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

SECRET SERVICE

WRZESIEŃ (5/93)
INDEX 321052
CENA 14500

05

UWAGA
SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO ROKU SZKOLNEGO

ANCIENT ART of WAR in the SKIES
BEAUTY and the BEAST
CONQUEST of the LONGBOW
DEJA VU
FLASHBACK cz. 2
GUNSHIP 2000
SPY MASTER
SYNDICATE
TIMES of LORE
VIKINGS
WESTERN FRONT
WYPRAWY KUPCA
i wiele innych



CONAN



MANIAC MANSION 2



SECOND FRONT



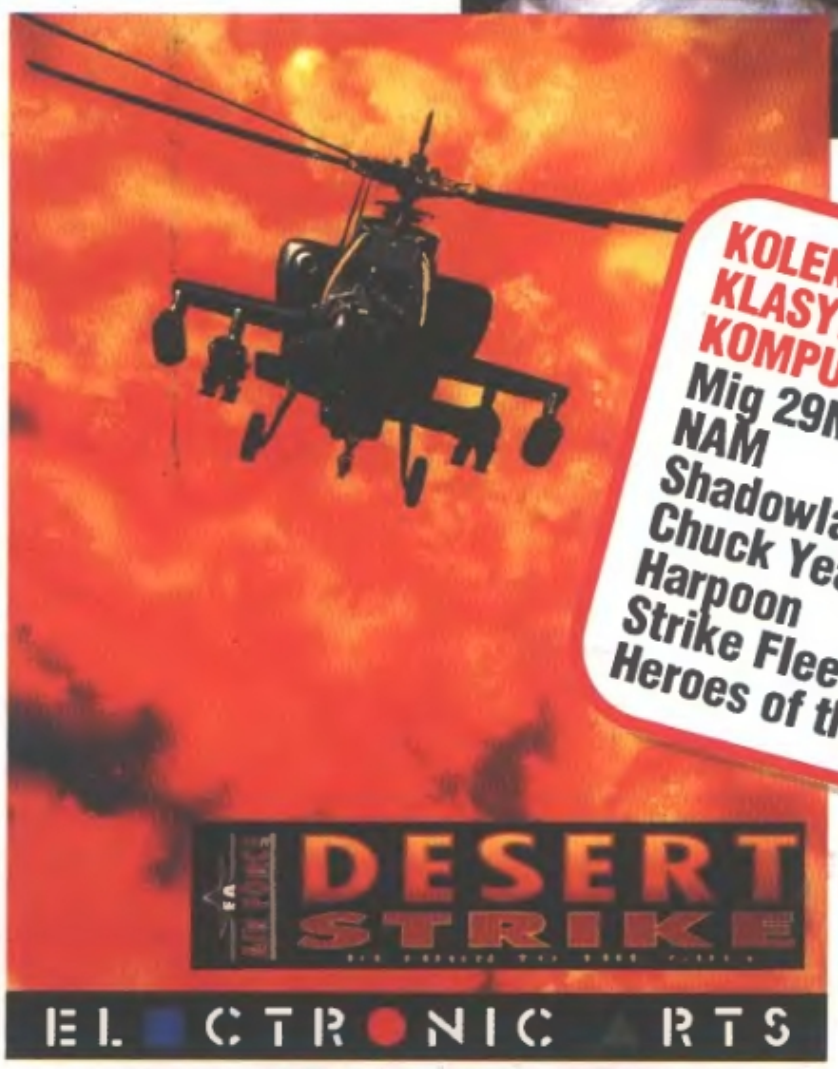
MAGICLAND DIZZY

ANKIETA !!!

Don_Fliperro







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

Nasze nowe propozycje na wrzesień 1993 to między innymi:

ROLE PLAYING
Quest for Glory III
Betrayal at Krondor

SYMULATORY
Strike Commander
F-15 III
Desert Strike
ATAC
Gunship 2000

ADVENTURE
Rex Nebular
Legacy

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

INNE
Michael Jordan in Flight
Incredible Machine

KAŻDA GRA Z POLSKĄ INSTRUKCJĄ

KOLEKCJA KLASYKI KOMPUTEROWEJ
Mig 29M
NAM
Shadowlands
Chuck Yeager's Air Combat
Harpoon
Strike Fleet
Heroes of the 357th

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

IPS COMPUTER GROUP

MENU



4x4 Off-Road Racing, 9



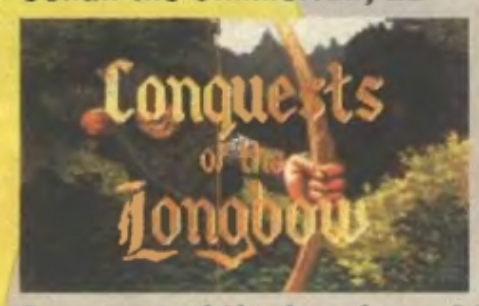
Ancient Art of War
in the Skies, 30



Artefakt Przodków, 8



Beauty and the Beast, 36
Conan the Cimmerian, 22



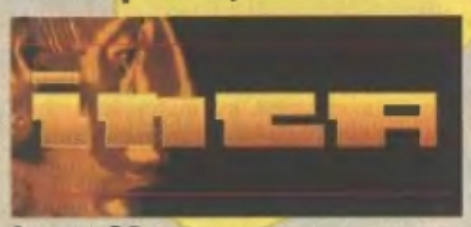
Conquest of the Longbow, 24
Deja Vu, 8



Flashback, 34
Gold Hunter, 10



Gunship 2000, 16



Inca, 20
Inspektor, 6



Liberty or Death, 32



Lure of the Temptress, 20
Magicland Dizzy, 10

No i jak było?

...

No to do roboty, koniec bicia piany, włączamy komputery! Co, rączki niepewne? Zapomniało się klawiszologii? Starość nie radość...

W numerze, jak widać, zmiany. Kilka nowych akcentów i przede wszystkim nowa lepsza klepsydra, która wyparła starą i gorszą. Postanowiliśmy zastąpić mętny w odbiorze stosunek ceny do przyjemności, na miodność gierki i jej cenę. Teraz każdy może sobie sam odpowiedzieć, czy go to interesuje. Z góry chcemy jednak uprzedzić, że ceny podawane u nas i ceny w sklepie u was mogą się różnić. Wynikać to będzie najczęściej z tego, że będziemy podawać cenę producenta (z VAT-em), tzw. cenę zalecaną, ale bez marży handlowej, która jest ustalana indywidualnie. Traktujcie to jako informację, a w przypadkach rażącego podbijania cen przez sprzedawców, alarmujcie nas lub dystrybutorów – postaramy się wtedy zadziałać.

By the way, udało się kolejny raz nie podnieść ceny!

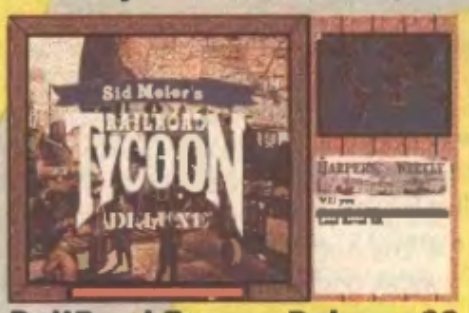
Poza tym, zrobiliśmy kolejny krok w sprawie ochrony środowiska... i od tego numeru także okładka SS będzie drukowana na bezchlorowym papierze ekologicznym!

Spotykamy się 20 września. Czekają was nowe atrakcje...

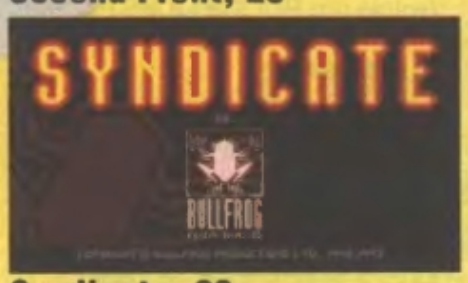
Redakcja



Maniac Mansion 2:
Day of the Tentacle, 18



RailRoad Tycoon Deluxe, 32
Second Front, 29



Syndicate, 26



Theatre of War, 30



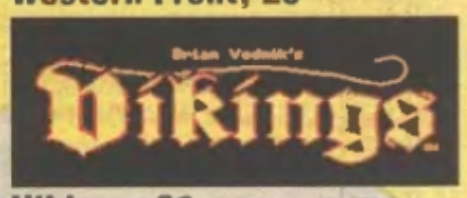
Times of Lore, 7



Uczeń Czarnoksiężnika, 9



Western Front, 28



Vikings, 32
i inne w Rzucie Okiem:

Blue & Gray, Blue Force, Crystal Kingdom Dizzy, Elvira 2, Flight Simulator 5, Goblins 3, Gateway 2, Grau Wolfe, Incredible Toons, Ishar 2, Ken's Labirynth, Lost Vikings, Nicky Boom 2, Pacific Strike, Privateer, Quest for Glory 4, Robbo, Sleep Walker, Spy Master, Tornado, Tubis, Wyprawy Kupca

SECRET SERVICE
MAGAZYN GIER
KOMPUTEROWYCH

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

oraz
Andrzej G. Baciński, Jr.
Lech Kalwas
Paweł Jankowski
Andrzej Kisiel
Piotr Kos
Jacek Marczewski
Kamil Metrak
Konrad Olszewski
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Paweł Sikora

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. 560
(godz. 9°°-15°°)
TYLKO dla faxujących
(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 skrotów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Wydanie specjalne powakacyjne

Wakacje to nienajlepszy okres dla gier. Dyskietki stopniowo pokrywa warstwa kurzu, zasilacze schną z żalu za zastrzykiem 220V, nawet SS musiał złapać trochę oddech.

Na rynku gier nie zanotowano jednak znaczącego spadku liczby emitowanych tytułów. Od lutego utrzymuje się stała posucha: miesięcznie ukazują się dwie-trzy przygodówki, kilka rąbanek, dwie strategie. W natarciu jest oczywiście para PC–Amiga, zaś Atari ST i wiecznie żywe Commodore 64 utrzymują się jeszcze na powierzchni.

Zastój w produkcji świeżych gierek może być spowodowany lawinowym wypuszczaniem wersji na CD-ROM – full grafiki, animacji i dźwięku ilustrujących starą wersję.

Nie doszła do nas jeszcze fala konsol, które na zachodzie aktualnie wiodą prym; Pegasus i Nintendo można odłożyć do muzeum, rządzą szesnastobitowe GameBoy, Sega CD i Super Nintendo. Zamiast wymyślać nowe tytuły, producenci nastawiają się na edycję sprawdzonych przebojów, jednym z nich jest WILLY BEAMISH na Sega CD.

Będąc przy konsolach warto wspomnieć tajemniczą jeszcze nazwę 3DO. 3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER to interaktywna konsola, która ma stać się standardem multimedialnym. Architektura oparta na trzydziestodwubitowym procesorze RISC przewiduje sprawność ok. 50 razy większą niż komputera PC 386. Grafika: 640x480 pixeli w 16 milionach kolorów, całość kompatybilna ze standardami zapisu wizji, dźwięku i fotografii na płytach kompaktowych. Wielkie firmy softwarowe: DYNAMIX, INTERPLAY, ELECTRONIC ARTS, MICROPROSE, PSYGNOSIS, VIRGIN już mają opracowane po kilka tytułów na 3DO. Premiera ma nastąpić 15 września.

Polscy producenci gier wyszli na rynek z kolejnymi tytułami, zarówno na małe Atari, jak i na Amigę i PC. Warto odnotować CIACH-BACH i NAUCZYCIEL ANGIELSKIEGO (edukacyjne) z firmy ASF, a także KARUZELADĘ (PC) i ZGADULĘ (Amiga). Na małe Atari mamy SPY MASTER z AVALONU i WYPRAWY KUPCA z MIRAGE. Wydarzeniem jest natomiast pojawienie się wersji ROBBO na PC z X-LANDU oraz pakiet CORDAT CORE WARS – nieźle opracowane Wojny Rdzeniowe.

Wracając do zachodnich gier, warto jeszcze przytoczyć listę najważniejszych nie-pecetowskich wakacyjnych produktów.

Commodore: DRIBBLING, NOBBY AARDVARK, SYSTEM, THE CASTLE

Atari ST: AROUND THE WORLD, B-17 FLYING FORTRESS, CAMPAIGN, CHAOS ENGINE, CIVILIZATION, DYNA BLASTER, EPIC, ISHAR 2, NIGEL MANSELL, PLAN 9, PREMIER MANAGER, SPOT, VROOM MULTI PLAYER

Amiga: 1869, ALIEN 3, ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES, BATTLE ISLE 2, BLADE OF DESTINY, DUNE 2, GUNSHIP 2000, KICK OFF 3, LINKS GOLF, LOST VIKINGS, NICKY BOOM 2, RAGNAROK, STARDUST, SYNDICATE, VROOM MULTI PLAYER, WAR IN THE GULF, WARLORDS

Marcin Przasnyski

Konsultacja: Joy, Mark, Orin, Ramirez

Z OSTATNIEJ CHWILI

12 SIERPNIA 1993 w hotelu Jan III Sobieski w Warszawie odbyła się Polska premiera 32-bitowej konsoli do gier – AMIGA CD-32.

Urządzenie prezentuje się miodnie: 2 MB RAM, 32-bitowy procesor, napęd – CD-ROM (max. 300 kB/s), grafika – 256.000 kolorów z palety 16.7 miliona, rozdzielczość – do 800x600, 2 graficzne koprocesory, wyjście na dowolny monitor lub telewizor, czterokanałowy dźwięk stereo, cztery 8-bitowe cyfrowo-analogowe przetworniki, wspomaga 5 standardów zapisu CD, itd... do tematu wrócimy.



BLUE AND GRAY

IMPRESSION SOFT., Amiga, PC

Czy doczekaliśmy się wreszcie rzetelnej gry o o amerykańskiej wojnie secesyjnej? Trudno to stwierdzić na pierwszy rzut oka. Na pewno wybija się niekonwencjonalną grafiką. Narzekać można na niedopracowany interfejs użytkownika, sprawiający kłopoty w sterowaniu i wydawaniu komend. Jest to jednak, mimo wszystko, znaczny krok naprzód.

BLUE FORCE

TSUNAMI, PC

Emerytowany policjant Jim Walls po zaprojektowaniu POLICE QUEST 3 rozszedł się z SIERRĄ, by związać się z mało znaczącą firmą TSUNAMI. Zrealizowana przez nich gra BLUE FORCE podejmuje temat bycia gliniarzem w Los Angeles. Umiejętnie wpleciono wątek podświadomej zemsty na mordercy sprzed lat. SIERRA zapowiada za dwa miesiące odpowiedź na wyzwanie grą POLICE QUEST 4.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY

CODEMASTERS, C64, Amiga, ST

Można już pogubić się w numeracji kolejnych gier Dizziowatych. CRYSTAL KINGDOM jest chyba siódma z kolei i w stosunku do starszych sióstr nie ma się czego wstydzić.

ELVIRA 2

HORRORSOFT, C64

Mimo, że Elvira już się mocno zestarzała, warto przyjrzeć się ośmiobitowemu wydaniu tego przeboju RPG. Dosyć wydumana intryga, umieszczająca bohatera przed studio telewizyjnym. Wewnątrz znajduje się, uwięziona przez złego Cerberusa, Elvira. Miłośnikom gatunku gwarantowane jest wiele godzin nietuzinkowej zabawy, którą szesnastobitowcy mają to już niestety za sobą.

FLIGHT SIMULATOR 5

MICROSOFT, PC

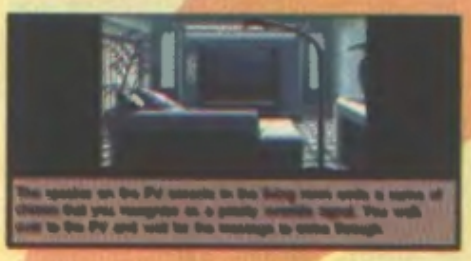
Najpotężniejsza firma produkująca oprogramowanie – MICROSOFT – napisała w życiu całe dwie gry: GOLF i FLIGHT SIMULATOR.

Piąta wersja FLIGHT SIMULATORA charakteryzuje się oczywiście tym, że wszystko jest lepsze. Wyższa rozdzielczość (640x480 w 256 kolorach), teksturowane podłoże, cieniowane obiekty, większa szczegółowość maszyn. Tylko lotnik potrafi ocenić, czy nie osiągnięto jeszcze pułapu absurdu w realiźmie odtworzenia prawdziwego lotu.

GOBLINS 3

COKTEL VISION, Amiga, ST, PC

To dopiero zapowiedź, bowiem trzecia część GOBLINÓW jest jeszcze daleko przed premierą. Autorzy zapowiadają kilka nowinek i mamy nadzieję, że zapatrzenie w techniczną stronę gry nie odbierze jej specyficznego dla dwóch poprzednich części humoru.



GATEWAY 2

LEGEND ENTERTAINMENT, PC

Ta nowatorska gra przygodowa wykorzystuje bardzo rozbudowany interfejs użytkownika. Precyzyjny słownik zawiera się w trzech oknach. Formułując polecenie można myszą wybrać kolejno: jeden ze 170 czasowników, potrzebny przyimek oraz poddawany działaniu element otoczenia. Można również wpisać kompletne polecenie z klawiatury, lub połączyć oba sposoby. Wzbogacona o animację grafika SVGA i niestety przeciętna muzyka z Sound Blastera.

GRAU WOLFE

DYNAMIX, PC

Od czasów SILENT SERVICE nie było przyzwoitego symulatora okrętu podwodnego. Wdzięczny i trudny temat nie powinien raczej zostać spaprany przez speców z DYNAMIX-u, zaprawionych już w pisaniu symulatorów. Gra zapowiadana jest na późną jesień, będzie to wspaniała pora na zaokrętowanie się na pokładzie U-BOOT'a.

INCREDIBLE TOONS

DYNAMIX, PC

Tłumy szaleją za INCREDIBLE MACHINE, a na TOONS-ami rzucą się całe masy. Będzie to maszyneria do wywoływania salw śmiechu, zbudowana na bazie pomysłu MACHINE. Postawiono na komiksową grafikę, niecodzienne pomysły i humorystyczne podejście do tematu. Będzie to przebój na miarę swego pierwowzoru.

ISHAR 2

SILMARILS, Amiga, ST, PC

MESSENGERS OF DOOM (Zwiastuni Przeznaczenia) zasadniczo nie odbiega od uznanego pierwowzoru. Panoramiczny krajobraz, zamglony horyzont, skalowane postacie i budowle w perspektywie. Legenda opowiada o tym, jak Zubaran, Władca Ishar, wyruszył w niebezpieczną podróż w odpowiedzi na wezwanie Jona, Alchemika Arborei. U jej kresu zmierzy się w na śmierć i życie w pojedynku z ciemnym wrogiem, nadciągającym ku jego ziemiom.

KEN'S LABIRYNTH

EPIC, Amiga, PC

KEN zaczyna tak, jak zaczynał niegdyś WOLFENSTEIN – od przeblcia się wśród gier shareware. Ale nie wyszedł on od APOGEE, lecz z firmy EPIC MEGAGAMES. Grafiką zajęli się twórcy z grupy FUTURE CREW (w dorobku mają np. demo UNREAL), zaś zakodował Ken Silverman. Reszta pochodzi prawie żywcem z WOLFENSTEINA, ale co to za strzelanina, gdy zamiast do szwabów, pruje się do pająków.



LOST VIKINGS

INTERPLAY, C64, Amiga, ST, PC

Zręczne wykorzystanie elementów logicznych w grze platformowo-zręcznościowej zaowocowało w tym przypadku doskonałą zabawą. Jest to nic innego, jak kolejna gra typu „przejdź planszę". Polega to na doprowadzeniu trzech postaci w konkretne miejsce, omijając różnorakie przeszkody. Kombinowania jest dosyć, a dopracowana grafika tylko oddala moment zniecierpliwienia.

NICKY BOOM 2

MICROIDS, Amiga, ST, PC

Nicky to uśmiechnięty chłopaczyna, z kieszeniami pełnymi kulek. Poruszając się po kolorowym platformowym świecie, Nicky opróżnia okute skrzynie, zbiera klucze, serduszka i inne przydatne przedmioty, siepiąc przy tym kulkami w nieprzyjazną faunę i florę. Nicky może sobie skakać, fruwać na gęsi, biegać i czołgać się.

RZUT OKIEM CZYLI PRZEGLĄD NOWOŚCI

PACIFIC STRIKE

ORIGIN, PC

To nic innego, jak nowe szaty STRIKE COMMANDERA. Autorzy wykorzystali gotową już grę jako kowadło do ukucia „nowego symulatora". Akcja dzieje się już nie w przyszłości na pustyni Mauretańskiej, lecz w czasie II Wojny Światowej, w jednej z baz lotnictwa na Pacyfiku. Czy to odpowiedź na świeżutkie jeszcze ACES OVER PACIFIC firmy DYNAMIX?

PRIVATEER

ORIGIN, PC

W parze z ACADEMY, PRIVATEER stanowi kolejne rozszerzenie przeboju WING COMMANDER II. Następne misje, rozmowy, problemy – serial niedługo przerośnie Dynastię. Stanowi to jednak o popularności WCII, który liczy sobie już ponad rok. Dodatkowe misje i dalsze przygody są dla niektórych na pewno ciekawsze, niż poznawanie wszystkiego od początku, np. w STRIKE COMMANDERZE.

QUEST FOR GLORY 4

SIERRA, PC

Seria QUEST FOR GLORY ma wśród gier SIERRY całkowicie niepowtarzalny charakter. Są to przygodówki, jednak z silnie zarysowanymi cechami RPG (Role-Playing Games). Czwarta część nosi nic nie mówiący tytuł SHADOWS OF DARKNESS. Akcja dzieje się w tajemniczej Mordavii, pełnej pułapek i podstępnych nieprzyjaciół. Ulepszono interfejs pojedynku, wprowadzono skalowanie postaci i wiele innych zabiegów kosmetycznych. Jest to podobno pierwsza gra, w której połączono humor z horrorem.



ROBBO

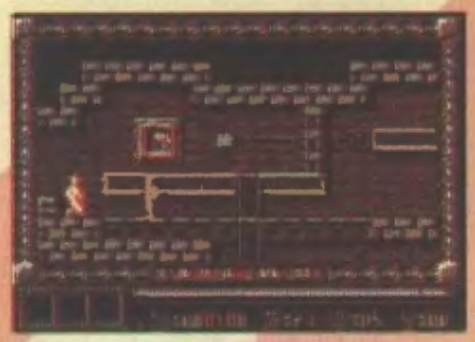
X-LAND, Atari, PC

ROBBO był jedną z pierwszych prawdziwych polskich gier na małe Atari. Wydanie wersji na PC dobitnie świadczy o ogromnej popularności tego tytułu. ROBBO to mały robocik, który przemierza labirynty w poszukiwaniu śrubek; stanowi to niezłe połączenie SOKOBANA z BOULDER DASHEM. Wersja na PC dodatkowo gra niezłą muzykę i przemawia poważnym głosem lektora: „Znalazłeś śrubkę", „Masz bateryjkę", „Drzwi otwarte".

SLEEP WALKER

OCEAN, C64, Amiga

Trudno ocenić, czy jeszcze jedna gra zręcznościowa do kolekcji to fakt godny odnotowania. Faktem jest natomiast, że edycja gry SLEEP WALKER na C-64 tylko przysporzy jej zwolenników. Niezależnie od fabuły, która tym razem każe nam błądzić po domu w stanie uśpionym, ten typ gier nie jest trudny w szybkiej ocenie: skasować czy zostawić.



SPY MASTER

AVALON, Atari

Agent John otrzymuje zadanie nietypowe: zniszczenie komputera, znajdującego się w strzeżonym przez faszystowskich fanatyków bunkrze. Otwarta akcja nie wchodzi w grę, nikt inny nie ma szans na dostanie się do wnętrza.

SPY jest grą komnatową, zawierającą rozwinięte elementy przygodowe. W pomieszczeniach znajdują się końcówki terminala, z których bohater może korzystać. Podstawowym warunkiem wykonania misji jest skompletowanie potrzebnych dyskietek, które zawierają kody dostępu do sejfów.

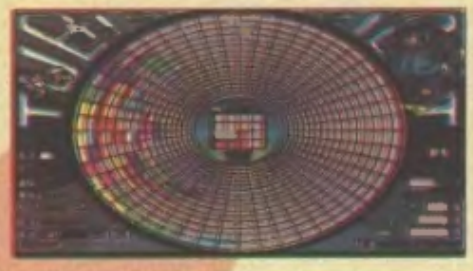
TORNADO



DIGITAL INTEGRATION, Amiga, PC

Z firmy tej wyszły pierwsze, znakomite jak na swoje czasy, symulatory: FIGHTER PILOT i TOMAHAWK. Po długiej przerwie firma wraca na rynek z symulatorem TORNADO. Gra wydaje się być bardzo ambitna i rozbudowana. Co więcej, cała statyczna część, czyli system menu, opracowano w podwyższonej rozdzielczości. Oczekiwania zawodzi tylko lot – grafika jest na poziomie F-15 II zaś animacja skokowa i powolna. Czy w erze HARRIERA I ACES OVER EUROPE warto zasiąść za sterami Tornado? Jeszcze za wcześnie na taki osąd.

TUBIS



DOKA, PC

TUBIS to nic innego, jak kolejna wariacja na temat TETRISA. Efemeryczna firma z głębokiej Rosji proponuje tym razem układanie klocków spadających w cembrowinie. Perspektywa studni nie jest korzystna dla szybkiego orientowania się w kształcie klocka. TUBIS wykorzystuje tryb HiRes karty VGA (640x480 pixeli), przez co studnia ma nieprzyzwoicie wiele elementów.

WYPRAWY KUPCA



MIRAGE, Atari

Akcja rozpoczyna się na początku roku 2000 w mieście Calgonia. Dowiadujemy się, że córka bohatera wpadła w łapy porywaczy. Jedyną szansą na opłacenie okupu jest kupno sfatygowanego statku towarowego, który pozwoli zarobić na handlu.

Opcje gry są rozbudowane i zawierają m.in. obrót papierami wartościowymi, hazard w kasynie oraz przewóz towarów legalnych lub nie. Jeśli zdarzy się wpadka z marihuaną w ładowni, można spróbować założyć blef. Puenta brzmi: nie ma zysku bez ryzyka.

CENY DO 15 IX

CENY OBOWIĄZUJĄCE DO 15 Września!!!

Nr 1 – 50 tys. zł za egzemplarz

Nr 2 – 40 tys. zł za egzemplarz

Nr 3 – 30 tys. zł za egzemplarz

Nr 4 – 20 tys. zł za egzemplarz

ARCHIWALIA

Najpierw nie pilnuje się dostaw do kiosku, albo zapomina, że kończy się miesiąc, a potem SS ucieka, bo wszyscy inni już się obkupili. Wtedy dzwonicie lub piszecie, że koniecznie i że za każdą cenę kupicie brakujący numer. Redakcja magazynu magazynem nie jest i nie ma zgromadzonych wielkich zapasów. Prawdę mówiąc, to udało nam się wyrwać z drogi na przemiał jedynie dość śladowe ilości. Ale ostatecznie nie będziemy tacy i się podzielimy.

Dlatego rozpoczynamy sprzedaż numerów archiwalnych SS, która odbywać się będzie na następujących zasadach:

1. Zamawiać będzie można tylko te numery, które wypisane będą w osobnej ramce, tzn. te, którymi jeszcze dysponujemy.

2. Ceny poszczególnych numerów będą płynne i będą wypadkową wielkości naszego zapasu i zgłaszanego na nie zapotrzebowania. (ciekawe do jakiej ceny dojdzie Jedynka?). W każdym numerze będziemy podawać aktualny pułap cenowy na dany miesiąc. Cena uwzględnia koszty przesyłki.

3. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca. Obowiązuje data stempla.

4. Wpłat należy dokonywać PRZEKAZEM NA KONTO!!!

BANK OCHRONY ŚRODOWISKA S.A.
Centrala w Warszawie
01-016 Warszawa, Al. Solidarności 104
KONTO NR 630991-102401-136

5. Na przekazie należy wyraźnie napisać, których numerów i w jakiej ilości zamówienie dotyczy, oraz adres z kodem.

6. Redakcja nie ponosi winy z tytułu źle lub nieczytelnie wypełnionych przekazów!

7. Czas realizacji zamówienia nie powinien przekraczać 30 dni (2 tyg. zwykł iść przekaz, oraz 2 tyg. na pakowanie i drogę powrotną pocztą). W przypadku przedłużania się tego okresu prosimy o kontakt, najlepiej telefoniczny.



INSPEKTOR

To zadanie od samego początku zapowiadało się nietypowo. Przerwany w nocy urlop, wariacki kurs dziwnie brzmiącego języka, batalia o zgodę Polaków na przeprowadzenie akcji, wreszcie mrożące krew w żyłach lądowanie w airporcie „Lotnisko Międzynarodowe", gdzie zniknęła twoja walizka. Pozbawiony gotówki, garniturów, paszportu i broni, zostałeś zdany na siebie.

Tym samym rozpoczęła się fascynująca gra: jeden na jednego, Robert Brass przeciwko Ennio Baro, agent CIA ścigający odbiorcę materiałów rozszczepialnych na terenie obcego kraju – operacja WOLAND.

Zanim rozpoczniesz grę, przejrzyj bezwarunkowo Poradnik Agenta, który wprowadzi cię w szczegóły akcji i upewnij się, że posiadasz oryginalną instrukcję do INSPEKTORA.

Twoje zadanie polega na dotarciu do włoskiego pośrednika, zanim zdąży on sfinalizować transakcję z dostawcami zza Buga i uciec z Polski. Akcja bezwzględnie musi zostać zakończona przed południem 14 czerwca. Twoim słabym punktem jest wydolność organizmu – działając intensywnie nie zaniedbaj jego regeneracji. Śpij kilka godzin na dobę i jadaj przynajmniej dwa posiłki. W przeciwnym razie... nie jesteś z Syndykatu.

Początkowo poruszać się możesz taryfą lub, w razie braku funduszy, na własnych nogach. Różnica pomiędzy tymi środkami transportu tkwi głównie w czasie podróży oraz ewentualnych kosztach.

Nocleg możliwy jest jedynie w HOTELU. Ewentualne budzenie nabierze mocy po kilku godzinach snu. Rano warto kupić prasę. Pomiędzy dziesiątą a osiemnastą czynna jest firmowa RESTAURACJA. W menu – „posiłek", w karcie deserów – płatna informacja. W niektórych noclegowniach można oprócz tego zagrać na jednorękim bandycie.

FOTOGRAF pracuje pomiędzy piętnastą a osiemnastą. Ekspresowo zrobione zdjęcia przydadzą się później do podrobionych dokumentów.

Najważniejszym miejscem jest dla ciebie BAZAR, gdzie możesz pomnożyć posiadane fundusze grając w „trzy karty" (np. w Lublinie czy Wrocławiu), zamienić łapówkę na informację, zaryzykować konsumpcję w bufecie lub kupić coś w budzie. W Szczecinie będzie to garnitur, w Gdańsku „lewa" legitymacja UOP, we Wrocławiu natomiast śmigłowiec. Przedsiębiorczy handlarze oferują niemało atrakcyjnych towarów. Na bazarze w Toruniu znajdą się chętni do kupienia amunicji.

Do KASYNA wstęp tylko w garniturze, pomiędzy dwudziestą a trzecią w nocy. Wizyta w kasynie to okazja do zdobycia gotówki, czasem informacji, niekiedy do bójki.

W niektórych miastach znajdują się restauracje służb wewnętrznych, w których jada Bogusław Linda. Chcąc wejść do środka musisz okazać psiarskie dokumenty. Wewnątrz okazuje się, że menu jest całkowicie cywilne.

DWORZEC, jak sama nazwa wskazuje służy do spędzania niepotrzebnego czasu w poczekalni.

LOTNISKO (w małych miastach synonim ŁĄKA) to teren, na którym można zaparkować śmigłowiec. Kody autopilota znajdują się w Poradniku Agenta. Lepiej nie startować bez papierów, chociażby nieautentycznych.

INSPEKTOR posiada symboliczną, statyczną grafikę. Autorem ścieżki dźwiękowej rodem z filmu sensacyjnego jest Jakub Husak. INSPEKTOR zawiera typowe dla gry decyzyjnej elementy strategii działania takie, jak konieczność kontrolowania sprawności organizmu czy też ilości posiadanych funduszy.



Gra rozbudowana jest w stopniu zapewniającym interesującą rozgrywkę, miejscami uderzając jednak w nieuchronną monotonię. Brakuje jej bardziej dynamicznych elementów, nawet gdyby miały one być typowo zręcznościowe.

(pk)

Współpraca: Wiesław Rzepiński, Grzegorz Zygan



Ile chcesz dać łapówki? Atari



NIE CZYTAŁEŚ JESZCZE? NO CO TY?



Witamy nowe twarze, pozdrawiamy stałych bywalców i na początek przypominamy zasady naszej zabawy.

1. Przed wyjściem nakładu SECRET SERVICE do kiosków, trzy egzemplarze z całego nakładu są znakowane – w ten sposób stają się nieco różne od innych.

2. Posiadacz znakowanego egzemplarza zostaje właścicielem komputera lub innej nagrody, o ile oczywiście nie zapomni odezwać się do nas.

3. Tajne znaczki, po których rozpoznamy oznakowany przez nas numer, robione są tak, żeby:

a) nie myliły się z typowymi w druku kropkami, kreskami czy innymi mażnięciami farbą drukarską,

b) nie dało się ich podrobić chałupniczą metodą,

c) były tajne do momentu ukazania się następnego numeru i ich ujawnienia,

d) i zmieniały się cyklicznie (forma i treść).

W poprzednim numerze Tajnym Znaczkiem było jedno całe słowo ze strony 31, pociągnięte kolorowym flamastrem. Aby wykazać się posiadaniem właściwego egzemplarza SS4, wystarczy podać brzmienie tego słowa oraz kolor, jakim zostało ono pokryte.

Nie ma potrzeby przerabiania swojego egzemplarza na wycinankę i przysyłania nam wszystkich podejrzanych kropeczek, ale zawsze lepiej do nas napisać i podzielić się swoimi obserwacjami, niż przegapić komputer.

SZCZĘŚLIWCY

Tym razem dwóch Szczęściarzy dosięgnęła Ręka Sprawiedliwości Intela. Piotr DESKA Zaburzański z Łodzi i gość podpisany Kawiarniak z Olsztyna.

Gratulujemy!! Chłopaki, wpadnijcie z dowodami tożsamości po sprzęt, ale najpierw zadzwońcie.

Na następnych zwycięzców czekają na razie jeszcze trzy komputery, z poprzedniej kolejki MEGALOTERII.

Z powodu okresowych braków miejsca na bardzo zagęszczonych stronach, zastrzegamy sobie możliwość nie zrobienia MEGALOTERII w którymś numerze. Niech będzie ona przywilejem a nie obowiązkiem czytelników.

Redakcja

MEGALOTERIA KOMPUTEROWA TRWA!

TIMES OF LORE



Królestwo Albareth to kraina pełna dziwów i magii. Od czasów zniknięcia Wielkiego Króla chyli się ku upadkowi. Bezprawie i samowola ogarnia kraj. Wszelkie męty społeczne – czarownicy, łupieżcy, błędni rycerze – wychodzą z lasu, siejąc postrach po drogach i wsiach. Osłabione państwo rychło może paść łatwym łupem drapieżnej Barbarii zza gór.

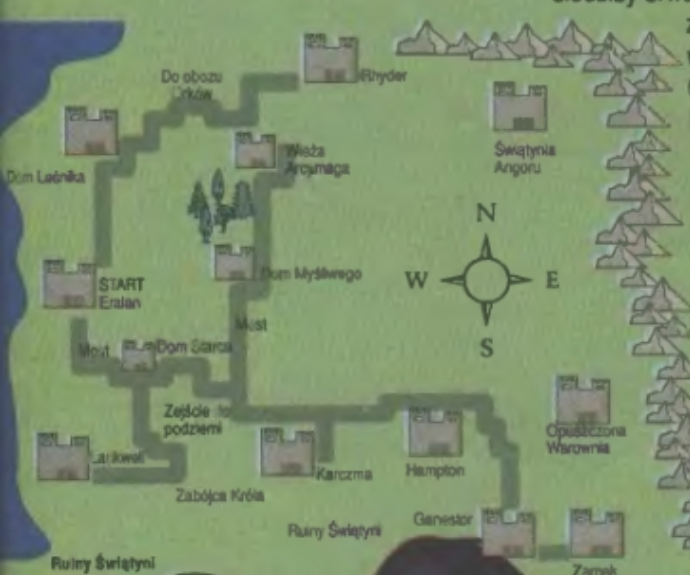
Przyparty do muru Regent Dariel usiłuje zebrać magiczne relikwie Albareth: Kamienie Przepowiedni (FORETELLING STONES), strzeżone przez Obrońcę Północnych Kresów, Tablice Prawdy (TABLETS OF TRUTH), nad którymi pieczę trzyma Heidric, Lord Kresów Południowych, oraz Pierścień Arcymaga (RING OF THE ARCHMAGE). Wierzy, że dzięki nim uda się przywrócić Wielkiego Króla i odzyskać Medalion Potęgi (MEDALLION OF POWER) – mistyczne insygnium, bez którego nie może istnieć Królestwo.

Przed tobą Rycerz o niezłomnej odwadze, Valkiria równie piękna, jak potężna, i Barbarzyńca o wielkiej mocy. Wcielając się w jedną z tych postaci, wyruszasz na poszukiwanie przygód w niezwykłej krainie Albareth.

Stoisz w gospodzie, położonej w stolicy Królestwa – mieście Eralan. Zejdź na dół i porozmawiaj z duchownym. Usłyszysz opowieść o karawanie, przewożącej Kamienie Przepowiedni traktami Ciemnego Lasu. Napadnięci przez zamieszkujących w kniei dzikich Orków, mnisi nigdy nie dowieźli relikwi do końca podróży. Duchowny zapyta, czy zgadzasz się odnaleźć urnę i odebrać ją dzikusom. Zaoferuj swoją pomoc, po czym podejdź do gospodarza.

Kup tyle jedzenia, ile zmieścisz w sakwie, i spytaj o wieści z królestwa. Dowiesz się między innymi o plemionach Orków, nawiedzających lasy na północy. Stary człowiek, stojący obok, przyjrzy ci się uważnie i powie na wpół do siebie: „Pamiętam czasy, kiedy mieliśmy zjednoczone Królestwo". Zagadnięty, opowie historię o królu, który opuścił swoich poddanych.

Wyjdź z gospody i udaj się drogą na wschód, a potem pierwszą odnogą na północ. Blisko granic miasta bita droga przejdzie w leśny trakt, który zaprowadzi cię do siedziby drwala. Weź z domu sztylet i porozmawiaj z właścicielem. Drwal wskaże ci drogę do obozu Orków, rozbitego na północ od leśnej sadzawki.



Jedyna ścieżka, biegnąca do siczy, często gubi się wśród zarośli. Przejście prowadzi następująco: N, E, N, W, N, W, S, W, S, W, N, E, N, E, N, W, N, W, S, W, N, W, S, E, S, po czym wychodzisz na ukrytą w lesie polanę. Skieruj się na południe i wejdź pomiędzy szałasy. Na wprost ciebie płonie ognisko, przy którym siedzi wódz Orków. Odbierz mu urnę i wróć tą samą drogą, unikając pozostałych członków hordy.

Jeśli uda ci się dojść cało do gospody, daj mnichowi urnę z kamieniami. Otrzymasz w zamian 140 sztuk złota, zgromadzone z dziesięcin. Braciszek wyśle cię do Regenta Dariela, który ma dla ciebie następne zadanie. Zanim wybierzesz się w dalszą drogę, odbezpiecz dysk i przenocuj w gospodzie. Rano nie zapomnij uzupełnić zapasów.





