AMIGA • ATARI ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI

52 STRONY
ZAWIERA KGB NEWS

SECTOR SERVICE

MAJ (5/94)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 18500

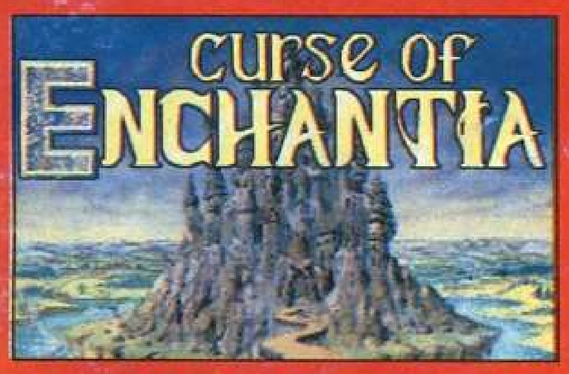
13



GENESIA



PINBALL DREAMS



CURSE OF ENCHANTIA



LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2

THE BIG 100 • DUNE • STARLORD
BENEATH A STEEL SKY • GENESIA • GODS •
HEIRS TO THE THRONE • TRISTAN • EPIC PINBALL
QUEST FOR GLORY 4 • • GEARWORKS •
EIGHT BALL DELUXE
LUIGI & SPAGHETTI
BODY BLOWS
GALACTIC •
PETER PAN •
TUBRICAN •
i inne...

UWAGA
NA GÓRZE PRACUJĄ

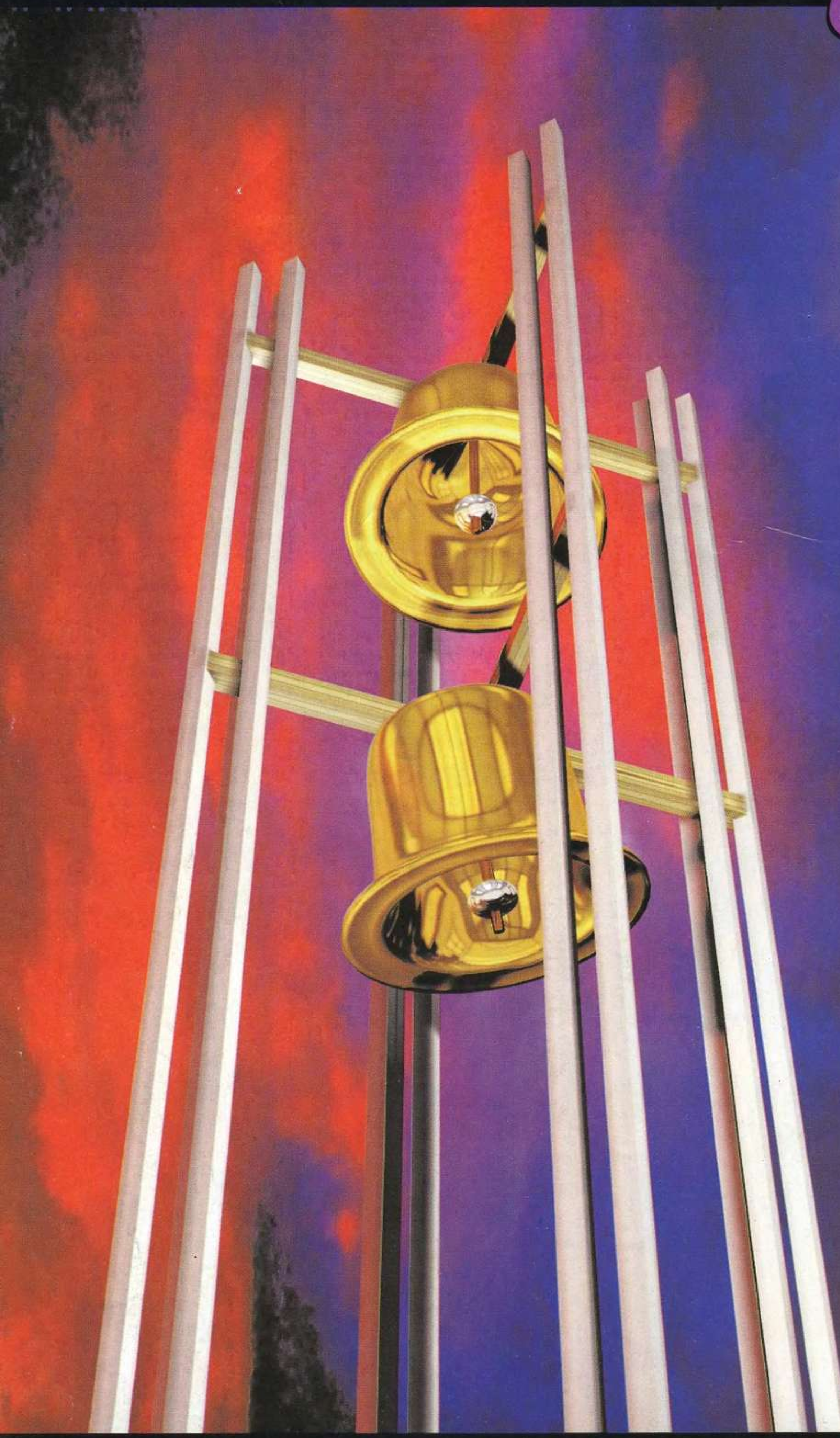


Grafika: Leather Goddesses of Phobos 2 (Pegaz Ass)

RELACJA Z E.C.T.S. LONDON'94

1. GRAVIS TO RELIGIA

Advanced
GRAVIS



zdumiewający
krystaliczny
przestrzenny
nieskazitelny
soczysty
delikatny
porażający
subtelny
stereofoniczny
doskonały
donośny
wysublimowany
cudowny
głęboki
zachwycający
czysty
przepiękny
wstrząsający
dynamiczny
odlotowy
przejrzysty
trójwymiarowy

minimalne wymagania: 286; z Windows: 386 i 2MB RAM;
niektóre gry wymagają rozszerzenia pamięci karty

dystrybutor:
PMC - Personal Multimedia Computers
00-118 Warszawa, Emilii Plater 47
tel. (0-22) 261889, 279230, 279238; fax 279572

zadzwoń w godz. 9-16 po adres Twojego najbliższego sprzedawcy

dźwięk Gravisa
usłysz Go!

© VVP

MENU

W kwietniu było targowo:
10-12 – ECTS Londyn
15-17 – PlayBox Katowice
Relacje w numerze.

Redakcja



Leather Goddesses of Phobos 2, 26

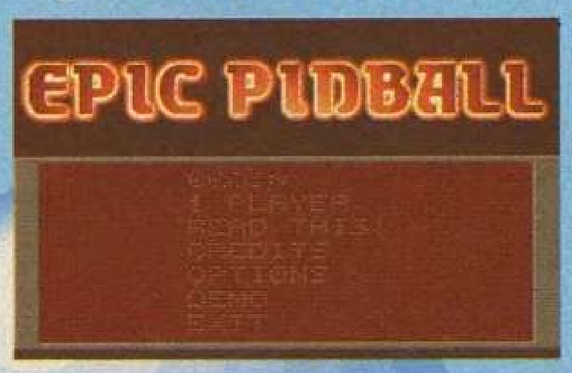


Eight Ball Deluxe, 29

688 Attack Sub, 19



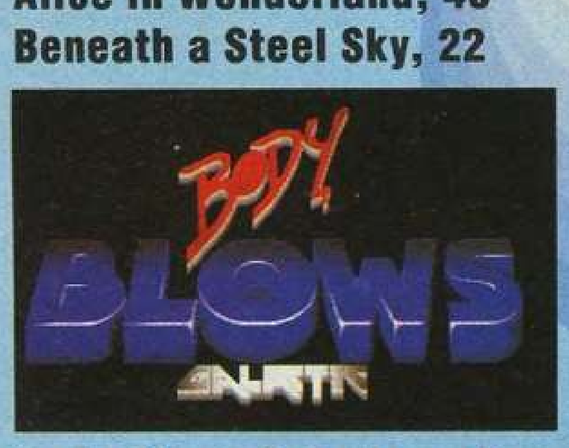
Alice in Wonderland, 48
Beneath a Steel Sky, 22



Epic Pinball, 28



Luigi & Spaghetti, 34



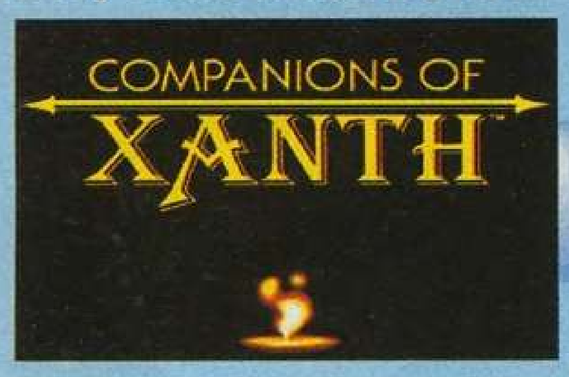
Body Blows Galactic, 10



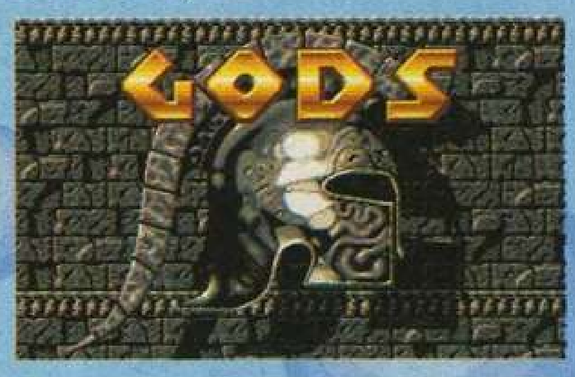
Gear Works, 5
Genesia, 32



Magic Pockets, 8



Companions of Xanth, 50



Gods, 34



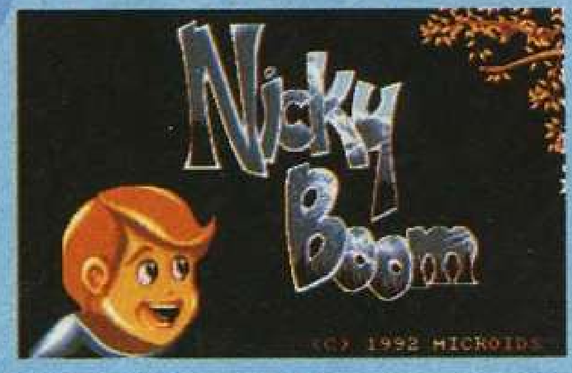
Merchant Prince, 47



Conquest of Japan, 46
Curse of Enchantia, 44
Cyberblocks, 7



Heirs to the Throne, 43



Nicky Boom, 34
Pinball Dreams, 29



Dune, 20



Lamborghini
American Challenge, 7



Peter Pan
and the Paintbox Pals, 52

Quest for Glory 4:
Shadows of Darkness, 30
Robotcop, 7
Smash 16, 6
Starlord, 25
Stunt Car Racer, 8
The Big 100, 5
Tristan, 28
Turbican, 7

SECRET SERVICE
MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

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

oraz
Paweł Chmielowiec
Andrzej Cwalina
Krzysztof Gałczyński
Dariusz Góralski
Marcin Kamil Górecki
Marcin Gutkiewicz
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Piotr Kos
Piotr Agnieszka Lutostański
Piotr Mańkowski
Jacek Marczewski
Kamil Mętrak
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Paweł Sikora
Bogdan Stępień
Bogdan Wiciński
Anna Maria Woźniak

Design & DTP
STUDIO **ProScript**
Pegaz Ass®

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 104.000 egz.

Wydawca
ProScript Sp. z o.o. – Warszawa

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-261 w. 550
(godz. 9^{00}-15^{30})
TYLKO dla faxujących
fax (0-22) 209-309

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

Special bonus greetings:
Mamuśka i Słoń (za PlayBox)
KaYteck i User Jama (jw)
VW Pomidor
Danuśka (za kofi)
Mekong (za herbatę z deski)

Special fuckings to:
Poczta (za cały całokształt)
Poczta (za wszystko)
Poczta (jeszcze raz)

COMPUTER GROUP

ul. Okrężna 3,
02-916 Warszawa
tel. (0 2) 642 27 66
(0 2) 642 27 68
fax (0 2) 642 27 69

Kolekcja Klasyki — **Komputerowej** — to już **13** tytułów

Powermonger – PC, Amiga
Birds of Prey – PC, Amiga
688 Attack Sub – PC, Amiga
Strike Fleet – Amiga
Dungeon Master – PC
Harpoon – PC, Amiga
Chuck Yeager's Air Combat – PC
Heroes of the 357 – PC
Indianapolis 500 – PC, Amiga
Shadowlands – PC, Amiga
MIG 29M Superfulcrum – PC, Amiga
Black Crypt – Amiga
NAM – Amiga

KAŻDA GRA Z POLSKĄ INSTRUKCJĄ

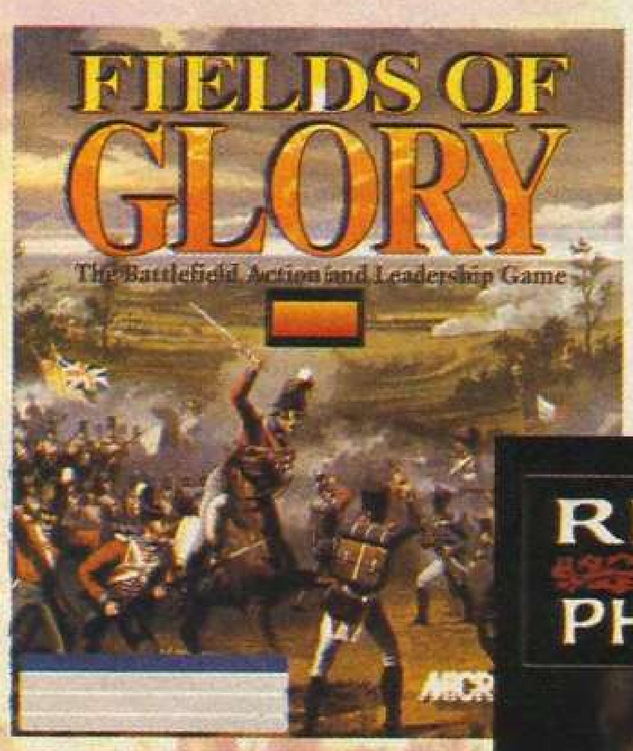
Prowadzimy detaliczną sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym (płatne przy odbiorze)

MICROPROSE
Fields of Glory – PC
Task Force – PC
Legacy – PC
Rex Nebular – PC
A.T.A.C. – PC
F-15 III – PC
Gunship – PC, Amiga
Civilization – PC, Amiga

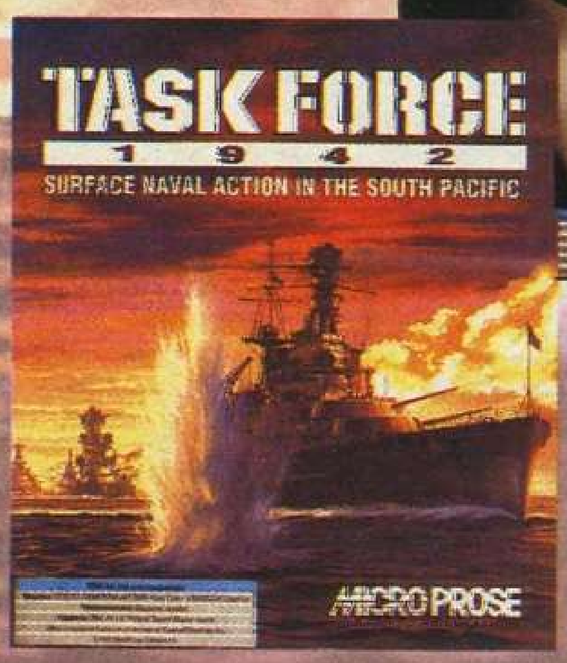
ELECTRONIC ARTS
Ultima VII – PC
Ultima Underworld – PC
Ultima Underworld II – PC
Kasparov's Gambit – PC
Patriot – PC
Privateer – PC
Syndicate – PC, Amiga
Space Hulk – PC, Amiga
DeLuxe Paint – Amiga
Carriers at War – PC
Seal Team – PC
V for Victory – PC
Buzz Aldrin's Race into Space – PC
Xenobots – PC
Strike Commander – PC
Michael Jordan in Flight – PC
Theatre of War – PC

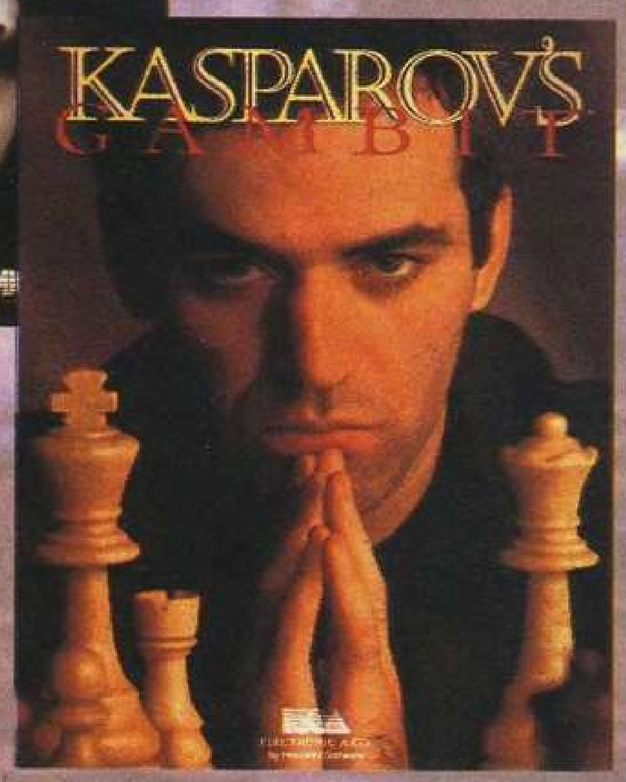
SIERRA i DYNAMIX
Quest for Glory III – PC
Betrayal at Krondor – PC
Incredible Machine – PC

VIRGIN
Lure of the Temptress – PC, Amiga









CD-ROM

STRIKE COMMANDER
DRAGON SPHERE



STRIKE COMMANDER ZAWIERA DODATKOWO: NOWE MISJE, SYNTEZĘ MOWY.

DRAGONSPHERE ZAWIERA DODATKOWO: SYNTEZĘ MOWY.



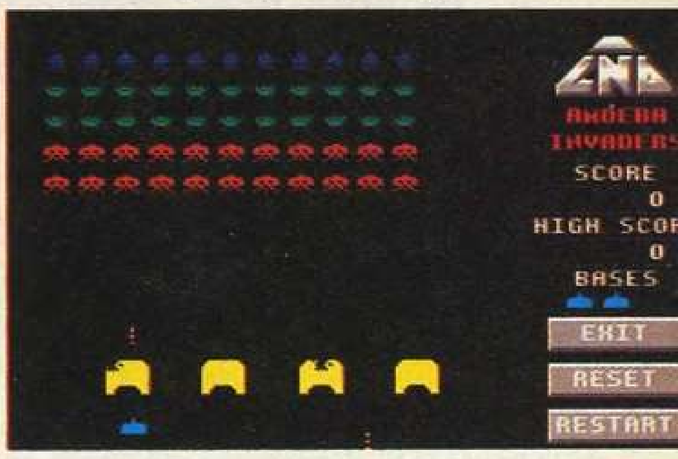


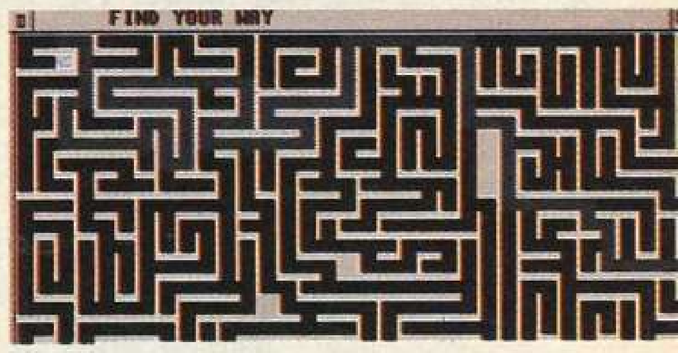






Screeny pokazują jedynie ułamek tego, co składa się na pakiet, Amiga





THE BIG 100

Propozycję wysuniętą w kierunku ludzi pragnących wypoczynku w towarzystwie gier starszych, spokojniejszych, stanowi zestaw THE BIG 100. Zestaw jest kompilacją stu klasycznych gier komputerowych na Amigę. Gry te, jak na klasykę przystało, nie są już najświeższej daty – pochodzą z przełomu lat 80. i 90. Są dziełem wielu twórców z różnych firm. Najważniejszą cechą, która je charakteryzuje, jest wielka różnorodność tematyczna. Mamy tu gry będące przeniesieniem znanych gier planszowych, takich jak szachy czy reversi (tutaj znanych pod nazwą Othello), rozmaite gry logiczne, zręcznościowe, tekstowe przygodowe i inne.

Nie są one oczywiście tak olśniewające jak najnowsze produkty firm–gigantów. Oprawa graficzna jest raczej niewyszukana, muzyka czasami dodawana prawie od niechcenia, paleta barw nie wykracza poza szesnaście kolorów. Cóż więc w nich takiego wspaniałego? Otóż bez dodatkowych zabiegów możemy mieć w ręku zestaw stu niewielkich gierek. Oprócz prostych strzelaninek, kółka i krzyżyka, INVADERS, MASTER MIND, zestaw zawiera pozycje zupełnie nowe, o których istnieniu nie miałem do tej pory zielonego pojęcia, np.:

– BREAKOUT 3D – czy można jeszcze w jakiś sposób urozmaicić stary pomysł z arkanoida? Co byłoby, gdyby uczynić krok, jakim w stosunku do TETRISA był BLOCK OUT? Powstałby ARKANOID trójwymiarowy, w którego gra przypomina squasha.

– labirynty – gmatwanina linii, wśród których trzeba znaleźć wyjście to pomysł stary jak świat. Od najzwyklejszych (MAZE WALKER), poprzez dwu– i trójpoziomowe (FIND YOUR WAY) do gier zrobionych na bazie wektorowej grafiki (MAZEMAN).

– literówki – niestety, tylko dla osób znających język angielski – gra zazwyczaj polega na odsłanianiu liter i odgadywaniu całych wyrazów. Najepszy w tej kategorii jest CLIFF HANGER (nie mylić z filmem z nieocenionym Rambo w roli głównej): jest sobie ludzik i klif. Jeżeli podasz dobrą literę, ludzik zostaje w miejscu. Jeżeli natomiast litera nie występuje w haśle – robi on krok do przodu. Jeżeli przypadkiem w momencie robienia tego kroku znajdował się już na krawędzi klifu (czy jak kto woli – falezy), radośnie spada.

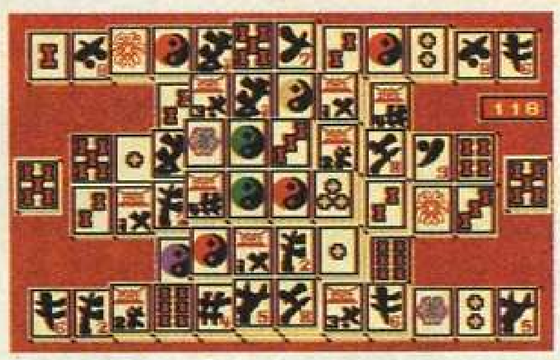
– NUMBER FUMBLER – znany pomysł (ułożyć w kolejności pomieszane liczby), przyzwoita grafika, a po kilku minutach gry zaczynasz mieć wrażenie, że drętwieje ci palec wskazujący. Powód – szczególny kształt kursora – wyobraża on właśnie ten wyciągnięty palec – oto co znaczy siła sugestii.

Jeżeli chciałbyś ponownie zagrać w coś prostego, przypominającego pierwsze lata przy komputerze, to THE BIG 100 jest pozycją interesującą. Można mieć jedynie zastrzeżenie, iż w zestawie zabrakło takich gier jak BLUE MAX, RIVER RAID czy mój ulubiony JUMPING JACK – ale może kiedyś...

PooH

Dystrybutor: MarkSoft





GEAR WORKS

Bohaterem naszej opowieści jest mężczyzna z dalekiej części świata – niepozorny patagończyk austriacko-szwajcarskiego pochodzenia: August Schickelgruber. Skromny ów człek dorobił się na handlu mięsem oraz na eksploatacji wielkich zasobów guana znajdujących się w pobliskim Chile. Kiedy już zbliżał się do pięćdziesiątki, postanowił wreszcie się ustatkować. Szukał hobby, któremu poświęciłby się przez resztę swoich dni.

Interesująca była perspektywa zbierania używanych wykałaczek z restauracji klasy B na całym świecie, ale i możliwość eksperymentalnego chowu paprotników, których torebki zarodnikowe eksplodowałyby wyrzucając chmurkę układającą się w napis „Naprzód, Zanzibarze!" była niezwykle kusząca. Ale pewnego dnia, przeglądając stare rodzinne archiwa, August zauważył, że brat ojca stryja starszej siostry jego matki chrzestnej był jednym ze znanych szwajcarskich zegarmistrzów. Ujęty tą starą rodzinną tradycją postanowił oddać całe swe przyszłe życie zegarkom. Doszedł jednak do logicznego wniosku, iż samo zbieranie tych precyzyjnych mechanizmów nie byłoby zajęciem zbyt odkrywczym.

Akurat przyszedł czas na doroczną wycieczkę krajoznawczą, na której uwagę Augusta przykuł zastanawiający fakt – w takim np. Sfinksie 95% procent objętości stanowi surowy materiał skalny, a pozostałe 5% procent przypada na walory artystyczne. Gdyby więc usunąć z wnętrza Sfinksa 90% kamieni, to stosunek materiału do jego walorów wynosiłby 1:1. gdyby natomiast jeszcze walory owe podnieść, byłoby to żywe świadectwo na tryumf ducha nad materią. Jak jednak to osiągnąć? Ano na przykład wbudowywując w Sfinksa zegar, który mógłby wybijać godziny modlitwy dla mieszkających w pobliżu muzułmanów.

To było to! Schickelgruber wykupił dwanaście cudów świata antycznego i rozpoczął instalację zegarów. Plan robót w każdej budowli był idiotyczny, lecz zarazem banalnie prosty. Pan August nie mając wykształcenia mechanicznego postanowił na szczycie budowli umieścić mechanizm zegara, a silnik przy podstawie. Pomysł, mimo że do najinteligentniejszych nie należał, musiał być zrealizowany. Rozpisano więc konkurs – ten, kto poprowadzi instalację zasilającą od podłogi aż po dach, zostanie prywatnym zegarkologiem szefa.

Masz do dyspozycji dwie rzeczy: ściany każdej z budowli ponabijane równą siecią łożysk, na których obracać się będą tryby łączące silnik z zegarem oraz zestaw tychże trybów. Występują one w trzech odmianach wielkości – małej, średniej i dużej. Mogą być ze sobą połączone jedynie w pewien określony sposób:

– duże z dużym – górą lub bokiem
– duże ze średnim – nijak
– duże z małym – po skosie
– średnie ze średnim – po skosie
– średnie ze średnim – ścianami bocznymi i górnymi (znawcy geometrii mogą wyjść, zwymiotować i wrócić)
– małe z małym – nie zetknie się

Na ekranie możesz zaobserwować obecność dziwnych stworzeń, których jedynym zadaniem jest zwiększanie współczynnika tarcia kinetycznego (a może statycznego?) poszczególnych kół, przez co cały układ się grzeje, co z kolei skraca czas przeznaczony na podłączenie kolejnej sekcji do napędu. Pochodzenie owych istot pozostaje całkowitą zagadką. W instrukcji udało mi się jedynie odnaleźć informację, iż nazywają się one Poffiny.

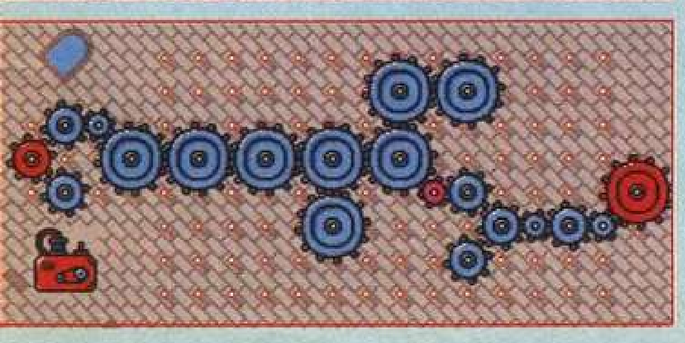
Jeżeli jednak mimo tych przeciwieństw losu uda ci się zamienić kolejny bezcenny zabytek kultury w tykającą kupę żelastwa, to możesz, uściskawszy uprzednio swój joystick, stanąć na baczność i odśpiewawszy hymn Górnego Bangladeszu zabrać się za kolejne zadanie.

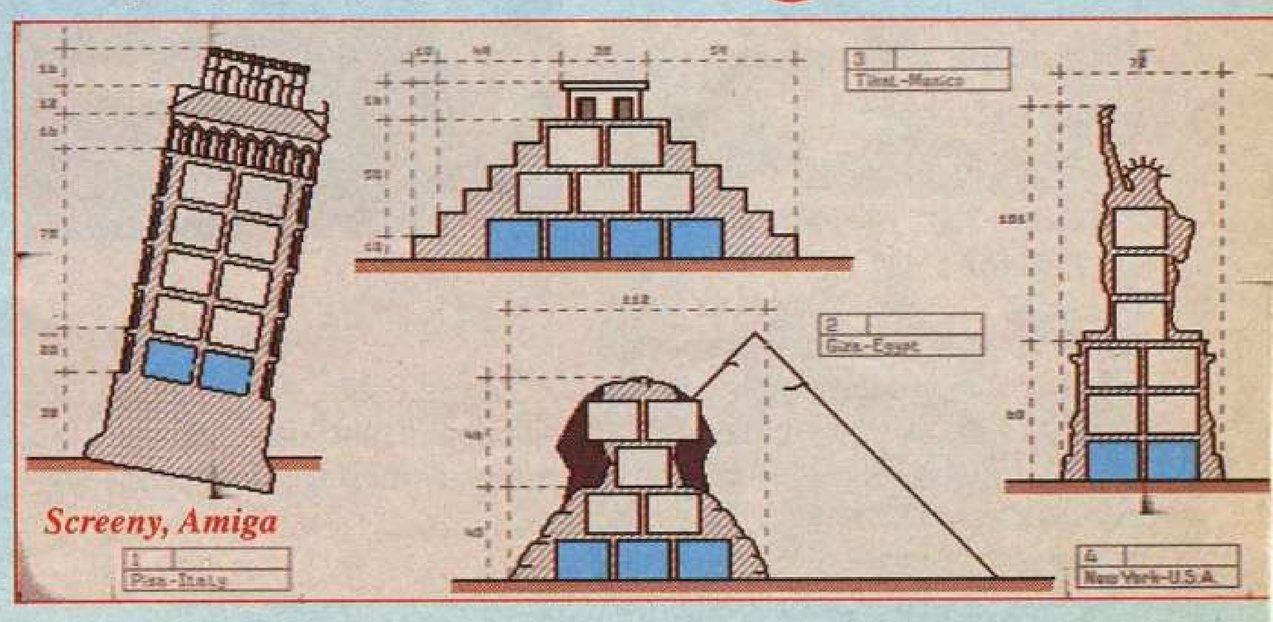
PooH

Dystrybutor: MarkSoft









SMASH 16

SMASH 16 to zestaw szesnastu niezłych strzelanin, zręcznościówek i przygodówek. W skład zestawu wchodzą gry zarówno starsze jak i nowe. Część z nich to już klasyka.



SKY HIGH STUNTMAN

Totalna strzelanina. Musisz niszczyć wszystko, co tylko pojawia się na ekranie, helikoptery, odrzutowce, balony, samoloty itp. Gra odbywa się we wspaniałej scenerii science-fiction. Doskonała gra akcji.



SAS COMBAT SIMULATOR

Podnosi się poziom adrenaliny, rozpoczyna się wspaniała walka. W grze używasz granatów, karabinów maszynowych, czołgów, jeepów, czyli prawdziwa akcja nieustraszonych komandosów. Do boju!



THE GUARDIAN ANGEL

Zostajesz przeniesiony w niebezpieczny, mroczny świat pełen bandytów i kryminalistów. Otaczają cię podejrzani kolesie uzbrojeni w noże, kastety, nunczako, kije baseballowe, łańcuchy i kamienie. Nie pozostaje ci nic innego jak walczyć w obronie spokojnych obywateli.

SUPER HERO

Zdumiewająco wciągająca zabawa. Czy potrafisz sobie wyobrazić, że jesteś super bohaterem? Musisz spróbować pokonać strażników przy pomocy swojego wielkiego, wojennego młota i okazać się najlepszy, gdyż w przeciwnym razie znajdziesz się w krainie wiecznych łowów. Uważaj, tylko droga zielona jest właściwa.

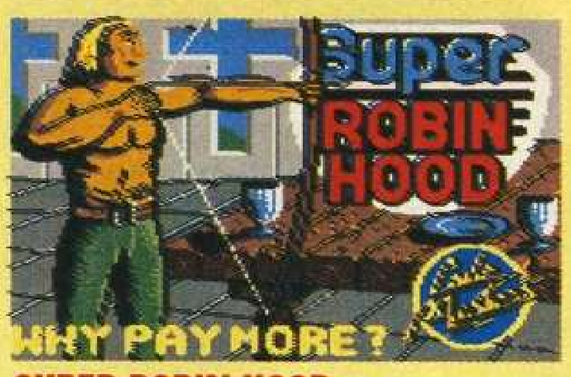
MIG 29

Sprawdź samego siebie w jednym z najbardziej realistycznych, trójwymiarowych symulatorów. Możesz trenować start, lot i walkę w radzieckim super samolocie MIG 29. Walczysz przeciwko innym myśliwcom, czołgom i innym pojazdom naziemnym. Klawiszem SPACE zmieniasz rodzaj broni. W grze istnieje też możliwość użycia broni nuklearnej.



GHOST HUNTERS

Brat Hunka Studbucklesa został uwięziony w pałacu duchów. Ty musisz go uwolnić, niszcząc wszystkie duchy i diabły grasujące po zamku. Pijąc magiczne płyny regenerujesz poziom energii.



SUPER ROBIN HOOD

Kolejna gra przygodowa. Musisz pokierować Robin Hood'em podczas jego legendarnych wypraw w lasach Sherwood. Niszcz wszystkich przeciwników robiąc użytek ze swojego łuku, zbieraj serca i klucze. Aby ukończyć grę musisz uwolnić Marion.

FRANKENSTEIN JUNIOR

To także przygodówka. Cel jest prosty, trzeba przywrócić do życia Frankensteina. Poruszasz się po tajemniczym zamku pełnym duchów, szkieletów i zjaw. Kondycja twojego serduszka wzrasta, gdy czujesz się bezpieczny. Szkielety możesz zniszczyć uderzając w nie siekierą.



SUPER G-MAN

Bardzo dobra, dosyć szybka i różnorodna strzelanina. Poruszasz się po powierzchni księżyca walcząc z obcymi.



TERRA COGNITA

W tej grze musisz uratować planetę Krion od diabelskich, wojowniczych robotów. Z ponad 100 ekranami szybkiej akcji, gra ta należy do całkiem wciągających.

KGB SUPER SPY

Rewelacyjna misja super komandosa, super szybka gra zręcznościowa. Zaciekłe walki w celu zniszczenia niezliczonych ilości czołgów, helikopterów i dział. Musisz zbierać ludzi machających lewą ręką oraz puszki z paliwem.



NINJA MASSACRE

Kolejna nawalanka, tym razem w orientalnej scenerii. Masz do dyspozycji różne rodzaje broni np. śmiertelne gwiazdki, bomby gazowe i uderzeniowe itp. Niektóre drzwi można otworzyć przy pomocy gwiazdek. Unikaj żarłocznych bagien, diabelskich dziur oraz innych podstępnych pułapek.



ARCADE FLIGHT SIMULATOR

Walka myśliwcami Tigermoths i F14 Tomcat. W powietrzu należy toczyć zaciekłe walki z atakującymi bandytami. Twoim zadaniem jest start z bazy, zniszczenie obcych sił powietrznych, wylądowanie a następnie zbombardowanie bazy wroga (oznaczonej literką B).

KAMIKAZE

Choć wydaje się to niemożliwe, musisz przeprowadzić misję uwolnienia zakładników. Musisz wedrzeć się do ufortyfikowanej strefy, a następnie zebrać bomby z nieprzyjacielskich samolotów i je zniszczyć.

POLTERGEIST

Jeszcze jedna szybka, niesamowita strzelanina. Posiadasz 8 rodzajów broni. Gra polega na przebyciu 32 światów. Do dzieła!

Warto zatrzymać się na chwilę przy jej tytule. POLTERGEIST to niemiecka nazwa najczęściej występujących w przyrodzie tzw. duchów hałasujących, a także tytuł filmu Spielberga znanego u nas jako „Duch".



LAZER FORCE

MIRAGE'93 ljc.
CODEMASTERS
COMMODORE - 4 kasety
SKŁADANKA
70% 70% 75% 213
Grafika Dźwięk Miodność Cena w tys. zawiera VAT

Turbican, jak sama nazwa wskazuje, jest duszkiem. Mimo ukończenia szkoły straszenia, miał trudności ze znalezieniem pracy. Ponieważ koneksje jego ojca, sławnego Blinky'ego, w żaden sposób

ASF'93
ATARI
ZRĘCZNOŚCIOWA
75% 70% 70% 69
Grafika Dźwięk Miodność Cena w tys. zawiera VAT

CYBERBLOCKS to nowa gra na Commodore 64, wydana przez firmę CP-VERLAG. Na pierwszy rzut oka przywodzi ona na myśl TETRISA, ale tylko pozornie. Zapożyczono zeń właściwie tylko pomysł spadających klocków.

CP-VERLAG'94
COMMODORE
LOGICZNA
70% 30% 85%
Grafika Dźwięk Miodność

Rok 2013. Na ulicach Nowego Yorku trwają starcia gangów z policją. Do walki z gangsterami skierowani zostali najlepsi amerykańscy gliniarze w tym sierżant Seymour. Niestety podczas służby uległ on poważnemu wypadkowi, który uniemożliwił mu dalszą walkę z przestępcami. Na



Tło: Porsche z Corel PP-CD



TITUS'94

1MB AMIGA
PC VGA, SB, GUS

PC 1 2 AMIGA

WYŚCIGI

85% Grafika
75% Dźwięk
80% Miodność



Pomysł stary jak POLE POSITION, realizacja podobna do LOTUSA, w efekcie mamy niezłe wyścigi dla jednej lub dwu osób.

Ścigasz się nie tylko dla własnej przyjemności, musisz też zarabiać pieniądze, za które możesz nabyć nowy sprzęt – opony, skrzynie biegów, hamulce. Wyścigi, w których bierzesz udział są nielegalne, więc możesz zostać zatrzymany nie tylko przez przydrożną latarnię, ale też przez policję.

Jak zarobisz, to będziesz mógł wziąć udział w stanowych wyścigach (wpisowe 5000$).



LAMBORGHINI
AMERICAN CHALLENGE

Swój zniszczony podczas kolejnych zawodów wóz reperujesz w garażu.

Opcja gry we dwóch (SPLIT SCREEN) znacznie podwyższa miodność, tak samo jak w sławetnym LOTUSIE. Brakuje tylko możliwości budowy własnych torów.

Ognia z rury życzy

Gulash



Kiepawa podróbka „Lotusa", PC



TURBICAN

	B	C	D	E	F	G	H	J	K
A 1	CZARY	DRZWI		WINDA	WODA	MASKA DRUIDA	BALONIKI		
2 DUŻY ZŁY DUCH		KLUCZ		WINDA			CZARY		
3			DRZWI	WINDA			DRZWI	KLUCZ	CZARY POMPA
4	CZARY KLUCZ	CZARY DRZWI		WINDA			START		

nie pomogły, zatrudnił się na czarno przy rozbiórce zamku. Praca rozpocząć się miała od demontażu posągu właściciela budowli. Zadanie to nie jest łatwe, i nie uda się bez twojej interwencji.

Wyprawa rozpoczyna się w komnacie 4H. Windą z 4E jedź do 2E, zabierz klucz z 2C i jedź do 4E. Otwórz drzwi w 3H, z 3J zabierz klucz, a w 3K weź czar i dotknij pompy, której ramię uniesie się do góry. Jedź windą do 1E. Weź maskę Druida z 1G, przydaj się. Zjedź do 4E, z 4C zabierz czar, a z 4B czar oraz klucz. Windą wjedź do 2E, weź czar z 2H i jedź do 1E. Weź czar z 1B, jedź do 2E i w 2A dokonaj rozbiórki posągu, naciskając FIRE. Wróć do windy, wjedź do 1E i idź do 1H, skąd odlecisz uczepiony baloników.

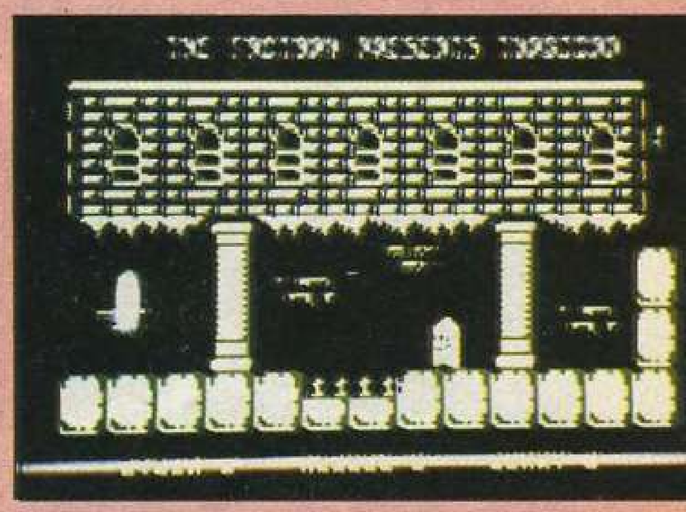
Zamek składa się z 30 komnat, którymi niepodzielnie władają przeszkadzajki. Są one dosyć szybkie, tym niemniej poruszają się w łatwy do przewidzenia sposób. Pomiędzy czterema poziomami warowni poruszać się można przy pomocy zamaskowanej windy, którą uruchamia się, naciskając FIRE.

TURBICAN wyróżnia się płynną animacją. Grę rozpoczyna animowane intro, oprawa graficzna jako całość nie absorbuje uwagi. Zabawie towarzyszy zapętlający się motyw muzyczny.

Przedmiotów potrzebnych do ukończenia gry jest niewiele, warstwa zręcznościowa TURBICANA dominuje nad przygodową.

Master

Współpraca: Rafał Kaźmierczak, Phoenix

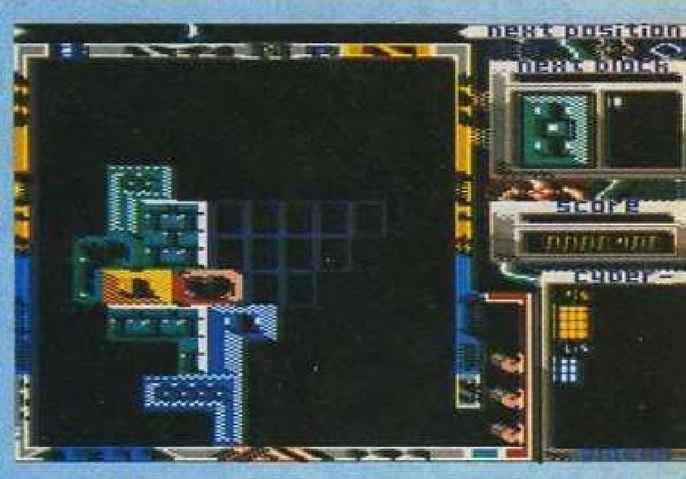


CYBERBLOCKS

Główną część ekranu zajmuje pole, na którym pojawiają się spadające elementy. Pole to można przesuwać w górę lub w dół. Każdy z elementów może być przesuwany po planszy na boki lub w dół – w górę nie pozwoli na to siła ciążenia. Oprócz tego, pojawiające się na górze strzałki informują o miejscu spadnięcia następnego klocka. Można wtedy odpowiednio poprzesuwać te znajdujące się już na planszy, tak aby nowy trafił w odpowiednie miejsce (uwaga na grawitację!). Pomocne jest też okienko, które zawiera informacje o kształcie następnego elementu oraz jego wypełnieniu.

Jeżeli chwilowy układ klocków w jakiś sposób nam nie odpowiada, to można z zasobnika wyjąć bombę i wysadzić go w powietrze. Liczba bomb jest ograniczona, co nie daje bardziej destruktywnym piromanom wielkiego pola do popisu.

Wypełnienie każdego klocka ma duże znaczenie, bo dwa klocki o jednakowym wzorku ustawione po sąsiedzku łączą się w całość i nie sposób ich rozdzielić, co jest sporym utrudnieniem podczas przesuwania elementów po planszy. Poza tym, aby pozbyć się części klocków należy ułożyć jeden z kształtów, jakie pokazuje ostatnie okno nazwane „cyberblocks". Różne kształty są odpowiednio premiowane, w zależności od stopnia skomplikowania w ich ułożeniu. Dodatkowo, jeżeli znikające klocki pokrywają się z obszarem wydzielonym w polu głównym, to ujawnia się fragment grafiki ukryty pod nim.



Celem gry jest oczywiście odkrycie całego obrazka.

Stary, dobry pomysł plus kilka nowych patentów pozwoliło stworzyć całkiem nową jakościowo grę, która może wciągnąć na wiele godzin.

Orin

ROBOTCOP

szczęście dzięki osiągnięciom nowoczesnej chirurgii i bioniki sierżant Seymour może kontynuować swą służbę na ulicy. Dodatkowo zamontowano mu teleskopowe ramię oraz karabin strzelający kajdankami na odległość. Teraz bezpieczeństwo mieszkańców Nowego Yorku jest w rękach RobotCopa, sierżanta Seymoura.

Gra zawiera kilkadziesiąt mniej lub bardziej skomplikowanych poziomów, z których każdy jest osobnym labiryntem. W każdej planszy należy zaaresztować wszystkich przestępców, a następnie ich szefa. Żeby to nie było zbyt proste, po labiryntach poruszają się łobuzy rzucające w Seymoura jabłkami i puszkami po piwie, które powodują chwilowe ogłuszenie naszego bohatera na tle pokarmowym.

Kilka dobrych rad dla supergliniarza:

– po zaaresztowaniu gangsterów pojawiają się różne przedmioty, które należy zbierać

– niektórych przestępców należy uderzyć dwa razy

– zasięg teleskopowego ramienia zwiększa się przez dłuższe wciśnięcie przycisku FIRE (podobnie jest z wyrzutnią kajdanków)

– w specjalnym levelu (BONUS STAGE) należy pozbierać litery w odpowiedniej kolejności, tak aby utworzyły napis ROBOTCOP

– tęczowe płytki zwiększają twoją szybkość

– niebieskie lampki chronią cię przed uderzeniami

Harti

MIRAGE'93 lic.
CODEMASTERS
COMMODORE - KASETA
ZRĘCZNOŚCIOWA
80% Grafika
90% Dźwięk
80% Miodność
Cena w tys. zawiera VAT

MAGIC POCKETS

Stara kazała wracać „nach Hause" o siódmej. Jasio wiedział, że i tak już jest spóźniony, mimo to nie miał najmniejszego zamiaru wracać przez park do domu. Wiedział, że czają się tam na niego żule oraz inne wyrzutki społeczeństwa, które z chęcią pozbawiłyby go fleka. Poza ścieżką przez park, istniała też inna droga – przez grotę i las. Od wielu lat jednak nikt nie miał odwagi zapuszczać się w te tereny ponieważ nikt nawet nie próbował. Jasiowi zwisało prawie wszystko, przecież i tak był już spóźniony, a poza tym nie za bardzo chciało mu się żegnać z kurteczką.

Pierwsze metry ścieżki prowadziły do groty, była ona dziwnie jasna. Chłopiec nie przejmował się jakimiś dziwnymi tabliczkami z czarnym wiatraczkiem na żółtym tle, jedyne co mu się z tym kojarzyło to wentylacja. Z taką myślą ruszył w głąb jaskini. Tutaj wszystko wydawało sie dziwne, myszy bez włosów, dziwne jeziora świecące żarówiastym światłem oraz wiele innych cudów. Jasio stwierdził w myślach, iż wszystko to widział już w Cricolandzie, z tą różnicą, że tutaj wszystko wyglądało bardziej surrealistycznie, czyli nie wiadomo jak.

Nie przejmując się zbytnio tymi zjawiskami chłopczyk podjął wyzwanie przejścia całej drogi. Po dziesięciu minutach chodu Jaś poczuł dziwne pęcznienie kieszeni, z ciekawości włożył do niej dłoń i... ze zdumieniem oraz lekkim strachem wyjął ją tak samo szybko jak szybko ją włożył. Z kiesy wyskoczył dziwny wirek, tylko po to, aby po parunastu sekundach zniknąć w skurczu. Ciekawość naszego bohatera sięgneła granic i swoją prawą górną odnogę zakończoną pięcioma giętkimi patyczkami włożył ponownie do kieszeni tylko po to, aby doznać na nowo tego samego, zaskakującego widoku. Chłopiec był bardzo zdziwiony, bo dotąd znajdował w swych kieszeniach zupełnie zwyczajne rzeczy, a w tej lewej, dziurawej, jeszcze bardziej zwyczajne.

Przy najbliższej okazji Jasio wybróbował dziwny wirek na przechodzącym obok ślimaku i ze zdumieniem odnotował w myślach, że płaz znikł pozostawiając po sobie złotą kulkę. Chłopiec z ciekawości użył owej broni na następnym ślimaku, a że spodobało mu się, robił to za każdym razem gdy nadarzyła się ku temu odpowiednia okazja. Jasio ruszył w drogę lecz nie wiedział jeszcze jakie dziwy natury spotkają go lub on je.



W wielkim skrócie można w ten sposób przedstawić historyjkę nieletniego chłopca, który zapuszcza się w nieodkryte zakamarki swoich rodzimych gór i lasów.

Grę MAGIC POCKETS można spokojnie zaliczyć do rodzaju platformówek. Sam program stworzyła firma BITMAP BROTHERS, na której z pewnością zawieść się nie można. Przypomnę ot choćby taki hit jak SPEEDBALL 2 czy też ostatni CHAOS ENGINE. Wszystkie ich gry posiadają wspaniałą oprawę zarówno muzyczną jak i graficzną.



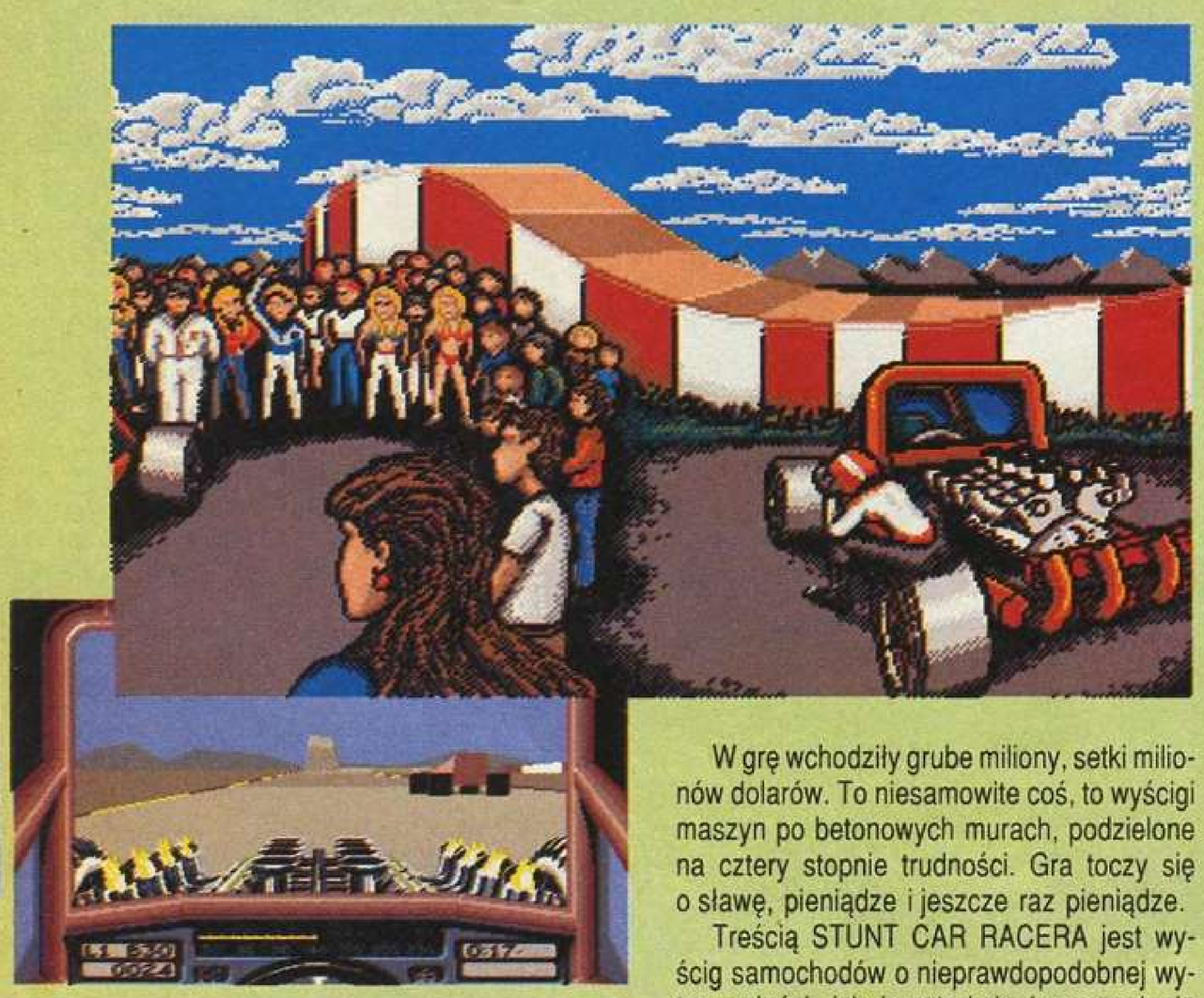
W MAGIC POCKETS poruszasz się chłopcem uzbrojonym w magiczną kieszeń. Czar kieszeni polega na tym, że gdy nasz bohater wsadzi do niej rękę (przytrzymaj FIRE) kieszeń raptownie zacznie puchnąć – oczywiście wszystko ma swoje granice. Teraz gdy wyjmie rękę z kieszeni, wyleci wir, a właściwie coś na wzór trąby potwietrznej. Jak każda przyzwoita trąba bedzie ona wsysać wszystko na co natrafi.

Niesamowita broń ma jeszcze kilka innych możliwości. Trąba może kruszyć słabsze bloki skalne, nie wsysać lecz wykańczać natychmiastowo wszelkie stworki, jeżeli trzeba to będziesz się z niej mógł także odbić (wejdź na wir i joy w dół). Wyskok z takiej trąby może być tak samo dobrą metodą unicestwiania istot żywych jak i strzelanie do nich. Pamiętaj jednak, że możesz je zabijać własnym ciałem do czasu gdy się toczysz, potem zaczniesz tracić energię, która ukazana jest w postaci palców u twojej dłoni. W miarę zmniejszania się energi paluszki będą się chować.

Aby zregenerować energię, należy po wessaniu przez wirek jakiegoś stwora wejść na niego i jeżeli się uda, to dostaniesz butelkę wspaniałego mleka pełnego konserwantów i innych chemicznych związków, które natychmiast odnowią ci energię – palce u dłoni. Zdobycie tej butelki nie jest tylko kwestią szczęścia, które może ci nie sprzyjać. Gdy przetrzymasz wir w kieszeni, to symbol rosnącej w niej siły zamieni się w jakiś przedmiot, który możesz zdobyć jeżeli zabijesz najbliższego ślimaczka, nietoperzyka, małpkę czy co



STUNT CAR RACER



W 2003 roku ludzi nie dziwiło już prawie nic. Władze pragnęły przykuć uwagę obywateli do telewizorów – byle tylko nie szwendali się po ulicach. I oto na antenę wchodzi nowe show. Stacje telewizyjne biją się o prawa do retransmisji tego nowego widowiska dla mas.

W grę wchodziły grube miliony, setki milionów dolarów. To niesamowite coś, to wyścigi maszyn po betonowych murach, podzielone na cztery stopnie trudności. Gra toczy się o sławę, pieniądze i jeszcze raz pieniądze.

Treścią STUNT CAR RACERA jest wyścig samochodów o nieprawdopodobnej wytrzymałości, ich konstrukcja i wzmocnienia powstały z tytanowych rur o podwyższonej wytrzymałości. Jednostką napędową jest silnik V8 z turbodoładowaniem oraz specjalny przyspieszacz zintegrowany z silnikiem. Ich moc pozwala na spokojne pokonywanie największych szczelin i wyskoczni. Cały samochód to rzecz niepowtarzalna, arcydzieło konstruktorów.

Gra pomyślana została jako symulator wyścigów specjalnych bolidów po specjalnym torze. Cała trasa przypomina chiński mur, tylko trochę wyższy, posiada dziury, wyskocznie, nierówności i pułapki szybkościowe. Trasa nie jest ogrodzona siatką ani żadnymi innymi zabezpieczeniami, jest po prostu niebezpieczna do przesady. Bo czy jakiś mądry człowiek odważyłby się wsiadać do tytanowej konserwy po to tylko, aby pojechać po betonowym murze lub też skakać przeciwnikowi na głowę?

Cała gra to osiem torów podzielonych na cztery grupy (DIVISIONS), ty swoją karierę zaczynać będziesz od grupy IV – najprostszej, a co za tym idzie najłatwiejszej do wygrania. Jeżeli nie będziesz od razu na siłach wziąć udział w mistrzostwach, to możesz się zmierzyć sam ze sobą w opcji PRACTICE. Tu twój dostęp do ośmiu torów jest nieograniczony, a cała różnica polega na tym, że twoje wyniki nikogo nie obchodzą, no i nie walczysz z komputerowym przeciwnikiem.

Jeżeli znudziła ci się praktyka na torze i uważasz, że jesteś na tyle dobry, aby zmierzyć sie z przeciwnikiem to wybierz opcję

tam jeszcze by mogło być. Niektóre bonusy dają możliwość strzelania nimi, co czasami jest dość denerwujące; bo akurat np. ściga cię ślimak większy o kilka centymetrów od ciebie. Inne bonusy pozwalają strzelać kilkoma trąbami na raz, zaś inne przyspieszają tworzenie tych trąb w kieszeni.

Oddzielnym problemem jest sprawa rowerów, dzięki którym możesz przebyć bezboleśnie kawałek drogi; poruszasz się na nich wciskając szybko FIRE. Jeżeli masz wprawny przycisk i troche cierpliwości to może uda ci się pojechać na tylnym kole, tak jak robią to zawodowcy. Rower nie jest jedyną formą poruszania się w tej grze, poza nim występuje jeszcze guma balonowa, dzięki której będziesz mógł pokonać najbardziej strome ściany (aby użyc balonówkę należy stanąć przy automacie do gum i joy w dół).



To już wszystkie zasady gry, należałoby teraz troche ponarzekać. Gra jak każda inna ma swoje wady. Na Amidze po przejściu levelu nie jest podawane żadne hasło, które umożliwiłoby rozpoczęcie gry od poziomu, na którym skończyliśmy. Poprawiono to dopiero w wersji na PC.

G 1200

BITMAP BROTHERS'91
AMIGA
ATARI ST
PC VGA,
GUS, SB
ZRĘCZNOŚCIOWA
90% Grafika
80% Dźwięk
85% Miodność

START THE RACING SEASON. Teraz oczom twoim ukaże sie podział grup, oraz przeciwnicy jacy się w nich znajdują.

NA TORZE

Twoje autko jest windowane na łańcuchach, wietrzyk na tych wysokościach nie przebiera, tak więc bujasz się jak cholera. Faciu w dźwigu widzi to i stawia cię na sekundę na betonie, po to tylko, aby zaraz podnieść cię do góry. Zostały sekundy, napięcie rośnie, a znaku na start brak. Wreszcie pośród warkotu maszyn słyszysz sygnał do startu. Zostajesz odczepiony i spadasz. Z chwilą dotknięcia opon do podłoża rajd zaczyna się naprawdę. Wciskasz FIRE, ogień bucha z rur, a ty widzisz jak wskaźnik szybkości pnie się. Wchodzisz w pierwszy zakręt. Wiesz, że nie jest ci łatwo, ale spokój i opanowanie zrobią swoje. W miarę upływu czasu bedziesz nabierał rutyny, która zaprowadzi cię na szczyt kariery.

KILKA RAD

Górna krecha ukazująca twoje zniszczenia z chwilą dojścia z lewej strony na prawą da ci znać, iż pojazd nadaje się na tytanowe żyletki. Poza krechą, o twoich zniszczeniach informować cię będą dziury w samochodzie – są to zniszczenia większego stopnia.

