

AMIGA

• ATARI ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI

**MARZEC**  
**(3/94)**

INDEX 321052

ISSN 1230-7726

CENA 18500

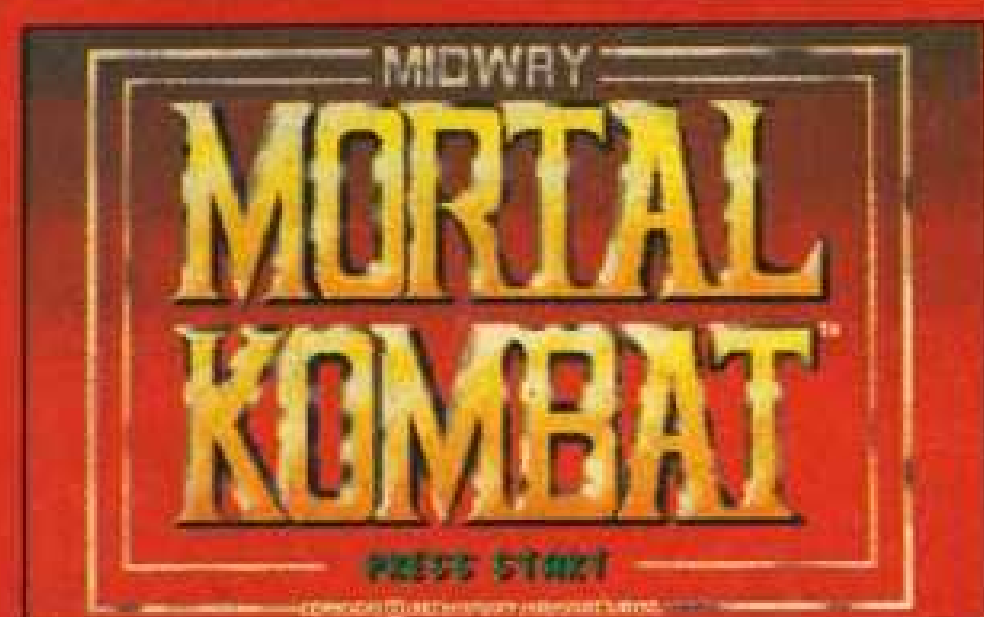
**52 STRONY**  
ZAWIERA KGB NEWS

# SECRET SERVICE

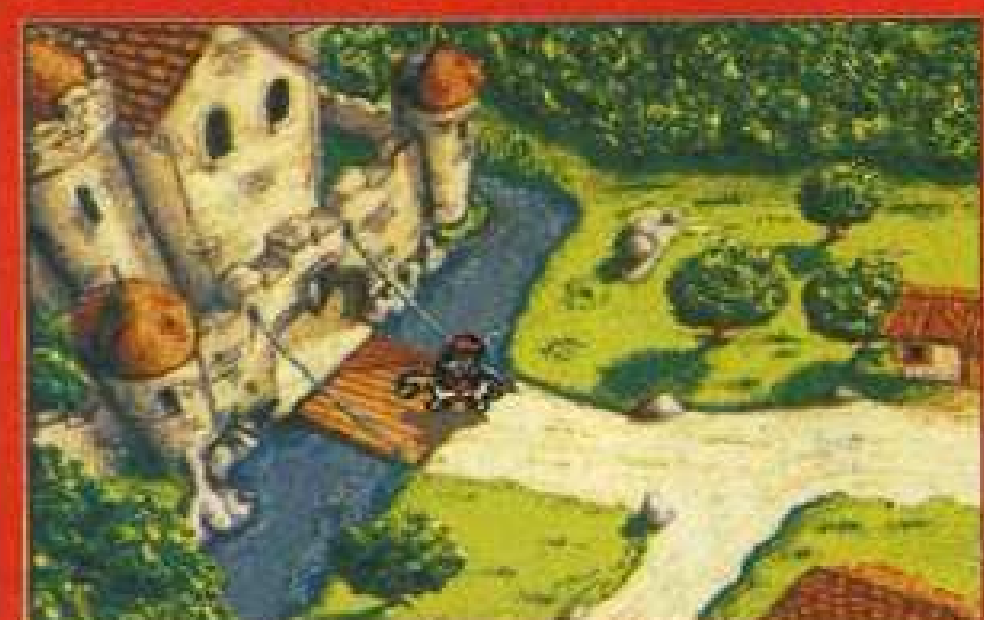


- KYRANDIA 2 • SIMCITY • SWIV •
- CANNON FODDER • SIMON THE SORCERER •
- SUPREMACY • TERMINATOR RAMPAGE • RISKI •
- GOLDEN AXE •
- LOST IN TIME •
- MIGHT AND MAGIC 4 •
- RETURN TO ZORK •
- CYWILIZACJA •
- STAR TREK •
- BUGGY BOY •
- i inne

# 11



**MORTAL KOMBAT**



**THE SETTLERS**



**GABRIEL KNIGHT**

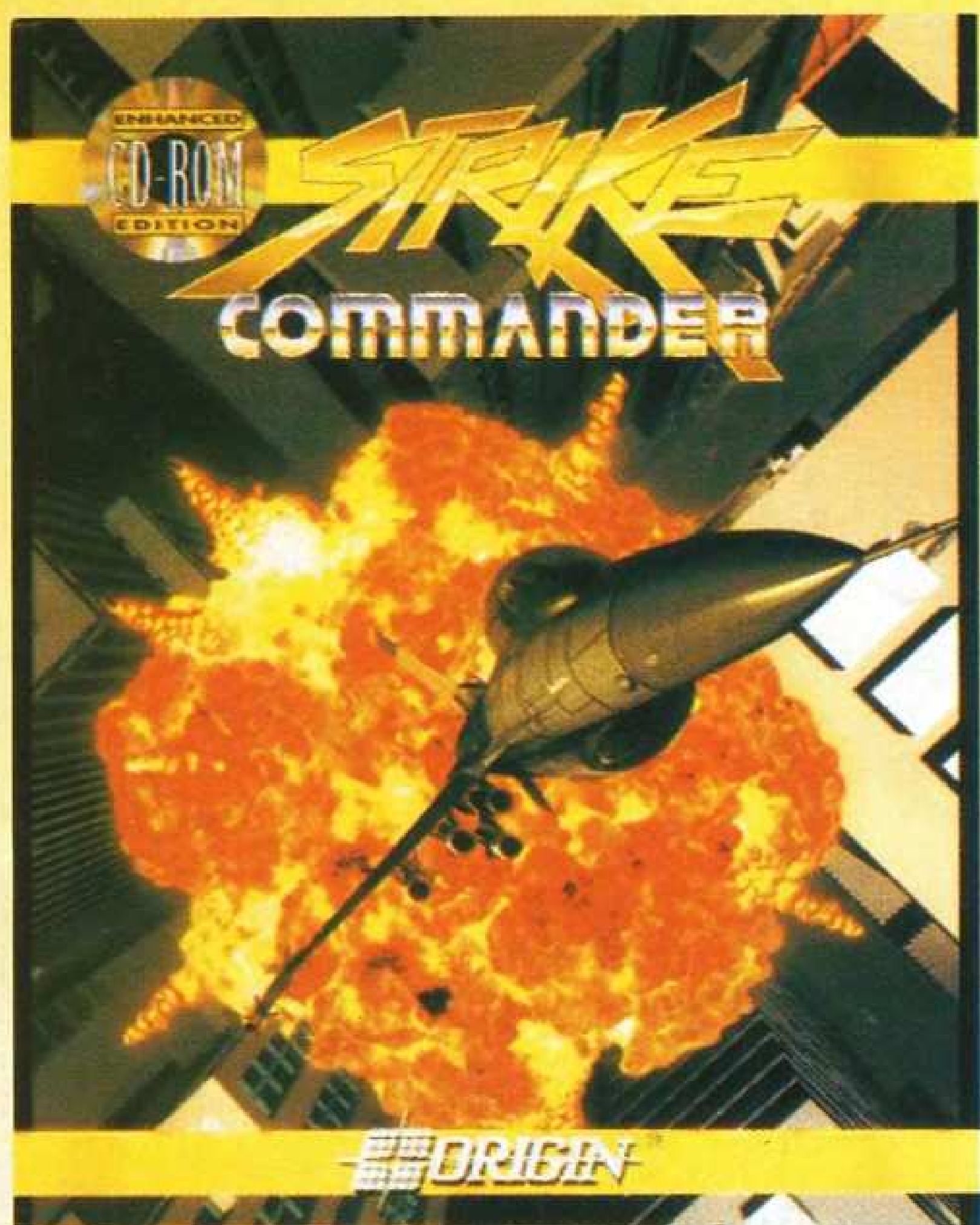


**ALONE IN THE DARK 2**



**MORTAL KOMBAT**  
**TAJNE CIOSY**





# STRIKE COMMANDER

ZAWIERA  
DODATKOWO: **NA CD-ROM**  
TACTICAL OPERATIONS,  
SPEECH PACK



**CZTERY NOWE PROGRAMY NA PC!**  
1 – kolorowanie obrazków, nauka alfabetu i cyfr, trening pamięci, prosty program graficzny  
2 – rysowanie portretów pamięciowych, poznawanie zegara, gra, łamigłówki  
3 – angielskie krzyżówki, łatwy program muzyczny  
4 – łamigłówki, gra



## SOFTECZKA

**COŚ EKSTRA  
DLA MŁODSZEGO BRATA  
OD 3 DO 8 LAT**



**IP**  
**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



# MENU

Dzisiaj samoobsługa, bo świeży towar wylewa się z przepelnionych półek na sklep.

Redakcja

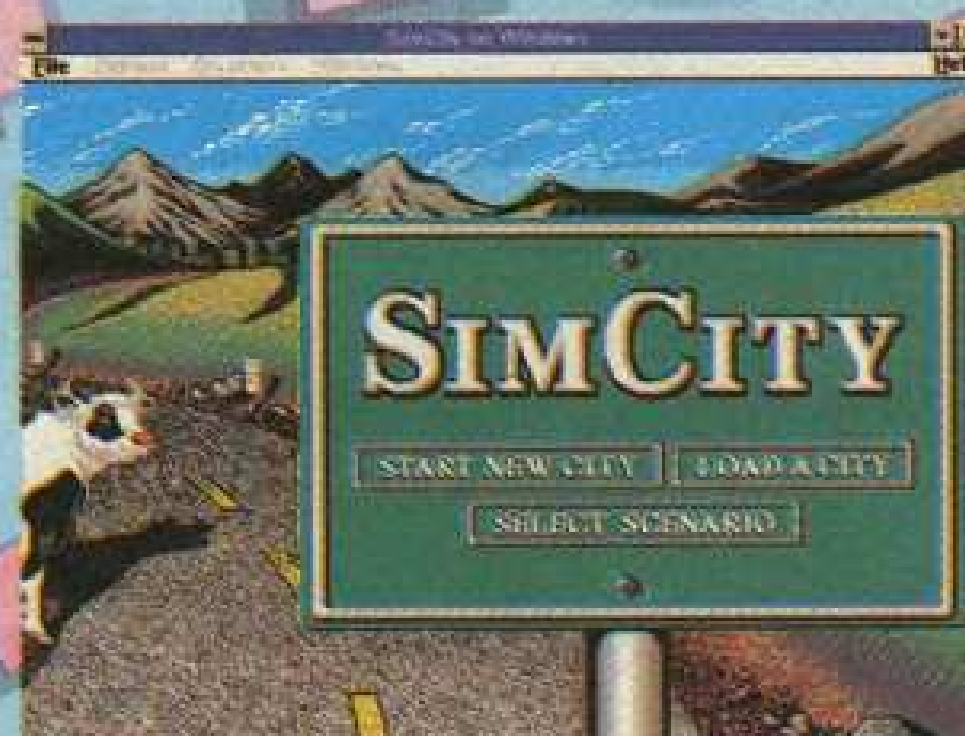
NCRisk, 26  
NFL'94, 17



Return to Zork, 32



Risk, 34  
Settlers, 8



SimCity, 47



Simon the Sorcerer, 22  
Star Trek:  
Judgement Rites, 44



Supremacy, 19



Swiv, 7



Terminator Rampage, 24  
Unnecessary Roughness, 25  
Winrisk, 34  
World Empire 2, 34  
Władca, 5



Global Domination, 43  
Global Warfare Simulator, 34



Golden Axe, 6



Kyrandia 2: Hand of Fate, 26



Lost in Time, 28



Microleague Football, 25



Might and Magic 4:  
Clouds of Xeen, 48



Mortal Kombat, 31



Alone in the Dark 2, 20  
Battle for Atlantis, 34



Buggy Boy, 6



Cannon Fodder, 10  
Conquest, 34  
Cywilizacja, 6  
Dark Abyss, 5



Desert Storm, 23  
Front Page Football, 25



Gabriel Knight:  
Sins of the Fathers, 50

## SECRET SERVICE MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

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

oraz

Paweł Chmielowiec  
Andrzej Cwalina  
Krzysztof Gałczyński  
Dariusz Góralski  
Marcin Gutkiewicz  
Paweł Jankowski  
Lech Kalwas  
Piotr Kos  
Piotr 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:  
Latex Babes of Ours (B + K)  
Ober Sytz (dreams & memories)  
MoCart & Goolash (beseeing ya)  
Radio WaWa (non-stop)

Special fuckings to:  
Greg O. + Kate G. (fake kartrade)  
LightMan (ostatnie zdarcie)

### Rzut Okiem:

Bubba'n'Stix,  
Electroman,  
Genesis,  
Rebel Assault,  
Rooster,  
Second Samurai,  
Steg the Slug,  
Tegel's Mercenaries,  
Wacky's Travels





# BUBBA'n'STIX

Amiga

Nie dziwi nas fakt, że ta platformówka charakteryzuje się dopracowaną grafiką i ładną muzyką. Gierki tego typu na rynku amigowskim jest multum. Żeby ktokolwiek zechciał rzucić okiem na jakąś następną, musi spełniać wyżej wymienione warunki. Nie inaczej postąpiła firma CORE, która znana jest z zamiłowania do pisania raczej dobrych produktów. Tym razem wcielasz się w postać trochę zwariowanego koleśka i masz do pomocy narzędzie przypominające pędzel albo zapałkę zakończoną bujną czupryną. Twój przyjaciel służy przede wszystkim jako broń oraz np. szczebel drabiny pomocny przy pokonywaniu przeszkód. Czasami zachowuje się jak bumerang, dlatego wskazany jest joystick z dwoma przyciskami fire. Programiści urozmaicają zabawę śmiesznymi scenkami i niezłym łamaniem głowy. Gierka składa się z pięciu poziomów, jednak jej ukończenie nie jest zbyt łatwe, bo dalej wkrada się istotny wątek łamigówkowy, podobnie jak we FLASHBACKU.

# ELECTROMAN vel. ELECTRO BODY

IBM PC

Ten swojsko brzmiący tytuł to zachodnia edycja superpopularnej gry ELECTRO BODY firmy X'LAND. Trudno się zorientować: grę wydał gigant shareware EPIC MEGAGAMES, wyprodukowała firma CHAOS, podpisana jest też sama firma X'LAND. ELECTROMAN ma nieco poprawioną grafikę i spotkał się na Zachodzie z bardzo żywym przyjęciem. Potwierdził tym samym wysoką klasę polskiej firmy. Druga sztandarowa gra – HEARLIGHT wzorowany na BOULDER DASHU nie był już takim przebojem, lecz został również doceniony na wymagającym Zachodzie i ukazał się nawet na dyskietce dołączanej do egzemplarza czasopisma PC Format.



# GENESIA

Amiga, IBM PC

Po ogromnym sukcesie gier typu „build world” – seria POPULOUS i POWERMONGER wydanych przez BULLFROG, na to ciasne poletko wciska się firma MICROIDS ze swą grą GENESIA. Pokazano w niej rywalizację władców, którzy doglądają swoje ludy zamieszkujące i rozwijające się na początkowo autonomicznych terenach. Rozwiązania graficzne i ikonologiczne

są wyraźnie wzorowane na grach BULLFROG, lecz zestaw poleceń uległ rozsądnemu zmniejszeniu i uporządkowaniu. Gra toczy się żywo i w terenie szybko zaczyna się coś dziać – pracują wiatraki, młyny, drwale rąbią las i wznoszą budowlę. Kilkupixelowe postacie są animowane po prostu genialnie.



# REBEL ASSAULT

IBM PC CD-ROM

Liczący lat dwadzieścia z okładem film „Gwiazdne Wojny” doczekał się realizacji na miarę geniuszu swego twórcy – George'a Lucasa. Korzystając ze zdobytych przy produkcji gry X-WING doświadczeń oraz ze studia filmowego swego protoplasty, firma LUCASARTS wydała grę-gigant. REBEL ASSAULT stanowi połączenie doskonałej, dynamicznej gry zręcznościowej z wielominutowymi sekwencjami filmowymi z narracją. W grze odwzorowano piętnaście kluczowych dla akcji filmu epizodów w postaci piętnastu zręcznościowych leveli. Każdy z nich jest poprzedzony długim filmowym wprowadzeniem, podobnie też się kończy. Trudno nie być urzeczonym oglądając najslawniejszy film s-fi uczestnicząc w jego akcji. Gra została wydana na dysku CD-ROM i w całości zajmuje ok. 420 MB.



# SECOND SAMURAI

Amiga

Poprzednia część tej gry zdobyła dużą popularność. VIVID IMAGE jest grupą podległą pod PSYGNOSIS, jednego z potentatów cieszących się szczególnym uznaniem. Jak na PSYGNOSIS przystało, końcowy produkt nie ma



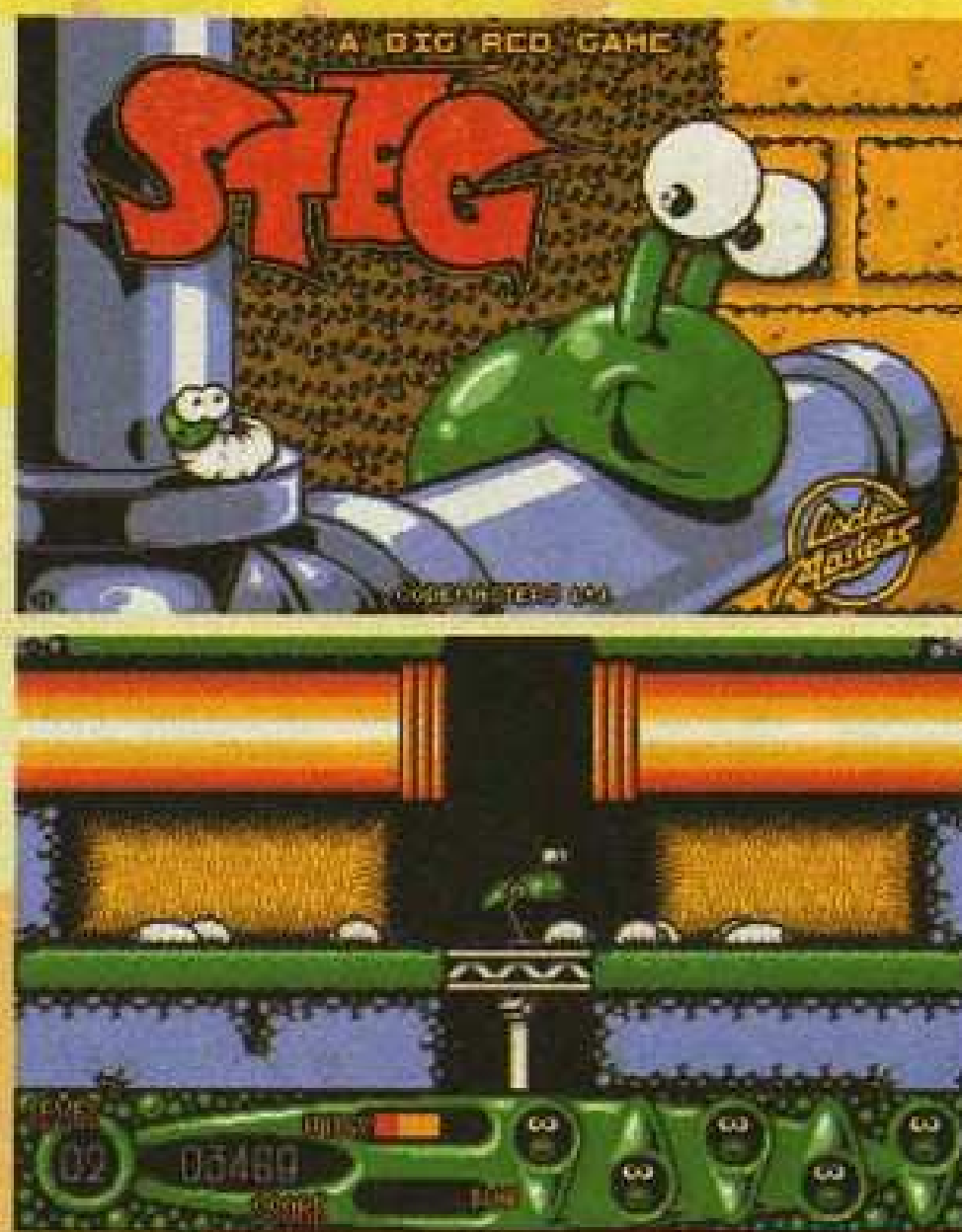
żadnego słabego punktu – SECOND SAMURAI podobnie jak FIRST SAMURAI łączy w sobie świetną platformówkę i mordoobicie. Nie ma tu oczywiście scen tak brutalnych jak w MORTAL KOMBAT, jednak wrażeń i radości ze zwycięstwa nie brakuje.

Świetna muzyka wprowadza w akcję i zagrzewa joystick do boju. Rewelacyjna grafika, dobrze animowana, duża postać działająca w fantastycznej scenarii, przygrywająca muzyka. Gra przeznaczona jest raczej dla dwóch graczy co tylko podnosi jej walory, zaś pojedynczo jest trudniejsza. Zastosowanie kodów ułatwia życie, dzięki temu nie trzeba zaczynać zawsze od początku.

# STEG THE SLUG

Amiga, IBM PC

Zamiast kolejnego DIZZIEGO (dlaczego nie SECRET SERVICE DIZZY), firma CODEMASTERS pokazała kolejną grę zręcznościowo-logiczną – małą, a cieszny. Bohaterem STEG THE SLUG jest zielona ślimakodżdżownica, która musi wykarmić swoje małe. Młodzież lubi tylko smakowite białe robaczki, które wychodzą sobie spod ziemi i spacerują lewo-prawo. Steg musi pozamykać je w bańki mydlane i wysłać drogą powietrzną do swoich pociec, które już nie mogą z głodu usiedzieć. Steg świetnie sobie radzi z pętlaniem po ścianach i suficie, nie gardzi też sprzętem dodatkowym – odrzutowym plecakiem albo szczudłami.



# TEGEL'S MERCENARIES

IBM PC

Utrzymany w konwencji przestawnej gry LASER SQUAD nowy produkt satelity ELECTRONIC ARTS – firmy MINDCRAFT przychodzi na myśl dawne czasy ambitnych gier, w których łączono intrygujące zadanie strategiczne z dobrą strzelaniną. Spośród dwudziestu specjalistów – najemników, kompletuje się grupę specjalną, która wyrusza wykonać niebezpieczną misję. Zasady obsługi i sterowania postaciami przypominają najlepsze tego typu realizacje z gier role-playing. Do gry



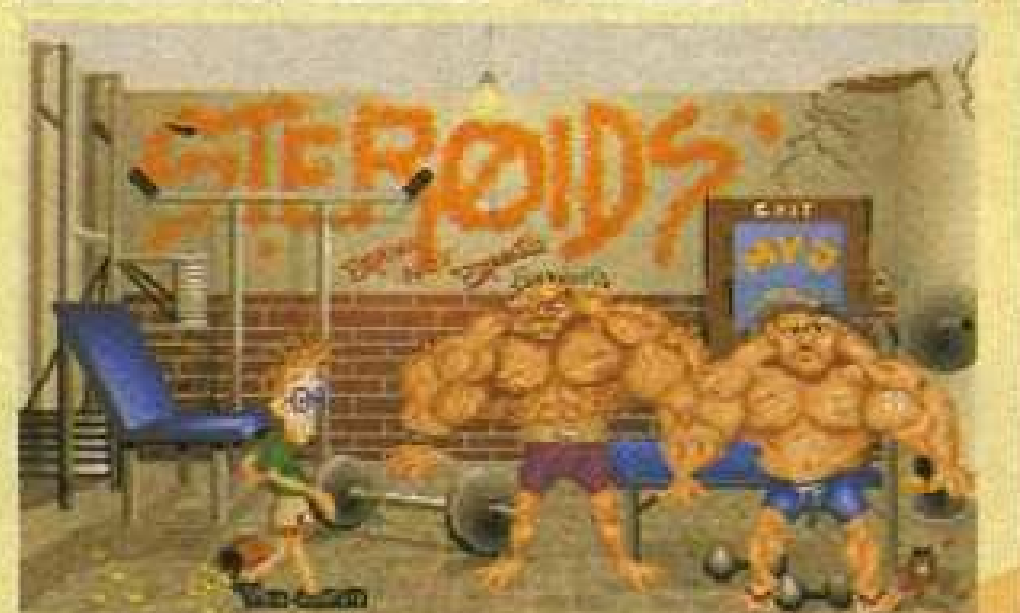
dołączony jest edytor scenariuszy, dzięki któremu zabawa nie musi kończyć się na fabrycznie wytyczonych granicach.



# WACKY'S TRAVEL

IBM PC

„Podróże Chuderlawego Wacka” to zestaw czterech prostych zręcznościówek, oprawiony charakterystyczną grafiką. Na leśnej strzelnicy można w roli komandosa Blambo postrzelać do zwierzątek, albo jako jelonek Rambi powykłaniać grzybiarzy. Prowadząc samochód trzeba raketami oczyszczać szosę z karet, przechodniów, robotników itp. Na siłowni będąc zmniejszonym do mikroskopijnych rozmiarów nurkuje się w mięśniach kulturysty łapiąc latające sterydy. Można też zmierzyć się na pięci z jednym z zawodników, ringiem jest plaża. Do tego jest pseudotenisowe odbijanie piłeczki. Gdyby nie trochę toporna realizacja, pomysły z WACKY'S TRAVELS można by praktykować długo i namiętnie.



# ROOSTER

Amiga

Godna odnotowania jest kolejna polska gra na Amigę – ROOSTER. Pomysł i rozwiązania graficzne są ewidentnie podprowadzone z ALIEN BREED, ale kto by się tym przejmował – nie pierwszy to i nie ostatni przykład piractwa pomysłów. ROOSTER jest przyzwoitą, wieloetapową strzelanką, którą można do tego kupić w Polsce i za przystępną cenę. Gra znajduje się na dwóch dyskietkach, zaś wydała ją warszawska firma MIRAGE.







## JAGUAR CAŁKIEM nowa KONSOLA



Sytuacja na rynku konsol zaczyna się powoli przejaśniać. Kłopoty techniczne ma brygada spod znaku 3DO, podobno będąca w sprzedaży konsola nie jest jeszcze ostateczną wersją. Amiga CD-32 kręci się w kółko za własnym ogonem – mimo gotowości producentów gier do rozpoczęcia ofensywy, firma Commodore zaniedbuje kampanię reklamową i wydaje się nie być zainteresowana sprzedażą swego produktu w Polsce. Mówi się też coraz głośniejsze o mającym nastąpić mariażu Nintendo i Silicon Graphic – japoński kapitał + gigant grafiki.

Tymczasem okazuje się, że największe szanse na rynku będzie miało najmłodsze dziecko Atari i IBM – JAGUAR. Przy wszystkich swych 32-bitowych, dźwiękowych i graficznych parametrach zbliżonych do konkurencji, JAGUAR kosztuje jedynie 200 dolarów. Firma Atari rozpoczęła kampanię reklamową jednocześnie w USA i wielu krajach Europy. Oficjalna ogólnoswiatowa premiera ma odbyć się w drugiej połowie marca, także w Polsce. A na razie? U nas na razie dominuje Pegasus – podróbka najprostszego modelu ośmiobitowego Nintendo.



Screeny z trzech gier z Jaguara



RZUT OKIEM  
CZYLI PRZEGLĄD  
NOWOŚCI

# WŁADCA

Monarchia feudalna ma swoje dobre strony. Wszystko, czego byś się nie dotknął, na co byś nie spojrział (na kogo) należy do ciebie. System feudalny ma także swoje słabości. Jedną z nich jest bezprecedensowy sposób udzielania dymisji głowie państwa, zwykle przy pomocy narzędzia im. doktora Guillotina. Ale o tym lepiej nie mówić głośno.

Kraina, w której dzieje się nasza historia, przypomina nieco Polskę z okresu rozbitcia dzielnicowego. Czterech książąt, których imiona trudne są dla nas do wymówienia, walczą o władzę nad całym krajem. Tylko jeden z konkurentów może zjednoczyć królestwo pod swoim panowaniem. Los pozostałych będzie gorszy od śmierci. Cóż, mroczne średniowiecze...

Początek jest bardziej niż skromny. Panujesz nad małym państewkiem plemiennym, zbierając daninę w wysokości wystarczającej do najeścia kilkudziesięciu zbrojnych wojów. Niewiele silniejsi są twoi trzej przeciwnicy. Na pozostałym obszarze kraju panuje bezkrólewie.

Priorytetowym posunięciem jest stworzenie armii, załóżka twojej przyszłej potęgi. Dysponując siłą zbrojną możesz zajmować sąsiednie obszary, które nie

należą jeszcze do nikogo. Pozostali pretendenci do tronu postępują podobnie, wkrótce więc posiadacie wspólne granice. Karty są rozdane, rozpoczyna się decydująca rozgrywka.

Wariant pokojowy polega na kupnie księstwa od któregoś z konkurentów. Poniesione koszty szybko zwrócą się dzięki wpływowi z daniny. Podobnie któryś z rywali może zwrócić się do ciebie z ofertą zakupu części twoich ziem. Nabycie ziemi w drodze kupna nie oznacza bynajmniej, że obszar ten nie może wielokrotnie jeszcze zmienić właściciela.

Znacznie bardziej męski jest wariant podboju, w którym twoja armia wkracza na terytorium konkurenta. Masz przed sobą pole bitwy, zmieniającą się liczebność wojsk własnych oraz przeciwnika i dostępne rozkazy. ATAK oraz OBRONA różnią się rozmiarami ponoszonych strat, ODWRÓT oznacza rezygnację z planów podboju.

Jeżeli zaatakujesz księstwo o miesięcznym dochodzie powyżej 40 sztuk złota, będziesz musiał zdobyć znajdującą się na jego terytorium fortecę. Prowadzi to do oblężenia, podczas którego twoi ryccerze przytaczają ciężkie maszyny oblężnicze pod mury grodu. Dysponując 12 kamieniami do katapulty musisz rozbić mur obronny, by hordy twoich najemników mogły wdrzeć się do środka i spłądować miasto. Znaczący temat twierdzą, że należy napocząć mur od góry, i przed każdym strzałem unosić ramię katapulty o jedną pozycję wyżej. Wtedy 9 kamieni wystarcza, by uczynić pożą-

dany wyłom w murze. Zdobytą fortecę możesz obsadzić własnym wojskiem, które w razie ataku będzie jej bronić do samego końca (bez możliwości wycofania się).

Konieczne do prowadzenia wojny fundusze można zdobywać w różnoraki sposób. Miesięczna danina zwykle wystarcza, by związać koniec z końcem. Posiadając armię, można spłądować obszar... własnego księstwa. Dochody nie będą zbyt duże, tym niemniej w obliczu kryzysu zwykle wystarczające. Efektem ubocznym tego aktu wandalizmu i tyranii może być oderwanie się księstwa od rubieży i utrata wszelkich płynących z niego dochodów w ogóle, aż do jego zajęcia po raz kolejny.

„Pierwsi w walce, pierwsi w sporcie”. W ramach gestu pojednania, któryś z przeciwników może wyzwąć cię na zawody strzeleckie, zwane turniejem łuczniczym. Konkurencja składa się z trzech etapów, na każdym z nich strzelcy stoją w większej odległości od tarczy. Na wbitej w ziemię dzidzie powiewa skarpetka, wskazując kierunek wiatru. Bez pomocy tego osobliwego wiatromierza trafienie w tarczę jest raczej skomplikowane.

Podczas każdego z etapów uczestnicy strzelają czterokrotnie, przegrywający na punkty odpadają. Zwycięzca zgarbia nagrodę w wysokości 1000 sztuk złota, co odpowiada tysiącu nowych, spragnionych krwi wojowników.

Jeżeli aparycja któregoś z przeciwników wyda ci się zachęcająca, możesz zaproponować mu zawarcie sojuszu. Słab-



szy od ciebie zwykle skwapliwie skorzysta z oferty, silniejszy będzie wołał zabić cię śmiechem. Korzyści płynące z sojuszu to chwilowa nieagresja oraz możliwość transferu własnych wojsk przez terytorium nieprzyjaciela.

W życiu bywa różnie. Zdarza się, że stracisz np. połowę stanu kasy, lub też jakieś księstwo proklamuje niepodległość. Twoi poddani to też ludzie, i kiedyś zechcą ustanowić nowego władcę, zachowując twoją głowę na pamiątkę. Na pocieszenie przytaczam maksymę Quintusa Horatiusa Flaccusa, znanego także jako Horacy: „Za wszystkie głupstwa królów płacą ich narody”.

Master

**MIRAGE '93**  
ATARI - 1 dysk  
STRATEGIA Z REZERNOWANĄ  
90% 90% 100% 42  
Grafika Dźwięk Miodność Cena w tys. zawiera VAT

# DARK ABYSS

...czyli tam i z powrotem. Tak w jednym zdaniu można by streścić całą sens tej gry. DARK ABYSS (ciemna otchłań) to klasyczna kosmiczna strzelanina. Nowością jest fakt, iż ukończenie poziomu wymaga jego kilkakrotnego przeby-

cia w obie strony. Na drodze twojego pojazdu pojawiają się śmieszne statki kosmiczne, poruszające się wahadłowo po torach prostoliniowych, energożerne zapory, aktywujące się cyklicznie oraz twarde przeszkody mechaniczne. Posiadanie wbudowanego autofire lub stałe trzymanie palca na spuście to niezbędny warunek sukcesu. Nie wykorzystać nadzwyczajnej

zwrotności pojazdu, znaczy nie znać się na rzeczy. I tak dojść do końca mogą tylko najlepsi. Oprawa muzyczna jest zachęcająca, chociaż podczas gry wyciszony soundtrack gubi się gdzieś w tle wśród nieustannych wystrzałów. Grafika nie przekracza minimum przyzwoitości, poniżej którego na ekranie widoczny byłby pixel strzelający pixelami do innych pixeli. W niczym nie umniejsza to jednak atrakcyjności gry, która stanowi mocną po-

zycję w swoim gatunku i wymaga od nas determinacji: do ostatniego wroga, do ostatniego działającego styku.

Master

**MIRAGE '93**  
ATARI - 1 dysk  
STRZELANINA  
70% 70% 70% 42  
Grafika Dźwięk Miodność Cena w tys. zawiera VAT





Zdaniem Jamesa Jonesa „wojna i wojowanie – to najwspanialsze i najbardziej heroiczne ze wszystkich ludzkich przedsięwzięć”. George Orwell w „Roku 1984” kreuje świat, którego mechanizmem napędowym jest bezustanna wojna totalna. **CYWILIZACJA**

# CYWILIZACJA

wprowadza cię w świat, w którym „zasoby ludzkie” są jedynie odległą pozycją na liście rezerw strategicznych, produkcja przemysłowa ustawiona jest wyłącznie na cele wojskowe, a wysiłek zbiorowy podporządkowano jednemu tylko celowi – osiągnięciu zwycięstwa.

**CYWILIZACJA** jest grą strategiczną z elementami taktycznymi oraz ekonomicznymi. Osiągnięcie wysokiego poziomu produkcji przemysłowej to podstawowy warunek wygranej.

Wydajność przemysłu zależy liniowo od liczby miast, jakie znajdują się pod twoją kontrolą. W każdym z nich może być produkowany jeden egzemplarz uzbrojenia w danym momencie. Większe miasta szybciej realizują zamówienia, zwykle mają też bardziej pojemne magazyny. Po zajęciu całej powierzchni magazynowej produkcja zostaje przerwana. Nie zawsze wykorzystanie sprzętu jest od razu możliwe. Na przykład pociski raketowe wymagają tzw. nośników (np. ruchomych wyrzutni) i bez nich nie mogą zostać wyładowane z magazynów.

Na wytworzenie różnych typów sprzętu bojowego potrzeba określonej liczby kolejek. Miasta, które mają wyznaczony profil produkcji, po ukończeniu jednego egzemplarza broni przystępują automatycznie do produkcji następnego. W razie zapchania magazynów, po ich opróżnieniu produkcję należy uruchomić ponownie.

Każdy typ sprzętu ma wyznaczony maksymalny zasięg ruchu. Ograniczeniem w przemieszczaniu jednostek mogą być także przestrzenie wodne. Przeprowa przez nie możliwa jest jedynie na pokładzie lotniskowca (samoloty) lub okrętu desantowego (piechota i sprzęt opancerzony). Lotnictwo porusza się swobodnie nad morzem, należy jednak brać pod uwagę, że maszyny stale wyczerpują paliwo i są uzależnione od źródeł zaopatrzenia. Sprzęt morski, lotniczy i lądowy, któremu wyczerpie się paliwo, zostaje porzucony. Zapasy uzupełnić można wprowadzając jednostki do miasta.

Istnieje możliwość przenoszenia niektórych rodzajów sprzętu przy pomocy jednostek transportowych – np. samolotów na pokładzie lotniskowca lub sprzętu opancerzonego przy użyciu taboru kolejowego.

Optimum strategiczne to uruchomienie produkcji przemysłowej we wszystkich miastach sojusznich jednocześnie, i w miarę potrzeby wprowadzanie nowo powstałego sprzętu do pierwszej linii. Weź pod uwagę, że chcąc dysponować np. lotniskowcem, musisz pomyśleć o jego wyprodukowaniu 30 kolejek wcześniej.

Planuj perspektywicznie. Jeżeli w jednym mieście „produkujesz” piechotę, w sąsiednim możesz np. wy-

tworzyć ciężarówkę. Nie próbuj produkować okrętów w miastach, które nie mają dostępu do morza. Produkcję możesz rozkręcić dowolnie – magazynowany sprzęt zwiększy potencjał obronny miasta i będzie musiał zostać zniszczony, zanim miasto przejdzie w ręce przeciwnika. Nie ma ryzyka, że wyprodukowany przez ciebie sprzęt bojowy zasili nieprzyjaciela.

Przestuduj wskazówki zawarte w oryginalnej instrukcji do gry, szczególnie charakterystyki jednostek. Zawierają one wszystkie dane potrzebne do planowania produkcji oraz działań jednostek na poziomie taktycznym. Zwróć uwagę na zasięg jednostek – nie chcąc ich stracić, będziesz zmuszony do częstego uzupełniania paliwa w miastach sojusznich. Staraj się elastycznie kształtować profil produkcji i trzymaj w odwodzie kilka załadowanych wyrzutni raketowych, które mogą cię uratować w krytycznej sytuacji.

**CYWILIZACJA** przybliży ekonomię prowadzenia wojny jedynie w wąskim zakresie. Obejmuje produkcję wojskową bez ograniczeń surowcowych, paliwowych, ludzkich (robotnicy oraz specjaliści) czy finansowych. Tym niemniej gra jest wystarczająco skomplikowana, by mogła przynosić satysfakcję.

**CYWILIZACJA** wymaga od gracza szerokiego planowania i co równie ważne – szczegółowego orientowania się w sytuacji na „froncie produkcyjnym”. Z niej wynikają podejmowane działania wojskowe, dla których przemysł dostarcza niezbędnych środków. Cała reszta to już poezja pól bitewnych.

*Master*

**MIRAGE'93**  
ATARI - 1 dysk  
STRATEGIA  
100% 90% 100%  
PRODUKCJA PŁYTY  
Grafika Dźwięk Miodność  
Cena w tys. zawiera VAT



Amiga



PC

Dawno temu, w drugiej połowie jedenastego wieku Ery Hyperborejskiej, w czasach znanego szerokiej rzeszy wideofanów Conana z Cymmerii, sławetnego niszczyciela państw i cnót dziewczęcych, żyła sobie czwórka przyjaciół: Ax Battler, Tyris Flare, Gilius Thunderhead oraz Alex Mubber. Po przejściu przez trudy podstawowego stopnia edukacji ich drogi rozeszły się. Tyris założyła swój dom mody, Ax poświęcił się karierze kultury-stycznej, a Gilius próbował swych sił w niskobudżetowych filmach. Alex natomiast, jako że od dzieciństwa zdradzał talenty komediowe, porzucił do-

## SEGA/VIRGIN'89

COMMODORE PC AMIGA  
SPECTRUM 1 1  
AMSTRAD INNE  
AMIGA  
ATARI ST  
PC EGA, VGA, SB  
ZREĆZNOŚCIOWA  
85% 75% 85%  
Grafika Dźwięk Miodność

Nie tak dawno temu była sobie pewna firma. Miała ona, jak to zwykle w firmie bywa, swojego szefa. Zarządzanie jednak nie było jego pasją – traktował je raczej jako zło konieczne, z widocznym zresztą rezultatem – przedsiębiorstwo chyliło się ku upadkowi. Jego własny majątek jednak, odziedziczony po wielu pokoleniach ciężko pracujących dyrektorów miał się dość dobrze. Dzięki temu mógł oddawać się swym namiętnościom – gokartom, slalomom narciarskim oraz piłce nożnej.

Pewnego słonecznego poranka przyszła mu do głowy myśl: „Muszę mieć tereny do uprawiania któregoś z tych sportów na własność”. Po długim namyśle odrzucił możliwość kupna góry – ciut przydroga. Cóż więc wybrać? Lubił szybką jazdę, a i piłkę przyjemnie czasami pokopać. Rozwiązanie tego problemu było szokujące dla każdego, włącznie z nim samym: Jeżeli nie można mieć terenów do uprawiania trzech różnych sportów, to trzeba je wszystkie połączyć w jeden i wybudować jedynie obiekt. Tak oto powstała idea Buggy Boya – rajdu samochodowego z przeszkodami, w którym należy zbierać punkty w postaci chorągiewek porozstawianych tak, jak w slalomie, a przy okazji można jeszcze odbijać specjalnie do tego celu przystosowaną piłkę, której „przekopanie” przez metę dałoby dodatkową premię.

Jak pomyślał, tak też i zrobił. W przeciągu około trzech miesięcy powstał próbny tor w Anglii zwany OFFROAD. Cieszył się on ogromnym powodzeniem wśród okolicznych businessmenów, którzy postanowili sponsorować

brze zapowiadającą się karierę hurtownika na rzecz posady błazna na pobliskim dworze królewskim.

W tym samym czasie, w odległej Cymmerii znany nam Conan pokonał n-tego z kolei Przerazającego Wroga (dalej zwanego PW) wypędzając go za Siedem Gór i Rzek, wprost do naszego szczęśliwego kraju. Okrutny PW o zastanawiającym imieniu Death=Adder rozpoczął natychmiast zakrojoną na szeroką skalę działalność pacyfikacyjno-eksterminacyjną, mającą na celu (jak to zwykle w takich historyjkach bywa) przejęcie władzy.

Dość szybko udało mu się opanować monarszą siedzibę, poprzednich właścicieli uwięzić, a służbę skrócić o głowę. Jako jedyny z rzezi ocalał błazen Alex, który, wiedziony poczuciem patriotyzmu, niezwłocznie postanowił usunąć PW ze stanowiska. Powiadomił o tym starych kumpli ze szkolnej ławy. Jak się jednak okazało, do zamku mogła przeniknąć tylko jedna osoba.

Przed tobą długa droga do królewskiego zamku, wiodąca przez wioski,



# BUGGY

budowę następnych torów na całym świecie – w Europie Zachodniej, Egipcie, Afryce, a nawet za kołem podbiegunowym.

Aby każdy mógł cieszyć się nowym sportem (za odpowiednią opłatą, rzecz jasna), opracowano specjalne pojazdy do jego uprawiania. Były to maszyny stanowiące połączenie tradycyjnych gokartów z bolidami formuły pierwszej, przyobleczone w obudowę przypominającą łaziki księżycowe. Szkielet ich składał się z lekkich i praktycznie niezniszczalnych rur wzmacnianych włóknem węglowym, specjalne systemy antyuderzeniowy zapewniał bezwypadkowe przetrzymanie kolizji z każdą przeszkodą, a niezwykle, nadmuchiwane opony gwarantowały niezatapialność pojazdu.

Kiedy sport ten stał się już na tyle popularny, że uprawiało go wleśset





gaje i ruczają pełne niebezpieczeństw. Na twej drodze staną szeregi sług PW z nieodwołalnym zamiarem przepuszczenia cię przez maszynkę do mięsa, lub też inne urządzenie o zbliżonym

działaniu. Nie przerażają cię jednak te zastępy rycerzy, kościotrupów, amazońki ani też pospolitych bandytów – z tobą jest Prawda, Siła i poparcie

zdecydowanie wrogo toczącego ogień z pyska), ciesz się – oto nieprzyjaciele postanowili podostać ci część swych ofensywnych sił zwierzęcych – należy jedynie je zdobyć usuwając z grzbietu wrogi element i już można cieszyć się zażywając rozkoszy hippiki – zwierzakowi jest dokładnie wszystko jedno, kto na nim siedzi i dla kogo walczy.

Isk będzie, dziwnym zrzędzeniem przyrody, stałe w jednym kierunku – na wschód, napotykać na



straszliwa. Zastępy plugawych sług Death=Addera wylegną na ciebie aby dostęp do swego pana zagrozić. A otóż i on sam, za szeregi swych wojów stojący, przerażający w swym majestacie Ciemności oświetlany jeno ogniami piekielnymi, które to najstraszliwszą bronią są jego. Zgładź go, a ujrysz ziszczające się staropolskie przysłowie „kto toporem wjuje, od topora ginie”; liczyć także możesz na

dozgonną wdzięczność pary monarszej, a i parę dukatów gratyfikacji kiesy twojej nie ominie.

Gdy będziesz już do naszego świata wracał, bacz jeno, aby mściwe sługi ciemności za tobą nie przybyły i nie naruszały odwiecznego porządku Ziemi.

PooH

Gilius Thunderhead, stracił brata.



Ax Battler, stracił matkę.



Tyris Flare, straciła rodziców.



Death Adder, morderca.

### KLAWISZOLOGIA

– szybki ruch joyem w kierunku ruchu i jego ponowne w tym kierunku poruszenie – bieg. Bieg + fire – wyskok i atak barkiem.

– Alt (prawy lub lewy, w zależności od liczby graczy) – rzucenie czarnej kuli  
– fire + góra – skok

# GOLDEN AXE

mas robotniczych i chłopskich. Znajdą się także pomocne ręce w postaci zielonych i niebieskich kurdupli z workami na plecach, które w odpowiednich momentach dostarczą eliksirów zwiększających twe siły magiczne oraz żywności mającej zbalansowany wpływ na umęczone ciało wojownika.

Gdy ujrysz wroga dosiadającego dziwnego stwora machającego niezbyt przyjaźnie ogonem (lub też, już

swjej drodze rozmaite dziwy przyrody martwej i ożywionej, jako: żółwia, co na swym grzbiecie pancernym całą wielką wioskę utrzymuje, orła wielkiego oferującego swe skrzydła rozłożyste na przelot nad pobliskimi morzami czy też monstra wszelakie, ludzkiej postaci przypominających, wszelako rozrośniętych ponad miarę i o dzikości w sercu zgoła nieludzkiej.

A gdy dotrzesz już do zamku bram wiesz, iż czeka tu już na ciebie bitwa

osób, możliwe stało się zorganizowanie zawodów. Rozgrywane one były według nieskomplikowanych zasad – na przejechanie każdego odcinka trasy przyznawany był pewien czas, po upływie którego pojazd był automatycznie zatrzymywany. Kto w danym czasie zdobył więcej punktów – wygrał.

Punkty przyznawane były według następujących zasad:

- za przejechanie każdy metr trasy – 1 pkt.
- za zaliczoną chorągiewkę lub bramkę – liczba punktów umieszczonych na niej.

oraz specjalne premie:

– za zaliczenie chorągiewek we wszystkich kolorach – za każdą następną chorągiewkę jej podwójna wartość punktowa

– za zaliczenie bramki „TIME” – dodatkowy czas po przejechaniu każdego odcinka trasy.

Jazdy odbywały się, jak wiadomo, na specjalnie przygotowanych torach, na których, oprócz bramek i chorągiewek,

wiek, znaleźć można było następujące rzeczy:

- krzaki, płoty, murki i inne drobniaki wydatnie utrudniające jazdę
- kamienie, po najechaniu na które, układ jezdny wozu przestawiał go w pozycję jazdy na dwóch kołach
- odskocznie, na których pojazd odbijał się i przelatował w powietrzu pewną, zależną od jazdy, odległość. Urządzenia te jednak nie zawsze były pomocne. Czasami pojazd po odbiciu się z odskoczni lądował na murze lub też w innym strumieniu (zależnie od inwencji projektanta trasy).

Tory dzieliły się na dwie kategorie:

- zamknięte (pierwszy, angielski tor próbny OFFROAD) – do zaliczenia pięć okrążeń
- otwarte, możliwe do wybudowania dopiero po zastrzyku gotówki od sponsorów (South – Afryka, North – koło podbiegunowe, West – przedmieścia miasta oraz East – Egipt), podzielone na kilka odcinków z punktami kontroli czasu.

PooH

## TAITO'88

COMMODORE PC AMIGA  
SPECTRUM 1 1

AMSTRAD AMIGA  
ATARI ST

PC EGA, VGA, SB

ZRĘCZNOŚCIOWA

80% 70% 85%  
Grafika Dźwięk Miękkie

Minęły już cztery długie lata, odkąd prezydent złożył podpis pod tym projektem. Z założenia konstruktorzy mieli skupić się na projektowaniu i zbudowaniu dwóch różnych maszyn, które uzupełniałyby się na polu działań wojennych. Budowniczy maszyn wojennych skupili się na udoskonaleniu dwóch znanych już maszyn – jeepa i helikoptera. Dzięki wciąż nowym technologiom i udoskonaleniom powstały cztery typy owych maszyn – co roku jedna

# SWIV

wersja. Do produkcji zatwierdzono tą ostatnią wersję – IV. Myśl techniczna budowniczych pozwoliła na zwiększenie możliwości helikoptera jak i jeepa. Do wypróbowania nowych produktów posłużyła nowa wojna, która wybuchła na jednym z kontynentów, a w którym nasze państwo miało najwyraźniej jakieś interesy.

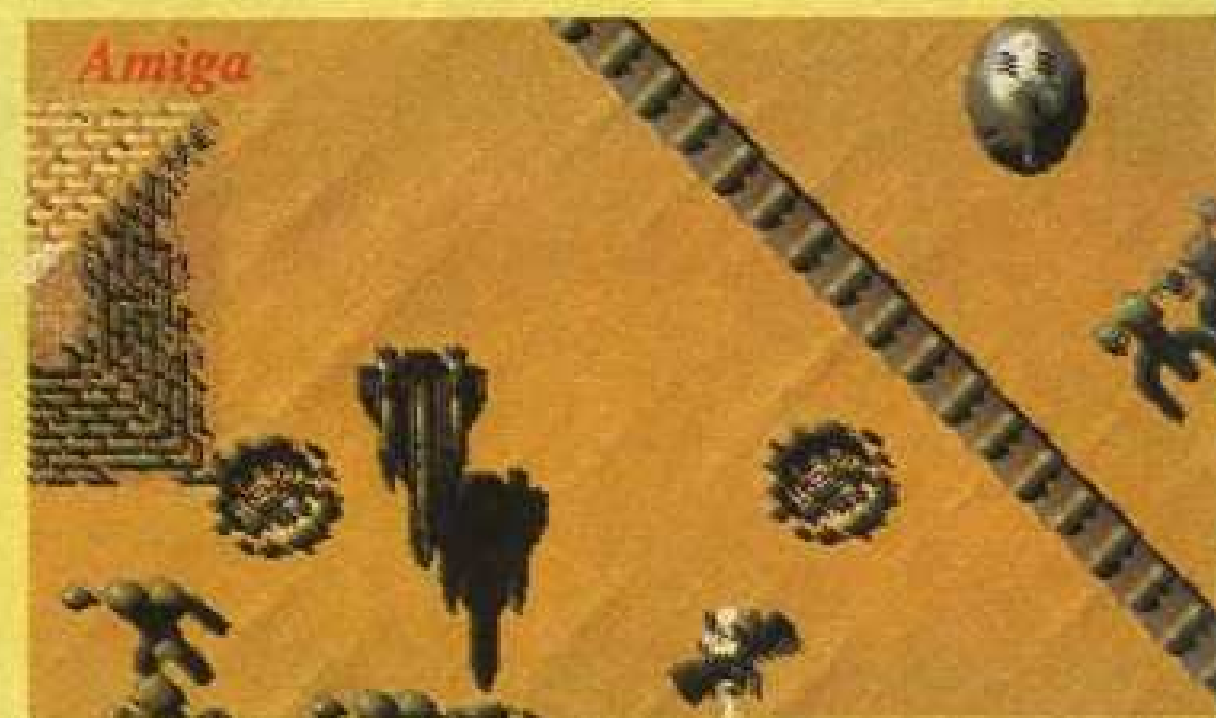
Tak pokrótce można przedstawić fabułę gry SWIV. Nie jest to produkt najmłodszy, wart jednak odświeżenia. Jak sięgam pamięcią, do 1989 roku na rynku Amigi nie było zbyt dużo strzelanin z tak dobrą oprawą muzyczną i graficzną. Tak więc nic dziwnego, że SWIV narobił wtedy dość dużego zamieszania. Gra wyglądem nie ustępowała wcale swoim poprzedniczkom z automatów. Do dziś trudno znaleźć tak dobry program, który zajmowałby tylko jedną dyskietkę. Nic więc dziwnego że firma STORM LABEL po sukcesach gry na Amigę, wypuściła w niedługim czasie wersję na C-64. Tutaj też był to sukces, choć w mniejszym stopniu ponieważ komputer (jego żywot) dobiegał końca.

### ZASADY STRZELANIA

Powgraniu programu do wyboru będziesz miał jeep lub helikopter. Warto wiedzieć, że każdy z nich ma swoje wady i zalety.

HELIKOPTER – to bardzo nowoczesna konstrukcja, posiada dużą zwrotność, szybkość, wysokiej klasy uzbrojenie, które się nigdy nie kończy. Nasz latający przyjaciel wykonuje kawał dobrej roboty niszczącej

c.d na str. 10







Wróżka powiedziała: „gdy miniesz seksowne drzewo...”



„i przemkniesz hyżo przez wieś...”



„odnajdziesz zamek księżnej Kunegundy, która zostanie chętnie twoją żoną i pozwoli ci rządzić aż do śmierci...”

Screeny, Amiga

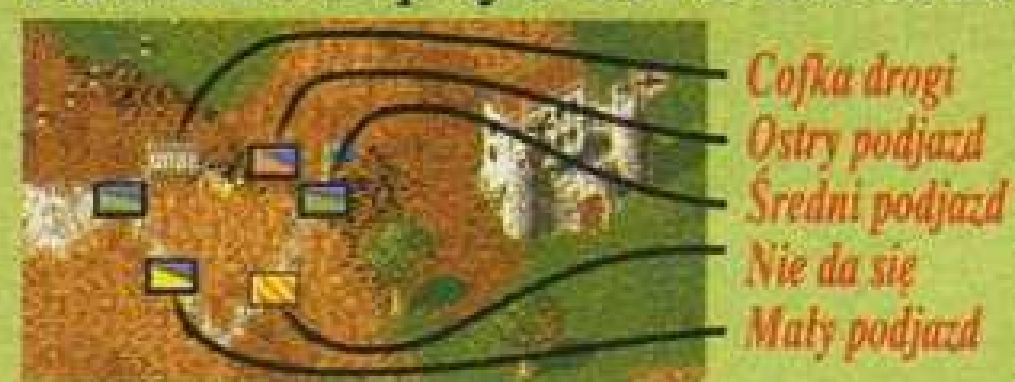
Było słoneczne, sierpniowe popołudnie... Rycerz jechał wolno w kierunku zamku widniejącego na horyzoncie. Minął chatę płatnerza, kuźnię i oberżę. Podczas przejazdu przez wieś czuł cały czas na sobie zaciekawione spojrzenia mieszkańców. Wieś wyglądała na dostatnią, dachy większości chałup pokryte były świeżą strzechą, domostwa odgródzone były od duktu prostymi płotami, drzewa w sadach ugięły się od dojrzewających owoców, za wsią widać było polyskliwe płaszczyny stawów rybnych poroździelanych starannie utrzymanymi groblami. Jako że była to pora żniw, z pól zjeżdżały drabiniaste wozy wyładowane snopami zboża. Za rycerzem podążała gromada dzieciaków, jak zwykle ciekawych wszelkich nowości.

Dostatek widoczny w każdym kącie wsi dobrze świadczył o panu tych ziem, komesie Roderyku, na wezwanie którego Rycerz miał zjawić się w zamku. Mimo iż księstwo przeżywało rozkwit (a może właśnie dlatego), ciemne chmury zawisły nad nim. Odwieczni wrogowie Roderyka – hrabia Laurenty i władca Ozdron gromadzili wojów, nie kryjąc się zbytnio z zamiarem najechniania na spokojne Roderykowe sioła. Cóż więc miał począć nasz władca? Słat wici po wsiach, wyskrobywał ze skarbcza ostatnie sztuki złota na żołd dla najemników, sposobił warownie, kazał fortyfikować strażnice. Wkrótce setki podobnych Rycerzowi wojów stanęło w wyszykowanych stanicach na granicy z sąsiadami. W połowie października wybuchła wojna. Stawką w niej nie były jednak jedynie bogate wsie gotowe do złupienia. W rzeczywistości była to wojna o przestrzeń życiową, niezbędną do dalszego rozwoju dla każdego z trzech państw duszących się w swych dotychczasowych granicach. Tylko jedno państwo mogło przetrwać. Inne czekała całkowita zagłada, lub przynajmniej zepchnięcie na kraniec egzystencji, co w praktyce jedynie odwlekało rzeczywisty ostateczny koniec.

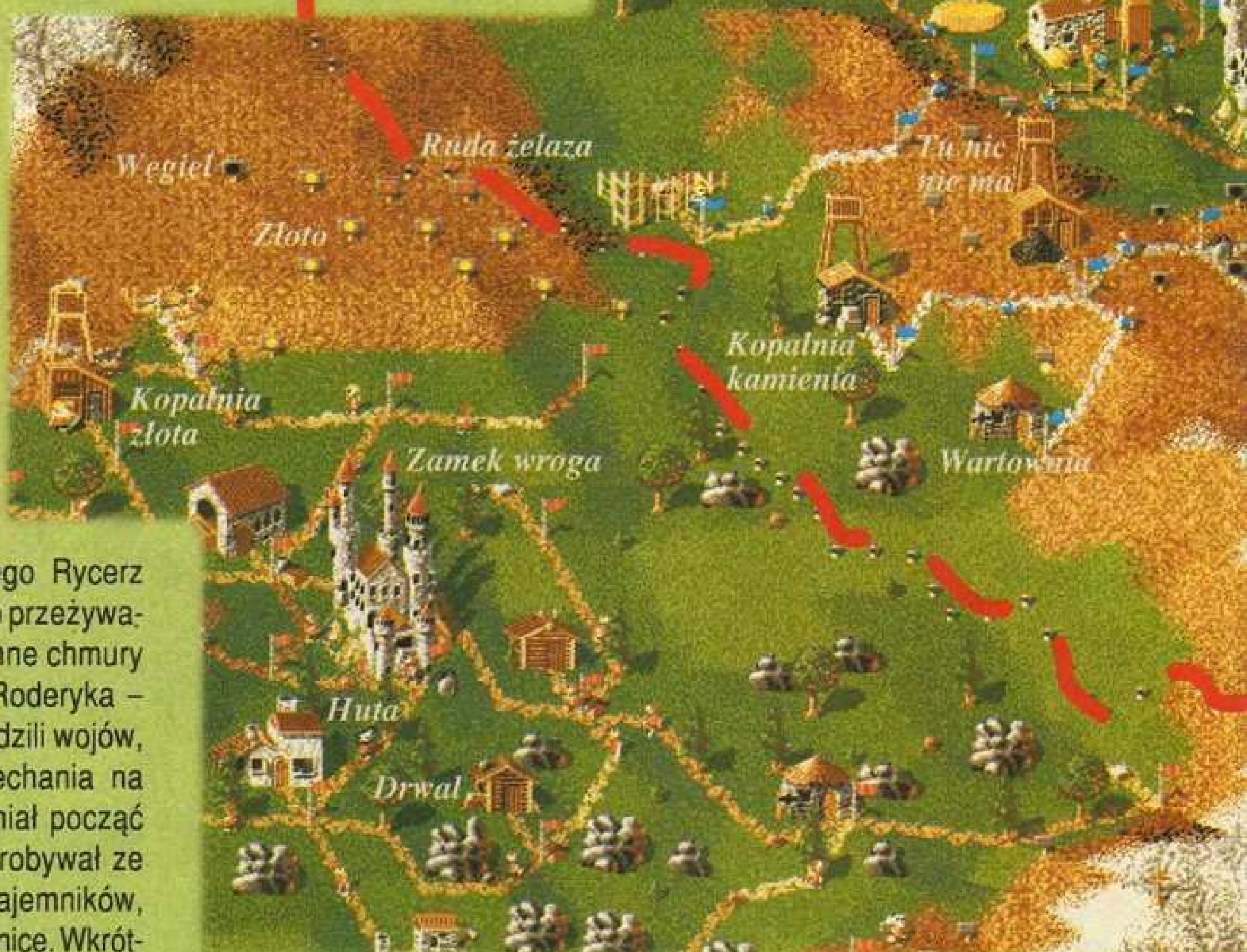
Któż więc przetrwa? Zależy to od ciebie, gracza rozgrywanego partię THE SETTLERS – „Osadników”. Ty bowiem bierzesz w swe ręce los części jednego z państw, które poprowadzić musisz ku chwale lub też zagładzie pod butami hord bezlitosnych najeźdźców. Twój udział w całej tej historii rozpoczyna się w momencie, gdy jako jeden z urzędników administracji publicznej dostałeś pod swą pieczę jeden ze świeżo odkrytych terenów stworzonych jakby specjalnie dla potrzeb tych osadników.

Przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki ustalasz, czy chcesz grać sam przeciwko komputerowi, czy też zmierzyć się z kolegą, lub też obejrzeć wersję demonstracyjną gry. Jeżeli grasz sam, wybierasz, czy wolisz zaliczać kolejne misje proponowane przez komputer, czy też zabawić się w samodzielne ustalanie parametrów gry (ilość i siła przeciwników, wielkość mapy itp.). Możesz także włączyć lub wyłączyć muzykę i efekty dźwiękowe oraz włączyć opcję szybkiego stawiania budynków i tworzenia dróg (bez potrzeby klikania na ikonie budo-

#### Oznakowania przy budowie autostrad



Opozycja | B.B.W.R.



wy). Jeżeli już ustaliłeś najbardziej odpowiadające ci preferencje, możesz rozpocząć grę.

Od czego więc zacząć? Widzisz przed sobą fragment terenu, na którym rozwijać się będzie twoje państwo, przed rozpoczęciem kolonizacji musisz zafundować sobie mieszkanie. Oczywiście nie będzie to jakaś kurna chata ani też nawet zwykły dworek. Porządne państwo winno mieć godną siedzibę władz. Wybudujmy więc zamek z prawdziwego zdarzenia – niech będzie godną pamiątką dla przyszłych pokoleń. Rozejrzyj się więc po mapie terenu, który rozpościera się przed twymi oczami, wiedząc, że:

- okno ukazujące teren przesuwasz trzymając wciśnięty prawy przycisk myszy
- możesz sprawdzić wszystkie możliwe lokacje swej siedziby, jeżeli klikniesz na ikonie budowy oboma przyciskami myszy
- powinieneś wybrać takie miejsce, z którego będziesz mieć blisko do wszystkich bogactw naturalnych krainy (zwłaszcza do lasów i kamieniołomów), co jest szczególnie ważne w początkowym etapie rozwoju państwa.

