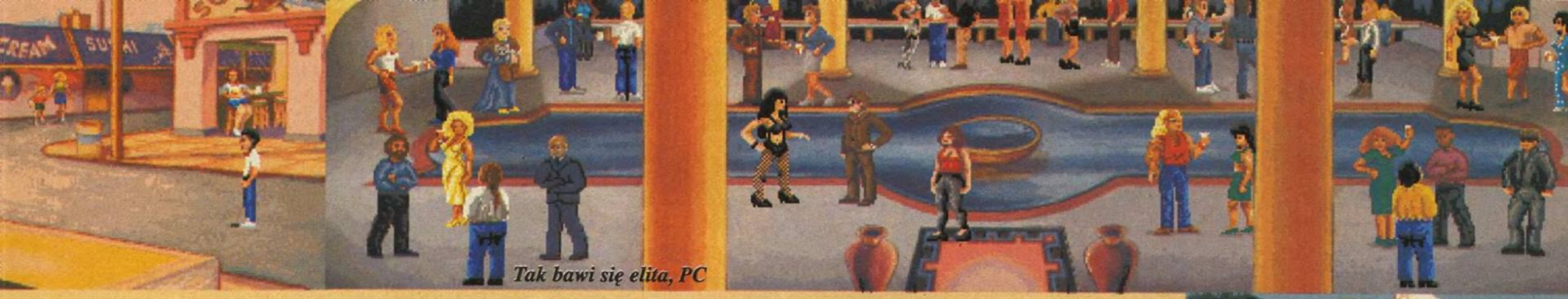
W lombardzie jest gość, który z niepokojem rozgląda się na wszystkie strony, jakby ktoś wiercił mu patykiem w uchu. Zauważ jeszcze ciepłego laptopa na górnej szafce. Prywaciarz zażąda za niego astronomiczną cenę. Trzeba będzie zadziałać na najniższe instynkty. Wróć do hotelu i spytaj szefa o bilet na kontuarze. Da ci go, jeśli weźmiesz do wywołania zapomniane zdjęcia zrobione w apartamencie nowożeńców. Śliniący się grubas liczy, że na kliszy znajdzie parę soczystych scen. Jak dają, to bierz. Następnie idź do ekologicznej dziewczyny o dużych niebieskich oczach i poproś o zdjęcie z gwiazdą, najlepiej LaFondą. Okaże się, że nie ma filmu, więc będziesz musiał dać własny. Ze zdjęciem wróć do Louiego i wymień je na komputer. Ma wspaniały procesor, wbudowany modem, kolorowy wyświetlacz, nie ma tylko dyskietki z DOS'em, słowem złom. Potrzebujesz teraz dowiedzieć sie, jak w przybliżeniu brzmi hasło do danych policyjnych. Idź do ulicznego handlarza. Interesy nie idą za dobrze, a gość nie zna miasta na tyle, żeby znaleźć lepsze miejsce. Zrób dobry interes i wymień mapę na telefon komórkowy. Dryndarę daj Bladowi i poproś o pomoc. Eks-hacker zadzwoni do swoich znajomych w firmie Accolade, prosząc o podpowiedź. Niestety, urzędas



Teledysk z Maladonną, też perwersyjny, PC



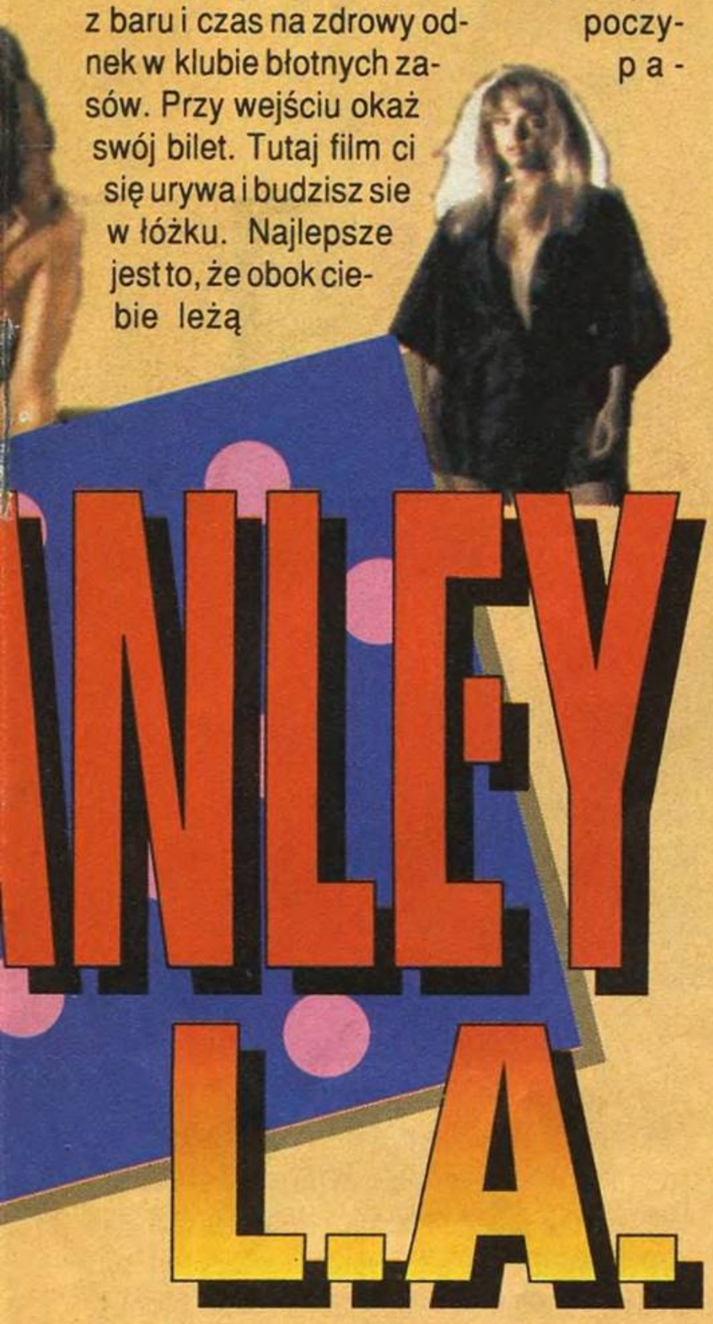
Co Ameryka, to



Tak bawi się elita, PC

połapie się, że jest robiony w balona i usłyszysz tylko, że hasło jest na 'L'.

Dosyć tej cholernej roboty. Szybki spad z baru i czas na zdrowy odpoczynek w klubie błotnych zasów. Przy wejściu okaż swój bilet. Tutaj film ci się urywa i budzisz sie w łóżku. Najlepsze jest to, że obok ciebie leżą



LEISURE SUIT LARRY L.A.

dwa luksusowe kobiece ciała. Powoli zaczynasz sobie przypominać ekscesy minionej nocy. Okazuje się, że dziewczyny są studentkami polibudy(!?!).

Mimo, że wolałbyś teraz zrobić coś innego, poproś o dyskietkę z DOS-em. Zabootuj komputer i zabierz się do włamywania w akta policyjne. Wiesz już, że hasło jest na L, więc logiczne jest, że z morza wyrazów rozpoczynających się na L wybierzesz ELVIS. To, co przeczytasz, słabszemu moralnie facetowi dałoby lata dostatku z szantażu, ale przecież Ty jesteś Lesterem Manleyem, superherosem wszechczasów.

Przejdź się na Rodeo Drive. Przestrasz ptaszka pod drzewem. W locie wyrzuci balast i obfajda fabrycznie nowy samochód Ferrari Testarossa. Nareszcie przyda nam się ta karta kredytowa, zdrap nią trochę ptasiego łajna. Dopiero z tym bezcennym rekwizytem udaj się do Paramount Studios. Przy bramie wejściowej waruje dziadek. Zagroź, że zwołasz prasę i wszystkim zrobisz kuku, to cię wpuści. Wejdź do jednego z hangarów po prawej. Użyj kleiste już łajno, by zatkać dziurę w łódce. Jesteś na planie filmowym. Otwierając drzwi przerwiesz filmowaną sekwencję. Za karę Jason przepołowi cię swoją siekierką. Czego to mogą dokonać współczesne efekty specjalne!

Możesz wyjść ukrytymi drzwiami, przez które wyglądał reżyser. Nie zapomnij tylko wziąć ze sobą siekiery.

No, i znowu wszedłeś nieproszony! Tym razem na najnowszy, podniecający teledysk Maladonny. Przelatując na łańcuchu przed kamerami wywołasz furorę i z dnia na dzień staniesz się sławny.

Teraz musisz uciąć pogawędkę z szefem filmowego businessu... Spielbergiem?, Goldbergiem? Nie! Z Abem Goldsteinem. Nie obejdzie sie bez pomocy agenta. Ten zażąda portfolio. Fotograf w trosce o obiektyw dyskretnie prosi cię, żebyś poddał się operacji plastycznej. Odwiedź chirurga i wybierz program ekonomiczny, na nic innego cię poza tym nie stać. Dostaniesz plastykowy nos a'la Pinokio, w sam raz na miarę twojej urody. Ze zdjęciami w ręku jesteś prawie gotowy spotkać sie z Abem. Musisz jeszcze zmienić ubranie, najlepiej w butiku. Porozglądaj się dokoła i schowaj się za wieszakiem z ubraniami.

Wtedy wejdzie do sklepu seksowna Maladonna. Podsłuchasz wiele ciekawych rzeczy, w tym informację o mającym się odbyć szykownym przyjęciu.

Na party zjawiają się wszystkie co bardziej znane osobistości. Podejdź do swoich znajomych. Maladonna i Goldstein zaczną obrzucać się nawzajem mięsem. Będąc tym bystrym gościem, jakim niewątpliwie jesteś, zauważasz, jak dziewczyny od Goldsteina rozmawiają z Maladonną. Teraz wszystko jest jasne – ten babsztyl z pewnością spiskuje.

Trop prowadzi do muzeum figur woskowych. Siekierą wyrąb sobie drogę do środka. W kącie widzisz figury gwiazd ekranu. Teraz masz okazję bezkarnie obłapiać LaFondę, choć po tej przyjemności zostanie ci trochę wosku na palcach. Zabierz pochodnię (jak takie coś znalazło się tutaj?!). Przy jej świetle przyjrzyj się figurynce Helmuta. Biedak został żywcem zalany woskiem. Nagle niezauważenie atakują cię dziewczyny-upiory. Lądujesz na łożu śmierci. Tu dowiesz sie o straszliwej tajemnicy poszukiwanego porywacza. W kolejnych odsłonach widzisz Aba Goldsteina, agenta Toniego Leoniego, doktora Nicka a na końcu ohydną twarz Mad Wax'a!

Potem czekają cię już tylko długie lata na wystawie muzealnej, chyba że ktoś cię uratuje.

Pochodnia roztapia wosk. Helmut jednym wdechem powietrza do klaty uwalnia się. Zabierz pochodnię i nadtop nią łapska Conana. Mieczem odetnij przepaskę biodrową Tarzana oraz zdrap ze swojego postumentu trochę wosku. Ze stearyny zrób kubek, w który nalej kwas skapujący z łba Napoleona. Teraz mieczem podważ wieko sarkofagu. Z gaci Tarzana zrób spadochron. Gdy zlecisz na dół, przeżryj stalowe pęta, ale kwas! Mad Wax capnie Helmuta, a Lester stanie oko w oko z wampirzycami. Nic ich nie rusza, ani podręczny krucyfix, podróżny czosnek, dopiero przerażająca karta kredytowa mrozi krew w żyłach.

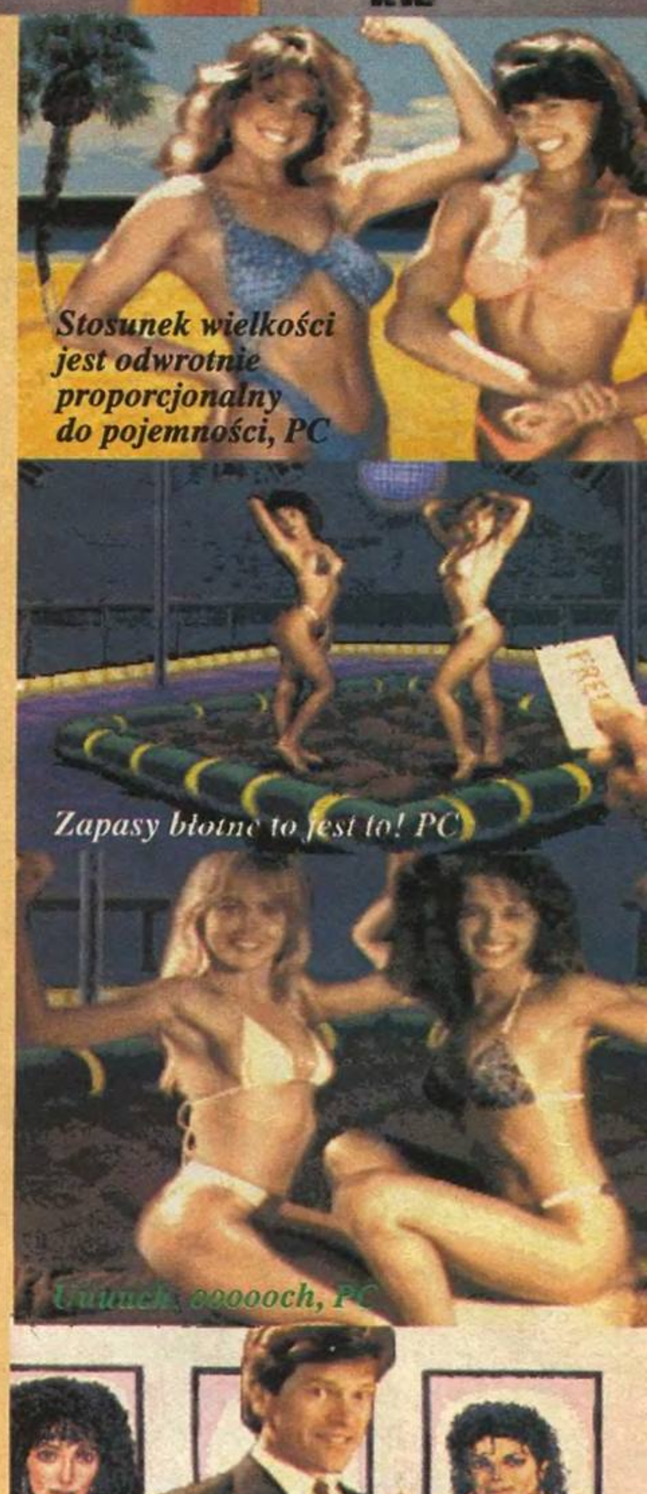
Pędź do dzwonnicy. Wejdź przez zapadnię. Mad Waxa nie da się zagadać. Spróbuj pociągnąć za linę. Helmut załapie o co chodzi i ugryzie czupiradło w paluch swoją diamentową emalią. Włóż kawałki wosku do uszu. Helmut pociągnie za linkę, zostawiając rozkojarzonego Waxa na pastwę rozszalałych harmonicznych. Podejdź do pistoletu. Poczekaj, aż Helmut ustawi się pod butem straszydła. Mając taką dźwignię, humanitarnie spychasz Mad Waxa za barierkę. To już naprawdę koniec.

Przybij piątkę Helmutowi, uważaj, żeby nie zrobić z niego mokrej plamy...

User Jama

16 BIT
ACCOLADE
1992
PRZYGODOWA
AMIGA
PC VGA, SB
OKO
UCHO
SUPER

Martinez: facet głupszy od Larry'ego, brzydszy od Draculi, ale gra warta grzechu.
Pegaz: mniejsza o grę, ale te digitalizowane wstawki...



Stosunek wielkości jest odwrotnie proporcjonalny do pojemności, PC

Zapasy błotne to jest to! PC

Uuuuch, eoooooch, PC

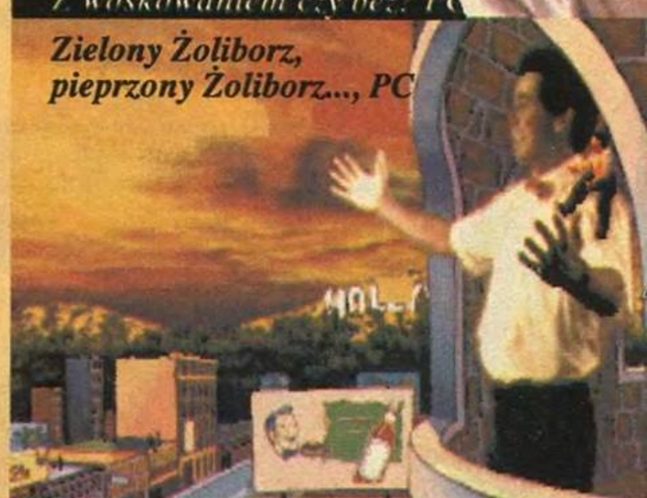


Oto moje produkty, PC

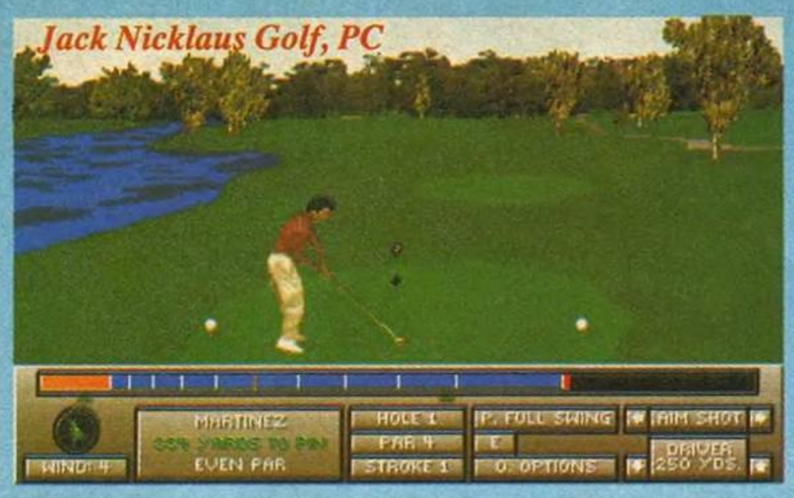


Z woskowaniem czy bez? PC

Zielony Żoliborz, pieprzony Żoliborz..., PC



To Ameryka, panowie, PC



GOLF w weekend

Golf, to gra wymyślona przez geniusza. Niech ignoranci nie kręcą głowami, ponieważ golf jest definitywnie grą dla znawców, a szczególnie ten prawdziwy – nie komputerowy. Nieznajomość ideologii walenia kijem w kulkę może odebrać całą przyjemność golfa. Niech więc wypowie się fachowiec.

Teorii na temat powstania gry w golfa jest wiele, a najdziwniejsza z nich to hipoteza J.R.R. Tolkiena. Głosi ona, że ponoć podczas bitwy na Zielonych Polach, wódz hobbitów – Bullroaer, ściął głowę przywódcy goblinów – Golfimbulowi, z taką siłą, że przeleciała ona sto łokci w powietrzu i zaryła się w króliczej jamie. Bitwę wygrali hobbici, a przy okazji wynaleziono grę w golfa. Natomiast tak zupełnie poważnie, to uznano, że St. Andrews w Szkocji (bo tam jest ojczyzna golfa) jest najstarszym na świecie polem golfowym. Mówi się, że piętnastowieczni żeglarze, idący dwumilową drogą do miasta, uderzali piłkę kawałkiem drewna. Ten, który dotarł do miasta osiągając najmniejszą liczbę uderzeń, ogłaszany był zwycięzcą. Oficjalny klub (Royal and Ancient Golf Club) powstał tam w 1754 r.

Każdy, kto zetknął się z grami golfowymi wie, że pole do gry jest podzielone na osiemnaście dołków (tu uwaga: mianem dołka określa się nie dołek właściwy, a odcinek pola golfowego, który do niego prowadzi), a długość każdego z nich waha się w granicach od 130 do 550 jardów (1 jard ~ 1 metr). Zdarzają się też pola dziewięciodołkowe, ale te są raczej wyłącznie przeznaczone do gry „wypoczynkowej" (tzn. nigdy nie rozgrywa się na nich zawodów).

KIJE

Do wyboru ma się w torbie (oczywiście noszonej przez caddiego, albo ciągniętej na specjalnym wózku) piętnaście różnych kijów, które generalnie różnią się zasięgiem i wysokością toru lotu piłki. Kije są numerowane (im wyższy numer, tym mniejszy zasięg i wyższy lot piłki).

WOODS

Nazwa pochodzi od tego, że do niedawna głowice tych kijów robione były z drewna. Kije te są używane do dalekich uderzeń z FAIRWAY'u (patrz niżej). Szczególnym przypadkiem jest DRIVER (1–WOOD), który daje się użyć jedynie przy pierwszym wybiciu z TEE (TEE to mały, drewniany kołeczek, który wbija się w ziemię i na którym stawia się piłkę na początku każdego dołka). Numery WOOD'ów sięgają od 1 (DRIVER) do 5, a ewenementami są kije takie, jak 6–WOOD, czy 7–WOOD.

Piłkę uderzoną WOOD'em charakteryzuje niski tor lotu i mała rotacja wsteczna, przez co kij taki nadaje się do uderzeń na dystans, nie wymagających dużej precyzji. Warto dodać, że w dzisiejszych czasach głowice WOOD'ów są zazwyczaj robione ze stali lub aluminium, rzadziej z kompozytów. Wielu profesjonalistów woli jednak nadal tradycyjne wyczucie uderzenia, jakie daje drewno.

IRONS

IRONS, to kije których głowice są kute lub odlewane ze stali. W przeciwieństwie do okrągłych, dużych głowic WOOD'ów, IRONS mają głowice cienkie i mniej wyprofilowane w tylnej części. Piłka uderzona IRON'em szybciej rotuje, a więc leci krócej i szybciej staje w miejscu. Dlatego IRONS są kijami do precyzyjnych uderzeń. Numeracja ma zakres od 3 do 9, choć nierzadko da się spotkać 1–IRON, czy też 2–IRON, które jednak są z reguły zbyt trudne w użyciu dla amatorów.

IRON'em można bezpiecznie uderzyć z każdego miejsca, nawet z piasku (oczywiście, jeśli piłka nie jest zagrzebana, a leży na wierzchu). IRON'y są bezpieczniejsze na wietrze, gdyż efekt żyroskopowy obracającej się piłki ułatwia jej utrzymanie się na właściwym torze.

WEDGES and PUTTER

Właściwie WEDGES zaliczają się do IRON'ów. Do tej grupy należą PITCHING WEDGE i SAND WEDGE, czasami spotkać też można CHIPPING WEDGE. PW służy do wykonania uderzenia na GREEN z odległości do 100 jardów. Piłka leci bardzo wysoko, a po spadnięciu zatrzymuje się prawie w miejscu (z powodu rotacji). SW jest czasami używany przemiennie z PW, natomiast głównie służy do wybijania piłek brzydko zagrzebanych w piach. CHIPPING WEDGE to broń specjalistyczna, służąca do wbicia piłeczki na GREEN z bardzo małej odległości (do 10–15 jardów). Natomiast PUTTER jest kijem do zabawy na GREEN'ie. Powierzchnia uderzająca piłkę jest ustawiona pionowo, a więc piłka toczy się po wystrzyżonej trawie.

TRAWA

Pole golfowe to trawa, trawa i jeszcze raz trawa. Ale wbrew pozorom, ta trawa bywa mocno zróżnicowana zarówno pod względem wysokości, jak i znaczenia.

TEEING AREA

Teren, gdzie wbija się TEE, kładzie piłkę i z którego zaczyna się grę. Jest to zazwyczaj mocno wystrzyżona trawa, wdeptana w ziemię.

FAIRWAY

Tam powinna lądować piłka, zanim dotrzemy do GREEN'u. Trawa krótka na tyle, żeby dało się z niej uderzać WOOD'ami.

ROUGH

Tam nie powinna wpadać piłka, ale jeśli trafimy tu, zamiast na FAIRWAY, to jeszcze nic straconego. Można stąd uderzać IRON'em, ale wyższa trawa uniemożliwia uderzenie WOOD'em.