Zwalniaj na zakrętach, często zaraz za nimi czai się jakaś pułapka – ot choćby mała dziura w torze. Jeżeli wpadniesz zza zakrętu na taką wyrwę, to nawet jeśli ją przeskoczysz, zawsze pozostanie groźba iż wpadną ci do niej tylne koła.

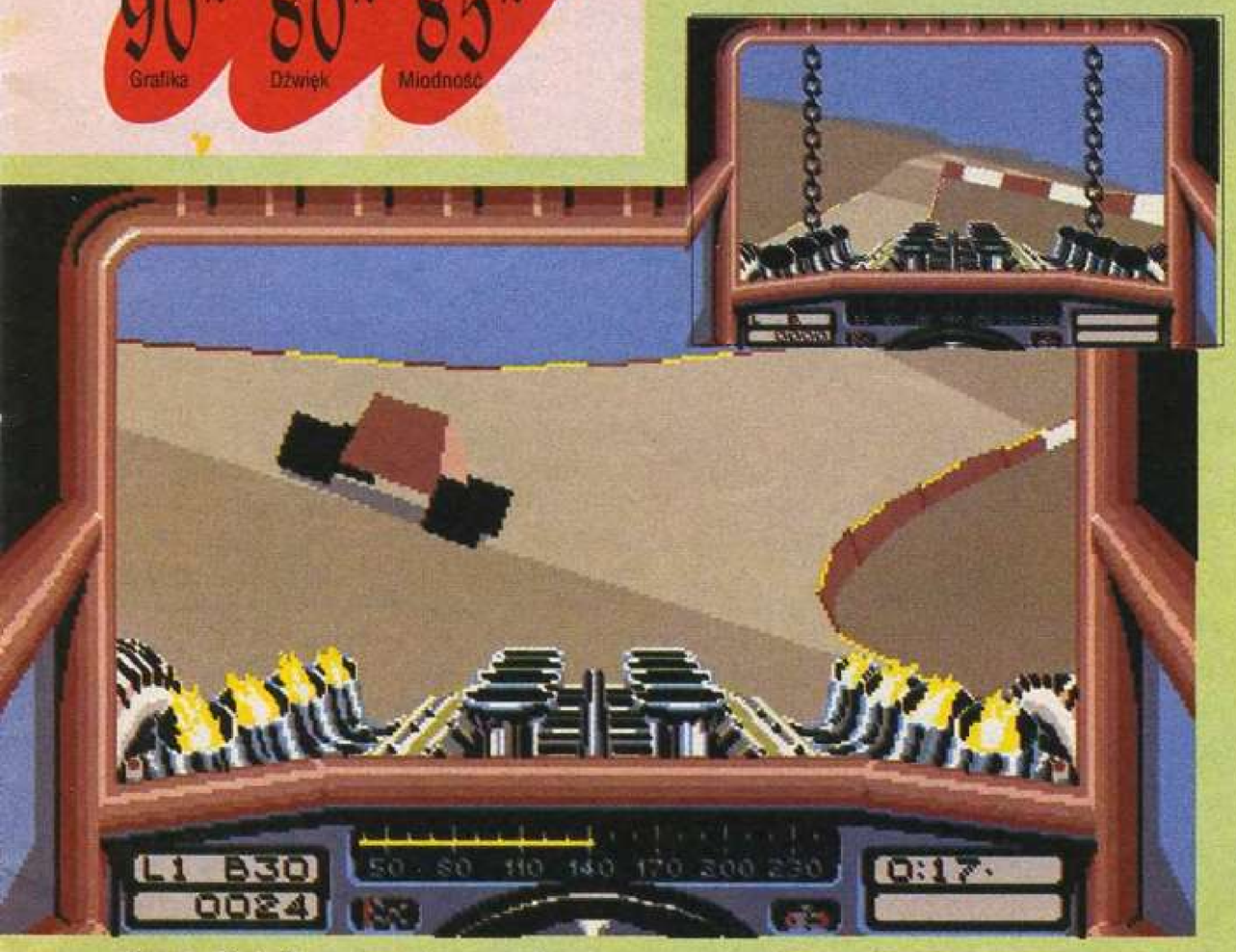
Dobry start to połowa sukcesu, nie żałuj dopalacza.

Bądź rozsądny i przewidujący, nie nadużywaj przyspieszacza np. gdy lecisz.

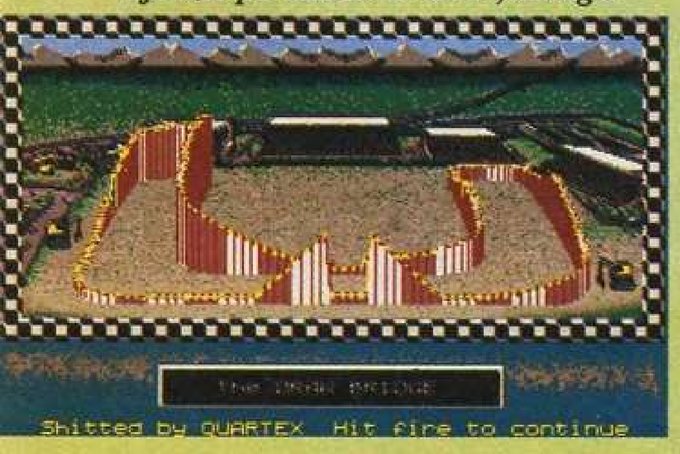
Jeżeli czujesz, że skacząc z rampy wylądujesz na zakręcie, a twoja szybkość jest za duża to pociągnij do siebie joystick. To powinno pomóc ocalając cię od zgubnego lotu prosto w glebę.

Nie przycieraj swojego komputerowego kolegi w zmaganiach, nie warto narażać się na uszkodzenia i dziury.

G1200



Panie Dziejku, co za tramwaj ujedzie po takich torach?, Amiga



MICROSTYLE'89
COMMODORE 64
SPECTRUM
AMIGA
ATARI ST
WYŚCIGI
85% Grafika
85% Dźwięk
95% Miodność

Agencja Handlowo Produkcyjna EXE
ul.Czarnieckiego 5/104
53-650 Wrocław (korespondencja)
tel./fax (0-71) 558382 (zamówienia)

Hurt i detal:
Dom Handlowy „M"
ul.Kuźnicza 10, Wrocław
tel. (0-71) 36673

Was ist das? *AMIGA – 3 dyski, 1 MB IBM – 1 dysk, HDD*
Nauka j. niemieckiego dla początkujących, uatrakcyjnia zabawę, mnóstwo kolorowych obrazków, ćwiczeń oraz łatwa obsługa. Cena: Amiga – 250 tys., PC – 195 tys.

Colortris *AMIGA – 1 dysk, 0.5 MB*
Rewelacyjna wersja słynnego Tetrisa! Czy przetrwasz do najwyższego poziomu trudności? Dla zwycięzców dyskietki 3.5 DD firmy Verbatim. Cena: 165 tys.

Magiczna Kostka *AMIGA – 1 dysk, 1 MB*
Super animacja, łatwa obsługa oraz nieopisana przyjemność łamania głowy, w komplecie zupełnie GRATIS !!! demo grupy INVESTATION. Cena: 165 tys.

Język polski *C-64 – 1 dysk, kaseta*
Szkoła podstawowa. Nauka pisania, tworzenie zdań, dyktando, części mowy, liczebniki oraz synteza mowy. Cena: 60 tys. (najniższa cena świętego spokoju).

Matematyka *C-64 – 1 dysk, kaseta*
Szkoła podstawowa. Nauka cyfr i działań, ułamki, podział liczb, zbiory, równania, nierówności, geometria oraz synteza mowy. Cena: 60 tys. (podwójny spokój, razem z J.polskim za 100 tys.).

Komputerowe Koło... *C-64 – 1 dysk, kaseta*
Zdecydowanie najlepsze Koło..., 500 haseł, dużo emocji, zmienny poziom trudności komputerowych przeciwników, możliwość dopisywania haseł. Cena: 60 tys. (idzie jak woda).

Pitagoras *AMIGA – 1 dysk, 1 MB*
Tani i wymagający korepetytor z matematyki (kl. VII i VIII), zadaje pytania pomocnicze, wyjaśnia i ocenia kolejne etapy rozwiązywanych zadań. Cena: 195 tys. = 2 godz. korepetycji.

Tajemnica Statuetki *IBM – 2 dyski, HDD*
Giną relikty pradawnych kultów. Trop prowadzi na tropikalną wyspę poprzez opis w Secret Service 8, 9 i 10. Cena: nadal 220 tys.

Program Analizy Giełdowej *AMIGA – 1 MB*
Maksymalizuje zyski, minimalizuje straty, pozwala strategicznie planować inwestycje. Cena: skromne 350 tys.

Sprzedaż hurtowa i detaliczna od 10⁰⁰ do 19⁰⁰ D.H. „M"
Sprzedaż wysyłkowa za pobraniem pocztowym
Katalogi po przesłaniu zaadresowanej dużej koperty ze znaczkiem. Ceny zawierają podatek VAT.

BODY BLOWS GALACTIC



„...Knyth powiódł rozpalonym wzrokiem po współplemieńcach zebranych przed jaskinią. Od kiedy stary przywódca zamienił się w stertę do cna przez ptaki odziobanych kości bielejących na sawannie, gromada pogrążona była w anarchii. Ten stan nie mógł jednak już dłużej trwać. Grupa pozbawiona mocnego przywódcy była narażona na ciągłe ataki ze strony innych plemion wałęsających się po okolicy. Szef musi być! Tego dnia właśnie cała gromada zebrała się aby ujrzeć tradycyjną walkę, jaką musieli stoczyć między sobą kandydaci na wodza. Po ogólnym mordobiciu na placu boju pozostało ich już tylko dwóch: Knyth i o dwa lata od niego starszy Zrak. Obydwaj wiedzieli jedno: tego dnia zachód słońca obejrzy już tylko jeden z nich. Padł pierwszy cios..."

———





„...Ulicę spowijała niezwykła dla tego miejsca cisza. Około dwudziestki chłopaków i dziewczyn obsiadło martwe otwory będące jedyną pozostałością po oknach w popadającym w ruinę bloku. Spojrzenia wszystkich skupione były na dwóch sylwetkach z kocią gracją czających się na ulicy. Przed ich oczami rozgrywał się pojedynek o przywództwo. Od jego wyniku zależały losy dwóch gangów. Ich przywódcy nie zgadzali się co do zasięgu działania swych organizacji. Tim pragnął połączenia obu grup, Danny natomiast preferował bardziej separatystyczne rozwiązanie – ktoś musiał odejść.

Walka trwała już dobre kilkanaście minut. W obłokach pyłu unoszących się z piaszczystej ulicy obydwaj konkurenci byli nie do odróżnienia. W pewnym momencie jeden z przeciwników upadł na asfalt. Z ust wypływał mu cienki strumyczek krwi tworzący z wolna wokół jego głowy purpurową plamę. Pył powoli opadał ukazując Danny'ego stojącego nad ciałem pokonanego. Z jego ust wydarł się okrzyk zwycięstwa natychmiast podchwycony przez gang – nadal byli jedynymi panami ulicy..."



———

„...Uruchamiając swój miecz jednym szybkim ruchem wykonanym z elegancją i płynnością tancerza przybrał pozycję bojową.

Vader dość niezgrabnie powtórzył jego ruchy. Przez kilka minut obaj mężczyźni stali nieruchomo, wpatrując się w siebie, jakby czekali na jakiś znany sobie choć niewidoczny sygnał. (...)

Z niezwykłą, jak na kogoś w jego wieku szybkością, Kenobi zaatakował. Vader zablokował pchnięcie i Ben z trudem odbił jego ripostę. Jeszcze jeden krok i Kenobi znów ruszył do przodu, wykorzystując okazję, by zamienić się miejscami z Czarnym Lordem.

Wymiana ciosów trwała i starzec wolno cofał się w stronę hangaru. Jego miecz zwarł się z ostrzem Vadera i oddziaływanie dwóch pól energii wzbudziło ulewę iskier i błysków. Niskie buczenie wydobywało się z pracujących z najwyższą mocą układów zasilających, gdy jeden miecz starał się pokonać drugi..." (George Lucas – „Gwiezdne Wojny")

Skoczyć, czy nie skoczyć oto jest pytanie?

———

Te trzy cytaty pokazują pewne zjawisko, od tysiącleci obecne w kulturze, występujące w niej niezależnie od warunków w jakich się ona rozwijała. Pojedynki.

Jak wiadomo, pojedynki mogą być różnorakie. Możemy mieć do czynienia ze zwykłym mordobiciem dwóch szczeniaków sprzeczających się zazwyczaj o jakąś bzdurę, możemy mieć rytualny pojedynek religijny symbolizujący walkę dobra ze złem, pojedynek konkurentów do stołka szefowskiego, lub też, najbardziej nas w tej chwili interesujący, pojedynek pokazowy, nie mający żadnych głębszych celów poza udowodnieniem sobie i całemu światu własnej siły, zręczności itp.

Przy okazji, nic nie wskazuje na to, aby sytuacja taka uległa w bliższej lub dalszej przyszłości jakiejś zmianie. Wzajemne defasonowanie swej cielesnej powłoki przyciąga tłumy rozentuzjazmowanych fanów od lat i czynić to będzie nadal. Nic więc dziwnego, że tak dochodowy pomysł został wykorzystany przez producentów gier. Mordobić wszelkich maści doczekaliśmy się już co niemiara – od INTERNATIONAL KARATE począwszy, a na MORTAL KOMBAT skończywszy.

Gdzieś pod koniec tej listy znajduje się BODY BLOWS GALACTIC firmy TEAM 17, kontynuacja rąbaniny BODY BLOWS (Ciosy Ciał). Tym razem akcja gry toczy się podczas MCMXLVII Ogólnogalaktycznych Zawodów Niszczycieli Wszystkich Ras i Mutacji. Pora na prezentację poszczególnych planet i reprezentujących je zawodników:

Earth – stara dobra Matka Ziemia, jak zwykle nie skąpiąca światu morderców-amatorów. Oto i reprezentanci:

Junior – potężny chłop, którego ciosy mają, chciałoby się powiedzieć, prędkość naddźwiękową

Danny – niepozorny chłopczyna potrafiący jednak swym żarem rozgrzać istotę nawet z najzimniejszej planety

Miasma – świat duchów i zmutowanych zabawek:

Phantom – upiór dysponujący siłą częściowej dematerializacji, potrafiący także (jak na porządnego ducha przystało) unosić się w powietrzu (co prawda dość krótko i dużym nakładem sił)



Puppet – lalka z gracją szermierza szatkująca swych przeciwników

Feminion – świat zasiedlony przez istoty rodem z Seksmisji:

Azona – wojownicza amazonka na deskolotce

Hai-Ti – skośnooka piękność dysponująca niezwykłym potencjałem sił psychicznych

Gellorn-5 – świat zastygły w rozwoju na poziomie Parku Jurajskiego:

Dragon – reprezentant wagi najcięższej

Dino – wierzchowiec i jego pan (ale gdzie mu tam do T-Rexa!)

Titanica – planeta stworzeń o najwyżej rozwiniętej technice:

Tehno – robot bojowy, starszy brat Terminatora

Lazer – konstruktor przejmujący wiele cech swoich tworów

i ostatnia planeta:

Eclipse – kraina lodu i ognia:

Warra – starożytny wojownik z krainy mrozu, swym oddechem zamieniający w lodowy sopel

Inferno – istota iście z piekła rodem – nic jeno ogień i ogień

Gdy znasz już naszych bohaterów pozostaje tylko wybrać warunki gry:

1/2 player game – liczba graczy

Tournament – jeżeli masz czterech lub ośmiu kolegów – zaproś ich do rozgrywek w systemie pucharowym

Game Options:

– Time NO/60/90 – czas trwania rundy

– Rounds 1/3 – ilość rund

– Players 4/8 – zabawa z kolegami (choć koleżanki też niewykluczone – jeżeli tylko lubią strumienie płynów ustrojowych na ekranie)

– Mercy ON/OFF – gdy jesteś oszołomiony przeciwnik dobija cię lub też nie

– Skill 1/2/3 – umiejętności komputera

Gra rozgrywa się kolejno na każdej z planet, gdzie walczysz z miejscowym reprezentantem; walka trwa jedną, dwie lub trzy rundy (jeżeli po dwóch pierwszych będzie remis), za wygranie dwóch rund pod rząd dostajesz premię BRUTAL = 20000 pkt., jeżeli przy okazji nie dostałeś ani jednego ciosu – premia PERFECT = 70000 pkt.

Repertuar ciosów jest standardowy:

FIRE + tył = zasłona

FIRE + inne kierunki = kopnięcia, uściski, wymach deskolotką itp.

FIRE przytrzymany dłużej = cios specjalny.

Jak więc widać, podczas walki palcopląs nam nie grozi, jak to miało miejsce np. podczas gry w STREET FIGHTER – ciosy są proste, widowiskowe i łatwe do opanowania.

PooH



W oczekiwaniu na pchnięcie!, Amiga

KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

DOBRYJ WIECZER PROLETARIUSZE

Kwietniowa gorączka targowa oraz wyrwa spowodowana świętami Wielkanocnymi przyczyniły się do drobnych zmian w konwencji SECRET SERVICE i KGB. Przesunięcia dotyczą tylko bieżącego numeru, za miesiąc wszystko wraca do normy.

Dotychczasowy RZUT OKIEM został przeniesiony do KGB i wymieszany z relacją z targów ECTS'94.

SUPERY ustąpiły chwilowo miejsca PRZECIEKOM, w których zebrało się wiele istotnych bieżących spraw do załatwienia.

LISTA PRZEBOJÓW lewituje w Linkprzestrzeni i powróci w następnym numerze.

Dziękujemy wszystkim spostrzegawczym za miłe słowa z okazji jubileuszu zeszłego numeru. Zamknęliśmy okrągły rok wydawniczy. Numer, którzy trzymacie w ręku, otwiera już drugi rok naszego pełnego sukcesów istnienia.

Redakcja

PLAYBOX'94

Zgodnie z zapowiedzią z numeru 12 byliśmy też na katowickich targach PLAYBOX'94 (15-17 kwietnia br). Relację z tego pięknego miasta, w którym widać czym się oddycha, zdadzą User Jama i KaYteck.

czytaj na str. 14



rys. Lokus

RELACJA Z TARGÓW

SPRING 94 ECTS

European Computer Trade Show

10-12 April 1994

Business Design Centre London

W dniach 10-12 kwietnia br. w Londynie odbywały się targi EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW '94, które dokładnie zwiedziliśmy. Oficjalnie do zwiedzenia targów zaprosiła nas dyrekcja europejskiej części SIERRY, co nie przeszkodziło nam w odwiedzeniu wszystkich wystawców.

Dzisiaj krótka relacja tekstowa z wycieczki po prawie stu stoiskach, natomiast za miesiąc pełny reportaż – zdjęcia, screeny i krótkie rozmowy z autorami gier.

Czytaj na str. 12.



W NUMERZE

ECTS'94 – RELACJA str. 11, 12

PLAYBOX'94 – RELACJA str. 14

WSZYSTKO O GUSie str. 14

HELP str. 15

KUPON POCZTOWY str. 17

TIPS & TRICKS str. 18, 35

KUPON POCZTOWY prenumerata i archiwalia str. 17

SAVEGAMER str. 38

ZGRED"O-rama str. 39

KLUB TRUPOSZA str. 40

PRZECIEKI str. 41, 42

ECTS'94 – RELACJA

Targi były tradycyjnie zorganizowane w hali Business Design Centre. Udział wzięły 94 firmy z różnych państw Europy, z czego ok. 30 stanowili producenci gier, zaś pozostała liczba to różnej maści dystrybutorzy, dealerzy, hurtownicy, czyli firmy handlowe oferujące produkty innych.

Mimo, że targi były imprezą typowo zamkniętą dla publiczności (służącą nawiązaniu kontaktów producentów ze sprzedawcami i odwrotnie), firmy wyszły nie tylko z ofertą gotowych produktów, lecz przedstawiały również próbki gier będących w trakcie tworzenia. Jako przedstawiciele prasy komputerowej, mieliśmy dostęp „za kulisy" całej imprezy. Wszystkie uzyskane informacje o nowościach, zapowiedzi itp. opublikujemy wraz ze zdjęciami w następnych numerach.

CO NOWEGO?

21 CENTURY nie wysila się, tylko sprzedaje PINBALL DREAMS i PINBALL FANTASIES na coraz to kolejne komputery i konsole.

ACCOLADE zapowiada dużą podaż tytułów na CD-ROM: JACK NICKLAUS GOLF, COMPANIONS OF XANTH, STAR CONTROL, DEATHGATE i REDSHIFT. Oprócz tego gotowa jest cała seria najróżniejszych gier sportowych na konsole.

ACTIVISION wychodzi z dużą ofertą gier na Macintosha – RETURN TO ZORK, RICHARD SCARRY, SARGON 5, SHANGHAI, ponadto na PC – MECHWARRIOR i LOST TREASURES 2.

CODEMASTERS rozpoczęło dużą linię produkcyjną na konsole – GLOBAL GOLF, EXCELLENT DIZZY, CAPT'N HAVOC, DROP ZONE, DINO RACER, MICRO MACHINES 2. Niektóre z tych gier ukażą się też na Amigę i PC.

COKTEL VISION występuje jako satelita SIERRY i zapowiada tylko jedną grę – VELTION, premiera dopiero jesienią.

CYBERDREAMS zapowiada wersję CD-ROM hitu DARK SEED oraz nowe pozycje: I HAVE NO MOUTH, wyścigi RED HELL. Ma się też ukazać DARK SEED 2.

DIGITAL INTEGRATION eksploatuje temat futbolowy – NFL PRO LEAGUE FOOTBALL oraz nową wersję znanego hitu WALLS OF ROME.

IMPRESSIONS pokazało DETROIT, BREACH 3 oraz D-DAY oparty na interfejsie znanym z BLUE & GRAY.

INTERPLAY zapowiada dużą serię gier na CD-ROM – SIMCITY, SIMANT, ZOMBIE'S DINO, BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE, STONEKEEP i CASTLES 2. Oprócz tego ukaże się następna część klasycznego STAR TREKA oraz dwie gry na konsolę 3DO – ANOTHER WORLD oraz BATTLE CHESS.

MICROPROSE po sukcesie F-14 FLEET DEFENDER wychodzi z kolejnymi dobrze zapowiadającymi się grami – 1942 PACIFIC AIR WAR (symulator lotu) oraz ACROSS THE RHINE (symulator czołgu). Promowana jest też gra UFO ENEMY UNKNOWN. Firma przygotowuje też serię STAR TREK dla SUPER NINTENDO i 3DO oraz IMPOSSIBLE MISSION 2025 dla Amig (CD-32, A500 i A1200).

MILLENIUM chwaliło się tylko grą JAMES POND 3: OPERATION STARFISH.

MIRAGE pokazało wreszcie okrzyczaną nawalankę RISE OF THE ROBOTS, w wersji automatowej, ale nie ujawniło prac nad żadną następną pozycją.

OCEAN strzela wysoko – zapowiada FIFA INTERNATIONAL SOCCER, IRON ANGEL oraz INFERNO na PC, poza tym CLAY FIGHTER i ROCK'N'ROLL i SOCCER KID na SUPER NINTENDO. Ukaże się też TFX na A1200 i MR NUTZ na A600.

PSYGNOSIS (wykupiony przez SONY) zaprezentował masę tytułów, np. DISCWORLD, LEMMINGS 3, WIZARD, BENEFACTOR i NIBELUNG'S RING. Firma wydała też LEMMINGS na Commodore 64! Gra ma trzy strony dyskietki, jest dokładną kopią pierwszych LEMMINGÓW z Amigi. Obsługa joyem i klawiaturą,

SALES CURVE po niedawnym sukcesie LAWNMOWER MAN (kompaktowa wersja „Kosiarza Umysłów") zapowiada część drugą – CYBER WAR.

SIERRA pokazała wersje CD-ROM swoich ostatnich produkcji (GABRIEL KNIGHT, POLICE QUEST 4, QUEST FOR GLORY 4), a także demo kosmicznej strategii OUTPOST, o wstrząsającej jakością renderowanej grafice w wysokiej rozdzielczości. SIERRA wraca też na rynek amigowski, wydaniem KING'S QUEST 6 oraz SIERRA SOCCER WORLD CHALLENGE.

TEAM 17 zapowiada kolejne części przesławnej serii ALIEN BREED na różne komputery oraz na CD-32. Oprócz tego tytuły: KING OF THIEVES, ARCADE SPORTS, ARCADE POOL, OVERDRIVE oraz specjalnie na CD-32 ULTIMATE BODY BLOWS.

US GOLD zapowiada THE INCREDIBLE HULK, ROAD RASH i DESERT FIGHTER na wszystkie niemal konsole oraz UNDER A KILLING MOON – dalszy ciąg kryminalnej historii zapoczątkowanej w MARTIAN MEMORANDUM.

TRZY DNI TARGÓW

Impreza pomieściła się na powierzchni mniej więcej warszawskiego Torwaru. Od razu można było zauważyć kilku potentatów: największą powierzchnię zajmował brytyjski koncern płytowo-growy VIRGIN. Zaraz za nim królowały OCEAN, DOMARK, MICROPROSE oraz SEGA/NINTENDO. Nie było to jednak powiązane z ilością oferowanych produktów. Najwięcej nowości zaprezentowała firma INTERPLAY, w tym nawet dwa tytuły na 3DO.

Obserwując garnitur oferowanych gier, daje się zauważyć dużą produkcję nastawioną na konsole, głównie SEGA i NINTENDO. Jest też sporo tytułów na Amigę CD-32, która na Zachodzie zdobywa jednak popularność. Ale oferta na IBM PC jest jeszcze większa, żaden producent nie pozwolił sobie na zlekceważenie PeCeta. Bardzo silny rozkwit przeżywa CD-ROM jako nośnik danych. Na srebrnej płytce wydaje się teraz wszystko, nawet dema zajmujące zaledwie kilka megabajtów – po prostu produkcja jednego krążka jest tańsza niż dyskietki HD. Ceny gier na kompaktach jeszcze nie spadły, trzymane mniejszą sprzedażą niż wersje dyskietkowe, ale szala nie stoi w miejscu – spadają ceny czytników CD-ROM.



rys. Łukasz Bogusz

O dziwo, nie promowano za to konsol. Firma ATARI zamknęła się w swoim stoisku, nie dopuszczając nikogo i nie wydając nawet informacji prasowych. JAGUAR pojawiał się na dwóch stoiskach, był jednak tylko platformą do reklamowania garści gier będących w opracowaniu. SEGA chwaliła się dwuosobowym automatem VIRTUAL RACING, gdzie cały „Virtual" sprowadzał się do superdokładnej grafiki – asfalt był popękany, liście na drzewach miały nawet żyłki, a na zboczach górskich było widać pojedyncze ziarenka piasku. Na wielu stoiskach było też widać SUPER NINTENDO, ale głównie jako platformę do demonstrowania nowych gier – firmy takie jak OCEAN, ACCOLADE, ACTIVISION wzięły się na serio za tę gałąź sprzętu.

Oprócz firm oferujących tylko gry, wystawiał się np. WORD PERFECT oferując programy edukacyjne np. do nauki liter czy pisania na maszynie. Był przedstawiciel firmy COREL, prezentujący dziesiątki bibliotek na CD-ROM zawierających tysiące profesjonalnych fotografii. Firma MICROSOFT pokazywała zestawy gier do WINDOWS oraz nieśmiertelny FLIGHT SIMULATOR.

Dało się zauważyć kilku sprzedawców joysticków, przy czym zupełną nowością były joysticki złożone z samej „pałki", tzn. trzymane w powietrzu. Taki joy reaguje na zmianę położenia jakimś wewnętrznym „błędnikiem", przez co można np. ścigać się trzymając w powietrzu samą kierownicę. Wygląda to bardzo intrygująco.

Nie mniej fascynująco prezentował się hełm wizyjno-ruchowy VFX1, opracowany przez firmę FORTE w kooperacji z ADVANCED GRAVIS. Hełm wyświetla prosto w oczy spektroskopowy obraz gry, bombarduje uszy trójwymiarowym dźwiękiem karty ULTRASOUND i śledzi ruchy głowy w trzech stopniach swobody. W ręku trzyma się joystick z „błędnikiem". Na targach prezentowano egzemplarz prototypowy, sprzężony ze specjalną wersją gry DOOM. Nie jest to jeszcze realizacja Virtual Reality wg klasycznej definicji, ale na pewno zbliża nas do wielkiego przełomu.

Na bankiecie trwającym od wieczora 10 kwietnia do samego rana, zaprezentowano zwycięskie produkty w jedenastu kategoriach, wyłonione w rankingu kilkudziesięciu czasopism komputerowych. Zwyciężyły gry wydane w dużych korporacjach, co tylko potwierdziło zdrowe działanie tendecji aglomerowania małych firm produkujących oprogramowanie. W kategorii kieszonkowych konsoli wygrała ZELDA 4. Najlepszą grą na CD okazał się REBEL ASSAULT. Za dobre pomysły uhonorowano ID SOFTWARE. Za oryginalność nagrodzono SYNDICATE. Producentem roku został LUCASARTS. Najlepszym sprzętem okrzyknięto konsolę JAGUAR. Natomiast tytuł gry roku bezapelacyjnie zdobył DOOM.

Podsumowując na gorąco, tryby machiny do produkcji gier zaczynają się pomału rozpędzać. Na rynku zachodnim przeważa ilościowa i jakościowa produkcja dla IBM PC, w następnym rzędzie są konsole, a zaraz za nimi rodzina Amig. Na targach spotkaliśmy przedstawicieli co najmniej czterech polskich firm, którzy jak nam powiedzieli, ubili kilka dobrych interesów. Można się więc spodziewać, że będziemy gonić Zachód już nie syrenką, ale chociaż maluchem.

Następna edycja targów – ECTS'94 AUTUMN, będzie miała miejsce w dniach 4-6 września br. tam, gdzie zwykle.

Relacjonował Martinez

SECRET SERVICE: BIURO REKLAMY i OGŁOSZEŃ: 00-846 Warszawa

FASCYNUJĄCA ROZRYWKA DLA MYŚLĄCYCH



JEDYNY W POLSCE

MAGAZYN GIER FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

"Magia i Miecz" jest jedynym w Polsce czasopismem, poświęconym grom fabularnym, nowemu u nas, chociaż w krajach zachodnich już bardzo popularnemu rodzajowi rozrywki. Ze względu na wyjątkowość sposobu rozgrywania trudno gry fabularne porównać z innymi, pomyślanymi w bardziej klasyczny sposób. Przez graczy odbierane są one jak rzeczywista przygoda, którą jednak znajdują w światach nierealnych, wyobrażonych. Są jak sztuka teatralna czy film, w których uczestnicy gry pełnią role aktorów, ale po części również scenarzystów i reżyserów.

Istniejąca od roku firma MAG jako pierwsza zajęła się promocją gier fabularnych na naszym rynku. Wydaje specjalne czasopismo - "Magia i Miecz" - jedyny u nas periodyk, poświęcony tej dziedzinie rozrywki. Dysponuje również licencjami na wydawanie w Polsce kilku różnych systemów gier fabularnych, z których jako pierwszy ukaże się "Warhammer" - wielki przebój wydawniczy w Wielkiej Brytanii, USA, Francji i Kanadzie.

MAGIA I MIECZ - PISMO, KTÓRE JEST ZAWSZE AKTUALNE!

MAG s.c. Kontakt handlowy - Jacek Rodek tel/fax: (022) 41 68 74
00-785 Warszawa ul.Grottgera 9a m. 3/4

TRÓJWYMIAROWY DŹWIĘK GUSowy

W naszym teście GUSa sprzed miesiąca nie wymieniliśmy rewolucyjnej metody generowania dźwięku kierunkowego czyli FOCAL POINT 3D, gdyż do niedawna było to tylko sloganem na reklamówce.

Jedną z cech GUSa, jest możliwość generowania specjalnie dla niego opracowaną metodą, dźwięku kierunkowego FOCAL POINT 3D. Dźwięk powinien być słyszalny przez użytkownika z boków, z tyłu, z przodu, a nawet z góry i z dołu. W dołączonym do GUSa oprogramowaniu znajduje się demo dźwięku 3D, ale jest to tylko demo i nic nie zapowiadało rychłego zastosowania tej metody w grach. Jednak i tutaj firma ADVANCED GRAVIS okazała zainteresowanie swoimi użytkownikami i od niedawna możemy podziwiać pierwszą grę z 3D SOUND – HIRED GUNS.

HIRED GUNS początkowo ukazała się na Amigę. Wersja na PC była spóźniona o kilka miesięcy, firma PSYGNOSIS wydała ją na rynku angielskim jeszcze BEZ obsługi GUSa. Dopiero niedawno gra ukazała się na rynku amerykańskim wzbogacona o dwie dyskietki z dodatkami dla GUSa.

Efekt kierunkowego dźwięku został zaprojektowany bardzo dokładnie. Poruszając się po labiryntach możemy USŁYSZEĆ, z której strony nadchodzi przeciwnik i w porę go powstrzymać serią z broni maszynowej, a nie jak dotychczas patrząc na malejącą energię kręcić się w kółko szukając, z której strony strzelają. Słychać też, z której strony otwierają się drzwi, a także wybuchy wystrzelonych przez nas pocisków. Gra zyskuje na tym wręcz nieprawdopodobnie. Oczywiście uzyskanie tego efektu jest możliwe, jeśli gramy w słuchawkach na uszach (lub też przy blisko ustawionych z dwu stron kolumnach).

Wprawdzie FOCAL POINT 3D został wynaleziony już dawno, ale po raz pierwszy w komputerze wykorzystała go firma GRAVIS. Inne koncerny produkujące karty dźwiękowe (np. ORCHID, SOUND VISION) zapowiadają rychłe wypuszczenie przystawek 3D SOUND do swoich kart i na pewno wytrwają w realizacji swych zamierzeń, pozostaje tylko kwestia czy programiści wykorzystają nowe możliwości w wystarczającym stopniu.

Mart Goretz

Amiga – nie ma RETURN TO ZORK

Atari ST – BLACK CAULDRON, LOTUS 3, CASTLES, CIVILIZATION, PREDATOR 2, STEG THE SLUG, nie ma SYNDICATE ani FLASHBACK

Errata

Commodore 64 – LETHAL WEAPON, KLĄTWA, HANS KLOSS, STONE AGE, WŁADCY CIEMNOŚCI, SPACE CRUSADE, SUPREMACY, TOM & JERRY

IBM PC – BUGGY BOY i GOLDEN AXE pracują na CGA

Erratowcy: Gabriel Bieńczycki, Tomasz Dwojak, Krzysztof Dziadek, Radosław Jurzysta, Daniel Kałociński, Mariusz Kenya Kamiński, Kamil Liczkowski, Paweł Mieczkowski, Michał Mitoś

Jeśli opanowałeś w dostatecznym stopniu uaktywnianie emulatorów, czas na krok naprzód w GUSowym świecie.

Ujarzmianie GUSa cz. 2

Teraz powinieneś rozejrzeć się za dodatkowym oprogramowaniem karty, nie znajdującym się w zestawie. Pliki staraj się zdobyć przede wszystkim w miejscu, w którym kartę nabyłeś, lub też dzwoniąc do BBS'ów. GUSową sekcję posiada każdy ważniejszy BBS. Z krajowych boardów, warte polecenia są następujące:

ARE YOU SURE – (0-2) 669-40-04
HOME OF AMIGA – (0-22) 33-96-49

GRY

Przejdźmy teraz do omówienia ważniejszych driverów do gier. Wszystkie pliki zawierają dokumentację na temat ich konfigurowania więc nie powinny wystąpić tu żadna problemy.

Po pierwsze drivery obsługujące standard AIL. Wykorzystują je np. BUZZ ALDRIN'S, TERMINATOR 2029, GREAT NAVAL BATTLES, BATTLECHESS. Drivery te rozpoznać można po rozszerzeniach *.ADV. Plik w BBS'ie nazywa się **GUSAIL10.ZIP**.

Nowsze gry korzystające ze wspomnianych w poprzednim numerze DOS-EXTENDERÓW, są 32-bitowymi aplikacjami i trzeba użyć 32-bitowych driverów AIL. Przykłady: SIMCITY 2000, SHADOWCASTER, SYNDICATE, INDYCAR RACING. Nazwa pliku: **GAIL3213.ZIP**.

Fani gier SIERRY powinni się zatroszczyć o zdobycie pliku GRAVISDRV.EXE. Jest to zbiór driverów do starszych gier tej firmy. Działają z nimi wszystkie gry SIERRY wyposażone w graficzny interface, poza POLICE QUEST 4, GABRIEL KNIGHT i QUEST FOR GLORY 4, które niestety trzeba uruchamiać spod WINDOWS.

Pozostałe drivery zawierają na ogół nazwę gry, więc nietrudno się domyślić o jaką gierkę chodzi, np: **COMANCHE.ARJ, DUNE2AIL.ZIP**.

PROGRAMY MUZYCZNE

Z całej ich masy polecamy ULTRATRACKERA (**ULTRA110.ZIP**) ze względu na możliwość wykorzystania 32 kanałów jednocześnie oraz FARANDOLE COMPOSER (**FAR092AD.ZIP**) ze względu na estetyczne wykonanie.

Jako player do modułów proponuję DUAL MODULE PLAYER (**DMP282.ZIP**) gdyż obsługuje on najwięcej formatów (S3M, MOD, FAR, MTM, OCT, ULT ...).

Jeśli nie podobają się nam GUSowe instrumenty, możemy podmienić je na inne. Jest tego cała masa. Polecamy pliki **PROPATS1.ZIP – PROPATS5.ZIP**. Doskonałe sample posiadające całkiem inne, nierzadko lepsze brzmienia, niż te dostarczane firmowo z GUSem.

Dla tych najambitniejszych firma ADVANCED GRAVIS udostępniła GUS SDK (SOFTWARE DEVELOPMENT TOOLKIT) – procedury w PASCALU i C umożliwiające pisanie własnych aplikacji. Zestaw zawiera dokumentację oraz przykłady (**GUSSDK210.ZIP**).

Oczywiście wymienione programy to tylko przykłady. Samych playerów do modułów jest przynajmniej 30, a trackerów 15. Do ciebie należy wybór!

Mart Goretz

Za miesiąc: najlepsze GUSowe dema.

PLAYBOX'94

Targi PLAYBOX'94, które odbywały się nie w Spodku lecz na nieoblodzonym lodowisku, poświęcone były muzyce (na krążkach CD), filmom (na kasetach) i grom komputerowym (których prawie nie było). Targi zdominowały jednak kasety video, gdyż stoiska zajmujące się tą tematyką zajmowały 75% powierzchni.

Firm związanych z komputerami było naprawdę niewiele – rzucało się w oczy stanowisko IPS (bardzo też rzucało się na uszy, gdyż demo STRIKE COMMANDERA jest co prawda ładne, ale za trzysetnym razem wywiera destrukcyjny wpływ na mózgownicę), poza tym był AVALON, ATARES, ATAR SYSTEM, KRYSAL, JTT Computer, MIRAGE. Po kłopotach z transportem dotarli też przedstawiciele Wydawnictwa LUPUS.

Wiekszość firm przyjęła na targach politykę handlową i targi przerodziły się w jeden duży sklep. Handel był rzeczą najważniejszą i mało kto miał czas wymieniać kontakty, zawieać umowy czy po prostu pogadać.

Kilka atrakcji było zupełnie nieprzewidzianych przez organizatorów, np. przez cały piątek konferansjer reklamował piwo EB, które na targach było dosłownie wszędzie. Robił to z taką werwą i przekonaniem, że firma chyba zafundowała mu trochę owego trunku. Wtedy komunikaty organizacyjne przybrały zabawną formę, gdyż większość z nich była pomieszana i opatrzona osobistym komentarzem konferansjera, który dzielił się swymi opiniami z wystawcami i zwiedzającymi za pośrednictwem dwóch olbrzymich kolumn.

Targi podzielone były tematycznie – piątek poświęcony był muzyce, ale prawie cały czas na dużej ścianie złożonej z mnóstwa poukładanych na sobie telewizorów Neptun wyświetlane były reklamy filmów. Trzeba dodać, że owa kupa Neptunów była bardzo niedaleko naszego stanowiska.

Drugi dzień – sobota, poświęcona była grom komputerowym, jednak znów ściana telewizorów ryczała reklamówki filmowe i parę angielskojęzycznych reklamówek gier – głównie MICROPROSE. Na szczęście dopisali nasi czytelnicy oblegając nasze stoisko, z samych targów wychodzili jednak trochę rozczarowani. Tego dnia miał się podobno odbyć pojedynek międzyredakcyjny, jednak z przyczyn technicznych nie wyszedł. Na początku User grał w jakieś wyścigi samochodowe i chyba nawet wygrał, ale później gdy grał KaYteck, jakiś człowiek wyrwał mu joystick i dalsza część turnieju odbywała się bez nas.

Podczas targów prowadzone były dyskusje na temat sytuacji poszczególnych rynków (fonograficznego, oprogramowania komputerowego i video) w świetle wprowadzonych praw autorskich. Braliśmy udział w dyskusji panelowej, jednak jej jałowość szybko nas z niej usunęła. Usłyszeliśmy tylko wiele pomysłów, jakby tu wyeliminować ośmielających się działać mimo ustawy piratów i mogliśmy ujrzeć jakiegoś gościa, który z papierosem Camel w zębach i z Rolexem na ręku zgrywał się na pogromcę piratów. Często rozmowa przeradzała się w nieistotne spory np. ile napędów CD jest w Polsce, przy czym jedni mówili, że napędów są tysiące, zaś inni, że w ogóle ich nie ma.

Z targów wyjechaliśmy z przekonaniem, że jednak to nie było do końca to, czym miało być.

KaYteck
User Jama

SECRET SERVICE: BIURO REKLAMY i OGŁOSZEŃ: 00-846 Warszawa

help

Galina radzi zbłąkanym

Helpiarnia rozrasta się, a wasza droga Galina nie dostała jeszcze kręćka. Za to próbuje ją do tego doprowadzić nieokreślona grupa wyjątkowo upartych, a przy tym tępych osobników.

Najważniejsze sprawy porządkowe:

1. Na część pytań można znaleźć odpowiedź wprost w opisach gier (starsze numery SS). Na razie odpowiadamy na wszystkie pytania, za wyjątkiem tych, które powtarzają się, tzn. były już publikowane w HELPIE. Czytajcie dokładnie wszystkie numery.

2. Niekiedy sformułowanie pytania jest zbyt ogólne, żeby zorientować się w istocie problemu. W przypadku lakonicznych pytań odpowiedź może nie wcelować w zamysł autora, dlatego lepiej napisać dwa zdania więcej.

3. Narwani potrafią zamęczyć telefonami naszą świętą sekretarkę. Praktyka jest taka, że autorzy opisów nie warują w redakcji całymi dniami w dyszącym oczekiwaniu na telefony z pytaniami. Rubryka HELP funkcjonuje tak, że pytania z całego miesiąca są zbierane, przekazywane fachowcom, którzy na nie odpowiadają, potem opracowywane i drukowane. Dlatego powstrzymanie się od dzwonienia ułatwi nam wszystkim życie.

Podziękowania dla wsparcia merytorycznego – pomagała Brygada R.R., PooH oraz Doc IV Wielki.

CANNON FODDER – Amiga

Z którego miejsca należy skoczyć jeepem w czwartej fazie ósmej misji? Marcin Sura

W pierwszej kolejności trzeba oczyścić teren z domków oraz ludzi z bazookami. Potem wsiądź do jeepa i wskocz nim dokładnie do rzeki i szybko wyjść, zanim pojazd zdąży zatonąć. Reszta to już formalność – wejdź do działa, zniszcz pozostałe budynki i dobij pojedynczych żołnierzy.

FLASHBACK – Amiga

Jak porozmawiać z Ianem i jak uruchomić krzesło na drugim levelu? Michał Winiarski

W jaki sposób wsiada się do pociągu Titan Travel? Bez tego nie mogę podróżować między kontynentami. Fan

Klawisz SPACE (lub ENTER w wersji na IBM PC) służy właśnie do rozmów, wsiadania do pociągu oraz do użycia aktywnego przedmiotu z inwentarza.

Po wykonaniu drugiej misji na drugim levelu pojawia się pytanie o kod, po którym ląduję w tym samym miejscu? Marcin Żurawka

Zabezpieczenie gry kodem z instrukcji pojawia się w grze w trzech miejscach – na samym początku, po przejściu drugiej misji na drugim levelu oraz przy pierwszym użyciu kieszonkowego teleportu w czwartym levelu. Niektóre wersje gry były przez piratów uszkodzone, w twoim przypadku raczej nie da się grać dalej.

FREDDY PHARKAS – IBM PC

Jak od barmana Sama Andreasa kupić karton piwa? Kris

Wystarczy, że dasz mu pieniądze, tzn. klikniesz na postaci barmana plikiem banknotów z kieszeni.

GHOSTBUSTERS 2 – IBM PC

Zjeżdżam na linie na sam dół do szlamu i nie wiem, co dalej robić. Dawid Majkut

Z fabuły tego nienajlepszego filmu wynika, że szlam jest niezbędnym paliwem dla grupy Ghostbusters. Jeśli masz chochlę, to po opuszczeniu się nad powierzchnię szlamu nabieraj go chochlą unikając wyłażących z cieczy paskud. Wskaźnik na górze ekranu informuje cię o poziomie szlamu w zbiorniku – gdy go napełnisz, możesz wracać na górę.

GOBLINS 3 – Amiga

W dziewiątym levelu trzeba zdobyć ziarnko piasku. Gdy spłynie ono po łzie, trzeba je kopnąć, ale jak się do niego dostać? Łukasz Czerwonko

Wywołaj u Colossusa drugą łzę huśtając się na włosie wystającym z nosa i sam zjedź po niej w pobliże ziarenka.

GREAT ESCAPE – Commodore 64

Czy moglibyście zrobić plan całego obozu z zaznaczeniem wszystkich przedmiotów? Dlaczego gdy w nocy wyjdę w niemieckim mundurze, to celują we mnie światłem? P. Wrona

Obóz nie jest aż tak obszerny, żebyś nie mógł się w nim połapać. Pamiętaj, że do ucieczki potrzebna ci jest mapa oraz kompas. Wszystkie przedmioty dokładnie opisaliśmy (SS 9). Natomiast chodząc w nocy po obozie zawsze będziesz namierzany reflektorami, bo nawet Niemcom nie wolno się w nocy szwendać.

INDIANA JONES 3 – Amiga

Którą płytę w bibliotece rozbić, by dostać się do podziemi? Spy Like You

Wynika to z treści kartek wiszących na kolumnach, które są po bokach ekranu. Jeśli sam nie wydedukujesz numeru płyty, to nagraj grę i próbuj rozbijać jedną po drugiej – gdy się nie uda, to wczytaj grę i próbuj dalej.

Co trzeba zrobić w podziemiach? Guile

W podziemiach Indiana znalazł tysiącletnie wskazówki w trumnie przedostatniego krzyżowca, które potem poprowadziły go do Aleksandrii. Znajdź pod jedną ze ścian kościotrupa i zabierz mu hak. Wróć studzienką kanalizacyjną do kawiarenki i podprowadź ze stolika butelkę wina. Winem odmoczysz zaschnięty muł, którym oblepiona jest pochodnia. Gdy ją pociągniesz, otworzy się klapa w podłodze. Dalej zawieś hak na kółku w suficie i wyciągnij korek batem. Będziesz mógł wrócić naokoło, po drabinie, i przejść przez pusty teraz basen. Jako pas transmisyjny w maszynie wykorzystaj czerwony kordon z biblioteki, by opuścić kładkę w następnej komnacie. Tak dostaniesz się do grobowca.

LARRY 1 – IBM PC

Skąd otrzymuje się linę (ROPE), skąd wziąć klucz do drzwi w barze? Katafalk

Gdy zdrajczyni Fawn zwiąże cię na łóżku, uwolnij się korzystając ze scyzoryka. Po więzach pozostanie ci lina. Natomiast drzwi w barze sforsujesz podając hasło KEN SENT ME, przeczytane z bazgrołów na ścianie ubikacji.

POLICE QUEST 1 – IBM PC

Co napisać, żeby Sweet Cheeks Marie współpracowała z policją? Alex

Piszesz HELP OPERATION albo HELP HOTEL (dotyczy sytuacji w więzieniu).

Jak wynająć pokój w hotelu? John Lennon

W wersji SCI po prostu klikasz portfelem na recepcjonistę, natomiast w wersji AGI: dzwonisz (RING BELL), meldujesz się (REGISTER) i płacisz (PAY CLERK).

PRINCE OF PERSIA – IBM PC

Jak pokonać swoje lustrzane odbicie na dwunastym levelu? Ile plansz ma ta gra? Mak

Gra ma trzynaście leveli i jesteś przy samym końcu. Nie walcz ze swym odbiciem, lecz połącz się z nim i pobiegnij w lewo, na skrzydłach wichru.

SETTLERS – Amiga

Kiedy próbuję włączyć muzykę podczas gry, słychać tylko klikanie myszy. Czy jest to może wina zbyt małej pamięci? Konrad Daniec

Tak. Muzyka dostępna jest jedynie na Amigach wyposażonych w więcej niż 1 MB pamięci. Podczas uruchamiania gry pokazuje się ekran, na którym widać konfigurację posiadanego komputera (typ procesora, dostępna pamięć itp). Figuruje tam także pozycja MUSIC. Na maszynkach wyposażonych w niewystarczającą ilość RAM pojawia się napis Not Available (niedostępna).

W opisie zaznaczyliście, że tabliczka z żółtą kropką oznacza złoto. Otóż jest to nieprawda. Aby produkować złoto dla żołnierzy należy wybudować kopalnie żółtego kruszcu i węgla, ponieważ są one składnikami do produkcji złota, które wytwarzane jest w odpowiedniej hucie. EMILIUS'BIG

Jest to w pewnym sensie kwestia nazewnictwa. Przyjęte jest, że kopaliny pierwiastków występujących w przyrodzie w stanie związanym nazywa się rudami. W przypadku żelaza rudami takimi są np. tlenek żelaza (III) czyli hematyt lub też jego wodorotlenek – getyt. Niektóre pierwiastki jednak występują w naturze w stanie czystym – należy do nich złoto. Może być ono co prawda w postaci amalgamatu (stopu z rtęcią) czy też stopu ze srebrem – w takiej postaci nie zmienia jednak swoich właściwości fizyczno-chemicznych, jak czyni to żelazo i inne pierwiastki w rudach, nie może być więc mowy o żadnych „rudach złota". Tak więc ów „żółty kruszec", który wydobywasz jest już złotem, którego nie trzeba dodatkowo „produkować". W hucie poddaje się je jedynie procesom oczyszczającym i formuje w wygodne do transportu kształty (sztabki, pręty itp). Tym niemniej za to drobne niedopatrzenie przeprasza PooH.

VIKINGS – IBM PC

Jak budować porty i statki? Katarzyna Łachacz

Statki możesz budować pod warunkiem zbudowania portu w wybranym landzie, zaś port wtedy, kiedy w tym landzie zbudujesz jakąś fortyfikację, przynajmniej wieżę strażniczą.

1. Uaktywnij opcję administracyjną (druga ikona od góry),

2. Wskaż kursorem land,

3. Na menu, które zostanie wyświetlone, wskaż lewą skrajną ikonę. W ten sposób uaktywnisz opcję budowy wieży strażniczej (zamku). Jest to opcja IMPROVE. Koszt budowy wieży — 10 goldów, czas budowy – 1 kolejka. Większe fortyfikacje są droższe, ale zapewniają odpowiednią ochronę dla portu,

4. Dopiero po rozpoczeciu budowy, przynajmniej wieży strażniczej, możesz budować port. Wtedy wskaż trzecią ikonę z lewej strony (od ramki okna menu), która pojawi się po rozpoczęciu budowy wieży. Jest to opcja SEAPORT. Koszt bodowy – 40 goldów, a ponadto: 20 jedn. drewna (W: 20), 15 jedn. kamienia budowl. (S: 15) i 10 jedn. żelaza (I: 10). Czas budowy 2 kolejki. Razem z portem zostanie zbudowany pierwszy statek. Jest to GALLEY (galera), który zabiera 50 żołnierzy.

5. Następne statki budujesz przez wskazanie tej samej ikony. Przy budowie większych statków koszty są znacznie większe.

6. Jeśli brakuje ci pieniędzy lub materiałów – możesz handlować. Sprzedajesz nadwyżki jednych materiałów i kupujesz inne, aby zlikwidować niedobory. Do tych czynności pomocna jest opcja handlu – ikona środkowa przedstawiająca diagramy stanu twoich zapasów.

Nowa gra dla IBM PC !

Producent: **ZiP Soft_**

skr. poczt. 15a, 44-100 Gliwice
tel./fax: (032) 38 34 90

Sprzedaż prowadzą dystrybutorzy:

USER
ul. Potiebni 10/23
30-537 KRAKÓW
tel. (012) 56 26 48
fax (012) 11 58 28

BOOK PUNKT
ul. Nowowarszawska 32
15-001 BIAŁYSTOK
tel. (085) 41 02 41
fax (085) 22 393

PWH Dom Książki
ul. Chałubińskiego 15
75-950 KOSZALIN
tel. (094) 45 02 35
fax (094) 45 04 33

PHUP WAREX
ul. Kościuszki 41/47
87-100 TORUŃ
tel. (056) 34 778
fax (056) 38 331

BILANG
Plac Rodła 8
70-419 SZCZECIN
tel. (091) 59 57 68
fax (091) 59 58 97

CompuSoft
ul. Żabińskiego 5/56
02-793 WARSZAWA
tel. (02) 643 76 54
fax (02) 643 76 54

MSOFT
ul. Świstackiego 2/4
50-430 WROCŁAW
tel. (071) 44 42 63
fax (071) 325 58

oraz ich dealerzy

PHOBOS '99



trójwymiarowa grafika
digitalizowane efekty dźwiękowe
100 poziomów trudności
nagrody za ukończenie gry

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu błędnie lub nieczytelnie wypełnionych przekazów.
W przypadku wszelkich wątpliwości prosimy dzwonić do redakcji (0 22) 201-261 w. 550 lub fax (0 22) 209-309

Nr karty (listy) doręczeń

Dzień nadejścia

Awizowano

dnia _____ 1994 r.

_____

Podpis

Notatka doręczyciela

Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem

dnia _____ 1994 r.

_____

Podpis odbiorcy

Znamiona dowodu tożsamości

Nr _____

rodzaj dowodu

wydany przez _____

_____

_____ dn. _____ m-c _____ 19..... r.

miejsce i data wydania

Dzień wypłaty

Nr księgi wypł. przekazów

Podpis wypłac.

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji

ARCHIWALIA

kupon aktualny do 15 maja 94

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.

W przypadku zamawiania większej ilości egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

UWAGI:

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy: ☐

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.

Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy: ☐

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

Jest nas razem ☐ chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

Starannie przechowywać – dowód nadania przekazu

ARCHIWALIA

kupon aktualny do 15 maja 94

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.

W przypadku zamawiania większej ilości egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

UWAGI:

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy: ☐

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.

Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy: ☐

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

Jest nas razem ☐ chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

PRENUMERATA i ARCHIWALIA

ZASADY PRENUMERATY

archiwalia można też kupić osobiście w redakcji

Prenumerata może być zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak jest to wydrukowane na załączonym przekazie. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów z KGB lub odbitek xero.

Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczynić się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Nasz system prenumeraty jest tak skonstruowany, by wspierać przedsiębiorczych. Jeśli będziecie zamawiać prenumeratę grupowo, otrzymacie znaczne zniżki. W ten sposób jeśli np. w klasie zbierze się 10 osób chętnych na prenumeratę, to jeden egzemplarz mają co miesiąc za darmo (przy rocznej prenumeracie zaoszczędzą 299 tys). Zachęcamy do takiego systemu prenumeraty – wspólnie oszczędzamy czas oraz pieniądze na przesyłkach pocztowych. **Cena zawiera koszty przesyłki pocztowej.**

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony tylnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać po stronie przedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem i adresem z kodem pocztowym. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń.

Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 wew. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

CENY PRENUMERATY

ile osób	3 mies.	6 mies.	9 mies.	12 mies.
1	55500	111000	166500	222000
2	107400	214800	322200	429600
3	156600	313200	469800	626400
4	202800	405600	608400	811200
5	249600	499200	748800	998400
6	297600	595200	892800	1190400
7	345300	690600	1035900	1318200
8	392400	784800	1177200	1569600
9	438600	877200	1315800	1754400
10	480300	960600	1440900	1921200

PRZECZYTAJ ZANIM ZACZNIESZ WYPEŁNIAĆ

ZASADY ZAMAWIANIA ARCHIWALIÓW

Zamówienia na archiwalne numery SECRET SERVICE mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak jest to wydrukowane na załączonym przekazie. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów wyciętych z KGB lub odbitek xero.

Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony tylnej (czarnej), po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać po stronie przedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem i adresem z kodem pocztowym. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. **Uwaga! Po obliczeniu ceny zamawianych numerów, należy dodać koszty ich przesyłki wg tabelki.**

Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować. Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 wew. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

UWAGA! Nie realizujemy zamówień za zaliczeniem pocztowym.

Nr 1	60 tys.
Nr 2	40 tys.
Nr 3	30 tys.
Nr 4	15 tys.
Nr 5	15 tys.
Nr 6	8 tys.
Nr 7	8 tys.
Nr 8	12 tys.
Nr 9	12 tys.
Nr 10	12 tys.
Nr 11	12 tys.

KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI!

1 szt	– 5 tys.
2 szt	– 6 tys.
od 3 do 5 szt.	– 7.5 tys.
od 5 do 9 szt.	– 9 tys.
powyżej 10 szt.	– 10 tys.

Komplet	(od 1 do 11)	– 160 tys.
zestaw 1	(1+2+3)	– 100 tys.
zestaw 2	(4+5+6+7+8+9+10+11)	– 75 tys.
zestaw 3	(4+5+6+7)	– 42 tys.
zestaw 4	(8+9+10+11)	– 40 tys.

Nr nadania

Stempel okręgowy

Dowód nadania

podpis przyjm.

podpis kontr.

Uwaga: Częśći zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla.

Prosckript Sp. z o.o.

Adresat

ul. Wronia 35/37

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

00-846 Warszawa

ozn. kodowe

poczta

Wiem, że tylko staranne i czytelne wypełnienie przekazu gwarantuje sprawne i bezawaryjne otrzymywanie Secret Service.

Opłata

zł

Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

ozn. kodowe

poczta

PRZEKAZ POCZTOWY na zł

słownie złotych

Odcinek dla adresata

Prosckript Sp. z o.o.

ul. Wronia 35/37

00-846 Warszawa

zł

Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)

Ulica, numer domu, mieszkania

oznaczenie kodowe

poczta

Dowód nadania

Starannie przechowywać

Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

Prosckript Sp. z o.o.

Adresat

ul. Wronia 35/37

00-846 Warszawa

ozn. kodowe

poczta

Opłata

Nr nadania

zł

podpis przyjm.

zł

Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)

ozn. kodowe

poczta

TIPS & TRICKS

„Rubryka TNT jest o tyle ciekawa o ile potrzebna (tzn. bardzo), bo zawarte w niej informacje pozwalają skończyć gierkę, która już zawadza w pudełku i pogłębia nerwicę posiadacza. A jak wiadomo nie ma na świecie nic lepszego na stresy niż sex z ładną i doświadczoną dziewczyną lub granie w gry komputerowe ze świadomością pewności zwycięstwa. Tak więc kierowany chęcią pomocy tym, którzy wzmiankowanej dziewczyny nie posiadają, a chcą się pozbyć stresów grając na komputerze, postanowiłem posłać wam trochę tipsów byście je wydrukowali w swoim piśmie i tym samym pomogli potrzebującym".

(Czytelnik Piotr Jurgaś)

A-TRAIN

Amiga, Jacek Wieczorek

Podczas gry wpisz: CHEATER CHEATER WIMP – będziesz miał dużo pieniędzy.

ABBYS

C-64, Dwayne Hicks

Kody do leveli: 1) PARAMBOLAGES, 2) COFFEY, 3) BRIGMAN, 4) THE DEEP, 5) DEEP CORE, 6) 2706459 G.

ALCATRAZ

Amiga, Rafał Wieczorek

Podczas dema wpisz: COKEBUSTERS. Obaj gracze nieśmiertelni.

ALEX

Atari XL/XE, Michał Michałowski

Wciśnij START+SELECT+OPTION i zabierz śrubkę – następny poziom.

ALIEN BREED

Amiga, Sebastian Bujak

Kody do wpisania po znalezieniu komputera: I CANT BE ARSED TO PLAY THE FIRST LEVEL – przenosi do 3 etapu. IS IT TRUE THAT ALIENS SUPPORT MAN UTD – wrogowie będą bardzo słabi. BEWARE ALIENS SPADGE HAS DROPPED ONE – wrogowie będą uciekać. Spróbuj także poniższe hasła: READ, GAMESX, SPADGE, LEEDS, NEWCASTLE, BROWN.