Wybrałeś już? Jeżeli masz jeszcze jakieś wątpliwości, to poczekaj chwilę, aż twój przeciwnik postawi swe dworzyszczce i zapamiętaj jego lokalizację. Posłużmy się małym oszustwem, które i tak ujdzie na sucho – wyjdź z gry i ponownie ją uruchom, tym razem stawiając dwór w tym miejscu, gdzie poprzednio uczynił to twój wróg – komputery mają tę przykrą właściwość, że zanadto lubią wykorzystywać przewagę wynikającą z tego, że to one właśnie, a nie ty, najlepiej znają zasady gry.

A więc masz już zamek. Jak mają starzy górale, dobry zamek to

połowa sukcesu. Możesz więc zacząć budować kolejne domy. Jeżeli klikniesz obydwoma klawiszami myszy na ikonie budowy, ukazać się wszystkie możliwe lokacje domostw. Jak zapewne widzisz, na ekranie występują teraz cztery rodzaje symboli:

– **chorągiewka** – możesz postawić tu jedynie słup znaczący lokalny węzeł komunikacyjny (rozstaje dróg), który, oprócz swego pierwotnego zadania, jakim jest tworzenie rozstajów, oferuje także możliwość wysłania ekipy poszukiwawczo-eksploracyjnej dopatrującej się bogactw naturalnych rzekomo występujących w pobliskich górach.

– **mała chatka** – na polu nią oznaczonym wybudować można te budynki, które znajdują się na pierwszym ekranie ukazującym się po uaktywnieniu znanej już nam ikony budowy, a są to: chata kamieniarza wydobywającego materiał skalny z wielkich głazów rozsianych po całej krainie, strażnica pozwalająca na przyłączenie do twego państwa pewnego obszaru spoza jego granicy, chata drwala – co ten mężczyzna robi, wie chyba każdy, siedziba gajowego (a raczej szefa kampanii obsadzania lasów), dom rybaka (chyba najmniejszego dostawcy żywności), gospodarczy budynek młynarza czyli wiatrak, słup rozstajów dróg (jak wyżej) oraz barak skutnika, wytwórcy jednego z najnieefektywniejszych środków transportu wodnego.

– **wieżyczka** – odpowiednio drugie i trzecie okno budowy, czyli: rzeźnik przerabiający trzodę chlewną na wędliny, płatnerz zopatrujący twoje siły zbrojne w niezawodne narzędzia mordy, hutnik z rudy żelazo wytapiający, tracz (czy też jak taki facet się nazywa), w którego tartaku owoc ciężkiej pracy drwala







Kiedy już postawisz budynek, ujrysz mały biały prostokąt z przylegającą dróżką i chorągiewką. Chorągiewkę tą należy połączyć z inną znajdującą się na mapie – klikasz na niej, a wtedy pojawiają się prostokąty oznaczające możliwy przebieg drogi wraz z jej kątem nachylenia – prowadzimy za ich pomocą drogę aż do połączenia z inną. Jeżeli jest to twoja pierwsza budowa, zobaczysz wychodzących z zamku robotników.

THE SETTLERS pod jednym względem na pewno odróżnia się od innych podobnych gier strategicznych. Tutaj nic nie jest statyczne – drwal ścina drzewo, które z trzaskiem pada na ziemię, zboże wyrasta z ziemi, rośnie, dojrzewa, a gdy jest już żółte i bujne, ze swej chaty wychodzi chłop aby je ścinać. Tak samo jest w tymże właśnie przypadku budowy pierwszego domu – z zamku najpierw wyjdzie inżynier, obejrzy teren budowy, robotnik teren ten wyrówna, ludzie zaczną znosić

– wskaźniki aktywności poszczególnych grup zawodowych

– wykaz produktów znajdujących się na składowisku w zamku i magazynach

– wykaz budowli (zarówno gotowych, jak i tych właśnie budowanych)

– wykaz ludności – kto jest kim: ilu masz drwali, żołnierzy, płatnerzy itd.

– dwa okna statystyki – roczna produkcja cepów na ilość macior w gospodarstwach społecznych i inne tego rodzaju ciekawostki.

Pozostały jeszcze trzy ikony:

– **demolka**: uaktywniasz ją na żądanym obiekcie naciskając nieśmiertelne dwa przyciski myszy. Teraz tylko potwierdzenie wyroku i chatupa idzie z dymem.

– **mapa**: oglądasz sobie tereny swoje



na niej (iloma przyciskami myszy, każdy już chyba wie), ustalasz ile wojska tam podesłać i klikasz (tym razem już tylko lewym przyciskiem) na skrzyżowane miejsce – wojska ruszają.

## WSKAZOWKI

– Nie wysyłaj do boju nieuzbrojonych ludzi. Jeżeli płatnerz nie zrobił wystarczająco dużo oręża lepiej trochę poczekać.

– Przed wybudowaniem nowej stacji poczekaj trochę, niech w zamku wyszkoli się kilku rycerzy (to ci z kitą na głowie). W przeciwnym wypadku nowy obiekt będzie obsadzany samymi cieniakami, którzy do najwaleczniejszych z pewnością nie należą.

– Jeżeli atakujesz strażnicę położoną w pobliżu magazynu, to licz się z tym, że właśnie stamtąd nadciągną nieoczekiwane posiłki dla twoich wrogów.

– Kiedy twoje oddziały są wystarczająco liczne, zerwij stosunki dyplomatyczne, wybierz odpowiedni teren i puszczaj chłopców do boju – niech się trochę rozruszają a nie tkwią beczynnym w wartowniach żyjąc z pieniędzy podatników.

– W miarę rozrastania się państwa buduj w różnych jego częściach magazyny – niech towary pokonują jak najkrótszą trasę od producenta do składu.

– Zakłady połączone ze sobą produkcyjnie stawiaj blisko siebie – hutę przy kopalniach, młyn przy rolniku itp.

– Nie zabudowuj terenów wokół rolnika: biedaczyna musi przecież wysiać gdzieś to swoje zboże (to samo dotyczy gajowego).

– Dbaj o dostęp do gór – bez surowców mineralnych długo nie pociągniesz.

– Jeżeli namieszasz w preferencjach gry – pamiętaj o tym. Inaczej możesz być zdziwiony, kiedy np. stanie wytop żelaza ponieważ wcześniej cały węgiel skierowałeś do płatnerza.

– Dbaj o obecność złota w strażnicach – w przypadku ataku wojowie tym chętniej się bronią, im więcej napastnicy mogliby im odebrać.

PooH

# THE SETTLERS

przybierze postać belek listew i płyt pilśniowych, piekarz, podpora przemysłu spożywczego, hutnik numer dwa zajmujący się pozyskiwaniem najszlachetniejszego z kruszców, kowal produkujący narzędzia pracy codziennej – siekiery, kosy, młotki, piły itp., rolnik w swej pieczy dostawę zbóż wszelakich mający, świniarz (lub też, jak kto woli, hodowca trzody chlewnej), całe życie dostarczający pracy rzeźnikowi. Poza tymi pacyfistycznymi budowlami znajdziemy tu także obiekty o pewnym znaczeniu militarnym: magazyn, którego funkcją poza gromadzeniem surowców materialnych jest też szkolenie wojska; wieżę, pozwalającą na sprawowanie kontroli nad obszarem o wiele większym niż w przypadku strażnicy (do wież kierowane jest także złoto podnoszące wymownie morale wojska) oraz fort, po zbudowaniu którego twoje państwo zgarnie taką połąć ziemi, że poddani z własnej nieprzymuszonej woli postawią ci nową siedzibę oferującą wszystkie wygody wymagane przez współczesną cywilizację.

– **szyb górniczy** – ostatnie okno budowy – masz możliwość wybudowania jednej z czterech kopalń: kamieni budowlanych, węgla kamiennego, rudy żelaza oraz kopalni złota. Inwestycji tych nie należy jednak przeprowadzać w ciemno. Najpierw powinieneś sprawdzić, czy na wybranym terenie znajdują się pożądane surowce. W tym celu klikasz obydwoma przyciskami myszy na pobliski słupek rozstajów, a następnie na ikonkę brodatego faceta – w tym momencie z zamku zostanie wysłana odpowiednia ekspedycja, która przeszuka okolicę i w przypadku znalezienia czegoś wartego wygrzebania z ziemi wbije swą tabliczkę, na której widnieć będzie kółko w jednym z czterech kolorów: białe – znaleziono kamienie budowlane, czerwone – jest ruda, czarne – węgiel, żółte – wiadomo, złoto.

materiały, aż w końcu majster przystąpi do właściwej budowy – najpierw drewniany szkielet, a potem jak leci – od fundamentów w górę, i w górę aż po dach, niech radośnie rośnie gmach.

Przypuśćmy, że masz już kilka budynków, np. kuźnię, piekarnię i chlewnię. Kiedy jednak klikniesz na którymś z tych budynków obydwoma przyciskami myszy, zamiast spodziewanych rzędów surowców do obróbki, możesz ujrzeć jedynie pesymistyczny znaczek [-]. Co jest – pytasz się inteligentnie. Ano cóż. Chyba nie liczyłeś na to, że kowal wyczaruje sobie ni z tego ni z owego tonę żelaza lub też piekarz – kilka worków mąki. Przez pewien czas otrzymywali oni co prawda te produkty z zamkowych zapasów, jednak nie były one, tak jak wszystko na tym świecie, wieczne. Teraz ty musisz wziąć sprawę w swoje ręce i umiejętnie pokierować produkcją na wszystkich poziomach przetworzenia surowca podstawowego w towar wyjściowy (czy jak to się tam mówi). Jednym słowem – musisz odpowiednio zaplanować produkcję. Informacje jak to zrobić, znajdziesz pod ikoną informacji (czwarta od lewej). Jako dwa pierwsze umieszczone są tu okna podające właśnie wzajemne zależności wszystkich grup ludności. Pierwsze dotyczy obiegu żywności dowiadujemy się tutaj kto co produkuje, kto to przetwarza i kto spożywa (wnioski są zaskakujące – zapotrzebowanie na pokarm wykazują jedynie górniczy). Drugie okno pokazuje natomiast zależności materiałowe – od drzewa do szkieletu domu czy też od węgla do kosy.

Pozostałe okna umieszczone pod tą ikoną to:

(niebieskie) oraz wroga (pozostałe) urozmaicone mozaiką dróg, osiedli oraz siatką kartograficzną, które to elementy można dowolnie włączać i wyłączać. Po kliknięciu na tej ikonie prawym i lewym przyciskiem myszy przenosisz się do zamku.

– **preferencje** z następującymi oknami:

a) trzy okna rozdzielania dóbr materialnych dla podstawowych działów gospodarki – przesuwasz pasek pod rysunkiem przedstawiającym budynek ustalając jaki procent danego towaru ta część producentów ma otrzymać (np. w przypadku kowala decydujesz o przydziale drewna i żelaza, a w przypadku płatnerza decydujesz, czy to on ma otrzymać węgiel, czy też może raczej kolega hutnik)

b) tutaj decydujesz, co ma produkować kowal

c) co mają w pierwszej kolejności nosić ludzie

d) co ma być najszybciej produkowane

e) twoje stosunki z sąsiadami (aby prowadzić wojnę, muszą być one ustawione na MINIMUM)

f) sprawy wojska: wiek poborowych, ich ilość na jednego mieszkańca, stopień wytrenowania wojska, wojsko w zamku czy w stanicach nadgranicznych.

Wojna nie jest sprawą zbyt skomplikowaną: wybierasz wroga stanicę, klikasz

**BLUE BYTE '93**  
1MB AMIGA  
WKRÓTCE BĘDZIE PC

STRATEGIA

95% Grafika  
85% Dźwięk  
100% SUPER% Miodność





c.d. ze strony 7

wszelkie cele latające jak i poruszające się po powierzchni ziemi. Właściwie to na niego spada większa odpowiedzialność, ponieważ może wszędzie dotrzeć i wszystko zniszczyć.

JEEP – to także nowoczesna konstrukcja. Nie jest on wprawdzie tak zwrotny i szybki jak helikopter, za to posiada jedną dominującą i niepowtarzalną cechę. Podczas jazdy może np: strzelać w prawo i poruszać się w lewo (poza tymi kierunkami jest jeszcze sześć innych, w które może zwrócić swe koła lub wieżyczkę). I jeszcze jedna zaleta, jak możecie przypuszczać nie zderzy się z helikopterem – no chyba, że podskoczy (szybko dwa razy joystick w górę). Poza zaletami samochód posiada

też i wady. Jeżeli będziesz chciał przejechać rów to nic z tego – nie jesteś tak wszędobylski jak twój latający brat.

### BONUSY I ZMIANA BRONI

Bonusy nie są poukrywane, natomiast aby je dostać, musisz rozwalić często coś naprawdę dużego. Na pierwszym levelu jeżeli chcesz zmienić broń, to musisz rozwalić najpierw duży samolot składający się z pięciu części – Ciebie interesować będą te boczne, jako najbardziej czułe.

Po szczęśliwym rozwaleniu tej kupy złomu powinny rozsypać się bonusy. Jedne z nich to litery S, dzięki nim będziesz mógł taranować każdy cel. Te drugie to rodzaje uzbrojenia,

jeżeli w nie postrzelasz to zmieniają swoją ikonę na symbol innej broni (uważaj tylko abyś nie wziął broni najslabszej – tej, którą dotychczas się posługiwałeś). Poza tymi rzadkami do spotkania i trudnymi do zdobycia bonusami są jeszcze te łatwiejsze – kule, lub jak kto woli bańki. Owe przezroczyste koła to osłony, które pasują zarówno na helikopter jak i na jeepa.

Jednak bańki mogą okazać się zabójczą bronią. Otóż po gęstym, kilkunastosekundowym ostrzale pękają (jak to bańki), a z wnętrza wydobywa się ogromna fala uderzeniowa zmiatająca wszystkie wrogie cele z ekranu. Dzięki tej mocy masz problem przeżycia na parę sekund z głowy. Ponieważ grałem w tę gre tro-

chę czasu radzę jednak wykorzystywać w/w bonus jako osłonę, dzięki której będziesz mógł niszczyć taranem wszystko, co nawinie ci się pod śmigło lub koło.

G 1200

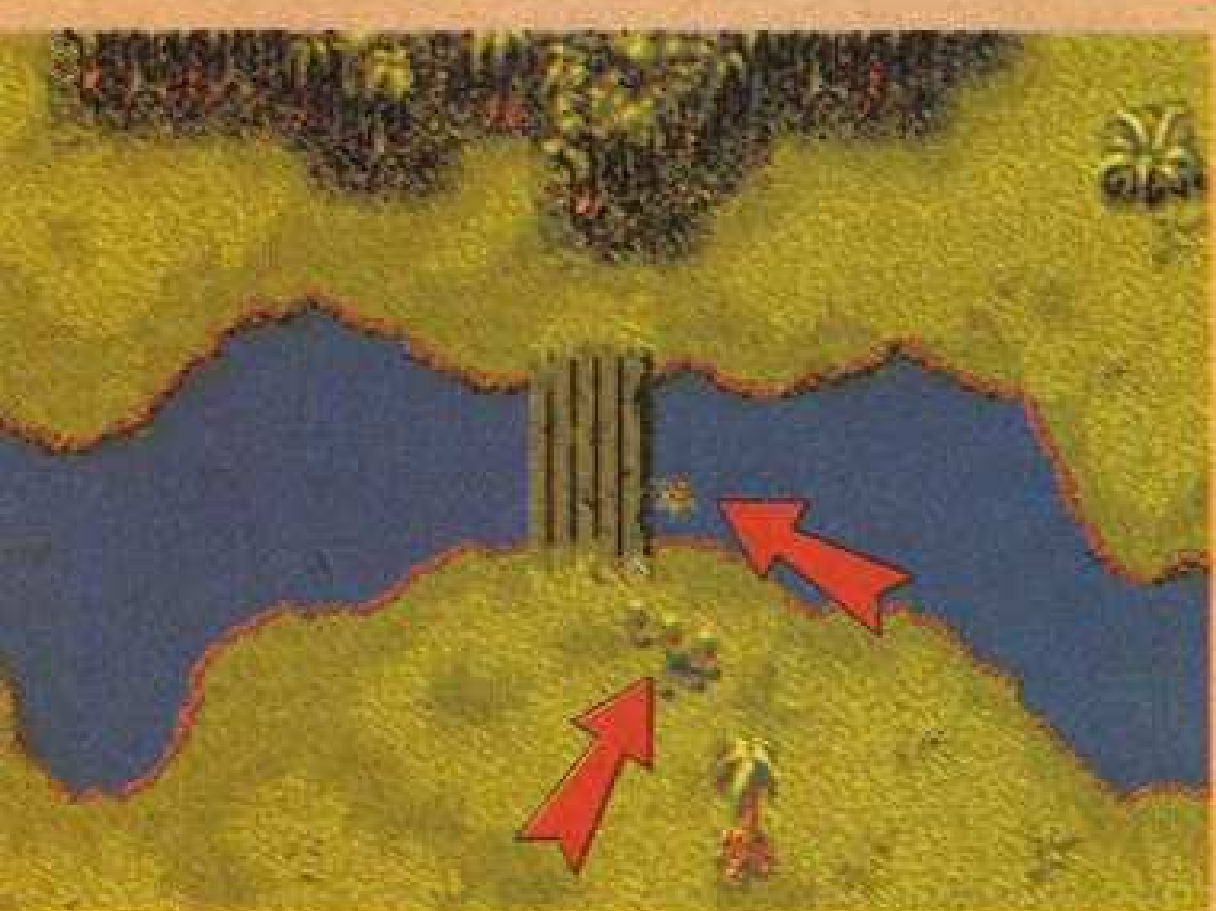
## STORM LABEL'89

COMMODORE  
AMSTRAD  
SPECTRUM  
AMIGA 500  
ATARI ST

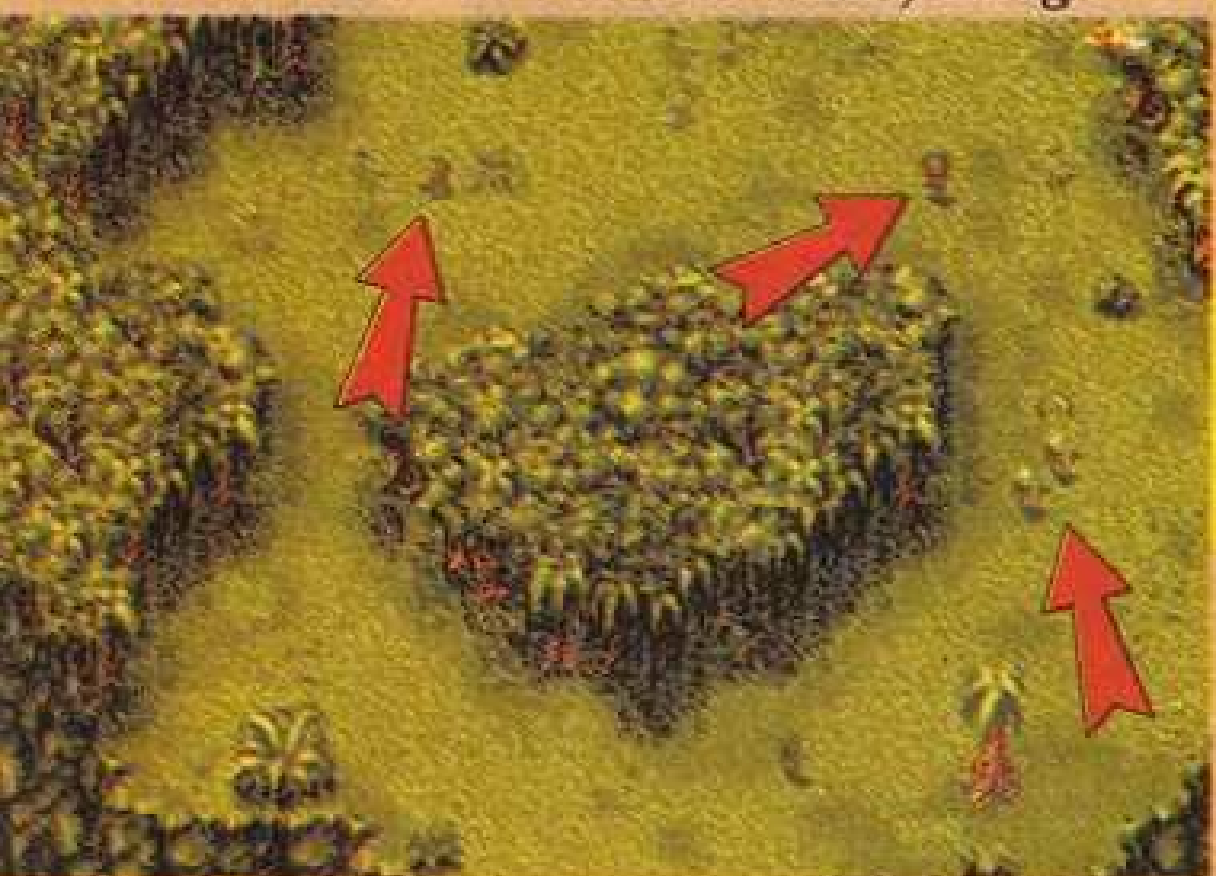
STRZELANINA

100% 90% 95%

Grafika Dźwięk Miodność



Podstawa to maskowanie, Amiga



przejścia całej gry trzeba co najmniej dwustu żyć. No i tyle akurat jest. Sama gra przypomina skrzyżowanie LEMMINGS ze starym COMMANDO z Commodore 64. Z każdej gry wzięte to, co najlepsze – z LEMMINGS małe, ale za to liczne postacie, z COMMANDO – krwawe jatki.

W CANNON FODDER do wypełnienia każdej misji dostajesz kilku (od jednego do sześciu) żołnierzy. Kierujesz nimi za pośrednictwem myszy. Jeżeli nacelujesz na jakiś punkt i naciśniesz lewy przycisk, żołnierze pójną w jego kierunku. Jeżeli dla odmiany naciśniesz prawy przycisk,

Zabawki wroga poznajemy po tym, że na szczycie mają migające światełko. Służą głównie uprzykrzaniu nam życia, więc należy je jak najszybciej rozwalić. Urządzenia nie mające światełek zazwyczaj mogą się do czegoś przydać. Aby ludziki weszły do wnętrza, trzeba nakierować kursor na maszynę (zamieni się w kwadracik ze strzałką) i nacisnąć lewy przycisk. Teraz: jeżeli chcesz strzelać, naciskasz przycisk prawy (w działach, czołgach i helikopterach możesz wskazać cel, samochody strzelają tylko do przodu). Jeżeli chcesz gdzieś jechać –

liczyć poziom, to idź nad wodę. Zazwyczaj paru wrogów zażywa kąpieli.

– Foki bywają podminowane.

– Czołg rozpędza się powoli. Jeżeli jedziesz czołgiem, staraj się nie wchodzić w pole rażenia dział i innych czołgów. Całej reszty tałatajstwa możesz się nie bać.

– Bazookami nie wal spod lasu. Wybuchają i zabijają cały team.

– Kiedy dzielisz grupę, staraj się nie zostawiać samotnym żołnierzom bazook. Dlaczego? Patrz wyżej.

– Na poziomie DELIVERANCE jest ukryte 50 bazook. Gdzie? He he, znajdź!

# CANNON FODDER

otworzą ogień. To podstawowe wiadomości z zakresu kierowania drużyną. Warto jeszcze wiedzieć, jak rzuca się granatami i strzela z bazooki. W lewym górnym rogu ekranu znajduje się okienko przedstawiające stan i uzbrojenie drużyny. Jeżeli tak się akurat złoży, że masz jakieś granaty i rakiety, to ich liczba zostanie przedstawiona pod symbolizującymi je ikonkami. Naciskając lewy przycisk na takiej ikonce możesz uaktywnić wybraną broń. Od tej pory, gdy wycelujesz w jakiś punkt, naciśniesz prawy guzik a potem lewy – bohaterowie rzuca granatem, względnie strzelają z bazooki. Jeżeli masz ochotę podzielić drużynę na mniejsze pododdziały, nie ma kłopotu. Po prostu wybierasz członków nowej grupy, tupiąc lewym guzikiem nad ich imionami (zmienia barwę na żółtą). Potem przydzielasz im broń ciężką. Możesz dać im połowę (obwódka przerywana), zero (brak obwódki) albo cały (obwódka ciągła) sprzęt, jaki ma rozdzielająca się ekipa. Podziału dokonujesz przez kliknięcie w ikonkę z rozdwojonym symbolem oddziału. Dla porządku powiem, że oddziały mogą być trzy: grzechotniki, orły i pumy. Połączyć dwie ekipy można, każąc wejść jednej na drugą.

Czasami pojawiają się pomoce naukowe pozostawione przez autorów ku naszej uciechu. W skrzynkach są zapasowe granaty, w beczkach – zapasy rakiet. Staraj się do nich nie strzelać, tylko zebrać. Kiedy strzelisz do takiego zasobnika – wybuchnie (co czasem może się przydać). Czasami pojawia się też sprzęt zmechanizowany – samochody, sianie, czołgi etc.

lewy (wrogów można po prostu przejechać).

Jeżeli na którymś poziomie jest przepaść albo szeroka rzeka, to poszukaj jakiejś rampy. Zazwyczaj można się rozpędzić, wjechać na rampę i przeskoczyć przeszkodę. Najprzyjemniejszą bronią są helikoptery. Nic nie może cię ruszyć, gdy siedzisz w helikopterze. Jeżeli masz szczęście i w twojej maszynie zainstalowane są rakiety, to hulaj dusza, piekła nie ma, nic i nikt ci nie podskoczy.

Osobnym tematem jest rozwalanie budynków. Należy tu pamiętać o tym, że za budynek zniszczony uważa się ten, któremu wypadły drzwi. Wszelkie inne uszkodzenia (np. oderwanie dachu, zepsucie ścian) nie są punktowane. Należy pamiętać, że drzwi wypadają z wielkim impetem i ten, kto przed nimi stoi może zginąć. Wniosek – nie rozbijaj domku, jeżeli stoisz przed jego drzwiami.

Wot i cała filozofia: wal do wszystkiego, co się rusza, a jak się nie rusza, to też możesz przyładować. Teraz pozostało jeszcze udzielić kilku dobrych rad wujka Swarożycy:

– Kiedy jesteś w wodzie to nie strzelasz. Walić możesz tylko z płytkiej wody (jasnoniebieskie miejsca przy brzegach)

– Tu i tam są porozstawiani faceci z bazookami. Nie bój się ich za bardzo. Jeżeli idziesz i strzelasz w ich stronę, to zazwyczaj szybko giną.

– Kiedy zamierzasz wsiąść do dział, upewnij się, czy rozwaliłeś już wszystkich bazookowców w zasięgu strzału.

– Jeżeli zdaje ci się, że już wszystko zniszczyłeś, a komputer nie chce ci za-

liczyć poziom, to idź nad wodę. Zazwyczaj paru wrogów zażywa kąpieli.

– „Wielki prowokator” to metoda, którą możesz wykorzystać, by oszczędzić granatów. Podjedź do działu, a potem do domku wroga. Przy domku zatrzymaj się na chwilę i odjedź. Efekt murowany!

– Kiedy na jakimś poziomie zniszczysz sobie samochód albo wyprztykasz wszystkie granaty, to naciśnij Esc. Po co tracić ludzi?

Tymi poradami już chyba całkiem zepsułem wam grę. M i m o wszystko, wesołej zabawy!

Swarożyc



Tak! to właśnie te pixele są bohaterami tej gry, Amiga

## SENSIBLE'93

1MB AMIGA PC VGA, SB 1 3

STRZELANINA

85% 90% 90%

Grafika Dźwięk Miodność



# KGB NEWS

KOLOROWY  
GROWY  
BIULETYN

**BARDZO TANI  
SPECJALNY  
DODATEK DO  
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY  
MAGAZYN DLA  
WOJOWNIKÓW**

## GRAVIS ULTRASOUND

### Cała prawda o nowej karcie dźwiękowej

Od zarania dziejów Amigowcy – misjonarze komputerowego dźwięku, wyśmiewali się z popiskiwanego peceta. Nawet wychwalany Sound Blaster nie przyniósł zmiany ich reakcji. Wszystko dlatego, że muzyka na SB, nawet na tym PRO 16 ASP (najdroższym – ponad 6 mln) cały czas powstawała na chipie FM. Dopiero firma GRAVIS przełamała tę skłonność, wprowadzając swoją kartę ULTRASOUND, która miała zmienić oblicze dźwiękowe PC.

Gravis UltraSound (w skrócie: GUS) ma 32 kanały stereo, CD QUALITY

(odtwarzanie 44 kHz), emulację Roland i Sound Blastera – to imponująca bateria za „niską” cenę (w Polsce ok. 5 mln, w USA – 130\$, w Anglii – 130 funtów, w Niemczech – 360 DM). Jeśli masz SB i chcesz mieć coś lepszego oraz CHCE CI SIĘ COŚ ROBIĆ (przeciwieństwo włożenia dysku do stacji i fire), Gravis sprawi ci dużą niespodziankę. Jednak nie wpadaj w euforię, bowiem GUS’a należy porównywać z Amigą, a nie z Sound Blasterem. Ta karta jeszcze nie „rządzi” na rynku, a to dlatego, że za mało programów ją obsługuje. Zanim w euforii podejmiesz

decyzję jej zakupu, poproś najpierw o demonstrację.

GUS ma dwa emulatory – Rolanda MT-32 i Sound Blastera. Jak każda emulacja, tak i te są zawodne, ale w większości przypadków da się zmusić program do współpracy z kartą. W ten sposób można powiedzieć, że GUS będzie pracować z każdą istniejącą grą. Niestety, emulacja SB jest żenująca, Rolanda trochę lepsza.

Jeśli mimo wszystko napaliłeś się na GUS’a, to pamiętaj o tym, że:

1. Kup kartę z 1 MB ramu – poniżej naprawdę jest surowo.
2. Jeżeli MUSISZ mieć dźwięk w KAŻDEJ grze – nie kupuj GUS’a nie wiedząc nic o swoim komputerze (wolne przerywania, kanały DMA itp.).
3. Powinieneś mieć modem lub dojdzie do kogoś z modemem – w każdym szanującym się BBS’ie jest GRAVIS AREA z nowymi driverami, playerami i dodatkami do gier specjalnie dla GUS’a. Bez tego długo jeszcze będziesz czuł się w tyle.

I jeszcze raz przestroga na koniec: jeśli GRASZ, GRASZ i tylko GRASZ – GUS nie jest dla ciebie.

Za miesiąc – GUS i gry – jakie chodzą, które lepiej, które gorzej grają, co zrobić żeby grały ładniej.

**Mart Goretz**

## W NUMERZE

<b>KOMPENDIUM 1993</b> podsumowanie growych wydarzeń minionego roku	str. 12
<b>HELP!</b>	str. 13
<b>SAVEGAMER</b> Kostia Jamow is back!	str. 14
<b>PRZECIEKI</b> panie majster, rura pękła	str. 15
<b>TOP TEN</b> Lista Przebojów dla cowbojów	str. 16
<b>KUPONY POCZTOWE</b> Jedyna metoda zamawiania Prenumeraty i Archiwaliów	str. 17
<b>SUPER SUPERY</b> bez nich byłoby kijowo	str. 18
<b>TIPS &amp; TRICKS</b> jak zwykle rulez!	str. 35
<b>ASY NAD EUROPA</b> czyli spowiedź Damona Slye	str. 37
<b>JAKI PECET?</b> przeczytaj zanim kupisz	str. 38
<b>ZAPOWIEDZI AD 1994</b> jakie gry mają szansę się ukazać jeszcze w tej połowie roku, m.in. na Amigę 1200	str. 39
<b>MIGHT AND MAGIC</b> suplement do MM4	str. 39
<b>ERRATA</b>	str. 39

rys. Mariusz Kenya Kamiński



**My oczeń radujem-sia, potomu szto użę nie na pierwoj linii ognia. KGB eto użę nie kartiny, eto czast' Sekretnowo Serwisa!**



Rok 1993 minął.

Jest luty, pada śnieg. Nawet bujający w obłokach spostrzegli nadejście nowego roku 1994. A ten stary? Jaki był, czy dokonał rewolucji, czy był tylko zwykłym etapem na drodze postępu? W różnych plebiscytach wybierano ostatnio najlepsze gry, ogłaszano szampańskie zapowiedzi na przyszłość.

Zapowiedzi być może dla niektórych niewesołe, bo opiewające nadejście

Na STRIKE COMMANDERA czekali długo, gdy nadszedł – spełnił nadzieje. Casus programistów wkładających wszystko co najlepsze w swe dzieło i przyplacających to bankructwem przypomina historie reżyserów przekraczających budżet, lecz brnących dalej, wbrew przestrogom speców od marketingu. Taka sztuka dla sztuki. W COMMANDERZE dominuje przepych. Fabuła jest wielowątkowa, wy-

przekrwionymi gałami ocznymi. Kto wie, czy nie należało by nazwać ich realistycznymi, także ze względu na przypominającą życie grafikę, urozmaiconą tu i ówdzie igraszkami wyobraźni.

Następna grupa to przygodówki baśniowe. Historie wyjęte z utworów braci Grimm, Tolkiena, czy też Opowieści Tysiąca i Jednej Nocy. Legendy, Dobro i Zło (pisane obowiązkowo wielkimi literami), ich odwieczne zmaganie się a na tym tle wesoła, niczym niezmacona wędrowka bohatera. SIMON THE SORCERER, HAND OF FATE i (mimo wszystko) KING'S QUEST 6.

W ostatniej grupie znajdują się przygodówki, w których łączą się wszelkie dozwolone wpływy, może wydarzyć się wszystko, bez różnicy czy rozsądzi dotychczasowe ramy, czy nie. Można przy tej okazji mówić (przepraszam za to słowo) o postmodernizmie, o doświadczeniach komiksu oraz filmu rysunkowego. Gdyby kogoś zapytać, jakie są te gry – odpowiedziałby, że śmieszne. Malkontent rzekłby zaś, że są to gry na wariackich papierach. Tutaj lista ciągnie się długa: DAY OF THE TENTACLE, FREDDY PHARKAS, SPACE QUEST 5, SAM AND MAX HIT THE ROAD, NIPPON SAFES i dziesiątki innych.

W konserwatywnym gatunku roleplaying prochu dawno nikt nie wymyślił. Ponure bestie jak szczyrzyły kły, tak je szczyrzyć będą. Także złowiszcze lochy nieprędko oczyszczone zostaną z pajęczyn. W zeszłym roku dokonał się jednak ostry podział na Dungeons & Dragons w starym, dobrym, aczkolwiek nieco odchodzącym w niebyt stylu jak i na pozycje z pełnym scrollingiem i występującym w nich czasem rzeczywistym. Mówiąc inaczej: gry fundujące odbiorcy kłapki na oczy, powodujące widzenie w czterech tylko kierunkach nie spełniają już nawet pobłażliwych oczekiwań. LANDS OF LORE mimo przyzwoitej oprawy wizualnej i muzycznej nie posiada tej atmosfery co BETRAYAL AT KRONDOR, gdzie wędrujesz dokąd chcesz po ogromnym świecie, dotykasz przydrożnych kamieni, patrzysz jak zapada zmierzch. Także wydany niedawno

SHADOWCASTER i mające ukazać się lada dzień STONEKEEP oraz FORTOTTEN CASTLE mają do zaoferowania trójwymiarowy świat widziany oczyma wędrowca.

W strategii (zabiją mnie chyba za to przedziwny zastój. Wydawało się, że po wstrząsającej DUNE 2 czeka nas lawina bogatych, dynamicznych, prostych w obsłudze gier. Tymczasem nie. Trwa wylew strategii dla zatwardzielców gatunku (ang. freaks), gier w stylu PATRIOT, V FOR VICTORY, CARRIERS AT WAR 2, w których ilość statystyk przyprawia o ból głowy. Nie doczekaliśmy się lansowanego na wielki hit STARLORDA, produktu mającego wyjść ze stajni MICROPROSE. Z bardziej otwartych na człowieka pozycji warto wspomnieć o THE SETTLERS, STRONGHOLD, WARLORDS 2 oraz o chyba najbardziej udanej strategii minionego roku – HISTORY LINE 1914-1918. Nawiasem mówiąc: czyż ten ostatni tytuł nie przypomina mimochodem o pradawnych czasach gdy polskie Encore rządziło na rynku planszowych strategii, a grało się wtedy w BITWĘ NA POLACH PELENNORU?

Na koniec o grach nazwanych umownie logicznymi. Bezkonkurencyjne są tu LEMMINGI 2. Superśmieszne, pomysłowo skrojone i dobrane są ponadczasowym hitem dla każdego. Godna odnotowania jest trzecia część GOBLINÓW, różniąca się co prawda od oryginału praktycznie tylko animowanymi wstawkami, ale też dobra. No i jeszcze innowacyjny pomysł INCREDIBLE MACHINE (mechanizmy w podobnym duchu do obejrzenia w kinach na DELICATESSEN).

Po wszystkim, co widziałem sędzę, że miniony rok nie był szczególny. Omią nas w Polsce rewolucja CD-ROM – z kilku oczywistych powodów i wcale nie najważniejszym z nich jest fakt, że na Zachodzie kompaktki z gramami są drogie. Rok 1993 wprowadził uczucie niepokoju. Może za miesiąc lub nawet jutro pojawi się gra, która ziści mit wirtualnej fantazji. Choć nikt do końca nie wie czym jest ów mit. Niektórzy zaledwie czują, czym miałby on być.

Piotra Miczowicz

# KOMPENDIUM PROSZŁOWO GODA

epoki CD-ROM i nowej generacji gier, którym nie sprostają niedostatecznie szybkie maszyny zwykłych śmiertelników. Niedługo się zmieni, powiadają.

Proponujemy bardzo ogólny rzut oka na to, co jest godne odnotowania spośród wydarzeń ostatnich miesięcy w światku gier komputerowych.

Gdy się patrzy na listę gier, które ujrzały w minionym roku światło dzienne, pierwszy wniosek jest tyleż oczywisty co banalny. Po śmierci i niechlebnym procesie rozkładu procesora 286, w stan przedzawałowy wkroczył również jego kolega 386. Z miesiąca na miesiąc, z godziny na godzinę coraz więcej produktów pytało na wstępie o posiadaną płytę, a jeśli łaskawie obywateli się bez tego, to chociażby o odrobinę pamięci EMS. Postęp – tak jest. Natomiast cały dowcip polega na tym, że w ślad za wspomnianą tendencją poszło lenistwo producentów. Można wyliczyć cały szereg gier, z zupełnie nieusprawiedliwionych powodów potężnie zwalnających swe działanie na komputerach 386. SEAL TEAM, EYE OF THE BEHOLDER 3, WARLORDS 2 są tego jaskrawymi przykładami. Gdzież te czasy, gdy ANOTHER WORLD rwał jak szalony na poczciwych AT-kach...

Jakich kandydatów można wymienić, mając na myśli najważniejsze wydarzenia – niespodziankę? Chyba najwięcej szumu spowodowały SYNDICATE i STRIKE COMMANDER. Ten pierwszy z porażającym ponadminutowym intro, bez żadnego cudzysłowu przypominającym film video, ale nie taki nakręcony z grupką aktorów w pięć minut. Widać porządną robotę w studio poświęconą budowaniu abstrakcyjnego przeciwieństwa świata przyszłości. Staranna, kaligrafowana grafika, melanz gatunkowy i chwytliwa ideologia powodują, że SYNDICATE (mniejsza z tym czy podobający się każdemu) jest zjawiskiem oryginalnym.

stępuje także niespotykana dotąd w symulatorach szczegółowość krajobrazu i obiektów. Jedną z głównych przyczyn katastrofy finansowej twórców było uporczywe dążenie do doskonałości; po drodze stworzyli oni co najmniej dwie nowe technologie w grafice. Pewnymi konsekwencjami okazały się drażniące wymagania sprzętowe, a dzięki udźwignięciu długów firmy przez koncern ELECTRONIC ARTS, gra mogła ujrzeć światło dzienne i przyniosła krociowe dochody.

To, że we współczesnych grach unika się jak ognia nieco bardziej wystudiovanych animacji jest faktem. To, że często w pośpiechu, stosując raz po raz ten sam sterownik do kolejnych gier ginie zamilowanie do szczegółu, zastępowane nachalnymi mutacjami tych samych motywów, jest nadto widoczne np. w produktach SIERRY. Tymczasem w obu wymienionych wyżej grach jest ruch, fantazja, pomysł, świeżość. Oczywiście to nie jedyne pozytywne przykłady na nową falę, a przynajmniej na znaczący krok naprzód. Pewną jaskółką wydaje się być POLICE QUEST 4, lecz tu posunięto się tak daleko w dopracowywaniu animacji postaci, że zapomniano o pewnych generaliach, jakim jest np. ogólny widok screenu.

Jakie zdarzenia miały miejsce w poszczególnych gatunkach? W przygodówkach wykryły się w zasadzie trzy nurty. Pierwszy – być może najważniejszy, stanowią gry próbujące na poważnie, trochę podobnie jak książki i filmy wykreować rządzący się własnymi, ząbującymi się regułami Inny Świat. Warto wymienić tytuły: RETURN TO ZORK, LOST IN TIME, SHADOW OF THE COMET. Chodzi o to, że owe gry nie kpią same z siebie, wyzbywają się kompleksu, iż są tylko gramami komputerowymi, czytają: trzeciorzędą kategorią sztuki kojarzoną przez postronnych z bezsensownym demolowaniem klawiatury i znużonymi,

## TAJEMNICA STATUETKI!

Wyjątkowo, na specjalne prośby czytelników i za zgodą producenta, podajemy przepis na wyjście z więzienia. Uwaga! Między pkt. 10 a 11 i 11 a 12 nie wolno zapisywać stanu gry, bo następny krok się nie uda. W tym momencie trzeba mieć ślinę co najmniej na dwa plunięcia. Jeżeli za pierwszym razem nie uda się, próbujcie jeszcze raz – gra nie zawsze zachowuje się w tym miejscu tak samo.

1. Użyj wyłącznik
2. Opluj drzwi (zaschnie ci w gardle)

3. Użyj płamę wilgoci
4. Opluj drzwi do skutku
5. Opluj kłamkę
6. Opluj kabel zasilający
7. Opluj wyłącznik
8. Pluj aż zaschnie ci w gardle i użyj płamę
9. Krzyknij w stronę dziurki od klucza: „Zginiesz, szczurze”
10. Wyrwij kabel zasilający
11. Opluj szczelinę między drzwiami a podłogą
12. Opluj kabel zasilający – będziesz wolny

producent gry: METROPOLIS, pl. Powstańców Śląskich 5 p. 6  
53-329 Wrocław, tel. (0-71) 689-946



# HELP

Galina radzi  
złakany

## FANTASY WORLD DIZZY – Amiga

Jak otworzyć drzwi znajdujące się zaraz przy starcie i jak te umieszczone na samej górze zamku? Do czego jest eliksir, który dostaje od śpiocha siedzącego w fotelu nad wodą? Jak przejść paskudnego smoka? **Fragles**

Z piwnicy wychodzi się lewymi drzwiami, podpalając je i gasząc płomień wodą. Prawe drzwi donikąd nie prowadzą, stoi przy nich Troll i pilnuje. Do drzwi na górze zamku musisz zapukać – mosiężną kołatką znaną w lesie. Do lasu dostaniesz się usypiając smoka, tym właśnie eliksirem, który dostałeś od gościa na leżaku.

## GOBLINS 3 – Amiga

Skąd wziąć krople na pamięć? **Gonzo**

Jak pozbyć się rycerza, którego trzeba potraktować pieprzem? Kichał, kichał, ale kija nie chciał oddać. **Adolfi**

Krople przywracające pamięć (fr. MEMORUM) dostaniesz od małego rycerza, po oczyszczeniu mu drogi kamieniem i dogadaniu się z jego ukochaną – księżniczką na zamku. W dalszej części gry trzeba będzie z nich wyekstrahować krople śmiechu (LARMES DU LIRE).

Żeby sprawnie pozbyć się kichającego rycerza, powieś najpierw na rosnącym przed nim krzaku tarczę zabraną poprzedniemu, wtedy ten kichający walnie się łbem w tarczę i wyleci z planszy.

## HARE RAISING HAVOC – IBM PC

Jak przedostać się z piątej komnaty (ulica) do następnej? **Patrycja Stańczyk**

Weź piłkę i umieść ją w hydrancie, który odkręć. Podnieś POGO STICK i wskocz na druty. Przesuń się do ptaka, puść się i podnieś piórko. Chwyć się drutów i przesuń się do kłowna. Zadziałaj dwa razy na jego nos – spadnie magnes. Puść się i wskocz do kosza na śmiecie. Ukryta przesuwaj się z koszem i przepchnij magnes do klapy, która się powinna poruszyć. Wyjdź z kosza, cofnij się i zadziałaj (ENTER).

Następna plansza – budowa: włącz betoniarkę. Podnieś cegłę i wrzuc ją do betoniarki, podobnie dynamit. Winda powinna opuścić się do połowy. Powtórz operację – winda powinna zjechać na dół. Podnieś dynamit i przekręć betoniarkę. Wejdź na windę i kopnij cegły. Przejdź w prawo, chwyć się haka i wskocz do betoniarki.

## ISHAR 2 – Amiga

Jak mam kupić lub przetransportować się statkiem na przystani? **Marek Rączka**

Co zrobić z palantem, który wychodzi ze studni na pierwszej wyspie? **Ryszard Łątka**

Nie uda ci się odpłynąć z wyspy, dopóki Sołtys nie odzyska swego skradzionego naszyjnika. Złodziejem jest smocza kreatura mieszkająca w najniższej części wschodniego lasu. Potem sprawa będzie już łatwa.

Spotkany w studni paranoik-pustelnik nie służy do niczego więcej, jak tylko zasilenia twojej kieszeni swoimi dobrami doczesnymi.

## KING'S QUEST 3 – IBM PC

Bardzo proszę o dokładne dyrektywy dotyczące czarowania. **King Graham**

Pierwszy czar to Rozumienie Mowy Zwierząt. Potrzebne składniki:

Małe pióra ptaka (FEATHER), kłaczek futra (FUR), skóra gada (REPTILE SKIN), łyżeczka sproszkowanych rybich ości (SPOONFUL OF POWERED FISH BONE), naparstek rosy (THIMBLE OF DEW), magiczna różdżka (MAGIC WAND).

Kolejność czynności (otwórz księgę na stronie 2):

1. PUT FEATHER IN BOWL
2. PUT FUR IN BOWL
3. PUT REPTILE SKIN IN BOWL
4. ADD SPOONFUL OF POWEDED FISH BONE
5. PUT THIMBLE FULL OF DEW IN BOWL
6. MIX WITH HANDS
7. SEPERATE MIXTURE INTO TWO PIECES
8. PUT DOUGH PIECES INTO YOUR EARS
9. RECITE:  
FEATHER OF FOWL AND BONE OF FISH,  
MOLDED TOGETHER IN THIS DISH,  
GIVE ME WISDOM TO UNDERSTAND  
CREATURES OF AIR, SEA AND LAND
10. WAVE MAGIC WAND

Od tej pory tak długo, jak będziesz miał w uchu kuleczkę z magicznego ciasta, będziesz rozumiał mowę zwierząt.

Drugi czar: Umiejętność Latania (strona 4)

Składniki: pióro z ogona orła (TAIL FEATHER OF EAGLE), skrzydła muchy (PAIR OF FLY WINGS), szczypta szafranu (PINCH OF SAF-

FRON), nektar różany (ROSE PETAL ESSENCE), magiczna różdżka (ONE MAGIC WAND).

Kolejność czynności:

1. PUT PINCH OF SAFFRON IN ESSENCE
2. RECITE:  
OH WINGED SPIRITS, SET ME FREE  
OF EARTHLY BINDINGS, JUST LIKE THEE  
IN THIS ESSENCE, BEHOLD THE MIGHT  
TO GRANT THE PRECIOUS GIFT OF FLIGHT
3. WAVE THE MAGIC WAND

Od tej chwili możesz rzucać Czar Latania: DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE TO BECOME (by stać się orłem) DIP FLY WINGS IN ESSENCE (by stać się muchą)

Powrót do normalnej postaci:

- EAGLE BEGONE!  
MYSELF, RETURN!  
lub  
FLY BEGONE!  
MYSELF, RETURN!

## LARRY 1 – Atari ST

Na czym polega technika SAVE & RESTORE w kasynie? **Dawid Rygielski**

Proste jak konstrukcja cepa: jeśli wygrasz kolejkę, to robisz SAVE. Jeśli przegrasz, wczytujesz (RESTORE) poprzednio zapisany stan i tak w kółko – będziesz wygrywał albo przynajmniej nie przegrywał.

## NORTH & SOUTH – Amiga

Jak brzmiał Tips z numeru pierwszego uzupełniony w numerze piątym? **Damian Dudziak**

We wszystkich wersjach NORTH & SOUTH możesz przejeżdżać konnicą bród na rzece po zniszczeniu mostu. Chodzi oczywiście o zręcznościowe rozgrywanie bitew; w opcji strategicznej ta plansza nie włącza się w ogóle.

## POLICE QUEST 1 – Amiga

Co zrobić, żeby samochód zjechał na pobocze lub się zatrzymał? **Marcin Skowronek**

W jaki sposób złapać handlarzy narkotyków w parku? Zaczajam się za krzakami i gdy transakcja kończy się, wyskakuję. Handlarz strzela i zabija mnie. **Radek Cieniuch**

Aby zatrzymać podejrzanego samochód, trzeba jechać tuż za nim pewien odcinek – po chwili śledzony sam zjedzie na pobocze.

Procedura w parku: po dotarciu do przypuszczalnego miejsca wymiany towaru, schowaj się za krzakami. Wyciągnij broń i szepnij Laurze przez radio, żeby była cicho. Obserwuj handlarza i kupca – tuż po wymianie towaru i pieniądze szepnij przez radio, że zaczynasz, krzyknij HALT! i wyjdź z wyciągniętą bronią. Handlarz ucieknie (złapie go Laura), a ty schowaj broń i skuj kupca.

## POLICE QUEST 2 – Amiga

Jaki jest kod do szafki? **MiM**

Kombinację liczb masz zapisaną na odwrocie karty kredytowej, która znaj-

duje się w samochodzie, w schowku na rękawiczki.

## PRINCE OF THE YOLKFOLK – IBM PC

Jak wystraszyć trolla, który pilnuje wejścia do zamku? **Walek**

Popędź kozę kijem, a ona rogami wypędzi trolla z mostka.

## REX NEBULAR – IBM PC

Jakie wydać polecenie, żeby Rex przywiązał linkę do słupka? **Mamut**

Uaktywnij linkę w kieszeni i wybierz opcję TIE ROPE TO PYLON. Musisz znajdować się na najwyższym poziomie miasta, na który dostaniesz się dzięki karcie identyfikacyjnej. Potem pojedź samochodem na dół i koniecznie przywiąż wiszący koniec liny do leżącej na ziemi motorówki, jeżeli oczywiście opuścisz ją przedtem na dół.

## SAM AND MAX – IBM PC

Jak uwolnić Maxa w Gator Golf? **Vader**

Zamień piłki golfowe na płocie i strzelaj celnie w basen z krokodylami. Prawym przyciskiem myszy możesz zatrzymywać gady w sprzyjającym położeniu – zbuduj z nich most biegnący na wyspę. Tam już bez trudu uwolnisz Maxa.

## STRIKE COMMANDER – IBM PC

Kompletnie rozkładam się na trzecim zleceniu, tj. Andes Mallorca, w pierwszej misji. Jak radzić sobie z obroną przeciwlotniczą z ziemi? Dlaczego na żadnym z radarów nie widać nadlatujących rakiet?

Poza tym: czy Janet Page wróci do Wildcatów? **Brat Paulus**

Misja ta jest chyba rzeczywiście najtrudniejsza, bo F-16 słabo sobie radzi z artylerią naziemną. Próbuje lecieć dosyć szybko na małej wysokości i lawirować między górami. Zobaczywszy pluton czołgów rzuć kilka bomb i na pełnym gazie wyrwij w górę. Jedyne pomocnym tu urządzeniem może być Ground Radar, dzięki któremu możesz dostrzec skupienia artylerii i je umiejętnie omijać. Rakiet istotnie nie widać, ale alarmuje cię pokładowy system ostrzegania; spojrzysz w tył i odpalaj flary. A jeśli już zupełnie nie będzie ci szło, katapultuj się – stracisz trochę zielonych, ale zachowasz życie.

Janet Page nie wróci niestety do eskadry Wildcats, ale spotkasz się z nią jeszcze trzy razy: w barze, w łóżku i na lotnisku. Najbardziej owocne będzie to trzecie spotkanie, po którym Janet pomoże ci wykraść prototyp YF-22 z hangarów rządowej agencji.

## TREASURE ISLAND DIZZY – Amiga

Jak dziabnąć rybkę pilnującą dynamitu? **Marek Duda**

Nie przejdiesz jej płynąc od lewej strony. Zaopatrz się w łopatę grabarza (GRAVEDIGGER SPADE) na drzewie i rozkop grób po prawej stronie jeziora – wpadniesz do jaskini. Idąc w lewo trafisz na wodę, a w prawo – do spiżarni. Pamiętaj o zabraniu rurki i maski (RUBBER SNORKEL)!







jest w środku. Tutaj już nie wystarczy znaleźć miejsce w programie, gdzie przechowywana jest energia. Trzeba spędzić drugie tyle czasu, by opracować poprawkę. A to dlatego, że dany fragment kodu jest w niej w sposób wykorzystywany w wielu miejscach.

Grzebanie po SG w tym przypadku niewiele daje, bo po wgraniu gra zawsze cofa nas do początku danego poziomu. Istnieje programik rezydentny, który zatrzymuje upływ energii. Zmiany SG-ów są najprostszą, ale najniższą w hierarchii technik. Podobnie jak nie da się młotkiem odkręcić śrubek, tak niektóre gry albo są w ten sposób nie do ruszenia albo po prostu nie warto.

Jako edytora hex używałem wbudowany w Norton Commanderze edytor (dostępny pod klawiszem F4). Podaje on miejsce istnienia bajtu nie jako offset n, lecz jako line n, col n. Tomek Machała, Warszawa

Wadą NC, jak również innych edytorów przeznaczonych do obróbki tekstu a nie danych binarnych jest jedna, ale zasadnicza. Większość z nich dostosowując plik do swoich wymogów dodaje kody kontrolne, przez co przedstawia umiejscowienie całych płatów danych. Zewnętrznie objawia się to tym, że długość po edycji jest większa niż przed. A przecież operacja miała polegać tylko na zastąpieniu bajtu innym, czyli długość pliku nie powinna ulegać zmianie. Edytory tekstowe dodają do bajtów 0Ah, bajty 0Dh (CR+LF), łąnią zbyt długie linie (tzn. takie nie zakończone parą CR+LF), itd.

Przekład Mentora był poetycko piękny, przez pół godziny płakałem...

Napiszcie coś więcej o tonie o częstotliwości 2600 Hz. Czy w Polsce jest to możliwe?

Część listów nawiązywała do pilotującego rubrykę o SG-ach artykułu ARS HACKERANDI. Jeżeli będzie zapotrzebowanie (więcej listów) to całym możliwe, że do tematu ogólnie rozumianego hackerstwa wrócimy.

Odpowiedź na postawione w drugim liście pytanie brzmi: nie. W Polsce publiczne telefony nie wybierają numerów tonowo, lecz ciągiem impulsów. Poza tym dostępne są już odpowiednie zabezpieczenia, np. w British Telecom jest wyspecjalizowany dział do spraw nadużyć sieci telefonicznej.

Dla smaku wymienię tylko jedną ciekawostkę. W pracy z reguły jest dostępny telefon. Założmy, że szef chce by pracownicy tylko odbierali telefony, a nie dzwonili do wujka w Chicago. Jeżeli ma gest zainstaluje dyskryminator. Jeżeli jest sknera, po prostu wstawi zaślepkę zamiast tarczy lub przycisków do wybierania numerów. Na zachodzie ludzie omijali to kupując małe urządzenie elektroniczne, które wydawało odpowiednie tony. Wystarczyło przyłożyć je do słuchawki i puścić tony odpowiednich cyfr by centralka wybrała numer. U nas wystarczyłoby skonstruować odpowiedni generator impulsów... ale nie spalić przy tym telefonu!



1. Do zainteresowanych ARCHIWALIAМИ i PRENUMERATA – nie przysyłajcie nam trzeciej części kuponu wpłat, czyli tzw. odcinka dla wpłacającego. Jak sama nazwa wskazuje jest on dla wpłacającego i stanowi dla was jedyny dowód wpłaty. Zdarza się, że wasze pieniądze do nas nie dochodzą i ten odcinek służy wam za dowód nadania. Jak chcecie bez niego udowodnić paniencie na poczcie lub w banku, że wpłaciliście coś i nie doszło?

Druga sprawa: niestety różne panienci z okienka pocztowego bywają głupie (będę się wyrażał) i niekompetentne, i zamiast zatrzymywać sobie odcinek pocztowy, a do naszego banku przekazywać odcinek bankowy, robią dokładnie odwrotnie. W wyniku ich beznadziejnej pracy (możecie w naszym imieniu każdą taką kopnąć gdzie chcecie) otrzymaliśmy sporo przekazów z samą wartością, a bez specyfikacji. Niestety, w takich przypadkach nie jesteśmy w stanie wymyślić jakich numerów dotyczyło zamówienie. Dlatego też od tego numeru zaczynamy robić kupon odporny na głupotę panienek, który będzie miał wszystkie rubryki jednakowe. W wątpliwych przypadkach prosimy o kontakt telefoniczny.

2. Jeszcze o przekazach – jeżeli zdarzy się, że pieniądze do nas nie dotarły, to prosimy w pierwszej kolejności składać reklamacje w instytucji, która miała dostarczyć pieniądze (Poczta, Bank). My ze swej strony nie możemy brać odpowiedzialności za działalność wyżej wymienionych, a doświadczenie wykazuje, że liczba pomyłek zawinionych przez redakcję nie przekracza jednej na sto wysyłek.

3. O konfiguracjach sprzętowych – pytacie często, dlaczego nie podajemy dokładnych danych na temat minimalnych konfiguracji sprzętowych. Sprawa jest dość prosta: już tak wiele razy informacje producenta (dystrybutora) rozminęły się z rzeczywistością, że po prostu nie chcemy odpowiadać potem za czyjeś błędy. O tym, żebyśmy sami to sprawdzali nie ma mowy. Taki pomysł wymagałby trzymania w redakcji kilkudziesięciu komputerów w różnych konfiguracjach i sprawdzania wszystkiego na wszystkim. Wydaje się jednak, że najlepiej zawsze zasięgnąć języka u sprzedawcy, a jeżeli gra nie chodzi mimo jego zapewnienia, to ją reklamować.

4. O Megaloterii – drodzy gapiowio, Megaloteria skończyła się wieki temu. Przysyłanie nam wszystkiego co WYGLĄDA WAM PODEJRZANIE i wpadnie wam w oko mija się z celem bo MEGALOTERII JUŻ NIE MA!!!

5. O rysunkach – żeby rysunek miał szansę znaleźć się w KGB, musi spełniać kilka podstawowych warunków:

papier gładki (nie w kratkę lub linie), narzędzie typu flamaster lub długopis (nie ołówek), technika rysunku tzw. kreskowa, jeden lub dwa kolory.

6. O nowej klepsydrze – eksperymentalnie, na wniosek Docy, w grach strategicznych wprowadziliśmy kategorię „Obsługa”, która zdaniem wnioskodawcy jest bardzo istotna w grach tego gatunku. Dajcie znać co o tym myślicie i o strategiach w ogóle.

7. O Commodore 64 – dostało się nam po uszach za SS-10 i za brak „jakiegokolwiek” opisu na Komodę. Otóż nie jest to prawda, bowiem SPACE CRUSADE jest na Komara, a nieumieszczenie tej informacji w klepsydrze było zwykłym przeoczeniem. Nie zmienia to jednak faktu, że była to ilość śladowa. Aby unikać podobnych „wpadek” zwerbowałem paru nowych speców, którzy powinni stanąć na wysokości zadania, więc don't worry be happy.

8. Jak zwykle – przypominamy, że redakcja nie wysyła: gier, plakatów, map, opisów ani innych podobnych rzeczy – czy tego naprawdę jeden z drugim nie możecie pojąć? Nie pomogą ani prośby ani straszenie (reszty szanownych czytelników to zdanie nie dotyczy).

9. Jakie są najlepsze... – pytacie jakie są najlepsze strategie na Atari, symulatory na C-64, przygodówki na PC, strzelaniny na Amigę itd. Nie podejmujemy się odpowiadać na takie pytania, bo są one równie trudne jak ułożenie listy dziesięciu najlepszych filmów wideo jakie się kiedykolwiek ukazały, czy najlepszych płyt. Nie wiem czy słyszałem w życiu chociaż 5% światowej produkcji a muzyki słucham non-stop. Myślę, że jedyną możliwością to zrobienie jakiejś super ankiety z podziałem na kategorie. Oczekujemy na sugestie: co o tym myślicie i jak zrobić ewentualny podział na kategorie.

10. O młotkach i innych kretnach – to co się znajduje na wewnętrznej stronie okładki, jest reklamą firmy IPS Computer Group. Zamieszczony tam adres i telefon nie należą do redakcji, tylko do IPS'u. Co za tym idzie, przysyłanie do nas zamówień na gry lub pytań do nich jest działaniem bezsensownym i świadczy o poziomie piszącego. To samo dotyczy też adresowania listów do redakcji, które całymi masami odsyłane nam są z Woronicza na Wronią (tu ukłony dla pań z rozdzielnii).

11. O zakupach – dostajemy sporo listów z pytaniami w stylu, gdzie kupić taki czy inny komputer lub jego części. Panowie, wy nas chyba za jasnowidzów uważacie. Skąd mamy wiedzieć gdzie was wysłać w Toruniu czy w Mławie, jak nawet w promieniu kilometra od re-

dakcji nie znamy chyba wszystkich sklepów. To samo dotyczy cen. Ceny zmieniają się z dnia na dzień, żeby nie wspomnieć co się dzieje w skali miesiąca. Po prostu przeglądajcie prasę codzienną, jest tam zwykle masa ogłoszeń.

12. Wstyd!! – to wszystko, co mogę powiedzieć o zapytaniach o możliwości zakupu tego czy tamtego przechodzących od ludzi z dużych miast jak Warszawa, Kraków czy Katowice. Czy nie wstyd wam zawracać nam głowę takimi sprawami. Jeżeli wy nie potraficie się zorganizować, to w takim Pcimiu ludzie muszą z głodu umierać nie potrafiąc odnaleźć drogi do najbliższego spożywczego (sorry, Pcim).

Kupiłem STRIKE COMMANDERA u lokalnego legalnego dystrybutora. Gra nie działa poprawnie (nie można zwiększyć ciągu), a sprzęt mam odpowiedni: 486DX, 8 MB RAM. Sprzedawca powiedział mi, że to nie jego wina, pieniędzy mi nie zwróci bo grę mogłem już skopiować. Impotent, no nie? Chyba firma IPS powinna zapewnić mi działającą wersję za takie pieniądze. Nazwisko do wiadomości redakcji, Lidzbark

Zaczerpnęliśmy w tej sprawie opinii IPS'u. Firma IPS gwarantuje każdemu wymianę wadliwych dyskietek na nowe bez ponoszenia dodatkowych kosztów (na zachodzie taka przyjemność kosztuje, mimo że głośno nikt o tym nie mówi). Wystarczy powiadomienie listowne lub telefoniczne i odesłanie padniętych dyskietek (bez instrukcji i pudełka) do siedziby firmy w Warszawie. Co do opinii na temat sprzedawcy to rzeczywiście jest chyba słuszna, ale w tej sprawie skargi proszę kierować nie do nas.

Jakiej liczby dotyczy „Liczba Dysków” na PC, czy chodzi o dyski instalacyjne, po spakowaniu, gęste, itd. Konrad Liszewski, Żuromin

Podajemy liczbę fabrycznych dyskietek instalacyjnych, a w przypadku występowania różnych wersji, wariant na dyskietkach 3.5" HD. Natomiast w tych nielicznych przypadkach, kiedy instalacja jest na dyskietkach DD, po prostu przeliczamy to na HD dzieląc przez dwa.