Siedzibę Regenta poznasz po ogniach, płonących przed bramą. Zignoruj wartę i wejdź do środka. W podziemnym lochu, do którego lepiej nie schodzić, szaleją strażnicy. Przyjmij zadanie, jakie daje ci Dariel, bo inaczej skończysz w celi gnilnej. Czeka cię wyprawa do najdalej na południe wysuniętej warowni – Ganestor – skąd musisz zabrać Tablice Prawdy.

Opuść Eralan przez południowy most i w drodze na wschód wstąp do chaty starego człowieka. Mężczyzna wie coś o Wieży Czarownika, leżącej za mostem na północ od pustyni. Następny postój w połowie drogi, w karczmie LAST HOPE INN. Chłop za stołem zna historię o szalonym czarnoksiężniku, zamieszkującym w zruinowanej świątyni na południe od karczmy, który zmienił się w postać zabijalną jedynie święconą wodą. Specyfik ten jest do nabycia u Braciszka Kaine z miasta Rhyder. Zanocuj w karczmie (zapisanie stanu gry) i kup prowiant. Dalsza droga prowadzi do karczmy w Hampton. Chłop przy kontuarze, który tęskni za rządami Wielkiego Króla, słyszał o magicznym zwoju, umożliwiającym przemieszczanie się w różne miejsca, a także o smoku zamieszkującym w górach na pó>nocy. Być może wie również o siedmiomilowych butach w mieście Treela lub niezwykłym toporze w Lankwell. Plotki zaczynają się powtarzać. Nie tracąc czasu na gadanie, zdążaj do Ganestor. Najlepiej na przełaj przez ugór.

Ganestor to ciekawe miasto. W jednym z domów mieszka Lord Dunbar, w innym obrotny chłop zwany Barton, który zna sekretne przejście prowadzące do zamku. Ludzie znowu gadają różne znane ci rzeczy. Ważna jest tylko wiadomość o wielkoludzie, kręcącym się na wschód od Rhyder. Zejdź do piwnicy w karczmie, tam otwórz wejście do tunelu dźwignią w komórce w rogu. Schodząc w dół, znajdziesz się w podziemiach. Omijając strażnika, z którym nie poradzisz sobie bez czarów, znajdź schody na górę. Dotarłeś do zamku. Idź do góry, potem w prawo. Poczekaj aż wartownik opuści komnatę poniżej, przejdź przez nią, i z sąsiedniego pomieszczenia zabierz Tablice Prawdy. Szybko wróć po śladach, skieruj się w dół, na lewo i do góry. Staniesz twarzą w twarz ze strażnikiem. Zabij go i podnieś dokument, który miał przy sobie. Teraz szybko w stronę wyjścia z zamku, zanim drugi halabardnik wkroczy do akcji.

Idąc wzdłuż podnórza Wschodnich Gór dotrzesz do opuszczonej warowni. Tajemniczy Zielony Pergamin po prostu leży na stole. Wypróbuj jego magiczne własności przenosząc się do Treeli, gdzie chłop w karczmie zaproponuje ci kupno pary magicznych przedmiotów. Zdobądź pieniądze na drodze, i poczuj przyspieszenie siedmiomilowych butów. Potem znajdź w Lankwell właściciela magicznego topora. Zapłać mu, albo daj w głowę, bez różnicy. Z toporem w garści wróć do Regenta. W zamian za dostarczone tablice otrzymasz skąpą zapłatę i wskazanie drzwi.

Obejdź las za pierwszym mostem (myśliwy wskaże ci drogę), i porozmawiaj z Arcymagiem w wieży. Dowiesz się, dlaczego dostojnik nie może opuścić swojej siedziby. Otrzymasz zlecenie najwyższej rangi: odszukanie zabójcy Wielkiego Króla. Informator z Lankwell skieruje cię do Czarnej Żmiji (BLACK ASP). Mieszkający na odludziu zabójca oczekuje twojego przybycia. Płacząc ci w ramię wręcza pergamin, na którym wyznaje popełnioną zbrodnię. Zostaw dręczonego wyrzutami sumienia najemnika samemu sobie i przenieś się do Rhyder, gdzie za jedyne 25 sztuk złota nabędziesz od zakonnika setkę święconej wody. Na wschód od miasta kręci się gigantyczny Ork, który ma Pierścień Niewidzialności. Dla posiadacza magicznego topora nie jest żadnym przeciwnikiem.

Przenieś się do Hampton, a stamtąd dojdź drogą do LAST HOPE INN. Spenetruj pustynię w kierunku południowym, i w ruinach świątyni zejdź do podziemi. By dotrzeć do obłąkanego czarnoksiężnika, wystarczy kolejno uruchomić odpowiednie zapadnie, które otworzą potrzebne przejścia. Główny lokator podziemi siedzi godnie na tronie, zupełnie jakby czekał, aż zobojętnisz go święconą wodą. Zabierz Czerwony Eliksir i wracaj do Arcymaga po klucz do kolejnych podziemi. Tym razem niektóre z zapadek trzeba uruchomić dwukrotnie, inne to pułapki. Na końcu drogi czeka dźwięczny instrument, bez którego nie można dostać się do świątyni Czarnych Kapłanów.

Po opuszczeniu podziemi przenieś się do Rhyder i idź na wschód, dopóki nie staniesz u podnóża Gór Wschodnich. Podążaj wzdłuż łańcucha na południe, aż dotrzesz do wąskiego przejścia pomiędzy wodą a skałami. Na wschód od tego miejsca położona jest świątynia Angoru, ogniskująca zło z całego Albareth. Bez pomocy czarów nie można nawet wejść do środka. W łożu na najwyższym piętrze budowli spoczywa Kryształowa Kula. Dzięki jej mocy pan na zamku w Ganestor przepadnie, a ty, podnosząc Medalion Potęgi, uratujesz Królestwo Albareth od niechybnej zagłady.



Knajpa i pustynia, Commodore



KSIĘGA CZARÓW

Red Scroll (Czerwony Pergamin) – zapisano na nim czar niebytu, śmiertelny dla ludzi.

Blue Scroll (Błękitny Pergamin) – zawiera czar niemocy, zatrzymujący wszystkich dookoła.

Green Scroll (Zielony Pergamin) – czar podróży, przenoszący w odległe miejsca.

Green Potion (Zielony Eliksir) – magiczna moc, odnawiająca siły.

Blue Potion (Błękitny Eliksir) – ta sama moc, słabsza w działaniu.

Red Potion (Czerwony Eliksir) – krótkotrwały czar lotu, przenoszący pięciokrotnie na niewielką odległość.

(pk)

ORIGIN'88
COMMODORE
SPECTRUM
AMIGA
ATARI ST
MACINTOSH
ZRĘCZNOŚCIOWA
80% Grafika 60% Dźwięk 80% Możność







DEJA VU

Witaj w koszmarnym śnie, który stał się jawą. Tak powita cię DEJA VU... ciebie, to znaczy kogo? Mgła rozwiewa się... przebudzenie w rojącej się od pluskiew kabinie nie należy do przyjemnych. Prawą dłoń pokrytą masz zakrzepłą krwią. Na lewym przedramieniu odkrywasz ślad po injekcji. W głowie pustka. Ktoś wyczyścił ci pamięć. Komu...?

Zabierz z drzwi płaszcz i wiszący pod nim pistolet. Wyjmij portfel z wewnętrznej kieszeni i sprawdź zawartość. Przełóż klucz do kieszeni (OPEN TRENCH COAT, OPEN WALLET), zamknij portfel i zapnij płaszcz. Otwórz drzwi (OPEN STALL DOOR) i wyjdź do umywalni, a stamtąd na korytarz. Wejście na lewo prowadzi do damskiej toalety. Przez drzwi na wprost dostaniesz się do baru. Wejdź na górę po schodach. Na plakacie z prawej strony widnieje twoja podobizna! Podpis „AS" nie kojarzy ci się z niczym. Jedyne drzwi prowadzą do pachnącego tanimi perfumami biura sekretarki. Wyjmij kopertę z szuflady biurka i przyjrzyj się uważnie rachunkowi, który jest w środku (OPEN DESK, OPEN ENVELOPE). Na samym końcu zapisany jest adres dostawcy farmaceutyków. Schowaj znalezione przedmioty i otwórz kluczem drzwi do sąsiedniego pokoju. Przez biurko przewieszony jest trup Joego Siegela, w martwej dłoni ściskający słuchawkę telefonu. Obszukaj ciało i zabierz kluczyki (OPEN BODY). Przełóż ołówek z szuflady do kieszeni, otwórz okno i wejdź schodami awaryjnymi na trzecie piętro. Z dziwnego gabinetu zabierz strzykawkę leżącą w śmietniku i zejdź schodami do zaułka. Podnieś pokrywę studzienki, zejdź na sam dół i utop pistolet w ścieku. Wróć na górę i wyjdź na ulicę.

Od natrętnego frajera, który nieudolnie próbuje cię skroić, opędzaj się pięścią albo spław dwudziestopięciocentówką. Otwórz Mercedesa kluczykami od sztywniaka i wsiądź do środka. Zabierz zdjęcie kobiety oraz mapę miasta ze schowka. Nie próbuj podnosić maski dźwignią – ktoś zastawił na ciebie pułapkę. Zapamiętaj adres byłego właściciela dowodu rejestracyjnego i wyjdź z limuzyny. Jeżeli spotkasz sympatyczną kobietę pod komisariatem, daj jej w mazak, wyjmij z torebki liliputa i 20 dolarów i szybko się ulotnij. Pieniądze przydadzą się dla menela, w zamian za ostrzeżenie przed facetem, który zabił Joego, a teraz czeka na ciebie w biurze. Kup w kiosku gazetę i zapłać za nią ćwierćdolarówką. Nagłówki informują o zbombardowaniu Pearl Harbor przez Japończyków! Gadatliwy gazeciarz opowie ci, że policja węszyła w okolicach baru Joego i wpadła na twój trop!

W drodze na postój taksówek wstąp do sklepu z bronią. Zamień wystawionego lugera na liliputa z kieszeni. Z nowej giwery wyjmij magazynek (OPEN LUGER) i załaduj wszystkie sześć naboi z półki. Kaliber Lugera wynosi 9 mm. Wsiądź do którejś z taksówek i podaj adres z dowodu rejestracyjnego (SPEAK).

Wejdź do budynku i otwórz windę przy pomocy karty z portfela. Ten sam rekwizyt pozwoli wjechać na górę. Na kominku leży fotografia. Zapamiętaj namiary, wróć windą na dół i jedź taryfą pod adres ze zdjęcia. Strzel w drzwi od bungalowu i zabierz się do pracy: zapamiętaj kod zapisany na kartce, leżącej na stole, wyjmij pamiętnik i klucz z szuflady. Kolejny kurs: do biura dra Brodyego na West Sherman. Do gabinetu wchodzi się z hallu, znaleziony w bungalowie klucz pasuje do drzwi. Przestrzel zamek w segregatorze i przejrzyj akta. Dowiesz się, co spowodowało twoją amnezję oraz jakie zastosować antidotum. Przyjmij potrójną ilość przy pomocy strzykawki. Najpierw zaczniesz przypominać sobie dzieciństwo. Po kolejnych injekcjach doznasz uczucia, którego nie potrafisz zwerbalizować. Deja vu...

Zabierz z szafki wszystkie fiolki z serum prawdy (SODIUM PENTATHOL) i ostrożnie wejdź po schodach na górę. Czekającego zabójcę zastrzel przez drzwi. Klucz, którym wcześniej otworzyłeś gabinet doktora, pasuje do drzwi twojego biura.

Przełóż do kieszeni wszystkie akta i jedź na Peoria Street. Po otwarciu studzienki ściekowej, kanałami bez trudu dostaniesz się do sąsiadującej z barem piwnicy na wino. Wejdź do biura, tam gdzie leży trup i otwórz sejf, używając kombinacji znalezionej w bungalowie. Spal wystawiony przez ciebie czek na 1000 dolarów – zmarłemu okazicielowi i tak wszystko jedno. Wyjmij kluczyk z pudełka i karkołomną drogą przez okno zejdź do Merca, stojącego pod barem. Kluczem z sejfu otwórz klapę z tyłu, zdejmij knebel leżącej w bagażniku kobiecie i wstrzyknij jej serum prawdy. Kiedy skończy mówić, zatrzaśnij po prostu klapę. Wróć do taryfy i jedź pod wskazany przez matronę adres. Opróżnij skrzynkę na listy, otwórz drzwi i daj lokajowi w mache. Wejdź po schodach na piętro, a stamtąd do sypialni pani Sternwood po lewej. Wyjmij notatnik z komódki i przejdź do sąsiedniego pomieszczenia. Pan Sternwood raczej nie zamierza wstać na twoje powitanie, zastępczo zadowoli cię walizka i list z szuflady. Zanim wrócisz taksówką na Peoria Street, popraw ołówkiem wyblakłe zapiski w notatniku. Z takim kompletem niepodważalnych dowodów możesz śmiało iść na policję. Stróże prawa i porządku, tryumfalnie oczekujący z bronią w ręku, żegnać cię będą wykaligrafowanym dyplomem detektywa. Nagłówek Chicago Tribune głosi: „AS OCZYSZCZONY Z ZARZUTÓW!".

Od tego czasu minęło prawie 55 lat. Nie bez kozery była to najciekawsza sprawa w całej twojej karierze. Sternwood i Vickers – tak brzmią nazwiska sprawców zbrodni. Trójkąt: pan i pani Sternwood plus Vickers oraz drugi: pan Sternwood, pani Vickers i pan Siegel. Misterna intryga, mająca na celu wrobienie cię w podwójne morderstwo. Zastrzelony zostaje Joe Siegel, żona Sternwooda czeka tylko na swoją kolej. W śledztwie Vickers załamuje się i przyznaje do winy.

(pk)





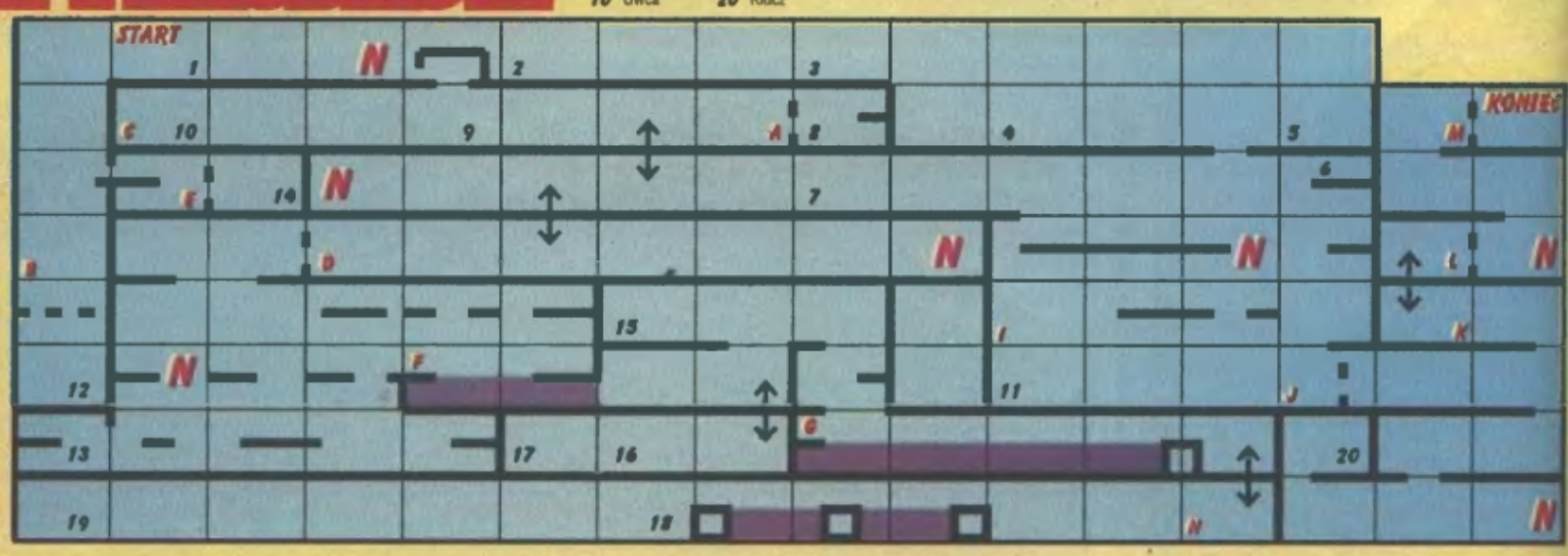
ARTEFAKT PRZODKÓW

1 Joystick
2 Śrubokręt
3 Kalkulator
4 Klucz
5 Nożyce
6 Pilot
7 Notes
8 Piła
9 But
10 Owca
11 Dyskietka
12 Trucizna
13 Kilof
14 Trotyl
15 Latarka
16 Szczotka i pasta
17 Granat
18 Miecz
19 Palnik
20 Klucz

Z Archiwum Imperialnego...
Dossier:

Pułkownik Max Graham. Dzielny żołnierz i skuteczny wywiadowca, od lat wiernie służący Imperatorowi. Liczne zasługi z okresu podboju i kolonizacji Królestwa Zewnętrznego. Doświadczony, twardy i cyniczny. Na próbę przeniesienia w stan spoczynku grozi, że podda się liofilizacji. Rok później podanie o zwolnienie ze służby, umotywowane złym stanem zdrowia oraz chęcią dokończenia studiów. Odrzucone przed rozpatrzeniem, 7 lipca 4992 roku. (...)





4x4 OFF-ROAD RACING

Dla niektórych ludzi samochód to coś więcej, niż tylko środek transportu. To styl życia, który zaczyna się w dzieciństwie wkuwaniem na pamięć katalogów, a kończy piękną śmiercią za kierownicą. Samochód to dom. Można w nim spać, można do niego zabrać kobietę. Można się w nim efektownie rozbić, zamieniając ukochaną maszynę we własny grób.

Cwaniaki z wielkich metropolii szaleją po nocach, kradnąc specjalnie na tę okazję szybki wóz i porzucając go rano. Ale to nie są prawdziwi kierowcy. Miejska lameria najlepiej potrafi zarżnąć silnik. Wykazać się można dopiero w wyścigu ze śmiercią po najbardziej niebezpiecznych, dzikich trasach na świecie.

OFF–ROAD RACING – czyli jazda terenowa. Jazda? To prostackie określenie nie oddaje charakteru prowadzenia superwozu z napędem 4x4. Kiedy oczy łzawią, a kurz wciska się między zęby. Kiedy mały kamień na drodze może zabić. W terenie? Tam, gdzie słowa „serwis" nie wymawia się w towarzystwie, a do zagotowanej chłodnicy można co najwyżej nasikać. Chcesz się sprawdzić? W tym rajdzie nie tak doświadczeni szelmowie płakali za kierownicą.

Prawdziwe trasy są tylko cztery na świecie. Nie ma co grymasić, i tak do przejechania są wszystkie po kolei. Wycofanie się przed zaliczeniem całości poczytywane jest za słabość i odbiera honor rezygnującemu. Do wyboru tereny pustynne, błotniste i śnieżne, każdy na czterech poziomach trudności, od lamera po rządziciela. Czterej wyselekcjonowani producenci samochodów terenowych prześcigają się w propozycjach. Koncerny pokrywają wszelkie koszty – udział pojazdu w konkurencji to najwyższy prestiż dla fabrykanta.

Wybór właściwej maszyny jest sprawą najwyższej wagi. Tylko najlepszy sprzęt daje jakieś szanse w konkurencji. Warto przede wszystkim zwrócić uwagę na moc silnika, zużycie paliwa, ładowność bagażnika i pojemność baku.

Skoro jesteś już gotowy, facet z chorągiewką zaprasza na start. Przed tobą bezkresny horyzont, na drodze unoszą się kłęby kurzu wzbitego przez samochody rywali. Ruszasz z czwórki, i w chwilę potem czujesz ten pył w każdym zakamarku ciała. Konstatujesz radośnie, że droga pełna jest przeszkód. Zarówno motoryzacyjnych, w postaci opon z leigami, jak i ekologicznych, w rodzaju kawałków drewna czy stosów kamieni. Slalom pomiędzy nimi jest skuteczny, dopóki udaje się trzymać drogi. Rosnąca na poboczach zielenina nie zachęca do wpadania. Równie destruktywne w kontakcie są przeszkody ruchome, czyli zapchlone pieski i pozostałe żywe plagi szos. Wykonywanie ewolucji drogowo–powietrznych przyprawić może o zaburzenie błędnika, ale z każdą kolejną bliższy jest postój dla dokonania napraw.

Przy swojej maszynie wszystko musisz zrobić sam, i nie ma na to rady. Alternatywą dla czasochłonnego dłubania przy uszkodzonej części jest przywiązanie jej sznurkiem i pokrycie śliną. Kontrolnie podaję opis lampek awaryjnych, jeśli będziesz miał czas na nie spojrzeć: ciśnienie oleju, ilość paliwa, ciśnienie powietrza w ogumieniu, temperatura silnika, korzystanie z wyciągarki, przełożenie, usterka nieznana, instalacja elektryczna, hamulce, poziom płynu w chłodnicy.

W jednym przypadku na sto uda ci się dojechać do końca. Jeśli przejedziesz trasę jako pierwszy, wiwatom i oklaskom nie będzie końca. Spienione panienki otworzą wielką butelkę gorącego szampana. A kiedy balanga skończy się o świcie, będziesz mógł powlec się spać. Naturalnie na rozłożonym siedzeniu w samochodzie.

(pk)



EPYX'88
COMMODORE
SPECTRUM
AMIGA
ATARI ST
PC CGA, EGA, VGA
SYMULATOR
70% 70% 70%
Grafika Dźwięk Młodność

UCZEŃ CZARNOKSIĘŻNIKA

– Patrz, szczeniaku, i ucz się. Ten czar powinno się rzucać właśnie w ten sposób. Uważaj, bo za chwilę... – Nagle dym. Bardzo dużo dymu.

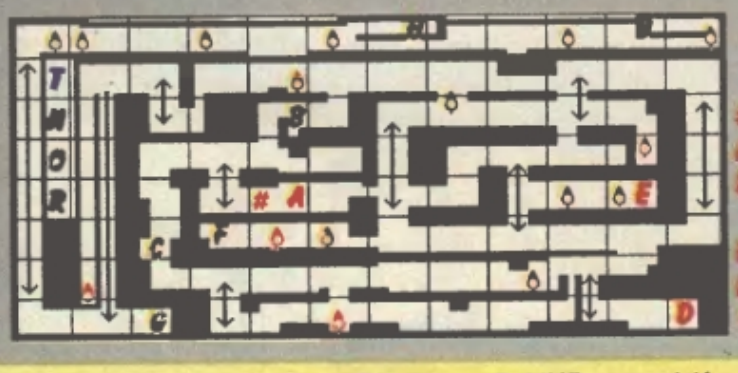
W takich okolicznościach straciłeś mistrza magii, który był twoim nauczycielem. Pozostały po nim tylko gryzące kłęby gazu łzawiącego. Przeciąg, jaki powstał wskutek szybkiego otwarcia najbliższych okien, rozwiał karty z Księgi Czarów po całym zamku. Różdżka o własnych siłach odleciała, gdzie chciała, a Czapki sam mistrz nigdy nie był w stanie znaleźć. Ponieważ zakres twoich umiejętności ogranicza się wyłącznie do magii, odzyskanie gratów po mistrzu daje ci jedyną szansę uniknięcia śmierci z głodu.

KOLEJNOŚĆ ZBIERANIA:
A – KSIĘGA CZARÓW
B, C, D, E, G, H – KARTY KSIĘGI
F – RÓŻDŻKA CZARNOKSIĘSKA
I – CZAPKA CZARNOKSIĘŻNIKA

UCZEŃ CZARNOKSIĘŻNIKA to typowa labiryntówka. Rozgrywkę wzbogaca wątek przygodowy, polegający na używaniu posiadanych czarów. Na znalezienie przedmiotów nie ma limitu czasu, można do woli uganiać się po zamku. Monochromatyczna grafika lepsza jest od nieczytelnej. Dobrze dopracowana została animacja, szybka i płynna. Muzyka, towarzyszącą grze, wyróżnia się podkładem perkusyjnym.

(pk)

Współpraca: Mr Gregor, Wampir





AVALON'92
ATARI
LABIRYNTOWA
PRODUKCJA POLSKA
60 50 50 4
Grafika Dźwięk Młodność Cena w tys.

Na marginesie komentarz odręczny:

Racja stanu przeszkodziła pułkownikowi w przejściu na spóźnioną emeryturę. Ludzie pewnego typu nigdy nie przestają być potrzebni. Zawsze dyspozycyjni, nieustannie pozostający w cieniu potężnych mocodawców, szarzy ludzie do brudnej roboty. Dla potrzeb bieżącej wyprawy pułkownika sporządzono plan operacyjny i naniesiono go na mapę. Pozostałe szczegóły misji opracowane graficznie i dołączone do dyskietki.

CEntrala **ZA**opatrzenia sh **S**pecjalnych, kwit nr 5/93:

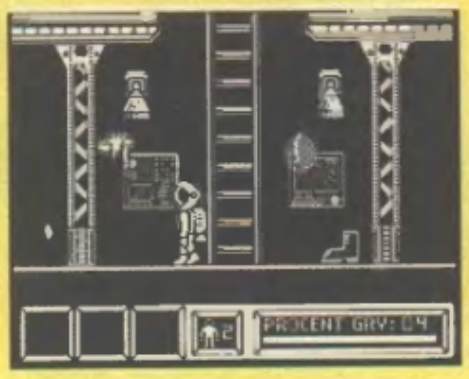
Kwituję odbiór osobistego odrzutowego systemu transportowego – płk Max Graham.

PLAN OPERACYJNY:
A. DRZWI – otworzyć kluczem.
B. GAŁĄŹ – przeciąć piłą.
C. OWCA – zabić trucizną.
D. MUR – wysadzić eksplodującą padliną.
E. MUR – zburzyć kilofem.
F. MUR – wysadzić trotylem.
G. PÓŁKA – zostawić pilota, który uruchomi kładkę.
H. CIEMNOŚCI – użyć latarki.
I. WÓZEK – użyć palnika.
J. MUR – zburzyć przy pomocy wózka.
K. WINDA – uruchomić śrubokrętem (SHIFT).
L. DRZWI – otworzyć kluczem.
Ł. ŚCIANA – zniszczyć granatem.

(pk)

Współpraca: Michał Paterek, Leszek Rogowski, Michał Rogowski, Tomasz Groszewski

Dynamiczna gra, szybka i płynna animacja. 120 różnych komnat. Precyzyjna, monochromatyczna grafika z animowanym intro. Soundtrack tylko na 130 XE.



ASF'92
ATARI
ZRĘCZNOŚCIOWA
PRODUKCJA POLSKA
90% 90% 75% 2
Grafika Dźwięk Młodność Cena w tys.

MIRAGE
Gen. Abrahama 4
(dawna Jóźwiaka)
03-982 Warszawa
tel. (0 22) 125-123
UWAGA!!! wkrótce zmiana numerów
(0 2) 671 51 23
fax (0 2) 671 76 22

PROPONUJEMY
oryginalne, licencjonowane programy do komputerów domowych:
Atari XL/XE – 200 tytułów!
Commodore 64 – 20 tytułów,
Atari ST/STE – na zamówienie
niemal każdy dowolny program z całego świata,
Amiga 500/600 – 30 tytułów,
PC AT/386/486 – gry, edukacja i inne poważne programy.

SPRZEDAŻ DETALICZNA
także wysyłkowa, niskie ceny!!!

SPRZEDAŻ HURTOWA
na dogodnych warunkach

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY WSZYSTKICH PROGRAMISTÓW!!!

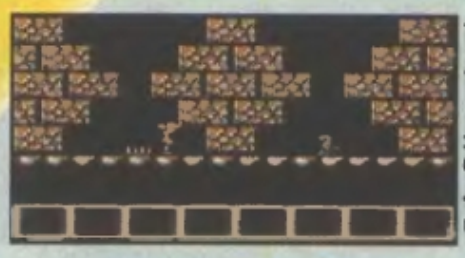
SPECIAL FORCES
NOWOŚĆ na Atari XL/XE



Jeszcze więcej strzelania!
Jeszcze więcej grafiki!
Jeszcze lepsza gra!

ASF S.C.
PRESENTS
przygodowo-zręcznościową grę fantasy
AMIGA
MIECZE Valdgira
pomysł
grafika
muzyka
Po latach panowania w Haldgorze Aldir powraca w rodzinne strony by uwolnić Dale od panowania Krwawego Zenona!
wynik:000000 życia:03
AMIGA
STARY KLUCZ
SMOCZY JAD
KORONA MOCY
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

GOLD HUNTER


Och, Dżizus, Atari

Gorączka złota ogarnia twój umysł. Nie pozwala się uczyć, nie pozwala wyjść na podwórko. Chodzą słuchy, że pośród piwnic Avalonu znajduje się studnia, w której ukryty jest skarb. Na drodze do ujęcia wody czekają typowi przedstawiciele fauny labiryntowej: żmije i tarantule jako żywo z piramidy Montezumy. I nie ma mocnych – jeśli nadepniesz na którąś, tylko kapelusz po tobie pozostanie.

Poszukiwania skarbu rozpoczynasz w F5. Weź kawałek drabiny z F2 i worek z E3, po drodze biorąc klucz z D5. Zabierz lampę z E8 i krzyż z A11. Zejdź na dół i weź łom z E11. Idź do E16 po teczkę, przechodząc przez E15 podnieś klucz. Zabierz kluczyk do drzwi z H1, miskę z G5 i rubin z L14. Wkładając klucze do skrzyń w komnatach F3 oraz J8 możesz uzyskać czasową nieśmiertelność lub przyspieszenie ruchów bohatera. Jeśli znalazłeś już wszystko, możesz wejść do studni w J9. Złoto!!! Złoto!!! Nigdy więcej komunikacji miejskiej, nigdy więcej dyskietek NO NAME, już nigdy nie...

GOLD HUNTER to gra zręcznościowo – przygodowa. Ostatnia warstwa została nieprzyzwoicie uproszczona; przedmioty używają się niejako automatycznie po ich podniesieniu, np. brakujący fragment z F2 naprawia od razu drabinę w D3. Soundtrack napisał Tomasz Liebich, autor m. in. popularnego niegdyś dema muzycznego. Interesujące w oszczędnym wystroju monochromatycznych komnat są jedynie elementy quasi-3D.

(pk)

Współpraca: Grzegorz Stępień



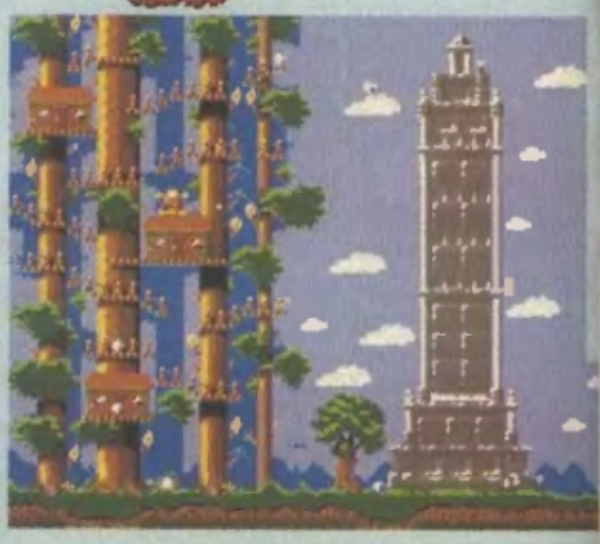
AVALON'92
ATARI
ZRĘCZNOŚCIOWA
PRODUKCJA POLSKA
50% Grafika
60% Dźwięk
50% Miodność
25 Cena w tys.

MAGICLAND









W Magicznym Świecie nasz koleżka Dizzy musi odczarować swoją miłą rodzinkę. Podobnie jak poprzednim razem, podana lista przedmiotów wraz z opisem ich zastosowania jest wystarczająca, by ukończyć grę bez większego wysiłku. Nasi czytelnicy zalecają też, by przed zagraniem przypomnieć sobie następujące książki, z których wątki mogą być bardzo przydatne:

Alicja w Krainie Czarów
Alicja po Drugiej Stronie Lustra
Baśnie Braci Grimm
Czarodziejski Flet
Dracula
Instalacje Elektryczne w Wielkich Miastach
Lampa Alladyna
Legenda o Królu Arturze
Mity Greckie
Poradnik Młodego Pirotechnika
Wojna o Pierścień

PRZEDMIOTY

ANCIENT LAMP (stara lampa) – trzyj miotełką, aż wyleci duch i ciśnie piorunem
BACKDOOR KEY (klucz od zakrystii) – otworzy wrota do zamku
BAG OF RUBBISH (worek na śmiecie) – na śmiecie to na śmiecie
BIG STICK (kawał kija) – pogonisz kozę, która przepędzi Trolla
BLACK CAT (czarny kocur) – niezbędny Czarownicy Glendzie
BUCKET (wiadro) – przeniesiesz gorącą wodę, by odmrozić Denzila

top TEN

PRZEGLĄD EUROPEJSKICH LIST PRZEBOJÓW

Amiga

1. Desert Strike
2. Body Blows
3. Chaos Engine
4. B-17 Flying Fortress
5. Chuck Rock 2
6. Superfrog
7. Lemmings 2
8. Sensible Soccer 92/93
9. Premiere Manager
10. Streetwalker 2

IBM PC

1. X-Wing
2. Strike Commander
3. Lemmings 2
4. Dogfight
5. Dizzy Collection
6. S.C. Speech Pack
7. Grand Prix
8. Zool
9. Links 386 Pro
10. Civilization

Atari

1. Klątwa	(Avalon)
2. Miecze Valdgira 2	(ASF)
3. Magia Kryształu	(ASF)
4. A.D. 2044	(Avalon)
5. Władcy Ciemności	(Avalon)
6. Miecze Valdgira 1	(ASF)
7. Bank Bang	(Mirage)
8. Problem Jasia	(Mirage)
9. Artefakt Przodków	(ASF)
10. Dwie Wieże	(ASF)

No, nareszcie!!!
Atarowianie obrodzili w głosy na listę w ilości wystarczającej do jej stworzenia. Tu mała uwaga – jest to jedyny fragment T.T. tworzony na podstawie korespodencji, a zatem jak nie będzie listów, to nie będzie listy. Poza tym wszystko po staremu – pozbieraliśmy dane o tym, co na świecie podczas wakacji.
No cóż... na światowych listach królują konsole, szanowane pisma tworzą rankingi CD-Rom'ów, a u nas odwieczny problem: taśma czy dysk?

Wracając na moment do Atarowskiej listy – wpisując te wszystkie tytuły naszej rodzimej produkcji odczuwałem jakąś dumę, że Polak też potrafi!
Może w tym roku pojawi się nagle jakiś Amigowski czy PeCetowski przebój na miarę czasów...
Powracając jednak do prozy życia, to: Atari ST przynajmniej czasowo znika w związku z bardzo małą aktywnością użytkowników tego komputera. Ja rozumiem, że muzyka, Calamus itd, ale jak nie gierczycie, to po co marnować miejsce w piśmie?

Co do Commodora, to nic nowszego nie wpadło nam w ręce, a jesteśmy przeciwni układaniu za wszelką cenę List z głowy (byle się tylko ukazała), bo to jest nieuczciwe wobec was.
Cieszy nas odzew na propozycję przysyłania kandydatów gier do opisania. Duża część tego numeru to właśnie opisy na zamówienie!
Dlatego jeżeli uważasz, że jakaś gra jest wyjątkowo warta zauważenia, to napisz do nas.

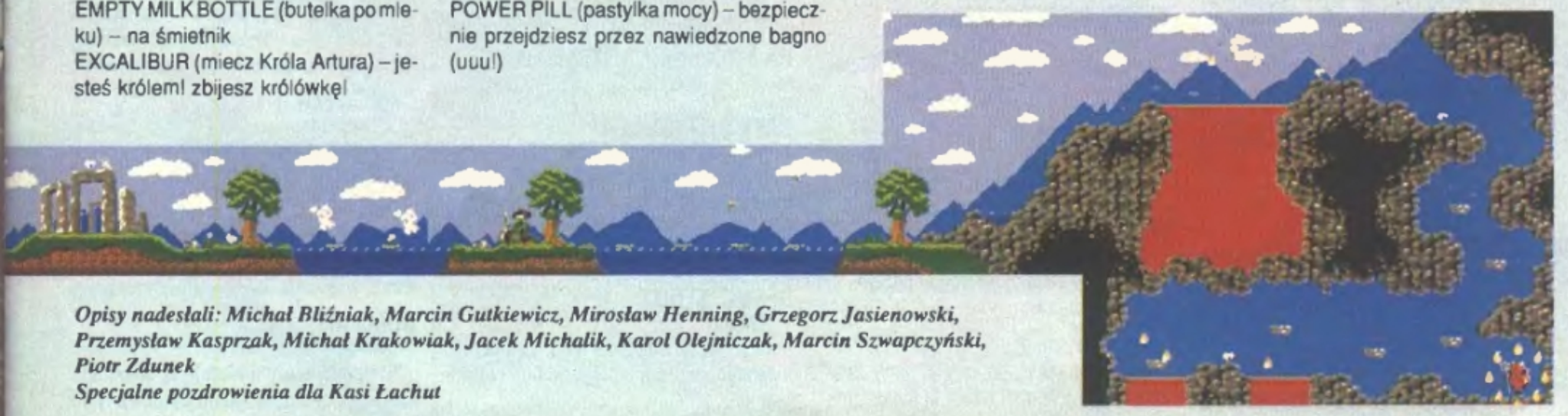
Pegaz Ass

DIZZY



CODEMASTERS'91/93
COMMODORE 64
SPECTRUM
AMIGA
ATARI ST
PC VGA, SB
ZRĘCZNOŚCIOWA
95% Grafika
95% Dźwięk
100% Miodność

BURNING TORCH (pochodnia) – też dla Glendy, na ognisko
CLOTH DUSTER (miotełka do odkurzania ubrań) – do pocierania lampy
DAGGER (sztylet) – odetniesz kawał krzaka Dylana, jak również powróz bezlitośnie więżący kozę
DORA FROG (żaba Dorota) – zanieś Księciu do pocałowania
"DRINKME" POTION (wypij mnie!) – pomniejsza użytkownika
"EATME" CAKE (zjedz mnie!) – powiększa użytkownika
EMPTY MILK BOTTLE (butelka po mleku) – na śmietnik
EXCALIBUR (miecz Króla Artura) – jesteś królem! zbijesz królówkę!
GOLDEN CROSS (złoty krzyż) – chroni przed Złem Wszelakim
HANDLE (korba) – nadaje się świetnie do studni
LEAF (liść) – Glenda uwarzy zeń miksturę do odczarowania Daisy
LIGHTNING ROD (piorunochron) – użyty w połączeniu z miotełką i lampą obudzi Doziego
PERSONAL STEREO (zwykły walkman) – podarunek dla Barda
POISONED APPLE (zatrute jabłko) – ulubiona potrawa Glendy
POWER PILL (pastylka mocy) – bezpiecznie przejdziesz przez nawiedzone bagno (uuu!)
SOME MAGIC PIPES (czarodziejska fujara) – zwabi szczura prosto do gazu
SOMETHING STICKY (coś lepkiego) – tylko w ten sposób wyrwiesz miecz z kamienia
WEIDKILLER POTION (odtrutka) – obudzi Dylana
ZAK'S RING (pierścień Zaka) – zanieś do Hadesu



Opisy nadesłali: Michał Bliźniak, Marcin Gutkiewicz, Mirosław Henning, Grzegorz Jasienowski, Przemysław Kasprzak, Michał Krakowiak, Jacek Michalik, Karol Olejniczak, Marcin Szwapczyński, Piotr Zdunek
Specjalne pozdrowienia dla Kasi Łachut

TIPS & TRICKS

ADVENTURES OF MOKTAR, THE
Amiga
Kody: 3. 3559, 5. 9822.