ALIEN BREED '92

Amiga, Sebastian Bujak

Kody do leveli: 2) XXDFA, 3) RTHAA, 4) LAEEA, 5) PPEAB.

Piotr P.

Będąc w INTEX SYSTEM w MAIN MENU wpisz: FINISHED GAMES ONLY EH i patrz na rezultat.

ALIENS MOVIE

C-64, Dwayne Hicks

Kody do etapów: 1) 7324G, 2) 2727H, 3) 3106E, 4) 3579G, 5) 4680C, 6) 9753G. Etapy można przeskakiwać trzymając wciśnięte klawisze *, ^ (^ – to ma być strzałka w górę) i lekko naciskając klawisz RESTORE. W misji czwartej, gdy obcy cię zablokują, wciśnij FIRE. Jeden z członków załogi wysadzi się zabijając wszystkich Obcych.

ALONE IN THE DARK

IBM PC, Adam Piątek

Aby zejść do podziemi, należy: 1) zejść do piwnicy z winem i odtoczyć beczki na bok. Za nimi jest wejście (a za nim demon). lub: 2) Znalezioną szablę kawaleryjską powiesić w pokoju wujka Jonasza na tarczy (jedna szabla już tam jest). Wtedy sofa umieszczona na środku pokoju odsunie się, odsłaniając schody do podziemi.

ANOTHER WORLD

Amiga, Radosław Musialik, Świstak

Kody do leveli: EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIL, FADK, KCIJ, ICAH, FIEI, FLAK, LALD, LFEK.

Amiga, Jacek Wieczorek

W czasie gry naciśnij F1, F2, F3 a zobaczysz inne obrazy gry.

ARABIAN NIGHTS

Amiga, XINIJXT

W levelu 1, kiedy spadasz w tunelu, trzymaj joya na prawo – wejdziesz do ukrytej komnaty z brylantami. W tym samym miejscu można też wyskoczyć z pierwszego od wejścia kociołka do góry w lewo na niewidzialną półkę i jeszcze raz do góry po lampę Alladyna.

ARKANOID 2

Amiga, Radosław Musialik

Naciśnij CapsLock i napisz DALEY88. Nieskończona liczba żyć.

ARMY MOVES

Amiga, Arkadiusz Radzikowski

Kod do części drugiej: 101069.

ARNIE 2

C-64, James B.

Aby bezpiecznie przejść jak najdalej należy jak najmniej strzelać (pamiętaj Akcja=Reakcja).

BACK TO THE FUTURE 3

Amiga, Jacek Wieczorkiewicz

Kody do leveli: 1) ROTTEN CHEAT, 2) LOUSY CHEAT, 3) LOW DOWN CHEAT.

Od razu po wgraniu pierwszego dysku pokaże ci się menu, wciśnij HELP a pokaże ci się inne menu, również ciekawe.

BATTLE SHIPS

Amiga, Tomasz Sawicki

Naciśnięcie F5, w czasie gdy przeciwnik strzela w nasze statki, unieważnia jego ruch.

ciąg dalszy na str. 35

688 ATTACK SUB

Okręt podwodny klasy Los Angeles płynął z prędkością 30 węzłów na wschód. Strzałka głębokościomierza zatrzymała się na pozycji 240 stóp. Na ekranie sonaru niewyraźnie majaczyły sylwetki czterech okrętów płynących po powierzchni.

– Odległość? – rozległ się głos kapitana.

– 8 mil – odrzekł operator sonaru.

– Wynurzenie na 100 stóp!

Rozległ się świst sprężonego powietrza wypychającego wodę ze zbiorników balastowych. Okręt począł wolno zmieniać swoje położenie. Słychać było dalekie postękiwanie wręg odprężających się przy zmianie ciśnienia obmywającej je wody. Dziób kierował się ku powierzchni. Kilka minut później rozległ się głos nawigatora

– Jest 100 stóp.

– Odległość?

– 5 mil.

– Rozpoznanie?

– Dwa tankowce i dwie fregaty.

– Uzbroić torpedy.

Na dźwięk tych słów jeden z oficerów przerzucił kilka przełączników na płycie rozdzielczej pod tabliczką „torpedy". Niewidzialny mechanizm uruchomił system dziobowych dźwigów dostarczając śmiercionośne cygara do wyrzutni. Zielona kontrolka potwierdziła stan gotowości.

– Torpedy gotowe.

– Cel: tankowce.

– Tankowce na celu.

– Odpalić torpedy.

– Poooszły.

Sprężone powietrze wypchnęło dwa cygara z otworów. Aparaty lokacyjne torped uruchomiły sonary, które natychmiast rozpoczęły poszukiwanie celu. Silniki popchnęły pociski z prędkością 40 węzłów w kierunku zamierzonych statków. Oficer torpedowy z napięciem wpatrywał się w komputer balistyczny

– Cel minus 10 sekund, cel minus 8 sekund, cel minus 5 sekund, cel minus 3, 2, 1, kontakt. Torpedy w celu.

Całym okrętem wstrząsnęło echo dalekiej eksplozji. Po kilku sekundach dał się również usłyszeć dziwny dźwięk – jakby uderzenie metalowej kulki o pancerz.

– Wykryty aktywny sonar.

– Kto to?

– Jedna z fregat.

– Uzbroić torpedy, cel – fregaty.

Zanim załoga zdążyła wykonać polecenia swego kapitana, na jednej z fregat obsługa wyrzutni bomb głębinowych sprawnie ustawiła żądaną głębokość na aparatach zapłonowych swoich pupilków. Pięć beczek zniknęło w morskiej toni. Kilkadziesiąt sekund później na powierzchni wody wykwitła fontanna bąbelków. Chwilę później dołączyła powiększająca się z każdą sekundą plama ropy. Myśliwy spoczął na dnie oceanu w towarzystwie swych ofiar spowity przez wieczną ciemność i ciszę morskiej głębiny.

— — —

Gra 688 ATTACK SUB nie jest produktem najnowszym – pojawiła się na rynku w roku 1990, najpierw w wersji na PC, potem na Amigę. Porównując ją z nowszymi podobnymi grami, trzeba mieć świadomość, jak bardzo rozeszły się przez te lata drogi ich rozwoju na obu tych komputerach. Zmierzam do tego, że 688 jest wciąż bardzo interesującą propozycją dla Amigantów.

688 ATTACK SUB stanowi połączenie symulatora łodzi podwodnej z grą strategiczną, z naciskiem postawionym na tym drugim. Jak mówi autor gry Paul Grace: „Chcieliśmy zaprojektować grę, w której decyzje strategiczne i taktyczne, wobec których staje gracz, następują po sobie w umiarkowanie szybkim tempie. Ofensywny okręt podwodny nie jest oczywiście myśliwcem odrzutowym, ale byliśmy przekonani, że potencjalna atrakcyjność gry w wojnę podmorską jest co najmniej równa symulatorowi bitwy powietrznej – a biorąc pod uwagę, jakie są możliwości dzisiejszych okrętów podwodnych kosztujących po miliard dolarów, atrakcyjność ta może być nawet większa." Wydaje się, iż zamierzony cel udało się autorom w pełni osiągnąć.

W grze masz możliwość pływania trzema rodzajami okrętów: amerykańskim typu Los Angeles oraz sowieckimi typu SSN700 Dallas oraz Alfa. To jednak, który możesz wybrać zależy od rodzaju aktualnie wykonywanej misji (jednej spośród dziesięciu) – nie będziesz przecież okrętem sowieckim niszczył celów w NRD.

Sposób gry przypomina starszą grę tego typu – RED STORM RISING. Tutaj także kierujesz okrętem posiłkując się mapą, tak samo wskazujesz cele dla torped, masz także możliwość obserwacji otoczenia przez peryskop. W 688 ATTACK SUB o wiele lepiej jest jednak dopracowana strona graficzna gry oraz interfejs użytkownika. Poszczególne czynności (ustalanie kursu, prowadzenie ognia, komunikacja radiowa) wykonywane są na oddzielnych ekranach i obsługiwane za pomocą myszy (niby nic szczególnego, jednak w RED STORM RISING musieliśmy zapamiętać kilkanaście kombinacji klawiszy uruchamiających poszczególne opcje).

Okręty występujące w grze wyposażono w wiele systemów uprzyjemniających walkę, które są oczywiście umieszczane w prawdziwych okrętach podwodnych, jak np. system kontroli prawdopodobieństwa wykrycia przez radar nawodny (ESM), wskaźnik poziomu szumów wytwarzanych przez układ napędowy (kawitacji), komputer sonarowy, komputerowy obrys dna itp.

W celu usprawnienia walki zmodyfikowano też niektóre cechy uzbrojenia, np. zasięg torped ograniczono do dziesięciu mil morskich, ogranichono wielkość terenu działań – wszystko to w celu zdynamizowania gry.

Gdy już wypłyniesz, pamiętaj że:

– Pływa się cicho, jak najciszej (żadnego szarżowania z przegrzewającym się silnikiem na obce okręty podwodne)

– W wodzie występuje coś takiego jak „warstwa cieplna", od której doskonale odbijają się fale sonaru (zarówno twojego jak i wroga)

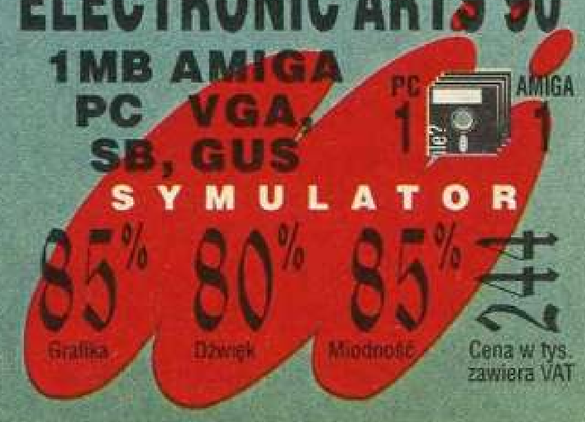
– Każdy okręt podwodny ma za rufą martwą strefę, w której jego sonary nie funkcjonują

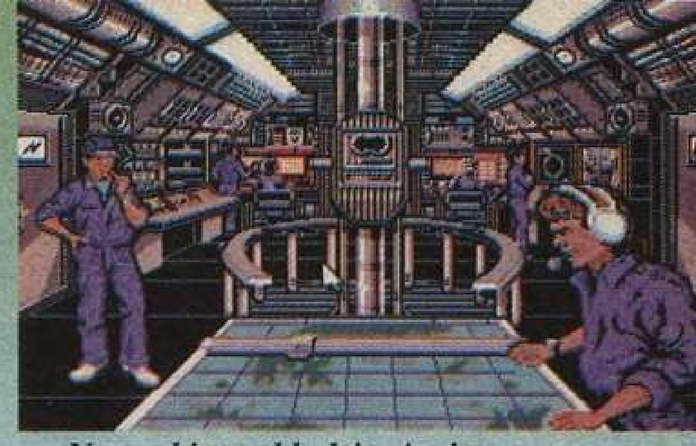
– Torpedy nie mają nieograniczonych zapasów paliwa – każda kiedyś płynąć przestaje.

Kapitanie, chwyć w swe ręce ster powierzonej ci morderczej zabawki i ruszaj utwierdzać pokój w świecie (lub też, jeżeli bliższe twemu sercu są ideały socjalizmu naukowego, rozszerzaj na cały świat strefę wpływów jedynego słusznego ustroju) i pokazuj tym wszystkim miernotom pływającym po powierzchni mórz i oceanów, co to znaczy być „cichym i śmiercionośnym".

PooH

Dystrybutor: IPS Computer Group





Na ruskim pokładzie, Amiga

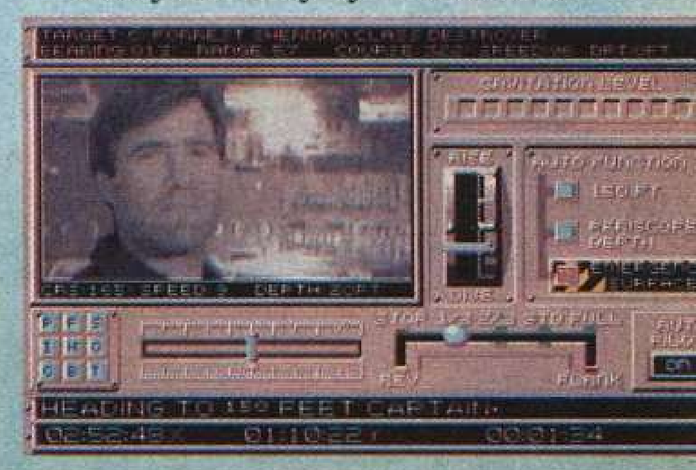




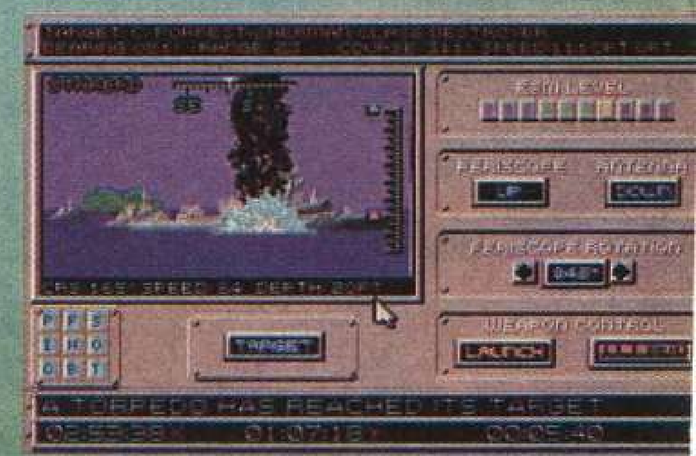




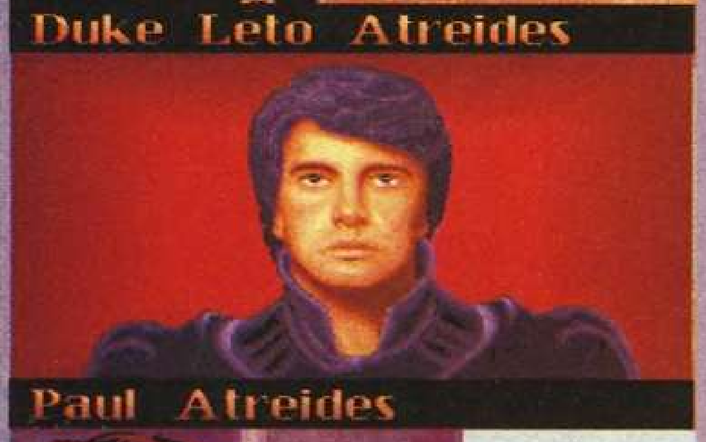
Amerykański styl życia na Amidze



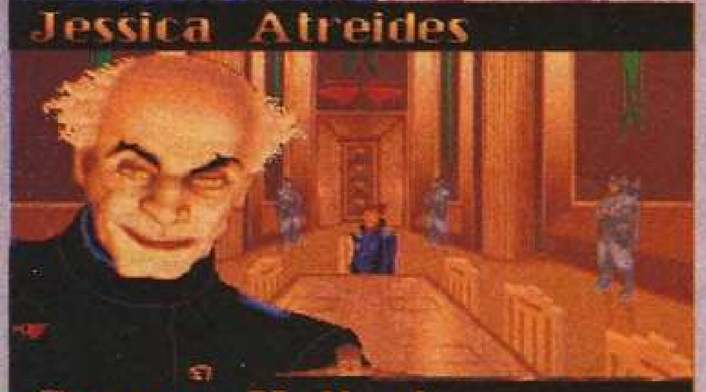


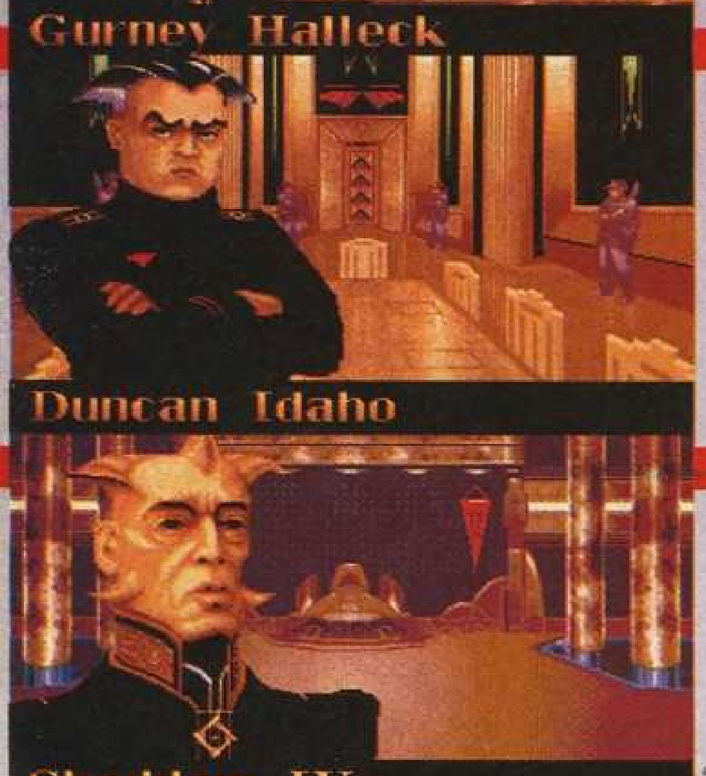




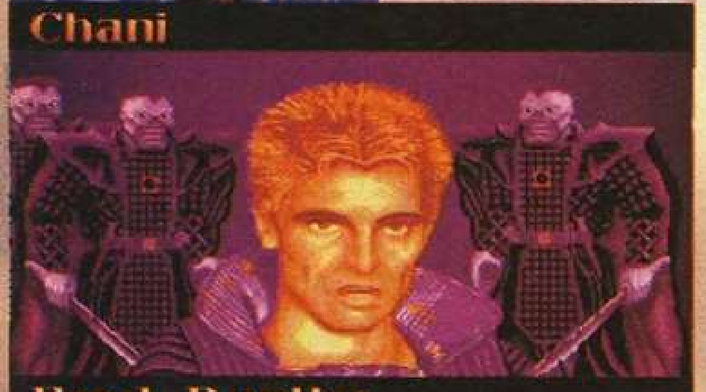
















Miejsce: Arrakis, trzecia planeta Canopusa, znana także jako Diuna

Czas: lata od 10191 do 10193 Ery Gildii

Osoby: Ród Atrydów, Ród Harkonnenów, Imperator Padyszach Szaddam IV (z rodu Corinów), tubylcza ludność fremeńska

WPROWADZENIE

Na początku Ery Kolonizacji ludzkość pozbawiona była urządzeń pozwalających jej na przełamanie bariery prędkości światła ograniczającej szybkość rozprzestrzeniania się jej w Galaktyce. W związku z tym niemożliwe było także utrzymywanie łączności pomiędzy kolejnymi kolonizowanymi planetami. Stan taki miał miejsce aż do momentu wynalezienia metod pozwalających na wykorzystywanie nieciągłości czasoprzestrzeni i dokonywanie skoków przez nadprzestrzeń. Operacje takie były jednak niezwykle ryzykowne – wiele statków zostało zniszczonych wyłaniając się z nadprzestrzeni w najmniej pożądanych miejscach: wnętrzach gwiazd, okolicach czarnych dziur itp. Zaradziło temu odkrycie na trzeciej planecie Canopusa, Arrakis, niezwykłej substancji – przyprawy melanż pozwalającej człowiekowi na spoglądanie w przyszłość i przewidywanie przeszkód stojących na drodze statków kosmicznych. Całą komunikację międzyplanetarną zmonopolizowała Gildia – główny użytkownik melanżu. Moment ten dał początek nowej erze – Erze Gildii.

Od roku 88 Przed Gildią Imperium Galaktycznym rządził ród Corinów, wywodzący się z Salusa Secundus, trzeciej planety Gammy Waiping. W roku 388 E.G. ród ten przeniósł się na planetę Kaitain, a Salusa Secundus ogłoszona została planetą więzienną. W latach 10156 – 10196 na Tronie Złotego Lwa zasiadał ostatni z tej dynastii – Padyszach Imperator Szaddam IV. On to pod koniec roku 10190 odebrał Arrakis Rodowi Harkonnenów, który dotychczas nią zarządzał, i przekazał ją ich śmiertelnym wrogom, Rodowi Atrydów w dziedziczne lenno. Na początku roku 10191 na planecie wylądowały pierwsze statki Gildii przewożąc dobytek Atrydów z Kaladanu, planety, którą zarządzali od roku 8711. Zajęli oni pałac Kartag, opuszczony przez Harkonnenów, którzy przenieśli się do pobliskiego fortu w Arrakin. Konflikt był nieunikniony.

POCZĄTEK

Głową Rodu Atrydów był w owym czasie Książe (Duke) Leto Atryda. Przybył on na Diunę wraz ze swoim synem Paulem oraz jego matką, Jessiką, adeptką żeńskiego zakonu Bene Gesserit, którego sekrety dotyczące rozwoju zarówno ciała, jak i ducha, przekazywała swemu synowi. Towarzyszyli im także starzy przyjaciele Rodu: Duncan Idaho pełniący funkcję nadzorcy finansowego, Gurney Halleck, ekspert od wszelkiego rodzaju broni oraz człowiek–komputer, mentat Thufir Hawat, wyśmienity strateg, specjalista znający wszelkiego rodzaju pułapki – zarówno te mechaniczne, jak też i taktyczne stosowane przez największych wodzów ludzkości od zarania jej dziejów.

Właśnie to swemu synowi Książę Leto zlecił zorganizowanie wydobycia przyprawy przez mieszkające wokół pałacu tubylcze plemiona zwane Fremenami. Byli to prawdziwi ludzie pustyni, potrafiący przeżyć na tej niegościnnej planecie, świetni żołnierze, cierpiący od wielu lat pod panowaniem Harkonnenów.

Paul udał się więc do trzech znanych siczy zamieszkałych przez Fremenów. W dwóch z nich przywódcy szybko zgodzili się na oddanie swych ludzi pod jego komendę, w trzeciej jednak szef nie przedstawiał chęci do współpracy. Idąc z radą spotkanego po drodze Gurneya Paul nie wdawał się w dysputy z owym wodzem, lecz wrócił do Kartagu, aby zameldować ojcu o swych dokonaniach. Ten polecił mu zdobycie od Fremenów wiadomości o filtrfrakach, ubraniach używanych przez nich i pozwalających na przeżycie wielu dni w szczerej pustyni. Udał się więc do uprzednio zwerbowanych plemion, gdzie poznał położenie siczy Tuono–Tabr, w której mieszkał producent owych strojów. Ten zaś, nie dość, że obiecał dostarczyć partię filtrfraków do pałacu, to poza przekazaniem swych ludzi pod dowództwo Paula, podał mu położenie kolejnych siczy. Tamtejsi ludzie jednak nie mogli rozpocząć wydobycia – ich tereny nie były zbadane – potrzebna była grupa eksploracyjna. Grupa taka znalazła się w Carthag–Timin, siczy, w której początkowo odmawiano współpracy. Tym razem wódz zgodził się eksplorować Diunę, oraz wręczył Paulowi mapę przedstawiającą położenie wszystkich odkrytych dotychczas siczy, wraz z gęstością zalegającej przyprawy.

Po powrocie do pałacu Paul przeszukał go wraz z matką, znajdując ukryte przejście do pokoju komunikacyjnego pozwalającego na odbiór holograficznych przekazów od innych Rodów.





D U



Rozpoczął się teraz okres odkrywania nowych siczy. Znajdowano je podczas lotów nad pustynią – oprócz pilota w maszynie powietrznej – ornitopterze – musiała znajdować się przynajmniej jedna osoba – kryjówki były tak doskonale zamaskowane, że prawie niewidoczne dla osób znajdujących się w powietrzu. W jednej z nich Paul znalazł Harah, wdowę po wojowniku fremeńskim poległym w pojedynku, która to zgodziła się mu towarzyszyć dostarczając informacji o nowych siczach. Czasami znajdowano w nich żniwiarki – olbrzymie maszyny służące do wydobywania przyprawy z piasków Arrakis, oraz ornitoptery. Urządzenia te zapewniały zwiększenie wydobycia melanżu, a dodatkowy ornitopter pozwalał Fremenom na ostrzeganie załóg żniwiarek przed zbliżającymi się czerwiami – monstrualnymi glizdami zamieszkującymi Diunę, których długość dochodziła do 400 metrów i które były w stanie połknąć za jednym zamachem żniwiarkę wraz z całą pracującą na niej załogą.

Podczas jednej z wizyt w pałacu Paul został poproszony przez matkę, by udał się samotnie na pustynię. Kiedy to uczynił, doznał wizji. To przyprawa, która go otaczała od momentu przeprowadzki z Kaladanu zaczynała wpływać na jego organizm, wzmacniając jego wrodzone zdolności psychiczne. Od tej chwili był w stanie komunikować się na odległość z Fremenami.

Kiedy powrócił do pałacu, Książę Leto zebrał wszystkich przyjaciół, aby pogratulować Paulowi wielkich postępów w zagospodarowywaniu planety – pod kontrolą Atrydów znajdowało się już kilkanaście siczy, a wydobycie przyprawy rosło z dnia na dzień. Podczas przemowy okazało się, iż pośród zebranych brak jest Gurneya Hallecka. Odnaleziono go leżącego na podłodze w nieznanej dotychczas sali, zranionego przez pułapkę pozostawioną przez Harkonnenów. Pułapkę tę rozbroił przybyły właśnie do pałacu Thufir Hawat. Za drzwiami oczom zebranych ukazała się zbrojownia wypełniona bronią pozostawioną przez wycofujących się w pośpiechu wrogów. Na jej widok Thufir doszedł do wniosku, iż nadszedł czas na zakończenie biernego oporu przeciwko Harkonnenom – nadszedł czas akcji.

FORMUJEMY ARMIĘ

Thufir polecił Paulowi odnalezienie lidera Fremenów, który poprowadziłby ich



do boju. W jednej z siczy Paul poznał jego imię – Stilgar. Wtedy to Harah wskazała mu sicz, w której ów wódz przebywał. Mając takiego sprzymierzeńca Atrydzi mogli pozyskać każde plemię Fremenów, które w dodatku od tej pory, oprócz wydobywania przyprawy, zgodziły się też na specjalizację w rzemiośle wojennym. Stilgar podczas pierwszego spotkania nadał Paulowi nowe, fremeńskie imię – Muad'Dib.

Szczególnie pomocny w trenowaniu nowych oddziałów był Gurney, który zgodził się pozostać w jednej z siczy i trenować wojowników.

W tym samym czasie miały miejsce dwa wydarzenia: baron Vladimir Harkonnen na wieść o szykującej się fremeńskiej armii zniszczył sicz położoną w pobliżu pałacu, na co odpowiedzią księcia stopniowo spychać nieprzyjaciół w kierunku pałacu Arrakin.

Thufir Hawat był jednak cały czas w pewnym stopniu niezadowolony. Czuł, że do wygranej potrzebują jeszcze jednego składnika. Czegoś, co zapewni im stuprocentowe zwycięstwo. Czegoś, co podkopie sensowność istnienia Harkonnenów na planecie. Czuł równocześnie, że odpowiedź na jego pytania znajduje się w samym pałacu Kartag.

Muad'Dib więc ponownie przeszukał wraz z matką dokładnie wszystkie pomieszczenia i odkrył rzecz zdumiewającą – szklarnię, jedyny kawałek prawdziwej roślinności znajdujący się na Diunie. Widok ten przypomniał Chani, że nie przedstawiła jeszcze Paula swemu ojcu – Lietowi Kynesowi. Udali się więc na spotkanie. Okazało się, iż Liet od wielu lat zajmuje się problemem rozpowszechnienia życia na planecie. Wychodował on nawet specjalne odmiany roślin zdolne przetrwać przy dostępie do minimalnej ilości wody. Rośliny takie wzrastając wiązałyby w glebie bezcenną wilgoć pozwalając na wzrost nowych i nowych. Do ukończenia prac Kynes potrzebował jedynie kilku oddziałów specjalizujących się w ekologii – gdy przybyły one do siczy, gotowe sadzonki pod ich troskliwą opieką stały się gotowe do zasadzenia w ciągu kilku dni.

zażywaną przez fremeńskie Matki Wielebne, silnie oddziaływującą na psychikę. Paul początkowo wahał się z jej wypiciem – czekał na wyniki ekspertyzy przeprowadzanej przez matkę. Gdy pozwoliła mu ona na spożycie owej substancji, jego świadomość rozwinęła się w niezwykły sposób – od tego momentu mógł kontaktować się z każdym Fremenem na planecie, niezależnie od miejsca, gdzie się on znajdował.

Mijały dni i tygodnie. Coraz większa powierzchnia planety znajdowała się w rękach Atrydów. Nadszedł w końcu moment, gdy padł ostatni Harkonneński fort – ostatnim bastionem wrogów był pałac Arrakin. Paul Muad'Dib zgromadził w jednej z siczy okalających pałac wszystkich swych przyjaciół. Thufir Hawat opracował plan ataku – przeprowadzić go miało 10000 ludzi zgromadzonych w trzech siczach, wszyscy wyposażeni w broń jądrową. Jak wszystkie poprzednie plany Thufira, tak i ten był niezawodny – osłona siłowa chroniąca Arrakin ustąpiła, a Atrydzi tryumfalnie wkroczyli do siedziby wrogów.

NA KONIEC

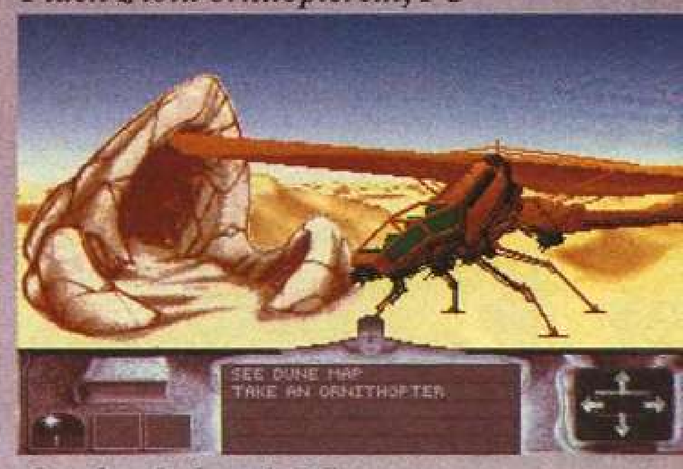
– nie kieruj do jednej siczy dwóch grup Fremenów – wydobywców przyprawy – dojdzie pomiędzy nimi do nieporozumień, i w efekcie obie grupy odmówią współpracy



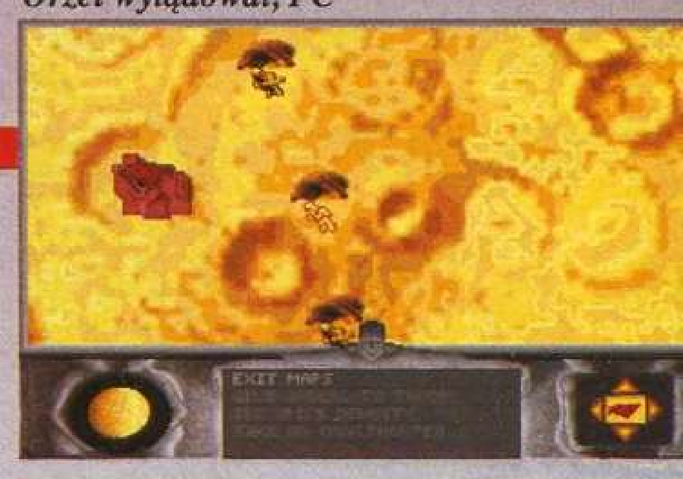
Balkon z widokiem na piach, PC



Piach z lotu ornitopterem, PC



Orzeł wylądował, PC



NIE



Leto było ruszenie na Arrakis na czele wyprawy zbrojnej, która jednak zakończyła się jego śmiercią.

Drugie wydarzenie było bardziej osobiste – towarzysząca Paulowi Harah oznajmiła, iż chce powrócić do swego domu w Tuono–Timin. Na to tylko czekał Stilgar. Natychmiast oznajmił Muad'Dibowi, iż chce go z kimś poznać. Osobą tą była Chani – córka ekologa planetarnego Lieta Kynesa, ciesząca się wielką popularnością wśród Fremenów i pałająca wielką miłością do Paula (zwłaszcza po nocy spędzonej z nim sam na sam pośród wydm Diuny). Jej obecność przy boku wodza miała niezwykły wpływ na morale żołnierzy – gotowi byli na rozkaz przywódcy iść nawet na samobójczą śmierć.

Do rozpoczęcia ataku potrzebna była jednak jeszcze jedna rzecz – coś, co byłoby w stanie przechylić szalę zwycięstwa na stronę Atrydów, coś czego tajemnicę znali Fremeni. Tajemnicę tę zdradził Paulowi Stilgar. Okazało się, że Szej–Huludy, olbrzymie arrakińskie czerwie stanowiły nie tylko zagrożenie – Fremeni potrafili je ujeździć i kierować nimi zgodnie ze swoją wolą. Paul także pomyślnie przeszedł próbę ujeżdżania potwora.

W tym momencie wojsko było gotowe.

RUSZAMY NA WROGA

Pierwszy atak miał miejsce na północ od okręgu Ergsun – rodzinnego okręgu Stilgara. Tutaj wojska Harkonneńskie były najgorzej wyposażone i najsłabsze. Paul postanowił niszczyć wrogie forty znajdujące się na wschód i zachód stąd, tak aby

Plan ten miał jednak pewien minus – woda niszczyła przyprawę. Tam gdzie znajdowało się H_2O, tam melanż ulegał rozkładowi. Była to więc siła zdolna zachwiać ekonomiczne przyczyny walki o planetę – Harkonnenowie nie mieliby już czego bronić. Rozpoczęto więc wielką akcję zazieleniania Diuny – rośliny wysadzane na wschód od Kartagu szybko rozprzestrzeniały się na północ na terenach wokół Arrakin.



Ogólną radość zaburzył jednak pewien incydent – kiedy Chani pozostała



w jednej z siczy aby nieść pomoc chorym na jakąś dziwną chorobę, została porwana przez Feyd–Rautha Harkonnena, bratanka zbrodniczego barona. Od tego momentu, aż do chwili jej odbicia z jednego z fortów, gdzie była więziona, morale Fremenów poczęło podupadać – walczyli z coraz mniejszą ochotą, ponosili coraz większe straty w bitwach. Cały ten incydent zakończył się jednak szczęśliwie – Chani wróciła do Paula, a Fremeni odzyskali swą dawną wiarę w zwycięstwo.

W jednej z siczy Paul po raz pierwszy spotkał się z Wodą Życia – substancją

– nie staraj się dolecieć do wrogich fortów – śmierć murowana

– czytaj uważnie WSZYSTKIE dialogi

– dostawy przyprawy dla Imperatora załatwiane są w bardzo prosty sposób – w danym dniu wystarczy porozmawiać z Duncanem Idaho, następnie zgodzić się na warunki stawiane przez Imperatora (ACCEPT) i iść z Duncanem do pokoju komunikacyjnego – reszta załatwiana jest automatycznie. Z dostawami lepiej się nie spóźniać – za niesubordynację kulka w łeb i Arrakis staje się własnością Szaddama IV

– wszystkich zwerbowanych żołnierzy odsyłaj na szkolenie do Gurneya

– handlować ze szmuglerami nie musisz, jednak jeżeli już to robisz, to się przynajmniej potarguj (ARGUE) i pamiętaj o płaceniu należności (u Duncana)

– jeżeli w siczy pojawią się sabotażyści – poślij tam oddział wojska – załatwi sprawę szybko i bezboleśnie.

PooH

P.S. Polecamy też niezły film Davida Lyncha „DUNE" (tego od Twin Peaks) i oczywiście powieść Franka Herberta.



VIRGIN'92
1MB AMIGA
PC VGA, SB, GUS
PC 2 3 AMIGA
STRATEGIA PRZYGODOWA
95% Grafika
100% Dźwięk
95% Miodność



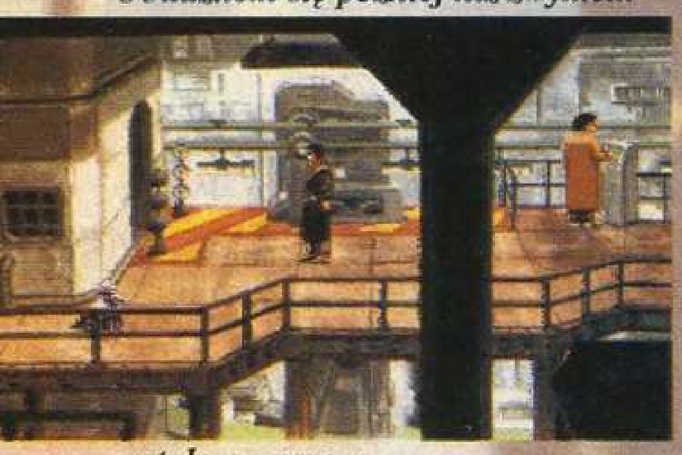
W jądrze atrydzkiej warowni, PC







Obudziłem się później niż zwykle...



wstałem z pryczy...



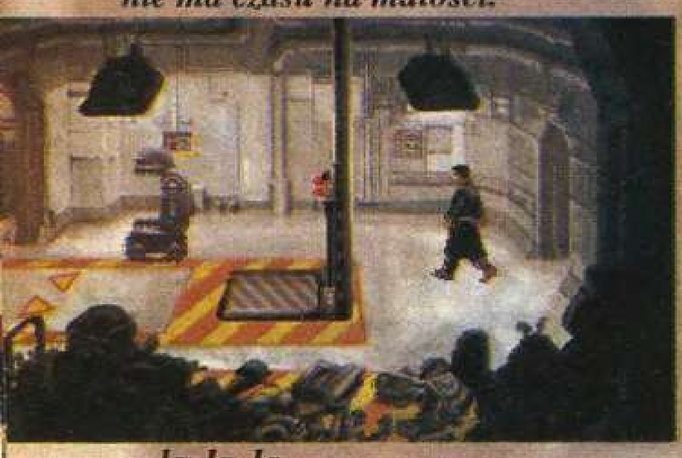
w radiu była reklama!



W bunkrach z betonu...



nie ma czasu na mdłości.



... la, la, la...

Nie mam wyboru – opisując produkt pierwszej jakości, jakim jest niewątpliwie BENEATH A STEEL SKY, nie można się nie zachwycać. Tak sympatycznej, łatwej w obsłudze, zawierającej krocie nieskopiowanych pomysłów, gry nie było od dawna.

„Pod Stalowym Niebem" rozgrywa się w zdehumanizowanym świecie przyszłości, rządzonym przez sztuczną inteligencję. Po tym świecie wałęsa się samotny przedstawiciel ginącego rodzaju ludzkiego – Robert Overmann, nie pamiętający swej przeszłości uciekinier i włóczęga. Ściga go poprzez swych agentów wszechmocny metaorganizm Linc, swymi dalekosiężnymi mackami starający się opleść wszystko co żywe. Robert porusza się po świecie, którego nie zna i nie rozumie. Wraz z nim odkrywamy absurdy cywilizacji stojącej na skraju zagłady.

Wszystko w tej grze jest dopracowane. Tła, mimo że statyczne, robią duże wrażenie, kolorystycznie oddając klimat industrialnej rzeczywistości. Przewija się cała galeria charakterów, z którymi można i należy konwersować na wszystkie możliwe tematy. W konwersacjach następują częste odwołania do literatury s-f, smakosze tego gatunku znajdą tu naprawdę sporo perełek. Ale za najważniejsze trzeba uznać pedantyczne wręcz przywiązanie twórców do szczegółu. Mając np. kasetę wideo, można ją włożyć do magnetowidu i obejrzeć kawałek filmu. Jeśli napotka się stojący globus, to można nim pokręcić. Postacie przenoszą się z miejsca na miejsce, zmieniają się ich humory i sposoby zachowania. Przy okazji wydania LURE OF TEMPTRESS – poprzedniej gry firmy REVOLUTION, mówiło się o powstaniu systemu Virtual Theatre, mającego w założeniu wiernie oddawać relacje międzyludzkie. W BENEATH te plany są kontynuowane, choć trzeba przyznać, że daleko jeszcze do doskonałości.

Gra nie pracuje źle na wolnych komputerach. Z czystym sumieniem mogę ją polecić każdemu, kto wie, co znaczy dobra przygodówka.

Union City – uśpiona metropolia, jakich w galaktyce tysiące. Po katastrofie helikoptera zdołałeś umknąć pogoni. Ukryłeś się na metalowym pomoście jakiejś fabryki. Na dole uderza głośno prasa hydrauliczna, obok niej czuwa strażnik. Jesteś pod ścisłym nadzorem.

Oderwij znajdujący się blisko poręczy wystający kawałek metalu, który posłuży ci jako łom. Po odblokowaniu drzwi staniesz nad przepaścią. Słysząc kroki zdołasz się schować. Zaniepokojony strażnik przyszedłszy tu pomyśli, że wybrałeś wolność i skoczyłeś w dół. Wróć i możesz teraz zejść po schodach.

Idąc w prawo dojdziesz do miejsca, gdzie na pierwszym planie leży sterta żelaznych rupieci. Obejrzyj je. Znajdziesz płytę główną robota noszącego wdzięczne imię Joey, zainstaluj ją w leżącym metalowym korpusie. Za chwilę możesz zamienić już kilka słów ze swym nowym przyjacielem. Dochodzicie do wniosku, że warto by się stąd wydostać. Winda towarowa, którą można by tego dokonać jest z niewiadomych powodów nieczynna, robot transportowy również nie okazuje oznak aktywności.

W następnej hali spotkasz robotnika Hobbinsa. W rozmowie z nim przekonujesz się, że jest poczciwcem, ślepo wypełniającym polecenia mocodawców. Wie tylko to, co jest mu potrzebne do wykonywanej pracy. Wróć do windy i stań na jej platformie. Włączy się alarm, który wywabi Hobbinsa, przybyłego go wyłączyć. Skorzystaj z jego nieobecności w pomieszczeniu obok i zajrzyj do szafki, z niej powinieneś wydostać klucz do nakrętek oraz kanapkę.

Zawróć i pogadaj z Joeyem o robocie transportowym. Powie ci, że byłby w stanie go zreperować, gdybyś dowiedział się przyczyn jego zepsucia. Znanym sposobem przywołaj Hobbinsa i wypytaj go gruntownie, o co tylko się da. Dostaniesz potrzebną informację. Joey poproszony w mig zlikwiduje usterki w mechanizmie transportera. Robot pojedzie po beczkę z odpadami, gdy ustawi ją na platformie, winda ruszy. Wskocz szybko w powstałą lukę, po szynie dostaniesz się niżej.

W ogromnym piecu niszczone są odpady przemysłowe. Poczekaj moment, aż złąduje używając śmigiełka Joey. Zbadawszy osadzony na ścianie przy drzwiach zamek, wydaj polecenie robotowi, żeby otworzył drogę na zewnątrz. Zza drzwi wypadnie strażnik. W momencie, gdy lufa pistoletu została wymierzona w twoją stronę i gdy pomyślałeś, że to już koniec, nieoczekiwanie wiązka laserowa rozprała tamtego. Skąd ta nagła przychylność pilnującej wejścia maszyny? Wychodząc sprawdź dymiące jeszcze zwłoki. Od tej pory często będziesz posługiwać się znalezioną kartą identyfikacyjną, stanie się ona dla ciebie dowodem tożsamości, potrzebnym do logowania się w terminalach i wycieczkach w Linkprzestrzeń. Cóż, że wystawiona jest na nazwisko niejakiego Reicha.

Wszedłeś na najwyższy poziom miasta. Udaj się w prawą stronę, do fabryki, w której wytwarza się rury. Przy taśmie pracuje dziewczyna, ciemnoskóra Anita. Rozmawiając z nią dowiesz się o smutnym losie ludzi wyrzuconych poza nawias społeczności. Nagle pojawi się odziany w futro zarządca i w szorstkich słowach odeśle Anitę, ciebie wyrzuci również. Do diabła, wrócisz tu za chwilę.

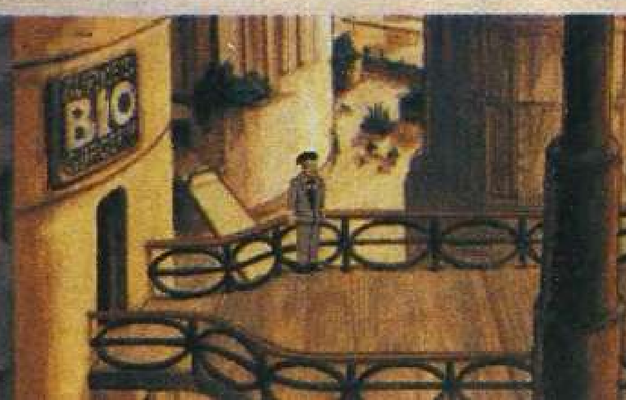
Spotykasz kolejnego pracusia, operującego przy konsoli. To Potts. Jest niewyobrażalnym służbistą uwielbiającym wszelakiego rodzaju kontrole. Nie przepuści cię przez barierę sensorów do przylegającego pomieszczenia. W odwecie zastopuj produkcję, wkładając klucz w koła zębate mechanizmu. Wyjmij klucz i przejdź w lewo. Duży robot pełniący funkcję spawacza przestał być potrzebny, gdy taśma stanęła. Odkręć kluczem jego kadłub od podwozia, następnie zaproponuj Joeyowi kolejną zmianę pancerza.

Poproś go, żeby spenetrował pomieszczenie, do którego Potts zabronił ci wcześniej wchodzić. Roboty mają tam wstęp wolny. Joey powie ci po inspekcji, że jedyne co odkrył, to gniazdo bezpieczników instalacji alarmowej. Każ mu zespawać obwody, będziesz mógł wejść do środka i tu przerzuć klapę w przód. Zaopatrzysz się w leżącą na pomalowanym w paski podeście breję stanowiącej materiał wybuchowy Syntex, wzięte z półki klucz i płyn zostaną ci niestety po wyjściu zabrane przez Pottsa.

Udaj się do małej elektrowni sterującej zasobami energetycznymi na tym poziomie. Konwersuj chwilę ze strażnikiem pilnującym położonego nieopodal przejścia. Na stołku drzemie











pilnujący przybytku człowiek, wypytanie go nie przynosi żadnych nowych śladów. Na początek obluzuj kluczem dwie gałki, regulujące przepływ pary w rurze. Umówcie się z Joeyem, żeby równocześnie przekręcić obie gałki. Spowoduje to niegroźną zgoła awarię, wypłaszającą pilnującego. Podejdź do urządzenia z lewej i wykręć żarówkę. Wyłącz czerwonym przełącznikiem dopływ prądu do gniazdka i połóż Syntex w miejsce, z którego wyjąłeś żarówkę. Eksplozja, jak się patrzy. Ustaw dźwignie zwrócone w dół. Uruchomiona zostanie w ten sposób winda, znajdująca się niedaleko fabryki. Przed zjechaniem obejrzyj jeszcze zwisający z góry czerwony kabel. Wskaż go Joeyowi i odsuń się, żeby nie przeszkadzać mu w dostępie. Odlutowany kawał kabla spadnie na poziom niżej. Użyj karty identyfikacyjnej w czytniku, co otworzy drzwi windy.

Podnieś zwój kabla. Udaj się do miejscowych otoczonych zielenią apartamentów. Na ławce siedzi Gallagher. Jest przemądrzałkiem, odpowiadającym quasifilozoficznymi zagadkami na twe pytania. Zostaw go w spokoju. Wtargnij przy pomocy karty identyfikacyjnej do lewego apartamentu. To pokój Reicha. Odsunąwszy na bok poduszkę, wyciągniesz spod niej czasopismo.

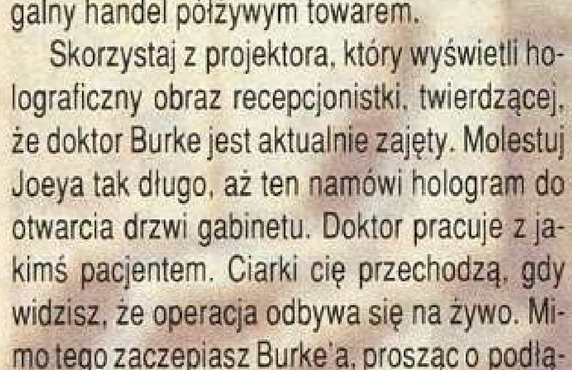
Na wschodnim placu stoi rzeźba zatytułowana „Człowiek i maszyna", owoc zdegenerowanej sztuki ery technologicznej. Zajrzyj przelotem do agencji ubezpieczeniowej Anchora, na razie nic nie zdziałasz, ale zapoznasz się z właścicielem. Udaj się do agencji turystycznej Travelco. Będziesz musiał wysłuchać bajdurzenia przedstawiciela owej firmy o wszystkich możliwych wycieczkach na powierzchnię Ziemi. Są ich trzy rodzaje: tajemnicze – nie wiadomo dokąd i za ile, luksusowe – tylko dla kasty rządzących, ekonomiczne – bilet do odebrania w niewiadomym czasie. Szału można dostać. Szczęśliwie zainteresujesz pracownika Travelco czasopismem, w zamian otrzymasz bilet wycieczkowy w bliżej niesprecyzowanym kierunku. W duchu postanawiasz pozbyć się niepotrzebnego prezentu przy pierwszej lepszej okazji.

Okazja nadarza się szybko, bo oto natknąłeś się właśnie na zarządcę fabryki, Lamba, kursującego windą pomiędzy poziomami. Podaruj mu bilet. Zaprosi cię do odwiedzenia swojej fabryki. Udaj się więc ponownie na górę. Lamb oprowadzi cię po hali produkcyjnej. Tym sposobem staniesz się znajomym właściciela. Potts nabierze do ciebie szacunku i bez gadania przepuści cię dalej w okolice reaktora.

Spotykasz znów Anitę. Gawędząc z czarnulką dowiesz się o Linkprzestrzeni, istniejącej pomiędzy wymiarami rzeczywistości, do której dostęp mogą mieć tylko ludzie z wszczepioną do mózgu specjalną przystawką, zwaną portem Schreibmanna. Anita zdradzi się także posiadaniem pirackiego oprogramowania, umożliwiającego szerszy dostęp do terminali. Daj jej kartę identyfikacyjną a dołączy do niej odpowiednią jednostkę.

Zjedź poziom niżej koniecznie zabierając ze sobą Joeya. Nadszedł czas, żeby udać się do zakładu Burke's Bio Surgery. Zagadnij stojącego przed nim jegomościa. Wewnątrz łatwo zorientować się, co kryje się za tajemniczą nazwą tej firmy. Dokonywane są tu operacje plastyczne, przeszczepy i wymiany narządów. A mówiąc bardziej otwarcie, odbywa się półlegalny handel półżywym towarem.

Skorzystaj z projektora, który wyświetli holograficzny obraz recepcjonistki, twierdzącej, że doktor Burke jest aktualnie zajęty. Molestuj Joeya tak długo, aż ten namówi hologram do otwarcia drzwi gabinetu. Doktor pracuje z jakimś pacjentem. Ciarki cię przechodzą, gdy widzisz, że operacja odbywa się na żywo. Mimo tego zaczepiasz Burke'a, prosząc o podłączenie portu Schreibmanna. Ofiaruj kolejno na sprzedaż nerki a następnie płuca. Niestety, wygląda na to, że nie nie ma popytu na te organy. Desperacko musisz zaproponować sprzedaż bardziej poszukiwanych części ciała, w angielskim slangu zwących się balls. Pocieszając się, że zostaną ci one odebrane dopiero po śmierci siadasz w fotelu i poddajesz się zabiegowi wszczepienia portu Schreibmanna. Dochodząc powoli do siebie zagadnij raz jeszcze Burke'a. Rozmowa zahaczy o agencję ubezpieczeniową, powie co nieco o jej właścicielu.



...ATH A STEEL SKY

Udaj się więc do agencji, w rozmowie powołaj się na Burke'a. Nakłam, że interesuje cię jakaś polisa. Anchor poproszony o sprawdzenie, czy jest możliwe jej wykupienie wyjdzie na zaplecze. Korzystając z tego przyjrzyj się szybko posągowi stojącemu w rogu pokoju i nakaż Joeyowi odlutować kotwicę. Dla relaksu wyślij jeszcze raz gościa na zaplecze i zagadnij Joeya. żeby pogrzebał w komputerze. Tutaj już wszystko załatwione.

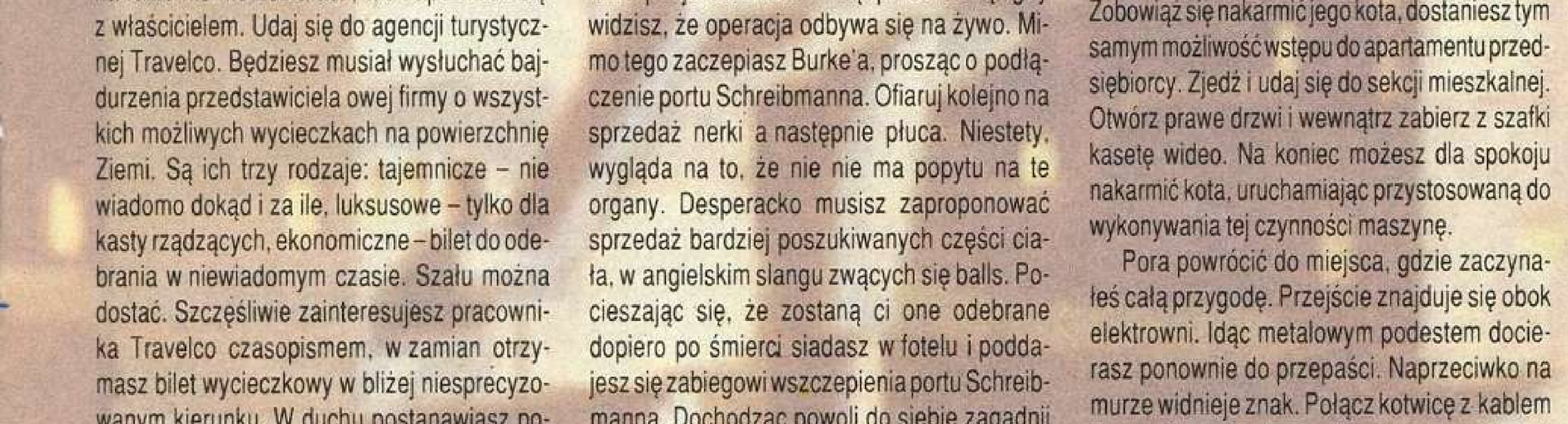
Z kolei będziesz musiał wykołować Lamba. Skorzystaj z terminalu i wybierz Security Services. Machina poprosi o podanie hasła, ale dzięki danemu ci przez Anitę crackowi (hi, hi) możesz wpisać cokolwiek i przebrnąć dalej. Wybierz Special Operations a następnie File Adjustment. Masz przed sobą dane personalne Lamba. Uaktywnij obie operacje. Jedna zamrozi fundusze Lamba, druga sprawi, że zostanie on zdegradowany w hierarchii społecznej.

Poczekaj aż Lamb pojawi się na górnym poziomie. Ma problem? Wiesz coś niecoś o tym. Zobowiąż się nakarmić jego kota, dostaniesz tym samym możliwość wstępu do apartamentu przedsiębiorcy. Zjedź i udaj się do sekcji mieszkalnej. Otwórz prawe drzwi i wewnątrz zabierz z szafki kasetę wideo. Na koniec możesz dla spokoju nakarmić kota, uruchamiając przystosowaną do wykonywania tej czynności maszynę.

Pora powrócić do miejsca, gdzie zaczynałeś całą przygodę. Przejście znajduje się obok elektrowni. Idąc metalowym podestem docierasz ponownie do przepaści. Naprzeciwko na murze widnieje znak. Połącz kotwicę z kablem i zarzuć ją w to miejsce. Wykonując dziki skok przedostaniesz się do tajnego pomieszczenia.

Przechodząc dalej docierasz do hali, w której pracuje sztab programistów. Używając karty identyfikacyjnej w czytniku zdobędziesz dostęp do maszynerii umożliwiającej wycieczkę w Linkprzestrzeń. Siadasz w fotelu, wielka czasza przesłania ci głowę.

Ten świat znasz chyba z majaków sennych. Penetrując inny wymiar otrzymujesz do dyspo-

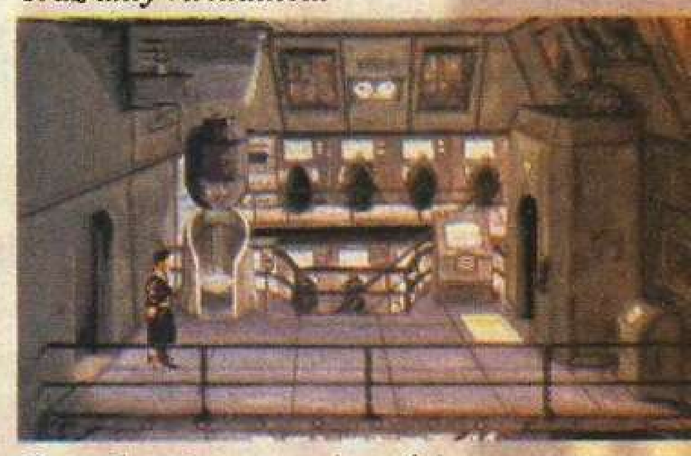




...są stosunki pozamałżeńskie...



oraz akty virtualne...



Prezydent tu u nas nie gości.



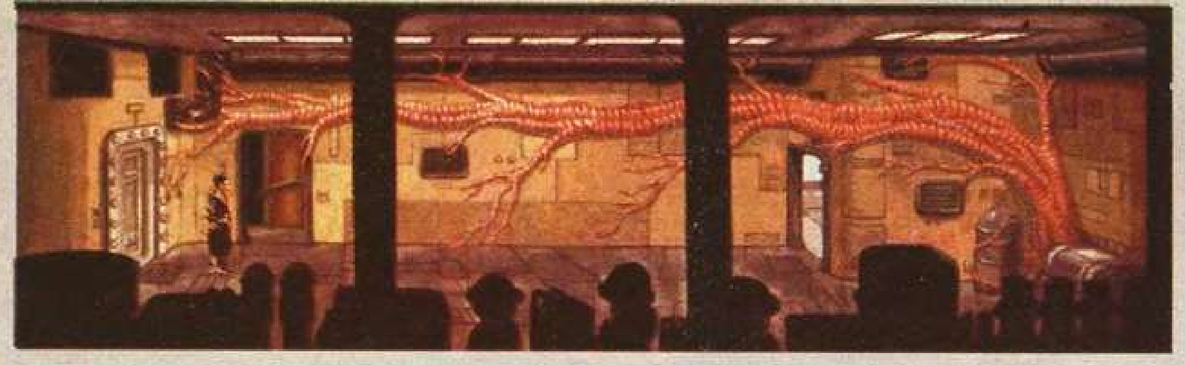
... la, la, la...



... la, la, la...









Bardzo nerwowe wnętrze, PC

zycji nowe opcje, pozwalające wykonywać wirtualne czynności. Zagarnij kulę, dalej otwórz kufer, skrzętnie przyswajając jego zawartość. Lupa pomoże rozszyfrować treść dokumentów, widniejące na nich znaki zapytania znikną. Użyj opcji dekompresowania danych na kuli składającej się z dwu części. Dokonawszy jej rozszczepienia skorzystaj z otrzymanych elementów w pobliskim labiryncie, kładąc je w kolejnych szczelinach i zawsze zabierając pozostały z tyłu element powinieneś przebrnąć do wyjścia. W komnacie wejdziesz w posiadanie popiersia i książki, którą trzeba odszyfrować.

Po odłączeniu się od Linkprzestrzeni skorzystaj z terminala. Ustaw Security Services i przejrzyj wszystkie trzy dokumenty. Rozświetlisz w ten sposób choć trochę mroki spowijające twą przeszłość. Potem uruchom Special Operations i Special Status Requests. Podszywając się pod agenta otrzymałeś właśnie dostęp do powierzchniowego poziomu miasta! Odłącz się od terminala, karta w czytnik przy drzwiach i lądujesz w znajomych zakątkach. Zjeżdżając poziom niżej skieruj się do nieczynnej wcześniej windy umiejscowionej tuż przy apartamentach.

Przyjemnie jest stąpać wreszcie po twardym gruncie. Pecha miał za to Joey, z którego po uderzeniu o ziemię pozostał wrak. Wyjmij jednak z niego ocalałą płytę główną. To miejsce przypomina oazę, niewielki kawałek żywej przyrody u podnóża wieżowców z betonu i stali. Drogę do katedry blokuje strażnik, z którym pogawędź przez moment. Korpulentna pani wyprowadzająca pieska na przechadzkę nazywa się Piermont. Wiedząc, że jest najbogatszą kobietą w mieście, nie możesz sobie odmówić przyjemności poznania jej. Wymieniacie kilka słów, okazuje się, że znała twojego ojca. Czyli jest dobrze. Porozmawiaj też z chłopcem katującym jakąś grę a także z ogrodnikiem. Skonsultuj ich wypowiedzi na temat kolorów kwiatów, wyjdzie na to, że ogrodnik nie za bardzo orientuje się w swej profesji. Mimo, że nabrałeś niejakich podejrzeń, nie masz jeszcze na nic dowodów.