Pegaz Ass, w SS9 nie było żadnego twojego opisu, co jest grane? Maciej Kołosiński, Giżycko

To jest grane chłopie, że wystarczy mi obowiązek wyprodukowania wszystkich tych kolorowych stron, które masz w ręku i poza prowadzeniem stałych Superów i Przecieków, już czasu nie starcza na zajmowanie się beletrystyką zwaną bajkopisarstwem.

Pisaliście, że Martinez przeszedł 9 plansz z 18 w GOBLINACH, a w opisie było tylko 14 leveli? Czyżby zabrakło wam czasu? Mateusz Koliński, Kaliska

Podając informacje w Rzucie Okiem uwzględniliśmy wszystkie plansze gry, zaś dla potrzeb opisu pogrupowaliśmy je tak, jak są one połączone w grze – można powiedzieć, że GOBLINS 3 ma 18 plansz zgrupowanych w 14 levelach.



# PRZEGLĄD EUROPEJSKICH LIST PRZEBOJÓW

# TOP TEN

Przyszła czas na prawdziwą Listę Przebojów. Dotąd korzystaliśmy z rankingów zagranicznych czasopism i to też sporadycznie, ale teraz w pełni sił jesteśmy w stanie co miesiąc opracowywać dla was TOP TEN zgodnie z najlepszymi wzorcami.

Lista będzie podzielona na trzy części. W pierwszej – ŚWIAT, podawać będziemy dziesiątkę najlepszych gier wydanych na Zachodzie do trzech miesięcy w tył. Ma to pozwolić na bieżące śledzenie jakości kolejnych ukazujących się produktów i na orientację w światowych tendencjach. Druga część – POLSKA, będzie powstawać na podstawie waszych listów i zestawiać najlepsze waszym zdaniem gry, tzn. takie, w które się gra. W trzeciej części – SKLEPY, będziemy podawać ranking gier ustalony wg liczby sprzedanych w Polsce oryginałów. W ten sposób rzuciwszy okiem na Listę Przebojów będziecie mieli bieżący wgląd w sytuację na rynku.

Czekamy na wasze głosy na listę POLSKA – możecie głosować najwyżej na trzy tytuły, KONIECZNE zaznaczając, jakiego komputera dotyczy głos. Preferowane są kartki pocztowe. Nasze specjalizowane oprogramowanie sprzężone z OCR-em i maszyną sortującą podającą będzie przyznawać następujące punkty: za pierwszą pozycję 3, za drugą 2 i za trzecią pozycję 1 punkt. Głosy będą podliczane i tworzona będzie lista. Jednocześnie stan liczników będzie przekazywany do archiwum, liczniki zerowane i zacznie się zliczanie na następny miesiąc. Raz do roku będziemy tworzyć Złotą Listę Roku według stanu liczników w archiwum.

W tym numerze przegląd światowych list przebojów. Bardzo wysokie miejsca w kategorii Amigi i PC zajęło superkrwawe mordobicie – MORTAL KOMBAT. Wysoko w rankingu gier na Amigę stoją świeżo wydane gry: strategiczna THE SETTLERS i strzelani- na CANNON FODDER. Okazuje się,

że produkcje ostatnich kilku miesięcy cieszą się dużym uznaniem, jak choćby BLUE AND GRAY, GENESIA czy GOBLINS 3. Listę „dopychającą” tzw. oldies but goodies, czyli tytuły, które zdają się nigdy nie przebrzmieć. Można zaryzykować prorocstwo, że wiele z nowych dzisiaj tytułów amigowskich dołączy do oldies.

Kategoria Atari ST pokazuje, że ten komputer jest trochę w tyle. Najświeższą z pozycji jest ISHAR 2, resztę listy zajmują same najlepsze tytuły wszechczasów. Dowodzi to, jak ostrożni są producenci gier – wydają wersje na ST dopiero po spektakularnych sukcesach wersji na inne komputery.

Działka IBM PC jest trochę rozchwiana – zdają się dominować gry strategiczne oraz zręcznościowe; dziwi zupełny brak przygodówek, których przecież sporo ukazało się niedawno. Chciałoby się polemizować z niektórymi pozycjami – np. co robi tu JURASSIC PARK, czego szuka stareńki ZOO i dlaczego króluje FRONTIER – sequel sławnej ELITE? Wstrzymamy się ze zżymaniem do czasu następnej, miarodajnej i wszechzwiązkowej Listy.

Dla tych niewielu szczęśliwych posiadaczy napędu CD-ROM i jeszcze szczęśliwszych posiadaczy gier na kompaktach podajemy również ranking gier w tej kategorii. Na pierwszy rzut oka widać, że przoduje tu firma LUCASARTS, której produkty okupują dwa pierwsze miejsca. O REBEL ASSAULT możecie przeczytać w Rzucie Okiem (str. 4 SECRET SERVICE), a DAY OF THE TENTACLE już znacie (SECRET SERVICE 5 str. 18). Natomiast tytuły takie, jak 7th GUEST i DRACULA UNLEASHED nigdy nie ukazały i nie ukazały się w wersji dyskietkowej. Dlaczego na liście nie ma MAD DOGA? Nie wiadomo, być może na Zachodzie gra ta zdążyła przebrzmieć (dla przypomnienia: wersja dyskietkowa dla narwanych – 67 dyskietek HD).

## — AMIGA —

1. Mortal Kombat	Virgin
2. The Settlers	Blue Byte
3. Cannon Fodder	Sensible
4. Jurassic Park	Ocean
5. Syndicate	Bullfrog
6. Shadow of the Beast 3	Psygnosis
7. Blue and Gray	Impressions
8. Genesis	Microids
9. Goblins 3	Coktel Vision
10. Combat Air Patrol	Psygnosis

## — Atari ST —

1. Civilization	MicroProse
2. Dogfight	MicroProse
3. Body Blows	Team 17
4. Lemmings 2	Psygnosis
5. Railroad Tycoon	MicroProse
6. Chaos Engine	Bitmap Brothers
7. Robocop 3	Ocean
8. Street Fighter 2	Team 17
9. Ishar 2	Silmarils
10. Stoneage	Eclipse

## — IBM PC —

1. Frontier	Konami
2. Flight Simulator 5	Microsoft
3. Doom	ID Software
4. Network Q-RAC Rally	Europress
5. Jurassic Park	Ocean
6. Zool	Gremlin
7. Mortal Kombat	Virgin
8. X-Wing	LucasArts
9. Premier Manager 2	Gremlin
10. Championship Manager	Domark

## — CD-ROM —

1. Rebel Assault	LucasArts
2. Day of the Tentacle	LucasArts
3. Dracula Unleashed	Mindscape
4. 7th Guest	Virgin
5. Return to Zork	Activision
6. Dune	Virgin
7. Tornado	Digital Integration
8. Battle Chess	Interplay
9. Great Naval Battles	Interplay
10. King's Quest 6	Sierra

jest tragicznie  
Z auto cenzura

Collage – autor nieznan (z Gdańska)



# PRENUMERATA i ARCHIWALIA

## PRZECZYTAJ ZANIM ZACZNIESZ WYPEŁNIAĆ

JEDYNA DROGA ZAMÓWIENIA PRENUMERATY LUB ARCHIWALIÓW TO WPŁATA NA KONTO ZAŁĄCZONYM PRZEKAZEM! W ZAMÓWIENIACH PROSIMY STOSOWAĆ NUMERACJĘ KOLEJNĄ ZESZYTÓW, NP. 12, 13, 14...

## ZASADY PRENUMERATY

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 wyciętych 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.

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

## 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 przyczynić się do kłopotów w realizacji zamówienia.

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, niewykorzystane pola pozostawić wolne.

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.

**UWAGA!** Nie realizujemy zamówień za zaliczeniem pocztowym.

## CENY ARCHIWALIÓW

Nr 1	50 tys.	Nr 6	10 tys.	Komplety: 4+6+7+8 – razem za 28 tys. Trójka (4+6+7) – za 20 tys. dwa z Trójki – 14 tys. jeden z Trójki + 8 – 15 tys. dwa z Trójki + 8 – 21 tys.
Nr 2	40 tys.	Nr 7	10 tys.	
Nr 3	30 tys.	Nr 8	12 tys.	
Nr 4	10 tys.	Nr 9	15 tys.	
Nr 5	13 tys.	Nr 10	brak	

### ARCHIWALIA kupon aktualny do 15 marca 94

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

1 2 3 4 5 6 7 8 9

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 wypełnienia koleżeńskich umów.

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.

### ARCHIWALIA kupon aktualny do 15 marca 94

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

1 2 3 4 5 6 7 8 9

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 wypełnienia koleżeńskich umów.

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.

### ARCHIWALIA kupon aktualny do 15 marca 94

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

1 2 3 4 5 6 7 8 9

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 wypełnienia koleżeńskich umów.

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.



# super

S U P E R Y

- Odezwy - Wzywa się wszystkich patriotów do nakopania PeCetowcom w tylną krzyżową (synu, czyżbyś trzymał Odrę w domu);  
- Początki - Gloria! Gloria! In excel-

sis Secret Service!; Pozdrawiam wszystkie redakcyjne SQNXY; Łelkam dziady parchate, małpy skundłone paraliżem skręcone i z bagna za ogon wyciągnięte; Hey Intel!!! Yeh!!! Yeh!!!

Yeh!!!; Ha! ar ju?;

- Końce - No, panowie, gacie w górę, koniec przerwy; Jeżeli pozytywnie rozpatrzyć moją prośbę to obiecuję przysłać pictoral siostry w sutannie mini - bardzo sexi; Niech wam Jurek Owsiak błogosławi; Si ju nekst tajm;

- Pytania - Czy Plexiglass to przednia szyba do wielbłąda?; Co zrobić by nie tracić życia na syrenie bo źle mi się to odbija w dalszych levelach;

- Różności - SS pismem z wkładką ze skrzydełkami (KGB); Nie piszcie na okładce „W środku to co zwykle” bo jeszcze ktoś pomyśli, że nie potraficie nic nowego wymyśleć, napiszcie np. „W środku środek” (ty, mądrała aleś wymyślił, a to co napisaliśmy to właśnie był pomysł, bo jeszcze nikt czegoś podobnego nie napisał); Skąd ja mam brać gry, piszecie, że wysyłkowo przeciętna gra kosztuje ok. 300 tys zł, czy wiecie ile to piw - 30 piw (oto jak piractwo przyczyniło się do walki z alkoholizmem); Oglądaliście nowy film z Patrikiem Swędzi i Arnoldem Szewardnadze?; Doszły mnie słuchy, że widziano ostatnio Martinezę w programie „Mama i ja” (oj! synu bo nabrechasz sobie u Pierwszego Gracza Polski, a ze złamanym joystickiem to... sam wiesz); Błogosławieni Starzy moi albowiem w swej niezmierzonej hojności obdarowali pokornego sługę swego wykwittem boskiej erekcji, cudeńkiem called Strajk Komandora; Na początku był Chaos, a zaraz za nim MicroProse; Niedługo to u was screeny z Atarynki IKSELIKSE też będą z PeCeta; Mam Amigę 500 z napędem na 4 koła; Czytając Secret Service można szczytować całą dobę; KGB to znaczy Krótka Gałąź Bojowa (dębowa czy lipowa?) lub Kilka Grających Białogłów; Módlmy się do Motoroli, Intela i Ziloga aby Radio Maryja nie otrzymało koncesji (Amen); Piszę do

Wiem, że tylko staranne i czyste wypełnienie przekazu gwarantuje sprawne i bezawaryjne otrzymanie Secret Service.

was ten list aby Poczta Polska S.A. zarobiła kolejne 2500 zł; Ostygł mi zasilacz a jeszcze muszę przed snem komuś gębę wyklepać; Kopernik wstrzymaj Ziemię - ja wysiadam; W dzisiejszym odcinku programu „Nocne czuwanie z joystickiem” chciałem opowiedzieć państwu...;

- Przekrety - Alcatraz - Cytadela; Boulder Dash - Kamienie na Szaniec, Pogromca Burdeli; Buzz Aldrin's Race into Space - Baza Aldrina Racja in the Spacja; Chaos Engine - Hałas Silnika; Heart of China - Serce Żółtka; Incydent - Sprawa dla Reportera lub Rozbicie Sa Mo Chodu przez Syna Miłościwie nam Panującego; MoonStone - Meteoryt; Indiana Jones & Last Crusade - Indiana Xionc i Ostatnia Sutanna; Law of the West - Zachodnia Lawa; Łowca Ostatnie Starcie - Owca ostatnie Zdarcie, Zwarcie, Żarcie itd.; Michael Jordan in Flight - Mike Jordanes Air Combat; Mortal Kombat - Morda w Błat; Narco Police - Naćpany Policjant; Nicky Boom - Mały Pirotechnik; Prince of the Yolkfolk - Książę Folkloru; Privateer - Prywaciarz; Robocop - Robak na Wykopach; StoneAge - Era Commodora Łupanego; Theatre of War - Teatrzyk Wojskowy; The Train - Training Version; Time of Lore - Czas na Lurę (w Angli ok. 17.00); Wax Works - Wagarowe Prace; Wolfenstein 3D - Wolfenstein na 3 dyskach;

- Kawały - Przychodzi komputer do lekarza, a ten pyta: co panu jest? A on na to: A miga mi coś tam;

We Wąchocku samobójcy kładą się na torach i umierają z głodu;

Dlaczego samiczki robaczka świętojańskiego świecą? Bo samczyki ręką;

Mamo! Zaszłam w ciążę! Córciu gdzie ty miałaś głowę? Pod kierownicą;

PeCetowiec mówi do kolegi: ubezpieczyłem się od gradu i pożaru! Pożar rozumiem, ale jak zrobisz grad?

(riposta na kawał z SS8) Polska 1993 - za oknem Wałęsa, za drzwiami Wałęsa, w telewizji Wałęsa, z nadzieją w sercu pędzę do konserwy;

- Tłumaczenia - Bad command or file name - niecharoszaja kamien-da ili zawut plika; Invalid directory - Dyrektor inwalida;

- Wiersze - Moja Amiga, w niej światło nadziei miga

Jesteś na korbę darem naszym, czasem bawisz, czasem straszysz;

## Pokwitowanie dla Wpłacającego (zachować na wypadek reklamacji!)

zł .....

słownie: .....

Wpłacający: .....

imię i nazwisko .....

dokładny adres z kodem .....

na rachunek ProScript Sp. z o.o.

00-846 Warszawa, ul. Wronia 35/37

BANK OCHRONY ŚRODOWISKA S.A.  
WARSZAWA

rachunek nr 630148-102401-136

datownik

podpis przyjmującego

opłata

## Odcinek dla Posiadacza rachunku (Redakcji)

zł .....

słownie: .....

Wpłacający: .....

imię i nazwisko .....

dokładny adres z kodem .....

na rachunek ProScript Sp. z o.o.

00-846 Warszawa, ul. Wronia 35/37

BANK OCHRONY ŚRODOWISKA S.A.  
WARSZAWA

rachunek nr 630148-102401-136

datownik

podpis przyjmującego

opłata

## Odcinek dla Poczty / Banku

zł .....

słownie: .....

Wpłacający: .....

imię i nazwisko .....

dokładny adres z kodem .....

na rachunek ProScript Sp. z o.o.

00-846 Warszawa, ul. Wronia 35/37

BANK OCHRONY ŚRODOWISKA S.A.  
WARSZAWA

rachunek nr 630148-102401-136

datownik

podpis przyjmującego

opłata



rys. Paweł Stolina





...To nieprawda, że Bóg w niedzielę odpoczywał. Po ciężkiej, całotygodniowej pracy potrzebna mu była rozrywka. A czy może być coś bardziej pasjonującego niż śmiertelna walka splecionych z morderczym uścisku siłaczy? Dlatego w niedzielę Bóg stworzył mały układ słoneczny i umieścił w nim dwóch przeciwników, aby ze sobą walczyli...

Jednym z nich jesteś ty. Wybór drugiego Bóg pozostawił tobie. Może to być Wotok (bez mózgu – niegodny walki), Smine (posiada zdolności telepatyczne – możesz go sobie darować), Krart (silny i myślący – jeśli nie masz nic do roboty...) i Rorn (najtrudniejszy do pokonania – to coś dla ciebie). Gdy się już zdecydujesz

bywająca z powierzchni planety minerały i paliwa.

– Horticultural Station – stacja pracująca na powierzchni planety, produkująca żywność dla mieszkańców.

3) Statek – system nawigacyjny umożliwiający kierowanie statkami kosmicznymi i stacjami (za wyjątkiem Atmosphere Processor, który jest sterowany z głównego ekranu). Po wybraniu statku blok ikon u góry umożliwi ci start na orbitę, lot w kierunku wybranej planety i lądowanie. Obok znajdują się ikony do przerwania lotu (statek podąża wtedy na orbitę najbliższej mu planety) i zmiany nazwy.

Statki, które nie mają napędu nuklearnego (a więc wszystkie poza Solar-Sat

sensu walczyć niekompletnymi, słabo uzbrojonymi a w dodatku źle wyszkolonymi oddziałami).

Uzbrojona drużyna przechodzi do menu walki i przemieszczania oddziałów.

6) Skrzynka – dok dla statków. Po wybraniu statku (ikony u góry pod napisem DOCKING BAY) możesz zabrać pasażerów na pokład i zatankować statek (ikony obok jego rysunku) lub przydzielić załogę, rozładować towar do doku i złomować statek (3 ikony w pionowym rzędzie).

W prawej części ekranu znajdują się wskaźniki pokazujące stan żywności (FOOD), surowców (MINERALS), paliwa (FUEL) i energii (ENERGY) na danej plane-



W kosmosie panuje chłód, Amiga



Lecz zawsze można postawić kotłownię.



I zawsze znajdzie się jakiś jeleń do rozwalki.



9) Lupa – informacje od płatnych szpiegów dotyczące sytuacji militarnej i ekonomicznej danej planety (przydatne kiedy chcesz poznać siłę wojsk na planecie, którą zamierzasz zaatakować).

10) Dyskietka – menu operacji dyskowych.

Dr Destructo & KonrAdeck

# SUPREMACY

kogo będziesz męczył, komputer pokaże ci główną planszę, a na niej:

1) Przestrzenną, ruchomą mapę układu ze wszystkimi planetami (UWAGA: kolor niebieski – planety nie zasiedlone, kolor zielony – twoje, kolor czerwony – wroga, kolor biały – planety poddane procesowi „formatowania”).

2) Gadgets służące do przemieszczania się po mapie (dwa rodzaje suwaków).

3) Ikonę podającą informacje o wybranej planecie i ikonę powodującą przejście do twojej rodzimej stacji (tej na dole). Na prawo od mapy znajduje się ekran wyświetlający animację – wizytówkę danej planety, jej nazwę i datę.

Dwie ikony obok to ręka (zatrzymanie gry czyli pauza) i ucho (włączanie/wyłączanie efektów dźwiękowych).

W lewym dolnym rogu znajduje się blok dziesięciu ikon umożliwiających przejście do bardziej specjalistycznych części bazy lub innej twojej planety. Oto one:

1) Wykres – tu dostaniesz szczegółowe informacje o planetach takie jak: status, ilość kredytów, populacja, przyrost naturalny ludności, zapasy żywności, surowców, paliw i energii, siła militarna itp.

W tej sekcji możesz zmieniać nazwy planet i ustalać podatki. Ponieważ zakupy sprzętu odbywają się w twojej bazie, dlatego bardzo przydatna jest opcja powodująca przelew kredytów ze wszystkich twoich planet do STARBASE.

2) Sztabki złota – w tej sekcji kupujesz statki i urządzenia. Do wyboru masz:

– B-29 Battle Cruiser – statek wojenny, służy do transportu wojska.

– Solar-Sat Generator – sonda pozyskująca energię słoneczną i przesyłająca ją na powierzchnię planety (umieść ją na orbicie).

– Atmosphere Processor – procesor atmosfery poddający planetę operacji „formatowania”, czyli przygotowania warunków sprzyjających zasiedleniu.

– Cargo Store Carrier – transportowiec do przewozu ludzi i surowców.

– Core-Mining Station – stacja wydo-

Generator i Atmosphere Processor) zużywają 100 ton paliwa na start i 50 ton w czasie jednego dnia podróży. Lądowanie nie wymaga zużycia paliwa.

4) Procesor atmosfery – ta ikona służy do „sformatowania” nie zamieszkałej planety. Na ekranie w prawym dolnym rogu planszy pojawi się czas trwania prac nad planetą, proponowana przez komputer przyszła nazwa planety, którą możesz zmienić i prośba o potwierdzenie operacji.

Na nowo przygotowaną planetę musisz zawieźć sondę przetwarzającą energię, stację wydobywczą i stację produkującą żywność.

5) Pięść – opcje formowania i ćwiczenia oddziału. Po wybraniu oddziału (PLATOON) i przydzieleniu ludzi (TROOPS – najlepiej max. czyli 200 osób), w oknie PLATOON WEARING musisz wybrać zbroję a w oknie CARRYING uzbrojenie.

Ikonę znajdującą się z prawej strony nad biegnącą postacią służą do uzbrojenia lub rozbrojenia oddziału. Na samym dole pokazany jest w procentach stopień wyszkolenia drużyny (UWAGA – nie ma

cie (kolor zielony) lub statku (kolor czerwony). Przy pomocy strzałek możesz dokonać załadunku lub wyładunku statku.

7) Planeta – opcje przesyłania statków z doków na powierzchnię planety. Na powierzchni pracują stacje Core-Mining Station i Horticultural Station. Konieczne jest ich przesłanie na powierzchnię i uruchomienie (opcje ON/OFF).

8) Czaszka – menu walki i przemieszczania oddziałów. W tej sekcji możesz załadować/wyładować oddziały na statek typu B-29 BATTLE CRUISER. Środek ekranu to skala pokazująca łączną siłę twoich oddziałów i wojsk przeciwnika. Z prawej strony ustalasz agresywność swoich żołnierzy (UWAGA – zwiększenie agresywności powoduje wzrost siły i (niestety) umieralności).

Walka odbywa się automatycznie po wyładowaniu twoich oddziałów na powierzchnię planety, na której znajdują się wojska przeciwnika.

W trakcie walki możesz dowozić nowe oddziały i zabierać stare zdziesiątkowane walką. Bitwa kończy się, kiedy na planecie pozostaje tylko jedna z walczących stron.



**VIRGIN'92**  
**AMIGA ATARI ST**  
**STRATEGIA**  
 95% Grafika 75% Dźwięk 85% Miodność  
 Screeny, Amiga

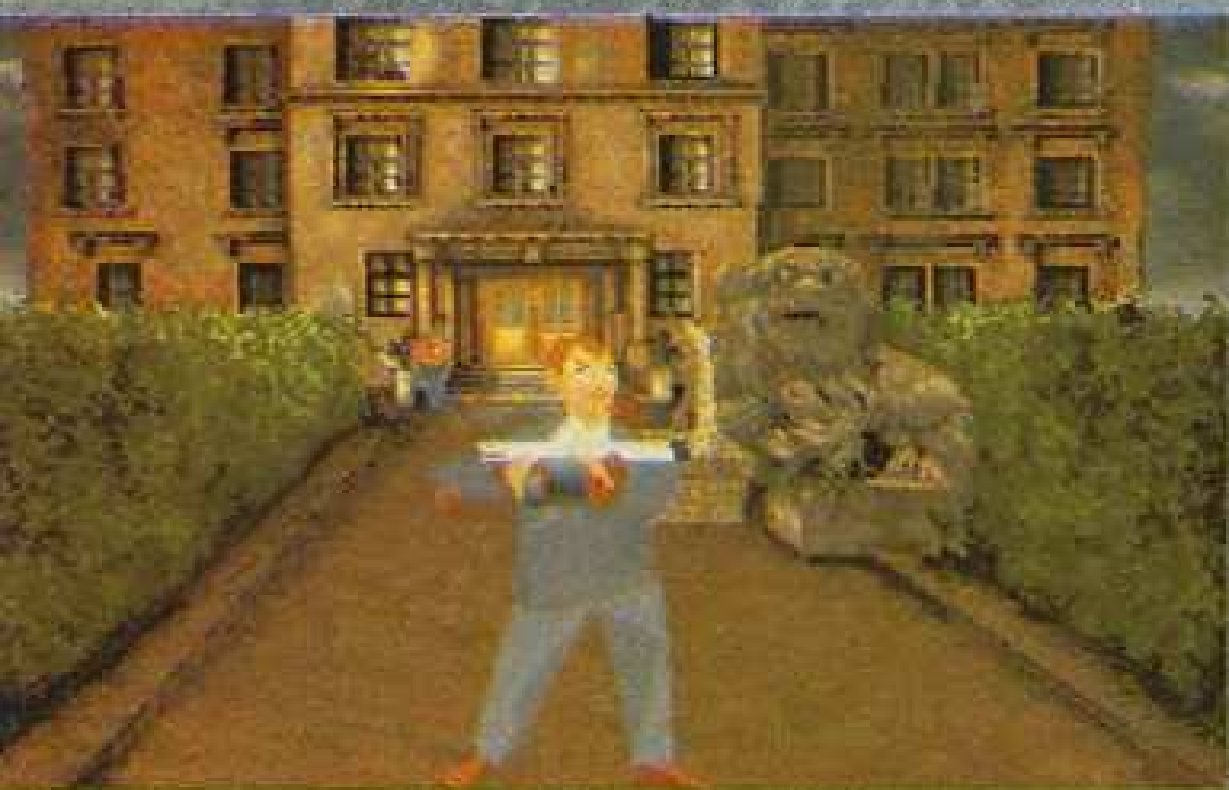




Od dziecka marzyłem o przygodzie, PC



Gdy dawno temu uruchamiałem po raz pierwszy ALONE IN THE DARK, podziwiałem wspaniałe intro. Ta trójwymiarowa grafika... Kobieta przyjeżdża do opuszczonego domu, idzie przez pokoje. Potem wchodzi na strych i zatrzymuje się. Czekam minutę – nic. Co się dzieje? Komputer się zawiesił? Szok nastąpił po naciśnięciu klawisza kierunkowego – postać się poruszyła. Za chwilę cięcie i wszystko widać było już z innej kamery. Prawie film.



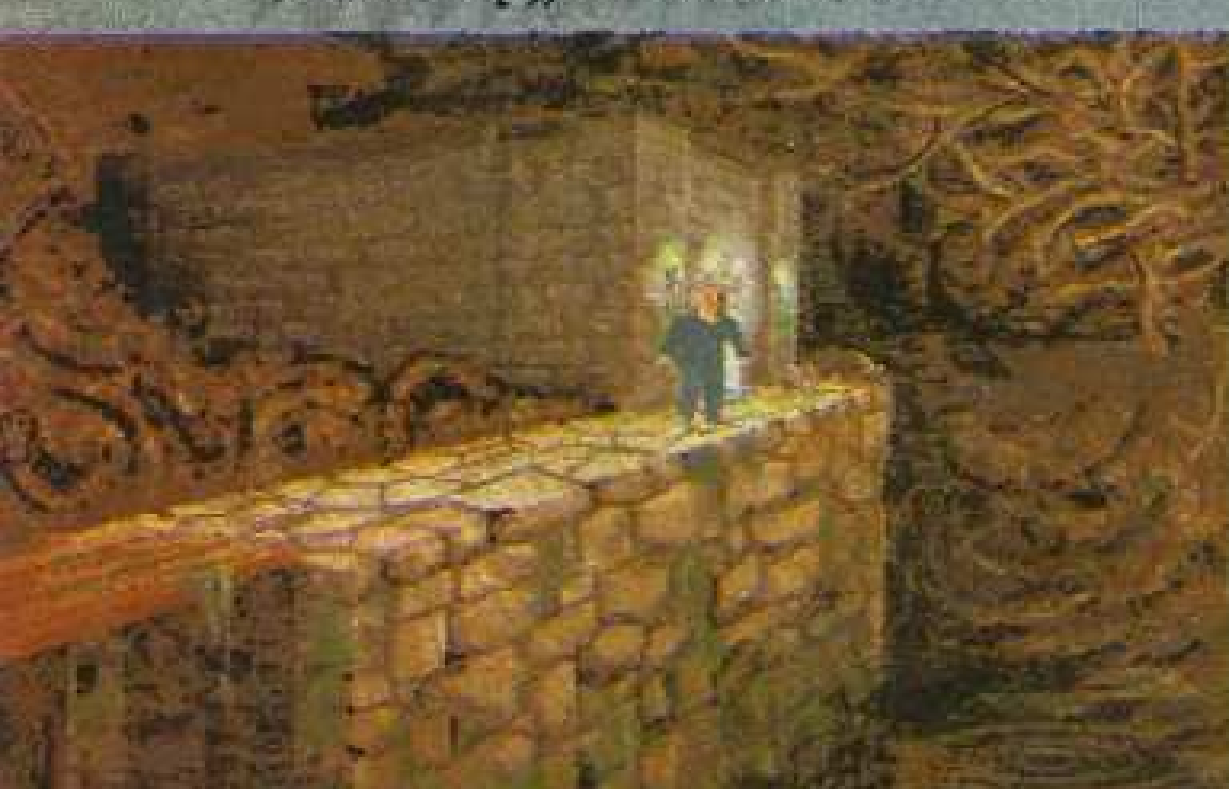
Zaczęło się niepozornie...



od towarzyskiej wymiany ognia...



z obstawą „kierowniczką”...



podziemiami przedostałem się do...



piwnicy – składnicy szkolnej.



Doczekaliśmy się kontynuacji zeszłorocznego hitu. Nie ma co tu wiele mówić – gra jest równie genialna jak jej poprzedniczka. Jest nieco bardziej rozbudowana, tła posiadają więcej szczegółów, występuje też wiele nowych postaci. Zmieniono troszeczkę tonację – część pierwsza była czarnym thrillerem od początku do końca, tutaj zaś chwilami nastrój w sposób zamierzony staje się tragikomiczny. Choćby ta wesoła muzyczka i dziewczynka wesoło podskakująca w jej rytm, ci, którzy podziwiali ALONE IN THE DARK nie rozczarują się i tym razem.

Był początek zimy 1924 roku. Zapadła kalifornijska prowincja, gdzie słychać tylko szum oceanu i krzyki rybitw. To telegram od przyjaciela, powiadający o porwaniu dziecka sprowadził cię w te strony, pamiętające dawne czasy pirackiej krucjaty. Zajechałeś taksówką pod bramę rezydencji. Wiedziałeś, że coś nieczemnego zaległo się w tych murach, lecz nie podejrzewałeś, iż przyjdzie ci stawić czoła całemu legionowi uzbrojonych po zęby lunatyków. Taka dola ruszającego samotnie w ciemność.

Zanim zaczniesz się bać, posłuchaj chwilę tej historii. 25 grudnia 1724 roku statek pod czarną banderą dowodzony przez kapitana Jacka Nicholasa zaatakował kliper Latający Holender, na którym w kajdanach płynęła na stracenie skazana za podpalenie domu swego nauczyciela Elisabeth Jarret – czarownica.

Banda Jednookiego Jacka od kilku już lat łupiła wszelkie wody tej części świata. Najgorsi zbroje, obwiesie i wyjęci spod prawa mordercy tworzyli straszliwą załogę śmieronosnego statku. Nie wiadomo, kiedy Jednooki Jack rozpoczął działalność. Z resztek zapisków możemy skleić obraz jego straszliwej drużyny piratów:

**Frederick De Witt** – z wykształcenia alchemik, z zawodu szpieg i truciiciel, do tego dobry nożownik. Zwerbowany przez Jacka w 1715 roku na nieoficjalne stanowisko pigularza.



**Sean O'Leary (MusicMan)** – utalentowany muzyk, z pochodzenia Szkot, stracił dłoń w zasadzce pod Gibraltarem. Studiował akordeon u mistrza Sancho Fernandez, który był zwiariowanym zbrojnym mistrzem. Zwerbowany w 1712 jako muzyk.

**Jeremiah Johnson Tecker (Shorty Leg)** – w wieku 14 lat stracił nogę, gdy po zerwaniu kajdanów na kliwrze Shark wypalił z dwóch armat w kajutę kapitana. Zwerbowany w 1717 jako chirurg.

**Tom Flaharty (T. Bone)** – zwerbowany wraz z dwójką pomocników po stawnej ucieczce z więzienia w Toledo. Ma hak zamiast jednego ramienia, jego bronią jest dmuchawka. Kucharz okrętowy.

**Black Hat** – wiadomo o nim tylko tyle, że jest wybitnym strzelcem. Kariere rozpoczął od zamordowania swej opiekunki w wieku 8 lat.

**Bubble Blade** – najmłodszy spośród cechu zbrojmistrzów z Toledo. Zwerbowany w Meksyku na stanowisko podporucznika.

**Mister Eye** – dołączył najpóźniej, w dniu przechwycenia Latającego Holendra – niesamowity wzrok, celność w rzucaniu harpunem. Zwerbowany jako obserwator-czułka.

Rabusie podpisali z uwolnioną wysłanniczką diabła pakt, w którym Szatan w zamian za wieczną służbę, przyznał im nieśmiertelność. Każdy z sygnatariuszy wybrał swą ulubioną broń na resztę istnienia – np. T. Bone dmuchawkę, MusicMan akordeon, Shorty Leg swą protezę nogi. Pakt miał być odnawiany dokładnie co 100 lat krwawą ofiarą złożoną Szatanowi. W trakcie paktu każdy mógł ponieść śmierć, lecz szybko zmartwychwstawał. Dopiero „całkowita” śmierć w wyniku pogwałcenia paktu wysyłała duszę do piekła.

Zaloga po prawie dwustu latach rabowania wynajęła stary dom – „Przedśionek Piekła”, a Latającego Holendra zacamowała w grocie ukrytej w skałach. Właśnie dobiegała końca druga setka ich nieśmiertelnego żywota. Przyszła czas na krwawą ofiarę. Mister Eye porwał małą Grace Saunders i w noc 25 grudnia ołtarz szatana spłynie krwią dziecka...

Pod dom dostaniesz się taksówką. Wybuchowa zawartość walizki utoruje ci drogę przez bramę. Zabij odzyskującego przytomność strażnika – ma karabin i magazynek. Ostrzelaj komitet powitalny, który w sile czterech ludzi oczekuje na ciebie przed głównym wejściem. Gdy aleja będzie już wolna, możesz spokojnie przesunąć na bok figurę sto-



jącą pomiędzy statkami lwów.

Jesteś w ogrodowym labiryncie. Musisz znaleźć hak i linę. Odnajdziesz też tablice z wizerunkami kolorów talii karcianej. Stań na tej z karami. Na dole przesunij kufer, spod którego wyjmiesz metalową kartę. Pokonaj ducha, wtedy zdobędziesz miecz. Użyj karty

# ALONE

na ołtarzu i wyjdź drugą drabiną na górę. Drogę przez chaszczę utoruj sobie mieczem. Dotrzesz do kamiennego postumentu z posągami korsarza. Poskrom atakującego cię wściekłego osobnika i koniecznie zabierz gazetę. Zarzuć na posąg hak przymocowany do liny, a otworzy się przejście.

Znalazłeś się w podziemnej grocie. Uważaj stąpając nad przepaścią bez dna. Podnieś pięciocentówkę oraz korbę. To tutaj oprawcy pozostawili ciało człowieka, który cię wezwał. Znajdujesz przy nim przyrząd do czyszczenia fajki. Wykorzystaj go do wyjęcia klucza z zamka, najpierw jednak podłóż pod drzwi kawałek czasopisma. W składzie wina korbą przełącz ukryty w bocznej ścianie zegara mechanizm. Winda zawiezie cię wyżej.

Na tym piętrze po pojedynku z MusicManem wejdziesz w posiadanie haka. Uderzaj w cztery sześciiany aż na wszystkich pojawią się kara. Wrzuć pięciocentówkę do „jednookiego bandyty”. Wygrasz dwa żetony.

Po schodach wchodzisz na parter. Od razu załaduj broń i zacznij się za węglem. Pierwszy wyjdzie mały kucharz. Przepuść go. Do następnych gości otwórz ogień. Gdy zabraknie amunicji, rzuć się na nich z pięściami. To najtrudniejsza walka (spróbuj wykorzystać to, że przy sprzyjającym dla ciebie ustawieniu stojący z tyłu będą grać w swoich). Zbliży się do statui trzymającej trójząb. W chwili gdy nadejdzie mały kucharz rusz do przodu – zginie za ciebie. Z kuchni weź truciznę i butelkę wina, i zatruj je. Zdejmij kulę z choinki oraz koronę z głowy posągu. Pod zamkniętymi drzwiami postaw zatruty trunek.

W środku wrzuć żetony do maszyny grającej. Podnieś leżącą obok na podłodze



Kible prześladowały mnie w tym numerze SS'a.





*W przebraniu Świętego zrobiłem demolkę w damskim internacie, po czym umknąłem obławie „kierowniczkii”!*

hiszpańską monetę. Rzucił okiem na sypialnię.

Na pierwszym piętrze w komnacie z wiszącą na ścianie maską stoi popiersie jakiegoś bożka. Załóż mu koronę. Weź amulet, który pojawił się na magicznych znakach ołtarza Elisabeth w przylegającym pokoju.



*Rozpocząłem poszukiwania: butelki, kobiety lub draki. Internat był jednak ogromnym budynkiem i jak na złość nic z moich pragnień się nie spełniało.*

która musi odszukać klucz do twoich kajdanów. Przesuń zbitą z desek blokadę. Ze stołu weź pieprz i ewentualnie nakarm papugę ziarnem. Wybiegnij w lewo, schowaj się za rogiem i gdy pirat pójdzie dalej, zawróć gnając do drabiny. Wdrap się na pokład. Chowając się za beczkami przejdź

T. Bone. Odziedziczysz po nim kartę, którą otworzysz ostatnie drzwi. Wchodzisz i ponownie spotykasz miłą damę w fioletowej sukni, która mrozi cię. Teraz dziewczynka musi wręczyć posagowi kapłana laskę. Moc kurzej łapy osaczy wiedźmę i wyprawi ją w objęcia Lucyfera.



*W kotłowni było nudno.*



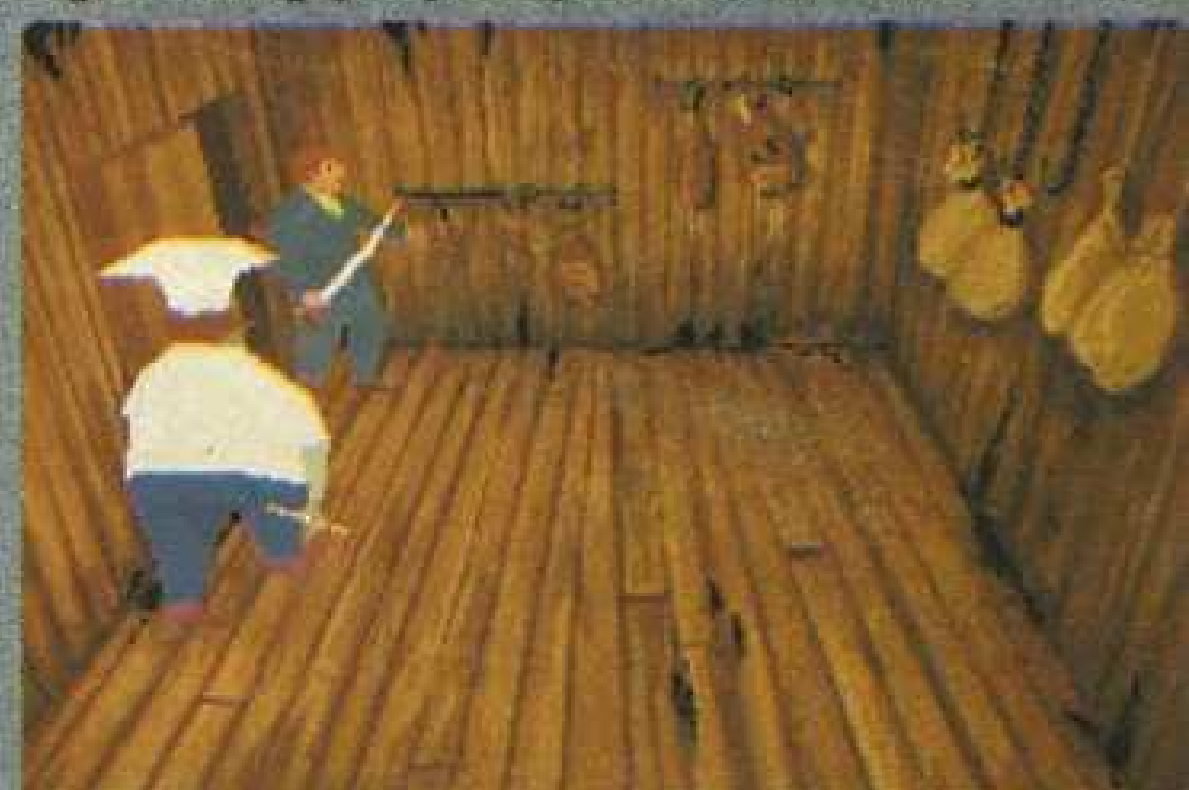
*Nieślubna córka „kierowniczkii” była malolatą...*



*więc wszcząłem bijatykę z woźnym,...*



*a potem z pijanym dyrektorem...*



*i tłustym szefem kuchni.*



*Nieślubna próbowała wciągnąć mnie do łóżka, ale nie dałem się...*

# E in the DARK 2

Tajemna siła uniesie cię w powietrze.

Jeden z atakujących ma przy sobie złoty klucz, a drugi granat. Możesz też zajrzeć do kufra. Użyj w rupieciarni monetę na dziecięcą zabawkę. Otrzymany pompon wrzuć do sąsiedniego pomieszczenia, gdzie widać się węże. Zajmą się one natrętnym clownem. Przedostań się na dół przez komin.

Teraz odwiedź pokój ze stołem bilardowym. Wrzuć kulę do maszyny. Zdobędziesz dostęp do drzwi, które otworzysz złotym kluczem. Po wysłuchaniu opowieści, hakiem odblokuj drzwi i zejdź do głównego hallu.

Zatrzymaj się na chwilę, o Edwardzie Carnby. Za moment los rzuci cię tam, gdzie nawet w najczarniejszych snach nigdy się nie zabłąkałeś. W swych przepastnych kieszeniach masz już na pewno wiele ksiąg znalezionych w zakamarkach „Przedśionka Piekiel”. Przeczytaj je jeszcze raz – między wierszami kryją się kluczowe dla twego zwycięstwa informacje. Pamiętaj, co zrobił stary Malaj w oku huraganu z kurzą łapką i dziwnie wyglądającą laską? Przypomnij sobie bunt na HMS Dark Horse – w jaki sposób Danny Boy wypalił z armaty ponosząc śmierć? A może znasz już drugie oblicze nieśmiertelności i jedyny sposób by złamać pieczęcie paktu z Szatanem? Weź głęboki oddech. Jest 1924, gwiazdka, a jutro małe ciałko Grace Saunders będzie skwierczeć w piekielnym ogniu, gdy ty będziesz dyndał na rei głową w dół.

Zostałeś pojmany i osadzony na statku. Los przechodzi teraz w ręce dziewczynki,

obok skrzyni do tej leżącej najdalej. Musisz niepostrzeżenie zabrać krzesiwo. Przez otwór zjedź po linie na dół. To kajuta kapłana. Weź laskę z szafy. Małą armatę postaw na ziemi, nasyp pieprz i ciśnij wagą w drzwi. Gdy otworzą się drzwi podpal krzesiwem lont. Poiegnij na wprost zabierając dzwonek a także kurzą łapę ze stołu. Dzwoniąc przywołasz windę kuchenną. Zawiezie cię na górę, do domostwa. Kluczem, który znalazłaś otwórz szafkę i wydobądź pudełko z lodem i marmoladę. Pomogą ci wylane na ziemię pozbyć się dwóch osobników w drodze na pierwsze piętro. W pokoju gdzie cię przedtem przetrzymywano przeszukaj laską biurko kapłana. Będzie tam klucz. Połóż laskę na magicznych znakach. Na dole skorzystaj z przygotowanej wcześniej lodowej pułapki. Wróć windą na statek.

Teraz jako Carnby wyciągnij prawą rękę po klucz i oswobodź się. Dziewczynka gdzieś przepadła. Twardą koniecznością jest teraz oczyszczenie całego piętra z pirackich szumowin. Zbierz wszystkie przedmioty. Klucz do zamkniętych drzwi znajdziesz w pokoju z paleniskiem. Wejź wyżej. Odetnij szczykami łańcuch, którym jest przywiązana armata. Przesuń ją i zamocuj lont. Tam, gdzie na pryzkach drzemią piraci ustaw beczkę prochu. Ich godzina wybije gdy używając pogrzeliska wypalisz z armaty. Wśród pogrzeliska jest sakiewka pełna złotych monet. Posługując się nią otworzysz jedno z drzwi (pamiętasz? Pomocnicy T. Bone są czuli na brzęk złota). Dobądź szpady i załatw kucharzy. Wewnątrz zgotuj ten sam los samemu

Weź nogi za pas. Na korytarz i po drabinie na pokład. Pokonaj stórę piratów. Wdrap się na maszt. Hakiem zaczepisz się na linie i przedostaniesz na drugi maszt. Zniszcz przeciwnika, po czym zeskocz ze środka masztu na dół. Podnieś szpadę kapłana. Szybko szczykami przetrnij więzy krępujące dziewczynkę oraz odetnij lont armaty. Jednooki Nichols wywija ci już nad głowę dwoma szpadami. Wyślij go do piekła. Potem razem z Grace oodpływacie szalupą w kierunku wchodzącego na horyzoncie słońca.

*Micz*

*Wsparcie literackie: Victoria i Marłnez*

**INFOGAMES'93**

PC VGA, SB



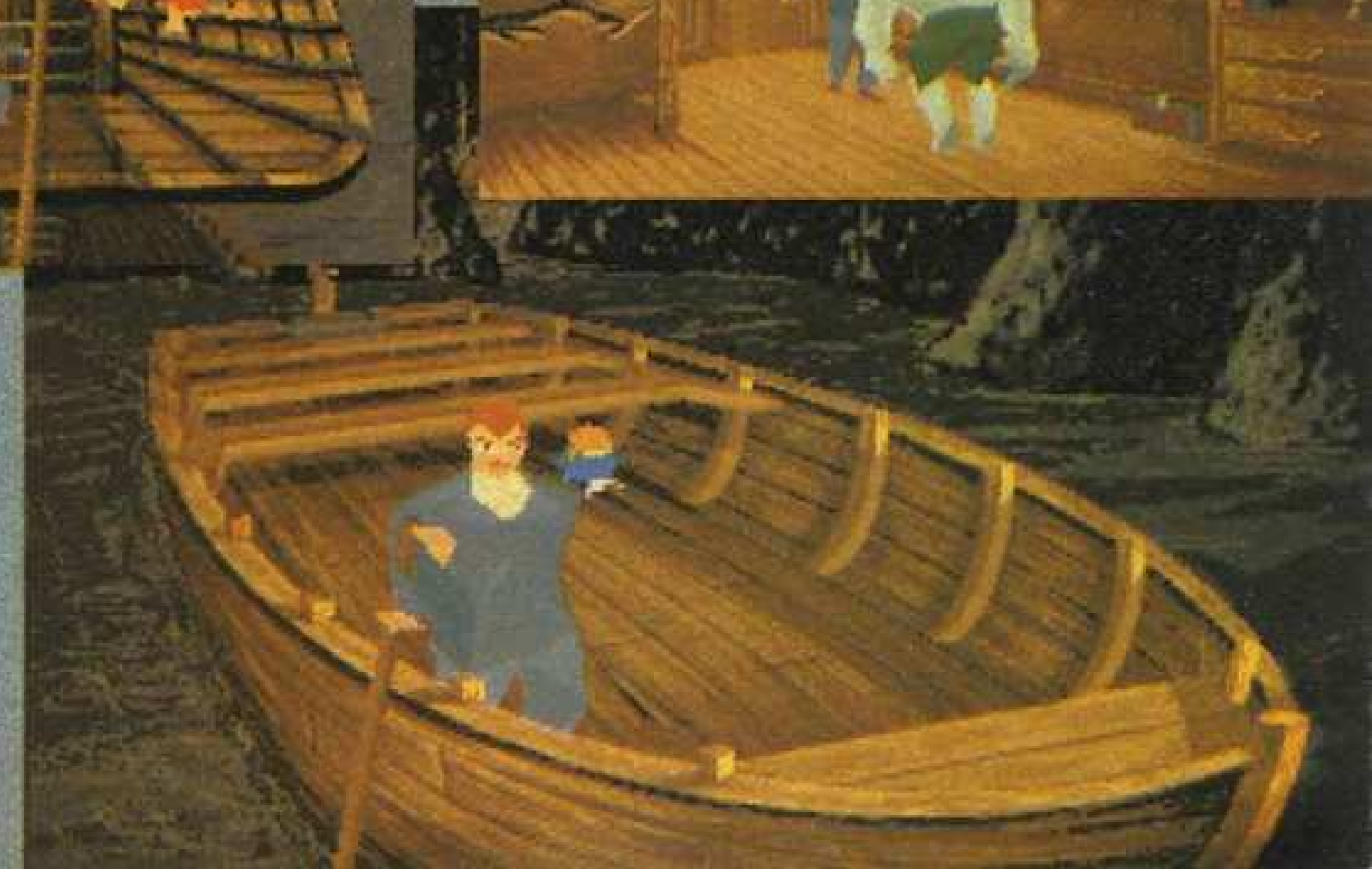
PRZYGODOWA  
100% 95% 100%  
Grafika Dźwięk Miodność

*Nieślubna próbowała wciągnąć mnie do łóżka, ale nie dałem się...*

*gdzie żyliśmy długo i niemoralnie, PC*



*Skopałem gówniarę i postanowiłem ją zabrać w bardziej ustronne miejsce...*







Szymon był synem kowala, PC



nocami zła macocha zamykała go...



bowiem Szymon w przebraniu...



uwielbiał płądrować cudze domy.



Wszędzie wtykał swój parszywy nos.



Walk to Look at Open Move  
Close Pick up Close Use  
Walk to Remove Near Giro  
Kradł sztuczki innym magikom...



czym doprowadzał nawet medytujących...



do stanu furii!!!

SIMON THE SORCERER, produkt mało znanej firmy ADVENTURE SOFT wszedł na rynek cicho, jakby tylnymi drzwiami. Nie był zapowiadany, oczekiwany, ot zwyczajnie pojawiła się kameralna gra przygodowa z dwunastoletnim berbeciem w roli głównej. Autorzy nie sięgnęli do jakże dziś popularnego arsenału efektów specjalnych, takich jak filmiki pomiędzy etapami, synteza mowy, czy długie i dyskożerne wprowadzenie. Stworzyli za to nastrojową grafikę, połączenie pracy skanera z solidnym rzemiosłem ludzkiej ręki.

Powstał obraz wziętej z dziecięcego snu krainy, zasilonej istotami z książek fantasy. Cała gra jest na luzie, pełna swobody i niebywalego poczucia humoru. Parodiuje w jakimś stopniu tolkienowskie mity, ale jednocześnie ani na moment nie przeobraża się w tani komiks, nie wywraca wszystkiego do góry nogami. Jest to tak naprawdę jakby podróż sentymentalna kilka lat wstecz.

Szymon z narastającym niepokojem czytał pozostawiony w chacie czarownika list. Była w nim mowa o typie zwałym się Sordid, mającym wśród ogromu swych planów także i zamysł zawładnięcia światem. Groźne to i nieuleczalne – pomyślał Szymon podejmując decyzję o zablokowaniu zamiarów maga.

Rozpoczął od zwiedzenia wioski, rozglądając się za wszystkim, co daje się upchnąć w kapeluszu. Szczególnie uważnie spenetrował domek zielarza. Napotkanemu barbarzyńcy pomógł wyciągnąć ze stopy kolec, a z otrzymanym w podziękowanie gwizdkiem udał się na most pilnowany przez Trolla. W rozmowie napomknął o magicznych własnościach gwizdka, co od razu wywołało awanturę.

Po krótkiej wędrówce u stóp Szymona wyrosła wysoka wieża. Wstał sprzątnięty z warsztatu kowala serce dzwonu na swoje miejsce, by zdobywszy mury ucałować odrażającą. Nie zdziwił się bardzo ujrawszy owoc metamorfozy księżniczki, rozumiejąc potrzeby, pozwolił prosiakowi zaatakować drzwi z czekolady w zachodnim krańcu wioski. Osprzęt pszczelarski pozwolił zaczerpnąć breję wosku z ula. Postąpiła ona do zatkania kranika baryłki z piwem w karczmie, ale najpierw trzeba było odwrócić uwagę barmana, prosząc o jednego. Kimający

krasnolud nie drgnął nawet, gdy Szymon ściał mu siwą jak mleko brodę. Wdziwając ją mógł nierozpoznany przeniknąć do kopalni, do której hasło okazało się być wyryte na spoczywającym obok kamyku.

Na dole biesiadowali. Leżący koleś przyklejony był do ziemi, jakby

kufrem pomost, naprawiony przy pomocy młotka, doprowadził go do wysepki, gdzie znalazł zioła.

Udał się potem nad przepaść, przedostając się na dół po winoroślach. Bezpretensjonalnie odziany stwór łowiący ryby uradował się, gdy dostał do rąk słoik. Szymon po-

# SIMON THE SORCERER



coś pod sobą ukrywał. Należało potłaskotać go piórkem. Strażnik usłyszawszy o baryłce piwa natychmiast poczuł suszenie w gardle i zwołał drogę ku skarbcowi, gdzie Szymon zaskarbił sobie życzliwość dzięki świstkowi papieru z karczmy. Po wyjściu na powierzchnię Szymon natknął się na pieczarę z ogromnymi wrotami. Tutaj znalazł pismo, jakieś zamówienie do sklepu, tam też je zaniósł. Dobiwszy targu z handlarzem antykami, wymienił klejnot na garść złociszki, nimi płacąc za młotek i spirytus czyszczący.

Szlak podróży wiódł również przez bagna – tam pocieszył Szymon samotnego, zlewając toksyczną potrawę do słoika. Ukryty pod

nownie trafił do wioski. Wrodzona ciekawość kazała mu schować się w pudle ustawionym przed sklepem. Ocknął się w celi.

W stercie tektury znalazł księgę czarów a w niej kartkę papieru, z ziemi zaś podniósł kość. Kartka pod drzwi, kość w zamek i dalej przed siebie. Druida długo przekonywał, że nie jest demonem, poszło to łatwiej po zdjęciu pierścienia z palca. Postanowili uciekać. Szymon założył Druidowi wiadro na głowę, wodząc mu nad głowę rozżarzoną pałeczką. W czasie gdy gobliny wpadły do komnaty, odbywał zabieg akupunktury.

Po oswobodzeniu odwiedził Druida i ofiarował mu zioła wzmacnia-







jące witalność. Dostał w zamian flaszkę podejrzanego napoju. Pomazzerował następnie do studni, wyciągniętą wodę zaniósł siedzącemu pod drzewem gamoniowi, nasiona zasadził zaś na kompoście, na zapleczu chaty Calypsa. By kiepska muzyka nie płynęła w eter, zatkał

mechanizm. W spiżarni wydobył kawałek mahoni. Dzięki temu przeniesione do wieży korniki wycięły w podłodze dziurę. Szymon po drabinie zszedł do krypty. Czekająca go tam konfrontacja z mumią ze świeżo otwartego grobowca. Pierwsze spotkanie zakończył ucieczką, podczas kolejnego chwycił obluźowany bandaż.

Czarownicy chętnie po przyniesieniu im laski i uiszczeniu opłaty przyjęli młodego adepta do klubu. Uskrzydłony popędził na wschód, by usunąć plamę z drzewa nauczyć się niezbędnych zaklęć. Teraz mógł stanąć oko w oko z wiedźmą.

Szymon zdawał sobie sprawę, że najtrudniejsze dopiero przed nim. Uzupełniając puste miejsce kołkiem wdrapał się na skałę, zażywając na górze mięty. Skorzystał z miotły i napoju od Druida. Nagle wszystko stało się duże. Trzeba było przyciągnąć do brzegu jeden liść, zaczepić na maszcie drugi, aby podpląć do wiszących nasion. Zgniół je kamieniem. Naoliwiony kran uruchomiony liną drgnął i Szymon wyplął na szerokie morza. Zabę przestraszył wyciągniętą z wody kijanką. Zjadł grzyby.

Ogniste były skiozajmiał, że trafił



że i smoka potrafił zaciukać, PC

we właściwe podwoje. Lecz Sordida nie było w domu. Kufer posiadający zwierzęce cechy dał się uspokoić gałęzją. Demony powieździały mu, co jest niezbędne do teleportacji. Świece z roztrzaskanej szkatułki – to raz. Po drugie czaszka odczepiona dzidą od sufitu. Trzecia rzecz to mysz schwytana do sakiewki z cuchnącą skarpetą w środku. Ostatnim problemem było dowiedzenie się z lustra prawdziwych imion diabłów. Obok leżała magiczna pałeczka, tarczę zaś oczyścił Szymon chemikaliami. Kierunek: piekło.

W broszurce znalazła się gumka, jeden ze składników procy, z której Szymon wypalił w dzwonek alarmowy. Zaopatrzył się w zapalki i kubek z woskiem. Wstrzymał oddech, gdy wtargnął z magiczną pałeczką w dłoń przed oblicze Sordida. Zapłonęły odmęty piekieł. Narzędzie magii po wsze czasy zapadło w kłębowisko lawy. „O kurczę!” – krzyknął Szymon widząc powrót Sordida do zdrowia. Pierwszą rundę wygrał ten ostatni, w drugiej poślizgnął się na rozlanym wosku i pojedynek zakończył się. Świat po raz tysięczny już chyba został ocalony.

Micz



Po nocnych orgiach...



skacowany włóczył się po lasach...



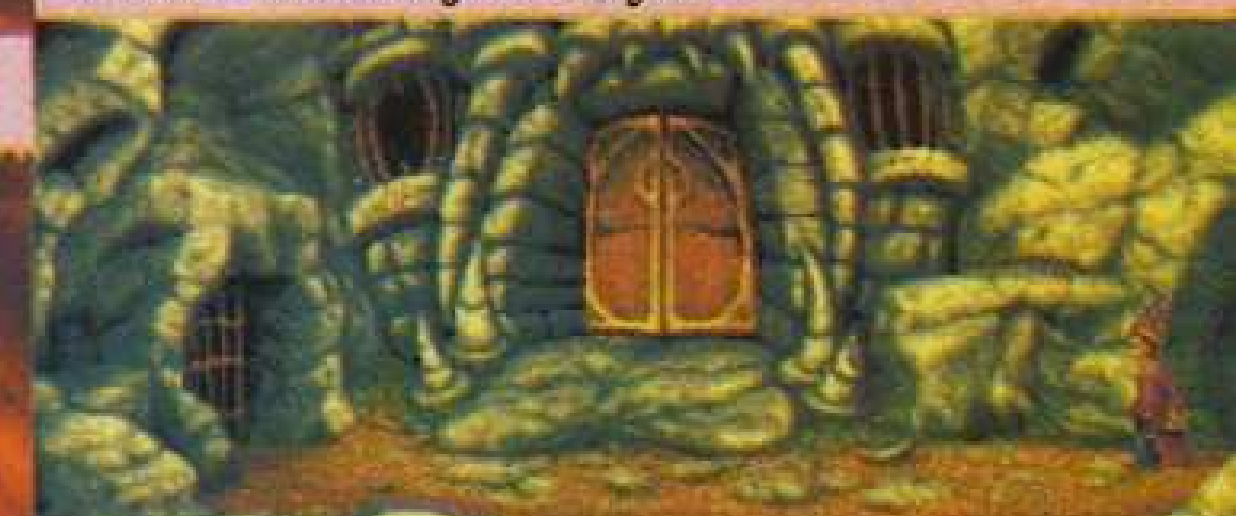
chcąc zagłuszyć „tupot białych mew”...



i gdy mu zaczynało przechodzić...



nabierał takiej ochoty...



Walk to Look at Open Move Consume Pick up Close Use Talk to Remove Hear Give

W swojej perwersyjności porywał się nawet na stare i zdarte wróżki.

melonem saksofon przydrożnego grajka. Instrument ryknął olbrzymowi w ucho.

Kręcąc się po okolicy, spotkał Szymon drwala. Drwał poprosił go o odnalezienie osobliwego surowca. W poszukiwaniu młody czarownik udał się z wykrywaczem metali w góry, nie opodał olbrzyma. Ciekawe tylko, jak dobrać się do złoża? Pomocny okazał się Von Jones, zwariowany archeolog, któremu Szymon przyniósł skamielinę. Ujrzała ona światło dzienne po tym, jak kowal skruszył swym młotem kamień leżący za pieczarą smoka. Hak śmignął w powietrzu zaczepiając się o głaz ponad smoczym legowiskiem. Na górze stworzył Szymon z liny i magnesu ciekawą konstrukcję, czerpiąc przez dziurę w stropie trzy porcje złocisty.

Dołączył od razu do inwentarza gaśnicę, wypisany oziębiający ciasto specyfik. Wśród ziemi wyrzuconej na powierzchnię przez Von Jonesa, było to co trzeba. Szymon spiesznie popędził do drwala, odesłany ponownie do kowala, wrócił za moment. Był w pokoiku w drzewie. Ugasił palenisko i uruchomił

# DESERT STORM

Gry pod Windows rzadko gościły na naszych łamach, choć wiele z nich jest naprawdę dobrych. Związane jest to na pewno z wymaganiami sprzętowymi jakie stawiają Windowsy, a także dlatego, gdyż taka gra chodzi wyłącznie na PeCecie. Jednak, które dziecko nie potrafi dwa razy kliknąć na ikonke ulubionej gry?

16 stycznia 1991 r. rozpoczęła się operacja wojskowa państw sprzymierzonych mająca na celu wyzwolenie Kuwejtu i osłabienie potencjału militarnego Saddama Husajna. W grze tej obejmujesz dowództwo kampanii lotniczej, która musi zniszczyć potencjał militarny Iraku przed głównym uderzeniem wojsk lądowych. Prezydent daje ci 30 dni na wykonanie tej misji.

Przed tobą stawiane są bardzo jasne zadania:

- zniszczyć 50% stanu Gwardii Narodowej (elitarnych jednostek armii irackiej)
- zniszczyć 50% stanu linii frontu
- zniszczyć 95% stanu lotnisk i baz lotniczych

– musisz mieć także poparcie Amerykanów (powyżej 55%)

– uszkodzić inne cele w znacznie mniejszym nieokreślonym stopniu.

Przed każdą bitwą tworzysz plan ataku (PLAN ATTACK). W tej opcji określasz cele, a następnie środki jakimi je zaatakujesz. Do twojej dyspozycji pozostaje cały arsenał lotniczy państw zachodnich.

Jeśli niezbyt orientujesz się jakiego samolotu użyć, masz do dyspozycji w menu FILE opcję ABOUT WEAPONS, gdzie wszystkie środki bojowe są opisane. Następnie pozostaje wybrać opcję LAUNCH ATTACK i oglądać, jakie zniszczenia spowodowały naloty.

W następnej turze pozostaje taki sam plan nalotów, więc jeśli chcesz coś zmienić, odwołaj swoje poprzednie rozkazy (CLEAR/NOATTACK).