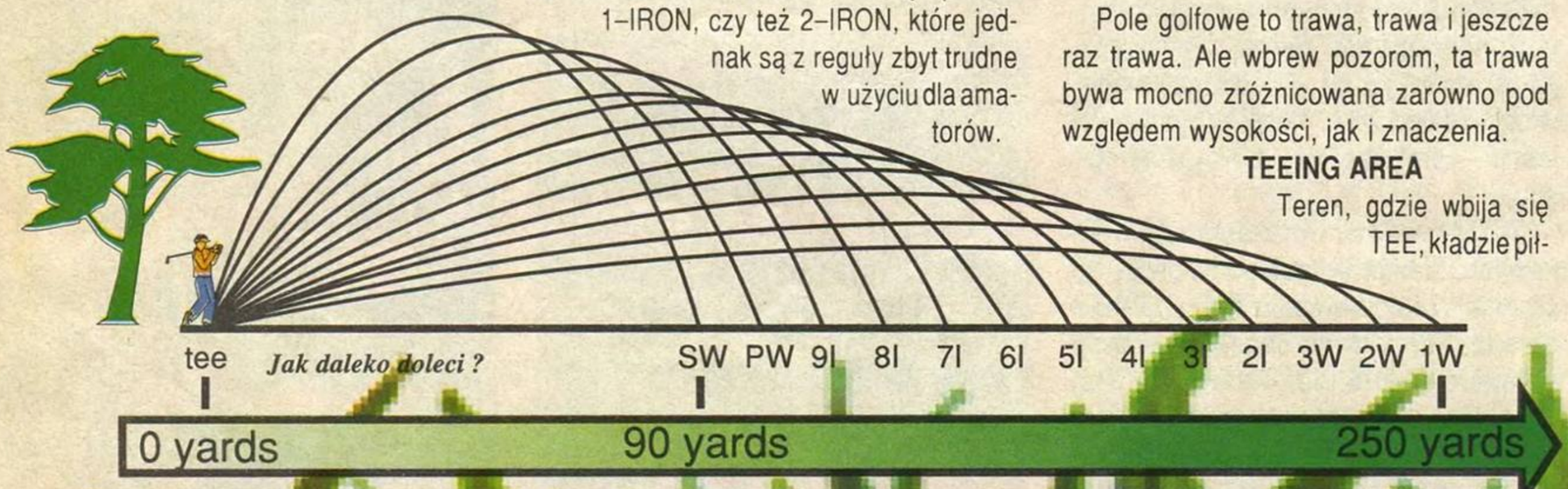
HEAVY ROUGH (i SAND BUNKER)

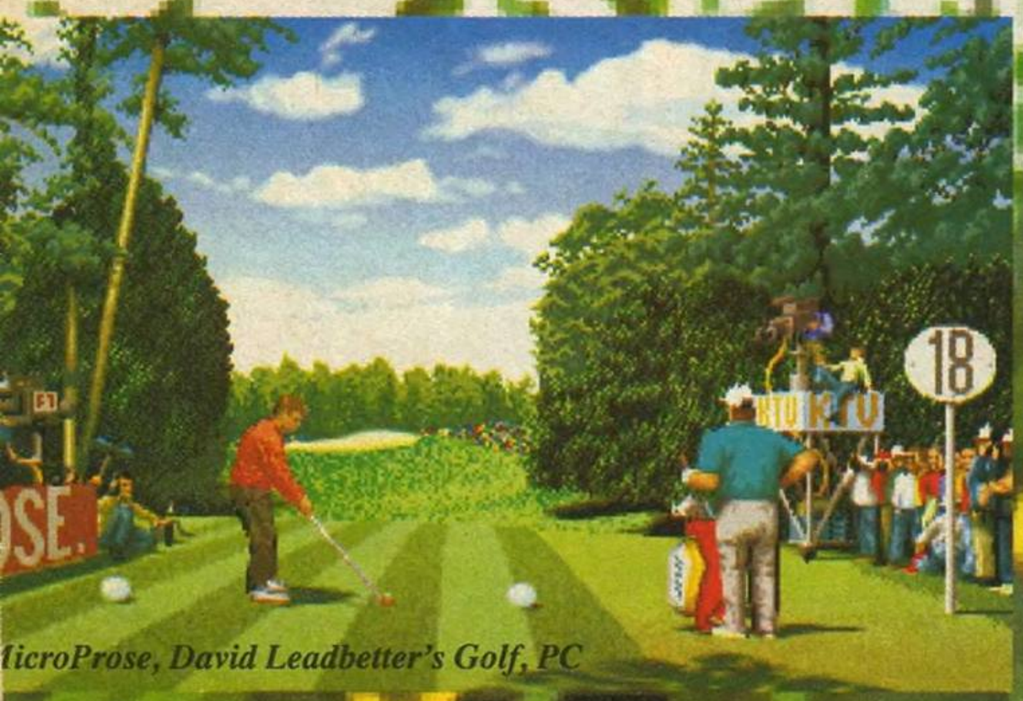
To już gorzej. Trawa jest bardzo wysoka (miejscami do kolan). Jeśli chcesz skończyć ten dołek w naszym stuleciu, to użyj PITCHING WEDGE. Z piasku zazwyczaj trzeba uderzać SAND WEDGE, ale jeśli piłka leży na powierzchni piasku, to ryzykanci nawet próbują uderzenia WOOD'em.

OUT OF BOUNDS (i WATER)

Jeśli piłka wypadnie ci poza teren, musisz dodać sobie jeden do wyniku, a następnie powtórzyć uderzenie lub cofnąć się po linii strzału. To samo zresztą dzieje się wtedy, kiedy piłka wpadnie do wody.

Nikt, kto grywa w symulatory golfowe nie mógł przeżyć pełnej przyjemności czterogodzinnego spaceru po trawie, prawdziwego śpiewu ptaków na pobliskich drzewach, a także ciężaru kilkunastokilogramowej torby. Nikt z graczy komputerowych nie zna uczucia po idealnym uderzeniu piłki. Dlatego program nigdy nie zastąpi rzeczywistej gry – symulacje uczą natomiast techniki i strategii myślenia na polu golfowym





MicroProse, David Leadbetter's Golf, PC



bez konieczności ruszania się z domu. Powstała już niejedna gra, dzięki której możemy potoczyć piłkę po murawie wprost do upragnionego dołka. Postaram się tu przedstawić najbardziej klasyczne z gier golfowych, z braku miejsca pomijając te mniej ciekawe.

PGA TOUR GOLF

Na początek jedna ze starszych gier, na której wychowało się całe pokolenie. Wypuszczona przez firmę ELECTRONIC ARTS to, jak sama nazwa wskazuje, gra, w której chodzi o zwycięstwo w poważnej golfowej imprezie. Bowiem PGA TOUR (PGA – Professional Golfers' Association) to seria zawodów, trwająca przez cały rok, do której dopuszcza się jedynie zawodowców (o tym, kto jest zawodowcem, a kto nim nie jest, decyduje dosyć skomplikowany system punktacji z wykorzystaniem stopnia zaawansowania – HANDICAP). W tej grze zaskakuje też liczba pól golfowych do wyboru – stukać w piłkę można w aż czterech spośród najlepszych klubów golfowych w USA. Niestety – to, co gra zyskuje w opcjach, odbiera grafika. Grę rozgrywa się na płaskim terenie, a GREEN'y przedstawione są za pomocą siatki. Nie odbiera to jednak przyjemności grania – szczególnie w zawodach, gdzie musimy uplasować się na pierwszym miejscu spośród kilkudziesięciu zawodników. Do miłych funkcji należy też możliwość zapisania stanu gry w dowolnym momencie – bardzo ważne, jeśli prowadzisz paroma punktami a musisz trafić pomiędzy piach, wodę i drzewa. Kontrola jest prosta zarówno myszą, jak i z klawiatury. Gra jest bardzo szybka, a więc rysowanie ekranów nie psuje zabawy. Warto też wspomnieć, że istnieje odnowiona wersja tego klasyka, PGA TOUR GOLF 2 – pod WINDOWS. O ile gra ta nie jest zbyt fascynująca pod względem grafiki czy dźwięku, to na pewno warta jest uwagi.

Spectrum, Commodore, Amiga, PC

JACK NICKLAUS

Oto gra dla znawców, wyprodukowana przez doskonale znaną firmą ACCOLADE i firmowana nazwiskiem jednego z najlepszych golfiarzy świata – Jacka Nicklausa (stąd nazwa). Złoty Miś (GOLDEN BEAR to jego przydomek) od wielu lat, poza uczestniczeniem w zawodach, zajmuje się także projektowaniem pól do gry. Stąd gra ta ma coś specjalnego: program do tworzenia własnych terenów! Dzięki temu można wytyczyć osiemnaście dołków, pomalować je różnymi rodzajami trawy, piachem i wodą, a potem rozmieścić obiekty. Można też stworzyć własny zestaw rzeczy, które rozrzucimy po terenie, a także namalować własne tło. Tutaj jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia. Wyobraźmy sobie na przykład pole golfowe na Marsie, z czerwonymi pagórkami i zielonymi ludzikami.

Na świeżo stworzonym polu (UWAGA: oszczędzać trawę) oczywiście można zagrać. Dla niecierpliwych do gry (która stanowi oddzielny program) dołączone są dwa pola projektowane przez samego Misia. Grę zaczynamy, wpisując się do klubu. Można wybrać kilka poziomów trudności, a także jedną z czterech digitalizowanych sylwetek graczy (nie zapomniano nawet o przedstawicielce płci pięknej). Grafika jest bardzo ładna, z pełnym odwzorowaniem wysokości terenu, gra jest jednak dość wolna. O ile granie nie nudzi się na komputerze 486/DX, to oczekiwanie na następny ekran na przykład na AT staje się wprost uciążliwe.

Warto poświęcić rochę czasu na poznanie instrukcji obsługi – jest w niej zawarta ogromna ilość informacji, które przydają się podczas gry.

Amiga, PC

LINKS i MICROSOFT GOLF

Gry LINKS, LINKS 386 PRO i MICROSOFT GOLF można omówić razem, ponieważ w głównych zarysach są identyczne. Wszystkie cechują się dobrą, choć trochę powolną grafiką, prostym interfejsem użytkownika i dużą liczbą dodatkowych dyskietek z nowymi terenami golfowymi, które na dodatek pasują do każdej z gier. Fajna jest możliwość samodzielnego ustawienia piłki, postawy gracza, kierunku zamachu i kąta uderzenia kijem, choć to raczej zabawa dla osób znających trochę golfowej teorii. Wspaniały jest też dźwięk systemu RealSound. Instrukcje natomiast ustępują znacznie Nicklausowskim.

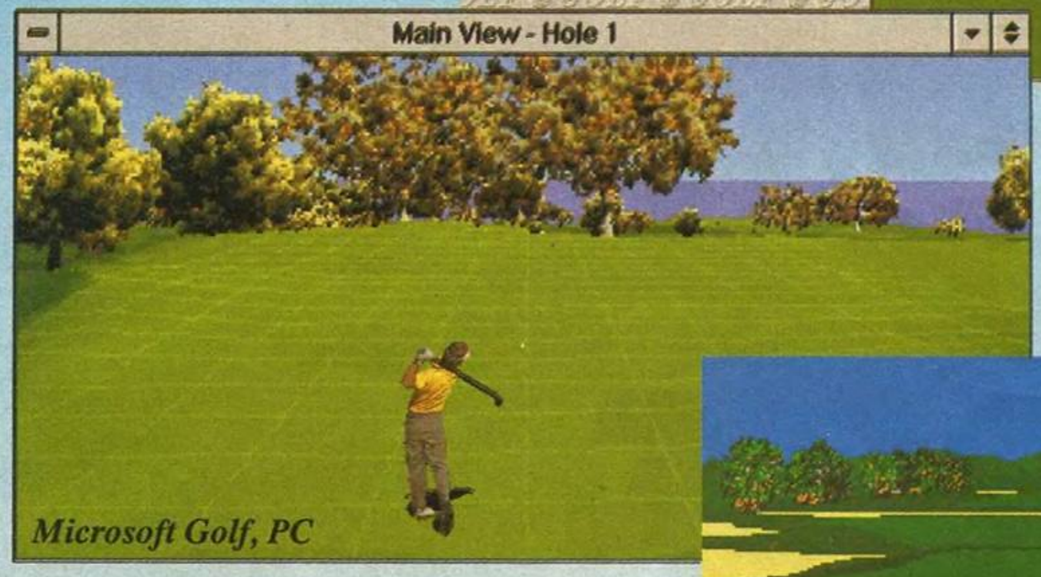
Inną wspólną wadą jest powierzchowność i zbyt duża szybkość w prześlizgiwaniu się po kolejnych zagadnieniach.

LINKS był pierwszą grą golfową wykorzystującą VGA i 256 kolorów. Ma swoje wady, jest np. bardzo wolny.

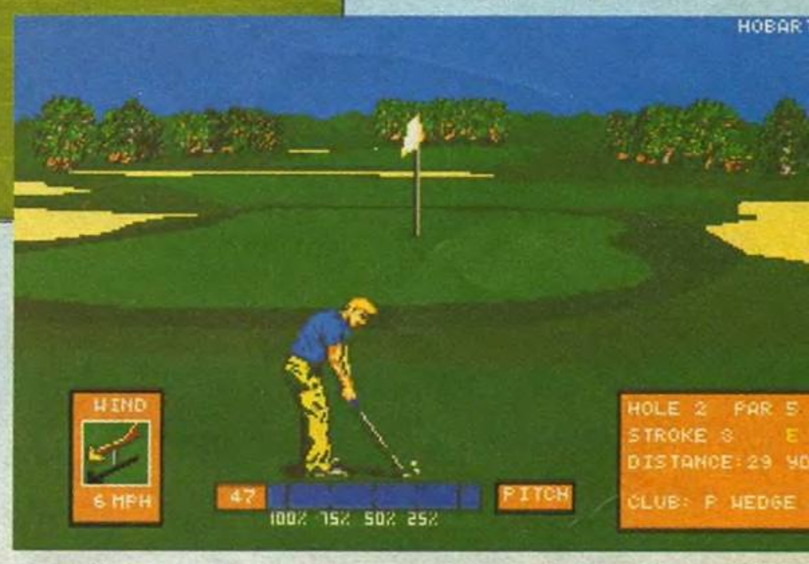


Microsoft Golf, nowa jakość wśród gier Windowsowych, PC

PGA Golf, Amiga



Microsoft Golf, PC



Ale wiele nie ustępuje późniejszemu programowi – JACK NICKLAUS... Posiada wszystkie jej atuty, które czynią tę grę mocnym konkurentem pośród nowszych gier.

LINKS 386 PRO, to jej wersja na szybsze komputery – a więc też dość wolna. Daje możliwość wykorzystania grafiki SVGA, co umożliwia oglądanie pojedynczego obrazu w wysokiej rozdzielczości, lub też kilku okienek z kilkoma informacjami naraz. Należy przyznać, że grafika jest nie tyle dobra, co wręcz oszołamiająca. Pod względem grafiki i detali LINKS 386 PRO jest definitywnie naj, naj, naj.

Ostatnim i najnowszym dodatkiem do serii LINKS (nota bene GOLF LINKS = GOLF COURSE, czyli pole golfowe) jest **MICROSOFT GOLF** pod WINDOWS – firmowana przez MICROSOFT opracowana tak, jak pozostałe, przez ACCESS SOFTWARE. Z założenia umożliwia ona oglądanie gry w oknach. Jest jednak dość wolna, nawet na komputerze 486 z akceleratorem graficznym. Teoretycznie działa przy 2 MB RAM, ale i przy 4 MB potrafi korzystać z twardego dysku w nieprzyjemnych momentach (np. w czasie uderzania piłki). Nie trzeba chyba mówić, że granie najlepiej wygląda w rozdzielczości 1024x768 w 256 kolorach. Dla posiadaczy kart pracujących w trybie HI-COLOR drobna uwaga: gra gryzie się trochę z niektórymi driverami, zostawiając śmiecie, co jednak nie psuje gry. MS–GOLFA mógłbym spokojnie określić jako Windowsową grę wszechczasów.

PC

Tomasz Rogowski członek Westfold Golf Club, najstarszego klubu golfowego w Norwegii

Gry udostępnili: IPS Computer Group, Microsoft, Access Software i Autor.





Miasto Facetów, PC

REX to atak znanej MICROPROSE na silnie obsadzone przez SIERRĘ pole gier przygodowych. Podstawowa zaleta to niesłychana świeżość, z jaką projektanci podeszli do tematu. Zarówno system menu, jak i sterowanie i wydawanie komend są przemyślane i zrealizowane w przystępny sposób.



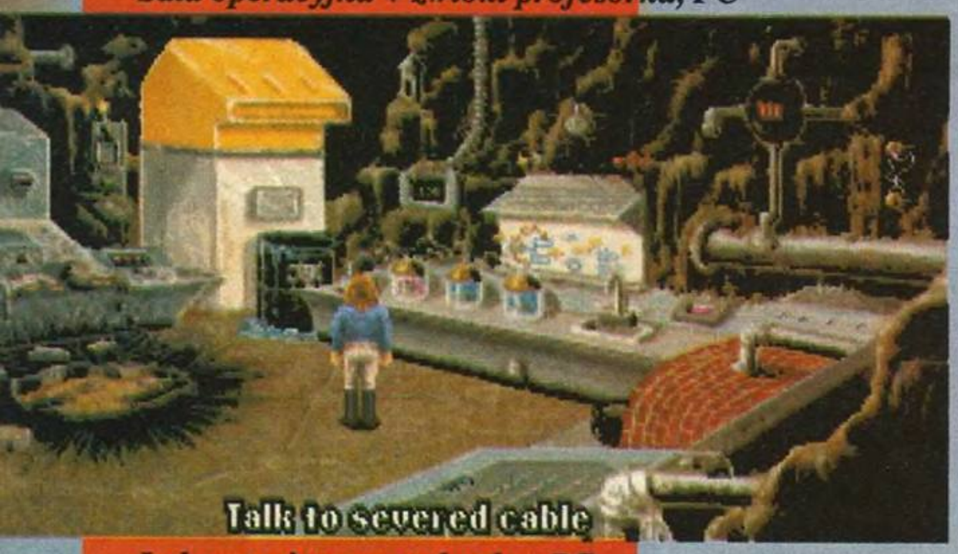
Gdzie z łapami!!! do tak nowoczesnego statku! PC



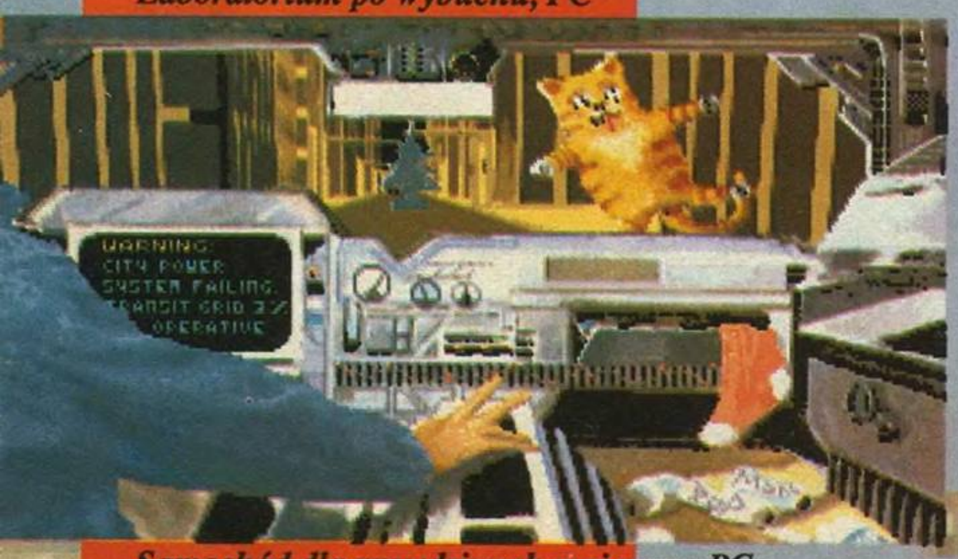
Chatka Wiedźmy – H.G.W. po co, PC



Sala operacyjna + zwłoki profesorka, PC



Laboratorium po wybuchu, PC



Samochód dla prawdziwych mężczyzn, PC

Tylko (aż?) dziesięć komend, animowana zawartość kieszeni, zbliżenia na podnoszone przedmioty – zarówno graficznie, jak i animacyjnie, gra jest na wysokim poziomie. Uaktywniony przedmiot z kieszeni ładnie sobie wiruje, obok pojawiają się dodatkowe opcje użycia go. Często tylko dla śmiechu, choć w paru miejscach będzie to niezbędne.

REX stawia przed graczem zadanie, w które wprowadza długie i efektowne intro. Gra na pewno jest ambitna i trudna, ale nie nużąca! Spece z MICROPROSE musieli być w podejrzanie dobrych humorach, bo tak celnych i tak mocnych tekstów, jakie padają w REX-ie, nie słyszałem dawno.

Jak w każdej szanującej się przygodówce, mamy kilka możliwości na rozwiązanie niektórych problemów – np. sejf, który można otworzyć albo po znalezieniu kartki z szyfrem – w sklepie, albo po prostu przepalić laserem. REX daje też coś więcej – można ustawić jeden z trzech poziomów trudności, na którym będziemy grać. Ma to wpływ na niektóre zagadki i obecność niektórych przedmiotów, np. na najłatwiejszym nie spotkamy psa przy warsztacie, a Herman zadowoli się dwiema bateryjkami zamiast czterech.

REX NEBULAR przedstawia prawdopodobnie wizję Ziemi w przyszłości – po Wielkiej Wojnie Płci, w której kobiety wyrżnęły wszystkich mężczyzn. Mimo, że dysponują one tytułowym GENDER BENDER do zamiany płci, to ich psychika nie znosi bycia facetem. Dlatego łapią wszelkie stworzenia, by próbować się z ich pomocą rozmnażać, i gdyby nie Sauropod, Rex Nebular stałby się pewnikiem ich buhajem zarodowym.

Mamy też miasto mężczyzn – opustoszałe (jeśli nie liczyć pedałowatego Hermana), w którym znajduje się masa automatycznych zabezpieczeń przed kobietami. Gatunek rozumny żyje w każdym razie w betonowym zamknięciu, zaś powierzchnię planety zamieszkują tubylcze samice, które mają ten sam problem, co ich koleżanki z podziemia.

Gra napisana jest z tak niesamowitą swobodą i z tak wielkim oddechem, że aż przyjemnie się w niej zapomnieć. Na początku trochę straszy niesłychana mnogość przedmiotów w każdym pomieszczeniu, ale szybko okazuje się, które można brać i które używać.

Martinez

Waza. Po co komu waza? Chyba, że cenna, ale ile w końcu można wziąć za starą skorupę? Mam koordynaty, atmosfera planety jest znośna, więc zlecenie powinno pójść gładko. Siedemdziesiąt pięć tysięcy galactarów to niezła cena, jak na przelot tam i z powrotem.

Odkurzyłem starą, dobrą SLIPPERY PIG, rozpaliłem w kominku i w drogę! Do planety doprowadził mnie autopilot. Co za kulka? 2/3 to woda, reszta na zielono, wokół mieszanina tlenu z azotem. Puściłem sondę zwiadowczą – żadnych zdziwień. Średnia temperatura 20 stopni, fauna i flora kwitnie.

Ledwo zbliżyłem się na odległość wejścia na orbitę – zaatakowały. Cholerne baby, nie dałbym im wsiąść do skutera wodnego, a te w krążowniku! Przyrżnęły mi w silniki z działa protonowego. Nawiązałem nawet kontakt, ale wywłoka stwierdziła: Nic do ciebie nie mamy. Po prostu znalazłeś tę planetę, więc umrzesz. Niedoczekanie! Wziąłem służbowy wdech nr 12 i czekałem na decydujący strzał, który spowodował natychmiastowe lądowanie resztek PIG na planecie.

POD WODĄ

Uuuch, to było mokre lądowanie. Ledwo się pozbierałem, na szczęście niezawodny LOG doniósł o wszystkim, co się działo. Zabrałem z lodówki starego hamburgera (BURGER KING czy McDONALD?), z gwoździa lornetkę, a z maszynowni ODDYCHACZ i ZAPALNIK CZASOWY. SLIPPERY PIG zaryła się w dno jakiegoś ciepłego morza, a że skrzela zostawiłem w domu, na zewnątrz musiałem ratować się oddychaczem.

Dla sportu zabrałem z dna starą rybę, a po chwili już okazała się potrzebna. Wypchałem ją hamburgerem i stała się ostatnim pożywieniem zielonej ohydy mieszkającej w dziurze przy wejściu do groty. Jeszcze parę machnięć ramionami i stałem na słonecznej równinie.

NA LĄDZIE

Z zasady przykryłem dziurę w ziemi liśćmi z krzaka i udałem się w lewo. Zabrałem z lepianki zatrute strzałki i pomknąłem dalej. A tu cholerna małpa ukradła mi lornetkę! Udałem się dalej w lewo i tu miłe zaskoczenie – ludność planety okazała się apetyczna, chociaż wcale nie chciałem jej zjeść! Ale kobita dla przyzwoitości chciała jeszcze trochę poględzić, więc na pytanie o TORQUE WRENCH odpowiedziałem jej TOOL TO MEASURE..., a na WHERE TO PUT FORKS... – WHEREVER THEY LAND...

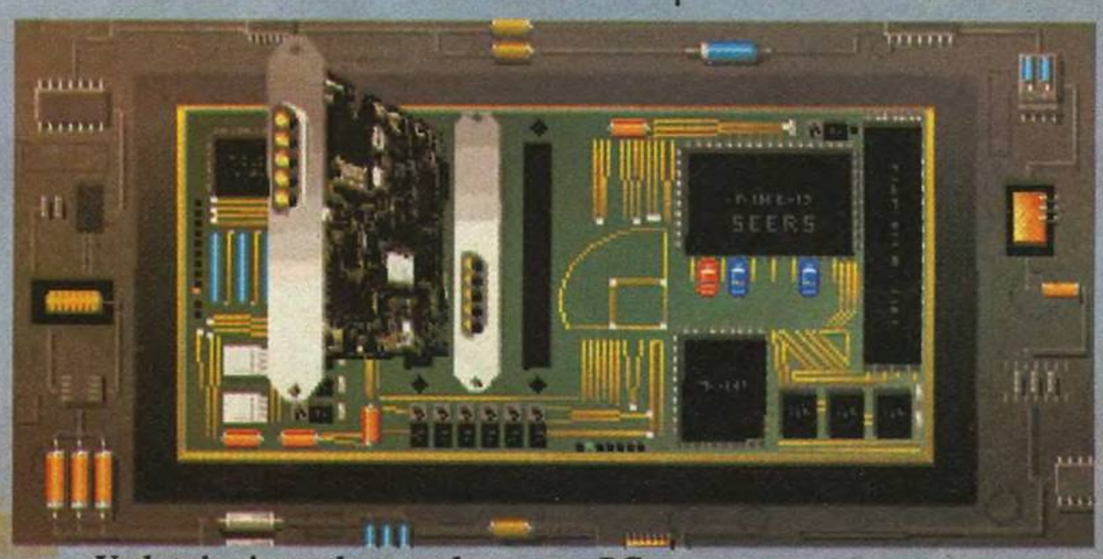
Miłe chwile zaowocowały niestety tylko owocem zdjętym ze ściany, który świetnie nadał się na przynętę do niedawno skonstruowanej pułapki z liści i dziury w ziemi. Grube monstrum uwięzło w niej na dobre. Za to obok spotkałem cholerną małpę z moją lornetką! Zatruta strzałka umiejętnie wystrzelona z podniesionego bambusa nauczyła futrzaka rozumu, a ja odzyskałem lornetkę.