Odwiedź przeznaczony dla elity klub rozrywkowy. Portier mówi, że nie wpuści byle kogo. Żeby wejść, trzeba być rekomendowanym przez któregoś z członków klubu. Zawróć do Piermont i poproś ją o wsparcie. Zostaniesz zaproszony do jej luksusowego mieszkania. Wjedziesz tam prywatną windą. Ściągnąwszy ją przyciskiem, musisz nie fantazjując przedstawić się. Czeka cię na górze rozmowa, niecierpliwiąc się będziesz musiał ponaglić kobiecinę, przypominając jej po co przyszedłeś. W czasie gdy Piermont będzie telefonowała, włóż kasetę wideo do odtwarzacza. Zarejestrowany na niej film, w którym roi się od kotów rozwścieczy psa, z jego miski wyjmiesz smakowite herbatniki.

W podskokach ruszasz do klubu, gdzie portier składając wyrazy uniżenia wpuści cię na salę. Na kameralnej scenie fałszuje kapela, przyprawiając o ból głowy, kręcąca się po parkiecie babka niepysznie cię spławia. Przy stoliku szef lokalu Colston oraz Gallagher rozgrywają partyjkę w karty. Rzuć kilka słów w ich kierunku i udaj się na zewnątrz.

Pani Piermont znów spaceruje wokół stawu ze swym pupilkiem. Stań przy położonej obok windy dziwacznej konstrukcji. Połóż herbatniki na desce i poczekaj na nadchodzącego pieska. Ciągnąc za linę opuścisz podpuchę, powodując, że zwierzak zacznie szczekać. Gdy podejdzie blisko ciągnij raz jeszcze, wejdzie na deski a wtedy zadziała efekt katapulty. Piesek frunąc w siną dal wyląduje w stawie. Piermont rzuci mu się z ratunkiem, wzywając do pomocy strażnika, co uczyni wejście do katedry drożnym. Wchodzisz do świętego przybytku.

Pełniący funkcję chóru zastęp androidów od razu rodzi złe przeczucia. Zejdź po schodach na dół i zajrzyj do szafek. Skurczone ciała nieszczęśników o skórze miękkiej jak plastik pozwalają sądzić, że ich śmierć nastąpiła wskutek napromieniowania. W jednej z szafek spoczywa trup Anity... Zaszokowany widokiem wybiegasz na zewnątrz.

Udawszy się w pobliże reaktora spostrzegasz, że nie ma nikogo. Otwórz szafkę, z której wydobędziesz kombinezon przeciwpromienny. Wejdź do środka i wydaj na konsoli polecenie otwarcia włazu reaktora. Przestępujesz próg, za którym biała poświata aż oślepia oczy. Podnieś tylko rzuconą tu kartę Anity. Wychodząc nie zapomnij ponownie się przebrać.

Zejdź do parku, nieopodal zaryglowanych drzwi, jakiegoś hangaru, czy garażu. Dokonując dokładnej obserwacji dostrzeżesz zamek. Odblokuje go karta Anity. Ponure pomieszczenie. Dawniej była to chyba stacja metra, obecnie wszystko pokrywa rdza. Weź czerwone obcęgi.

Wypada ponownie udać się w Linkprzestrzeń. Na najwyższym poziomie skorzystaj z drzwi otwieranych kartą identyfikacyjną, gdzie siedzi dwóch zasuszonych strażników. Już raz się tędy przedostawałeś. Po przedostaniu się włóż kartę Anity w czytnik maszyny, Linkprzestrzeń otworzy przed tobą swe podwoje. Oślep oko i szybko biegnij w prawo, oślep drugie oko, w górę, w górę i przed siebie, podnosząc na końcu kamerton. Zawróć do miejsca, w którym znajduje się studnia. Używając kamery wywołasz obraz Anity przekazującej ci wiadomość, że na dolnym poziomie oczekuje agent, ponoć dysponujący wiadomością, w jaki sposób opuścić miasto. Powróć do normalnego świata, idąc na spotkanie ogrodnikowi. Zapytaj go, jak się nazywa. Po krótkiej pogawędce sprawa jest jasna – jedyna droga na zewnątrz z tego molocha prowadzi przez dawne tunele metra, musisz tylko znaleźć wejście do sieci korytarzy.

Drzwi do położonego na tym poziomie sadu nagle się uchyliły. Wystąpisz w absurdalnym procesie jako obrońca Hobbinsa i naprawdę nie będzie mieć znaczenia, jakie dyrdymały naopowiadasz sędziemu.

Zaglądasz po raz kolejny do klubu. Szczęśliwie serwujący nad wyraz podłą muzykę band zszedł już ze sceny. Podejdź do stojącej na dole szafy grającej i uruchom ją. Wybierz pierwszą piosenkę, odczekawszy chwilę będziesz mógł zabrać kieliszek ze stołu, gdy rozzłoszczony Colston pójdzie wyłączyć samograja. W kącie sali, przy scenie, znajdują się niepozorne drzwi. Bawiąc się w detektywa dowiadujesz się, że prowadzą one do składu wina i są zabezpieczone elektronicznym zamkiem, otwierającym się po rozpoznaniu linii papilarnych Colstona. Udaj się zatem z kieliszkiem do doktora Burke'a. W mig dostosuje twoją dłoń do wymogów chwili. Wracając do klubu wystarczy dotknąć metalowej płyty, będącej czytnikiem.

Zapach stęchlizny unosi się w tej klitce. Łom skutecznie podważy wieko dużej skrzyni, które położone na pudełku pozwoli wspiąć się, by móc sięgnąć do kraty. Obcęgami przetniesz metalową siatkę, otwierając tym samym przejście do tuneli. Bez namysłu wchodzisz w nieznane.

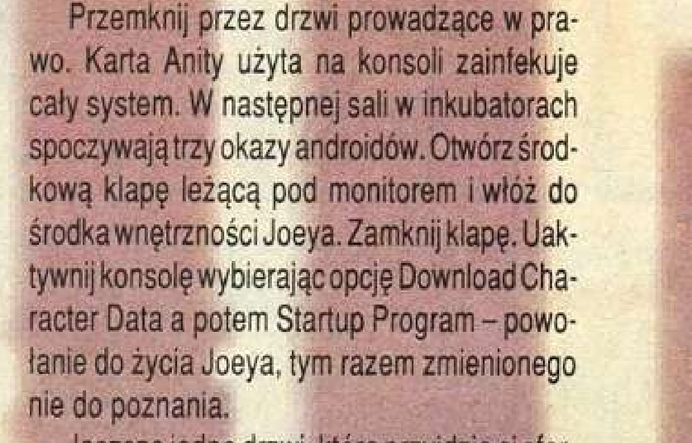
Idąc kawałek przed siebie korytarzami przypominającymi zrujnowaną kopalnię, dotrzesz do dużej dziury w ścianie. Zdaje ci się, że w ciemności błyskają zielone ślepia. Włóż żarówkę w pobliskie gniazdko, powodując, że bestia pozostanie w swej kryjówce. Znajdujący się dalej tunel o kruchym stropie musisz szybko przebiec.

Dotarłeś do tętniącej żyły oplatającej całą ścianę. Rozkruszając łomem tynk odsłonisz ceglany fragment muru. Skorzystaj raz jeszcze z łomu, wyrywając ze ściany cegłę. Podnieś znaleziska. Jeden kawałek żyły jest jakby napuchnięty, tutaj warstwa skóry jest cieńsza. Wbij w to miejsce łom, przybijając go następnie z pomocą cegły. Wyciągnij narzędzie. Gdy przybędzie sanitarny robot, bez namysłu daj susa naprzód.

Korytarze podziemnej bazy. Skręć w pierwsze wejście. Ogromne palenisko buchające żarem. Przy pomocy konsoli wydaj polecenie zmniejszenia mocy spalania. Zawęzi się otwór, będziesz mógł wspiąć się na palce i dosięgnąć uchwytu, poluzowującego metalową kratę, przez którą wydostaje się para. Zwiększ moc spalania. Potem zawitaj do komnaty, w której zatrzymał się robot. Zainstaluj w jego otworze płytę główną Joeya.

Wyjdź na korytarz, przejdź w lewo i zajrzyj przez zakratowane okno. Przeprowadzany jest tam biologiczny eksperyment – w kapsułach z odżywczymi substancjami rozwijają się organizmy androidów. Poleć Joeyowi spenetrować tę lokację. Gdy wróci, zapytaj go co widział i wydaj mu rozkaz otworzenia zaworu, odcinając tym samym dopływ witaminizowanej papki do androidów. Na ziemi zrobi się kałuża. Wtargnąwszy spotkasz typa głoszącego wyższość maszyny nad człowiekiem. Jego marzenia o cybernetycznym państwie sczezną, gdy zmierzając w twoim kierunku nastąpi na poluzowaną wcześniej kratę wentylacyjną. Ogień z pieca strawi tę nędzną kreaturę. Ty zaś nie przejmując się tym masz wejść w znajdujące się w głębi drzwi.

W wypełnionej monitorami sterowni skorzystaj z terminalu. Wybierz Access to the Restricted Area a potem Open Door. Zawróć. Zza drzwi wyłoni się android i z miejsca zaatakuje Joeya, roztrzaskując pancerz robota. Jednak ostatnie słowo należeć będzie do Joeya, który przeszyje wroga ostrzem. Przeszukaj pobojowisko – znajdziesz kolejną kartę identyfikacyjną, wyjmij także płytę główną z metalowych szczątków.



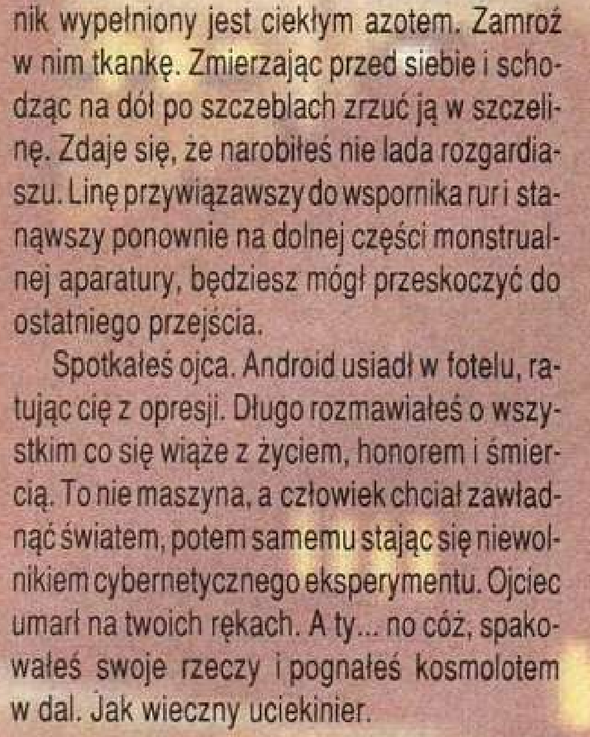
Przenikając za pośrednictwem zdobytej karty w Linkprzestrzeń dojdź do krzyżowca, stosując na nim działanie opcji Divine Wrath. Używając karty Anity przybądź do komnaty z leżącym pośrodku kryształem, tony kamertonu skruszą jego strukturę. Zaopatrzysz się w wirusa.

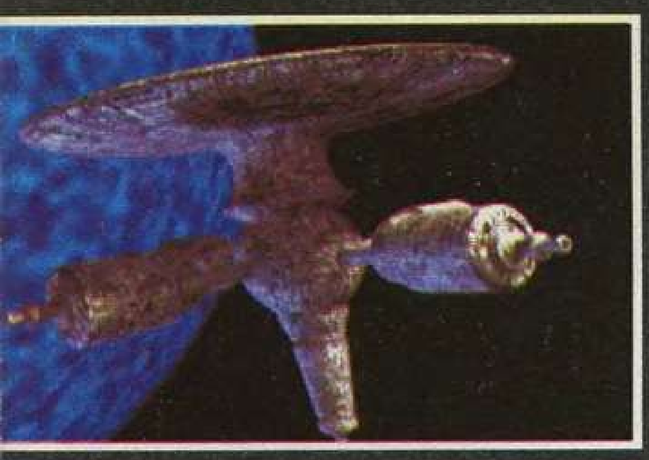
Przemknij przez drzwi prowadzące w prawo. Karta Anity użyta na konsoli zainfekuje cały system. W następnej sali w inkubatorach spoczywają trzy okazy androidów. Otwórz środkową klapę leżącą pod monitorem i włóż do środka wnętrzności Joeya. Zamknij klapę. Uaktywnij konsolę wybierając opcję Download Character Data a potem Startup Program – powołanie do życia Joeya, tym razem zmienionego nie do poznania.

Jeszcze jedne drzwi, które przyjdzie ci sforsować pokonasz z pomocą Joeya. Musicie jednocześnie położyć dłonie na dwu sensorach. Zawracając do poprzedniej sali obejrzyj zbiornik przechowujący żywe tkanki. Na ścianie przy nim wiszą szczypce, nimi wyciągnij ze dwie tkanki tak, żeby mieć świeże. Drugi zbiornik wypełniony jest ciekłym azotem. Zamroź w nim tkankę. Zmierzając przed siebie i schodząc na dół po szczeblach zrzuć ją w szczelinę. Zdaje się, że narobiłeś nie lada rozgardiaszu. Linę przywiązawszy do wspornika rur i stanąwszy ponownie na dolnej części monstrualnej aparatury, będziesz mógł przeskoczyć do ostatniego przejścia.

Spotkałeś ojca. Android usiadł w fotelu, ratując cię z opresji. Długo rozmawiałeś o wszystkim co się wiąże z życiem, honorem i śmiercią. To nie maszyna, a człowiek chciał zawładnąć światem, potem samemu stając się niewolnikiem cybernetycznego eksperymentu. Ojciec umarł na twoich rękach. A ty... no cóż, spakowałeś swoje rzeczy i pognałeś kosmolotem w dal. Jak wieczny uciekinier.

Micz









STARLORD

Jesteś Władcą Gwiazd. Twój ostateczny cel: uczynić by sprzymierzeńcy zawładnęli galaktyką, uznając rzecz jasna twoje zwierzchnictwo jako Cesarza. Niestety, tysiące innych władców ma takie same aspiracje!

Tym sloganem wita wszystkich kupców i podróżników firma MICROPROSE, ogłaszając powstanie gry otwierającej nową jakość w grach strategicznych – STARLORD.

Od razu trzeba powiedzieć, że finalny produkt oddaje w znikomym zaledwie stopniu to, co było zapowiadane. Mówiło się o sekwencjach trójwymiarowych podczas walki – ostatecznie jednak ich nie ma. Była jakiś czas temu demo-wersja, zawierająca świetne animacje – ich również nie uświadczysz w grze. Wydaje się, że opóźnienie w ukazaniu się tego produktu nie było spowodowane chęcią reklamy, można przypuszczać, że odbywały się jakieś zakulisowe perturbacje. W każdym razie gra robi wrażenie nieco okrojonej w stosunku do początkowych zamierzeń. Niech nie zabrzmi to jak stawianie zarzutów, STARLORD jest bardzo porządnym wyrobem, stara się trochę przypominać CIVILIZATION, a także jedną z najwspanialszych gier planszowych – GWIEŹDNEGO KUPCA, wymyślonego przez polskie ENCORE.

———

Na początku wybieramy jeden z trzech scenariuszy. Pierwszy stawia wszystkim równe szanse – Wszechświat właśnie wyłonił się z Chaosu i poszczególne klany zaczynają dopiero rozkręcać działalność. Pozostałe dwa stwarzają już bardziej skomplikowane uwarunkowania polityczno – militarne. Wybieramy także czy chcemy grać całą rodziną naraz (DYNASTY MODE) czy jako indywidualista (SINGLE STARLORD).

KABINA NAWIGACYJNA

CHART ROOM – udanie się do kabiny z mapą galaktyki, gdzie dokonuje się przegrupowań flot i wykonuje się hiperskoki.

BASE STAR – wskazanie aktualnego stanu zasobów ojczystej planety. Zapotrzebowania produkcyjne wskazują rzędy liczb z prawej, wystąpienie niedomiaru zaznaczane jest kolorem czerwonym. Rodzime gniazdo jest miejscem, gdzie spływa mamona ściągana od międzygwiezdnych podatników, możesz więc co pewien czas odbierać stąd niemałe wypłaty. Opisywana opcja służy do tego, by móc dokonywać owych operacji na odległość, nie potrzebując się fatygować z wizytą do ojczyzny. Żeby rozruszać rozwój przemysłu możesz na początek poluźnić trochę ceny.

OCCUPIED STAR – najechałeś czyjąś planetę i nie zastałeś właściciela w domu, wtedy pokonawszy dysponującego zazwyczaj marnym arsenałem szeryfa stajesz się tymczasowym władcą. Warto od razu pobrać gotówkę z miejscowej kasy, bo w momencie powrotu nominalnych władców w mig możesz utracić ten przywilej.

TRADING – czyli po polsku handel. Widzisz własne zapasy oraz podawane zasoby wszędobylskich kupców (traders), rodziny (family) oraz tutejszej braci (here). Chęć zakupu sygnalizujesz klawiszem B, zaś pragnienie sprzedaży S. Potem podajesz zamówienie lub ofertę i deklarujesz, z kim z powyższych chcesz dokonać transakcji, możesz też ją odwołać gdy nie spodoba ci się proponowana cena (N). Preferuj biznes z rodziną – nie dyktują wygórowanych cen a poza tym pamiętaj, że oznacza to wspieranie sprzymierzeńców. Nie dziw się jednak, że na złupionych doszczętnie planetach nikt nie ma już żadnych potrzeb.

LIBRARY INFO – ciekawa opcja pozwalająca ci poznać stopień skoligacenia rodzin w obrębie całej galaktyki. Tutaj wertując statystyki dowiesz się kto jest rzeczywistym władcą, a kto tylko pionkiem. Obejrzenie wszystkich możnych galaktyki (hierarchy) daje wiadomości o sile, zapasach a co ważne pozwala błyskawicznie wyłuskać informacje, którzy z nich są aktualnymi wrogami, którzy zaś ci sprzyjają. Kolejna opcja (family) umożliwia rzut oka na wyodrębniony wcześniej w hierarchii klan z pominięciem pozostałych. Można zbadać też główną planetę poszukiwanych (at star).

PLAYER STATUS – patrz w te dane jak w lustro, pokazują one twój aktualny stan.

LOAD/SAVE – jedyny komentarz jest taki, żeby nagrywać grę na dysk przed wykonaniem hiperskoku do obcego systemu, gdyż po doleceniu na miejsce i wypowiedzeniu wojny miejscowym opcja SAVE pozostaje niewzruszona – musisz najpierw wygrać walkę.

JUMP – opcja ta uaktywnia się po wybraniu w CHART ROOM punktu docelowego. Z jednej planety można dokonać skoku tylko na kilka pobliskich planet, pamiętaj też o odpowiednich zapasach paliwa (fuel), bo bez tego nie wystartujesz. Po spełnieniu tego ostatniego warunku dostępne połączenia oznaczane zostaną na zielono i wtedy dopiero upatrz swój cel. W trakcie lotu mogą nastąpić losowe zdarzenia takie jak napad piratów, zabłąkanie się w mgławicę czego efektem staje się opóźnienie podróży lub uszczuplenie arsenału. Zdarzenia te funkcjonują jednak na szczęście na zasadzie egzotyki, rzadko kiedy mają donośne znaczenie. Po dotarciu w obce strony na wizji pojawia się parlamentariusz, z którym przeprowadzasz krótki dialog. Możesz rzucić propozycję płacenia haraczu, wypowiedzieć wojnę, prosić o pozwolenie na zatrzymanie się lub pomówić o zawarciu sojuszu.

WAIT – odpoczynek. Warto go stosować gdy widzisz, że przeciwnik zmierza w twoim kierunku i nie chcesz się z nim minąć w drodze ale dopaść go, osobiście broniąc planety. Tak jak podczas wykonywania hiperskoków w międzyczasie otrzymujesz komunikaty o ważniejszych potyczkach, w których bierze udział rodzina a także o imperialnych zapędach najpotężniejszych władców.

QUIT – powrót do głównego menu.

BATTLE – po tym jak metody dyplomatyczne zawiodą pozostaje ci tylko wytoczyć zabójcze argumenty. Bitwę można rozgrywać na heksagonalnej planszy, co wszakże trwa długo i dlatego lepiej automatycznie skrócić ten proces (quick result). W bezpośrednim starciu z wrogiem biorą udział najemnicy (mercenaries) oraz myśliwce (starfighters). Musisz posiadać również broń (weapons) oraz osprzęt (artefacts), bo bez ich odpowiedniej ilości nie będziesz mógł przygotować do walki wszystkich jednostek. Ustalanie ile jednostek idzie do rezerwy, a ile na plac boju ma szczególne znaczenie w starciu z areopagiem przeciwników naraz. Wtedy można uniknąć niepotrzebnych strat. Dobra armia powinna posiadać kilkadziesiąt myśliwców, tyleż samo najemników, obstawę (gunboats) oraz jeszcze więcej uzbrojenia, które dość trudno kupić na planetach, będziesz je zazwyczaj zbierał jako łup po pokonanych. Wiadomości o sile wroga są podawane, wystarczy, że wyślesz do boju więcej niż on jednostek i powinieneś wygrać.

Zdarza się, że pobity przez ciebie władca zdoła uciec po przegranej bitwie, jeśli jednak polegnie w jej trakcie, władzę na gwieździe przejmuje jeden z twoich synów. Na początku posiadasz dziesięciu potomków, po pewnym czasie odkrywasz, że gromadka dziatwy urosła do kilkudziesięciu sztuk – nie obawiaj się więc o to, że zabraknie ci kogo obsadzać na stanowiskach nowych gubernatorów. Zaś w przypadku porażki zostajesz z pustym kontem deportowany na ojczystą planetę.

MAPA GWIEZDNA

Skalowanie dostępnej mapy odbywa się za pośrednictwem klawiszy < oraz >.

SELECT STARLORD – umożliwia przełączenie się na innego członka klanu, opcja ta dostępna jest tylko w dynasty mode.

SELECT DEST'N – ustawienie miejsca docelowego hiperskoku.

TARGET LOCK'N – warto skorzystać z tej opcji gdy odskoczysz gdzieś daleko szukając czegoś na mapie. Kursor powraca do miejsca, w którym się znajdujesz.

TARGET BASE – centruje mapę w stosunku do aktualnej planety ojczystej. Baza może zostać również zajęta przez innego członka rodziny, wtedy pokornie musisz znieść przydzielenie ci nowej kwatery głównej.

RETURN TO BASE – powrót do domu.

FIND STAR – superużyteczne narzędzie. Nieocenione w wypadku, gdy znasz wroga z imienia, lecz nie potrafisz go zlokalizować. Sprawdza się wtedy w bibliotece nazwę planety, na której ów człek obecnie rezyduje i opcja FIND STAR wyszuka ją szybko na mapie. Można wtedy złożyć gościowi nieoczekiwaną wizytę.



BRIDGE – powrót do kabiny nawigacyjnej.

OFF/DEF CALL TO ARMS – ściągnięcie posiłków z pobliskich planet. Pomocy udzielą ci sprzymierzeńcy, podając ile jednostek są w stanie wysłać. Zawsze upływa trochę czasu zanim odsiecz dotrze na miejsce.

OPCJE NA MAPIE

Pierwsze kilka opcji umożliwia wyświetlenie na mapie siatki połączeń planet zgodnie z pozycją hierarchiczną właściciela.

STARNAMES, FAMILY FLAGS, PROD'N TYPES rozmieszcza przy planetach odpowiednie informacje ułatwiające ogólną orientację.

SELECT FAMILY – pokazuje na mapie kształt imperium przeciwnika, przełączasz kolejne rodziny klawiszami +/-. Empire Display – wypisuje w formie tabelki klany rządzące w galaktyce.

SHOW OWNER – ujawnia właściciela planety. Pamiętaj przy tym, żeby na prawej stronie mapy sprawdzać informacje o tym co właściciel aktualnie porabia i gdzie przebywa.

———

To wszystko. Ekspanduj, niszcz niepokornych, podpatruj co kombinują silniejsi. Wszechświat znajduje się na wyciągnięcie dłoni. Może być twój.

Micz



Po kontakcie z taką samicą, kara może być tylko jedna, PC













LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 jest drugą częścią z trylogii firmowanej przez INFOCOM. Firma ta była w zamierzchłych latach osiemdziesiątych potentatem tekstowych gier przygodowych. Trzymała konkurencję na dystans, nawet w dobie pierwszych graficznych przygodówek. Dopiero lawinowy rozwój komputerów, w tym technik multimedialnych, wymusił zmianę dotychczas konsekwentnie trzymanej linii. Sięgnijmy trochę do przeszłości.

Tekstówki INFOCOMU dzięki zrezygnowaniu z grafiki chodziły na wszystkich bez wyjątku komputerach. Stąd też wersje na ośmiobitowe komputery domowe, jak i szesnastobitowe do użytku biurowego. INFOCOM rekompensował brak grafiki czy szczątkowych jak na owe czasy animacji fabułą, humorem, dobrymi tekstami i zagadkami. Wybijał się przed innych doskonale opracowanym, rozbudowanym interpreterem poleceń. Obecnie strategię tę próbuje kopiować firma LEGEND ENTERTAINMENT (gry takie jak ERIC THE UNREADY, seria SPELLCASTING, itp.). Patrząc dzisiaj na pierwsze gry z cyklu ZORK, czy sławetny HITCHHIKERS' GUIDE TO THE GALAXY trudno dopatrzeć się, co tak absorbowało graczy na wiele godzin.

Co było minęło i już nigdy nie wróci. INFOCOM dostosował się do wymagań rynku. Nowe gry zgodnie z pierwszym kryterium oceny graczy zajmują kilkanaście MB. Jest dobra grafika i muzyka. Wszystkie (!) partie tekstowe są mówione. Nie brakuje tak chciwie poszukiwanych przez tłumy elementów erotycznych, co najwyżej są one natury bardziej aluzyjnej niż w większości gier. Jest też zminimalizowany interfejs użytkownika. Na szczęście w dramatycznej walce o byt, INFOCOM nie zapomniał o najważniejszym – o pomyśle. Tu przejawia się on możliwością grania jedną z trzech postaci: córką naukowca Lydią, właścicielem stacji benzynowej Zeke lub kosmicznym stworkiem Barthem. Ciekawie jest zobaczyć z różnych punktów widzenia jak splatają się losy trójki bohaterów, do czego gorąco was namawiam...

ZEKE

Rozpoczynasz grę przy swojej stacji paliw. Porozmawiaj z Lydią, okaże się odporna na wszelkie próby nawiązania bliższej znajomości. Czego nie można powiedzieć o trzech ponętnych pracownicach twojego interesu – Slow Flo, Zoe i Doe. Wszystkie mają ogromne atuty, sam przecież wybierałeś według kwalifikacji. Na początku wejdź do garażu obok stacji. Potrzebny ci będzie nadajnik z wnętrza samochodu (TRANSMITER) i gumowa rurka spod maski. Przy okazji możesz zrobić mały skok w bok z Zoe, najładniejszym mechanikiem samochodowym w całym mieście. Tutaj mała uwaga – w opisie nie wymieniłem wszystkich momentów, to by nadmiernie psuło zabawę.

Teraz jest dobry moment, żeby powłóczyć się po mieście i zapoznać z okolicą. Pamiętaj, że wejścia do niektórych domów czy uliczek dostępne są z określonego punktu widzenia. Opłaca się więc obracać i eksperymentować. Odszukaj dom swojej przyjaciółki, Lydii. Zastaniesz tam jej przemądrzałego, smarkatego brata. Dowiedz się od niego, jakiego rodzaju pokarmu potrzebują żywe organizmy oparte na związkach Germanu i w jaki sposób można wyleczyć je z ran. Następnie zejdź na dół, do pokoju profesora Sandlera. Jest tu jakaś skomplikowana maszyneria, służąca do produkcji deszczu. Musisz ją wyłączyć, żeby obniżyć poziom rzeki.

Powinieneś rozejrzeć się za wymienionymi przez młodego geniusza składnikami. Idź do baru, skąd zabierz butelkę Bourbona. W gabinecie lekarskim otwórz szafkę i zabierz siarkę. Potrzebna będzie jeszcze miska (BOWL), którą można znaleźć w jadłodajni (DINER) na stole. Nie zapomnij poflirtować z kelnerką, nie pierwszej młodości, ale ognistą kobietą.

Udaj się do rozbitego latającego spodka. Za nim wije się rzeka. Na szczęście jest łódka, którą możesz ją sforsować. Podpłyń do bazy wojskowej. Wejdź do środka przez dziurę w ogrodzeniu. Szybko daj nura do baraków. W szafce wisi świeżo wyprasowany mundur, trochę ciasny, ale bez niego nie będziesz mógł bezpiecznie poruszać się po terenie bazy. Już w przebraniu przejdź do biura generała. Zerknij do lewej półki i wydobądź z niej kluczyk (KEY). Teraz przejdź do sterowni (CONTROL ROOM). Przyjrzyj się dokładnie wszystkim czterem okrągłym ekranom komputerowym. Jeden z nich wyświetla 3–cyfrowy kod, który powinieneś zapisać. Z innego dowiesz się o konieczności dodania jakiejś liczby do wszystkich 4–cyfrowych kodów, tę wartość też zapisz.

Wyjdź z bazy, skieruj się do domu generała. Musisz działać szybko. Przy pomocy klucza otwórz szufladę i zabierz fioletową kopertę (PURPLE ENVELOPE). Na zewnątrz przeczytaj list. Okazuje się

LEATHER

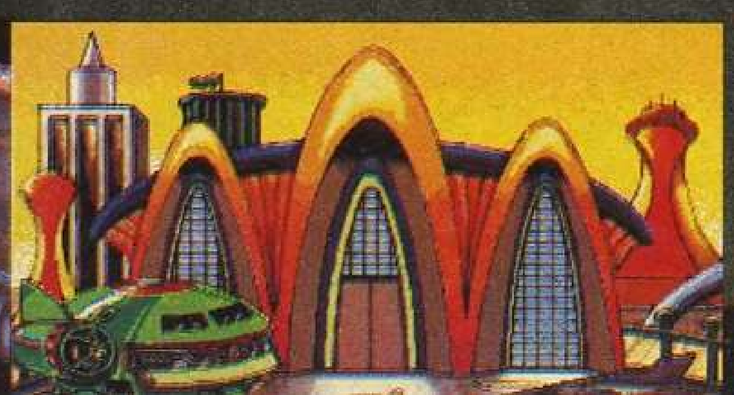
on wiadomością od jednej z prostytutek. Nareszcie masz dobry pretekst by zwiedzić lokalny dom publiczny. No, no, jest z czego wybierać. Spróbuj umówić się kolejno z każdą z dziewczyn. Po jakimś czasie przyłapie cię szeryf, ale nie przejmuj się tym i wracaj do swojej roboty. Żadna z panienek nie zechce się z tobą zabawić, jesteś na to za cienki finansowo. Ale jedna z nich, kiedy zobaczy fioletową kopertę, wręczy ci akta (FOLDER). Zerknij do środka, zobaczysz numer, który trzeba sprawdzić w oryginalnej instrukcji do gry. Przebierz się w uniform i wróć do bazy głównym wejściem. Idź do laboratorium, otwórz sejf korzystając z instrukcji i zapisanych wcześniej liczb. Zabierz materiał radioaktywny (RADIOACTIVE ISOTOPES).

Jeśli wszystko dobrze zrobiłeś, to po wyjściu z bazy napotkasz Lydię z jej bratem i automatycznie przejdziecie do domu Sandlerów, by wysłuchać komunikatu z Phobosa. Biegnij na giełdę używanych samochodów Dealera Dana. Barth powinien już tam być, jest cały poturbowany i głodny. Wręcz mu siejące izotopy. Następnie zanurz łapę w swoim pudle, włóż gumową rurkę do miski, wlej do środka Bourbon a na koniec wsyp posiadana siarkę. Mikstura się stopi, zaaplikuj ją Barthowi, by go uzdrowić. W międzyczasie otoczy was rozwścieczony tłum. Motłoch jest zdecydowanie nietolerancyjny wobec obcych. Używając



Tym razem cały ten wspaniały materiał ilustracyjny oddajemy w wasze ręce bez zbędnego komentarza. Jeżeli przyjdą wam do głowy jakieś fajne teksty, to podzielcie się nimi z nami. Dla mnie np. facet na wózku przy teleskopie wygląda jak podglądacz dalekiego zasięgu, PC















GODDESSES OF PHOBOS 2

nadajnika wpisz 3–cyfrowy kod znaleziony w sterowni. Masy się rozbiegną, myśląc że nastąpił przeciek w wojskowym reaktorze. Ty idź do statku kosmicznego na peryferiach miasta. Porozmawiaj z Barthem, otrzymasz osiem przedmiotów niezbędnych do naprawy UFO. Po prostu włóż je w odpowiednie zagłębienia, a za moment odlecicie na Planetę X.

Jak na obiekt nie z tej Ziemi, Planeta X jest dosyć nudna. Nie ma tu wiele do roboty. Możesz się poszwendać dookoła,



czekając na wezwanie. Kiedy je już otrzymasz, niezwłocznie zgłoś się do Rady Najwyższej. Po usłyszeniu całej parszywej historii o zaborczych mieszkankach Phobosa, otrzymasz pas niewidkę (INVISIBILITY BELT) oraz magiczną płytę (RECORD). Oczywiście Rada powierzy ci misję uratowania całej galaktyki. Wypadki potoczą się już bardzo szybko.

Odlecisz na Phobosa już nieco lepszym statkiem. Załóż pas i w niewidzialnej postaci wejdź do komnaty Leather Goddess. Jeśli nie uda ci się za pierwszym razem, możesz próbować ponownie. W środku zobaczysz scenę orgii niczym ze starożytnej Grecji, z jedną małą różnicą, że tu rządzą kobiety! Tak po prostu nie może być. Użyj płytę by nagrać rozmowy, w których bogini objaśni swój nikczemny plan. Czekaj aż do momentu usłyszenia o inwazji na Ziemię, wtedy wyjdź. Zejdź do lochów i uwolnij więźniów z Planety X. Następnie podejdź do floty inwazyjnej. Wejdź na pokład statku flagowego, gdzie schowaj się w toalecie. Za chwilę wejdzie tu Leather Goddess, by polecieć na Ziemię.

W domu ponownie natkniesz się na agresywną demonstrację. To chyba jacyś etatowi działacze, którzy nie mają nic innego do roboty. Pędź w podskokach do rozgłośni radiowej (KACR). Puść płytę z nagranymi prawdziwymi zamiarami pięknych mieszkanek Phobosa. Ludzie nie dadzą się już tumanić i wypędzą siły inwazyjne. Barth wróci do siebie, a ty będziesz żył z Lydią długo i szczęśliwie.

LYDIA

Granie postacią Lydii jest analogiczne do ruchów wymienionych dla Zeke. Rozpoczyna się co prawda w innym miejscu, bo w domu Sandlerów. Także podrywanie ogranicza się do mężczyzn a nie kobiet. Swoją drogą okrutne jest oddawanie statecznej i przyzwoicie przecież wychowanej dziewczyny kolejnym samcom. Cicha woda brzegi rwie. Interesujace jest, w jak różny od męskiego sposób, Lydia podchodzi do tych samych problemów, jak inne jest jej spojrzenie na świat.

BARTH

Barth jest małym zielonym kosmitą, którego statek miał wypadek na jakiejś niegościnnej planecie. Głównym celem jest zdobycie ośmiu przedmiotów potrzebnych do naprawienia latającego spodka. Barth ma duszę podróżnika, chce więc przy okazji poznać mieszkające na Ziemi formy życia, często wychodzi mu to zupełnie na opak.

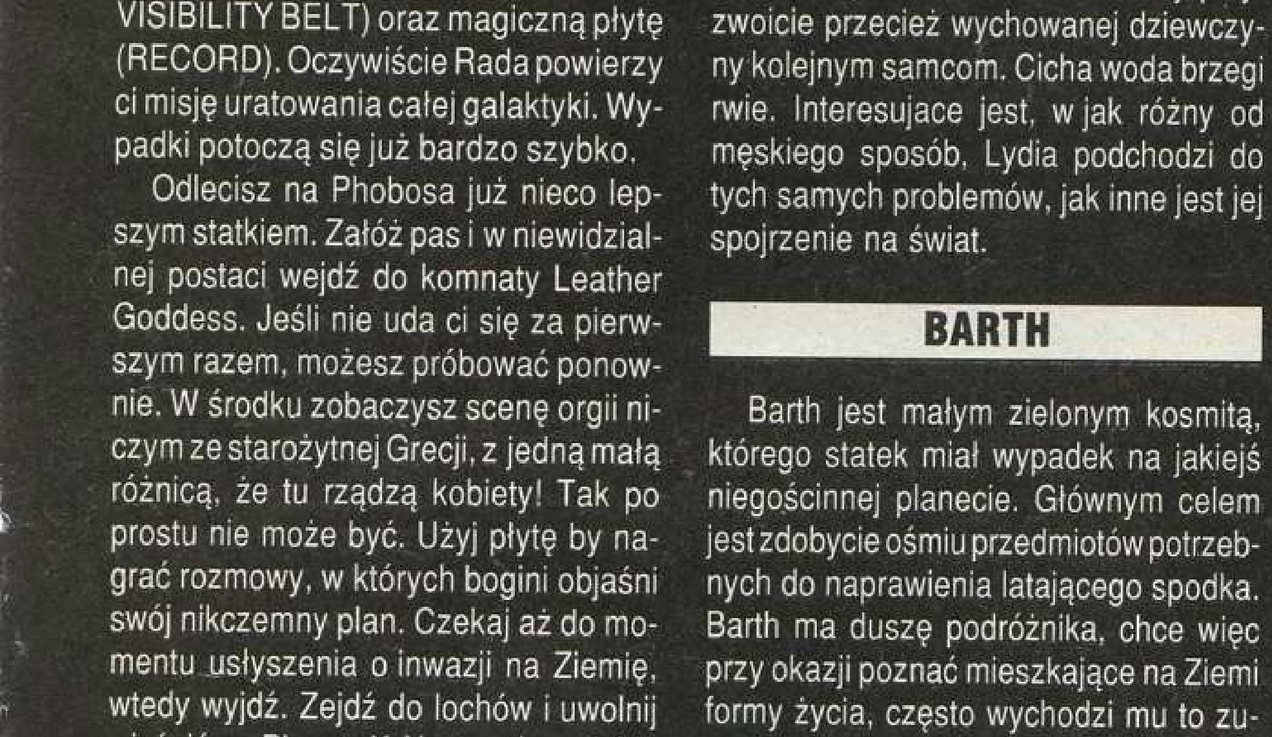
Przeciśnij się jakoś przez śluzę zniszczonego pojazdu. Przy ulicy skręć najpierw w lewo i dojdź do zawalonego tunelu. Zabierz stąd plastykowy słupek (TRAFFIC CONE). Następnie wkrocz do miasta, na szczęście jest wieczór. W ciemnościach trudniej rozpoznać nawet bardzo niefortemnego obcego od zwykłego przechodnia. Odszukaj biuro szeryfa, wejdź do celi. Podnieś mydło (BAR OF SOAP) i wypal dziurę w ścianie swoim blasterem. Przed kościołem stoi znak drogowy. Ponownie przysmaż z blastra, by zabrać metalowy krążek znaku stop. Udaj się do jadłodajni, zabierz leżące na stole grona (GRAPES). Jak na razie wszystko idzie jak z płatka.

Przedostań się do domu Sandlerów. Mały chłopczyk ma jeden z niezbędnych ci przedmiotów. Daj mu na zamianę ukochany blaster, otrzymasz żelazko (IRON). Zejdź do pracowni profesora i włącz maszynę do opadów atmosferycznych. Teraz skieruj się do zamkniętego rezerwatu indiańskiego. Wstąp do środka namiotu, przesuń pokrywę kosza na śmieci i wydobądź butelkę. Wciśnij guzik na automacie, w wyniku czego wyda on resztę w wysokości 10 centów (DIME).

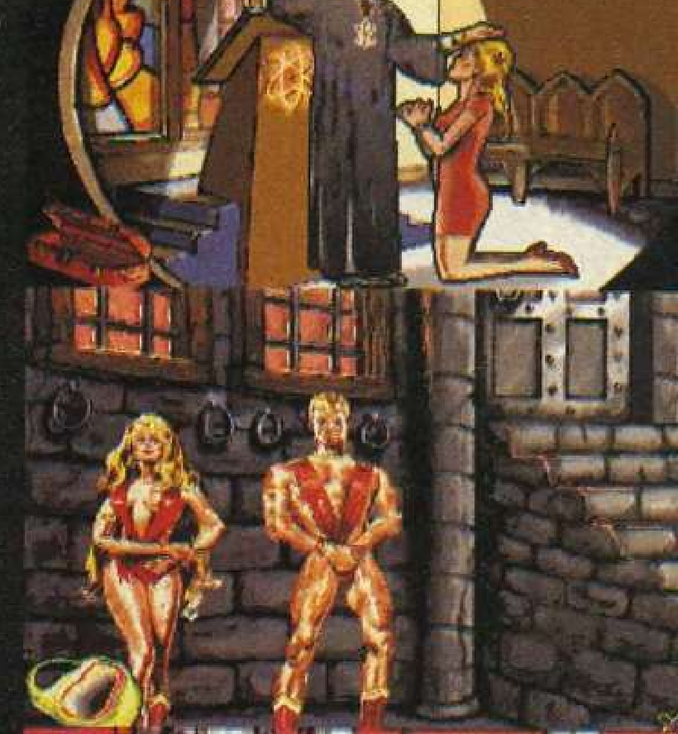
Odszukaj miejscowy bar. Właściciel nie reaguje w najmniejszym stopniu na twoją niecodzienną aparycję. Przejdź do następnej sali z bilardem. Złap fioletową bilę i wrzuć ja do któregokolwiek z sześciu otworów. Zakończy to grę, maszyna wypluje wszystkie kule, tobie potrzebna jest tylko czarna (8–BALL). Idź do spożywczego. Staruszek za ladą niedowidzi, tylko dlatego nie wariuje na twój widok. Kup dynię (PUMPKIN), a należność ureguluj monetą.

Rany i głód dają się powoli we znaki. Ostatnimi siłami dowlecz się do giełdy używanych samochodów. Powinni tam czekać Zeke i Lydia, którzy cię nakarmią i wyleczą. Potem pojawi się tłum. Zachowaj zimną krew. Po chwili pikieta się rozpierzchnie w związku z jakimś wyciekiem. Wróć do swojego statku, wpasuj wszystkie mozolnie zebrane przedmioty by go naprawić. Wraz z zapłonem turbin zaczynasz sie znowu czuć w swoim żywiole. Od tego momentu gra jest bardzo podobna jak dla Zeke, podanego powyżej.

User Jama



INFOCOM'93
PC VGA, SB, GUS
PC 10
PRZYGODOWA
90% Grafika
75% Dźwięk
90% Miodność







FLIPPERY

Porozmawiajmy o flipperach. W tej konkurencji mogą startować zarówno nowicjusze jak i starzy wyjadacze komputerowych aren. Zapomnij o superszybkich komputerach, nie obawiaj się również o zagrzanie kory mózgowej. Szczególnie mile widziani są wszyscy z przerostem cech manualnych. Wystarczy jeśli zaczną cię świerzbić paluszki i zdołasz przy okazji wykrzesać z siebie odrobinę agresji. To dobry sygnał żeby rozpocząć... tłuczenie SHIFT-ami. Oczywiście dla odpoczynku.

Micz

TRISTAN

Narzekano na TRISTANA, że jest za mały, że kiepski, że graficznie nie dorasta do pięt konkurentom. W tych zdaniach prawda przeplata się z bajdurzeniem. Rzeczywiście opisywany stół zajmuje w całości zaledwie pół ekranu i nie robi wrażenia wierności automatowym oryginałom. Elementy stołu wykonano z pewnym uproszczeniem, na wyróżnienie zasługuje jedynie sposób poruszania się bili.

TRISTAN nie zasługuje jednak na potępienie. Po pierwsze z powodu swojej prostoty. Od razu wiadomo w co celować, dobrze ustawiona jest hierarchia bonusów, których zdobywanie naprawdę sprawia przyjemność. Gdzie indziej zdarza się, że bila lata w tę i z powrotem, trudno połapać się w regułach gry. Na tym flipperze zasad dopatrzysz się gołym okiem, choć różne są oczy.

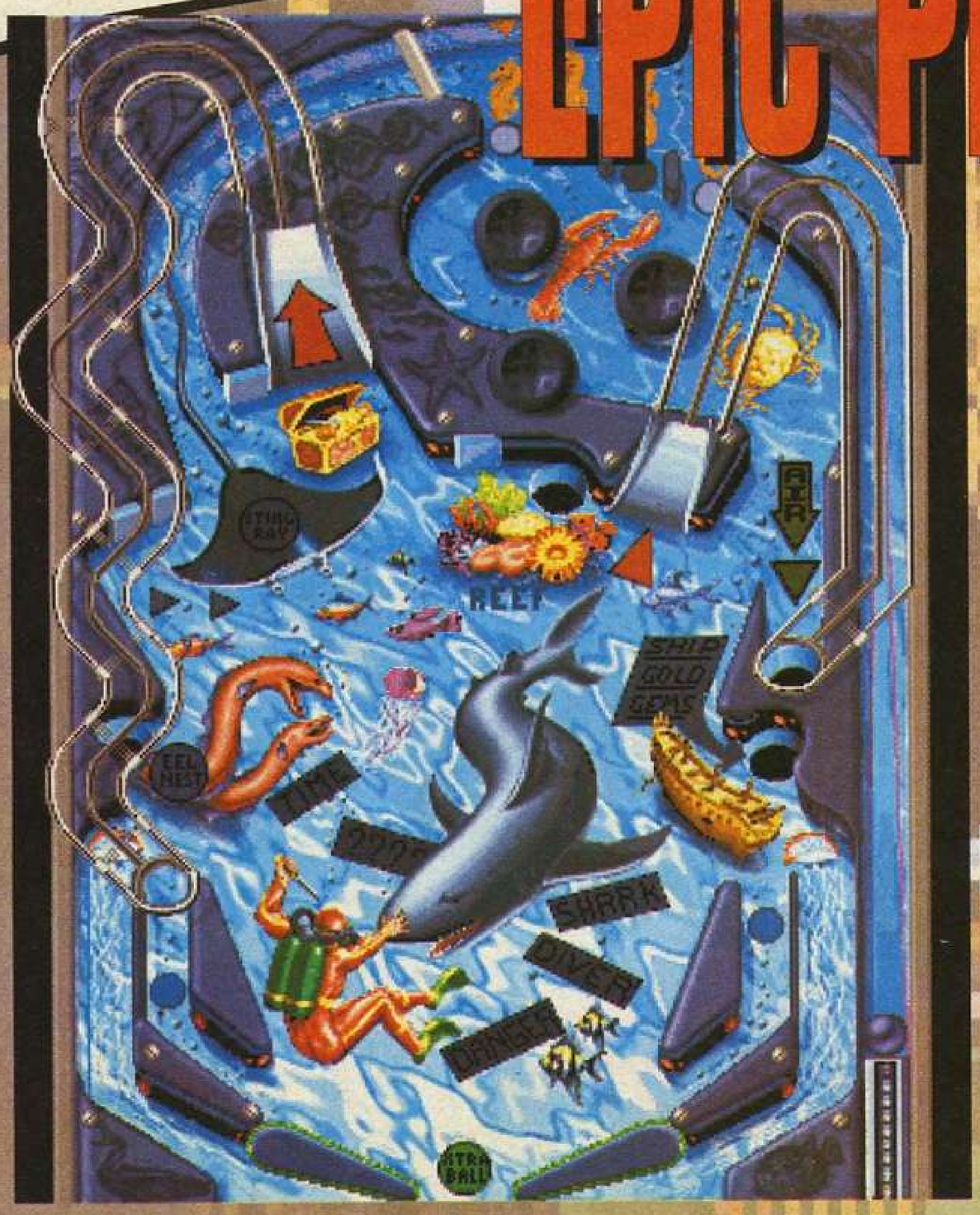
Podkład muzyczny nie występuje, komputer wydaje za to efekty dźwiękowe, w przyzwoity sposób odbierane nawet na PC-Speakerze.

W TRISTANIE łatwiej wykorzystać efekt trząśnięcia stołem. Grając w EIGHT BALL DELUXE naciskasz spację, gdy bila już zdąży uciec z pola. W TRISTANIE można trząść maszyną i piekielnie się to przydaje.

Podsumowując: dość prosta gra, w sumie godna uwagi lecz pozbawiona fajerwerków. Faktem koniecznym odnotowania jet pasmo triumfów, jakie TRISTAN odnosi w wielu biurach i pracowniach komputerowych – praca staje. Nazw firm znanych nam z takich przypadków podawać nie będziemy (pozdrowienia dla Kosiora i jego drużyny).

LITTLE WING'93
MACINTOSH PC VGA, SB
PC 1 MAC 1
FLIPPER
85% Grafika
75% Dźwięk
90% Miodność

EPIC PINBALL



Ta maszyna ostro daje czadu, powinna zainteresować klany niskociśnieniowców i hardcore'owców.

EPIC PINBALL wyszedł z tej samej kuźni co wcześniejszy SILVERBALL. Program zawiera osiem stołów, z których siedem to standardowe rzemiosło, jeden zaś stanowi absolutną nowinkę.

Można zmieniać nachylenie blatu, ustawiać liczbę bil na 3 lub 5. Dodatkową, niezwykle przydatną opcję stanowi możliwość szybkiego zapoznania się z zasadami gry, czyli dowiedzenia się w co warto celować (RULES).

EPIC PINBALL jest nadzwyczaj przyjazny dla gracza, tiltuje dość rzadko, a do tego łatwiej utrzymać bilę na placu gry. Grafika prezentuje się wyraziście, w przyjemnych dla oka barwach. Bila zasługuje na miano „silverball", naprawdę lśni metalowym połyskiem i porusza się w sposób naturalny, a do tego bardzo dynamicznie.

Oprawa dźwiękowa nie pozostawia wiele do życzenia. Podkład muzyczny jest pulsujący i agresywny, do tego dochodzą odgłosy hamowania opon, grzmoty, bębny i inne niskie tony. Przyjemnie jest posłuchać, jak w EXCALIBUR przy dźwięku błyskawic i niepokojącej muzyce bila zostaje wypuszczona do gry.

Nie ma zbyt długich przerw w grze, nie czeka się aż komputer skrupulatnie i powoli zliczy punkty. Przeszkadzał mi natomiast obowiązek wpisu, tak się składało, że po każdej skończonej grze trzeba było wstukiwać jakieś bzdurne litery.

Stół ENIGMA zaskakuje. Blat mieni się różnymi odcieniami czerwieni, wyglądało to jakby obserwowało się powierzchnię Słońca. Nie ma klasycznych elementów, kolejne cele pojawiają się, znikają. Najpierw strąca się klejnoty, potem ujawnia się rząd tarcz, wyskakuje miś, którego powinno się ustrzelić. Sprawę utrudniają ukazujące się tu i ówdzie miny, po zetknięciu się z nimi bili następuje strata kolejki.

Być może w podobnym kierunku będą ewoluować wszystkie flippery. Kto wie, czy kiedyś nie zagramy na stole z animowanym blatem, na którym coś się będzie działo, jakieś dynamiczne historie, scenki, mające wpływ na grę. W ENIGMIE już się coś dzieje, ale to jeszcze mało. Ktoś mógłby zaprotestować, że flippery to po prostu odbijanie bili i koniec. Po co dorabiać ideologię do prostej i przez to pięknej gry?

EIGHT BALL DELUXE



Ostre spięcia na bandach, błyskają iskry, słychać głuchy trzask bili odbijanej od drewnianych flipperów. EIGHT BALL DELUXE restauruje atmosferę ubiegłych lat, kawiarnianych spotkań przy bilardach. Charakteryzuje go zamierzony archaizm, próba symulacji maszyny w stanie surowym. Weryzm w każdym calu.

Mamy do dyspozycji tylko jeden stół. Posiada on wydłużony kształt, akcja jest błyskawiczna, często nie będziesz potrafił za nią nadążyć. Bila jest sporej wielkości, próbowano jej nadać metaliczny połysk, ale otrzymano efekt gorszy niż w EPIC PINBALL.

W EIGHT BALL DELUXE gra się zdecydowanie trudniej, niż na pozostałych. Między innymi dlatego, że bilę nieludzko wprost ciągnie do bocznych wylotów. Odległość pomiędzy flipperami jest również zastraszająco wielka. Ułatwić można sobie sprawę zmieniając parametry sprzętu.

– VOLTAGE – przełącza napięcie na bandach, wprowadzenie małego zwiększa zdolność reakcji na nieuchronny lot bili do „dziupli". Na przykład poprzez zaburzenie równowagi stołu.

– ANGLE – oznacza rzecz jasna pochyłość teatru działań. Ludziom powolnym proponuję ustawienie kąta bliskiego spoziomowaniu stołu.

– Poza tymi sztuczkami dostajemy jeszcze możliwość zaskarbienia sobie przychylności bili – opcja magnes.

EIGHT BALL DELUXE powinien zainteresować doświadczonych graczy, lubiących wyzwanie wizytatorów jaskiń gier. O ile PINBALL DREAMS bez żadnych problemów potrafi wciągnąć całą rodzinę, o tyle tutaj ostaną się wyłącznie najwytrwalsi. Ciekawe, że nie da rady w tym przypadku stosować, mówiąc językiem komentatorów sportowych, stałych fragmentów gry. W PINBALL DREAMS można kilkakrotnie pod rząd ponawiać to samo uderzenie, kalkulować i spokojnie wykonywać plan. W EIGHT BALL DELUXE liczy się spontaniczność.

Wspomnę o dwóch wadach. Czas ładowania programu jest zbyt długi, niewielka rzecz a jednak bulwersuje. Po drugie bila zaczyna w widoczny sposób fiksować, gdy nastąpi seria szybkich naciśnięć SHIFTÓW. Także flippery nienajładniej się poruszają.

Jeśli ktoś tęskni za starymi automatami, nie wydającymi elektronicznych pisków i brzdęków, ale trzeszczącymi i rozklekotanymi – niech zagra. Reszcie publiki polecam lekturę dalszej części tekstu.

AMTEX'93
PC VGA, SVGA SB, GUS
PC 2
FLIPPER
70% Grafika
50% Dźwięk
65% Miodność

PINBALL DREAMS



Racja, ale co powiedzieć o stołach podobnych do MAGIC? Przy nich zwyczajnie umiera się z nudów. I żeby nie musiało tak być zawsze warto dopuścić myśl o pewnych, choćby drobnych zmianach we flipperowym światku.

EPIC'93
PC VGA, SB, GUS
PC 2
FLIPPER
85% Grafika
100% Dźwięk
90% Miodność

Sławny tytuł, który rozpoczął modę na komputerowe flippery. Wypisano już tony peanów na cześć PINBALL DREAMS, nie będę oryginalny i przyłączę się do pochwał – jest to wspaniała gra dla każdego, produkt w największym stopniu pozwalający poczuć smak flipperów, podobnie jak jego następnca – PINBALL FANTASIES. Charakteryzuje go subtelna grafika i przyzwoita oprawa dźwiękowa, naprawdę nie da się tu nic zarzucić. Najważniejszą rzecz stanowi niesłychana wręcz przychylność DREAMS, coś co powoduje, że ani przez moment nie doznaje się uczucia zdenerwowania po utracie bili. Dodatkowo sprawę ułatwia umiejscowiony pomiędzy flipperami grzybek, broniący gracza przed „czystą dziuplą".

Dwa najbardziej wyróżniające się stoły to IGNITION oraz NIGHTMARE.

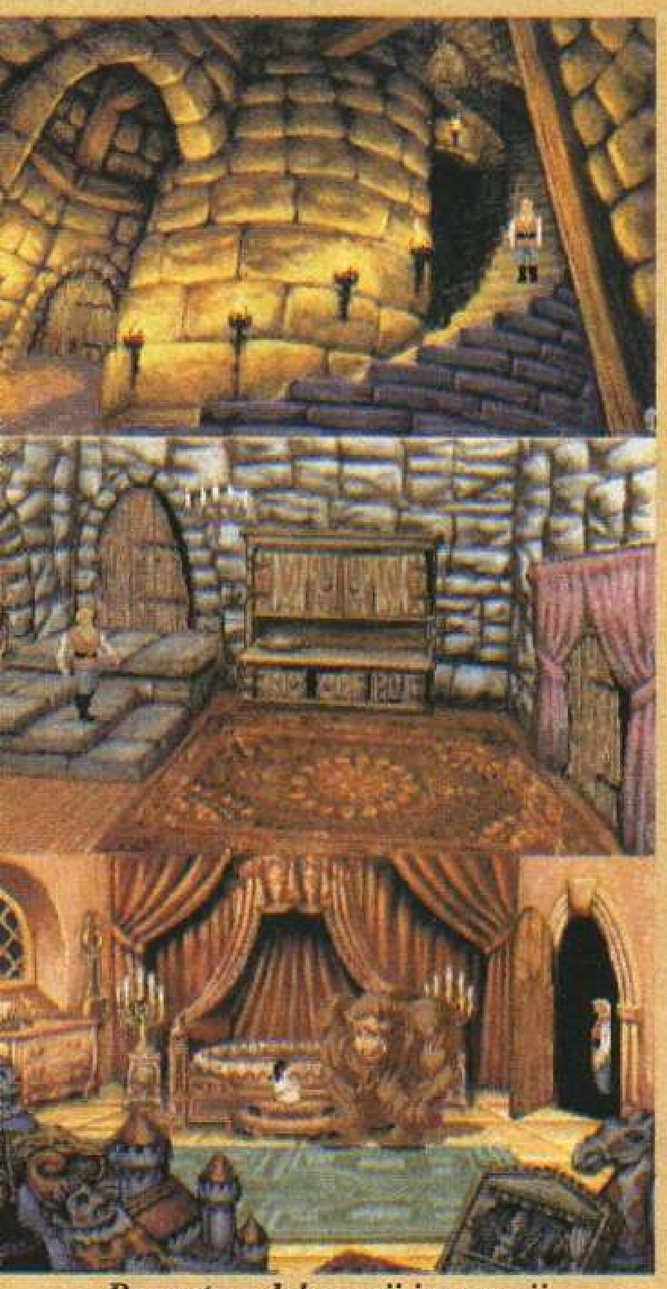




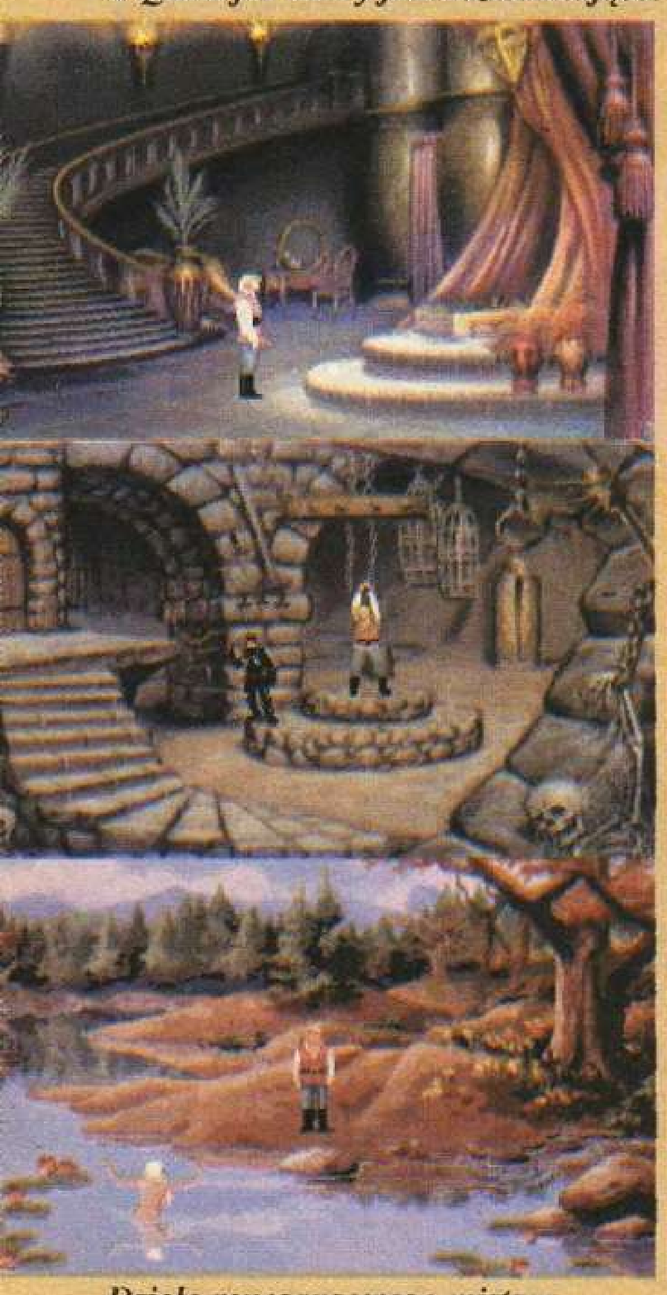


Pierwszy ze względu na wyzwanie, które stawia, stanowiąc pole do popisu dla bardziej sprawnych graczy. Natomiast na NIGHTMARE każdy ugra przyzwoity wynik, zaliczając po drodze sporo bonusów, co zawsze daje satysfakcję. Wymarzona rozrywka będąca w stanie wciągnąć nawet ludzi odnoszących się z ironicznym uśmieszkiem do gier komputerowych.