Warto wysłać po świecie sekretarza stanu Jamesa Bakera, gdyż może on załatwić forszę na

c.d. na str. 25



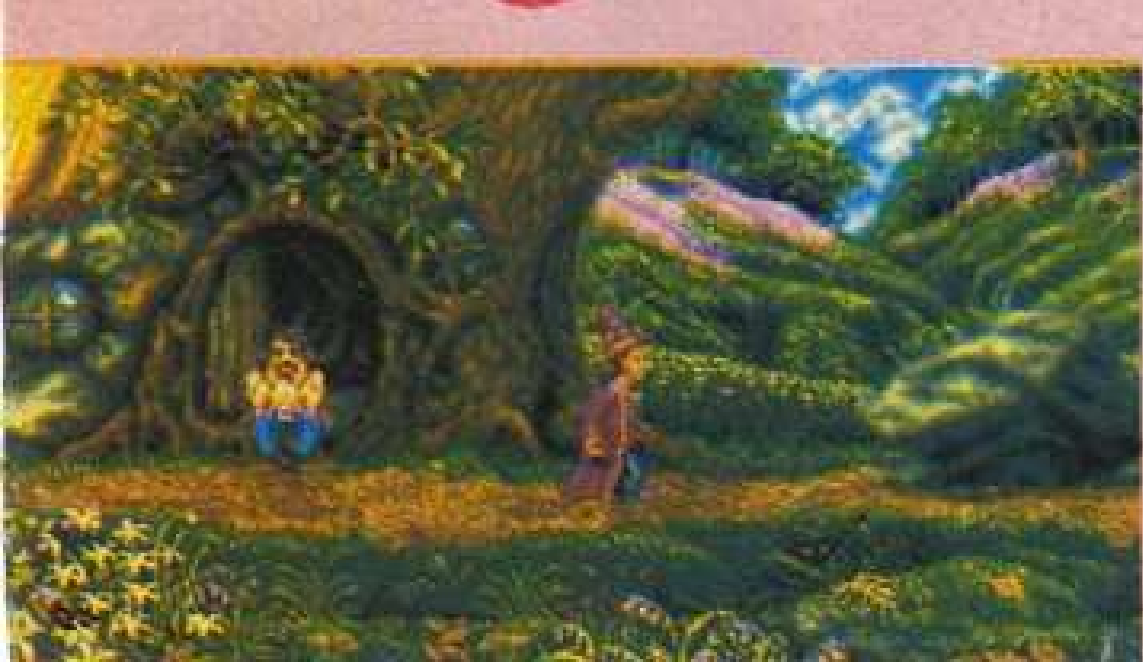
ADVENTURE SOFT '93

1MB AMIGA AMIGA 1200 PC 4 AMIGA 1200  
PC VGA, SB 9

PRZYGODOWA

80% 75% 85%

Grafika Dźwięk Miodność



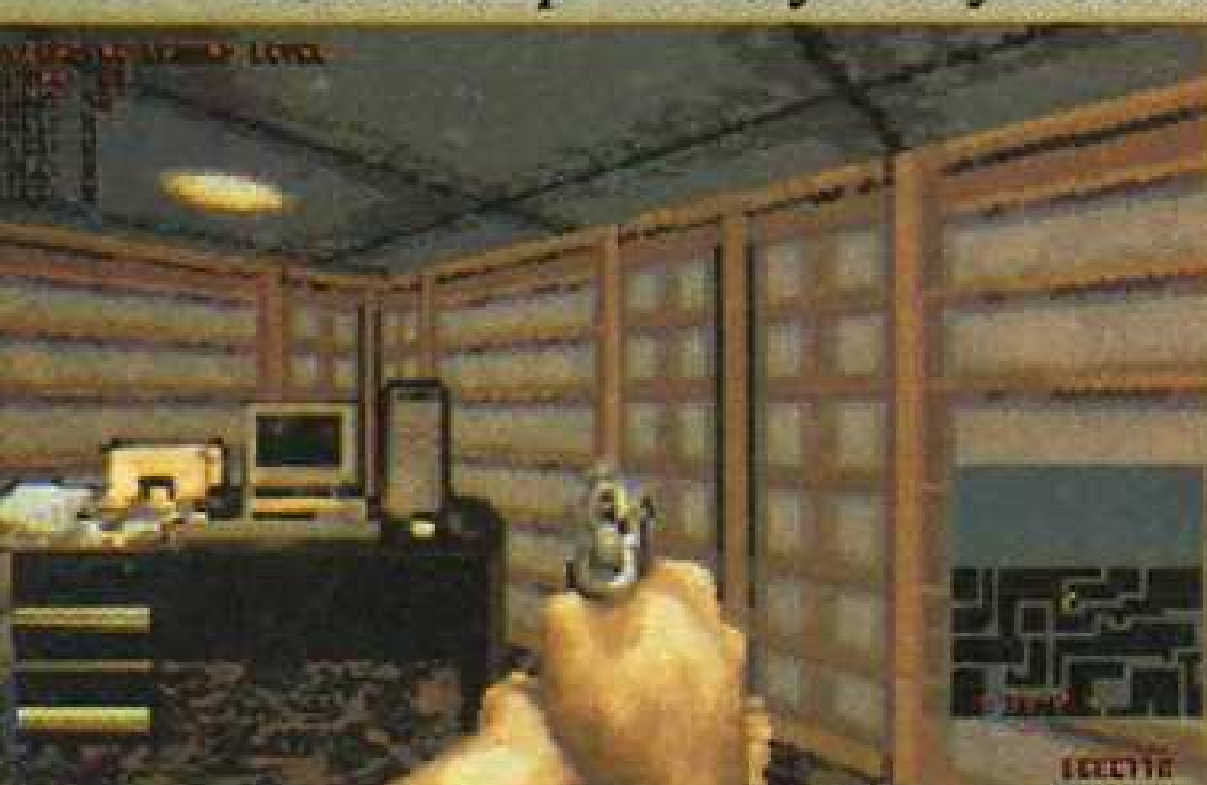




Repetowanie broni w biegu, PC



lazikowanie po mrocznych korytarzach...



zwiedzanie podziemnych biur...



stały się codziennością Jasia.



Okazuje się, że nie trzeba długo szukać pomysłu, by zrobić niezłą grę. Autorzy tworząc grę, fabułę zaczerpnęli z filmu „Terminator”, zaś oprawę graficzną z nieśmiertelnego WOLFENSTEINA. Wyszła z tego zupełnie przyzwoita strzelanina.

Ktoś wysłał w przeszłość

robota. Robot nieźle namieszali ktoś inny wysłał ciebie w jeszcze inne czasy, byś wykończył niesforną maszynkę. Trafieś do tajnego wojskowego centrum badawczego Cyberdyne, gdzie pełno Terminatorów i innych robocików. Twoim zadaniem jest przejść 24 poziomy i załatwić Wielkiego Robota Kuchennego zwanego Meta-Node. Ów robot przejął kontrolę nad projektem SkyNet i stworzył sobie z centrum badawczego przytulne gniazdko pełne śmiertelnych pułapek i niebezpiecznych strażników. Sam zaś usadowił się 24 piętra pod ziemią.

WRK (Wielki Robot Kuchenny) alias Meta-Node ma jeszcze jedną bardzo uciążliwą cechę – mianowicie jest cholernie twardy i by go załatwić musisz zbudować sobie wielką giwerę zwaną V-Tec PPC. Na podstawie planu tej maszynki musisz znaleźć wszystkie części walające się na różnych poziomach. Przed



## PRZECIWNICY

Biegając z wywieszonym jęzorem po różnych pomieszczeniach możesz spotkać dziwne roboty i paru panów. Aby przeżyć stosuj pewne uproszczenie – zabijaj wszystko co się rusza (uważaj, bo co zabijesz, to może wstać i cię ugryźć). Oto lista gości zaproszonych do labiryntu:

**Skimmers** – latające automaty, patrolujące korytarze i pomieszczenia. Są one kiep-



Pamiętaj, żeby rozwalać wszystko co się rusza – tylko taka taktyka pozwala przeżyć.

Nie wolno rezygnować z szukania części do karabinu, gdyż później po prostu nie ukończysz gry i będziesz musiał się wracać 15 leveli po jakiś głupi cyngiel.

Na wyższych poziomach staraj się unikać niepotrzebnych walk.

Labirynt jest bardzo skomplikowany i spenetrowanie go jest trudne. Musisz wypracować sobie jakiś system. Ja korzystałem z ko-

# TERMINATOR RAMPAGE

każdym poziomem dostajesz cynk, ile części się na nim znajduje. Zanim zbudujesz V-Tec, dysponujesz kilkoma konwencjonalnymi środkami zabijania (też musisz je sobie znaleźć).

Grafika jest naprawdę bardzo dobra. Labirynt jest skomplikowany i można by z godzinę szukać części i uzbrojenia, gdyby nie komputerowa mapa. Wielkim plusem gry jest umieszczenie w labiryncie mnóstwa różnych detali jak stanowiska komputerowe, lampy, stoliki, szafki, łazienki i wiele innych. Poza tym, jeśli się zdenerwujesz, możesz wygarnąć w komputer czy inne urządzenie, które rozwali się z wielkim hukiem. Muzyka także jest OK, szczególnie ta filmowa. Minusem są wymagania gry, bo nawet na niektórych 486 animacja przypomina niekiedy żabie skoki.

## UZBROJENIE

Podczas misji masz do wyboru szeroki asortyment środków wysyłających do piachu. Gama narzędzi do zabijania zaczyna się od zwykłych pistoletów, a kończy na bardzo sprawnej samoróbce o sile małego czołgu.

**Beretta 9mm (F1)** – pistolet o małej sile rażenia i kiepskiej celności. Pozwala przeżyć tylko na początku, później już niestety nie wystarcza.

**Uzi 9mm (F2)** – pistolet maszynowy. Mały, celny, jednak mając go nie dysponujesz wielką siłą ognia. Sprawnie rozwala słabe cele.

**M-16 (F3)** – podstawowy karabin armii amerykańskiej. Duża siła ognia i jego celność pozwala ci rządzić na paru poziomach.

**AK-47 (F4)** – po prostu kałasznikow – toporny, ciężki, ale niezawodny. Mając ten karabin możesz czuć się „sucho i pewnie”.

**SPAS-12 Shotgun (F5)** – zabójcza broń na bliską odległość. Gdy z tego wygarniesz, będzie ci trudno znaleźć jakieś szczątki.

**HK-95 MiniCanon (F6)** – mały karabin maszynowy godny każdego pakera. Rozwalisz z niego wszystko co popadnie.

**M-30 (F7)** – granatnik – jak sama nazwa wskazuje.

**S-Grenade** – słaby granat.

**C-Grenade** – granat obronny.

**HE-Grenade** – zmodernizowany granat obronny robiący z człowieka czerwoną sałatkę na ostro.

**V-TEC PPC** – samoróbka.

sko uzbrojone i jeszcze gorzej opancerzone. Po jednym strzale odchodzą w zapomnienie.

**Seekers** – jeżdżące miny. Urządzenia bardzo wnerwiające, gdyż w kółko płaczą się pod nogami, a później wybuchają robiąc duże bum. Staraj się rozwalać je zanim cię dopadną.

**Terminator T-800** – tego gościa znają wszyscy, chociaż w grze nie jest podobny do Szwarcusia. Trudny do zniszczenia, jest groźnym przeciwnikiem, jednak nie jest on najgorszą rzeczą, która może cię spotkać.

**Terminator CMS101** – maszynka do zabijania na ludzkich podzespołach. O wiele groźniejszy od T-800. Pruj do niego z największej broni jaką masz.

**Meta-Borgs** – super killerzy o zastraszaających parametrach. Jeśli możesz, to wykonaj manewr wycofania się na z góry upatrzone pozycje, jeśli nie, to niech ci ziemia lekka będzie.

**Meta-Guard** – to już totalny przypadek wrednej maszyny. Musisz mieć dużo szczęścia i wielką giwerę, by przeżyć to spotkanie.

**Meta-Node** – twój cel. Możesz go zniszczyć tylko przy pomocy V-Tec PCC.

## PRZEDMIOTY

**Repair Pack** – zestaw młodego majsterkowicza reperujący uszkodzenia w pancerzu.

**Med Kit** – zestaw młodego lekarza polepszający stan twojego zdrowia.

**Access card** – karta magnetyczna uruchamiająca windy. Niekiedy musisz ją odnaleźć, by przejść na następny poziom.

**Ammo, Grenade, Rocket** – amunicja pozwalająca przedłużyć twoją agonię.

## GARŚĆ RAD

Nie zniechęcaj się, gdyż cztery pierwsze levele to pestka, dopiero później zaczyna się prawdziwa rzeźnia.



Ruiny szkoły Jasia, pół godziny po opadnięciu pyłu.

ordynatów podawanych na dole mapy – podzielitem level na sześć sektorów i po kolei je przetrząsałem.

Pamiętaj, że możesz zmieniać rodzaj granatów – umożliwi to używanie mocniejszych granatów kiedy są potrzebne i zaoszczędzenie ich na słabych celach.

Daj się raz zabić – zobaczysz świetną animację ukazującą zniszczenie Los Angeles i wojnę w przyszłości.

KaYteck

## KLAWISZOLOGIA

- A – ogień ciągly/pojedynczy
- T – target info – dane o celu
- D – odrzucenie niepotrzebnej rzeczy
- V – stan twojej samoróbki
- M – mapa
- +/- – rodzaj granatów, bądź siła V-Tec
- F1/F8 – wybór broni

**BETHESDA'93**  
PC 386 VGA, SB PC 6

STRZELANINA

90% Grafika 90% Dźwięk 90% Miodność



To mój matematyk!!! wykrzykiwał i ginął z uśmiechem na ustach, PC



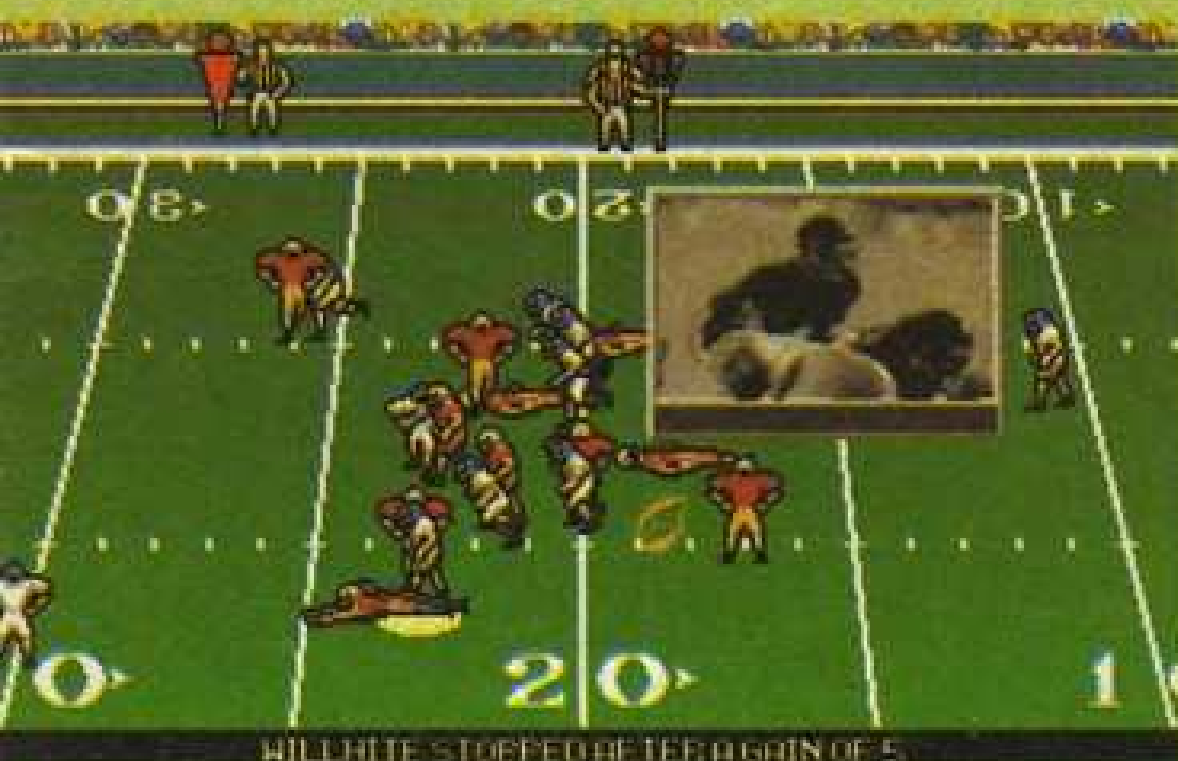


W SECRET SERVICE 10 opisany został NFL COACHES CLUB FOOTBALL, gra która w momencie wydania wzbudziła w Ameryce prawdziwy szal, spychając konkurencyjne gry głęboko w cień. Trudno jednak oczekiwać by w Polsce stało się podobnie. Tym niemniej, futbol amerykański jest grą wielce widowiskową i dynamiczną (w przeciwieństwie do naszej ostatniej kolejki ligowej). Dla wszystkich tych, którzy mieli szczęście oglądać mecze transmitowane na kanale Eurosport, lub nieszczęście słuchania komentarza do urywków z Super Bowl, jaki zaserwowała nam nasza kochana telewizja, przygotowaliśmy krótki przegląd innych gier futbolowych.

Za godne zauważenia uznaliśmy: MICROLEAGUE FOOTBALL 2, NFL'94, FRONT PAGE FOOTBALL i UNNECESSARY ROUGHNESS.

## MICROLEAGUE FOOTBALL 2

Gra została wydana w 1992 roku przez firmę MICROLEAGUE. Wersja instalacyjna zajmuje trzy dyskietki DD 3.5". Gra wymaga 560 KB pamięci RAM i zajmuje 3 MB na twardym dysku. Pracuje na karcie VGA i obsługuje m.in. Sound Blastera. Jest to gra trenerska, pozbawiona elementów zręcznościowych, tzn. udziału w meczu jako zawodnik. Możesz budować ligę futbolową według własnego uznania. Do dyspozycji są drużyny NFL w składach z 1991 roku, oraz w „składach wszechczasów”, z różnych lat okresu 1956-1988. Możesz też budować własne drużyny. Tak jak w NFL COACHES CLUB FOOTBALL, ważnym elementem jest budowa zestawów zagrań (PLAYBOOK) – max. 30 zagrań obrony i 45 zagrań ataku. W trakcie



gry numery zagrań podajesz z klawiatury. Budując zagrania nie widzisz jednak schematu akcji (tak jak w NFL CCF), a jedynie słowny opis poszczególnych elementów. Z tego powodu gra przeznaczona jest dla osób bardziej zorientowanych w terminologii futbolu amerykańskiego.

Oprócz zagrań, budować można też schematy zachowań trenera, przeznaczone dla gier „komputer vs. komputer”. Sama rozgrywka przebiega dość sprawnie, choć programowi zarzucić można błędy w prowadzeniu zawodników – np. niektórzy stoją jak młotki, zamiast blokować. Błędy te nie są jednak częste ani bardzo dotkliwe. Uwaga! przy wyborze PC Speakera jako źródła dźwięków, gra lubi się często zawieszać!

## MICROLEAGUE '92

1 MB AMIGA PC VGA, SB 2 AMIGA 2  
SPORTOWA  
70% 90% 90%  
Grafika Dźwięk Miłośność

## NFL'94

Gra firmy KONAMI z 1993 roku. Zajmuje 9,5 MB na twardym dysku. Niezbyt wybitna grafika VGA, dźwięk SBBlaster. Gra trenersko-zręcznościowa lub tylko trenerska. Dość prosta gra obsługiwana niemal wyłącznie myszą. Uproszczone zestawienie zespołu, niewielki wybór zagrań (16 w ataku, 8 specjalnych i 16 w obronie) i proste ich układanie, powodują iż gra jest do opanowania, nawet dla początkujących fanów futbolu. Układanie własnych zagrań polega na wybiera-



niu odpowiednich elementów z kolejnych menu. Każdy wybór ilustrowany jest na schemacie zagrania, dzięki czemu gra posiada też walory edukacyjne. Gra przebiega dość sprawnie, choć niewielki wybór zagrań obniża jej atrakcyjność.



## KONAMI '93

PC VGA, SB 2  
SPORTOWA  
80% 80% 100%  
Grafika Dźwięk Miłośność

## FRONT PAGE FOOTBALL

Gra firmy DYNAMIX z 1993 roku. Zajmuje 7 MB na twardym dysku, wymaga karty VGA, prezentując na niej całkiem przyzwoitą grafikę. Gra zręcznościowa; do wyboru masz różne poziomy szczegółowości, zarówno elementów trenerskich jak i zręcznościowych. Wybór zagrań ograniczony do ośmiu zestawów po cztery zagrania, zarówno dla ataku jak i dla obrony.



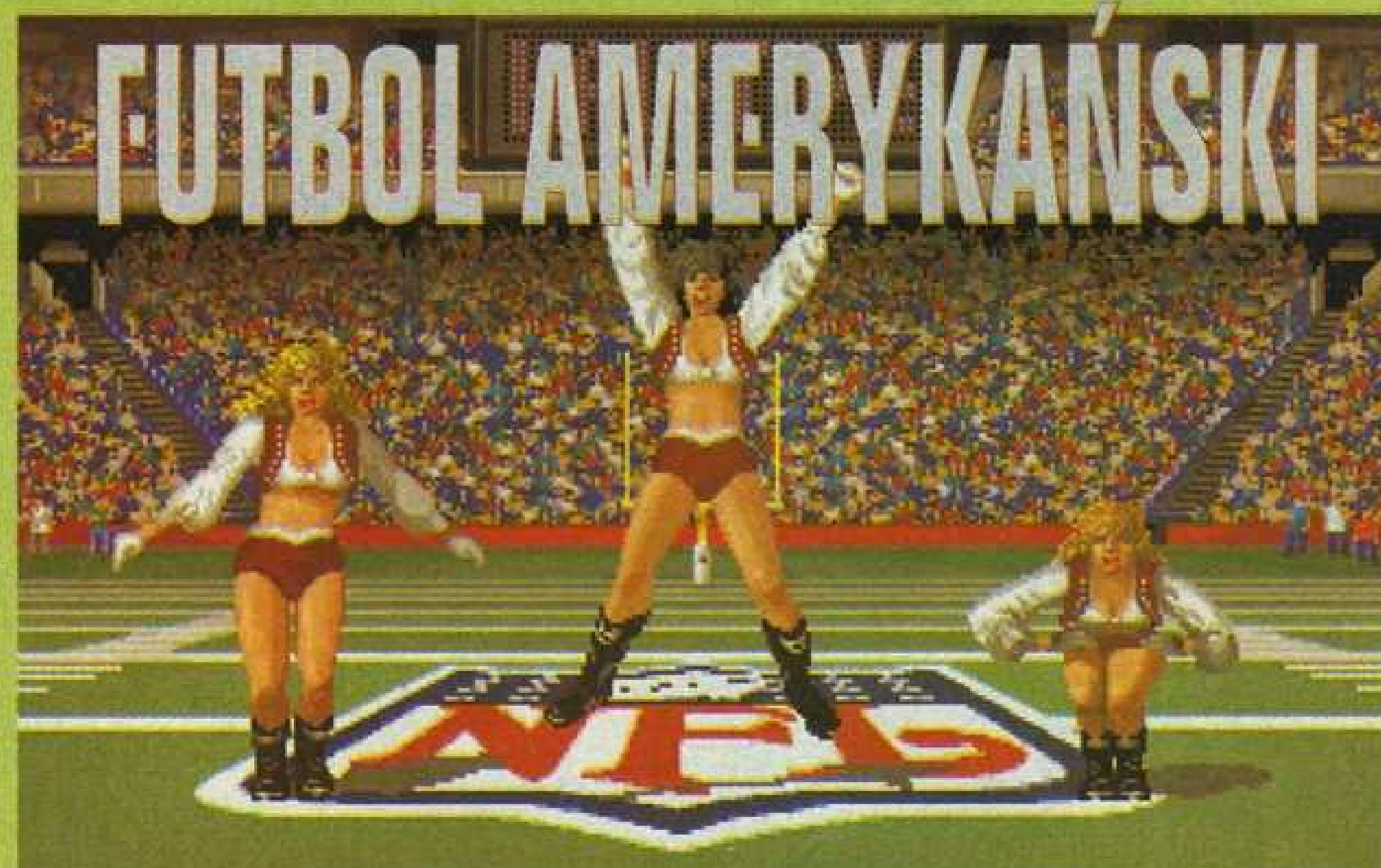
Sposób układania zagrań pasuje się gdzieś pomiędzy NFL'94 a NFL CCF, choć jest mniej przejrzysty od obydwu. Graczami sterujesz przy pomocy klawiszy lub joysticka – o myszy zapomniano.

## DYNAMIX '93

PC VGA, SB 3  
SPORTOWA  
100% 100% 90%  
Grafika Dźwięk Miłośność

## UNNECESSARY ROUGHNESS

Gra firmy ACCOLADE z 1993 roku. Dziś ciągle stanowi nowość! Wymaga 4 MB RAM, można ją uruchomić na VGA a nawet w trybie HiRes na SVGA (konieczny driver VESA), obsługuje SBBlastera. Gra trenersko-zręcznościowa



### ciąg dalszy ze strony 23

wojną, jakiś sprzęt wojskowy, bądź jakieś ważne informacje.

Po każdym nalocie wysyłaj zwiad lotniczy i analizuj zniszczenia na terenie wroga, zaoszczędzi to bombardowania celów zniszczonych w 100%.

Ograniczaj swoje zapędy do ataków rakietowych, a jeśli już musisz ich użyć niech będą to pociski Cruise, a nie rakiet balistyczne, gdyż prezydent może odsunąć cię od dowodzenia obawiając się, że wywołasz III Wojnę Światową.

### IKONY

Na górze ekranu zamieszczony jest zestaw ikon, którymi kontrolujesz przebieg gry. Opisane są od lewej strony:

1 – Wskaźnik czasu trwania kampanii. Pamiętaj, że masz tylko 30 dni na swoje działania  
2 – Procent Amerykanów popierających twoje działania wojenne. Zależy on od strat własnych oraz od kosztów, jakie ponosi Ameryka w związku z wojną. Musisz utrzymać wskaźnik powyżej 55%, gdyż inaczej prezydent odbierze ci dowództwo  
3 – Wywiad. Tu dostępne są wiadomości o wojnie i wydarzeniach na świecie

wa (można wybrać tylko zręczność, tylko trenerkę lub jedno i drugie). Zawiera aktualne składy drużyn NFL wraz ze zdjęciami wybitniejszych zawodników! Grafika w najwyższej rozdzielczości jest naprawdę bezkonkurencyjna, ale gra wymaga raczej 486 DX, na 386 chodzić ślimaczo wolno.

## ACCOLADE '93

PC VGA, SB 6  
SPORTOWA  
SUPER 100% 100% 90%  
Grafika Dźwięk Miłośność

### PODSUMOWANIE

Wszystkie gry umożliwiają stworzenie własnej ligi footballowej, ułożenie własnej drużyny i własnego zestawu zagrań. Możesz brać udział w rozgrywkach ligowych, poprzez play offs, aż do finału Super Bowl. Możesz też rozegrać pojedyncze mecze towarzyskie. Pod względem różnorodności elementów i odwzorowania klimatu boiska żadna z nich nie umywa się do NFL COACHES CLUB FOOTBALL.

Rozgrywki futbolu amerykańskiego niestety już się zakończyły (Dallas Cowboys górą), ale niedługo zacznie się nowy sezon!

Pejotl

- 4 – Zwiad lotniczy. Po każdym ataku wysyłaj zwiad lotniczy, który przyniesie ci dane o zniszczeniach instalacji naziemnych wroga
- 5 – Stopień zniszczenia poszczególnych celów. Aktualizowany po każdym zwiadzie lotniczym
- 6 – Straty alianckiego lotnictwa od początku kampanii
- 7 – Pogoda, jaka będzie podczas najbliższych nalotów
- 8 – Wysłanie sekretarza Bakera po pieniądze, wojsko i wiadomości do różnych państw
- 9 – Kosztorys wojny
- 10 – Czy chcesz oglądać bitwy
- 11 – Głos włączony/wyłączony

KaYteck

## INTERACTION '93

PC VGA, SB 1  
WINDOWS  
STRATEGICZNA  
70% 85% 85%  
Grafika Dźwięk Miłośność

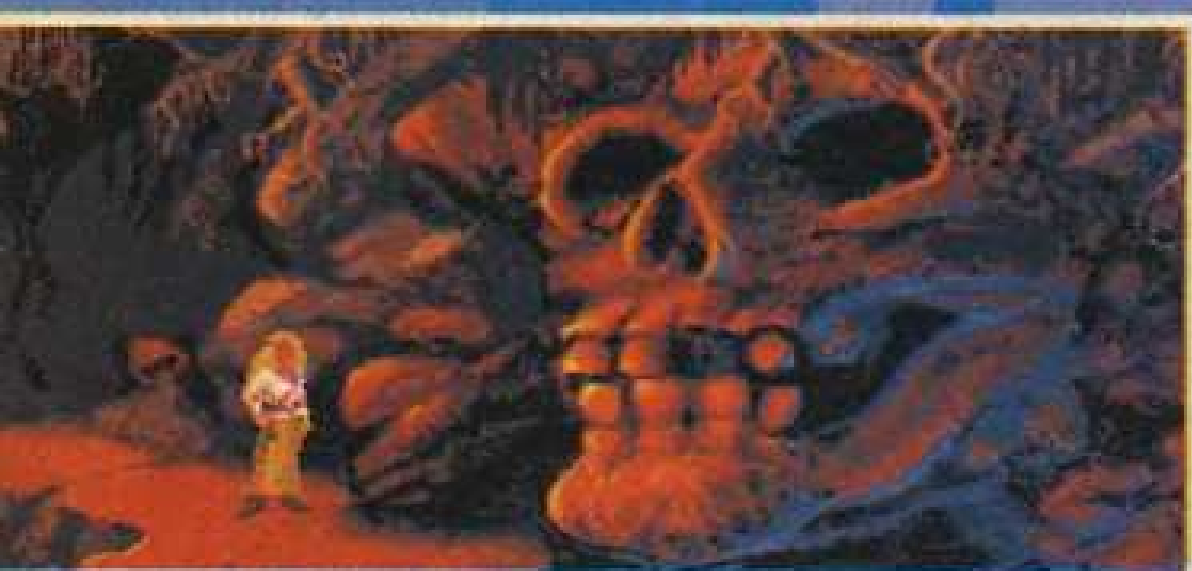




Hand pieprzy o geologii, PC



Prywatna kwatery Zanthii, PC



Na grobie dziadka, PC



Błota Kyrandi, PC



Piwosz – przewoźnik, PC



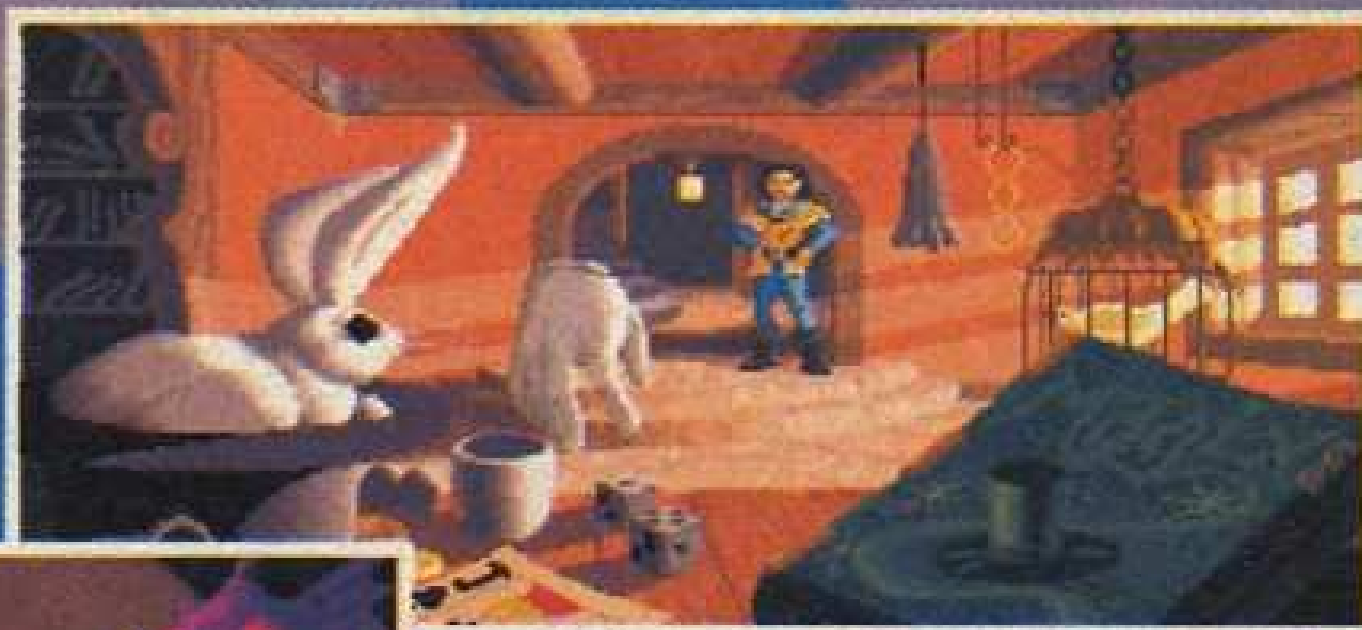
Ostry kwiatek, PC



Gejzerland, PC



Co ona tu robi?



Około roku temu LEGEND OF KYRANDIA była głośnym przebojem. Jej nadtytuł FABLES AND FIENDS (bajki i diabły) sugerował rozpoczęcie większego cyklu. Gra zaskakiwała świeżością pomysłów, bajkowością kreowanego świata, który nie przypominał tego z MONKEY ISLAND, ani tym bardziej świata z gier SIERRY. Tutaj drzewa rzucały cienie na ziemię, odbicie płomyka świecy lśniło na błyszczącej kolumnie, w fontannę można było patrzeć jak w lustro – wszystko razem budowało atmosferę. Dzisiaj gra ta wydana na CD-ROM, poszerzona o syntezę mowy i w bogatszej oprawie dźwiękowej nadal cieszy się popularnością.

Jednocześnie WESTWOOD wydał grę HAND OF FATE, która w luźny sposób kontynuuje poprzednią historię. Dzieje ulokowane w tej samej, przepojonej magiczną aurą tajemniczości, krainie. Gra jest trudna i czasem może zniechęcać rozplatającymi się wątkami – większość z nich to sprytnie podpuchy, ale do szczęśliwego zakończenia i tak nie prowadzi jedna jedyna droga. Wiele efektów można osiągnąć na różne sposoby, jest też masa niepotrzebnych zupełnie przedmiotów i czynności. W grze występuje wiele postaci, często o dużych jak na grafikę komputerową rozmiarach, animowanych bardzo starannie. Są stukoty, szelesty, gwizdy (sporo zaczerpniętych z LANDS OF LORE). Starano się poprawić również tła, malując je żywszymi kolorami i wprowadzając perspektywę. Ale tutaj zgrzyt, bo po rewelacyjnym początku gdzieś od połowy grafika pogarsza się, akcja rozłamuje się, a kilka pomysłów (dinozaury, yeti) kwalifikuje się jako sztampa. Tylko to nie pozwala nazwać HAND OF FATE produktem perfekcyjnym.

Pewnego dnia Kyrandia zaczęła znikać – drzewo po drzewie, kamień po kamieniu. Tym razem nie Malcolm, ale nieznanne bliżej moce obarczone zostały odpowiedzialnością za nieszczęście. Zanthię, młodą pannę na wydaniu, wytypowano na podróżnika, który ma dotrzeć do serca świata, do klejnotów o kształtach kotwic. Tam rada czarno-księżników i rycerzy upatrywała przyczyny zjawiska. Rada, na czele z wielkim na kilka stóp stworom przypominającym ludzką dłoń.

Zanthia gdy wróciła do domu, spostrzegła, że cały jej dobytek przepadł. Musiała przeszukać okoliczne dziuple, żeby jak każdy kto uszczknął nieco magii dysponować kotłem i księgą czarów pozbawioną kilku stron. Na szczęście da się je później uzupełnić.

Do uprawiania swego rzemiosła potrzebne jej będą jeszcze szklane butelki – przenosi się w nich wodę i inne cieczy a także przechowuje czary. Przepisy na czary znajdują się we wspomnianej księdze, a kociolatek ze spuszczaną wodą służy do mieszania ingrediencji. Przepisy są tak sformułowane, żebyś nie wiedział co jest co i dopiero sięgnięcie do słownika wyrazów bliskoznacznym i bujna fantazja pomogą ci dobrać składniki.

Młoda czarodziejka wyruszyła przed siebie. Dotknięcie podpiłowanego drzewa wystarczyło, by to runęło w poprzek bagienka. Piórkiem z gniazda na rozstajach poślaskotała krokodyla i jego łzy wlała do buteleczki. Wodą z drugiej buteleczki schłodziła ogniste jagody i wsunęła je do kieszeni. U parujących źródeł, gdzie znalazła bryłę siarki, wykonała pierwszy czar ze swoich przepisów. W kotle wylądowały: wijący się kawałek kory, cebula, piórko, stółek z domku ropuchy i siarka, zalane gorącą wodą, dostępną na miejscu. Nad brzegiem jeziora na horyzoncie majaczyły sylwetki gór. Napotkanego Marka dało się uwolnić z kłów roślin rzucając im worek paszy.

Przejdzie do jaskini tarasował myszopodobny strażnik, tchórz o nogach jak z galarety. Gdy Zanthia wypita przygotowany napój, myszopodobny jakby zapadł się pod ziemię. Kilka kroków dalej napotkała ogromną, zmurszałą czaszkę. Zanthia wygrywała na jej zębach dźwięki w tej samej kolejności, w jakiej bzykały siedzące na drzewie muszki, po daniu im jagody (daltoniści bez SoundBlasterów – dla was GAME OVER). Klucz z miniaturą trupiej główki otworzył kufer z cenną zawartością. Dwaj maruderzy, nie potrafiący dotąd złapać choć jednej ryby założyli na haczyk kawałek sera i od razu się powiodło. Odpuścili. Zanthia znalazła ich łódź przycumowaną do pomościku wśród szuwarów. Wzięła tylko stalową kotwicę. Za to na przystani czekała ją niespodzianka. Prawie gotowy do drogi prom został spalony, a winowajca – smutny smok pocztowy siedział zapłakany, że zapodział gdzieś cztery listy. Obchodząc raz jeszcze teren Zanthia zebrała je i oddała ofiermie. W nagrodę, jak się rzekło, odbyła podniebną podróż.

Po miękkim lądowaniu w stercie siana nasza elegantka doprowadziła ciuchy do porządku i rozejrzała się. Żółte pola pszenicy, coś niby Stonehenge, dalej mury miejskie obsadzone przez służbistów. Z siana wydobyła fiasko, do której schwytała waleśającego się ducha. Zjawą ożywiła członki stracha na wróble, obieżyświat rozhułał się, zająwszy na dłuższy czas miejscowego gospodarza.

Zanthia dotarła do maszyny służącej do mielenia płonów. Uruchomiła ją, wyjąwszy kotek blokujący koło napędzające. Przy okazji namagnesowała podkowę. Przelączyła kurek wodociągu, aby trąbą słonia podlać zaniedba-

ny zagon. Ziemia wydała salwę i rzodkiewki. Drugi z tych darów zmielony a następnie wybrany z pomocą miski smoczego bobasa i zaprawiony octem stał się musztardą, którą spryciula wlała do kotła. Dodała salwę oraz zmielone zboże. Wystarczyło teraz wyprodukować ser z koziego mleka w piwniczce, aby mieć gotowy czar. Pilnujący bramy ostro pokłócili się o to, który z nich ma zjeść kanapkę. Mury zostały pokonane humanitarnie.

W mieście panował dziwny spokój. Wszyscy zastygnięci w transie, hacjenda zaryglowana na cztery spusty. Na szczęście przyciski na ścianie wywołały wspomnienia (daltoniści z PC-Speakerami – gracie dalej?). W środku Zanthia napełniła kufel piwa. Nie chciano jej wypuścić bez opowiedzenia śmiesznej historyjki, co uczyniła przemawiając zza mównicy.

Słodko-kwaśny sos to nic innego, jak piwo zmieszane z octem. Przy posagu królika, z dziury w drodze Zanthia wydobyla trochę błota, w którym odcisnęła ślad łapy zwierzaka. Ostatnie składniki to podkowa o końcach zwróconych w górę oraz smocze łzy. Zanthia odetkała fontannę, dostawszy się z pomocą rozbudowanej kijkiem liny do Ołtarza Zwątpienia, tam obróciła serum w pełny czar. Podany ofiarom złych zaklęć, uleczył ich z transu.

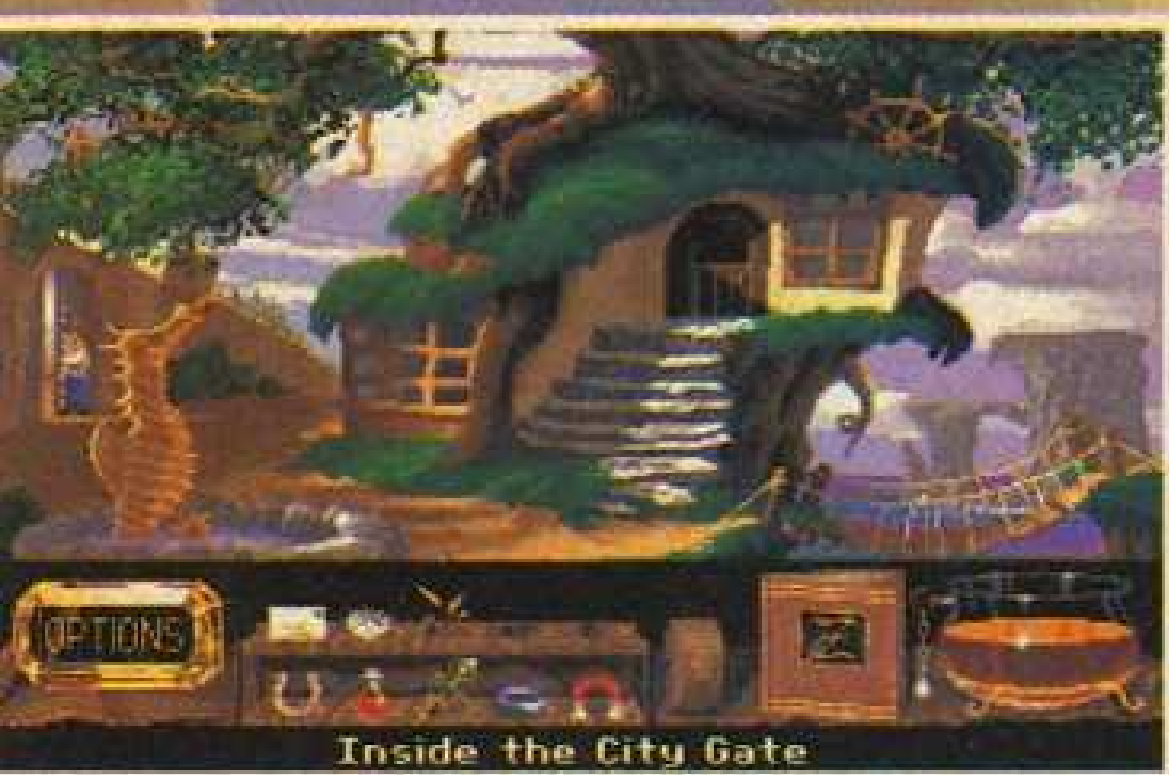
Karzełek zamieszkujący rybi domek wcale nie okazał się wdzięczny. Klucz do celi Marka unoszący się na płytkich wodach i przyciągnięty magnesem otworzył wprawdzie drzwi, ale po chwili w celi obok siedziała też Zanthia. Spróbowała zadziałać magnesem. Bez rezultatu: klucz wyrzucony za okno wylądował w brzuchu ryby. Ta sama ryba złapana została na linę z kotwicą, bez przynęty, bo tak szybko. Drzwi od celi ponownie stanęły otworem, tym razem karzełek nie spostrzegł co się dzieje. Zanthia spokojnie udała się do hacjendy.

A tam bijatyka na całego. Dwóch gości agresywnie boksowało powietrze, powstrzymywani przez rozjemców. Awanturnika z lewej Zanthia kilkakrotnie zaczepiła, słysząc w odpowiedzi odburkiwania. Trzeciego zdania nie dokończył. Rozległ się plask i złoty ząb pechowca poleciał na posadzkę. Zanthia ukradkiem przemieniła go magiczną różdżką, po czym zabrała. Teraz wykonując trzy kursy do maszyny zgniatającej, albo grając z ośmiornicą (pamiętaj o fetyszach przynoszących szczęście) uzbierała sumkę, która wystarczyła na wykupienie rezerwacji na statek płynący na musztardową wyspę.

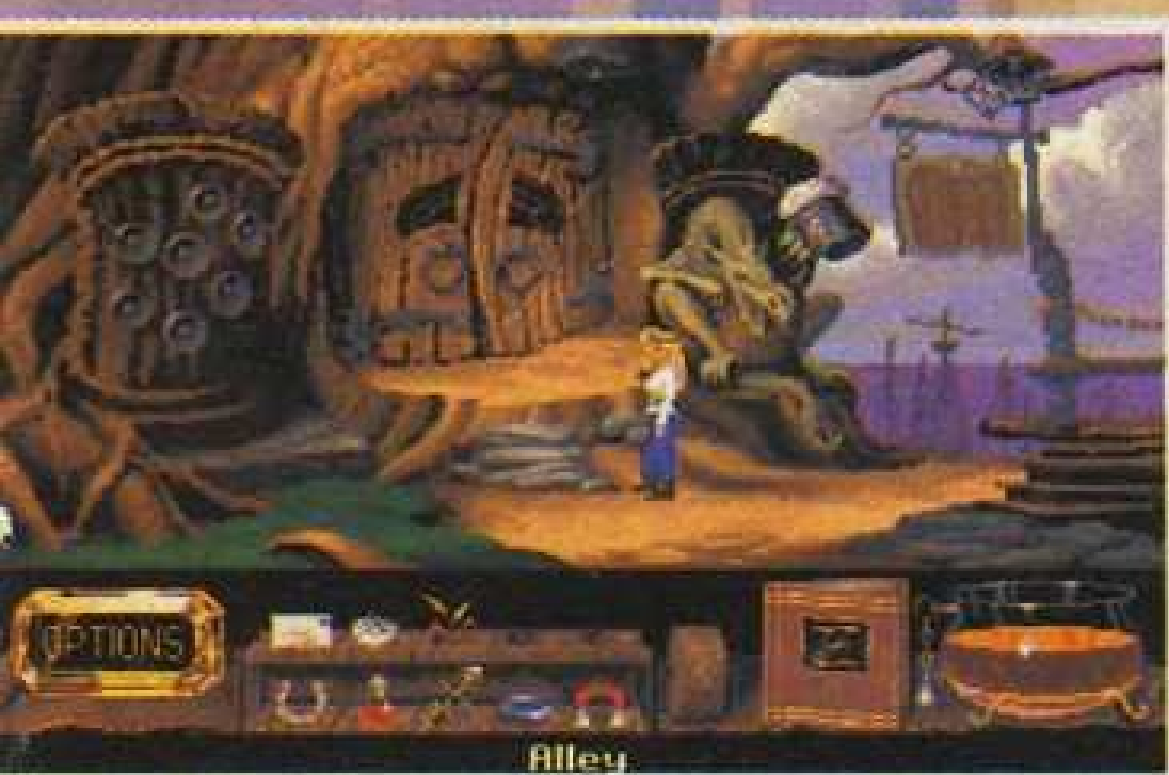
Popłynęła więc fajbą ciągniętą przez ryby. Mając przecucie, że poza kaniibalami na miejscu docelowym nie ma nic ciekawego, włożyła magnes do zwoju lin przy kompasie, zmieniając kurs statku.

To była Volcania. Niebo zasklepione powłoką pyłu, kipiąca magma zmieniająca nieostrożnego wędrowca w





Inside the City Gate



Street



Street

Była na krańcowej stacji, blisko chmur. Do kotła wrzuciła piżmo (krowi łeb), śnieg, cukierek (wymieniony z opiekunką dziecka za pozłoczoną kulę

wspięła się w górę, magiczną różdżką zmieniła położenie zwierciadła rzucającego promień na drzwi. Za nimi odnalazła masywne figury mędrców,



Ta laska ma gust, PC



Ta potrzeba perpetuum-mobile, PC



Alpejska kolejka linowa, PC



# KYRANDIA 2 THE HAND OF FATE

WESTWOOD '93

PC VGA, SB



PRZYGODOWA

95%

Gratka

90%

Dźwięk

95%

Miodność

ciepłą chmurkę. Zanthia nie przejmując się akwizytorami odszukała dwa kamienie i wskoczyła do otworu, z którego buchał strumień pary. Znalazła się w jaskini z czasów jurajskich. Niebieski dinozaur aportował patyk, za kolejnym razem rozeźlił się jednak. Zanthia podfrunęła do osadzonych na stropie czarnych otoczków. Dodała puszek z pnia kryształowej palmy oraz złote serce. Mając przynętę dosiadła tyranozaura. Po przejeździe wchodziła do komnaty z zielonym dinozaurem tak długo, aż ten ustawił się naprzeciw wrót. Wymachiwanie płachtą wściekło gada na dobre.

W komnacie Zanthia dowiedziała się o kyrandzkich Kołach Przeznaczenia – zawieszonych w obłokach samotni, w której obracające się osie tworzą przestrzeń i czas. To tam może leżeć rozwiązanie zagadki.

Zanthia wydostała się z jaskini, blokując cztery otwory kamieniami. Erupcja lawy przeniosła ją w krainę Zaczarowanych Lasów. Stworzyła czar z mchu, śniegu oraz gałązek, zwęglonych po potarciu krzemienia kamiem – pozwolił on pozbyć się nie milego rycerza. Przemieniła statule w szczerze złoto. Linkę dostali ludzie goniący monstrualną stopę, bębenek – drzewa. Gryzoniowi dała żołądz, szybkę i orzech, rozpędzając kolejkę przez umieszczenie ruchliwego kamienia w kołowrocie.

armatnią) i szczotkę do kurzu, wychylając napój przed chatą. Teraz miała kłopot z yeti. Próbowwała czmychnąć, wspinając się z pomocą sopli po lodowej ścianie. Została ściągnięta na dół. Spreparowała jeszcze jeden czar – z piór, cukierka, wody kolonjskiej i sopla. Yeti przechwycił myśliwych jako swój nowy obiekt uwielbienia.

Zanthię czekało w leżącej na końcu szlaku chatce niełatwe zadanie. Musiała siedem czarów wlać do właściwych mis (jedyne nie znajdujące się w księdze to ametyst + jagody). Po tęczy

Łamigłówka to odwrócona wersja tzw. wież Hanoi, można przekładać tylko większe kążki na mniejsze. Wmontowała części w mechanizm na górze i... na scenę wkroczyła zdradliwa Dłoń. Rzut oka na leżące kawałki patyka. Do lewego, do prawego a potem naprzód na oślizłe cielsko ręki. Marko wspomógł Zanthię i wygrali. Ręka gniła w ciszy. Wszyscy znów stali się szczęśliwi, grała muzyka, tylko gdy zapadła noc, w czasie burzy niosącej wróżbę, coś zamrtywychwało.

Micz



Mala rewia mody dużych pańienek.



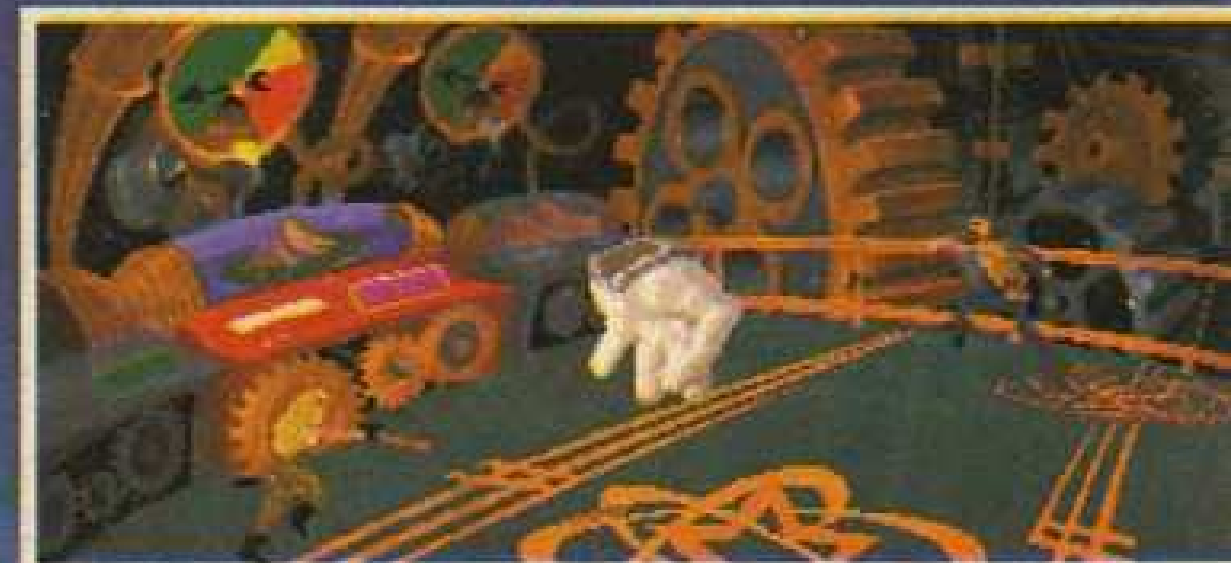
Droga na skrót, PC



Ratujemy Kyrandię, PC



Ostatnie starcie, PC







*Pierwszy przejaw uniwersalnego interfejsu użytkownika: nabrać pipetą kwas z akumulatora, potem wpuścić go do kłódki. Kto na to wpadł od ręki, jest geniuszem.*



Gra LOST IN TIME jest rewolucyjnym produktem wśród przygodówek, baterią nowych i nieskopiowanych dotąd pomysłów. Oryginalny interfejs gracza ewoluował od czasów GOBLIINS przez gry FASCINATION, WEEN oraz INCA. Cechy charakterystyczne ukształtowanego systemu to: ujednoczone menu zapisu i odczytu stanów gry z dołączanymi wglądówkami i opcjonalnym automatycznym nazywaniem lokacji, system limitowanych podpowiedzi, interaktywna kieszeń oraz mapa. System ten okazał się na tyle uniwersalny, że z powodzeniem dał się zastosować w grze zupełnie innego typu – GOBLINS 3.

Pierwotnie ukazała się tylko pierwsza część LOST IN TIME i to w wersji francuskojęzycznej. Byliśmy bezsprzecznie pierwszymi osobami, które ukończyły tę edycję, ale wstrzymaliśmy się z opisem czekając na wydanie całości. Firma COKTEL VISION przeżywała akurat perturbacje związane z wstąpieniem do SIERRA FAMILY i dokończenie LOST IN TIME zostało odwołane. W końcu gra ukazała się w całości i po angielsku, lecz końcowe wrażenie zostało jednak zachwiane.

LOST IN TIME jest pod względem fabuły oraz rozwiązań graficznych grą bardzo no-

woczesną; sposób „rozmowy” z graczem nie nakłada żadnych ograniczeń co do przekazywanej formy i treści. W odbiorze gra przypomina film – każda akcja ilustrowana jest digitalizowanymi animowanymi ujęciami. Od połowy gra jednak jest wyraźnie mniej dopracowana graficznie, zapewne była kończona w pośpiechu co zaowocowało np. zmianą niektórych aktorów.

Fabula jest nieco zawilą: Policja Przyszłości ściga niejakiego Jarlatha Eusa, który skradł radioaktywną substancję Americum i ukrył ją w przeszłości. W tym celu wynajął statek La Briscarde dowodzony przez kapitana Philiberta i zatopił go u wybrzeży Francji, koło kupionej posiadłości Manoir de la Prunelier. Aby zmylić trop, wcześniej poślubił Velvet – córkę plantatora na Karaibach, skąd porwał Yorubę, syna wodza plemienia, równocześnie kochanką Velvet.

Komputer policyjny wytypował pannę Doralice Prunelier jako kandydatkę na nieświadomego detektywa. Ze względu na niecodzienny intelekt oraz więzy krwi z Jarlathem, Doralice ma szansę niepostrzeżenie i przede wszystkim nieświadomie dobrać mu się do skóry.

Nazywam się Doralice Prunelier. I cholernie boli mnie głowa. Albo znów zapitał z tym szarmanckim Louisem, albo po prostu ktoś dał mi w łeb ciężkim przedmiotem.

## STATEK

W kieszeni mam jakieś śmiecie: pipetę, obcęgi, jakąś tubkę z kwasem. Rozglądam się: jakby wnętrze drewnianego statku, na ścianie plakat z dziwną datą. Ale jest zupełnie nowy... w jaką to wplątałam się historię?

Spod krzesła wyciągam gwóźdź. Po co mi on, nawet się nie da otworzyć kłódki przy tej starej skrzyni. Ale w jednej z beczek jest lampa. Poświeciwszy w kącie za innymi beczkami znajduję gąbkę. Może namoczyć ją w wiadrze... Mokną gąbką odmaczam plakat, pod

spodem widać tylko sęk w drewnianej ścianie.

Z wysoko uniesioną lampą schodzę niżej, gdzie w zęzach stoi śmierdząca woda. Olejem z butelki znalezionej w beczce, oliwię starą pompę, która osusza stęchłą ładownię na parę chwil. Mogę przez ten czas wydobyć spod łańcucha korkociąg. Wracam na górę i wyciągam sęk ze ściany. Ostrożnie zaglądam przez powstałą dziurę i... brrr! jakiś czarnuch błyska na mnie przekrwionymi białkami oczu. Po chwili spostrzegam, że Murzyn jest zakuty w kajdany i wygląda bardzo nędznie. Rozmowa z nim przynosi same zagadki: skąd wzięłam się na barku Le Briscarde w 1840 roku? Co jest na wyspie St. Cristobald? Kto to jest Jarlath? W końcu

poprawia. Grzebiąc w drewnianych baliach znajduję stary ręcznik – następny do mojej kolekcji rupieci. Ale jednak przydaje się, by pociągnąć za oślizgłą rączkę, która otwiera skrytkę w ścianie. W skrytce jest najzwyklejsze mydło. Przecież nie upiekę z niego ciasteczek!

Mydło daje się zetrzeć na wiórki na korpusie jednej z porzeczonych armat. Co teraz? Widzę jakieś drzwi – ni to klatka ni skrzynia, ale nie dają się otworzyć. Dopiero po natarciu mydłanymi wiórkami dolnej krawędzi drzwi puszczają i... znalazłam następnego więźnia! Ubrany w pasiaczek Melkior ma związane ręce i siedzi sobie spokojnie w kucki. Skąd on mnie zna? – zastanawiam się.

Oswajamy się z Melkiorem przez chwilę, po czym umysł trochę mi się przejaśnia. Jak to było...

## DOMOSTWO

To było tego dnia, gdy przybyłam do majątku ziemskiego, który według listu mego adwokata zdołałam odziedziczyć po dalszej odnodze rodu Prunelier. Brama była zamknięta, wisiła na niej kartka od prawnika, który się już ulotnił. Przy bramie stał sobie ciągnik, a obok skubał trawę uroczy siwek.

Jeśli nie mogę się dostać normalnie do mej nowej posiadłości, to może sforsuję bramę Ursusem C-330 – pomyślałam. Ale stary trup nie był na chodzie. Za to w kabinie znalazłam pipetę (teraz sobie przypominam!) i pudełko zapatek, wystawiłam też na trawę akumulator. Z koszyka na dachu zdjęłam jabłko. Postanowiłam poczęstować konia, jako że jabłko było zielone i kwaśne. Niewybredne bydlę dało się skusić i łaskawie oddało się na stronę.

Kłódka była mocna, ale wpadłam na jeden z mych genialnych pomysłów. Nabrałam pipe-

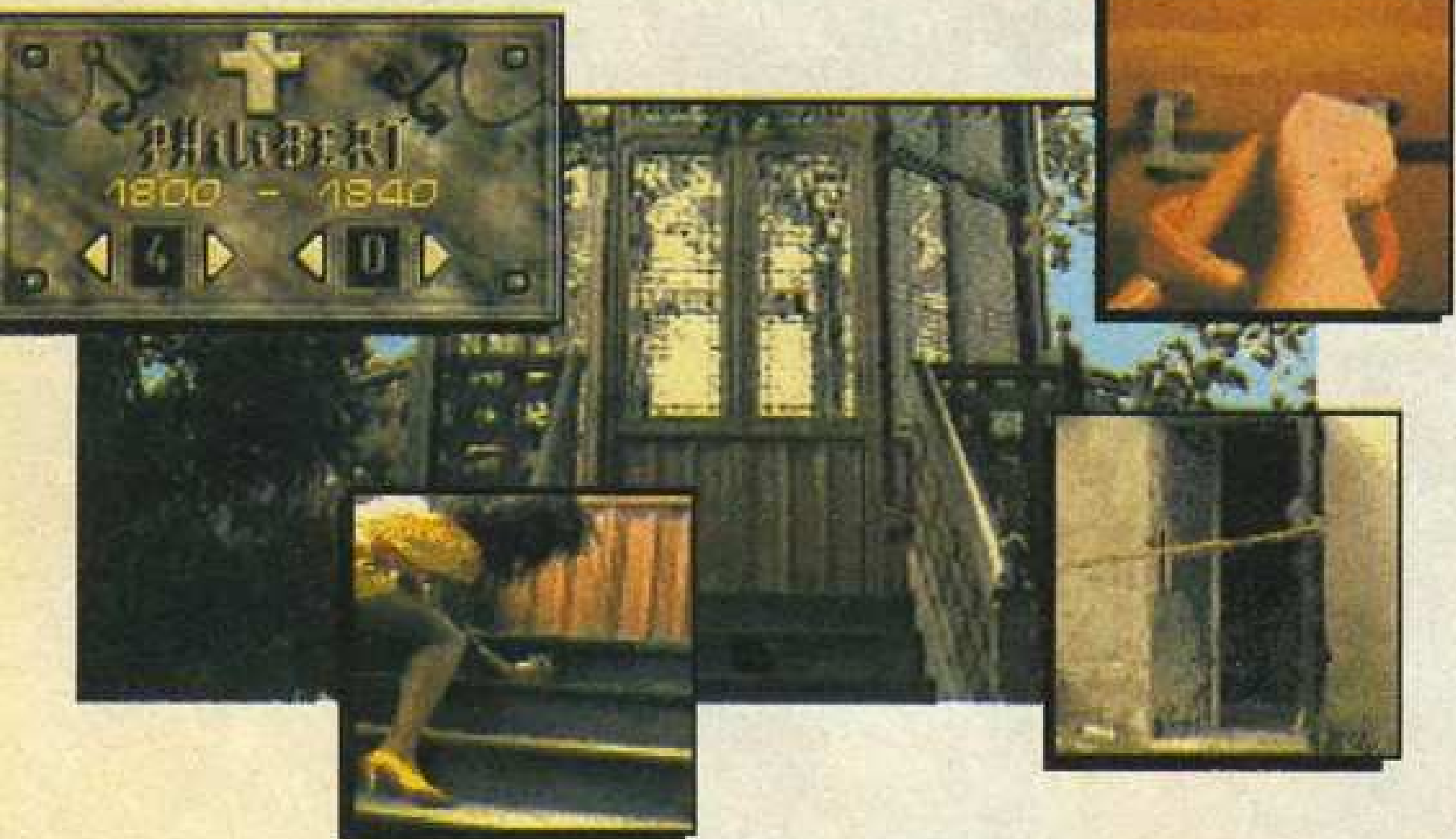
niętą kwasu z akumulatora i wpuściłam do kłódki. Robota francuskich kłódkomistrzów nie oparła się silnemu kwasowi i brama stanęła otworem, a ja zatrzymałam lotkę do rzucania w tarczę.

Chciałabym chociaż obejrzeć mój nowy dom z bliska, zanim wydam decyzję o jego sprzedaży. Poza tym coś mi tu podejrzanie pachnie, nie ruszę się stąd, zanim nie wyjaśnię tej historii.

Zacznijmy od drzwi – klamka oczywiście została mi w rękę. Zdejmuję znad drzwi obrazek wiszący na drucie. Dłubię strzałką w dziurce od klucza, ale ten spada na podłogę po drugiej stronie. Słowem klęska. Dalej na posiadłości są dziwne schody prowadzące do zamkniętych drzwi. Uzupełniam dziurę w jednym ze stopni zdjętym obrazkiem – pasuje. Wciskam – pojawia się pierwsza niecodzienna łamigłówka. Z mnożenia może nie byłam najlepsza, ale z odejmowaniem daję sobie radę i drzwi się otwierają. To jakaś winda! Ale niestety, zupełnie zepsuta.