ALIEN BREED
Amiga
Na 2 levelu idź do terminala na południe od startu i napisz: I CAN BE ARSED – zwalnia ruchy obcych, ALIENS ARE FAGGOTS – jak wyżej, BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS – nieco przyspiesza ruchy obcych, THE IRAQIS MADE THE WEAPONS – maximum skuteczności broni. Spróbuj także PUFF NUTS MODE, GALL UP oraz LIVERPOOL.

AMNIOS
Amiga
Kody: 2. FRDSNSMNGR, 3. PLFRMNLQSN, 4. LSNBRGNSLQ, 5. LKMCTKSCDF, 6. STBNLMRCHL, 7. RCHLMCLTHS, 8. THBSTSTFTT, 9. THTHJJRSNN, 10. MLFNDBTFLL.

ANOTHER WORLD
Atari ST
Kody: EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIL, FADK, KCIJ, ICAH, FIEI, LALD, LFEK.

APIDYA
Amiga
Zatrzymaj grę i napisz VLRDABBA (RETURN) – najlepsza broń.

APPRENTICE
Atari ST, Amiga
Naciśnij TAB i napisz jedno z następujących haseł: DRUID, WIZARD, SPELLS, FAERIE.

AQUAVENTURA
Amiga
Na OPTIONS SCREEN naciśnij jednocześnie CTRL, F10, FIRE, wtedy podczas gry: L – następny level, T – przejście tunelu.

ARKANOID
Amiga
Po rozpoczęciu gry naciśnij spację, napisz DSIMAGIC i złap spadającą kapsułkę DS. Odtąd można powodować spadanie przydatnych kapsułek: B – otwiera wyjście, C – klej, D – rozbija piłeczkę na trzy większe, E – powiększa rakietkę, L – karabin, P – dodatkowe życie, S – zmniejsza tempo gry, F – przenosi do DOH, RETURN – przeskakuje levele.

ARMALYTE
Amiga
Zatrzymaj grę i napisz DELTA 3 – nieśmiertelność.

ARMY MOVES
Atari ST, Amiga
Na screenie tytułowym napisz KAREN BROADHURST – nieograniczona energia.

ATOMINO
Amiga
Kody: 10. IDYLL, 20. TAURUS, 30. NEPTUNE, 40. PHOTON, 50. PLANKTON, 60. INFERNAL, 70. FOSSIL, 80. POISON, 90. SOUP, 100. SULPHATE.

ATOMINO
Atari ST, Amiga
Kody: PLANKTON, INFERNAL, TAURUS, PHOTON, SOUP, SULPHATE.

AWESOME
Amiga
Na klawiaturze numerycznej naciśnij + i trzymając go naciśnij FIRE. Następnie w grze: F1 – niszczy wrogów, F6 – dodaje paliwa, 1,2,...0 – zmienia broń.

BARBARIAN I
IBM PC
Kiedy znajdziesz łuk, naciśnij kolejno spację, F1, F5, F3, F1, spację – otrzymasz tarczę.

BATTLE SHIPS
Amiga
Celuj w dół planszy, około trzeciego rzędu od dołu – trafienie gwarantowane.

BATTLE VALLEY
Amiga
Napisz ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELLY – nieograniczona ilość żyć.

BATTY
Spectrum
Po trzecim odbiciu piłki staraj się kierować ją w lewo – szansa na zdobycie rakiety lub pistoletu.

BEACH HEAD
Atari, Commodore
Po wczytaniu gry czekaj cierpliwie na rozpoczęcie demonstracji. Możesz włączyć się do gry w dowolnym momencie.

BEACH VOLLEYBALL
Amiga
Podczas gry napisz DADDY BRACEY (ekran powinien zamigotać). F1 – skipper leveli.

BEAST III
Amiga
Podczas dema napisz DADDY DRAW THIS FOR ME (RETURN) – nieśmiertelność. Podczas gry użyj klawiszy kursora.

BLINKY'S SCARY SCHOOL
Atari
Naciśnij SELECT przed screenem tytułowym – nieśmiertelność.

BODY BLOWS
Amiga
Naciśnij dłużej FIRE – ekstra cios.

BOULDER DASH
Commodore
Spacja zatrzymuje upływ czasu.

BRAT
Atari ST, Amiga
Kody: SUMATZEE, NOKITAGO, MOZIMATO, MOKIMITEMO, ITSANONO, NAGAITSU. Naciśnij jednocześnie 1, /, 8 – skipper leveli.

BUBBLE BOBBLE
Atari
Kiedy będziesz tracił ostatnie życie, naciśnij długo FIRE – początkowa liczba żyć.

CABAL
Amiga
Zatrzymaj grę klawiszem P i napisz SCHLIKA. F2 – skipper leveli.

CAR VUP
Amiga
Poszczególne wpisy w HS odpowiadają różnym levelom: WHOOPSIE, WOAARRGGH, ARNIECAR, BUMPER, PUSSYCAT.

CARDIAXX
Atari ST, Amiga
Zatrzymaj grę i napisz RACHAEL, następnie naciśnij lewy SHIFT, a dalej H. Alternatywna metoda: napisz CAROLILY.

CASTLE MASTER
Commodore
Przejdź przez kominek w kuchni lub przez przejście z tyłu za barakami – pod stołem znajdziesz uzupełniające energię ciasta.

CHASE HQ II
Amiga
Zatrzymaj grę i napisz IN A GARDENIN. Następnie T – skasowanie czasu.

CHUCK ROCK
Amiga
Przysłuchując się wesołej kapeli jaskiniowców naciśnij ESC i napisz UNCLE SAMS – nieograniczona energia. Podczas gry napisz: MORTIMER – zmiana strefy klawiszami funkcyjnymi, TURN FAME – klawiszami od 1..5 zmiana układu w dolnej strefie, ESTRANO – możliwość latania.

CIVILIZATION
Cała mapa: SHIFT oraz ~ (tylda), 1, 2, 3, 4...

COMMANDER KEEN
IBM PC
Zdobycie pogo procentuje dwukrotnie wyższym zasięgiem skoku. ALT – wejście na pogo, CTRL – skok.

COOL CROC TWINS
Amiga
Kody: 6. TRIAX, 11. DREAM, 16. MUNGO, 21. JANKO, 26. HENRI, 31. DOORS, 36. FLOYD, 41. BRUNO, 46. MONEY, 51. HUMAN, 56. GIRLS.

CULTIVATION
Atari
Kody: 1. PLWDHII, 2. OMTFJUY, 3. INAGKYR, 4. UBSHLTW, 5. YVPJMRA, 6. TCFKNED, 7. RXGLBWG, 8. EZHMVTJ, 9. WAJNCAL, 10. TTKBXSN.

DAYS OF THUNDER
Atari ST, Amiga
Podczas rundy kwalifikacyjnej zatrzymaj grę i napisz COMEFLYWITHME – możliwość latania. F1...F8 – przełączanie widoków.

DESERT STRIKE
Amiga
Pozbieraj bezbronnych żołnierzy, a następnie siądź na lądowisku – energia.

DEUTEROS
Amiga
W SURFACE STORE naciśnij dwukrotnie SHIFT C – nieograniczona ilość towarów w magazynie.

DEVIOUS DESIGN
Amiga
Kody: 1. IYESLWYS, 2. PPFBGWNL, 3. MPSSLORB, 4. GIWBIATAT, 5. IYRAGGOW, 6. YLFEIYPL, 7. NNMNWRWB, 8. TNWYRWAG, 9. YTMGFRTA, 10. YYRNMGAR, 11. IOFOFOAT, 12. OIELSTWI, 13. YTAIBNGW, 14. OIEIEYYI, 15. GIBGIBAW, 16. TYWTPRWI, 17. IYRPLWLS, 18. YYELIBYP, 19. NNMNYPBS, 20. LIBGIPTS, 21. GIBOLNIO, 22. NNNSFWBE, 23. OPPBFREP.

DOGS OF WAR
Amiga
Podczas gry napisz TIMBO. F5 czyni cię niepokonanym.

DRAGON BREED
Atari ST, Amiga
Podczas gry napisz IREM – nieśmiertelność.

EDD THE DUCK
Atari ST, Amiga
Naciśnij lewy klawisz myszy – skipper leveli.

EPIC
IBM PC
Kody: 2. AURIGA, 3. APUS, 4. MUSCA, 5. PYXIS, 6. CETUS.

ESWAT, THE
Commodore
Naciśnij RUN/STOP – skipper leveli.

EXOLON
Atari ST, Amiga
W tabeli HS napisz AD ASTRA – nieśmiertelność.

FIDGET
Atari
Naciśnij 5 – piąty level, 9 – dziewiąty level. 1 – start od początku.

FIRE FORCE
Amiga
Wybierz karabin z taśmą, ale nie kupuj do niego amunicji – podczas misji naboje z taśmy nie wyczerpią się.

FIRST SAMURAI
Amiga
Po włożeniu dysku – nieustannie FIRE, dla ominięcia długiego intra.

FLASHBACK
Amiga
Podczas gry naciśnij CTRL-C – zwiększenie liczby ilustrujących grę animacji.

FORT APOCALYPSE
Atari
Nie trudź się z podejmowaniem ludzi z labiryntu – wystarczy ich zestrzelić, by zostali zaliczeni jako uratowani.

GAME OVER II
Spectrum
Kod do II levelu: 18757.

GAUNTLET
Atari
Żywność w trójkątnych pakunkach jest zatruta. Jeżeli postoisz bez ruchu przez 5 minut, wszystkie literki zamienią się w E.

GOBLIIINS
Amiga
Działają kody z wersji na Atari ST, które podaliśmy w numerze czwartym.

GOLDEN AXE
IBM PC

F5 – wybór postaci, SHIFT – rzucanie czarów.

GOONIES, THE
Atari

Trick techniczny, tylko dla posiadaczy pamięci taśmowej (turbo): zmień numery wszyskich etapów na 1, po czym wgraj dowolny z nich.

GREMLINS
Atari

Naciśnij SHIFT – czasowe unieruchomienie Gremlinów.

HACKER
Atari

Uzupełnienie poprzedniego tipsa: I – włączenie noktowizora.

HISTORY LINE 1914–18
Amiga

Kody 1 gracz Niemcy: PULSE, CIVIL, MOUSE, VENOM, NOISE, RIGHT, ORKAN, FRONT, RATIO, PARTS, PLANE, FLAME, GOTHA, BALON, PAUSE, ELITE, INFRA, HILLS, COBRA, ATLAS, AMPER, RHEIN, CANDLE, STERN; Francja: BATLE, GOOSE, SPORT, BIMBO, TEMPO, BARON, BUMMM, LEVEL, TOXIN, PRINC, CLEAN, XENON, SIGNS, HOUSE, SIGMA, SEVEN, ZOMBI, MOVES, BLADE, ZORRO, STONE, MOSEL, ORDER, SODOMRO, STONE, MOSEL, ORDER, SODOM.

HOME ALONE
IBM PC

Kombinacja umożliwiająca latanie: INS, SHIFT, 1, 2, 3.

HYPER OLYMPIC
Commodore

Rzucając oszczepem rozpędź się i trzymaj FIRE do samego końca. Oszczep wyleci za ekran po czym wróci z... nabitym ptaszkiem.

INTERPHASE
Amiga

Podczas gry napisz FEENNY (wielkie F na początku).

JAGUAR X1220
Amiga

Przed startem poprzełączaj stacje radiowe – ...lepsze przyspieszenie na starcie.

JAMES POND II, ROBOCOD
Amiga

Napisz THE LITTLE MERMAID. Następnie: RETURN – zbroja, P – samolot (część leveli), B – wanna (j.w.), M – pytanie o kod, przenoszący do różnych części gry, X – skok do końca levelu, stosowany za drzwiami oznaczonymi ?? zawiesza grę, F9, F10 – zmiana ekranu.

JIM POWER
Amiga

Zatrzymaj grę i napisz VELOU – nieśmiertelność i nieograniczony czas.

KARATEKA
Atari

Klawiszologia. Ciosy: Q/W, A/S, Z/X.

KICK OFF
Atari

Ustaw się naprzeciwko bramkarza i blokuj go, kiedy będzie wybijał piłkę – możliwość przechwytu.

ANKIETA

Wola ludu jest dla nas rozkazem!!! Wychodząc naprzeciw oddolnemu parciu, postanowiliśmy realizować z dawna oczekiwaną ankietę. Można sobie zadać pytanie, dlaczego tak długo ankiety nie było? Odpowiedź będzie nieprosta i pokrętna: wstrzymywaliśmy się do momentu, w którym SS zacznie trafiać do szerokiego grona zainteresowanych, w przeciwnym razie otrzymalibyśmy wyniki mało wiarygodne i testujące zainteresowania ludzi kupujących jedynie nowe pisma.

Z ankietami jest jak z wyborami – nieobecni racji nie mają.

Ankieta ta jest z gatunku być albo nie być, tzn. liczymy na aktywny udział obydwu stron.

8-bitowcy: dajemy wam szansę zamanifestowania swojej obecności na rynku i pokazania światu, że warto o waszych komputerach jeszcze pisać.

16-bitowcy: macie szansę ograniczyć ilość stron poświęconych na złomy, popielniczki, mydelniczki i zagarnąć całe pismo dla siebie.

Pamiętaj, że kto nie głosuje, ten nie ma co czytać lub ma mało do czytania.

Sprawy techniczne:

1. Kupony są dwa – wynika to z różnych zestawów pytań dotyczących sprzętu.

2. Jeżeli masz dwa komputery, to wypełnij dwa kupony, zepnij je razem i wyślij jako jeden.

3. Nie staraj się za wszelką cenę odpowiedzieć na wszystkie pytania, jeżeli nie wiesz co oznacza jakieś słowo, to znaczy, że nie masz z tym czymś do czynienia.

4. Jeżeli zamierzasz zmienić komputer na inny, to nie pisz o marzeniach, tylko o tym, co będziesz miał na pewno w ciągu miesiąca. W innych przypadkach napisz nam o swoich zamiarach w miejscu na korespondencję.

5. Mamy nadzieję, że wyczerpaliśmy temat typowych kategorii gier oraz zastosowań komputera i każdy znajdzie tych kilka swoich ulubionych, jeżeli jednak zapomnieliśmy o czymś, to dajcie znać – przyda się na przyszłość.

6. Pod pojęciem „Studia Komputerowe" rozumiemy wszelkiego typu stoiska, budki i lady, gdzie większość sprzedawanych programów nie stanowią oryginały.

„Legalni dystrybutorzy" to miejsca, gdzie w przytłaczającej większości handluje się oryginałami.

7. W pytaniach 7-10 nie zależy nam na odpowiedziach bijących rekordy świata w czytelnictwie. Nie chodzi nam o rachunek sumienia – ile to ja w życiu przeczytałem, tylko o to co kupuję aktualnie, na co mnie stać!

8. Punkt 11 pyta: czy stać cię, a nie czy chciałbyś – to nie to samo. Czy stać cię np. na książkę o grach za 50-100 tys zł?

9. Proponujemy dodatkowo, by w przypadku korzystania z giełd podać nam jakieś namiary, chcemy zobaczyć, na ile sieć giełd pokrywa kraj.

10. Czytelnie zaznaczajcie kratki!

11. Dla wszystkich, którzy nie chcą niszczyć czasopisma, małe ułatwienie: robiąc xero wystarczy skopiować tylko jedną stronę, złożyć na pół i skleić (nie zszywać, bo poczta tego nie lubi).

12. UWAGA! Mimo, że ankieta nie jest anonimowa, redakcja zapewnia wszystkich, którzy wezmą w niej udział, że uzyskane dane nie zostaną wykorzystane ani udostępnione nikomu, kto mógłby użyć je przeciwko komukolwiek. Po prostu – **BEZKARNOŚĆ GWARANTOWANA!**

Redakcja

Wytnij lub zrób XERO, dla pobrania wystarczy skopiować jedną stronę ankiety, złożyć ją na pół i skleić!

Miejsce na znaczek za 1500 zł

SECRET SERVICE ANKIETA

Wydawnictwo ProScript
ul. Wronia 35/37
00-846 WARSZAWA

Miejsce na korespondencję

Prosimy o czytelne wypełnienie!!!

Nazwisko
Imię
Ulica, numer
Kod
Miejscowość

TAK 8 bit NIE

MODEL KOMPUTERA
1a Amstrad
b Atari XL/XE
c Commodore 64/128
d Konsola
e Sam Coupé
f Spectrum / Timex
g inny

DODATKI
2a Joystick
b Mysz
c Magnetofon
d Stacja dysków
e Dysk twardy
f Moduły z grami
g Cartridge
h Monitor mono
i Monitor kolor
j Telewizor
k Drukarka
l Modem

ULUBIONE RODZAJE GIER
3a Dema
b Edukacyjne
c Fantasy
d Filmowe
e Handlowe
f Historyczne
g Labiryntówki
h Logiczne
i Medyczne
j Mordobicia
k Olimpiady
l Przygodowe
m Role Playing
n Sportowe
o Strategiczne
p Strzelaniny
q Symulatory kosmiczne
r Symulatory lądowe
s Symulatory lotnicze
t Symulatory morskie
u Tekstówki
v Wyścigi
w Zręcznościowe
x inne

ZASTOSOWANIE KOMPUTERA
4a Gry
b Tylko gry
c Programowanie
d Hackowanie
e Rysowanie
f Pisanie tekstów
g Małe DTP
h Muzykowanie
i Matematyka
j Bazy danych
k Edukacja
l inne

ŹRÓDŁA PROGRAMÓW
5a Giełda
b Kolega
c Szkoła
d Zachód
e "Studia Komputerowe"
f Copy Party
g Legalni dystrybutorzy

CZY GŁÓWNIE:
6a Masz dostęp do nowości?
b Lubisz starocie?
c Czy piracisz?
d Wymieniasz się?
e Czy masz oryginalne gry? Jeżeli tak, to ile?

O PRASIE KOMPUTEROWEJ
7. Prasa krajowa tylko o grach:
Ile tytułów kupujesz systematycznie?
Ile kupujesz sporadycznie?
Ile pieniędzy wydajesz w skali miesiąca?

8. Prasa zagraniczna tylko o grach:
Ile tytułów kupujesz systematycznie?
Ile kupujesz sporadycznie?
Ile pieniędzy wydajesz w skali miesiąca?

9. Prasa krajowa – komputerowa:
Ile tytułów kupujesz systematycznie?
Ile kupujesz sporadycznie?
Ile pieniędzy wydajesz w skali miesiąca?

10. Prasa zagraniczna – komputerowa:
Ile tytułów kupujesz systematycznie?
Ile kupujesz sporadycznie?
Ile pieniędzy wydajesz w skali miesiąca?

11. Czy stać Cię na kupowanie innych wydawnictw, np. książki o grach? T N

12. Jak długo masz komputer?
Który to Twój komputer?
Ile masz lat?
Mieszkasz w mieście? w miasteczku? na wsi?

Redakcja zapewnia całkowitą anonimowość osobom ankietowanym.

KRUCJATA

Atari

Szukaj butelek po komnatach– dają dodatkowe życie.

MAGIC POCKETS

IBM PC

Kody do wpisywania po naciśnięciu F2: CAVES (jaskinia) – 1. 1053, 2. 3425, 3. 8282, 4. 4476, 5. 7766; JUNGLE (dżungla) – 6. 5284, 7. 4757, 8. 2828, 9. 1960, 10. 6331; LAKES (jeziora) – 11. 3505, 12. 0692, 13. 1786, 14. 9877, 15. 7962, 16. 4125, 17. 2219; MOUNTAINS (góry) – 18. 8498, 19. 4370, 20. 3541, 21. 2823, 22. 1286, 23. 6067.

MEGA-LO-MANIA

Amiga

Kody inne, niż publikowane w numerze pierwszym: 2. KGPCIDQGIHG, 3. JKYBAHHWSHQ, 4. EWZCUTVCCOO, 5. KDXAERFUFCA, 6. IIXAWSLUFCW, 7. QGKAUDYKLUG, 8. KGDAWWLPMBG, 9. JHNAULUSFTC.

MERCENARY

Atari

Kontynuacja z numeru czwartego: od SHIFT 1 do SHIFT 0 – ciąg ujemny, tzn. poruszanie się do tyłu, Y – zgoda na kupno, N – odmowa kupna, E – zjazd windą do podziemi.

MIECZE VALDGIRA

Atari

Taktyczna nieśmiertelność: zatrzymaj się na progu każdej komnaty i trzymaj strzał, dopóki nie zniszczysz wszystkich duchów.

MORE LEMMINGS, OH NO!

IBM PC

Kody: 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. IHRTFLCCBEM, 19. LRTFLCADBR, 20. RTFLCILEBK, 21. TFLCAHVFBD, 22. FNCIHUTGBN, 23. NCCLWTFHBO, 24. CILTTFNIBS, 25. CAHRUGLJBF, 26. KHSUFLCKBQ, 27. LSUGLCALBM, 28. RUGLCILMBE, 29. WNJCGIVNBL, 30. FNICHVUONH, 31. NCCMUUGPBH, 32. BOMUWGJQBR, 33. CCIQTEMBCO, 34. KHRVLMBCCP, 35. LSVLICADCI, 36. PTDMCILECI, 37. TOMCAHVFCD, 38. EOCIITTGCO, 39. OCCLTTEHCM, 40. CKLVVLKICM, 41. CGIQWDKJCK, 42. KHSUDMCKCQ, 43. LPUEMCELCN, 44. PUEMCIMMCD, 45. UEMCAHVNCN, 46. MICOHVWOCS, 47. MCCLVUEPCF, 48. CILWUEOQCP, 49. CCHSTFOBDD, 50. KHRTGMCCDK, 51. MSTNICADDK, 52. RTGOCILEDQ, 53. UNICCHWFDP, 54. NICOIWVGDN, 55. OCELTTFHDQ, 56. CIMTTNKIDK, 57. CAHSUGMJDJ, 58. KHRUFOCKDE, 59. MPWFKCGLDS, 60. RWNICOMMDD, 61. UFMCCHUNDZ, 62. OICIIUWODP, 63. MCCLVUFPDH, 64. CKLWUFMQDR, 65. GCIQVDHBEQ, 66. IHSTENGCEN, 67. MRTOLFCDEI, 68. PUMHGKMEEH, 69. VLJGAHVFEQ, 70. DLGKHTTGER, 71. NGCLUTEHES, 72. GILTTELIEG, 73. GGHQUDLJEO, 74. MHQUDNGKEH, 75. MQUDLGALEP, 76. PULHGKLMEM, 77. UMJGEIUNEM, 78. DNGIHUUOEL, 79. HGEMVWLPES, 80. GIMUUMJQUH, 81. GAIPTGNBFF, 82. IIPTGNGCFO, 83. LQTFNGADFK, 84. STFNGILEFF, 85. TGNGAHVFFO, 86. GLGIHWTGFG, 87. NGCLVTFHFF, 88. GKMUVOUIFF, 89. GCHSUFNJFR, 90. IHSUFNGKFI, 91. MPUNJFGLFM, 92. SUGLGILMFN, 93. UFNGCHWNFJ, 94. FLGIHTUOFL, 95. LGALWUFPFL, 96. GKLUUNHQFI, 97. GCHQTEMBGF, 98. IIPTEMGCGM, 99. MPTDOGADGK, 100. STEMGKLEGG.

NATO ASSAULT COURSE

Commodore?

Przechodząc przez bagno spróbuj wskoczyć jak najdalej do środka i biec – najszybsza metoda.

NAVY MOVES II

Spectrum

Kod: 63723.

NORTH & SOUTH

wszystkie

Uzupełnienie: podany w numerze pierwszym tips na Amigę działa również na Atari ST oraz na PC.

ONE MAN AND HIS DROID

Atari

Kody: 1. NONE, 2. BUBBLE, 3. ATARI, 4. FINDERS, 5. GENETIC, 6. ZAPPED, 7. MEGASONIC, 8. TIMEWARP, 9. ECTOPLASM, 10. GORGEOUS, 11. SEASIDE, 12. GIZMO, 13. KINGKONG, 14. HOLOGRAM... more to come

ONE ON ONE

Commodore

Naciśnij jednocześni Q, W, A, S – zatrzymanie gry.

OSIRIS

Amiga

Kody: 1. SAHARA, 2. PIXLERS, 3. BLOCKOUT, 4. BLOCKADE, 5. SPHINX.

PARABOL STARS

Amiga

Napisz AWORD. Następnie F1...F10 – zmiana planety, 1...7 – skipper leveli, X – ekstra planeta, L – więcej żyć, C – więcej kredytu, B – bonus level, M – cud, Y – skończenie planety, G – zniszczenie przeciwników, D – samozniszczenie.

PIPEMANIA

Amiga

Kody: TICK, OOZE, BALL, DOCK, BLOB, WILD.

POLE POSITION

Atari

Przygotuj się zawczasu na drugi zakręt w lewo – to jedyny ostry zakręt na całej trasie.

PONG

Atari

Kody teleportacyjne: DARAS, TULAN, MIRAS, MIMAS, KUSZA, TIRUS, WINDA, RADIO.

Wytnij lub zrób XERO, dla potrzeb xerowania wystarczy skopiować jedną stronę ankiety, złożyć ją na pół i skleić!

A ja MAM 16 bit

MODEL KOMPUTERA

1a Amiga 500/500+/600
b Amiga 1200/2000/3000
c Atari ST/STE/TT
d Macintosh
e PC XT/AT/286
f PC 386
g PC 486

DODATKI

2a Joystick
b Mysz
cd Stacja dyskow 3,5 5,25
e Dysk twardy MB
fg Monitor mono kolor
h Telewizor
ij Drukarka igłowa laser
klm Modem 2400 9600 HST
n Pamięć MB
opqr Karta graficzna HER CGA EGA VGA
s Karta dźwiękowa
t CD-ROM

ULUBIONE RODZAJE GIER

3a Dema
b Edukacyjne
c Fantasy
d Filmowe
e Handlowe
f Historyczne
g Labirynty/wki
h Logiczne
i Medyczne
j Mordobicia
k Olimpiady
l Przygodowe
m Role Playing
n Sierry
o Sportowe
p Strategiczne
q Strzelaniny
r Symulatory kosmiczne
s Symulatory lądowe
t Symulatory lotnicze
u Symulatory morskie
v Tekstówki
w pod Windows
x Wyścigi
y Zręcznościowe
z inne

ZASTOSOWANIE KOMPUTERA

4a Gry
b Tylko gry
c Programowanie
d Hackowanie
e Rysowanie
f Pisanie tekstów
g DTP
h Muzykowanie
i Matematyka/statyst.
j Bazy danych
k Edukacja
l Business

ŹRÓDŁA PROGRAMÓW

5a Giełda
b Kolega
c Szkoła
d Zachód
e "Studia komputerowe"
f Copy Party
g Legalni dystrybutorzy

CZY GŁÓWNIE:

6a Masz dostęp do nowości?
b Lubisz starocie?
c Czy płacisz?
d Wymieniasz się?
e Czy masz oryginalne gry? Jeżeli tak, to ile?

O PRASIE KOMPUTEROWEJ

7. Prasa krajowa tylko o grach:
Ile tytułów kupujesz systematycznie?
Ile kupujesz sporadycznie?
Ile pieniędzy wydajesz w skali miesiąca?

8. Prasa zagraniczna tylko o grach:
Ile tytułów kupujesz systematycznie?
Ile kupujesz sporadycznie?
Ile pieniędzy wydajesz w skali miesiąca?

9. Prasa krajowa – komputerowa:
Ile tytułów kupujesz systematycznie?
Ile kupujesz sporadycznie?
Ile pieniędzy wydajesz w skali miesiąca?

10. Prasa zagraniczna – komputerowa:
Ile tytułów kupujesz systematycznie?
Ile kupujesz sporadycznie?
Ile pieniędzy wydajesz w skali miesiąca?

11. Czy stać Cię na kupowanie innych wydawnictw, np. książki o grach? T N

12. Jak długo masz komputer?
Który to Twój komputer?
Ile masz lat?
Mieszkasz w mieście? w miasteczku? na wsi?

Redakcja zapewnia całkowitą anonimowość osobom ankietowanym.

Miejsce na korespondencję

Prosimy o czytelne wypełnienie!!!

Nazwisko
Imię
Ulica, numer
Kod
Miejscowość

SECRET SERVICE ANKIETA

Wydawnictwo ProScript
ul. Wronia 35/37
00-846 WARSZAWA

Miejsce na znaczek za 1500 zł

PREHISTORIK
Amiga

Na 1 poziomie można wejść do wody tam, gdzie nie skacze rybka.

IBM PC

Uaktywnienie cracka: uruchom przez h.bat, podczas gry naciśnij jednocześnie CTRL+ALT, trzymając je naciśnij kolejno 1, 2, 3, 4, ENTER.

PRINCE OF PERSIA 2
IBM PC

Uruchom grę wpisując zaklęcie **prince makinit**. Dzięki temu: SHIFT T – butelka energii więcej, SHIFT I – odwrócenie ekranu, SHIFT B – efekt cieni, SHIFT K – butelka energii mniej, SHIFT W – płynne spadanie, K – powalenie przeciwnika i kilka innych udogodnień.

RAID OVER MOSCOW
Commodore

Aby wylecieć z hangaru należy lekko się wznieść (FIRE), a następnie nacisnąć F7.

RAINBOW ARTS
Amiga

Start z lotniskowca: napisz DAE, na końcu rozbiegu joy góra na ukos. C, D – zmiana uzbrojenia.

REX II
Spectrum

Kod: 9980918605609007.

RICK DANGEROUS
Atari ST

W przerwie podczas ładowania naciśnij T – nieśmiertelność.

RIOT
Atari

Na początku gry napisz ZYCIE TO WALKA – nieśmiertelność.

RUM RUNNER
Atari

Naciskając klawisz SELECT tuż przed startem zmieniasz planszę, na której będziesz pływać.

SEA WOLF II
Atari

Naciśnij na planszy tytułowej OPTION, następnie START – szybszy strzał i mniej bomb podczas gry.

SHADOW DANCER
Amiga

Pauza, napisz GIVE ME INFINTES – nieograniczona ilość żyć.

SIMPSONS, THE
Amiga

Napisz COWABUNGA – ułatwia grę, EAT MY SHORTS – skipper levelu, SHEEP IN A GROUP WEARING MATS – nieograniczona liczba żyć.

SKIDZ
Amiga

Naciśnij jednocześnie FIRE, ALT C – nieskończona energia.

SPEAR OF DESTINY
IBM PC

Kombinacja M,L,I – jakby skądś znana, podobny efekt jak w 'wolfie'.

SPELLFIRE SORCERER
Commodore

Naciśnij RUN/STOP – uzupełnia oczka.

STONE AGE
Amiga

Kody: 2. BOVIDO, 3. SIDULA, 4. BIFISI, 5. LOVUHO, 6. BABEDA, 7. LUFIDO, 8. HAVULO, 9. LODISE, 10. HIFUHI, 11. DIVIBI, 12. HEDIDA, 13. DAFALI, 14. HUVESU, 15. DADOHA, 16. SOFOBO, 17. DIVIDE, 18. SIBADI, 19. BEFEDO, 20. SAVOLI, 21. BUDUSU, 22. LIFOHU, 23. BOVIBE, 24. LIDADA, 25. BIFALO, 26. LEVUSA, 27. HADOHI, 28. LUFIBO, 29. HIVADA, 30. DODALO, 31. HIFUSE, 32. DIVEHE, 33. SEBIDI, 34. DUFUDI, 35. SUVIBU, 36. DIDUDI, 37. SUFELU, 38. BIVISA, 39. SEDUHO, 40. BEFIBE, 41. LUVUDI, 42. BUDOLO, 43. LIFISA, 44. HAVAHU, 45. LIDEBU, 46. HEFODE, 47. DEVOLI, 48. HUDISO, 49. DUFAHA, 50. HIVEBI, 51. DADODU, 52. SIFUBA, 53. DEVODU, 54. SEDILE, 55. BUFASE, 56. SUVAHI, 57. BIDUBI, 58. LAFODU, 59. BIVILI, 60. LEDASO, 61. BOFAHA, 62. LUVUBO, 63. HUDEDE, 64. LIFILI, 65. HAVUSO, 66. DODIHA, 67. HETUBE, 68. DOREDU, 69. SUHIBE, 70. DUTUBI, 71. SIRILO, 72. DAHUSA, 73. SOTOHI, 74. BERIBO, 75. SOHADA, 76. BUTELO, 77. LUROSE, 78. BIHOHI, 79. LATIBI, 80. HORADI, 81. LEHELU, 82. HOTOSU, 83. DARUHU, 84. HUHOBA, 85. DITIDO, 86. HARABA, 87. DOHADI, 88. SATULO, 89. DOROSA, 90. SAHIBO, 91. BUTABU, 92. SIRADE, 93. BIHULI, 94. LOTESI, 95. BARIDA, 96. LOHUBI, 97. BATIDU, 98. LURULA, 99. HIHESO, 100. LITIHE.

STORM WARRIOR
Commodore

Przerwij walkę z zielonym straszydłem i stań w lewej części ekranu. Kiedy przeciwnik zbliży się, skocz – joy prawo góra – znajdziesz się w następnym etapie.

STREET FIGHTER II
Amiga

Zatrzymaj grę i napisz 7KIDS – możliwość gry w dwie osoby tymi samymi zawodnikami.

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 5 – 1. 467464, 2. 818234, 3. 182394, 4. 298383; WORLD 5 – 1. 452234, 2. 984841, 3. 383772, 4. 093152; WORLD 6 (księżyc) – 1. 387211, 2. 981122, 3. 017632, 4. 398112.

SWAT
Commodore

Do ukończenia pierwszego etapu potrzeba i wystarcza dojść do skrzyżowania, wykosić wszystkich i zastrzelić gościa w masce.

SWITCHBLADE
Amiga

W tabeli HS napisz POOKY. Następnie klawisze 1...5 – zmiana levelu.

SWIV
Amiga

Naciśnij HELP podczas wybierania pojazdów – sterowanie samochodzika joyem.

SYNDICATE
IBM PC

Kilka przydatnych informacji operacyjnych: Przerywając misję (ESC) nie musisz ponownie przeładowywać broni. Ludzie zwerbowani przy użyciu Perswadatora (PERSUADERTRON) podnoszą broń poległych i stają po twojej stronie. Do werbowania agentów potrzebny jest Perswadator i Karta Dostępu (ACCESS CARD).

Ustalając zerowy podatek poprawiasz nastroje społeczne. Jedna apteczka (MEDIKIT) może uzdatnić wszystkich agentów. Klikając myszą pomiędzy agentów, rozstawiasz ich symetrycznie wokół wskazanego punktu.

Serią z karabinu możesz zatrzymywać pojazdy.

TERMINATOR II
IBM PC

Kody top/bottom: 1. 6334/5705, 2. 9961/2295, 3. 4827/5436, 4. 3902/5447, 5. 1869/9894, 6. 4664/7711, 7. 6868/8723, 8. 9741/3035, 9. 1842/9040, 10. 3942/6729, 11. 3548/4966, 12. 7376/5537, 13. 2082/4833, 14. 4639/930, 15. 2306/5021, 16. 6270/5929, 17. 5097/9161, 18. 4031/1150, 19. 3430/8909, 20. 9758/6422, 21. 9655/6359, 22. 6483/4041, 23. 3602/9374, 24. 4596/8281, 25. 4734/1999, 26. 4932/1024.

THE LAST V8
Atari

Klawiszologia: spacja – start, M/N – prędkość, A/Z – sterowanie góra/dół.

THEATRE EUROPE
Atari

Kod do wyrzutni rakiet – MIDNIGHT SUN.

TIGER MISSION
Commodore

Połóż coś na klawiszu RUN/STOP – ułatwia grę.

TIRES
Atari

Po przejechaniu przez grad spadających kokosów zbliż się możliwie najszybciej do prawego końca ekranu. Wtedy po dotarciu do jeziora będziesz mógł skakać po wodzie – dzięki temu smok nic ci nie zrobi i będziesz mógł wjechać do jaskini. Przed wystartowaniem, kiedy komputer pokazuje fragment poprzedniej gry, naciśnij SELECT – wybór levelu początkowego klawiszami 1..4. Następnie OPTION – wybór liczby graczy.

TOYOTA CELICA RALLY
Amiga

CTRL C – zatrzymanie czasu.

UNDER PRESSURE
Amiga

Zatrzymaj grę i napisz GRYMALKIN. Następnie F1...F4 – zmiana levelu, 1...8 – wybór broni, 9 – osłona.

Atari ST

Podczas gry napisz OCCA! THE NOO. Następnie F1 – skipper leveli, 1..9 – zmiana amunicji.

WEEN – THE PROPHECY
IBM PC

Kody: C17 – 8, C77 – 3, A244 – 6, D76 – 4, A48 – 7, B153 – 7, A50 – 5, A191 – 6, C238 – 4, C178 – 6, D228 – 2, B223 – 4, D219 – 4, C76 – 5, D143 – 6, A9 – 2, B23 – 5, D281 – 4, B232 – 3, B38 – 4, D112 – 8, C274 – 5, C139 – 6, C19 – 5, D35 – 7, A20 – 3, A260 – 4, A54 – 3, B166 – 5, B232 – 3, B38 – 4, C111 – 5, C196 – 4, C228 – 3, D112 – 8, D280 – 2, D39 – 4, D76 – 4, D87 – 3, D96 – 5, D26 – 5.

WINTER GAMES, ACCOLADE'91
IBM PC

Lądowanie ze skoczni: ENTER w chwili pojawienia się cienia skoczka na śniegu. Reakcja musi być natychmiastowa, bo inaczej pyskiem w śnieg.

WOLFENSTEIN 3D
IBM PC

Wczytaj grę z parametrem /next. Podczas gry naciśnij jednocześnie TAB, CTRL, ENTER. Następnie: TAB G – nieśmiertelność, TAB I – broń i amunicja, TAB N – przechodzenie przez ściany, TAB W – wybór poziomu, TAB O – mapa, and more.

WORLD SOCCER
Atari

Mając silną drużynę trzecioligową, ale już bez szans na awans, naciśnij RESET – jako SARAJEVO rozpoczynasz rozgrywki w silnym składzie.

XENON II
Amiga

Pauza, trzymając spację napisz RUSSIAN AIR. Następnie N – przenosi pomiędzy scenami.

XYBOTS
Amiga

W HS wpisz się jako ALF.

Z-OUT
Amiga

Naciśnij J z numerem levelu od 1...6.

ZYNAPS
Commodore

Naciśnij T – nieśmiertelność.

Typy i Trepy zeszły się w bramie po raz piąty. Nie przeszkodziło im ani sierpniowe słońce, ani awaria lodówki w beerpunkcie. Zajmują dwunastą część powierzchni numeru, a nowych wciąż przybywa w oszałamiającym tempie. Oby chciały działać – wtedy wasza praca, o wielcy tipserzy, nie poszła na marne.

P.S. Strzeżcie się fałszywych proroków, którzy z głodu fałszywymi tipsami do fałszywych gier (!!!) karmią was.