21th CENTURY'92
1MB AMIGA
PC VGA, SB, GUS
PC 1 AMIGA 2
SYMULATOR
90% Grafika
90% Dźwięk
100% Miodność



Bogactwo dekoracji i scenerii w Quest for Glory jest oszałamiające.



Dzieło renesansowego mistrza Alberto Bessa – „Laska w wodzie", detal obok.



Podczas dwóch pierwszych dni spędzonych w Mordavii zdołałeś już trochę przygotować się do konfrontacji z Ad Avisem. A na razie...

DZIEŃ 3

Rano odwiedź dra Cranium i porozmawiaj z nim chwilkę. Wynalazł on jakiś specyfik, który może nawilżyć nawet bardzo zasuszony obiekt. Tylko nie pamięta jak to zrobić i jedyny egzemplarz odstąpi ci, kiedy powiesz mu jak to się robi, i przyniesiesz flaszkę z wodą ze śliskiego jeziora. Receptę podaj z podręcznika, daj mu substancję, i leć do świątyni (Monastery), otwierając sobie drzwi znakiem Czarnego Władcy.

Ach! Więc tu znajduje się zasuszony Domovoi! Nawilż go trochę nowym produktem dra Cranium, a dowiesz się o sekretnym przejściu do piwnicy. Tylko o jakim strażniku mówił Domovoi? Nikogo nie widać, a przejście to chyba ta wnęka po prawej stronie ekranu. Spróbuj ją otworzyć chwytając za jeden ze słupków. A więc to ten sześcionożny stwór jest strażnikiem. Żal go rozwalać, a czym go nakarmić? Może robot – pułapka będzie wiedział. Tak, na pewno. Powiedz mu, że stwór ma sześć nóg i wygląda trochę jak ośmiornica, a dowiesz się, że najchętniej jada czosnek (Feee..). Wracaj do świątyni, daj mu coś na ząb i do podziemi.

Trochę tu straszno (i niebezpiecznie). Najpierw przyjrzyj się małej statuetce przedstawiającej kota. To może być rzecz, o którą prosił szef Złodziei. Aby jej nie dotykać, musisz ją w coś włożyć, na przykład w torbę na zakupy. Teraz przejdź do komody. Najpierw rozwal pułapkę, a następnie poczytaj książkę o Rytuałach Czarnego Władcy. Jest ich sześć, a każdy schowany w innym miejscu. Czy pamiętasz, że mędrzec Piotyr chciał je wszystkie znaleźć i zniszczyć, aby przeszkodzić w sprowadzeniu Czarnego Władcy na ziemię? Jemu się nie udało, ale może tobie?

Zacznij od Rytuału Krwi. Znajduje się on gdzieś w świątyni, więc może ta beczka z krwią? Kiedy napijesz się tego czerwonego napoju, zapadniesz w sen, który okaże się koszmarem. Po przebudzeniu otrzymasz Rytuał Krwi.

Następnie obejrzyj ściany. Na jednej z nich widnieje znak Czarnego Władcy. „A" jest pierwszą literą, co widać po bliższych oględzinach. Najlepiej gdzieś przerysuj ten znak, może ci się potem przydać. Pamiętaj, żeby nie dotykać książki!

Nad drzwiami wyjściowymi ze świątyni znajduje się mały otwór. Wejdź po ścianie i wyjmij zeń statuetkę czarnego ptaka.

Wróć do Gildii Złodziei i przywróć naturalną postać szefowi przy pomocy statuetki kota. Pogadaj z nim i wyjdź do lasu w poszukiwaniu kolejnego rytuału Czarnego Władcy. Znajduje się on gdzieś na moczarach, tam więc skieruj swe kroki, zabierając po drodze trochę kamieni. Od Rusałki dowiedziałeś się, że pośrodku tych bagien znajduje się jakiś grób strzeżony przez pewnego czubka. Jest kilka metod, aby się tam dostać: można brnąć przez bagna narażając się na dużą utratę sił. Nie polecam jednak tego. Można przelecieć nad moczarami przy pomocy czaru Glide i to jest chyba najlepszy sposób. Można też skakać z krzaczka na krzaczek trenując akrobację.

Którykolwiek sposób wybierzesz, będziesz musiał przejść trzy ekrany w lewo od brzegu. Potem staniesz oko w oko z dziwnym stworem, który chce cię chyba wysłać do piachu. Nie takich się jednak rozwalało. Ciskaj w niego czarami i kamieniami, aż wykorkuje, a wtedy dobrnij do grobu. Po przyłożeniu znaku Czarnego Władcy okaże się, że to kolejny sejf. Kombinacja jest dziecinnie prosta: począwszy od pierwszego na prawo od trójkąta naciskaj wszystkie znaczki zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wewnątrz znajduje się Rytuał Kości. Problem może być z powrotem, ale jak trochę pokluczysz po bagnach, to na pewno znajdziesz w końcu brzeg.

Teraz trochę odpocznij i zaczekaj do zmierzchu. Kiedy ciemności zapadną, wróć na moczary. Dziecięce duszyczki zwab cukierkami i złap w butelkę. Odwiedź ponownie śliskie jezioro. Na wielkim kamieniu użyj butelki z duszami, a następnie znaku Czarnego Pana. I znowu sejf! Szyfr znajduje się na ścianach świątyni. Jest to imię Czarnego Władcy (AVOOZL). Znajdziesz tam Rytuał Zmysłów.

Rytuał Serca ma jeden z Wraithów – potworów pojawiających się nocą. Żeruje on trochę na zachód i południe od ogrodu Erany. Po pokonaniu go sprawdź co miał przy sobie. Oprócz Rytuału Serca znajdziesz skrzynkę ze skarbami i 150 Koron! Wróć do wsi.

Przed bramą spotkasz Katrinę. Dostaniesz czar FrostBite. Możesz także zasięgnąć paru informacji, a kiedy zniknie, udaj się do zajazdu. Usiądź i posłuchaj wiązki kwasów Gnoma, a potem pogadaj ze wszystkimi. Opuść zajazd i prześpij się pod Laską Erany. To był bardzo pracowity dzień.

DZIEŃ 4

Zacznij od wizyty u Gnoma (ostatnie drzwi na piętrze w zajeździe). Wypytaj go o wszystkie rzeczy, a szczególnie o Babę Yagę. Przed wyjściem weź gumowego kurczaka.

Udaj się do krzaka Elderbury. Rzuć w niego kamieniem, a gdy opadnie gałązka nakarm krzak gumowym kurczakiem. Wracaj do Baby Yagi.

Opowiedz czaszce historię Gnome. Ta obieca, że cię wpuści, jeżeli przyniesiesz jej coś, co osłoni ją przed słońcem. Może kapelusz? Kiedy cię przepuści, wrzuć najpierw znalezione kości do kotła i pokrusz. Proszek wsyp do butelki i idź do chatki. Ponieważ kurze łapy najwyraźniej cię nie lubią, będziesz musiał czymś chatę przekupić. Najlepsza będzie kukurydza.

Wewnątrz czeka cię zimny prysznic i jeszcze mniej ciepłe powitanie. Zamiast swych ostatnich słów opowiedz o humorze Gnoma. Baba zlituje się nad tobą i każe ci przynieść ciastko Eldurbury. Składniki to skruszone kości, woda śliskiego jeziora i jagody Elderbury. A ponieważ posiadasz już wszystkie te składniki, więc wrzuć je na patelnię i daj do usmażenia jednej z czaszek. Za ciacho Baba cię wynagrodzi. Zażycz sobie czegoś na Gnomowy humor. Ale na tym nie kończy się twoja lista życzeń. Kiedy zostaniesz wywalony, wróć, daj trochę czosnku i poproś o Rytuał Oddechu. Wejdź jeszcze raz i tym razem zażądaj czaru znikania (Hide).

Może rozwiązaniem zagadki Leshy'ego jest „krzak Elderbury"? Najlepiej sam to sprawdź. Tak! Działa. Wyjdź i wróć po następną zagadkę. Odpowiedzią jest „Wraith". Jeszcze raz wróć na polankę Leshy'ego. Jego koledzy spiorą ci tyłek i oznajmią, że więcej zagadek nie będzie.

Leć do Gnoma i daj mu lizak, który zdecydowanie poprawi jakość jego dowcipów. Pogadaj z nim chwilę i wyjdź. Kiedy będziesz opuszczał pokój, usłyszysz kawał, po usłyszeniu którego każdy zacznie się śmiać. Może przyda się w przyszłości.

Teraz odpocznij trochę i potrenuj. W ciągu najbliższych dni musisz zdobyć 300 punktów akrobatyki. Będą ci potrzebne w ostatecznej rozgrywce.

Wieczorem idź do zajazdu pożegnać się z Gnomem, który opuszcza Mordavię (ciekawe jak?). Potem idź spać do swojego pokoju. Jeżeli obudzi cię Domovoi, to posłuchaj jego ględzenia i dalej do wyrka.

DZIEŃ 5

Rankiem dowiesz się, że Igor zaginął oraz że złapano sprawcę domniemanego morderstwa – cygana. Wejdź do szeryfa,

QUEST



wypytaj o sytuację, a następnie obiecaj cyganowi pomoc. Idź na cmentarz poszukać Igora. Leży przywalony jednym z nagrobków i wydaje rozmaite dźwięki. Wejdź na drzewo, zaczep kotwicę i wypuść Igora. Przyjrzyj się dobrze największej krypcie na cmentarzu, a potem wróć do wsi po klucz od Igora. Teraz ci go da, bo uratowałeś mu życie i uznaje cię za przyjaciela. Na razie jednak do krypty ci nie śpieszno więc idź potrenować aż do wieczora. Potem idź spać pod laską Erany.

DZIEŃ 6

Rano porozmawiaj z szeryfem o sprawie Igora. Potem idź do cyganów. Poznasz Davy'ego i Magdę, która uwielbia stawiać Tarota. Nauczy cię także czaru Aury. Zapłać jej, a ci powróży. Do ciebie należy interpretacja kart i tego, co Magda powie. Wieczorem cyganie urządzą zabawę, na którą zostaniesz zaproszony jako gość honorowy.

DZIEŃ 7

Wstań i odwiedź Magdę. Porozmawiaj z nią i Davy'm, a potem wróć do wsi. Porozmawiaj z szeryfem o Nikolaiu. Następnie kup sobie jeszcze 20 kanapek, żebyś nie głodował. Aż do zmroku ćwicz swoje umiejętności.

Wracając do wsi znów spotkasz Katrinę, która umówi się z tobą przy bramach zamkowych. Najlepiej udaj się tam od razu, poflirtuj trochę, poproś

„Laska w wodzie"

FOR GLORY 4 SHADOWS OF DARKNESS

część 2

o następną randkę i wracaj do zajazdu trochę pospać. W nocy usłyszysz jakieś głosy mówiące chyba o tobie – powinno to obudzić w tobie podejrzliwość.

DZIEŃ 8



Rano zejdź na dół i pogadaj z Yurim, a potem idź potrenować akrobację. Kiedy zapadnie zmrok, włam się przez okno do domu starego Nikolaia. Może nie jest to zbyt humanitarny postępek okradać nieboszczyków, ale czy ktoś na to zważa w dzisiejszych czasach? Przeszukaj szafę i komodę. Oprócz czosnku i mikstury uzdrawiającej znajdziesz kolejną wzmiankę o sekretnym przejściu. Więc to nie są plotki! Idź spać pod Laską Erany.

DZIEŃ 9

Z rana idź do cyganki i zapłać za Tarota. Po zakończonych wróżbach odwiedź szefa Złodziei i pochwal się włamaniem do domu Nikolaia. Po rozmowie idź potrenować, a noc spędź pod laską Erany.

DZIEŃ 10

Czy nie zastanowiło cię nigdy, dlaczego dookoła Laski wszędzie czuć spokój? A może będzie ci ona potrzebna? Spróbuj ją wziąć, a dowiesz się, że musi ona najpierw przyjąć ofiarę życia z miłości do drugiej istoty. Co mogą oznaczać te słowa? Czas pokaże. Resztę dnia poświęć na trening, a spać idź koło Laski Erany.

DNI 11, 12, 13, 14, 15

Wszystkie te dni poświęć na trening, a potem zawsze idź spać koło Laski Erany, z wyjątkiem dnia piętnastego.

DZIEŃ 16

Dnia szesnastego idź obejrzeć kryptę rodziny Borgov. Wnętrze wygląda przygnębiająco: jakieś wizerunki rycerzy wykute w ścianie, jakieś malowidło w podłodze... Właśnie, obejrzyj je. To kolejna łamigłówka. Tym razem musisz tak wskazywać kolory, aby uzyskać wyraz „Borgov". Otrzymanym kluczem otwórz tajemne drzwi do zamku, znajdujące się za wizerunkiem rycerza najbliżej prawego końca ekranu. Tu obejrzysz słynny trick z przechodzeniem przez ścianę.

Dotrzesz do jakiejś biblioteki, ale na razie nie masz tu czego szukać, więc wróć do wsi. Szafę z książkami otworzysz naciskając jedną ze świec, a kryptę opuścisz po przybiciu piątki ze statuetką Grima Reapera.

Teraz trochę potrenuj, a potem idź się przespać w zajeździe.

DZIEŃ 17



Tego dnia pogadaj jeszcze raz ze wszystkimi bohaterami gry. Pomiń tylko Babę Yagę, a resztę dnia poświęć na trening. W nocy obudzi cię płacz dochodzący z pokoju Yuriego i Belli. Zejdź na dół i posłuchaj lamentów szefowej zajazdu, która jeszcze nie pozbierała się po stracie córki. Potem wróć do łóżka.

DZIEŃ 18

Rankiem odwiedź dra Cranium, a resztę dnia spędź na ćwiczeniach. Późną nocą idź pogadać z Domovoiem z zajazdu. Opowie ci historię porwania Tani i poprosi, byś ją uwolnił. Powie ci też, że w szafce jest lalka, która może ci być pomocna. Weź lalkę i idź spać.

DZIEŃ 19

Na początku dnia trochę potrenuj i dopiero po południu wybierz się przez kryptę do zamku. Wszystkie drzwi, które są zamknięte możesz otworzyć wytrychem. W skrzyniach, półkach i sejfach możesz znaleźć pieniądze i inne drobiazgi, ale pamiętaj, że w takich skrzynkach znajdują się zwykle pułapki, które musisz rozbroić.

Jednak nie dla pieniędzy tutaj przyszedłeś, ale żeby uwolnić Tanyę. Idź trzy razy w prawo. Tu czeka cię rozprawa z czterema gackami. Po walce użyj odtrutki dra Cranium (Poison Cure) i wejdź po schodach. Znajdziesz się w bibliotece. Tajemne przejście otworzysz przekręcając znaczek na górnej półce. Przejściem dotrzesz do sypialni. Opuść ją, a następnie wejdź po schodach. Teraz otwórz lewe drzwi i znowu po schodach.

Kiedy otworzysz drzwi, wielka małpa wywali cię z hukiem, ale nie martw się. Poczekaj do zapadnięcia zmroku i wejdź jeszcze raz. Tym razem Tanya będzie w pokoju. Nie przestraszsię jej wyglądu. Pogadaj z nią i jej towarzyszem, oddaj lalkę i opowiedz o wielkiej sile Laski Erany. Potem automatycznie przeniesiecie się do wsi i dzięki poświęceniu Tobiego, Tanya powróci do swej dawnej postaci, a ty otrzymasz Laskę Erany.

DZIEŃ 20

Dzień spędź na treningu. Następnie idź spać do zajazdu.

DZIEŃ 21

Rano podnieś i przeczytaj list. Potem idź trochę poćwiczyć, a o zmierzchu wybierz się na spotkanie z Katriną. Tu czeka cię raczej niemiła niespodzianka: to nie Katrina napisała ostatni list lecz Ad Avis – gość, którego zabiłeś w Raseir. Teraz chce się zemścić. Co prawda możesz mu uciec, lecz po co odwlekać z ukończeniem tej gry? Daj się wsadzić do lochu.

DZIEŃ 22

Obudzisz się dopiero wieczorem tego dnia. Łańcuchy rozmontuj przy pomocy zestawu złodziejskiego. Zabierz jeszcze młotek – nigdy nie wiadomo, co się może przydać. Opuść lochy nie drzwiami po lewej stronie, ale przez mumię stojącą przy ścianie. Zejdziesz do sypialni Katriny. A więc i ona jest wampirem. Obudź ją delikatnie. Na pewno się nie ucieszy ze spotkania w tym miejscu i zabierze cię do lochów. No, jeżeli nie weźmiesz się do pracy to czeka cię chłosta albo coś jeszcze gorszego. Pogadaj trochę, a potem obiecaj, że przyniesiesz Rytuały Czarnego Władcy.

DZIEŃ 23

Katrina wywali cię przed bramę zamku. Nie musisz daleko szukać Rytuałów: te pięć, o które prosiła masz przecież przy sobie. Wróć więc zaraz, gdy tylko otworzą się wrota. Razem z Ad Avisem i Katriną wybierzecie się do Jaskiń, aby odprawić Rytuały i sprowadzić Czarnego Władcę na ziemię.

Katrina otworzy wrota (to ona miała Rytuał Ust) i wpuści cię do środka. Na początku musisz zabić pozostałości ostatniego z wielkiej rodziny Borgovów. Rzucaj w niego czarami, aż dowiesz się, że delikwent nie żyje. Potem zejdź na dół przy pomocy liny i zabierz książkę, a wraz z nią Rytuał Esencji.

Przejdź do następnej komnaty, a potem do Jaskini Kości. Teraz musisz odprawić Rytuał Kości. Odstaw więc swoją pochodnię na miejsce, z którego ją wyjąłeś, przystaw znak Czarnego Władcy do ołtarza, a potem odczytaj Rytuał. Kiedy kości zaczną się składać, wyskocz szybko, ażebyś nie został w środku. Na odchodnym zabierz jeszcze pochodnię.

Następną jaskinią jest Jaskinia Krwi. Aby dotrzeć do ołtarza, musisz skakać po półkach (idź górą). Jeżeli do tej pory nie wytrenowałeś akrobatyki, to spadniesz gdzieś po drodze. Jedynym wyjściem z sytuacji jest szybki trening (skacz po półkach, po których możesz). Kiedy już dotrzesz do ołtarza, przeczytaj Rytuał Krwi, a potem zmykaj tą samą drogą, którą tu przyszedłeś.

Teraz wejdź do Jaskini Oddechu. Ołtarz wygląda trochę dziwnie – jest to jakieś pudło z mackami zakończonymi otworem. Macek jest sześć: trzy większe na górze i trzy małe na dole. Najpierw odpraw Rytuał Oddechu, a potem zadmij w macki, kolejno: prawa dolna, lewa dolna, środkowa dolna, środkowa górna. Jaskinia zacznie oddychać. Musisz dobiec do wyjścia wykorzystując przerwę w oddechach. Jeżeli ci się nie uda, to nie szkodzi: zdmuchnie cię na ekran własnego monitora. Mażąc łapami szybę przejdź w kierunku wyjścia.

Tym razem czeka cię Jaskinia Zmysłów. Kiedy wejdziesz, nie będziesz nic czuł, widział ani słyszał. Powoli odzyskasz wszystkie zmysły, kiedy pójdziesz w lewo, do góry, a potem w prawo. Odpraw Rytuał i przy pomocy liny i kotwicy przedostań się do wyjścia.



Kopalnia Kopalnego w Wieliczce



Nadszedł czas ostatniej rozprawy. Na ołtarz znajdujący się przed wejściem do jaskiń wejdź używając liny. Kiedy odprawisz Rytuał, Ad Avis i Katrina zaczną się kłócić. W tym pojedynku zginie Katrina ratując twoją głowę (co za poświęcenie). Został już tylko Ad Avis. Najpierw wyjmij Laskę, na widok której drania przejdą dreszcze, a potem opowiedz kawał, którego nauczył cię Gnom. Ad Avis chcąc nie chcąc zacznie się śmiać i da ci trochę czasu do namysłu. Rzuć w niego czarem, a potem powstrzymaj nadejście Czarnego Władcy przy pomocy Laski Erany. Pokaże się duch właścicielki tego kija, naopowiada ci trochę bzdur o świetle i ciemności, a później przeniesiesz się na balangę do zamku. Wszyscy ci podziękują, wpadnie Erasmus z Fenrusem, których znasz z pierwszych dwóch części i tyle cię Mordavia widziała...

KILKA PORAD

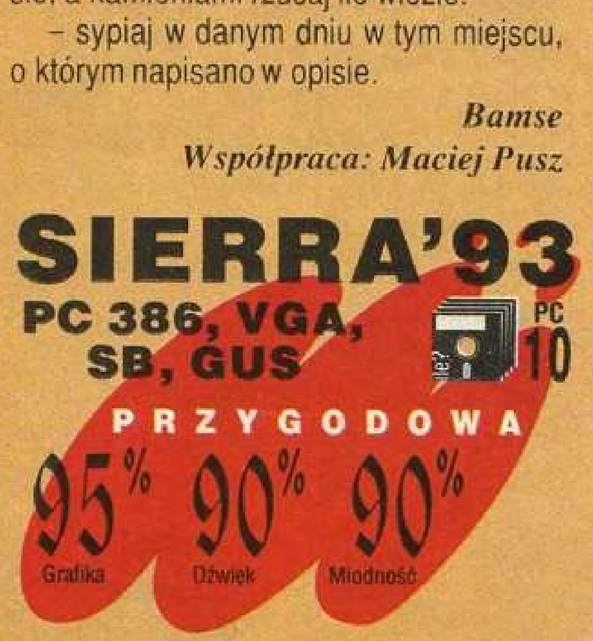
– staraj się unikać walk. Przynosi ona korzyści tylko po starciu z Wraithem

– trenuj dużo. Siłę w Gildii P.P., wspinaczkę, na każdym drzewie, akrobację w lesie, a kamieniami rzucaj ile wlezie.

– sypiaj w danym dniu w tym miejscu, o którym napisano w opisie.

Bamse

Współpraca: Maciej Pusz

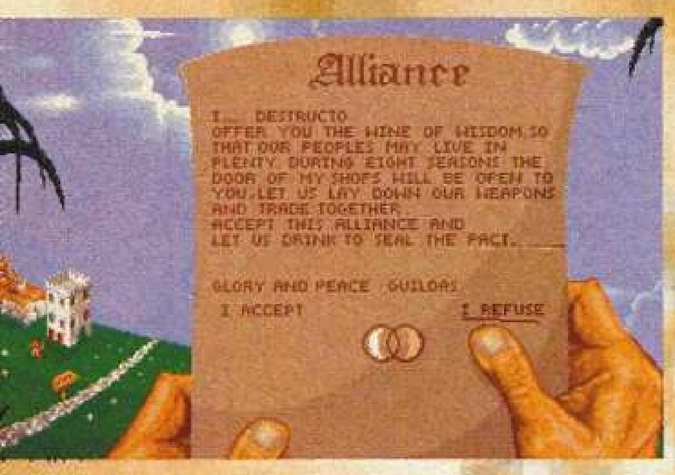




...a potem, żyli długo i szczęśliwie, PC



GENESIA



...Pamiętam tylko to, że wkoło było czarno od dymu, wszędzie czułem smród prochu armatniego. Widziałem jadącą w moją stronę konnicę wroga, a za mną spadające deski z roztrzaskanego Drilla. To, co kiedyś było piękną i bogatą krainą, teraz zamieniło się w piekło, w którym zostać miał prawo tylko jeden z nas trzech. Albo ja, albo oni. Muszę szybko stąd uciec i dostać się do morza, gdzie czekają na rozkaz moje wojska i statki. Grunt, to nie dać za wygraną...

Tak pokrótce można scharakteryzować GENESIĘ. Jej celem jest jednak nie tylko walka z dwoma sąsiednimi państwami, ale także opieka nad swoimi poddanymi, zapewnienie im godziwych warunków życia.

Cała gra toczy się na głównym ekranie z trójwymiarowym fragmentem terenu pośrodku, na którym dodatkowo znajduje się także pomniejszona mapa całego obszaru (z prawej), i dwa rzędy ikon (u dołu z prawej i z lewej). Ikony z lewej ułatwiają odszukanie którejś z jednostek. Ikony z prawej to:

DYSK – ładowanie i zapisywanie stanu gry

KULA ZIEMSKA – przejście do powiększonej mapy

SŁUPKI – przejście do ekranu wykresów/statystyk dotyczących danego pola (patrz dalej)

KOWADŁO – budowa domów (patrz dalej)

BOMBA – usuwa wskazany obiekt (dom, drzewo, bajorko itp.) i stawia na jego miejscu łąkę (PLAIN)

Akcja gry rozgrywa się na trójwymiarowym wycinku terenu. Cały obszar to kwadrat, na którym znajdują się w sumie 64 pola możliwe do zajęcia i skolonizowania. Dokładnie pośrodku każdego pola znajduje się flaga (THE EMBLEM), która pozwala zarządzać ludźmi, mieszkańcami tego terenu (patrz dalej). Czas w grze jest podzielony na tury trwające po około półtorej minuty (można ją przerwać w dowolnym momencie wskazując myszą klepsydrę z prawej strony). Po twojej turze następuje tura przeciwnika itd. Każda z tur to jedna z czterech pór roku.

FLAGA – THE EMBLEM

Po wskazaniu na falującą flagę, przechodzisz do ekranu pokazującego wszystkich ludzi (symbolicznie w postaci ikonek) mieszkających na danym polu. Możesz im przyporządkowywać różne funkcje, przenosząc ich ikonki z jednego miejsca w drugie (tak jak w Windowsach).

Ich funkcje to:

SETTLER – osadnik. Mieszka w swoim domku i niczym innym się nie zajmuje. Możesz go zaciągnąć do wojska.

FARMER – rolnik. Uprawia pola, a plony kieruje do magazynu (Warehouse) w celu późniejszego zjedzenia ich przez wszystkich mieszkańców. Jest to bardzo ważna funkcja i musi być bezustannie prowadzona przynajmniej przez jedną osobę.

ARCHITECT – budowniczy. Wznosi budowle na twoje polecenia. Jeśli nie wydałeś żadnych, wówczas będzie samowolnie budował domki mieszkalne dla nowych osadników. Najlepiej aby jeden z ludzi był TYLKO architektem od samego początku gry. Jest to ważne, gdyż z czasem uczy się on budować coraz szybciej, i wznosi coraz bardziej komfortowe domki mieszczące większą liczbę ludzi (Hut, Bungalow, House, Small Farm, Inn).

INVENTOR – naukowiec-wynalazca. Miejscem jego pracy jest zakład (Workshop). Tam zajmuję się wymyślaniem i opracowywaniem nowych projektów z różnych dziedzin życia (od nawigacji przez militaria aż po medycynę).

BLACKSMITH – kowal. Pracuje w zakładzie. Z surowców znajdujących się w magazynie buduje jednostki, które mogą się przemieszczać (armata, balon).

WOODSMAN – drwal. Ścina drzewa i pozostawia je do dalszej obróbki przez cieślę. Musisz uważać na stan drzew na twoim terenie, bo jeśli ich zabraknie, przestaną odrastać nowe sztuki.

CARPENTER – cieśla. Piłuje zwalone pnie drzew pozostawione przez drwala, a powstałe z nich deski zanosi do magazynu jako surowiec gotowy do dalszego wykorzystania.

CARPENTER – cieśla. Piłuje zwalone pnie drzew pozostawione przez drwala, a powstałe z nich deski zanosi do magazynu jako surowiec gotowy do dalszego wykorzystania.

SPECIALIST – specjalista. Pracuje w magazynie i zajmuje się zwiększaniem liczby takich surowców jak perły (PEARL), materiały (FABRIC), wyroby garncarskie (EARTHENWARE) i owoce (FRUIT) – do produkcji lub na sprzedaż.

BUDOWA DOMÓW

Po wskazaniu na kowadło, twoi architekci mogą zająć się budową następujących budynków (o ile masz odpowiednie materiały i zasób gotówki):

BARRACKS – strażnica. W niej tworzysz armię, zmieniasz wartość podatków lub możesz spróbować zawrzeć pokój z inną z walczących stron.



DRILL – świder. Wydobywa z wnętrza ziemi kamień (STONE) i metal (METAL) a następnie kieruje je do magazynu. Drill ma tę cechę, że na im wyższym terenie go postawisz, tym mniej będzie wydobywał metalu, a więcej kamienia. Opłaca się postawić dwa Drille, jeden nisko, drugi w najwyższym punkcie danego pola.

TEMPLE – świątynia. Tu składasz ofiarę w postaci pewnej sumy pieniędzy (podwyższa to znacznie morale ludności). W świątyni mnisi przechowują i konserwują klejnoty.

WORKSHOP – zakład. Miejsce pracy naukowca lub kowala. Workshop najlepiej jest zbudować tuż nad wodą, na wypadek potrzeby budowy okrętu.

TAVERN – tawerna. W niej możesz z nudów poszukać przygód i dowiedzieć się (oczywiście za pieniądze) gdzie ukryte są klejnoty (aby je zdobyć trzeba pójść po nie armią).

SHOP – sklep. Mieszka w nim facet który kupuje wszystko co mu się zaoferuje. Aby to zrobić musisz postawić załadowany towarem wóz (WAGON) przed drzwiami jego sklepu. Cennik:

1. Metal (Metal) – 5 GP za sztukę (GP – Gold Pieces to obowiązująca waluta),
2. Kamień (Stone) – 3 GP,
3. Drewno (Wood) – 9 GP,
4. Jedzenie (Food) – 6 GP,
5. Woda (Water) – 3 GP,
6. Perły (Pearl) – 18 GP,
7. Materiały (Fabric) – 12 GP,
8. Wyroby garncarskie (Earthenware) – 3 GP,
9. Owoce (Fruit) – 1 GP.

Opłaca się postawić magazyn tuż koło sklepu i wybudować obok drogę dla wozu. Wtedy będziesz mógł zrobić kilka rund wozem z magazynu do sklepu z towarem i z powrotem.

WAREHOUSE – magazyn. W nim przechowywane są wszystkie surowce. Pojemność jednego magazynu wynosi 500 jednostek. Po podstawieniu przed nim wozu, masz możliwość załadowania go najróżniejszymi towarami.

STONE WALL – mur. Jest swego rodzaju osłoną przed atakiem obcych wojsk. Niestety, nie wytrzyma on strzału armatniego. Dalsze pozycje nie wymagają pracy architektów. Są to:

PORTCULLIS – brama. Stawia się ją w murze i otwiera lub zamyka prawym klawiszem myszy.

WELL – studnia. Jest to źródło wody pitnej dla mieszkańców.

ROAD – droga. Znacznie przyśpiesza poruszanie się po niej różnych jednostek.

FIELD – pole uprawne. Twoi rolnicy uprawiają na nim pszenicę, którą potem zamienią na jedzenie.

Wejście do każdego z domków (także mieszkalnych) odbywa się po wskazaniu prawym klawiszem myszy. Tak samo postępuj jeśli chcesz porozmawiać z ludźmi lub dowiedzieć się nieco o jednostkach.



JEDNOSTKI

Jednostka to coś, co może się poruszać czyli żołnierz, wóz, armata itp. Po wskazaniu jednostki prawym klawiszem myszy dostajesz o niej podstawowe informacje. Lewy klawisz wciśnięty na jednostce pozwala wykonać nią jakąś czynność.

Oto główne z nich:

MOVE – poruszanie się. Opcja dostępna wszystkim jednostkom. Ilość traconych punktów na 1 krok zależy od ukształtowania terenu (droga, gęsty las itp.)

FIRE CANNON – oddanie salwy. Dostępna dla armaty lub statku który ma ją na pokładzie. Ilość traconych punktów na strzał zależy od odległości do celu.

DROP BOMB – zrzucenie bomby z pokładu balonu.

SHOOT BOW – strzał z łuku lub kuszy. Opcja dostępna dla łucznika (Archer). Liczba traconych punktów zależy od odległości do celu.



Ciąży piętno Populousa, PC



SEIZE LAND – przejęcie danego pola z rąk przeciwnika lub zajęcie nowego. Opcja dostępna dla ludzi, którzy muszą się znajdować w pobliżu flagi.

SETTLE – zrezygnowanie ze służby wojskowej na rzecz kolonizacji nowo zajętego terytorium. Dany człowiek bądź ludzie stają się wtedy nowymi mieszkańcami tego pola.

DISCHARGE – zakończenie służby w wojsku i powrót do wcześniej wykonywanych czynności. Opcja dostępna dla ludzi którzy muszą się znajdować w pobliżu wieży.

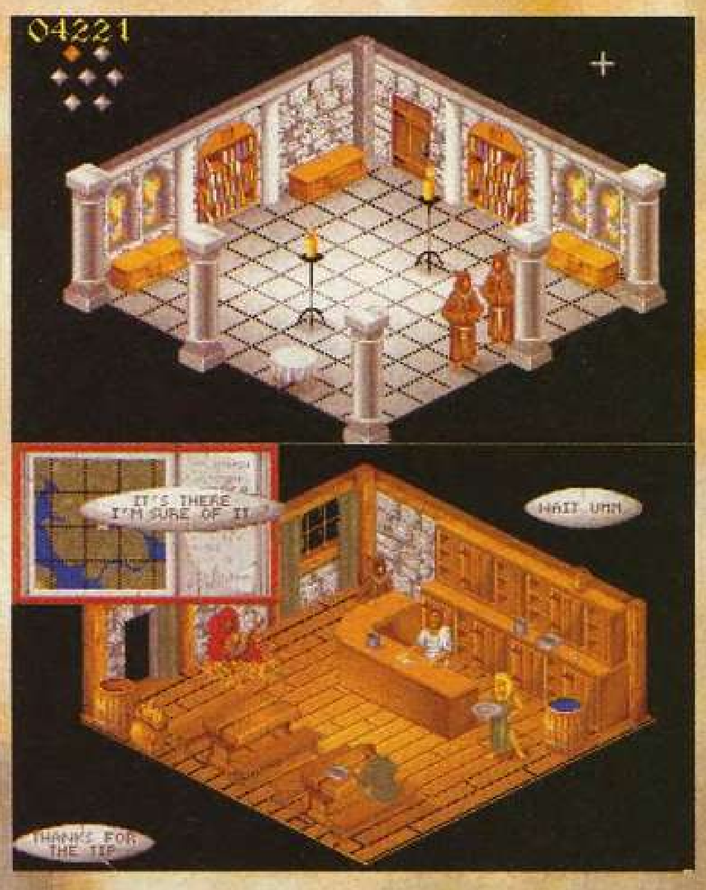
DIVIDE – podział. Grupa ludzi dzieli się i odtąd możesz sterować osobno każdym z nich.

ENROLL – odwrotność poprzedniej opcji.

BOARD BOAT – wejście na statek. Opcja dostępna dla jednostek znajdujących się w jego pobliżu. Odtąd nie możesz się już nimi poruszać, dopóki nie wykonasz opcji:

LAND – wyładowanie jednostek ze statku na ląd.

ATTACK – zaatakowanie opcego wojska znajdującego się w pobliżu. Opcja dostępna tylko dla ludzi.



PROJEKTY

Projekty są opracowywane w zakładzie przez naukowca. Po wskazaniu go lewym klawiszem myszy (już wewnątrz domku) otrzymujesz dostęp do dwóch głównych tablic z projektami (zamiana tablicy – prawy klawisz) czyli: CRAFTS – rzemiosła i SCIENCE – nauki. Opracowanie jakiegoś konkretnego projektu z którego mógłbyś potem korzystać np. armaty wymaga wymyślenia najpierw szeregu pośrednich rzeczy jak roboty w drewnie i w metalu, przetop metalu, koło, proch, pociski itp. Warto opracowywać projekty jednocześnie na dwóch różnych polach w dwóch różnych zakładach. Oto główne, najbardziej przydatne w grze projekty:

1. MEDICINE (medycyna) – otwiera dostęp do opracowania szeregu leków na różne choroby (przy pomocy mikroskopu (Microscope) i probówki (Test Tube)). Na początku wystarczy jak wymyślisz tylko najczęstsze choroby czyli przeziębienie (Cold) i zapalenie płuc (Pneumonia).

2. FERTILIZER (nawóz) – bardzo przydatny przy uprawach. Znacznie zwiększa otrzymywane plony.

3. LIGHTNING CONDUCTOR (piorunochron) – zabezpiecza przed ewentualnymi pożarami w porze deszczowej.

4. WAGON (wóz) – umożliwia przewóz towarów z magazynu do sklepu lub na inne pola.

5. BOW (łuk) i CROSS BOW (kusza) – umożliwia formowanie łuczników, znacznie skuteczniejszych niż zwykli żołnierze z uwagi na możliwość ataku na odległość.

6. BLADE (ostrze), SWORD (miecz), RAPIER (rapier) i BROADSWORD (pałasz) – kolejne, coraz bardziej skuteczne odmiany broni używane przez twoje wojska.

7. ARMOUR (zbroja), CHAIN MAIL ARMOUR (kolczuga) i PLATE ARMOUR (pancerz) – to rodzaje ubranek dla twoich wojsk.

8. BOAT (łódź) – umożliwia żeglugę po morzach i transport innych jednostek.

9. BALLOON (balon) – służy głównie do ataku dzięki możliwości zrzucania bomb.

10. BOMB (bomba) – jej przeznaczenie – patrz wyżej.

11. COMPASS (kompas) – umożliwia lepszą orientację w terenie, co zwiększa ilość kroków w turze wszystkich jednostek.

12. TELESCOPE (telescope) – dzięki możliwości obserwacji gwiazd zwiększa ilość kroków w turze wszystkich jednostek.

WSKAZÓWKI

Na koniec kilka drobnych rad. Gdy zaczynasz grę, przyporządkuj swoim ludziom następujące funkcje : Farmer, Architect, Woodsman i Carpenter. Potem zbuduj magazyn, Drill, a następnie wieżę. W wieży zmniejsz podatki najpierw na 5, a potem na 0 (zarabiać możesz wożąc perły do sklepu). Potem jednym architektem zbuduj zakład i świątynię, a drugiego zostaw aby budował domki mieszkalne dla nowych osadników.

Nigdy nie zapominaj o swoich poddanych. Sprawdzaj co robią i jakie mają morale. Czytaj wszystkie ich wypowiedzi (komunikaty), gdyż pomogą ci się one zorientować jakie mają problemy. Jeśli mówią sobie komplementy bądź rozmawiają o miłości, znaczy to że wszystko jest w najlepszym porządku. Jeśli twój lud będzie szczęśliwy, dostajesz nagrodę w postaci szklanej kuli (Agora Globe) i pewnej sumy pieniędzy. Jeśli narzekają na cały świat oznacza to, że morale któregoś z nich znacznie spadło (np. wskutek choroby). Gdy zaczynają spiskować przeciwko tobie, jest już całkiem źle. Reguluj także poziom żywności (ilością farmerów) i wody (ilością studni) w magazynie, aby nigdy nie spadły do zera.

Dr Destructo



UWAGA!!! SPECJALNA OFERTA
DLA CZYTELNIKÓW Secret Service i KGB:
zakupy z tym kuponem w MarkSoft – taniej 5%.

SS - 13

5%

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

MARKSOFT

W ofercie ponad 300 tytułów!!!
Amiga, PC, C-64, Atari...



THE BIG 100:
jest kompilacją
100!!! klasycznych tematów.
Od zręcznościówek,
przez strzelaniny, wyścigi, labirynty
do gier logicznych.
Co najważniejsze,
cena jednej gry nie przekracza 5 tys. zł.

Cena: 495 tys.

Amiga – 0.5 MB wszystkie modele
PC – min. PC XT, EGA, VGA, HERC.



SKIDMARKS:
nowatorskie wyścigi samochodowe,
mnogość torów i samochodów.
Nietypowe opcje, np.: możliwość
jednoczesnego grania 4 osób,
łączenia kablem 2 komputerów,
super opcja
obrzucania się wyzwiskami.

Cena: 445 tys.

Amiga – min. 1 MB, wszystkie modele
Amiga 1200 – wersja AGA
(dodatkowy dysk)



BRIDES OF DRACULA:
gra o silnym wątku erotycznym.
Dracula Superstar – podtatusiały playboy
wyrusza na poszukiwanie
13 kobiet swego życia.
Możesz grać zarówno jako krwiopijca
jak i jego kat.

Cena: 295 tys.

Amiga – 0.5 MB wszystkie modele

GEAR WORKS:
jest to unikalna gra typu puzzle,
podbijająca listy przebojów.
Idea gry polega na łączeniu
kół zębatych w systemy zegarowe.

Cena: 295 tys.



Amiga – 0.5 MB wszystkie modele
PC – min. PC AT, EGA, VGA,
600 KB wolnej pamięci, Sound Blaster

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie podane ceny są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem.

Kasprowicza 88/103, 01-949 Warszawa

tel./fax (0-2) 633-66-86

Są gry, którym nigdy nie dane było zawitać na czołówki list przebojów. Platformówki. Wyprodukowane przez skromne firmy, pozostają z dala od fajerwerków, w pogardzie do rodzących się przy błyskach fleszy nowości ORIGIN czy LUCASARTS. Przez niektórych w ukryciu wielbione, przez wykwintnisiów zaś głośno wyśmiewane i poniżane. Opowiem ci o trzech z nich. Powracam do nich, gdy brzydnie mi perfekcja, wykalkulowane i dopieszczone do ostatnich szczegółów questy. Warto zanurzyć się wtedy na godzinę czy dwie w ulotnym świecie ułudy, gdzie wszystko jest proste. A jednocześnie magiczne.

Micz

LUIGI & SPAGHETTI







Ta satyryczna gra wydana została przez Hiszpanów. Bohaterem jest wąsaty osobnik w berecie, któremu postawiono za cel zniszczenie porozrzucanych po całej planszy jaj. Z jaj wylęgają się z czasem ni to żaby ni małe chochliki, a ruchliwe to niemiłosiernie. Gdy owa zielona plaga nadmiernie się rozpleni, wyłapanie czeredy staje się uciążliwe, a na dodatek atmosfera ulega zagęszczeniu: znienacka Arab przeleci na dywanie, fanatyk joggingu z walkmanem na uszach wybiegnie jak rakieta, odbierając cenną energię. Zdarzają się również pijani kosmonauci mknący beztrosko poprzez przestworza.

Scenariusz obejmuje siedem epizodów, każdy związany z jakąś epoką historyczną lub tematyką filmową, w sposób zabawny parodiując schematy powszechnie z nią kojarzone. Doskonale zrobiono tła, sprawiające wrażenie głębi, przesuwające się w wolniejszym tempie, niż obiekty na pierwszym planie. Grę polecam cierpliwym, bo Luigi nie potrafi strzelać, musi zaś sporo się naskakać, nieraz potrzebując wykonać to z milimetrową dokładnością.

Najważniejsze na koniec: grafika jest szałowa, zupełny unikat wśród platformówek.

ESPANIA'93

PC VGA, SB

PC 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

100% Grafika | 90% Dźwięk | 90% Miodność

GODS

W GODS lubiący destrukcję znajdą raj dla siebie. Tuziny bestii wskrzeszonych z piekielnych czeluści, gigantyczni wojownicy i smoki to tylko niektóre z przeszkód na drodze ku zrównaniu się z bogami. Do przebycia czekają lochy pełne niespodzianek, naszpikowane zapadniami i wyskakującymi z posadzki włóczniami przebijającymi zbroję. Strzela się dużo i bez ograniczeń.

Jeśli są jeszcze zamiłowani we wciskaniu fire z dużą częstotliwością i patrzeniu jak śmiercionośna fala druzgocze przeciwników, którzy nie grali w GODS – nie przejmujcie się, że data produkcji stara. GODS uspakaja, działa jak relanium na końskie dawki emocji serwowane przez MORTAL KOMBAT.

BITMAP BROTHERS'92

1MB AMIGA
ATARI ST
PC VGA, SB

PC 1 AMIGA 2 ST 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

90% Grafika | 90% Dźwięk | 90% Miodność

Nigdy go czyny nie zawiodły,
Tylko Nestor boski nad nim górował i ja.
A kiedy na równinie walczyliśmy spiżem,
Nikt mu nie dorównywał śmiałością.
Ilu mężów zabił w bitwach straszliwych!

Homer, Odyseja



NICKY BOOM

MICROIDS'92

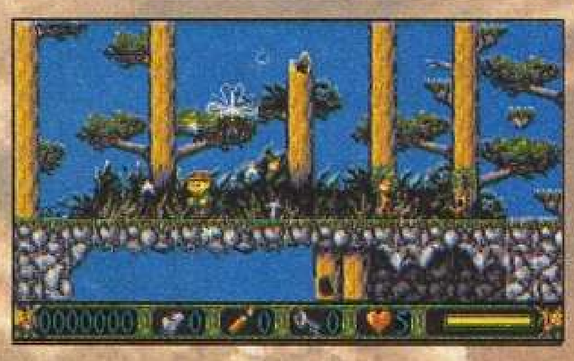
1MB AMIGA
PC VGA, SB

PC 1 AMIGA 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

80% Grafika | 80% Dźwięk | 90% Miodność





Na pozór prymitywna gra, potrafiąca niekiedy na dobre wciągnąć. Sympatyczny dzieciak biegnie przed siebie zmagając się ze ślimakami, muszkami i przeróżnymi innymi żyjątkami leśnymi. Atakuje wszystko co żyje ogryzkami jabłek, kawałkami drewna, a z biegiem akcji coraz bardziej wymyślnymi przedmiotami. Towarzyszy mu niezmienna muzyka w tle, wesolutka i nie wiadomo czy bardziej denerwująca, czy wprowadzająca w trans.

Widząc NICKY BOOM ma się dziwne odczucie: z jednej strony szuka się po omacku klawisza awaryjnego RESET, zarazem coś podpowiada, żeby nie wyłączać, że wszystko jedno. Istnieje prawdopodobieństwo, że podatni na wpływy, zwłaszcza ci poniżej piętnastki nie będą mogli samodzielnie oderwać się od tej powodującej błogie uśpienie gry.





TIPS & TRICKS

BATTLE SHIPS

Amiga, Master of Life

Wciśnij HELP. Odtąd masz cały czas 40 strzałów.

BBS JANE SEYMOUR

Amiga, Arkadiusz Radzikowski

Kody do leveli: SLUMBER, INTEREST, BULKHEAD, SHOWROOM, MUSHBASH.

BLINKY'S

C-64, Garfield

Wciskając na raz klawisze: Q+A+Z+E+S+D+X rozpoczynasz grę od początku. Przydaje się gdy wpadniesz do czarnego pokoju.

BLUE BARON

C-64, Magnum

Kody: COOL, PETS, WILF, GAME.

BOMB X

Amiga, Jacek Wieczorek

Wszystkie kody: PLATZ, SAFEZ, HEROS, EXTAZ, SLURP, WOUAH, RIGOL, FACIL, RAPID, PRESR, VATIF, MONST, GAMEX, GATHO, LIBER, STRIN, HAIRS, SOURI, EROTI, HELLO, DIVAN, EPOUS, JARET, APHRO, PILEU, ERECT, PANTY, ORGAS, JOUII.

BOMBO

C-64, P.O

Podczas gry trzymanie naciśniętego RUN STOP unieruchamia twoich nieprzyjaciół.

BRAT

Amiga, Arkadiusz Radzikowski, Gustav & Amiga 500

Kody: 2) MIHEMOTO, 3) SASUTOZO, 4) SUMATZEE, 5) NOKITAGO, 6) ITSANONO, 7) MOZIMATO, 8) HOZITOMO, 9) MOKITEMO, 10) ZUMOHATO, 11) CHANASTU, 12) NAGAITSU.

CAESAR (upgrade)

IBM PC, Pejotl

W savegame bajty o offsetach: 00003E i 00003F zawierają stan gotówki. Nie bądź zbyt pazerny i nie wpisuj tam FF FF bo rezultatem będzie zero. Wystarczy wpisać FF 2F, to też dużo. Do zmian w SGu wystarczy wewnętrzny edytor Volkov Commandera (F4 – EDIT i jeszcze raz F4 – HEX MODE). Jak ktoś nie wie co to jest offset, to niech szuka w czwartej linijce od góry, dwa ostatnie bajty z prawej.

CARNAGE

C-64, Piotr Borkowski

Poprawka do tipsa z SS 4: Restart gry to Q + E + SHIFT.

CASTLE MASTER

C-64, James B.

Aby wejść do zamku należy strzelić w prostokąt obok bramy.

CENTURION

IBM PC, Macia

Walki gladiatorów: za przeciwnika wybierz któregoś z kocurków (zawsze musi być lepiej wytrenowany od ciebie). Podczas walki „trzymaj" dół. Kiciuś podejdzie i zacznie drapać cię w tarczę. Publikę to rajcuje a ty nie tracisz energii. Poczekaj aż zadowolenie osiągnie maksimum, wtedy musisz kota wykończyć (kiedy on uderzy, wstań, zadaj szybki cios, ponownie dół itp.)

CHAOS ENGINE

Amiga, Phantom, Szymon „Żaba" Kijanka, Piotr Jurgaś

Kody. World 2: HWYNY(KPMBZF, World 3: 3BVPYSBZ2BZF, World 4: 6KPS6S8CDG5V.

Inne źródło: 2) L76BK4DCNRJN, 3) KTMBKCT1MZ1N, 4) PZ8BKMN42LSN. Jeszcze inne: 1) 956VF59984BB, 2) 9YDHPS5984BB, 3) 9DKGPDJ984BB.

CLOWN'O'MANIA

Amiga, McGogo

Naciśnięcie podczas gry HELP daje więcej skoków i strzałów. Stosować można wielokrotnie.

CREEPERS

IBM PC, Starszy

Kody: 1) PLKNDZRTVK, 2) TYNZXPRFSJ, 3) KWFRTFTCSP, 4) PYLNVXZSZB, 5) KJHDSLWCBD, 6) HGKNDCPBCX, 7) PLMKNJJPMT, 8) PSFWLKCNMW, 9) SNCCGHWPGX, 10) YYRQQMNVZK, 11) PYRTHZDHSL, 12) FMNRXTKSLN, 13) FCBLGHPWRT, 14) CBSTPHQFCZ, 15) FDNDBSLZCX, 16) LLLVLSTKCM, 17) LRSYZQPYDN.

CRUISE FOR A CORPSE

Amiga, Adam Kaczmarek

Save i Load uzyskuje się po naciśnięciu obu przycisków myszy naraz.

CYBERNOID 2

C-64, Michał Kobylański

Kombinacja: FIRE + 9 przenosi do następnego poziomu.

DARK SIDE

Amiga, Arkadiusz Radzikowski

Naciśnij 2+8+FIRE to zobaczysz digitalizowane zdjęcia programistów.

DEFENDER OF THE CROWN

C-64, James B.

Aby pokonać przeciwnika celu kopią powyżej tarczy a poniżej szyi. Gdy będziesz blisko naciśnij FIRE.

Amiga, Daniel Zdyb & Radek Musialik

Po transferze przytrzymaj K, jest szansa na 1024 żołnierzy w armii i tyle samo w zamku.

IBM PC, Marcin Krasowski

Wciśnij R podczas ładowania się bitwy – możesz wziąć do ataku i obrony po 1024 rycerzy.

DENARIS

Amiga, McGogo

Naciśnięcie Z po wyborze gry daje tzw. Training Mode. Przełącz następnie mysz do portu 2 i przytrzymaj prawy przycisk w czasie ładowania.

DESERT STRIKE

Amiga, Arkadiusz Radzikowski

W miejsce hasła wpisz: TQQQLOM. Masz 5 żyć.

Jacek Wieczorek

Jako hasło wpisz: HARDCASE. Będziesz miał bardzo dużo amunicji.

DIE HARD 2

C-64, James B.

Jeśli nie możesz zebrać przedmiotów, które zestrzeliłeś – naciśnij spację.

DRACONUS

C-64, Garfield, Bohdan Jamrozik

Do komnaty Serakosa nie wchodź lecz wskakuj. By go zabić strzel mu w łeb 10 razy kulami żywego ognia.

DRAGON BREED

Amiga, Paulina Rajs

Podczas gry wpisz: TERRIFIC. Teraz L – zmienia levele, F3 – nieśmiertelność.

DRAGON'S LAIR

Amiga, Daniel Zdyb & Radek Musialik

Po włączeniu gry wciśnij szybko RETURN i wpisz: GET MORDOC DIRK. Gra „przejdzie się" sama.

DUCK TALES

Amiga, Chris N.

Przy skoku do basenu z pieniędzmi przytrzymaj FIRE, a zawsze znajdziesz szczęśliwą monetę, która daje 1000 $.

DYNA BLASTER

Amiga, Mr.Gregor

Kody: RAKRJGPC, MUFWOWTN, UAOKLSEU, UAGKTVEN, VAGKTPEU, RCCVPJPN, RUNHGTPC, UAGKTENE, RUAHGTND, MUVEEENG, RVNHGVNP, RANAVWNC, RUAAWVNN, RAANQHEC, UAVVIOCU, RUYANMNL, MCYNQQET, MCHNQJET, MAKCBQRZ, RAWAPGPL, RUKAGPPU, RARAPGPU, MKZNOGSH, UCLHOSGA, MARCHJKT, RAWNHBZS, MAWCBBKC, UAZKBPZU, RAZYQSZV, RALYQSZS, MAEEQGHR, UXBKJWUG, MAEEHWKP, RAOZPIPC, MCKABIVN, UCEOTSEN, UCOOVIRU, RULOLNZN, UABFVSRU, RAOZMIPN, UCEOTJEP (ostatnia plansza).

E-SWAT

Amiga, Master of Life

Spauzuj grę i napisz: JUSTIFIEDANCIENTSOFMUMU.

ELVIRA II

C-64, James B.

Aby wejść do portierni odwróć się i weź kamień. Następnie podejdź do drzwi i rzuć kamieniem w szybę...

ENDURO RACER

Amiga, Paulina Rajs

Podczas gry wpisz „CHEAT",a potem klawisze: T – dodatkowy czas, F – superszybkość.

EXTERMINATOR

C-64, James B.

Owady możesz miażdżyć ręką, ale kulturalniej załatwić je z pistoletu. Przesuń rękę maksymalnie na prawo i FIRE...

F-29 RETALIATOR

Amiga, Daniel Zdyb & Radek Musialik

Jako imię wpisz: THE DIDYMEN, kliknij w „ikonę Colonela" i wciśnij RETURN.

FLIMBO'S QUEST

C-64, W pierwszym levelu idź w lewo, aż do końca planszy. Wejdź na najwyższy szczebel drabiny i kucnij (dół+FIRE).

FOX

Amiga, Jacek Wieczorek

Kody: 1625, 0738, 4187, 8455, 2237, 1350, 2974, 5648, 9813, 4316, 6390, 5052, 1033, 8612, 2045.

FREDDY HARDEST 2

C-64, Garfield

Między poziomami przenosisz się stając na obsuniętej cegle w posadzce i kierując góra dół.

FULL CONTACT

Amiga, Szymon „Żaba" Kijanka

Gdy przeciwnik jest dla ciebie za silny, wpisz w czasie walki: TULEBY, aby przejść do następnego poziomu.

GHOSTS'N'GOBLINS

Amiga, Paulina Rajs

W listę graczy wpisz:)!(. Nieśmiertelność.

GOBLINS 1

IBM PC, Maniac Killer, Jacek Wieczorek

Kody do leveli: 2) VQVQFDE, 3) ICIGCAA, 4) ECPQPCC, 5) FTWKFEN, 6) HQWFTFW, 7) DWNDGWB, 8) JCJCJHM, 9) ICVGCGT, 10) LQPCTJU, 11) HNWVFKA, 12) FTQKVLD, 13) DCPLPMG, 14) EWDGONK, 15) TCNGTOV, 16) TCVQQPL, 17) IQDNKQQ, 18) KKKPURE, 19) NGOGKSP, 20) NNGWTTO, 21) LGWFFUR, 22) TQNGEVB.

GODS

Amiga, Mikołaj Górski

Napisz SORCERY w czasie gry.

GOLDEN TALISMAN

C-64, Garfield

Gdy rozpada się przegroda wciśnij Q dwa razy. Przegroda zostanie, możesz przez nią przechodzić, ale stwory się rozbijają.

GOLDRUNNER

Amiga, McGogo

Wpisz: EASYMODE do tablicy HIGH SCORE. F9 – przeskakuje levele i daje nieśmiertelność. F8 – wyłącza poprzednią opcję.

GUNSHIP 2000

Amiga, Jacek Wieczorek

W czasie gry naciśnij ALT+P+C, ukryte menu.

IBM PC, Pigol

W pliku ROSTER.DAT zawarte są dane o pilotach. Skopiuj go do innego katalogu to zabezpieczysz się przed śmiercią.

HOBBIT

C-64, Dudek

Sprostowanie do tipsa z SS 6. Thorinowi powiedz by zabił pająka MIECZEM (musi go mieć). Teraz będzie O.K.

HOOK

Amiga, XINIJXT, Maciej Trybuszewski

Grę można zacząć od drugiego dysku. Trzeci kubek na Cocoa Pest w BAIT AND TACKLE jest niewidoczny i znajduje się (mniej więcej) pod świecą (jak nie – opukać cały stół). Kiedy pokaże się napis „A JUG" jest to dzbanek i możesz go wziąć.

IMMORTAL

IBM PC, Adam BSC

Kody do leveli: 2) 757FC10006F70, 3) IA3D620000E10, 4) D9B3531-010EB0, 5) B57F943000EB0, 6) 563FF53010A41, 7) C250F63010AC1, 8) EO11F730178C1.

INDIANA JONES 4 ARCADE

Amiga, Krzysztof Gąsowski

Na ekranie tytułowym napisz: NIGHTSHIFT.

IBM PC, Marcin Olak

W kasynie kup żetony za wszystkie pieniądze. Postaw 5$ na czerwone. Jeśli na ruletce wypadnie teraz czarne to przy następnym zakręceniu będzie czerwone. Jeśli wypadło czerwone to następne będzie czarne. Gdy zbijesz kupę szmalu nie zapomnij wymienić żetonów na pieniądze.

JAMES POND 2

Amiga, Joy, Tomasz Wasiuk

Na ekranie głównym leży parę przedmiotów. Zbierz je tak by pierwsze litery nazw utworzyły słowo CHEAT (dla swojaków: ciastko, młotek, globus, jabłko, kran). Wejdź w pierwsze drzwi i zbierz usta, lód, gitarę, globus, bałwana – koniecznie w tej kolejności. Jeden ze sposobów na pewno da nieśmiertelność (który? – zdania są podzielone).

JOHN MADDEN's 92 FOOTBALL

Amiga, Krzysztof Gąsowski

Kody: ćwierćfinał – 6662200, półfinał – 6272200, finał – 6672204. Jako zespół w rozgrywkach wpisz się jako SAN FRANCISCO 49ERS.

JOHNY REB 2

C-64, General R.H

Grając Unią wybuduj po trzy domy na górze i na dole mapy (nad rzeką). Tego nie przejdzie wroga artyleria, kawaleria i zaopatrzenie. By zaopatrzyć piechotę i artylerię w Ammo, podjedź wozem zaopatrzeniowym z tyłu, do wybranej jednostki, tak by się stykały.

JUMPING ZONE

Amiga, Master of Life

Na scenie tytułowej napisz: I WANT TO GET OUT. Odtąd AMIGA+N przenosi do następnego poziomu.

KILLING CLOUD

Amiga, Gustaw & Amiga 500

Misje: 2) A66TG7EZ, 3) 2WWtQ7E3, 4) QXX6G6EB, 5) 3336RWE3.

KOŁO FORTUNY ver.IV

Amiga, Adam Kaczmarek

Aby mieć więcej czasu na myślenie nad hasłem finałowym, wskaż pustą opcję przy literach i trzymaj lewy przycisk myszy lub spację. Czas nie upływa.

KRAKOUT

C-64, Garfield

Wciśnięcie klawisza CTRL spowalnia grę.

LASER SQUAD 2.4

C-64, Puniek

Żeby otworzyć skrzynki należy pójść do otwartej skrzyni i zabrać zielony klucz.

LASER SQUAD 2.7

C-64, Puniek

Po 120 turze wybuchają wszystkie granaty.

LAST NINJA 2

C-64, Garfield

Po ukazaniu się planszy tytułowej naciśnij SPACE i klawisze funkcyjne. Teraz F1 – przenosi do następnego etapu, F3-F5 – pokazuje drobne przedmioty, F8 – pauza.

LEMMINGS NEW YEAR'92

Amiga, Piotr P.

Kody: 2) LRVMHCCDAH, 3) STMHCMMEAS, 4) TELCCITFAS.