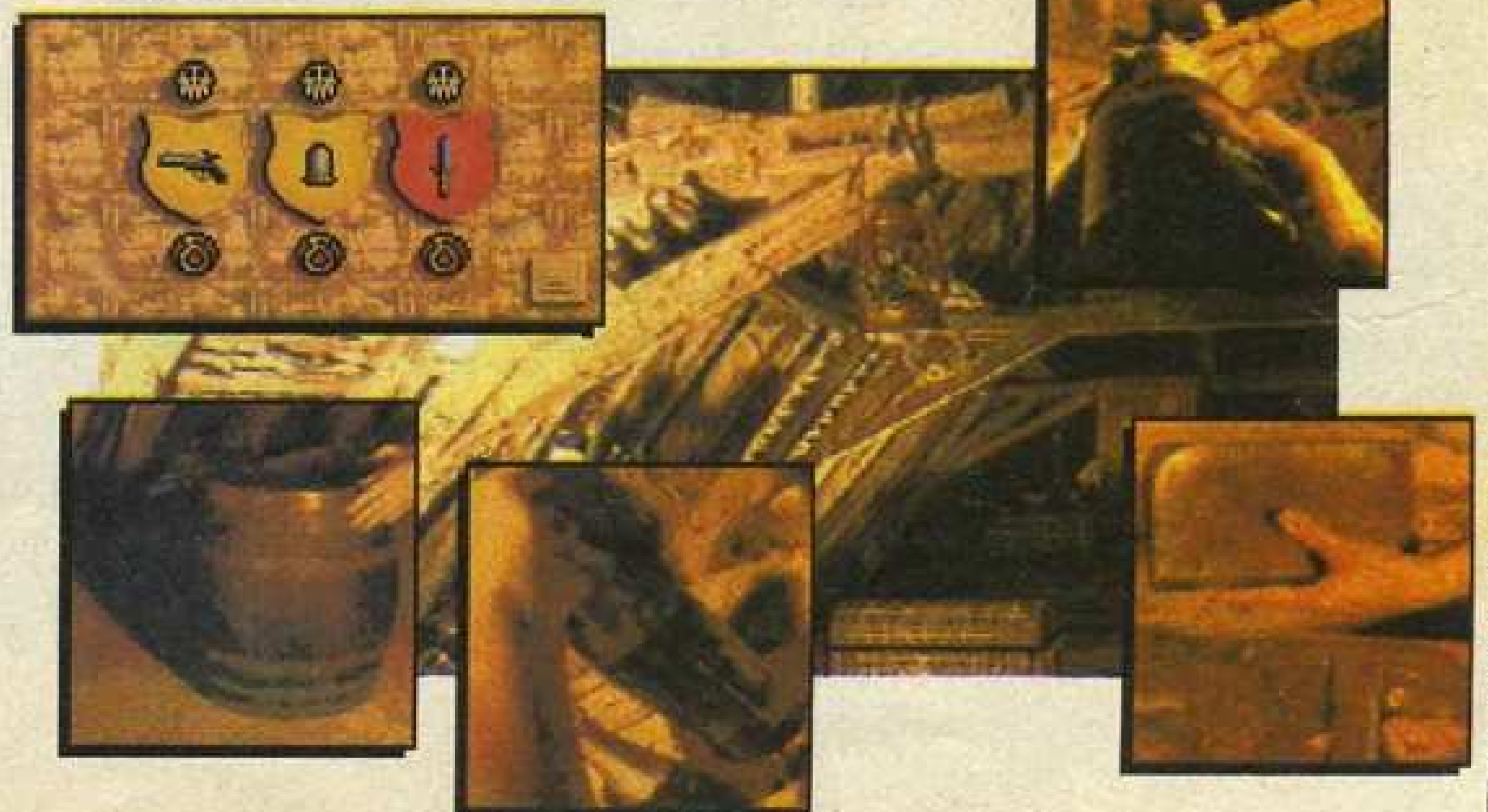
Idę dalej, do widniejącej na skarpie latarni morskiej. Drzwi są zamknięte naглуcho, za to obok znajduję beczkę czerwonego wina i butelkę octu. Z bólem serca wyciągam ostrzem strzałki korek z beczki i zmęczoną trawę zraszają potoki czerwoniutkiego napoju... Beczkę zmyślnie chowam do kieszeni.

Wracam pod zamknięte drzwi i tutaj zaczyna działać mój niecodzienny intelekt. Przede wszystkim nalewam ocet do akumulatora – powinno mu to trochę pomóc. Na-



udaje mi się wynegocjować od czekoladowego Yoruby nóż, którym nieszczęsny więzień chciał się zabić.

Kończę tę rozmowę i ciosam stopnie w solidnym słupie prowadzącym jakby na górny pokład. Z trudem wspina się, ale już po chwili znajduję się wyżej. Jest już przestronniej i bardziej sucho, ale humor mi się nie







stepnie owijam drut wokół klamki – powstaje prymitywna cewka. Łączę ją z akumulatorem i otrzymuję ogniwo elektromagnetyczne, którym wyciągnę spod drzwi klucz. W ten sposób jestem wewnątrz.

Mała, zimna salka z wygasłym kominkiem. Zabieram wiosło spod ściany, korbę z kominka, gaśnicę oraz otwieram szafkę w rogu pokoju. Jest garnuszek z żywicą i wykręcony bezpiecznik. Paskiem folii aluminiowej z pu-

Wspinam się do samego serca latarni. Nic nie szkodzi pożyczyc z parapetu butelkę benzyny i wykroić sobie z firanki małą chusteczkę. Objuczona jak nepalski muł schodzę na dół, by zająć się tajemniczą windą. Zjeżdżam nią do jakiejś groty, gdzie stając na becze ściągam z półki butelkę szampana. Otwieram butelkę, dziwnym trafem celując pod sufit, skąd po chwili spada buteleczka płynu antykorozyjnego. Korek od szampana gdzieś

prawa, zapalczony statek w butelce, szmata, notes z wieloma informacjami, daje się też odkręcić sufitu oryginalny żyrandol ze świecami osadzonymi w kotwicy. Wychodzę na zewnątrz – na dachu leży koło ratunkowe, a w powietrzu krążą rybitwy. Nasączam przyprawą bulkę i ciskam ją na dach. Zachłanne ptaszysko porywając przysmak strąca koło na schodki. Ja potrzebuję tylko linę, którą obcinam brzytwą. Połączona z kotwicą pozwala mi wejść po stromej skale z powrotem do mojej posiadłości.

Wracam do domu, zabierając kawał drewna ze stosu przed drzwiami. Zabieram się do pracy przy kominku. Podkładam drewno, upycham szmatę i polewam benzynką. Resztką

katne stuknięcie obcęgami i... skrzynia otwarta.

W momencie, w którym ujrzałam jej błyszczącą zawartość, jak spod ziemi zmaterializował się Jarlath, który po pół godzinie wrzeszczenia postanowił się ulotnić, bo jego plany brały w łeb. Może przypadkiem, może celowo zabrałam się z nim te 150 lat wstecz.

## STATEK

Wreszcie okazało się, kto i po co wplątał

# LOST

## In TIME



delka po zapalczach licuję bezpiecznik i wkręcam go na miejsce. Ale światło przecież ciągle się świeciło! Bezpečnik musiał więc zamknąć jakiś inny obwód elektryczny. Wychodzę montując na ruszcie w kominku długi żelazny pręt.

Znów do latarni i mrużąc oczy rozbijam szklaną szybę. Z dziury wyciągam szlauch i przywiązuję go do klamki przy drzwiach latarni. Z drugim końcem idę do windy i mocuję go na uchwycie w kabinie. Winda daje się uruchomić – posyłam ją na dół, a ona wrywa latarniane drzwi z korzeniami.

Mogę zwiedzić latarnię. W starym drewnianym jest klucz, którym otwieram drzwi wiodące nad samo morze. Tam mogę odkręcić skrzypiący zawór, a po drodze znajduję resztkę szkła ze stłuczonej szyby. Idę jednak na górę, gdzie wiosłem forsuję drzwi od szafy znajdując brzytwę, potem przeszukuję szufladę – jest notatnik i tuba z kwachem (to stąd go miałam!). Dla odprężenia lustruję okolice przez lunetę. Widzę jakiś wrak, a na jego burcie trzy emblematy: broń biała, broń palna i kule, na kolorowych tłach. Na wszelki wypadek zapamiętuję układ symboli.

przepada. Otwieram też tajemniczą skrzynię – przydaje się kombinacja symboli zapamiętana z burt wraku. W starym notesie jest trochę smutów oraz arkusik waty szklanej.

Wracam na górę i podłączam wąż do kranu przy studni. Muszę jakoś naprawić nadwyrężony szlauch – najlepiej owinąć go matą szklaną i zalać żywicą. Wtedy wrzucam drugi koniec węża do studni i odkręcam kurek. Studnia napętnia się wodą, w której pływa mój ukończony korek! Nie wiem po co ucinam sobie jeszcze brzytwą kawałek szlauchu.

Wracam nad morze, wiedzona dziwnym przecuciem. Na niskiej skale wegetują sobie algi. Czestuję je kwasem z tubki, dzięki czemu ich białko trochę się przepostaciowuje. Zeskrobuję resztki odłamkiem szkła i w powstałą dziurę wciskam korbę od różna. Ale cholera nie chce się kręcić. Pomaga płyn antykorozyjny i brama odsuwa się.

Cumująca przy kei łódka ma dziurawe dno. Wybieram chodakiem trochę wody i zatykam dziurę korkiem, uszczelniając go chusteczką. Chwytam za wiosło i rażno wypływam. Wiosłuję w kierunku wraku, jest większy niż mi się wydawało. Nagle zdradliwy prąd znosi mnie na skały i łódź tonie, a ja stylem klasycznym dopływam do brzegu, gdzie drę sobie nową sukienkę o ostre występy skalne.

Napotykam jakąś budkę. W środku jest sporo dobra – bulki i przy-

szlauchu tłukę butelkę i wyciągam zapalczki. Teraz jak dobry harcerz od jednej zapalczki wzniecam ogień – pocieram ją o draskę z pudełka i gotowe! Ogień wesoło buzuje, a pod wpływem ciepła stalowy pręt rozszerza się łącząc nie zauważone dotąd przeze mnie kontakty po obu stronach kominka.

Ujawnia się płytka w podłodze. Stawiam na niej beczkę, którą uszczelniam resztką szlauchu i korkiem, i zaczynam napęlniać piaskiem ze stojącej przy kominku skrzyni. Po chwili otwiera się przejście w ścianie...

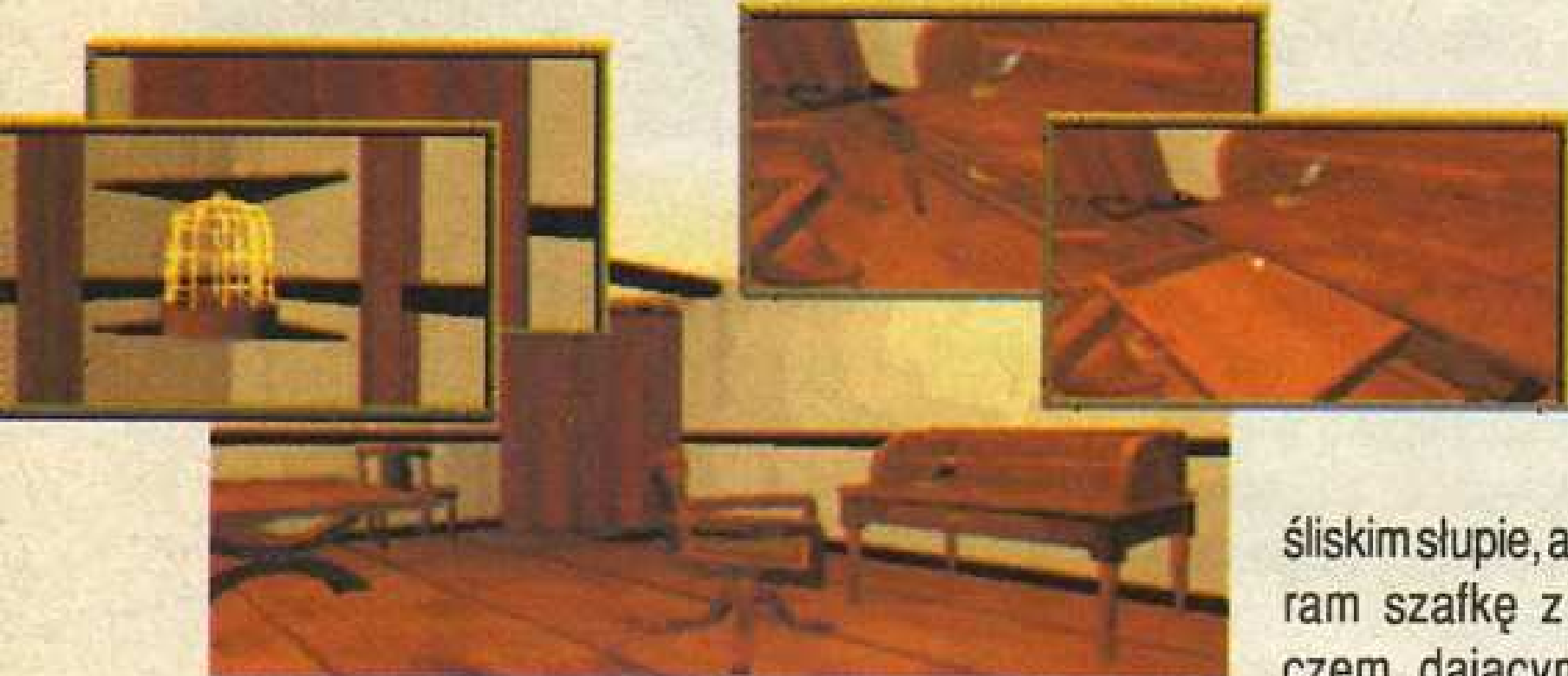
Odważnie wkraczam w ciemny, wilgotny tunel, który prowadzi mnie daleko pod dnem morskim aż do... ładowni wraku, który widziałam przez lunetę!

Namiejsku znów niespodzianki: przede wszystkim skrzynia z ostrzegawczymi napisami. Nic sobie z nich nie robię. Podnoszę z ziemi obcęgi i nabieram pipetą trochę słonej wody. Kładę na ziemi dwa korki i staję na nich, bo skrzynia jest pewnikiem pod napięciem. Miedzianym drutem robię obwodnicę elektryczną wokół drutu i przecinam go obcęgami. Zostaje kłódka – nopuszczam do niej parę kropel słonej wody i traktuję strumieniem z gaśnicy. Potem deli-

mnie w tę kabalę. Na razie muszę robić dobrą minę do złej gry i brnąć, bo inaczej nie wydam się z tej historii w jednym kawałku. Jak uwolnić Melkiora? Kontrolnie wracam na dolny pokład i haczykiem otwieram niewdzięczną kłódkę. Co za radość, tyle ubrań! Jest też jakiś sznurek. Wracam na górę i przeszukuję pokład – może przydadzą się te dwie drewniane pałki. Składam je ze sobą i wiążę sznurkiem. Potem chwytam gwóźdź w obcęgi i wciskam w koniec powstałego kija







– otrzymuję poręczny bosak.

Tym narzędziem ściągam na dół koniec liny w bocznej wnęce. Pociągam – jakiś stukot, chyba wiadro się o coś obija. Wkręcam więc w ścianę korkociąg i mocuję do niego napiętą linę. Wychodzę i wyglądam przez kratkę – jest skarb! Wiadro ze zgnitymi resztkami ryb. Zostawiam sobie tylko ostrą pamiętkę po rybnie-pile, będę mogła uwolnić Melkiora.

Nudziarz w zamian znów wciąga mnie w rozmowę. Przychodzi jakiś Oswald i wymyślają intrygę, w której to mam być niby branką dla kapitana, a tak naprawdę mam ukraść mu pistolet. Trudno, może potomni się o tym nie dowiedzą.

Kapitan zamyka mnie w swej kajucie i wychodzi. Co próbuję się ruszyć, drze się na mnie przeklęta papuga. Z balkonu ściągam piracką banderę i postanawiam przeszkukać kapitańskie salony. W szafce w sypialni znajduję miszkę i roztwór soli, obok na stole resztki banana. W łazience wyciągam spod dywanu klucz, który pasuje do kłódki przy szufladzie biurka. Tak zdobywam pieczęć i elegancki sztylet. Spod krzesła wyciągam jeszcze jeden klucz, a potem dwoma ruchami wycinam kawał dywanu odkrywając klapę prowadzącą na dół.

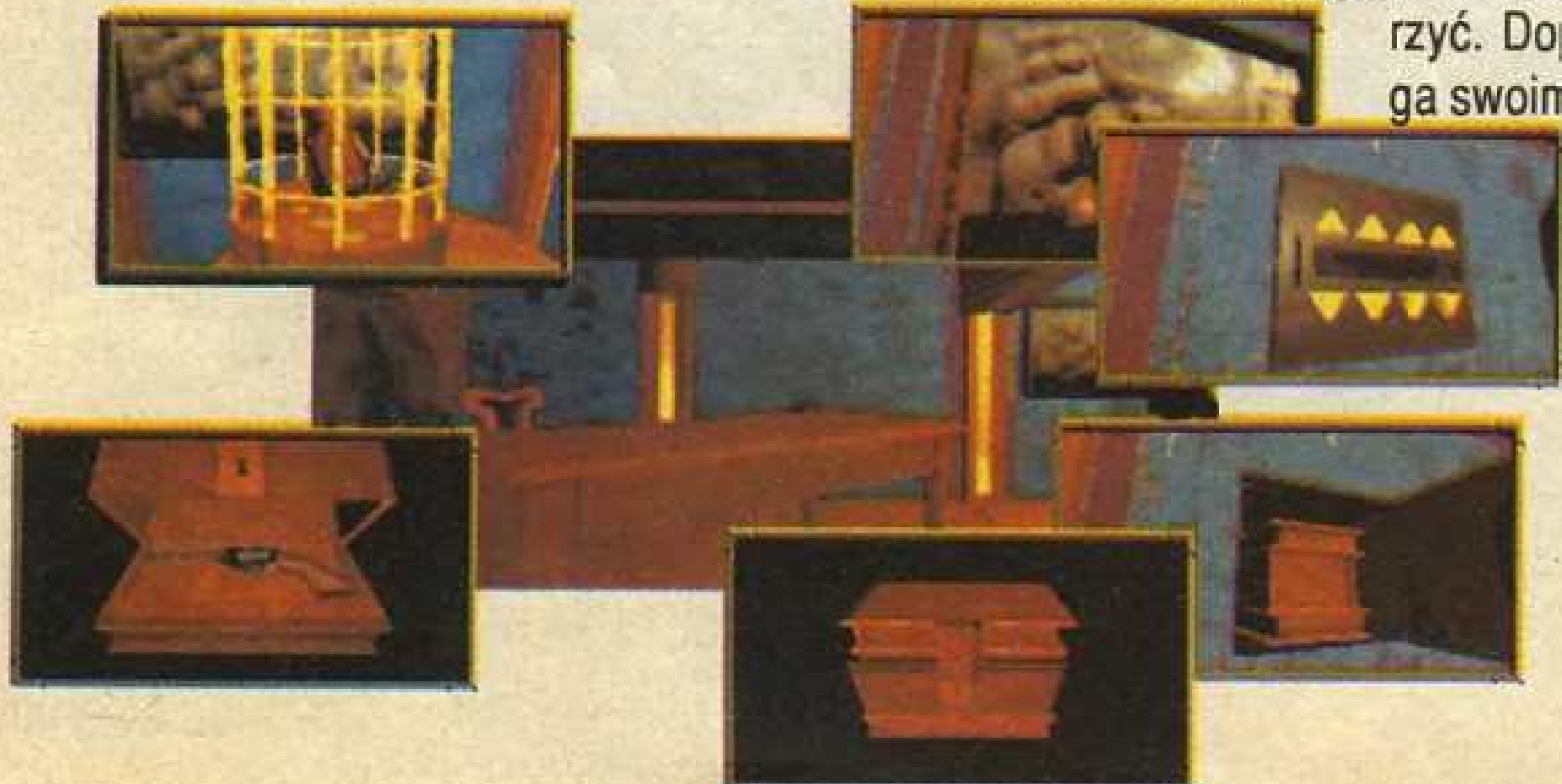
Wracam w znajome rejony kiwającego się statku i sztyltem otwieram podwójne dno w skrzyni – znajduję chusteczkę i pu-



Michael Jordan in Jungla, PC



Druga część wyraźnie niedorobiona, PC



der. Wracając do kajuty kapitana wyciągam jeszcze ze ściany zapomniany korkociąg. Dzięki pudrowi będę mogła wspiać się po

śliskim słupie, a korkociągiem otwieram szafkę z uniwersalnym kluczem, dającym dostęp do niemal wszystkich pomieszczeń na tym piętrze. Penetracja kabin owocuje znalezieniem złotej klatki, środka czyszczącego i pierścionka. W łazience udaje mi się chusteczką ze środkiem czyszczącym przetrzeć lustro i obejrzeć w nim kod z pieczęci, natomiast pierścionkiem otwieram tajną szafkę i ląduję w ukrytym pokoju, z którego zabieram gramofon i płyty. Wracam na górę już drzwiami i postanawiam rozprawić się z natrętną papugą. Najpierw ustawiam na stole miszkę i wlewam do niej kwas oraz roztwór soli. Smród zaczadza trochę ptaka, ale jeszcze mu mało. Włączę mu muzykę – gramofon na stół, zakładam płytę i uruchamiam go korbą. Stawiam na stoliku klatkę i jako przynętę resztki banana. Papuga wlatuje do klatki, a ja zakrywam ją piracką flagą. Uspokojona muzyką usypia.

Mogę wreszcie dostać się do sejfu za obrazem oraz do szafy. Znalazłam wielki klucz oraz dziwną skrzynkę. Kręcąc nią na wszystkie strony i obmacując udaje mi się wydobyć klucz z tajnej skrytki i otworzyć skrzynkę – w środku jest pistolet kapitana. Wracam na środkowy pokład, gdzie wielkim kluczem otwieram celę Yoruby.

No tak, biedak jest ciągle skuty, a Melkior stoi z założonymi rękami. Muszę działać: znajduję amulet Yoruby, który działa jako magnes i jego siłą przyciągania uruchamiam sekretną sprężynę w pistolecie. Wypaliwszy z pistoletu w kajdany więźnia uwalniam go, ale staje się mu też mała krzywda. Melkior dalej stoi, więc podnoszę kawał bawelny i układam przy słupie, przedtem blokując drzwiczki obcęgi. Dłubię bosakiem w dziurze – wypada butelka. Wilgotną jeszcze gąbką odmaczam jej etykietkę – oto koordynaty wyspy St. Cristobald. Plyniemy!

### NA WYSPIE

Zaczyna się radośnie – nareszcie blask słońca, ciepły piasek plaży. Melkior daje mi holocom (rodzaj telefonu komórkowego) i wyruszam do wodospadu. Chłopcu trzymającemu chorego chomika daję piracką flagę oraz karmię go mleczkiem kokosowym nabranym pipetą. Próbuje wejść do groty Makandala, ale wejście nie chce się otwo-

rzyć. Dopiero papuga swoim skrzykiem powoduje odsunięcie kamienia. Ma kandal nie chce m n i e

wpuścić, oczekuje jakichś datków. Próbuje coś z kluczykiem i złotą klatką – otrzymany złoty złom wsuwam czarownikowi przez drzwi. Teraz mnie wpuszcza i żali się na Delię, zadurzoną w nim konkurentkę. Udaję się do Delii i przekonuję ją do sprokrowania miłosnego napoju. W domu zręcznie podkradam książkę i gdy Delia wychodzi, straszę lusterkiem pająka i mogę zwęździć bluzkę. Wracam do Makandala i daję mu bluzkę. Trzeba to opić – murzyńskim zwyczajem trzeci kubek jest dla dobrych duchów. Otwieram więc okiennicę, kładę na stole holocom i uruchamiam go. Projekcja postaci Melkiora wprawia Makandala w przerażenie, a ja nalewam mu lubczyk do kubka a kubek zabieram i oddaję Delii. Rozmawiam z miłą Velvet i dowiaduję się następnym ponurych rewelacji.

Znów włącza się Melkior ze złymi wieściami. Mam następną robotę: odwiedzam Makandala – wkurzony daje mi napój „zaknij się”. Delia za to podarowuje mi inwerter. Sprytną operacją otrzymuję napój „gadaj zdrow”, który przywraca mowę smutnemu Serafionowi. Od niego dostaję bryłkę soli, która dzięki inwerterowi zamienia się w słodziutki cukierek. Pies przepuszcza mnie na górę.

Intrygi i podstępny Jarlath znajdują za chwilę swój kres. Chwytam ze stołu torbę, którą opróżniam z kwiatków i wanilii. Nabieram nią trochę żaru z ogniska i stawiam torbę na stołku. Zdradliwy wąż zagrażający niemowlęciu zwabiony ciepłem wślizguje się do torby. Wrzucam ją do ogniska i gadzia skóra zaczyna miło skwierczeć w płomieniach.

Wkraczam na mostek i wnet przede mną pojawia się Jarlath. Częstuję jego nos pyłkiem kwiatowym, a on kichając spada z mostu i zabija się. Good bye...

Budzę się jak ze snu. Policjant Surete pomaga mi wstać a znajoma jakby twarz człowieka w garniturze przybiera troskliwy wyraz: Panno Prunelie, nie trzeba było na mnie czekać przed bramą. Złodzieje zaszli Panią od tyłu i uderzyli w głowę. Chodźmy, dokończymy formalności spadkowych.

Ale... on wygląda jak Melkior. Podróż w czasie... Może jednak za dużo wypita.

Marfinez



**COKTEL VISION '93**  
**PC VGA, SB**  **PC 12**  
**PRZYGODOWA**  
**85%** **95%** **95%**  
Grafika Dźwięk Miodność



## Sub Zero

Zawodnik ten stanowi wielką niewiadomą, łącznie z prawdziwym imieniem. Po znakach na ubiorze można przypuszczać, że należy do Lin Kuei – Klubu Chińskiego Ninji.

Ciekły azot (Freeze)



Wślizg (Slide)



Prostowanie kręgosłupa (Fatality)



## Rayden



Rayden jest bogiem grzmotów, czyli wyładowań atmosferycznych. Na czas zawodów przybrał plugawą formę ludzką. Podobno zaprosił go osobiście Mistrz Shang Tsung.

Torpeda (Torpedo)





# Johnny Cage



Bohater kilku znanych filmów (Dragon Fist, Sudden Violence) i bożyszcze tłumów. Dawny kulturysta, obecnie uczeń przechodzący z rąk do rąk i poznający po kolei wszystkie sztuki walki.



Cios poniżej pasa (Crotch Punch)



Flegma (Projectile)



Rwanie czachy (Fatality)



Cyberkopniak (Shadow Kick)



Zrobiliśmy to dla was. MORTAL KOMBAT przestał być tajemnicą. Ale daleko jeszcze do opanowania prawdziwej sztuki wygrywania, same ciosy nie

wystarczą. Liczy się taktyka oraz sprawność w działaniu. Nieco inaczej gra się jodem, tam ciosy są łatwiejsze. Najprostsza jest wersja na auto-

matach, ale wszędzie obowiązuje ta sama zasada: z daleka rzuć niespodzianką, z bliska młóć w czułe miejsce. I często podcinaj.

# MORTAL KOMBAT

**TAJNE CIOSY**

## Liu Kang



Kang reprezentuje Zjednoczone Klasztory Shaolin, choć na codzień jest zwykłym członkiem Tajnego Bractwa Białego Lotosu. Oczywiście tajnie.



Piard frontálny (Fireball)



Lot trzmiela (Flying Kick)



Rzut młotem (Fatality)



Teleportacja (Teleport)



Meduza (Projectile)



AC/DC 220V (Fatality)



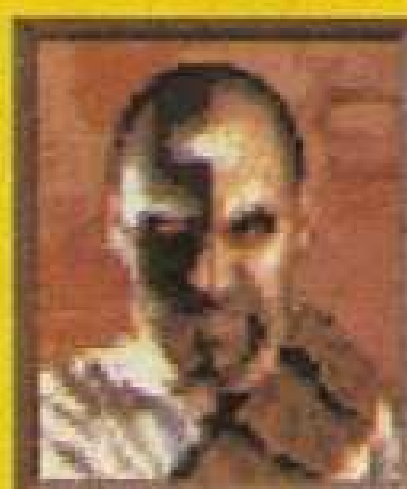
- HK kopniak wysoko (High Kick)
- HP cios wysoko (High Punch)
- LK kopniak nisko (Low Kick)
- LP cios nisko (Low Punch)
- X blok



## Kano



Najemnik, bandyta i rzeźmieszek z czerwonym oczkiem. Jego tajna organizacja Black Dragon infiltruje wszystkie kręgi przestępcze, jak i sfery eleganckie tego świata.



Kosa (Projectile)



Transplantacja (Fatality)



Kula kręglowa (Kano Ball)



## Sonya



Sońka Blade jest członkiem Sił Specjalnych. Spotkał ją niefart, bo jej oddział tropiąc zabijaków Kano na nieznannej wyspie wpadł w zasadzkę Shang Tsunga. Będzie zabawa.



Spiralka (Projectile)



Motyli lot (Fly Through Air)



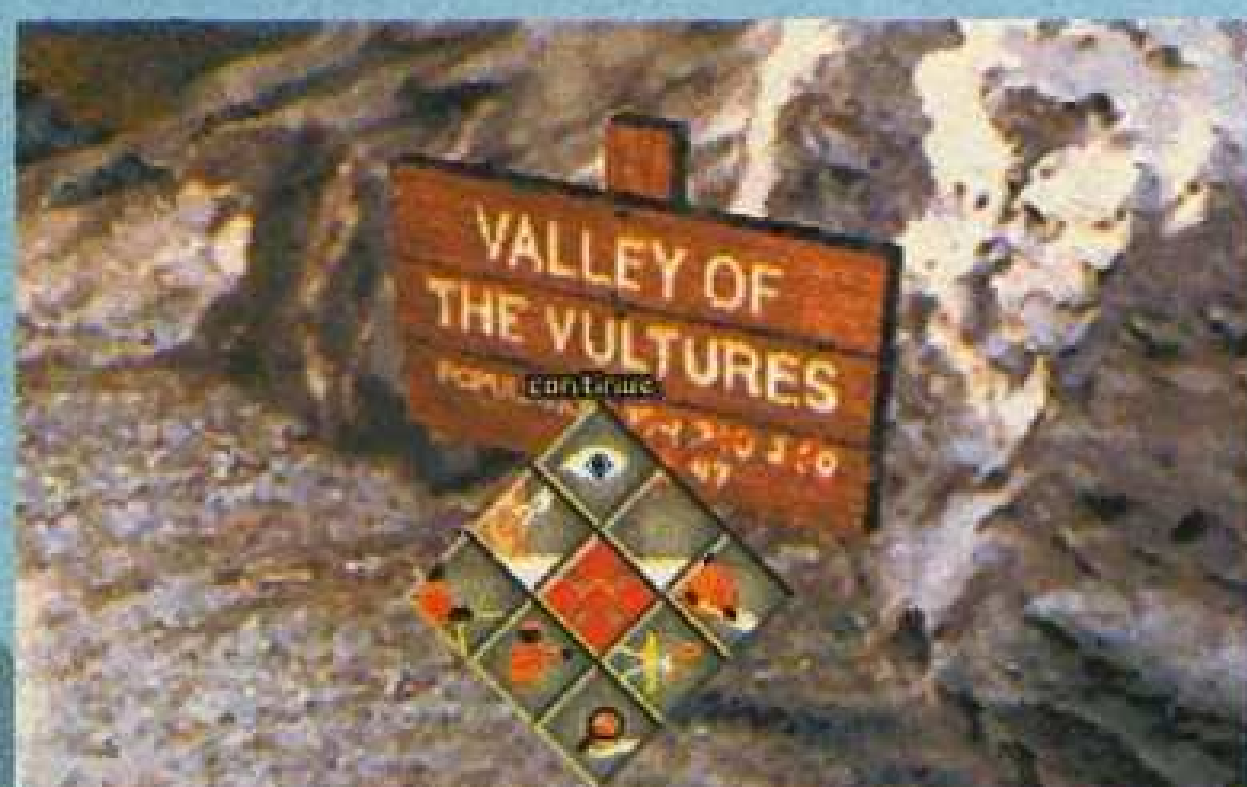
Młócka (Headstand)



Podjarka (Fatality)







Międzymordzie użytkownika, PC



W latarni morskiej, PC



Bubek w ratusz, PC



Przodek...



...i tyłek chatupy, PC



Widać w tych screenach dużo pracy na 3D-Studio lub innym programie do renderingu, paluszki lizać, PC



Bezpowrotnie minęły czasy tekstówek, które w czasach Spectrum były domeną tylko wytrwałych graczy. Lecz w ich pamięci trwale zapisały się niektóre gry, jak chociażby przesławny ZORK.

Wydana w drugiej połowie 1993 roku przez firmę INFOCOM gra RETURN TO ZORK stanowi „odświeżenie” przeboju sprzed ośmiu lat. Do interesującej fabuły dorobiono digitalizowano-rendrowaną grafikę, teksty zostały nagrane przez aktorów i w ten sposób powstała gra zajmująca 21 MB twardego dysku, z kilkudziesięcioma scenami i prawie bezustanną syntezą mowy. Przy produkcji zatrudniono prawdziwych aktorów, jak np. Herveya Jasona znanego nam z „Cudownych Lat” jako brata Kevina. Powstał też unikalny interfejs użytkownika, by uwzględnić dowolność postępowania z przedmiotami – jak to w tekstówce. Czy nowy ZORK zdobędzie uznanie? To kwestia gustu graczy – są tacy, którzy zachwycają się nim, ale niektórzy zdecydowanie go ganiają.

Historia rozpoczęła się w dolinie krążących sępów. Wyruszałem w wędrowkę gnany ciekawością i nieuchwytnymi przecuciami, w legendarną krainę Zork. Nie znałem jeszcze swojego przeznaczenia, nie miałem drogi, którą mógłbym podążać. Byłem wtedy nikim.

Spostrzegłem rosnącą przy znaku roślinę. Spłoszyłem kamieniem pilnującego jej sępa i wykopałem ją nożem. Miała się później przydać.

Znalazłem się u stóp latarni, drzwi otworzyły się i zobaczyłem zmęczoną twarz właściciela. Z rozmowy z latarnikiem dowiedziałem się, że w dole rzeki znajduje się miasto, którego wschodnia część jakiś czas temu zniknęła. Nie wymawiał słów: magia, złe moce, dziwił się jedynie, że domy jeden po drugim rozpyływały się w powietrzu. Postanowiłem się tam udać. Powiązałem winoroślami leżące opodal deski i zepchnąłem prowizoryczną tratwę na wodę. Płynąłem szybko. Na koniec przybiłem do resztek mostu.

Kilka domów, na zewnątrz żywej duszy. W urzędzie przywitał mnie rubaszny burmistrz, z którym rozmowa od razu stała się nudna. Ale w urzędzie była biblioteka. Tutaj dowiedziałem się o przeszłości, o Wielkim Rozproszeniu magii, o mineralu zwanym Światłość wydobywanym przez krasnoludów w głębokich kamieniołomach. Tutaj po raz pierwszy zabrzmiało imię Morphius...

Świtało mi w głowie: musi istnieć przejście do wschodniego Shanbaru. Skierowałem kroki ku staremu młynowi. Poczciwy grubas, siedzący ciężko na krześle powitał mnie jak brata kieliszkiem żytniówki. Wódka wyglądała na mocną, toteż stuknąłem się z Boosem, po czym wylałem ją ukradkiem do doniczki i udałem, że piję. Po czterech takich run-

dach grubas zwałił się z krzesła na podłogę.

Wyszedłem lewymi drzwiami, znajdując złoty klucz i odblokowując klin koła młyńskiego. W środku otrzeźwiał Boos wmaśniał mi ponownie, że chce się napić. Nie było rady. Po trzech kolejkach zapytałem go o klucze, którymi można by otworzyć drzwi na dole (znak „Nie prowadź po kielichu”). Dał je bez sprzeciwu. Żeby nie zapił się na śmierć,

bryła Światłości i zagadkowy kawałek dysku. U monumentu kolorowego trefnisa spoczywała księga. Przecucie podpowiedziało mi, że mam pytać o nią Burmistrza, Canuka, wiedźmę, kowala lub Rebeke.

W mieście mieszkał Moodock, oswoiła czarownik bez jednej ręki. Zagrałiśmy w grę o nazwie „survivor”, po wygraniu partii otrzymałem monetę z magicznymi inskrypcjami i miecz. Miecz

# RETURN TO

przejąłem leżącą na podłodze flaszkę.

W mieście z nadburzonego magazynu wyjąłem skrzynię i korbę. Naprzeciw był sklep z zabawkami, otworzyłem jego drzwi złotym kluczem. Jak wryty słuchałem subtelnych dźwięków, wpatrzony w pracujący cicho wentylator. Baterią z półki zreperowałem szklaną kulę, już po chwili gadatliwy czarownik znów się pojawił. Z kasy pożyczyłem kilka tutejszych monet oraz pęk biletów.

Na dole, pod mostem zauważyłem małego uciekiniera z domu. Bardzo się ucieszył na widok biletów, podarowując w zamian dziwną szarą masę. Sam nie wiedział co to jest, powtarzał tylko, że daje mi coś bardzo cennego.

Nadszedł czas by sprawdzić, czy półprzytomny Boos dał właściwe klucze. Drzwi, do których zszedłem po zimnych stopniach szczęknęły i znalazłem się we wschodnim Shanbarze.

Szedłem przez ruiny, obok metalowych konstrukcji i wystrzeliwujących w niebo skał. Znalazłem ramę i pasującą do niej tabliczkę poprzesuwałem tak, by litery układały się w zdanie „search for three more pieces on the ground where this...”. I u moich stóp leżały:

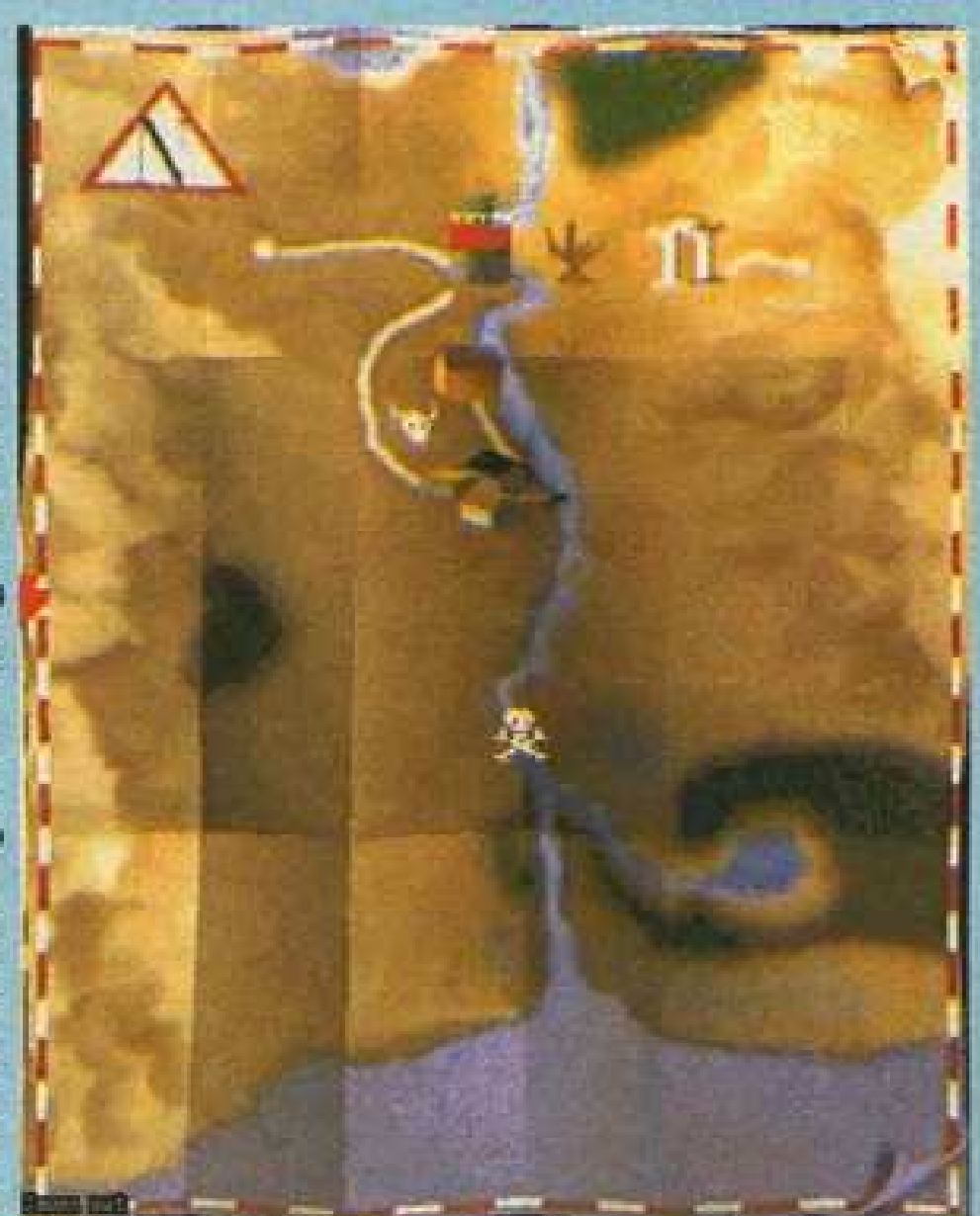
był pordzewiały, dopiero gdy kowal wziął go na warsztat, nabral polysku. Obracając w dłoniach otrzymane cacko zrozumiałem, że kowal oszukał mnie. Postraszyłem bękartą, ten zmiękł, wydając poświadczenie na odbiór Prawdziwego Miecza Krasnoludów. Poszedłem z kartką na przystań do Bena i przy okazji dostałem lekcję robienia węzłów.

Zapłaciłem Benowi dwiema monetami za wynajęcie motorówki. Jeśli potrzebowałem ich więcej, wchodziłem do Lasu Duchów (n,e,e,s) i strząsałem mieczem z drzewa nieco grosza.

U podnóża granitowych skał stał niebieski domek. Wewnątrz dziewczyna myła zęby, spojrzała, po czym znokautowała mnie prawym prostym. Widząc jeszcze gwiazdy w oczach odpowiadałem posłusznie na jej pytania. Wreszcie pozwoliła mi zostać. Nazywała się Rebeke.

Do umywalki włożyłem mydło i odkręciłem kran. Oczyszczony podarek od włóczęgi okazał się być drugą częścią dysku.

Zabrałem termos i mięso z lodówki. Jest termos, ale nie ma płynu, który by go wypełnił. Pomyślałem o farmie, uciąłem tam sobie rozmowę z miejscowym



Dwa oblicza tajemniczego Shanbaru





rolnikiem. Pod jego domem znalazłem pudełko, zdaje się, że ze stanikiem. Tymczasem skorzystałem z pozwolenia na wydojenie krowy, czego nie dało się zrobić bez uprzedniego podpalenia kupki siana i ogrzania rąk.

Chciałem odpocząć. Las Duchów, melancholijne odgłosy, kolor zielony, który, jak mówią, łagodzi zmęczenie. Chętnie wyleczyłem mlekiem ślepego łucznicza (n,n,w,s,w), natknąłem się na

Z pomocą podróźnej laski przebyłem zdradzieckie bagna. Wpadając potem raz jeszcze do wiedźmy i pytając o lasy uzyskałem zgodę na wypożyczenie gacków. Znowu trzeba było doić krowę, karmiąc ją uprzednio marchewkami z otwartego korbą spichlerza.

Usłyszałem szepty. To szeptały drzewa. Był las, w głębi którego ogarniała człowieka halucynacje. Z pełnym termosem ruszyłem na jego podbój. Wypuściłem gacki z klatki, one znaczyły mi trop. Z mgieł wyłoniło się jezioro. Przewoźnik zgodził się mnie zabrać, po okazaniu monety od Moodocka.

W chacie wyrecytowałem zaklęcie odczarowujące Canuka. Zaciekawiała mnie butelka ze zminiaturyzowanym modelem statku, spytałem o nią Canuka i nie zdążyłem się obejrzeć, a już byłem na pokładzie. Na maszcie w górze rozpisano szyfr do sejfu mieszczącego się w kajucie. Opróżniłem zawartość, czyszcząc znaną płytę kawałkiem szmatki. Z Isniącą teraz płytą skierowałem się do wyjścia. Canuk przez własną głupotę ponownie zmieniony został w kaczkę, a ja kończąc wizytowanie wyspy oderwałem mieczem kołatkę od drzwi. Miałem magnes.

Dopełniałem swojego dzieła w Shanbarze. Stojąc u stromych urwisk przywiązałem linę do drzewa i opuściłem się na dół. Odtworzyłem zaspanej publiczności zasłyszane dowcipy, wzbudzając owację. Piąty odłamek dysku był mój. Zdobyłem jeszcze tylko szpon z jaskini sępów, rzucając drapieżnikom na przynętę gnijące mięso posypane czarodziejskim pyłkiem. Guano gacka wrzucone do butelki i zalane wodą z rzeki wytworzyło napój dający niewidzialność.

Jak głośno dawne podania, sępy kradnąc Światłość nie pozostały wolne od niej. Zagwizdałem trzymając jednocześnie magnes. Po chwili szybowiałem w przestworzach. Latarnik dostał, jak chciał, bryłę światłości, co wykorzystałem pytając go o brakujący kawałek dysku. Trudno było uwierzyć, że trzymam w rękach wszystkie, roz-

sypane dotąd po całej krainie odłamki.

Przerzuciłem przez rzekę most, wiążąc (a zwało się to cow-hitch) linę na poręczy i przyczepiając szpon. Świętej Pani dałem do pobłogosławienia miecz, dopiero wtedy dzięki wyrwie w murze odnalazłem drogę do obozu krasnoludów. Oni mówili, ja słuchałem.

Niechętnie wgramoliłem się na wagonik, a ten zaraz jak szalony potoczył się, wjeżdżając w słabo oświetlone korytarze kopalni (l,p,g,p,l,p,g,p,l,l,p). Zagrzała burza, stały niewzruszone posągi. Wręczyłem im kulę, laskę, termos, szpon, hełm, tarczę ze świątyni i podłożyłem pudełko pod stopę jednego z nich. Kawałki dysku złożone zostały na metalowej tacy. Wcisnąłem przycisk. Posągi odegrały zbiorową scenę, błysnęło światło, w którym odrodził się Dysk z Frobozz. Natychmiast wskazałem sępowi strome urwiska na mapie.

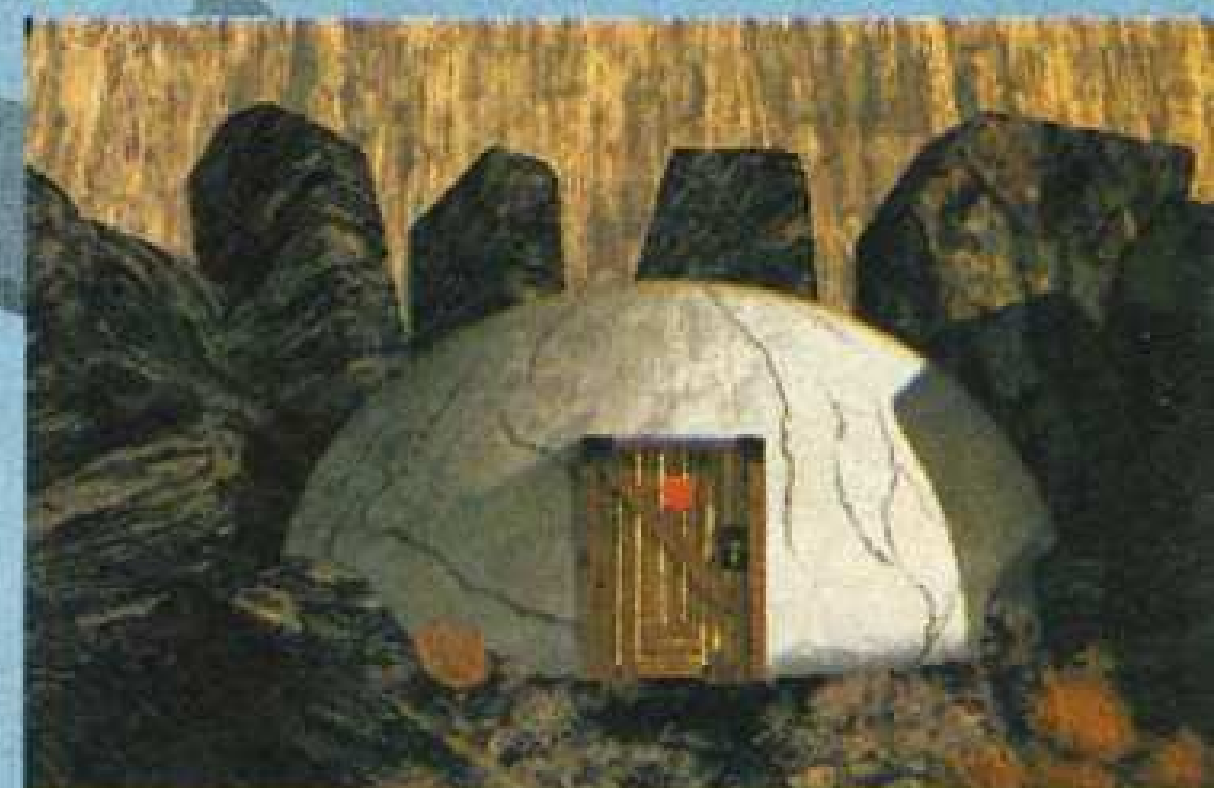
Odwrociłem się, skręciłem w lewo. To tutaj Morphius stworzył ścianę iluzji. Pękla niczym szkło pod wpływem potęgi dysku. Wystrzał z łuku w wystającą rękę otworzył wrota cytadeli, ostatniego celu mojej tułaczkii. Strażnika przepłoszyłem pijąc napój niewidzialności i odtwarzając powarkiwanie pieska Rebeki. Most obniżał się i podnosił, gdy wrzucałem na niego kolejne przedmioty. W sali z kamiennymi figurami czekał na mnie Morphius. Wygrałem, inaczej moje opowieści zaginęłyby w bezmiarach rzek, lasów i skał.

Micz

Uwaga „Zły Piesek”, PC



Ostatnio ładne kible robią, PC



Bunkier w jaju dinozaura, PC



Renderowane łóżko, PC



# ZORK

wrózkę (n,n,w) i od niej dostałem woreczek czarodziejskiego pyłku. Głęboko w lesie (w,n,n,n,n,e,e,e,e,s,e,e,n,n,n,n), pokonując pułapkę z liści, stanąłem oko w oko z posepnym odyńcem. Wypatroszyłem zwierza kilkoma cięciami miecza, nagrodą za to okazał się być trzeci kawałek dysku.

Ponownie znalazłem się we wschodnim Shanbarze. Stanik wrzucony do pieca spłonął, pozostawiając zmysłowo wygięty drut. Polałem go zimną wodą i podniosłem. Teraz mogłem sforsować drzwi sklepu. W środku zainteresowały mnie szczury, więc na próbę schwytałem kilka sztuk do pudełka.

Potrząsając pudełkiem z roślinami zbożowymi wydobyłem z niego gwizdek. Wpadłem jeszcze do Bena ze zdjęciem jakiejś kobiety, co przypomniało mu o własnej miłości, do której to powierzył mi list. Zainstalowałem szczury w silniku motorówki i ruszyłem. Wiedźma (nie znośła zapachu cuchnącego mięsa) już po przeczytaniu pierwszych strof listu wpadła w zachwyt i oddaliła się.

## INFOCOM'93

COMMODORE  
SPECTRUM  
ATARI ST  
PC VGA, SB

PRZYGODOWA

85% 90% 80%

Grafika Dźwięk Miodność

## PROBE'93

1MB AMIGA PC AMIGA  
PC VGA, SB 3 3

MORDOBICIE

100% 90% 100%  
Grafika Dźwięk Miodność

W MORTAL KOMBAT podstawą jest opanowanie ciosów głównych, tzn. górnych kopnięć, podcięcia, bloków i skoków. Każdy wojownik ma swoje mocne i słabe strony. Np. grając Sonyą i joyem można trzymając podcięcie (lewodół wykończyć wszystkich oprócz

## Scorpion



Koleżka jest anonimowy, podobnie jak Sub Zero. Wiadomo jednak, że należą do zwalczających się klanów, dlatego ich spotkanie może być co najmniej owocne.

Cage i Scorpiona. Na Raydena skutkuje tylko walenie w mordę z małej odległości, bo jego Torpedo jest zabójcze. Wszechstronny jest Kano, ale bardzo ciężko wygrać z jego kalką w Mirror Match. Finał, tzn. Goro i Shang Tsung – to boli!

Scorpion jest wredny jak małpa, a jego sznurowadło jest szczególnie zdradliwe. Raczej nie odporny na ciosy z małej odległości, z daleka niebezpieczny. Niestety umie się bronić przed podcięciami.

Sznurowadło (Spear)



Teleportacja (Wall Jump)



Odór z ust (Fatality)





RISK jest to planszowa gra strategiczna rozpowszechniona w Stanach Zjednoczonych i w Europie Zachodniej. Jej zasady są proste:

- świat podzielony jest między kilkadziesiąt państw (znaczne uproszczenia w stosunku do rzeczywistości), które na początku gry są przydzielane między graczy (do 8 osób),

- celem każdego gracza jest podbicie świata przez wyeliminowanie pozostałych przeciwników,

- każdy z graczy ma do dyspozycji początkową pulę armii, z którymi zaczyna grę. Na początku każdej tury gracze otrzymują stałą liczbę armii powiększoną o dodatkowe (premia zależna od liczby zajętych państw i kontynentów),

- atak może być przeprowadzony tylko z sąsiedniego państwa lub przez morze po wyznaczonych stałych trasach. W takiej sytuacji rzuca się kostki: atakujący - 3 razy,

zaś broniący się - 2 razy. Wygrywa ten, który uzyskuje wyższe wyniki w swoich rzutach,

- dodatkowo losowane są tzw. karty przedstawiające żołnierzy trzech formacji: kawalerii, piechoty i artylerii. Jeśli, któryś z graczy zgromadzi trzy jednakowe karty, lub trzy różne - otrzymuje dodatkową ilość armii.

I to wszystko. Mimo, że zasady gry nie są trudne, to jednak udział w niej zmusza do podejmowania przemyślanych, choć ryzykownych decyzji. Stąd nazwa gry.

Popularność planszowego RISK spowodowała powstanie komputerowych wersji tej gry. W Polsce dostępne są następujące, zasługujące na uwagę, komputerowe RISKI (np. shareware) uruchamiane pod DOSem oraz pod Windows.

Najlepsze z prezentowanych gier, to BATTLE FOR ATLANTIS i CONQUEST. Obie mają niezłą grafikę, dobre algorytmy, łatwą

obsługę i ciekawe, oryginalne rozwiązania plansz i akcji gry. Niewiele im ustępuje WINRISK, charakteryzujący się wyjątkową prostotą i łatwością obsługi. WORLD EMPIRE jest chyba jednak przeintelektualizowany i dlatego mimo niezłej grafiki czeka na dopracowanie swoich rozwiązań. Najbardziej wierne swemu pierwowzorowi - klasycznemu RISK, mimo nienajlepszej grafiki, są RISK i NCRISK. GLOBAL WARFARE SIMULATOR prezentuje natomiast, oprócz normalnej gry w RISK, jego ciekawą symulację komputerową.

W tym numerze opisujemy ponadto GLOBAL DOMINATION - grę strategiczną opartą na klasycznym RISK'u, ale znacznie bardziej złożoną i rozbudowaną. Zachęcam wszystkich początkujących strategów do wypróbowania swoich sił w RISK. Potraktujcie te gry jako treningowe zanim weźmiecie się za poważne strategie.

Doc

## RISK

RISK wydany został w 1989 r. przez VIRGIN PUBLISHING LTD. w Wielkiej Brytanii, na podstawie licencji udzielonej przez PARKER BROTHERS, ENGLAND - znaną firmę wydającą strategiczne gry planszowe (plansza gry RISK jest zastrzeżona i chroniona prawem autorskim). Jest to wersja 1.9 (późniejsze do nas nie dotarły), będąca wierną komputerową adaptacją RISK. Wprowadzono do niej pewne urozmaicenia związane z wykorzystaniem możliwości, jakie stwarza zastosowanie komputera.

RISK ma jeden ekran z mapą świata i z menu typu PULLDOWN (opcje rozwijane kursorem z górnej ramki ekranu). Menu daje następujące możliwości obsługi gry: FILES (opcje systemowe), PLAY (opcje sterowania akcją gry), INFO (opcje serwisu informacyjnego), VARIANTS (opcje konfiguracji akcji gry), OPTIONS (opcje konfiguracji programu gry - tzw. SETUP). Obsługa gry myszą wspomaga klawiaturą. Grę rozgrywa dwóch do sześciu graczy - ludzie lub komputer. Informacje techniczne są wyświetlane po uaktywnieniu pliku README.BAT.

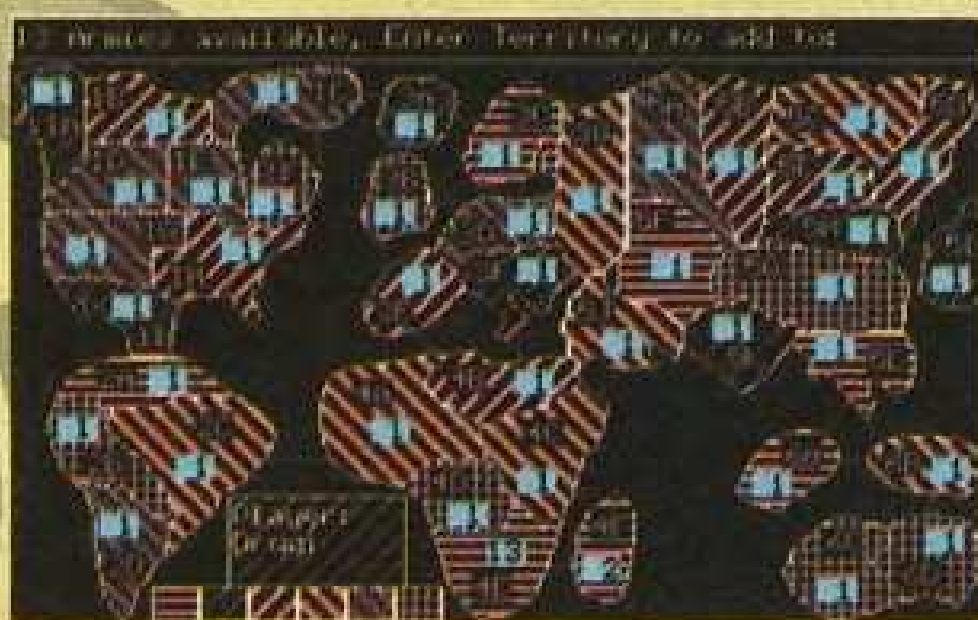
**Komputer: IBM PC. Karty graficzne: CGA, EGA, VGA. Dźwięk: PC Speaker. OCENA: G:70, D:50, M:70, Obsługa:70.**



## NCRISK ver. 1.70

NCRISK ver. 1.70 opracowany przez NEILA CLASENA w 1988 i 1989 r., jako zastępujący planszę klasycznego RISK i wprowadzający komputerową obsługę gry dla 2 do 8 graczy. Gra ma menu wstępne (opcje systemowe) oraz ekran gry, na którym znajduje się mapa świata, taka jak w klasycznym RISK. Na górze ekranu jest miejsce na komunikaty, zaś na dole graficzna informacja o aktywnym graczu i jego potencjale militarnym. Obsługa gry łatwa, z klawiatury - 15 opcji. Podręcznik użytkownika znajduje się w pliku NCRISK.DOC.

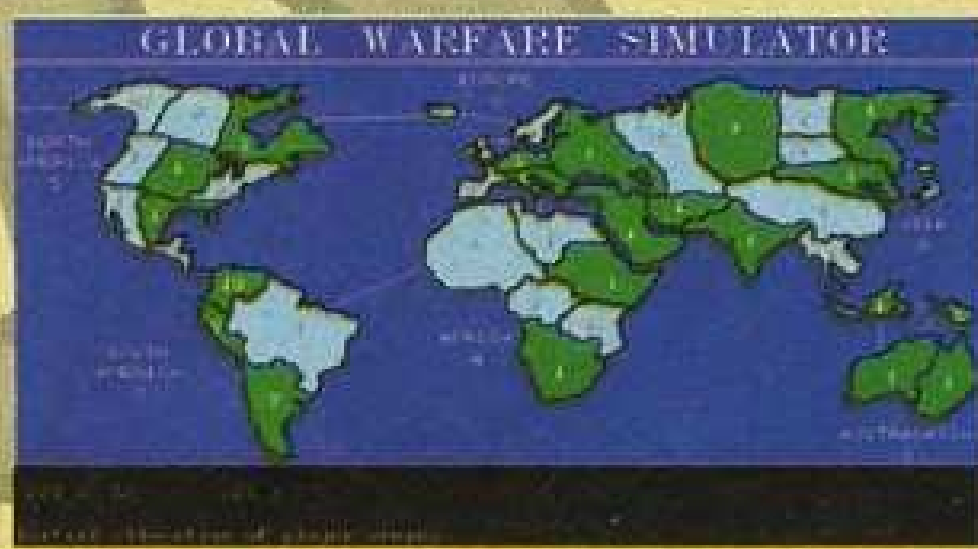
**Komputer: IBM PC. Karty graficzne: CGA, EGA, VGA. Dźwięk: PC Speaker. OCENA: G:70, D:50, M:50, Obsługa:50. Gra dostępna jako shareware.**



## GLOBAL WARFARE SIMULATOR

GLOBAL WARFARE SIMULATOR opracowany został przez PHILLA MUNNELLYA w 1990 r. Gra ma menu wstępne oraz jeden ekran zawierający mapę świata podzielonego między państwa (podobnie jak w klasycznym RISK). Na dole ekranu znajduje się okno, w którym wyświetlane są komunikaty. Menu wstępne służy do konfiguracji gry. Obsługa gry łatwa, z klawiatury - 12 opcji. W grze bierze udział od 2 do 10 graczy, w tym co najmniej 1 człowiek. Podręcznik użytkownika znajduje się w pliku GLOBWAR.DOC.

**Komputer: IBM PC. Karty graficzne: CGA, EGA, VGA. Dźwięk: PC Speaker. OCENA: G:70, D:50, M:70, Obsługa:50. Gra dostępna jako shareware.**



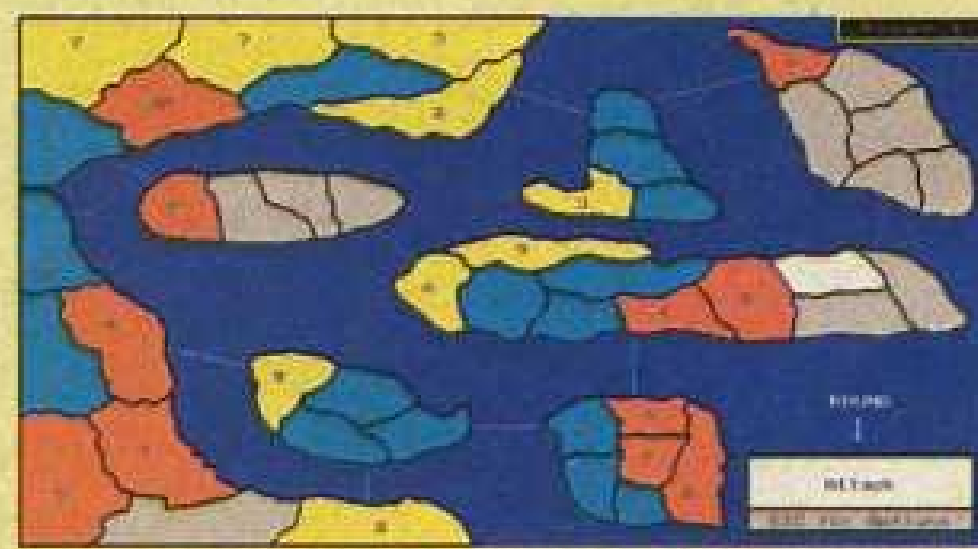
## CONQUEST ver. 1.3

CONQUEST ver. 1.3 opracowany został przez DAVIDA BURNSA w roku 1991 na wzór RISK. Jest to gra wieloosobowa - od 3 do 8 graczy (ludzie lub symulacja komputerowa). Program gry zawiera 4 oryginalne mapy, przy czym autor oferuje 12 dodatkowych oraz edytor. Gra ma menu wstępne, ekran gry oraz menu pomocnicze uaktywniane z ekranu gry. Menu wstępne zawiera następujące opcje: systemowe (4), konfiguracji programu gry (6), konfiguracji

akcji gry (8) oraz ustalania parametrów poszczególnych graczy (3). Prawie cały ekran gry zajmuje mapa strategiczna. Z prawej strony ekranu, na górze i na dole, znajdują się dwa małe okna na komunikaty i informacje przydatne w sterowaniu przebiegiem gry. Menu pomocnicze zawiera 10 opcji systemowych i konfiguracyjnych powtórzonych z menu wstępnego oraz 1 opcję informacyjną (bieżące rezultaty gry). Obsługa gry bardzo łatwa (mysz), zaś algorytmy komputera bardzo dobre. Akcja gry jest ciekawa i urozmaicona. Informacje dla użytkownika znajdują się w dwóch plikach: GUIDE.DOC i NEW.DOC. A poza tym CONQUEST ma doskonały HELP uaktywniany z menu wstępnego i pomocniczego!