Udałem się na północ, kolekcjonując dwie bielutkie kości, leżące w towarzystwie równie białej czaszki. Potem wdrapałem się na kopiec i podejrzałem przez lornetkę kod, który wystukała na małej klawiaturze ręka, która po chwili zniknęła wraz z jej właścicielką. Podążyłem tam więc i ja, i powtórzyłem czterocyfrowe zaklęcie.

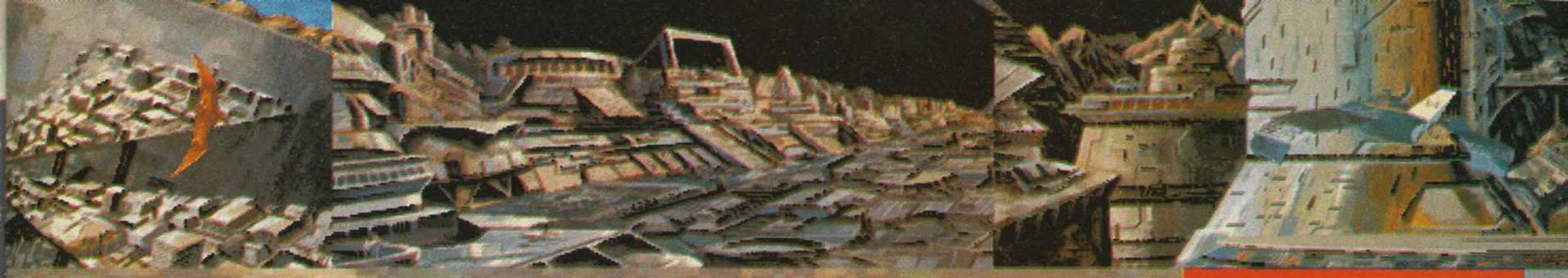
POD ZIEMIĄ

Wpadłem w łapy hordy zdeterminowanych pięknych kobiet. Co z tego, jeśli zaraz osadziły mnie w celi, pozbawiwszy całego dobytku. Dogadałem się z Sauropodem z celi obok, na małą rewoltę. Gdy zabrały mnie na badania, zwinąłem skalpel pielęgniarce, gdy poszła po ciało profesorka-samobójcy. Potem męczyła mnie czerwonowłosa pięknisia – musiałem odpowiedzieć, że czuję się dobrze, i że jestem OUTY.

Potem wróciłem do celi i torując drogę skalpelem, dosta-



Uzdatnianie statku przed startem, PC



REX NEBULAR and the COSMIC GENDER-BENDER

lem się do tunelu wentylacyjnego. Wyszedłem w pierwszym pomieszczeniu od lewej, gdzie umiejętnie wypuściłem Sauropoda z celi (guzik 2 na lewym monitorze, potem dwa razy czerwony guzik). Przy okazji mogłem pooglądać zasięg kamer ślicznotek.

Znów napatoczyło się babsko z bronią, zdenerwowane za grzebanie po konsoli, ale Sauropod sprawnie rozmazał ją po ścianie. Swoją drogą, koleżka zrobił tu niezłe pobojowisko.

Z napotkanych w sąsiedniej celi krwawych resztek udało mi się wyłowić kartę identyfikacyjną, zaś z ciała zwęglonego profesorka zabrałem taśmę magnetofonową. Podążyłem na północ – tam, gdzie mnie pojmano. Używając samotnej ręki jednej ze strażniczek otworzyłem szafę, by zabrać swój dobytek, a ze stołu magnetofon. Pomieszczenie dalej spotkałem kolejne martwe ciało, w towarzystwie karty kredytowej.

Poczłapałem z powrotem i przy światłach w lewo. Tam napotkałem sprawcę całego zamieszania – GENDER BENDER stał sobie w centrum, nawet nie pobłyskując lampkami. Szybko i bezboleśnie zmieniłem więc płeć i uboższa o ten mały kawałek tkanki łącznej poszłam na południe. Niezły pasztet ze mnie! Ale dobrze się stało, bo śluza laserowo sprawdziła obecność dziury swoistej i zostałbym spopielony. A tak dostałam się do baru, gdzie za kartę kredytową kupiłam butelkę VENUSIAN BRANDY. Udało mi się też ukraść listę czynnych teleportów z tylnej kieszeni odpoczywającej baby-montera.

Dalej na południe i przydała się karta indentyfikacyjna – znalazłam się w zbrojowni, z której zabrałam MODUŁ CELOWNICZY. Obok, z magazynku, wzięłam gilzy do zrobienia ładunków wybuchowych i mogłam zatrzymać się na chwilę w laboratorium. Tam przesłuchałam taśmę w magnetofonie i okazało się, że profesorek spowodował całkiem niezły wybuch, co zresztą było widać na ścianach pomieszczenia. Zapamiętałam, jaką ilość alkoholu, lecytyny, petroxu i formaldehydu zapodać, by otrzymać płynne BUM! i powtórzyłam eksperyment. Buteleczki stały na stole, za alkohol posłużyła zawartość butelki z baru, a reakcję przeprowadziłam w kociołku. Otrzymaną miksturą napełniłam gilzy i pogalopowałam na północ, do znajomego teleportu. Przeanalizowałam skradzioną listę czynnych teleportów i wpisałam numer pierwszego z tych RECENTLY TUNED. Znalazłam się znów na powierzchni planety.

ZNÓW NA GÓRZE

Udałam się do wioski, do poznanej wcześniej dziewoi i poględziłam z nią jak kobieta z kobietą. Dostałam pieczonego kurczaka i trochę informacji, ale nawet nie próbowałam przekroczyć bulgocącej od piranii rzeczki. Wróciłam na dół, gdzie dzięki niezawodnemu GENDER BENDER odzyskałem niezbędnego Małego Rexa. Męskim krokiem podążyłem do teleportu i tym razem teleportnąłem się do miasta (drugi kod po IN NEED OF MINOR ADJUSTMENTS).

MIASTO CHŁOPÓW

Nie będę łaził jak czubek – pomyślałem i wsiadłem do samochodu. Bałagan nie z tej ziemi – puszki, śmiecie, stara skarpetka. Włączyłem mapę i zapoznałem się z lokacjami, potem wskazałem cel – WARSZTAT SAMOCHODOWY ABDULA. Na miejscu czekał na mnie bury kundel, nie dając wejść do środka. Rzut kością przez płot i łachudra się odczepił. Ale ledwo wszedłem do warsztatu, kundel przybiegł. Rzuciłem drugą kość na podłogę pod wiszącym wrakiem i przyciskiem opuściłem dźwig. Biedny piesek, a jaki czerwony...

Mogłem spokojnie zabrać starą tubkę kleju i lusterko wsteczne. Wróciłem do samochodu i udałem się do LABORATORIUM KANE. Tam uruchomiłem byczy laser, potem ustawiłem na postumencie lusterko, kierując promień w sufit. Odwiedziłem pobliski sklep MACHOPROSE SOFTWARE, skąd zabrałem latarkę, a z niej wydłubałem dwie bateryjki.

Znów do samochodu i do DZIELNICY MIESZKANIOWEJ. Tu, z prawego pokoju zabrałem puderniczkę, której lusterkiem odbiłem promień lasera tak, że wypalił dziurę w sejfie. W sejfie spoczywał klucz.

Pojechałem do SKLEPU VIDEO, gdzie klucz pomógł mi się dostać do środka. Wyłuskałem ze słuchawki kolejne dwie bateryjki, zaś dwie poprzednie naładowałem, kładąc słuchawkę na telefonie i wychodząc na chwilę na zewnątrz. Potem ze wszystkimi czterema bateryjkami podążyłem w prawo, w ciemną alejkę, gdzie od nawiedzonego Hermana z walkmanem dowiedziałem się całej prawdy. I przede wszystkim wiem już, że cała ta drogocenna waza znajduje się gdzieś w mieście, w kolekcji niejakiego BILLA BIGFISHA. Za cztery bateryjki Herman dał mi podrobioną niezdarnie kartę identyfikacyjną, z którą zaraz pojechałem do RESTAURACJI.

Stamtąd zabrałem wędkę i szybko ją zdemontowałem. Otworzyłem kasę i zabrałem klucz. Potem pojechałem do POŁUDNIOWEGO FILARA, gdzie dzięki podrobionej karcie wjechałem na górę. Przywiązałem linkę do prawego słupka i ogołociłem trupka z nowiutkiej karty identyfikacyjnej.

Potem żmudny rajd do WSCHODNIEGO FILARA, skąd po użyciu zdobytej karty mogłem zabrać ze zbrojowni detonatory. I znów w samochód, i jazda do OBJAZDU WILLIAMSA. Tam kluczem



Spuszczanie szalupy, PC

odkluczyłem kłódkę, przez co wisząca na łańcuchach łódź opuściła się z łomotem na ziemię przed restauracją. Udałem się więc tam i podwiązałem linkę do łódki. Ale mam jeżdżenia! Teraz do MORSKIEGO OKNA.

Nastąpiła najbardziej niebezpieczna część mojego planu. Uzbroiłem gilzy detonatorami – otrzymałem dwie bomby. Do jednej przytwierdziłem zapalnik czasowy, a drugą wsadziłem pieczonemu kurczakowi w kuper. Nastawiłem bombę i ustawiłem na półce przed oknem.

Całym gazem popędziłem do POŁUDNIOWEGO FILARA i wjechałem na górę. BUUUUM! – bomba rozwaliła okno i woda w jednej chwili zalała miasto. Dzięki swej kosmicznej przebiegłości miałem u kei gotową do drogi motorówkę, wystarczyło ją tylko przyciągnąć za linkę.

Gaz do dechy i prujemy wodę, kierując się na północ. Potwora morskiego poczęstowałem bombowym kurczakiem, przez co rozkawałkował się nieco i z hukiem. Dalej złowiłem butelkę, do której nabrałem wody, dokładnie do połowy. I oto znalazłem się w kolekcji BILLA BIGFISHA. Podmieniłem wazę z postumentu na butelkę i w drogę, oczywiście za pośrednictwem teleportu. Wpisałem pierwszy z kodów IN NEED OF MINOR ADJUSTMENT z listy i... znalazłem się w pomieszczeniu kontroli lotów.

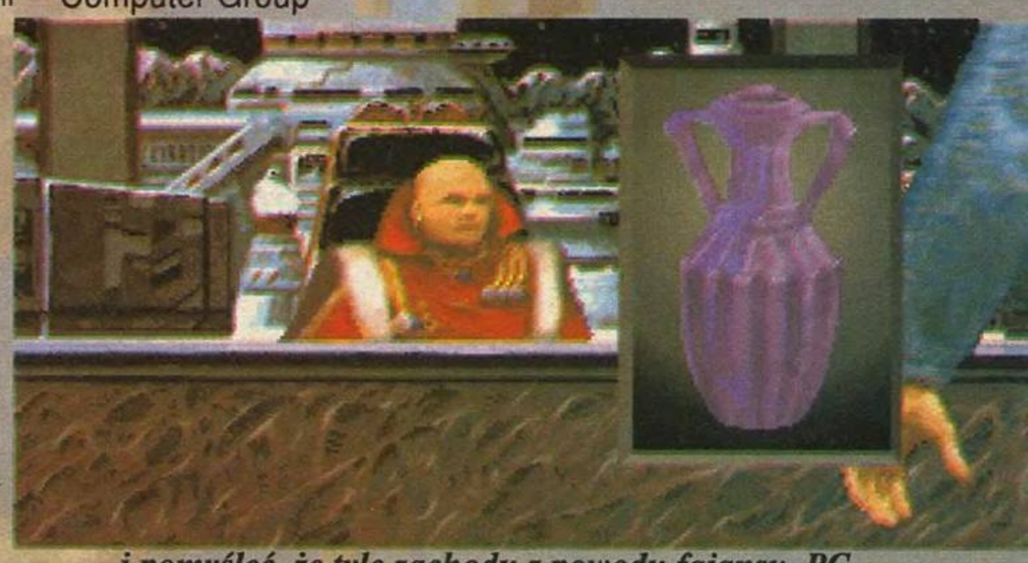
Spojrzałem na tablicę kontrolną pola antygrawitacyjnego i uaktywniłem przycisk TIMER pola startowego PAD2 czerwonym guzikiem. Po chwili przełączyłem je na REMOTE i udałem się w prawo. Z wraku zabrałem MODULATOR POLA, po chwili z nieba spadł też PILOT. Wsiadłem do niebieskawego statku, zakleiłem klejem pęknięcie w szybie i zamontowałem MODUŁ CELOWNICZY i MODULATOR POLA. PILOTEM uruchomiłem pole antygrawitacyjne i pociągnąłem drążek przyspieszenia. Silniki ryknęły a ja pomknąłem w czarny kosmos. Jeszcze tylko przywaliłem z działa protonowego w statek cholernych babsztyli i za kilka sekund byłem na miejscu.

Widzisz więc, że te 75 tysięcy galactarów to marny grosz, jak za tyle roboty przy zdobyciu jednej starej skorupy. Nie chcesz płacić? To ją sobie teraz posklejaj! – powiedziałem, grzmotnąwszy skorupą o podłogę.

Martinez



Dystrybutor: IPS Computer Group



...i pomyśleć, że tyle zachodu z powodu fajansu, PC



Stare Bory





W lesie trzeba chodzić i wycinać drzewa, aż znajdzie się bramę. Do otwarcia przejścia niezbędna jest wieczna pochodnia, która spali nienaturalnie twarde drzewa. Można też zboczyć i spotkać ducha kapitana straży Myth Drannor.



Ruiny Myth Drannor

W trudnych chwilach posil się jabłkami. W Kryształowych Grotach połóż na



półce diament, a następnie WAND OF FEAR. Wejście na górze otwiera się później.



EYE of

EYE OF THE BEHOLDER (okiem widza) była jedną z pierwszych dobrych gier opartych o najpopularniejszy system role playing ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, wykorzystującą w pełni możliwości komputera. W tym roku ukazała się trzecia część tego popularnego tytułu.

Zasada gry pozostała niezmieniona w stosunku do części poprzednich. Musimy przeprowadzić drużynę, nie dając się zabić, przez wiele poziomów, by stanąć oko w oko ze Złem. Poprzednio był to smok Dran, teraz demon, który unicestwił niegdyś piękne miasto Myth Drannor. Bohaterów można przenieść z.drugiej części gry – LEGEND OF DARKMOON lub stworzyć na nowo.

Technicznie mamy do czynienia z.tymi samymi elementami co poprzednio – zapadnie, przyciski, teleporty w.tym samym, trójwymiarowym świecie. Dodano natomiast nowe potwory, czary i oczywiście przedmioty. Są również świetne efekty dźwiękowe, jęki potworów, histeryczne chichoty, itd. Spotkać można ciekawe osoby NPC (non-player character), np. Delmair, który przemienia się w.białego tygrysa. Zautomatyzowano sposób walki, wystarczy wybrać atakujących i jednym przyciskiem dać rozkaz DO BOJU. Mimo tych wszystkich zmian na lepsze, jest spory minus, gdyż, niestety, fabuła stanęła trochę w.miejscu. Brakuje nowych, szokujących rozwiązań oraz supertrudnych zagadek. Podano po prostu zmodyfikowane, sprawdzone pomysły z.poprzednich części. Na dodatek niedoświadczonych graczy może zniechęcić nieco monotonny początek gry, gdzie trzeba wyrąbać pół lasu, zanim cokolwiek zacznie się dziać. Dlatego ASSAULT ON MYTH DRANNOR polecam zatwardziałym fanatykom szczególnie, jeśli ukończyli dwie pierwsze części EYE OF THE BEHOLDER.

User Jama

Cech



Cech Czarnoksiężników (2)



Użyj RING OF TRIOBRAND na półce, która żąda przynęty zwierzyny.

Aby przejść przez pułapkę teleportów, każdy mag musi trzymać klejnot z niszy. Na końcu korytarza jest trzypozycyjny przełącznik, którym można ustawić układ korytarzy. W dół schodzi się dzięki linie z hakiem. Dolny poziom jest zalany wodą i potrzeba czaru WATER BREATHING. Drzwi otworzysz dzięki dźwigniom, możesz także w nie rzucać przedmiotami.

Cech Czarnoksiężników (3)

Świątynia Lathandera (1)



Uważaj na czarne Globuły – obronisz się bronią rzucaną lub BURNING HANDS i CONE OF COLD. W odpowiednich półkach zostaw przedmioty: jedzenie, miecz, puchar, kadzidło. Włóż na miejsce ramię posągu i wylot fontanny. Zamień krzyże na normalne.



Świątynia Lathandera (2)

Zielone stwory zabijaj czarem FLESH TO STONE. Obracaj się w przejściu, aż do zmiany konfiguracji korytarzy – inaczej będziesz dreptać w miejscu. Drzwi otworzysz kładąc na płytach trzy przedmioty. W miejscu, gdzie zacznie cię obracać, kleryk musi rzucić czar BLESS. Koniecznie weź złoty miecz, jest niebywale skuteczny na niemartwe istoty.





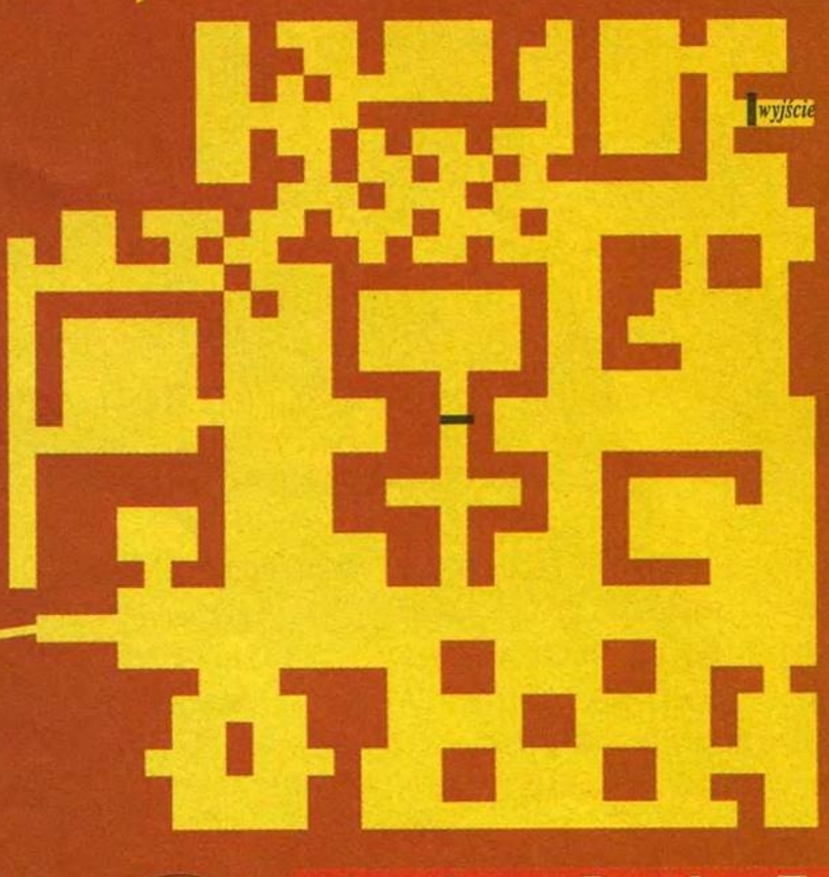




Aby uaktywnić teleport, musisz przejść w odpowiedniej kolejności przez cztery widoczne teleporty i wejść do odpowiedniego pomieszczenia:
zima – gobelin z górami,
lato – gobelin ze słońcem,
jesień – gobelin z tornado,
wiosna – gobelin z morzem

Cech Czarnoksiężników (1)



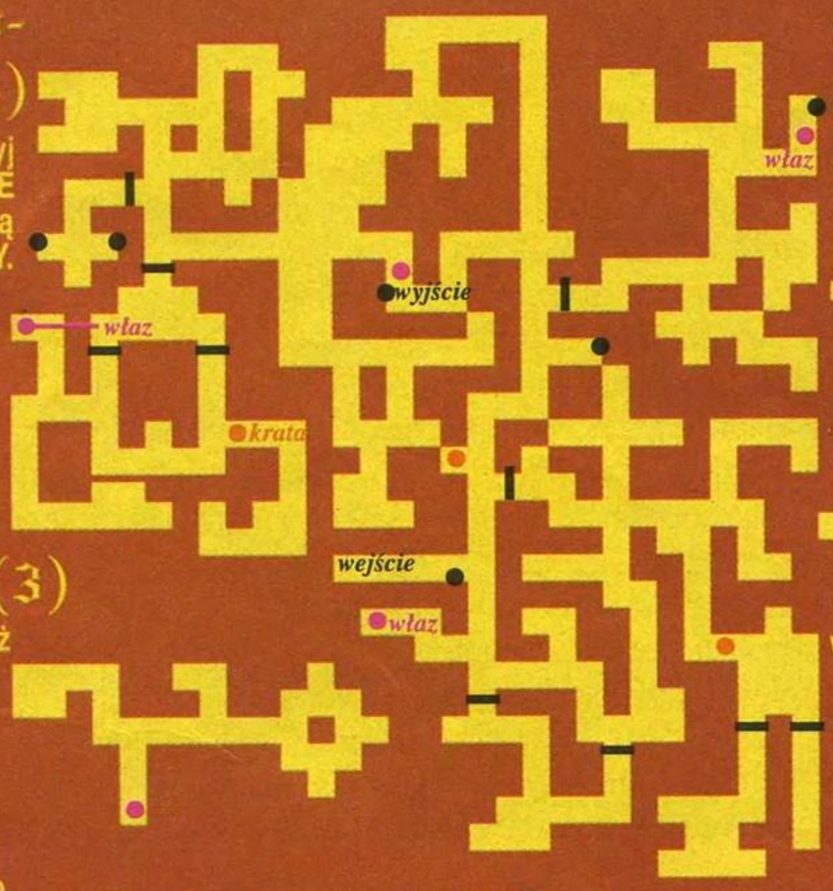


of the BEHOLDER 3

1 6 B I T
SSI
1 9 9 3
ROLE PLAYING
AMIGA
PC VGA, SB
OKO
UCHO
SUPER

Cech Czarnoksiężników (4)

Aby otworzyć drzwi, użyj czaru WALL OF FORCE przed pompą wodną i włóż do niszy RUBY.



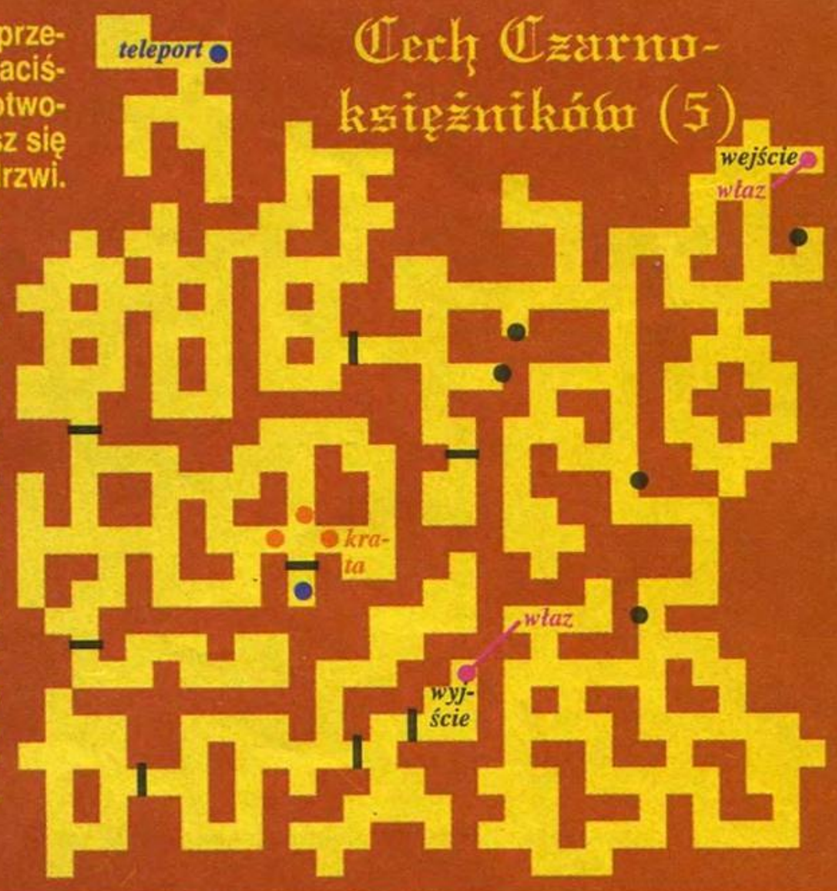
Świątynia Lathandera (3)

Do czterech palenisk włóż cztery węgielki, będziesz mógł odebrać KEY OF FAITH. Włóż cztery puchary do odpowiednich nisz, a otworzy się przejście. Będziesz mógł wyleczyć rany. Nie bój się dołów, są iluzoryczne.

