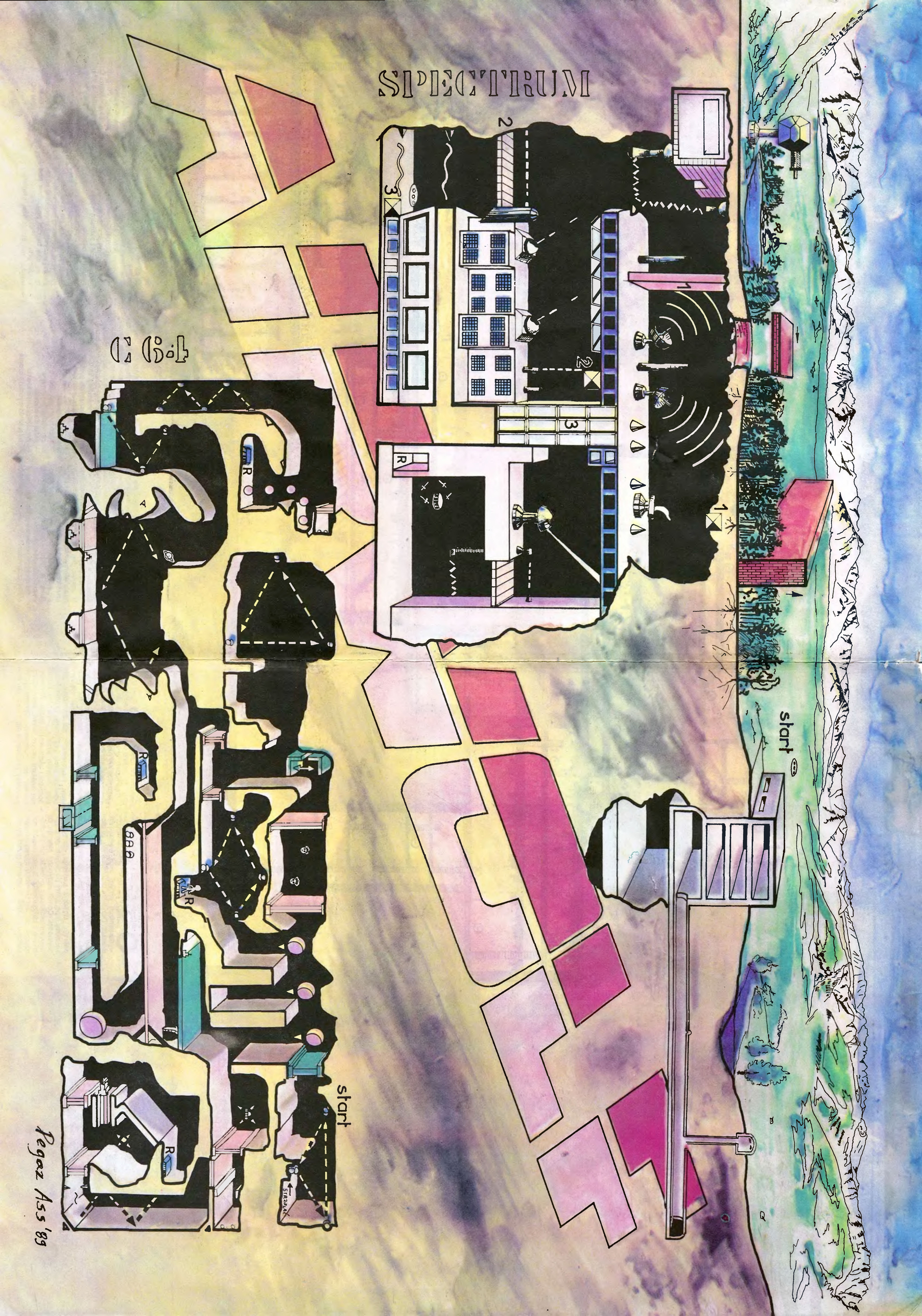

SPECTRUM
C 64
start
start
Pegaz Ass '89

Bajtek

START

START

START

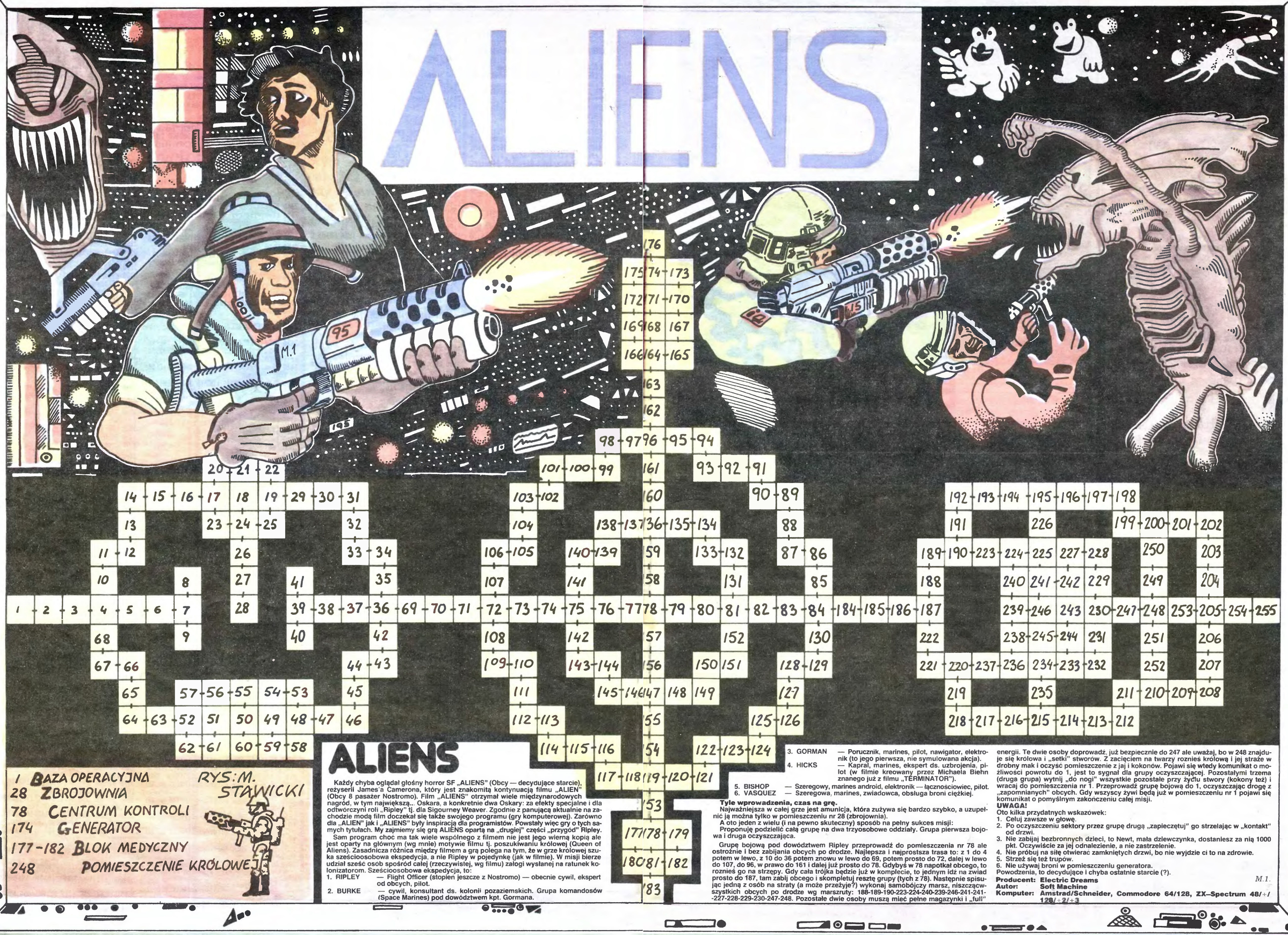
START

— WROGOWIE
— SAPER
— CZĘŚCI DO NAPRAWY
— MIEJSCA USZKODZEŃ
— DODATKOWE ŻYCIE

ALIEN 8



ALIENS



1 BAZA OPERACYJNA
28 ZBROJOWNIA
78 CENTRUM KONTROLI
174 GENERATOR
177-182 BLOK MEDYCZNY
248 POMIESZCZENIE KRÓLOWEJ

RYS: M. STAWICKI

ALIENS

Każdy chyba oglądał głośny horror SF „ALIENS" (Obcy — decydujące starcie), reżyserii James'a Camerona, który jest znakomitą kontynuacją filmu „ALIEN" (Obcy 8 pasażer Nostromo). Film „ALIENS" otrzymał wiele międzynarodowych nagród, w tym największą.. Oskara, a konkretnie dwa Oskary: za efekty specjalne i dla odtwórczyni roli „Ripley" tj. dla Sigourney Weaver. Zgodnie z panującą aktualnie na zachodzie modą film doczekał się także swojego programu (gry komputerowej). Zarówno dla „ALIEN" jak i „ALIENS" były inspiracją dla programistów. Powstały więc gry o tych samych tytułach. My zajmiemy się grą ALIENS opartą na „drugiej" części „przygód" Ripley.