**Komputer: IBM PC. Karta graficzna: VGA. Dźwięk: PC Speaker.**

**OCENA: G:85, D:50, M:85, Obsługa:100. Gra dostępna jako shareware.**



## WINDOWS RISK

WINRISK to bardzo prosto wykonana aplikacja RISK pod WINDOWS. Ekran zajmuje mapa strategiczna świata. Menu, rozwijane z górnej ramki ekranu ma cztery opcje: FILE (opcje systemowe), OPTIONS (opcje konfiguracji gry) i COMM (opcje komunikacyjne) oraz HELP (instrukcja). WINRISK jest grą dla trzech graczy - ludzie lub komputer. WINDOWS RISK został opracowany przez STEVE STANCLIFFA w 1992 r. Do opisu skorzystaliśmy z FREEWARE VERSION 2.11.

**Komputer: IBM PC, Dźwięk: PS Speaker, Grafika: VGA**

**OCENA: G:85, D:50, M:85, Obsługa:100. Gra dostępna jako shareware.**



## BATTLE FOR ATLANTIS

BATTLE FOR ATLANTIS ver. 2.0

opracowany został przez WILLIAMA SOLEANA w roku 1990 na wzór RISK. Ma oryginalną własną mapę - legendarna Atlantyda. Jest to gra jednoosobowa z symulacją komputerową trzech graczy. Ma menu wstępne (opcje systemowe oraz ustalanie poziomu gry) i ekran, na którym jest wyświetlana mapa strategiczna. W prawym górnym rogu ekranu znajduje się okno na komunikaty i opcje służące do sterowania przebiegiem gry. Akcja gry ciekawa i urozmaicona - występują „programowe” zakłócenia akcji (rebelie, powodzie i trzęsienia ziemi). Algorytmy gry komputera są zupełnie dobre. Obsługa gry łatwa, z klawiatury - 18 opcji. Podręcznik użytkownika zawiera plik ATLANTIS.DOC.

**Komputer: IBM PC. Karta graficzna: EGA. Dźwięk: PC Speaker.**

**OCENA: G:70, D:50, M:80, Obsługa:80. Gra dostępna jako shareware.**



## WORLD EMPIRE II DELUXE for WINDOWS

WORLD EMPIRE II DELUXE FOR WINDOWS opracowany został przez CASEYA BUTLERA i wydany przez firmę shareware - VIALBE SOFTWARE ALTERNATIVES w 1992 roku. W Polsce dostępne są dwie wersje WORLD EMPIRE - ver. 1.10 i ver. 1.15 - różniące się liczbą graczy i zakresem konfiguracji gry. Wersja późniejsza umożliwia grę aż dla ośmiu graczy, gdy wcześniejsza tylko dla dwóch. Ma ponadto znaczny zakres konfiguracji gry, włącznie z generowaniem nowych map. Gra ma dwa menu i ekran gry:

- menu wstępne - opcje systemowe,
- menu konfiguracyjne umożliwiające ustalanie liczby i rodzaju grających oraz warunków gry (konfiguracja gry),

- ekran służący do sterowania przebiegiem gry. Większą część ekranu zajmuje mapa strategiczna (świata lub kontynentu). Pod nią znajdują się opcje - przyciski do zmiany map, zaś z prawej strony ekranu tablice informacyjno - sterujące, za pomocą których dokonuje się inwazji i przemieszczania wojsk.

**Komputer: IBM PC, Dźwięk: PS Speaker, Grafika: VGA**

**OCENA: G:85, D:50, M:75, Obsługa:85.**





Tipsem mieszając jest tips do INTERNATIONAL KARATE 2. Może ktoś wpadnie na taki sam numer przy METAL AND LACE lub MORTAL KOMBAT (Sonya!). Przychodzi też coraz więcej kodów do DESERT STRIKE, ale co list to inne kody, na razie nie można się w tym połapać.

Uwaga! Koszulki pomału się materializują. Pytacie, jak zasłużyć na koszulkę? Odp.: 1) przysłać dużo tipsów w jednym liście, 2) przysłać dużo listów z jednym tipsem (coraz to innym, of kors). Ten drugi sposób jest droższy. A na poważnie: nagradzamy i za ilość, i za wytrwałość. Sorki za to, że poprzednio nie było nazwisk. KaGieBowcy utajnili je chyba z przyzwyczajenia (jak to w kontrwywiadzie).

ZGREDZIO

PS. OH! NO MORE TIPS FOR LEMMINGS.

### ACTION FIGHTER

Amiga, Paweł Bieryło  
Wpisz do High Score: ZBACKDOOR – nieśmiertelność.

### ANNALS OF ROME

C-64, General R.H  
Zajmuj te prowincje, które dają wojska oznaczone symbolem AUX i LIM. Gdy zbuntuje się dowódca prowincji, tych wojsk nie zabierze.

### APIDYA

Amiga, Krzysztof Amigo  
Na ekranie początkowym wpisz: DEPUTYOFLOVE lub SNEAK PREVIEW. Aby zobaczyć sekwencję końcową, wpisz: SHOWCREDITS i wcisnij RETURN.

### AQUAVENTURA

Amiga, Gustaw & Amiga 500  
Na ekranie z opcjami, przytrzymaj CTRL+F10 i naciśnij FIRE, potem L – przeskakuje levele, T – przeskakuje tunele.

### ARKANOID 2

Atari ST, Dawid Rygielski  
Na ekranie tytułowym wpisz DALEY88 – nieśmiertelność.

### ARKANOID 4

Atari ST, Dawid Rygielski  
W High Score wpisz DEBBIE 5 – nieśmiertelność.

### ARMALYTE

Amiga, M.Ch, Rafał „Poison” Obrzud  
Zatrzymaj grę i wpisz: DELTA3. Nieśmiertelność.

### ARMY MOVES

Amstrad, Bogdan Jamrozik  
Kod do części drugiej: 1537E.

### BACK TO THE FUTURE 2

Amiga, Rafał Szpara  
Zrób pauzę i wpisz: THE ONLY HEAT THING TO DO. Jesteś nieśmiertelny.

# TIPS & TRICKS

### BATMAN THE MOVIE

Amiga, Marcin Korpanty  
Na ekranie tytułowym napisz JAMMMM. Jesteś nieśmiertelny. F10 – przenosi do następnego etapu.

### BEAVERS

Amiga, Dzieju i Keni  
W czasie gry wpisz: BIGBIGBIGB, potem F2 – zmienia level.

### BLUES BROTHERS

Amiga, Świstak  
Podczas wybierania postaci wpisz: HOULQ i numer poziomu, od którego chcesz zacząć.

### BUBBLE BOBBLE 2

Amiga, Rafał Szpara  
Na ekranie tytułowym napisz: BLR-BJSBJ. Zaczynasz grę mając szybkie buty.

### CABAL

Amiga, Tomek Bojenowicz  
Podczas gry wpisz: SCHILKA. Od tej pory klawisz F2 przenosi do następnego poziomu.

### CAPITAN TRUENO 2

Spectrum, Rex Nebular  
Hasło: 270653.

### CHAMPION DRIVER

Amiga, Krzysztof Gąsowski  
Kody: INDIA, BRAVO, CHARLIE, FOXTROT.

### CHASE HQ

Atari ST, Dawid Rygielski  
Wciśnij lewy przycisk myszy i FIRE w joysticku. Wpisz: CROWLER i wciśnij RETURN. Teraz wciśnięcie T – kasuje czas.

### CHUCK ROCK

Atari ST, Dawid Rygielski  
Napisz: ESTRANO na ekranie z credit'em. W czasie gry wciśnij SHIFT – będziesz latał.

### CLICK CLACK

Amiga, Wojciech Nawara  
Kody: 2) 3518, 3) 6382, 4) 8427, 5) 2385, 6) 5924, 7) 1267, 8) 7208.

### CRAZY CARS

IBM PC, Major Pat-trick  
Na ostrych zakrętach wrzucaj luz, to nie wypadniesz.

### DATER 2

C-64, Crush & Axel  
Na planszy tytułowej wpisz: SLIME! – włączysz Cheat menu.

### DESERT STRIKE

Amiga, Dzieju i Keni  
Kod do 10 żyć: BQQQAEZ.  
Amiga, Piorunowy Grot, VIP, Michał „JOY” Nadworski, Rafał „Poison” Obrzud, Jacek Różański  
Kody do leveli: 2) JQOLZLS, 3) TLOHOAN, 4) VTTTIOE. Inna wersja: 2) OQOHRAK, 3) TLJJOAQ, 4) WTEKVTJ. Jeszcze inna wersja: 2) AQJAMHI, 3) TLOBOAT, 4) BTKBKLA. Aby obejrzeć zakończenie wpisz: WVNNFLT lub BVCYIRF lub WIWI-FLC.

### DOGS OF WAR

Amiga, Marcin Korpanty  
Aby stać się nieśmiertelnym, musisz wpisać: TIMBO i nacisnąć F5, a jeśli chcesz szybko przejść układ to: TIMBO i P.

### DONKEY KONG JUNIOR

Atari XE/XL, Radek Raszka & Lucasso  
Wpisz BOOGA trzymając SHIFT. Uruchom grę, teraz K – unieszkodliwia potwory, a S – przenosi na następny poziom.

### DUNE II

IBM PC, Major Pat-trick  
Żniwiarkami możesz kosić żołnierzy nieprzyjaciela. Uwaga! swoich też!!

### DYNA BLASTER

Atari ST, Dawid Rygielski  
Wpisz: UKKZSIKG, start od levelu 2.4.

### EQUALIZER

C-64, Bogdan Jamrozik  
Naciśnij: C i RESTORE. Przelećysz planszę dalej.

### F-15 STRIKE EAGLE 2

Amiga, Marcin Korpanty  
Jeśli zabraknie ci paliwa lub amunicji, naciśnij ALT+T a następnie ALT+R.

### F-29 RETALIATOR

Amiga, Rafał Szpara  
Gdy nie potrafisz lądować, nie chowaj podwozia po starcie (opór powietrza je wyłamie). Po wykonaniu misji

katapultuj się nad bazą. Ponieważ miałeś uszkodzone podwozie, nie zostaniesz postawiony przed sądem wojskowym.

### FATUM

Atari XL/XE, M.G  
Aby nie stracić posiadanej broni, w momencie zniszczenia statku naciśnij SHIFT.

### FULL CONTACT

Amiga, Artur Piętka  
Aby przejść psa, ustaw się na linii jego skoku. W momencie gdy go wykona, uderzaj pięściami. Po paru celnych ciosach pies padnie.

### GHOULS'N'GHOSTS

C-64, Robert Maciejewski  
Jeśli wpiszesz się na listę rekordów jako: WIGAN RLFC, to klawisz A – uzupełnia siłę, klawisz S – przenosi do następnego etapu.  
Amiga, M.Ch  
Zaraz po rozpoczęciu gry napisz: KAREN BROADHURST. Nieśmiertelność.

### GIANNA SISTERS

C-64, Sławomir „Scorch” Żak, Łukasz Piątkowski  
Naciśnij naraz: A+R+M+N lub W+A+Z+X lub SHIFT+A+W+Z – przenosi do następnych leveli. Aby dostać dodatkowe punkty, zaczekaj aż licznik wybijie 99, wtedy naciśnij A+W+Z+X. Liczba punktów wzrośnie do 999.

### GOBLINS

IBM PC, Zielak  
Kody: ICIGCAA, ECPQPCL, FINKDEL, HQWFRFU, DWNCEBT, JCJAHHI, ICVELGP, LQNASJP, GLUTEKS, EROITLU, CANJOMY, DUBENNC, TCNGSOU, TCVQQPL.  
Atari ST, Sławek Sowa  
Kody: 2)VQVQFDE, 3) ICIGCAA, 4) ECPQPCC, 5) FTWKFFEN, 6) HQWFTFW, 7) OWNDGBW, 8) JCJCJHM, 9) ICVCGGT, 10) LQPCUJV, 11) HNWVGBK, 12) FTQKVLE, 13) DCPLQMH, 14) EWDGPNL, 15) TCNGTON, 16) TCVQRPM, 17) IQONKQO, 18) KKKPURE, 19) NGOGKSP, 20) NNGWTTT, 21) LGWFGUS, 22) TQNGFC.

### GUNSHIP 2000

Amiga, „Piorunowy Grot”  
ALT+P – informacja o obiekcje ja-



ki masz w celowniku, P – pauza, F10 i następnie F – możliwość wytyczenia trasy lotu na mapie.

### HENRY'S HOUSE

Atari XE/XL, *Rafał Wielbiński*

W czasie czołówki gry napisz: CPM. Pojawi się uśmiechnięta glizda. Od tej chwili masz nieśmiertelność.

### HUDSON HAWK

Amiga, *Maciek Trybuszewski, Piotr Węgrzyn*

Gdy pojawią się napisy, napisz szybko: SCIENCEFICTION. W czasie gry klawisz DEL będzie zmieniał levele.

### INTERCHANGE

C-64, *Marcin „Wanted” Sochacki*

Kody do leveli: 1) MOON, 2) DISK, 3) DUCK, 4) GRIM, 5) TANK, 6) GOLD, 7) COLD, 8) BANG, 9) MUF-C.

### INTERNATIONAL KARATE 2

C-64, *Heronim z Bydgoskiego*

W czasie walki naciśnij R+T+A+S+F. Przez chwilę można oglądać dwóch zawodników bez spodni.

### LASER HAWK

Atari XE/XL, *Stonoga & Ciuciwa, Michał Kaczor*

Wpisz ATARIISBEST, a będziesz na 1 level nieśmiertelny. B+START – daje 100 żyć.

### LOST VIKINGS

Amiga, *Dzieju i Keni*

Kody: 2) GRBT, 3) TLPT, 4) GRND, 5) LLMO, 6) FLOT, 7) TRSS, 8) PRHS, 9) CVRN, 10) BBL5, 11) VLCN, 12) OCKS, 13) PHRO, 14) CIRO, 15) SPKS, 16) JMNN, 17) SMRT, 18) V8TR, 19) NFL8, 20) WKYY, 21) CMBO, 22) BBL, 23) TTRS, 24) JLLY, 25) PLNG, 26) BTRY, 27) JNKR, 28) CBLT, 29) HOPP, 30) TRDR, 31) FNTM, 32) WRLR, 33) TRPD, 34) TFFF, 35) GRGT, 36) 4RN4, 37) MSTR.

### LOTUS TURBO CHALLENGE 2

Amiga, *Gregor H., Szymon Kijanka, Świstak, Marek „Beast” Majchrzyk, Damian Pieczyrak, Tomek Bojenowicz(?), Radosław Markiewicz, Rafał „Poison” Obrzud, Tadeusz Tarnawa, Marcin Piątek, Wojciech Nawara*

Wpisz do rubryki password: TERPENTINE lub DEESIDE – nie ma upływu czasu. Kody do leveli: 1) TWILIGHT, 2) PEA SOUP, 3) THE SKIDS, 4) PEACHES, 5) LIVERPOOL, 6) BAGLEY, 7) EBOW, natomiast DUX – zmiana gry na strzelnicę.

### LEANDER

Amiga, *Krzyś Gąsowski*

Welt 2 kod: ZXSP, welt 3 kod: LVFT.

### MAGIC MARBLE

Amiga, *M.Ch*

Kod do ostatniego etapu: INTERESTED.

### MAGIC PACKET

IBM PC, *M. G. Cyborg*

Kody do leveli: 3) 4476, 4) 7766, 5) 1467, 6) 5284, 7) 4757, 8) 2818, 9) 1960, 10) 6331, 11) 8712, 12) 3505, 13) 0692.

### METAL MUTANT

Atari ST, *Sowa Stawek*

Gdy wyświetlony zostanie napis SILMARILS, wciśnięcie klawiszy: CTRL+SHIFT+T – daje wszystkie rodzaje broni, CTRL+SHIFT+B – daje nieśmiertelność, CTRL+SHIFT+B+T – jedno i drugie. Wystarczy teraz poczekać aż gra się uruchomi.

### MIECZE VALDIGIRA 2

Atari XE/XL, *Rambo 3, Krapik*

Napisanie słowa: MANIAC w trakcie gry daje 10 żyć.

### NEBULUS 2

Amiga, *Krzyś Amigo, Krzyś Gąsowski*

Na ekranie tytułowym napisz: HELLOIAMJMP – nieśmiertelność. Kody do leveli (wpisywać j.w): 1) ICEHOUSE, 2) LOVEANDLOVE, 3) GREENTREES.

### NEURONICS

C-64, *Stawomir „Scotch” Żak*

Kody do leveli: 2) CIBCLM, 3) HVLATI, 4) TMBFHS, 5) XTOAEL, 6) ZYORZY, 7) TXGFWT, 8) YRYQTX, 9) CCJEYT, 10) FFNZBE, 11) WOQXOS, 12) AZMFED, 13) AQXXZZ, 14) MQJNQF, 15) VAJDKH, 16) MSILEK, 17) ZAGFNG, 18) IVCNKN, 19) EAZXGR, 20) YPSNRB, 21) UYUURP, 22) UPVMER, 23) ACYNPG, 24) DUGAGDK, 25) TSTIHH, 26) QUTFFN, 27) EISYWQ, 28) BJOOYA, 29) USENIE, 30) AOIYSW, 31) BUOIMJ, 32) HPIWGV, 33) SGKSOP, 34) CHQHAZ, 35) CTLKAL, 36) RILWTK, 37) PUQMRS, 38) JAQKRQ, 39) YAEMUC, 40) OCGUSW, 41) QQMUNC, 42) NUZRPQ, 43) JLRNCU, 44) OBLNKU, 45) HEMMAA, 46) AUAGQD, 47) KFHMAE, 48) UYGYMG, 49) QUICHN, 50) SCBLEB, 51) UDHIIU.

### OPERATION THUNDERBOLDT

Amiga, *Rafał Szpara, Mikołaj Górski, Andrzej Romański & Rafał Grala*

Wpisz TEDOMTAEHC – wieczne życie. Ten sam efekt: WIGAN NINJA w High Score.

### PARA ACADEMY

C-64, *W.A.R., Bogdan Jamrozik*

Gdy nie możesz przejść testu, wciśnij i trzymaj: SPACE+B+C.

### PEGASUS

Amiga, *Krzyś Gąsowski*

Kody: SCREECH, DRAGONFLY, BEEBOP, CELESTIAL.

### PIRATES

Amiga, *Świstak*

Zacznij "Start a new career". ustaw rok na 1566, a jako swoje imię wpisz

DRAKE.

### POKER TOURNAMENT

C-64, *M&M'S*

Po wymianie kart podbijaj stawkę do maksymalnych rozmiarów. Zwykle przeciwnik tchórzy i zabierasz pieniądze (rób tak gdy masz słabe karty).

### PONG

Atari XE/XL, *Jakub Tokarski, Maciej „MO” Orłowski*

Kody dostępu do teleportów: TULAN, MIMAS, KUSZA, DARAS, MIRAS, TIRUS, WINDA, RADIO.

### POPULOUS

IBM PC, *Adam BSC*

Na ekranie tytułowym napisz: KILLUSPAL. Przejdziesz od razu do 999. planszy.

### POPULOUS 2

Amiga, *Krzyś Amigo*

Najlepszy kod: ADKITAKDVG-ZLRGWZ

### PRINCE OF PERSIA

Amiga CDTV, *Patrycja Woliczek*

Na ekranie tytułowym naciśnij SPACE, a w trakcie gry SHIFT-L przenosi do następnego levelu (skutkuje tylko na trzech pierwszych). Na ósmym levelu, gdy wrota są otwarte ale nie wiesz jak zejść na niższy poziom, poczekaj przy kracie, przyjdzie mysz i cię uwolni.

### PSYBORG

Amiga, *Krzyś Amigo*

Kody do leveli. Anacreon: 2) 1610, 3) 1510, 4) 1704. Krypton: 1) 7564, 2) 5027, 3) 5269, 4) 7235, 5) 4794. Kalgan: 1) 0413, 2) 9411, 3) 6855, 4) 9591, 5) 4269. Zorzon: 1) 4640, 2) 4412, 3) 2436, 4) 8883, 5) 5564. Terminus: 1) 0722, 2) 4464, 3) 9802, 4) 9972, 5) 2972, 6) 5804. Trantor: 1) 6619, 2) 7672, 3) 6765, 4) 0218, 5) 9336, 6) 3704, 7) 4970. Sol: 1) 3610, 2) 2349, 3) 3482, 4) 2613, 5) 7292, 6) 2022, 7) 4425.

### PURPLE HEART

C-64, *Marcin „Wanted” Sochacki*

Staraj się iść jak najszybciej i nie zabijaj wszystkich żołnierzy na planszy – unikniesz bombardujących śmigłowców i samolotów.

### RAINBOW ISLANDS

Amiga, *Krzyś Amigo*

Na ekranie tytułowym wpisz: RJS-DJSBR – podwójna tęcza, LBSVRLSL – kontynuacja od piątej wyspy, SS-SLLRRS – szybka tęcza, BLRBSSBJ – szybkie buty.

### RINGS OF MEDUSA

Amiga, *Krzyś Amigo*

Jako imię wpisz: DESOXYRIBONUKLEINSAURE i użyj HELP.

### ROGER RABBIT

IBM PC, *Darecky The Chuck*

Naciśnij: CTRL+ALT+SHIFT+F5. Przejście do następnego etapu.

### ROBIN HOOD

Amiga, *Krzyś Amigo*

Naciśnij lewy Alt i wpisz 378,(lub) 371, 372, 373, 441, 213, 114, 659, 103, 166, 167, 660, 828 (Robin Hood! bo nie jadł).

### ROBOCOP 3

Amiga, *Sebastian Bujak*

Trzymając SHIFT, wpisz: THE DIDDY MAN. Teraz ESC służy do przeliczenia leveli.

### SECRET OF MONKEY ISLAND

Amiga, *Paweł Rejda*

Kombinacja otwierająca sejf: Pull, push, push, push, pull, push, push. 5000 twoje.

### SETTLERS

Amiga, *Gryf of NDM*

Kody do leveli: START, STATION, UNITY, WAVE, EXPORT, OPTION, RECORD, SCALE, SIGN, ACORN, CHOPPER.

### SILENT SERVICE 2

IBM PC, *General R.H*

Gdy napotkasz same okręty eskorty, zostań na miejscu i poczekaj. W ciągu kilku godzin na pewno przyplynie porządny konwój.

### SYNDICATE

IBM PC, *Błażej „Brave” Mazurek, Mariusz Garboś, Krakus, Leonard Diamond Jones, Rafał Bartkowiak*

Jako nazwę swojej firmy wpisz: TO THE TOP. Max. funduszy i wszystkie wynalazki, możesz atakować dowolny region. Inne nazwy to: ROB A BANK – daje 100 mln \$. NUK THEM – wskrzesza zabitych agentów. WATCH THE CLOCK – przyspiesza zegar. COOPER TEAM – otrzymujesz super agentów. DO IT AGAIN – ? Jeżeli chcesz zregenerować energię podczas gry wskaźnik w okienku Adrenalina przesunąć do końca w lewo. Aby zwerbować wrogięgo agenta lub policjanta, musisz mieć jednego zwerbowanego cywila.

### SLIDING SKILL

C-64, *Jacek Biernat*

Uruchom funkcję wpisywania kodów i wpisz: I WANNA CHEAT. Od tej chwili masz nieśmiertelność.

### STARQUAKE

Atari XE/XL, *Radek Raszka & Lucasso*

Kody do teleportacji: TRAIID, KERNX, WHOLE, MIWIM, SALCO, PENTTA, COSEC, Z.A.P, ARTIC, CRASH, QUARK, DELTA, SECON, ATARI, ARGON.

### STONE AGE

C-64, *Michał Konieczko*

Kody: 002) BOVIDO, 003) SIDULA, 004) BIFISI, 005) LOVUHO, 006) BADEBA, 007) LUFIDO, 008) HAVULU, 009) LODISE, 010) HIFUHI, 011) DIVOBI, 012) HEDIDA, 013) DAFALI.



## STREET FIGHTER 2

Amiga, Krzysztof Amigo, Szymon „Pluton” Pluta

Podczas walki zrób pauzę i napisz 7KIDS. Teraz w opcji dla dwóch graczy, możesz wybrać dwóch takich samych zawodników.

## STREET ROD

IBM PC, Grzegorz Sagan

Kody: 1) RED, 2) ORANGE, 3) DARK BLUE, 4) PINK, 5) LIGHT GREEN, 6) LIGHT BLUE, 7) DARK GREEN, 8) BROWN, 9) LIGHT PURPLE, 10) ORANGE, 11) GREY, 12) RED, 13) DARK PURPLE, 14) DARK BLUE, 15) LIGHT GREEN, 16) PINK, 17) YELLOW, 18) GREY, 19) LIGHT BLUE, 20) LIGHT GREEN, 21) DARK BLUE, 22) LIGHT PURPLE, 23) DARK GREEN, 24) BROWN, 25) RED, 26) GREY, 27) LIGHT GREEN, 28) ORANGE, 29) DARK PURPLE, 30) LIGHT BLUE, 31) PINK, 32) LIGHT PURPLE, 33) DARK BLUE.

## SYN BOGA WIATRU

Atari XE/XL, Michał Kaczor

Poślij palec i dotknij drugiego portu joysticka. Nieśmiertelność! UWAGA – TESTOWAĆ NA WŁASNE RYZYKO!

## TANY SKWEEKS

Amiga, Krzysztof Amigo

Kody: 000) ADJOACES, 010) TANGUILI, 020) OCTOGLAB, 030) COCKSTUM, 040) NONHMISC, 050) COBEGALE, 070) PORTCARO, 080)

NICKMAST, 090) BADIVELL, 100) MUADDIB

## TEST DRIVE

Amiga, Konrad Kruszyński

Kombinacja klawiszy A+E+R+F powoduje zwiększenie liczby żyć.

## THINKER

Atari XE/XL, Jakub Tokarski

Kody do kostki Rubika: 1) CEPHEUS, 2) AQUILA, 3) LACERTA, 4) MUSCA, 5) ORION, 6) CRUX, 7) TELESCOPIUM, 8) CYGNUS, 9) LUPUS, 10) OPHICHUS, 11) PISCES, 12) TRIANGULUM, 13) FERRATUS, 14) PEGASUS, 15) ATARI 130XE.

## THUNDER BLADE

Amiga, Piotr Borkowski

Wpisz do tablicy High Score słowo: CRASH. Teraz klawisz HELP przenosi do następnego levelu.

## TOKI

Atari ST, The Lost Boy

Na ekranie tytułowym wpisz: POORTOKI. Teraz klawiszami F1-F6 wybierasz poziom, od którego chcesz zacząć.

## TOMAHAWK

Atari XE/XL, Marcin Smykała

Po wywołaniu mapy (M) można poruszać się po lotniskach naciskając klawisze numeryczne.

## TRODDLERS

Amiga, Krzysztof Amigo

Kody: 36) COLDCROSS, 37) STO-

NEM, 38) HARDROUND, 40) FIRSTGUNS, 41) CROSSFIRE, 42) NORULES, 43) NOFARFALL, 44) RUNAROUND, 45) BADBIRD, 46) COVER THEM, 47) SAVEBLOCKS, 48) TWENTYSIX, 49) UPTOYOU, 50) ALOTODO, 51) UPSIDEOUT, 52) DROPEMIN, 53) TOUGHTIMES, 54) GLOSEUP, 55) FOOLSRUN.

## TURBO OUTFUN

C-64, Bogdan Jamrozik

Jeśli chcesz przejść z etapu pierwszego od razu do piątego, włącz pauzę i wciśnij średnik (;).

## TURRICAN

C-64, Spiderman

Na początku pójdz w lewo do końca, gdy nie da się dalej iść – podskocz. Dostaniesz dodatkowe życie.

Amiga, Paweł Bieryło, Rafał „Poisson” Obrzud

Wpisz do High Score: BLUESMOBIL. Dostajesz 99 żyć i po 500 szt. każdej broni.

## TYCOON

IBM PC, General R.H

Połącz jakikolwiek port nad Zatoką Meksykańską (np. Houston, New Orleans) z jakimkolwiek portem nad Oceanem Spokojnym (np. San Diego, Los Angeles). Jeśli uczynisz to pierwszy – dostaniesz 1.000.000 \$.

## UGH!

Amiga, Dominik Hikiert

Gdy kończy ci się czas, rzuć kamień

na drzewko i weź owoc – trochę czasu więcej.

## VIGILANTE

Amiga, Krzysztof Amigo

Do Hall of Fame wpisz: GREEN CRYSTAL, teraz F1 – życia, F8 – następna plansza.

## WAR ZONE

Amiga, Szymon Kijanka

Po rozpoczęciu gry zejdź na sam dół ekranu i strzelaj w prawo. Pojawi się tam przedmiot, gdy go podniesiesz masz jedno życie więcej.

## WOLFENSTEIN 3D

IBM PC, Lucas, M&M

W czasie gry wciśnij M+L+I, dostajesz max. amunicji, żyć i wszystkie rodzaje broni – kosztem punktów. Gdy uruchomisz grę poleceniem WOLF3D GOOBERS, to Lewy SHIFT+Lewy ALT+BACKSPACE otwiera nowe możliwości, np. TAB+G – nieśmiertelność. Poeksperymentuj z kombinacjami TAB+inny klawisz.

## X-WING

IBM PC, Krapik

Za strzelanie do własnych statków też dostajesz punkty. Możesz więc rozwalić wszystkich swoich i chodu do domu.

Witła Krugłoj  
nowy administrator Tipsów

– Dlaczego zawężono okres historyczny gry do lat 1944-45?

– Istotą naszego projektu było skupienie się na decydującej dla losów wojny kampanii sił powietrznych Wielkiej Brytanii, Francji i Niemiec, która miała miejsce właśnie w tym okresie. Rozszerzając okres historyczny musielibyśmy rozbudować taktyczno-historyczną warstwę symulatora, przez co nasz cel – konfrontacja sił przeciwników w decydujących latach, zszedłby na dalszy plan. Za to mogę zdradzić, że przygotowujemy coś specjalnego, tzn. upgrade – dyskietkę RUSSIAN FORCES for AOE.

– Czy nie uważasz, że stopień trudności gry jest zachwiany? Chodzi o to, że komputerowi piloci są raczej słabi w lataniu, za to w strzelaniu są mistrzami i w ten sposób wróg wielkości czterech pixeli może nas zestrzelić z ogromnej odległości.

– Stopień trudności gry można dowolnie regulować. Może po prostu próbowaliście się zmierzyć z najlepszymi asami; każdy pilot ma indywidualną tabelkę charakterystyki umiejętności i czasem można trafić na twarde orzechy do zgryzienia.

– Dlaczego nie uwzględniono odrywania się części maszyn, np. urwania skrzydła?

– Nie na takich szczegółach chcieliśmy się skupić w ACES OVER EUROPE. Naszym celem były dobre kampanie i realistyczne zachowanie się maszyny, tzw. „flight model”.

– Jakim cudem ciężarówki mogą strzelać?

– Z ziemi pruje do was artyleria przeciwlotnicza i inne siły lądowe. Te „ciężarówki”, o których mówicie to po prostu różne uzbrojone pojazdy opancerzone („armed vehicles”), a nie pojazdy transportowe – z daleka mogą wyglądać podobnie.

– Dlaczego nie można przelecieć między nogami wieży Eiffla?

– Nie byłoby kłopotu zrobić takiej czy innej ciekawostki, jednak dla nas jako dla projektantów był to drobiazg, nie mający wpływu na generalia gry, o których mówiłem wcześniej.

– Ile osób pracowało przy tworzeniu sylwetek samolotów?

– Pracował nad tym „militarny grafik” tworzący techniką 3D i w pojedynkę miał zajęcie na ok. 1.5 roku.

– Jakie wprowadzono poprawki w AOE w stosunku do AOP w zachowaniu się samolotu?

– Przede wszystkim znacznie bardziej realistyczne jest zachowanie się samolotu. Nasze „komputerowe” samoloty testowali przez wiele miesięcy prawdziwi piloci i zmuszali nas do poprawiania nawet najdrobniejszych szczegółów. W ten sposób w ACES OVER EUROPE zaimplementowane maszyny mają parametry prędkościowe takie, jak rzeczywiste samoloty – np. prędkość maksymalna, prędkość przepadania itp.

– Czy będą dalsze części Great War

Planes? Czy ACES OF THE DEEP zatrzyma GWP w rozwoju?

– Planujemy kontynuować serię GWP, następną pozycją będzie symulator nawiązujący do okresu wojny w Korei. Natomiast ACES OF THE

stosowanej amunicji. ACES OF THE DEEP uwzględni wiele czynników historycznych, a instrukcja jest jeszcze większa niż w ACES OVER EUROPE.

– W jakim kierunku pójdzie twoim zdaniem rozwój symulatorów, tzn.

# ASY NAD EUROPA

Specjalnie dla czytelników SS/KGB przeprowadziliśmy wywiad z Damonem Slye z firmy Dynamix, autorem opisywanego w poprzednim numerze symulatora ACES OVER EUROPE. Nasi fachowcy wzięli Damona w krzyżowy ogień pytań.

DEEP, kończony właśnie przez DYNAMIX symulator okrętu podwodnego jest oddzielnym projektem i zupełnie nie przeszkadza GWP.

– Czy możesz zdradzić jakieś szczegóły o AOD?

– ACES OF THE DEEP dotyczy II Wojny Światowej na Atlantyku i obejmuje cały okres wojny, ukazany od strony niemieckich okrętów podwodnych U-Boots. Struktura programu będzie podobna jak przy powietrznych grach ACES, natomiast wprowadzoną przez nas nowością jest czynnik dynamicznej ewolucji, tzn. zgodności używanego sprzętu z datami historycznymi. Na początku wojny prawie nie używano np. radarów, które potem bardzo się rozwinęły, podobnie rozwinięto cały szereg

jakie pojawią się nowe elementy i czego dotyczyć będą tego typu gry?

– Uważam, że przede wszystkim będzie o wiele więcej historycznych danych, w postaci np. filmów dokumentalnych. Najwyżej za półtora roku wszyscy przesiądą się na technologię CD-ROM, która daje prawie nieskończone możliwości pojemnościowe przy niższych niż dotąd kosztach produkcji pojedynczej kopii gry. Rewolucja CD zmieni obraz każdej gry. Poza tym firmy będą pracować nad zwiększeniem realizmu symulatorów w każdym calu. Nie bez znaczenia będzie upowszechnienie specjalizowanych joysticków, np. z przepustnicą i osobnym orczykiem pod nogami.

Dziękujemy za rozmowę.  
KaYteck i Pejotl



Przystępując do jakichkolwiek rozważań związanych z zakupem komputera, trzeba określić zasobność kieszeni, czyli innymi słowy powiedzieć samemu sobie, ile pieniędzy chce się na sprzęt przeznaczyć. Do spraw kosztów wrócimy na samym końcu, w podsumowaniu, a na razie zaczniemy od początku.

Określając komputer typu PC podaje się następujące generalne parametry: rodzaj procesora i częstotliwość taktującego go zegara, ilość pamięci RAM, pojemność twardego dysku, kartę graficzną. W dalszym rzędzie idą pewne specyfikacje: wielkość pamięci cache, liczba napędów dyskiety, mysz, kolorowy monitor itp. Trzeba zdać sobie sprawę, że kupując komputer PC nie inwestuje się w jednorodny klocek, na który się będzie skazany, lecz kupuje się pewną platformę technologiczną, którą można według potrzeb i własnego uznania rozbudowywać. Aby jednak nie zapędzać się w ślepe uliczki, potrzebna jest minimalna orientacja na temat każdego siedzącego w komputerze elementu.

## PROCESSOR

Jest jądrem komputera i jego cena stanowi lwią część płyty głównej. Stanowczo NIE WOLNO już kupować płyty z procesorem 80286 (popularnie AT), dopuszczalne minimum to 386SX. Nie ma też sensu strzelać ponad bramką – kupowanie czegoś powyżej 486DX/33 mija się z celem. Wybierając płytę główną trzeba pamiętać, że procesor 80386 jest na Zachodzie skończony i najdalej za dwa lata podzieli obecny los 80286. Wybierając wariant SX (szesnastobitowa magistrala danych przy trzydziestodwubitowej architekturze procesora) traci się tylko trochę na szybkości. Nie ma co też wlepić się w megaherce – mierzona częstotliwością zegara szybkość procesora ma powyżej dwudziestoprocentowy udział w decydowaniu o szybkości komputera.

Ceny płyt głównych wciąż pomału spadają; najprostsze 386SX można kupić od ok. 2 mln zł, wersja optymalna – 386DX/40 kosztuje ok. 3.5 mln zł, raptowny skok cenowy następuje dopiero na płaszczyźnie 486 – tu ceny np. na 486SX/25 zaczynają się od ok. 5 mln zł.

## PAMIĘĆ RAM

Na szczęście postęp wyparł z rynku moduły pamięci inne niż SIMM, toteż panuje względny i ciągle pozorny porządek. SIMM jest modułem pamięci o pojemności 256 KB, 1 MB, 4 MB lub 16 MB. Montuje się je na płycie głównej – przeznaczone są na to dwa banki po cztery wolne miejsca. Płyta DX wymaga obsadzenia całych banków i to jednakowymi SIMM-ami, SX nie ma takich ograniczeń. W obu jednak przypadkach należy pamiętać, że komputer nie powinien mieć mniej niż 4 MB pamięci RAM. W obu przypadkach sprowadza się to do obsadzenia jednego banku czterema SIMM-ami 1 MB.

Nie powinno się inwestować w moduły mniejszej pojemności, bowiem nie zostawiają one miejsca na łatwe rozszerzenie pamięci, co pociąga za sobą konieczność znajdowania kupca na stare, mniej pojemne SIMM-y. Tak więc z 4 MB można łatwo przeskoczyć na 5 MB, albo od razu na 8 MB. Montowanie większej pamięci mija się na razie z celem.

Ceny na pamięci są względnie stałe i wynoszą ok. 1 mln zł za 1 MB.

## TWARDY DYSK

Poletko komputerów domowych zdominowała technologia AT-Bus,

nym z kartą i/lub z grą.

Kupując kartę graficzną najlepiej wybierać jedną z uznanych firm: Tseng, Trident, Paradise, Oak, AVGA, Cirrus. Ceny na karty 512 KB zaczynają się od ok. 1.2 mln zł, na karty 1 MB – od ok. 2.2 mln zł.

## MONITOR

Do gier zdecydowanie polecany jest monitor kolorowy. UWAGA! Ten wybór nie ma żadnego związku z rodzajem karty graficznej. Jest to drugi postrach początkujących, najczęściej pojawiające się pytanie. Monitor mono wy-

stawiać jest posiadanie portu joysticka.

Napędy dyskiety – wystarczy ograniczyć się do jednego napędu 3.5", bowiem dyskietki 5.25" gwałtownie wychodzą z użycia. Oszczędność jest rzędu 1 mln zł – taka jest przybliżona cena zarówno jednego, jak i drugiego napędu.

CD-ROM pozostawmy na razie zawodowcom (do pracy) i utopistom (dwie gry na krzyż). Podobnie inną galanterię – specjalizowane joysticki z przepustnicą i orczykiem, kartę telewizyjną i inne gadżety, służą do zupełnie innej zabawy, przede wszystkim ko-

**W listach często powtarza się pytanie o to, jaka konfiguracja PC będzie najlepsza do gier. Tym artykułem postaramy się dać odpowiedź na to pytanie, aby każdy mógł zdecydować się na rozwiązanie w jego przypadku najlepsze. Prosimy Amigowców o nie przysyłanie roztrzęsionych elaboratów o wyższości Amigi nad PC. W następnym numerze znajdziecie tekst analogiczny, lecz poświęcony właśnie waszym komputerom. A na pytanie: co wybrać? odpowiedź damy na samym końcu.**

# PECET – ALE JAKI?

w ramach której do kontrolera można podłączyć jeden lub dwa twarde dyski – jest to zależne tylko od kabla sygnałowego. Największa pojemność wyprodukowanego dotąd dysku AT-Bus to ok. 535 MB. Planując jakąkolwiek działalność z komputerem nie powinno się inwestować w dysk mniejszy niż 120 MB. Proponuję z gruntu WYKLU-CZYĆ wszelkie programy udające powiększanie dysku metodą kompresji w locie i szarpnąć się na dysk ok. 250 MB. Ceny twardego dysku zależą od firmy, lecz różnice nie są wielkie. Dobre dyski 120 MB zaczynają się od ok. 4 mln zł, 250 MB od 5 mln zł. Tu do pewnej granicy (ok. 340 MB) cena w przeliczeniu na 1 MB gwałtownie spada, by wzrosnąć przy naprawę dużych dyskach, jeszcze mało popularnych.

## KARTA GRAFICZNA

Ten temat wywołuje wiele stresów u nieświadomych komputerowców, nawet ciągłe wałkowanie go w Przeciach nic nie pomaga. Oczywiście wszyscy mają kupić kartę typu VGA, bo schodzenie niżej jest poronionym pomysłem. UWAGA! Aby zapewnić sobie, żeby wszystkie gry pracowały jak należy, trzeba kupić kartę z min. 512 KB RAM, czyli kartę SVGA. Warunek ten jest wystarczający, aby być pewnym jej wszechstronności. Ogromna większość gier pracuje na każdej karcie VGA, wykorzystując podstawowy tryb graficzny, jednak niektóre nowsze i ambitniejsze gry próbują wykorzystać wyższe tryby rozdzielczości. Ustalił się tu standard VESA – niektóre karty mają wbudowaną zgodność z VESA, na 90% kart można ten standard zaemulować odpowiednim programikiem dostarcza-

świetla po prostu mniejszą paletę, dokonując redukcji np. 256 barw do 64 stopni szarości, przez co w niektórych grach o „subtelnej” grafice może się ona nagle stać „szorstka”. Jest to jednak pozorne, cały proces adaptacji sygnału kolorowego dokonuje się na poziomie monitora.

Wybierając monitor nie warto kupować drogiego sprzętu, ale trzeba pamiętać, że stawką są nasze oczy. Nie powinno się więc kupować monitorów najtańszych, bowiem te z natury mają fatalną jakość obrazu i niezdrowe dla wzroku promieniowanie. Ceny sensownych monitorów kolorowych zaczynają się od ok. 5 mln zł, zaś monochromatycznych – od ok. 2.5 mln zł.

## DODATKI

Podstawowym wyposażeniem gracza jest... nie! Joystick zszedł na drugi plan. Podstawa to mysz – bez niej niektóre gry w ogóle odmawiają działania. Zaś kupując joystick trzeba znaleźć optimum pomiędzy wygodą i wytrzymałością – pecetowym standardem jest joystick analogowy, tzn. podający komputerowi stopień wychyłu. Ma to swoje dobre strony w symulatorach, lecz delikatne potencjometry dokończą żywota po pierwszej sesji w jakimś mordobicciu czy olimpiadzie.

Karta dźwiękowa – bez niej już naprawdę nie można się obyć. Jeśli kupować, to albo oryginalnego Sound Blastera (cena poniżej 2 mln zł), albo zaawansowaną kartę Gravis UltraSound (cena poniżej ok. 5 mln zł). Rozwiązania pośrednie są droższe z punktu widzenia efektu osiąganego w skali wydanych pieniędzy. Niekwestionowaną zaletą niemal wszystkich kart dźwię-

sztownej.

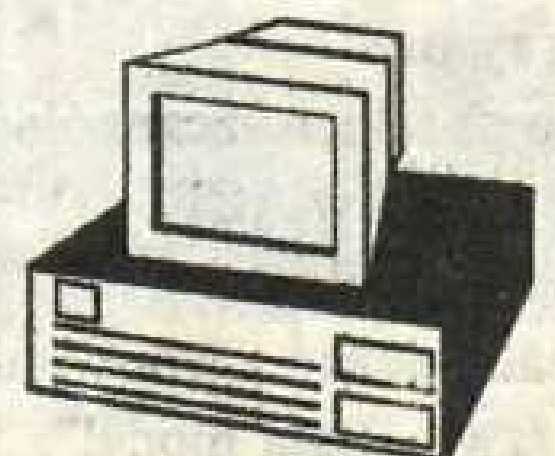
## PODSUMOWUJĄC

Bazując na powyższych danych, jesteśmy w stanie oszacować przybliżony koszt niezłego sprzętu do gier: 386DX/40, pamięć 4 MB, dysk 120 MB, kolorowy monitor, karta dźwiękowa i pewne niezbędne: obudowa, klawiatura, kontrolery, napęd dyskiety. Za 21 mln zł można mieć dobry komputer do gier, który jest równocześnie przyzwoitym komputerem do pracy. Wiele firm oferuje nawet nieco tańsze zestawy, może najwyższej pozbawione karty dźwiękowej. Powyższa wyliczanka cen i elementów nie miała na celu zachęcenie do samodzielnego składania sprzętu, co notabene może być pouczającym przedsięwzięciem, a jedynie zorientowanie was, co składa się na końcową cenę komputera.

Skompletowana przez nas konfiguracja może być z powodzeniem zastosowana do poważnych prac – obliczeniowych, projektowych, graficznych bądź nawet wydawniczych. To wymagające gry wymusiły na nas kupno peceta, w którym drzemią ogromne możliwości.

Powyższy wywód powinien pomóc wam w „złapaniu gruntu” na niespokojnym morzu sprzętu komputerowego. Mamy nadzieję, że przyczyni się on do rozsądnych zakupów, z których będziecie długo zadowoleni.

Galina Astanowna





# MIGHT AND MAGIC

**Najbardziej istotne zmiany poczynione w MIGHT AND MAGIC 4 w stosunku do części poprzedniej (kompletna wykładnia w poprzednim numerze).**

– wszystkie „instytucje” (sklepy, tawerny, itp.) są czynne całą dobę.

– w menu (klawisz TAB) opcję DELAY zastąpiono opcją SAVE-AS. Pozwala ona nagrać stan gry w nowym pliku, ale lepiej używać tylko pustych miejsc (EMPTY), gdyż w przeciwnym przypadku często chrzani się mapa i „zmartwychwstają” pozabijane potwory.

– niestety usunięto możliwość dwukrotnego strzału z łuku w jednej kolejce.

– w Menu Przedmiotów wprowadzono podział przedmiotów na cztery kategorie: Broń (Weapon), Pancerz (Armor), Dodatki (Acces) i Przedmioty Magiczne (Misc). Można mieć do dziewięciu przedmiotów z każdej kategorii. Przedmiotów Magicznych można używać nawet jeśli nie trzymasz ich w ręku, a liczba dostępnych „użyć” jest podana po ich prawej stronie. Opcja QUEST przenosi do Informacji (patrz dalej).

– w Sklepie zastosowano ten sam podział na cztery kategorie. Przedmioty

można kupić (Buy), sprzedać (Sell), naprawić (Fix), bądź zidentyfikować (Identify). Uwaga, najpierw podajesz operację jaką chcesz wykonać, a dopiero później numer przedmiotu.

– znacznie rozbudowano Informację (klawisz V). Została ona podzielona na trzy części: Przedmioty (Items) – wykaz rzeczy, które musisz oddać prawowitym właścicielom, bądź niezbędnych do kontynuacji gry. UWAGA wyjątek stanowi Xeen Slayer Sword – ponieważ trzeba go użyć w walce z Lordem Xeen jest on umieszczany w Menu Przedmiotów, ale i tak nie można go zniszczyć lub sprzedać. Zadania (Quests) – lista powierzonych ci do wykonania misji. Notatki (Auto Notes) – spis użytecznych informacji zdobytych w czasie gry, są to kody do teleportu, współrzędne miejsc magicznych, itp. Warto jednak sprawdzić, po zdobyciu informacji, czy została ona umieszczona w spisie, gdyż czasami program gubi niektóre z nich.

**Andrzej Kalina**

**Jak wiadomo, przewidywanie przyszłości jest niezwykle ryzykownym przedsięwzięciem. Iluż to jasnowidzów utraciło prestiż pomylwszy daty kataklizmów. Iluż z nich ogłosiwszy pod wpływem nagłej iluminacji przedwczesny koniec świata poszło na emeryturę?**

Doskonale sobie z tego zdają sprawę także ludzie z branży komputerowej. Dlatego zapowiedzi na rok 1994 są nadzwyczaj ostrożne. Kreowanie potencjalnych superprzebojów jest ironicznie komentowane jako wypisywanie czegoś, co za następne 12 miesięcy wzbudzi pobłażliwy śmiech. No, ale nieśmiałą próbę można podjąć...

Tzw. „schedule list”, czyli spowiedź wydawnicza obejmuje niemal wyłącznie pozycje mające ukazać się w pierwszym półroczu. Na szczęście dla nas lista stukilkudziesięciu gier zawiera tylko garstkę tytułów na CD-ROM. Zapewne dojdą następne, bo jak to zwykle bywa, najciekawsze trzyma się do końca ukryte w zanadru.

## LUCASARTS

Największą niespodzianką ma stać się TIE FIGHTER, produkt nieśmiertelnego LUCASARTS powracający te-

matycznie do znanej z X-WINGA historii, ale ukazujący ją z punktu widzenia wojowników Imperium. Taka sy-

mulacja, gdzie celami zamiast złowrogich maszyn sterowanych przez roboty będą myśliwce rebeliantów ze złym Skywalkerem lecącym na czele. W tej grze Lord Vader zostanie przedstawiony jako sympatyczny facet. Mówi się o poprawieniu grafiki, lepszym cieniowaniu obiektów, co było jedyną piętą achillesową wspaniałego X-WINGA.

LUCASARTS szykuje też mega-

W dniu rozpoczęcia druku głównej części numeru, otrzymaliśmy list od Michała Klimaszewskiego i Marcina Wernera z Krakowa, którzy przysłali opisy HAND OF FATE oraz SIMON THE SORCERER. Tylko w ten sposób możemy uhonorować autorów.

## Amiga

BLUE AND GRAY, GOBLINS 3 (pomyłka w klepsydrze), JURASSIC PARK i TFX (wkrótce na 1200 i CD-32), TOM & JERRY, WARLORDS 2

## Atari XL/XE

Dotyczy INCYDENTU – nie ma tam żadnej digitalizowanej muzyki, tylko skomponowane na Chaos Music przez Roberta Makowskiego, kumpla Erratowca Sir Kubba. Natomiast w LASERMANII wykorzystane są wszystkie CZTERY generatory dźwięku, w tym dwa połączone w jeden kanał

hit, przygodówkę THE DIG, anon-sowaną dopiero na koniec roku, lecz już dziś otoczoną mistyczną mgiełką. Powód? Otóż do współpracy zwerbowano filmowca Stevena Spielberga. I nie do jakiejś tam produkcji, czy dla samego faktu użyczenia nazwiska. Spielberg wniósł własny scenariusz, który pierwotnie, w latach osiemdziesiątych miał zrodzić serial telewizyjny. Ale w telewizji ze względu na koszty nie miał szans realizacji. Powstał więc pomysł przeniesienia na ekrany monitorów futurystycznej opowieści o zagrażającym Ziemi asteroidzie, którego tajemnicę trzeba poznać. Niestety smutna wiadomość: CD-ROM only.

# ZAPOWIEDZI AD 1994

## INFOGRAMES

Z innych przygodówek warto wymienić kontynuacje DARKSEED i SHADOW OF THE COMET. Szanowane przez wszystkich INFOGRAMES pracuje również nad strzelaniną LIBERTY, miejmy nadzieję, że w lepszym guście niż ALCATRAZ, może wrócić czasy HOSTAGES.

# Errata

i dlatego equalizer ma trzy paski.

## Atari ST

BEETHOVEN'S 2nd, FIRE AND ICE, ROBOCOP 3

## Commodore 64

CAPTAIN DYNAMO, HANS KLOSS, KLĄTWA, KOLONIE, NAJEMNIK, ROBO, WŁADCA, WŁADCY CIEMNOŚCI

**Erratowcy: Głodny, Mateusz Kollński, Sir Kubba, Michał Maśliński, Michał Michałowski, Miki, Mikołaj Górski, Dawid Rygielski**

## MICROPROSE

MICROPROSE odkłada już od pewnego czasu wydanie DRAGONSPHERE – swojej czwartej przygodówki, tym razem o śmiertelnie poważnej tematyce zahaczającej o średniowieczne mity.

## CRYO

Bardzo smakowicie zapowiada się baśń fantasy DRAGON TALES, robiona przez programistów spod szyldu CRYO. Lubiący digitalizowane przygodówki w stylu RETURN TO ZORK, czy LOST IN TIME – zapamiętajcie ten tytuł.

## ORIGIN

Ścisłą tajemnicą otoczone są prace ORIGINU nad grą noszącą roboczy tytuł BIOFORGE, perełką, która jak utrzymują niepotwierdzone źródła ma stać się pierwszym prawdziwym interactive movie – to ostatnie oznacza ładne obrazki i muzykę nie pozbawione ogólnej miodności. W produkcję włączono Richarda Gariotta, ojca ULTIMY, wiadomo też, że znaczna część programu zostanie zrobiona w 3D Studio. Fabuła niegorsza: bohater porwany przez ponadnaturalne siły budzi się na obcej planecie... Rewelacyjna wiadomość na koniec: będzie wersja na dyskietchach!

## SIERRA/DYNAMIX

SIERRA i jej wspólnicy oprócz strategii kryjącej się pod enigmatycznym tytułem OUTPOST (posterunek), zamierzają wypuścić kolejnych asów, tym razem znad Korei oraz symulator łodzi podwodnej noszący nazwę ACES OF THE DEEP – trudno tu kogokolwiek posądzić o nadmiar pomysłów.

## SYMULATORY

A skoro mowa o symulatorach, to na pewno wydarzeniem stanie się PACIFIC STRIKE, saga ORIGINU rzucona w czasy Drugiej Wojny Światowej.

c.d. na str. 40



TYTUŁ GRY	WYDAWCA	TYP GRY	A500	A1200	CD32	PC	PC/CD-ROM
11th Hour	Trilobyte						+
7th Quest	Virgin	przygodowa			+		+
A.T.A.C.	MicroProse	strategiczna				+	
Aces of the Deep	Dynamix	symulator				+	
Addictive!	Black Legend					+	
Air Search Rescue	Thalion					+	
Akira	ICE		+		+		
Alien 3	Virgin					+	
Alien Chaos	Infogrames						+
Alladin	Virgin	zręcznościowa	+		+	+	
Ambermoon	Thalion		+		+		
Amiga CD Football	Plattsoft	kopania	+		+		
Arena: The Elder Scrolls	Bethesda					+	
Armored Fist	Novalogic					+	
Armour-Geddon 2	Psygnosis		0	0			
B17 Flying Fortress	MicroProse	symulator lotu	+	+	+		
Batman Returns	Konami	mordobicie					0
Battle Storm	Titus	strzelanina		+			
Beastball	Mindscape						0
Ben E Factor	Psygnosis	puzzle	0				
Beneath a Steel Sky	Virgin	przygodowa	+		+	+	
Bioforge	Origin					+	
BioSphere	EA	strategiczna	+		+		
Black Sect	Virgin						0
Blades of Destiny	US Gold	role-playing			+		
Body Blows Galactic	Team 17	mordobicie	+		0		
Boot!	Daze	kopania					
Brion The Lion	Psygnosis	zręcznościowa	+		+		
Brutal Sports -Football	Millenium	sportowa					
Buzz Aldrin's Race	Interplay					+	
Campaign 2	Empire	strategiczna					
Cannon Fodder	Virgin	zręcznościowa	+		+	+	
Captive 2	Mindscape		+		+		
Case of the C. Condor	Tiger Media		+		+		
Champions	Mindscape						
Codename Hellfire	Psygnosis						
Cool Spot	Virgin		+		+	+	0
Cosmic SpaceHead	CodeMasters	przygodowa	+		+	+	0
Creation	EA				+		
Creepers	Psygnosis		+		+		
Curse of Enchantia 2	Core Design	przygodowa			+		
Cyberace	Cyberdreams	wyścigi			+		
Cyberspace	Empire	role-playing				+	
Dark Legions	SSI					+	
Darkmere	Core Design	przygodowa					
Daughter of Serpents	Millenium	przygodowa	+		+		
Day Of The Tentacle	LucasArts	przygodowa	+		+		
Defense Of The Crown 2	Sachs Enter.	strategiczna	+		+		
Delta V	Bethesda					+	
Dennis the Menace	Ocean	zręcznościowa				+	
Detroit	Impressions	strategiczna					
Dinoworlds	Millenium	przygodowa	+		+		
Disposable Hero	Gremlin	strzelanina	+		+	+	0
Dracula	Psygnosis	przygodowa	+		+	+	
Dragon Sphere	MicroProse	przygodowa				+	
DreamWeb	Empire	przygodowa				+	
Drive Fractulus	Mindscape		+		+		
Dungeon Master 2	Interplay	role-playing	0				+
EA Ice Hockey	EA	sportowa					
Eden	Virgin						+
Elfmania	Renegade	zręcznościowa	+		+		
Elizabeth I	Daze	strategiczna	+				
Evasive Action	Mindscape					+	
Evidence	Microids					+	
Evolution:Lost In Time	US Gold	zręcznościowa	+		+		
F1	Domark	wyścigi					
F117A	MicroProse	symulator lotu					
F14 Fleet Defender	Microprose	symulator lotu				+	
Fantastic Voyage	Centaur		+		+		
Fear	Black Legend					0	
Fields Of Glory	MicroProse	strategiczna				+	
First Contact	Ocean	przygodowa	+		+		
Fist	Supervision	przygodowa				+	
Flag	Mindscape						
Flight o.t.Amazon Queen	Renegade	przygodowa	+		+		
Flight Sim Toolkit	Domark	symulator				+	
Formula One Gr.Prix	MicroProse	wyścigi	+		+	+	
G2	Psygnosis	przygodowa	+		+	+	
Genesis	Microids	strategiczna	+		+	+	
Genesis	Flair	przygodowa	+		+	+	
Global Chaos	Hex	strategiczna	+		+	+	
Globdule	Psygnosis	zręcznościowa	+		+	+	
Guinness b.of Records 2	New Media	encyklopedia	+		+	+	
Hardcore	21st Century						
Harrier Jump Jet	Microprose	symulator lotu	+		+		
Heart Of Darkness	Virgin					0	
Heimdall 2	Core Design	role-playing	+				
Heroic a.o SpaceFlight	Troika	kosmiczna	+		+		
I Have No Mouth	Cyberdreams	przygodowa				+	
Inferno (Ex.Oddysey)	Ocean	kosmiczna	+		+	+	
Innocent Until Caught	Psygnosis	przygodowa	+		+	+	
International Rugby	Domark	rugby				0	
Ishar 3	Silmarils	role-playing	0			+	

c.d. ze str. 39

towej. Zdjęcia z gry wyglądają świetnie, fani STRIKE COMMANDERA już dziś mogą zacierać dłonie. BULLFROG przygotowuje MAGIC CARPET, lot dywanem w trójwymiarowej scenerii zaczarowanych terenów Bliskiego Wschodu. A dla niewyżytych lotników na deser pozostaje trzecia część WING COMMANDERA, wyprodukowany przez SPECTRUM HOLOBYTE FALCON 4.0 oraz F-14 FLEET DEFENDER z obozu MICROPROSE. Aha, jeszcze DELTA V, podobno bardziej efektowna strzelanina, niż wysublimowany symulator dla koneserów.

## ROLE-PLAYING

Najwięcej jednak powodów do zadowolenia powinni mieć zwolennicy role-playing. W tym temacie prawdziwa uczta. Najpierw ARENA, pierwsza część z serii THE ELDER SCROLLS, posiadająca pewne pierwiastki wspólne z BETRAYAL AT KRONDOR. Potem FORGOTTEN CASTLE firmowany przez ELECTRONIC ARTS, ponoć bardziej realistyczny od ULTIMY UNDERWORLD, o równie wysokim stopniu trudności. W następnej kolejności uderzy digitalizowany STONEKEEP, reklamowany jako najbardziej dynamiczny RPG, gdzie okno akcji wypełnia cały ekran a statystyki zepchnięto do roli drugorzędnej. Pamiętającym prapoczątki gatunku INTERPLAY zaserwuje DUNGEON MASTER 2, ciekawe czy sprosta wymogom czasów. Pozostające dziś daleko w tyle za najlepszymi SILMARILS zamierza pociągnąć dalej cykl legend ISHAR – tym razem gra numer trzy.

## MORDOBICIA itp.

Młodociani karatecy i kickbokserzy doznają być może szoku ujrawszy RISE OF THE ROBOTS – przynajmniej na zdjęciach gra wypada okazała. Mają to być pojedynki robotów, jeden na jednego jak w MORTAL KOMBAT, z tym drobnym założeniem, że z grafiką po stokroć lepszą. Błyszczące, sprawiające wrażenie trójwymiarowości pancerze robotów.

Dawni wolfensteinowcy, obecnie czciciele DOOM odżyją na nowo chwyciwszy za joysticki w EXTREMIS, grze w podobnym stylu, w której na rozwałkę czekają obrzydliwe potwory rodem z filmu ALIEN. Tak-

**U W A G A !**  
KODERZY,  
GRAFICY,  
MUZYCY.

**BĘDIEMY PISAĆ O  
SCENIE I DOKONANIACH  
POLSKICH GRUP –  
DEMACH, GIERKACH,**



że PSYGNOSIS prowadzi rozległe poszukiwania, których celem ma być stworzenie przyzwoitej gry z grafiką 3D. Po katastrofalnej DRACULI i niewiele różniącej się od niej grze WIZARD szefowie PSYGNOSIS planują wydanie DIMENSION, gdyż moda na destrukcję à la WOLFENSTEIN wciąż obowiązuje. OCEAN niezadowolony nieoszczędzającym przyjęciem swego JURASSIC PARK pracuje nad kosmiczną strzelaniną IRON ANGEL, z przecieków wiadomo, że ów projekt to skrzyżowanie TFX z WING COMMANDEREM.

## STRATEGIE

W zapowiedziach niewiele wspomina się o strategiach, te gry mimo braku szumu wokół siebie i tak posiadają wiernych fanów. Ukazuje się THEME PARK z firmy BULLFROG, która powiada, że w odróżnieniu od SYNDICATE w tej grze celem nie będzie zabijanie ludzi, lecz ich bawienie w specjalnie skonstruowanych parkach rozrywki. MICROPROSE najpierw wyda na świat ACROSS THE RHINE, symulator czołgu z wieloma elementami strategii, taką hybrydę w stylu SEAL TEAM. W dalszej kolejności pojawi się CIVIL WAR a następnie na jesieni CIVILIZATION 2, w niej cel i realia pozostaną niezmiennione, polepszy się natomiast oprawa wizualna i muzyczna.

Kończąc życzyłbym nam wszystkim, żebyśmy mogli ujrzeć w Polsce choć część tych gier, o których pisałem. Rok temu nie byłoby potrzeby składania podobnych życzeń.

**Micz**

W oparciu o „schedule list” gigantów rynku gier oraz o plotki z zachodnich czasopism i pewne domysły, ułożyliśmy listę gier, które mają szansę ukazać się jeszcze w tym półroczu.

Część gier ma już swoje wersje np. na PC, zaś zapowiadana jest na A1200. Nie różnicowaliśmy faktu występowania już danej gry od jej stuprocentowej zapowiedzi – znak „plus”. Natomiast kółeczkiem zaznaczyliśmy przypadki, w których pojawienie się danej gry jest niesprawdzone plotką. Nie wszędzie udało się podać w miarę prawdopodobne informacje, jak również nieznan jest typ niektórych z zapowiadanych gier.

Legenda:

- + – gra będzie, może niedługo
- o – podobno gra będzie, nie wiadomo
- \* – wersja specjalna na procesor AGA

## GRAFIKACH I PROGRAMACH SHAREWARE

Możecie się z nami jeszcze skontaktować – przyslijcie swoją demodyskietkę oraz krótką charakterystykę swojej osoby i/lub grupy. Łamy SECRET SERVICE czekają!