Rzuć przedmiot, by utrzymać przed sobą otwarte drzwi z płytą. Teleport uaktywnisz dzięki KEY OF FAITH.

Znajdziesz się w pętli z przesuwającą się ścianą. Naciśnij ukryty guzik, by otworzyć przejście. Spiesz się i zamykaj za sobą drzwi.

Zebrane pierścienie połóż na wagę: po jednej stronie +3, -3, +1, -1, po drugiej stronie +2, -2, +2, -2. Staniesz do walki z dotychczasowym władcą Myth Drannor, Acwellanem. Wokół będzie osiem postaci, w tym jedna prawdziwa. Gdy zwyciężysz, wyzwolą się siły, które otworzą w mieście nowe wejścia..









Świątynia Lathandera (4)

Trzy zamknięte drzwi otworzysz magią – DISPEL MAGIC. Dotknięcie fontanny da czar PRAYER. Czarną postać zniszczy STAFF OF LIFE. Na odsłoniętych drzwiach brakuje fragmentu, wstaw tam tarczę SUN MASK i otwórz je. Gdy wejdziesz w teleport, staniesz do ostatecznej walki ze złem w Samotni Złego Boga.

Reszta w twoich rękach. Niech cię prowadzą Duchy Światła i Ciemności.

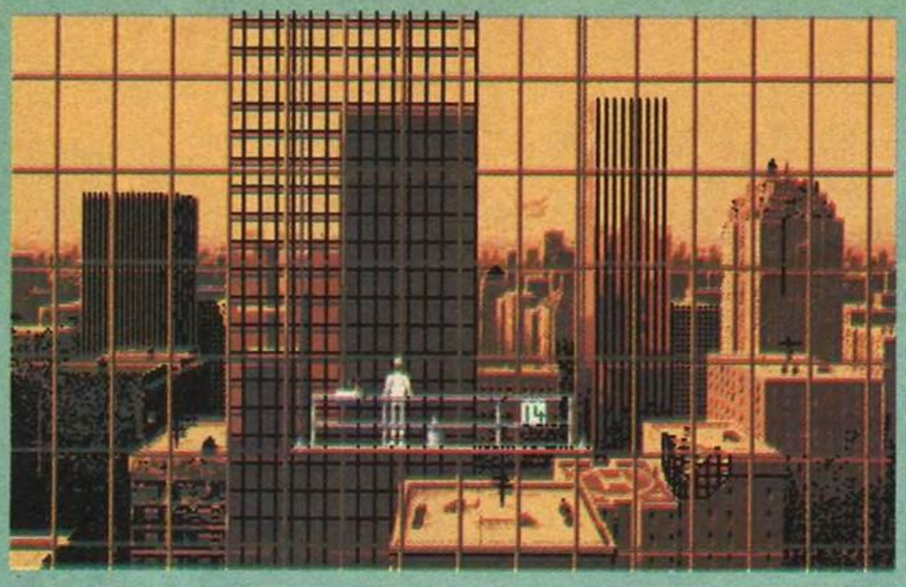






FUTURE WA

Adven



Rusztowanie od tygodni było twoim domem. Zawsze jednak przychodzi pora na zmiany – najczęściej jest to woda w wiaderku, ale od czasu do czasu można przecież zaszaleć. Weź więc wiaderko, obejrzyj dokładnie rusztowanie i wyciągnij słuszne wnioski. Podjedź do góry i wdrap się do środka budynku przez okno po prawej stronie.

Czas rozliczyć się z nielubianym przez ciebie szefem. Pójdź do łazienki, napełnij wiaderko wodą, a następnie ustaw je na uchylonych drzwiach do pokoju bossa. Teraz należy zaopatrzyć się w kilka przydatnych przedmiotów – proporczyk z ubikacji, torebkę ze śmietnika, środek owadobójczy (Pif–Paf – zabija na śmierć) oraz klucz, który znajduje się pod dywanem.

Otwórz drzwi po prawej stronie a następnie drugą szafkę w pokoju – użyj klucza. Z maszyny do pisania spisz numer kodu, a z szuflady znajdującej się w biurku wyjmij papier. Proporczyk z WC wetknij w dużą mapę. W tajnym pomieszczeniu nie trać czasu – uaktywniaj kolejne przyciski według kodu spisanego z maszyny do pisania. Zajdziesz się w pomieszczeniu XERO.

W maszynie użyj papier na szczelinie, wciśnij zielony przycisk a zaraz potem czerwony. Weź dokumenty i stań na teleporterze. Przed tobą BAGNO.



Polej wodą wilka, PC



Sielanka i naturalizm, PC



Bagienne podłoże jest zdradliwe, więc sam musisz wyczuć gdzie można postawić nogę a gdzie raczej nie. Na wszelki wypadek zabezpieczaj się przez SAVE. Komary wykończ Pif–Pafem; na skraju ekranu natkniesz się na błyszczący przedmiot – weź go.

W drzewie znajdziesz sznur – zarzuć go na najgrubszą gałęzi i odpręż się. Gdy jeden z mieszkańców rozbierze się i wskoczy do wody, przebierz się w jego ciuchy i idź w lewo – nad murem zamku znajduje się przejście. Zbadaj dokładnie ziemię przy drzewie i weź monetę. Skieruj się do oberży, potem zapłać. Strażnik stojący u wrót zamku zainteresuje się wisiorkiem. Nastąpi spotkanie z Torinem, które ci wiele wyjaśni.

Po rozmowie udaj się nad jezioro, napełnij torebkę wodą i najkrótszą drogą pobiegnij w lewo i w dół – do ekranu z wilkiem. Kilka kroków przed nim, gdy wyszczerzy kły, rzuć torebkę. Wilk wypadnie z gry, co pozwoli ci wziąć lancę od zaspanego strażnika. Na tym samym drzewie, pod którym znalazłeś monetę, wisi sutanna. Zdejmij ją przy pomocy lancy, przebierz się i idź do KLASZTORU.

Wejdź w drzwi po prawej stronie i wdaj się w krótką dyskusję z Wielkim Mnichem. Pójdź w lewo, weź kielich i napełnij go w pomieszczeniu u góry. Kielich zanieś Wielkiemu i pozwól mu spokojnie umrzeć. Obszukaj go; REMOTE CONTROL użyj na meblach, podnieś to, co znalazłeś. Z klasztoru wydostań się przez pomieszczenie z beczkami, ponownie używając REMOTE CONTROL – pełna automatyka.

Podnieś kapsułę z gazem i przy pomocy karty magnetycznej uwolnij córkę Torina. Posłuchaj, co ma ci do powiedzenia i dostarcz ją stęsknionemu ojcu. Zostaniesz wysłany w przyszłość z misją ocalenia świata.

Pojawisz się na pustyni sam, bo z teleportacją kobitki coś nie wyszło. Sprawdź dolny róg ekranu, podnieś palnik i idź dalej. Odkryjesz bezpieczniki oraz właz do kanału kanalizacyjnego. Zejdź w dół. Droga jest jedna, więc nie zatrzymuj się niepotrzebnie. Przy znalezionym kranie napełnij palnik. Idź dalej, aż spotkasz zaatakowaną matkę z dzieckiem. Maszkarę postrasz palnikiem, pogadaj z babką i wejdź po drabinie.

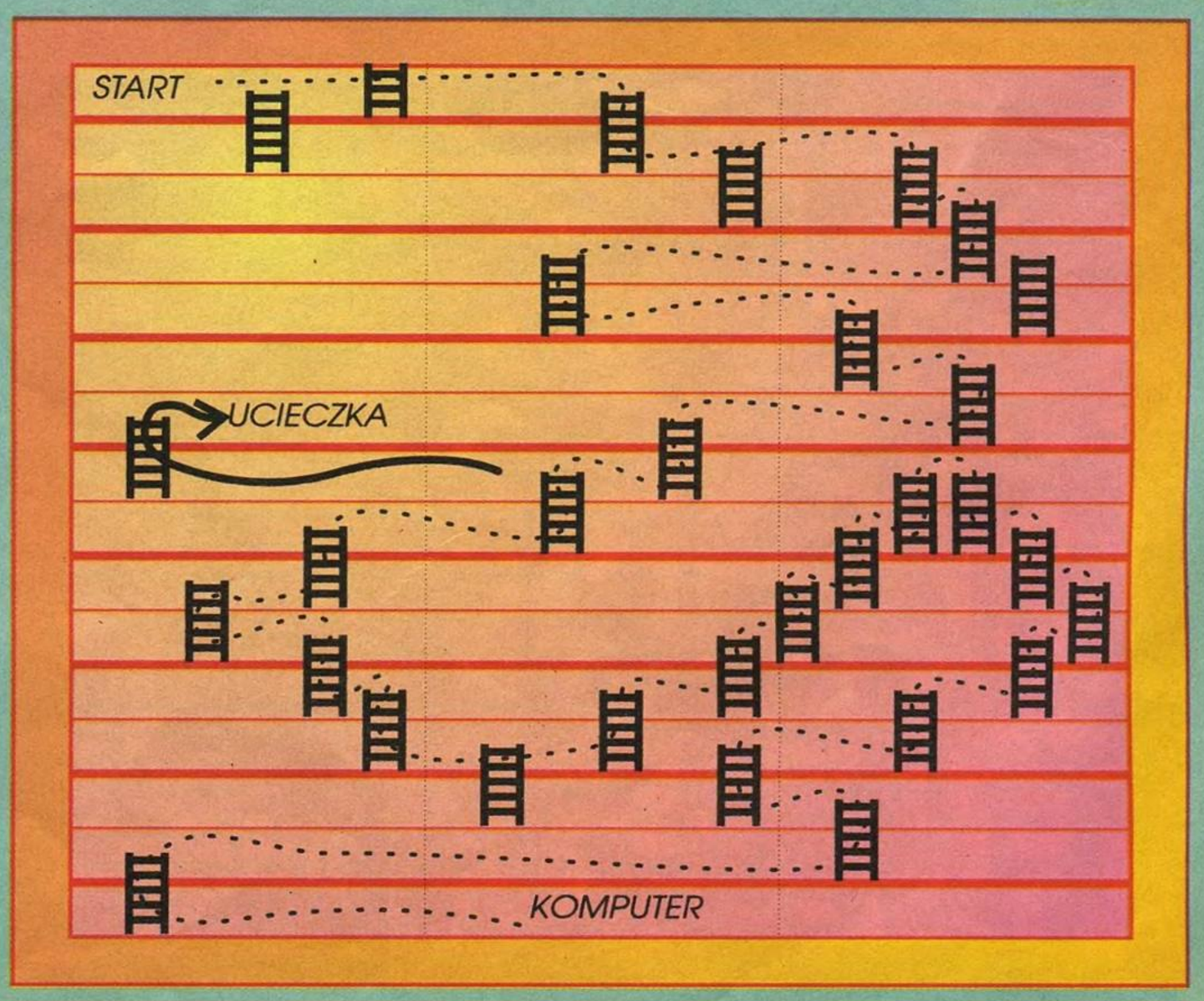
Kamera przy stacji metra jest nieco przybrudzona, więc wyczyść ją przy pomocy lancy. Gdy będziesz już wewnątrz, podejdź do automatu sprzedającego gazety, sprawdź, czy nie ma przypadkiem monety w zwrocie (a jest) i wrzuć ją dwukrotnie do automatu. Stałeś się posiadaczem gazety. W porcie kosmicznym zejdź po schodach i wymień bezpieczniki w skrzynce. Wejdź z powrotem i wczuj się w sytuację – tylko to pozwoli ci pojechać schodami do góry.

W czasie lotu dopadnie cię statek Crughonów. Pozwól się pojmać i wsadzić do celi. Gdy minie przerażenie, użyj gaz w kanale wentylacyjnym, a dziurę zakryj gazetą. Po chwili otworzą się drzwi. Mimo wielkich zasług, ekipa statku ratowniczego uzna cię za wroga i postanowi zlikwidować.

Zostaliście wysłani w przeszłość. Zbliż się do Lo'Ann. Nastąpi fragment gry typu arcade – strzelać do wszystkiego co się rusza, zabij dowódcę i jego adiutanta.



Bez podpisu





, PC

ARS

tures in time

1 6 B I T

DELPHINE

▪1▪9▪9▪0▪

PRZYGODOWA

AMIGA
ATARI ST
PC EGA, VGA, SB

OKO
UCHO

SUPER

Po zwycięstwie przeszukaj trzykrotnie ciało, weź pigułki i wisiorek, który daj Lo'Ann. Przy statku kosmicznym podejdź do Crughona, podnieś kartę magnetyczną i wejdź do środka.

Kartę magnetyczną włóż do czytnika, uaktywnij keson. Na kamerze użyj podniesionych ubrań, wejdź do kesonu i uaktywnij go ponownie.

Po wylądowaniu, zanim pojawią się strażnicy, podejdź do ściany po prawej stronie drzwi i łyknij tabletki. Omiń strażników – nie możesz ich dotknąć; schowaj się za skrzyniami i uaktywnij jedną z nich. Wejdź w drzwi w głębi pomieszczenia.

Przed tobą kolejny fragment, w którym musisz wykazać się ponadnormatywną zręcznością – dotrzeć do komputera, wprowadzić błędne informacje i uciec z bazy. W poruszaniu się powinna pomóc ci dołączona do opisu mapa. Gdy dotrzesz już do komputera, użyj karty magnetycznej. Wróć następnie do labiryntu i poruszaj się przez drzwi zaznaczone strzałkami.

Call A.Fior
Współpraca: Edi

super

S U P E R Y

Teksty w nawiasach, poza drobnymi wyjątkami, są pochodzenia redakcyjnego. Mamy nadzieję, że pomimo wsadzenia kija w mrowisko uda się nam przeżyć do następnego numeru. Dopraszamy się dużej dozy humoru od obydwu walczących stron, bo czasami sił brakuje na ciągłą walkę rozjemczą między poszczególnymi klanami, wiemy też, że po tych Superach zostaniemy zakrzyczani przez wszystkie strony konfliktu. Część jest pochodzenia: z pamięci.

– Był taki jeden u nas na osiedlu, co uparcie twierdził, że Amiga to syf, ale już nie twierdzi, za to używa Corega Tabs, co z siłą wodospadu oczyszcza protezy zembowe (jeżeli w ogóle oczyszcza, to – zębowe); Opisujcie więcej gier na Commodore, bo inaczej mój sąsiad atarowiec zje mnie żywcem; Jeśli ktoś pisze do was, że piszecie za dużo o Atari XL/XE, to wyślijcie go do morza za pomocą dolnopłuku; poczytność SS wzrośnie jak wydrukujecie tym zboczeńcom od Atari gołe zdjęcie IBM'a; Wymienię 4 Atari na używaną Amigę, ponieważ jest to oznaka biedy i byłego systemu;

– (fraszki i inne krótkie utwory literackie) Komputerów pierwsza liga to Commodore i Amiga; Chcesz być trup – Commodore kup; Chyba już wiecie, że Atari można spuścić w klozecie; Niemcy wojnę przegrali, bo Commodore używali; Chcesz być PAN – Spectruma kup na szpan; Tu radio RMF (komercyjna radiostacja w Krakowie); minęła właśnie godzina 18:30 – informacja dla Atarowców – laseczka, bałwanek, dwie kropki, dwa brzuszki, kółeczko; Chcesz poznać frajera – spójrz na Commodora właściciela; No to po maluchu, rzekł atarowiec wyciągając jądra z sieczkarni; W Commodore muzyka pogrzebowa, a grafika ołówkowa; Nie uważaj się za gnoja, gdy se trzymasz w ręku joy'a; Commodore hydro szczur – dwa klawisze, osiem dziur; Co znaczy skrót Atari-PC – Atari Personal Calculator; Gdy w stacji na Commodore gra się wgrywa, to cały dzień upływa; Amstrad, Spectrum, Commodore leżą sobie w dużym dole, w dołek wszyscy sobie srają i od razu humor mają; Dziadek kupił Commodore wnukowi i mówi – masz wnuku – on już jednak nie słyszy..., bo popełnił se-puku; Rodzice kupili mi Commodore..., przecież nikogo nie zabiłem!; Nowy Commodore, ciepły jak nigdy dotąd – w sklepach PEWEX-u; Moje małe Commodore jest takie grube i cieplutkie – powiedz kocham, kocham, kocham; Normalne komputery mają 30°C na zasilaczu, Commodore ma więcej – 150!; Nowocześni informatycy kupują tylko komputery Commodore – wysoka zachodnia temperatura, zaskakująco korzystna cena; Ociec, grzać?... Grzać! Ale tylko komputerem Commodore 64; Nawet po najwspanialszej grze jest nam zimno, ale w domu jest Commodore, który jest tak ciepły, że radzi sobie z mrozem całego świata. Tu jest nasz dom, tu jest Commodore. To wie się, co się ma!; Wyobraź sobie komputer mogący zastąpić centralne ogrzewanie, gotujący wodę, parzący kawę. Wyobraź sobie, albo otwórz szeroko oczy i przyjrzyj się nowemu (!) produktowi firmy Commodore. Commodore – życie stało się cieplejsze; Stopniowanie przymiotnika ciepły: ciepły, cieplejszy, Commodore; Siedzi atarowiec przy swoim cudownym „komputerze" i mówi do siebie: „myślę więc jestem" i zniknął; Atari wcześnie rozpoznane jest uleczalne; Czym się różni atarowiec od Wojaka Szwejka? Szwejk jedynie udawał, że jest głupi!; Commodore raz, dwa, trzy, Atari osiem i dziesięć; (oto dopisek jednego z autorów) proszę o wydrukowanie tych fraszek, atarowcom też się coś od życia należy.

– (komunikaty) Dewjance Nod Prezydent Eror; Out Of Tata Syntaks Horror;

– (koperty – wygląd niektórych kopert może przyprawić niejednego listonosza o mdłości, trafiają się jednak czasem wyjątki, oto cytat z koperty) cała sztuka polega na tym, aby właściwy człowiek list otworzył (drogi czytelniku, tym razem miałeś szczęście);

– (najsłodsze życzenia) Wesołych świąt, spalonej choinki, zdechłego karpia oraz smacznego jajka życzy redakcji... (nie wiem, z okazji których świąt, na te pierwsze to za późno, a na te drugie to za wcześnie i dlaczego u licha jajko ma być smaczne – zbuki przynajmniej śmierdzą i można nimi przez okno w przechodniów...)

– (nazewnictwo) ajbiemjusze (użytkownicy IBM); dżojstiki firmy KIT-SZOT; jestem szczęśliwym posiadaczem Commodore 64 z megafonem (z czym???); szczelanki (to strzelaniny); Kategoria młócek (mordobicia); Przyjaciółka 500; Kochanka 500; Sratari 65XE; Dziad XL; Mydelniczka 64; Seikosha GP 50S – coś a'la spawarka lub „trajkotum perforatum delirium";

– (o nas) Ze śmiechem czytam i oglądam inne zagraniczne czasopisma, które mają jeszcze bardzo dużo, żeby dorosnąć wam do pięt (zgadzamy się z tą opinią); Jesteście zupełnie bez jaj, czyli wypatroszeni, czytelnicy oczekują krwi i panienek, a wy im serwujecie sieczkę – co my konie? Wiem, że mogę trafić za to do Superów – chcecie w ryja za taki głupi pomysł? My chcemy krwi i panienek, krwi i panienek, krwi i panienek....; You fuck games – I fuck girls (oj! nie doceniasz nas leszczu); Tak w ogóle Kissel to leszcz barowy, ale jego teksty o samolotach są miodzio (...); Farba konkurencji przyjechała pewnie nie z Europy Zachodniej tylko od Ruskich, bo brudzi palce, że nie pomaga Persil, ani Ociec Prać!; Nie mogę zrozumieć, dlaczego na okładce SS2 ukazała się prababcia ciotki Robocopa; Myślę, że wy odwalacie brudną robotę za 98% polskich graczy (święte słowa); Fajnie, że jesteście miesiączkownikiem; Prawdziwy posiadacz komputera obejdzie się bez stacji, ale nie bez SS-a; Wasze pismo jest piekielne, Redaktor Naczelny to diabeł wcielony, Sekretarz Redakcji z piekła rodem, Zespół Redakcyjny szatański, a opracowanie graficzne warte grzechu; Wiem, że macie listów od zawalenia, ale błagam, odpiszcie!;

– (początki) Hey ułani, konie w dłoń!; Do Przenajświętszej Redakcji!; Cześć Obsikrety!; Cześć comiesięczni komornicy oraz wyciskacze joyowego knotka!; Drodzy Playboy'e! (to jest śliczne); Drodzy ściskacze joy'a!; Mikroprocesorze pobłogosław!; Cześć wam Fuckers'y!; Szanowna bando żżeraczy orzeszków i konsumentów piwa!; Cześć grzdacze, grzdyle i inne mamuty!; Hej ludzie od papierkowej roboty!; Czołem lordowie beczki redakcyjnego piwa!; Cześć wypierdki rozwalonej drukarki! (nie drukarki – tylko łożyska w drukarni poleciały i farba się momentami rozcieka); Hej okrutne, zgrzebłe gady pazerne na polską walutę!; Siemano grabarze joy-ów!; Cześć dręczyciele niewinnych komputerów! (...dziewczynek); Cześć zboczeńcy napastujący komputery! (...już lepiej); Cześć zjadacze joystickowego mięsa! – a może jednak jecie reniferowe?; Hey! wy tępi wyjadacze mózgów; Jesteście tam Kałmuckie platfusy?; Cześć przerośnięte bachory; Nie będę się rozpisywał, bo mi zupka skrzepnie;

– (końce) Do następnego skrzyżowania pał!!!; Proletariusze wszystkich krajów łączcie się!; Życzę wam na święta wora nowych gier, obolałych łap, bąbli na tyłku, wytrzeszczonych gał i minus 8 dioptrii okularów!; Ze spoconym zasilaczem pozdrawiam...; Mam nadzieję, że wasza gazeta utrzyma się na poziomie i nie posłuży nikomu w wychodku; Trzymajcie się, uczcie sie, siusiajcie – byle nie na szynę krawędziową; Z brzęknięciem kufla Trolla – gul, gul, gul – żegnam; Ass mnie boli, bo siedzę na twardym chair;

– (przekręty – incydent przeszedł w stadium chroniczne, a reklamówki z proszkami do prania stały się plagą telewizji):

Sterydy i koks (4-D Boxing); Pollena 2000 (Arena 3000); Bajtman, Bartman (Batman); Blinky Stary Srul (Blinky's Scary School); IBM Stabilizator (BMX Simulator); Bob i Kumple (Bop'n Rumble); Brodaty Sedes (Broadsides); Buble w Kuble (Bubble Bobble); Benny Hill (Bufallo Bill); Caverns of Poyeban (Caverns of Eryban); Pampers na Parę Chwil (Chambers of Shaolin); Kurde Znów Kryzys (Crumble Crisis); Schowaj Fujarę (Dan Dare); Defensywa Krów, Dyfteryt of the Krowa (Defender of the Crown); Strefa Drobiu (Drop Zone); Levatywa in Action (Elevator Action); Fafnaście (F-16); Bełt (Feud); Gang Cip, Gun Shit (Gunship); Whore House (Henry's House); Eros Wśród Drzew (Hero's Quest); Pietruszka i Koper (Hopper Copper); Indiana Wąs i Ostatnia Golarka (Indiana Jones and the Last Crusade); Och tak Indiana! Poliż, poliż mocniej! (Indianapolis); Krematorium, Inkubator, Irygator (Infiltrator); Blada Twarz (Joe Blade); Roosvelt Approach (Kennedy Approach); King of the Bitch (Kings of the Beach); Easy Load & Easy Reset (Kissin' Cousin); Mania we Francji Kupuje Ser, Laserowy Maniak, Laser Frania (Lasermania); Wlazł Ninja i Sra (Last Ninja II); Lej Ciurkiem Sobie Larry (Leisure Suit Larry); Plemniks, Legumisie, Lem Stanisław (Lemmings); Mendy Streets, Meandry Architektury – to taki fajny program w TV, w którym prowadzący zna krzewy w kształcie bezy, a ogród japoński wg niego, to porozrzucane po trawie kamienie (MEAN STREETS); MIG-29 Fuck-Room (MIG-29 Fulcrum); Północ i Popołudnie (North & South); Ułan to Ułan (One on One); Dances with Wolves – Tańczący z Wilkami (Operation Wolf); Muchobij (Pacman); Paralityk (Paralax); Piraci i Rabarbarowe Ciasto (Pirates of the Barbary Coast); Popieprzone Oczy, Pompa Leje, Chłop bez Jaj (Popeye); Nie Rób w Kąty (Preliminary Monty); Przegrzany Baton (Press Fire Button); Rajd nad Wioską, Rajd Moskwiczem (Raid Over Moscow); Rambo Czy, Ramburu (Rambo III); Robosok, Chrobrocop, Roboklop, Robochłop (Robocop); Skinobij (Shinobi); Cicha Obsługa, Silent Nervice (Silent Service); Zjem Slipy (Sim City); Soczek z Atari (Soccer Atari); Pizza z Dizzy – jajecznica? (Spindizzy); Szczaj vs. Sraj (Spy vs. Spy); Gwiezdny Wagon Restauracyjny (Star Wars); The Ostatni Stary Wojownik (The Last Starfighter); Dynastia (The Nasty Boys); Wentylator, Masturbator (Vindicator); Warszawski Tomahawk (Warhawk); Bojowy Wazon (War Zone); Skrzydła i Wióry (Wings of Fury); Pety w Blizzardzie (Wizard's Pet); Yabba Baba Dół (Yabba Dabba Doo); Cep Lenin (Zeppelin).