Sam program choć ma tak wiele wspólnego z filmem nie jest jego wierną kopią ale jest oparty na głównym (wg mnie) motywie filmu tj. poszukiwaniu królowej (Queen of Aliens). Zasadnicza różnica między filmem a grą polega na tym, że w grze królowej szuka sześcioosobowa ekspedycja, a nie Ripley w pojedynkę (jak w filmie). W misji bierze udział sześć osob spośród całej (rzeczywistej, wg filmu) załogi wysłanej na ratunek kolonizatorom. Sześcioosobowa ekspedycja, to:

1. RIPLEY — Flight Officer (stopień jeszcze z Nostromo) — obecnie cywil, ekspert od obcych, pilot.
2. BURKE — cywil, konsultant ds. kolonii pozaziemskich. Grupa komandosów (Space Marines) pod dowództwem kpt. Gormana.
3. GORMAN — Porucznik, marines, pilot, nawigator, elektronik (to jego pierwsza, nie symulowana akcja).
4. HICKS — Kapral, marines, ekspert ds. uzbrojenia, pilot (w filmie kreowany przez Michaela Biehn znanego już z filmu „TERMINATOR").
5. BISHOP — Szeregowy, marines android, elektronik — łącznościowiec, pilot.
6. VASQUEZ — Szeregowa, marines, zwiadowca, obsługa broni ciężkiej.

Tyle wprowadzenia, czas na grę.

Najważniejsza w całej grze jest amunicja, która zużywa się bardzo szybko, a uzupełnić ją można tylko w pomieszczeniu nr 28 (zbrojownia).

A oto jeden z wielu (i na pewno skuteczny) sposób na pełny sukces misji:

Proponuję podzielić całą grupę na dwa trzyosobowe oddziały. Grupa pierwsza bojowa i druga oczyszczająca.

Grupę bojową pod dowództwem Ripley przeprowadź do pomieszczenia nr 78 ale ostrożnie i bez zabijania obcych po drodze. Najlepsza i najprostsza trasa to: z 1 do 4 potem w lewo, z 10 do 36 potem znowu w lewo do 69, potem prosto do 72, dalej w lewo do 107, do 96, w prawo do 161 i dalej już prosto do 78. Gdybyś w 78 napotkał obcego, to rozniesz go na strzępy. Gdy cała trójka będzie już w komplecie, to jednym idź na zwiad prosto do 187, tam zabij obcego i skompletuj resztę grupy (tych z 78). Następnie spisując jedną z osób na straty (a może przeżyje?) wykonaj samobójczy marsz, niszcząc wszystkich obcych po drodze wg marszruty: 188-189-190-223-224-240-239-246-241-241--227-228-229-230-247-248. Pozostałe dwie osoby muszą mieć pełne magazynki i „full" energii. Te dwie osoby doprowadź, już bezpiecznie do 247 ale uważaj, bo w 248 znajduje się królowa i „setki" stworów. Z zacięciem na twarzy rozniesz królową i jej straże w drobny mak i oczyść pomieszczenie z jaj i kokonów. Pojawi się wtedy komunikat o możliwości powrotu do 1, jest to sygnał dla grupy oczyszczającej. Pozostałymi trzema (druga grupa) wytnij „do nogi" wszystkie pozostałe przy życiu stwory (kokony też) i wracaj do pomieszczenia nr 1. Przeprowadź grupę bojową do 1, oczyszczając drogę z „zapomnianych" obcych. Gdy wszyscy żywi będą już w pomieszczeniu nr 1 pojawi się komunikat o pomyślnym zakończeniu całej misji.

UWAGA!

Oto kilka przydatnych wskazówek:

1. Celuj zawsze w głowę.
2. Po oczyszczeniu sektory przez grupę drugą „zapieczętuj" go strzelając w „kontakt" od drzwi.
3. Nie zabijaj bezbronnych dzieci, to Newt, mała dziewczynka, dostaniesz za nią 1000 pkt. Oczywiście za jej odnalezienie, a nie zastrzelenie.
4. Nie próbuj na siłę otwierac zamkniętych drzwi, bo nie wyjdzie ci to na zdrowie.
5. Strzeż się też trupów.
6. Nie używaj broni w pomieszczeniu generatora.