Dziękujemy następującym autorom tipsów: Marcin Kłyszyński, Tomasz Szwabe, Daniel Jamróg, Łukasz Żukowski, A.W.D., Adam Faryno, Adam Krzysiek, Andrzej Przewoźnik, Aragorn, Asik, Axl Rose, Cizik, Dachówa, Dariusz Barański, Domini, Dzieju i Keni, Filip Rozsas, Filut, Gązol, Grzegorz Ilski, Grzesiek „ACID" Zygan, Jacek Mazur, Jajo, Jarek Czechowski, Kapsoft, Krzysztof Gonsior, Maciek Rokosz, Marcel, Mateusz Baraniak, Michał Gawryszczak, Mr Gregor, Mynar, Pat–trick, Patryk Kozłowski, Paweł Chmielowiec, Paweł Kuflikowski, Radosław Jankowski, Kreator, Piotrek Soboń, Radek Michalski, Betut, Radosław Jankoski, Kreator, Roman Gronalewski, Sławomir Pająk, Sebastian Sauć, Sobek, Tomek Traczykowski, Zając i inni.

Siłę jaką stanowią wojska lotnicze poznano już dawno, lecz siłę eskadr helikopterów poznano dopiero w Wietnamie. Amerykanie używali tam powietrznej kawalerii do różnych celów – transportu piechoty, rannych, zaopatrzenia i wreszcie do akcji bojowych. Również w Afganistanie armia sowiecka wykorzystywała helikoptery w walce z afgańskimi partyzantami. Rosjanie ponosili straty tylko dlatego, że Afgańczycy dysponowali amerykańskimi wyrzutniami Stinger.

Największego uznania śmigłowce doczekały się podczas operacji Pustynna Burza w Zatoce Perskiej. W czasie rozpoczęcia ofensywy lądowej, śmigłowce (głównie UH-60 i CH-47) przerzuciły znaczne ilości piechoty na odległość około 50 km w głąb pozycji irackich. Także nie próżnowały śmigłowce bojowe (głównie AH-64A Apache), które zniszczyły ok. 500 pojazdów opancerzonych przeciwnika. Jeden z batalionów 229 Brygady Powietrzno-Desantowej zniszczył 50 czołgów w jednej tylko bitwie.

Sukcesy wojsk sprzymierzonych były także wynikiem bardzo wysokiej techniki wojskowej, jednak trzeba zaznaczyć, że osiągano je w bardzo trudnych dla sprzętu i ludzi warunkach. Wojna w Zatoce Perskiej i operacje podczas jej trwania ukazują możliwości śmigłowców zarówno bojowych, jak i transportowych.

ŚMIGŁOWCE I BROŃ

AH-64A Apache – podstawowy helikopter bojowy armii amerykańskiej. Używany do różnych celów – niszczenia naziemnych umocnień obronnych, ataku na opancerzone pojazdy przeciwnika, zwalczania okrętów itp. Pierwszy lot odbył się 30 września 1975 r. Od tego czasu helikopter przeszedł wiele innowacji, szczególnie w dziedzinie elektroniki pokładowej. Jego ostateczna wersja to AH-64A. Maksymalna prędkość 365 km/h, zasięg z pełnymi zbiornikami – 689 km.

AH-64C Longbow Apache – zmodernizowana wersja AH-64A. Najważniejszą zmianą jest wprowadzenie radiolokatora nowej generacji do naprowadzania pocisków Hellfire. Ma mocniejszy silnik i jest lepiej przystosowany do lotów w trudnych warunkach.

AH-1W Super Cobra – ustępuje on pola AH-64A, zarówno pod względem uzbrojenia jak i awioniki pokładowej. Jest także powszechnie używany przez lotnictwo Stanów Zjednoczonych. Maksymalna prędkość – ok. 300 km/h, zasięg ok. 500 km.

AH-6 Defender – śmigłowiec należący do kategorii lekkich śmigłowców bojowych. Ograniczone możliwości podwieszania uzbrojenia czynią go mało przydatnym podczas wykonywania misji. Także mały zasięg (300 km) i mała prędkość (ok. 250 km/h) nie podwyższają jego walorów.

OH-58D Kiowa Warrior – śmigłowiec podobnej klasy jak poprzedni, jednak brak zabudowanego działka czyni go rzadko używanym. Śmigłowce te jednak zyskały duże uznanie podczas Pustynnej Burzy.

UH-60 K/L – śmigłowiec transportowy używany do przewozu piechoty, rannych, zaopatrzenia. Podczas wojny w Zatoce Perskiej używany bardzo często. Na pustyni helikoptery to wykazały się bardzo dużą niezawodnością.

AH-66A Comanche Scout & Gunship – modele prototypowe. Są to śmigłowce nowej generacji, dające mniejszy ślad radarowy niż inne helikoptery. Mają też nowoczesną awionikę, pozwalającą wykonywać bez problemu misje w dzień, jak i w nocy, a także bezproblemowy lot przy zerowej widoczności. Aby zmniejszyć ślad radarowy, broń mają pod klapami (pamiętaj o ich otworzeniu przed odpaleniem). Są to śmigłowce bardzo drogie.

Stinger – pocisk przeciwlotniczy naprowadzany na ciepło, zasięg ok 6–10 km. Dość dobry, jednak nie należy spodziewać się stuprocentowej celności i zniszczeń.

Sidewinder – pocisk bardziej przeznaczony dla myśliwców niż dla helikopterów. Zasięg 15–20 km. Po odpaleniu możesz być prawie pewny trafienia i zniszczenia.

Sidearm – rakieta przeznaczona do niszczenia wszelkich radarów i stacji radarowych. Zasięg ok. 15 km. Bardzo dobra do niszczenia wyrzutni rakiet namierzających cię radarem.

Hellfire – podstawowy pocisk przeciwpancerny. Kierowany laserowym systemem namierzania celu daje ci 99% pewności trafienia. Bardzo dobry do niszczenia celów zarówno opancerzonych jak i budynków. Także przy dużej dozie szczęścia możesz zestrzelić nim wrogi helikopter. Zasięg ok. 10 km.

Tow-2 – także pocisk przeciwpancerny, jednak należący do klasy gorszej od Hellfire. Zasięg ok. 5 km.

Hydra 70 M247 – pakiet niekierowanych rakiet przeciwpancernych. Są to 70 mm rakiety bardzo dobrze spełniające swe zadanie. Jednak aby zniszczyć nimi cel, trzeba trochę potrenować. Zasięg – 3 km.

Hydra 70 M255 – rakiety niekierowane, jednak przeznaczone do niszczenia słabiej opancerzonych celów (zasięg 3 km).

Hydra 70 M261 – rakiety niekierowane przeznaczone do niszczenia celów nieopancerzonych. Dobrze wystrzelona salwa czterech rakiet potrafi znieść każdy budynek. Także bardzo dobre do niszczenia piechoty. Zasięg ok. 3.5 km.

SUU-11B/A POD – podwieszane 20 milimetrowe działko przeznaczone do niszczenia celów opancerzonych. Jednak jest ono bardzo trudne w użyciu, gdyż nie posiada laserowego systemu namierzania. Można je używać w odległości 1.5–2 km od celu.

GPU-2/A POD – podwieszany karabin maszynowy, o kalibrze 7.62 mm. Jest on przeznaczony do niszczenia wszelkich celów słabo opancerzonych (zasięg poniżej 1 km).

Maverick – pocisk przeznaczony do niszczenia wszelkich celów silnie opancerzonych (także do bunkrów). Dzięki bardzo dobremu systemowi namierzania jest zawsze skuteczny.

Penguin – pocisk przeznaczony do niszczenia wszelkich celów nawodnych. Jego siła rażenia jest bardzo duża i potrafi on zatopić nawet duży statek. Zasięg ma bardzo duży – ok. 45 km.

Helstreak – pocisk przeznaczony do niszczenia lekko opancerzonych celów. Może on także trafić w nisko lecący helikopter. Jego zasięg wynosi ok. 7 km, jednak nie jest to najlepszy pocisk przeciwpancerny.

Hellfire MWW – zmodernizowana wersja zwykłego Hellfire przeznaczona dla helikoptera AH-64C.

Cannon – jest to wbudowane 20 milimetrowe działko, naprowadzane laserowo na cel. Potrafi ono niszczyć zarówno opancerzone czołgi jak i budynki. Jedyną jego wadą jest mały zasięg – poniżej 1.5 km.





GUNSH

...usłyszał w słuchawkach głos drugiego pilota – Target Left! Odruchowo pochylił swojego AH-64 i cel ukazał się na HUD-zie. Po chwili w stronę irackiego czołgu leciał Hellfire. Dowódca irackiego plutonu czołgów T-72 zdążył tylko krzyknąć. AH-64 przemknął nad płonącym już czołgiem."

GUNSHIP 2000 lokuje się w ścisłej czołówce symulatorów śmigłowców bojowych. Daje on możliwość wykonywania misji różnymi śmigłowcami, w trakcie światowych konfliktów zbrojnych. W grze występują elementy strategiczne, jednak są one dodatkiem do doskonałego symulatora. GUNSHIP 2000 ma jeszcze jedną zaletę – nie ma wygórowanych wymagań sprzętowych, a mimo to oferuje bardzo duże możliwości: dowodzenie kilkoma helikopterami, toczenie całej serii bitew. Jest to jedna z lepszych gier, jakie dotąd zaserwowała nam firma MICROPROSE.

ODPRAWA I MISJE

Po wybraniu teatru działań i określaniu rodzaju lotu, czeka cię odprawa. Na niej poznajesz zadanie taktyczne (MISSION ORDERS), wsparte raportami sekcji meteorologicznej oraz wywiadu wojskowego, wraz z odpowiednią mapką. Masz też ostatnią szansę na wycofanie się z misji (DECLINE), jeśli z jakichś powodów przestała ci ona odpowiadać.

Następnie uzbrajasz maszyny (OUTFIT SUMMARY). Komputer zawsze sam dobiera uzbrojenie dla całej twojej ekipy, jednak robi to zupełnie beznadziejnie, więc konieczne są ręczne poprawki.

Określasz też, ile paliwa ma zabrać helikopter, ile amunicji do działka i ile bierzesz flar i śmieci. Możesz także zmienić helikopter na bardziej odpowiedni do danej misji (często komputer daje ci jakiś złom zamiast porządnego Apacza). Po zapoznaniu się z rozkazami i uzbrojeniu określasz poziom trudności. Ciekawą opcją przy określaniu poziomu trudności jest konfigurowanie możliwości drugiego pilota. Nie został on pominięty i możesz mu przydzielić obsługę antyrakietową, bądź broni (lub obie naraz). Reszta opcji jest typowa (lądowania, widoczność, wiatr, umiejętności przeciwnika itp.). Po zakończeniu odprawy naciskasz czerwony przycisk i za chwilę jesteś gotów do lotu.

W grze jest kilka rodzajów misji, które należy wykonać. Rodzaj misji wybiera komputer, jednak









Apaczowie miewali różne misje do spełnienia. Czasem to było na lądzie, czasem na wodzie, a czasem w górkach. Apaczowie znani byli z doskonałego wzroku i z tego, że byli niezłymi wojownikami. Do najlepszych i najbardziej nieugiętych historia zalicza słynnego Apaczowskiego wodza – Śmigło! Śmigło oraz jego młodszy brat Wirnik są naszymi idolami, PC

Pamiętaj młody czytelniku, że Apaczowie i ich kobiety są na świ



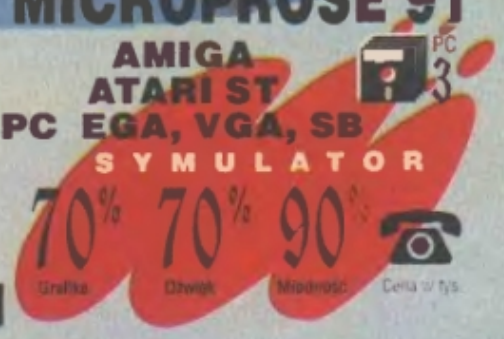
Leci sobie Apacz i widzi okręt. Co robi Apacz? No oczywiście Apacz strzela. I co dalej? Dalej trzeba usunąć plamy ropy, żeby nie truć, PC



P 2000



SEARCH AND RESCUE – Musisz uratować zestrzelonego pilota. Zwykle bardzo trudno jest go znaleźć.



odpowiada on teatrowi działań, w jakim jest ona wykonywana. Komputerowe dowództwo przydziela zawsze dwa cele: PRIMARY – cel główny, który trzeba koniecznie zniszczyć, aby misja została zaliczona i SECONDARY – cel dodatkowy, który także trzeba zniszczyć, jednak nie jest on tak ważny jak główny. Misje do wypełnienia mogą być różne:

RECON – masz za zadanie dowiedzieć się co w trawie piszczy, a dokładniej, musisz dolecieć do określonego sektora i zorientować się, jakie siły wroga tam stacjonują. Ten typ misji jest bardzo trudny i bardzo łatwo oberwać przy wykonywaniu takiego zadania.

POINT ATTACK – Miejsce, które musisz zaatakować. Najczęściej w tym miejscu możesz spotkać (oprócz ochrony) różne budynki, rafinerie, lotniska itp. Wszystkie instalacje wroga, które tam spotkasz, musisz zniszczyć.

INTERCEPT ENEMY – Masz za zadanie przechwycić poruszające się wojska wroga. Może to być zarówno skład lotniczy (wrogie helikoptery), jak i pluton czołgów, ciężarówki i inne poruszające się pojazdy. Takie misje także jest bardzo trudno wykonać, gdyż cel zmienia miejsce położenia i gdy przylecisz na miejsce może już go tam nie być. Cel poruszający się można zarówno gonić jak i zbliżać się od stony, w którą się porusza (obie metody są dobre, jednak często obie zawodzą).

SEARCH AND DESTROY – Znaleźć i zniszczyć. Gdzieś w pobliżu miejsca oznaczonego przez dowództwo znajduje się twój cel. Musisz go odszukać (co jest często bardzo trudne), a później zniszczyć (co jest często jeszcze bardziej trudne). Celem takim mogą być zarówno budynki jak i sprzęt wojskowy przeciwnika.

PICK UP TROOPS – gdzieś jest pluton piechoty, który musisz zabrać i odtransportować do bazy. Na miejscu gdzie będzie piechota będzie zaznaczony krzyż (będzie także przyjacielsko machał człowieczek, którego nie należy zabijać). Musisz tylko w odpowiednim miejscu zniżyć się lub wylądować, a piechociarze wsiądą sami na pokład.

DROP OFF TROOPS – operacja przeciwna do poprzedniej. Tym razem zamiast zabrać piechociarzy musisz ich dostarczyć.

DROP OFF CARGO – misja bardzo podobna do poprzedniej, tylko zamiast piechoty transportujesz sprzęt wojskowy.







...ie tylko Apaczki ...ecie, PC



MAPA I LOT

Na mapie masz zaznaczone cele – duża literka P oznacza cel główny, S cel dodatkowy, zaś położenie bazy określa literka B, a także jest baza pomocnicza w której podczas misji możesz uzupełnić paliwo i amunicję. Na mapie zaznaczasz punkty kontrolne dla swojego autopilota (dla siebie także). Także na mapie wydajesz rozkazy swoim śmigłowcom (jeśli masz stopień oficerski i otrzymałeś grupę śmigłowców pod swoją komendę). Po lewej stronie znajduje się krótki opis stanu każdego śmigłowca, w którym są typowe informacje; o uszkodzeniach, ilości broni i paliwa. Możesz określić gdzie mają lecieć twoi podwładni, określić ich szybkość (SPEED), wysokość na jakiej będą lecieć (ALTITUDE), możesz zabronić im używania broni, kazać wylądować, przegrupować się, uciekać, bądź zrzucić ładunek.

Po naciśnięciu spacji otrzymasz obraz terenu z satelity, w bardzo dużym powiększeniu. Na tym powiększeniu zaznaczone są wszystkie górki i dołki, więc staraj się wykorzystywać powiększoną mapę do wytyczania trasy swego lotu. Gdy twój radar pokładowy wykryje jakiś cel, automatycznie zostanie on naniesiony na mapę i po oderwaniu się od wroga możesz zaplanować kolejne uderzenie wykorzystując naturalne właściwości terenu, gdyż będziesz wiedział, gdzie znajdują się jego pozycje. Cele wykryte przez twoich podwładnych są również nanoszone na mapę. Bardzo ułatwia to wydawanie im rozkazów, jeśli walczą daleko od ciebie). Mapa stanowi część strategiczną tej gry i nauka posługiwania się mapą jest równie ważna, jak nauka pilotażu.

Kokpitu szczegółowo omawiać nie będę, musisz opanować lot sam. Do wyboru jest kilka śmigłowców, jednak mimo to, że różnią się znacznie kabinami, przyrządy pozostają podobne. Mamy do dyspozycji HUD – podaje wysokość względną (od powierzchni ziemi), prędkość, kompas, punkty wyznaczone na mapie, stopień przyspieszenia czasu, godzinę, pozycję helikoptera. Wskaźniki w kabinie: kompas, wielofunkcyjny wyświetlacz, wskaźniki uszkodzeń, itp.

Latanie podczas wybranej opcji EASY jest bardzo proste – wznoszenie korygujesz przepustnicą, pochylasz dziób na max i lecisz. O wiele trudniejsze (i fajniejsze) jest latanie podczas lotu realistycznego (REALISTIC), gdyż wtedy helikopter zachowuje się tak, jak podczas prawdziwego lotu np. przy skręcie musisz korygować wysokość nachyleniem bądź przepustnicą, także zatrzymanie się w powietrzu podczas lotu realistycznego jest istnym cyrkiem (albo leci się do tyłu, albo wznosi, lub też opada). Jednak tylko podczas latania na najwyższym poziomie trudności GUNSHIP 2000 może dać graczowi naprawdę wiele przyjemności.

JAK GRAĆ BY NIE SPAŚĆ

Niewątpliwie te parę rad nie ustrzeże cię przed spotkaniem z glebą lecz możliwe, że pozwolą ci utrzymać się w powietrzu trochę dłużej.

– Zawsze przed wystartowaniem zaznacz na mapie drogę, którą będziesz leciał. Zwróć uwagę na góry, gdyż mogą zrobić ci niezłe kuku. Jeśli masz zainstalowany UPGRADE i walczysz na Filipinach, uważaj na lasy, gdyż też możesz się o nie rozbić.

– Trzymaj się nisko. Lecąc powyżej 200 stóp uważaj się za martwego, lecąc poniżej 50 też.

– Jedną z gorszych formacji (najczęściej wysyła cię do piachu) jest piechota, gdyż najczęściej nie masz żadnej broni oprócz działka, która mogłaby ją zniszczyć. Działko działa jednak poniżej 1.5 km i zanim się zbliżysz, jesteś martwy. Aby załatwić piechotę musisz bardzo drastycznie się zniżyć (20-30) stóp i na takiej wysokości zbliżyć się na odległość strzału.

– Jeśli nie możesz znaleźć swojego celu (często tak się zdarza) wznieś się trochę i polataj po okolicy. Poszukaj za wszystkimi górkami w pobliżu. Często na Filipinach należy dostarczać piechotę na polany, zaś konwoje jeżdżą drogami otoczonymi lasem.

– Bardzo trudne są misje, w których trzeba przeprowadzić rozpoznanie i musisz być bardzo ostrożny przy ich wykonywaniu.

– Uważaj na wiatr, gdyż silny może znosić cię z kursu.

– Bierz pod uwagę warunki atmosferyczne. Szczególnie fajne są efekty gdy lata się w terenie arktycznym, gdyż burze śnieżne ograniczają widoczność do zera (może jestem wariatem, ale uważam, że świetnie lata się w mleku).

– Na Antarktydzie wpływ pola magnetycznego Ziemi jest tak duży, że kompas staje się bezużyteczny.

– Gdy jednemu z twoich podopiecznych zabraknie paliwa, każ mu wylądować, gdyż nie przyjdzie mu to do głowy i spadnie, a tobie dostanie się w bazie.

– Gdy jesteś tak postrzelany, że nie masz szansy wrócić do bazy, wyląduj i wciśnij Alt-E – zawołasz helikopter ratowniczy (jeśli nie znajdą cię patrole wroga, to przeżyjesz).

– Jest jeszcze jeden sposób na przeżycie – autorotacja – gdy spadasz, szybko wysprzęgl silnik, pochyl nos i gdy będziesz nad ziemią, wyprostuj maszynę, wtedy spokojnie usiądziesz na ziemi.

No cóż pozostaje tylko wystartować, osiągnąć wyżyny lotnictwa, być najlepszym i zginąć w głupi sposób.

KaYteck

Dystrybutor: IPS Computer Group

Klawisze (nie wszystkie)

F1 – F9 – widoczki
F10 – mapa
1 – 4 – rodzaj salwy pocisków niekierowanych
5 – autopilot
6 – zmiana punktu nawigacyjnego
9 – sprzęglenie silnika z rotorem
0 – AUTOHOVER – zatrzymanie w powietrzu
+/– – zwiększenie/zmniejszenie ciągu
Backspace – zmiana celu







3 razy dach (-200 lat, dziś, za 200 lat), PC



3 razy hall (-200 lat, dziś, za 200 lat), PC





DAY of the

A już myślałem, że LUCASFILM dość ma gier i trwoni kasę zarobioną na INDY IV, ale nie – chłopaki sprężyli się i zrobili. Nie jest to ani Park Jurajski, ani inny E.T., lecz po prostu kontynuacja pierwszego przeboju firmy – MANIAC MANSION.

DAY OF THE TENTACLE, czyli „Dzień Macki" wcale nas nie zachwycił. Gra jak gra – poprawna pod względem scenariusza, gagi nawet śmieszne, ale czy o to chodziło? Czekaliśmy chyba na coś więcej. Mimo wielu świetnych pomysłów, autorzy skorzystali z wyświechtanego już wątku podróży w czasie i związanych z tym perypetii. Nie można jednak stawiać samych zarzutów, bo TENTACLE to doskonała zabawa i trudne wyzwanie. Proponuję, by korzystać z poniższego opisu tylko w wyjątkowych sytuacjach – szkoda tych zagadek i pułapek, których w grze jest mnóstwo. Zalecam zbierać wszystkie przedmioty i koniecznie czytać wszelkie pojawiające się komunikaty i to czytać tak, by je zrozumieć.

Tragedia zaczęła się wtedy, gdy Fioletowa Macka łyknęła sobie ścieków z domu dra Freda. Pod wpływem mutagennych ścieków, Fioletowa postanowiła zawładnąć światem. Czujny Fred pojmał ją niezwłocznie, a Zielona Macka wezwała na pomoc niezawodną trójkę przyjaciół – Bernarda, Hoagie i Laverne (chudzielec, bucefał i trzpiotka). Niepomni przestróg uwolnili Fioletową, która odmiaskała w dal, by zawładnąć światem. Fred postanowił wypróbować maszynę czasu CHRON-O-JOHN i wysłać trójkę komandosów dzień wcześniej, by wyłączyli SLUDGE-O-MATIC – mutagenną ściekownicę. Niestety, kutwa Fred zamiast prawdziwego diamentu użył imitacji i nasi bohaterowie trochę się pogubili – Hoagie wylądował 200 lat temu (1793), Laverne za 200 lat (2193), na miejscu pozostał tylko Bernard. Trójka będzie mogła komunikować się za pośrednictwem CHRON-O-JOHNA i przesyłać sobie przedmioty. Zwariowana rodzinka Edisonów na przestrzeni czterystu lat będzie wyczyniać niesamowite wariactwa, aż skończy jako domowa zwierzyna Macek.

Pierwszy krok Bernarda to oczywiście odkrycie tajnego laboratorium pod zegarem. Na korkowej tablicy wisi projekt ogniwa elektrycznego, niezbędny Hoagiemu do napędzania CHRON-O-JOHNA. Dalej trzeba sobie już radzić bez podpowiedzi Freda. Ograniczmy rozwiązanie gry do opisu czynności, które powinna wykonać każda z osób, a jak zgrać je między sobą, to będzie już wasze zadanie. Tego się nie da powiedzieć, napisać – to trzeba samemu przeżyć.

HOAGIE

1. Wywołać burzę myjąc powóz. Wiadro i szczotka jest w składziku, a pompa w kuchni (makaron!). Mydło można ukraść sprzątaczce, gdy przyjdzie posłać rozwalone specjalnie dla niej łóżko w pierwszym pokoju na piętrze.

2. Ukraść koniowi sztuczną szczękę, czytając mu do snu wiersze z książki otrzymanej od Bernarda.

3. Zabrać kotu mysz-zabawkę ze strychu: poskrzypieć łóżkiem, potem zamienić materace, znów poskrzypieć i capnąć mysz. Przyda się też wiadro z czerwoną farbą.

4. Spowodować umieszczenie w konstytucji USA klauzuli o odkurzaczach w piwnicy: wrzucić do skrzynki ulotkę otrzymaną od Bernarda.

5. Usunąć drzewo spod okna: pomalować owoce na czerwono, potem podpuścić Washingtona, by je ściął siekierką. Wino z pokoju Bena umieścić w aluminiowej trumience.





3 razy kuchnia (-200 lat, dziś, za 200 lat), PC



Chron-o-John, Sludge-o-Matic oraz SuperSalad Battery – nie opublikowane wynalazki Edisona, PC

TENTACLE

6. Wymienić szczękę Washingtonowi: poczęstować go wybuchowym cygarem od Bernarda i zaoferować kłapiącą szczękę, od tegoż. Jefferson wreszcie rozpali ogień, wtedy zakryć piedem komin i ukraść złote pióro ze stołu.

7. Odwiedzić Reda w laboratorium pod zegarem: wymienić plakat HELP (od Bernarda) na fartuch, potem dać naukowcowi projekt ogniwa, złote pióro i olej. Potrzebny jest jeszcze ocet, dostaniesz go potem od Laverne.

8. Z baterią i fartuchem udać się do Bena, pójdziecie na łąkę puszczać latawca. Przywiąż doń przedtem baterię. Naładowaną możesz wreszcie podłączyć do swojego CHRON-O-JOHNA.

9. Wysłać Pony Expressem list z kontraktem, otrzymany od Bernarda. Przedtem przekazać mu list gratulacyjny, z tej samej skrzynki.

10. Podmienić rzeźbiarzowi praworęczny młotek na leworęczny młotek.

11. Podrzucić krawcowej szkic pseudoflagi amerykańskiej, otrzymany od Laverne.

BERNARD

1. Zabrać z automatu dziesięciocentówkę, z biura książeczkę czekową i korektor, z okna ulotkę i plakat HELP. List z gratulacjami otrzymany od Hoagiego przekazać Dwayne – zdobyczą będzie pistolet flagowy i atrament sympatyczny.

2. Atramentem potraktować klaser filatelisty i za chwilę mu go oddać, ale już bez jednego znaczka. Podprowadzić hamstera z klatki i umieścić go w zamrażarce na korytarzu.

2. Przekłuć klowna skalpelem otrzymanym od Laverne i zabrać pudełko śmiechu. W tym samym pomieszczeniu pojmać kłapiącą szczękę za pomocą kratki w podłodze i dać się nabrać grubasowi na kawał z cygarem. Potem podmienić mu pistolety i jeszcze raz poprosić o cygaro.

3. Z kuchni zabrać widelec, dwa dzbanki kawy i lejek ze składziku. W pokoju na piętrze włączyć radio, przewrócić kolumnę i zabrać kasetę video.

4. Śpiącemu w łóżku grubasowi podkraść klucze z drzwi, wymienić je przed domem na łom, którym da się oderwać gumę z podłogi. Gumę pożuć, a otrzymaną dziesięciocentówkę wraz z poprzednią wrzucić do skrzyneczki w pokoju śpiącego grubasa. Zabrać sweter i koniecznie sztuczne rzygi z korytarza.

5. Łom pomoże opróżnić automat z ćwierćdolarówek; w kuchni włożyć do pralki sweter i wrzucić doń wszystkie monety.

6. Wyłączyć ściekownicę dźwignią i poczęstować Freda kawą bezkofeinową. Wykopać Ednę z pokoju i nagrać na video sekwencję otwierania sejfu przez Freda. Odegrać ją w zwolnionym tempie (przełącznik SP/EP). Potem otworzyć sejf i wyciągnąć kontrakt.

7. Uwolnić Freda z rąk urzędników podatkowych: pomalować na czerwono mumię, wciągnąć ją na strych, podmienić na Freda, a jego opuścić na dół. Przez lejek napoić go kawą, potem skłonić do podpisania kontraktu. Zamknąć kopertę, nakleić znaczek i przesłać do Hoagiego.

8. Znaleźć czynny telefon i zamówić diament za jednyne 2 mln dolarów. Odebrać go spod drzwi i wręczyć Fredowi. Zabrać z dachu korbkę i przesłać Laverne.

LAVERNE

1. Plan dla Hoagiego zdobyć idąc do lekarza i wysłać go, wychodząc za potrzebą. Potem znów do lekarza i można poruszać się po całym terenie. Warunek: przebrać się za Mackę w ściągniętą za pomocą korbki „flagę".

2. Na piętrze uzbroić mumię we wrotki i zepchnąć w dół po schodach, zabierając też przedłużacz. Na dole przyczepić mumii tabliczkę MY NAME IS..., otrzymaną od obrażonej Macki.

3. Przed domem pomazać płot korektorem i pochwycić kota wabiąc go myszą-zabawką. Podłączyć przedłużacz do CHRONO, a drugi koniec wrzucić przez okienko do piwnicy.

4. Uzbroić mumię na konkurs piękności: włosy z makaronu uczesane widelcem, śmiech z pudełka, zaś jako koński uśmiech – szczęka. Podrzucić jeszcze Haroldowi (groźny przeciwnik) sztuczne rzygi i już sędziowie mogą oceniać: fryzurę, śmiech i uśmiech. W nagrodę puchar i dwuosobowy karnet na kolację.

5. Uwolnić współwięźniów: podarować strażnikowi karnet, wyłączyć pole i postraszyć towarzystwo kotem przemalowanym na skunksa.

6. Wziętym od Hoagiego otwieraczem do puszek otworzyć cynową puszkę w pokoju na piętrze i zabrać ocet, potrzebny Hoagiemu.

7. Wyciągnąć z zamrażarki chomika i rozmrozić go w kuchni, w kuchence mikrofalowej. Potem ubrać go w wyciągnięty z pralki sweter.

8. Udać się do laboratorium pod zegarem: włączyć przedłużacz i umieścić chomika w maszynie. Gdy ucieknie, wydobyć go z dziury odkurzaczem i... nareszcie!

Całą grupą wracamy do teraźniejszości.

Krótka kłótnia zaowocowała tym, że cała trójka znajduje się teraz w jednym ciele. A do wykończenia pozostała jeszcze siwiuteńka Macka! Otwieramy drzwi i dajemy się Macce czasowo zmniejszyć. Potem szybko do środkowego pokoju i zabieramy kulę bilardową. W laboratorium pod zegarem zbijemy nią cały zastęp Macek. Tylko staruch uparcie nas goni. Trzeba z nim pogadać i przekonać go, żeby strzelił w uwięzionego Freda. Promień odbije się od lusterka i z Macki zostanie mokra plama. A Fred na koniec rozdzieli całą trójkę, bo mutacja na szczęście ograniczyła się do uwspólnienia ubrania, a nie ciał.

Martinez

KLAWISZOLOGIA

C – Close
G – Give
O – Open
P – Pick Up
S – Push
T – Talk to
U – Use
W – Walk to
Y – Pull

F5 – Load/Save
F8 – Restart
[/] – głośność
+ / - – chyżość zmiany tekstów
SPACE – pauza
ESC – „olanie" scenki dialogowej





Projekty flagi USA, PC





Jedyny screen w całości, PC



Benjamin Franklin z wczesnym modelem samolotu, PC



INCA



Dziwnie być Inkaninem, PC



Konsola jak ze starego tramwaju, PC



Jakby Return of Jedi, PC



Skąd oni wzięli tego leszcza? PC



Nie wiem, czemu ta gra została bestsellerem 1992 roku, a może tylko ją tak okrzyknięto. Zjadła mi 18 MB twardziela i jest niezbyt udaną mieszanką WING COMMANDERA, WOLFENSTEINA i DR. BRAINA. Jedyne walory mogące przyciągnać do INKI, to niesamowicie wycyzelowana grafika i świetne efekty dźwiękowe.

Gra oparta jest na mitach towarzyszących historii cywilizacji Inków i niejasnych sugestiach o jej pozaziemskich związkach. Wprowadzając te elementy, INCA bardziej gmatwa niż rozjaśnia historię Inków i jest zagadkowe, dlaczego tak nieedukacyjną grę firmuje SIERRA (producentem jest COKTEL VISION).

W skrócie: Aby zostac Incą – znów wieloznaczność – trzeba znaleźć i zdobyć trzy szlachetne kamienie. Ukryte są one w labiryntach miast na różnych planetach, do których trzeba dotrzeć statkiem kosmicznym o wyglądzie pojazdu Daihatsu Charade.

Po przedarciu się przez pas meteorytów i zniszczeniu kilku statków niezidentyfikowanego przeciwnika w wąwozie planety o zabudowie Gwiazdy Śmierci z Gwiezdnych Wojen, następuje część logiczno-labiryntowa. Przy wejściu do labiryntu trzeba jeszcze ściąć laserem czterech intruzów i już można delektować się zagadkami. Polegają na dopasowywaniu najmniej pasujących elementów do dziur i wgłębień w ścianach i kolumnach. Przeważnie otwierają się wtedy ukryte drzwi i można pobrać za zaliczeniem następny element tej monstrualnej łamigłówki.

Po odnalezieniu pierwszej szlachetnej kulki, trzeba jeszcze ją bezpiecznie dowieźć do bazy. Oczywiście, po drodze czychają wilcze stada stateczków kosmicznych. Potem jest jeszcze gorzej.

Niestety, potrzebna jest szybka maszyna, bo świetne animacje metodą zabich skoków mogą nabawić grającego niestrawności. Zwłaszcza że niepotrzebnie animuje się np. utratę jednego życia aż 20 sekund.

WtP

COKTEL VISION'92

PC VGA, SB

ZRĘCZNOŚCIOWA

70% Grafika 70% Dźwięk 60% Miodność

P.S. Już po napisaniu powyższego tekstu, przeczytałem w SCHEDULE LIST SIERRY (dokładna spowiedź z planów wydawniczych) zapowiedź INCA 2. O zgrozo!



Po latach wojny Król zjednoczył swoich kłótliwych poddanych i w królestwie wreszcie zagościł pokój. Pod mądrymi i sprawiedliwymi rządami kraina ponownie stała się miodem i mlekiem płynąca. Król i jego rycerze odwiedzili naszą wioskę podczas polowania. Dało mi to szansę na parę dni łatwego zarobku w charakterze naganiacza zwierzyny. Powinienem był od razu wiedzieć, że coś się święci, gdy przybył posłaniec. W niedalekim mieście Turnvale wybuchło powstanie, wywołane przez piękną, młodą uroczycielkę o imieniu Selena. Osiodłałem moją klacz, by niezauważenie oddalić się od niebezpieczeństwa. Głupie bydlę widać wyczuło, że coś wisi w powietrzu i pomimo moich starań znalazłem się w szyku obok straży królewskiej. Zimny świt zastał nas pod Turnvale. Poprzez poranną mgłę słyszeliśmy wycie i zgiełk nadchodzącej armii. Ale dopóki ich sylwetki nie zbliżyły się, nie zdawaliśmy sobie sprawy, że Selena zawarła sojusz z nieludzką hordą. Król poległ pod wzgórzem obok miasta i tam został pochowany przez garstkę ocalałych z bitwy towarzyszy. Turnvale zostało opanowane przez Selenę i Skorle. Otrzymałem potężny cios w głowę. Gdy odzyskałem przytomność znalazłem się jako więzień w mrocznych lochach miejskich. Oto moja opowieść...

Grę rozpoczynasz w celi na zamkowej wieży. Na początku weź pochodnię (GET TORCH) i ciśnij ją na gnijące posłanie. Kiedy już słoma się zapali poczekaj aż wejdzie Skorl. Omijając go, wyjdź przez otwarte drzwi. Szybko zamknij za sobą drzwi oraz przekręć klucz w zamku (CLOSE DOOR, LOCK DOOR). Wyjdź z komnaty prawymi drzwiami. Weź nóż z beczki i butelkę (GET KNIFE, GET BOTTLE). Przetnij worek (USE KNIFE ON SACK). Wypadnie moneta (LOOK AT SACK). Podejdź do beczki (LOOK AT BARREL) i napełnij butelkę (USE BOTTLE ON TAP). Wyjdź z komnaty prawymi drzwiami, podejdź do więźnia leżącego na łożu i uwolnij go (USE KNIFE ON LEATHER CORD). Ratpouch z wdzięczności zaoferuje się być twoim wiernym sługą. Wróć do komnaty z przykutym więźniem do ściany, podejdź do niego i daj mu butelkę (USE BOTTLE ON PRISONER). Mimo Twoich wysiłków biedak zejdzie z tego padołu. Poleć Ratpouchowi pchnąć cegły (TELL RATPOUCH TO PUSH BRICKS).

Wyjdź przez dziurę w ścianie, a trafisz do miasta. Znajdź Mallina, ubrany jest w zielony kaftan. Porozmawiaj z nim (TALK TO STRANGER). Gdy w górnej części pojawią się odpowiedzi wybierz JUST TELL ME WHAT I HAVE TO DO (Powiedz mi po prostu, co mam zrobić).

Powinieneś otrzymać metalową sztabkę (METAL BAR) z poleceniem zbycia jej kupcowi. Idź więc z nią do sklepu Market Place i sprzedaj ją (GIVE METAL BAR TO STRANGER). Przejdź do Smith Street i wstąp do kowala (w przejściu po lewej). Porozmawiaj z nim i wybierz I HAVE RECENTLY ESCAPED FROM THE SKORL (Właśnie zbiegłem od Skorlów).

Potem porozmawiaj jeszcze raz (TALK TO LUTHERN). Zabierz krzesiwo (GET TINDERBOX). Przejdź się na Magpie Courtyard i wejdź do Tawerny. Porozmawiaj z mężczyzną przy stole dwa razy. Potem przekup go (BRIBE MORKUS) i znów porozmawiaj. Naszyjnik, który otrzymałeś w sklepie podaruj teraz sprzedawczyni (GIVE GEM TO NELLIE). Otrzymasz flaszkę. Wróć do kowala i porozmawiaj z nim dwa razy. Wybierz WHERE CAN I FIND GRUB (Gdzie mogę znaleźć Grubego).

Teraz daj mu flaszkę (GIVE FLASK TO LUTHERN). Poczekaj aż ją



LURE OF THE TEMPTRESS


Tu ustawa o wychowaniu w trzeźwości nie dotarła, PC

opróżni by wziąć ją z powrotem. Wróć na Magpie Courtyard i porozmawiaj z żebrakiem koło fontanny dwa razy i wypowiedz hasło WHAT DO YOU KNOW ABOUT THE BLACK GOAT (Co wiesz o Czarnej Kozie).

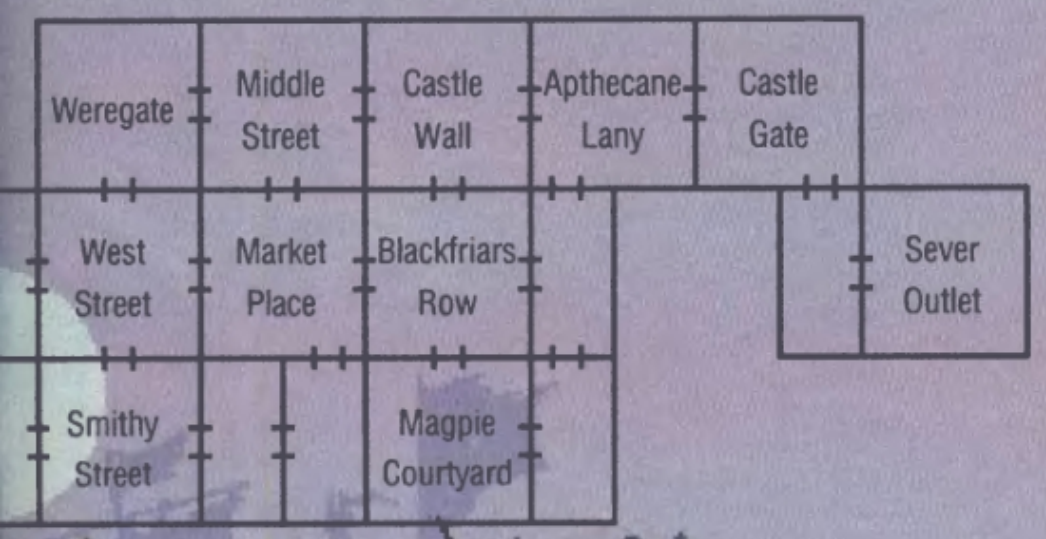
Otrzymasz wytrych. Daj go Ratpouchowi (GIVE LOCKPICK TO RATPOUCH). Idź na West Street, wejdź do Tawerny i porozmawiaj z dziewczyną dwa razy. Zapytaj: HAVE YOU SEEN TAIDGH (Czy widziałaś Taidgha).