LETHAL WEAPON

Amiga, Piotr P.

W pokoju gdzie wybierasz misje wskocz na książki obok drzwi z Misją 1. Z książek przeskocz na obraz i pchnij joystick w górę. Ładny stworek, nie?

LIGHT CORRIDOR

Amiga, McGogo, Adam Włochiński

Kody: 01) 0000, 02) 5400, 03) 0101, 04) 3901, 05) 2602, 06) 9902, 07) 4303, 08) 9003, 09) 6904, 10) 3305, 11) 9305, 12) 3406, 13) 0407, 14) 6407, 15) 2008, 16) 7408, 17) 4709, 18) 3810, 19) 0511, 20) 6811, 25) 1015, 28) 5118, 30) 5518, 33) 7320, 35) 0622, 40) 1825, 47) 3030, 50) 9932.

LOGO

Amiga, Piotr P.

Kody do niektórych leveli. Gra A: 011) NSKX, 020) 2FYO. Gra B: 005) WOV5, 010) REQ5, 012) GFFV, 017) TRSH, 019) EGD1, 036) JEHP, 042) 14YG, 026) ENDB, 031) UCTW, 023) K3JE, 035) R2PW, 011) RFQ6, 047) QEOB, 048) O6MA. Gra C: 006) VFT1, 011) KJIU, 018) Y1WJ, 039) FUCK, 044) MOJW, 059) ZEWS, 071) NKJR, 079) YTUE, 083) QGMA, 090) TPPK, 095) KZGG, 107) KDFR, 119) 16VN, 047) SDP6. (Uwaga. Mogą być zamienione G na 6 i O na 0 lub odwrotnie, taki jest efekt ręcznego pisania kodów).

LOTUS 3

Amiga, Rafał Wieczorek

Jako kod wpisz: GAMESMAST.

LOTUS ESPRIT

C-64, James B.

Najlepiej w to nie grać. ...ale jeśli musisz, spróbuj nacisnąć klawisz RESTORE w czasie gry.

MEGALOMANIA

Amiga, Zwariowany Grzesiek S.

Kody do leveli: 1) ZBOBQQBAZAG, 2) HABBCDUAABO, 3) ZNWCSNGTWGS, 4) WBIACDYYXSM, 5) KDXAERFUFLA, 6) HXXAWSLUFCW, 7) KUUCTOPLGHV, 8) KGDAWWLPMBG, 9) GYJDJHPNFHN. Kod do ostatniej planszy: TJLBVSNNIGD.

MIDNIGHT RESISTANCE

C-64, Garfield

Gdy zginiesz i pojawi się GAME OVER, wyjmij dysk ze stacji, dwa razy wciśnij FIRE. Level zacznie się od początku z pełną ilością żyć. Teraz już włóż dyskietkę.

MONTHY PYTON

Amiga, McGogo

W HIGH SCORE wpisz się jako SEMPRINI. Kontynuujesz grę od poziomu na którym zginąłeś.

MOONSTONE

Amiga, Hliku

Aby uzyskać za darmo życie u druidów, zamiast magicznego przedmiotu wybierz GOLD. Złota ci nie zabiorą a życie dadzą.

MORPH

Amiga, Katarzyna Byjik

Podczas gry naciśnij G, a znajdziesz się o poziom wyżej.

NEW ZEALAND STORY

Amiga, McGogo

Spauzuj grę i naciśnij M. Gdy usłyszysz dźwięk lasera, wpisz: MOTHERF•KENKIWIB•TARDS. Nieśmiertelność.

ONE STEP BEYOND

Amiga, Szymon „Żaba" Kijanka, Adam Włochiński, Mirosław „Zarost" Okoński, Doman

Kody: 1) 48474, 2) 39943, 3) 22881, 4) 62824, 5) 20169, 6) 17457, 7) 37626, 8) 55083, 9) 27173, 10) 16720, 11) 43893, 12) 60613, 13) 38970, 14) 34047, 15) 07481, 16) 41528, 17) 49009, 18) 25001, 19) 08474, 20) 33475, 21) 41949, 22) 09888, 23) 51837, 24) 61725, 25) 48026, 26) 44215, 27) 26705, 28) 05384, 29) 32089, 30) 37473, 31) 04026, 32) 41499, 33) 45525, 34) 21488, 35) 01477, 36) 22965, 37) 24442, 38) 47407, 39) 06313, 40) 53720, 41) 60033, 42) 48217, 43) 42714, 44) 25395, 45) 02573, 46) 27968, 47) 30541, 48) 58509, 49) 23514, 50) 16487, 51) 40001, 52) 56488, 53) 30953, 54) 21905, 55) 52858, 56) 09227, 57) 62085, 58) 05776, 59) 02325, 60) 08101, 61) 10426, 62) 18527, 63) 28953, 64) 47480, 65) 10897, 66) 58377, 67) 03738, 68) 62115, 69) 00317, 70) 62432, 71) 62749, 72) 59645, 73) 56858, 74) 50967, 75) 42289, 76) 27720, 77) 04473, 78) 32193, 79) 36666, 80) 03323, 81) 39989, 82) 43312, 83) 17765, 84) 61077, 85) 13306, 86) 08847, 87) 22153, 88) 31000, 89) 53153, 90) 18617, 91) 06234, 92) 24851, 93) 31085, 94) 55936, 95) 21485, 96) 11885, 97) 33370, 98) 45255, 99) 13089, 100) 58344, KONIEC GRY.

OPERATION THUNDERBOLD

Amiga, Daniel Zdyb & Radek Musialik

Ugraj 50.000 punktów i zgiń. Do High Score wpisz: WIGAN NINJA. Włącz nową grę. F7 zmienia levele.

OUT OF THIS WORLD

C-64, Garfield

Jeśli zaczyna brakować ci żyć, naciśnij równocześnie: P+D+S+FIRE.

PIPE DREAM

IBM PC, Starszy

Kody: HAHA, GRIN, REAP, SEED, GROW, TALL, YALI.

POLICE QUEST 2

IBM PC, Maciek „Elwis" Rojowski

Instrukcja demontażu bomby: przetnij żółty, purpurowy, niebieski, połącz żółty, przetnij biały, żółty.

PREHISTORIK

Amiga, Mr.Gregor

Na pierwszej planszy, po dojściu do jeziorka i złapaniu się balonu, zbliż się maksymalnie do góry ekranu. Cały czas staraj się utrzymać w górze (joy do góry). Teraz ptak ci nic nie zrobi, musisz uważać jedynie na rybki. Poruszanie w prawo i w lewo wykonuj po skosie joya, tak by cały czas lecieć w górze.

SECRET SERVICE: BIURO REKLAMY i OGŁOSZEŃ: 00-846 Warszawa

PRICE OF MAGIC

Atari XL/XE, Martin

Żeby widzieć w ciemności, to po znalezieniu EYEBRIGHT wydaj komendę RUB EYEBRIGHT INTO EYES.

PRINCE OF PERSIA

Amiga, Joy

Przyciśnij jednocześnie oba klawisze AMIGA + lewy SHIFT + Q. Teraz klawiszami 1..9 przerzucasz etapy, a klawiszem R dodajesz energii.

PUSHOVER

Amiga, Adam Włochiński, Sebastian Bujak

Kolejne kody do leveli: 81) 29419, 82) 30443, 83) 29931, 84) 31979, 85) 32419, 86) 31467, 87) 30955, 88) 26859, 89) 27627, 90) 28651, 91) 28139, 92) 26091, 93) 26603, 94) 25579, 95) 25067, 96) 08683, 97) 09195, 98) 10237, 99) 09725 (kody 1-80 zamieszczone były w SS 3)

PUZZLES (PENTHOUSE)

IBM PC, General R.H.

Gdy znudzą ci się panienki, wejdź pod okno PICS i następnie wciśnij ALT+M. 6 nowych dziewuch.

R-TYPE

Amiga, McGogo

W czasie gry przytrzymanie na trzy sekundy klawiszy: DELETE i HELP, przenosi o level w górę.

REINCARNATION

C-64, Garfield

Gdy złapiesz ptaka, szybko naciśnij C i H. Od tej pory wszystkie ptaki stoją w miejscu.

RISKY WOODS

IBM PC, Adam BSC

Na ekranie tytułowym wpisz: QWERTYUIOP (górny rząd klawiatury). Podczas gry klawisze: F1 – zwiększa energię do 9 żyć, F2 – zwiększa ilość pieniędzy do 999 szt. złota, F3 – zwiększa ilość czasu o ok. 3 sekundy, daje też większą premię na końcu, F4 – następny etap.

ROBOCOP

IBM PC, Marcin Krasowski

Przerwij grę (pauza) i wpisz: BEST KEPT SECRET.

ROCKETEER

IBM PC, Marcin Krasowski

Kody: SHOOTOUT, CHASE, RESCUE.

ROCKFORD

C-64, Garfield

Podczas gry wciśnięcie klawisza RESTORE a następnie RETURN powoduje, że liczba przedmiotów, które musisz zebrać zmniejsza się do jednego.

ROLLING RONNY

Amiga, Tomasz Wasiuk

Po wpisaniu tipsu z nr.9, klawiszem F9 dodajesz gotówki.

SABRE TEAM

Amiga, Adam Włochiński

Przed zakończeniem każdej tury zostaw sobie w zapasie kilkanaście punktów ruchu na wypadek spotkania z wrogim żołnierzem.

SECOND SAMURAI

Amiga, Jacek Wieczorek

Kody: RMDRSJKO, RUKPSWDR, XRSUVYGE, 2TIAJSAD, C14IZRW3, KPPJRHRV, IKJK5VSD, Y14166DP.

SEVEN GATES OF JAMBALA

Amiga, Sebastian Bujak

Na poziomie 1.3 na ekranie ze schodami zbierz wszystko z 1, 2 i 3 półki leżących najniżej i skocz w dół tak by się zabić. Od tej pory będziesz niewrażliwy na upadki z wysokości.

SEXTRIS

IBM PC, General R.H

Wejdź do gry przez CHEAT, następnie udziel odpowiedzi: 3, 2, 4. Zobaczysz wszystkie panienki.

SIM CITY

IBM PC, Adam BSC

Buduj domy na wybrzeżu, otaczaj je parkiem. Gdy jakiś teren jest nieatrakcyjny, obuduj go parkiem. Teren pod fabrykę jest atrakcyjniejszy, gdy obok jest kolej. Lotnisko i port buduj z dala od miasta a obok stawiaj policję i straż pożarną. Do SIM CITY istnieje shareware programik CHEAT SIM CITY, bardzo pomocny.

SPACE HARRIER

Amiga, Arkadiusz Radzikowski

W HIGH SCORE wpisz się jako RAF. Nieśmiertelność.

SPELUNKER

C-64, Marcin Kaluźny

Klawisze: D – dynamit, można nim wysadzić góry piachu jeśli stanie się blisko. F – wyrzuca racę, co na parę chwil uspokaja nietoperki (Dynamit i race trzeba zbierać). SPACE – machając rękami odstraszasz duszka.

SPY VS SPY

C-64, Garfield

Znajdź pokój z dwoma samolotami na drzwiach. Nad drzwiami zainstaluj pistolet lub kwas i czekaj. Przeciwnik po zgromadzeniu wszystkich przedmiotów wejdzie do pokoju i zginie. Jego teczka trafi pod szafę. Już prawie wygrałeś.

STREET FIGHTER 2

Amiga, Dudek

Ciosy specjalne można uzyskać po prostu naciskając SHIFT.

SUMMER CAMP

C-64, Garfield

W levelu 2 poświęć wszystkie życia oprócz jednego. Spokojnie poczekaj aż skończy ci się energia i daj się pożreć kotu. Od tej chwili jesteś nieśmiertelny.

SUPER CARS

Amiga, Daniel Zdyb & Radek Musialik

Hasła do leveli: 2) ODIE, 3) BIGC.

SUPER FROG

Amiga, PEPERONI & SS

Kody do leveli: 1-1) 000000, 1-2) 234644, 1-3) 447464, 1-4) 747822, 2-1) 392822, 2-2) 446364, 2-3) 984448, 2-4) 477444, 3-1) 343522, 3-2) 882311, 3-3) 992334, 3-4) 091332, 4-1) 467464, 4-2) 818234, 4-3) 182394, 4-4) 298383, 5-1) 452234, 5-2) 984841, 5-3) 383772, 5-4) 093152, 6-1) 387211, 6-2) 981122, 6-3) 017632, 6-4) 398112, 7-x) 837122.

Jacek Wieczorek

Zamiast pierwszego dysku wrzuć trzeci – zobaczysz wspaniałe demo.

SUPREMACY

Amiga, Piotr Jurgaś

Przepis na szybką i dużą forsę: 1) Zaczekać aż w magazynie będzie jakieś 3000 t żywności; 2) Obniżyć podatki do zera; 3) Odczekać aż ilość żywności spadnie do 2000 t; 4) Podnieść podatki do 100%; 5) Utrzymać pracę fabryki żywności.

Ludzie zaczną się wprawdzie wynosić, ale bardzo powoli za to płacić będą nieprzyzwoicie dużo.

SWITCHBLADE 2

Amiga, Gustav & Amiga 500

Kody: 5) CLOUD, 10) EARTH, 15) CHESS, 20) VENUS.

TANKS

Atari XL/XE, Marcin Kaluźny

Najłatwiej atakować czołg z tyłu, bardzo rzadko się obraca.

TERMINATOR 2

IBM PC, Marcin Wałęsa

Na pierwszym poziomie trzymaj joy'a w dół tak długo aż T1000 wystrzeli wszystkie swoje naboje.

THINK CROOS

Amiga, Jacek Wieczorek, Krzysztof Bregulla

Klawisz F10 w czasie gry przenosi o poziom wyżej, natomiast HELP rozpoczyna poziom od nowa. Po GAME OVER naciśnij G lub M lub U a rozpoczniesz grę od levelu, w którym skończyłeś

Adam Włochiński

Kody: 1) CUSTOM, 10) MASTER, 15) FUTURE, 20) DORADO, 25) GREECE.

TIME MACHINE

Amiga, Sebastian Bujak, Paulina Rajs

Wpisz: DIZZY do HIGH SCORE. Spróbuj nacisnąć także A i S. Klawisze F1 i F2 zmieniają levele.

TOKI

Amiga, Jacek Wieczorek

W czasie gry wpisz: JER.

TYCOON

IBM PC, General R.H

W czasie wojny z innym przedsiębiorcą, by zabrać mu jak najwięcej poczty i pasażerów, wybieraj dla pociągów opcję czekania na pełny załadunek (WAIT UNTIL FULL).

WAR IN RUSSIA

IBM PC, Pejotl

Istnieje shareware programik EDITWIR, za pomocą którego można zmieniać nazwy, skład i rozlokowanie jednostek i dowództw, oraz parametry czołgów i samolotów. Patrz też tips do WESTERN FRONT.

WAR ZONE

Amiga, Bamse

Podejdź do pierwszej szarej „stodoły" i strzel od północy w dach. Masz jedno życie do przodu.

WESTERN FRONT

IBM PC, Pejotl

Przy pomocy programu EDITWIR (powinien znajdować się razem z grą WAR IN RUSSIA) można zmieniać też SG do WESTERN FRONT. Poprawnie można zmieniać ilości i parametry czołgów. W przypadku samolotów można wyedytować 5 (zależy od zawartości pamięci), potem program głupieje, więc trzeba często zapisywać i odczytywać zmieniany SG. Inne parametry są zapisywane i odczytywane niepoprawnie, stąd czasem efekty mogą być trudne do przewidzenia. Program EDITWIR zapisuje SG w pliku o 200 bajtów dłuższym niż oryginalny SG, ale grze to nie przeszkadza.

WOLFENSTEIN

IBM PC, Victoria

SHIFT i ruch do przodu – turbo przyspieszenie.

X-WING

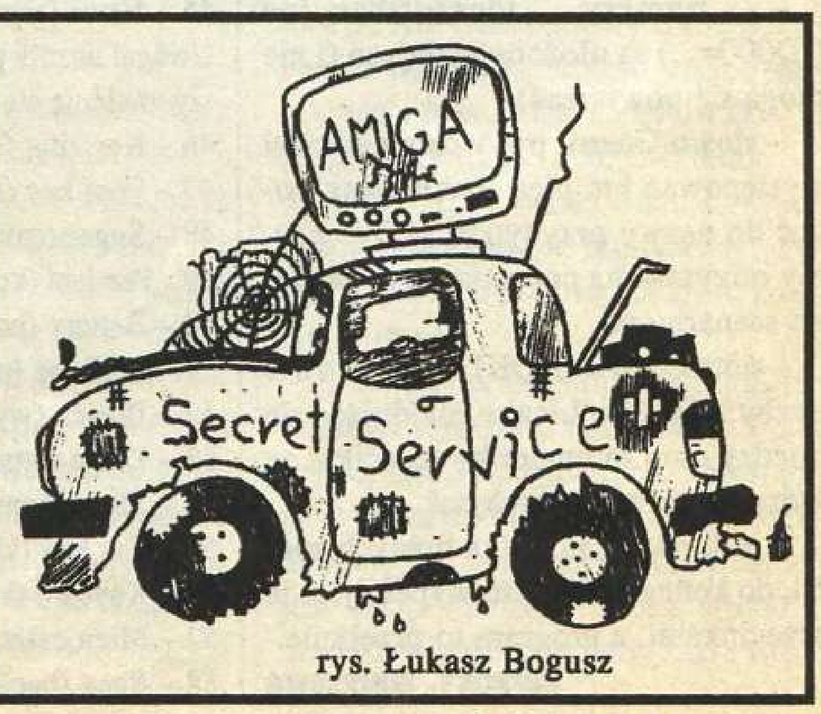
IBM PC, SEBastian K.

Po rozpoczęciu misji wciśnij kilka razy szybko ESC – pokaże się menu, które da ci nieograniczoną ilość amunicji, odporność na zderzenia i niewyczerpalną moc osłon.

Z-OUT

Amiga, Paulina Rajs

Wciśnij J+K, otrzymasz nieskończoną energię. Potem J i cyfry od 1 do 2 przenoszą do wybranych leveli.



rys. Łukasz Bogusz

ul. Wronia 35/37, tel. (0 22) 201-261 w. 550, fax (0 22) 209-309

SAVEGAMER

Witam w kolejnym, porywającym odcinku niezwykłych przygód w najgłębszych zakamarkach twardego dysku. Ponieważ przychodzi coraz więcej listów (tak trzymać!), tym razem przeznaczamy rubrykę w całości na wasze osiągnięcia. Na marginesie dodam, że mogłoby tu się znaleźć jeszcze kilka ciekawych rzeczy, gdyby nie koszmarne bazgroły w niektórych listach. Szanujcie oczy redaktora swego, bonusowe dioptrie zbiera on podczas długich medytacji przed monitorem, ruskim, jak to w KGB. Ponawiam prośbę o przesyłanie listów w jakiejkolwiek postaci wydrukowanej. Pierwszeństwo ma korespondencja z dopiskiem SAVEGAMER na kopercie.

DINOPARK TYCOON

Dużą gotówkę w grze można uzyskać po następującej zmianie w SG:

Trzy bajty zaczynające się od offset 3,434 (0D6Ah) zamienić na FFh, FFh, FFh

Tomasz Łuczyński, Warszawa

DUNE 2

Mamy na koncie np. 1550 kredytów, przeliczając z dziesiętnego na szestnastkowy 060Eh. Szukamy w pliku tej wartości (według notacji młodszy bajt, starszy bajt – w naszym przypadku szukamy 0E06h). Wpisujemy w to miejsce maxa, tzn. FFFFh. Po odpaleniu gry okazuje się, że przybyło trochę forsy, jednak nie jest to tyle, ile wpisaliśmy (65535).

Po analizie komunikatów wyświetlanych w czasie gry wnioskujemy, że jest za mało silosów. I wtedy przychodzi olśnienie, dobudowujemy z dziesięć silosów. Spisujemy ile mamy kredytów na koncie i nagrywamy grę. Tak jak poprzednio szukamy tej wartości i zmieniamy ją na FFFFh.

Ponownie odpalamy grę i to działa, po prostu liczba wybudowanych silosów w czasie gry ogranicza nam ilość gotówki jaką możemy dysponować.

Jerzy Tuliński, Warszawa

Opisane było jak zamiast Quada dostać Tanka, ale można mieć również Devastatory a nawet Sandwormy (lecz tylko do ok. czterech wynurzeń, potem te miłe zwierzątka giną). Podobnie można zrobić z budynkami. Trzeba tylko wiedzieć, że:

– numery identyfikacyjne (ID000=...) są ułożone malejąco (i nie mogą się powtarzać),

– słowo Guard, itp. wcale nie musi występować i te pięć liter można dodać do nazwy przybytku, który chcemy otrzymać na początku gry (każdego scenariusza),

– potrzebne są DOKŁADNIE dwie liczby: 256 i 64. Liczba znajdująca się między nimi to numer kwadracika, na którym stoi nasz przybytek,

– jeśli pozostało kilka luźnych spacji, do końca wiersza to wypełnijcie je przecinkami, a program to przełknie.

JareckY, Warszawa

EYE OF THE BEHOLDER 2

Wersja na Amigę! Skorzystałem z metody „Łopata", zmiany wprowadzałem przy pomocy programu Disk X.2.2. Poprawki trzeba nanieść w pliku, w którym są wymienione wszystkie imiona bohaterów. Gra się często zgrywa tak, że w pliku są imiona tylko pierwszej dwójki.

Od offsetu 39 zaczynają się cechy bohaterów. Pierwsze cztery bajty określają siłę (dwa wyrażają część całkowitą, dwa część ułamkową). Dalsze cechy kodowane są na dwóch bajtach. Bezpośrednio po sile jest inteligencja, dalej mądrość, sprawność, kondycja i charyzma.

Ostrzegam przed wpisywaniem zbyt dużych liczb, np. wpisałem w sile ponad 100, podczas gry komputer przerobił ją na liczbę ujemną.

Maciej Pastuszka, Łódź

FASCINATION

SG w tej grze jest stosunkowo prosty do rozgryzienia. Długość to jedyne 320 bajtów, plik nie jest szyfrowany. Jedna z podstawowych trudności w FASCINATION polega na znalezieniu odpowiednich przedmiotów. Wewnątrz SG stan posiadania zaznaczony jest tak:

0 – nie ma przedmiotu

1 – przedmiot jest

Offsety:

40 – Vial (próbówka)
41 – Chocolate (czekoladka)
42 – Label pin (przypinka)
43 – Scrap of paper (strzęp papieru)
44 – Token (żeton telefoniczny)
45 – News (gazety)

Uwaga! licznik poszczególnych egzemplarzy znajduje się gdzie indziej

46 – Key ring (kólko na klucze)
47 – Pool key (kluczyk do szafki)
48 – Sugar (cukier)
49 – Pendant (kubańska figurka płodności)
50 – Battery (bateria)
51 – Parfume (pojemnik po perfumach)
52 – Bleach (wybielacz)
53 – Lamp (latarka)
54 – Store room key (kluczyk od składu)
55 – Car key (klucz od auta)
56 – Keycard (karta magnetyczna)
57 – Microcasette (mikrokaseta)
58 – Shoe (bucik)
59 – Flower (kwiatek)
60 – $10 (dziesięć zielonych)
61 – Lighter (zapalniczka)
62 – Signet ring (sygnet)
63 – Scalpel (skalpel)
64 – Mask (maska)
65 – Photo (zdjęcie)
66 – Vials (dwie probówki)
67 – Padlock key (klucz do kłódki)
68 – Closet key (klucz do szafki)
69 – Label (bliżej nieznany, namagnetyzowany przedmiot)
70 – Ammoniac (amoniak)
71 – Cloth (ściereczka)
72 – Caustic soda (ług sodowy)
73 – Wet cloth (mokra ściereczka)
74 – Stamp (znaczek)
75 – Plankton (plankton)
76 – Landing net (siatka do łowienia ryb)
77 – Pearl (perła)
78 – Cigar (cygaro)
79 – Shaving cream (krem do golenia)
280 – Syringe (strzykawka)
281 – Formaline (formalina)
282 – Spray (aerozol)

Pierwsze kilka bajtów jest odpowiedzialne za umiejscowienie bohatera, sami spróbujcie dojść jak je zmienić.

Peter Norton, H. Ghost, Kraków

HISTORY LINE 1914–18

W tej grze niejednokrotnie decydujący wpływ na losy bitwy mają fabryki, w których produkuje się różnoraki sprzęt bojowy. Niestety produkcja wymaga pieniędzy, których najczęściej brakuje. Aby powiększyć kapitał w fabrykach:

Dla Francji

1. Zapisujemy stan gry
2. Edytujemy zapis dowolnym edytorem binarnym
3. Przechodzimy pod offset 8A51h i znajdującą się tam wartość zmieniamy na FFh. Robimy to samo na pozycji następnej (8A52h)

Dla Niemiec

1. i 2. Jak dla Francji
3. Przechodzimy pod offset 8A4Fh, zmiana zawartości na FFh. Następnie w 8A50h wbijamy liczbę 26h

Marcin, Chęciny

SCORCHED EARTH

Ziemia może i płonąca, ale broń jest droga, jest jej mało, itp. Licznik broni znajduje się zaraz po imieniu gracza. Ilość pocisków jest przechowywana w dwóch kolejnych bajtach (młodszy, starszy). I tak dla gracza pierwszego pod offset 382 i 383 mamy licznik rakiet (missile), wypełniamy wartościami 63h 00h. Kolejne offsety, kolejne bronie.

UWAGA! Na pewnych pozycjach są nieudokumentowane bronie, nie można ich oczywiście kupić. Są to: Laser, Plazma laser, Popcorn bomb i dziwne bronie defensywne, których nie udało mi się efektywnie wykorzystać.

Norton, Kraków

THE BLUE AND THE GRAY

Jeżeli nie udaje ci sie ukończyć gry z pozytywnym wynikiem, poniżej przedstawiam sposób jak stworzyć armię wielokrotnie silniejszą od armii przeciwnika:

1. Zapisujemy stan gry w momencie gdy w opcji RECRUITMENT posiadamy pewną liczbę rekrutów (np. 50000). Jeżeli chcemy mieć dobrze wyszkoloną armię, przed zapisem opcję TRAINING ustawiamy na HIGH.
2. Edytujemy SG np. Disk Editorem
3. Interesuje nas bajt na pozycji C444h. Pod adresem tym powinna znajdować się liczba 1
4. Zmieniamy 1 na 55h i posiadamy dokładnie 5,621,710 rekrutów.

Przedstawione powyżej zmiany dostępne są tylko, gdy jesteśmy po stronie Północy (FEDERAL).

Marcin, Chęciny

X–WING

Dane i briefing do każdej misji są zapisane w osobnych plikach. Mają one rozszerzenia odpowiednio .XWI oraz .BRF. Wystarczy zmienić nazwę pliku zawierajacego misję, w której chcesz polatać, na nazwę misji dostępnej aktualnie. Można ominąć w ten sposób konieczność ukończenia poprzednich tej misji

Aragorn, Gdańsk

Weź pod Disk Editor pliki typu *.plt, zaczynamy edycję od początku pliku (tj. offset 0). U mnie pierwsza linijka wygląda tak

00 00 00 05 00 00 00 00

Po zmianie na

C9 C9 C9 C9 C9 C9 C9 C9

będziecie mieli stopień General i dużo odznak. Kolejne linijki to punkty. Można tu wrzucić FFh.

Bakal, Raszyn

ODPOWIEDZI NA LISTY

Zróbcie (chociaż w jednym odcinku) SAVEGAMER na Amigę. Wszystko co tam jest to 100% IBM, a chyba nie tylko oni są na świecie. Nie jestem przeciwnikiem PeCeta, ale Amiga jest również szeroko w Polsce rozpowszechniona (..)

Zgliszczu, Warszawa

Pracujemy nad trwałym włączeniem Amigi do SAVEGAMERA, proces najbardziej przyspieszyłby konkretny odzew z konkretnymi poprawkami posiadaczy tych komputerów.

Następna porcja odpowiedzi za miesiąc...

Kostia Jamow

Na Zachodzie roi się od dyskusji na temat wpływu gier komputerowych na młodzież. Panuje tam obecnie coś w rodzaju zbiorowej psychozy, jej wyznacznikiem jest wzmożona troska o właściwe wychowanie młodego pokolenia.

ZGRED'O-rama

Pamiętamy makabryczną historię dwóch chłopców, którzy uprowadzili i potem z zimną krwią, dla zabawy, zamordowali swojego kolegę. Rozległ się wówczas krzyk: to pojawiające się w otaczającym nas świecie obrazy okrucieństwa powodują ten i podobne przypadki, wywołują powszechną znieczulicę. Nawet aktor Anthony Hopkins kajał się, że bardzo żałuje zagrania w MILCZENIU OWIEC, gdyż ten film mógł demoralizować i ukazywać wiele spraw z niewłaściwej strony.

Oczywiście gdy mowa o skrzywieniach młodzieży, obok nadmiernego oglądania telewizji, jako kolejnego podejrzanego wymienia się gry komputerowe.

Oddajmy głos psychologowi radykałowi. Stwierdzi on, że młodzież szkolna spędza całe dnie przed monitorami co powoduje budowanie więzi z tworami istniejącymi tylko w komputerze, zamiast nawiązywania relacji z rówieśnikami. Efektem tego staje się wyobcowanie, zastąpienie prawdziwych problemów ich absurdalnymi namiastkami. Poddanemu takiemu wpływowi przestaje na czymkolwiek zależeć, przeobraża się on w niewolnika traktującego gry jako jedyny łatwy sposób ucieczki od rzeczywistości, której się boi.

Wiadomo, że powyższy punkt widzenia jest zbyt brutalny, by pozostał bez repliki. Oto na scenę wkracza psycholog liberał. Próbuje dowodzić, że gry mogą edukować, bawić. Dawkowane w odpowiedniej formie i czasie mają szansę przyczynić się do rozwoju dziecka, czy chociażby pozwolić mile spędzić czas. Jeśli posiadasz wolny czas – obejrzyj sobie film rysunkowy, posłuchaj muzyki lub pograj na komputerze. Wybór należy do ciebie. Ten ostatni wniosek brzmi rozsądnie.

— — —

Osią innej dyskusji, która rozgorzała jest problem: w jakim kierunku zmierzają gry komputerowe?

Porównuje się dwie kategorie, będące jak gdyby wyznacznikami, sumą najważniejszych tendencji w całej branży. Wymienia się przy okazji tej pierwszej tytuły jak THE LAWNMOWER MAN (czyli próba przeniesienia na IBM choć części tego, czym uraczył nas film), czy THE SEVENTH GUEST.

Trudno zaprzeczyć, że obie te gry jak i dziesiątki podobnych są wspaniałe pod względem wizualnym i fonicznym. Jeśli chodzi o samą oprawę, otoczkę, która znajduje się na wierzchu – można powiedzieć, że przypominają filmy, one przecież bardzo aspirują do takiego określenia. Tylko co dalej?

W kinie widz uczestnicząc w projekcji, jest fizycznie odcięty od tego, co się dzieje na ekranie. Oddziaływać może jedynie wyobraźnią, i to nie zawsze, bo niekiedy siła obrazu jest tak duża, że nie zdoła wywołać reakcji. Tymczasem gracz oglądający film na ekranie monitora musi go współtworzyć! Można by ironicznie rzec, że musi wejść w skórę reżysera. A w zasadzie nie reżysera, bo gotowe rozwiązania zostały na wstępie przygotowane przez programistów. W THE SEVENTH GUEST czymś takim było czterdzieści czy sześćdziesiąt renderowanych scen, które czy tego ktoś chce, czy wręcz nie życzy sobie i tak muszą zostać odegrane podczas gry – seansu. Tyle sekwencji i żadnej możliwości pojawienia się w trakcie rozgrywki choćby jednej więcej możliwości, niespodzianki, która wynikłaby na przykład z oryginalności postępowania grającego. Nic z tego. Grający ustala wyłącznie kolejność scen. Tak jak w kinie wszystko prowadzi do jednego zakończenia. Tak jak w kinie fabuła po drodze wykona kilka zakrętasów. W grze projekcja jest co chwila przerywana i trzeba się namęczyć by obejrzeć ją do końca.

Bo tak naprawdę fabuła THE SEVENTH GUEST – mizerna, jakkolwiek by jej nie bronić, stanowi zaledwie pretekst do zaprezentowania tego, co przez kilka lat pracy wyprodukowały komputery VIRGIN. Zrobiono grafikę i dopiero potem głowiono się, jak ją sprzedać. W sumie trudno było wymyśleć coś lepszego.

Z drugiej strony jako przyład stawia się produkty ORIGIN, zwłaszcza ULTIMA UNDERWORLD, gdzie każda nowa partia różni się od poprzedniej. Cała akcja budowana jest na bieżąco, istnieją tylko ogólne algorytmy, mogące kierować akcję w rozmaite kierunki. Gracz podejmuje decyzję i komputer błyskawicznie oblicza jej skutki i przedstawia je na ekranie. Komputer nie zna gotowych wzorców. Potrafi zaś, znając zasady rozwoju, jak gdyby interpretować wszystko, co gracz sobie wymyśli. Ilość występujących sytuacji jest nieograniczona.

W tym momencie pada zasadnicze dla całego sporu pytanie: dlaczego by nie połączyć wspaniałej grafiki gier na CD-ROM ze swobodą prowadzenia rozgrywki, jak we wspomnianym tytule ORIGIN? Nieskomplikowana odpowiedź brzmi: dysponujemy za wolnym sprzętem. My, czyli użytkownicy komputerów domowych. Wskazanie tego problemu uświadamia zarazem, że i producenci dzisiaj stanęli w pewnym sensie na rozstajach. Wiadomo, że technika będzie szła do przodu, ale jeszcze sporo czasu minie, zanim zobaczymy przejrzystą grafikę SVGA przy pełnym scrollingu. Póki co, trzeba wybierać... albo film, albo coś skromniejszego, ale pozwalającego poczuć co to miodność.

Zza linii demarkacyjnej wroga depeszował agent

Pietia Miczowicz

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

02-903 Warszawa, ul. Powsińska 40/24

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ
SAGITA
02-903 WARSZAWA, UL. POWSIŃSKA 40/24

Najciekawsze gry na Amigę i IBM PC – każda z polską instrukcją obsługi

Wypełnij blankiet i wyślij, a za dwa tygodnie otrzymasz zamówioną przesyłkę

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM NASTĘPUJĄCE GRY:

..... (imię i nazwisko)
..... (dokładny adres z kodem)
..... (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

TYTUŁ GRY (Amiga)	cena	ile szt.
☐ 688 ATTACK SUB	244.000,-	.....
☐ BIRDS OF PREY	244.000,-	.....
☐ BLACK CRYPT	257.000,-	.....
☐ CIVILIZATION	519.000,-	.....
☐ DELUXE PAINT IV v. 4.0	854.000,-	.....
☐ HARPOON	257.000,-	.....
☐ INDIANAPOLIS 500	208.000,-	.....
☐ LURE OF THE TEMPTRESS	488.000,-	.....
☐ ŁOWCA OSTATNIE STARCIE	226.000,-	.....
☐ MIG-29M FULCRUM	244.000,-	.....
☐ NAM	244.000,-	.....
☐ POWERMONGER	257.000,-	.....
☐ SHADOWLANDS	244.000,-	.....
☐ SPACE HULK	513.000,-	.....
☐ STRIKE FLEET	244.000,-	.....
☐ SYNDICATE	586.000,-	.....

IBM PC

TYTUŁ GRY (IBM PC)	cena	ile szt.
☐ 688 ATTACK SUB	244.000,-	.....
☐ A.T.A.C.	597.000,-	.....
☐ BETRAYAL AT KRONDOR	671.000,-	.....
☐ BIRDS OF PREY	244.000,-	.....
☐ CARRIERS AT WAR	427.000,-	.....
☐ CH. YEAGER'S AIR COMBAT	257.000,-	.....
☐ CIVILIZATION	549.000,-	.....
☐ DRAGON SPHERE	1.464.000,-	.....
☐ DUNGEON MASTER	257.000,-	.....
☐ F-15 STRIKE EAGLE III	781.000,-	.....
☐ HARPOON	257.000,-	.....
☐ HEROES OF THE 357th	244.000,-	.....
☐ INDIANAPOLIS 500	208.000,-	.....
☐ KASPAROV'S GAMBIT	671.000,-	.....
☐ LURE OF THE TEMPTRESS	588.000,-	.....
☐ MIG-29M FULCRUM	244.000,-	.....

IBM PC

TYTUŁ GRY (IBM PC)	cena	ile szt.
☐ PATRIOT	549.000,-	.....
☐ POWERMONGER	257.000,-	.....
☐ PRIVATEER	732.000,-	.....
☐ QUEST FOR GLORY III	586.000,-	.....
☐ SEAL TEAM	488.000,-	.....
☐ SHADOWLANDS	244.000,-	.....
☐ SPACE HULK	647.000,-	.....
☐ STRIKE COMMANDER	793.000,-	.....
☐ STRIKE COMMANDER CD	1.098.000,-	.....
☐ SYNDICATE PL	696.000,-	.....
☐ TASK FORCE 1942	793.000,-	.....
☐ THEATRE OF WAR	244.000,-	.....
☐ ULTIMA VII	732.000,-	.....
☐ ULTIMA UNDERWORLD II	732.000,-	.....
☐ V for VICTORY III	495.000,-	.....
☐ XENOBOTS	427.000,-	.....

Oto zapowiadany pilotażowy odcinek nowej, eksperymentalnej rubryki, w której podawane będą sposoby wykonania rezydentnych poprawek do gier, tzw. FIXÓW. Jest ona w swej treści komplementarna do rubryki SAVEGAMER. Omawia te przypadki w których zmiana w SG jest niemożliwa, bądź niewystarczająca. Niepotrzebne są żadne specjalistyczne programy, ani jakakolwiek wiedza z tej dziedziny. Wymagania ograniczają się do odrobiny cierpliwości i wytrwałości, w zamian otrzymujecie najprawdziwszą „nieśmiertelność"...

KLUB TRUPOSZA

Ponieważ jest to premiera tego rodzaju publikacji w polskich pismach o grach komputerowych w ogóle, trzeba było wymyślić rozsądny sposób przekazu. Po długich i zażartych dyskusjach w gronie redakcyjnym, udało się nam ustalić pewną podstawę, którą w przyszłości będzie można stopniowo ulepszać.

Ale to zależy tylko od WAS! Kontynuacja tej tematyki uwarunkowana jest odzewem listowym. Piszcie o wszystkim, bądźcie bezlitośnie obiektywni – czy się przydało, z czym były problemy, do jakich gier potrzebne są poprawki, bezinteresowne bluzgi, itp. Wykażcie inicjatywę! Już teraz łapcie długopis!

Na początek przykry obowiązek prawny, nie wzbudzający ani krzty zaufania, ale sami wiecie jak to jest. No więc... REDAKCJA NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA UŻYWANIE, BĄDŹ NADUŻYWANIE KTÓREGOKOLWIEK LISTINGU PROGRAMU. GWARANTUJEMY JEDYNIE, ŻE PROGRAMY BĘDĄ ZAJMOWAŁY MIEJSCE NA DYSKU I W PAMIĘCI KOMPUTERA. Jak już mamy to za sobą, możemy zabierać się do roboty.

WPROWADZENIE

Poprawki podawane będą jako kolejne bajty zawartości pliku. Wystarczy je wklepać na swoim komputerze w domu. Ponieważ nie każdy dysponuje edytorem binarnym, w którym można bezpośrednio wpisywać wartości heksadecymalne, posługiwać się będziemy narzędziem uniwersalnym. Chodzi o program do odpluskwiania DEBUG.EXE z dowolnej wersji systemu operacyjnego DOS. To mają wszyscy, na oryginalnych dyskietkach załączanych przy kupnie komputera. W zasadzie DEBUG jak sama nazwa wskazuje służy do odpluskwiania programów asemblerowych, ale można również obrabiać krótkie pliki.

Przy jakimkolwiek wpisywaniu danych zachodzi odwieczny problem sprawdzenia ich poprawności. Mógłbym dokleić sumy kontrolne do każdego wiersza i podać programik który by to automatycznie liczył, ale można to zrobić o wiele łatwiej. W prawie wszystkich programach pakujących inkorporowane są algorytmy kontroli poprawności. Skorzystamy z najbardziej dokładnego – CRC32. Dla nadgorliwych: odznacza to tyle co CYLINDRIC REDUNDANCY CHECK zapisany na 32 bitach i w ogólności polega na podstawianiu kolejnych wartości z pliku do jakiegoś wielomianu. Brzmi to bardzo skomplikowanie, ale wystarczy posiadanie jednego z dwóch najpopularniejszych archiwizerów ARJ lub PKZIP. Oba stosują standardowe metody CRC32, oba są shareware'owe. Wystarczy spakować plik po edycji i obejrzeć wartość kontrolną.

INSTRUKCJA

Nowych rzeczy najłatwiej jest się nauczyć na przykładzie. Załóżmy że dane do wpisania wyglądają tak, jak na samej górze sąsiedniej strony (plik test).

Na początek odpalamy program DEBUG i wstukujemy kolejno co następuje, poniżej jest komentarz jak to działa. Gołym okiem widać, że DEBUG stanowi reminiscencję epoki informatyków–szamanów, kart perforowanych, komputerów lampowych, itd. gdyż jest absolutnie nieprzyjazny dla użytkownika.

```
N test.dbg
E 3000:0100
00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0A 0B
0C 0D 0E 0F
R BX
0
R CX
10
W 3000:0100
Q
```

Komenda N ustala nazwę pliku, który edytujemy. Trzeba podać nazwę zawartą w danych, ewentualnie w pełnej postaci ścieżki dostępu, np.

```
N c:mes.dbg
```

Komenda E ustala heksadecymalny adres początkowy wpisywania danych. Podana wartość powinna być bezpieczna. Inaczej zmień ją na większą, ale pamiętaj żeby końcówka zawsze była 0100, np. E 4000:0100

Liczby wpisujemy kolejno z podanego ciągu. Do następnej liczby przechodzimy wciskając SPACJĘ, edycję kończymy klawiszem ENTER. W listingach ciąg liczb jest poprzedzielany pionowymi kreskami. Służy to wyłącznie wygodzie i tak już żmudnego wklepywania, trudniej się w ten sposób zgubić.

Komenda R BX [ENTER] 0 ładuje do rejestru BX wartość zero. Nie należy się tym przejmować, ale dla formalnej poprawności jest to starsze słowo długości pliku. Ponieważ poprawki są długości poniżej 65535 bajtów, zawartość starszego słowa zawsze będzie zero.

Komenda R CX [ENTER] 10 ładuje do rejestru CX heksadecymalną wartość określaną w listingu jako długość. Patrz wyżej, gwoli ścisłości jest to młodsze słowo tegoż.

Komenda W 3000:0100 każe zapisać do pliku dane o długości zawartej w parze rejestrów BX:CX zaczynające się od adresu 3000:0100.

Komenda Q to wyjście z programu do systemu, ufff!

Teraz trzeba jeszcze sprawdzić czy wszystko jest poprawnie. Warunkiem poprawności jest zgodność zawartości pliku, nie ma na nią wpływu nazwa pliku. Dla programu ARJ wykonujemy polecenia spakowania i przeglądania archiwum:

ARJ a test.arj test.dbg
ARJ l test.arj

Wynikiem będzie coś takiego, patrzymy na pole CRC–32.

```
ARJ 2.41 Copyright (c) 1990-93 Robert K Jung. Jun 03 1993
All Rights Reserved.  U.S. Patent No. 5,140,321 and patent pending.
*** This SHAREWARE program is NOT REGISTERED for use in a business, commercial,
*** government, or institutional environment except for evaluation purposes.

Processing archive: TEST.ARJ
Archive created: 1994-02-13 22:07:12, modified: 1994-02-13 22:07:12
Filename      Original Compressed Ratio DateTime modified CRC-32   AttrBTPMGUX
------------ ---------- ---------- ----- ----------------- -------- -----------
TEST.DBG              16         14 0.875 94-02-13 22:06:56 CECEE288 A--W B 1
------------ ---------- ---------- -----
    1 files           16         14 0.875
```

Te same czynności dla programu PKZIP wyglądają odpowiednio:

PKZIP test.zip test.dbg
PKZIP –v test.zip

Wynik jest analogiczny do poprzedniego

```
PKZIP (R)   FAST!   Create/Update Utility   Version 2.04c   12-28-92
Copr. 1989-1992 PKWARE Inc.  All Rights Reserved.  Shareware Version
PKZIP Reg. U.S. Pat. and Tm. Off.   Patent No. 5,051,745

 80386 CPU detected.
 EMS version 4.00 detected.
 XMS version 3.00 detected.

Searching ZIP: TEST.ZIP

 Length  Method    Size  Ratio   Date     Time    CRC-32   Attr  Name
 ------  ------  ------  -----   ----     ----    --------  ----  ----
     16  Stored      16   0%   02-13-94   22:06   cecee288  --w-  TEST.DBG
 ------          ------  ---                                     -------
     16              16   0%                                         1
```

ALONE IN THE DARK 2

Wybaczcie mi mój sadyzm, ale największą kobyłę zawszę będę dawał na początek. Ta jest naprawdę olbrzymia, ale warto! Jest to FIX z gatunku interaktywnych, czyli możemy kontrolować jego działanie wciskając odpowiednie klawisze:

F1 – nieśmiertelność, daje max energii i utrzymuje ją na tym poziomie

F2 – dodaje 100 naboi do rewolweru

F3 – dodaje 100 sztuk amunicji do Thompsona

F4 – przenikalność, ciosy przeciwników przechodzą na wylot jak przez ducha

METAL MUTANT

Poprawka daje niemalejącą energię. Nie chroni to od zapadania się w błoto. W takich wypadkach robot musi zginąć by nie zawieszać gry (z błota nie daje sie wyjść).

MORTAL KOMBAT

Krótki FIX, który trzeba uruchomić przed odpaleniem samej gry. Daje on niemalejące kredyty, co w zupełności wystarcza do załatwienia Goro i Shan–Tsunga.

A TERAZ...

Z zasady w skład mieszanki firmowej wchodzić będą jedynie FIXY do gier nadzwyczaj dobrych. Względy objętościowe nie pozwalają nam na więcej, a to i tak jest już dużo. FIXowane gry z reguły będą nowościami, ale będziemy wracać na życzenie Czytelników do jarych staroci. W przyszłym odcinku oprócz kolejnej porcji koktajlu Mołotowa, m.in. poglądowa opowiastka o narodzinach typowego FIX'a i czym one się różnią od wirusów komputerowych.

Kostia Jamow

```
Plik: TEST.DBG
00 01 02 03 ¦ 04 05 06 07 ¦ 08 09 0A 0B ¦ 0C 0D 0E 0F
Dlugosc: 10
Crc32: CECEE288
```

```
Plik: aid2fix.com
E9 58 02 41 ¦ 49 54 44 32 ¦ 2E 45 58 45 ¦ 00 00 00 24 ¦ 01 BA 7D 0D
0A 48 61 76 ¦ 65 20 61 20 ¦ 6E 69 63 65 ¦ 20 64 61 79 ¦ 21 0D 0A 24
41 4C 4F 4E ¦ 45 20 49 4E ¦ 20 54 48 45 ¦ 20 44 41 52 ¦ 4B 20 49 49
20 46 49 58 ¦ 0D 0A 4F 72 ¦ 69 67 69 6E ¦ 61 6C 6C 79 ¦ 20 63 6F 64
65 64 20 62 ¦ 79 20 50 48 ¦ 4F 45 4E 69 ¦ 58 20 6F 66 ¦ 20 43 4F 4E
54 4F 55 52 ¦ 0D 0A 4D 6F ¦ 64 69 66 69 ¦ 65 64 20 62 ¦ 79 20 55 73
65 72 20 4A ¦ 61 6D 61 20 ¦ 66 6F 72 20 ¦ 75 73 65 20 ¦ 69 6E 20 53
53 24 EB 0A ¦ 90 00 00 BA ¦ 7D 00 00 00 ¦ 00 00 2E 8F ¦ 06 95 01 2E
8F 06 97 01 ¦ 2E FF 36 97 ¦ 01 2E FF 36 ¦ 95 01 50 3D ¦ 09 25 74 03
EB 60 90 53 ¦ 51 52 56 57 ¦ 55 54 1E 06 ¦ 16 2E 8B 3E ¦ 95 01 2E A1
97 01 50 07 ¦ 81 FF 45 03 ¦ 75 14 26 81 ¦ 3E 47 03 CB ¦ 1E 75 0B 26
81 3E 45 03 ¦ 07 1F 75 02 ¦ EB 02 EB 24 ¦ 1E 58 2E 89 ¦ 16 2E 02 2E
A3 30 02 33 ¦ C0 50 1F BA ¦ 2B 02 0E 59 ¦ FA 89 16 24 ¦ 00 89 0E 26
00 FB 2E C6 ¦ 06 99 01 01 ¦ 17 07 1F 5C ¦ 5D 5F 5E 5A ¦ 59 5B 58 2E
80 3E 99 01 ¦ 01 74 05 2E ¦ FF 2E 91 01 ¦ 2E C6 06 99 ¦ 01 00 CF EB
08 90 00 00 ¦ 00 00 00 00 ¦ 00 50 53 51 ¦ 52 56 57 55 ¦ 54 1E 06 16
E4 60 3C 02 ¦ 77 03 E9 BC ¦ 00 2E 8B 1E ¦ 30 02 8E C3 ¦ 26 8B 1E D8
01 8E DB BF ¦ C6 9A C4 1D ¦ 2E 8B 0E 30 ¦ 02 81 E9 56 ¦ 12 8E D9 3C
3B 75 45 81 ¦ 3E 29 2B 90 ¦ 90 74 22 C7 ¦ 06 29 2B 90 ¦ 90 C6 06 2B
2B 90 26 A1 ¦ 10 00 2E A3 ¦ 33 02 26 C7 ¦ 06 10 00 FF ¦ 7F 2E C6 06
32 02 01 EB ¦ 66 C7 06 29 ¦ 2B 26 29 C6 ¦ 06 2B 2B 07 ¦ 2E A1 33 02
26 A3 10 00 ¦ 2E C6 06 32 ¦ 02 00 EB 4B ¦ 3C 3C 75 17 ¦ 26 83 3E 12
00 06 75 07 ¦ 26 C7 06 12 ¦ 00 00 00 26 ¦ 83 06 12 00 ¦ 64 EB 3A 3C
3D 75 08 26 ¦ 83 06 00 00 ¦ 64 EB 2E 3C ¦ 3E 75 1E 26 ¦ 80 36 2A 01
01 26 80 3E ¦ 2A 01 00 75 ¦ 08 2E C6 06 ¦ 32 02 01 EB ¦ 0A 2E C6 06
32 02 00 EB ¦ 02 EB 0A B0 ¦ 20 E6 20 E8 ¦ 13 00 E8 10 ¦ 00 17 07 1F
5C 5D 5F 5E ¦ 5A 59 5B 58 ¦ 2E FF 2E 2E ¦ 02 B0 20 E6 ¦ 20 E8 00 00
E8 2A 00 2E ¦ 8A 0E 32 02 ¦ BA C8 03 EE ¦ FE C2 B8 00 ¦ 00 BB 3F 00
80 F9 01 75 ¦ 01 93 53 EE ¦ 32 C0 EE 58 ¦ EE E8 09 00 ¦ FE CA EE FE
C2 EE EE EE ¦ C3 52 BA DA ¦ 03 EC A8 08 ¦ 75 FB EC A8 ¦ 08 74 F6 32
C0 5A C3 FA ¦ 8C C8 8E D8 ¦ B8 03 00 CD ¦ 10 B4 09 BA ¦ 28 01 CD 21
B4 07 CD 21 ¦ BF 2C 01 B9 ¦ 62 00 B0 00 ¦ F3 AA BC 8E ¦ 01 FB E8 70
00 E8 9B 00 ¦ 0B C0 75 03 ¦ E9 83 00 E8 ¦ 6A 00 8C C8 ¦ 2E A3 11 01
E8 4E 00 E8 ¦ 9F 00 E8 54 ¦ 00 E8 B7 00 ¦ 0A C0 75 02 ¦ EB 0E E8 48
00 B8 00 4B ¦ BB 0D 01 BA ¦ 03 01 CD 21 ¦ E8 3A 00 E8 ¦ 2B 00 E8 0F
00 E8 31 00 ¦ B4 09 BA 13 ¦ 01 CD 21 B8 ¦ 00 4C CD 21 ¦ 33 C0 50 1F
BF 84 00 26 ¦ 8B 1E 91 01 ¦ 26 8B 0E 93 ¦ 01 FA 89 1D ¦ 89 4D 02 FB
C3 33 D2 8E ¦ DA 57 BF 84 ¦ 00 C4 1D 5F ¦ C3 8C C8 8E ¦ C0 8E D8 C3
8C C8 8E D8 ¦ 8E C0 BE 80 ¦ 00 BF 87 04 ¦ 33 C9 B9 80 ¦ 00 AC AA E2
FC C3 B8 03 ¦ 00 CD 10 BA ¦ 72 04 B4 09 ¦ CD 21 B8 00 ¦ 4C CD 21 0E
1F B8 02 3D ¦ BA 03 01 CD ¦ 21 73 04 33 ¦ C0 EB 09 B4 ¦ 3E 8B D8 CD
21 B8 01 00 ¦ C3 2E 8C 06 ¦ 93 01 2E 89 ¦ 1E 91 01 33 ¦ C0 50 1F BF
84 00 0E 59 ¦ BA 8E 01 FA ¦ 89 4D 02 89 ¦ 15 FB C3 0E ¦ 07 BB 35 05
83 C3 0F B1 ¦ 04 D3 EB 43 ¦ B4 4A CD 21 ¦ 72 05 B8 01 ¦ 00 EB 02 33
C0 C3 4D 69 ¦ 73 73 69 6E ¦ 67 20 41 49 ¦ 54 44 32 2E ¦ 45 58 45 21
0D 0A 24 00 ¦
Dlugosc: 388
CRC32: ADC38DB0
```

```
Plik: metalfix.com
B8 21 35 CD ¦ 21 89 1E 8A ¦ 02 8C 06 8C ¦ 02 BA 2A 01 ¦ B8 21 25 CD
21 E8 DE 00 ¦ B4 09 BA 4A ¦ 02 CD 21 E8 ¦ EA 00 BA 80 ¦ 00 B8 00 31
CD 21 9C 50 ¦ 2E 80 3E 90 ¦ 02 02 74 21 ¦ 2E 80 3E 90 ¦ 02 01 74 0F
3D 00 4B 75 ¦ 14 50 B0 01 ¦ 2E A2 90 02 ¦ 58 EB 0A 3D ¦ 24 35 75 05
B8 01 00 EB ¦ 02 33 C0 2E ¦ A3 8E 02 58 ¦ 9D 50 55 8B ¦ EC 8B 46 08
50 9D 5D 58 ¦ 9C 2E FF 1E ¦ 8A 02 50 55 ¦ 8B EC 9C 58 ¦ 89 46 08 5D
58 9C 50 51 ¦ 1E 06 57 56 ¦ 55 2E A1 8E ¦ 02 0B C0 74 ¦ 26 3D 01 00
75 21 8B EC ¦ 8B 46 12 50 ¦ 07 0E 1F 26 ¦ C7 06 DC 15 ¦ 22 EB BF 00
01 BE B8 01 ¦ B9 3A 00 F3 ¦ A4 B0 02 2E ¦ A2 90 02 5D ¦ 5E 5F 07 1F
59 58 9D CF ¦ 81 FD 0E 07 ¦ 75 30 3D AA ¦ FF 75 2B 56 ¦ 51 BE B6 06
26 C7 04 A4 ¦ 0A BE BB 06 ¦ B9 25 00 26 ¦ 80 3C 66 74 ¦ 0C 26 80 3C
05 74 06 26 ¦ 80 3C 01 75 ¦ 04 26 C6 04 ¦ 00 46 E2 E7 ¦ 59 5E E8 88
2A C3 00 00 ¦ 00 00 B8 10 ¦ 35 CD 21 89 ¦ 1E F2 01 8C ¦ 06 F4 01 BA
1E 02 B8 10 ¦ 25 CD 21 C3 ¦ 1E 8B 16 F4 ¦ 01 52 8B 16 ¦ F2 01 1F B8
10 25 CD 21 ¦ 1F C3 9C 80 ¦ FC 09 74 03 ¦ F8 EB 01 F9 ¦ 9C 9C 2E FF
1E F2 01 9D ¦ 73 03 E8 02 ¦ 00 9D CF E4 ¦ 61 0C 03 E6 ¦ 61 B9 00 50
E2 FE E4 61 ¦ 24 FC E6 61 ¦ C3 00 4D 45 ¦ 54 41 4C 20 ¦ 4D 55 54 41
4E 54 20 46 ¦ 49 58 0D 0A ¦ 4D 61 64 65 ¦ 20 62 79 20 ¦ 55 73 65 72
20 4A 61 6D ¦ 61 20 66 6F ¦ 72 20 53 53 ¦ 0D 0A 54 68 ¦ 61 6E 78 20
74 6F 20 54 ¦ 68 6F 6D 70 ¦ 73 6F 6E 0D ¦ 0A 24 00 00 ¦ 00 00 00 00
00
Dlugosc: 191
CRC32: 159FBACA
```

```
Plik: morfix.com
B8 21 35 CD ¦ 21 89 1E EF ¦ 01 8C 06 F1 ¦ 01 BA 24 01 ¦ B8 21 25 CD
21 B4 09 BA ¦ A0 01 CD 21 ¦ BA 80 00 B8 ¦ 00 31 CD 21 ¦ 9C 50 3D 00
3F 75 05 B8 ¦ 01 00 EB 02 ¦ 33 C0 2E A3 ¦ F3 01 58 9D ¦ 50 55 8B EC
8B 46 08 50 ¦ 9D 5D 58 9C ¦ 2E FF 1E EF ¦ 01 50 55 8B ¦ EC 9C 58 89
46 08 5D 58 ¦ 9C 50 55 1E ¦ 56 2E A1 F3 ¦ 01 0B C0 75 ¦ 02 EB 36 3D
01 00 74 02 ¦ EB 2F 81 F9 ¦ 00 10 75 29 ¦ 8B C2 05 58 ¦ 04 8B F0 80
3C 04 75 1D ¦ 81 7C 04 9E ¦ 0C 75 16 C6 ¦ 04 0A E4 61 ¦ 0C 03 E6 61
51 B9 00 50 ¦ E2 FE 59 E4 ¦ 61 24 FC E6 ¦ 61 5E 1F 5D ¦ 58 9D CF 00
4D 4F 52 54 ¦ 41 4C 20 4B ¦ 4F 4D 42 41 ¦ 54 20 46 49 ¦ 58 0D 0A 50
61 74 63 68 ¦ 20 66 6F 75 ¦ 6E 64 20 62 ¦ 79 20 53 74 ¦ 69 6D 70 73
6F 6E 20 4A ¦ 2E 20 43 61 ¦ 74 0D 0A 43 ¦ 6F 64 65 64 ¦ 20 62 79 20
55 73 65 72 ¦ 20 4A 61 6D ¦ 61 20 66 6F ¦ 72 20 53 53 ¦ 0D 0A 24 00
00 00 00 00 ¦ 00 00
Dlugosc: F6
CRC32: AD751EC8
```



UWAGA, UWAGA, UWAGA!!! Do wszystkich bezmyślnych prenumeratorów i chętnych na archiwalia, którzy nie potrafią zwykłego kuponu wypełnić!!! Ludzie, błagamy choć o odrobinę zastanowienia przy wypełnianiu przekazów! Przekaz składa się z trzech części, a tylko jedna z nich (ta środkowa) trafia do nas, więc jeżeli nie podacie na niej dokładnie (czytelnie) adresu, to jak i gdzie mamy wysłać wam egzemplarze? Mamy w tej chwili w redakcji kilkadziesiąt przekazów składających się z nazwiska, kodu i miejscowości, ale to zbyt mało. Dlatego poproście rodziców lub sami zadzwońcie i upewnijcie się, czy mamy wasz adres.

UWAGA, UWAGA!!! Do cen archiwaliów NALEŻY KONIECZNIE doliczyć koszty przesyłki, które są podane w oddzielnej tabeli. Jeżeli liczba sztuk przekracza 10, to prosimy doliczyć koszt kolejnej przesyłki, bowiem pojemność i wytrzymałość kopert jest ograniczona. Wszystkich, którzy zapomnieli o tym drobiazgu prosimy o uzupełnienie wpłat z wyraźnym zaznaczeniem na przekazie, że jest to dopłata „na koszty przesyłki".

UWAGA! Wszelka korespondencja powinna być adresowana:

SECRET SERVICE
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa

Listy zaadresowane w inny sposób mogą do nas nie docierać!!

O telefonach – uprasza się osoby z problemami o przysyłanie kartek pocztowych z zapytaniami do HELPa. Nieustannie dzwoniący telefon po prostu dezorganizuje pracę redakcji. Poza tym trzeba zdać sobie sprawę, że jest rzeczą niemożliwą, aby każdy członek redakcji wiedział wszystko o wszystkich grach na wszystkie komputery, które ukazały się w ciągu ostatnich pięciu lat. Gdy przychodzi pytanie na piśmie, to możemy przekazać je specjaliście (biedna Galina) i w miarę możliwości na nie odpowiedzieć.