Jack The Ripper	Mirage	przygodowa	o	+	+	+
John Joe	Ocean	przygodowa	+	+	+	+
Jurassic Park	Ocean	zręcznościowa	+	+	+	+
K240	Gremlin	strategiczna	+	+	+	+
Kingmaker	US Gold	strategiczna	+	+	+	+
Last Ninja Trilogy	System 3	przygodowa	+	o	+	+
Lawnmover Man	Sales Curve					+
Legend Of Soracil	Gremlin	role-playing	+	+	+	+
Legends	Krisalis	role-playing				
Lemmings Trilogy	Psygnosis	logiczna	+			o
Liberation	Mindscape		+	+	+	+
Litil Divil	Gremlin	przygodowa	+	+	+	+
Liverpool	Grandslam	sportowa	+			
Lobo	Ocean					
Lords of Midnight 3	Domark	strategiczna				+
Lotus Turbo Trilogy	Gremlin	wyścigi		+	+	+
Lovers Guide	Supervision	encyklopedia		+	+	+
Maelstrom	Empire	strategiczna				+
Magican's Castle	Psygnosis	zręcznościowa		+	+	+
Malfunction	Virgin					
Mario is Missing	Mindscape					o
MechWarrior 2	Activision					+
Megarace	Mindscape		+			
Metamorphosis	Mindscape					
Microcosm	Psygnosis	kosmiczna	+	+	+	+
Miracle Bat	Virgin					
Monopoly	Supervision	tradycyjna	o			
Mortal Kombat	Virgin	mordobicie	+	+	+	+
Mr Nutz	Ocean	zręcznościowa	+	+	+	+
Myst	Broderbund					+
Naughty Ones	Kompart UK	zręcznościowa	+	*		
Nick Faldo's Golf AGA	Grandslam	golf	+	+	+	+
Non Second Prize 2	Thalion	wyścigi	o			
North Polar Expedition	Virgin	przygodowa	+	+	+	+
Open Golf Championship	Ocean	golf	+	+	+	+
Operation Starfish	Millenium	zręcznościowa	+	+	o	o
Outpost	Sierra On-Line					+
Pacific Strike	Origin/EA	symulator lotu				+
Perihelion	Psygnosis	role-playing				
Pip	EA		+			
Pirates! Gold	MicroProse	strategiczna	+	+	+	+
Project X 2	Team 17	strzelanina	+	+	+	+
Puggsy	Psygnosis	logiczna	+	+	+	+
Putty 2	System 3	zręcznościowa	+	+	+	+
Rabbit	Titus	zręcznościowa	+			
Raiden	US Gold	strzelanina				+
Ravenloft	SSI					+
Realms Of Darkness	Grandslam	role-playing				
Return t.t. Lost World	Mirage	przygodowa	+	+	+	+
Rise of the Robots	Mirage	mordobicie	+	+	+	+
Rough n' Tumble	Renegade	zręcznościowa	+	+	+	+
Ryder Cup Golf	Ocean	golf	+	*		
Second Samurai	Psygnosis	zręcznościowa	+	+	+	+
SensibleWorldOfSoccer	Renegade	kopania	+	+	o	
Settlers	Blue Byte	strategiczna	+	+	+	+
Seventh Sword Of Mendor	Grandslam	role-playing	+	+	+	+
Sim City 2000	Mindscape	strategiczna	+	+	+	+
Sim Farm	Mindscape	strategiczna	+	+	+	+
Simon The Sorcerer	Adventuresoft	przygodowa	+	*	+	+
Space Junk	Mirage	przygodowa	+	+	+	+
Starlord	MicroProse					+
Star Trek 25th aniv.	Interplay	przygodowa	+	+	+	+
StarDust	Bloodhouse	strzelanina	+	+	+	+
Stonekeep	Interplay					+
Striker 2	Rage	zręcznościowa	o	o		
Sub War 2050	MicroProse		+	+	+	+
Super Blues Bros	Titus	zręcznościowa	o	o		
Superhero	Psygnosis					
Survival	Kompart UK	strategiczna	+	+	+	+
System Shock	Origin					+
T-Rex	Millenium	zręcznościowa	+	+	o	
Tensai	Grandslam	zręcznościowa				
Terminator II - Arcade	Virgin	strzelanina	+	+	o	
TFX	Ocean	symulator lotu	+	+	+	+
The Blue and the Grey	Impressions	strategiczna	+	+	+	+
The Legacy	MicroProse		+	+	+	+
The Lost Kingdoms	Krisalis	role-playing				
Theatre of Death	Psygnosis		+	+	+	+
Tie-Fighter	LucasArts	kosmiczna				+
Total Carnage	ICE	strzelanina				
Twilight 2000	Empire	symulator lotu	+	o		
U96	Thalion		o			
Ultima 8: Pagan	Origin					+
Under a Killing Moon	Access					+
Unnecessary Roughness	Accolade	kopania	+	+	+	+
Utopia 2	Gremlin	strategiczna	+	+	+	+
Walker 2	Psygnosis	strzelanina	o			
Warbirds	Origin					+
Wing Commander AGA	Mindscape	kosmiczna	+	+	+	+
Yserbius	Sierra On-Line					+
X-Mas Lemmings '93	Psygnosis	logiczna	+	+	+	+
Zool 2	Gremlin	zręcznościowa	+	+	o	



# MIAZG

## PROGRAMY LICENCJONOWANE SPRZEDAŻ DETALICZNA I HURTOWA

### 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 I  
FRANKENSTEIN przygodowa  
HANS KLOSS polska przygodowa  
KICK BOX VIGILANTE super walki  
KŁATWA 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-PÓWROT 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  
WŁADCA 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 arkanoidowy  
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

## DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

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

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

SAGITA

02-903 WARSZAWA, UL. POWSIŃSKA 40/24

## ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM NASTĘPUJĄCE GRY:

(imię i nazwisko)

(dokładny adres z kodem)

(podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

### AMIGA

### IBM PC

### IBM PC

TYTUŁ GRY (Amiga)	cena	ile szt.
<input type="checkbox"/> 688 ATTACK SUB	244.000,-	.....
<input type="checkbox"/> AV-8B HARRIER ASSAULT	549.000,-	.....
<input type="checkbox"/> BIRDS OF PREY	244.000,-	.....
<input type="checkbox"/> BLACK CRYPT	257.000,-	.....
<input type="checkbox"/> CIVILIZATION	520.000,-	.....
<input type="checkbox"/> DESERT STRIKE	427.000,-	.....
<input type="checkbox"/> GUNSHIP 2000	598.000,-	.....
<input type="checkbox"/> HARPOON	257.000,-	.....
<input type="checkbox"/> INDIANAPOLIS 500	208.000,-	.....
<input type="checkbox"/> LARRY V	671.000,-	.....
<input type="checkbox"/> MIG-29M FULCRUM	244.000,-	.....
<input type="checkbox"/> LURE OF THE TEMPTRESS	488.000,-	.....
<input type="checkbox"/> ŁOWCA OSTATNIE STARCIE	226.000,-	.....
<input type="checkbox"/> POWERMONGER	257.000,-	.....
<input type="checkbox"/> STRIKE FLEET	244.000,-	.....

TYTUŁ GRY (IBM PC)	cena	ile szt.
<input type="checkbox"/> 688 ATTACK SUB	244.000,-	.....
<input type="checkbox"/> ACES OF PACIFIC	732.000,-	.....
<input type="checkbox"/> AV-8B HARRIER ASSAULT	549.000,-	.....
<input type="checkbox"/> BIRDS OF PREY	244.000,-	.....
<input type="checkbox"/> BUZZ ALDRIN'S RACE	806.000,-	.....
<input type="checkbox"/> BETRAYAL AT KRONDOR	671.000,-	.....
<input type="checkbox"/> CARRIERS AT WAR	427.000,-	.....
<input type="checkbox"/> CH. YEAGER'S AIR COMBAT	257.000,-	.....
<input type="checkbox"/> CIVILIZATION	549.000,-	.....
<input type="checkbox"/> F-15 STRIKE EAGLE III	781.000,-	.....
<input type="checkbox"/> HARPOON	257.000,-	.....
<input type="checkbox"/> INDIANAPOLIS 500	208.000,-	.....
<input type="checkbox"/> KING'S QUEST VI	696.000,-	.....
<input type="checkbox"/> LARRY V	671.000,-	.....
<input type="checkbox"/> LEGACY	696.000,-	.....

TYTUŁ GRY (IBM PC)	cena	ile szt.
<input type="checkbox"/> LURE OF THE TEMPTRESS	488.000,-	.....
<input type="checkbox"/> MIG-29M FULCRUM	244.000,-	.....
<input type="checkbox"/> MIXED-UP FAIRY TALES	574.000,-	.....
<input type="checkbox"/> PATRIOT	549.000,-	.....
<input type="checkbox"/> POWERMONGER	257.000,-	.....
<input type="checkbox"/> PRIVATEER	732.000,-	.....
<input type="checkbox"/> QUEST FOR GLORY III	586.000,-	.....
<input type="checkbox"/> REX NEBULAR	598.000,-	.....
<input type="checkbox"/> SHADOWLANDS	244.000,-	.....
<input type="checkbox"/> SPACE HULK	647.000,-	.....
<input type="checkbox"/> STRIKE COMMANDER	794.000,-	.....
<input type="checkbox"/> TWO TOWERS	427.000,-	.....
<input type="checkbox"/> ULTIMA VII	732.000,-	.....
<input type="checkbox"/> ULTIMA UNDERWORLD II	732.000,-	.....
<input type="checkbox"/> V FOR VICTORY III	495.000,-	.....



GLOBAL DOMINATION to ciekawa gra strategiczna podobna do RISK, tyle tylko, że znacznie bardziej skomplikowana. W grze może uczestniczyć od dwóch do pięciu zawodników. Mogą być nimi gracze „komputerowi” jak i ludzie. Dla każdego z graczy komputerowych dobierasz jedną z dziewięciu postaci: GENGHIS KHAN, JULIUS CAESAR, NAPOLEON, GENERAL CUSTER, ABELINCOLN, OTTO BISMARCK, HENRY V, QUEEN VICTORIA, czy wreszcie THE CAVEMAN (jaskiniowiec). Grać można na mapie Ziemi lub na losowo wygenerowanej.

## ISTOTA I ZASADY GRY

Na każdej mapie świat podzielony jest na kilkadziesiąt części, nazywanych terytoriami. Za posiadanie jednego terytorium dostaje się co turę (miesiąc) od 1 do 3 punktów, zależnie od jego wartości, którą symbolizuje wielkość jego stolicy. Uzyskane w ten sposób punkty można przeznaczyć na przemieszczanie lub mobilizację swoich wojsk. Dwa takie punkty umożliwiają przesunięcie jednej armii i floty, a pięć – jednej floty oraz jednostek wywiadowczych. Pozostałe można przeznaczyć na zakup nowych jednostek.

Na każdym terytorium można mieć jedną armię, w której skład może wchodzić do 75 jednostek dziesięciu typów: INFANTRY (piechota), MECH.INF. (piechota zmechanizowana), AIR MOBILE (jednostki desantowe), LIGHT ARMOR (lekkie czołgi), HEAVY ARMOR (ciężkie czołgi), LIGHT ART. (lekką artylerię), HEAVY ART. (ciężką artylerię), AIR DEFENSE (artyleria przeciwlotnicza), AIR COMBAT (myśliwce) i AIR STRIKE (bombowce). Armie symbolizuje nabój umieszczony na danym terytorium – im jest większy, tym silniejsza jest armia, zaś im ostrzej zakończony jest jego pocisk, tym bardziej ofensywny charakter ma armia. Armie można przesunąć tylko raz w ciągu tury i tylko na sąsiednie pole. Przez morze można się przeprawiać tylko po wyznaczonych trasach. Na jednej trasie może być tylko jedna flota – nie ma więc bitew morskich. Bitwy lądowe mogą być rozstrzygane przez komputer, ale możesz też sam sterować ich przebiegiem.

Celem jest opanowanie całego świata i nic poza tym się nie liczy. Do zwycięstwa prowadzą różne drogi, ale na każdej z nich musisz przestrzegać kodeksu „drogi wojennej”, na którą składają się następujące zasady:

1. Dobry przeciwnik to wyeliminowany przeciwnik.
2. Jeszcze nikt nigdy nie wygrał wojny na cztery fronty.
3. Pamiętaj, najłatwiejsze do obrony są krótkie granice.
4. Już starożytni Rosjanie wiedzieli, że nie należy rozdrabniać swoich sił.
5. Zlikwidowanie nawet najmniejszego oddziału najłabszego wroga zajmuje zawsze

czas. Może go zabraknąć na tego trochę silniejszego!

6. Im większa przewaga podczas bitwy, tym mniejsze straty.

7. Podstawą zwycięstwa jest dobry początek. Nie twórz więc olbrzymich armii, za inwestuj w ruch i pojedynczymi jednostkami piechoty (takimi słabymi armiami) zajmuj wolne terytoria, póki jeszcze można. Dopiero później będziesz się bawił w tworzenie swojej potęgi.

## MENU WSTĘPNE

Po uruchomieniu gry (po obejrzeniu intro, choć niekoniecznie), masz do wyboru następujące opcje:

- PLAY OUR WORLD – gra na Ziemi;
- PLAY NEW WORLD – gra na losowo wygenerowanej mapie;
- CREATE NEW WORLD – generowanie nowej mapy;

# GLOBAL DOMINATION

SKIRMISH – tu można wypróbować swoje siły podczas bitwy;

- LOAD A GAME – bez komentarza;
- MULTIPE PLAYERS – gra w kilka osób;
- CHOOSE NEW NAME – proszę o podpis;
- LEVEL – wybór jednego z pięciu poziomów trudności; różnią się one tylko stosunkiem początkowych sum wartości terytoriów graczy żywych i graczy symulowanych przez komputer;

COMPLEXITY – poziomy komplikacji gry; FULL – wszystkie możliwości, REDUCET – nie można samemu rozgrywać bitew, SIMPLE – nie ma bitew, dyplomacji i wywiadu;

REVOLUTIONS – ustalasz, czy mają być rewolucje, a jeżeli tak, to ile; MODEM PLAY – do gry przez modem. Podczas gry posługujesz się trzema podstawowymi ekranami: strategicznym, operacyjnym i taktycznym.

## EKRAN STRATEGICZNY

Większość ekranu zajmuje mapa świata. Po prawej stronie ekranu znajduje się menu, w którym, w dwóch pionowych rzędach rozmieszczone są następujące ikony – opcje:

- litera „I” – SETUP;
- kolorowy kwadrat – przejście do ekranu operacyjnego. Można się tam dostać także przez wskazanie kursorem określonego terytorium;
- mapa – bitwa;
- trzy gwiazdki – informacje o rozgrywanych bitwach. Możesz tu wybrać bitwę, którą chcesz rozegrać osobiście;
- waga – rozdzielanie punktów i ustalanie składu organizowanych armii. Komputer udostępni sześć typów armii. Ich skład zmienia się przez wskazywanie ikon na dole ekranu, przedstawiających żołnierzy różnych formacji. Pod każdą ikoną podany jest koszt wystawienia jednostki;
- podane ręce – dyplomacja;
- człowieczek wyglądający zza gazety to wywiad. Tu ustalasz, których przeciwników chcesz szpiegować i czy chcesz organizować jednostki specjalne (dywersja się opłaca!);
- księga – to ni mniej ni więcej tylko historia;

– rzeczka – pokazuje dopuszczalne trasy transportów morskich i wielkość stolic poszczególnych terytoriów, a co za tym idzie – ich wartość;

– trzy kolorowe prostokąci – powrót do mapy politycznej;

– czołg – mapa pokazująca ilość konfliktów zbrojnych w różnych częściach świata;

– pięść – mapa, która pokazuje jak bardzo i gdzie lubi cię ludność;

– człowiek, który udaje, że myśli – koniec tury;

– ikonka w prawym dolnym rogu – pauza.

straty. To samo dotyczy jednostek nieprzyjacielskich. Artyleria dysponuje samonaprowadzającymi się pociskami, którymi nieustannie miota. Jednostki desantowe na początku bitwy są przedstawione jako helikoptery. Jeśli takiemu helikopterowi każesz gdzieś lecieć, to w punkcie docelowym zamieni się on w jednostkę piechoty i tak już pozostanie. Jest to skuteczna broń przeciwko artylerii. Myśliwce służą jedynie do zwalczania samolotów i helikopterów, a bombowce poza tym mogą bombardować cele naziemne. Zarówno myśliwce, jak i bombowce zostają zniszczone w momencie zniszczenia lotniska, z którego startują (tu chyba projektanci przesadzili!).

Podstawą zarówno armii ofensywnej, jak i defensywnej są ciężka artyleria i ciężkie czołgi. Pozostałe formacje to bronie dodatkowe, których przydatność jest uzależniona od składu armii przeciwnika.

W menu taktycznym, w stosunku do menu strategicznego, zmienia się tylko pięć następujących opcji (ikon):

– zamiast rzeczki jest żołnierz ze strzałką. Po jej wywołaniu możesz wybrać jednostkę, którą chcesz przemieścić i cel, do którego

ma dotrzeć. Możesz również wybrać trzy punkty pośrednie, które jednostka ma osiągnąć po drodze;

– zamiast kolorowych prostokątów umieszczono ikonę z dwoma żołnierzami i z dwoma strzałkami skierowanymi w przeciwnych kierunkach. Po wywołaniu tej ikony robisz dokładnie to samo co przy poprzedniej, ale jednostka po dotarciu do punktu docelowego ruszy z powrotem;

– zamiast czołgu jest tarcza, służy ona do wybrania celu dla ognia artyleryjskiego;

– zamiast pięści jest ikona z trzema żołnierzami. Jej zadanie jest wielką niewiadomą, prawdopodobnie została zrobiona jedynie ze względów graficznych;

– zamiast człowieka jest ikona z mapką, po wywołaniu której zostanie wyświetlona mapa bitwy.

## NA ZAKOŃCZENIE

Pomimo dążącego do zera realizmu gry, jest ona dobrym testem i zarazem chrztem dla początkujących strategów. Gra w GLOBAL DOMINATION może dostarczyć wiele radości, szczególnie gdy weźmie w niej udział kilka osób (sprawdzone!). W końcu nie trzeba się oszukiwać – komputer to straszny leszcz!!!

Plexi

## IMPRESSIONS'93

1MB AMIGA  
PC VGA, SB 2

STRATEGIA AMIGA 1200

75% 40% 85% 80%

Grafika Dźwięk Miodność Obsługa



Postępy na froncie walki z AIDS, PC







Zdjęcie pamiątkowe: nasz dom przed kraską w 3058.



Ciężkie czasy nastały... PC



nawet w kosmosie latają ruszki!



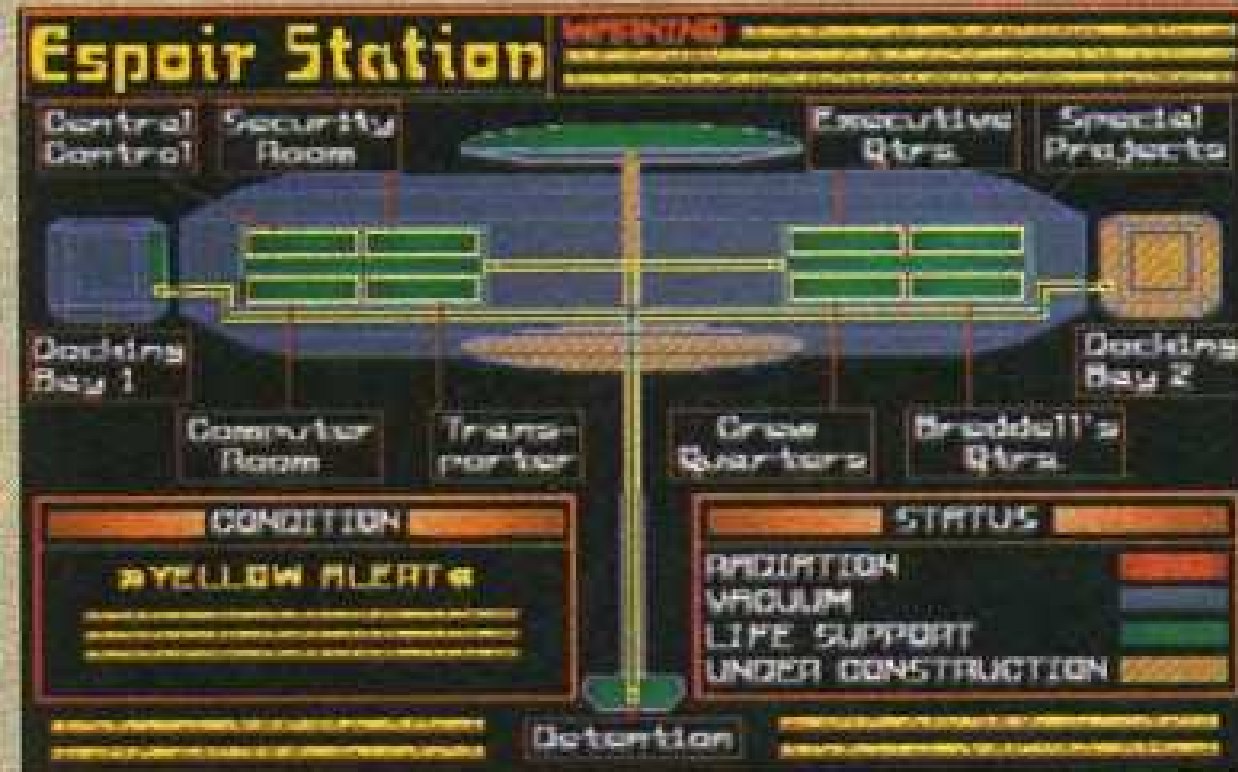
To jest galaktyka mojego dziadka.



A to goście dziadka z Miami Vice.



Nikt nie wie po co się przyteleportują.



A to jest szkic architektoniczny naszego domu.

Po sukcesie, jakim był STAR TREK – 25-th ANNIVERSARY pojawiła się nareszcie kontynuacja w postaci następnej części, pt. JUDGMENT RITES.

Gra bazuje na jednym z najbardziej popularnych telewizyjnych seriali s-f, będącym klasyką gatunku, właśnie pt. STAR TREK. W wolnym tłumaczeniu oznacza to gwiazdną wędrówkę i nawiązuje do pięcioletniej misji eksploracji kosmosu przez statek USS Enterprise. Temat jest właściwie banalny, ale jest coś co odróżnia STAR TREK od całej masy podobnych seriali i hordy naśladowców. Ten magiczny czynnik sprawił, że serial przetrwał ponad ćwierć wieku, doczekał się wielu realizacji filmowych, trzeciej generacji aktorów oraz podbił cały świat.

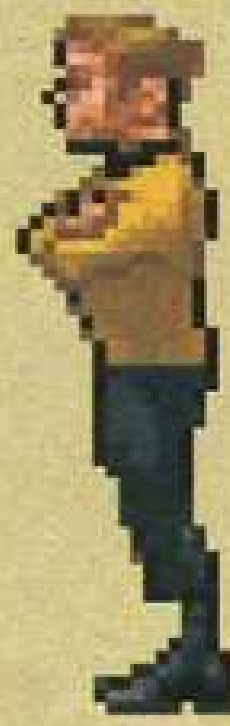
Gene Roddenberry, zmarły niedawno twórca serialu, wyszedł z oryginalnego założenia. W świecie pełnym pesymizmu oraz czarnych wizji przyszłości stworzył całkowicie odmienną koncepcję. Roddenberry przyjął, iż ludzie potrafią się porozumieć, razem rozwiązywać problemy. Serial naświetlał lepsze strony ludzkiej natury, pokazywał, że dążenie do zdobywania wiedzy jest częścią bycia człowiekiem. Obecny STAR TREK jest wierny tym ideałom, potrafi w atrakcyjnej formie połączyć kino akcji, pomysły technologiczne, efekty specjalne ze sztuką, pięknem, problematyką duchową, moralną czy filozoficzną. Stanowi w zasadzie udany kompromis tych wszystkich elementów, dlatego nie zadowoli ani fanatyków hard s-f, ani fundamentalistycznych humanistów. Na szczęście zdecydowana większość populacji zdaje się nie należeć do żadnej z tych grup.

Muszę przyznać, że jestem fanem telewizyjnego STAR TREKA. Dopóki nie zakodowano kanału SKY1 w ramach projektu SKY MULTICHANNELS można go było oglądać codziennie. Teraz można się zadowolić tylko adaptacją komputerową, a ta może mile zaskoczyć. Zaleca się co najmniej ogólną znajomość pierwszej części gry, gdyż druga jest bardzo podobna.

JUDGMENT RITES ma nareszcie syntezę mowy, do pełnej oprawy dźwiękowej jeszcze daleko, ale to już krok we właściwym kierunku. Grafika zasadniczo nie uległa zmianie, ale obecna forma wydaje się być w pełni dojrzała. Rozbudowano pseudotrójwymiarowe sekwencje animacyjne. Wprowadzono novum, perspektywiczne skalowanie wielkości postaci. Cieszy też możliwość chodzenia po mostku i innych częściach USS Enterprise, szkoda, że tylko w jednym odcinku. Wadą, nadal nie naprawioną, pozostaje duża objętość na twardym dysku i koszmarnie długi czas instalacji.

### Kapitan James T. Kirk

Kirk jest obecnym kapitanem flagowego statku Federacji USS Enterprise, aktualnie w czwartym roku swej pięcioletniej misji kosmicznej. Jest zarazem najmłodszym absolwentem Akademii przydzielonym do dowodzenia statku klasy konstytucyjnej. Kirk ma spore powodzenie u płci pięknej. Jako idealista, ciężko pracuje, lubi sam podejmować decyzje, ale najpierw uważnie słucha opinii załogi.



### Komandor Spock

Oficer naukowy USS Enterprise. Powszechnie uważany za najlepszego Pierwszego Oficera w Starfleet. Spock jest pół człowiekiem pół Vulcanem. Pozwala mu to na stosowanie zważania świadomości oraz technik obywatelskich układ nerwowy. Praktykuje Vulcańską dyscyplinę i logikę, które dążą do pełnej kontroli nad emocjami. Jest całkowicie lojalny kapitanowi, niezastąpiony w obliczu niebezpieczeństwa i posiada wybitny umysł.



### Porucznik Komandor Leonard „Bones” McCoy

Dr McCoy jest Naczelnym Lekarzem USS Enterprise i głową Departamentu Medycznego. Ekstrawertyk, cyniczny, uwielbia bitwy na rozum ze Spockiem. Bones reprezentuje odwrotność jego nieemocjonalności. Mimo werbalnych sparringów, wydaje się nawet lubić Pierwszego Oficera.



### Porucznik Komandor Montgomery „Scotty” Scott

Trzeci oficer, przejmuje dowództwo nad statkiem, kiedy nieobecni są na pokładzie Kirki Spock. Rozkochany w zagadnieniach inżynierii, traktuje statek jako własny. Scotty zdobył swą rangę ciężką pracą powodowaną swoją życiową pasją.

### Porucznik Hikaru Sulu

Sternik, wzór kompetentnego oficera, któremu nie trzeba powtarzać rozkazów. Sulu jest mistrzem fechtunku i widzi siebie w roli terażniejszego d'Artagnana.

### Porucznik Uhura

Oficer łącznościowy. W suahili jej imię znaczy „Wolność”. Uhura urodziła się w Stanach Zjednoczonych Afryki. W wolnym czasie lubi śpiewać, w czasie pracy zmienia się w eksperta do spraw komunikacji.

### Ensign Pavel Chekov

Oficer nawigacyjny. Można na nim polegać, ale jest jeszcze niedoświadczony i ma niewyparzony język. Uparcie twierdzi, że to Rosjanie wynaleźli koniak. USS Enterprise jest jego pierwszym przydziałem kosmicznym. Stanowi surowy materiał, gotowy do obróbki przez Kirka.

## FEDERATION

Poprzez przerwę w czasoprzestrzeni wyrzucony zostaje USS Alexander. Kapitan w agonii bełkocze o nadchodzącym końcu Federacji w związku z wynalezieniem nowej, straszliwej broni. Anomalie kontinuum czasoprzestrzeni są probabilistycznie nieprzewidywalne, wiadomo że są bardzo niestabilne. Zanim dociera do Enterprise koniec przekazu, wybuch stosu Alexandra posyła jego atomy na wieczną tułaczkę po bezdrożach kosmosu.

Komputer wyekstrapolował, iż USS Alexander zmierzał do naukowej stacji Espoir, badającej profenomenem. Na dole ekipę zwiadowczą wita James Munroe... wycelowanymi w nią phazerami. W sprawę wmieszany jest dawny adwersarz kpt. Kirka, wygnany w niesławie dr. Breddell. Zostajesz obezwładniony i wtrącony do celi. Poleć Spockowi zbadać ściany. Kiedy wykryje strukturalne fluktuacje, do środka wejdzie strażnik. Spock obezwładni go naciskiem na odpowiedni nerw. Przeszukaj strażnika, zabierz kartę (PASSCARD). W następnym pokoju Spock reaktywuje pole siłowe, ty użyj karty w czytniku. Z otwartych lockerów zabierz wszystkie utracone przy rewizji przedmioty. Skorzystaj z turbowindy.

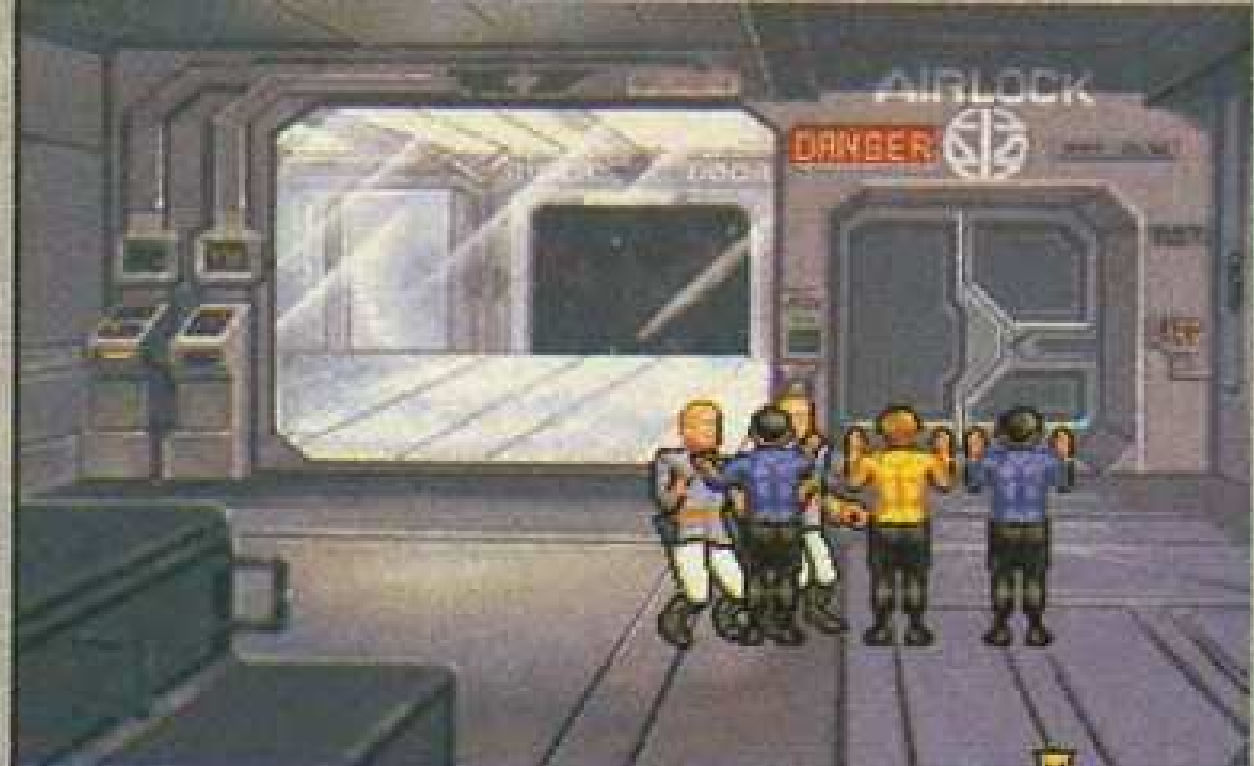
Na początek udaj się do CONTROL ROOM. Strażników nie zabijaj, tylko obezwładnij odpowiednio ustawionym phazerem. Rozkaż Spockowi namieszać w systemach komputerowych (BACKUP, COMMUNICATION, WEAPONS). McCoy może w tym czasie zaaplikować środek łagodzący, cierpiącemu na alergię Vardainowi. Idź w stronę COMPUTER ROOM. Technika obezwładnij. Spock dobierze się do komputera, który okazuje się być w nieskończonej pętli autodiagnostyki. W tym celu maszyna rozgrywa nieprzełączalną ilość partii szachowych. Spock może interaktywnie wprowadzać własne ruchy. Kirk powinien podjąć decyzję: lauffer, wieża, zabranie królowej. Podłącz do terminala z boku oba trikodery. Spock powinien wysać wszystkie dane, w tym kod do kabiny Breddella.

Doktor będzie się opierał, więc zaaplikuj mu małej mocy phazer. Przeczytaj książkę na stole, zawiera fałszywy kod. Pod nią znajduje się zakładka, która po analizie tridekoderem ujawni właściwy. Przesuń obraz, na konsoli wpisz kod – 2188. Z EXECUTIVE QUARTERS zabierz ultraszybki filtr, natomiast z CREW QUARTERS weź trzy kukły treningowe, staraj się nie zbudzić śpiącego tam chorego oficera ochrony. Wybierz się do DOCKING BAY. Wobec przeważających sił udaj, że się poddajesz. Spock zastosuje trick z nerwem. Poleć mu by sabotował oba terminale.



Zdjęcie pamiątkowe: ze Złoty Dziadków w 3002.





Jedyną metodą dostania się do SECURITY jest teleportacja. Idź zatem do TRANSPORTER ROOM. Wydziela się tu trujący gaz, filtr powinien oczyścić atmosferę. Żeby nie zostać wystrzelanym jak kaczkę przetrzasz się razem z kukłami dla odwrócenia uwagi. Jak już oficer dojdzie do siebie, powiedz mu jakim szaleńcem jest Breddell. Na dowód Spock może mu zaprezentować pobrany trikodek ekstrakt z pamięci komputera. Poproś Spocka by wyłączył z konsoli śle-

sisz ją naładować w komnacie po lewej. Idź do pomieszczenia centralnego. Aktywna karta wyłączyła pola siłowe wokół urządzeń.

Komputer w środku sali jest zepsuty, ale zacznie działać kiedy Spock zamontuje w nim monitor oraz odpowiednio wykorzystają pudło z optoelektroniką. Tajne funkcje można uruchomić dopiero po weryfikacji. Jest nią zagadka logiczna. Kluczem do jej rozwiązania, jest fakt iż suma boków wszystkich figur w jednym rzę-

Zabierz jeden z patyków i przy jego pomocy otwórz skrzynię. Wyjmij z niej butelkę. Rozlej schnapsa na słomę. Przy pomocy tarcia kijem rozpal ogień. Strażnika potraktuj Spockiem. Ekipa operacyjna znajduje się w wirtualnym miasteczku, odwzorowaniu z czasów wojny. Dołączył por. Ellis, oficer bezpieczeństwa z USS Zimbabwe. McCoy powinien pomóc staruszkowi. Wejść do tawerny, dokładnie wypytaj wszystkich. Poproś McCoya, żeby otrul piwo prze-

*Ich szef nie lubi naszego psa.*



*A moja babcia nie lubi ich.*



*Próbowała ich zamrozić na śmierć...*



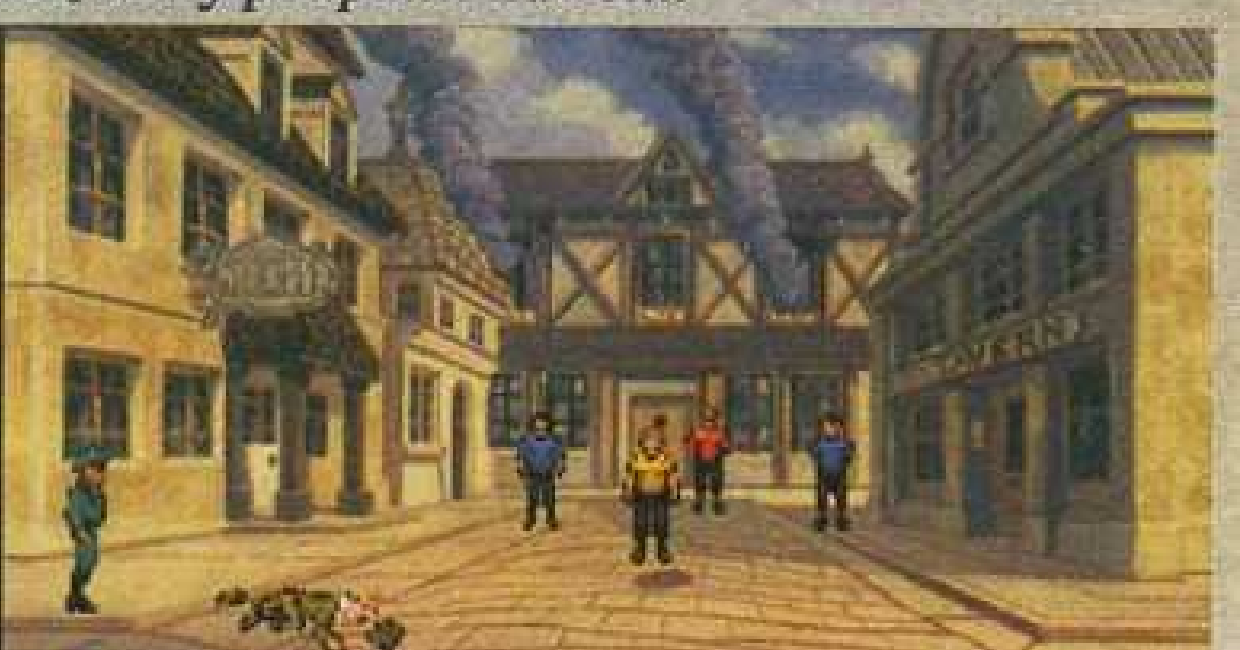
*i wysuszyć na wiór...*



*ale nie pomogło.*



*Z zemsty podpalili nawet...*



*miasteczko holograficzne.*



„Kosmos – ostatnia granica.  
Oto podróże statku gwiazdowego  
Enterprise.

Jego pięcioletnia misja:  
Zbadać nowe, dziwne światy,  
Zbadać nowe formy życia  
i nowe cywilizacje,  
Odważnie iść tam,  
gdzie żaden człowiek  
Jeszcze nie był...”

# STAR TREK JUDGEMENT RITES

dzenie komunikacji oraz dezaktywował pole siłowe w sali z projektem specjalnym. Udaj się tam. Zmutowanego stwora powstrzyma jedynie phazer na maksymalnym ustawieniu. Spock będzie mógł przy pomocy znajdującego się tu komputera odłączyć pole wiążące Enterprise. Uwolniony statek zniszczy jedyny egzemplarz nowej broni.

## SENTINEL

Kapitan Gelleman ze stacji orbitalnej Demeter stacjonującej nad planetą Bolkos III złożył prośbę o interwencję. Naukowcy z Demeter badali słabo rozwiniętą cywilizacyjnie rasę, która znajdowała się mniej więcej na etapie kamienia łupanego. Ostatnio jednak odkryto na powierzchni technologiczną budowlę. Zaraz potem orbitier został poddany silnemu skanowaniu, mającemu swe źródło w tejże budowlu.

Teleport przetrzasną ekipę operacyjną na Bolkos III. Zaraz po zmaterializowaniu wszyscy zostają poddani prześwietleniom sensorycznym, następnie wokół wszystkich urządzeń pojawiło się nieznanne pole siłowe. W trakcie całego pobytu Spock będzie musiał się zabawić w oddźwiernego, gdyż tylko on ma wystarczającą wiedzę by posługiwać się panelami do drzwi. Odszukaj pomieszczenie z jedyną nie chronioną polem maszyną. Pozbieraj rozrzucone po całej podłodze części i podzespoły. Z dwóch pojemników weź sample przedmiotów. Plastikową odznakę wraz z metalowym przedmiotem włóż do maszyny ciśnieniowej. Otrzymasz kartę z implantem. Mu-

dzie musi być taka sama. Dobierz brakującą figurę i zdemontuj pole siłowe wokół generatora. Wróć do niego. Generator ma uszkodzone układy wejścia. Poproś Spocka by zamontował nową płytkę, a także podłączył kabel. Tymczasowo wstrzymaj się z wyłączeniem urządzenia. Przejdź się do sali z pojemnikiem bakterii. Zbadaj wszystko trikodekrem. Niech Spock doczepi wyłącznik do konsoli. Poszperaj w pomieszczeniu gdzie byłeś na samym początku. Potem odnajdź dystrybutor jedzenia.

W pewnym momencie przyjdzie mały, włochaty stworek. Przy pobieraniu pożywienia zostanie poddany działaniu jakiegoś gazu. Zanim odejdzie znieczul go phazerem i przenieś do sali medycznej nie opodal. McCoy zbada pacjenta i dojdzie do tego, że gaz z dystrybutora zawiera ten sam rodzaj bakterii co w pojemniku. Wywołują one zwiększony poziom agresji. Ktoś przeprowadza na stworach jakiś okrutny eksperyment albo może przeprowadza go na tobie? Bezwzględnie wyłącz generator i zakończ ten niecny proceder.

## NO MAN'S LAND

Zaginęły trzy statki klasy konstytucyjnej. USS Enterprise ma misję je odszukać. Po drodze natyka się na samolot z ziemskiej pierwszej wojny, Fokker. Pilotem jest Trelane, świadoma istota o mocy graniczącej z boską, jednak dosyć ograniczonej umysłowości. Jest to zresztą bardzo młody przedstawiciel tej rasy. Po chwili wszystko ciemnieje. Budzisz się w celi więziennej.

znaczone dla żołnierzy w zbrojowni. Udaj się do sklepu. Wyludź ile się tylko da przedmiotów za darmo. Przejdź na lewo i wstąp do domku po prawej. Porozmawiaj z pułkownikiem. Zamieć jego mieszkanie, w zamian dostaniesz drobne. Wyjdź z domu. Daj psu jedzenie, McCoy może go wyleczyć z wścieklizny. Wejść do szkoły. Podyskutuj chwilę z Niemcem. Zbadaj trikodekrem tablicę. Jest to obiekt mocy Trelane'a, podobnie jak Fokker. Musisz zebrać jak najwięcej takich przedmiotów i je zniszczyć. Nauczycielka nie zechce oddać tablicy bez odpowiedniego papierka.

Idź dalej na lewo. Prześwietl rannego żołnierza trikodekrem, ma przy sobie przedmiot emanujący energią. Jest nim medalion od ukochanej. Da ci go w zamian za doręczenie listu. Wróć do tawerny, poproś Gretel o wystanie listu. Wejść do małego pokoju na zapleczu. Zagraj w pokera. Porozmawiaj z facetem naprzeciwko. Poproś go o rozpuszczenie pogłosek o szkodliwości tablicy. Zrobi to w zamian za zwolnienie syna z wojska. Udaj się do sklepu. Za wygrane pieniądze zakup zegar, kolejny przedmiot mocy. Wróć do żołnierza, dotrzymaj danego słowa i wręczy ci medalion. Teraz dostań się do zbrojowni. Wydobądź strzelbę z gabloty. Zwiąż generała. Poleć McCoyowi, żeby go ocucił. Zagroź bronią, a wypisze ci odpowiednie zaświadczenie. Spock powinien spróbować połączyć się umysłami z generałem, by wydobyć kombinację do sejfu. Zabierz zeń materiały wybuchowe. Z biurka weź zwolnienie i daj go szulerowi. Teraz idź do sali głównej tawerny i po-





Byli tak bezczelni, że kiedyś gdy...



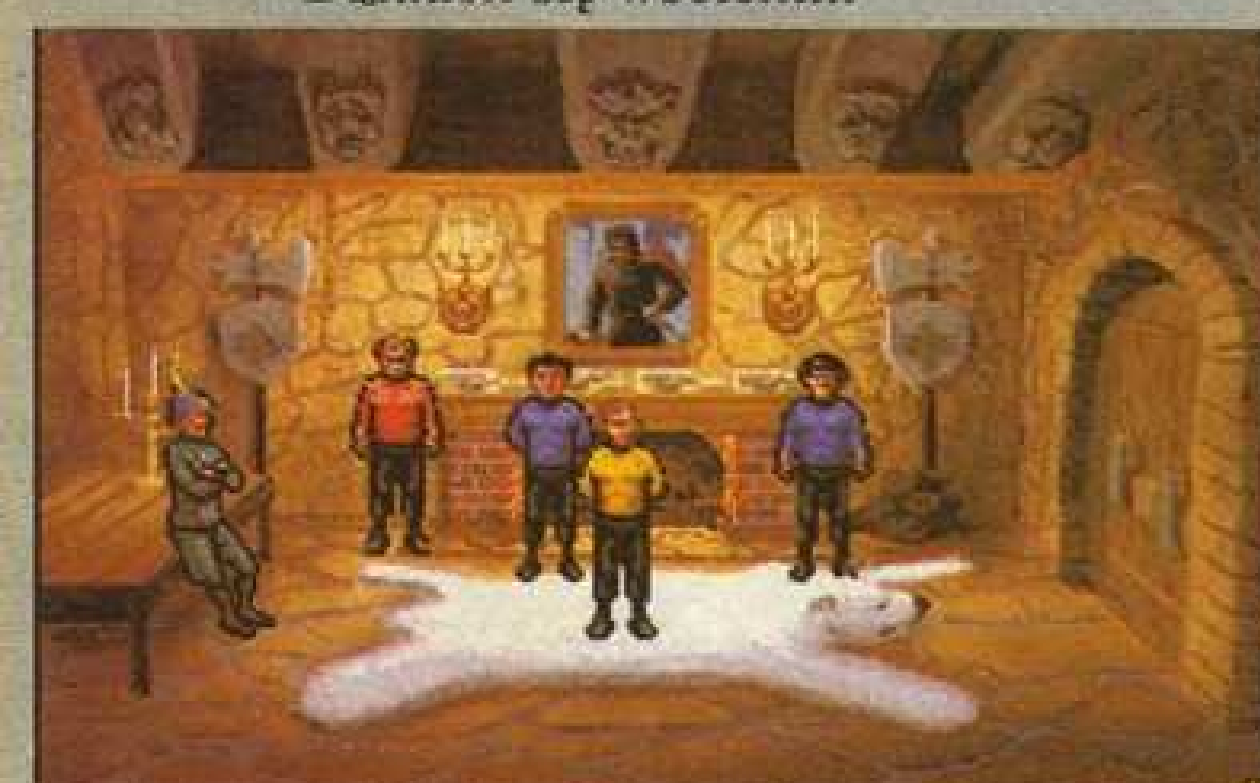
dziadek spał, wkradli się do...



jego snu, o czasach jego młodości, gdy dziadek był asem pilotażu.



Dziadek się wściekł...



i wezwał ich na „dywanik”.



Dostali od dziadka ostatnią szansę na poprawę, ale po tym jak zastrzelili ukochanego ducha babci, nikt nie mógł już im pomóc. Zostali z rozkazu babci deportowani na małą planetoidę i zlikwidowani.



proś administratora o odpowiednie pi-semko. Daj je nauczycielce, a tablica będzie twoja.

Odszukaj hangar ze stojącym przed nim samolotem Trelane'a. Jest to ostatni z przedmiotów mocy. Włóż całą resztę do środka i wysadź materiałami wybuchowymi. Przeniesiony zostaniesz do zamku. W butelkach są miniatury statków gwiazdnych. To są prawdziwe statki, jednym z nich jest Enterprise. Musisz przekonać Trelane'a w rozmowie, żeby je wypuścił.

### LIGHT AND DARKNESS

Posterunek Federacji wykrył sygnał bojki ratunkowej w sektorze Deneb. USS Enterprise śpieszy z pomocą. Ekipa operacyjna ląduje na powierzchni Oynius III, niezamieszkałej planety klasy M. Technologiczne struktury świadczą o istnieniu życia rozumnego w przeszłości.

Wejść do środka. Skieruj się do pomieszczenia po lewej. Pojawi się projekcja holograficzna, stanowiąca uosobienie kolonii dwukomórkowych organizmów zawartych w pojemniku stabilizacyjnym wewnątrz komputera. Nazywają siebie Alfanami, od wielu lat skłóceni są z kolonią odmiennych żyjątek. Zaproponuj sobie w roli mediatora przy próbie wynegocjowania kompromisu. Idź do sali skrajnie po prawej. Zobaczysz kolejną projekcję. Zaproponuj Omeganom swoją pomoc. Zabierz próbkę organizmów, wróć do Alfanów i też pobierz próbkę.

W środkowym pomieszczeniu znajduje się aparatura genetyczna. Obsługiwają ją będzie oficer tej specjalności, ens. Jons. Poproś go o przeprowadzenie przez sekwencer DNA próbki Alfanów. Jons cierpi na uprzedzenia i wierzy w jakieś zabobony. Będziesz musiał mu w stanowczych słowach przypomnieć charakter misji Enterprise, a także fakt, że kolonie same proszą o pomoc. Jeszcze raz poproś Jonsa o odczyt z próbki. Następnie wrzuć do sekwensera sample Omeganów. Poleć Jonsowi, żeby połączył ze sobą łańcuchy DNA, uwspólniając cechy obu ras.

Wystarczy teraz wytworzyć przy pomocy replikatora próbkę powstałej formy życia. Wylot replikatora jest zanieczyszczony zieloną mazią, możesz ją odparować phazerem na minimalnym ustawieniu. Dopiero teraz każ Jonsowi przeprowadzić replikację na podstawie danych z sekwencera. Nową rasę Jons ochrzci jako Gammanowie. Idź z próbką do pomieszczenia naprzeciw wejścia, włóż ją do komputera. Będzie się rozwijać dobrze i przyjmie się w nowym środowisku. Pojawi się projekcja holograficzna, ale coś blokuje przekaz.

Opuść budkę, odszukaj talerz pierwszej anteny. Urządzenie czerpie energię geotermiczną, aktualnie nie działa w związku z niewystarczającą działalnością sejsmiczną w okolicy. Spróbuj ogrzać skały phazerem. Ma zbyt małą moc, ale

Spock wpadnie na pomysł. Zbadaj skały trikoderem by wybrać odpowiednie miejsce, następnie porozmawiaj z Enterprise i poproś o emisję na podane koordynaty. Przejdź na lewo do następnej anteny. Analiza Spoka wyjdzie, że nie jest zogniskowana z resztą macierzy sensorycznej. Porozum się z Enterprise, zażądaj odpowiednich obliczeń na głównym komputerze. Spock skoryguje nastawienie. Wróć do Gammanów.

Dowiesz się wielu fascynujących rzeczy, w tym że załoga Enterprise jest cały czas poddawana eksperymentowi. Doświadczenie przeprowadza pierwotny stwórca Gammanów, zaawansowana technologicznie rasa nazywająca się Brassica. Chcą oni po raz pierwszy od eonów nawiązać kontakt z innymi rasami, dlatego badają przedstawicieli Federacji. Uzyskane informacje pozwolą ocenić właściwość tego posunięcia. Jeżeli kpt. Kirk odniesie sukces, zostaną ustanowione najważniejsze w historii stosunki dyplomatyczne. A jeśli zawiedzie Rytuały Osądu zostaną przerwane...

To be continued...

User Jama

### KLAWISZOLOGIA

#### NA MOSTKU USS ENTERPRISE

Kirk: R – log kapitański  
B – transporter O – opcje  
Spock: T – opinia  
C – komputer A – analiza celu  
Scotty: D – kontola uszkodzeń  
E – moc awaryjna O – orbitowanie  
Uhura: H – łączność  
Sulu: O – orbitowanie  
S – osłony > – powiększenie obrazu na głównym ekranie  
< – zmniejszenie obrazu

\*1234567890 – moc impulsowa  
Checkov: N – nawigacja  
W – broń L – ustawienie celu (LOCK)

#### RÓŻNE

Kursory – kierunek ruchu  
TAB – przełączenie między kierowaniem ruchem a dowodzeniem załogą  
F1 – strzał z phazerów (także lewy przycisk myszki)  
F2 – odpalenie torped fotonowych (także prawy przycisk myszki)  
F3 – widok z dziobu  
F4 – widok z rufy  
F5 – widok z lewej burty  
F6 – widok z prawej burty  
F7 – widok górny  
F8 – widok dolny  
EKIPA OPERACYJNA  
W (WALK) – chodzenie  
T (TALK) – rozmowa  
L (LOOK) – oglądanie  
U (USE) – użycie  
G (GET) – zabranie  
O (OPTIONS) – opcje  
I (INVENTORY) – przedmioty

## INTERPLAY'93

AMIGA 1200 PC  
PC VGA, SB 10

PRZYGODOWA  
80% 85% 90%  
Grafika Dźwięk Miodność



Zdjęcie pamiątkowe: z rozwałki „uszatego” i jego koleś w 3064.

W 1989 roku firma MAXIS opracowała SIMCITY – grę, która do tej pory jest bardzo popularna i bije wszelkie rekordy powodzenia. Po upływie roku ukazała się druga wersja tej gry – SIMCITY 2, a później następne: SIMCITY FOR WINDOWS, SIMCITY VGA 256, SIMCITY CLASSIC. Poza tym MAXIS zasłynęła i z innych gier typu SIM – SIMANT, A-TRAIN ENGINEERING (opisana w SS6), SIMFARM i SIMHEALTH (opis w przygotowaniu). O popularności SIMCITY świadczy wiele scenariuszy i programów wspomagających, dostępnych w shareware, również w Polsce. Dodam jeszcze, że projektantem SIMCITY jest Will Wright, który ku zadowoleniu fanów gier ekonomicznych dalej realizuje swoje pomysły.

SIMCITY jest strategiczną grą ekonomiczną, a wszystkie jej wersje mają ciekawą grafikę i dobrze opracowane menu, łatwe w użyciu.

### CEL I ZASADY GRY

W SIMCITY występujesz w roli burmistrza, który buduje albo rozbudowuje miasto i administruje nim. W pierwszym przypadku miasto budujesz i rozbudowujesz według swojej koncepcji. W drugim przypadku miasto już istnieje. Wtedy wykorzystasz jeden ze scenariuszy, który zawiera gra lub załadowany z programu shareware. Miasto istniejące należy tylko prawidłowo eksploatować i rozbudowywać. Możesz je również przebudować.

Twoje administrowanie jako burmistrza przynosi dochód lub straty i jest oceniane przez mieszkańców (a tak naprawdę to przez program) pod kątem takiej rozbudowy miasta, które jak najlepiej zaspokoi ich potrzeby. Celem gry jest uzyskanie jak najlepszej oceny oraz takich dochodów z podatków, które wystarczą do harmonijnej rozbudowy miasta. Budowa miasta kosztuje. Pozwala jednak na zwiększanie dochodów z podatków dla jego eksploatacji i rozbudowy.

Do realizacji swojej koncepcji budowy lub rozbudowy miasta masz wiele możliwości. Możesz ją jednak realizować pod warunkiem nieprzekroczenia kapitału, którym aktualnie dysponuje miasto. Tworzą go: kapitał zakładowy w wysokości 20.000\$, który dostaniesz na początku gry oraz wpływy z podatków pomniejszone o wydatki na służby komunalne: drogową, policję i straż pożarną. Niestety musisz je utrzymywać i nie żałować na nie pieniędzy – w przeciwnym przypadku będziesz miał spore kłopoty.

### MENU GRY

SIMCITY ma dwa menu: wstępne i główne. Menu wstępne służy do wyboru wariantu gry: budowy nowego miasta, administrowania i rozwoju miasta istniejącego (scenariusze) lub kontynuowania zapisanej gry. Jeśli wybierzesz pierwszy wariant, to musisz jeszcze ustalić jej poziom (łatwy, średni, trudny). Pozostałe

#### SimCity Classic, PC







SimCity for Windows, PC



warianty nie mają tej możliwości. Menu główne zawiera następujące submenu:

1. SYSTEM (opcje systemowe). Zawiera opcje umożliwiające drukowanie (PRINT), ładowanie grafiki (LOAD GRAPHICS), ładowanie scenariusza (LOAD SCENARIO), rozpoczęcie nowej (START NEW CITY) i kontynuowanie już rozpoczętej gry (LOAD CITY), zapisanie (SAVE CITY AS... i SAVE CITY) i wyjście z gry (EXIT). W tym menu jest jeszcze opcja ABOUT SIMCITY, która umożliwi ci zapoznanie się z firmą MAXIS i autorami gry.

2. OPTIONS (opcje konfiguracyjne). Umożliwia: automatyczne wyburzenie (AUTO-BULDOGE), automatyczne wyświetlanie informacji o stanie finansowym miasta (AUTO-BUDGET), szybkie przesuwanie mapy miasta (AUTO-GOTO), włączenie lub wyłączenie dźwięku i muzyki (SOUND ON/OFF i MUSIC ON/OFF), ustalenie szybkości gry (SPEED) – cztery szybkości i przerwa, włączenie animacji i ustalenie jej szybkości (ANIMATE ALL i FREQUENT ANIMATION).

3. DISASTERS (katastrofy). Zawiera opcje pozwalające na wybranie rodzaju klęsk żywiołowych, które mogą nawiedzić twoje miasto: pożary (FIRE), powódzie (FLOOD), katastrofy lotnicze (AIR CRASH), huragany (TORNADO), trzęsienia ziemi (EARTHQUAKE) oraz potwory (MONSTER). Możesz zrezygnować z tych atrakcji.

4. WINDOWS (okna). Umożliwia wyświetlenie: mapy (MAPS), wykresów statystycznych charakteryzujących rozwój miasta (GRAPHS), zestawień ilustrujących stan finansów (BUDGET) oraz poglądy mieszkańców na efektywność twojego administrowania miastem (EVALUATION), przejście do opcji (ikon) budowy poszczególnych obiektów (EDIT), projektowanie terenu (mapy) pod budowę miasta (TERRAIN EDIT), zamknięcie okna (CLOSE), przesuwanie okien mapy i miasta (POSITION) oraz zmienianie (zmniejszenie lub zwiększenie) wielkości tych okien (RESIZE EDIT).

Z lewej strony ekranu znajdują się dwie kolumny ikon. Wybieranie ich umożliwia budowę kolejnych elementów miasta, przy czym komputer informuje o koszcie każdego z nich. Na górze ekranu podawana jest informacja o wielkości kapitału, jakim dysponuje burmistrz oraz aktualny miesiąc i rok gry (stan finansowy miasta zmienia się co miesiąc). Podawane są tam także komunikaty informujące o nieprawidłowościach w rozbudowie i funkcjonowaniu twojego miasta.

## EDYTOR MAPY

Funkcja edycji mapy – terenu pod zabudowę miasta rozwiązana jest różnie w kolejnych wersjach gry. W SIMCITY 1 początkowo nie było takiej możliwości. Edytor – TERRAIN EDIT sprzedawany

był oddzielnie. Do SIMCITY 2 włączono już ten edytor, jako integralną część programu gry. Uruchamia się go przez wskazanie pliku TERRAIN.EXE. Opcje edytora mapy w SIMCITY 2 są następujące:

1. Submenu TERRAIN. Umożliwia generowanie mapy kontynentalnej lub wyspy, wyczyszczenie okna mapy, usunięcie z mapy nienaturalnych elementów, wyrównanie zarysów lasów i wód.

2. Submenu SYSTEM. Zawiera opcje umożliwiające drukowanie, ładowanie i zapisanie mapy, rozpoczęcie konfiguracji nowej mapy oraz wyjście z edytora.

3. Submenu PARAMETERS. Pozwala na wybór nazwy miasta (mapy) i poziomu gry, określenie początkowego roku rozpoczęcia budowy miasta oraz włączenie lub wyłączenie dźwięku.

Z lewej strony ekranu edytora mapy umieszczone są pionowo opcje umożliwiające określanie kolejnych następujących elementów mapy: błota (DIRT), lasy (TRES), rzeki lub morze (RIVER), kanały (CHANNEL). Pod tymi opcjami znajdują się dwie następne: FILL i UNDO. Pierwsza z nich pozwala na wypełnienie mapy jednym z wybranych wcześniej elementów, druga zaś na powrót do stanu poprzedzającego użycie tej opcji. Nową mapę można zapisać w podkatalogu SCENARIO a następnie wykorzystać do budowy miasta.

W SIMCITY FOR WINDOWS oraz w SIMCITY VGA\_256 w ogóle nie ma możliwości edycji mapy. Dopiero SIMCITY CLASSIC, najnowsza z omawianych wersji gry, ma edytor mapy. Uruchamia się go przez wskazanie opcji TERRAIN EDIT, którą zawiera submenu WINDOWS tej wersji gry. Ten edytor mapy ma skromniejsze możliwości niż w wersji SIMCITY 2. Zawiera opcje DIRT, TRES, WATER, CHANNEL, FILL, UNDO i SMOOTH, umożliwiające zaprojektowanie dowolnego terenu pod zabudowę miasta. Wszystkie opcje, za wyjątkiem ostatniej są powtórzone z SIMCITY 2. Opcja WATER (woda) jest równoważna RIVER z SIMCITY 2, zaś nowa SMOOTH (wyrównywanie, wygładzanie) umożliwia poprawianie, na bardziej naturalne, geometrycznych konturów, jakie tworzą poszczególne opcje edytora.

## LOAD GRAPHICS

Począwszy od SIMCITY 2 poprawiano grafikę i animację dopracowaną do najdrobniejszych szczegółów, a ponadto wprowadzono nową funkcję LOAD GRAPHICS umożliwiającą zmianę grafiki obiektów miasta.

Oprócz tzw. CLASSIC GRAPHIC (czasami współczesne) – grafiki z SIMCITY 1, wprowadzono grafikę i animację odpowiadającą sześciu okresom historycznym: ANCIENT ASIA (starożytna Azja), MEDIEVAL TIMES (wieki średnie), WILD WEST (Dziki Zachód), FUTURE EUROPE (przyszła

szła Europa), FUTURE USA (przyszłe Stany Zjednoczone) i MOON COLONY (kolonia księżycowa). Grafika i animacja w trzech pierwszych okresach odpowiada realiom historycznym. W trzech ostatnich okresach jest fantazją projektantów, ale opartą na prognozach naukowych i literaturze science fiction.

# SIMCITY

Wprowadzając funkcję LOAD GRAPHICS zmieniono również w submenu DISASTERS nazwy niektórych klęsk żywiołowych odpowiednio do okresów historycznych, co świadczy o godnej pochwały pracowitości i konsekwencji projektantów gry.

## WSKAZÓWKI

Miasto powinno być budowane planowo z zachowaniem odpowiednich proporcji między jego poszczególnymi składnikami. W trakcie gry komputer podaje komunikaty o braku tych proporcji. Należy je traktować, jako „poważne ostrzeżenie”. W przeciwnym wypadku może się zwiększyć niezadowolenie mieszkańców, którzy zaczną opuszczać miasto. To spowoduje zmniejszenie dochodów z podatków, a więc zmniejszenie możliwości rozbudowy i ewentualnej przebudowy miasta. Pamiętaj więc o zachowaniu właściwych proporcji między liczbą rezydencji a liczbą sklepów, fabryk, komisariatów policji i straży pożarnej. Bardzo ważne jest zbudowanie regularnej sieci komunikacyjnej. A w dalszej kolejności stadionu, portów: lotniczego i rzeczno. Park też się przyda. Pamiętajmy i o tym, że dla dużego miasta jedna elektrownia nie

wystarczy. O atrakcyjności miasta świadczy jego zaludnienie i związane z tym wpływy z podatków.

Należy dbać o służby komunalne (drogowa, policja i straż pożarna). Zmniejszenie wydatków na nie natychmiast odbije się na atrakcyjności miasta. Wydatki na służbę drogową powinny być utrzymane na poziomie 100%. Ich zmniejszenie spowoduje niewystarczającą konserwację sieci komunikacyjnej miasta, a w konsekwencji jej szybkie niszczenie. Wydatki na policję i straż pożarną mogą być obniżane nieznacznie – 10% do 20%. Znaczne zmniejszenie tych wydatków spowoduje wzrost przestępczości i zagrożenia pożarowego, a w konsekwencji zmniejszenie atrakcyjności miasta. Atrakcyjność miasta można zwiększyć przez budowę stadionu, portów lotniczego i rzeczno, zlokalizowanie fabryk na obrzeżach miasta, najlepiej w wydzielonej dzielnicy, zakładanie parków. Jednak w pewnym momencie może nam zabraknąć kapitału na rozbudowę lub przebudowę miasta. Cowtędy? W takiej sytuacji musisz zwrócić się do komputera o dotację. Wcisnąc

klawisz SHIFT piszesz FUND i otrzymujesz 10.000\$.