Otrzymasz skradziony pamiętnik. Przeczytaj go (EXAMINE DIARY). Idź do Market Place. Poczekaj na Ratpoucha, kiedy zniknie Skorl każ Ratpouchowi otworzyć ciemne drzwi (TELL RATPOUCH TO UNLOCK DOOR AND THEN TO OPEN DOOR). Wejdź szybko do środka i obejrzyj aparat (LOOK AT APARATUS). Następnie zapal palnik (USE TINDERBOX ON OIL BURNER). Napełnij butelkę wyprodukowanym eliksirem (USE FLASK ON TAP). Teraz wypij napój i idź na Middle Street. Wejdź przez drzwi, które pilnuje Skorl. Wewnątrz porozmawiaj ze Skorlem (TALK TO SKORL). Idź za Goewin na Apthecary Lane. Kiedy się odmienisz wejdź do apteki. Porozmawiaj z dziewczyną.

Następnie idź porozmawiać z kowalem. Wybierz zdania: WHAT DOES THIS SCHEME INVOLVE (O co chodzi w tym planie), OF COURSE, I AM (Oczywiście, że jestem). Teraz odszukaj Mallina i porozmawiaj z nim. Wybierz: WHY CAN'T YOU TAKE IT YOURSELF (Czemu sam tego nie weźmiesz), potem YES, CERTAINLY (Tak, na pewno). Idź do Blackfriars Row. Popatrz na ogłoszenie obok drzwi (LOOK AT POSTER). Wejdź do środka i porozmawiaj z mnichem. Daj mu książkę (GIVE BOOK TO WHELK, TOBY – jest ich dwóch). Porozmawiaj, wybierz pierwsze pytanie i jeszcze raz porozmawiaj. Skieruj swe kroki do Goewin. Podczas rozmowy wybierz pytania: CAN YOU PROVIDE ME WITH AN INFUSION OF HERBS (Czy możesz zrobić mi miksturę z ziół), HOUNDSTOOT, COWBANE AND ELECAMPANE i I'M GOING OT USE IT ON THE DRAGON (Potrzebuję użyć jej na smoku).

Teraz musisz iść do ogródka przed domem kowala i zerwać ziele (GET COWBANE). Wróć do Goewin i daj jej kwiat (GIVE COWBANE TO GOEWIN). Wybierz pierwsze pytanie. Idź na West Street i wejdź do tawerny. Porozmawiaj z człowiekiem za stołem (TALK TO ULTAR) dwa razy.

Pójdź do Weregate i porozmawiaj z Gargoylami (TALK TO GARGOYLES). Wróć do apteki i porozmawiaj z Goewin. Wejdziecie przez otwartą bramę. Teraz musisz postępować dokładnie według instrukcji:



PULL RIGHT SKULL, LOOK AT LEFT SKULL, wyjdź przez drzwi i obejrzyj obie czaszki. Wyślij Goewin do poprzedniej sali (TELL GOEWIN TO GO TO ENTRANCE ROOM AND THEN PULL LEFT SKULL). Gdy drzwi się otworzą idź dalej. (PULL RIGHT SKULL) w drzwiach powinna pojawić się dziewczyna. Znów każ jej pójść do poprzedniej sali (TELL GOEWIN TO GO TO GREEN CAVE AND THEN PULL RIGHT SKULL). Wyjdź przez drzwi i nagraj sytuację na dysk. Idź dalej. Pokonaj przeciwnika i wejdź do jaskini ze smokiem. Daj mu napój (USE POTION ON DRAGON), dopiero po tym porozmawiaj. Aby opuścić jaskinię trzeba przycisnąć lewą czaszkę, w następnej sali też lewą czaszkę.

Teraz idź do Market Place i czekaj przed sklepem na Skorla, który wejdzie do środka. Gdy będzie wewnątrz popatrz przez okno (LOOK THROUGH WINDOW). Kiedy skończą rozmowę, porozmawiaj ze Skorlem (TALK TO WAYNE). Następnie wejdź i pogadaj ze sprzedawcą (TALK TO SHOPKEEPER). Teraz znajdujesz się w Pałacu. Spójrz na lewą dolną beczkę (LOOK AT CASK), powinien pojawić się korek (BUNG). Idź do kuchni i weź tłuszcz i szczypce (LOOK AT CARCASS, GET FAT, GET TONGS). Wróć do pomieszczenia z beczkami i poczekaj. Porozmawiaj z chłopakiem wybierając: I'M THE OFFICIAL ALE AND WINE TESTER (Sprawdzam piwo i wino), I'M GOING TO HELP YOU ESCAPE, (Pomogę ci uciec), TELL SKORL THERE'S SOMEONE IN THE CELLAR (Powiedz Skorlom, że ktoś jest w piwnicy).

Odczekaj chwilę i otwórz beczkę (USE TONGS ON BUNG). Poczekaj przy beczkach na Skorla. Uważaj, gdy wejdzie zacznie cię gonić, więc uciekaj. Staraj się by Skorl zauważył strugę marnującego się wina i zaopiekował się nią. Teraz idź przez komnaty gdzie leżą Skorle, aż do pomieszczenia z kołowrotem. Posmaruj tłuszczem dźwignię (USE FAT ON LEVER). Poczekaj na Minnowa i każ mu ciągnąć za dźwignię (TELL MINNOW TO PULL LEVER). Ty sam zakręć kołowrotem (OPERATE WINCH). Teraz wejdź na górę do pokoju z kuchnią, przejdź balkonem do końca i nagraj grę. Po wejściu na most czeka na ciebie krewniak zwierzaka z jaskini. Zabij go tak samo jak poprzedniego i wejdź do wieży, gdzie czeka cię ostateczna konfrontacja z czarownicą.

...i tak Turnvale zostało uwolnione spod tyranicznego jarzma Seleny. Skorle pozostały, ale wtopiły się w senną codzienność miasta. Morkus wygnano w hańbie, podczas gdy jego syn Minnow został czeladnikiem u Lutherna. A moja złotowłosa Goewin? Jest teraz gruba i zadowolona z dzieci. Czasami wyobrażam sobie, jakie byłoby zdziwienie na twarzach Nellie, Rattiego i wszystkich moich przyjaciół, gdybym pojawił się z wizytą w Tawernie Magpie. Ale przecież ten rozdział w moim życiu już się zakończył. Kiedy Luthern zaślubił Goewin, opuściłem Turnvale. Być może na zawsze...

User Jama

Dystrybutor: IPS Computer Group


Było krwawe..., PC


Kurhulpel krasnoludzki, PC


Spokojna mordownia, PC



Conan z Cymerii został wykreowany w latach trzydziestych przez amerykańskiego pisarza Roberta E. Howarda. W czasie swojego krótkiego życia Howard opublikował siedemnaście opowiadań i jedną powieść z tym bohaterem. Dzisiaj Howard ma kilkunastu kontynuatorów, a w ich dorobku znajduje się kilkadziesiąt książek o Conanie. Do tego należy doliczyć dziesiątki komiksów i kilka filmów...

Wszystkim, którzy jeszcze nie znają postaci Conana, gorąco polecam przeczytanie najpierw kompletnego wydania polskiego, z którego pochodzi powyższy wstęp.

Na pierwszy rzut oka, gra może rozczarowywać. Nie bardzo wiadomo, co robić i czy jest w niej jakiś głębszy sens. Sam będąc miłośnikiem prozy Howarda, o mały włos bym ją zlekceważył, co byłoby wprost niewybaczalnym błędem. Wystarczy przez chwilę pograć, wykonać pierwsze zadania, by docenić wysiłek włożony w przeniesienie Conana na komputer. Gra bez reszty wciąga w fantastyczny świat.

Autorzy w sposób dość dowolny żonglują motywami z opowiadań o Conanie, nie powstaje jednak z tego kicz. Jest pewna logiczna ciągłość wszystkich wydarzeń.

Fabuła jest mocną stroną gry. Oprócz zadań głównych są również poboczne, niekonieczne do ukończenia gry. Zdarzenia są mocno osadzone w fantastycznych realiach. Możemy więc złapać złodzieja na gorącym uczynku, zmierzyć się z mitycznym potworem, potargować sie z kupcem, czy podsłuchać rozmowę w karczmie. Iluzję wzmacnia dopracowana grafika i dbałość o szczegóły. Akcję obserwujemy z góry, gdy wędrujemy bohaterem po dużym obszarze oraz na zbliżeniu podczas walki i przeszukiwania komnat. W tym ostatnim postacie Conana oraz jego przeciwników mają wysokość jednej trzeciej ekranu i są realistycznie animowane. Starcia zbrojne przypominają nieco STREET FIGHTER'a, tylko liczba ciosów ograniczona jest do minimum potrzebnego w fechtunku.

Obsługa jest prosta, przypomina pod tym względem inne gry przygodowe. Dźwięk jest dopasowany do klimatu gry. Mimo, że gra ma swoje lata, myślę że znajdzie się wielu śmiałków, którzy godnie rozegrają sagę o Conanie.



Rodzinne strony Zimmermanów, PC



Walka z reformą gospodarczą, PC



Strzeż się tych miejsc... , PC



Żółwie Ninja w akcji, PC



Prawidłowy sposób przechowywania kobiet, PC



„Tylko prawidłowa dieta sterydowa zapewni ci niezbędne zaplecze do walki" – Arnold Schwarzenegger, PC



Tedy żył Conan Cymmerianin, czarnowłosy barbarzyńca, o posępnych stalowobłękitnych oczach. Z mieczem w ręku i pustą sakiewką imał się przeróżnych zajęć. Jednak w przyszłości ten potężny wojownik miał zdeptać obutymi w sandały stopami złote trony Hyperborei.

Conan pędził spokojny żywot w Irskuld, małej cymmeryjskiej wiosce, gdzie pracował jako kowal. Pewnego dnia zakute w stal konne zastępy napadły osadę. Przywódca najeźdźców podjechał do chaty Conana, a z jego ręki trysnęła jasną strugą energia skierowana w młodą kobietę. Zawrzała barbarzyńska krew, z bojowym okrzykiem Conan rzucił się na oprawcę. Czarnoksiężnik Toth Amon powtórnie skinął dłonią i olbrzym legł bezwładnie na ziemię.

Gdy wreszcie Conan odzyskał przytomność, spostrzegł, że z całej wioski, on jeden ocalał. Poprzysiągł na Kroma pomścić śmierć swojej kochanicy i wszystkich przyjaciół. Przypasał swój ciężki, dwuręczny miecz i ze straszliwą determinacją prymitywnego ludu wyruszył w świat dopełnić zemsty.

SHADIZAR

Zaczynasz przed bramą miasta Shadizar. Conan musi dotrzeć do tawerny pod Czerwonym Psem (RED DOG TAVERN) w północno-zachodniej części miasta, niedaleko Cechu Złodziei (THIEVES GUILD). Po drodze powinien rozmawiać ze wszystkimi napotkanymi tutejszymi, by zapoznać sie z topografią i mieszkańcami miasta.

Na południe od znanej już tawerny jest domostwo Mistrza Quan You. Może cię on wyszkolić w sztuce walki mieczem. Dzięki temu zyskasz dodatkowe ciosy: pchnięcie (THRUST) i skuteczny zamach zza głowy (OVERHEAD CHOP).

W tawernie porozmawiaj z Ninookiem, który da ci miejscem ukrycia Taurusa, Mistrza Złodziei. Zanim rozpoczniesz poszukiwania, musisz kupić pochodnie (TORCHES). Można je nabyć w kilku różnych sklepach w Dzielnicy Kupieckiej. Bez nich nie będziesz nic widział w podziemiach. Zauważ zróżnicowanie cen w sklepach, można próbować zbić cenę drogą targu. Jeżeli masz za mało pieniędzy, spróbuj złodziejskiego fachu. W najgorszym wypadku zostaniesz pojmany przez straże w trakcie plądrowania czyjegoś domu i wrzucony do więzienia.

Korzystając z mapy dotrzesz do Gospody pod Zasłonami (INN OF THE VEILS). Spotkasz tam człowieka, który nie będzie chciał otwarcie mówić o Taurusie. Dwadzieścia złotych bezantów będzie wystarczającym lekarstwem na amnezję.

Znalazłszy Taurusa, Conan uda się w poszukiwanie Oka Węża (EYE OF THE SERPENT) w podziemnej krypcie, strzeżonej przez węża, większego niż jego olbrzymia postać. Jedyną bronią, jaką Conan może użyć przeciw niemu, jest Węży Miecz (SNAKE SWORD), który ukryty jest gdzieś w katakumbach. W mieście znajduje się kilka wejść do różnych części katakumb, niekoniecznie połączonych ze sobą. Wszystkie wyglądają dosyć podobnie, dobrze jest więc robić mapę w trakcie wędrówki. Zgładź Kapłana Seta i weź klucz do świątyni (JADE KEY). Zabierz miecz i pokonaj nim węża, a uzyskasz dostęp do osławionego Oka Węża w komnacie pod posągiem chimery.

the CONAN

KRYPTA

Wykonawszy pierwszą misję, Conan znajduje się z powrotem w Tawernie pod Czerwonym Psem. Oczekuje na niego mędrzec Vikarus z opowieścią o dawno zapomnianej krypcie na północ od Shadizaru, gdzie pochowano wielkiego Króla. Zgodnie z obyczajem, w grobie znajdują się jego najcenniejsze skarby. Wielu próbowało odzyskać bogactwa, lecz żaden nie powrócił.

Conan musi wyjść z miasta i udać się do krypty. Gdy tylko do niej wejdzie, zatrzaśnie się stary zamek, blokując wrota. Archaiczny zamek wymaga stalowego klucza (STEEL KEY), znajdującego się w posiadaniu mumii po prawej. Jeżeli tylko tkniesz jakikolwiek przedmiot, mumia ożyje i będzie walczyć do upadłego. Jedyną bronią jest żywy ogień. Za posągami schowana jest lina (ROPE) oraz krzemień (FLINT). W pierwszym pokoju jest stary wyschnięty kawał drewna, który powinien s i ę



szybko zająć ogniem. Gdy już zwęglisz mumię, zabierz Królewską Koronę (KINGS CROWN), miecz (KINGS SWORD), klucz oraz laskę (STAFF).

DŻUNGLA

Po powrocie do Czerwonego Psa, Conan rozmawia z Jalekiem. Okazuje się, że Belit została pochwycona przez zła uroczycielkę, poddaną Toth Amona. Wszelkie próby uwolnienia jej z ruin w dżungli spełzły na niczym. Jalek jest zaniepokojony, jako że Belit i jej ludzie mieli dołączyć do Kuszytów, by pomóc im w walce z Toth Amonem. Bez jej przywódz-

NIAN
ER!AN

twa czarownik może wygrać, kumulując jeszcze więcej władzy w krainie.

Conan musi się spieszyć. Belit jest skuta kajdanami przy wielkim monolicie, który chwyta ofiary nieświadome jego mocy i trzyma uwięzione, aż uroczycielka zechce je zabić. Moc monolitu skupia się na przedmiotach z metalu. Przed próbą uwolnienia Belit, będziesz musiał odłożyć wszystkie metalowe przedmioty. Rzeczy można zostawić w miarę bezpiecznie na najwyższym osiągalnym miejscu piramidy, na którą można się wspiąć dzięki pnączom. Powinieneś znaleźć w niej Obsydianowy Miecz (OBSYDIAN SWORD). Wykonany jest z materii wulkanicznej, jako taki nie podlega wpływowi monolitu i może posłużyć do zabicia potwora więzącego Belit.

ZAMBOULA

Po krótkiej przerwie Conan wraca do swego głównego zadania. W Tawernie spotyka starego przyjaciela Jumę, kuszyckiego wojownika. Porwana została Księżniczka Zosara z Turanu, miała być poślubiona Kujalowi, Wielkiemu Chanowi kuigarskich nomadów. Szpiedzy Toth Amona uprowadzili ją, by mieć kartę przetargową i zmusić Króla Turanu i Kujalę do odwołania ataków na terytoria maga. Jeżeli Księżniczka nie zostanie rychło uwolniona, władcy będą musieli spełnić te żądania.

Księżniczka przetrzymywana jest w Zambouli. Po drodze Conan napotka umierającego mężczyznę, któremu nie zdoła pomóc. Zabierze niepotrzebny mu już kawałek papieru. Przeczytaj jego treść. Ze skrawka papieru wynika, że należy szukać parzystych głów. Przypatruj się ścianom, aż znajdziesz tajemne przejście. Conan znajdzie się w wielopoziomowym labiryncie tuneli. Musisz dotrzeć do księżniczki. Jej pęta są magicznej proweniencji i można je usunąć wyłącznie przez zgładzenie czarownika, który je stworzył. Ten sługa Toth Amona posiada umiejętność stawania się niewidzialnym. Poczekaj, aż będzie dokładnie w środku komnaty i włóż laskę w otwór na ziemi. Uruchomi to zapadnię, która zabierze maga na spotkanie śmierci.

LARSHA

Zbliża się dzień ostatecznej konfrontacji z Toth Amonem. Jego agenci poszukują skradzionego przed laty pierścienia mocy swego pana (TOTH AMONS RING OF POWER). Conan musi ich uprzedzić, jeżeli chce pokonać czarnoksiężnika. By znaleźć pierścień, złóż wizytę Morhanowi, który podobno jest największym uczonym swych czasów. Domostwo jego jest na południowy wschód od tawerny. Morhan powie ci, że mapa z drogą do pierścienia znajduje się w Larshy. Zanim się tam udasz, zakup odpowiednią mapę u kartografa. Zaznaczone jest na niej miejsce spoczynku Jaszczurzego Miecza (LIZARD SWORD). Znajdź mapę oraz Marmurowy Klucz (MARBLE KEY). Wróć do Shadizaru i wykorzystaj mapę prowadzącą do pierścienia. Znajduje się on w silnie strzeżonym, wewnętrznym kręgu miasta. Conan może się dostać tam albo po murach, albo wykorzystując Czar Teleportacji (TELEPORT SPELL).

Wejdź do pałacu Gubernatora i wyszukaj ukrytą komnatę, gdzie znajduje się pierścień.

DEMON

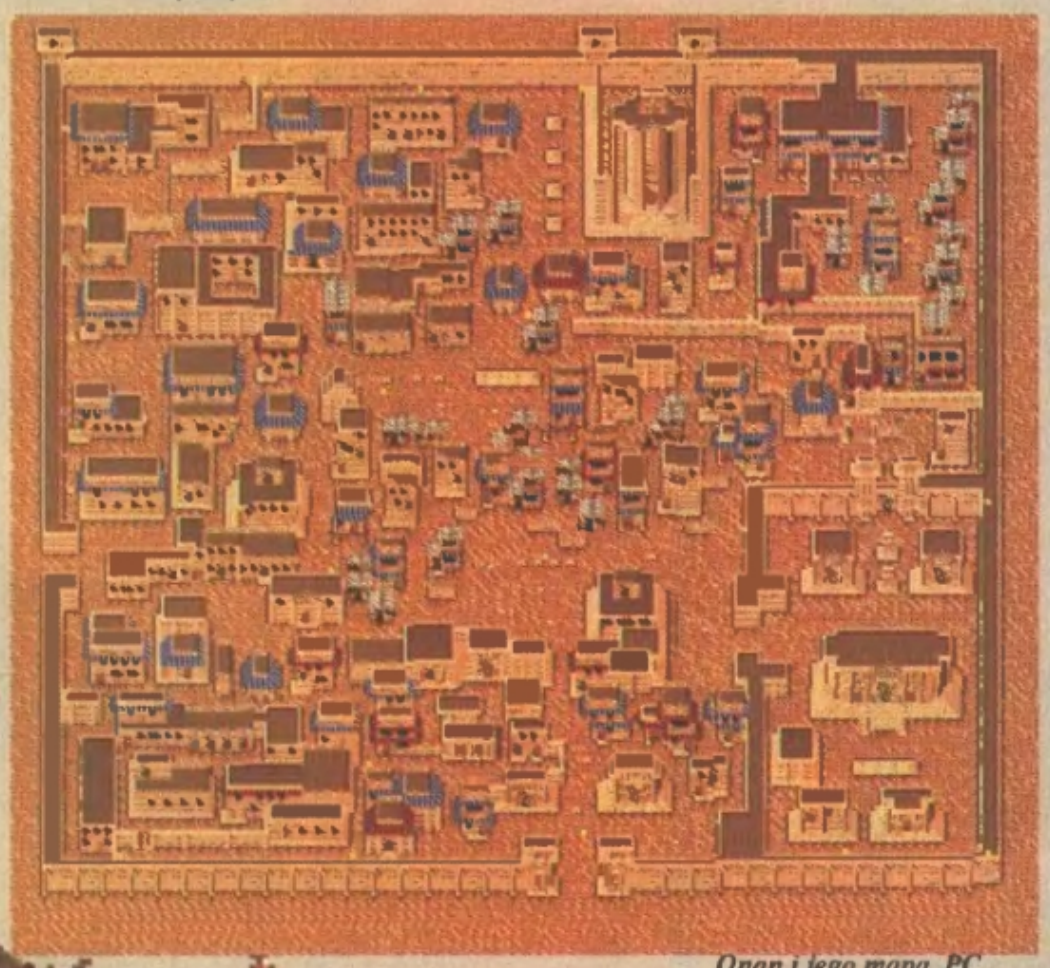
Conan musi znaleźć Zwoje Skelos (SCROLLS OF SKELOS), ukryte w Skryptorium Larshy i strzeżone przez stalowego demona, którego magia Toth Amona uczyniła niezwyciężonym. Legenda głosi, że żadna żyjąca istota nie może go pokonać. Musisz go więc wymanewrować. Wróć do dżunglii i podejdź do monolitu. Gdy ścigajacy cię demon znajdzie się w pobliżu, zostanie uwięziony przez moc monolitu. Wróć do Larshy, by odszukać Zwoje Skelos. Skryptorium znajduje się na północ od północnego muru miasta. Będziesz musiał obejść go drabinami.

TARANTIA

Nadszedł czas ostatecznej bitwy. Nie będzie ona łatwa. Pomimo, że Conan jest chroniony przez Pierścień Mocy i magię Akado, trzeba będzie pokonać licznych poddanych broniących do śmierci podłego Toth Amona. Gigantyczne węże oraz jaszczury najlepiej jest zabić odpowiednim mieczem. Jeżeli takiego nie masz, wypij wywar z białego lotosu i walcz jakimkolwiek orężem. Mumie możesz spalić za pomocą krzemienia lub Rubinowego Amuletu (RUBY AMULET). Napotkasz również Stalowe Demony, jedyną formą obrony jest „wycofanie się na z góry upatrzone pozycje". By pokonać Elitarną Gwardię, potrzebny jest magiczny miecz (KINGS SWORD lub ENCHANTED SWORD). Przy spotkaniu z Arcykapłanem Seta jedyną metodą przeżycia, jest użycie Szmaragdowego Amuletu (EMERALD AMULET), Lagi Mocy (STAFF OF POWER) lub Rogu Valhalli (HORN OF VALHALLA). Użyj Amulet Zastygania (FREEZE AMULET) na żywym posągu. Po istnej rzezi dotrzesz do korytarzy bez wyjścia. Musisz wejść w środkowe drzwi, później prawe, środkowe i lewe, a zostaniesz uwolniony z pułapki. Toth Amona można zniszczyć tylko w jeden sposób – zlikwidować to, co utrzymuje go przy życiu – jego serce. Musisz znaleźć komnatę, gdzie w słoiku jest ukryte serce czarnoksiężnika. Szybkim cięciem miecza zniszcz szkło chroniące pulsujacy organ, jednocześnie niwecząc piekielne plany Toth Amona i wypełniając obietnicę zemsty.



Kogo przypomina mi ta ucięta głowa...?



Onan i jego mapa, PC



Anaboliki niestety obniżają potencję, PC



Przedstawiciel wschodniej mafii, PC



Wczesno-barokowy McDonald, PC



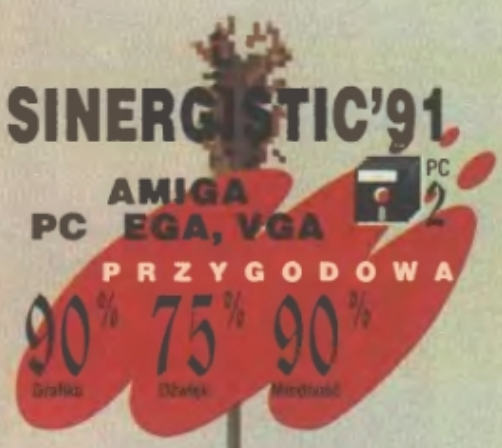
Późny gotyk – architektura sakralna, PC



Już wtedy istniał najstarszy zawód świata, PC

Droga do tronu Aquilonii staje otworem.

User Jama







Korzystam z unikalnej okazji opisywania produktu tej firmy, której przyznam, kiedyś byłem zagorzalym zwolennikiem. Moim całkowicie prywatnym zdaniem, w nowych grach SIERRA poszła w ilość, a nie w jakość. Efektem tego jest ogólnie dalece obniżony poziom scenariuszy, tekstów i fabuł. Próba rekompensowania tych wad powierzchownie efektowną grafiką, jest według mnie lekceważeniem graczy. Rynek zalał istny potop naprędce sklecanych questów. Na szczęście CONQUEST OF THE LONGBOW stanowi wyjątek od reguły. Gra jest zupełnie przyzwoita.

Przygody Robin Hooda osadzone są w realiach mrocznego średniowiecza. Zwykli, szarzy ludzie byli uciskani przez mniej liczebną grupę szlacheckich dygnitarzy. Ludzie władzy byli aroganccy, niekompetentni, w wielu wypadkach po prostu głupi. Ustawicznie zwiększane, krwiopijcze podatki łatały wszelkie niedociągnięcia w rządzeniu, przy czym jak zwykle najbardziej cierpieli ludzie najbiedniejsi.

Z drugiej strony, istniał wszechpotężny, panoszący się kler, który pod obłudnym płaszczykiem krzewienia wiary walczył o coraz większe majątki i wpływy. Zawsze miał monopol na prawdę, wartości oraz fakty. Świętoszkowaci mnisi-chowie w przeciwieństwie do deklarowanej ascezy, świecili przykładem obżarstwa, pijaństwa i zachłanności.

Zresztą, skąd my to wszystko znamy...



Zadymiarze na Wyprawie Krzyżowej, PC

Zakonne zawody w piciu, PC



Zakon Braci Pijaków, PC



Cichy kąt w skromnej plebanii, PC

W Roku Pańskim 1193, szlachetny Król Ryszard Lwie Serce przemierzał morza, by oblegać niewiernych. Azali Jeruzalem padło, krwawo skończyła się Trzecia Krucjata.

Długa i znojna była droga do domu. Wróg czaił się ze wszech stron. Król Ryszard jechał w kupca przebraniu, okryty płaszczem nocy. Ale w krainie Austrii panował Król Leopold. Przysiągł był schwytać, lub usiec Lwie Serce.

Przeto go związali, by jak ryczący lew stanął przed obliczem wroga. Radował się zły władca z cennej zdobyczy. Złowrogi śmiech obległ korytarze, a chciwość urosła aż do nieba. Nałożył więc cenę stu tysiecy złotych marek na głowę Króla Ryszarda, który więźniem pozostać miał do czasu złożenia okupu.

W starej Anglii brat władcy, Książę Jan, złożył okrutną przysięgę: „Lwie Serce nigdy żyw do kraju ma nie wrócić". Dni mijają, Lew wyczekuje. A Książę Jan wraz z resztą zdradliwych psów knują, by go zniszczyć.

Zielony Sherwood zaś jest domem wyjętego spod prawa Robin Hooda i jego wesołych towarzyszy. Fałszywie oskarżanych przez ludzi bez honoru i uczciwości.

(pieśń ludowa)

Dzień 1

Gdy obudzisz się w swojej jaskini, weź miedziaki ze szkatuły oraz róg. Porozmawiaj ze swoimi ludźmi w obozie. Następnie udaj się na wzniesienie (WATLING OVERLOOK), by obserwować ludzi przechodzących traktem (WATLING STREET). Podejdź do wieśniaczki. Uwolnij ją przy pomocy łuku od napastliwego żołdaka szeryfa. Przejdź się na polanę (SHOOTING GLADE). Zamień parę słów z Willem Scarletem i młodym Simonem. Przy okazji wypróbuj swoje umiejętności strzeleckie. Teraz odwiedź chatkę wdowy, porozmawiaj z nią i jej trzema synami. Zerknij na mapę.

Dzień 2

Wybierz się na spacer po lesie. W końcu napotkasz Lady Marion odpierającą ataki Mnicha z Fens (FENS MONK). Uratuj ją celnym strzałem w agresywnego klechę. Marion podziękuje, potem odjedzie w siną dal na swym śnieżnobiałym rumaku, gubiąc trzewik (SLIPPER). Podnieś go, poczym zadmij w róg by przywołać ludzi.

Dzień 3

Ten ranek rozpocznij na wzniesieniu przy trakcie. Podejdź do żebraka i zaoferuj mu pół pensa za ubranie. W takim przebraniu wybierz się do Nottingham. Odnajdź Lobba na ulicy Szewców (COBBLERS STREET). Daj mu trzewik Lady Marion znaleziony poprzedniego dnia. W zamian otrzymasz srebrny grzebień (SILVER COMB).

Dzień 4

Idź na swój punkt obserwacyjny na wzniesieniu. Przypatrz się uwięzionemu chłopu. Oswobodź go zabijając strażników. Złóż wizytę u Lady Marion w Wierzbowym Gaju (WILLOW GROVE). Daj jej srebrny grzebień oraz połówkę otrzymanego we śnie szmaragdu w kształcie serca (HEART SHAPED HALF EMERALD). W ten sposób zyskasz zaufanie pięknej lady.

Dzień 5

Odwiedź wdowę i zapytaj o jej synów. Następnie przejdź się na wzniesienie. Wypatruj na trakcie odzianego w czarny habit Mnicha z Fens. Zażądaj od niego jego ubrania. Nie odda rzeczy dobrowolnie. Co więcej, wyzwie cię na pojedynek. Chcąc zachować honor, złożysz swój łuk i pokonasz go równą bronią – kijem pożyczonym od Małego Johna. Przebierz się w habit. Udaj się do Fens. Zauważ że mnich miał przy sobie piszczałkę z trzciny (MARSH REED). Podejdź do brzegu i zagraj na niej melodię. Podpłynie przewoźnik, który zabierze cię do klasztoru. Wręcz strażnikowi piszczałkę oraz pokaż worek ze szlachetnymi kamieniami (BAG OF GEMSTONES). Następnie będziesz musiał prawidłowo odgadnąć nazwy wskazanych kamieni. Gdy dostaniesz się do wewnątrz, spotkaj się z Przeorem w refektarzu. Następnie zajrzyj do Fulka, błazna królewskiego i uwolnij go z sali tortur.

Natknij się ponownie na Przeora w sali ze zwojami. Zaoferuj mu wino, nalewając rozlej trunek na dostojnika. Gdy ten wyjdzie się przebrać, odszukaj pismo Fulka oraz zabierz pismo Marion ze stołu. Wróć do błazna. Razem przejdziecie tajnym korytarzem do podziemi. Żeby się wydostać z klasztoru, musisz otworzyć bramę. Wciśnij najpierw chimerę z zamyśloną twarzą, później z twarzą chudą i głodną, na końcu chimerę głupio wyglądającą. Żelazna krata uniesie się umożliwiając ucieczkę.

Dzień 6

Po drodze na wzniesienie wpadnij do wdowy i spytaj się o wieści. Poczekaj aż na trakcie zjawi się mnich z opactwa (ABBEY MONK). Rozpoznasz go po brązowym habicie. Użyj jego ubranie jako przebranie na dziś. Mnich będzie tak przestraszony, że odda je bez oporów. Udaj się do opactwa. Najpierw zajrzyj do pralni. Zabierz stąd trzy habity (ROBE). Następnie spotkaj się z opatem w refektarzu. Weź opróżnioną piwną baryłkę do pubu, by ją napełnić. Zwróć pustą baryłkę karczmarzowi, będzie wtedy bardziej skłonny ci pomóc. Przysiądź się do wędrowca i zagraj w jego grę (NINE MEN MORRIS). Zasady są dosyć proste, chodzi o usunięcie z planszy pionków przeciwnika. Za wygraną otrzymasz ametyst o magicznych właściwościach wspomagania trzeźwości. Przegrany i tak go nie potrzebował. Wróć do opata. Przyjmij wyzwanie do konkursu opilstwa. Odwróć jego uwagę i wrzuć ametyst do kufla. Zostaw zapijaczonego klechę pod stołem. Uwolnij go od ciężaru złota, zabierz też ze stołu baryłkę. Następnie przeszukaj jego komnatę. Pod ostatnią poduszką łoża znajdziesz zagadkowe pudełko (PUZZLE BOX). Otworzysz je dopiero będąc bezpiecznie poza klasztorem.

Przeczytaj pismo Fulka, spisz pierwsze litery druidzkich nazw drzew. Otrzymasz w ten sposób łacińskie słowo (CISTERNA), którego litery trzeba wcisnąć na pudełku, by je otworzyć. Jednak najpierw musisz uwolnić synów wdowy. Idź do pubu i spłać dług Opata w wysokości dwunastu pensów. Zwróć też pustą baryłkę. Karczmarz pozwoli ci skorzystać z tajnego przejścia na zamek. Rusz kranikiem na drugiej beczce, po czym przejdź korytarzami do wartowni. Spójrz przez wizjer. Po krótkiej rozmowie strażnicy pójdą szukać pieniędzy na piwsko. Wejdź, połóż na stole cztery półpensy i wyjdź zanim wrócą. Gdy strażnicy pójdą się napić, otwórz zapadnię w komnacie. Wykorzystaj związane habity jako linę. Gdy wyciągniesz wszystkich chłopaków, wyjdźcie przez pub. Zaczepi was tam pijaniutki szeryf, prosząc o błogosławieństwo. Porozmawiaj z nim per Synu, żeby się odczepił.

Dzień 7

Odwiedź Marion w Wierzbowym Gaju. Wręcz jej pismo z klasztoru w Fens. Marion,



Zawody strzelnicze o Złotą Dzidę Wuja Sam'a, PC



Wpadka Szeryfa, PC





Rodzinna fotka, PC

QUEST of the BOW

jako kapłanka kultu przyrody pomoże ci odczytać treść i wyjaśnić zasady rękomowy. Przechadzając się przez las natkniesz się na duszka leśnego (PIXIE). Pochwyć go w złotą sieć ofiarowaną przez wdowę. W zamian za uwolnienie zaprowadzi cię do Zielońca (GREEN MAN). Będziesz musiał odpowiedzieć na trzy zagadki. Jeśli ci się powiedzie, zyskasz jego ochronę. Inaczej spędzisz resztę żywota w formie drzewa. Oto odpowiedzi na wszystkie pytania:

I AM THE HEART... – WOOD
HIGH BORN, MY TOUCH... – SNOW
I AM THE OUTSTRECHED FINGERS... – FEATHER
GOLDEN TREASURE I CONTAIN... – BEEHIVE
MY FIRST MASTER HAS FOUR LEGS... – FUR
METAL OR BONE I MAY BE... – COMB
NOT BORN, BUT FROM A MOTHERS BODY DRAWN... – CHEESE
I AM TWO FACED BUT BEAR ONLY ONE... – COIN
I AM A WINDOW... – EYE

Dzień 8

Powędruj na wzniesienie przy trakcie. Zaatakuj łucznika i zapłać mu za ubranie. Następnie idź na jarmark. Wręcz pismo Marion strażnikowi, kiedy pokaże ci prawidłową tarczę herbową. Teraz udaj się na mistrzostwa łuczników i wygraj złotą strzałę.

Dzień 9

Tego dnia ludzie szeryfa zaczną przeczesywać las w poszukiwaniu banitów. Szybko udaj się do starego dębu (ANCIENT OAK) i wezwij Zielońca po ochronę. W tym celu musisz wyrecytować w rękomowie drudzką nazwę dębu (DUIR). Zamienisz się wtedy w drzewo i najemnicy szeryfa przejdą obok ciebie. Na trakcie zaczep jubilera. Porozmawiaj z nim, później go przeszukaj. Okaże się że łgał. Weź jego strój jako przebranie. Pamiętaj żeby posmarować brodę maścią do czyszczenia kamieni. Teraz możesz złożyć szeryfowi wizytę w Nottingham. Przekup strażnika by wejść do zamku. Rozmawiaj cały czas z szeryfem, aż przekonasz go żeby poszedł z tobą do lasu.

Dzień 10

Będąc w obozie zadmij w róg, żeby zwołać ludzi. Wybierz podstępny plan Johna. Idź do pubu, porozmawiaj kilka razy z karczmarzem. Pozwoli ci skorzystać z tajnego przejścia. Przedostań się nim niepostrzeżenie do klasztoru. Przejdź przez labirynt w ogrodach na tyłach opactwa do miejsca, gdzie sądzą czarownice. Przed wejściem w drzwi, włóż na palec ognisty pierścień, dzięki czemu nie zostaniesz poparzony przez ogień na stosie.

Dzień 11

Uratowałeś Marion, ale teraz ona umiera. Wykorzystaj leczącą moc połówki szmaragdu. Czas pomyśleć o zasadzce na korowód ze złotem. Tym razem wybierz plan Tucka, wykorzystujący element zaskoczenia.

Dzień 12

Ponownie będziesz musiał uniknąć leśnej pogoni żołnierzy szeryfa. Kiedy będzie po wszystkim udaj się na wzniesienie. Po trakcie będzie jechał fałszywy rycerz. Spróbuj dwukrotnie przekazać mu w rękomowie hasło dane przez Marion. Jest ono losowo wybierane z następujących słów:

LIONS, SWORD, CROWN, HEART, STEED, VOYAGE, TORCH, RANSOM, LIEGE, BLOOD

Gdy zorientujesz się, że jest on podstawionym człowiekiem szeryfa, strzel z łuku. Przeszukaj ciało, a znajdziesz dowód że spiskował on przeciwko Królowi. Zadmij w róg, by przywołać Małego Johna.

Dzień 13

Musisz uratować prawdziwego rycerza, który jest więziony w klasztorze w Fens. Przy brzegu bagna włóż na palec Wodny Pierścień. Porozmawiaj z błędnymi ognikami, poprowadzą cię przez wodę. Aby wejść na wieżę musisz wypowiedzieć w rękomowie druidzkie słowo pnącza (GORT). Porozmawiaj z rycerzem. Używając rękomowy przekaż mu hasło od Marion. Dopiero wtedy uwierzy i pójdzie za tobą.

* * *

Dzięki pieniądzom zdobytym przez wiernych poddanych opłacono haracz. Ryszard Lwie Serce powrócił cało do ojczystej ziemi.

Szeryf, Przeor i Opat złożyli oskarżenie na banitę – Robin Hooda. Monarcha sprawiedliwie rozważył wszystkie racje, wysłuchał wszelakich argumentów i zadecydował był więźnia uniewinnić. Ponadto wynagrodzić wierną Służbę Krajowi oraz Koronie.