O pisaniu gier – pytacie często o rady w sprawie pisania gier. Otóż przemysł gier jest na tak wysokim poziomie zaawansowania technologicznego, że nie istnieją jakiekolwiek rady co do samodzielnego tworzenia gier. Na pewno pojedynczy programiści nigdy nie będą w stanie dogonić rozwijającego się ciągle Zachodu. I to wcale nie dlatego, żeby byli gorsi. W tej dziedzinie czas płynie bardzo szybko i wdrożenie nowych pomysłów zajmuje mniej czasu wyspecjalizowanej grupie, niż amatorowi-chałupnikowi. Jeśli jednak chcecie zacząć jakieś działania w kierunku tworzenia bardziej publicznego software'u, to najlepiej wstąpić do grupy. O scenie i o grupach będziemy pisać już od następnego numeru. Co do języków programowania, to najczęściej używa się „C" (kompilator kosztuje kilkanaście milionów złotych) lub programuje się bezpośrednio w kodzie maszynowym.

Opisy w listach – dziękujemy za nadsyłane opisy. Trzeba jednak uczciwie powiedzieć, że rzadko zdarza się, aby przysłany opis załapał się „z marszu" do druku. Wszystkie teksty przechodzą przez ręce fachowców od gier, którzy mają obowiązek wycisnąć z każdej jak najwięcej, a opis jest zwieńczeniem całego procesu, po drodze poza tym robi się zrzuty ekranów. Wszystkie opisy są jednak czytane i pomagają nam w pracy; autorów umieszczamy wtedy pod tekstem jako tych, którzy przyczynili się do jego powstania.

— — —

W IBM PC siedzi procesor Intel, co jest z kompatybilnością innych procesorów w PeCetach? Zbigniew Barzeński, woj. Suwalskie

Oto pytanie zadane „obok" swej intencji. Aby PeCet był PeCetem, to MUSI mieć procesor zgodny z Intelem. Zresztą cała konkurencja Intela to raptem firma AMD, której procesory są zawsze o oczko szybsze. Na pewno wielu mędrków z konfiguracją 386DX/40 nie zdaje sobie sprawy, że mają w komputerze AMD-ka, a ich kolesie z 386DX/33 – Intela. Inna gwiazda na Intelowym nieboskłonie to Cyrix, o którym nie napiszemy, żeby już nie mącić. W każdym razie pozostali konkurenci Intela są wystarczająco kompatybilni, szybcy i tani by poważnie ich traktować.

Jakie emulatory Spectrum są na PC i czy można wczytywać programy z magnetofonu? Bartek Nuckowski, Warszawa

W tej dziedzinie standard został ustalony – najlepszym emulatorem Spectrum jest Z80 autostwa Gertona Linkera z Holandii. Emulator jest shareware, można go zarejestrować za 20$. Z80 emuluje ZX Spectrum 48 i 128, wykorzystuje joystick PC oraz kartę dźwiękową AdLib/SoundBlaster. Wraz z nim dostarczane jest wiele programów użytkowych – konwertery plików graficznych, jak również programy do odczytu i zapisu programów na taśmie. Magnetofon podłącza się do złącza drukarki (Centronics). Z80 nie obsługuje niestety dyskietek standardu FDD3000, a jedynie zapisane w stacji Opus.

Czy nie pomyliliście się wpisując przy grze MAD DOG 67 dysków? P. Boguszewski

Tyle miałaby ta gra spakowana



i podzielona na dyskietki HD, bo została wydana na CD-ROM, gdzie zajmowała ok. 120 MB. Oto skutki niedokładnego czytania opisów – zamiast przeczytać i tak krótki tekst, to spojrzałeś na klepsydrę i od razu z hukiem na nas.

Dlaczego w pierwszym HELPIE daliście moje stare pytanie...? Maciej Weryk, Przemyśl

Sorry staruszku, ale żeby zaistniała ta rubryka mysieliśmy ją jakoś powołać do życia. Bezsensem było by wymyślanie sztucznych problemów, więc zebraliśmy trochę ze starszych listów. By the way, gratulujemy ci zostania generałem!

Taśma mi się wkręca w magnetofon, ratunku!!! Małolata

Przede wszystkim starannie wyczyść wacikiem namoczonym w spirytusie wałki w magnetofonie. NIE UŻYWAJ SALICYLOWEGO!!! tylko ten pitny. Jeżeli to nie pomoże, to ruszaj do jakiegokolwiek serwisu, gdzie naprawiają zwykłe magnetofony.

Ile pamięci operacyjnej potrzebuje DOOM? Chudy i Żaba, Dobre Miasto

Minimum to 4 MB. Jest to niestety coraz częściej pojawiające się wymaganie. Podobny problem stwarzają np.: MORTAL KOMBAT, JORDAN IN FLIGHT, TFX, ARENA, HIRED GUNS, COMANCHE, SYNDICATE... takie czasy, panie dziejku.

Mam 386DX, 1 MB RAM (4 x 256 KB). Gdybym chciał kupić 2 MB, to czy muszę kupić 4 x 512, czy 2 x 1 MB? Co lepiej będzie w przyszłości wymienić? Erotoman, W. Górka

Prawdopodobnie twoja płyta ma dwa banki po osiem gniazd, przy czym jeden bank jest obsadzony. Ponieważ masz płytę typu DX, musisz obsadzać pamięć całymi bankami. Powinieneś więc kupić cztery pamięci po 256 KB – takie same, jak już masz. Ale gdy staniesz przed obliczem rozszerzenia pamięci do 4 MB, będziesz musiał pozbyć się ośmiu posiadanych pamięci i kupić cztery 1 MB SIMM. Wtedy pierwszy bank będzie obsadzony, a drugi będzie znowu czekał na następną rozbudowę.

Co się dzieje z firmą ASF z Gdańska, jaki jest ich nowy adres? Mateusz Koliński, Kaliska

O ile nam wiadomo, ASF nie wytrzymał konkurencji ze strony piratów. Wielokrotnie sygnalizowaliśmy, że pozorna oszczędność 10 czy 20 tys. złotych (programy na Atari) na kupowaniu u pirata może pociągnąć za sobą takie konsekwencje. W ten sposób cała masa pirackich stoisk i sklepików obłowiła się, a Atarowcy stracili jedną z lepszych firm, która od lat dostarczała przebojowe gierki. Firmy ASF nie ma!

Chciałem kupupić sobie legalnego STRONGHOLDA. W cenniku przysłanym mi przez IPS nie ma tego tytułu. Co mam zrobić, jeżeli oni tego nie mają? Krzysztof Grzesiak, Ustroń

Nie ma przebacz, kolego, twój problem jest konsekwencją tego, jaki rynek growy mamy. Nie dziw się temu, bo kto niby miał wykładać do tej pory pieniądze na zakupy licencji, jeżeli mógł liczyć na sprzedaż 10 sztuk danego tytułu w roku, bo wszyscy biegali na giełdy. To, co zastało zabagnione przez ostatnie 10 lat, nie da się odkręcić w miesiąc, czy nawet pół roku. Wszyscy musimy poczekać na nawiązanie nowych kontaktów przez nowych dystrybutorów i trzymać kciuki by im się udało. Jeżeli tych kilku śmiałków splajtuje to zapomnijmy na następny rok o graniu.

Czy po wejściu „Ustawy" ceny na oryginalne gry zostaną obniżone? Soczewka, Kraków

Na cenę gier zasadniczy wpływ ma wielkość sprzedaży. Wynika to z tego, że chcąc sprzedać np. jedną sztukę gry trzeba zainwestować w przygotowanie grafiki i wydrukowanie pudełka, w tłumaczenie, przygotowanie i wydrukowanie instrukcji, w zakup licencji itd. Wszystko razem powoduje, że koszty stałe związane z wyprodukowaniem jednej sztuki gry wynoszą kilkadziesiąt do kilkuset milionów złotych. Niech będzie to np. 10 mln zł za jedną sztukę gry, to za 100 sztuk cena spada do 100 tys zł, a za 1000 sztuk już do 10 tys zł. Jest to oczywiście tylko przykład, ale pokazuje pewną tendencję: im większa sprzedaż, tym niższe ceny.

Dlaczego w moim kiosku nie ma SS? Marcin Horny, Gdańsk-Chełm

Kioski same decydują, jaki towar chcą mieć wystawiony. Być może twoja Pani Kioskarka dopuściła się przeoczenia. Przypomnij jej o tym!

MIRAGE

PROGRAMY LICENCJONOWANE
SPRZEDAŻ DETALICZNA i HURTOWA

Gen. Abrahama 4
(dawna Jóźwiaka)
03-982 Warszawa
tel. (0 2) 671 77 77
fax (0 2) 671 76 22

C-64/128

(od 38.000 do 48.000 zł)
BOD SQUAD gra przygodowa
CARNAGE wyścigi samochodowe
DROID polska strzelanina
FIST FIGHTER ładna karate
FORTUNA KOŁEM SIĘ TOCZY !
FRANKENSTEIN przygodowa
HANS KLOSS polska przygodowa
KICK BOX VIGILANTE super walki
KLĄTWA polska przygodowa
NAJEMNIK przebój z Atari
PARA ACADEMY komandosi
Q10 TANKBUSTER samolotowa
TAI-CHI TORTOISE żółwie w akcji
WŁADCA polska strategiczno-ekon.
WŁADCY CIEMNOŚCI hit z Atari
w przygotowaniu CODEMASTERS
WRESTLING SUPERSTAR wolna am.
oraz wiele innych gier
także programy edukacyjne:
CHEMIA 25 programów
FIZYKA zestaw testów
GEOGRAFIA Polski i świata
HISTORIA szkoła podstawowa
MATEMATYKA klasy III-IV
CODEMASTERS od 45.000 – 195.000
BIG FOOT znakomita zabawa
KGB SUPER SPY prawdziwy szpieg
MEGA HOT super zestaw gier
QUATTRO FIGHTERS 4 gry walki
QUATTRO SPORTS 4 gry sportowe
SEYMOUR... seria znakomitych przyg.
SMASH 16 ARCADE ADVENTURE
SOCCER SIMULATOR piłka nożna
SUPER STAR SEYMOUR extra !

Atari XE

(od 38.000 do 48.000 zł)
blisko 150 tytułów, pełna oferta
wszystkie nowości, najniższe ceny
ALCHEMIA ładna labiryntówka
BARBARIAN nareszcie na Atari
CAVEMAN prawie jak PREHISTORIK
CYWILIZACJA już w sprzedaży
DARK ABYSS kosmiczna strzelanina
DROGA WOJOWNIKA „chodzony" Barbarian
FIRE POWER strzelanina komandosów
GLOBAL WAR znana z 16-bitowych
INCYDENT w łodzi podwodnej
INSPEKTOR gra detektywistyczna
KRUCJATA agent Hardin w akcji
MAGIA trójwymiarowa przygodowa
NAJEMNIK-POWRÓT druga część
OPERATION BLOOD zawsze świetne
PYRAMID rewelacyjna w piramidzie
RYCERZ labirynt dla najmłodszych
SPECIAL FORCES c.d. OP.BLOOD
SUPER FORTUNA najlepsza z fortun!
TAGALON w stylu "Spy vs Spy"
TECHNUS w stylu TURRICANA
TOP SECRET komandos w akcji
WŁĄDCA prawie DEFENDER OF THE CROWN
WŁÓCZYKIJ wędrujący stworeks
WYPRAWY KUPCA ekonomiczna
programy edukacyjne i użytkowe
GEOGRAFIA POLSKI i ŚWIATA
HISTORIA POLSKI cały materiał
KLEKS+TRZMIEL rewelacyjne graficzne
NEW WORDS nauka angielskiego
ORTOGRAFIA nieśmiertelny przebój
SPRINT XL drukuje jak 16-bit

Amiga

(od 60.000 zł)
oferta coraz obszerniejsza
programy polskie i zachodnie, np.:
AMERICAN POKER poker od 16 lat
ATLANTYDA super labirynt
ELEPHANT ANTICS już w sprzedaży
ENGLISH TESTER nauka angielskiego
FIRMA 4.0 + VAT, nowa wersja 1.200.000
KOŁO SZCZĘŚCIA tanie, a dobre !
LOTTOMAT dla miłośników LOTTO
ŁOWCA filmowy zręcznościowy przebój
ORTOGRAFIA I, II, III nauka ...
PRELUDIUM gra ortograficzna
ROOSTER księżycowa misja komandosa
SINK OR SWIM światowa nowość
SKARBIEC 4 dobre programy
a także wiele innych
atrakcyjne cenowo, programy IPS
BLACK CRYPT 245.000
CIVILIZATION 520.000
INDIANAPOLIS 500 205.000
MIG 29M 245.000
SHADOWLANDS 235.000

IBM PC

(od 60.000 zł)
gry i programy edukacyjna, np.
3xLOGIC świetny zestaw logiczny
CARNAGE wyścigi samochodowe
ETACHER ang., franc. lub niem.
HEARTLIGHT w stylu Boulder Dash'a
IMPERIUM GALACTICA strategiczno-handl.
ORTOTRIS gra edukacyjna
PLEXUS bardzo ładny arkanoidowaty
ROBBO przebój z 8-bitowych
SINK OR SWIM światowa nowość
TAJEMNICA STATUETKI 220.000
XL EDIT edytor tekstu 195.000
YOU AND ME angielski dla najmłodszych
programy IPS, pełna oferta, niskie ceny, np.:
BETRAYAL AT KRONDOR 650.000
CHUCK YEAGER AIR COMBAT 245.000
INDIANAPOLIS 500 200.000
GUNSHIP 2000 580.000
STRIKE COMMANDER 770.000
V FOR VICTORY III 485.000
WINGS OF FURY 105.000
wkótce nowe licencyjne

Także programy dla Atari ST/STE/TT

Sprzedaż hurtowa na dogodnych warunkach, bardzo wysokie rabaty, itp.
Sprzedaż detaliczna od poniedziałku do piątku w lokalu firmy od 10.00 do 18.00.
Sprzedaż wysyłkowa za pobraniem pocztowym.
Aktualne katalogi po przesłaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem.
Zawsze posiadamy wszystkie nowości w możliwie najniższych cenach.
Zapraszamy !!!

NOWOŚCI! – NAJLEPSZE POLSKIE PROGRAMY DLA 16-BIT
IMPERIUM GALACTICA (PC) rewelacyjna strategia
ROOSTER (Amiga) znakomita przygodowo-zręcznościowa









HEIRS TO THE THRONE

HEIRS TO THE THRONE to angielska wersja ERBEN DES TRONES (SPADKOBIERCY TRONU), gry strategicznej QUALITY QUANTUM PRODUCTION z niemieckiej GERMAN DESIGN GROUP. Autorzy kontynuują serię gier decyzyjnych, tym razem sytuując akcję w średniowiecznym królestwie.

Po zabójstwie króla (o czym opowiada malowanymi obrazami intro), jego państwo rozpada się na wiele samodzielnych prowincji i zaczyna się walka o sukcesję do tronu. W rywalizacji, w roli baronów, może uczestniczyć czterech graczy. Niektórych może zastąpić komputer.

Sterowanie grą jest bardzo proste i polega na wybieraniu odpowiednich ikon z czytelnymi symbolami. Akcje i różne sytuacje wyrażane są obrazami lub tekstami; animacji jest tu niewiele.

Na starcie gracz może ustawić parametry gry na kilku ekranach, co decyduje o skali trudności i wpływa na strategię. Dopuszczono też możliwość wyboru ukształtowania krainy spośród zaproponowanych wersji. Starania o królewskie dziedzictwo mogą być dodatkowo utrudnione przez uaktywnienie zwolenników króla, którzy jako wrogowie skutecznie powstrzymują baronów w ich niecnych knowaniach.

HEIRS TO THE THRONE nie jest prostą grą wojenną, wymaga bowiem określonych umiejętności dowódczych i administracyjnych, wyobraźni, a więc pewnych cech menadżerskich. Tu trzeba nie tylko dowodzić wojskami, ale także panować – budować i umacniać swoje obiekty, stawiać fortyfikacje, rekrutować wojsko, utrzymywać równowagę sił na granicach prowincji, zbierać podatki i właściwie inwestować pieniądze ze skarbca. Zakłócenie proporcji w tych działaniach negatywnie wpływa na stawiane sobie cele i dość szybko eliminuje z walki o tron.

JAK GRAĆ?

Parametry gry ustawia się za pomocą strzałek na sześciu ekranach. Na pierwszym ustalasz: liczbę graczy (od 1 do 4), liczbę prowincji (od 16 do 99), maksymalną liczbę wsi dla wszystkich lub tylko większych prowincji, postawę zwolenników króla, która może być neutralna, przyjazna lub wroga. Na drugim ekranie określasz typy budowli obronnych, od grodu (najsłabszy ale i najtańszy) do cytadeli (supertwierdza) oraz potrzeby żołnierzy: z zaopatrywaniem lub bez (trudniej lub łatwiej grać). Trzeci ekran pozwala ci na określenie wyjściowego stanu obronności twoich prowincji (gród, zamek itd), ceny jednej wsi (od 4 do 12 talarów) oraz możliwości posiadania katapult (jeśli tak to musisz mieć katapulty, żeby zdobyć ufortyfikowaną prowincję). Na czwartym ekranie ustawiasz wskaźnik uzbrojenia zwolenników króla (od 10 do 90), zaangażowanie w budownictwo wojskowe stronników króla (od 10 do 90), maksymalny poziom budowli obronnych innych prowincji, rodzaj terenu. Tu można również ustalić występowanie zdarzeń losowych lub ich brak (zakłócenia akcji gry). Piąty ekran umożliwi ci ustalenie wskaźnika budowy fortyfikacji zwolenników króla (od zera do dużego), rodzaju rozmieszczenia zwolenników króla (bez, równomierne, sąsiedzi), liczby baronów opodatkowanych przez komputer (od 0 do 3). Na ostatnim ekranie określisz początkową wielkość armii (od 10 do 99) i początkowy kapitał (od 0 do 99) każdego gracza, strukturę swojego wojska (stała lub zmienna) oraz zdecydujesz czy mają być podawane komunikaty z walk czy nie.

Po ustawieniu powyższych parametrów rozpoczyna się gra (jeszcze tylko trzeba wpisać swoje imię, wybrać dla siebie kolor i herb oraz kolejność rozgrywania tur, typ krainy i... nareszcie!). Na początku wybierasz prowincję, która będzie twoją stolicą. Warto usytuować ją nieco dalej od rywali i w prowincji, w której jest najwięcej żołnierzy i wsi. Po zakończeniu każdej tury wyświetlane jest menu ogólne, gdzie można grę zakończyć, zapisać, obejrzeć mapę, skasować ustalenia lub kontynuować rozgrywkę (strzałka).

Nowa tura rozpoczyna się od zebrania podatków i pytania, czy chce się zaatakować sąsiadującą prowincję. Jeśli tak, wówczas należy wskazać tę prowincję kursorem myszy (ukaże się kwadracik), potem prowincję, z której zamierzasz ruszyć na podbój (też kwadracik) i ponownie wskazać pole atakowanej prowincji. Pojawi się ekran walki, na którym ujawnione zostaną siły obu przeciwników. Naciśnięcie na tarczę z lewej strony ekranu spowoduje walkę (flaga z prawej oznacza wycofanie), o rezultacie której poinformuje za chwilę plansza. Potem można dokonać przegrupowania wojsk, czyli przemieszczenia ich między prowincjami, proporcjonalnie lub z korzyścią dla prowincji przygranicznych. Tym samym wojskiem można przeprowadzić atak tylko raz w jednej turze.

Po zakończeniu walk wyświetlona zostaje kolejna plansza ze stanem gotówki oraz czterema ikonami, które umożliwiają za odpowiednią kwotę najem wojska, budowę wsi (stąd wpływy z podatków!), wzniesienie budowli obronnych albo zachowanie talarów w skarbcu na gorsze czasy.

Prawym klawiszem myszy wywołuje się ekran statystyki z dziesięcioma ikonami odnoszącymi się do militariów, wpływów politycznych, równowagi sił, obronności itp. Tu można też ustawić efekty dźwiękowe. Analiza danych statystycznych może wydatnie pomóc w podejmowaniu trafnych decyzji. A jeżeli takie właśnie podejmujesz, to już po kilku turach zostaniesz podniesiony do wyższej godności arystokratycznej (przy złych decyzjach bywają bolesne upadki).

Na zakończenie każdej tury, która oznacza upływ jednego miesiąca, pokazywane jest zestawienie graficzne ilustrujące stosunek sił poszczególnych graczy w podstawowych wskaźnikach: ekonomicznych, militarnych i zdobyczy terytorialnych.

Poszczególnym sekwencjom gry towarzyszy dobrze dobrana muzyka, niezły jest też poziom grafiki, najbardziej jednak w tej grze liczy się myśl i dlatego polecam ją tym wszystkim, którzy myślenie mają za cnotę.

BS



QQP'93
PC VGA, SB, GUS
PC 2
STRATEGIA
80% Grafika
90% Dźwięk
90% Miodność

ciąg dalszy ze str. 52

Po wielu próbach udało się znaleźć kombinację: trzeba było opuścić pierwszą, drugą i czwartą wajchę. W drzwiach powitał nas Humphrey.

Nie wiem skąd znał moje imię i cel mojej podróży, ale zaufałem mu. Dowiedziałem się co nieco o grze i czekającej mnie nagrodzie. Dostałem hipnotykwę tak, jak inni uczestnicy wyścigu. Zajrzałem do niej – od tej pory gra będzie się toczyć w hipnoświecie.

HIPNOŚWIAT

Podeszliśmy do strasznego dworu (NE). Wejścia strzegł zombi, nie chciał mnie wpuścić. Nie atakowałem go; w sumie to całkiem sympatyczny gość. Znalazłem schody kuchenne (NW). Otworzyłem kłódkę łuską i zeszliśmy. Ciemno jak pod latarnią – potykaliśmy się o wszystko: pająka, słoiki z przetworami, czarnego kota, szczura, zaplątałem się w sznurek i wylądowałem czołem między żebrami kościotrupa. Sznurek zwinąłem do kieszeni i podnosząc się zabrałem kościotrupowi klucz, którym spokojnie mogłem otworzyć drzwi na górę. Wyszliśmy na klatkę schodową. Do poręczy ktoś przykręcił dźwignię, aż się prosiło, żeby przywiązać do niej sznurek. Wszedłem na górę. Z klapy w suficie wyglądała Nada – moja przepiękna, była towarzyszka podróży. Usiłowała zniechęcić mnie do dalszej walki o Wielką Nagrodę. Zdrajczyni! Na szczęście dzielna Jenny podbudowała mnie na duchu i postanowiliśmy dokończyć dzieła.

Klapa na suficie zamknęła się z hukiem i zostaliśmy na pierwszym piętrze nie wiedząc co zrobić. Na ścianie był guzik: myślałem, że włączę nim światło – niestety zapadła się podłoga i znaleźliśmy się twarzą w twarz z umarlakiem w pokoju bez wyjścia. Zabrałem mu fiolkę z naklejką: „Pigułki antykoncepcyjne – tylko dla zombich i mumii". Jedynym wyjściem mógł się okazać kominek. Pomacałem wszystkie książki – przy naciśnięciu trzeciej od lewej kominek obrócił się i znowu znaleźliśmy się na klatce schodowej. Wybiłem okno fiolką, zabrałem laskę zza okna i otworzyłem nią klapę. W głębi poddasza zobaczyłem Kim i Nadę. Wstrząsnęło mną: Nada była wężem! Kim sięgała po Wielką Nagrodę. Śmiałek który ją zdobędzie dostanie władzę wielkiego demona. Pal licho nagrodę! Nie mogę do tego dopuścić. Wyciągnąłem miecz i rzuciłem w puchar. Wielka Nagroda rozprysła się na tysiąc kawałków. Wielki demon zginie, a ja mogę wrócić do swojego świata.

KOŃCÓWKA

Skończyłem grać. Zrobiłem opis gry, dam go Edowi i wyślę do głównej redakcji SS, do Warszawy – Ed pęknie z zazdrości.

Zadzwonił telefon. Może to Pia chce się przeprosić? W słuchawce znajomy damski głos: Kim? Przecież ona jest fikcyjną postacią gry! A może warto uwierzyć w magię?

Victor

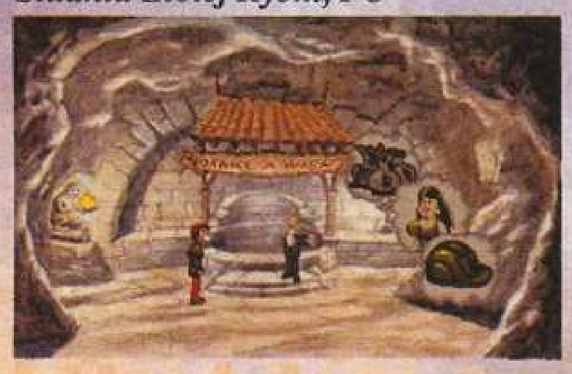
Współpraca: Paweł Kranzberg



Średniowieczny klop, PC



Studnia Złotej Rybki, PC











Kraina zatkanych dziur.



CURSE OF

CURSE OF ENCHANTIA przynosi wrażenie pustki. W grze panuje jakaś cisza, spokój, dodatkowo podkreślane rozległością przestrzeni. Lodowe, ze snu wzięte zamki są opustoszałe, kolorowe miasta – wymarłe. Akcja niespiesznie rozwija się, bez nagłych zwrotów i katastrof. W krainie Enchantii nie ma niebezpieczeństw, nie ma dobra i zła. Dziwna to gra, pozornie pozbawiona wyrazu a jednak posiadająca specyficzny klimat – opowieści o świecie bez ludzi...

— — —

Psie życie: wisiałem w celi przykuty nogami do góry. Ze stropu kapały krople wody, swym pluskiem przypominając o rozpaczliwości położenia. Zawołałem o pomoc. Głupi strażnik po wejściu do celi krzyknął coś, wychodząc potknąwszy się upuścił klucz. Błyskawicznie go sobie przywłaszczyłem i uwolniłem się z kajdanów. Małe oględziny podgniłych ścian komnaty ujawniły fragment, który po dotknięciu rozsypał się w proszek. Wziąłem do ręki znaleziony przedmiot, posłużył on w charakterze wytrycha do drzwi.

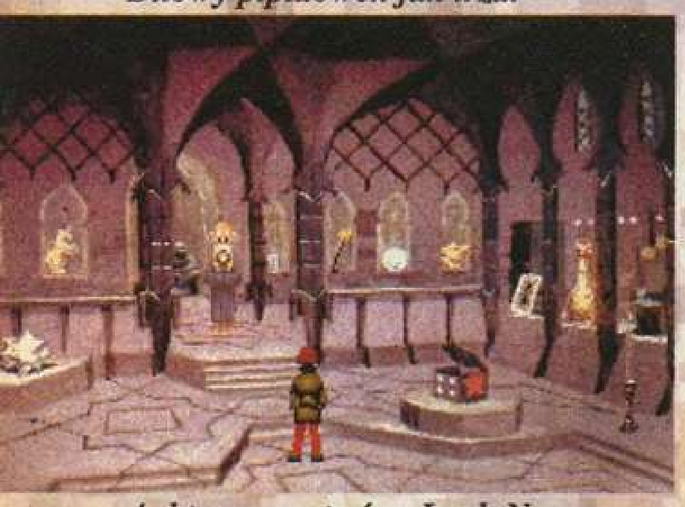
W długiej sali sięgnąłem po stojące na stoliku akwarium, idąc przed siebie nie zważałem na przeszkody. Nagle ziemia zapadła mi się pod stopami i runąłem w dół.

Uderzenie o dno zbiornika wodnego pozbawiło mnie resztek tlenu, który miałem w płucach. Zsiniałem. Żeby nie zakończyć żywota jako topielec założyłem na głowę akwarium. Niesamowite, ale zadziałało. Pomogłem wydostać się rybie uwięzionej pomiędzy kratami, po chwili wróciła odwdzięczając się przyniesieniem muszli. Nieopodal natknąłem się na utkwioną w piasku szczapę drewna. Podniosłem ją i zabrałem robaka. W ramach transakcji wymiennej uzyskałem w podwodnym sklepiku zapas tlenu.

Z początku nie miałem pojęcia w jaki sposób przebrnąć przez elektryczną zaporę. Na szczęście zaraz podpłynął żółw, którego zadowoliłem muszlą. Z kępy falujących wodorostów wydobyłem broń na rekiny. Drapieżca został wygnany. Posuwając się dalej przeskoczyłem przez małża i podważyłem harpunem ogromny korek. Zmieniło to głębie oceanu w rozczulającą sadzawkę. Trafiłem do jaskini.



Bitowy pipidówek jak trza.



Arktyczny potwór z Loch Ness.

Brodząc po błotnistym podłożu wyszedłem na ląd. Wyrwałem roślinkę, potem poprzez wciśnięcie przycisku w ścianie otworzyłem właz jaskini i przedostałem się do labiryntu korytarzy. Tutaj trzeba było dostarczyć świeży towar przebierańcowi tłukącemu kamienie. Otrzymałem w zamian kawałek rzemyka. Lustracja wszystkich komnat zaowocowała znalezieniem złotej monety oraz monitora. Ustawiłem deskę na głazie i rzucając monitor katapultowałem się na skalną półkę, gdzie podniosłem magnes. Udałem się do pieczary z czterema dziurami w ścianach, na początek w sposób humanitarny eksmitując lokatorów owych mieszkań. Potem poszperałem w skrytkach co dało mi gałązkę.

W komnacie, z której wziąłem monitor zawiązanym na rzemyku magnesem wydobyłem z dziury szpulę sznurka. Rozwinąłem go na zaczepach wystających z ziemi. Dziwny brązowy stwór zahaczył o przeszkodę, zostawiając na niej trochę ze swej konsystencji. Skwapliwie zebrałem błoto.

Zrobiwszy to wszystko powlokłem się do studni spełniającej życzenia. Raz kozie śmierć – rzekłem i rozstałem się ze złotą monetą. Z trzech otrzymanych propozycji dwie najciekawsze okazały się być podpuchami. Jedyne co mi wpadło w ręce to kask. Założywszy go przeszedłem bezpiecznie przez deszcz kamieni sypiących się ze stropu. Wskoczyłem do wiadra czekając rychłego windowania w górę. Nic z tego – najpierw należało połączyć roślinkę, gałązkę i błoto, żeby założywszy takie przebranie móc odetchnąć świeżym powietrzem. Stałem na powierzchni.

Szedłem dróżką, gdy zza drzew wyskoczył uzbrojony po zęby rabuś. Potknął się biedak i padł plackiem na ziemię. Dziabnąłem zbója jego własnym kindżałem. Po raz pierwszy fortuna okazała się łaskawa zsyłając pod moją opiekę mieszek pełen pieniędzy.

W mieście po zakupieniu prowiantu na drogę udałem się do foki przepowiadającej przyszłość. Odesłała mnie ona do sklepiku z czarami, nieopodal pasących się owiec. Zmaterializował się mag i po otrzymaniu pieniężnej zaliczki przeniósł mnie w inne strony.



Szedłem skalną ścieżką. Przesunąłem głaz a następnie przeskoczyłem nad nim. Wystarczyło poruszać się niedużymi krokami, aby spadająca pułapka nie zleciała mi na kark. Leżały tu rękawice. Wcisnąłem pierwszy, drugi i czwarty przycisk w ścianie, efektem było pojawienie się lśniącego pomostu. Za nim podniosłem zwój liny, po czym ostrożnie zbliżyłem się do zagradzającej przejście paskudy. Założyłem rękawice i zepchnąłem dziwoląga w przepaść. Przed lawiną chowałem się w skalnych wnękach, dodatkowo w jednej znajdując rodzaj czapeczki na głowę. Złapałem z jej pomocą spadający kamyk. Najpierw rzuciłem kamykiem, następnie rozwiesiłem linę, po której przeszedłem naprzód.

Cóż to za napis wyryto w skale? Po zapoznaniu się z jego treścią wypowiedziałem zaklęcie odblokowujące wejście. Zdążyłem się tylko przywitać...

Ponownie w miejskich zabudowaniach. Udałem się do krawca szyjącego kostiumy, gdy dostał mamonę skroił dla mnie niebrzydką sukienkę. Przełamując zahamowania przebrałem się w nią za kotarą. Po otworzeniu się drzwi szybko zrzuciłem z siebie to świństwo. Zza progu wionęło zimnem. Niech mnie diabli wezmą, jeśli to nie biegun polarny.



Błąkając się po śnieżnej pustyni znalazłem kulkę śniegu, deskę i dezodorant wbity obok lodowego bloku (uwaga: w tym etapie wykonawszy czynności w złej kolejności wpada się w ślepy zaułek). Z pomocą deski schwytałem rybę w przerębli. Przed pójściem do Eskimosa użyłem dezodorantu. Nie chciałem się udusić – oni nawet głowę myją moczem. Wymieniłem rybę na wędkę.

Na lodzie stał osobliwy twór. Cisnąłem w niego śnieżką a pogonił mnie chwilę. Następnie wróciłem do lodowego bloku i ze złością spróbowałem zaatakować go wędką. Sam się zdziwiłem widząc efekt tych działań. Pozbierałem resztki popiołu pozostałego po









ENCHANTIA

ognisku. Na koniec wymieniłem dwa słowa z morsem, odszukawszy go potem w północno-zachodnim krańcu tego odludzia. Po grzbiecie zwierza przestąpiłem rozpadlinę, na skalnej półce wołając o pomoc.

Ależ przestrzeń! Byłem niby mrówka pośrodku wielkiej krainy. Rozproszyłem popiół w powietrzu przywołując węża, na którym przepłynąłem do lodowego zamku.

Teraz łamigłówka równie prosta jak poprzednie. Trzeba dotykać sople od największego do najmniejszego (4,1,3,2). Niezaproszony wtargnąłem do wnętrza owego cuda architektury.

Wziąłem miotłę, podniosłem kości i rzuciłem nimi. Różne wyniki otwierały różne drzwi w głównym korytarzu. Spenetrowałem wszystkie lokacje, zaopatrując się w szereg użytecznych obiektów. Sopel i pistolet zdobyłem z pomocą miotły. Ten ostatni włożyłem do kabury, co przechyliło szalę wagi, z której zabrałem oba znaleziska. Gdy przeszukałem cały teren, połączyłem gwizdek z tubą, ryknąłem nim w zdobione okno na końcu korytarza i wskoczyłem w szczelinę.

Zamontowano tu ciekawą konstrukcję. Wkładałem przedmioty w odpowiednie szczeliny – licząc od zielonego promienia w lewo: lupę, szklaną kostkę, sopel, odłamek szkła. Podnośnikiem podważyłem drzwi.

Wiedźma bezlitośnie atakowała mnie ognistymi kulami, które przeskakując zasiadłem na tronie. Z uścisku wydobyłem się poprzez namaszczenie się olejkiem.

Podążałem na wprost, przy rozgałęzieniu skręcając w lewo, znajdując po drodze pudełko zapałek. Potworkowi, poczekawszy za filarem aż przyśnie, wetknąłem pomiędzy palce stopy zapałkę. I zaatakowałem, zapalając zapałkę. Wziąłem gaśnicę, gdy potworek zwolnił dostęp do niej.

Po kolejnym pobycie u maga kupiłem maskę, ukrywszy pod nią swe oblicze zdołałem przemknąć obok strażnika pilnującego drogi przy domu foki. Maszerowałem po niewidzialnych dotąd rejonach Enchantii.

Ze sterty włosia zabrałem garstkę owego surowca. Idąc dalej poraził mnie widok wraku statku, znacznie już nadgryzionego przez ząb czasu. Odźwierny robot w ogóle nie chciał rozmawiać. Przewertowałem więc stos skarpet, zaczerpnąwszy do skarpety trochę monet ze złotej góry zdołałem złamać upór strażnika. Wewnątrz kadłuba zbudowałem pomost z dwóch desek biegnący przez środek strumienia. Zachowałem na później żółte zawiniątko.

Dotarłem chyba do składowiska odpadów. Jak w okrutnej bajce – po chwilach spędzonych w pięknych pałacach dla równowagi wizyta na śmietniku. Nie pogardziłem jednak możliwością zabrania znaczka pocztowego i długopisu. Wróciłem w okolicę wulkanu, nalepiając znaczek na poniewierający się tutaj list i wrzucając go do skrzynki. Lawirując wśród ognistego deszczu wszedłem w posiadanie blaszanej tacy. Stojąca na dwóch nogach replika nosa kichnęła po połaskotaniu kitą włosów. Spytałem człeka trzymającego magnetofon przy uchu, czego potrzebuje. Chciał usłyszeć dobrą muzykę. Wziąłem więc kasetę magnetofonową oraz pilota ze stosu akcesoriów naprzeciw wraka statku.

Nagrania dokonałem na sprzęcie przydrożnej kapeli, po włożeniu kasety uruchamiając zapis pilotem. Zaniosłem to wygłodniałemu melomanowi. Postanowiłem zbadać jaskinię. Krzyk spowodował, że mogłem zabrać stamtąd niezidentyfikowany pojemnik. Kartą otworzyłem zamek obok orkiestry.

Byłem w obłokach. Wykorzystałem przyjazne powiewy ruszając w lewo i potem szybko w przeciwną stronę. Wszystko po to, żeby zdobyć sakiewkę. Po spadnięciu na twardy grunt udałem się znów na wysypisko. Z nieba zleciały drzwi, w które zajrzałem po krótkim namyśle. Rzuciłem pojemnikiem i następnie użyłem żółtego zawiniątka. Po wciśnięciu guzika żelazne pręty krat z wolna uniosły się. Rozsypałem zawartość sakiewki, przejechawszy na tacy po niebezpiecznych obwodach. Wziąłem wiatrak i rozbroiłem spinaczem drzwi.

Tym razem mag przesadził – spoczywałem złożony w grobie w towarzystwie szczątków poprzednich bywalców tego miejsca. Przerażony chwyciłem za piszczel i rozkopałem boczną ścianę.

Gwiazdy, otoczony gęstymi chmurami księżyc. Nocne ptaki. Niedługo cieszyłem się spokojem, niedługo, bo zaraz omal nie zderzyłem się z biegnącym ku mnie wampirem. Uskoczyłem za grób, do którego wpadł. Ten wampir to ktoś szczególny – dystyngowany, dobrze ubrany. A może to... no, jak się nazywał, ten gość z filmu Coppoli?

Szukając wyjścia z cmentarza podnosiłem wszelkie walające się na ziemi przedmioty. Wampir okazał się żywotny – wytrzymał mój atak, gdy uzbrojony w łopatę huknąłem go w czaszkę. Nie zaszkodziło mu przytrzaśnięcie stóp przewróconym nagrobkiem, ostał się również zapachowi czosnku – cóż za szkoła przeżycia. Niezmordowanie straszyłem przeciwnika krucyfiksem. Lecz dopiero trzask talerzy zmieszał wampira. Opuścił cmentarne mury, ja zrobiłem to samo.

Za bramą ujrzałem hipnotyczne zamczysko. Groźne i wspaniałe. Wewnątrz znalazłem obrączkę, otworzyłem wejście do miejsca, gdzie zastałem wiedźmę. Używałem kolejno: gaśnicy, wiatraka i obrączki. Nie było czasu na zaszczyty – wkrótce powrót do rzeczywistości.

Micz





Ta prezerwatywa to tak naprawdę jest NOS, PC



End of Nirvana!



Smells like teen spirit.

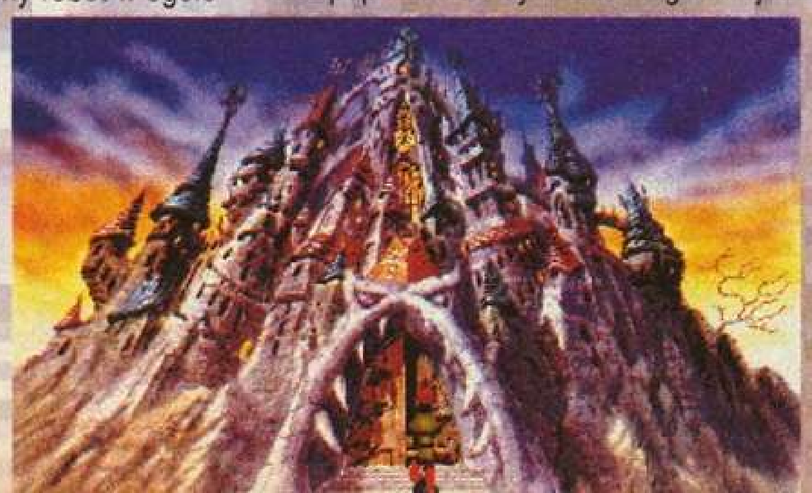


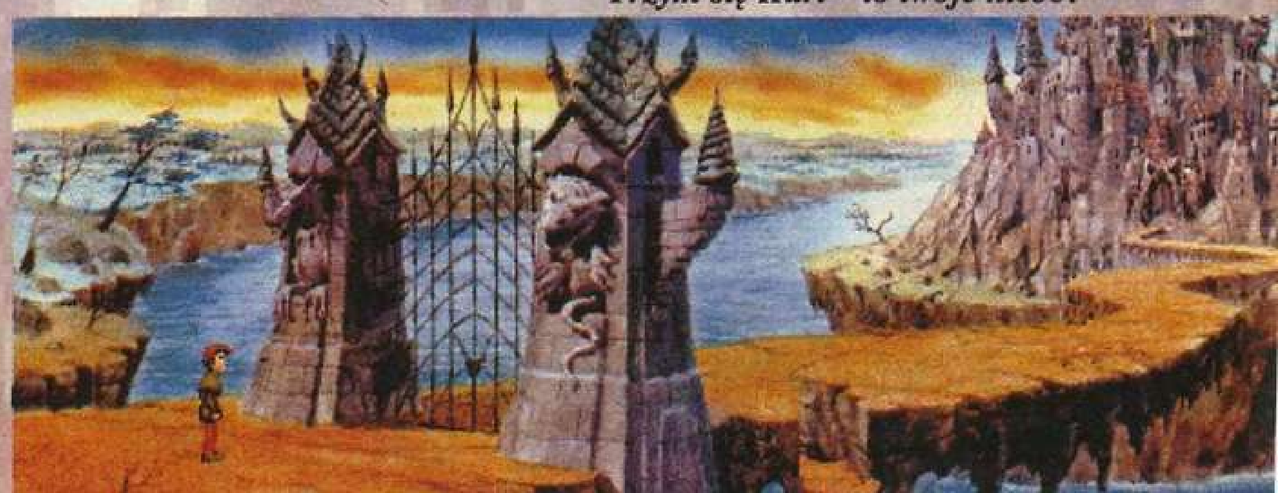
Kurt Cobain is dead!



Trzym się Kurt – to twoje niebo!

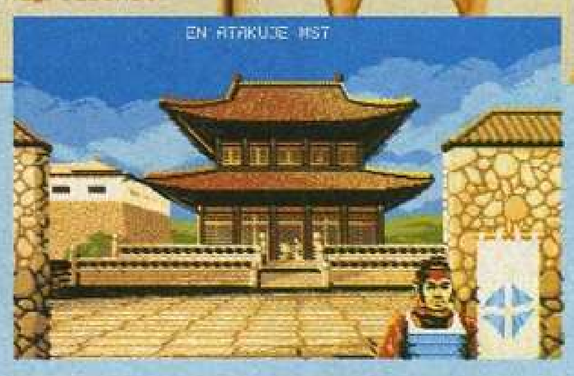








Aż trudno uwierzyć co ludzie potrafią z siebie zrobić w imię mody, PC







CONQUEST OF JAPAN

Koniec XV w. przyniósł Japonii początek długiego okresu wojen domowych. Pozycja cesarza była li tylko nominalna, kolejni shoguni z rodu Ashikaga wykazywali się coraz większą bezradnością. W tej sytuacji ambicje poszczególnych książąt (daimyo) były niczym nie skrępowane. Mogli toczyć swe małe wojny do woli, ogołacając poddanych z ryżu i pieniędzy, paląc i niszcząc, mordując się z typowo japońskim, neurotycznym wyrachowaniem. Szczytowa faza formowania się państwa japońskiego przypada na połowę XVI w ne. O tym właśnie okresie opowiada gra CONQUEST OF JAPAN.

Masz przed sobą część wyspy Honsiu, od Kobe do Tokyo. Na tym obszarze w 1550 r. spotykają się dwa potężne (lub nie – zależy to od tego jak ustawisz warunki początkowe) rody: TSUYOI i EN. (Osobiście wolę ten pierwszy, ponieważ jego dowódca ma ładniejszy hełm i miasta TSUYOI znajdują się w okolicach ziem mojego ukochanego klanu Takeda.)

Walka dwóch potęg zadecyduje o przyszłości Japonii. Chcesz zostać jej jedynym władcą? Naostrz paznokcie (z braku miecza) i do dzieła!

USTAWIENIE POCZĄTKOWE

Każda ze stron posiada pięć miast (komputer rozrzuca je po mapie za każdym razem inaczej). Musisz wybrać jaką wielkość mają mieć miasta, twoje i przeciwnika. Do wyboru dano ci trzy ich rodzaje: LARGE, MEDIUM i SMALL. Oprócz tego możesz wybrać poziom rozwoju miast (CITY SPREAD): WIDE, STANDARD, NONE. Przy największym stopniu rozwoju twoje miasta dostarczą ci od 90 do 120 koku ryżu (1 koku = 180,391 litrów – ok. 150 kg), za które wystawisz swoje mięso armatnie. Przy najmniejszym od 30 do 75 koku ryżu.

W lewym dolnym rogu obrazek ludzika ze strzałką pozwoli ci zamienić ryż na samurajów (SAMURAI) – koszt 4 koku, konnych (MOUNTED) – koszt 5 koku, arkabuzerów (ARQUE) – koszt 4 koku, łuczników (ARCHERS) – koszt 3 koku i hołotę z bambusami (SPEAR) – koszt oczywiście 1 koku. Również w lewym dolnym rogu obrazek z dwoma ludzikami i strzałką pozwoli ci z zakupionych wojowników stworzyć armię.

W prawym dolnym rogu głównego okna znajduje się tajemniczy kociołek, dzięki któremu dowiesz się ilu, w jakim mieście i w jakiej armii masz żołnierzy. To samo opowie ci o twoim przeciwniku.

W lewym górnym rogu głównego okna gry znajduje się wizerunek komputera (tę XVI–wieczną wojenkę sponsorują bowiem SONY i PANASONIC). Ten powszechnie używany w ówczesnej Japonii przedmiot umożliwi ci zapisanie gry (SAVE), przypomnienie starych przebojów (LOAD), zmianę strony w razie nieuchronnej porażki (ALTER PLAYER TYPES), porzucenie całej gry (EXIT TO DOS) lub rozpoczęcie jej od nowa (RESTART GAME). Możesz także kontynuować dzieło zniszczenia (CONTINUE CAMPAIGN).

KAMPANIA

Gra CONQUEST OF JAPAN jest grą wojenną rozgrywającą się na dwóch poziomach – operacyjnym i taktycznym. Na szczeblu operacyjnym masz możliwość wystawiać wojska, poruszać armiami, łączyć je, rozgrywać bitwy, szturmować miasta.

Zaczynając kampanię pamiętaj aby nie ogołacać miast ze wszystkich żołnierzy. Zostaw ich trochę do obrony i po to aby pilnowali ludność (co pewien czas otrzymujesz w swoich miastach nieco koku ryżu, ale nie w pustych). Po drugie, nie możesz dać przecież przeciwnikowi satysfakcji zajęcia twoich dumnych siedzib przez nieliczne i przypadkowe oddziały.

Jakie wystawiać armie? Jeżeli masz przewagę w wielkości miast, wystawiaj kilku konnych i masę arkabuzerów. Zapewniam cię, że to zmiecie każdego przeciwnika. W przypadku równowagi sił lub przewagi (sam tego chciałeś) wroga, wystawiaj armie złożone z wszystkich rodzajów żołnierzy. Osobiście najbardziej lubię wtedy werbować samurajów i łuczników – są stosunkowo tani i silni.

Jaką wybrać strategię? Myślę, że w zależności od usytuowania miast (komputerowi czasem zupełnie odbija i rozrzuca je wprost okropnie) musisz zdecydować czy najpierw pobijesz armie wroga w polu, a później wyzwolisz jego miasta, czy też licząc na opór swoich grodów popędzisz do miast przeciwnika i zajmiesz je nim on zrobi to z tobą (warto wiedzieć, że z chwilą zajęcia miasta znika też armia nieprzyjaciela). Gra wymaga nieco wysiłku intelektualnego i nie zapewnia 100% gwarancji sukcesu. Naprawdę można się spocić. Mankamentem jest jedynie to, że oddziały ruszają się o 1 pole i często nim dojdzie do bitwy, przy klawiaturze nie ma już nikogo.

SZCZĘK ORĘŻA

Gdy dojdzie do spotkania dwóch wrogich sobie armii przychodzi czas na użycie sztuki „miecza". Nim przeniesiesz się na pole bitwy komputer poprosi cię abyś wybrał jeden z siedmiu szyków. Ja osobiście preferuję HOSHI lub KAKUYOKU. W razie czego, w trakcie bitwy, zdążysz jeszcze zmienić swą decyzję.

Gdy grasz z kolegą (jest możliwość walki z żywym przeciwnikiem!) poruszać żołnierzami na polu bitwy może ten, który zaatakował. Ogólnie rzecz biorąc pomocne w tym dziele może być obrazkowe MENU, umieszczone w oknie bitwy. Mieszek daje możliwość sprawdzenia sił obu stron. Sztandar (biały) to możliwość odwrotu, czarne kropeczki – zmiany szyku grup, strzałki – ruch, kolorowe kropki – podgląd ogólny mapy, postać samuraja – tryb dowodzenia armią (można go zmienić na tryb dowodzenia grupą lub żołnierzem – kliknij myszą), miecz – siła w ataku, zbroja – siła w obronie, łuk – siła ognia, wizerunek głowy – stan morale, wizerunek zranionej głowy – liczebność, wizerunek żołnierzy ze sztandarem – numeracja grup, strzałka – rozpoczęcie ruchu. Oprócz tego znajdziemy w tym MENU wizerunek dyskietki (tradycyjny wyrób ludowej sztuki japońskiej), która umożliwi to, co wizerunek komputera w oknie głównym oraz możliwość zmiany szybkości gry (ADJUST GAME SPEED), zmianę grafiki – powiększenie obrazu wojowników – makabra (ADJUST RESOLUTION) i rozegranie bitwy przez komputer (AUTO CALC BATTLE RESULT).

W trakcie bitwy możesz wskazać w trybie dowodzenia grupą na dowolnego żołnierza i rozkazać mu zmienić szyk (linie, kliny, łuki itd). Wtedy cała grupa zacznie się przeformowywać. W trybie dowodzenia pojedynczym żołnierzem wizerunek szyków w MENU pozwoli ci na zmianę przydziału poszczególnych wojowników do grup bojowych. Jest to dogodne zwłaszcza w przypadku utraty przez grupę adiutanta przynoszącego rozkazy. Jeżeli grupie przydarzy się to nieszczęście to pozostaną głusi na twe rozkazy.

Pamiętaj, że co jakiś czas zwycięskie wojsko ogarnia podniecenie i ni stąd ni zowąd, w trakcie formowania bajeranckiego szyku wszyscy zaczną iść w przód. Wskaż natychmiast strzałką żołnierza w trybie dowodzenia armią i rozkazem ruchu nakaż mu stanąć w miejscu. Cała banda zatrzyma się, ale ty będziesz musiał zacząć formować szyki od początku, aż im coś znowu nie odbije.

Sposób przeprowadzenia bitwy jest prosty. Unikaj strzelców przeciwnika. Wykańczaj ich swoją kawalerią. Nie licz na zwykłą piechotę, jest dobra w masie na niedobitki twojego wroga. Bardzo wydajne jest utworzenie ściany arkabuzerów i podejście nią na rozsądną odległość od szyków twojego adwersarza (ale nie za blisko, bo się zdenerwuje, a sam przyznasz, że kolbami dużo nie można zrobić). Znikanie obcych samurajów, „bambusjerów" i strzelców jest wspaniałym i tajemniczym widokiem – a tak się właśnie stanie. Raz udało mi się nie stracić podczas gry ani jednego żołnierza.

UWAGI KOŃCOWE

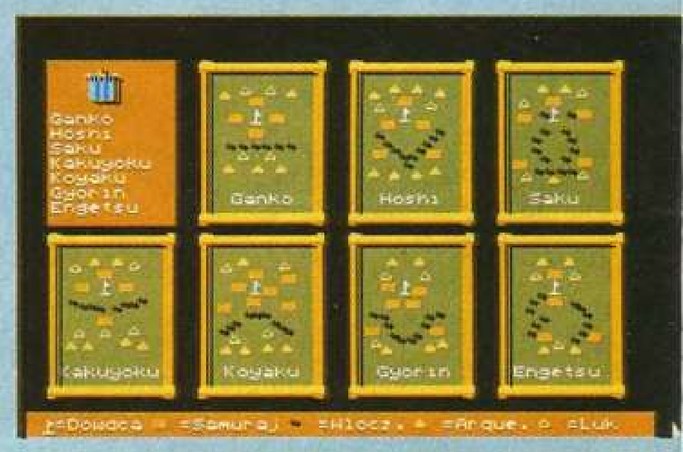
Gra jest kolorowa, łatwo się ją obsługuje (wszystko myszą). Duża przypadkowość w rozstawieniu miast i pewne różnice w ich produkcji powodują, że trudno odnaleźć dwie podobne sytuacje wyjściowe, nie nudzisz się. Nie ma miejsca na rutynę, a to każe wracać do CONQUEST OF JAPAN co jakiś czas. Dużą zaletą jest też możliwość gry z partnerem, nie ma to jak walka dwóch umysłów.

Wadą jest natomiast rozwiązanie ruchu żołnierzy w trakcie bitwy. Ciężko wskazuje się punkty myszą na mapce terenu. Często wojownicy zderzają się ze sobą, mieszają szyki bez powodu. Utrudnia to przeprowadzanie skomplikowanych działań ale być może oddaje realia ówczesnego pola walki.

Berger



IMPRESSIONS'92
1 MB AMIGA
PC VGA, SB, GUS
PC 2 AMIGA 2
STRATEGIA
75% Grafika
40% Dźwięk
80% Miodność
75% Obsługa



MERCHANT PRINCE



Drogi Bratanku!

Gdy to będziesz czytał, ja z pewnością już nie będę żył. Zostawiłem większość swojego majątku córkom. Poleciłem jednak zarządcy, aby cię zaopatrzył w pewne dobra: w wypłacane co rok stypendium i w dobrą mapę znanego już nam świata. Ufam, że dzięki swoim zdolnościom i odrobinie szczęścia doprowadzisz rodzinę do bogactwa i władzy. Mam tylko dwie rady: tak długo jak będziesz mógł, masz postępować uczciwie, lecz jeśli to będzie konieczne, musisz być gotowy użyć innych sposobów. Zawsze pamiętaj o Złotej Zasadzie: „Ten kto ma złoto, ustala zasady!".

Wujek Niccolo

I co o tym sądzisz, przyjmiesz wyzwanie umierającego wujaszka? A jeśli tak, to od czego zaczniesz: mała galera i tysiąc florenów? Po co się przemęczać, dorzućmy jeszcze jakiś większy stateczek i 500 florenów; a może i to za mało, jeszcze jakaś galerka, następne 500 florenów i trochę osłów do transportu lądowego? Teraz wybierz przeciwników, mapę świata (historyczną lub losową). Jeszcze czas gry: od 1301 r. aż do 1492 r. (dłużej nie można). Mówi się, że średniowiecze to zacofana epoka, ale czy można tak mówić o czasach, kiedy ludzie żyli po 200 lat?! Możesz też ustalić, jak bardzo będziesz nękany przez burze i piratów.

A teraz do dzieła: start – Wenecja, meta – Świat, tylko nie zapominaj, że w średniowieczu świat to jedynie Europa, Azja i Afryka.

O CO CHODZI?

Do tej pory cały czas spędzałeś w Wenecji, więc podczas swoich handlowych podróży musisz posługiwać się mapą, którą dostałeś od wuja. Będziesz jednak musiał ją poprawiać (komputer robi to automatycznie), gdyż nie jest ona taka dobra jak pisał twój ś.p. wujaszek, ale darowanemu koniowi nie patrzy się w zęby, więc korzystaj z niej dalej. Co jakiś czas napotkasz miasta, z połową z nich możesz handlować, z innymi uda ci się to, gdy wykupisz akces (przekupując kogo trzeba) lub gdy je zdobędziesz siłą. Po zdobyciu miasta możesz oddać je pod zarząd Wenecji. Jeśli to zrobisz – wzrośnie twoja popularność, ale wszyscy gracze uzyskają prawo handlu z tym miastem. Jeśli zatrzymasz miasto dla siebie, tylko ty będziesz mógł z nim handlować.

Celem gry jest zdobycie jak największego majątku i jak największej popularności. Co do tej drugiej kwesti to pieniądze robią cuda. Polityka i wojsko są tu jedynie pomocą w osiągnięciu tego celu.

HANDEL

W każdym mieście są notowane ceny 18 towarów oraz słabej i silnej eskorty (LIGHT GUARD, HEAVY GUARD). Na składach są także określone ilości danego towaru, nierzadko nie ma go wcale. Zakup lub sprzedaż danego towaru w mieście nie powoduje zmiany jego ceny. Prawie każde miasto produkuje jakieś towary. Widać to po tym, że w mieście przybywa danego towaru, ale przybywa go też i wtedy, gdy ktoś go tam przywiezie. Gra uwzględnia rownież konsumpcję mieszkańców miasta, w związku z czym przywiezionych do miasta towarów stopniowo ubywa. Ceny towarów w każdym mieście wybiera losowo komputer na początku każdej gry, chociaż robi to według pewnych zasad, o których później. Towary przewozić można statkami, a na lądzie transport odbywa się przy pomocy osłów i wielbłądów.

POLITYKA

W grze uwzględniono dwa centra polityczne: państwo i Kościół. Państwo jest reprezentowane przez Wielką Radę złożoną z 10 senatorów, Dożę (DOGE) wybieranego przez radę co 10 lat, a także wybieranych przez niego, zaraz po elekcji: generała armii weneckiej (GENERAL), admirała weneckiej floty wojennej (ADMIRAL), budowniczego dróg (ROAD BUILDER) i tzw. Głowę Rady (COUNCIL HEAD). Doża ustala także wysokość podatków i wielkość budżetu generała, admirała i budowniczego dróg. COUNCIL HEAD nie dostaje pieniędzy na swoją działalność, gdyż on jedynie pilnuje senatorów i w razie potrzeby oskarża ich (ACCUSE), co najczęściej powoduje powieszenie niegrzecznego senatora. Niestety, jedna osoba może zajmować tylko jedno z tych czterech stanowisk, więc nie możesz naraz kontrolować nawet dwóch z tych – nazwijmy to – ministerstw.

Co do Kościoła, sprawa jest prostsza: są kardynałowie i wybierany przez nich dożywotnio papież. Papież ustala coroczne uposażenie, jakie się dostaje za każdego posiadanego kardynała (INDULGENCE RATE). Może on też powoływać nowych kardynałów (ADD CARDINALS), ekskomunikować miasta (EXCOMMUNICATE), a także ogłaszać krucjaty (CALL CRUSADE). Dwie tury po ogłoszeniu krucjaty papież ma do dyspozycji darmową armię.

A teraz klucz do tej całej zabawy, czyli jak pozyskać „przychylność kardynała czy senatora. Otóż kardynałów się po prostu kupuje za dziesięciokrotną wartość aktualnego uposażenia. Z senatorami jest większy problem, gdyż trzeba ich przekupywać (BRIBE), można też dać im pensję (SET PAY), ale i tak twojego senatora może przekupić ktoś inny.

WOJSKO

Wojsko jest reprezentowane przez armie o różnej sile obrony i ataku oraz o różnej prędkości poruszania się i o zróżnicowanym charakterze: armie lądowe i morskie (to tacy ówcześni marines). Armia morska może poruszać się i po morzu, i po lądzie, ale wychodzić w morze i wracać z niego musi w miastach.

Armię można pozyskać na trzy sposoby:

1. zostać generałem lub admirałem;
2. będąc papieżem zwołać krucjatę;
3. wynająć armię i płacić jej co roku żołd.

Wszystkie statki oraz wszystkie różne osły i wielbłądy (tzn. zwierzęta pociągowe; nie pomylić się!) także mają, chociaż niewielką, zdolność walki. Można ją jednak zwiększyć przez zaangażownie eskorty, za którą płaci się przy angażu, wypłaca się też co roku żołd.

PARĘ RAD

Nie wygrasz pierwszych wyborów doży, ale gdy będziesz miał przynajmniej jednego senatora i wygra frakcja neutralna (prawie pewne), dostaniesz jedno ze stanowisk przydzielanych przez dożę.

Na rozpoznanie terenu wysyłaj małe i szybkie galery.