– (samokrytyka) niektóre przekręty mogą być denne, ale nie dziwcie się, ponieważ mój mózg nie przekracza wielkości paznokcia (stary, nie przejmuj się, nie było aż tak źle).

– (P.S.'y) Przepraszam za: błędy ortograficzne, brzydkie pismo, słabą czytelność oraz złą gramatykę, no trudno, gracze nie są do gramatyki tylko do grania; Mój brat ma dopiero 13 lat, więc nie obrażajcie się na niego za to, że on was obraża – siostra autora listu (kobiecie to wszystko można wybaczyć, ale bratu...); Przyślijcie mi mechanika, gdyż mój joystick wyzionął styki; Mój komputer utrudnia mi życie; Ale jestem głupi! prawda? – odpiszcie; Czy wysyłacie SS do woj. gdańskiego przez galaktykę Dzikiej Świni?; Z pozdrowieniami dla redakcji – zapalony uciskacz joysticka, i nie tylko; W numerze powinny znajdować się nie tylko gry, ale i programy podobne do gier (chłopcze, pracuję w tym fachu parę lat i poznałem nawet wyroby czekolado-podobne, ale gro-podobne???); Jutro sprawdzian z geometrii, muszę się uczyć lub przygotować do choroby; Gratulacje dla Naczelnego, że dorobił się potomstwa – Mateusza (z uwagi na wiek, to może się on dorobić jedynie prokuratora dla nieletnich); Mam nadzieję, że redakcja nie ograniczy się jedynie do umieszczenia mnie w Superach wśród idiotów i analfabetów (oczywiście, że nie, bo Supery od pewnego czasu to głównie forum dla jajarzy i innych wesołych ludzi); Muszę kończyć, bo mnie sraczka chwyta!; ...przesyłam wam moje High Score, więc proszę mi przesłać numer gazety, w którym będę publikowany; Błagam, nie wsadzajcie mnie do Superów, bo czytają was moi koledzy! (no, jak moglibyśmy ci coś podobnego zrobić); Coś się ruszyło z grami na komputer z wbudowaną popielniczką i kompatybilne; Chciałbym z wami współpracować, ja bym pisał do was a wy do mnie. Co wy na to? (my na to jak na lato, ale czy nie powstanie w ten sposób pierwsza światowa gazeta korespondencyjna?); Jestem uczniem VIII klasy, mam kłopoty z wybraniem szkoły średniej. Mam Atari 65XE i poza nim nic mnie nie interesuje (mgliście widzimy twoją przyszłość); Wy pieprzone mońki, czy nie przyszło wam do głowy, że w symulatorze F-19 komputer zadaje pytania (czyżbyś synku zalał herbatą instrukcję obsługi?); Sorki za pismo; Czy gry takie jak Fighter Bomber umią latać na Atari? (pewnie umią, ale się nie mieszczą); Chciałbym prosić o przysłanie mi takich gier jak... na najtańszych dyskach; ASSembler jest trudny jak Atari do polubienia; YJezóóuuóuzs!!! Chyba się zrąbię z bólu! Byłem u lekarza z opuchniętym palcem u nogi – a ten koniował zerrrwał mi paznokieć!; Komputer bez „mordobijek" jest jak śledzik bez wódeczki; Trzymajta się! I jedzta many sugar'ków!; W czasie przerwy na lunch cała Anglia zamienia się w istne klozetowisko, na każdych drzwiach jest napisane CLOSED; Mam nadzieję, że mój opis posłuży wam do czegoś więcej niż do uszczelniania okien; Avalon to jest jednak wart tyle, ile Wałęsa grający na River Raid; Wiem, że nic nie wysyłacie, ale please za każdą z gier z mojej listy płacę 20 tys. i koszty przesyłki i nie muszą to być oryginały (ciekawi nas czy redakcja magazynu „Auto Sukces" otrzymuje prośby o samochody lub chociaż o gaźnik po regeneracji, a „Cats" o wytrawne hostessy na wieczór?);

– (strajki) (czy strajkujący nauczyciel zastanowił się kiedykolwiek nad ubocznymi skutkami swojego lenistwa) mam wolne, ponieważ są strajki nauczycieli. Korzystając z tego zasiadłem przed komputerem...

– (tym razem to nie ja powiedziałem...) Wiem, że co miesiąc stajecie się bogatsi o ciężarówkę listów, i żygać pewnie wam się chce, że w każdym prawie to samo (to nieprawda!!! listy są coraz fajniejsze, 50% nie nadaje się do publikacji, bo chyba by nas pozamykali za demoralizację nieletnich, nawet gdyby to nie były cytaty dosłowne. Poza tym: rzygać pisze się przez „ry-zy", bo jak każdy wie, jest to zwykle proces bardziej długotrwały).



WYŚCIGI

Brum, bruuuuuuum – krzyknął sześcioletni Kuba wsiadając do rozklekotanej Galopichy Mafijnej, od dawna stojącej na cegłach na parkingu. Włożył kask (kominiarkę), wrzucił jedynkę i dodał gazu. Pędząc nie myślał o niebezpieczeństwie. Jedyne, czego pragnął, to zdążyć na kaszę, którą Mama podaje za dziesięć siódma. Szybko spojrzał na zegarek na desce rozdzielczej swego samochodu – nie było go tam. No tak, to przecież Ferrari – pomyślał – zegarek jest obok (na ręku). Było sześć minut do kaszy. Przestraszony myślą o nocnym głodzie przyspieszył. Jeszcze tylko jeden łuk, za nim tunel i dom. Zahamował z piskiem opon (których i tak nie było) i wbiegł do kuchni. Uff – oto i kasza, ciepła!

Szybkie samochody są oprócz ładnych dziewczyn i szybkich komputerów, podstawowym marzeniem młodych ludzi. Zarówno wyścigi Formuły Pierwszej, rajd Paryż–Dakar, jak i rajd Camela przyciągają setki fanów czterech kółek.

Co czuje kierowca, siedząc za kierownicą samochodu, który składa się z silnika i kół? Jakich metod może użyć, by wyprzedzić swych przeciwników, wyposażonych w równie doskonałe maszyny? Czy stać go na przemyślane reakcje, czy tylko na odruchowe zachowania? Bez kosztownych wydatków na coraz to nowocześniejsze pojazdy trudno zaznać prawdziwego smaku rajdu.

Wyścigi samochodowe w realizacji komputerowej to już dziesiątki programów. Zapoczątkowały one ogromną dziś rzeszę programów symulacyjnych, zaczynając od prymitywnego ROAD RACE. Wśród nich można zauważyć dwie grupy: zwykłe wyścigi, gdzie celem jest ukończenie trasy w jak najkrótszym czasie oraz te gry, gdzie sprawna jazda jest tylko jednym z elementów potrzebnych do osiągnięcia sukcesu.

Podstawowym warunkiem jest opanowanie techniki jazdy, tzn. wchodzenia w zakręty, regulacji prędkości, zmiany biegów. Bez tego szybko skończymy w rowie lub na najbliższym słupie. Gra nie musi jednak wymagać od nas kurczowego trzymania się trasy – często zamiast jechać drogą, możemy zwiedzać pagórki, doliny, a nawet wybrać się na przejażdżkę po lesie.

Zakres umiejętności, jakie są wymagane przez poszczególne symulatory, jest bardzo różny. Skupiając się tylko na problemie nie wypadnięcia z trasy, w jednych grach musimy wciąż korygować tor samochodu, w innych wystarczy za ostro nie przyspieszać, a maszyna sama bierze za nas zakręty. Ma to niebagatelne znaczenie przy doskonaleniu umiejętności, bo jeśli zdarzy się konieczność ręcznej zmiany biegów, tzn. korelowania prędkości, liczby obrotów silnika, przekładni i na dodatek trzymania się trasy, to zadanie staje się wyzwaniem dla pianisty, nie dla amatora klawiatury.

Symulatory umieszczają nas w w szybkich samochodach, na trudnych, olimpijskich trasach, bo dopiero w takich warunkach kierowanie pojazdem staje się problemem. Cóż, należy jeszcze wyprzedzić tych kilkunastu innych śmiałków, żądnych laurów pierwszego miejsca. Na szczęście każdą trasę można przejechać samotnie, by poznawszy jej pułapki, zmierzyć się bez strachu w pełnokrwistym wyścigu. Prawdziwy symulator oprócz umiejętności prowadzenia komputerowego samochodu, każe graczowi zaplanować swoją karierę. Wymaga, by ćwiczyć, nie poddawać się emocjom, by rozsądnie wybierać miejsce wyścigu i oceniać umiejętności przeciwników.

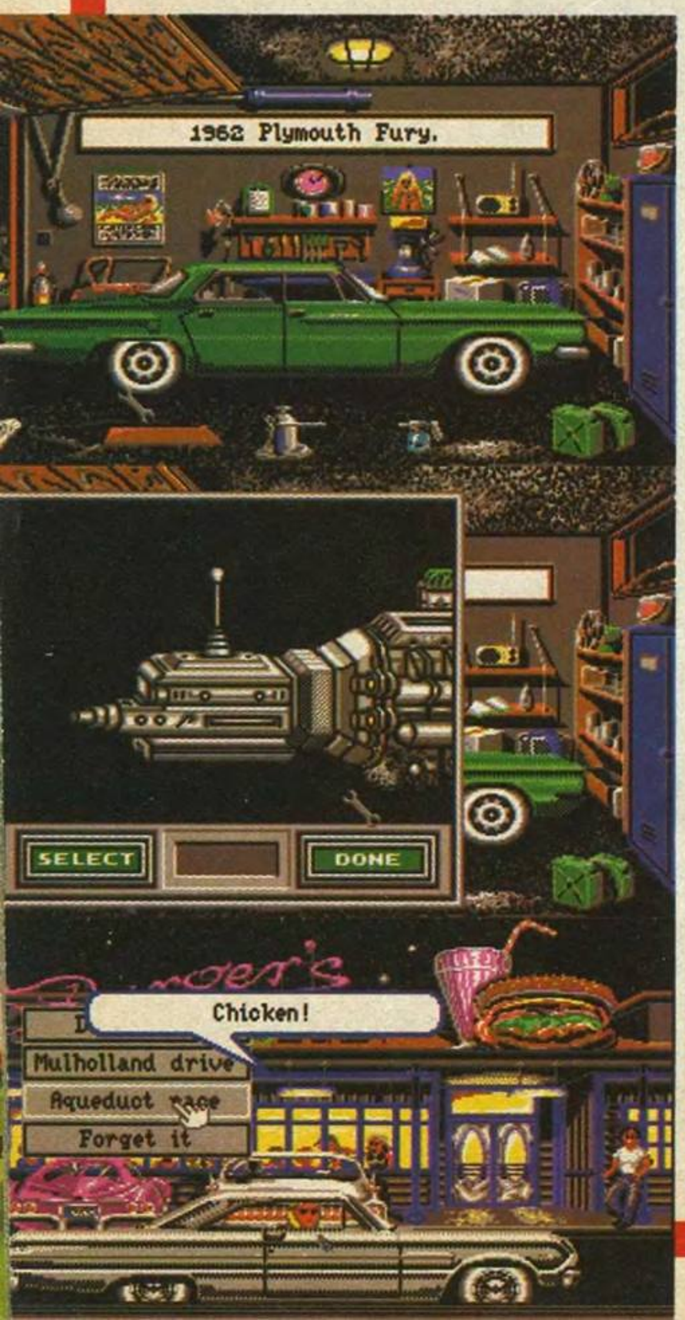
Na własny użytek podzieliłbym też gry wyścigowe na dwie grupy: gry „z taśmy" – robione seryjnie i bez większej dbałości o szczegóły oraz na gry – cukierki, wymyślone i przemyślane od początku do końca. W takie gramy i takie polecamy.

Betut & Dirk Bravado



STREET ROD 2

Obie części STREET ROD to polskie gry o Ameryce, których akcja cofnięta jest do końcówki lat sześćdziesiątych, a dokładniej do dnia 14 czerwca 1969 roku.



Cel jest prosty: zostać przywódcą gangu samochodowego. Aby do tego dojść, należy pokonać poszczególnych jego członków, a na końcu samego Kinga. Najskuteczniejszym sposobem na pozbywanie się przeciwników jest wygranie wyścigu, w którym stawką jest samochód – przegrany oddaje go zwycięzcy. Masz wolną rękę, $1200 w gotówce i gazetę. Znajdziesz w niej ogłoszenia o częściach zamiennych (AUTO PARTS) i o sprzedaży używanych gratów (USED CARDS).

Za swoje dolce na początek możesz kupić jedynie starego gruchota. Mimo to po kilku drobnych przeróbkach można już wygrać wyścig. Do takich przeróbek należy zmniejszenie dachu i zdjęcie zderzaków. Można również wyregulować silnik, co trochę zwiększy maksymalną prędkość „słonia".

Z garażu możemy udać się w trzy strony: na stację benzynową, na wieczorny wyścig (raz w tygodniu w środę) i na codzienny wyścig. W tym ostatnim mamy do wyboru: wyścig na krótkim odcinku trasy, na długim i w akwedukcie.

Po wygraniu kilku wyścigów i zaoszczędzeniu pieniędzy pora zabrać się za remont generalny. Można wymieniać prawie wszystko: począwszy od silnika a skończywszy na tłumiku. Początkującym radzę kupić automatyczną skrzynię biegów. Ułatwi to znacznie panowanie nad pojazdem. Ważne jest, by przy kupowaniu części być pewnym, czy pasują one do samochodu (firma).

Nasze garaże nie pomieszczą więcej niż 16 samochodów. Nie ma więc sensu gromadzenie gruchotów, które w dodatku wymagają napraw. Najlepiej jest uzbierać trochę pieniędzy i kupić najlepszy samochód (Shelby GT500 lub Chevrolet Corvette 1968), a potem inwestować w niego i czekać na najważniejszego przeciwnika – Kinga.

Co zrobić kiedy King nie pojawia się na placu? Jeśli już dorobiłeś się dobrego samochodu, a Kinga dalej nie widać, powinieneś zdobyć paru kumpli. Żeby ich pozyskać, ścignij się z jakimś gościem za darmo lub za najmniejszą stawkę, a potem (po wyścigu) sprawdź, czy się z tobą zaprzyjaźnił. Jeśli King przyjedzie, ale nie będzie chciał się ścigać, spełnij warunki, które będzie stawiał. Może to być: wygranie więcej wyścigów krótkich, długich lub wyścigów w akwedukcie. King po prostu nie chce tracić czasu na amatorów, a ty nim przecież nie jesteś.

Dobby

Klawisze w garażu

A – wymiana skrzyni biegów
B – zdejmowanie lub zakładanie tylnego zderzaka
C – wykaz zdobytych samochodów
D – wyjazd na plac spotkań
E – wyjazd na wieczorny wyścig
F – zdejmowanie lub zakładanie przedniego zdarzaka
G – wyjazd na stację benzynową
H – przeglądanie silnika
I – informacje o samochodzie
L – wykaz części zapasowych
N – przeglądanie gazety
P – zmiana koloru lakieru
R – obniżenie lub podwyższenie dachu
T – wykaz części zapasowych (w celu wymiany)
U – przeglądanie podwozia
X – kalendarz
Q – wyjście z gry
CTRL – wyłączenie/włączenie muzyki.

Klawisze na placu

C – menu wyścigów.
G – powrót do garażu
H – przegląd silnika przeciwnika
O – przegląd poznanych kumpli

Klawisze na stacji

G – powrót do garażu
H – lewy dystrybutor.
R – prawy dystrybutor
T – początek/koniec tankowania

POPULARNE WYŚCIGI

4x4 Off-Road Race	Lotus Turbo Challenge
5th Gear	1, 2
Buggy Boy	Lotus 3 The Ultimate
Chequered Flag	OutRun
Car and Driver	Pit Stop 1, 2
Car Vup	Pole Position
Chase HQ 1, 2	Race Drivin'
Cisco Heat	Road Blasters
Crazy Cars 1, 2	Road Race
Death Track	RVF Honda
F-40	Street Rod 1, 2
Ford	Stunts
Formula One Grand Prix	Stunt Car Driver
Grand Prix Circuit	Stunt Car Racer
Grand Prix Unlimited	Supercars
Hard Drivin' 1, 2	Test Drive 1, 2, 3
Indianapolis 500	Toyota Celica Rally
Indy Heat	Turbo Esprit
Jaguar XJ220	Turbo OutRun
Nigel Mansell	Vroom



CAR & DRIVER, to po prostu wóz i kierowca. Nie jesteś tu skazany na jazdę jednym samochodem po jednej trasie. Możesz wybrać pojazd spośród dziesięciu świetnych maszyn, w dowolnej kombinacji na jednej z dziesięciu tras. Masz więc sto różnych jazd. Firma LOOKING GLASS nie jest tu zupełnym nowatorem, ale wprowadzając te opcje, dała graczom rzadko spotykaną swobodę wyboru.

CAR AND DRIVER

Bierze się to stąd, że dobrano zupełnie różne samochody oraz tory wyścigów z różnych miejsc kuli ziemskiej.

Pierwsza moja rada – w miarę możliwości graj joystickiem analogowym. Gra klawiaturą jest bardzo niewygodna, gdyż do kierowania samochodem potrzebnych jest co najmniej osiem przycisków: sześć do sterowania lewo/prawo, dwa do przyspieszania i zwalniania oraz, w zależności od rodzaju skrzyni biegów, dwa do ich zmiany.

Po załadowaniu gry od razu możesz zacząć jazdę. Radzę ci jednak wejść najpierw do SETUP, ustawić konfigurację twojego komputera, wybrać kolor samochodu, stację radiową (jeśli masz karty AdLib, Sound Blaster, MT–32 lub LAPC–1) oraz ew. połączyć się z komputerem przeciwnika (jeśli używasz modemu, sieci lokalnej lub kabla szeregowego).

Jeżeli jesteś kierowcą ostrożnym, ze zniżką PZU 40% lub po prostu masz dość szybkiej jazdy po zadymionej autostradzie, nie przejmuj się upływającym czasem. Zjedź na pobocze, pojeździj na wstecznym, zrób slalom między drzewami – nie ma żadnych ograniczeń. Jeśli zaś masz ochotę na małą kaszanę, poszalej na parkingu przed domem handlowym. Możesz jeździć tak długo, jak masz na to ochotę.

W większości wyścigów biorą udział cztery samochody. To dużo, jeśli jesteś mało doświadczony, albo droga jest dla was za wąska. Możesz jednak coś na to poradzić. W SETUP'ie włącz opcję INDESTRUCTIBLE, a podczas jazdy staraj się rozbić jak najwięcej przeciwników. Jeśli już to zrobisz, to zapewniam cię, że będziesz pierwszy na mecie.

CAR & DRIVER nie ustrzegł się też błędów. Podczas oglądania jazdy lub REPLAY'u z różnych kamer, samochód czasami znika. Można jednak temu zaradzić, zmieniając kąt widzenia lub odległość (wszystkie potrzebne dane znajdują się pod klawiszem '?'). Cała klawiszologia, jak i cała teoria znajdują się w obszernej instrukcji.

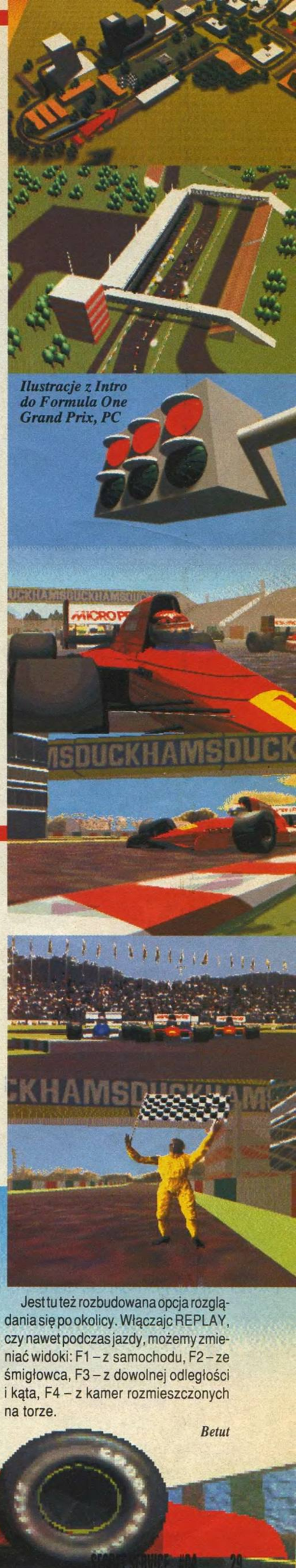
Betut

Dystrybutor: IPS Computer Group

EA Speedway, PC

New York Highway 97, PC

California Highway 1, PC



Ilustracje z Intro do Formula One Grand Prix, PC

STUNTS

STUNTS (popisy), chociaż zrobiona trzy lata temu, jest naprawdę rasowa. Bardzo dokładna, wektorowa grafika, nienaganna oprawa dźwiękowa oraz oczywiście wspaniały pomysł, nadają jej atmosferę mrożącego krew w żyłach pokazu.

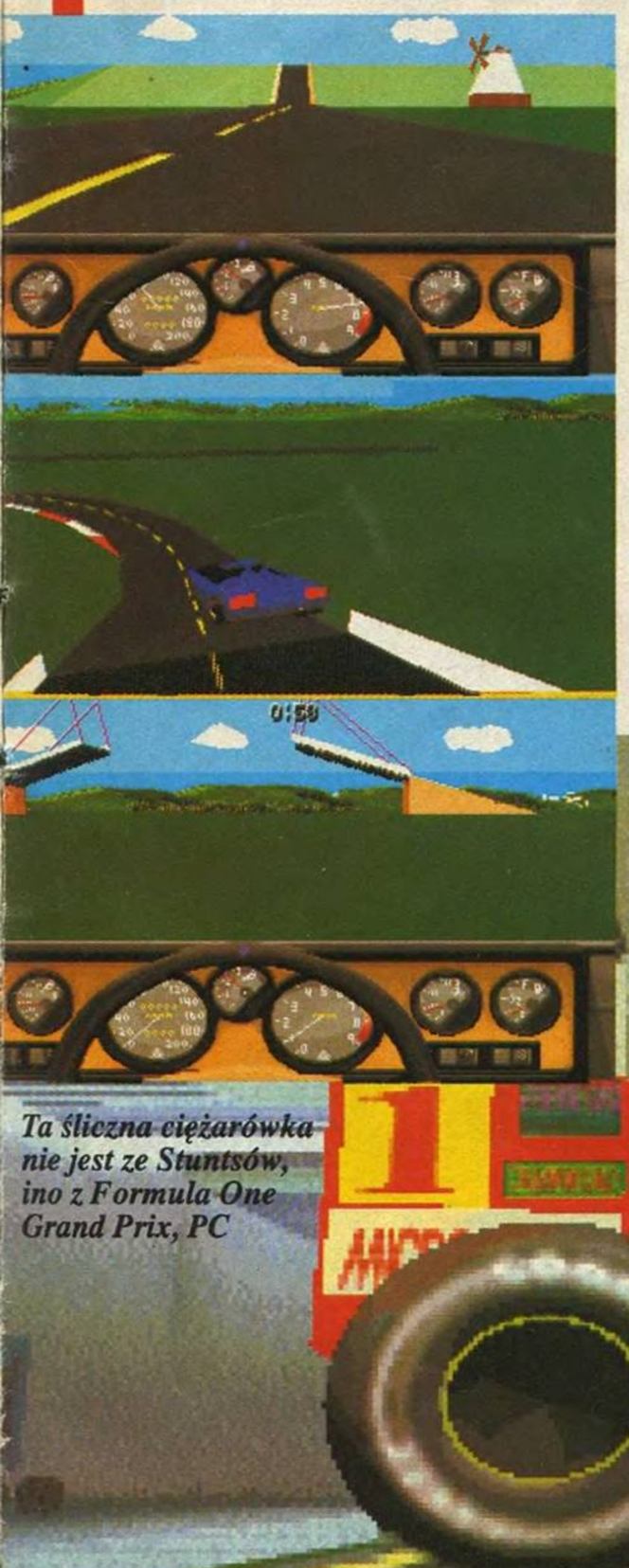
Twój samochód to jedna z dziesięciu wyścigówek MATCHBOX. Zadanie jest typowo wyczynowe i wydaje się być proste – jak najszybciej przejechać trasę. Nie jest to jednak takie łatwe, gdyż napotykane po drodze przeszkody, bez których gra nie byłaby przyjemnością, są często poustawiane w zaskakujący sposób. Dobrze jest więc przed jazdą dokładnie przyjrzeć się makiecie – TRACK. W tej opcji ukryte są jeszcze inne możliwości: wybór oraz budowanie toru. Druga z nich jest dość prosta, chociaż pracochłonna. Należy po prostu wybrać krajobraz, a potem mozolnie układać plan. Gdy wydaje ci się, że jest już on gotowy, wciśnij C, by sprawdzić czy na pewno ma on początek i koniec.

Jeżeli jesteś początkującym kierowcą lub chcesz pobić jakiś rekord, jedź sam. Jeśli zaś chcesz się sprawdzić jako rasowy ścigacz, wejdź do menu OPPONENT i wybierz jednego z sześciu przeciwników. Są oni oznaczeni numerami od 1 do 6, w zależności od umiejętności. Ty jednak po nabraniu wprawy w trzymaniu się szosy jesteś w stanie pobić ich wszystkich, jeśli nie – ułatwij sobie życie dając im kiepskie maszyny.