Gdy Robin poślubił ukochaną Marion, biesiadnej radości nie było końca. I ja tam byłem...

User Jama



With a Little Help..., PC



Gospoda „Pod Sosną", PC



Robin sponsoruje Króla, PC

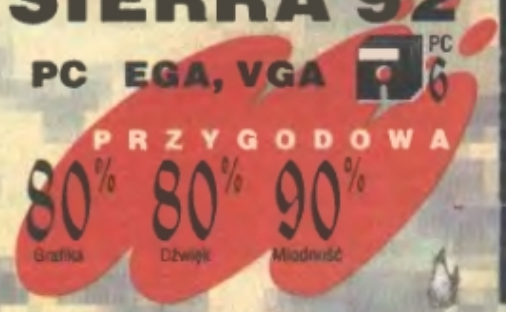


Ciepło domowego ogniska, PC



Robin wciska kit Prezydentowej Lasu, PC







Słynna przemowa Robina, PC

SYND:CA





Eksterminacja, PC

Po ostatecznej klęsce ekologicznej XX stulecia, cywilizacja stanęła na krawędzi zagłady. Wśród pustynnych kontynentów przetrwały nieliczne miasta, przekształcone w izolowane ekosystemy. Chronione polem siłowym przed promieniowaniem UV, wyposażone w systemy podtrzymywania życia, zapewniały egzystencję rejestrowanym mieszkańcom. Nikt z zewnątrz nie miał prawa dostać się do strzeżonej enklawy – środki przetrwania były niewystarczające.

Wtedy ujawnił się Syndykat – potężna organizacja przestępcza o wielu odłamach. Wyszkoleni agenci nie mieli prawa zawieść w decydującej chwili. Wiele lat wcześniej założyciele ugrupowania ustalili 50 stref wpływów. Teraz prowadzą wewnętrzną wojnę o kontrolę nad nimi.

Oglądając reportaż z ostatniej misji werbunkowej odkrywasz siebie na stanowisku speca od operacji specjalnych, na usługach mało znaczącego skrzydła Syndykatu. Twoim kompetencjom podlegają operacje zbrojne, rozwój sprzętu bojowego oraz opodatkowanie nowo zdobytych terytoriów na cele militarne. Odpowiadasz za stałą ekspansję, a w perspektywie narzucenie dominacji twojego pracodawcy całemu światu.

Twoim pierwszym krokiem powinno być ustalenie insygniów (CONFIGURE COMPANY). Wybierasz LOGO, czyli godło, następnie firmową barwę, odróżniającą ludzi i terytoria obcych agencji, w końcu nazwę dowodzonego przez ciebie zespołu. Teraz przełącz wyświetlacz na mapę i wskaż interesujący cię region. Odprawa (BRIEF) informuje o zadaniu do wykonania. Dostępne jest również powiększenie obszaru mapy (ENHANCE) oraz raport wywiadu (INFO). Dane pozyskiwane są w trybie ON LINE i trzeba za nie płacić. Zwykle opłaca się maksymalnie poszerzyć mapę oraz kupić pierwszą informację, która może uzupełniać szczegóły misji. Kolejne dotyczą liczebności obrony oraz sugerowanej taktyki, i są w większości chybione. Akceptacja zadania powoduje przełączenie wyświetlacza w tryb komunikacji z agentami oraz z laboratorium. Możesz wtedy zlecić badanie nowego projektu i ustalić jego budżet, lub nabyć wyposażenie i uzbroić agentów. Potwierdź gotowość (ACCEPT) by wejść do akcji.



Garderoba agentów, PC

Przejęcie obszaru odbywa się poprzez uderzenie w jego newralgiczny punkt. Operacje mają różny charakter, najbardziej typowa to oczyszczanie terenu miasta z wysłanników obcych agencji (COMBAT SWEEP). Dopuszczalna dowolność w wyborze uzbrojenia, preferowana broń ofensywna, o dużej sile rażenia. Podobny charakter mają misje: rozpoznanie (RECONAISSANCE), atak (ASSAULT), sabotaż (SABOTAGE) oraz patrol bojowy (COMBAT PATROL). Zamach (ASSASSINATION) to precyzyjna robota ze wskazanym celem. Wymaga dobrego rozpoznania warunków pracy, od których zależy dobór sprzętu, normalnie używany ekwipunek może okazać się niewystarczający. Werbunek (PERSONNEL AQUISITION) polega zwykle na porwaniu i sprowadzeniu do centrali cennych fachowców, do czego niezbędny jest przekonywacz (PERSUADERTRON). Zaopatrzenie (EQUIPMENT AQUISITION) to zdobywanie nowych rodzajów broni, opracowanych w laboratoriach konkurencji – potrzebne wolne miejsce, by uniknąć pozbywania się części własnego sprzętu na miejscu. Wypad ratunkowy (RAID & RESCUE) to akcja odbicia agenta z więzienia w Ameryce, podobnie jak skomplikowane misje typu eskortowego (ESCORT) wymagającą użycia uzbrojenia dalekiego zasięgu o dużej precyzji, w połączeniu ze znakomitą organizacją i szybkością działania. W niektórych sytuacjach trzeba podstawić środek transportu dla ochranianej osoby.

Na zdobytym terytoriom sam ustalasz opodatkowanie. Standardowe 30% zapewnia dochód wystarczający dla zachowania ciągłości działania, poziom 40 – 45% nie daje się przekroczyć bez istotnych konsekwencji. Nastroje społeczne są monitorowane i jawne. Populacja nieszczęśliwa (UNHAPPY) zmierza do rozpoczęcia rebelii (STATUS REBELLIOUS), co doprowadza do utraty kontroli nad regionem.

Poziom trudności kolejnych misji stopniowo wzrasta. Przeciwnicy ulepszają wyposażenie, usprawniają organizację, działają szybciej i są bardziej mobilni. Nie ograniczają się do obstawiania swojej ulicy, ale dążą do konfrontacji z twoim zespołem, a nawet oczekują na niego w miejscu zrzutu z bronią gotową do strzału (vide ATLANTIC ACCELERATOR). Tym niemniej, nie ma postępu bez konkurencji. Doinwestowane laboratorium (RESEARCH & DEVELOPMENT) szybko wdroży nowe rodzaje broni automatycznej (AUTOMATIC), ofensywnej (ASSAULT), ciężkiej (HEAVY) oraz dodatkowe gadżety (MISCELLANEOUS). Sekcja bioinżynieryjna opracuje biomoduły – wymienne elementy organizmu, usprawniające jego działanie. Moduły rozwijać można do osiągnięcia finalnej wersji V3. Proponowana kolejność instalowania, w miarę napływu funduszy: nogi (LEGS), umożliwiające szybsze poruszanie się, ramiona (ARMS), pozwalające unieść cięższy ładunek, korpus (CHEST), opancerzenie, chroniące przed penetracją wnętrzności przez pociski, serce (HEART), potęgujące wydolność organizmu, mózg (BRAIN), zwiększający szybkość działania i usprawniający prowadzenie ognia, oczy (EYES), służące precyzyjnemu namierzaniu ruchomego celu i ocenie odległości. Taki porządek umożliwia optymalne wykorzystanie montowanych części – przykładowo, założenie ciężkiego korpusu przed wymianą nóg ograniczy prędkość poruszania się agenta.

Podczas misji agenci wrogich Syndykatów pojawiają się na skanerze w postaci czerwonych punktów. Policjanci wyświetlani są w kolorze niebieskim, natomiast kolor kremowy oznacza żołnierzy lub uzbrojonych kryminalistów.

Dostępne wyposażenie determinuje taktykę działania. Bardziej zaawansowane moduły, dzięki zwiększonej odporności na trafienia i eksplozje, umożliwiają poruszanie się po otwartej przestrzeni oraz prowadzenie pojazdu pod ostrzałem. Pozwalają także na zastosowanie rozwiniętej formacji obronnej, która polega na zgrupowaniu agentów, wprowadzeniu ich w tryb gotowości, a następnie rozstawieniu na rogach kwadratu. Ten szyk obronny ma istotne ograniczenia, ponieważ nie funkcjonuje na obszarach zamkniętych i wymaga korzystania z broni średniego i dalekiego zasięgu o dużej sile rażenia (preferowane: LASER, MINI GUN, ostatecznie GAUSS GUN). Klasyczna formacja obronna zakłada wciągnięcie przeciwnika w zasadzkę poprzez ustawienie agentów za rogiem, tuż przy ścianie, w niewielkiej odległości od narożnika. Rozpoczęcie ognia następuje według namiarów skanera, na chwilę przed pojawieniem się przeciwnika w polu obserwacji. Metoda może być stosowana niewielkim nakładem środków i nie wymaga trybu gotowości. Zapewnia 100% skuteczności przy wykorzystaniu miotacza ognia (FLAMER), dopuszcza użycie broni automatycznej (UZI) i pozostałej, krótkiego zasięgu (PISTOL, SHOTGUN). Opóźniona metoda odwrotowa polega na umieszczeniu bomby z zapalnikiem czasowym (TIME BOMB) na przewidywanej drodze przeciwnika, a następnie zdetonowaniu jej w dogodnym momencie trafieniem z karabinu snajperskiego (LONG RANGE). Konieczną precyzję strzału zapewni tryb gotowości.

Dynamiczne metody ofensywne są najbardziej ryzykowne i skutkują tylko w trybie gotowości wspomaganym sterowaniem. Jednakowo uzbrojonych w broń ofensywną i automatyczną, zgrupowanych agentów należy naprowadzić na cel. Zajęcie pozycji i otwarcie ognia następuje po znalezieniu się przeciwnika w zasięgu.



To nie jest misja „Vaticano", PC

Errata

DESTROYER

Szperając po pokładzie DESTROYERA, o którym pisaliśmy w numerze trzecim, można odkryć sterówkę (OB) oraz syrenę okrętową (F7).

KING'S QUEST VI

Małe uzupełnienie opisu:

1. Po pierwszej wizycie u Bestii należy wypić zawartość buteleczki z napisem „drinkme", w przeciwnym razie po dotarciu na Wyspę Korony Alexander zamieni się w zwierzę.

2. Mól książkowy będzie rozmawiał z tobą dopiero po odczarowaniu bestii i pobycie na Wyspie Korony (róża dla ślimaka, wymiana lampy, lombard). Po gadce z molem należy pokazać list stworkowi na Wyspie Bestii, a następnie oddać stworka molowi.

KLĄTWA

Materiały, które nadesłał Przemysław Klimek, przydały się do opisu gry KLĄTWA w numerze czwartym. Sorry za niedopatrzenie.

LARRY I

Określenie „leisure suit" to rzeczywiście bardziej „tani sztuczny garnitur" niż „wygodny fraczek", ale nie będziemy się przecież spierać o drobiazgi.

NAJEMNIK

Nazwisko pojawiające się w opisie gry NAJEMNIK jest fikcyjne, a postać bohatera nie ma odpowiednika w jakiejkolwiek istniejącej osobie. Master.

Sprostowanie: producentem jest firma KRYSAL, a dystrybutorem firma MIRAGE; za niedopatrzenie przepraszamy.

CO JEST NA CO

Amiga: LINKS GOLF, SPACE QUEST 1, TOP CAT
C64: INDIANA JONES IV/ARCADE, PREDATOR 2
PC: FANTASY WORLD DIZZY działa na Hercules, CGA i EGA
Spectrum: SUB BATTLE SIMULATOR
Atari ST: CIVILIZATION, DESTROYER, EYE OF THE BEHOLDER 3, FLASHBACK, GLOBAL EFFECT, HOME ALONE, JACK NICKLAUS GOLF, MOONSTONE, PREDATOR 2, ROME AD 92, SPACE QUEST 1, SPACE QUEST 5

Erratowcy: Bienia, Cypis, Herakiri, Jurgi, Robert Kryś, The Lost Boy, Marcin Król, Mark&Larry, Mr. Room, Pefu-Pf, Michał Piorunowski, Qba, Ri$ky, RNAcid



sięgu karabinu snajperskiego. Jeżeli skuteczność ostrzału okaże się niewystarczająca i oponenci skrócą dystans, następuje ogólne lub częściowe przejście na skoncentrowany ogień maszynowy (tylko MINI GUN), nie dopuszczający przeciwnika w bezpośrednie sąsiedztwo agentów. Ten sposób nie pozwala całkowicie uniknąć trafień. Alternatywnie można wykorzystać lasery, względnie przenośną wyrzutnię pocisków rakietowych (GAUSS GUN). Laser gwarantuje optymalny efekt zdjęcia celu poza wszelkim zasięgiem jego ognia. Wspomaganie stosować należy w razie przedarcia się lub niespodziewanego pojawienia przeciwnika na bardzo krótkim dystansie. Reakcja agentów może być bardzo opóźniona, co grozi poważnymi stratami.

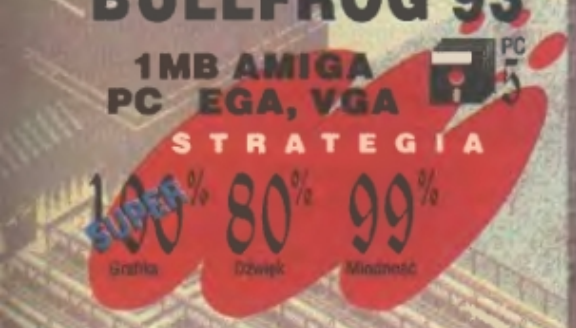
Budynki penetrować należy w trybie gotowości z silnym uzbrojeniem, lub też pozostawiać wewnątrz bombę. Transporter opancerzony można wysadzić laserem (uniwersalny), pociskiem rakietowym (z opóźnieniem) lub podkładając bombę (zapłon samoistny albo przez trafienie). Zwykłe pojazdy kapitulują po dłuższym ostrzale, w ruchu są bardziej wrażliwe. Staraj się nie używać lasera, jeśli na przedłużeniu linii strzału znajduje się potrzebny środek transportu – może ulec zniszczeniu z powodu ogromnej siły rażenia.

Poprzez pełne ognia, krwi i eksplozji sceny walki, ponad którymi unosi się mrożące krew w żyłach wycie płonących ludzi, autorzy starali się uczynić fabułę SYNDYKATU maksymalnie atrakcyjną. Wszystko w nadziei zainteresowania odmóżdżonego konsumenta zręcznościówek. Gra nie zawiera poważniejszych wątków zręcznościowych i ma charakter głównie strategiczny. Rozbudowana akcja, zawierająca wiele dynamicznie zmieniających się elementów, zmusza nie tylko do podejmowania na gorąco wiążących decyzji, ale także uważnego i perspektywicznego planowania przed jej rozpoczęciem.

To, co najważniejsze w grafice – rozsmarowywanie ludzi po chodnikach i rozbryzgiwanie po ścianach – dopracowane jest wyjątkowo. Efekty dźwiękowe z Sound Blastera wprowadzają atmosferę realności: okrzyki „Police! Drop any weapons!". Interfejs użytkownika obsługiwany jest przy pomocy myszy, którą można wydać każdy rozkaz z wyjątkiem odwrotu (ESCAPE). Jednoczesne naciśnięcie prawego i lewego klawisza myszy wprowadza agentów w tryb gotowości. Pomocniczo, przełączaniu agentów służą klawisze 1..4.

SYNDYKAT nie zawiera elementów dydaktycznych możliwych do wcielenia w życie. Gdybym był złośliwy, napisałbym nawet, że jest demoralizujący.

Master



super SUPERY

– (dno – to najlepszy komentarz dla gniotowatych produkcji tworzonych przez czytelników i tylko dla potrzeb Superów – nie liczcie na publikację);

– (emocje) Gdy gierczyłem, to w moich żyłach płynęła czyściutka adrenalina (w moich płynie zawsze, gdy siedząc za kierownicą widzę niebieski samochód z białym paskiem dookoła, stojący na poboczu);

– (grypsy) szpilać na klawirach – grać z klawiatury; czaić bazę – grać tak, żeby starzy nie widzieli;

– (kryptoreklamy) Uważam, że SS jest najlepszym magazynem, chociaż „Cats" jest lepszy (zgadzamy się z tą opinią w całej rozciągłości, nie jesteśmy tak dobrzy w opisach: łapanek, obmacywanek i rąbanek); Oto on! jest 36-cio stronnicowy, kolorowy, ekologiczny i ma tylko jeden cel – wyeliminować wszystkich przeciwników grania; Ociec grać? Grać!!! ale tylko z Secret Service; (fragment listu) Taak... Lubicie czeskie piwo? Ja wolę Żywiec lub Okocim, Leżajskiem też nie gardzę. W końcu jestem, cholera, patriota?... No nie, chyba nie jestem, bo nienawidzę Mickiewicza, Wałęsy i Maziarskiego. No i kościoła. To by było na tyle. Trzymać tak dalej, to może wyjdziecie na zwierzęta! (nie ma piwa nad Okocim – Uwaga! to jest kryptoreklama – oczekujemy w rewanżu na dostawę z browaru); Oto nowość – Atari z systemem T.A.E.D. TURBO 2000, który skutecznie nie pozwala wgrywać gier, możesz wgrywać, wgrywać i wgrywać, i i tak nic nie jest wgrane; W woj. pilskim – na POCZCIE – kupisz po atrakcyjnych cenach: wydawnictwa, czasopisma, art. drogeryjne, tytoniowe itp. ... (nie do wiary!!! był to dosłowny cytat z wydrukowanego na kartce pocztowej tekstu. Czego to tam nie mają... to jest dopiero poczta!!!);

– (miejscowości) Yarocin; Amiga Zdrój; Jelenia Dziura;

– (o gierkach) Ciekaw jestem czy graliście w Lotus 2, giercuńka jest zarąbiaszcza; Atarynkowe rozbierane pokery to największy partacki kicz, jaki mógł dokonać biały człowiek w historii swojego istnienia; Gry strategiczne uczą przekupstwa i łapówkarstwa; Pole Position to bardzo skomplikowana i rozbudowana strategia na czas;

– (o komputerach) Opchnąłem Trumnę, chyba nikt nie lubi trzymać ekwipunku pogrzebowego w domu; Mam Komara 64;

– (o nas) Sexret Service; (nowa nazwa wydawnictwa to PornoScript); Ostatnio kupiłem 3 egzemplarze od tego wykolejeńca z kiosku i sprzedałem dwa razy drożej, może rozkręcić interes?; SS jest wytworem geniuszy, a każdy geniusz ma coś z wariata; Zaglądam ci ja sobie do środka i myślę se – niezły świerszczyk, na taki czekałem; Pisemko jest cycuś! Piękny papier, jak w Cats'ie, piękne opisy, jak w Playboy'u i stare znajome dupki z TS; Cieszę się, że nie ukazujecie się z czteromiesięcznym opóźnieniem... wiem, wiem, o zmarłych źle się nie mówi, ale jak zobaczę kolejny wasz numer na czas to będzie to większa podnieta niż mecz Wisły; Sorry panowie, że piszę tak późno ale po przeczytaniu poprzedniego SS'a znalazłem się w siódmym niebie, a tam nie mają nic do pisania; Wysyłam wam świeżutką, ociekającą juchą i jeszcze ruszającą się porcyjkę cheat'ów; Od momentu gdy was przeczytam, to do następnego numeru pozostaje mi czekać 30 dni, długich 720 godzin, odejmując spanie, razem 480 godzin; Wasz first number idzie w górę, u mojego kumpla kosztujecie już 25 tys; Właśnie wpadł mi w ręce nowy, ulepszony SS; Pokazałem kumplowi nowy chwyt na kioskarzy: jest „Karuzela"? Jest! To poproszę dwa bilety na łańcuchową; Macie fantastyczny papier – nie szczypie w oczy; (są tacy, którzy nie rozróżniają ulic: Wroniej od Woronicza, nie mieścimy się przecież w gmachu Telewizji); Żeby się do was dodzwonić czekałem 3 godziny na poczcie, ale czego się nie robi dla takiego g...enialnego pisemka jak SS; Jesteście THE BEST, a może BEAST; Trzymanie takiego papieru w rękach to prawdziwy powrót do natury;

– (nowe partie, przed wyborami jak znalazł) PPPJ – Polska Partia Połamanych Joysików; PAĆK – Partia Anonimowych Ćpunów Komputerowych;

– (o Superach) Moje najwyższe uznanie za rubrykę Supery, czytając ją popłakałem i porzygałem się ze śmiechu, tak trzymać!; Wydawajcie numery specjalne o Superach lub chociaż ze dwie strony w każdym numerze; Nie znęcajcie się tak nad ludźmi w Superach, wyobraźcie sobie, jakiś mały leszczu spod Garwolina się męczy, trzy zenity poprzegryza i napisze do was pierwszy w życiu list, a wy go wyśmiejecie, to może się wątlak zniechęcić, no nie? (juści, że się zniechęci, ino życie to nie bajka, do mnie też strzelano z grubej rury i patrząc z perspektywy czasu wyszło mi to tylko na zdrowie); Rubryka Supery dowodzi, że dużo czasu spędzane przed komputerami powoduje odsunięcie nauki na dalszy plan, niech ich (graczy) Bóg Błogosławi i da im więcej czasu na naukę, bo im tego brakuje (i pomyśleć, że jest to opinia nastolatka..., niewykluczone, że z pokolenia dzisiejszych „graczy" już za parę lat wyrośnie elita „łopaciarzy" potrafiących bezbłędnie z 25 m wrzucić łopatę żwiru do betoniarki); W ładny sposób gasicie w Superach maniaków i kompletnych laików; Po przeczytaniu Superów można się zabrechać na śmierć; Rozszerzcie Supersry;

– (o zakupach) Nie mogłem dostać was w kioskach, ani w Księgarni Informatycznej, numer dostałem dopiero na „Górniaku", jest to duży plac handlowo-przestępczy w Łódź City; Myślałem, że jak przejadę kioskarzowi łomem po zębach, to będzie nimi pluł jak popcornem;

– (początki) 1,2,3... próba długopisu; Do mojego ukochanego pisma; Do trzeciego pułku Joy'ów zmotoryzowanych (zmotorolizowanych?); Piszę do was bo muszę. W przeciwnym razie wsadzę głowę do kucharnika; Jaki ten świat mały – znów się spotykamy; Cześć zaćpani wąchacze przysmażonego i spoconego joya; A żeby wam Joy'a skręciło; Cześć psychole świątka komputerowego; Na początek jeszcze raz ukłaniam się, bo takie pismo mogłą stworzyć tylko wasza grupa; Cześć bajbusy komputerowe; Cześć wam drukującym się na nietrującym papierze – wiem, bo próbowałem; Ave joystick rzeźnicy komputerowi; Cześć poławiacze zużytych bajtów; To ja, wasz rozgryzacz gier i kaset; Witam was okrzykiem skautów CZOŁGAJ!; Ave Buraczane Pały; Do zakładu specjalnego zajmującego się rozprzestrzenianiem wirusa o nazwie Homeus Computerus Multus Godzinus Wysiadywantis; Czoł(gi)em łyse konie; Cześć ludzie z oczopląsami; Cześć mordercy zwierzątek jednopałkowych i długoogonkowych; Do tajnej siedziby SS-manów – ja, ja, komora cieplownicza E-12; Czołem kiepy w spleśniałych brylach, wpatrujący się przekrwionymi oczyma w monitory! O wy, którym ręce wrosły w joysticki i klawiatury! O wy, utrzymujący się przy życiu Coca-Colą, Beer-em i solonymi orzeszkami! O wy, nie przesypiający nocy w imię Wielkiego Joy'a! O wy, znający tytuły wszystkich gier od 83 roku, Najnowszy numer SS kupiłem idąc do szkoły – bunkier nr 8; Hej raperzy z SS; Do Sztabu Głównego d/s gier; Raport nr 2 dla Bossa; Witam was Wielebni Misjonarze Słowa Hardware'owego; Sie ma pragnący krwii panienek; Cześć mikroprocesorowe móżdżki; Cześć rozdrabniacze klawiatur; Ave Secret Service mouriturі te salutant; Zdrastwujcie rebiata of War; Niech będzie pochwalony Secret Service...; Cześć oszołomy; Hej sekretna naprawo znerwicowanych graczy; Do sztabu głównego dekalogu mego; Po przeczytaniu połknąć, popić ciepłą herbatą i zastanowić się; Ave SS-manus platfus; Łapy z gaci bydlaki!!!... a zresztą co mi tam; W'esz 'ak 'est, facet; To ja książę Gracula!; Cześć ludzie od marynowania joy'ów (mnie się ręce nie pocą); Szczęść Intel (Intel zapłać);

– (końce) Niech Wielki Joy ze swoim małym Joykiem broni was przed łysiejącymi sekretarkami; Błędów ortograficznych może ciut być; Głupi to ma szczęście, zawsze trzeba mu ustępować; Nie drukujcie takich brzydkich zdjęć bo jestem ministrantem; Muszę kończyć bo idę na pogrzeb – Milky Way się utopił; Nie mogę iść na film od 18 lat bo mi jeszcze dycha nie błysła; Lubię szkołę – ale nie dziś; Zboczeńcy na bok!; Nie chcem sobie robić z was jaj, ale muszem; Kuroń! gdzie drugie daniel; Moja teściowa zawsze ma mokro – codziennie grób podlewam; Niech wasze monitory nigdy nie gasną, a listonosz przynosi jak największe rachunki za prąd; Pozdrowienia dla samego Duce czyli naczelnego; Ładne wąsy Martinez (sorry, Martinez zwykle zasiada); Niech żyje eSeS!; Niech Intel szczeźnie w klozecie; Dużo piwa!; Zgryzienia zębów na rozgryzaniu gier; Abyście znaleźli super sexowną sekretarkę (czekamy na propozycje, kto ma siostrę na zbyciu?); Jak spotkacie Draculę, to powiedzcie żeby spier...!, bo w Polsce to ja wysysam, a on to do Rumunów; Jeszcze o mnie usłyszycie panowie z nocnikami na głowach; Nie będę się dalej fleflał bo mnie ręka boli od ściskania tego co się kobietom kojarzy...; Odwety kierować do...; Będę was kupował dopóki Elfy nie powrócą do Śródziemia, a potem zobaczymy; Wybaczcie ale nie uznaję interpunkcji; Moja cholerna 286-tka ledwie zipie, a ci cholerni kapitaliści już cholernie niedługo zaczną robić cholerne gry wymagające cholernego Pentium – niech to wszystko cholera!!! I tym cholernym akcentem kończę ten cholernie długi list (to pewne jak Amen w pacierzu, że zrobią na Pentium); Sorry resorry amortyzatorry za wszystko; 3majcie się!

– (przekręty, coraz trudniej o dobry przekręt. Nocniki, podpaski oraz czynności z nimi związane zastały chyba odmienione na wszystkie sposoby, nie znaczy to jednak, że nie będziemy najlepszych drukować, uważamy jednak, iż przekręt powinien być w stanie zastąpić normalną nazwę w mowie potocznej lub być zbudowany na bazie fajnego skojarzenia): Dekorator (Terminator); Deszczowy Strajk, Deserowy Strajk (Desert Strike); Dolarurion (Centurion); Dragon's Kler (Dragon's Lair); Fatman Returns (Batman Returns – to chyba pochodzi od Gliniarz i Prokurator?); Hans Kloss'et (Hans Kloss); Kings of the Kicz (Kings of the Beach); Leszczu Menel (Lester Manley); Magia Kindżału (Magia Kryształu); Mania Pipy (Pipemania); Naleśnik z Parówką (Street Fighter II); Ozorr (Zorro); Pobożne Ptaki (Birds of Prey); Podpalone i Spalone (Home Alone); Prezerwator, Prezerwatywa (Predator); Princessa i Persil, Książę Maca Piersi (Prince of Persia); Prosiak Story (Prehistorik); Strajk Komandora (Strike Commander); Szuflą Puknięty (Shufflepuck); Taczka & Józek (Car & Driver); The Island of Dr. Alban (Dr. Brain); The Lost Files of Sherlock Cherlak (Sherlock Holmes); Top Dry (Test Drive, nazwa od podpasek); Władca Ringu (Lord of the Rings); Wolny Einstein (Wolfenstein);

– (różności) mam zastrzeżenia do okładki z nr 2 – czy nie dało się zrobić zbliżenia środka lub niżej? (nasza przyjaciółka Szarlotta, aż wstyd przyznać, niżej nie ma nic do pokazania); (dostaliśmy list, w którym po pakiecie wiązanek nastąpił zapis całkowicie nieczytelny) .--./../../.--./.-./-.../---/.-/.--/ &*$%⊗% .; Kocham sobie trochę podrążkować; Zatrudniliśmy nowe cipy z rozszerzeniem do komputera (486 czy manualne); (nowe rubryki) Rzut Okiem Proroka, Klipsy i Grypsy; Mieszkam w ble, ble, ble, ble koło Żywca; SS dociera do Szczecina dopiero pod koniec miesiąca (chłopaki, wytłumaczcie mu!!!); Jest nas czterech i posiadamy dwie „kochanki"; Zauważyłem, że gry oryginalne bez pudełka kosztują 10 tys., a z pudełkiem 400 tys. Dlaczego te pudełka są takie drogie?; Pisałem ostrożnie, mam nadzieję, że do Superów nie trafię (nawet o tym nie marz); Takich jak ja, określa się jako Homo maniakus lub Homo joystickus; Facet z okładki trzeciego numeru wygląda jak moja stara, kiedy wpada do pokoju i widzi mnie z joystickiem podczas nauki; (nowy sposób żegnania się) W imię komputera, gry i joy'a zmaltretowanego; PrzeREADowałem was od deski do deski; GOBOPwK – Giełdowy Ośrodek Badania Opinii Publicznej w Katowicach; Dawajcie więcej Fire-Pressów; Mieszkam w Elblągu, a tu łatwiej znaleźć inteligentnego ZChN-owca niż dobrą, licencjonowaną grę; Moglibyście czasami wypisać trochę odpowiedzi na pytania zadawane przez komputer, przecież nie każdego stać na kupno oryginalnej kopii od licencjowanego pirata; Czy wiecie, że rowerzysta to pirat drogowy jednorazowego użytku; Mój brachol jest zaprogramowany – skrót od zapracowany w programowanie; Kto wtrynił do SS Atarynkę??? dźwięk jak widelcem po szybie, a grafika jak rozjechana żaba w drugim tygodniu rozkładu; Jak możecie tak systematycznie opróżniać kieszenie ludzi z kieszonkowego, czy wiecie co ja mógłbym sobie kupić za te 14,5 tys...? Jeśli wiecie to napiszcie, bo sam właściwie to nie wiem. (jak ktoś ma pomysł, to czekamy); Atarixy jeszcze żyją! Człowieku opanuj się, napij się wody i idź rąbać drewno, a nie do nas się czepiaj! (był to odzew 8-ek na atak 16-tek); Wójek kupił se Spectrum i jak se wcisnął gumowy guziczek, to se kurde przez pół dnia nie mógł wyjąć; Jest taki jeden, co jak mu kiedyś mózg spuchnie, to sobie zrobię z niego grzechotkę; Oddam moją rozszalałą siostrę za trzymiesięczną prenumeratę SS (O.K. zgoda!, do kolejnych ofert z siostrami proszę załączać zdjęcia); Piszcie więcej albo się powieszę na joy'u; Out of Memory in Czacha.

W WESTERN FRONT będziesz kierował operacjami wojskowymi na frontach: Włoskim i Zachodnim. Gra udostępnia następujące scenariusze:

1) OVERLORD – rozpoczyna się w przeddzień Inwazji w Normandii. Obejmuje zarówno inwazję na Francję jak i działania na froncie we Włoszech. Start: 17 V 1944 r.

2) DIADEM – scenariusz ten jast fragmentem scenariusza OVERLORD. Obejmuje on tylko działania wojenne we Włoszech, od momentu desantu aliantów pod Anzio, który miał zagrozić niemieckim liniom zaopatrzeniowym i zmusić ich do wycofania się na północ. Start: 17 V 1944 r.

3) BREAKOUT – Scenariusz odtwarza operację przełamania przez Amerykanów lewego skrzydła frontu niemieckiego w Normandii, utratę przez Niemców 7 Armii, 5 Armii Pancernej i Grupy Pancernej Eberbacha w „kotle" Argentan-Falaise, a następnie „wyścig do Renu" w ślad za wycofującymi się resztkami wojsk niemieckich. Początek scenariusza: 24 VII 1944. Koniec: 5 XI 1944 r.

4) BULGE – Niemiecka ofensywa w Ardenach. Po przełamaniu frontu na odcinku 1 Armii amerykańskiej, niemieckie jednostki pancerne miały wyjść na tyły 9 Armii amerykańskiej, a następnie, posuwając się w stronę Kanału, przerwać linie komunikacyjne, otoczyć i zniszczyć także 2 Armię brytyjską i 1 Armię kanadyjską. Zadaniem aliantów jest powstrzymanie impetu niemieckiej ofensywy, a przede wszystkim niedopuszczenie do rozerwania frontu. Start: 16 XII 1944. Koniec: 6 II 1945 r.

Podobnie jak w SECOND FRONT tak i tu zwycięstwo zależy od zdobycia i utrzymania miast. Nowością jest możliwość remisu (DRAW). Remis oznacza, że twoje osiągnięcia odpowiadają mniej więcej sytuacji historycznej. Natomiast jeśli będziesz lepszy od Eisenhowera (głównodowodzącego wojsk Aliantów) lub Rundstedta (dowódcy Frontu Zachodniego Osi) osiągniesz zwycięstwo (DECISIVE VICTORY).

STEROWANIE

Jeśli grałeś już w SECOND FRONT (patrz opis obok), to praktycznie wiesz już także, jak posługiwać się WESTERN FRONT'em. Największą różnicą jest możliwość używania myszy. Dzięki niej możesz sterować grą nie dotykając się do klawiatury, chociaż może to być dłuższe i bardziej mozolne zajęcie.

Oprócz znanych już z poprzedniej gry rozkazów (help wywołujesz jak zwykle /), „Front Zachodni" udostępnia ci kilka nowych możliwości:

1) * – zmienia długość etapu na 3 dni (normalnie 4 dni),

2) F5 – pokazuje kierunki ataków własnych jednostek,

3) F6 – ustala strefy desantu morskiego i powietrznego,

4) @ – powtarza atak lotniczy na poprzednio wybrany cel.

Ponadto, zamiast ataku całą jednostką, program umożliwia ci wykonanie przygotowania artyleryjskiego – wystarczy po wskazaniu kierunku ataku wcisnąć „B". Po ataku artyleryjskim możesz wykonać zwykłe natarcie przez wskazanie jeszcze raz tego samego kierunku.

WSKAZÓWKI

Wszystkie wskazówki znajdujące się w tekście ogólnym są aktualne. W stosunku do SECOND FRONT, WESTERN FRONT stawia przed graczem kilka nowych problemów. Już na samym początku rzuca się w oczy jedno: jednostki nieprzyjaciela, jeżeli zdążą się okopać, bronią się w danym miejscu do upadłego.

Rzadkością jest aby okopana jednostka została zmuszona do wycofania. Zwykle musi być rozszarpywana (SHATTERED) po kawałku, aż do całkowitego zniszczenia. Jednocześnie, jednostka zaatakowana zaraz po własnym ruchu, nieokopana i o niskiej gotowości bojowej, może być stosunkowo łatwo zniszczona lub co najmniej zmuszona do wycofania.

Powyższy opis wskazuje już taktykę obu stron. Niemcy, ze względu na ogólnie słabsze siły, niedostatek jednostek pancernych i lotnictwa, będą dążyć do walk pozycyjnych przy ciągłym froncie. Alianci natomiast będą mogli wykazać swą przewagę jedynie w walkach manewrowych. Stąd też jasny sposób walki: Niemcy usiłują utworzyć ciągłą linię obrony i muszą wyprzedzać bieg wypadków na froncie, aby zdążyć z przerzuceniem wojsk na słaby odcinek frontu i dać czas własnym jednostkom na okopanie się. Alianci usiłują rozerwać front, aby przez wyjście na linie zaopatrzeniowe, zmusić przeciwnika do wycofywania i dopaść szybkimi jednostkami pancernymi jego nieokopaną piechotę. Do przełamania frontu powinieneś tworzyć silne korpusy (z dużą ilością wojsk pancernych), natomiast po utworzeniu wyłomu zacznij wydzielać z korpusów samodzielne dywizje pancerne. Zapewni ci to szybkie prowadzenie pościgu.

Pejotl

Grafika: EGA, VGA



Obie opisywane gry firmy SSI: SECOND FRONT i WESTERN FRONT są zbudowane na bazie tego samego algorytmu. Dlatego na samym początku najlepiej przeczytać zebrane tu informacje ogólne, wspólne dla obu gier.

Przed rozpoczęciem gry wybieramy: scenariusz, poziom trudności i stronę, po której staniemy. Komputer wyświetli mapę i skalkuluje poziom zaopatrzenia i siły jednostek, a następnie pokaże menu:

– GENERAL ORDERS – wydawanie rozkazów jednostkom;

– COMBAT RESOLUTION – zakończenie bieżącego etapu i symulacja ataków twoich jednostek;

– SAVE GAME – zapisanie stanu gry na dysk;

– CHANGE PLAYER/BALANCE – przenosi do poprzedniego menu.

GENERAL ORDERS

Można tu obejrzeć: cele do zdobycia (Alt-O), mapę strategiczną (włączenie i wyłączenie – F1), teren przeciwnika – F9, drożność linii kolejowych – F10.

Po wskazaniu kursorem dowolnej jednostki, można odczytać: nazwę jednostki, jej siłę bojową i liczbę oddziałów, z których się składa, np. „41st Panzer Korps cv: 56:7" – oznacza 41 Korpus pancerny o sile 56 pkt. złożony z 7 oddziałów. W przypadku dowództw liczby mają nieco inne znaczenie – „1st Panzer Army cv: 7/4" – oznacza dowództwo 1 Armii Pancernej mające do dyspozycji jednostki lądowe o sile 7 pkt. oraz 4 jednostki lotnictwa). Dalej podany jest poziom zaopatrzenia, np. „SUPPLY:9", który może wynosić od 0 (jednostka bez zaopatrzenia) do 10 (pełne zaopatrzenie), oraz kierunek (drogę) natarcia, np. „PLOT:99639". Tutaj cyfry oznaczają kierunki, tak jak na klawiaturze numerycznej. Następnie wymienione jest dowództwo armii odpowiedzialne za zaopatrzenie i dowodzenie danym korpusem, np. „HQ Control:3rd Panzer Army".

Skład korpusu poznasz po wskazaniu go kursorem i wciśnięciu G (GET UNIT). Komputer wyświetla listę oddziałów. Wciśnięcie klawisza z literą z lewej strony wybranej jednostki udostępnia następujące informacje: jej skład (lista), poziom wyszkolenia (EXPERIENCE) i gotowości bojowej (READINESS). W przypadku jednostek wsparcia, skład jednostki wyrażony jest jedną liczbą i nazwą sprzętu, np. 18xFlak, 100xPz-II itp. W przypadku dywizji skład jej będzie się wyrażał liczbą drużyn piechoty (INFANTRY SQUADS), dział polowych (ARTILLERY), dział przeciwpancernych (ANTI-TANK GUNS), dział przeciwlotniczych (FLAK GUNS) i pojazdów rozpoznawczych (RECON VEHICLES).

W dywizjach pancernych i zmotoryzowanych dodatkowo występują etatowe bataliony czołgów, których stan można sprawdzić naciskając przypisaną im literę. W przypadku dowództw można również sprawdzić stan lotnictwa (zawsze pod literą A) lub zmienić dowódcę – F1 (może to mieć duży wpływ na przebieg walk podległych jednostek).