Gdy twój szlak handlowy prowadzi przez opanowane przez piratów cieśniny, często opłaca się wysłać zamiast ciężko uzbrojonych statków szybkie galery, którym często udaje się uciec przed piratami.

Zawsze opłaca się wywozić z Wenecji szklanki (GLASS). W Londynie często jest srebro (SILVER). W miastach na północy, a szczególnie w NOWOGRODZIE są tanie futra (FURS). Na południu są tanie kości słoniowe (IVORY). W Północnej Afryce często jest tania pszenica (WHEAT).

Papieżem nie można zostać dwa razy z rzędu, więc za każdym razem gdy twój papież będzie umierał, głosuj na to samo państwo, jeśli zwycięży, to najprawdopodobniej się odwzajemni następnym razem.

OBSŁUGA

– gdy coś kupujesz lub sprzedajesz, zwróć uwagę na COMMODITIES w lewym dolnym rogu, ta opcja umożliwi ci porównanie cen i ilości wybranego towaru w różnych miastach;

– przy mapie jest ikona (kółko ze strzałką), która pozwala zaprogramować dla danej jednostki stałą trasę handlową;

– przy mapie jest także łopata, naprowadź na nią kursor, a będziesz mógł budować drogi;

– aby przejść z mapy do menu, wystarczy nacisnąć ESC;

– aby przejść z menu do mapy, trzeba wskazać kursorem ikonę w prawym dolnym rogu (statek), nie pomyl jej z dużym statkiem też znajdującym się w dole ekranu, tam się kupuje jednostki;

– w menu u góry jest wieża zegarowa, odwiedź ją jeśli chcesz podnieść swoją reputację, możesz zbudować willę, urządzić balangę, zainwestować w sztukę lub dać na Kościół;

– w menu w lewym dolnym rogu jest niepozorny budyneczek, tam można wynająć płatnego mordercę, gościa, który zburzy willę przeciwnika lub innego, który zajmie się obniżeniem jego reputacji.

Na pewno warto przeznaczyć przynajmniej jeden wieczór na MERCHANT PRINCE, ale nie warto grać dłużej niż sto tur, bo gdy masz już wszystko czego zapragniesz, to gra się robi nudna.

Jeśli do setnej tury twój dochód nie wyniesie co najmniej 5000 na turę, to się schowaj.

Plexi





Po wielu tygodniach żeglugi...



dotarliśmy do polskiej wsi – Danzig.



Pijaństwo ogarniało wszystkich.



Kac powalał nawet dostojników.



Ludność prześladowała abstynentów.



Więc by zadowolić Belweder...



Cygana powiesili!



ALICE in WOND

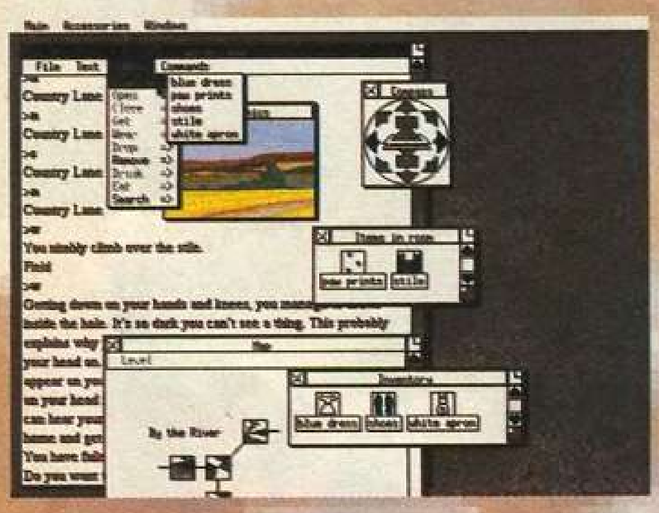


„Pewnego dnia wybrałaś się ze swoją siostrą Emily nad rzekę. Ta, nie dość, że czytała jakieś nudne książki, to jeszcze nie pozwoliła ci się wykąpać. Było strasznie nudno, tak nudno, że aż zasnęłaś..."

I tak zaczęła się wielka przygoda małej dziewczynki, napisana przez Lewisa Carolla na kartach „Alicji w Krainie Czarów". Dziewczynka śniła o zaczarowanych ludziach, zwierzętach gadających ludzkim głosem, ruszających się przedmiotach. Po pewnym czasie sen zamienił się w koszmar, który jednak trzeba było dokończyć, czyli uciec z Krainy Czarów.

Opowieść o Alicji stała się klasyką literatury i to wcale nie literatury dla najmłodszych. Powstały potem jej adaptacje filmowe i nawet polski film w reż. J. Gruzy. Jest też i gra komputerowa – typowa tekstówka, w której polecenia trzeba wystukiwać z klawiatury. Programiści z MAGNETIC SCROLLS posłużyli się systemem okienek podobnym do środowiska GEM (Atari ST) w celu usprawnienia grania – większość poleceń można wybierać przy pomocy myszki, a te, które trzeba wprowadzić z klawiatury, zapisano w opisie w nawiasach kwadratowych, dużymi literami.

Na początku idź do sadu. Weź gruszkę i wróć do Emily. Poczekaj, aż pojawi się królik. Spojrzyj na niego, a potem idź jego śladem. W pewnym momencie zaczniesz spadać w dół. Na szczęście dzieje się to tak wolno, że zdążysz złapać słoik. Poczekaj aż skończy się lot, a kiedy wylądujesz na kupie liści, podnieś się niezwłocznie [GET OFF] i przeszukaj miejsce, w którym przed chwilą leżałaś. Znajdziesz klucz z numerem 10, który podnieś i obejrzyj. Udaj się teraz do długiego korytarza (Long Hall). Zabierz butelkę ze stołu i przyjrzyj się jej etykiecie [EXAMINE POTION BOTTLE LABEL]. „Wypij mnie" – to brzmi zachęcająco, ale odłóż popijawę na później. Przeszukaj okolicę stolika, zabierz i obejrzyj znalezisko. Ukaże się napis „Zjedz mnie" – jest butelka, jest zagrycha, ale masz teraz ważniejsze rzeczy na głowie.



Idź do muzycznego pokoju, otwierając po drodze „muzyczne drzwi". Jest tu kilka tańczących krzeseł i pianino (a może fortepian). Otwórz je i zajrzyj do środka. Jest tam nuta „G". Ale jak ją zdobyć? Nic prostszego: Musisz poczekać, aż jedno z krzeseł będzie obok pianina i wtedy zabrać kartki z nutami. Krzesła przestaną tańczyć i będziesz mogła na nie wejść [STAND ON CHAIR]. Teraz jest odpowiednia chwila, aby sobie pociągnąć z butelczyny (najpierw ją otwórz). Wskocz teraz do pianina [CLIMB IN PIANO], zabierz nutę „G" i wracaj na ziemię [GET OUT], [GET DOWN]. Przed wyjściem zamknij butelkę i weź nutę „C". Zmykaj do długiego korytarza i zaczekaj na królika. W swoim pośpiechu nie tylko cię nie zauważy, ale jeszcze upuści niebieskie rękawiczki i wachlarz. Podnieś oba przedmioty i udaj się do korytarza z kupą liści. Drzwi otwórz nutą „C" i wejdź do szafy. Zabierz stąd wszystko, co się da i wróć do długiego korytarza.

Tu otwórz i pomachaj wachlarzem [WAVE FAN], a kiedy już staniesz się troszkę mniejsza, załóż sukienkę. Za kurtyną są drobne drzwiczki, które można otworzyć nutą „G" [UNLOCK TINY DOOR WITH KEY IN G]. Nie przechodź jednak przez nie, tylko zaczekaj chwilę na znajomego królika. Z powodu twojego ubioru, weźmie cię za Mary Anne. Da ci klucz do swego domu i każe przynieść różowe rękawiczki i wachlarz.

Przejdź przez drzwi, które otworzył, a znajdziesz się w tytułowej „Krainie Czarów". Walet Kier powita cię i ofiaruje swą pomoc, ale tylko wtedy, gdy ukradniesz ciasteczka Królowej Kier. Na razie zniknie i da ci wolną rękę.

Rozejrzyj się dookoła. Widzisz otwartą bramę, pięć wyjść z planszy, patyk, a na nim robal. Najpierw dobierz się do insekta, to ucieknie gdzie pieprz rośnie, a ty spokojnie weźmiesz kij. Na początku swej podróży po Krainie Czarów udaj się do domu Królika [E], [N]. „Tak, tak, to tu" – myślisz sobie oglądając tabliczkę. Zanim wejdziesz do domu, zabierz jeszcze spinacz, a potem odwiąż [UNTIE WASHING LINE] i zabierz sznurek do wieszania bielizny [UNLOCK DOOR WITH FRONT DOOR KEY]. Z hallu przejdź do kuchni. Otwórz szafkę, a następnie zabierz jabłko i kubek. Otwórz tylne drzwi i wejdź do szopy. Włóż wieszak w imadło [PUT HANGER INTO VICE], wyprostuj go [STRAIGHTEN HANGER] i otwórz imadło. Wróć na korytarz i wejdź po schodach [U]. Zanim zaczniesz coś kombinować przy drzwiach zabierz torebkę na prawą rękę, a z zegara wyjmij kartę do gry.

Włóż nuty pod drzwi [PUT SHEET MUSIC IN GAP], a kluczyk, który jest w zamku z drugiej strony wypchnij przy pomocy wieszaka [PUT HANGER IN KEYHOLE]. Teraz tylko wyciągnij nuty spod drzwi, a po użyciu klucza drzwi staną otworem [UNLOCK DOOR WITH BEDROOM DOOR KEY]. W sypialni otwórz komodę, weź rękawiczki, wachlarz i kwarcową butelkę.

Wróć do Bram Pałacowych (tam spotkałaś Waleta Kier), a stamtąd udaj się na pola pałacowe. Zabierz rękawiczki ogrodnicze i idź przed drzwi do Pałacu. Napełnij kubek sorbetem [HOLD CUP IN MIST], a zaniepokojony strażnik poleci po narzędzia, aby naprawić fontannę.

Idź z powrotem na skraj lasu (In the Woods) i podążaj ścieżką [SE], [SE], [NE], [NW], [NE], [NE], [N]. W ten sposób dotarłaś przed dom Księżnej. Otwórz drzwi i wejdź do środka. Weź szklane pudełko, gazety i drugą kartę. Gazety nie będą ci jednak potrzebne, więc odłóż je. Wejdź do jadalni i obejrzyj szklaną szafkę. W środku znajduje się przepustka do pałacu, teraz musisz tylko znaleźć klucz.

Wyjdź z jadalni i wejdź po schodach na górę do sypialni Księżnej. Pod łóżkiem znajdziesz pantofelki. Zanim je założysz na swe pachnące nogi musisz najpierw wyskoczyć ze swych starych butów. Przejdź do sypialni kucharza i wsadź jeszcze sobie spinacz na nos [PUT PEG ON NOSE], a rękawiczki ogrodnicze na ręce. Pociągnij za linę [PULL ROPE], a zjedziesz na dół. Ostrożnie wejdź do kuchni. Rób szybko, co do ciebie należy, bo tu jest jak w Wietnamie – wszystko dookoła lata, strzela, bije. Otwórz więc lodówkę, zabierz nóż, krem (ze słoikiem), dzbanek – teraz zamknij lodówkę – a na odchodnym podwędź jeszcze szklany klucz. Wróć do jadalni tą samą drogą, którą tu przyszedłeś. Przy pomocy klucza otwórz szklaną szafkę [UNLOCK CABINET WITH GLASS KEY] i wyjmij z niej przepustkę. Zanim opuścisz dwór Księżnej, musisz jeszcze odstawić na miejsce jej pantofelki.

Ponownie odwiedź bramy pałacowe, a stamtąd skieruj się na południe – do drzewa Kasztanowego. Podnieś torebkę na lewą rękę, a do spodka włóż trochę kremu [PUT CREAM INTO SAUCER]. Po chwili kocurek zamieni krem w cukier, który powinnaś zabrać. Teraz udaj się na północ, aż dojdziesz do Wschodniego Korytarza Pałacu. Tu musisz pokazać strażnikowi przepustkę [SHOW PASS TO GUARD]. Teraz strażnik wyjdzie, a pojawi się nieco zziajany Biały Królik. Nie każ mu dłużej czekać, tylko oddaj różowe rękawiczki i wachlarz [GIVE PINK GLOVES AND PINK FAN TO RABBIT].

Przejdź dalej na środkowy korytarz. Weź hak i przeczytaj ogłoszenie [READ ROSTER]. Teraz udaj się do cieplarni [W], [S]. Jeżeli pokręcisz teraz korbkę w złą stronę [TURN HANDLE CLOCKWISE], to ta zostanie ci w ręku. Idź do kuchni [N], [N], [W]. Zauważ, że kucharz jest wyraźnie zmartwiony. Trzeba mu będzie jakoś pomóc. Poproś go o receptę, którą trzyma w ręku [ASK ABOUT PAPER] i przeczytaj ją [READ PAPER]. Są na niej wypisane składniki do wyrobu ciasteczek. Kucharz prosi cię, ażebyś mu je przyniosła, a wtedy i on ci pomoże. Cukier już masz, więc od razu mu oddaj, aby nie nosić za wiele. Zanim zejdziesz po schodach na dół, weź jeszcze kawałek mięsa.

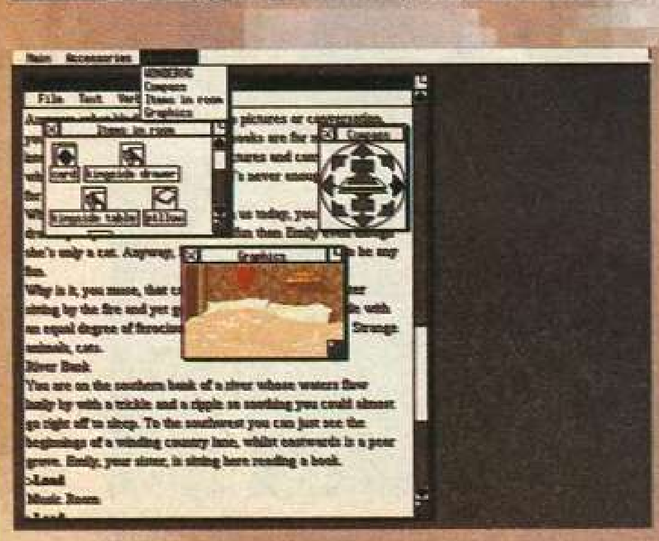
Drzwi do piwnicy otwórz kluczem wiszącym na łańcuchu [UNLOCK DOOR WITH CELLAR KEY]. Uchyl je teraz, ale nie wchodź tam po ciemku, tylko wróć do kuchni, a potem do wschodniego Hallu. Otwórz drzwi i wejdź do pomieszczeń dla strażników. Otwórz szafkę nr 10 odpowiednim kluczem [UNLOCK LOCKER 10 WITH KEY 10], [OPEN LOCKER 10] i weź klucz nr 3. Teraz otwórz szafkę nr 3 kluczem nr 3; i tak otwieraj, aż znajdziesz buty. W międzyczasie weź jeszcze kolejną kartę.

Opuść szatnię i wejdź na pierwsze piętro, do sypialni królowej [W]. Zabierz kolejną kartę, a z szuflady królowej weź drewniany klucz. Przejdź teraz do łazienki. Z szafki wyjmij dużą soczewkę i butelkę z rozpuszczalnikiem.

Wejdź jeszcze pietro wyżej, to trafisz do obserwatorium. Zabierz kolejną kartę. Otwórz szklane pudełko, które nosisz ze sobą od dłuższego czasu i odłóż obie soczewki. Zejdź na sam dół. Niestety strażnicy nie zechcą cię wpuścić, kiedy masz na sobie buty, więc odłóż je w tym miejscu.

Udaj się do wielkiego drzewa (Giant Elm Tree). Stamtąd udaj się [NE], [SE], [SE], [NE]. Jesteś przy drzewie orzechowym. Wejdź na nie [U].

Znalazłaś się wśród gałęzi w domku na drzewie. Otwórz drzwi i przejdź na gałąź. Przywiąż do niej sznurek od bielizny [TIE WASHING LINE TO LIMB] i zejdź na dół. Obejrzyj drzwi w ziemi. Aha! mają dziurkę. I to akurat taką, że może się w nią zmieścić hak, który posiadasz [PUT HOOK IN HOLE], [PULL HOOK]. No i proszę – wejście otwarte. Nie ociągając się zejdź do piwnicy (zostaw najpierw linę). Zabierz stąd butelkę i klin. Teraz otwierając drzwi przedostań się do pałacowej kuchni. Kucharzowi daj butelkę znalezioną w piwnicy i wracaj do domku na drzewie. Zejdź na dół i idź do wielkiego grzyba [SW], [S]. Gąsienicy daj sorbet [GIVE SHERBET TO CATERPILLAR]. Ta szybko wyjdzie, ale zdąży jeszcze dać ci wskazówkę dotyczącą muchomora: „Lewa strona cię powiększa, a prawa zmniejsza". Utnij więc po



MAGNETIC SCROLLS'90

1MB AMIGA
ATARI ST
PC VGA, SB

PC 3 AMIGA 4 ST 4

PRZYGODOWO-TEKSTOWA

75% Grafika
0% Dźwięk
85% Miodność

trzy kawałki z każdej strony [CUT LEFT/RIGHT SIDE WITH KNIFE] i powkładaj je do torebek [PUT CHUNK INTO LEFT/RIGHT HAND POUCH]. Pamiętaj jednak, że po ucięciu jednego kawałka musisz go włożyć do torebki zanim utniesz drugi, gdyż inaczej wszystko się pomiesza (Uwaga! Kawałki z lewej strony do torebki na lewą rękę, a z prawej – na prawą).

Spod grzyba idź na tyły domku na drzewie [N], [NE], [NW]. Klocek podważ nożem [GET BRICK WITH KNIFE]. Za klockiem znajdziesz... kolejną kartę do twojej kolekcji [GET CARD]. Niestety kiedy po nią sięgniesz, to spadnie na drugą stronę muru. Nie masz innego wyjścia, jak tylko dojść do niej po raz kolejny po domku na drzewie.

Wróć do kasztanowca. Stąd udaj się do rzeki [S] i dalej jak prowadzi ścieżka. Ten piesek jest całkiem milutki i, co więcej, chce się z tobą bawić! Nie ociągaj się i rzuć mu patyk [THROW STICK]. No tak! To miało być aportowanie, a nie przynoszenie jakichś śmieci. Zaraz... to nie żaden śmieć, tylko srebrny kluczyk! Myślę, że wart jest kawałeczek mięsa [GIVE STEAK TO PUPPY]. Teraz leć do studni, weź linę i napełnij dzbanek wodą przy pomocy korbki, którą nosisz w kieszeni [TIE ROPE TO JUG], [TIE WINCH HANDLE TO WINCH], [TURN HANDLE CLOCKWISE], [TURN HANDLE ANTICLOCKWISE]. Odwiąż teraz [UNTIE JUG] i zostaw linę.

Idź dalej ścieżką [NE] zabierając po drodze widły [NW], [W], [SW], [SW], [E], aż dojdziesz do porzuconej nory bobra. Otwórz klapę i wejdź na górę. W balii znajdziesz smalec – kolejny składnik potrzebny kuchmistrzowi. Otwórz drzwi i przejdź do kuchni, weź pudełko po herbacie i udaj się do jadalni. Na serwetce znajduje się trochę okruchów z chleba. Ich też poszukuje kucharz. Zanim więc weźmiesz serwetę, zwiń ją [FOLD NAPKIN], aby okruszki nie powypadały. W pokoju na kapelusze znajdziesz sakwę, która może ci się przydać. Wróć potem do jadalni, otwórz drzwi i wyjdź przez nie.

Trafisz do Zająca Marcowego, który uwielbia herbatę. Teraz też delektuje się jej smakiem. Wdrap się na stół [CLIMB TABLE], zmniejsz się przy pomocy odkrojonego kawałka grzyba [EAT CHUNK FROM RIGHT HAND POUCH] i wskocz do czajnika [GET ON TEAPOT], [EAT CHUNK FROM RIGHT HAND POUCH], [ENTER POT]. O! następna karta. Tak, ale leży na niej myszka, która chyba nie ma zamiaru się sama obudzić. No cóż, trzeba się uciec do bardziej drastycznych metod: obudź myszkę [WAKE UP MOUSE], weź kartę i spływaj [GET OUT], [GET OFF TEAPOT]. Teraz musisz poczekać, aż urośniesz do normalnych rozmiarów. Wróć przed norkę bobra i pójdź w dół [SW]. Leży tu kolejna karta – tym razem walet.

Wróć do kucharza i daj mu to, co zdobyłaś [GIVE LARD AND BREAD CRUMPS AND TREACLE TO COOK]. Idź teraz do obserwatorium, podnieś obie soczewki, na podłogę rzuć pudełko po herbacie i stań na nim [STAND ON CHEST]. Nałóż soczewki [PUT LARGE LENSE INTO LARGE END], [PUT SMALL LENSE INTO SMALL END]. Popatrz teraz przez teleskop. Na razie nie widzisz nic, ale jakbyś tak zamknęła lewe oko [CLOSE LEFT EYE] i przekręciła teleskop w kierunku SE [TURN TELESCOPE], [LOOK THROUGH TELESCOPE]...

Zejdź na dół, zabierz buty i wyjdź przez piwnicę. Teraz nałóż niebieskie rękawiczki, otwórz sakwę i złap w nią jeża [PUT HEDGEHOG IN TO SACK]. Teraz troskliwie zamknij torbę z jeżem i wejdź na górę do domku. Pamiętasz, co widziałaś przez teleskop? – w dziurze jest kolejna karta. Nic prostszego, jak ją wyciągnąć [PUT ARM THROUGH HOLE].

Teraz udaj się ponownie na tyły domostwa białego zająca i przeszukaj kupę gnoju widłami [SEARCH COMPOST WITH FORK] – to już dziesiąta karta.

Wróć przed bramy pałacowe i wyjdź w kierunku [SW]. Otwórz drzwi srebrnym kluczem [UNLOCK DOOR WITH SILVER KEY] i przejdź do długiego korytarza. Przez malutkie drzwiczki przejdziesz po zjedzeniu kawałka grzyba [EAT CHUNK FROM RIGHT HAND POUCH]. Przejdź do ogrodu z różami. Oho! Ogrodnicy mają kłopoty. Muszą pomalować róże na kolor czerwony, bo inaczej doczekają się egzekucji. Jak się pewnie domyślasz, należy im pomóc. Poczekaj, aż trochę urośniesz, otwórz flakonik ze zmywaczem do paznokci, umocz w nim pędzel [DIP BRUSH INTO NAIL VARNISH REMOVER BOTTLE] i zamknij butelkę. Teraz pomaluj róże, a w nagrodę dostaniesz mąkę.

Udaj się teraz na skały [SW], [SE], [W], [D] i obudź dziwnego stwora leżącego nieopodal [WAKE GRYPHON]. Zaprowadzi cię on do chorego żółwia i poprosi o pomoc. Na razie nic nie rób, tylko czekaj (bardzo długo) i słuchaj rozmowy tych dwóch półgłówków. Zamień swoje buciki na buciory wyniesione z pałacu i wróć na polanę, a stamtąd nad Kaczy Staw [NW], [N], w którym znajdziesz jedenastą kartę. Staw opuść wyjściem na północ, a drzwi w żywopłocie otwórz drewnianym kluczem [UNLOCK DOOR WITH WOODEN KEY]. Załóż ponownie swoje buciki, a przemoczone obuwie, w którym chodziłaś przed chwilą, po prostu wyrzuć. Przejdź przez drzwi i udaj się do Centralnego Hallu w pałacu. Otwórz prawe drzwi i wejdź do sali tronowej. Wdrap się na tron króla [CLIMB KING'S THRONE], powiększ się przy pomocy grzyba [EAT CHUNK FROM LEFT HAND POUCH] i pociągnij za dzwonek [PULL BELL PULL]. Przejdź do podziemi, weź klucz i kartę i udaj się do kuchni oddać ostatni już składnik do wyrobu ciasteczek – mąkę [GIVE FLOUR TO COOK]. W zamian za pomoc otrzymasz kryształowy kluczyk, który nagle, na przekór tobie, zacznie unosić się w powietrzu. Złap go (może ci się nie udać za pierwszym razem) i otwórz nim skrzynię w bankietowym korytarzu [UNLOCK CHEST WITH CRYSTAL KEY]. W środku znajdziesz zaproszenie na partię krokieta – weź je i przeczytaj [READ INVITATION]. Oops – za nieobecność utną ci głowę.

Leć pędem do sypialni Białego Królika. Wyczyść pędzel przy pomocy zmywacza do paznokci [DIP BRUSH IN REMOVER]. Nie zapomnij zamknąć butelki. Teraz zamocz pędzel w białej farbie [DIP BRUSH IN WHITE FLUID] i pomaluj jajko [PAINT EGG]. Udaj się do wielkiego drzewa (Giant Elm Tree). Napij się Wyrobu Królika z kwarcowej butelki. Włóż teraz sobie jajko do ust [PUT EGG IN MOUTH] i czekaj, aż wydłuży ci się szyja. Wrzuć jajko do gniazda [PUT BREAKFAST EGG INTO NEST]. Teraz czekaj, czekaj, czekaj... Najpierw musi ci się znormalizować szyja, a potem otrzymasz 19 punktów. Dopiero kiedy to się stanie, otwórz szklane pudełko i zjedz jego zawartość. Teraz weź z gniazda flaminga i poczekaj, aż powrócisz do normalnych rozmiarów.

Udaj się do Kaczego Stawu (przez pola pałacowe) zabierając i zakładając po drodze nieprzemakalne buciska. Strażnikom daj zaproszenie i czekaj (znowu!!!), aż przybędą goście. Wtop się w tłum i przejdź razem z nimi [SW]. Rozpoczyna się mecz krokieta.

Na początku otwórz sakwę i wypuść jeża. Teraz grzmotnij go z całej siły flamingiem (???) [HIT HEDGEHOG WITH FLAMINGO]. Pobiegnij za nim i po-nów uderzenie – wpadnie do dziury. W dziurze oprócz jeża znajdziesz trzynastą – ostatnią już kartę z koloru karo. Kiedy ją podniesiesz, cała trzynastka zamieni się w ubranie z diamentów, a ty zakończysz swój udział w meczu.

Idź przed dom krawca (na północ od bram pałacowych), otwórz drzwi i wejdź do środka. Podaruj krawcowi diamentową sukienkę [GIVE SUIT OF DIAMONDS TO TAILOR], zwiń strój kucharza (razem z kluczem) i zmykaj. Na zewnątrz zostaw buciory.

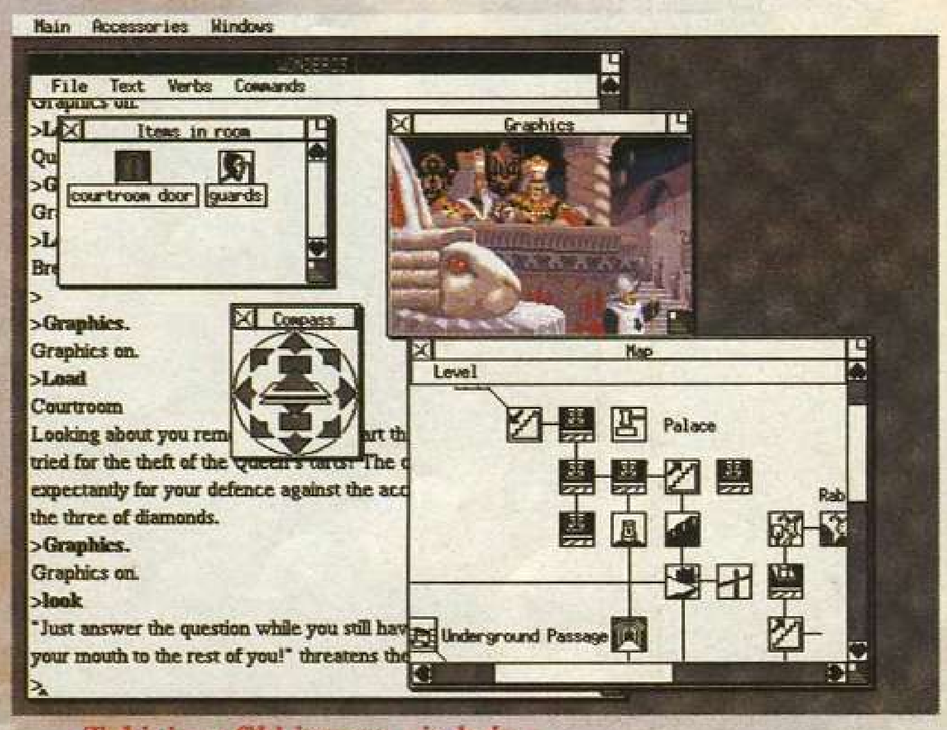
Udaj się do wschodniego korytarza pałacu i zamknij drzwi do szatni czerwonym kluczem [LOCK DOOR WITH RED KEY]. Strażnicy unieszkodliwieni – teraz można zabrać się do ciastek. W kuchni otwórz spiżarnię [UNLOCK DOOR WITH PANTRY KEY] i weź ciastka. Wróć do kuchni i poczekaj na tego, który cię podjudzał do tego niecnego czynu – Waleta Kier. Ten, zamiast ci podziękować i odwdzięczyć się za kradzież, jak to obiecywał, oskarży cię o kradzież ciasteczek i postawi przed sądem.

Jak w każdym sądzie – chaos. Królowi się spieszy, Królowa chce to skończyć jeszcze szybciej. Biały Królik – sędzia – odczytuje listę obecności świadków. Świadkowie to karty znalezione podczas twojej wędrówki. Zostaną wyczytane w takiej kolejności, w jakiej je zebrałaś. Kiedy wreszcie będziesz mogła coś uczynić, daj sygnał do rozpoczęcia imprezy.

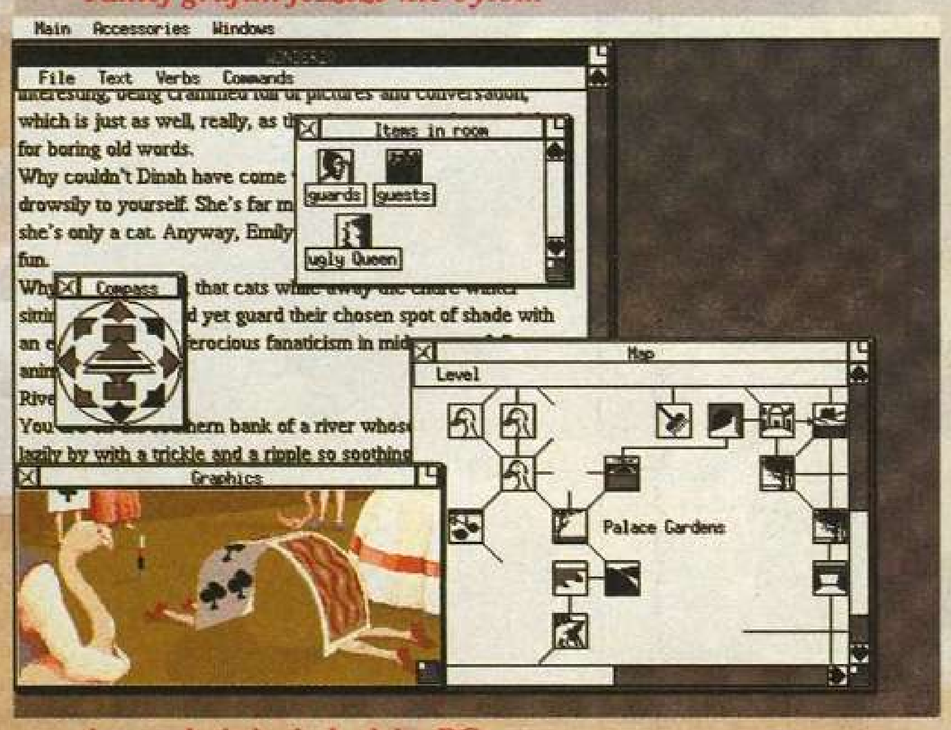
Zostanie powołany pierwszy świadek. Jego zarzuty może odepchnąć jedynie karta znaleziona wcześniej, więc jeżeli robiłaś wszystko zgodnie z opisem, przed oskarżeniem asa obroni cię król, piątka, itd. Zawsze staraj się bronić kartą znalezioną tuż przed kartą oskarżającą, chyba że świadek brał już udział w rozprawie.

Kiedy cię uniewinnią, Walet Kier, tak jak obiecał, wyprowadzi cię z Krainy Czarów i umożliwi ci skończenie twego snu w stu procentach. Jakby na to nie spojrzeć, uzyskałaś 501 punktów na tyleż możliwych.

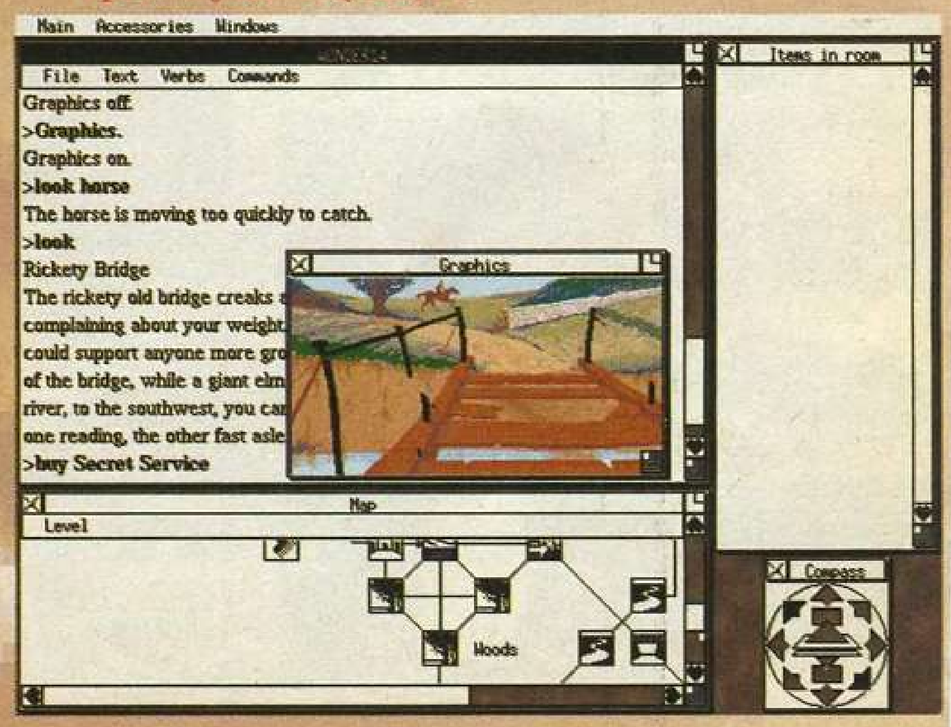
Bamse



Takiej grafiki jeszcze nie było...



i pewnie już nie będzie, PC





Gdy za oknem zawieja i zamieć...



porzucam mój komputer...



otwieram drzwi lodówki...



i przenikam do przytulnego...



zielono-wiosennego...



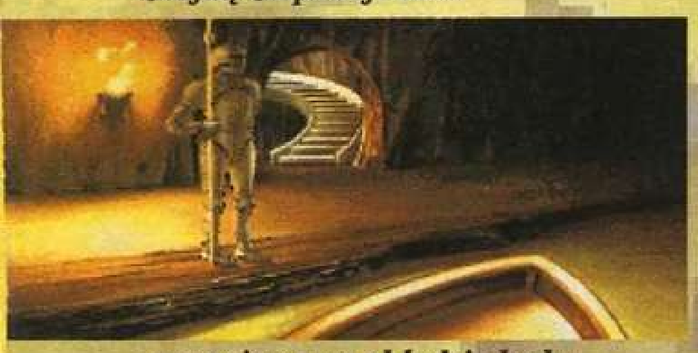
świata rozpusty...



gdzie nawet najwymyślniejsze gusta...



znajdą zaspokojenie...



w przyjemnym chłodzie lochu.



„Koło komputera leży kartka do ciebie, Dug" wrzasnął mój stary, trzasnął drzwiami i pojechał z mamuśką na działkę. Weekend zapowiadał się cudnie: zabieram Pię – moją panienkę – na basen, wieczorem dyskoteka, jutro pójdziemy do kina, lekcje może same się odrobią... Ledwo rodzice odjechali zaczął lać deszcz. Wziąłem kartkę z telefonami i kopertę, o której wspomniał mi ojciec. Ale się narobiło! Pia oberwała od ojca za wczorajszy późny powrót do domu i ma mnie dosyć!

Pokręciłem się trochę po domu: zapaliłem światło w przedpokoju, otworzyłem drzwi, pogapiłem się na ulewę. Zadzwonił telefon. To Ed – mój joystickoręki przyjaciel. Właśnie kupił sobie nową gierkę i nie potrafił jej przejść. W SS-AE*) jeszcze nie ma jej opisu. No dobra, niech mu będzie, czego nie robi się dla przyjaciela, który da mi motorower w zamian za niewierną babę. Bałem się zadzwonić do Pii – jeszcze i mi oberwie się od jej starego, pogodynka natomiast zapowiadała pogorszenie pogody. Pogrzebałem w lodówce i zabrałem musztardę. Właśnie miałem zrobić sobie hot doga, gdy usłyszałem trzask w przedpokoju. To chyba gierka od Eda.

Ed przesłał mi gierkę przez młodszego brata. Gówniarz wrzucił paczkę przez uchylone drzwi i poleciał dalej. Otworzyłem ją, wyjąłem dystkietkę z pudełka, włożyłem do napędu, włączyłem komputer i zamknąłem napęd. Popatrzyłem na ekran.

ZAWARTOŚĆ DYSKIETKI

COMPANIONS OF XANTH firmy LEGEND ENTERTAINMENT okazała się gierką tekstowo-przygodową. Moim zadaniem było wcielenie się w bohatera nowego odcinka powieści „Demons Don't Dream" Piersa Anthony. Bardzo łatwe sterowanie – myszką wybieram żądany przedmiot i używam zgodnie z jego przeznaczeniem. Czasami trudno się domyśleć, do czego który przedmiot służy, bo teksty pisane są bardzo trudnym językiem. Jeżeli nie znasz na tyle angielskiego by rozumieć grę słów, raczej nie zabieraj się do niej bez pomocy. Gra jest trochę przegadana. Wszystkie postacie bardzo dużo chrzanią i niewiele z tego wychodzi.

Po planszach poruszam się za pomocą róży wiatrów w dolnej lewej części ekranu klikając na strzałki. W opisie będę używał skrótów angielskich: E–Wschód, W–Zachód, N–Północ, S–Południe, ES–Południowy Wschód itd. Celem gry jest zdobycie Nagrody ufundowanej przez Towarzystwo Demoniczne S.A. z siedzibą w Sarajevie.

Do wyścigu startuje kilka osób – poinformował mnie Grundy Golem i kazał wybrać towarzyszkę podróży. Lalunie palce lizać, a jak lizać to chybą tę blondyneczkę w przezroczystej sukience. Z resztą panienek i tak spotkam się po drodze.

*) SECRET SERVICE AMERICAN EDITION



Założyłem ołowiowe okulary i poprosiłem Nadę (tak się nazywa moja nowa przyjaciółka) o otwarcie drzwi. Wyszliśmy ze starej szopy. Naprzeciw pojawiły się znajome panienki. Będą naszymi konkurentkami. Muszę tylko wygrać szybciej niż Ed!

NA ŁONIE NATURY

(N, NE) Na łące zabrałem maselniczkę i pognaliśmy dalej (E) pogapiłem się w źródełko. Moje konkurentki właśnie wyciągały topielca i to całkiem żywego. Polecieliśmy do wioski (SE). Stał tam sobie sołtys i pogadaliśmy trochę. Miał facet problem. Ludność wioski składała do niego skargi na właścicieli statku, na którym stały dwa dymiące kotły. Zgodził się przepuścić nas przez wieś bez żadnych dodatkowych opłat pod warunkiem, że ugaszę ogień i dym nie będzie gryzł mieszkańców w oczy. Na dowód, że mówi prawdę dał klucze do portu.

Co za nienormalny kraj! Na drodze stało sobie wiaderko, jak się okazało to było latające wiaderko! Usiłowałem je złapać, Nada tylko mnie obśmiała. Wróciliśmy do wioski, zabrałem przydrożny kamień, stłukłem klosze latarni, otworzyłem bramę kluczem sołtysa i poszliśmy w kierunku statku (N).

Nada chciała się popluskać ale ja nie zabrałem kąpielówek. Nie wiem czy sama zanurkowała czy ją niechcący wepchnąłem do wody, grunt, że wyciągnęła stamtąd kotwicę i sznur. Zabraliśmy je oraz kawałek żagla i wróciliśmy nad strumyk. Przywiązałem linę do kotwicy, zręcznie zahaczyłem o kłodę w strumyku i zabrałem ją do wioski. Sołtys (Józef, jak jego ojciec) z zawodu być cieślą. Ostrugał nam kłodę i podpowiedział aby spytać się o radę szarlatana Fairy Nuffa. Zabraliśmy deskę i poszliśmy do wąwozu (E). Tam położyłem deskę na skale, na desce kamień z wioski, Nada wskoczyła na drugi koniec deski. Kamień katapultował się i wleciał do wiaderka. Pobiegliśmy do niego (NE). Zabrałem kubełek i poszedłem do drzwi (NE, NE), których strzegło kaprawe oko. Po chwili udało mi się je przegadać. Obok drzwi stała skrzynka pocztowa. W środku był list. Lepiej go nie ruszać, bo jeszcze przyjdzie adresat i oberwę po głowie. Za drzwiami (N) było pole golfowe a na nim podstawka pod piłkę w kształcie litery „T". Nieco dalej w dołku na piłkę leżało jajko. Chyba niechcący znalazło się w mojej kieszeni.

Stragan Nuffa stał na północnym wschodzie (NE) jarmarku. Powiedziałem mu w czym rzecz z kotłami (censor) i dymem. Nuff dał mi receptę na ugaszenie dymu. Przeczytałem ją: wsadziłem do wiaderka jajko, stary żagiel i masło (najpierw opróżniłem maselniczkę). Po lewej stronie drzwi znalazłem tłuste lody (tłuste, bo pływały w nich oka niczym w rosole), dołożyłem do reszty w ilości sztuk dwie.

Reszta składników była nad strumykiem. Pustą maselniczką nałapałem ogników, i całość trzy razy zalałem wodą. Przy źródełku (E) posłuchałem co w krzakach piszczy. Usłyszałem kaszel. Zaciągnąłem Nadę do krzaka i pogadaliśmy sobie. Dwa razy prosiłem Nadę o nałapanie mi krzaczych plwocin (cough drop) i dwa razy zrobiła to dla mnie. Mimo, że byliśmy w krzakach na nic więcej nie chciała się zgodzić. Mikstura się zagotowała. Wróciliśmy do Nuffa, dumny z siebie oddałem mu wiaderko. Nie miałem ze sobą menażek więc zabrałem miksturę w klosze latarni.

Wróciliśmy do portu. Najpierw załatwiłem pierwszy kocioł (NE) a potem następny (E). Sołtys z wdzięczności dał mi miecz, a Nuff pokazał drogę na pustynię. (NW)

LABIRYNT W KURHANIE

Po kilku godzinach morderczego marszu przez pustynię zobaczyłem nagle drzwi. Podzieliłem się tą rewelacją z Nadą. Oczywiście obśmiała mnie jak na babę przystało. Pojawiły się jeszcze raz. Ta znowu swoje. Po pewnym czasie udało mi się jednak otworzyć drzwi i dotarliśmy do jeziorka (SE).

Na jego brzegu siedziała znajoma mi brunetka – Mertia. Koniecznie chciała napoić spragnionych. Nada ostrzegła mnie przed piciem tej wody. Stanowczo odmówiłem. Tak długo odmawiałem, aż Mertia dała mi spokój i powiedziała jak wejść do kurhanu. Nada już od dłuższej chwili wydawała się jakaś dziwna. Mimo ostrzeżeń przed zatrutą wodą teraz namawiała mnie do napicia się potem na chwilę zniknęła, potem wróciła. Chyba słońce jej zaszkodziło. Za chwilę prawda wyszła



LEGEND ENTERT.'93
PC VGA, SB, GUS
PC 4
PRZYGODOWA
95% Grafika
80% Dźwięk
75% Miodność



COMPANIONS OF XANTH

na jaw. Martia zabrała Nadę i podszywała się pod nią korzystając z mojego zmęczenia. Ale nie ze mną te numery. Nie dałem się jej otumanić. Wszedłem do kurhanu: ogarnął mnie miły chłodek. Połaziłem po labiryncie i znalazłem kamienną tablicę – powiesiłem na niej papier, który najpierw musiałem rozprostować, potem zobaczyłem lustro – przejrzałem się w nim.

Gdzieś na ścianie znalazłem przełącznik. Tak długo nim manipulowałem, aż pojawił się następny i następny i jeszcze, i długo by wyliczać. Jak pojawiło się ich trochę i ciut-ciut, znowu w nich pogmerałem. Po zepsuciu wszystkich pojawił się nowy przycisk, oczywiście nacisnąłem. Otworzyły się drzwi lochu. Nada poprosiła, żebym nie patrzył się na nią w takim stanie (kokietka!). No dobra, pogadałem tylko trochę z jej kajdankami i dalej łaziliśmy już razem. W komnacie z płytką na podłodze przeszliśmy na dolny poziom. Tam znalazłem moździerz i uchylone drzwi. Zabrałem i jedno i drugie, znalazłem słoik i rozbiłem sobie głowę o żelazne drzewo (co za pomysł sadzić metalowe drzewa!). Wróciliśmy więc do lochu Nady, nabrałem w słoik mchu i uraczyłem drzewko mchem. Wilgoć z runa zaowocowała rdzą i przeżarła drzewo do żywego. Droga na północ otwarta (N).

KOPALNIA LAWY

Nada musiała być już bardzo zmęczona bo zaczęła się skarżyć. Pocieszyłem ją trochę (od czegoś w końcu jestem mężczyzną) i pogadałem o jej fryzurze. Chyba musiała dawno się nie czesać bo wyciągnęła z włosów słodką bułkę (bun) w sam raz do musztardy, zrobiliśmy sobie hot doga i jak na ironię z lawy (E, SE) wynurzył się gorący pies. Pogapił się na nas i zanurkował. Za moment pojawił się jego gorący pan. Pogadałem z nim trochę i usłyszałem legendę o Macku (Donaldzie?). W korytarzu obok (NE) znalazłem kawałek węgla. Wróciliśmy do labiryntu, potarłem węglem o papier na tablicy. Odczytałem przepis na ulubione ciasto Macka. Wsadziłem maselniczkę w kształcie kwiatka do moździerza, od strażaka dostałem piersióweczkę, dolałem, ubiłem tłuczkiem i wsadziłem do pieca. Wyrosło piękne ciasto. Strażak przeraził się i natychmiast uciekł. Na pożegnanie wykonał znajomy gest palcem. Biedak myślał, że się go przestraszę. Dalej do wyjścia! (NE).

Wyjście z tunelu tarasowała ściana ognia. Potraktowałem ją Mack-ciastem. Nastąpiła detonacja i po jakimś czasie ogień ustąpił. Podeszliśmy do otworu w stropie. (N) Po raz drugi przydała się kotwica. Po linie wyszliśmy na powierzchnię.

To granica strefy wpływów Trolla. Chcieliśmy na paluszkach przejść granicę, ale wylazł Troll i zaczęło się przesłuchanie. Po ostrej dyskusji doszliśmy do porozumienia. Znajdę mu kluczyk i możemy iść dalej. Za mostkiem (N) zakręciłem wodę w kranie, i pożyczyłem sobie gumowy wąż. Zeszliśmy do chaty starego pod mostem. Oblukałem kuchnię: po środku stał mały basenik z odpływem do rzeki, niebieski guzik na ścianie otwierał i zamykał odpływ, obok zlewozmywak. Otworzyłem odpływ, odkręciłem wodę i koniec węża umieściłem w basenie. Jak tylko basen wypełnił się wodą wypłynął kluczyk z kanału i brodząc po kostki w wodzie zabrałem zgubę aby oddać ją gospodarzowi. (E) Nudziarz koniecznie chciał mi się odwdzięczyć proponując kilka partyjek łamigłówek. Pobiłem go na głowę. Jego podziw przeszedł wszelkie granice: sknera ofiarował mi łom i pozwolił iść dalej (NE, E).

Dalej droga prowadziła przez tunel w skale. Doszliśmy do urządzenia, które przypominało skrzyżowanie betoniarki z kalkulatorem. Był to najnowocześniejszy model komputera Riad produkowanego wyłącznie na rynek albański, zwanego popularnie Com-Pewterem. Maszyna zajmująca powierzchnię 1456 m kw. służyła do gnębienia turystów zagadkami. Zadawała pytanie, a nieszczęśnik musiał brać płytkę z literą i wrzucać do cylindra jako odpowiedź. Brałem płytki kolejno od góry do dołu w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara. Następne cztery tak samo.

Przy dziesiątym nie dałem się skubańcowi oszukać. Odpowiedź powinna zaczynać się na literę „T" – nie było takiej na stole. Na szczęście kołek do piłki golfowej miał kształt żądanej litery i Com-Pewter poległ. Ni stąd ni zowąd włączył się Grundy. Pogadaliśmy o zdrowiu, niechcący dostałem od niego wirusa, którego podłożyłem Com-Pewterowi. Na zdrowie (NE).

TYDZIEŃ DOBROCI

Zastukaliśmy do pierwszej napotkanej chatki, nikt nie otworzył, więc weszliśmy bez zaproszenia (E). Drzwi za nami trzasnęły i obudziły drzemiącą w fotelu babunię Anathe. Staruszka dała nam skarpetę i poprosiła o przysługę. Okay, wszystko, czego zażądasz, see you later... wyszliśmy od babci i mały spacerek po okolicy (NE). Chyba bóg wiatrów był tu przed nami, bo znaleźliśmy jego worek wiatrów, trafiliśmy do gejzerka (SE). Nowa okazja do dobrego uczynku: skarpeta wylądowała na kraterze i chłopiec odzyskał piłkę. Potem obiecaliśmy przysługę przecudnej dziewicy (SW).

Wróciliśmy przed domek babci (NW) i zreperowałem jej wózek (koło leżało obok wózka), popchnąłem go, zabrałem żagiel i odkryliśmy łódkę (NE, N). Założyłem żagiel, odwiązałem linę i nic. Ale na szczęście mieliśmy worek wiatrów. Otworzyłem go i niczym Eneasz pożeglowaliśmy do marudnego strażnika. Strażnik zadał mi mnóstwo mało inteligentnych zagadek. Odpowiedziałem na wszystkie, zapuściliśmy się na kręcone schody. Rąbnęliśmy tablicę, wróciliśmy do babuni. Anathe potraktowała ją jako eliksir młodości i w zamian podarowała eliksir brzydoty. Cud-dziewica z sąsiedztwa chętnie go od nas przyjęła i przepuściła dalej (SE).

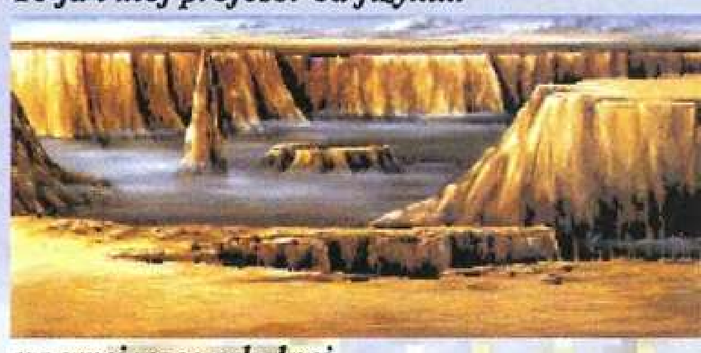
ZAGUBIENI W STEPIE

Bardzo długo szliśmy napotykając jedynie gadatliwe zwierzęta. Byłem tak zmęczony, że nawet nie chciało mi się rozsądnie odpowiadać. (NE, NE, NE) Dotarliśmy do bram wąwozu. Spotkaliśmy konkurencję. Nada znowu poczuła się zmęczona, chyba wymiękła. Nie wiadomo czemu zaproponowała, żebym dalej szedł z Jenny i jej tygryskiem. Kim utwierdzała ją w tej decyzji. Dopiero później dowiedziałem się, że zdradziła...

Nowa koleżanka nie była tak urodziwa jak Nada, ale szybko się z nią zaprzyjaźniłem. Pierwsza wspólna przygoda była przerażająca. W wąwozie spotkaliśmy smoka. Chyba byłoby z nami krucho, gdyby nie nadęty gadatliwy obłok, który podpuszczony w żarliwej dyskusji zbliżał się do nas przy każdej próbie zagadania. Smok też się zbliżał, cały czas będąc pod chmurą. (Za każdą prawidłową odpowiedź dostałem 6 punktów.) Gdy smok był tuż, tuż, popyskowałem jeszcze raz i chmura nie wytrzymała – spuściła pod siebie trochę zmarzniętego deszczu, prosto na łeb smoka. Poczwara zamarzła, a my dostaliśmy się przed bramę zamku.



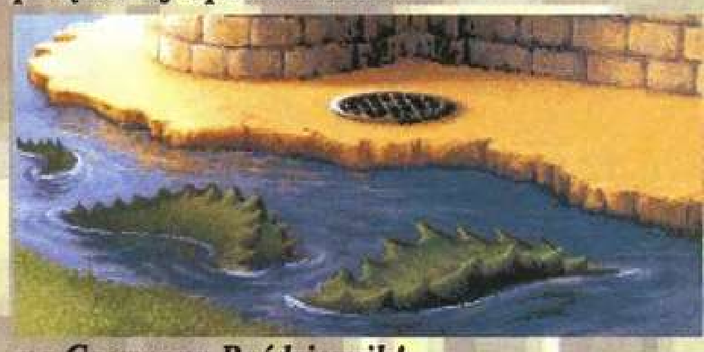
To ja i mój profesor od fizyki...



na wycieczce szkolnej...



połączonej z polowaniem...



na Czerwony Październik!

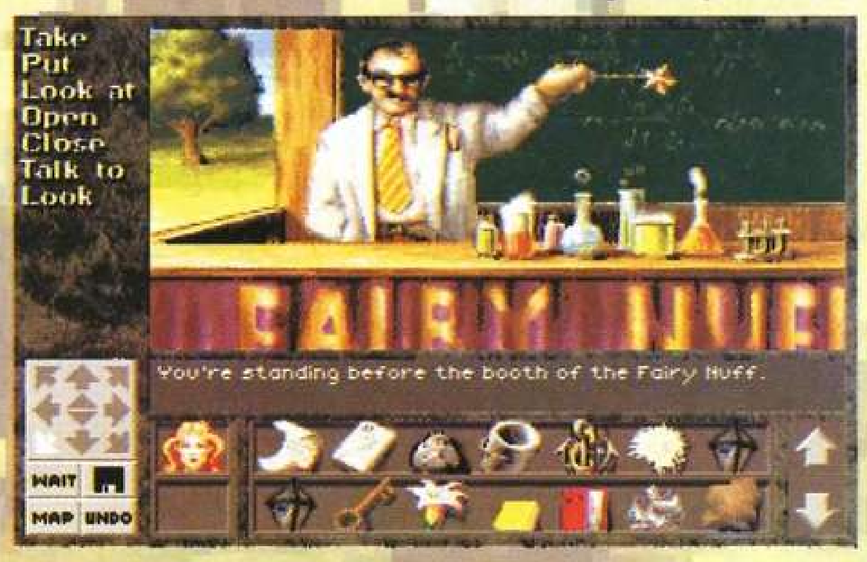


U WIELKIEGO MAGA

Nijak nie dało się otworzyć bramy, przemacałem wszystkie cegły na murze i znalazłem coś ruchomego – przełącznik oczywiście. Po uruchomieniu brama stała otworem. Podeszliśmy do fosy (N), spuściłem most na wodę i zastukałem do drzwi. Odźwierny nie chciał z nami gadać, więc trzeba było znaleźć inną drogę. Pokręciliśmy się po podzamczu (S, NW). W fosie odkryliśmy wielkiego węża, który przysłuchiwał się świerszczowemu graniu. Przykryłem świerszcza słoikiem i poszukałem kanału (E, NW). Znalazłem! Obok leżała łuska węża – może się przydać. Otworzyłem łomem kratę na kanale i zobaczyłem węża odpływającego, bo nie miał już czego słuchać. W głębi na ścianie znalazłem przełącznik, z całą pewnością otwierał drzwi do Wielkiego Maga – Humphreya.

ciąg dalszy na str. 43







Pana Piotrusia zawsze traktowałem jak wywrotowca z zachodu, PC

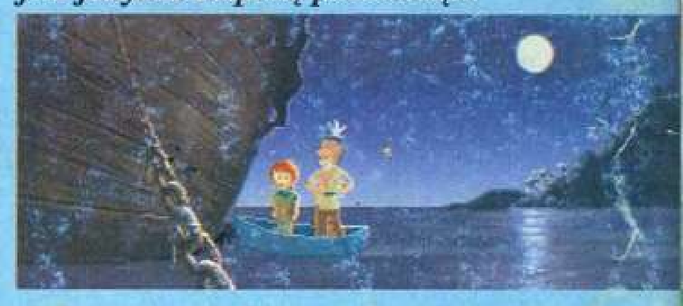








jest jedynie kiepską podróbką...



PETER PAN

Piotruś Pan to jedna z klasycznych postaci amerykańskich bajek. Historia opwiada o wiecznie młodym chłopcu z krainy Nigdy–Nigdy, który walczy razem z innymi dziećmi przeciwko staremu i złemu piratowi. Doczekała się realizacji na Broadwayu i ekranizacji w rysunkowym wydaniu wieikiego Walta Disneya. Nie tak dawno sięgnął po nią Stefan Spielberg w filmie pod tytułem „Hook" (w Polsce znanym jako „Hak", chociaż bardziej komunikatywny byłby np. „Kapitan Hak").

Współczesna psychologia niestety sprofanowała dobry wizerunek rysunkowego bohatera, wprowadzając do fachowej nomenklatury tzw. syndrom Piotrusia Pana – dotyczy on infantylnie zachowujących się dorosłych.



Należy pamiętać, że Pan Piotruś nic nie ma wspólnego z naszym rodzimym...



Panem Piotrusiem z kabareciku...



Olgi Lipińskiej.



Ten zachodni Pan Piotruś...



W grze Piotruś posiada należącą do pirata mapę z zaznaczoną drogą prowadzącą do zatopionego skarbu. Kapitan Hak za wszelką cenę chce odzyskać swoją własność. Nie cofnie się przed najpodlejszymi czynami, porywa przyjaciółkę Piotrusia Pana, Wendy oraz jego kolegów. Musisz pomóc bohaterowi, który został sam jak palec. Może nie tak całkiem sam, są z nim jeszcze wymienione w podtytule gry magiczne przybory rysunkowe. Każdy z nich ma własne imię, ponieważ są tak samo żywe jak wszyscy ludzie.

Sally jest dzwoneczkiem, potrafi wyczarować najróżniejsze przedmioty. Pędzel nazywa się Jazz, w zależności od wybranego z palety koloru zmienia właściwości otoczenia. Winston to gumka, umie on usuwać kłopoty i odkrywać rzeczy ukryte. Ostatni jest Nick, ołówek, który zmienia narysowane przedmioty w prawdziwe, podobnie jak w dobranocce „Zaczarowany Ołówek".

Gra komputerowa, podobnie jak pierwowzór, przeznaczona jest w zasadzie dla najmłodszych. Powstała w firme EA*KIDS, ostatnio wyodrębnionej z ELECTRONIC ARTS dotąd znanej raczej z „poważnego" repertuaru szeroko rozumianych symulatorów itp. Nową serię gier dla dzieci cechuje prosty, przyjazny interfejs sterowania, wykorzystujący myszkę. Dodatkowo przewidziano nieskomplikowane teksty i zagadki, by nie zniechęcać graczy. Dialogi płyną przez głośniki, dzięki syntezie mowy nie jest niezbędna umiejętność czytania. Zagadki potraktowane są nowatorsko – nie ma znanego np. z gier SIERRY quizu. Trzeba tylko wybrać jednego z czterech pomocników, potem wskazać przedmiot w obwódce, połączyć punkty, zetrzeć coś czy zamalować pewien obszar i to wszystko.

Wprowadzono dwa narzędzia specjalne – klepsydrę, która cofa czas oraz księgę, w której można wybrać inne imię, nagrać stan jak w „prawdziwej" grze, przełączyć dźwięk a także wybrać konkretną przygodę. Każda sytuacja ma kilka różnych rozwiązań, a więc również animacji. Dzięki temu dzieci będą grać wielokrotnie by obejrzeć wszystkie, a są one naprawdę pomysłowe i śmieszne, przy tym można się trochę poduczyć angielskiego, przy niewielkim wysiłku ze swej strony.

User Jama



naszego polskiego Pana Piotrusia.



Powiedzmy sobie wprost, nasz jest lepszy!



Nawet mimo tego, że ten amerykański pajac...



potrafi latać!