Samochody powinieneś wybierać w zależności od umiejętności, tzn. jeżeli jesteś dobrym kierowcą i potrafisz obyć się bez wciskania hamulca – używaj wolnych samochodów. Nie pobijesz wtedy rekordu, ale za to będziesz mógł sprawdzić swoje umiejętności. Jeśli zaś nie lubisz spuszczać nogi z pedału gazu – jedź szybszymi. Kiedy myślisz, że opanowałeś już jazdę w dostatecznym stopniu, ustaw ręczną skrzynię biegów.

Jest tu też rozbudowana opcja rozglądania się po okolicy. Włączajc REPLAY, czy nawet podczas jazdy, możemy zmieniać widoki: F1 – z samochodu, F2 – ze śmigłowca, F3 – z dowolnej odległości i kąta, F4 – z kamer rozmieszczonych na torze.

Betut



Ta śliczna ciężarówka nie jest ze Stuntsów, ino z Formula One Grand Prix, PC



Panel wojenny, PC



Menu wojenne, PC



Rozkład trucizn w środowisku, PC

GLOBAL EFFECT

GLOBAL EFFECT to gratka dla wielbicieli SIMCITY lub szaleńców marzących o „naprawie" świata. W zależności od upodobań można tworzyć własną lub ratować już istniejącą cywilizację poprzez budowę miast, elektrowni, ochronę środowiska, wykorzystywanie surowców naturalnych itp. W twoich rękach znajduje się życie ludzi. Należy więc zapewnić im elektryczność, wodę pitną, tereny rekreacyjne, żywność i pracę.

Pamiętaj, że nie sposób jest kontrolować przyrost naturalny; oprócz osiedli, które zbudujesz, zawsze pojawiają się inne, niekoniecznie w miejscu odpowiadającym twoim planom. Czynnik ten należy zawsze brać pod uwagę i nie przejmować się nadmiernie, gdy rozwój miasta wymyka ci się spod kontroli. Jak to mówią: „nigdy nie jest tak źle, żeby nie mogło być gorzej".

Jeżeli decydujesz się na rywalizację z komputerem lub kolegą, nie zapomnij o środkach bezpieczeństwa – jeden nalot i może być po tobie. Już we wczesnej fazie rozwoju trzeba zadbać o budowę poligonów, strategicznych baz militarnych, systemów rakietowych i stanowisk wczesnego ostrzegania.

Na ekranie, w głównym oknie, przedstawiony jest wycinek terenu, który aktualnie zagospodarowujesz. Po lewej jego stronie znajduje się tzw. POWER METER, odpowiednik stanu twojego portfela; po prawej – zestaw ikon pozwalający na zmianę miejsca pobytu, wybór odpowiedniego „narzędzia" czy przegląd map i informacji. I tak dysponujesz danymi o aktualnej temperaturze globalnej, stanie powłoki ozonowej, ilości dwutlenku węgla i zanieczyszczeń w atmosferze, a także bilansem ekologicznym planety. Możesz przeprowadzać badania na obecność surowców, takich jak węgiel, ropa naftowa i uran oraz na aktywność sejsmiczną wybranego terenu. Niestety są to operacje kosztowne i nie należy wykonywać ich pochopnie. Każda pożyteczna inwestycja poprawia twoje finanse, lecz trudno o grę, gdzie łatwiej byłoby pozbyć się forsy. Środkowe okno po prawej stronie wskazuje, na co aktualnie wydajesz pieniądze. Mogą to być wodociągi, farmy, elektrownie itd.

Twórcy programu postarali się o rozmaitość, dlatego masz do wyboru trzy opcje: budowanie własnego świata (CREATE A WORLD), ratowanie przed totalną klęską ekologiczną (SAVE A WORLD) i walka o opanowanie świata (RULE A WORLD).

1 6 B I T
MILLENNIUM
1 9 9 2
STRATEGIA
AMIGA
PC VGA, SB
OKO
UCHO
FORSA
SUPER

CREATE A WORLD

Zaczynasz od zera. Masz do wyboru jeden z ośmiu scenariuszy narzucających specyficzne warunki klimatyczne i gospodarcze, wśród których ma powstać twój świat.

– UNSTABLE WORLD – świat młody, gdzie częste trzęsienia ziemi i wybuchy wulkanów niszczyć będą twoje miasta i fabryki.

– FROZEN WORLD – ekstremalne zimno i wieczne śniegi utrudnią ci budowę aglomeracji, lecz tereny te mogą okazać się bogate w surowce naturalne.

– ARCHIPELAGOS – na ten wilgotny i gorący świat składa się ogromna liczba małych wysp. Kontakt z morzem jest nieunikniony, więc bez znajomości nawigacji ani rusz.

– BARREN WORLD – świat wrogi i nieurodzajny. Wysoka temperatura powoduje stałą ekspansję pustyń. Bez przywrócenia równowagi biologicznej stworzenie cywilizacji może być trudne. Obfitość surowców energetycznych.

– PANGEA – większą część planety pokrywa jeden kontynent. Wysoka aktywność sejsmiczna i niedobór wody czynią życie nieznośnym.

– FORESTED WORLD – olbrzymie obszary leśne utrudniają budowę miast, jednak wycięcie zbyt dużych połaci może zachwiać równowagą ekologiczną świata – skąd my to znamy?.

– MINERAL RICH – ziemia pustynna i gorąca, ale niezwykle obfita w bogactwa naturalne, szczególnie uran.

– FOSSIL FUEL – trawiaste tereny, doskonale nadające się pod budowę miast, kryją głębokie pokłady węgla i ropy naftowej. Świat gościnny i piękny.

Jest jeszcze jeden scenariusz dla odważnych – GREEN FIELD. Wszystkie parametry typu temperatura, bogactwo surowców itd. ustawiasz sam i w takim środowisku tworzysz swój świat. Lecz życie wcale przez to nie staje się sielanką...

Jeżeli zdecydujesz się konkurować z komputerem, radzę szybkość jego działania, ekspansję ekonomiczną i agresywność militarną ustawić na najniższym poziomie. Inaczej jesteś bez szans, przynajmniej przez pierwszy tydzień posiadania programu.

SAVE A WORLD

Świat znalazł się na skraju upadku. Wymaga powolnej i mądrej odbudowy. Warunki, w których przyjdzie ci budować, będą zabójcze.

– POST NUCLEAR – niewielu przeżyło wojnę nuklearną. Lasy wymarły, a linia wiecznego lodu przesunęła się bliżej równika. Panuje posrnuklearna zima. Musisz przywrócić naturalną równowagę planety, naprawić zniszczenia i wydźwignąć cywilizację.

– POST INDUSTRIAL – zanieczyszczenia niemal zniszczyły świat. Wysoki poziom dwutlenku węgla w atmosferze spowodował kryzys ekologiczny. Złoża surowców są przeeksploatowane. Nowy świat, by przetrwać, musi bazować na czystości, zieleni i oszczędności.

– GLOBAL WARMING – efekt cieplarniany doprowadził do topnienia lodowców i ekspansji pustyń. Planeta umrze, jeśli nie odwrócisz tego procesu – to też brzmi jakby znajomo.

– SPENT WORLD – bezwzględna eksploatacja surowców wyczerpała większość ich źródeł. Oszczędna gospodarka pozostałymi jest podstawą dalszego istnienia ludzkiej cywilizacji.

RULE A WORLD

Dwa scenariusze, w których występuje groźny konkurent – zniszcz go, gdyż jego polityka prowadzi do upadku świata. Twój czas i zasoby są ograniczone.

– INDUSTRIAL – w dążeniu do dominacji ekonomicznej, twój przeciwnik zachwiał równowagą ekologiczną świata. Musisz powstrzymać jego ekspansję i stworzyć nowy, lepszy świat.

– MILITARY FORCE – Twój rywal ma zwyczaj wszystkie problemy rozwiązywać poprzez wojnę. Nic nie powstrzyma go przed próbą podbicia świata, chyba że...i tu można popisać się dobrą strategią. Stłamś wrogie ci siły, lecz uważaj, by nie dokonać zbyt wielkich spustoszeń środowiska. Uważaj na własne miasta!

GLOBAL EFFECT to przede wszystkim gra dla ludzi z wyobraźnią, taktyków. Każdy krok musi być przemyślany, bo błędy kosztują zbyt wiele. Zasygnalizowane problemy wzorowane są na rzeczywistości i bazują na wiedzy o niej.

Monkey

Dystrybutor: IPS Computer Group

C!V!L!ZAT!ON

Do CIVILIZATION (Nr 3/93 z czerwca) wkradł się mały błąd. Za pomocą okna miasta macierzystego w ekranie miasta nie można zmienić miasta macierzystego jednostki. Procedura takiej zmiany jest następująca:

1. Wprowadź jednostkę do miasta, które nie jest miastem macierzystym,

2. Gdy jednostka uaktywni się (następna kolejka), wskaż opcję HOME w submenu ORDERS na ekranie mapy świata. Wtedy miasto macierzyste zostanie zmienione z pierwotnego na to, w którym ta jednostka teraz się znajduje.

Można w ten sposób zmieniać wielokrotnie przynależność jednostek do miast, co wiąże się z zaopatrywaniem tych jednostek i zdolnościami logistycznymi miast.

Sorry

Doc

ROME: AD 92



ROME jest grą, która przenosi cię w świat starożytnego Rzymu. Jako niewolnik Hector znajdujesz się w prowincjonalnym rzymskim mieście Herculanum, w którym nie dzieje się nic ponad to, co w innych rzymskich miastach. Pewnego dnia twój pan nakazuje ci zanieść przesyłkę na zachodni kraniec miasta. Zabierasz się za to, nie wiedząc jeszcze, jakie czekają cię przygody...

Tyle daje się dowiedzieć z introdukcji, czyli zwyczajowo odstawionego na wysoki połysk wstępu do gry. Grafika jest całkiem ciekawa, już człowiek myśli, że trafił na coś lepszego od Centuriona... ale przejście do gry rozwiewa tę nadzieję.

Grafika spada z miejsca o punkt i stajesz przed planszą w stylu ROBIN HOODA. Nieźle wymyślono system kontroli, widoczny z boku planszy; nie jest on niestety jasno opisany w instrukcji. Gra daje się bardzo wygodnie obsługiwać myszą.

Możesz chodzić (a nawet biegać), zbierać różne przedmioty i robić z nimi przeróżne rzeczy, rozmawiać z napotkanymi ludźmi. Oczywistym celem jest przejście przez wszystkie poziomy gry, wykonując stawiane przed tobą zadania. Zabawę ograniczają limity czasowe: na pierwszym poziomie jest to wybuch wulkanu, który niechybnie doprowadzi do twojej śmierci, chyba, że domyślisz się jak jej uniknąć i potrafisz w dość krótkim czasie tego dokonać. Limit czasu jest jedną ze słabszych stron gry, nie pozwala nawet dobrze się rozejrzeć na danym poziomie.

Pierwsze dwa poziomy mają charakter przygodowy. Trzeci jest strategicznym; kierujemy w nim oddziałem żołnierzy, zmienia się trochę kontrola gry, dodana jest cała gama poleceń dla oddziału.

HERCULANUM

Jak uciec przed wulkanem? Jedyna droga ucieczki to morze, po morzu da się pływać tylko łóąka, łódka jest strzeżona przez przewoźnika, przewoźnik chce pieniędzy za swoją pracę, amy ty ich nie masz. Pieniądze daje się legalnie zdobyć tylko raz, w nagrodę za przyniesienie wiadomości konsulowi; w pozostałych przypadkach trzeba je wymusić, grożąc nożem.

RZYM 1

Jak wkraść się w łaski aktualnego Cezara? Jedyna możliwość, to ostrzeżenie go o grożącym zamachu. Możesz to zrobić tylko wchodząc do pałacu, pałac jest strzeżony, strażników możesz jakoś przekonać, ale na to musisz mieć już niezłą gotówkę. Zdobyć ją możesz na przykład na walkach gladiatorów, ale do tego musisz mieć własnego gladiatora, którego kupisz na aukcji, ale na to znów pieniądze, które trzeba pożyczyć.

BRYTANIA

Cezar mianuje cię centurionem, czyli takim ówczesnym dowódcą kompanii; zostajesz wysłany do Brytanii. Staje przed tobą problem: zdobyć sztandar Brytów – jest on gdzieś na zamglonym, pełnym wzgórz, lasów, opuszczonych wiosek terenie. Nie można przy tym stracić własnego sztandaru, dobrze jest dla niego zbudować fort i zostawić go w środku. Zdobycie sztandaru utrudniają bandy prawowitych gospodarzy tej ziemi, ale twoja centuria spokojnie sobie z nimi poradzi.

Tyle o trzech pierwszy poziomach. Pozostały jeszcze trzy następne: przygodowy Rzym 2, strategiczny Egipt i znów przygodowy Rzym 3. Nie ma co się specjalnie o nich rozpisywać; są podobne do poprzednich.

ROME jest mieszaniną gry przygodowej ze strategiczną, podobnie zrobiono też DUNE. Gra jest ciekawą pozycją i materiałem szkoleniowym dla początkujących graczy. Zaawansowani mogą się czuć nieco zawiedzeni. Elementy strategiczne gry są dość prymitywne. W warstwie przygodowej spotykamy sporo standardów – to kolejny ukłon w stronę początkujących. Można w nią pograć z dużą przyjemnością; są tu nawet fragmenty erotyczne. Całą grę da się przejść w kilka wieczorów, jest za mało głęboka, by się w nią dłużej bawić.

Dołączona instrukcja składa się z krótkiej, treściwej historii Imperium Rzymskiego; opisu instalacji gry; dowcipnej historii Imperium, w wersji trochę bardziej uszczegółowionej oraz kilku uwag pomocnych na kolejnych levelach.

Ender

Współpraca: Robert Rząd

Dystrybutor: IPS Computer Group



Typowy screen, Amiga



Drugi typowy screen, Amiga



Trzeci typowy screen, PC

1 6 B I T

MILLENNIUM

▪ 1 ▪ 9 ▪ 9 ▪ 2 ▪

S T R A T E G I A

AMIGA
PC VGA, SB

OKO
UCHO
FORSA

SUPER

KING's QUEST 6

WYSPA KORONY

Dmuchnij w słowika, by oswoić latającego tu ptaszka. Daj mu kartkę z wierszem miłosnym, a on zaniesie ją gdzieś w dal. Wymień w lombardzie perłę na pierścień i słowika na flet. Pierścień podaruj ptaszkowi. Musisz teraz skoczyć na chwilę na Wyspę Cudów, gdzie grając na flecie uda ci się zabrać przenośną dziurę w murze. Gdy wrócisz na Wyspę Korony, ptaszek przyniesie ci znak od Cassimy! Wymień w lombardzie flet na kaganek i możesz wyruszać na Wyspę Świętej Góry.

WYSPA ŚWIĘTEJ GÓRY

Czeka cię długa wyprawa po pionowej ścianie w górę. Będziesz musiał posiłkować się instrukcją, z której wyczytasz magiczne zaklęcia potrzebne do wyciosania kolejnych stopni w twardej skale. Na samej górze napotkasz złą wiedźmę, ale nie daj się skusić na jagody. Wślizgnij się do nory i przyświecając sobie kagankiem podkradnij trochę mięty z krzaka. Gdy wyjdziesz, zabiorą cię skrzydlaci i po krótkiej scence na wyżynach, wtrącą cię do labiryntu.

Powinieneś naszkicować sobie mapę, bo inaczej niechybnie zgubisz się w zakamarkach. Możesz też skorzystać z mojej ścieżki. W labiryncie powinieneś znaleźć monety i tarczę, cegłą zablokować mechanizm pułapki z opadającym sufitem i podejrzeć przez dziurę, jak Minotaur otwiera sobie tajne przejście pod dywanem. Pójdź tam za nim i z zimną krwią podrażnij go czerwienią szala. Głupi byk zaatakuje i sam wpakuje się w ogień.

Władca wyspy oczywiście podziękuje ci za uratowanie dziewicy z rąk Minotaura, ale na tym się skończy. Leć na Wyspę Cudów, gdzie ze stolika zabierz napój, potem pogadaj z molem książkowym i daj mu list. On wyśle cię na poszukiwanie swego syna marnotrawnego, który urzęduje na Wyspie Bestii; będziesz mógł dotaszczyć go do ojca. W zamian oczywiście upominek książkowy. Potem skok w nadprzestrzeń, czyli na Wyspę Mgieł.

WYSPA MGIEŁ

Tu cię jeszcze nie było. Weź kawałek węgla oraz kosę – nie ma tu nic więcej do roboty. Węgiel podaruj figurkom szachowym na Wyspie Cudów i będziesz mógł udać się na Wyspę Bestii. Tam, używając tarczy, przejdziesz przez strzeżone wrota, utorujesz sobie drogę kosą i poznasz głównego, świniopodobnego mieszkańca Wyspy, który da ci swój pierścień. Potem zerwij białą różyczkę i wracaj na Wyspę Korony.

Podaruj różę i pierścień służącej w domu z cegły – w ten sposób doprowadzisz do szczęśliwego małżeństwa i odczarowania Bestii. Dostaniesz niepotrzebny już dziewczynie strój służącej. Zaopatrz się w jeszcze jedną różę, którą wręcz ptaszkowi, potem wymień lampę u handlarza starzyzną na jakikolwiek inny egzemplarz. Potem zamień w lombardzie kaganek z powrotem na słowika. W księgarni wymień książkę przywiezioną z Wyspy Cudów na Księgę Czarów. Wyczytaj z niej przepis i skocz jeszcze raz na wyspę Cudów po filiżankę ze stolika w ogródku. Daj też zgniłego pomidora odpoczywającemu bagiennemu ludkowi, a za chwilę napełnisz filiżankę świeżym bagienkiem. Wróć na Wyspę Korony i dostań się do zamku w przebraniu służącej.

NA ZAMKU

Pójdź na górę i za plecami strażników skryj się we wnęce. Przywrzyj do filara i poczekaj, aż straże cię miną. Wyskocz na korytarz i wypuść na podłogę uruchomionego blaszanego słowika, od razu schowaj się z powrotem. Zdejmij ze ściany obraz i wyciągnij gwóźdź. Udaj się do komnaty naprzeciwko wnęki i otwórz gwoździem kłódkę przy skrzyni. Wyciągnij list i przeczytaj go. Przeszukaj też drugą skrzynię.

Pójdź korytarzem na północ i skręć w prawo. Cassima jest więziona za pierwszymi drzwiami. Porozmawiaj z nią i otwórz drzwi używając sztyletu. Wróć do wnęki i z powrotem powieś obraz na gwoździu, przeczekaj patrol straży za filarem.

Na dole właśnie odbywa się ślub... Strażnik wpuści cię, gdy pokażesz mu list. Podejdź do ołtarza i pokaż lusterko Cassimie... To nie Cassima, to przebrany Shamir, zausznik złego Viziera. Vizier zacznie uciekać schodami na górę – goń go i nie daj się trafić przez Shamira. Na górze rzuć Shamirowi miętę, dobądź miecz ze ściany i zaciekle walcz z Vizierem. Cassima trochę ci pomoże. Ufff! Już po wszystkim. Teraz czeka cię znacznie dłuższy QUEST – właśnie się żenisz, drogi kolego.

Martinez

1 6 B I T

SIERRA

▪ 1 ▪ 9 ▪ 9 ▪ 2 ▪

P R Z Y G O D O W A

AMIGA
MACINTOSH
PC VGA, SB

OKO
UCHO
FORSA

SUPER

Moja Kwesta to jeden z dwóch sposobów na ukończenie KQ6. Można też uskrobać trochę więcej punktów.

Niektóre zdania artykułu opatrzono specjalnymi znakami: (§) – oznacza, by szczegółów szukać w instrukcji oraz (@) – informacja własna z redakcji SECRET SERVICE. Tej informacji nie znajdziesz w instrukcji gry. Zawdzięczasz ja autorom tego artykułu, którzy testowali grę specjalnie dla czytelników SS – fanów strategii.

Jest rok 1312. Umiera król Bretanii, Charles de Clossau, pozostawiając bogaty, choć podzielony kraj, pusty tron i zachłannych sąsiadów. Ten, kto odważy się sięgnąć po koronę Bretanii, porywa się na nie byle co. Pretendentów do tronu jest pięciu:

– Edward, król Albionu (Anglii), syn zmarłego króla, dobry zarządca i polityk,

– hrabia Karol de Valois – kuzyn zmarłego króla, kiepski polityk, ale świetny dowódca,

– Filip, książe Burgundii – sprzyja królowi Edwardowi, doskonały polityk. Jako władca infantylny,

– król Aragonii Ramiro. Nie zależy mu bardzo na tronie Bretanii – chce przede wszystkim zagarnąć jak najwięcej. Najlepszy polityk i największy intrygant ze wszystkich pretendentów,

– Henryk, książe Anjou – bardziej papieski niż inni, manipulowany przez swoja matkę Marię wrogo nastawioną do króla Albionu Edwarda.

Możesz wcielić się w każdego z nich, ale pamiętaj, że pozostałych będziesz miał przeciwko sobie. Będą bezlitośni i wykorzystają każdy twój błąd. Oni też chcą zagarnąć jak najwięcej. Bardzo ważnym aktorem tej gry jest Papież. To od niego zależy przyznanie korony. Jeśli zbudujesz silne i bogate księstwo i pozyskasz przychylność Papieża, zostaniesz królem Bretanii. Jeśli nie uda ci się tego osiągnąć – czeka cię kat. (§)

Taka jest fabuła gry. Jest to fantazy historyczne nawiązujące do okresu wojny stuletniej (1337 – 1453). Kalendarz gry zaczyna się jednak wcześniej, bo 1 maja 1312 roku. Geografia teatru gry, ekonomika i wojskowość są przeniesione z tamtej epoki. Gra uczy efektywnego postępowania na przykładzie budowania średniowiecznego państwa.

ISTOTA GRY

Żeby wygrać, musisz przede wszystkim zbudować solidną gospodarkę. Powinieneś więc zgromadzić odpowiednie zapasy dóbr (COMMODITIES) niezbędne do funkcjonowania twojego księstwa. Są to:

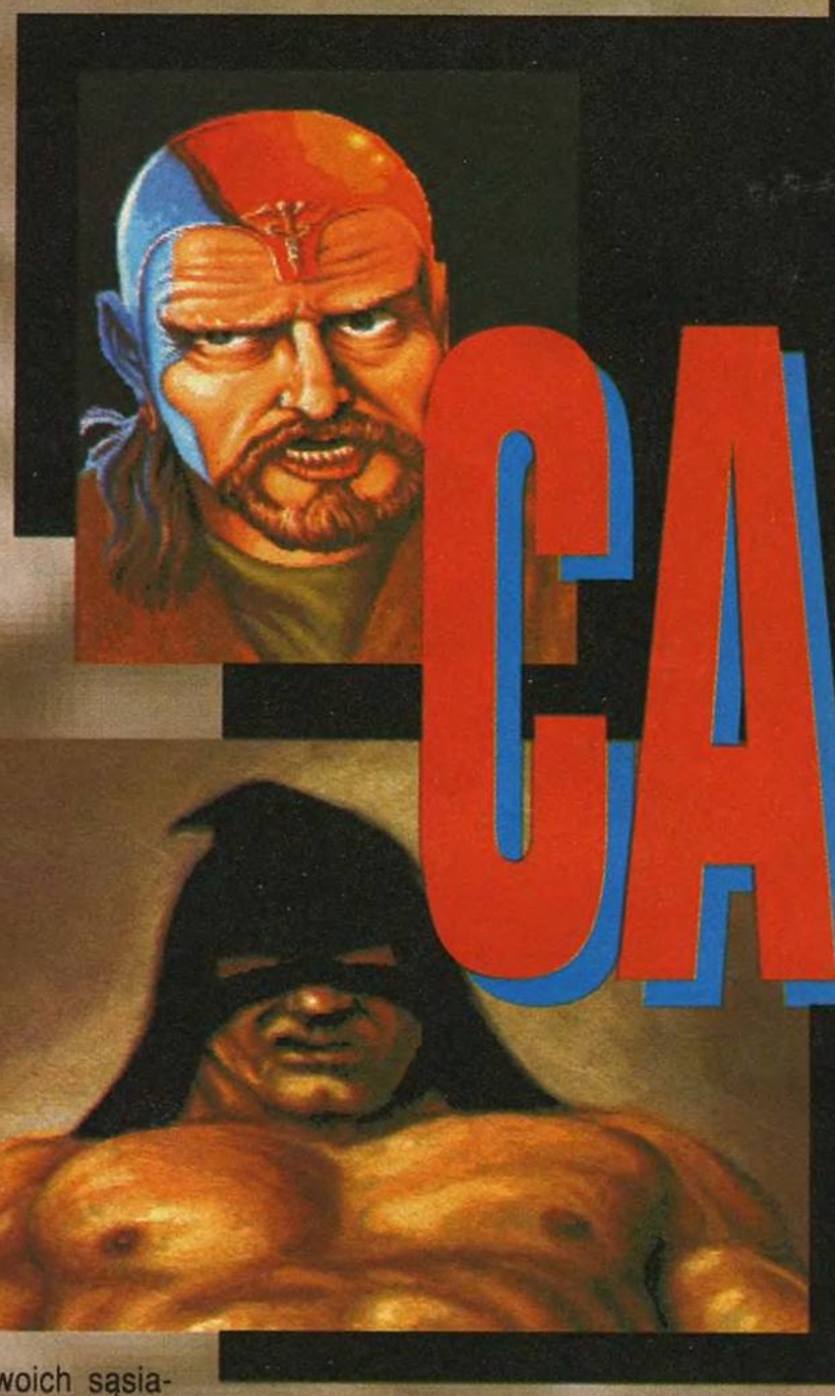
– żywność (FOOD), którą musisz wydawać robotnikom i żołnierzom,

– drewno (TIMBER) i żelazo (IRON) niezbędne do budowy zamków i wytwarzania uzbrojenia,

– złoto (GOLD), które jest potrzebne prawie do wszystkiego.