Opcja CHANGE TYPE – klawisz C, służy do wymiany uzbrojenia. Komputer wyświetla spis dostępnego sprzętu, z którego można wybrać nowy. Ilość dostępnego sprzętu nowego typu musi być co najmniej równa ilości sprzętu, który chcemy wymienić, inaczej wymiana nie dojdzie do skutku. Wymiana sprzętu w jednostce pancernej spowoduje obniżenie jej gotowości bojowej. W jednostce lotniczej nowe samoloty będą wchodzić do użytku stopniowo. Gdy stwierdzisz, że produkcja sprzętu bojowego nie odpowiada twoim potrzebom (stan zasobów sprawdzamy przez Alt-P), możesz zmienić rodzaj produkcji zakładów zbrojeniowych. Zakłady te znajdują się w miastach. Wykaz tych miast uzyskasz, jeżeli w tablicy zasobów wybierzesz żądany typ uzbrojenia.

Informację o potencjale produkcyjnym interesującego cię miasta uzyskasz przez wskazanie go kursorem i naciśnięcie klawisza C (EXAMINE CITY). Komputer wyświetli tablicę zawierającą dane o liczbie ludności (POPULATION), produkcji materiałów wojennych (RESOURCE), produkcji paliw (OIL) oraz o czynnych fabrykach (FACTORIES). Fabryki opisane są przez nazwę produkowanego sprzętu i wielkość tygodniowej produkcji. Wybierając któraś z fabryk można zmienić jej produkcję. Zmiana produkcji trwa 3 tygodnie, podczas których fabryka nic nie produkuje. Uwaga! Jeżeli zażądasz produkcji sprzętu, który nie był wtedy jeszcze produkowany, np. Tygrysa już w 1941, to fabryka nie będzie nic produkować aż do momentu, gdy dany sprzęt historycznie wszedł do produkcji. Jednocześnie nie będziesz mógł drugi raz zmienić produkcji, gdyż fabryka nie będzie aktywna! Najlepiej więc zmieniać produkcję tylko w ramach produkowanych już typów. Komputer sam przestawi jedną z fabryk na nową produkcję, w czasie gdy nowy typ uzbrojenia będzie dostępny.

W trakcie toczących się operacji możesz zmienić skład dowolnych korpusów, sformować nowe, rozwiązać niektóre z już istniejących, a także zmienić poziom uzupełnień. Transfer oddziałów dokonuje się następujaco: wskaż kursorem jednostkę, do której chcesz przekazać oddziały i wciśnij Alt-T. Przejdziesz wtedy do trybu przenoszenia jednostek (TRANSFER MODE). Ten sam skutek można uzyskać naciskając dwukrotnie spację. Następnie przesuń kursor do jednostki z której chcesz zabrać oddziały i naciśnij G. Wyświetli się wtedy spis jednostek, które można przenieść. Podobnie można przenosić lotnictwo (tylko pomiędzy dowództwami). Służy do tego komenda Alt-A (AIR TRANSFER MODE), lub trzy razy spacja. Utworzenie nowego korpusu – klawisz F5 i wybór jego rodzaju (piechoty czy pancerny). Utworzenie nowego dowództwa – klawisz F6. Nowe jednostki można tworzyć tylko na pustych, własnych polach – pola należące do przeciwnika zobaczysz po naciśnięciu F9. Korpus nie posiadający żadnych przydzielonych mu oddziałów jest automatycznie usuwany po zakończeniu etapu, można też usunąć taki korpus używając klawisza R (REMOVE CORPS). W dowództwie (H) można zmieniać poziom uzupełnień (klawisze P + -).

Państwa Osi (AXIS) mogą wystawić do 90 korpusów niemieckich, 6 fińskich, 8 rumuńskich, 3 węgierskie, 2 włoskie i 1 słowacki. ZSRR może wystawić maksymalnie 98 armii, z tego tylko 8 pancernych.

Rozkaz natarcia dla danej jednostki wydaje się w trybie PLOT MODE (wywoływany przez P, lub 3 razy spacja). Przesuwając kursor wskazuje się drogę natarcia dla danej jednostki. Korpusom piechoty można wytyczyć drogę natarcia na dwa pola, korpusom pancernym na pięć pól (ale nie zawsze, zależy to od pogody i zaopatrzenia).

Atak nie jest rozstrzygany natychmiast, lecz dopiero po skończeniu etapu (wywołanie opcji COMBAT RESOLUTION z opisanego już wcześniej menu). Nieco inaczej wykonuje się atak lotniczy. Po wskazaniu kursorem dowództwa dysponującego lotnictwem masz do wyboru:

– atak na lotniska (BOMB AIRFIELD) – Alt-F i następnie wybór celu. Celem powinno być dowództwo przeciwnika posiadające własne lotnictwo

– atak na wojska lądowe (INTERDICTION) Alt-I i wybór celu. Może to być dowolna jednostka przeciwnika,

– bombardowanie miasta (BOMB CITY) – Alt-S,

– zaopatrzenie jednej z własnych jednostek (AIRLIFT) – Alt-L. Tylko w przypadku posiadania samolotów transportowych.

WESTERN FRONT SECOND



SECOND FRONT daje bardzo szczegółową symulację działań wojennych na Froncie Wschodnim w okresie 1941–1945.

W grze masz pełny wpływ na:
- kierowanie ruchami wojsk (lądowych i lotnictwa),
- dowolne zestawianie składów korpusów,
- mianowanie i odwoływanie dowódców,
- produkcję różnych rodzajów sprzętu bojowego (broń pancerna i lotnictwo).

ISTOTA GRY

Celem gry jest zdobycie miast dających VICTORY POINTS (punkty zwycięstwa). Osiągnięcie limitu punktów kończy grę. Dla każdego z dostępnych scenariuszy są to inne miasta i inny limit punktów.

Podstawową jednostką bojową strony niemieckiej jest korpus (od 1 do 8 mniejszych jednostek), zaś po stronie rosyjskiej – armia (różnica wyłącznie w nazwie). Poza jednostkami bojowymi dysponujesz dowództwami Armii i Grup Armii (Niemcy) lub dowództwami Frontów (ZSRR). Siły lądowe obu stron skupione są w korpusach (armiach) natomiast lotnictwo przydzielone jest do dowództw. Siły morskie w grze nie występują.



Mapa obejmuje większą część Europy: od Finlandii na północy do Turcji na południu i od granicy francusko-niemieckiej na zachodzie po Ural na wschodzie. Pojedyncze pole na mapie obejmuje ok. 35-40 kilometrów terenu, a jeden etap trwa tydzień. Oprócz walk na froncie wschodnim uwzględnione zostały, choć w bardzo uproszczony sposób, fronty: afrykański i zachodnioeuropejski.

Mimo tak wielkiej skali, gra symuluje działania wojenne bardzo szczegółowo, oferując wgląd w stany poszczególnych dywizji a nawet pododdziałów wsparcia! W symulacji walk uwzględniono: wpływ terenu, pogody, doświadczenie oddziałów, wyposażenie w różne typy sprzętu bojowego, poziom gotowości bojowej, wsparcie lotnicze, zaopatrywanie wojsk i dowodzenie.

WSKAZÓWKI

Niezależnie od strony, którą wybierzesz, zwróć szczególną uwagę na jeden element. Jest nim zaopatrzenie. Nawet najsilniejsza jednostka, jeśli nie zostanie zaopatrzona, nie znaczy na wojnie nic. Musisz o tym pamiętać i nauczyć się planować posunięcia pod kątem zaopatrzenia (logistyka). Zaopatrzenie jest dostarczane liniami kolejowymi. W pierwszej kolejności należy więc atakować wzdłuż nich i uważać na to, by przeciwnik nie odciął zaopatrzenia twoim czołowym jednostkom. Należy mieć w związku z tym jakieś odwody, którymi można szybko odblokować okrążone oddziały pierwszego rzutu. Oczywiście, to co jest twoją słabością, jest też słabością przeciwnika, planuj więc ataki tak, by otaczać i pozbawiać zaopatrzenia, czy to pojedyncze oddziały, czy całe grupy jednostek nieprzyjaciela. Operacje okrążające są w tej grze w wysokiej cenie! Prześledźmy to na przykładzie kampanii 1941 r.

A) Wojska Osi (AXIS). Wybierając tę stronę musisz zdać sobie sprawę z trudnego zadania jakie przed tobą stoi. Możliwości rozwoju armii Niemiec i ich sojuszników były wtedy już w znacznym stopniu wyczerpane, podczas gdy ZSRR posiadał olbrzymie rezerwy ludzkie i materiałowe. Dlatego musisz pamiętać, że czas pracuje na korzyść czerwonych, i nie możesz dać im czasu na koncentrację rezerw.

Oprócz dążenia do zajęcia celów terenowych (miast dających punkty zwycięstwa), musisz zadać Rosjanom jak największe straty, przy najmniejszych stratach własnych. Otaczaj więc Ruskich, aby zniszczyć ich jednostki w całości. Wystrzegaj się frontalnego atakowania silnych jednostek (po otoczeniu i odcięciu zaopatrzenia ich siła wielokrotnie spadnie).

Strategia „blitzkriegu" jest następująca (poziom trudności: EVEN). Przede wszystkim pamiętaj o specyficznej roli Moskwy. Jej zajęcie daje aż 3 punkty zwycięstwa (VICTORY POINTS), przy wymaganych pięciu. Poza tym, opanowanie Moskwy rozdziela siły radzieckie na dwie części: większą na południu i mniejszą na północy. Dzięki temu, gdy zwrócisz swoje siły główne na północ, łatwo pobijesz armię czerwonych i zdobędziesz Leningrad. Da ci to już czwarty punkt. Piąty uzyskasz zdobywając miasto Gorki, leżące tylko parę pól na wschód od Moskwy. Wykonanie tego planu wymaga jednak pośpiechu, aby zdążyć przed jesiennymi deszczami. Sam zobaczysz, co się dzieje przy deszczowej pogodzie (RAIN). Należy skoncentrować więc większość korpusów pancernych na kierunku moskiewskim, tak by jak najszybciej przebić sobie drogę (nie zapominając o oczyszczaniu linii kolejowych!).

Przy dobrym przeprowadzeniu operacji Moskwę można zdobyć już w końcu września 1941, resztę operacji odraczając do lata 1942. Taki zresztą był plan niemiecki.

B) Strona ZSRR (SOVIET). Jest to łatwiejsze, jeśli masz dużą odporność psychiczną i lubisz uporczywą obronę. Komputer nie prowadzi natarcia dostatecznie szybko, tak więc mimo ponoszonych strat masz pełne szanse zatrzymania niemieckich korpusów. W 1941 musisz wybić sobie z głowy jakiekolwiek myśli o ataku i skupić się na wycofywaniu wojsk znad granicy i tworzeniu linii oporu (najlepiej dwóch, opartych o rzeki) w głębi kraju. Masz do dyspozycji olbrzymie połacie terenu.

Zwróć szczególną uwagę na produkcję RVGK (mobilizacja odwodów – dobry dowódca konieczny), które dostarcza coraz to nowych dywizji! Nowe oddziały należy natychmiast przerzucać na front, tworząc nowe armie przede wszystkim na przedpolach Moskwy, najlepiej w takich miejscach, aby później już ich nie przesuwać. Jednostka stojąca dłuższy czas w jednym miejscu zdoła się solidnie okopać. Armie należy rozmieścić w 3-4 liniach oporu na podejściach do Moskwy. Wtedy wyczerpiesz siłę zaczepną Niemców, po to by przejść w następnym roku do kontrnatarcia.

Pejotl

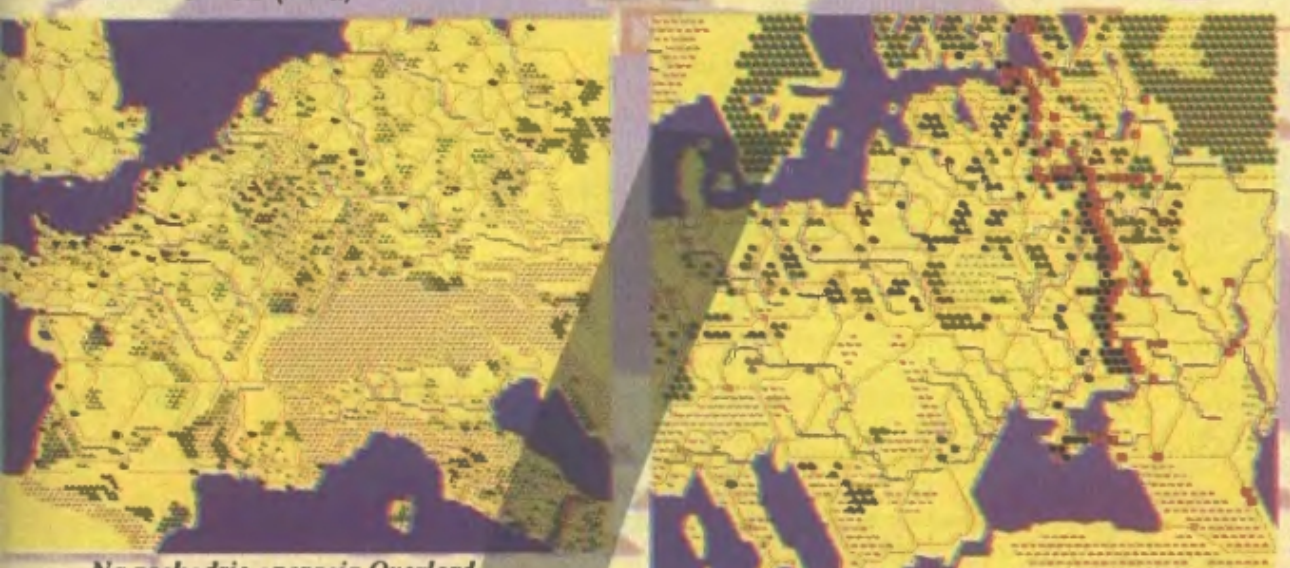
Grafika: EGA, CGA

Ataki lotnicze wykonywane są na bieżąco, jednakże w trakcie walk lądowych, następujących po zakończeniu etapu, lotnictwo również weźmie udział, tyle tylko, że jego przydział do wsparcia wojsk lądowych nie będzie kontrolowany przez gracza.

Zasięg ataku lotnictwa zależy od typów samolotów. Pamiętaj, że przy ataku odległych celów twoje bombowce będą pozbawione osłony myśliwskiej i staną się łatwym łupem myśliwców przeciwnika!

Przemieszczenie jednostki na własnym terytorium staje się możliwe po wywołaniu trybu MARCH MODE (Alt-V lub spacja), oraz wskazaniu kursorem pola docelowego. Komputer oblicza na bieżąco (w prawym oknie na dole ekranu) koszt ruchu wyrażony procentem straty gotowości bojowej danej jednostki. Nie musisz sam wybierać trasy ruchu (np. omijając góry czy bagna), gdyż komputer zrobi to za ciebie lepiej. Zachowanie wysokiej gotowości bojowej wymaga skorzystania z ruchu kolejowego (RAIL MODE) – Alt-V a następnie R. Ruch może się wtedy odbyć tylko wzdłuż linii kolejowej. Koleją można przerzucić tylko ograniczoną liczbę jednostek.

Cały czas dostępny jest krótki HELP (klawisz /), w którym wymienione są niemal wszystkie polecenia. Dziwne jednak, że programiści zapomnieli wymienić tam polecenie EXIT TO DOS (Alt-Q).



Na zachodzie operacja Overlord, na wschodzie kampania 1942 r., PC

SSI'90/91

PC CGA, EGA VGA

STRATEGIA

70% Grafika 0% Dźwięk 80% Grywalność



Ten z prawej wygląda jak filmowy Kaligula, PC

Wraz z rozwojem techniki wojskowej podczas I Wojny Światowej nowe typy uzbrojenia zaczęły odgrywać istotną rolę w prowadzonych działaniach wojennych. Straszliwą bronią były karabiny maszynowe, które dziesiątkowały piechotę. Później zaczęły rozwijać się wojska pancerne, marynarka wojenna i lotnictwo. Najpierw lotnictwo używane było do celów rozpoznawczych, stosowano wolne, mało zwrotne samoloty. Piloci mijając się mogli sobie najwyżej pogrozić. Jednak pewnego dnia powstało lotnictwo myśliwskie, gdy jakiś pilot po prostu wyciągnął swój pistolet i zastrzelił wrogiego. Powstało też lotnictwo bombowe, gdy człowiek wymyślił szpikulce z lotkami, które wyrzucane z samolotu ustawiały się prostopadle do ziemi i wbijały się w żołnierzy wroga.

Początkowo opracowywane samoloty miały karabiny maszynowe nad głową pilota (powyżej śmigła). Później opracowano sposób strzelania przez śmigło (na początku piloci otwierając ogień odstrzeliwali sobie swoje własne śmigła). Dynamiczny rozwój lotnictwa wojskowego doprowadził do powstania pięknych, szybkich i zwrotnych samolotów, takich jak Sopwith Camel, SPAD 13, czy niemieckie Fokkery.

Wojska lotnicze były bardzo groźną bronią. Ówcześni stratedzy maksymalnie wykorzystywali lotnictwo do różnych celów – rozpoznawczych, niszczenia balonów zaporowych, bombardowania, itp. Był to okres, w którym lotnictwo zaczynało swą wielką karierę, czas bohaterskich podniebnych pojedynków, powietrznych bitew, okres wielkich asów lotniczych. Był to złoty okres lotnictwa.

Gra przenosi nas w początkowy okres rozwoju lotnictwa wojskowego. Jest to gra taktyczna, w której jest wiele elementów zręcznościowych. Jej tematyką są wielkie kampanie lotnicze I Wojny Światowej.

Nie ma tu elementów ekonomizacji wojny – wojna jest i cały przemysł pracuje dla armii. W związku z tym jako dowódca nie musisz martwić się o finanse. ANCIENT została urozmaicona elementami zręcznościowymi – walki powietrzne i bombardowania. Gra przez to dużo zyskuje nawet u tych, którzy codziennie katują swój joystick i stronią od wysiłku intelektualnego.

ISTOTA GRY I WSKAZÓWKI

Wygrać możesz poprzez zniszczenie potencjału militarnego i ekonomicznego przeciwnika. Osiągasz to poprzez ustawiczne bombardowania instalacji naziemnych wroga, w szczególności lotnisk i fabryk, oraz przez rozbicie sił powietrznych wroga. Wykonujesz wtedy częste loty patrolowe myśliwcami i nie stronisz od podniebnych potyczek. Wygrasz też, gdy twoja armia zajmie znaczne tereny przeciwnika. Pomagasz jej bombardując front i wrogie umocnienia militarne. Najlepszą taktyką jest rozważne stosowanie wszystkich tych metod walki, jest to jednak bardzo trudne i umiejętność taka przychodzi po wielu bitwach (często przegranych). Rozgrywka jest najtrudniejsza, gdy jako pilota wybierzesz Manfreda von Richthofena, zaś jako stratega Lorda Kitchenera.

MENU I WAŻNIEJSZE OPCJE

Możesz zdecydować się na mały trening, lub od razu rzucić w wir walki. Na wstępie określasz warunki gry, możesz przeczytać krótki opis scenariusza (READ THE STORY), określić trudność rozgrywki poprzez wybranie przeciwników. Podczas gry dostępne jest menu: OVERVIEW MAP – mapa całego terenu, LOOK AT RULES – warunki gry, SHOW ALL FLIGHT PLAN – pokazanie wszystkich planów lotu, SAVE CAMPAIGN, RESTART CAMPAIGN, DISPLAY HELP WINDOW – pomoc, SURRENDER – bezwarunkowa kapitulacja – opcje tę wybierasz, gdy nie chcesz przedłużać swojej agonii. Poza tym zawsze u góry ekranu wyświetlona jest krótka pomoc, która mówi, z których klawiszy masz skorzystać.

Jeszcze przed rozpoczęciem walki, a po wybraniu scenariusza określasz jej warunki (RULES). Opcja RULES służy do określenia:

– zasięgu twoich I wrogich samolotów,

– zasięgu karabinów maszynowych samolotów,

– tempa produkcji samolotów i bombowców,

– kiedy będą widoczne samoloty wroga,

– strony gry (Alianci albo Niemcy),

– czasu remontów samolotów i budynków,

– wysokości gór.

W każdym scenariuszu gra toczy się na plastycznej mapie, na której znajdują się:

– Fabryki (FACTORY) – produkuje się w nich samoloty i bombowce w sposób określony w opcji RULES.

– Forty (FORT) – są to umocnione zabudowania, bardzo trudne do zdobycia dla armii. Aby ułatwić działania armii i spowodować zmianę frontu, należy w miarę możliwości niszczyć wrogie forty bombardując je.

– Magazyny (DEPOT) – są to magazyny zarówno wojskowe jak i cywilne.

– Miasta (CITY) – wrogie miasta, które dostarczają robotników do fabryk.

– Wioski (VILLAGE) – po prostu wioski.

– Lotniska (AIRFIELD) – tu wydajesz rozkazy samolotom i określasz cele dla bombowców. Lotniska są bardzo ważne – własne musisz chronić za wszelką cenę.

– Mosty (BRIDGE) – zniszczenie mostów bardzo osłabia mobilność piechoty przeciwnika. Jednak gdy niszczysz mosty pamiętaj, że później możesz zająć ten teren i zniszczone mosty mogą przeszkadzać twojej piechocie.

– Dowództwa (CAPITAL) – gdy zniszczysz budynek dowodzenia przeciwni-

ANCIEN

THEATRE of WAR



Ale bajer! PC

Idea z szachów, rodzaje wojsk i taktyka z historii wojskowości, dobra grafika i oto mamy THEATRE OF WAR.

Koncepcja gry, sposób sterowania i niekonwencjonalna grafika stawiają ją w grupie gier nowatorskich i ciekawych. A przy tym nie jest wcale łatwa! Do wygrania nie wystarczy znajomość szachów, ani doświadczenie zdobyte w grach strategicznych. Trzeba myśleć, a także umieć się zdobyć na nietypowe, często ryzykowne zagrania. Dla przyszłych sukcesów można również pogodzić się z kilkoma przegranymi początkowo partiami. Po to, żeby nauczyć się, jak wygrywać w dobrym stylu.

ISTOTA GRY

W THEATRE OF WAR gra się na planszy o wymiarach 9x9 pól. Są trzy rodzaje pól, co wiąże się z ograniczeniami poruszania się na nich poszczególnych bierek. Gra się trzema zestawami wojowników (bierek) odpowiadającymi różnym okresom historycznym:

– zestaw średniowieczny (MEDIEVAL) składa się z cesarza, 7 pionków, 2 rycerzy, 4 łuczników, 1 jeźdźca i katapulty,

– zestaw I Wojny Światowej (GREAT WAR SET): generała, 7 żołnierzy, 2 namioty zaopatrzenia, 3 karabiny maszynowe, 2 czołgi i 1 działo,

– w skład zestawu współczesnego (CONTEMPORARY SET) wchodzi: baza, 5 czołgów, 2 radary, 4 wyrzutnie rakiet, 3 myśliwce i 1 bombowiec.

Wygrywa ta strona, która zniszczy bierkę wymienioną na pierwszym miejscu w każdym zestawie – cesarza, generała lub bazę. Te bierki odpowiadają szachowym królom. Najliczniejsze to szachowe pionki, zaś pozostałe, to figury. Każda z bierek ma różne możliwości gry, co zmienia się wraz z zestawem. Sposób gry (taktyka) zależy od możliwości poszczególnych bierek i jest różna dla każdego zestawu wojowników.

INSTALACJA I MENU GRY

THEATRE OF WAR wymaga zainstalowania drivera VESA, 560 kB RAM i karty SVGA. Dla przyśpieszenia gry i odciążenia pamięci można wyłączyć dźwięk. Szczegółowe informacje na temat konfigurowania gry dla różnych systemów zawiera dodatek techniczny. Nie jest to, jak na razie, gra dla wszystkich posiadaczy pecetów. A szkoda, bo przy mniejszych wymaganiach sprzętowych znalazłaby więcej nabywców.

THEATRE OF WAR ma dwa menu: wstępne i główne.

1. Menu wstępne zawiera następujące opcje: PLAY, wprowadzające w grę, OPTIONS, które umożliwia zrekonfigurowanie gry stosownie do możliwości sprzętowych.

2. Menu główne zawiera ekran gry aktywizowany poleceniem PLAY. Główna, środkowa część ekranu to plansza gry. Może być ona zmieniana stosownie do twoich żądań. Program dopuszcza trzy plansze: perspektywiczną, widok z góry oraz stanu posiadania (STATUS SCREEN). Dwie pierwsze przedstawiają miejsce akcji gry, zaś ostatnia aktualny stan posiadania – twój i przeciwnika. Wokół planszy (z boków i od dołu) rozmieszczone są sekcje przycisków.

Pełnią one następujące funkcje:

– sekcja lewa górna umożliwia zmianę tempa gry,

– sekcja prawa górna pozwala na przełączenie planszy,

– sekcja lewa dolna, to opcje dla poszczególnych bierek (wojowników),

– sekcja prawa dolna zawiera zmniejszoną mapę sceny gry wraz z opcjami służącymi do przesuwania jej fragmentów,

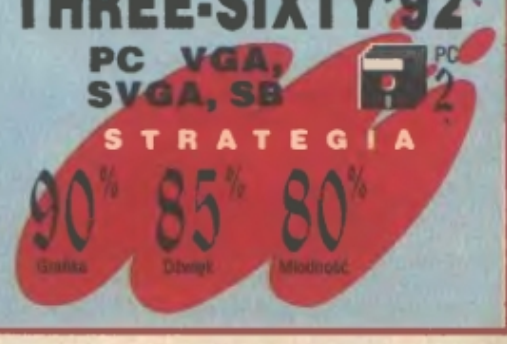
– sekcja dolna środkowa zawiera przyciski aktywizujące poszczególne bierki. Mogą być one również aktywizowane przez ich wskazanie.

Przy aktywnej planszy – widok z góry – po prawej stronie ekranu dostępna jest sekcja umożliwiająca zmianę wielkości tej planszy (tzw. ZOOM). Pozostałe sekcje są takie same, jednak nieco przesunięte w stosunku do położenia w przypadku aktywnej planszy perspektywicznej.

Dla każdego zestawu wojowników program udostępnia po dziesięć scenariuszy. Różnią się one rozmieszczeniem i wprowadzaniem do gry poszczególnych bierek, a także zakresem widoczności wojowników przeciwnika. Najciekawsza jest akcja gry w ostatnim zestawie. Radzę jednak zacząć od pierwszego – jest on najprostszy i przez to najłatwiejszy. W następnych zestawach możliwości poszczególnych bierek są bardziej urozmaicone, przez co gra staje się ciekawsza, ale i trudniejsza.

Do opanowania umiejętności posługiwania się poszczególnymi bierkami (w każdym z zestawów) bardzo pomocna jest instrukcja gry – zwięzła i czytelna. Instrukcja wraz z dodatkiem technicznym to 34 strony formatu A5. To mało, ale jednak niezbędne do korzystania z przyjemności intelektualnych THEATRE OF WAR.

Doc



THE ART of WAR in the SKIES

ka, wygrywasz, możesz go także zająć oddziałami piechoty.

Twoja strategia musi być elastyczna – powinna dostosowywać się do zmieniających warunków. Możesz niszczyć samoloty przeciwnika, ale możesz także bombardować fabryki samolotów. Jednak musisz być pewny, czy daną instalację opłaca się niszczyć, gdyż może być ona twoja, gdy przesunie się front i piechota zajmie budynki.

Jedynymi budowlami, które trzeba niszczyć są forty, gdyż potrafią one wstrzymać natarcia piechoty przez dłuższy czas. W związku z tym rajdy bombowe należy robić na instalacje znajdujące się daleko od frontu (takich bardzo długo nie zajmiesz). Także nie zawsze warto niszczyć lotniska, bo choć je straci przeciwnik, to później, gdy front się przesunie, zabudowania znajdujące się daleko od frontu mogą być poza zasięgiem twoich bombowców.

Zawsze pamiętaj o piechocie, gdyż może ona być bardzo pomocna przy wygraniu kampanii. Piechotę wspomagasz poprzez bombardowania frontu i okopów wroga. Gdy front ma kolor czarny znaczy to, że jest on neutralny (piechota siedzi głęboko okopana i nic nie robi), gdy front przyjmie kolor którejś z walczących stron, jest to sygnałem, że coś się tam dzieje (panowie postanowili wyjść z okopów, zaatakować, poginąć i zająć kolejne kilka metrów terenu). Kiedy front przyjmie twój kolor, znaczy to, że wygrywasz (możesz się cieszyć) i wkrótce możesz oczekiwać przesunięcia frontu w głąb terenu przeciwnika. Jednak, kiedy kolor frontu zmienia się na nieprzyjacielski oznacza to, że przegrywasz na tym odcinku i jeśli nie wspomożesz piechoty bombardowaniami z powietrza, to możesz spodziewać się przesunięcia frontu w zupełnie innym kierunku niż byś sobie życzył.

Bombardowanie frontu lepiej pozostawić komputerowi, gdyż jest to zajęcie bardzo nużące. Najlepiej jednej grupie bombowców zlecić bombardowanie frontu w kilku miejscach. Należy szybko i niezwłocznie przechwytywać myśliwcami wrogie eskadry bombowców. Najlepiej, jeśli wytyczysz patrole dla myśliwców, tak by pokryć siecią patroli cały front. Za wszelką cenę należy bronić swojego dowództwa (CAPITAL), gdyż jego zniszczenie oznacza koniec gry. Najlepiej wyznaczyć patrol trzech myśliwców, które patrolowałyby powietrze wokół twojej bazy. Podstawą dobrego dowodzenia jest tworzenie grup lotniczych i wydawanie im rozkazów.



W terenie, PC



POWIETRZNY POJEDYNEK

Po spotkaniu wrogich samolotów, na mapie ukazuje się wizerunek pilota wyglądającego zza karabinów maszynowych (istny rzeźnik), zaś na górze ekranu pojawia się napis DOGFIGHT. Gdy wybierze się walkę, lata się małym samolocikiem i strzela się do innych samolocików. Podczas walki po prawej stronie ekranu wyświetlone jest małe menu z opcjami: VIEW – informacja o sytuacji w pionie, NEW PLANE – natychmiastowa przesiadka do innej maszyny, PAUSE, RULES – opcje związane z konfiguracją walki: zasięg samolotów, grzanie karabinów, wytrzymałość samolotów i ich prędkość, LEAVE – pozostawienie całej walki komputerowi, ESCAPE – ucieczka, wyjście niezbyt honorowe, aczkolwiek skuteczne. Gdy przez dłuższy czas nie będziesz zwracał uwagi na pojedynek, komputer rozwiąże go sam. Jeśli dojdzie się do wprawy w walce lotniczej wystarczy jeden myśliwiec do zestrzelenia aż trzech bombowców. Przy walce z bombowcami należy atakować brzuch samolotu (pod bombowcem jest martwe pole, w którym nie dostaną cię strzelcy pokładowi). Jeśli walczysz jako strzelec bombowca, ma się mierne szanse na przeżycie (klawiszem N zmieniasz stanowisko).

Gdy dochodzi do bombardowania, na mapie nad celem ukazuje się duża bomba (twoja bomba ma twoją flagę w odróżnieniu od bomb przeciwnika). Musisz wybrać pilota, którym dokonasz bombardowania. Obok nazwiska pilota podana jest liczba bomb, zaś niebieski pasek wskazuje uszkodzenia bombowców. Na mapie zaznaczone są cele (otoczone niebieskimi kółkami) i stanowiska artylerii przeciwlotniczej (czerwone krzyżyki). Bomby należy rzucać, kiedy cel jest na krawędzi pola widzenia. Warto jeden bombowiec przeznaczyć do zniszczenia obrony przeciwlotniczej, zaś następne przeznaczyć do niszczenia wyznaczonych celów. Zręcznościowa część gry jaką jest bombardowanie, zrobiona jest bardzo atrakcyjnie.

Bombardowania są bardzo ważną częścią gry, więc najlepiej wykonuj je sam. Przy celu bardzo ważnym warto ryzykować bombowcami (szczególnie ważne jest zniszczenie lotniska, gdyż z uszkodzonego lotniska mogą nadal startować samoloty). Cele do bombardowania musisz wybierać starannie i nie wolno ci ryzykować straty bombowców. Po bombardowaniu komputer podaje informacje o jego skuteczności. Wszystkie te informacje podane są na tle cieszących twoje oczy zgliszcz i ruin.

TRENING

Jeśli okaże się, że nie jesteś asem przestworzy i opuszczasz swoją maszynę na spadochronie, albo potłuczony wyczołgujesz się spod dymiącego wraka – musisz potrenować. Po wybraniu opcji treningu musisz się najpierw wpisać do szkoły lotniczej, a następnie wybrać rodzaj lekcji – myśliwskie (DOGFIGHT), czy bombowe (BOMBING). Później określasz warunki treningu (ilość przeciwników i celów). Możesz także wybrać konfrontacje z jakimś ówczesnym asem. Jeśli wybierzesz Manfreda von Richtofena SECRET SERVICE gwarantuje ci przegraną. Twoje postępy są ciągle zapisywane i możesz je obejrzeć (STATS, SCORE).

EDYTOR KAMPANII

Edytor jest dostępny w MENU głównym (CAMPAIGN EDITOR). Możesz stworzyć nowy scenariusz (MAKE A NEW CAMPAIGN), lub zmienić istniejący (CHANGE), skopiować scenariusz (COPY), usunąć scenariusz lub zapisaną grę (REMOVE). Następnym krokiem przy tworzeniu scenariusza jest rozlokowanie budynków i określenie krajobrazu. Na mapie musi być front i co najmniej dwa lotniska.

KaYteck

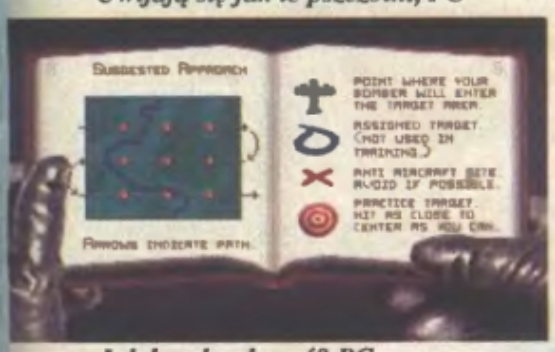




Nareszcie poddajemy się..., PC



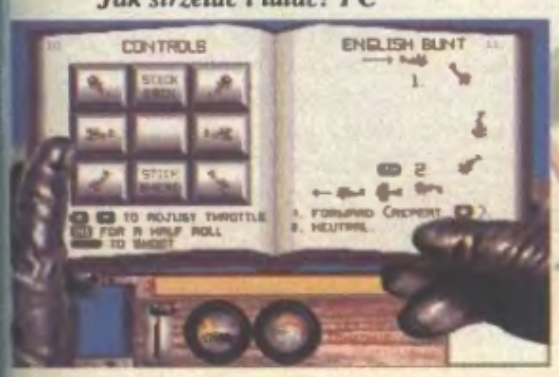
Uwijają się jak te pszczółki, PC



Jak bombardować? PC



Jak strzelać i latać? PC





LIBERTY OR DEATH



Tematyką następnej gry firmy KOEI – LIBERTY OR DEATH (Wolność lub Śmierć) jest walka Amerykanów o niepodległość (1775–1783). W stosunku do innych gier tej firmy, jest ona najlepiej dopracowana pod względem logicznym (algorytmy i modele symulacji), obsługi (rozwijane menu i w miarę sensowne opcje) i graficznym (japońskie rysuneczki). Gra ma trzy menu: wstępne, ekran strategiczny i ekran bitwy. Grać można na trzech poziomach trudności oraz wcielić się w różnych dowódców obu stron, tzn. Zjednoczonych Stanów Ameryki Płn. albo Anglii. Jak zwykle w grach KOEI możliwa jest symulacja komputerowa oraz gra we dwoje. LIBERTY OR DEATH jest wierna prawdzie historycznej (wielka dbałość o szczegóły). Zawiera mapy wszystkich ówczesnych 50 dystryktów, na które były podzielone poszczególne zbuntowane stany. Na tych mapach toczone są wszystkie bitwy. Można zafundować sobie i skutecznie użyć flotę. Służy ona do transportu i desantów oraz do wsparcia artyleryjskiego twoich armii. Akcja gry (wojny o niepodległość) nie jest monotonna. Gdy po serii zwycięskich bitew zabraknie ci wojska – w grach KOEI trup ściele się gęsto – pojawią się oddziały milicji i ochotnicy z Europy, zaś pod koniec wojny, gdy Anglia zmobilizuje swoje rezerwy, Francja i Hiszpania wypowiedzą jej wojnę i wspomogą cię swoimi regimentami.

Do dyspozycji masz przede wszystkim 2 – batalionowe regimenty piechoty po 500 żołnierzy i wyborowe 1 – batalionowe jednostki Rangersów – ówczesnych komandosów, weteranów walk z Indianami, 250 zabijaków. Ponadto dysponujesz kilkoma regimentami kawalerii, każdy po 250 jeźdźców, w tym wyborowym pułkiem dragonów Pułaskiego! Oprócz tego regimenty inżynieryjno–artyleryjskie, po 250 kanonierów i saperów. Każdy z nich buduje przeprawy przez przeszkody wodne oraz dobrze strzela. Salwy artyleryjskie takich pułków są mordercze. Zwróć uwagę na regiment Kościuszki, który właśnie w Ameryce zdobył doświadczenie wojenne i stopień generała! Nie żałuj funtów włożonych w dozbrojenie jego regimentu i czasu na jego szkolenie, a otrzymasz najlepszy w całym wojsku pułk artylerii!

Co kwartał podejmujesz decyzje administracyjne – budżet dla armii, awanse oficerskie i budowa floty. A prawie przez cały czas mobilizujesz, szkolisz, maszerujesz i walczysz. Jednym słowem gra jest zupełnie niezła, ma znaczne walory edukacyjne, występują w niej elementy polskie (Kościuszko i Pułaski), akcja gry jest urozmaicona i dosyć realistyczna, zaś obsługa dzięki myszy łatwa i przyjemna. Dla fanów klasycznej strategii planszowej w sam raz.

Doc

KOEI'93

PC CGA
EGA, VGA, SB
PC 1 1
STRATEGIA
60% Grafika 70% Dźwięk 75% Miodność

PC





RAILROAD TYCOON DELUXE



Po sukcesach RAILROAD TYCOON i CIVILIZATION firma MICROPROSE wprowadziła na rynek RAILROAD TYCOON DELUXE. W porównaniu do pierwowzoru nastąpiła znaczna poprawa. Lepsza grafika (ikony sytuacyjne, mapy plastyczne, tabor kolejowy i budowle) wykorzystująca już w części możliwości karty VGA, nieco lepszy dźwięk i muzyka – choć zdaniem znawców z SECRET SERVICE i muzykę i grafikę można było zrobić znacznie lepiej. Nie to jednak wpływa na poprawę jakości TYCOONA. Istotne jest wprowadzenie poprawnej obsługi gry za pomocą myszy.

Wersja luksusowa ukazała się jak dotąd na PC, zapowiadana jest też na Atari ST i Amigę, podobnie jak pierwowzór.