## NA ZAKOŃCZENIE

W Polsce nie ma w sprzedaży żadnej legalnej wersji tej gry. A szkoda bo SIMCITY jest tego warta. Do Polski dotarły wymienione wersje gry, w większości w niepełnym zakresie. Do SIMCITY 1 brakuje edytora mapy, zaś do pozostałych wersji, za wyjątkiem SIMCITY 2, pełnego zestawu grafik (funkcja LOAD GRAPHICS). W shareware można dostać legalnie różne programiki wspomagające główny program gry i rozszerzające jego funkcje. Dostępne są tam również scenariusze – gotowe mapy różnych miast. W końcu ubiegłego roku ukazała się już następna wersja gry – SIMCITY 2000, która zasługuje na osobny opis.

Doc



SimCity 256, PC



**MAXIS SOFTWARE**  
**COMMODORE**  
**SPECTRUM 1989-93**  
**AMIGA**  
**ATARI ST**  
**PC HERC, CGA 1-3**  
**EGA, VGA, SB 1-3**

**STRATEGIA**  
 90% 50% 95% 90%  
 Grafika Dźwięk Miedność Obsługa





Tyto: Male H-Oro Knight									
Hgt	200	Acy	100	H.P.	200	Exp	1000	Party Gold	1000
Int	10	Lok	20	S.P.	10	Party Cens	1000	Party Food	1000
Per	10	Age	10	Resis	10	Condition	1000		
End	10	Lvl	10	Skills	10				
Spd	10	RC	10	Aurds	10				



Typowy RPG, PC									
[Combat]									
[Combat]									
[Combat]									

CLOUDS OF XEEN to kolejna, czwarta część cyklu MIGHT AND MAGIC. Jak dowiadujemy się z czołówki, Lord Xeen zawarł przymierze z siłami zła i przy ich pomocy uwięził opiekuna tego świata – Crodo. Pozbawiony jego pomocy dobry Król Burlock nie potrafi powstrzymać rozprzestrzeniającego się zła. Naszym zadaniem jest pokonać Lorda Xeena. Jeśli zawiedziesz przejmie on władzę i ten piękny niegdyś świat zamieni się w ociekającą krwią krainę.

Przy rozpoczynaniu nowej gry wybierasz czy chcesz grać jako Wojownik (Warrior), czy bardziej odpowiada ci rola Odkrywcy (Adventurer). W pierwszym przypadku potworów będzie więcej i będą one odporniejsze, a zabicie króla smoków jest chyba niemożliwe, gdyż już w łatwiejszej wersji graniczy z cudem! Twoja drużyna może liczyć maksymalnie sześć osób, a jej skład można zmienić w tawernie (opcja SIGN IN). W stosunku do poprzedniej części wprowadzono kilka ulepszeń, które ułatwiają sterowanie postaciami i orientację w świecie. W bieżącym numerze KGB podaliśmy główne różnice. Natomiast szczegółowy opis kierowania

wania drużyną, statystyk itp. można znaleźć w KGB/SECRET SERVICE 10 – jest ona aktualna też do M&M4. Dalsza część jest przeznaczona dla leniwych, tych co się „zawiesili” i tych co... nie lubią myśleć.

## WSKAZÓWKI

– pod oknem z widokiem na świat znajdują się dwa miecze. Pojawiające się na nich symbole oznaczają działanie czarów ochronnych lub wzmacniających: Miecz oznacza czar Blessed, Tarcza – Power Shield, Krzyż – Holy Bonus, Lampka – Heroism.

– po bokach okna znajdują się dwie głowy. Po rzuceniu czaru Clairvoyance doradzają ci przy podejmowaniu decyzji. Niestety ich poziom inteligencji raczej nie przekracza poziomu królika doświadczalnego.

– w Świątyniach warto dawać „na tać”, jeśli będziesz uparty to bogowie w końcu cię wysłuchają.

– klawiszem „+” można wywołać mapę okolicy. UWAGA, jest to fragment mapy wywoływanej klawiszem M i żadnym wypadku nie należy jej mylić z mapą uzyskiwaną po rzuceniu czaru Wizard's Eye.

– aby przeszukać drzewo, przywołać sklepikarza, itp. należy użyć SPACE.

– po wykonaniu zadania niektóre miejskie fontanny odzyskują magiczne właściwości – jeśli jest tylko jedna, to sprawa jest jasna, ale jeśli więcej, to należy uważnie czytać która, bądź sprawdzić na własnej skórze.

– jak to w krainie magii bywa drzewa rodzą nie tylko owoce, należy jednak pamiętać, że nie wszystkie owocują w tym samym czasie.

– trumny, skrzynie, itp. warto przeszukać po zabicu ich lokatora.

– aby wrócić do normalnego wieku należy spełnić polecenia Druidów zaczynając od Summer Druid.

– teleport w miastach „zna” wszystkie miasta, kopalnie i zamki.

Miast w Xeen jest sześć i w pięciu z nich musisz pokonać siły zła, które próbują przejąć nad nimi kontrolę.

## Vertigo

Należy wybić wszystkie potwory i znaleźć w przechowalni fakturę, która ujawni prawdziwą działalność Joe. Po powrocie do Burmistrza otrzymasz pochwałę i następane zadanie – pomóc Krasnolom. W mieście można nauczyć się Kartografii oraz Odnajdywania Ścieżek.

## Nightshadow

Wybić co się rusza, ustawić zegary na dziewiątą i po zapadnięciu zmroku otworzyć ostatnią trumnę. By wykonać misję wystarczy zabić jej mieszkańca.

## Rivercity

Należy odnaleźć naszyjnik i oddać go Czarnoksiężnikowi Barokowi (jakieś dziwne imię) – w nagrodę nauczy cię zaklęcia Enchant Item. W mieście można nauczyć się Nawigacji, Budowy Ciała, Plywania, zostać Alpinistą lub Mistrzem Ręki. Można też wykupić przejażdżkę do D3 (11,12). Jeśli cierpisz na brak gotówki możesz popracować – za tydzień roboty dostaniesz 100 na czysto.

## Asp

Trzeba ustawić kolory kul tak by na przekątnych kwadratu były te same kolory, a na bokach różne. Wtedy możesz zniszczyć maszynę i zabrać Crystals of Piezoelectricity.

## Winterkill

Aby odczarować studnię należy uderzyć po dwa razy w sąsiednie gongi. By wykonać misję należy zlikwidować wszystkie duchy (broń duchowi, jak wiadomo, nie strasza) i uderzyć w samotny gong. Teraz możesz wrócić do Burmistrza. Niestety okaże się, że wprowadziły się nowe duchy – całą robotę trzeba powtarzać i to aż dwukrotnie.

## Shangri-La

Miasto to leży pod Volcano Cave (E1). Można się tu nauczyć wszystkiego, ale za pewną cenę – 100000. Poza tym znajduje się tu przejście na Ciemną Stronę.

## Dwarf Mines

W kopalniach można znaleźć beczki zawierające różnokolorowe napoje. Zwiększają one odpowiednio: Biały – Szczęście, Czerwony – Siłę, Niebieski

– Osobowość, Pomarańczowy – Intellekt, Zielony – Wytrzymałość, Purpurowy – Prędkość, Żółty – Celność. W Dwarf Mines 3 można nauczyć się Wyczuwania Niebezpieczeństw, a w Dwarf Mines 5 – Orientacji. Są cztery kopalnie, do których można dostać się tylko „wózkami”, kody są następujące: Alpha, Theta, Kappa, Omega. W tej ostatniej po zabicu Króla Złych Krasnali możesz wracać do Vertigo po nagrodę.

## A1

Znajduje się tu Castle Basenji. Arie poprosi, byś mu przyniósł stamtąd Scroll of Insight. W nagrodę da ci Jeweled Amulet of the Northern Sphinx.

## Castle Basenji

Pergaminy działają tak jak podpowiada ich tytuł, np. Scroll of Fire zwiększa odporność na ogień. W podziemiach jeden z uwolnionych więźniów poda ci hasło do wieży: There Wolf.

## A2

Jest tu Western Sphinx oraz wędrowiec, który uczy jak zostać Mistrzem Modlitwy.

## A3

Mieszka tu Winter Druid. Poza tym jest tu przejście na Ciemną Stronę oraz miasto Winterkill.

## B1

Jest tu Northern Sphinx, ale jego prawdziwe imię brzmi GOLUX. W sfinksie jest w sumie osiem tronów, ale można siadać tylko na niektórych, np. na Thieves Throne może usiąść tylko Złodziej, dla innych skutki będą opłakane.

## B2

Mieszka tu Summer Druid oraz znajduje się wejście do Warzone.

## B3

Thickbark w zamian za zabicie wszystkich Trola nauczy cię zaklęcia Super Shelter. Halon w zamian za Ever Hot Lava Rock da ci Widget. Klucz do Wieży zaginął na Ciemnej Stronie.

## B4

W tym sektorze leży Cave of Illusion oraz Golem Dungeon.

## Cave of Illusion

Dopóki nie wyciągniesz korka na czwartym poziomie i nie spuścisz magicznej wody wszystkie rzeczy (miecze, sefy itd.) będą iluzjami. Na poziomie 1 i 4 znajdują się ukryte komnaty (po jednej na każdym). Jedna z czaszek da ci klucz do Tower of High Magic. Aby otworzyć sejf należy odpowiednio się ustawić.





### Golem Dungeon

W Home of Wood należy odciąć wszystkie gałęzie. W Home of Stone trzeba zamienić sześć z ośmiu bloków w skały. W Home of Iron musisz poprzestawiać dźwignie w pierwszych czterech pokojach (dwie po lewej i dwie po prawej stronie). Jeśli wszystko zrobisz poprawnie to w centrum pokoju z pojedynczą dźwignią pojawią się (po jej przestawieniu) kropki. Należy w nie wejść – przeniosą do innego pokoju. W kropki należy wchodzić aż znajdziesz się w pokoju z posągami, którego dotknięcie uczyni cię Master of Golem. Teraz możesz opuścić te lochy.

### C2

Mieszka tu Autumn Druid, poza tym znajduje się tu przejście na Ciemną Stronę oraz leży Asp. Falagar w zamian za zwrot Crystals of Piezoelectricity nauczy zaklęcia Megavolts, a Carlawna czarui Moon Ray za Scarab of Imaging.

### C3

Leży tu Rivercity oraz znajduje się przejście na Ciemną Stronę.

### C4

W tym sektorze leży New Castle i należy go kupić. Oprócz tego jest tu Tower of High Magic oraz Tomb of Thousand Terrors.

### New Castle

Po wyremontowaniu (murarzy można wynająć w Burlock Castle) znajdziesz w nim dwa kamienie: do Tomb of Thousand Terrors oraz Golem Dungeon. Po odnowieniu baszty znajdziesz w niej Xeen Slayer Sword. Hasło do baszty brzmi LABORATORY.

### Tower of High Magic

Klucz do niej jest ukryty w Cave Of Illusion (B4). Napoje w niszach dodają odporności zgodnie z etykietkami. Kropki na podłodze oznaczają miejsca, w których tracisz wszystkie SP oraz przestają działać rzucone czary. W wieży można zdobyć umiejętności Prestidigitatora oraz znaleźć klucz do Darzog's Tower. W chmurkach są cztery posągi (wiadomość może odczytać tylko Lingwista) oraz cztery bębny na których można sobie pograć.

### Tomb of Thousand Terrors

Kropki na podłodze przenoszą najczęściej do komnaty wejściowej. Soki w dzbankach zwiększają statystyki (patrz Dwarf Mines).

### D1

Klucz do tej Wieży zaginął na Ciemnej Stronie.

### D2

W tym sektorze można zostać Kupcem oraz odwiedzić Dwarf Mines 5 lub Castle Burlock. W zamku można zamówić remont New Castle – u Królewskiego Inżyniera, ale jako zapłatę przyjmuje on tylko King's Mega Credits. Królewski Doradca poleci ci odszukać Crodo i uwolnić go. Po wykonaniu tego zadania otrzymamy pozwolenie na odbudowę baszty w New Castle. Król Burlock poleci ci odnaleźć Sixth Mirror.

### D3

Znajduje się tu Darzog's Tower, można też wykupić przejazd do Rivercity. W zamian za zwrot Ligon's Missing Skull właściciel nauczy cię zaklęcia Recharge Item.

### Darzog's Tower

W wieży uwięziony jest Crodo i należy go uwolnić. Kropki na podłodze poza neutralizacją magii przenoszą cię na pierwszy poziom wieży. W chmurach są cztery posągi, które odczytać może tylko Lingwista. Poza tym należy wygrać wszystkie cztery konkursy, wymienić zdobyte Lalki i powtórnie wygrać wszystkie turnieje. Do Xeen Castle warto wchodzić tylko, gdy masz Xeen Slayer Sword. W zamku, zanim wejdiesz do centralnej komnaty, należy zniszczyć cztery maszyny tworzące zapory w całej centralnej wieży. Dwie znajdują się na szczytach bocznych wież, a dwie w rogach podwórza. Na szczycie centralnej wieży czeka nas pojedynek z ulubieńcem Lord Xeen'a, a później z samym Lordem. Jeśli wygrasz to pozostaje ci wziąć Teleport i to już nareszcie koniec.

### D4

Leży tu Nightshadow oraz mieszka Mirabeth, która da ci kamień do Yak Temple i poprosi o przyniesienie jej Elixir of Restoration. Poza tym jest tu przejście na Ciemną Stronę.

### E1

Znajduje się tu Dragon Cave oraz Volcano Cave.

### Dragon Cave

Smoki zgromadziły tu ogromne skarby. Poza tym jest tu sześć ksiąg, które warto przeczytać: Dragon Lore 1-5 oraz The Art of Taxation.

### Volcano Cave

Na pierwszym poziomie niektóre ze skrzyń wybuchają, ale warto próbować. Na drugim dźwignie powodują pojawienie się bazaltowych bloków na jeziorze lawy. Pod jaskinią leży Shangri-La.

### E2

W tym sektorze znajdują się wejścia do Dwarf Mines 3 i 4.

### E3

Mieszka tu Spring Druid oraz wędrowiec uczący Odnajdywania Ukrytych Przejść. Poza tym jest tu Grobowiec, ale kamień do niego zaginął na Ciemnej Stronie.

### E4

Znajduje się tu Yak Temple, w której ukryty jest Elixir of Restoration. Ściany z krwawymi plamami można przesunąć używając dźwigni w kształcie krzyża – jeśli są dwie to w odpowiedniej kolejności.

### F3

Znajdują się tu Dwarf Mines 1 i 2, Vertigo oraz przejście na Ciemną Stronę. Myra w zamian za korzenie Pirahny da ci pięć odtrutek a Orothin po odzyskaniu Bone's Whistle odczaruje posągi.

### F4

Valia da ci klucz do Witch's Tower i poprosi o uwolnienie Falisty. Po oddaniu jej odnalezionego Alacorn nada członkom drużyny tytuł Krzyżowca.

### Witch's Tower

Jeden z chłopców poda ci hasło, którego żąda c z a s z k a . Brzmi ono R O S E B U D i otwiera drzwi do ukrytej komnaty,

w której leży Alacorn of Falista. W chmurach otaczających wieżę znajduje się pięć posągów, w tym cztery, które odczytać może tylko Lingwista.

Dla tych, którzy znają się trochę na strukturze plików dodatkowe informacje. By zmienić Cechy bohaterów wystarczy znaleźć ich imię w nagranej grze. 20 bajtów dalej zaczynają się charakterystyki (siedem pierwszych) – każda zajmuje po dwa bajty: pierwszy wartość stała, drugi wartość jaką dodają czary itp. Poziom bohatera jest zapisany 35 bajtów za pierwszą literą imienia. Odporności zaczynają się od 311 bajtu za pierwszą literą i zajmują tak jak charakterystyki po dwa bajty (takie samo znaczenie). Złoto jest zapisane pod offsetem 13699 (4 bajty), kamienie szlachetne pod

13703 (też 4 bajty). Wiek bohatera jest obliczany przez odjęcie roku urodzenia bohatera od roku bieżącego. Ten ostatni jest zapisany pod offsetem 13675 i zajmuje 2 bajty. Lepiej jednak nie odmładzać bohaterów poniżej 18 lat – niemowlaki raczej słabo walczą.

Dzięki temu skończyłem grę z wynikiem 2 488 601 657 punktów

C(w)alineczka

# Might & Magic 4

## CLOUDS OF XEEN

**NWC'92**  
PC VGA, SB  PC 5  
ROLE-PLAYING  
80% Grafika 75% Dźwięk 85% Miodność





SIERRA powróciła do swej dawnej świetności. Wydanie GABRIELA potwierdza ogromny potencjał intelektualny drzemiący w tym międzynarodowym koncernie, a jednocześnie uświadamia, że przez ostatnie dwa lata SIERRA się nie wysilała. GABRIEL jest pierwszą od dawna grą, o której nie można powiedzieć, że jest „z taśmy”.

Projektantem gry i osobą, która tchnęła w nią mistyczne widmo czarnej przeszłości, jest Jane Jensen, autorka thrillerów-powieści. Jej bohater jest trochę rozlazłym pisarzem, właścicielem sklepu z książkami w Nowym Orleanie, a przy tym w jego głowie drzemie nadzwyczajny intelekt. Gabriel jest prześladowany przez straszliwe sny pełne tajemnych obrzędów, w których na koniec dyna na suchej gałęzi.

Odpowiedź leży w przeszłości jego dziadów – łowców czarownic z czasów Inkwizycji, przeklętych przez swe ofiary.

Gabriel zbierając materiały do swej książki napotyka na trop tajemniczych morderstw kultowych, który to wątek od pewnego momentu nierozzerwalnie spleta się z cieniem jego przeszłości. Okazuje się, że w Nowym Orleanie rządzi sekta VooDoo – kultu mającego swe korzenie w afrykańskich wierzeniach prymitywnych ludów z domieszką współczesnego katolicyzmu i protestantyzmu. Kapłanka jest w prostej linii potomkiem czarownicy Tetelo, ściganej przez Günthera – przodka Gabriela, który zakochał się w swej ofierze.

GABRIEL KNIGHT jest pierwszą grą określaną jako psycho-thriller. Na pierwszy rzut oka jest zwykłą przygodówką z rozszerzonym zestawem ikon (np. osobno są: branie, używanie, otwieranie, pchanie), jednak jest w nim coś więcej. Nie ma klasycznych sytuacji czarne-czy-białe, zły-czy-dobry, gracz jest zmuszony do wczucia się w postać bohatera i przeżywania wraz z nim radości, ale głównie nieszczęść. Dla każdego, kto włączy się w GABRIELA, będzie to wielkie i nowe przeżycie, lecz producent poleca grę raczej starszej młodzieży, dla młodszej może być za trudna.

Jako Gabriel Knight występuje Tim Curry (znany m.in. jako Kardynał Richelieu z „The Three Musketeers” i Frankenfether z „The Rocky Horror Picture Show” – niesamowicie męska kreacja, film naprawdę godny polecenia), który użyczył bohaterowi twarzy i głosu. Oprócz niego występuje Michael Dorn ze „Star Treka” oraz Mark Hamill z „Gwiezdných Wojen”. Na uwagę zasługuje doskonale skomponowana ścieżka dźwiękowa, niestety okrojona w wersji dyskiolkowej. Trzeba jeszcze dodać, że GABRIEL KNIGHT w wersji CD-ROM zdobył pierwsze miejsce na ostatniej wystawie Computer Entertainment Show.

Kilka uwag: każdy dzień powinien zacząć się od kawy i porannej prasy. Podstawą pozyskiwania informacji są rozmowy, z których można dowiedzieć się rzeczy kluczowych dla dalszej gry. System jest podobny jak w CRUISE FOR A CORPSE – zakres tematów rozmowy rozszerza się w zależności od efektów rozmów na inne tematy. GABRIEL jest grą, w której nie wono uronić ani słowa! Na szczęście dzięki magnetofonowi można zawsze odsłuchać zapis każdej z rozmów.

ciąg dalszy ze str. 52.

Przerysowałem do notesu znaki wyryte na ziemi wokół ciała i obejrzałem przez lupę ślady krwi. Jedyną ciekawostką była łuska węży znaleziona w trawie oraz grudka gliny znad jeziora, którą nie wiedzieć czemu zatrzymałem.

Postanowiłem odwiedzić jeszcze Mosleya na posterunku i przedyskutować z nim sprawę tych morderstw. Na szczęście był u siebie. Po kilku konwensacjach poprosiłem o pokazanie mi akt sprawy, bowiem w każdym przypadku przy ciele znajd-



wano inne znaki, prawdopodobnie rytualne rysunki. Akta pokazała mi urocza policjantka Franks, ale nie pozwoliła wziąć ich ze sobą. W mojej głowie urodził się niecny plan – namówiłem Mosleya na wspólne zdjęcie do książki, które miała zrobić właśnie Franks. Gdy wszystko było gotowe, przeprosiłem ich na chwilę, by w spokoju poprawić włosy. Wyszedłem z gabinetu i powieliłem akta na stojącym pod ścianą kserografie.

Po ten wrażeń wróciłem do domu. Nie mając już siły na napisanie ani jednego rozdziału poleciłem Grace dowiedzieć się o adres Malii Gedde i poszedłem spać.



Rozpocząłem oczywiście od kawy i porannej gazety. Grace z dużą dozą sarkazmu podała mi adres pani Gedde, właścicielki trzech szpitali i dziedziczki ogromnego majątku – jednak moja sekretariczka jest o mnie trochę zazdrosna!

Wyprawę postanowiłem rozpocząć od Parku Jacksona, który wg artykułu z dzisiejszego Times Picayune, był przed laty miejscem wykonywania wyroków śmierci. Od wczoraj towarzystwo się trochę przemieszało: przybył np. sprzedawca HotDogów, biegacz i artysta szkicujący Katedrę. Wiatr porwał jego prawie ukończony rysunek i porzucił za płotem, tuż przy stojącej w centrum statule prezydenta. Postanowiłem pomóc mu odzyskać dzieło; za talon na książkę kupiłem HotDoga, którym przekupiłem ćwiczącego chłopca by wślizgnął się pomiędzy pręty po rysunek. Artysta był bardzo szczę-

śliwy i koniecznie chciał coś dla mnie zrobić. Dałem mu ksero policyjnych akt i własny szkic znad jeziora, by spróbował sklecić z tego jeden kompletny rysunek. Obiecał pomóc i umówiliśmy się na jutro.

Wiedziałem, że nie wpuszczą mnie do pałacu Malii Gedde, jeśli wystąpię jako Gabriel Knight. Chciałem poprosić Mosleya o pomoc, ale gdy tylko przybyłem na posterunek, w mojej głowie urodził się znacznie lepszy plan. Mechanik naprawiający termostat urządzenia klimatyzacyjnego zostawił otwartą kłapkę. Niepostrzeżenie nastawiłem wskazówkę na maksimum i wkroczyłem do gabinetu detektywa. W jednej chwili zrobiło się tak gorąco, że Mosley zdjął marynarkę. Bezcześnie poprosiłem o kawę, a gdy wyszedł po filiżankę, „pożyczyłem” z jego marynarki policyjną odznakę i szybko zmyłem się z posterunku.

Pomysł wypalił i służący Malii wpuścił mnie do środka. Zauroczonej jej czarnymi oczami nie wiedziałem o czym gadać i po

wyczerpaniu wszystkich tematów zacząłem z nią flirtować, aż wyrzuciła mnie z domu. Nie przejąłem się, tylko pojechałem do Muzeum VooDoo, gdzie uciąłem sobie dłuższą pogawędkę z Dr. Johnem. Dowiedziałem się wreszcie wszystkiego na temat korzeni i odmian kultu VooDoo, ich wyznawców oraz kapłanów. Doktor skierował mnie do pani Moonbeam – zaklinaczki węży oraz na miejscowy cmentarz.

Zacząłem od cmentarza, gdzie od dozorczy dowiedziałem się wiele o Marii Laveau – najslawniejszej kapłance VooDoo. Jej grób na tym cmentarzu jest odwiedzany przez liczne pielgrzymki z całego świata. Zmysł detektywa dał od razu o sobie znać i przerysowałem z muru grobowca niezrozumiałe znaki, po czym zabrałem też kawałek cegły, którym prawdopodobnie zostały zrobione.

Zaklinaczka okazała się bardzo ciekawą osobą, od której dowiedziałem się więcej o VooDoo – maski zwierząt, terminy obrzędów (Wigilia Św. Jana!), przedmioty kultu itp. Poprosiłem ją też, by zatańczyła rytualny taniec ze swą pupiką – podczas tańca podkradłem zostawioną w klatce skórę gada. Na koniec poprosiłem o przetłumaczenie przerysowanych z cmentarza znaków – wiadomość była trochę nieskładna. Ukradkiem obejrzałem przez lupę ukradzioną skórę węży – łuski były inne, niż ta znaleziona nad jeziorem.

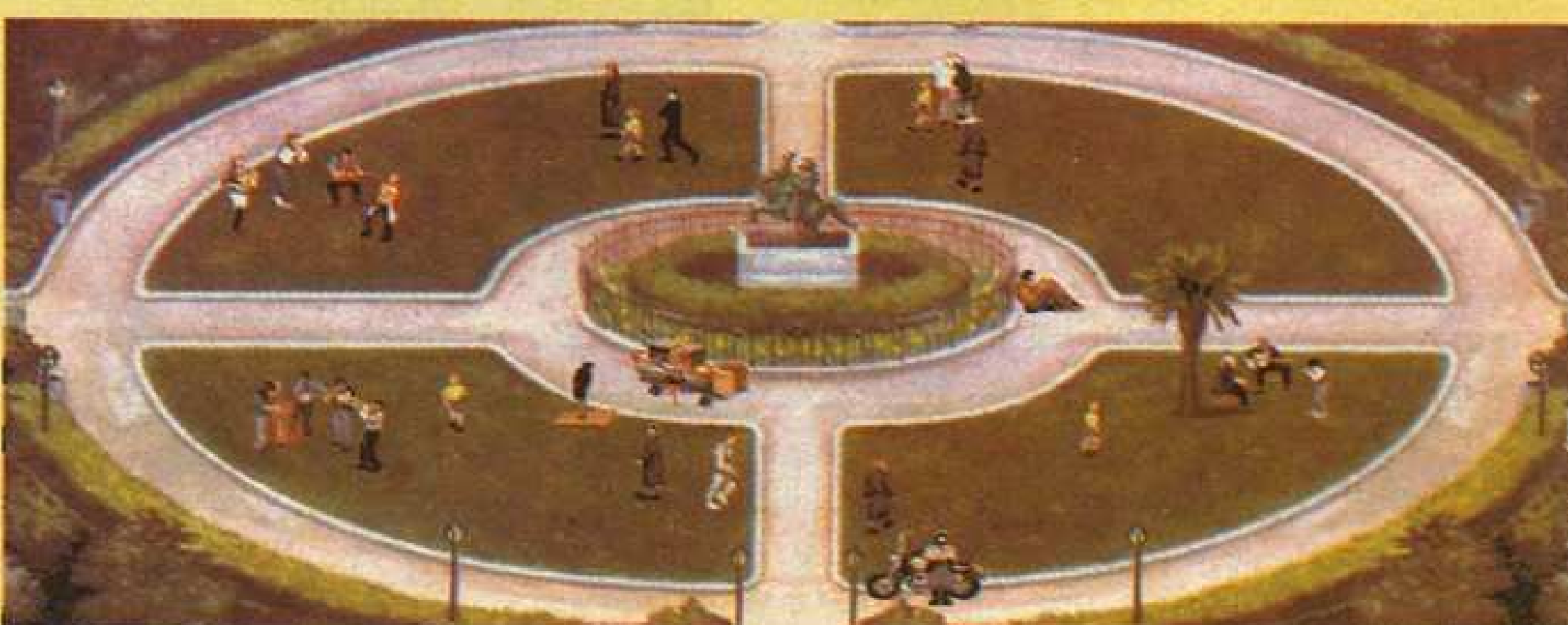
Postanowiłem jeszcze odwiedzić Aptekę, gdzie byłem świadkiem rozmowy Willega z Madame Cazaunoux – włosy stają na głowie, na jakie to pseudolecz-



Już zaczynają mi puszczać nerwy, tylko cmentarze, skazani...



i nawiedzone babcie.





nicze bzdury wydają pieniądze te stare baby. Wypytałem Willego o maski – miał do sprzedania za 100 dolarów maskę krokodyla. Za dużo jak na moją kieszeń!

Zmęczony przybyłem do domu i poprosiłem Grace o badania nad tematem „Madame Cazaunoux”, po czym udałem się do rozgrzebanego łóżka.



Obudziłem się jak zwykle po męczących koszmarach i zacząłem od kawy i lektury – o! wykład o VooDoo na Uniwersytecie Tulane. Grace miała dla mnie całą stronę z książki telefonicznej z pięcioma paniami Cazaunoux oraz dwie wiadomości – numer telefonu Wolfganga, który znów dzwonił,

# GABRIEL KNIGHT

## SINS OF THE FATHERS

oraz zaproszenie od Mosleya na przesłuchanie naocznoświadka jednego z morderstw. Podczas naszej porannej wymiany zdań wkroczył nagle Bruno z sąsiedniego sklepu chcąc kupić obraz mego ojca. Mając w pamięci krokodyla maskę puściłem mu obraz za stówę, mimo głośnych protestów Grace.

Udałem się na zaplecze i wykręciłem chyba właściwy numer pani C. (555-1280), przedstawiając się jako przyjaciel właściciela Apteki. Baba nie chciała ze mną rozmawiać, usłyszałem tylko szczekanie psa, którego uciszyła wołając nań Castro. Trudna sprawa – zadzwoniłem do kliniki (555-6170) podając się za nauczyciela tańca Castro i wyciągnąłem adres babsztyla. Wiedziałem, że będę jeszcze musiał się przebrać, bo babsko może mnie poznać po tym spotkaniu w Aptece. Nie mając na razie pomysłu zabrałem z łazienki buteleczkę żelu do włosów.

Ze stową w garści pojechałem do Apteki i kupiłem maskę krokodyla. Sprzedawca dał mi bonusa – butelkę magicznego płynu na szczęście w kartach – powiedzmy, że w to wierzę. Przypomniałem też sobie o artyście z Parku i udałem się tam, by odebrać zrekonstruowany rysunek. Rysownik stanął na wysokości zadania, skarżył się tylko na dziwne bóle, jakie miał podczas pracy. Podziękowałem i postanowiłem przyjrzeć się wróżce w północno-zachodniej części parku. Gdy zaczęła tańiec ze swym wężem, z wrażenia przysunąłem się tak blisko, że owinęła mnie swą apaszką i wciągnęła w wir tańca. Po chwili jednak szaleństwo ustało, lecz wróżka zapomniiała podnieść z trawy apaszkę. Zanim ją jej oddałem, delikatnie zdjąłem szczypcami z materiału łuskę węża.

Dla uspokojenia odwiedziłem cmentarz. Porównałem łuskę z parku z łuską znad jeziora, niestety były różne. Przy grobowcu rodziny Gedde natknąłem się na Malię. Moja biedna dusza nie wytrzymała i wyznałem kruczowłosej swą miłość. Ale obiekt mych uczuć oddalił się spieszonym krokiem. Co za zawód, przecież tak mnie do niej ciągnie.

Spojrząwszy na zegarek pospieszyłem na Uniwersytet, na wykład o VooDoo. Do-

piero trzeźwe naukowe spojrzenie przejaśniło mi w głowie i poukładało szcztakowe dotychczas informacje na temat niesamowitego kultu, występującego w różnych częściach kuli ziemskiej i to w kilku odmianach. W ciszy i w ciemności przerywanej trzaskaniem rzutnika, donośnie brzmiał spokojny głos dr. Hartridge'a. Siedziałem zafascynowany, a moje myśli błądziły wokół niedawnych morderstw... Nagle światło zgasło, a w moją stronę poczęła zbliżać się mała trumienka, którą Hartridge określił jako „sekey madoulé” – widziałem taką w Muzeum VooDoo. Ta otwierała wieko jakby zapraszając mnie do środka. Ale jest za mała dla mnie, poza tym nie wybiła jeszcze moja godzina! Spokojny głos naukowca przerwał mój koszmar – „Dziękuję Państwu za uwagę”.

Podążyłem za nim do pracowni na zaplecze i odbyłem długą, konkretną rozmo-

wę. Naukowiec był zafascynowany zrekonstruowanym rysunkiem i zaciekawiony fotografią z miejsca zbrodni. Wyjaśnił mi znaczenie „Cabrit Sans Cor” i aż zadrżałem, oznacza to „koza bez rogów”, czyli w dialekcie VooDoo ofiarę z człowieka!

Postanowiłem jeszcze odwiedzić apatyczną Madame Cazaunoux; mój plan polegał na przebraniu się za księdza. Zwiędzając zaplecze katedry Św. Louisa znalazłem sutannę i koloratkę, które założyłem pod domem Madame, uprzednio ułożywszy niesforne włosy z pomocą żelu. Nobliwa dama wpuściła mnie i wdaliśmy się w rozmowę o bycie i niebycie. Zapytałem ją o „Cabrit Sans Cor” i o ofiarę z ludzi. Okazało się, że stara świetnie orientuje się w sprawach VooDoo. Otworzyła mi oczy, że Marie Laveau była tylko przykrywką prawdziwej kapłanki VooDoo, która manipulowała nią i kryła się za nią jak za zastoną. Madame pokazała mi swoją rodową bransoletkę w kształcie poplątanego węża, a ja udając że ją błogosławię, zrobiłem odcisk bransoletki w glinie. Pożegnałem Madame z ulgą wrzucając księżę ciuchy do bagażnika Harleya-Davidsona.

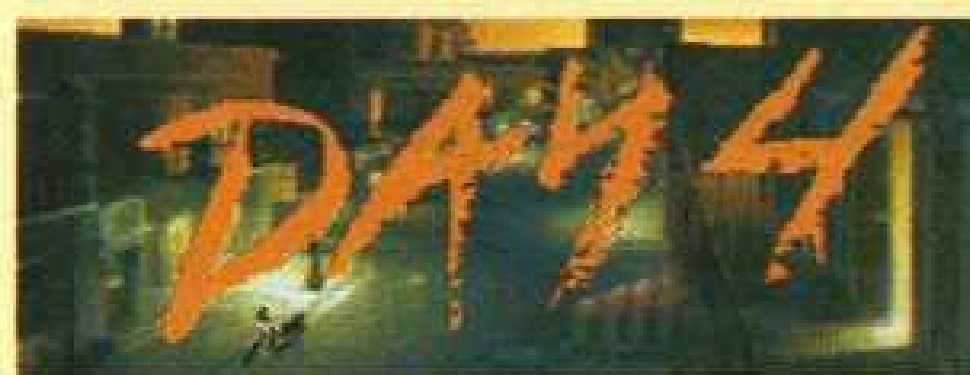
Motocykl zawiózł mnie do knajpki pod Napoleonem, gdzie wypytałem barmana o bywalców związanych z VooDoo – wskazał na Sama i Markusa grających w szachy. Sam wciąż przegrywał, więc zaproponowałem mu płyn dający szczęście – jednym haustem wypił całą buteleczkę. Oczywiście wygrał, więc wypadało mi już poprosić go o zrekonstruowanie bransoletki, której odcisk w glinie miałem w kieszeni.

Na koniec pojechałem na posterunek i byłem obecny przy nic nie mówiącym przesłuchaniu niejakiego Crasha, który ponoć był świadkiem jednego z obrzędów VooDoo. Biedaczyna był w szoku i nic składnego nie powiedział.

Uff, to był męczący dzień. Wróciłem do domu, a ledwo Grace opuściła swój posterunek, zjawiała się Malia Gedde. I już nie miałem koszmarnych snów. Tym razem nie miałem żadnych.



Nawet zalewanie robaka nie pomaga.



Od zaśnieżenia na stojąco uratowała mnie tylko podwójna mocna kawa. Przejrzałem prasę – zamknęli sprawę morderstw! Grace patrzyła w bok z niemym wyrzutem. Najdelikatniej jak umiałem położyłem przed nią rekonstrukcję rysunku i poprosiłem o zbadanie sprawy. Wymknąłem się do knajpki i odebrałem od Sama rekonstrukcję bransolety. Przeczucie zawiodło mnie do Parku, gdzie błądził jak w malignie Crash. Nie udało mi się z nim porozmawiać, wyraźnie mu przeszkadzałem. Postanowiłem udać brak zainteresowania i oddalwszy się podejrzalem tę część parku przez ustawioną na wzgórzu lunetę. Crash dogadywał się z Mulatłem bębniącym pod płótem na barabanie.

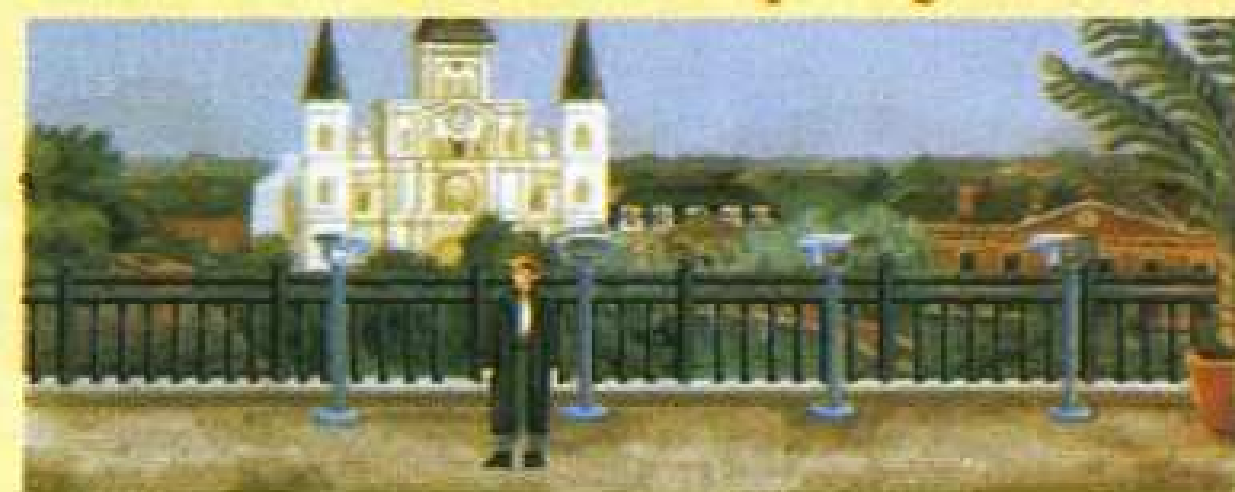
Zszedłem z powrotem do parku i podążyłem na północ, do Katedry. Crash siedział w ławce i wyglądał na załamane. Przeraził się, gdy zapytałem go o bębniarza. Mówił o kartelu rządzonego przez sektę VooDoo, która kontroluje całe miasto. Gdy pokazałem mu zrekonstruowaną bransoletkę dostał dziwnych drgawek – nie potrafiłem mu pomóc i dosłownie zmarł na moich rękach. Odchyliłem jego koszulkę i ujrzałem wytatowany na piersiach znak węża i przerysowałem go do notesu.

Wróciwszy do domu poprosiłem Grace o jakiegokolwiek materiały o Rada Drums, języku bębnowym, o którym mówił mi Crash. Grace dalej siedziała zafrasowana. Poszedłem do siebie i zadzwoniłem do Wolfganga Rittera (49-09-324-3333) – okazało się, że to mój wuj, brat dziadka Heinza Rittera vel Harrisona Knighta. Wuj zaprosił mnie do Niemiec, bo jak stwierdził, ma mi dużo do powiedzenia i wyjaśnienia.

Położyłem się, ale nie mogłem zasnąć. Zadzwonił telefon. Malia też nie mogła zasnąć. Razem nawet nie próbowaliśmy.



Z trudem podniosłem się z łóżka. Grace miała już dla mnie materiały – artykuł o podobnym morderstwie z 1810 roku i książkę o kodzie bębnowym. Mój horoskop w Times Picayune staje się coraz bardziej mroczny. Przyszła też paczka z listem od Wolfganga – przeczytałem stary dziennik i chłód przebiegł przez me plecy. Gunther Ritter, miasto Charleston w Afryce, wiedźma Tetelo, łowcy cza-



rownic. Głowa zaczęła mi gwałtownie puchnąć. Na szczęście zadzwonił Hartridge mówiąc, że odszyfrował znaczenie zrekonstruowanego rysunku, odczytał też słowa Damballah i Odoun Badagris.

Chciałem rozmówić się o tym wszystkim z Dr. Johnem z Muzeum. Gdy wszedłem, pomieszczenie było ciemne i z sufitu spadł na mnie ogromny wąż. Rozpaczliwym wyrzutem ręki włączyłem wentylator, którego brzęczenie odeгнаło gada. Po chwili pojawił się Dr. John i próbował mnie przeproszać. Roztrzęsiony wróciłem do domu. Grace stwierdziła, że jestem zielony. Na mej twarzy znalazła łuskę węża i wyrzuciła do popielniczki. Łuska pod lupą okazała się identyczna z tą znaną nad jeziorem. Muszę wystrzegać się Dr. Johna. Czy tajemniczy „DJ” z odczytanej zaszyfrowanej wiadomości to przypadkiem nie on?

Postanowiłem podzielić się wnioskami z Hartridgem, ale znalazłem go martwego we własnym hotelu. Złapałem ze stołu notatki i popędziłem na komisariat. Tego już za wiele! Mosley musi ponownie otworzyć sprawę! Jako dowody przedstawiłem: rekonstrukcję rysunków z ciał ofiar, notatki naukowca, artykuł z 1810 roku i dwie identyczne łuski. Mosley pogratulował mi dobrej roboty, ale co z tego, przecież to on jest gliną.

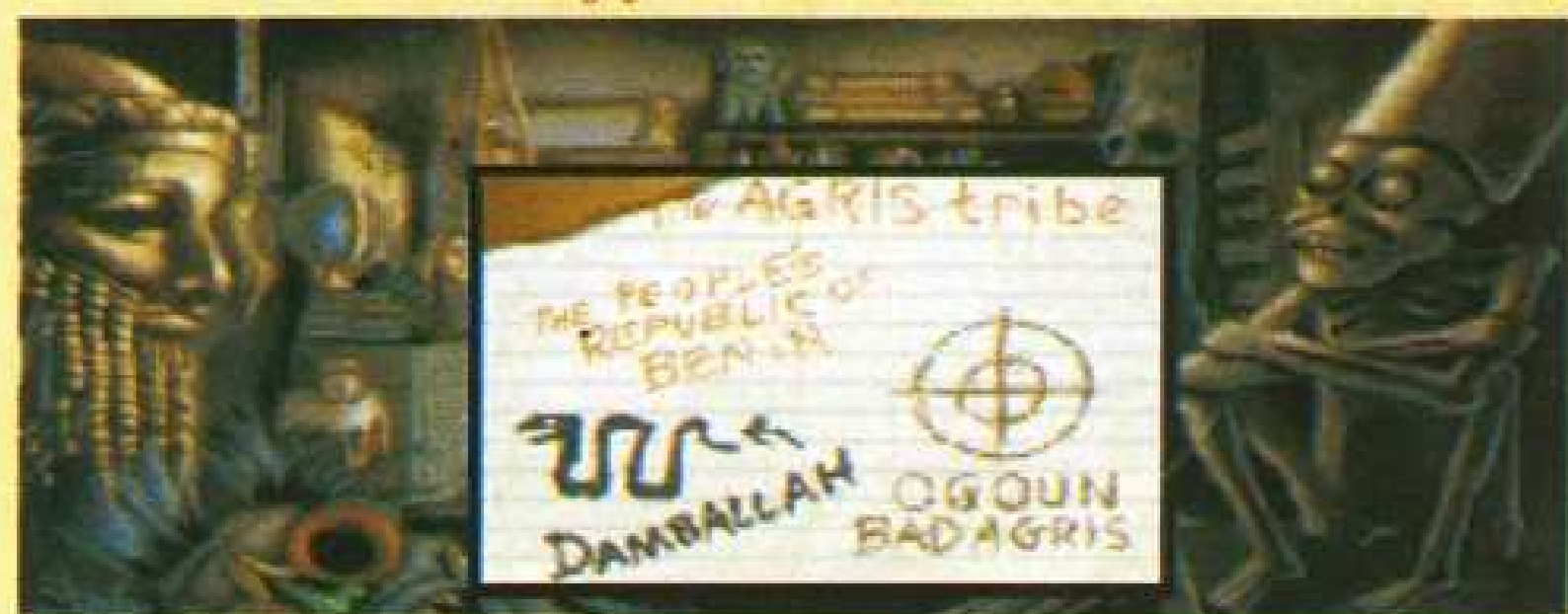
Zrobiło się już ciemno i wróciłem do domu. Numer Malii nie odpowiadał. Złoty powróciły.

dalszy ciąg w następnym numerze

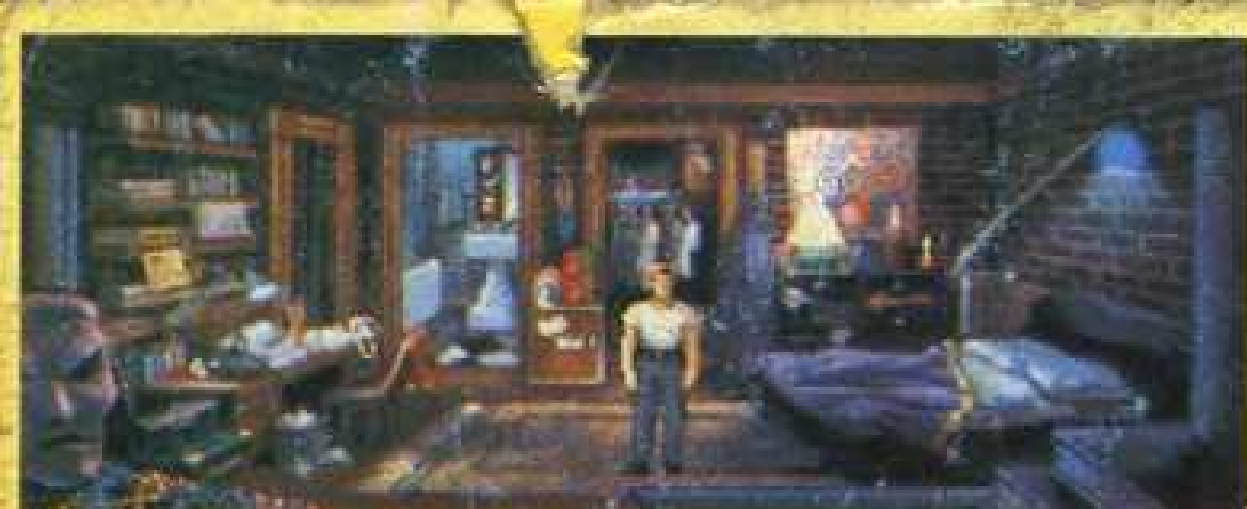
Martinez  
**SIERRA'93**  
PC VGA, SB PC CD-ROM CD 12  
PRZYGODOWA  
95% SUPER 100% 100%  
Grafika Dźwięk Miodność



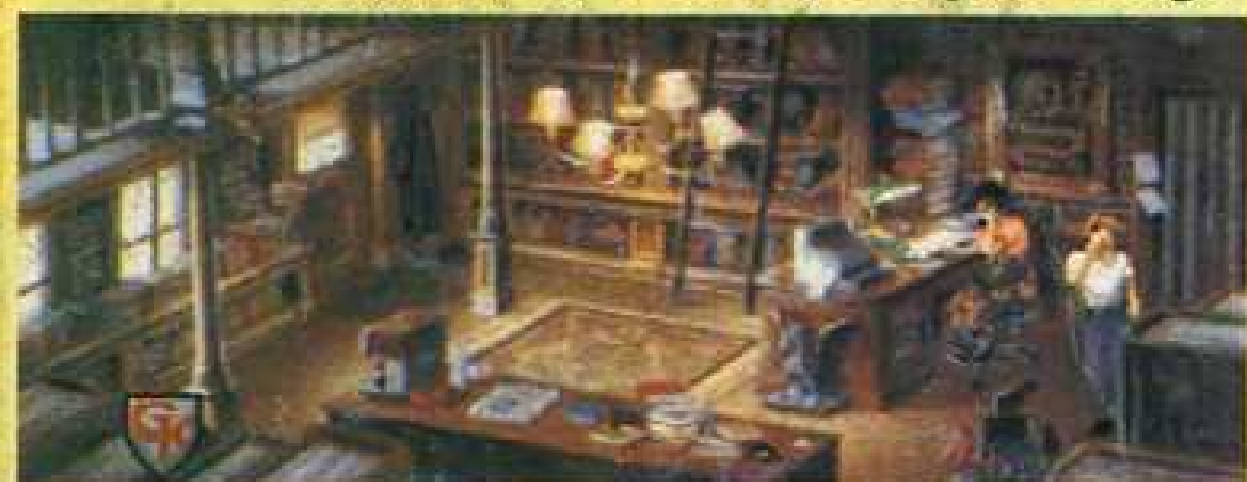
Ludzie padają jak muchy, zostawiając cenne notatki.



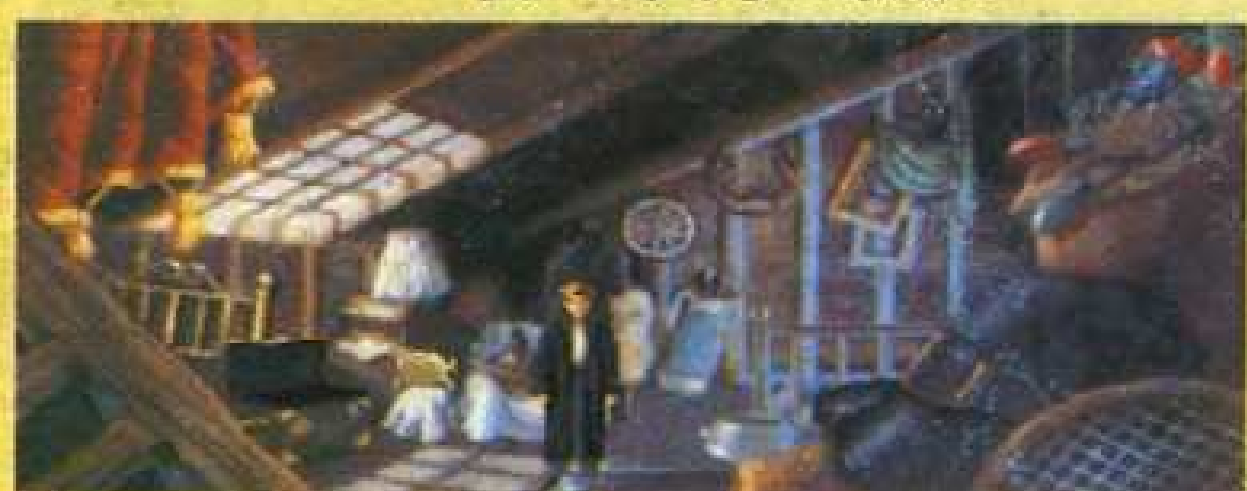




Nazywam się Gabriel „Gabryśia” Knight



Łeb mi pęka, gdy pomyślę...



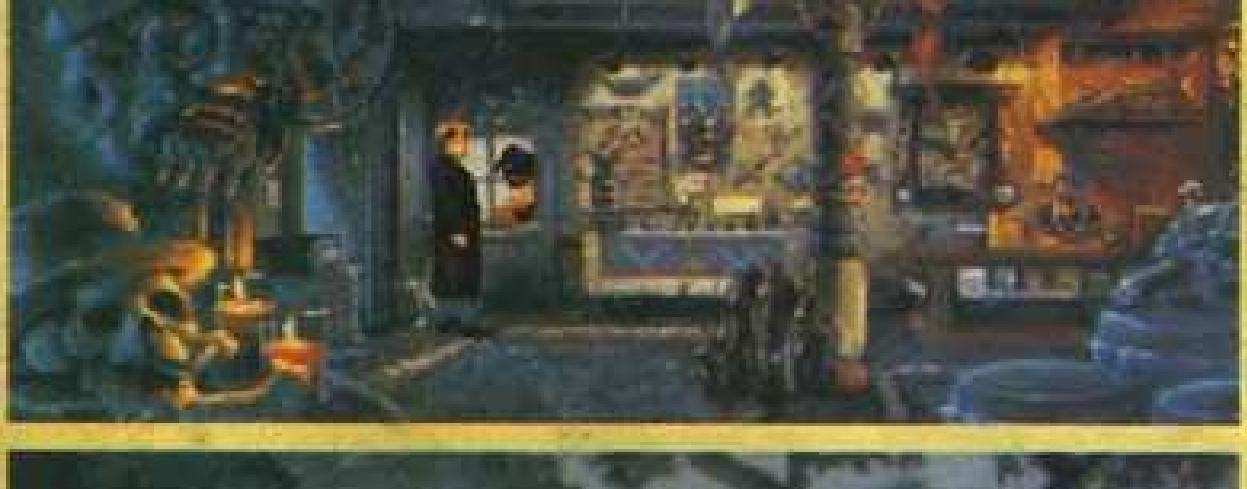
w co wrobili mnie ci programiści.



Ciągali mnie nawet po cmentarzach.



Musiałem oglądać trupy.



Nocami miałem mało seksowne koszmary.



Musiałem oglądać trupy.



Nocami miałem mało seksowne koszmary.



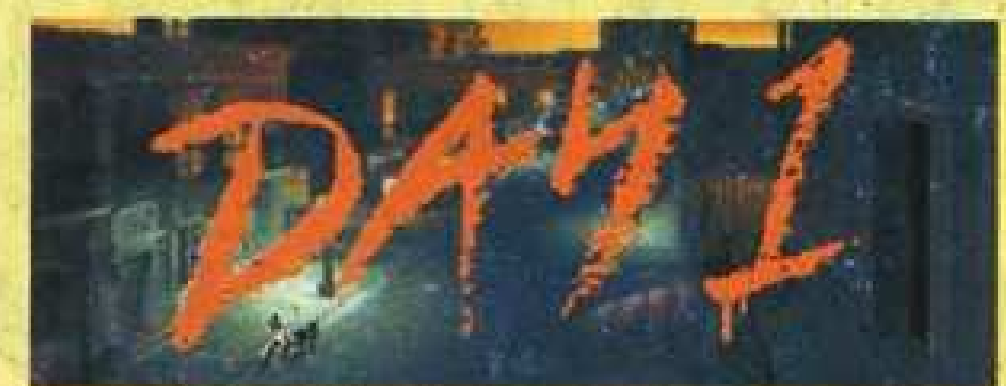
Musiałem oglądać trupy.



Musiałem oglądać trupy.

Obudziłem się dopiero po dziesiątej, gdy Grace już od ponad godziny broniła mnie przed telefonami stęsknionych znajomych. Oprócz zwykłych nudziarzy dzwoniła jeszcze moja Babcia, detektyw Mosley oraz nieznajomy mi Wolfgang z Niemiec. Boże, czy tak musi zaczynać się każdy poniedziałek?

Wysiorbałem poranną kawę, rozzejrzałem się po sklepie i przeczytałem



poranną gazetę – kolejne morderstwo na tle kultowym, poza tym nuda. Mój horoskop trochę niepokojący. Zabrałem ze stołu szkło powiększające i szcypce. Przypomniało mi się, że wczoraj przyszły jakieś nowe książki – przejrzałem książkę o węzach i jakąś niemiecką poezję z górnej półki regału. Nie znam niemieckiego, nie pomógł mi też słownik spod okna. Spróbowałem jeszcze raz poderwać Grace mam-

rocząc coś o jej długich nogach, ale odpowiedziała ciętym dowcipem. Wyjąłem więc z kasy kupon na bezpłatną książkę i wyszedłem zakładając mój ulubiony (i jedyny) płaszcz.

Pojechałem do Babci, chciała bym przejrzał rupiecie Ojca porozwalane po strychu. Nie bardzo mnie to bawiło, bo każde wspomnienie o nim wywoływało dotkliwy ból przeszłości. Na strychu znalazłem całkiem dobry notes, stary zegar i skrzynię pełną zetłalych ubrań. Pomajstrowałem przy zegarze i dziwne przeczucie kazało mi ustawić wskazówki na trzecią. Pokręciłem też pierścieniem z ornamentami tak, by głowa demona znalazła się na górze. Przekręciłem klucz i... otworzyła się tajna szufladka! Ty stary lisie, wiedziałeś gdzie schować swoje sekrety!

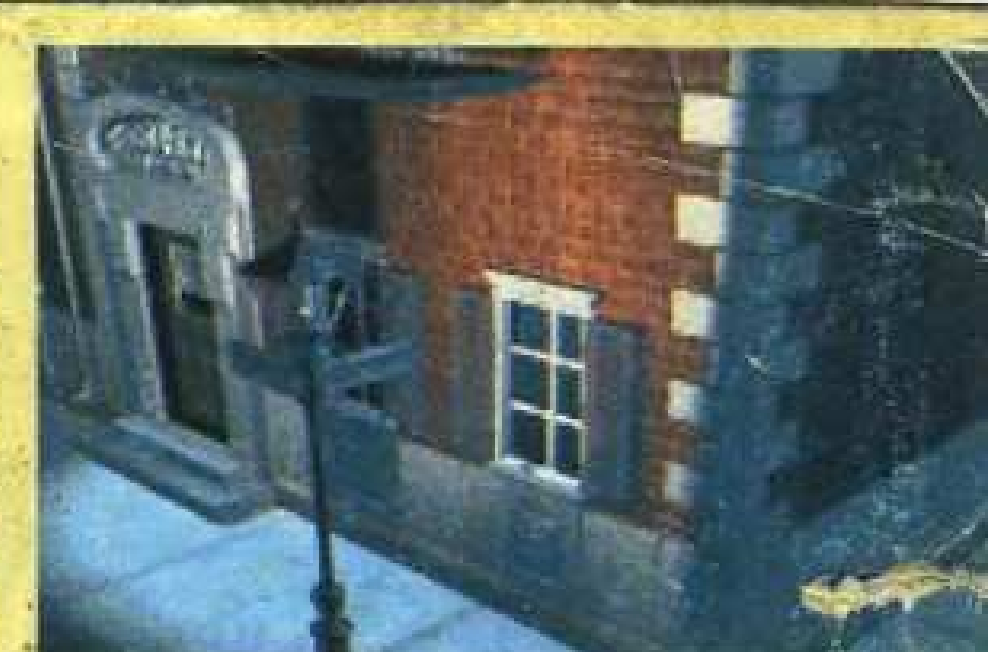
Całe sekrety to wypłowiła zdjęcie przedstawiające ojca wraz z jakimiś dwoma obcymi i list chyba po niemiecku, w którym powtarzało się słowo „Schattenjäger”. List podpisał niejaki Heinz Ritter. Postanowiłem wypytać Babcię o te sprawy, ale nic mi to nie przejaśniło. Dowiedziałem się tylko, że mój Dziadek w wieku 21 lat wyemigrował z Niemiec do Ameryki i osiadł tu na stałe, zmieniając nazwisko na Harrison Knight. Przedtem nazywał się Heinz Ritter... Babcia poradziła mi odwiedzić grobowiec rodzinny, bo widziała jak zwiastuny z przeszłości zatrzęsły moją duszą.

Miałem jeszcze odebrać z komisariatu materiały, które zostawił mi Mosley. Ten zarozumiały glina koniecznie chciał być sławny, więc wciskałem mu kit, że jego informacje znajdują się w mojej książce – paplał mi wszystko bez mrugnienia okiem. Poza tym, kończyliśmy



to samo liceum... Mosley był w terenie, ale zostawił dla mnie kopertę. Na jednym zdjęciu była ofiara ostatniego morderstwa, na drugim sam Mosley przed piętnastu laty w szkolnym mundurku.

Teraz postanowiłem sprawdzić nowe źródła materiałów do mojej książki o VooDoo. Grace znalazła dwa miejsca: Muzeum VooDoo i Aptekę Dixieland. W muzeum nie zastałem właściciela, zaś rozmowa ze sprzedawcą w Aptece była bardzo dziwna. Na moje pytanie o morderstwa kultowe wyrwało mu się dziwne „Cabrit Sans Cor” i więcej już nic nie chciał powiedzieć. Rozzejrzałem się tylko po sklepie i zanoto-



Programiści to chorzy ludzie!



Że też prezydent Bush na to pozwala!



Żeby mieć co jeść musiałem zrównać się do poziomu Rumunów i zebrałem, a gdy zaczęło mi brakować na papierosy kradłem po sklepach – takie życie, ech.

# GABRIEL KNIGHT SINS OF THE FATHERS

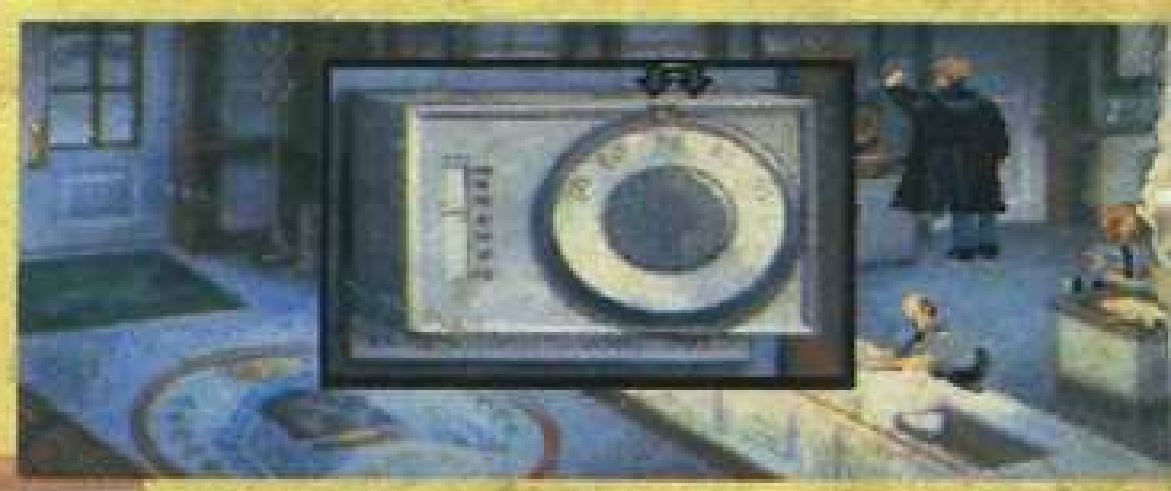
wałem w pamięci małe ogłoszenie o obrzędach w Wigilię Św. Jana.

Los zawiódł mnie następnie do Parku Jacksona. Tu jest cały Nowy Orlean – przygrywają grupki jazzowe, pod płótnem siedzi Czarny wygrywając na bębnie, a na jednym z trawników mim denerwuje przechodniów naśladowując ich sposób poruszania się. Postanowiłem trochę się zabawić i zwabiłem mima do pilnującego porządku policjanta. Mim od razu odczepił się od mej skromnej osoby i zaczął udawać małpę. Rozwścieczony policjant popędził za nim, a mnie podkusiło, by posłuchać rozmów przez policyjne radio przy motocyklu. Strzał w dziesiątkę! Odkryto następną ofiarę nad brzegiem jeziora Pontchartrain. Natychmiast wsiadłem na swój motocykl i z rykiem silnika skierowałem się na północ.

Mosley był oczywiście na miejscu. Pokazał mi ciało nieszczęśnika i porozmawialiśmy chwilę, ale wnet zatrzymała się przy nas ogromna limuzyna. Zza opuszczanej szyby spojrzwały głębokie damskie oczy i wymieniwszy z Mosleyem dwa słowa piękna kobieta odjechała. Czy ta krótka chwila wystarczyła bym się zakochał? Od Mosleya dowiedziałem się tylko, że piękność nazywa się Malia Gedde i pochodzi z najwyższych możliwych sfer.

Detektywi i sanitariusze odjechali, a ja zostałem sam. Zgodnie z radą Mosleya przeszukałem miejsce zbrodni.

**czytaj dalej na str. 50**



Nachodziłem cudze domy.



Żeby zaspokoić ich żądze, popełniłem nawet świętokradztwo. Przebrałem się za księdza, PC