Te dobra są niezbędne do wystawienia i utrzymania silnej armii, która będzie sprawnym narzędziem twojej polityki. Następnie powinieneś zbudować zamki nie przestając gromadzić dóbr. Najpierw na landach przygranicznych a później i wewnątrz swojego księstwa. Zamki zwiększają obronność, możliwości mobilizacyjne (każdy zamek to jeden oddział więcej) zdolność do wytwarzania i pozyskiwania poszczególnych dóbr (podwójnie), przeciwdziałają buntom ludności. (§)

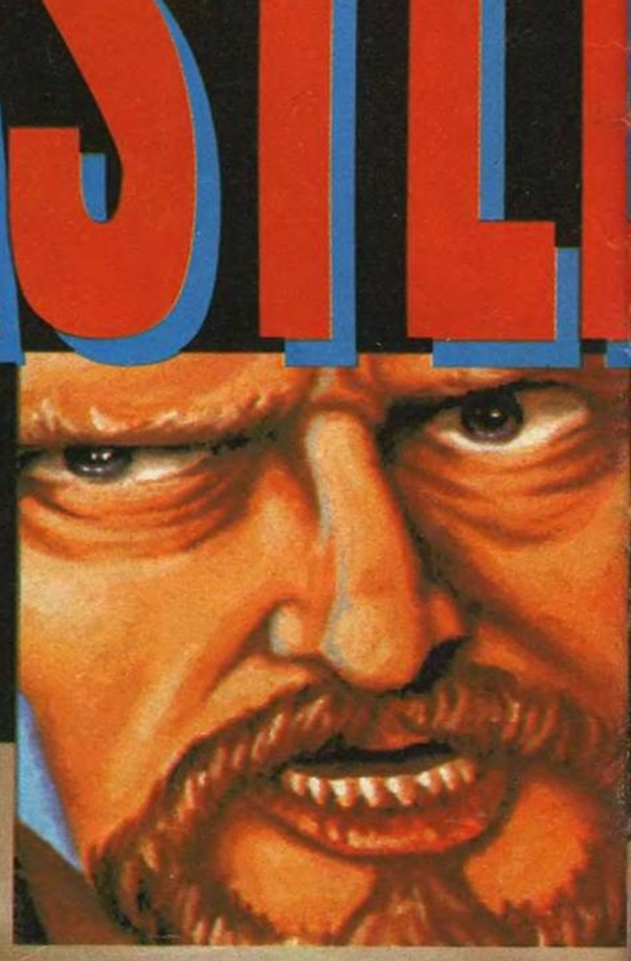
Przez cały czas musisz prowadzić rozsądną politykę. Sąsiedzi, a w szczególności Papież, powinni być twoimi sprzymierzeńcami. Im większy wskaźnik przyjaźni (skala od 1 do 8), tym mniejsze prawdopodobieństwo niespodziewanego ataku i większe korzyści z handlu. W grze działania polityczne obejmują: wywiad (SCOUT), szpiegowstwo (SPY), dyplomację (DIPLOMATS), handel (MERCHANTS), oddziaływanie na nastroje społeczne (HAPPINESS) oraz zwoływanie Rady Księstwa (CONSUIL). (§) Jeśli dobrze wykorzystasz te możliwości – będziesz miał dobre stosunki z sąsiadami i będziesz o nich wszystko wiedział. Wtedy wybór miejsca i chwili ataku będzie należał do ciebie. Jeśli zdecydujesz się na atak – nie przerywaj go, obserwując jednocześnie wskaźniki przyjaźni twoich sąsiadów i Papieża. Ponieważ komputer zezwala zaatakowanemu na wystawienie tylko części wojska do bitwy – możesz zniszczyć jego armię w dwóch lub trzech bitwach. (@) Wtedy jesteś już panem sytuacji. Przeciwko twojej skoncentrowanej armii – kilkanaście oddziałów, przeciwnik może przeciwstawić najwyżej dwa lub trzy. Wyniki takich bitew są przesądzone. A jeśli zastosujesz się do naszych wskazówek taktycznych (podane są dalej) – nie powinieneś ponieść nawet żadnych strat. Wtedy od kontynuowania ataku może cię powstrzymać jedynie niebezpieczny spadek wskaźnika przyjaźni twoich sąsiadów. Przed ich skoordynowanym atakiem obronić się jest bardzo trudno. W takiej sytuacji będziesz zmuszony do powstrzymania swojej ofensywy, skonsolidowania twojego powiększonego księstwa (zamki), uzupełnienia strat i wystawienia nowych oddziałów oraz przywrócenia dobrych stosunków z sąsiadami i z Papieżem (złoto czyni cuda!), a także zgromadzenia nowych dóbr. A dalej już wiesz co masz robić. Gdy postępując w ten sposób zdobędziesz połowę królestwa – nie musisz się już niczego obawiać. (@) Wtedy sąsiedzi będą zabiegali o twoją przyjaźń, tak jak kiedyś ty zabiegałeś o ich przychylność. Możesz wtedy myśleć o zwróceniu się do Papieża o koronę Bretanii (CLAIM). To musi być poparte złotem i twoją siłą ekonomiczną i militarną. (@) Słabym korony się nie daje. O twojej pozycji poinformuje cię Rada Księstwa, jeśli ją zwołasz (COUNCIL), a także ocena punktowa wyświetlana w głównym menu. (§)



Wszystkie działania (zadania) – ekonomiczne, militarne i polityczne – możesz wykonywać z określoną intensywnością i w określonym tempie. Są to twoje możliwości, rosnące w miarę rozwoju sytuacji w grze i stosownie do tego, jak poprawnie te działania planujesz i realizujesz. Te możliwości są określone w tzw. punktach (administracyjnych, militarnych i politycznych) oraz w tzw. jednostkach zebranych dóbr (żywność, żelazo, drewno i złoto). (§) Punkty to twój potencjał wykonawczy, który możesz wykorzystać dla wykonywania zadań ekonomicznych, wojskowych i politycznych, zaś jednostki to zasoby, które muszą być zużyte dla realizacji tych zadań. W danym momencie gry (w kalendarzowym czasie gry) masz więc określone możliwości działania i wpływania na rozwój wydarzeń. Tylko od twojego intelektu i percepcji zależy jak wykorzystasz twój potencjał i jak szybko go zwiększysz. (§) Wygrać możesz na dwa sposoby: – albo zniszczysz pozostałych pretendentów podbijając wszystkie landy królewstwa, albo po uzyskaniu limitu punktów (7000) wyślesz posłów do Papieża. (§) Pierwszy wymaga dobrego dowodzenia, drugi rozwagi politycznej. A ponadto oba sposoby są nie do zrealizowania, jeśli ekonomika twojego księstwa jest słaba.

MENU I WAŻNIEJSZE OPCJE

CASTLES II ma cztery menu: wstępne, główne, bitwy i zamku.



1. Menu wstępne służy do skonfigurowania gry. Możesz to później zmienić korzystając z opcji menu głównego. (§)

2. Menu główne składa się z dużego okna, w którym wyświetlana jest mapa strategiczna, z linii informacyjnej i z pola informacyjnego oraz z pola opcji. Linia informacyjna (nad oknem mapy) przedstawia aktualny stan twoich możliwości: ilość punktów i wielkość zasobów poszczególnych dóbr oraz wielkość twojej armii. (§) Pole informacyjne (górna prawa część menu) ilustruje ilość i tempo realizacji zadań, które aktualnie wykonujesz. (§) Pole opcji (dolna prawa część menu) gdy jest nieaktywne, przedstawia dwie ważne informacje: kalendarzowy czas gry oraz liczbę aktualnie uzyskanych punktów. (§) Jeśli pole jest aktywne – udostępnia następujące opcje:

– STOCK – czyli wszystko, co związane z gospodarką. Przy użyciu polecenia GATHER możesz rozkazać twoim poddanym, aby pozyskiwali dobra naturalne z poszczególnych landów. (§) Oprócz tego możesz skorzystać z czarnego rynku (BLACK MARKET). Jest to jednak ryzykowne i bezpieczne tylko wtedy, jeśli wprowadzisz w swoim księstwie kontrolę policyjną. (§)

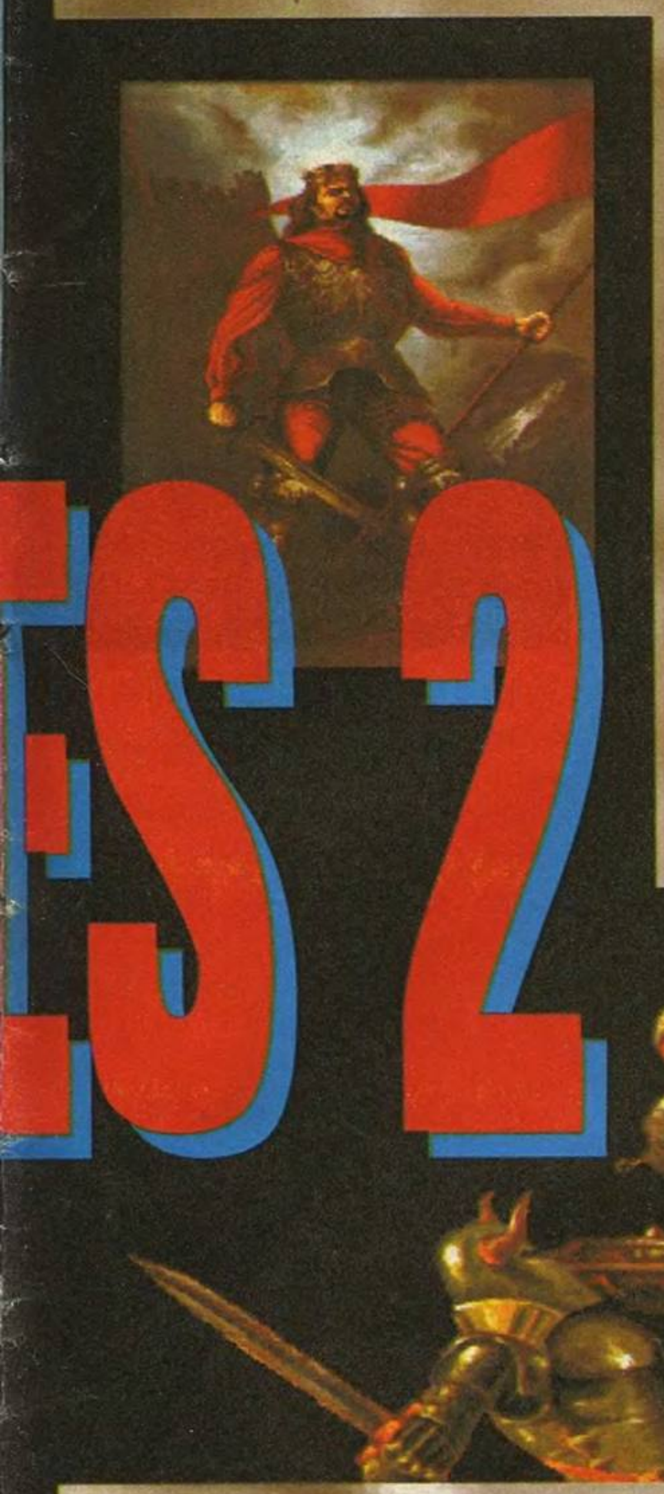
– ARMY – działania militarne. Podstawowy jest tu werbunek (RECR) poszczegól-



God save the King, czyli Boże! jak zapisać króla na dysku, PC

nych rodzajów oddziałow oraz wprowadzanie kontroli policyjnej (POLICE REALM). Poza tym możesz budować machiny oblężnicze i prowadzić działania dywersyjne (SABOTEUR). (§)

– RELAT – stosunki dyplomatyczne pomiędzy pretendentami do tronu (skala 1–8). Dostępne są tu także opcje umożliwiające poprawę nastrojów społecznych (HAPINESS), zwoływania Rady Księstwa (COUNCIL) i wysyłania misji dyplomatycznych (DIPL). (§)



– OPTS – to opcje systemowe, czyli: PLOTS (dodatkowe intrygi), BATTLES (wpływ na przebieg bitew), SAVE/LOAD/QUIT. (§)

3. Menu bitwy zawiera okno z mapą plastyczną landu i jednocześnie pola bitwy oraz, na dole, pole opcji przydatnych do ustawienia szyków i przekazywania, w czasie bitwy, rozkazów poszczególnym oddziałom. (§)

4. Menu zamku zawiera okno analogicznie, jak menu bitwy oraz pole opcji umożliwiające projektowanie zamku oraz wybór sposobu jego budowy. (§)

WSKAZÓWKI

1. Zaczyna się od przykrycia „płaszczem" jak największego terytorium. Nie zdobywa się na początku tych landów, które skryją się za ziemiami wcześniej podbitymi. Najazd na nie można zrobić już po umocnieniu księstwa bez angażowania się w zatargi z sąsiadami. Nade wszystko trzeba uważać na „dobrosąsiedztwo". (§)

Powinienieś zacząć od zajęcia 7–8 landów. W czasie początkowych podbojów należy prowadzić nieustanny wywiad (SCOUT). To nic nie kosztuje, a strzeże przed przykrymi niespodzianki ze strony sąsiadów. Należy również zbierać zasoby z podbitych terenów, ze szczególnym uwzględnieniem złota i żelaza, jako że są to dobra bardzo pożądane i przydatne w handlu. (@)

2. Sąsiedzi są na początku gry spokojni i trwa to dopóty, dopóki nie zajmie się im landu. Nie atakuj więc niepotrzebnie. Natomiast jeśli zostaniesz zaatakowany – nie wahaj się i uderzaj całą siłą. Przyjmuj wysłanników innych pretendentów z otwartymi ramionami, ale nie płać im za dużo. Zwykle wystarczy sztuka złota. (@)

3. Taktyka początku gry zamyka się w jednym słowie: „spoko". Bez żadnych nerwowych ruchów zdobędziesz i wybronisz swoje landy. I jeszcze jedno – nigdy nie walcz z więcej niż z jednym przeciwnikiem naraz. (§)

4. Silna armia zapewnia bezpieczeństwo i długie panowanie; dbaj wiec o nią i płać żołd w złocie i żywności. Nie werbuj większej armii, niż jesteś w stanie opłacić. Jeśli zabraknie ci złota i żywności, część oddziałów niestety zdezerteruje. (@)

5. Jeśli uda ci się utrzymać dobre stosunki z papieżem i z sąsiadami oraz poprawny stan zadowolenia społecznego, to dobrze (stan punktów 7 – 8); możesz wtedy zająć się umacnianiem swojego księstwa. (§)

6. W budowie zamków nie przesadzaj. Wystarczy, jeśli obronność zamku wynosi 100 pkt, lub niewiele więcej. Budowa wielkich twierdz jest niepotrzebna. Im mniejszy zamek, tym szybciej się go buduje. (§) A teraz jak budować? Zacznij od wizji lokalnej (VISIT) i wybierz teren; należy uważać, bo stawianie murów na kamieniach, wodzie i piaskach może okazać się nietrafne. Dalej ustawisz wieżę główną (KEEP). Ogrodzisz ją murami i basztami, a pamiętając o potrzebie zapewnienia wolnego dostępu wstawisz bramę – najlepiej jedną, aby utrudnić zdobycie zamku. Najlepiej jest wybierać wysokie mury i okrągłe baszty, ponieważ są najtrudniejsze do zdobycia; przeciwnik nie dysponujący wieżą oblężniczą może mieć z tym duże kłopoty. (@)

7. Możesz zaciągać następujące oddziały:

– łuczników (ARCHERS). Przydatni są w obronie zamku. Ich skuteczność w polu jest niewielka,

– piechoty (INFANTRY). Wojsko uniwersalne – dobre w polu i niezastąpione w szturmie na zamek. Piechota powinna być główną siłą twojej armii,

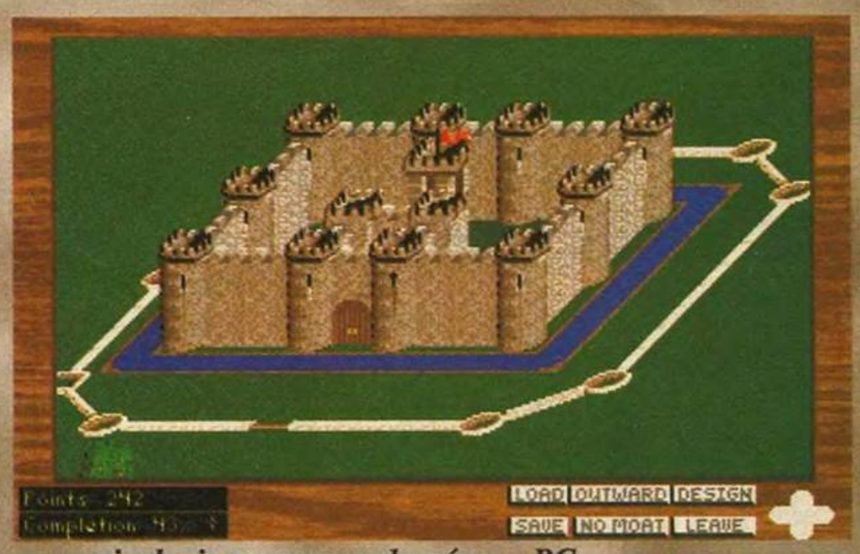
– rycerzy (KNIGHT). Są to oddziały kawalerii rycerskiej. Szybkie i o dużej sile uderzeniowej. Nieprzydatne w szturmie na zamek. (§)

8. W bitwie w polu walcz w zwartym szyku. Taki szyk formuje się przez wskazanie opcji danej formacji, a następnie wskazanie punktu leżącego na górnym lub dolnym skraju mapy i przedłużeniu linii frontu tej formacji. Jedna lub kilka takich manipulacji spowoduje zwarcie szyku wskazanej formacji. Ponieważ nieprzyjaciel maszeruje do starcia w szyku luźnym, to jego poszczególne oddziały wpadają kolejno na kilka twoich maszerujących razem. Wynik takiego starcia może być tylko jeden. (@) Oczywiście musisz jeszcze odpowiednio ustawić poszczególne formacje i wskazać im kierunek marszu i cel ataku. Zostawiamy to twojej inwencji. Jeśli dysponujesz oddziałami rycerzy (kawaleria), to możesz skierować je na obejście nieprzyjaciela i zaatakować jego szyki z tyłu lub ze skrzydła. Efekt będzie piorunujący. (@)

9. W obronie zamku powinieneś obsadzić baszty łucznikami, którzy wtedy mogą prowadzić skuteczny ostrzał przeciwników. Rycerstwo jest wtedy mało przydatne (i w szturmie i w obronie) ponieważ nie może wykorzystać swojej szybkości. Pamiętaj, że możesz kierować każdym poszczególnym żołnierzem lub formacją, wskazując im kierunek ataku.

Jeśli posiadasz machiny oblężnicze (balista, katapulta lub wieża oblężnicza) wykorzystaj je. Przez zrobioną wyrwę w murze wedrą się twoje oddziały szturmowe. Wieża oblężnicza umożliwia jednoczesny szturm kilkunastu żołnierzy. (@)

I jeszcze jedno. Przed każdą ważną decyzją zapisz stan gry na dysku. Jeśli ta decyzja okaże się błędna – to będziesz mógł ją zmienić.



... niech się mury pną do góry..., PC



NA ZAKOŃCZENIE

Teraz trochę uwag krytycznych. Niestety, autorzy gry nie ustrzegli się kilku niedoróbek.

1. Jeśli zamek budowany jest na brzegu rzeki, to algorytm programu kopie fosę również i w rzece! Fosa jest w ogóle mało przydatna. W czasie szturmu nie stanowi żadnej przeszkody dla oblegających. Lepiej jej nie budować, szkoda czasu. (@)

2. Przebudowa zamku jest bardzo utrudniona. Grozi to budową zamku niemal od początku. Coś nie tak. Przecież dawniej przebudowa zamku, w celu zwiększenia jego wartości militarnych nie należała do rzadkości.

3. Program potrafi ustawić żołnierzy oblegających zamek także i na wodzie i w błocie. Chyba to mała przesada.

4. Skuteczność oddziałów łuczników jest za mała. A przecież wtedy było inaczej, np. bitwy pod Crecy (1346 rok) czy Agincourt (1415 rok).

5. Sterowanie oddziałami w czasie bitwy (i oblężenia) jest utrudnione z powodu braku odpowiednich opcji, np. łączenia oddziałów w zgrupowania, wskazywania marszu oddziału tak jak w CENTURIONIE.

6. Nawet gdy oblegający nie ma machin oblężniczych, to i tak zdobędzie zamek; przecież każdy piechur to „taternik". Chyba zapomniano, że niegdyś nieocenione usługi, w takich przypadkach, oddawały zwykłe drabiny.

7. A skoro już mowa o machinach – to po co tu balista. Chyba do zabawy dla młodszego braciszka, bo nie przydaje się do niczego. Wcale nie musisz jej budować. Oszczędzisz sporo szmalu! Bez niej też zdobędziesz zamek. (@)

CASTLES II są warte tego, żeby spędzić przy nich wiele wieczorów, a może i nawet wakacyjnych dni. Jest to gra ciekawa, trzymająca w napięciu, o dużych możliwościach konfigurowania. Warta tego, żeby zaopatrzyć się w wersję licencjonowaną, z instrukcją po polsku, zresztą bardzo dobrze napisaną. Kończąc życzymy wam zdobycia królewstwa, a jeśli dacie głowę katu, to już nie nasza wina.

Doc & Tajny Sługa

Dystrybutor: IPS Computer Group





Jak się nasi dziadowie naparzali – o, tak! PC

PRZECIEKI

Co jest lepsze – Amstrad czy Atari, Spectrum czy Commodore, IBM czy Meritum, ST czy Amiga, co ma lepszą grafikę, co się lepiej programuje itd, itp. W co drugim liście ktoś zadaje podobne pytanie, żeby móc z czystym sumieniem przyłożyć koledze, że to on ma lepszy komputer, że gdyby potrafił programować, to mógłby napisać lepszy program, że gdyby miał drukarnię..., że gdyby miał syntezator..., że gdyby... Nic nie stoi na przeszkodzie, by zrobić listę rankingową z uwzględnieniem tego, co można uzyskać za dane pieniądze, ale i tak dostaniemy natychmiast listy mówiące o tym, że się nie znamy, bo ktoś gdzieś widział lepszy program, bo on i tak wie lepiej, bo jego komputer i tak jest najlepszy pod słońcem, a reszta to szmelc!

Czy możecie mi przysłać... – odpowiedź jest krótka: nie wysyłamy żadnych opisów, map, POKE'ów, gier itd, itp. Nie jesteśmy tego w stanie robić, no chyba że uznamy, że nie robimy gazety, a robimy Korespondencyjne Kółko Samopomocy Chłopskiej. Każdy list oczywiście będzie musiał kosztować!

Dostajemy różne rzeczy od was w listach, np. gry planszowe, labirynty, opakowania od gumy do żucia, scenariusze gier i wiele innych fajnych przeszkadzajek – dzięki.

Kilka głosów różnych w temacie Atari – Ludzie, dajcie sobie spokój, idziemy chyba w stronę Europy, a nie RWPG. To za tamtych czasów robiono oprogramowanie, nie teraz!

Wszędzie mówią, że małe Atari zagasło – to kompletne bzdury! Jak można się tak wymądrzać, nie wiecie co się dzieje w świecie Atarowców. Powstaje coraz więcej doskonałych gier robionych przez polskie firmy.

Może prawdą jest, że Atarowcy tylko narzekają, lecz to zrobiłby każdy na ich miejscu. Przecież nie można siedzieć bezczynnie i przyglądać się upadkowi tego wspaniałego komputera.

Z nóg mnie ścięło jak zobaczyłem, że dajecie więcej opisów na Atari! Co wam się stało? Kto na to jeszcze pisze gry? Jestem tolerancyjny i nie chcę wyrzucać Atari z SS, ale oni muszą się z tym pogodzić. My, 16-bitowcy, będziemy tu rządzić, bo 10 Syrenek nie wyprzedzi jednego Mercedesa.

Atari rozpanoszyło sie w SS, można to zrozumieć biorąc pod uwagę rzesze nieszczęśników wrobionych w to szajstwo.

Nie zajmujcie się grami na 8-bit. Do zsypu z tym szmelcem, przecież SS ma pisać o grach, a nie o historii informatyki!!!

Od redakcji: każdy ma wolną wolę i może pisać co chce, ale niepokojące jest takie nadużywanie określeń w stylu „ja – naród" czy „nikt tego nie chce". Uważamy, że dla każdego jest miejsce na ziemi, a WSZYSCY to nie powinni śmiecić.