W RAILROAD TYCOON DELUXE gra się znacznie lepiej i wygodniej, dzięki niewielkiemu usprawnieniu interfejsu użytkownika. Drugim udogodnieniem jest rozszerzenie zakresu gry – można wybrać znacznie większy teren. Za wyjątkiem Australii, cały świat stoi przed tobą otworem. Możesz więc inwestować, spekulować, na kolei i po kolei. Najpierw mały kapitał, po tym większy itd. A więc korzystnych inwestycji i pełnych przewozów, czyli powodzenia w interesach życzy

Doc

MICROPROSE'93

1 MB AMIGA
ATARI ST
PC VGA, SB
PC 3
STRATEGIA
80% Grafika 80% Dźwięk 90% Miodność





VIKINGS jest strategiczną grą planszową, trochę podobną do DEFENDER OF THE CROWN, ale wykonaną na znacznie wyższym poziomie. Ma ładną, plastyczną mapę, rozwijane menu, wygodną obsługę i duże możliwości konfigurowania gry, a przy tym niewielkie wymagania sprzętowe. Ale co najważniejsze, mimo komputerowych symulacji bitew, grający ma duży wpływ na przebieg gry. VIKINGS oprócz akcji lądowych oferuje również i morskie (transport i desant), a także, co jest ważne dla przebiegu gry – działania związane z administrowaniem podbitymi landami. Miłośnicy „czystej" strategii muszą się z tym pogodzić. Zarządzanie to coraz bardziej preferowana dziedzina. Zresztą wprowadzenie wątku ekonomicznego uatrakcyjnia grę strategiczną i czyni ją bardziej realistyczną.

Akcja VIKINGS jest osadzona w średniowieczu – rozpoczyna się w maju 1042 roku i toczy się na terenach ówczesnej: Anglii, Irlandii, części Islandii i kawałka południowej Skandynawii oraz na okolicznych wyspach. Topografia tych terenów jest bardzo urozmaicona, co uatrakcyjnia grę i ma znaczny wpływ na jej przebieg. Każda tura trwa pół miesiąca (15 dni), a grać można przeciwko komputerowi, we dwoje, a nawet i w sześć osób.

CEL I ZASADY GRY

Celem gry jest stworzenie królestwa Anglii. Można to osiągnąć tylko przez podbój. Do tronu Anglii pretendenduje sześciu lordów: BRIAN OF STONEBRIDGE, KEPPER JACK OF THORBRIDGE, CRAIG OF BLACKROK, DELOS OF GREYHAVEN, GREGORY OF LOCKSLEY i ERIC OF THE VIKING. Gra nie przewiduje dyplomacji ani zawierania nawet chwilowych sojuszy. Jesteś więc zdany tylko na siebie i musisz walczyć o tron z wszystkimi pozostałymi pretendentami. Zostaniesz królem, jeśli podbijesz zadeklarowaną na początku liczbę landów – hrabstw (od 50 do 199).

Twoje działania, jako lorda – zdobywcy sprowadzają się do:

1) mobilizowania drużyn (ARMY), których możesz mieć do 20. Na początku dostaniesz 2–4, w zależności od wybranego poziomu gry. Możesz również zaciągać nowych wojaków i uzupełniać wcześniej wystawione drużyny. W każdej turze z każdego landu dostaniesz po 2 żołnierzy oraz od 8 do 40 z terenów, na których zbudujesz wieże strażnicze i zamki. Ponadto bez ograniczeń dostaniesz ich z landu, w którym znajduje się zamek macierzysty. Łączna liczba żołnierzy, którą możesz zaciągnąć w każdej turze, jest ograniczona populacją ludności – komputer informuje cię o możliwościach rekrutacyjnych (HIRE) w każdej turze. Następne ograniczenia to zasobność twojego skarbu oraz magazynów – drewno i żelazo – niezbędne do wyrobu broni. Możesz również dokonywać transferu żołnierzy pomiędzy poszczególnymi drużynami. Ponadto, na początku gry dostaniesz kilkudziesięciu żołnierzy, jako garnizon zamku macierzystego oraz patrolujących twoje landy sąsiadujące z zamkiem.

Zaciągasz następujące rodzaje wojska różniące się uzbrojeniem: SWORDSMAN

V!K!NGS

(żołnierz uzbrojony w miecz), ARCHER (łucznik), CROSSBOWMAN (kusznik), PIKEMAN (włócznik), KNIGHT (rycerz), MTD KNIGHT (rycerz ciężkozbrojny), CHAMPION (mistrz, instruktor). Każda nowo wystawiona drużyna składa się z 1 CHAMPIONA i z 10 SWORDSMEN. Dowodzi nią BARON. Możesz także zakupić katapulty – są niezbędne do zdobywania zamków i wież strażniczych,

2) pozyskiwania pieniędzy i zasobów niezbędnych do prowadzenia wojny. Są to: żywność (FOOD), drewno (WOOD), kamień budowlany (STONE), żelazo (IRON), i oczywiście pieniądze (GOLD). Pieniądze uzyskuje się z podatków zbieranych w każdej turze gry. Pozostałe zasoby otrzymujesz jako daniny z poszczególnych landów. I tak: drewno pozyskuje się z terenów zalesionych, kamień budowlany z terenów górzystych, zaś żywność ze wszystkich, ale najwięcej z terenów rolniczych. Żywność i surowce możesz sprzedawać i kupować,

3) poszukiwania złóż minerałów: żelazo (IRON), złoto (GOLD), srebro (SILVER) i zakładania kopalń. Dostarczają one żelaza niezbędnego do wyrobu broni oraz pieniędzy – złota i srebra,

4) budowy wież strażniczych, zamków i portów. Wieże strażnicze i zamki strzegą podbitych landów oraz umożliwiają zaciąganie większych ilości żołnierzy, zaś porty – budowę okrętów niezbędnych do przewożenia wojska (zwykle szybciej niż marsz lądem) oraz do dokonywania desantów,

5) budowy okrętów: GALLEY (galera, która zabiera 50 żołnierzy i kosztuje 50 goldów), BARQUE (barka – 100 wojaków i 100 goldów) i MEN-O'WAR (okręt wojenny – 200 ludzi i 150 goldów). Okręty grupowane są we flotylle (FLOTILLAS). Tak więc nie potrzeba od razu budować kosztownych mastodontów. Na początku wystarczą ci flotylle złożone z dwóch lub trzech galer,

6) przesuwania poszczególnych drużyn między landami oraz wprowadzania ich do walki. Walka jest symulowana, w związku z tym masz niewielki wpływ na jej przebieg. Jedyne co możesz zrobić, to wycofać drużynę (RETREAT) – w przypadku bitwy w polu i oblężenia, rozpocząć szturm (STORM) – tylko oblężenie oraz przyśpieszyć proces symulacji. Jednak szybko zauważysz, jaki powinien być skład twoich drużyn, aby bez problemu odnosić zwycięstwa. Oprócz SWORDSMEN powinnieneś mieć kilku ARCHERS i KNIGHTS. CROSSBOWMEN i PIKEMEN są przydatni głównie do obrony wież strażniczych i zamków. SWORDSMEN to wojsko uniwersalne i najtańsze – typowe mięso armatnie. Dlatego może być ich najwięcej w każdej drużynie; nie decydują o jej jakości.

EKRANY I WAŻNIEJSZE OPCJE

VIKINGS ma dwa ekrany (wstępny i główny) oraz okna z submenu i z opcjami, wyświetlane po uaktywnieniu opcji z ekranów.

Ekran wstępny służy do skonfigurowania gry. Za jego pomocą wybierzesz bohatera (bohaterów) oraz ustalisz liczbę zawodników i poziom gry. Wskazanie opcji CONTINUE uaktywnia okno wyboru landu macierzystego (SELECT lub RANDOM). Zmiana bohaterów gry (HUMAN, COMPUTER) może być dokonana podczs jej trwania, za pomocą okna wywoływanego klawiszem C. Po zbudowaniu zamków macierzystych wszystkich pretendentów komputer wyświetla okno informacyjne z następującymi danymi: TREASURY (zasobność skarbca), TAX INCOME (pieniądze z podatków), ORE INCOME (pieniądze z eksploatacji kopalń złota i srebra), LAST TAX (pieniądze z podatków z poprzedniej tury gry), LAST ORE (pieniądze z eksploatacji kopalń z poprzedniej tury), TERITORIES (liczba podbitych landów w stosunku do zadeklarowanych), POPULACE (liczba ludności – twoich poddanych), GROWTH (przyrost ludności – liczba urodzeń), DIED (ubytek ludności – liczba zgonów), ARMED (liczba twoich drużyn), FLOTILLAS (liczba twoich flotylli, FOOD SHARTAGES (niedobór żywności), FOOD STOCKED (zapasy żywności). Na samym dole okna podane są również dane dotyczące pozyskiwania kamienia budowlanego, drewna i żelaza. Okno, w czasie gry, może być wywołane po wskazaniu ikony 5 (od góry).

Ekran główny gry stanowi mapa strategiczna. Z lewej strony ekranu znajduje się pionowy pasek z 7 ikonami. Są to główne opcje gry.

1. Opcja ta służy do czynności związanych z dowodzeniem drużynami. Wskazanie tej opcji a następnie którejś z twoich drużyn wywołuje submenu:

– przesunięcie drużyny: MARCH (marsz zwykły), FORCED MARCH (marsz forsowny). W każdej turze drużyna dysponuje 15 dniami, które mogą być wykorzystane na przemarsze oraz bitwy. Wyjątek stanowi drużyna nowo wystawiona, której limit mobilności w pierwszej turze wynosi 10 dni,

– transfer żołnierzy: EXCHANGE TROOPS + ITEMS. Transfer żołnierzy może być dokonywany pomiędzy drużynami, drużyną a patrolem oraz drużyną a załogą wieży strażniczej i zamku, a także między flotyllą a drużyną lub patrolem,

– założenie obozu i odpoczynek: MAKE CAMP & REST. Dotyczy tylko drużyny. Takie polecenie jest uzasadnione w przypadku odbycia forsownego marszu, ponieważ wtedy spada kondycja drużyny i w przypadku wprowadzenia jej do walki drużyna słabo walczy. Zmniejszenie się kondycji drużyny jest oznaczane, na jej ikonie, żółtymi kwadracikami. Wtedy drużynie trzeba dać tyle dni odpoczynku ile jest kwadracików (w turze bieżącej lub następnej),

– sprawdzenie stanu drużyny: ARMY STATUS. Uzyskasz tu następujące informacje: morale i kondycja drużyny oraz jej skład i wyposażenie (katapulty). Przemarsz drużyny i wprowadzenie jej do walki odbywa sie następująco:

– wskazanie pierwszej lub drugiej opcji spowoduje wyświetlenie różnokolorowych strzałek informujących o możliwościach przemieszczania. Strzałka zielona to przemarsz do twojego landu, zaś czerwona to wprowadzenie drużyny do bitwy. Strzałka żółta oznacza, że drużyna powinna maszerować forsownie, aby w tej turze osiągnąć cel, jaki jej wyznaczysz. W takiej sytuacji możesz również zadysponować swojej drużynie odpoczynek lub wcielić do niej żołnierzy z patrolu (jeśli taki jest w landzie). W przypadku zdobycia landu neutralnego możesz dostać do kilku nowych wojaków. Są to SWORDSMAN'i, których komputer sam przetransferuje do twojej drużyny. W prawym górnym rogu submenu wyświetlana jest liczba dni jakimi aktualnie dysponuje twoja drużyna. Istotny jest kolor, w jakim podawana jest ta informacja. Kolor czarny oznacza, że drużyna jest w pełni mobilna i możesz wydać jej wszystkie dostępne rozkazy: marsz, bitwa, transfer żołnierzy lub odpoczynek. Kolor żółty informuje, że dalsze przemieszczanie się drużyny może być dokonane tylko forsownym marszem, co spowoduje zmniejszenie się jej kondycji. Mimo to wszystkie możliwe rozkazy są dostępne. I wreszcie kolor czerwony oznacza, ze drużyna utraciła już zdolność do przemieszczania się. Wtedy dostępne są tylko rozkazy dotyczące transferu żołnierzy i odpoczynku,

– jeśli rozkażesz swojej drużynie maszerować do landu nieprzyjacielskiego lub neutralnego (czerwona strzałka), wtedy doprowadzasz do bitwy. Zostanie wtedy wyświetlone omówione submenu. Wskazanie kursorem polecenia CONTINUE a następnie landu, do którego maszeruje drużyna, spowoduje wyświetlenie, na jego tle, skrzyżowanych mieczy a później wyświetlenie okna z dwoma opcjami: RESOLVE (decydujesz się) i CANCEL (anulujesz). Wybór pierwszej spowoduje wyświetlenie okna z informacją o spodziewanym oporze (LIGHT, MEDIUM, HARD, VERY HARD) a następnie tablicy symulacji bitwy. Wybór drugiej – wycofanie się drużyny do poprzedniego landu i zmniejszenie jej mobilności.

2. Opcja służy do wydawania różnych poleceń administracyjnych. Za jej pomocą możesz: mobilizować żołnierzy (brązowa ikona żołnierzy), wystawiać nowe drużyny (zielona ikona drużyny), budować wieże strażnicze i rozbudowywać je w zamki (niebieskawa ikona wieży), budować porty i kupować okręty (niebieskawa ikona portu). Pełna rozbudowa zamku trwa prawie 10 tur gry i kosztuje sporo pieniędzy. Jednak w zamian uzyskujesz silny punkt oporu i miejsce mobilizacji żołnierzy oraz wystawiania nowych drużyn. Jeśli zakupisz okręt to znajdzie się on w porcie. Jego wcielenie do flotylli dokonuje się poprzez wskazanie ikony tej flotylli a następnie zielonej strzałki skierowanej na land, w którym znajduje się port. Spowoduje to wyświetlenie okna z tablicą służącą do transferu okrętów. Transfer okrętu umożliwi jego użycie w ramach flotylli. Inne użycie okrętu jest niemożliwe.



Po rusku to by było: Okno żarcia i żatwy, PC



Właściciel: Brian (May), a Fredek M. to niby Wiking? PC

3. Za pomocą opcji 3 poszukujesz złóż żelaza, złota i srebra. Jeśli coś znajdziesz, komputer założy kopalnię. Jeśli nie – wydasz pieniądze – do 5 goldów zależnie od terenu poszukiwań. Na jednym landzie możesz spróbować cztery razy. Interes ryzykowny, ale zyskowny.

4. Opcja 4 jest pomocna przy sprzedaży lub zakupie zasobów, przy czym żywności nie możesz zakupić; możesz ją tylko sprzedawać, bądź zbierać. Zbiór żywności (HARVEST) jest możliwy na początku każdej tury gry, jeśli skorzystasz z opcji FOOD AND HARVEST. Wtedy wskazanie swojego dowolnego landu spowoduje wyświetlenie okna informacyjnego z dwoma ikonami (snopy zboża). Wybranie lewej umożliwi ci zakupienie zboża, zaś prawej – rozdanie go ludności.

5. Wskazanie opcji 5 spowoduje wyświetlenie okna informacyjnego uaktywnianego na poczatku gry. Omówiono je wcześniej.

6. Opcja 6 służy do wyświetlania mapy strategicznej obszaru, na którym toczy się gra.

7. I wreszcie opcja 7 pozwala na zakończenie tury gry i oddanie chwilowej inicjatywy twoim przeciwnikom.

Myślę, że tyle informacji – to nie tylko wprowadzenie, to prawie instrukcja – wystarczy wam w zupełności do tego, żeby poświęcić trochę czasu dla dobra Anglii i własnej satysfakcji. Jeśli zagracie, to życzę wam pokononania w świetnym stylu innych lordów – pretendentów do tronu. A ja, zgodnie z zapowiedzią wyświetlaną po zakończeniu gry, czekam na następną wersję VIKINGS. I jeśli w następnej wersji zostanie wprowadzone taktyczne rozgrywanie bitew i oblężeń – VIKINGS nie będzie gorsza od CASTLES 2.

Doc





1. Sorry, nie jesteśmy w stanie odpowiadać na wszystkie listy. Szczególnie na bzdurki w stylu: chcę z wami korespondować, napiszcie co myślicie o moim liście, oceńcie moją pracę, lub po prostu niecierpliwie czekam na odpis. Redakcja nie ma możliwości prowadzenia tak ożywionej korespondencji.

2. Nie wysyłamy katalogów, opisów ani innych podobnych materiałów.

3. Nie wysyłamy gier!!!

4. Byłoby fajnie, gdybyście podawali czasem numery swoich telefonów (+ kierunkowy) – w niektórych przypadkach to ułatwiłoby nam pracę.

5. UWAGA!!! redakcja mieści się na ulicy Wroniej 35/37, 00-846 Warszawa, a nie na Woroniczа!!! Niektóre listy są tak zaadresowane, że docierają do nas niemal cudem.

6. Trafia do nas wiele opisów gier, których autorzy są tak zaaferowani ukończeniem swojego dzieła, że nie podają nawet najbardziej podstawowych informacji o grze (patrz klepsydra), oraz na jakim komputerze grali – pamiętajcie o tym, to ważne!!!

7. Śmiech, lub lepiej powiedzieć uśmiech politowania wzbudzają listy od „kolesi mocnych w długopisie", którzy po napisaniu paru bluzgów robią w portki ze strachu, że ktoś rodzicom powie, jak ich pociechy się wyrażają. Panowie, jak z piardem to z piardem i walczcie do końca. Anonimy były dobre za komuny!

8. Uznanie, szacunek i skłon głowy dla autorów listów „z pomysłem". Wydawać by się mogło, że w dziedzinie pisania listów już nic się nie wymyśli, a tu co jakiś czas miłe zaskoczenie w formie lub treści. Dla takich paru perełek co miesiąc warto się przekopywać przez tę całą górę listów.

9. Dzięki waszej hojności i ofiarności nasza nieoficjalna Fundacja Piwno-Orzeszkowa ruszyła pełną parą! Był nawet pomysł, by wymieniać ofiarodawców z nazwiska, ale w końcu czy dając na tacę od razu oczekuje się wpisu do ksiąg parafialnych? My wiemy, że to Ty. Ty wiesz, że to ty i niech tak pozostanie. Stan kasy na dziś: 33,854 zł 2 gr, 1 korona, 1 stotinka, 15 bani, bon towarowy „jeden cent", 110 fałszywych dolarów. Inne artefakty to: pagony wojskowe, 11 cm papieru toaletowego, trzy prawdziwe dwóje na czerwono, dwie naklejki z samochodami, etykieta od piwa Grunwald, stara „krówka", tabletka od bólu głowy, zdeptany papieros i bilet autobusowy za 24 zł. Potencjalnym ofiarodawcom przypominamy, że datki przyjmujemy w kopertach, ich wysokość jest bez znaczenia, liczy się serce.

10. Wielkie dzięki za wszystkie pocztówki z wakacji, za życzenia i w ogóle za wszystko, co przysyłacie z serca!!!

11. Utrzymujemy kolejną numerację zeszytów i nie staramy się udawać, że było nas więcej, niż ukazało się naprawdę.

Czy można przysyłać do was listy na dyskietkach? Charlie T., Sosnowiec

Jeśli już wolisz klepać zamiast skrobać długopisem, to preferujemy jeden z trzech formatów dyskietki: Amiga, Atari ST, IBM PC. Polskie znaki najlepiej w Mazovii.

Kupiłem Commodore CDTV. Czy to był dobry wybór? Gdzie mogę kupić do tego joystick? Tomasz Ryba, Libiąż

Trudno wypowiadać się o słuszności zakupu CDTV. W związku z wprowadzaniem na rynek modelu CD-32, firma Commodore zaprzestaje produkcji szesnastobitowego CDTV. Przedstawiciel firmy Commodore zapewnił nas, że już wkrótce na rynku znajdzie się cała gama dodatków. Na dzień dzisiejszy przejściówki zakupić można np. w warszawskiej firmie Mirage.

Dużo dajecie przygodówek. Gdzie jest sens przechodzenia gry według czyjegoś opisu. Co do graczy, którzy nie potrafią przejść przez grę to zadałbym pytanie – czy powinni oni sięgać po pismo o grach? Delta, Police

Upodobania to kwestia, o której nie ma co dyskutować. Wiemy, że wiele osób ma kłopoty z przygodówkami ze względu na słabą znajomość angielskiego, niewielki upór itp. Dzięki naszym opisom mogą poznać grę, która ich już zirytowała i zniechęciła, lub gdzie się po prostuy zacięli. Opisy można traktować jako ostatnią deskę ratunku, a nie obowiązek przejścia gry wg przepisu.

Czy gdyby dano wam wybór: PC 386DX, dysk, monitor itd., a Amigę 1200, to co byście wybrali? Michał Marek, Ruda Śląska

Są to komputery o zupełnie różnej filozofii i nie dadzą się tak łatwo porównać. Jeden by wolał Amigę, drugi peceta. Pecet wydaje się rozwiązaniem bardziej rozwojowym, ze względu na otwartą architekturę i łatwość rozbudowy.

Jaki jest adres „Joysticka" z TV? Robert Wanat, Sosnowiec

Standardowy adres telewizji: 00-950 Warszawa, ul. Woronicza 17, koniecznie z dopiskiem „Joystick".

Ja w sprawie dylematu 8 czy 16 bit. W tej chwili posiadacze IBM-ów i Amig zjednoczyli się przeciw 8-kom, lecz gdy dojdzie do zwycięstwa 16-ek, to zacznie się kolejna bitwa, być może jeszcze krwawsza! Maciej Mrówczyński, Gniezno

Przepychanka między użytkownikami różnych komputerów jest rzeczą najnormalniejszą. Duzi panowie kłócą się, który ma szybszy jacht, droższy samochód, piękniejszą kobietę albo większe konto. Mali walczą na komputery.

Oprócz paru wybitych zębów i rozkwaszonych nosów, chyba nie zanotowano większego rozlewu krwi. Co mogłoby być stawką w takiej wojnie? Czy Amigant walczyć będzie z Pecetowcem po to, by zagarnąć jego komputer i tym samym zostać własnym wrogiem?

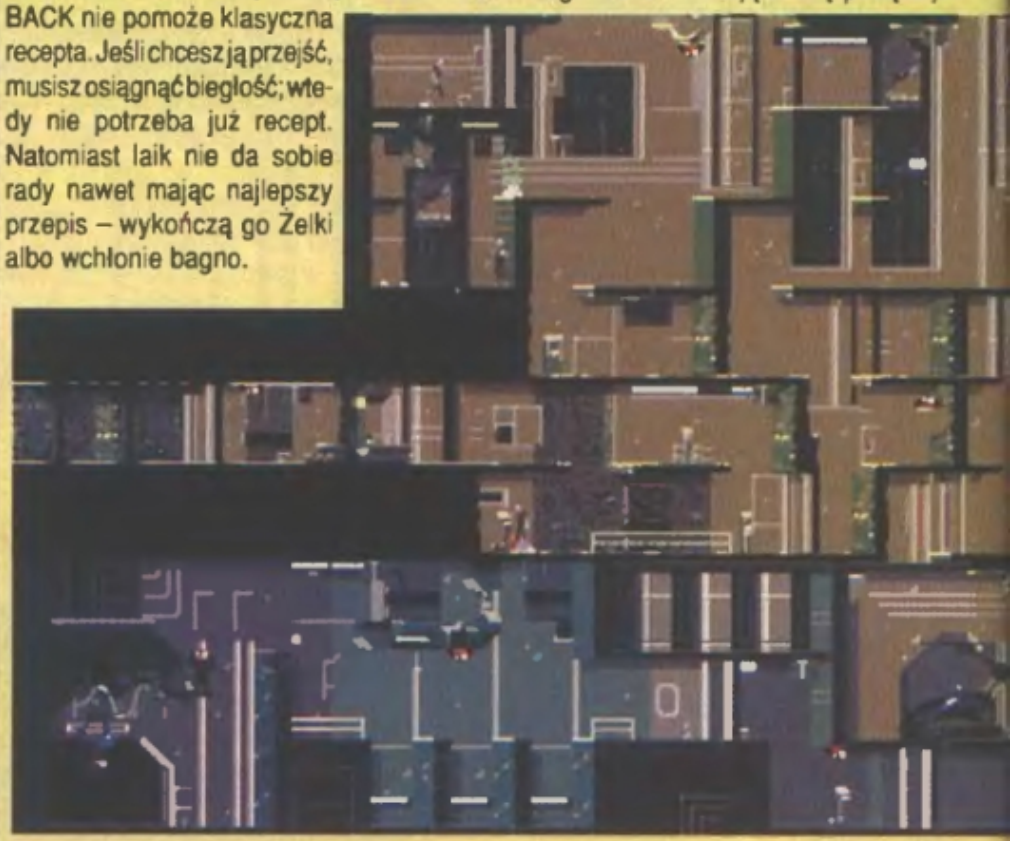


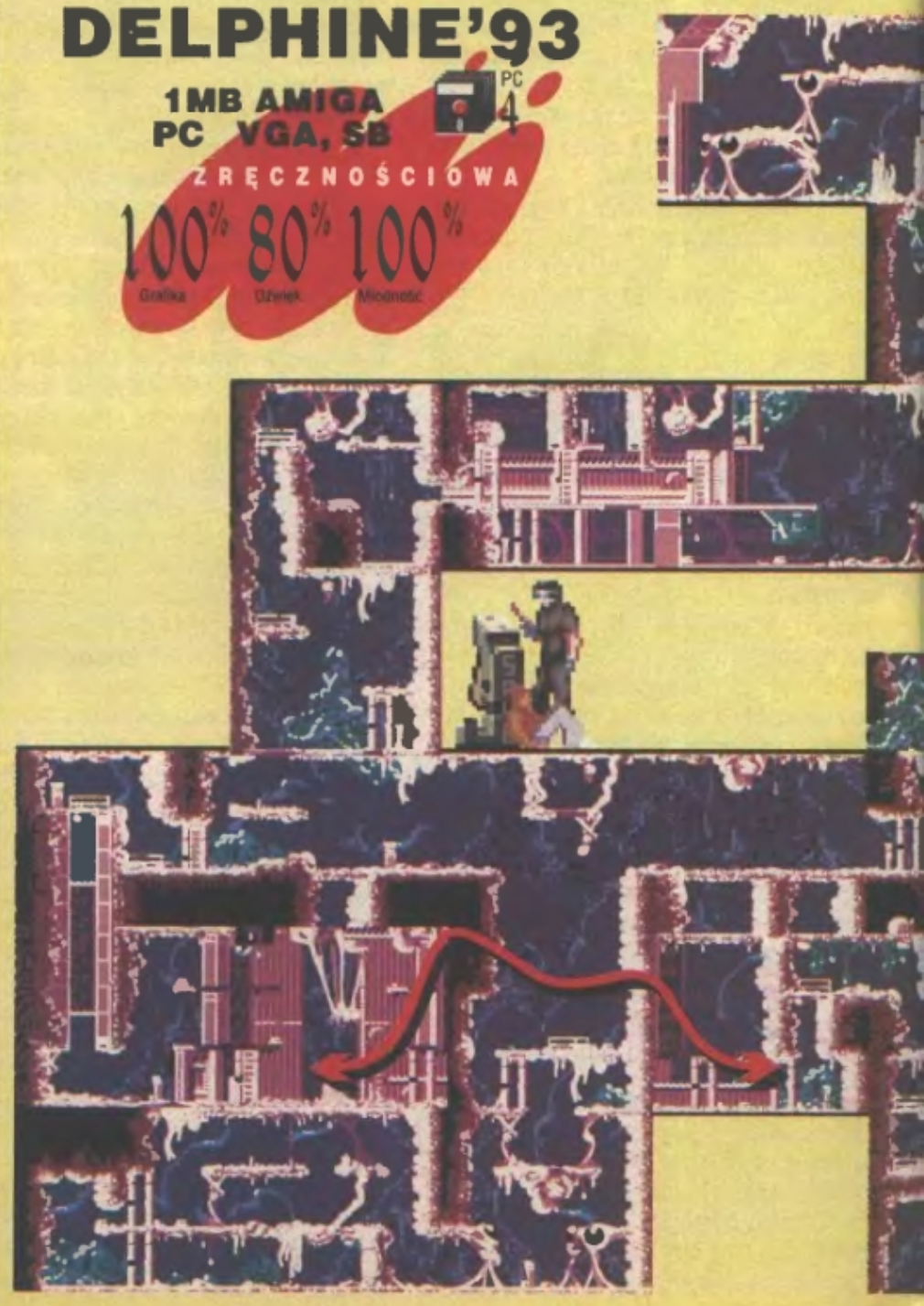
Sięgnij po SS4, przypomnij sobie klawiszologię oraz fachowe terminy określające sprzęt pomocniczy. Wyruszamy dalej.

ZIEMIA – WIĘZIENIE

Po niesławnym obluzowaniu śrub, zostaniesz wtrącony do więzienia. Próba nieostrożnego ruchu i w twoją stronę podąża już

Czy opanowaliście już sterowanie Conradem? Francuzik w niebieskim podkoszulku, skórzanej kurtce i dżinsach nie ma lekkiego życia. Narzekaliście, że opis pierwszych czterech leveli w poprzednim numerze był zbyt lakoniczny. Ale ja podtrzymuję moje stanowisko: na chorobę zwaną FLASHBACK nie pomoże klasyczna recepta. Jeśli chcesz ją przejść, musisz osiągnąć biegłość; wtedy nie potrzeba już recept. Natomiast laik nie da sobie rady nawet mając najlepszy przepis – wykończą go Żelki albo wchłonie bagno.







FLASHBACK

LEVEL 5-7

zbrojny z zamiarami Terminatora. Zdążysz uciec w prawo i podnieść cenną broń protonową, którą załatwisz cwaniaka. Udaj się w górę, by odebrać żołnierzowi bardzo potrzebne narzędzia – teleporter w dwóch kawałkach (nadajnik i odbiornik). Zbieraj też klucze, którymi będziesz otwierał pozamykane drzwi.

Technika wykańczania żołnierzy polega na stanięciu przy krawędzi ekranu i prowadzeniu ognia ciągłego, gdy cwaniak wbiegnie w zasięg wrzoku. Trafiony pada, wtedy można wycofać się na sąsiedni ekran i powtórzyć zabieg.

Korzystaj z unikalnej możliwości teleportowania się: najpierw zamach i rzut odbiornikiem, potem uaktywnienie nadajnika i już przebyłeś kawał drogi. Nie zapomnij podnieść odbiornika, bo to sprzęt wielorazowego użytku.





Programistyczna wpadka

- nieciągłość mapy





Przed końcem ziemskiej drogi napotkasz pierwsze Żelki! Ta plaga zaczęła już przedostawać się na Ziemię. Żelek charakteryzuje się tym, że jest ciągliwy i odporny. Jego jedynym słabym miejscem jest brzuch, w który należy pruć bez opamiętania z pistoletu, samemu będąc w przysiadzie. Podstawową umiejętnością jest opanowanie techniki mijania się z Żelkiem, gdy ten w gumowej postaci podąża w twoją stronę po podłodze lub po suficie. Należy wtedy poturlać się w stronę przeciwną i modlić się, by gumiak przeistoczył się w postać trafialną z pistoletu. Po kilku trafieniach, w zależności od odporności danego egzemplarza. Żelek ulatnia się w postaci asfaltowego smrodu.

Przyrządy do regenerowania osłony oraz miejsca SAVE okażą się bardzo przydatne, bo od pewnego momentu zacznie iść naprawdę jak po grudzie. Level kończy się nieoczekiwanym przeteleportowaniem Conrada na oślizgłą i cieknącą śluzem planetę Żelków. Przedtem test na inteligencję, polegający na sprytnej pułapce: kulka + wędrujący ogień + duża wysokość. Możesz posiłkować się teleporterem, ale niekoniecznie. Losu nie oszukasz: jeśli nie nauczysz się teraz, to potem cię wykończą.



GUMOWA PLANETA – I

Pierwsza etap zmagań polega na zdobyciu klucza odcinającego drogę do Generatora – serca planety oraz do statku ewakuacyjnego. Należy rozpocząć wędrówkę od otwarcia drzwi i zjechania najbliższą windą, a następnie powędrować w lewo. Tips na otwarcie drzwi: podłożyć nakręcaną myszkę w odpowiednie miejsce i przedostać się przez uruchomioną ścianę ognia. Na sąsiednim ekranie otworzysz toporne drzwi pięścią, będziesz też zmuszony zemścić się na Żelku za wykończenie twego krajana. Dogorywający zdąży podarować ci ładunek wybuchowy. Znajdziesz też video-gazetę, ale nie musisz się katować czytaniem jej.

Gdy zjedziesz na dół następną windą, dostaniesz się na główny poziom tego levelu. Oczyść teren z pełzającego kisielu i udaj się dalej w dół, gdzie będziesz mógł wydostać kluczowy dla tej rozgrywki klucz. Nie zapomnij odstrzelić ohydnego mrówczaka. Zaś gdy dostaniesz się z powrotem na górę, po prostu otwórz drzwi z prawej strony, by dostać się do drugiej części obrzydliwego labiryntu. Nie zostaw gdzieś po drodze teleportera, ani nie wrzuć go do bezdennej dziury!

PLANETA – II

Sprytnym skokiem (samo fire podczas biegu) wskocz na górną półkę nad przepaścią i udaj się dalej na górę. Zanim wjedziesz bardzo długą windą, pozostaw na dole teleporter-odbiornik. Na górze odeślij windę, dalej uruchom przełącznik. Poznajesz to pomieszczenie? Drzwi, którymi wchodziłeś wcześniej, są już zamknięte.

Teleportuj się, podnieś odbiornik i możesz okrężną drogą udać się w kierunku góra-lewo. Pokonaj potrójny ogień i skieruj się w dół, aż napotkasz dziwne urządzenie chronione wirującą sferą. Po wykończeniu Żelka strzelaj w ruchomą kulę i unikaj jej riposty, aż otworzy się klapa w podłodze. Zeskoczywszy z pomocą teleportera, znajdziesz się znów na głównym poziomie levelu.

Biegnij w lewo mijając znajome okolice, podładuj osłonę i śmiało zjedź tajemniczą windą. Znajdziesz się w najbardziej chronionej części planety – to tu fabrykuje się Żelki. Na szczęście młode są mało odporne i padają po pierwszym strzale. Pulsujący organ powinieneś ostrzeliwać na przemian z lewej i prawej strony, aż przestanie pulsować i produkować kolejne potwory. Pobiegnij w prawą stronę, potem w dół i znów w prawo. Po załatwieniu ostatnich dwóch Żelkosławów, umieść przy prawej krawędzi ostatniego ekranu ładunek wybuchowy i poślij go na dół przełącznikiem.

Do eksplozji pozostało 80 sekund. Jeśli byłeś sprytny i pozostawiłeś gdzieś po drodze teleporter, to teraz mozesz z niego skorzystać. W przeciwnym wypadku zdążysz ewakuować się, jeśli po drodze nie popełnisz żadnego błędu. Przebytą już drogą dostań się na główny poziom i leć w prawo. Uaktywniasz windę i... być może zdążyłeś tuż przed wybuchem.

Komputer pokładowy nie jest w stanie doprowadzić cię do domu. Hibernujesz się i basta, może znajdą cię za tysiąc lat i łaskawie nie przerobią na Pedigree Pal.

Martinez





Wątek bibliofilski, PC



Trzy i pół roku katorżniczej pracy najemników-rysowników z Disney-Stajni i oto mamy filmowy przebój wart Oscarów. PIĘKNY I BESTIA – urocza baśń dla dzieci i ich rodziców, została zaakceptowana przez polską małoletnią publiczność. Publiczność, wychowaną na Wyprawach Bolka i Lolka i innych uznanych polskich dziełach. Nasz dystrybutor ambitnie podmienił całą ścieżkę dźwiękową, by dzieci nie miały kłopotu z tłumaczeniem i by rozumiały przekazywaną w formie śpiewanej treść. Szkoda tylko oryginalnych piosenek, nagrodzonych w Cannes i nuconych już na całym świecie. Może videopiraci nie zawiodą, bo ten film warto obejrzeć dwa razy – wersję źródłową i wersję regionalną.

Dla obiboków-programistów z DISNEY SOFTWARE zostawiono pewnie ze dwa tygodnie i oto mamy grę, która wprawdzie graficznie nie ma się czego wstydzić, ale chyba niechcący została skierowana do młodszej części najmłodszych odbiorców. Pośpiech, jak to zwykle bywa, nie wyszedł produktowi na dobre, zapewne licząc

BE-AUTY & BE-AST

DISNEY'93

ATARI ST
1MB AMIGA
PC VGA, SB

FILMOWA

90% Grafika **80%** Dźwięk **65%** Miodność

na utorowaną przez film drogę, odpuszczono sobie zbyt ambitne pomysły. Nie znaczy to, że gra jest zła, bo dla najmłodszych jest wręcz wymarzona – nastrojowe tematy muzyczne, grafika i animacja warta przyznanych nagród.

Płytkość ujawnia się w warstwie treściowej: fabuła zminimalizowana jest do stwierdzenia, że służba wyprawia bal, by Bjuty i Bestja zakochali się w sobie. Gracz ma pomóc zaklętym w sprzęty służącym przygotować zamek do balu, na którym to malownicza para bez pytania padnie sobie w objęcia i tak zakończy się ta sielanka – ani słowa pożegnania z maluchami. Szkoda, bo w filmie autorzy potrafili pokazać ludzkie serca, miłość rodzinną, ból niechcianego furiata oraz przypomnieć nam, że prawdziwa wartość i prawdziwe piękno człowieka są ukryte. Tymczasem autorzy gry nie podjęli inawet trudu przekazania dzieciom tych ukrytych przed normalnym wzrokiem prawd.

Z ogromnego i wspaniałego witraża wybieramy kolejne zadania dla adepta matrymonialnego. Można przedtem poćwiczyć, by się nie ośmieszyć, albo też próbować do skutku. Towarzyszy nam mały Kubeczek, który do znudzenia podpowiada co robić i dlaczego grać dalej.

Kolejne konkurencje, to:

1. Trening Płomyka w sztuce tańca, czyli zebranie kilku wisienek ze stołu, po którym tańczą sztućce, miotły i inny sprzęt gospodarstwa domowego.

2. Odtworzenie kolejnych symboli z otwieranej przez Budzika książki, co ma niby ułożyć melodię do tańca.

3. Pomoc Miotełce w oczyszczeniu zaśnieżonego ogrodu i dobraniu kwietników parami, by móc udekorować salę balową.

4. Trzyetapowe pieczenie ciasta weselnego pod czujnym okiem Pani Imbryk. Sprawa polega na odpowiednim kierowaniu skaczących jajek do salaterki, wykorzystując system bujanych patelni, łyżek, lejków, gąbek i miseczek.

5. Również trzyetapowe kompletowanie trójek różnokolorowych szmatek, by móc przystroić Bjuty we wspaniałą suknię.

Potem wystarczy wybranie z witraża obrazka sali balowej – zaczyna się wspaniały bal, na którym oswojony juz Bestja zakocha się w Bjuty, a ona w nim. Potem zapewne zyli długo i szczęśliwie.

Dopiero teraz warto wybrać się do kina.

Martinez



Typowy wątek kulinarny, PC



Odloty Frau Miotełki, PC



Typowy wątek krawiecki, PC

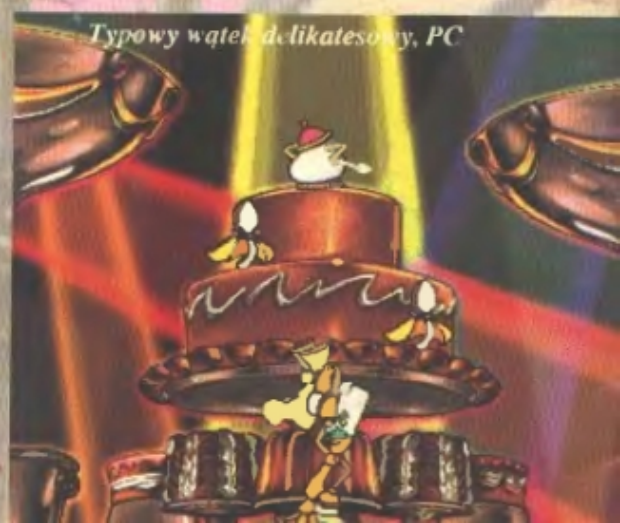


Typowy wątek zoofilny, PC

Bo se oko złamiesz potworze! PC







Typowy wątek delikatesowy, PC