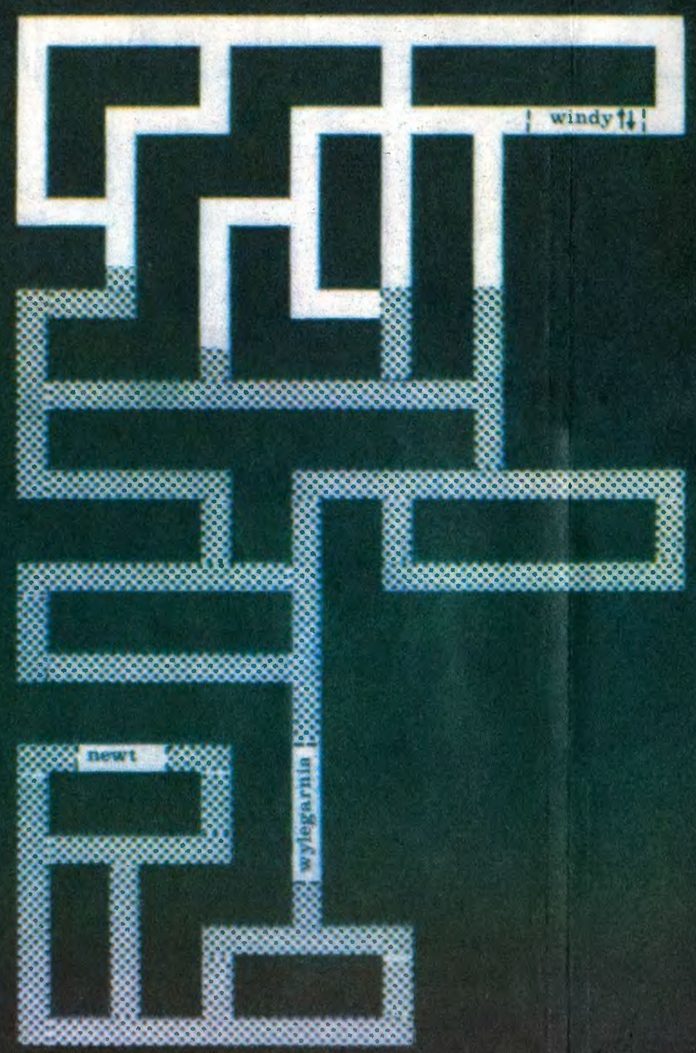
Powodzenia, to decydujące i chyba ostatnie starcie (?).

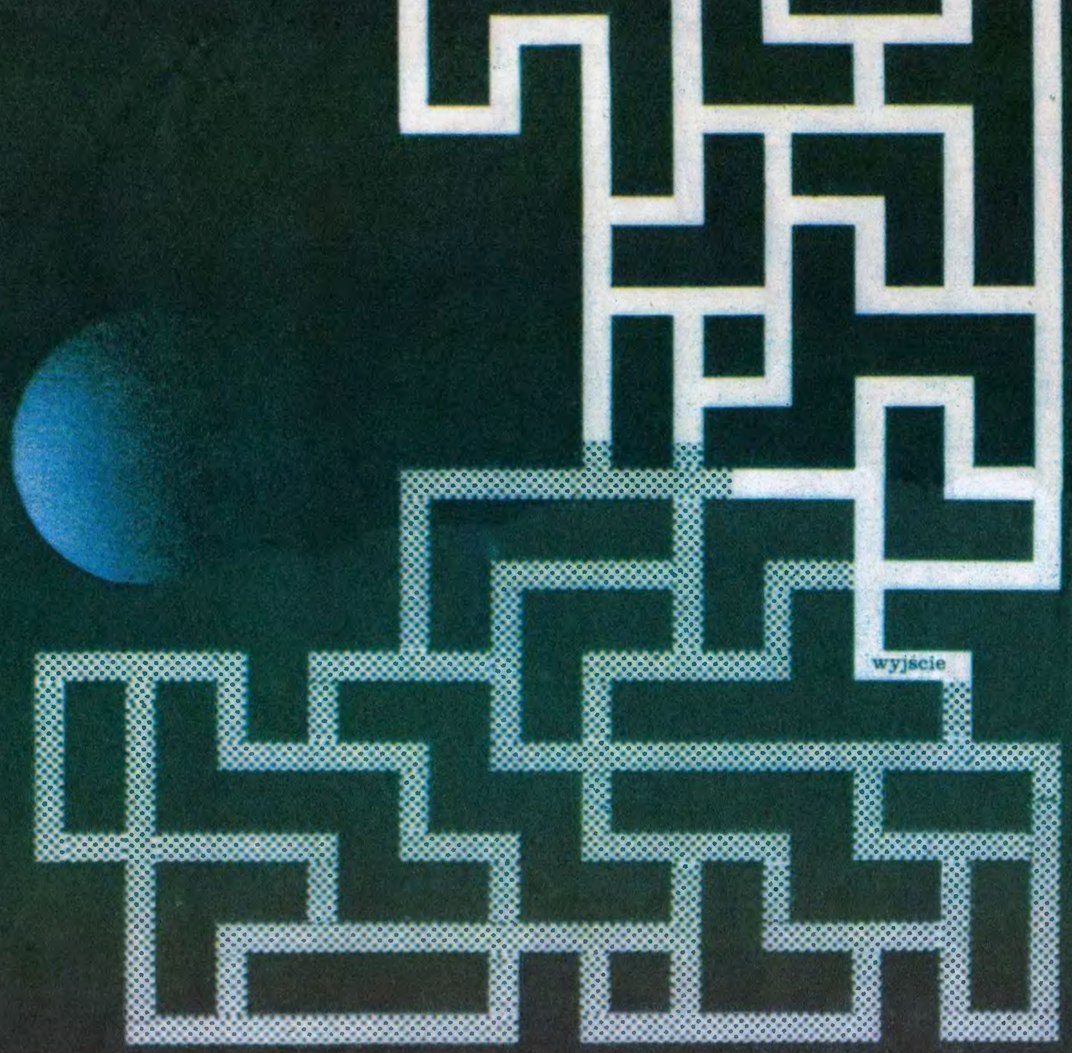
M.1.