Odezwa – przestańcie się zwalczać, bo żaden 8-bitowy komputer nie jest wspaniały. Jeden jest lepszy w tym, inny w tamtym, a i tak żaden nie umywa się do jakiegokolwiek 16-bitowca. (podpisano Maniaque)

Pieniądze na orzeszki i piwo – jak kiedyś, zaczęliśmy otrzymywać datki na PIWO z ORZESZKAMI. Za wszystkie serdeczne „Bóg zapłać". Informacja dla T.F. – nie byłeś niestety Pierwszym Honorowym Ofiarodawcą, ale pomysł utworzenia Fundacji na zakup w/w bardzo nam się spodobał. Stan konta na dziś: 5025 zł. Konta Bankowego nie będzie, jedyna obowiązująca forma darowizn to list z zawartością.

Świąteczne życzenia – wielkie dzięki za moc kartek i listów, które nadeszły z życzeniami, ponieważ nigdy nic nie wiadomo, co jeszcze się w życiu może zdarzyć, więc już dziś składamy wszystkim najlepsze życzenia z okazji Świąt Wielkiej Nocy, Bożego Narodzenia i wspaniałego Nowego Roku 1994.

Nie jestem przeciwko Ustawie o ochronie oprogramowania, ale co my, gracze, będziemy robić, gdy ta Ustawa wejdzie? Będziemy zachwycać się screenami, a po trzech miesiącach uzbieramy dopiero na grę! Roman Kuć, Katowice

Nie rozumiem tego, że jeszcze nie wprowadzono ustawy o ochronie oprogramowania. Cały czas mówi się o wejściu Polski do Europy (należymy nawet do Rady Europy), a przecież Europa i świat to komputery. Wystarczy porównać banki polskie ze światowymi – ile tam trwają operacje bankowe, a u nas to kilka dni, jak poczta nie nawali, nie wspominając już o biurokracji. Może stworzyć by tak PPFGK (Polska Patria Fanów Gier Komputerowych). Marek G., Czernin

Te dwa przeciwstawne głosy dobitnie świadczą o tym, że na drodze do legalności, oprócz ustawy, stoją jeszcze: kondycja finansowa, wysokie ceny oraz poziom świadomości społecznej. Ledwo co L.W. rozwiązał parlament, wcześniej szedłem do pracy piechotą, a dziś pękła mi guma od majtek.

Nie ma sensu opisywać gier, które są dostępne tylko na giełdzie w Warszawie. Chyba macie znajomych w innych częściach kraju, którzy udostępnią wam wykaz nowości na tamtych giełdach. Piotr Budzik, Gdańsk

Nasz związek z giełdą jest raczej luźny. Odpowiadając naraz na trzy listy, giełda to takie miejsce, z istnienia którego jedni się cieszą, a inni denerwują. Dlaczego nie ma Ustawy, nie wiemy, zapytajcie posłów z kilku aktywnych partii. Tak jak trudno przewidzieć treść Ustawy, tak samo trudno przewidzieć reakcję giełdy. Najstarsi giełdziarza mówią, że się nie boją. Wiadomo nie od dziś, że kilka pokazowych procesów się odbędzie „dla postrachu" i parę głów spadnie. Wytrwali zejdą do podziemia, inni zaczną kupować mało, ale legalnie, jeszcze inni stracą wszystko. Takie życie! Nigdzie na świecie nie udało się wyplenić piractwa! Zobaczymy, jak pójdzie u nas.

Jeżeli wysyła się do Was opis, to zdjęcia robicie wy, czy opisujący? Marcin Wołoszczak, Szczecinek

Materiał ilustracyjny – zdjęcia i grafikę, przygotowujemy sami, więc bez obaw.



Ziemia. Conrad znał ją z opowiadań Mamy i z oglądanych ukradkiem w dzieciństwie hologramów. Zawsze chciał tam dotrzeć.

Mieszkając od urodzenia na Nowym Lądzie, oglądał tylko mutancką roślinność. Służba w Siłach nie pozostawiała mu wiele czasu nawet na słuchanie staroświeckich CD-ROMów. Ciągłe starcia z Policją, gaszenie powstań Krajowców – zajmowały zbyt wiele czasu.



Ten dzień był zwykłym dniem służby. Ale inaczej niż zwykle, Conrad nieuważnie zapędził się w rejony Policji. Szybko go namierzyli i zaczęli ścigać. Wskoczył na skuter fotonowy i nawiał w gwiaździstą noc. Celny strzał z lasera dosięgnął go nad samą junglą. Potem była już ciemność.

Obudziła go mucha. Nie pamiętał nic – był jak Jason Bourne wyrzucony na brzeg morza ludzkich układów przez przypadkową, litościwą falę.

Co było dalej? Conrad dzięki hologramowi dowiedział się, z kim spotkać się w Nowym Waszyngtonie. Ian skierował go dalej, do fałszerza Jacka, dzięki któremu Conrad zdobył bilet na Ziemię w słynnym Death Tower Show. A Ziemia... no cóż, okazała się zupełnie inna – zniszczona przez cywilizację i opanowana przez szabrowników. Niestety Conrad zdemaskował się i trafił pod klucz. Ledwo się wydostał, a już przeteleportowało go na Planetę Żelków. Dzięki niebywałemu sprytowi udało mu się uniknąć śmierci i uratować Ziemię przed zagładą. Nieźle, jak na jednego człowieczka.

Opowiemy, jak przechodzić kolejne levele trudnej misji Conrada. Pierwszą rzeczą jest opanować klawiszologię. Drugą – poznać sposoby załatwiania funkcjonariuszy Sił, Policji oraz Żelków i Krajowców. Potem już tylko biec, biec i biec.

Punkty regeneracyjne (RECHARGE) służą do podładowywania kamizelki kuloodpornej (SHIELD, BOUCLIER) oraz baterii (CELL, PILE).

Kamienie (STONE, PIERRE) pomogą oszukiwać fotokomórki lub odwrócić uwagę Krajowców.

Przełączniki (SWITCH, INTERRUPTEUR) ściągają windy i otwierają niektóre drzwi, zaś zamki (SECURITY LOCK, SERRURE) robią to dopiero po użyciu klucza (KEY, CLE) lub karty (ID CARD).

Latające kule należy niszczyć, bo inaczej nie otworzą się drzwi.

Punkty zapisu (SAVEPOINT, SAUVEGARDE) pozwalają na powtarzanie nieudanych prób.

KLAWISZOLOGIA

Chodzenie: kierunek (klawiatura lub joy)
Bieg: fire i kierunek
Kucnięcie: dół
Podskok: góra
Skok z miejsca: fire i góra
Skok z biegu: sama góra podczas biegu
Wyskok z biegu: sam fire podczas biegu
Koziołek z miejsca: dół i kierunek
Koziołek z biegu: dół i kierunek podczas biegu
Wyciągnięcie i schowanie broni: SPACJA
Zejście: dół i fire na krawędzi
Kieszeń: TAB
Podniesienie przedmiotu: fire
Pozostawienie przedmiotu: dół i fire
Użycie przedmiotu: ENTER

16 BIT
DELPHINE
1993
ZRĘCZNOŚĆ
AMIGA
PC VGA, SB
OKO
UCHO
SUPER





Level 2 – Ameryka



Level 2 – Europa



FLASHBACK

LEVEL 1-4



Level 2 – Afryka

JUNGLA

Musisz zdobyć baterię i naładować ją, a potem uruchomić most nad przepaścią. Używając tricku z kamieniem na fotokomórce, zdobędziesz teleporter, za który dostaniesz kartę identyfikacyjną od sparaliżowanego nieszczęśnika. Po drodze zbieraj forsę i na końcu levelu kup pas antygrawitacyjny, który pozwoli ci bezpiecznie zlądować po skoku w dziurę...

NOWY LĄD

Wskocz na piętro sposobem, tzn. biegnąc trzymaj tylko fire. Załatw dwóch policjantów i pogadaj z lanem, który naświetli całą sytuację. Potem wymień bezpiecznik w przełączniku i pojedź na górę. Witamy w Nowym Waszyngtonie!

Środkiem tranportu jest szybka kolej podziemna Titan. Musisz pogadać z barmanem, a potem z Jackiem w Ameryce. W Afryce zdobądź pozwolenie na pracę i przyjmij pierwsze zlecenie w biurze w Europie.

1. Dostarczyć przesyłkę z biura Titan's Travel z Ameryki do Afryki – nic prostszego, broń w pogotowiu. Oczywiście ktoś próbuje wrobić Conrada, ale nic to.

2. Eskortować VIP-a (ważna persona) przez niebezpieczną strefę do opuszczonego centrum komputerowego.

3. Zniszczyć cyborga zarażonego wirusem. Wystarczyło pogadać w barze w Ameryce i udać się na dół, pogadać z niebieskim, potem w lewo od baru, kilka strzałów, a potem znów na dół. Klucz pozwolił na dostanie się do zakazanych rejonów za barem, gdzie na wykończenie czekało już trzech mutantów.

4. Wymienić zepsutą kartę w reaktorze. Sprawa kłopotliwa, bo tylko 1 minuta do wybuchu, a kartę trudno jest właściwie użyć. Po szaleńczym biegu do pomieszczenia z generatorem, najpierw trzeba obejrzeć reaktor, a potem próbować używać kartę w każdym możliwym miejscu, poczynając od prawej strony ekranu. Czasem się to uda już za pierwszym razem, ale mogą być z tym kłopoty.

5. Zlikwidować mutantów – trudne, ale nie niemożliwe. Pierwsza wprawka w użyciu broni i mięśni. Walka zaczyna się w zakazanej strefie i wymaga wielkiego skupienia oraz rozsądnego gospodarowania wytrzymałością kamizelki kuloodpornej.

Kupione za ciężki szmal papiery promują Conrada na Show telewizyjny, w którym nagrodą jest bilet na Ziemię.

DEATH TOWER

Wieża ma osiem poziomów, zapętlonych i zwężających się ku górze. Wystarczy mieć oczy szeroko otwarte, a dojście na górę nie będzie problemem. Warto uważać na to, czy pootwierało się właściwe drzwi, bo inaczej Conrad będzie musiał się nabiegać ponad miarę.

ZIEMIA

Nareszcie! Przy wejściu na powierzchnię Ziemi znów potrzebne są papiery, potem trzeba stoczyć kilka walk z Policją. Taksówką warto dostać się pod budynek 200, a potem po gzymsach na drugie piętro budynku. Rozbicie szklanych drzwi pozwala dostać się do środka Klubu Paradise. Tam po oczyszczeniu terenu z intruzów znajduje się drugie szklane drzwi, rozbijalne po stanięciu na platformie na łańcuchach. Zjazd w dół i trochę ekwilibrystyki, bo zaczyna być gorąco. Kluczem są przesuwane bloki kamienia, które odkrywają dalszą drogę.



Ten level jest już wyraźnie trudniejszy od poprzednich. Będzie trzeba wykazać się zręcznością, np. z odpowiedniego miejsca wturlać się przez podwójna klapę w podłodze. Fotokomórki i przełączniki wyłączą pola siłowe, ale to też nie wszystko. Problemem okażą się latające kulki, na które nie ma jednoznacznego sposobu – trzeba się turlać i strzelać. Za to pewny sposób na żołnierzy, to: stanąć tyłem do krawędzi ekranu blisko niej i strzelać ogniem ciągłym.

Na końcu trzeba uciekać w prawo co sił przed przesuwającym się polem siłowym i... wpada się w niby bezpieczne





ukrycie, ale co z tego, jeśli za chwilę puszczają śruby trzymające kratę.

Dalszy ciąg w następnym numerze.

Martinez

Żelki™ exclusive by Bodzio

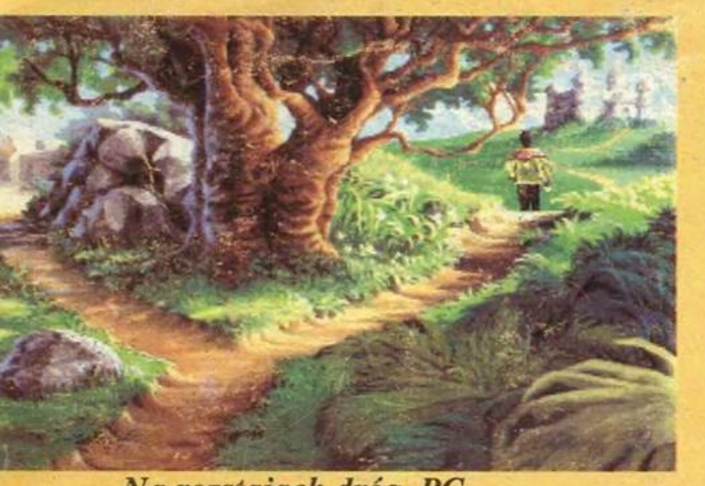
Special thanx to Bodzio for Technical Support & Deathlike Kuba for Artistic Impression. ☎ requested – sorry.

Współpraca: Przemysław Kłoda, Sebastian Ukleja.

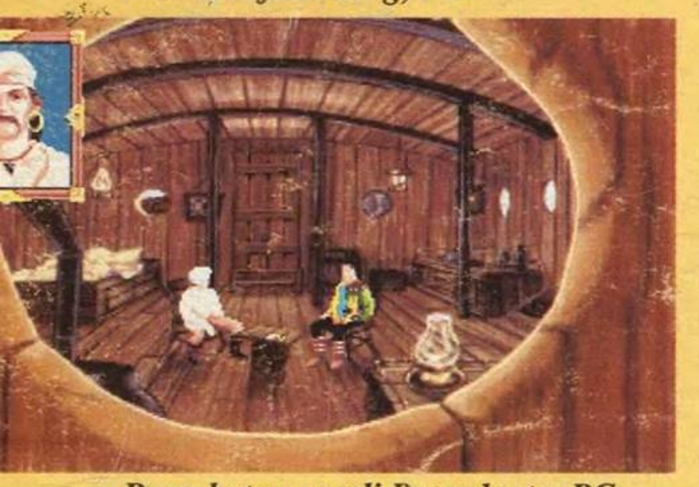


Level 4 – Ziemia

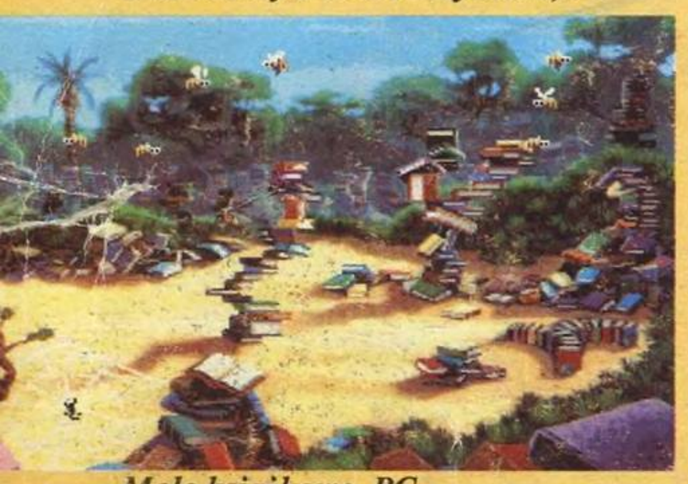
KING'S QUEST 6



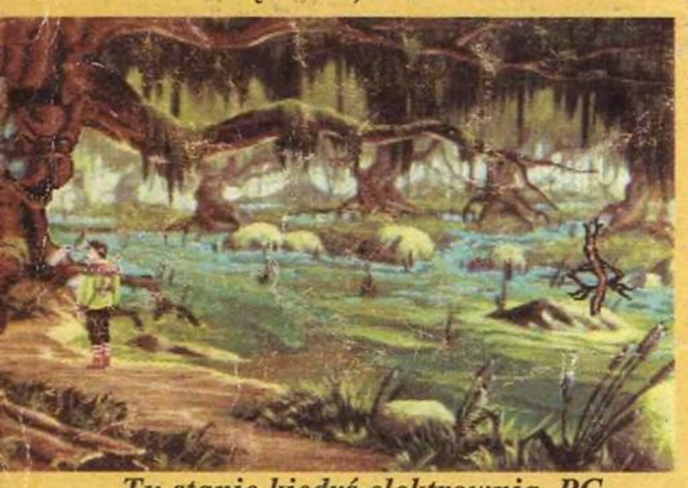
Na rozstajach dróg, PC



Bezrobotny z woli Prezydenta, PC



Mole książkowe, PC



Tu stanie kiedyś elektrownia, PC



Czy aborcja głąba będzie karalna? PC



Tu też stanie elektrownia, PC



System wczesnego zabijania, PC

W poprzednich odcinkach: Młody leśniczy Graham uratował chylące się ku upadkowi królestwo Daventry i został jego królem (THE QUEST FOR CROWN). Potem znalazł sobie piękną, młodą żonę Valanice (ROMANCING THE THRONE). Daventry rozwijało się i kwitło, król i królowa doczekali się potomstwa. Ale sprawy szybko się popsuły i gdyby nie Gwydion, który uciekł od czarnoksiężnika Manannana, Daventry przestałoby być monarchią (THE HEIR IS HUMAN). Graham i tak szybko zachorzał, więc królewna odnalazła Wodę Życia w odległym Tamirze (PERILS OF ROSELLA). Nie minęło wiele czasu, a na Daventry znów spadł czar, tym razem czarownik Mordrack ukradł cały zamek i Grahamowi przyszło zmierzyć się z potworem (ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER!).

I wreszcie najświeższa przygoda – HEIR TODAY, GONE TOMORROW, w której za chwilę weźmiesz udział. Jako młody książe Alexander wyruszysz na poszukiwanie uwięzionej w wieży księżniczki Cassimy, swej przyszłej żony. Kierując się gwiazdami przybędziesz statkiem na Wyspę Korony, jedną z czterech wysp Krainy Zielonych Wysp.

KING'S QUEST VI jest niewątpliwie najobszerniejszym QUEST'em. Mamy tu już same digitalizowane sceny, postacie są skalowane, a dźwięk dopracowany. Wydano nawet śpiewającogadającą wersję na CD-ROM'ie oraz specjalny kompakt GIRL IN THE TOWER ze źródłową, orkiestrowo-wokalną wersją soundtracków z gry. Fragmentu tytułowej piosenki możemy posłuchać wybierając odpowiednią opcję z menu ABOUT.

Przenieśmy się teraz do Krainy Zielonych Wysp. Pierwszym naszym przewodnikiem powinna być instrukcja do gry, z której dowiemy się wszystkiego o każdej z wysp, o ich mieszkańcach, panujących zwyczajach i zamieszkujących wyspy zwierzętach. Drugim przewodnikiem są nasze oczy, zaś pomocnikiem mózg.

WYSPA KORONY

Stoisz na brzegu plaży, jest świeżo po burzy, której efekty w postaci szczątków statku widzisz jeszcze w wodzie. Podnieś swój rodowy pierścień z piasku, a ze skrzynki ukrytej pod kłodą wydobądź jedyną monetę. Skieruj się do miasteczka, tam poczęstuj się miętusem w lombardzie i wymień monetę na blaszanego słowika. W pobliskiej księgarni pogadaj ze sprzedawcą, weź książkę ze stolika oraz kartkę z wierszem miłosnym z książki wyjętej z prawego regału. Jeszcze raz porozmawiaj ze sprzedawcą, a potem udaj się do zamku. Tam wylegitymujesz się rodowym pierścieniem i dowiesz się, że jesteś *persona non grata* na tej wyspie. Już masz pewność, gdzie więziona jest Cassima.

Skieruj się nad brzeg, za miasteczkiem, ale nie skacz z pomostu. Pogadaj za to z przewoźnikiem i weź od niego króliczą łapkę. Wróć do lombardu i wymień pierścień na magiczną mapę, która pozwoli ci teleportować się (nieładne słowo w tak bajkowej krainie) między wyspami. Skocz więc na plażę Wyspy Cudów, uaktywniając mapę gdzieś nad brzegiem morza.

Podnieś z fal list i przyjrzyj się smutnej ostrydze. Poczytaj jej do snu i gdy zacznie ziewać, szybko wydobądź z niej perłę. Nie włócz się po wyspie, tylko wracaj do miasteczka. Pogrzeb w koszu na śmiecie, wyciągając fiolkę z atramentem i teleportuj się na Wyspę Świętej Góry. Stamtąd zabierz piórko i śmierdzący kwiatek. Masz już całe wyposażenie, by dać sobie radę na Wyspie Cudów.

WYSPA CUDÓW

Gdy wylądujesz na plaży, skieruj się do lasu, gdzie wnet zatrzymają cię strażnicy wyspy. Każdego musisz oszukać innym przedmiotem: Wąchacza potraktuj kwiatkiem, Słuchacza słowikiem, Liza-cza miętusem, Łapacza króliczą łapką, a przed Oglądaczem skryj się, wylewając na siebie atrament.

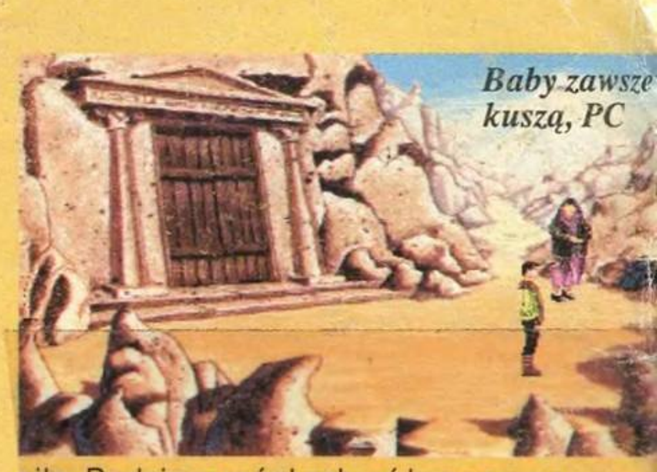
Możesz teraz spokojnie zwiedzać wyspę. Pójdź na północ i zerwij butelkę mleka. Dalej, w ogrodzie, napój mlekiem głowę kapusty, zabierz zgniłego pomidora i kostkę lodu. Obejrzyj dziurę w murze, potem otwórz wrota i pogadaj z figurkami szachowymi. Nie zapomnij o zabraniu szala, który zgubi czerwona królowa.

Możesz wrócić na plażę i udać się w prawo, na złomowisko książek. Ostrożnie rozpleć sieć Pajęczycy i szybko zgarnij jej skrawek papieru. Możesz udać się na wyspę Bestii, teleportując się z plaży.

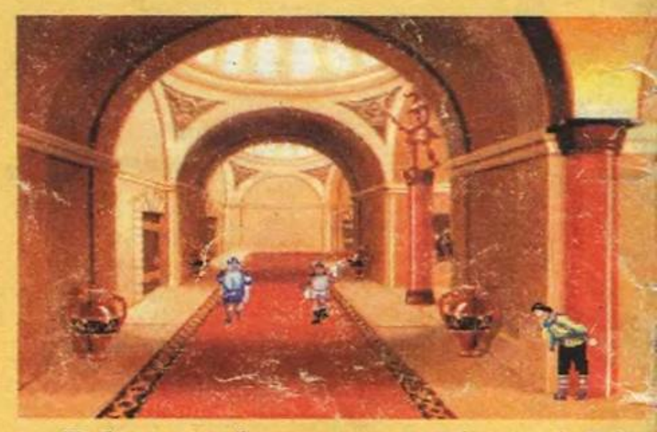
WYSPA BESTII

Gotujące się jeziorko uspokoisz kostką lodu, jeśli ci się jeszcze nie roztopiła. Będziesz mógł zabrać lampę oraz cegłę. Nie próbuj nawet przekroczyć furtki, bo posążek ugodzi cię strzałą. Jeszcze tu wrócisz, a na razie przenieś się z powrotem na Wyspę Korony.

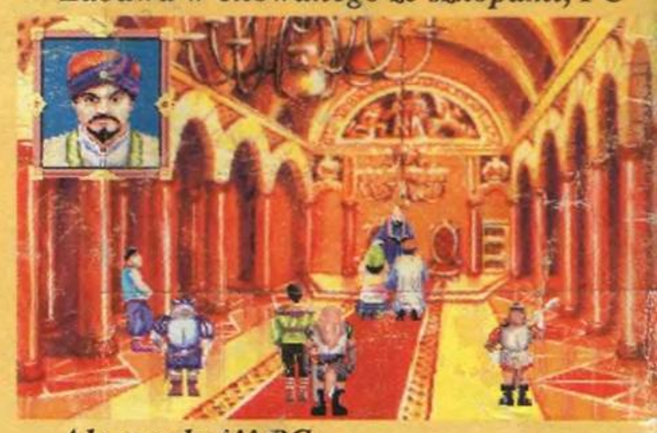
dokończenie na str. 31



Baby zawsze kuszą, PC



Zabawa w chowanego ze szkopami, PC



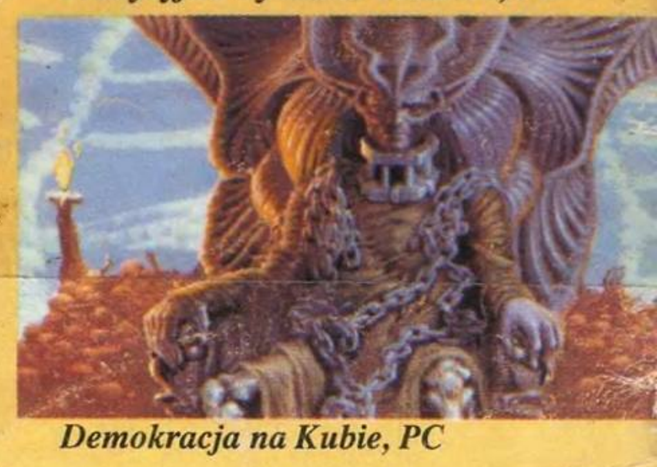
Ale szopka!!! PC



Człowieku, nie rób tego!!!, PC



Tradycyjna wymiana koszulek, PC



Demokracja na Kubie, PC