Producent: Electric Dreams
Autor: Soft Machine
Komputer: Amstrad/Schneider, Commodore 64/128, ZX–Spectrum 48/+/128/+2/+3

ALIENS





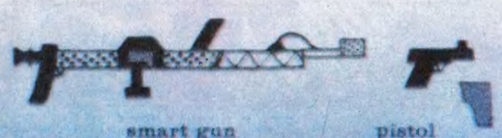


UZBROJENIE, WYPOSAŻENIE



M-41A 10mm pulse rifle

flame thrower



smart gun

pistol

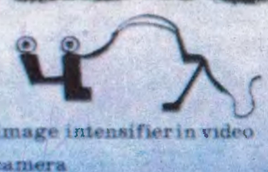
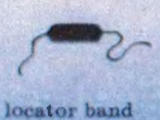


image intensifier in video camera



locator band



motion tracker

ANTIRIAD

Tajemnica Zbroi Antiriada to nowy komiks firmy MARVEL COMICS przedstawiający przygody młodego człowieka w podziemiach starej bazy wojskowej na Filipinach. W bazie tej (jak mówi legenda) znajduje się generator, który po uruchomieniu zasili cały system maszyn do odnowienia atmosfery na zniszczonej wojną nuklearną Ziemi. Dostęp do generatora jest utrudniony przez panujące tam silne skażenie radioaktywne. Do generatora można się dostać tylko w specjalnym skafandrze — zbroi Antiriada.

Zbroja znajduje się w podziemiach tej samej bazy co generator i dostęp do niej jest dosć łatwy.

Zbroja Antiriada jest zasilana odnajdywaną w podziemiach wysokoenergetyczną baterią (starcza ona na pewien okreslony czas). Ponadto w wyposażeniu zbroi znajdują się:

1. Antygraw (swego rodzaju „buty") — umożliwia poruszanie i lot w powietrzu.
2. Osłona Antyradiacyjna — zabezpiecza przed skażeniem radioaktywnym.

W podziemiach należy też odnaleźć Pistolet Laserowy i „Klucz" do uruchomienia generatora.

W bazie spotkasz także „obcych", którym twoja obecność nie jest miła (będą strzelać ze stacjonarnych działek plazmowych).

Grę rozpoczynasz na najniższym poziomie bazy, a do obrony (lub ataku) masz tylko kamienie (mimo wszystko dosć skuteczne). Pierwszym etapem gry jest odnalezienie Antygrawu (aby ruszyć zbroję z miejsca), dalej już w zbroi szukasz „Klucza", „Pistoletu", „Osłony" i ewentualnie energii dla zbroi.

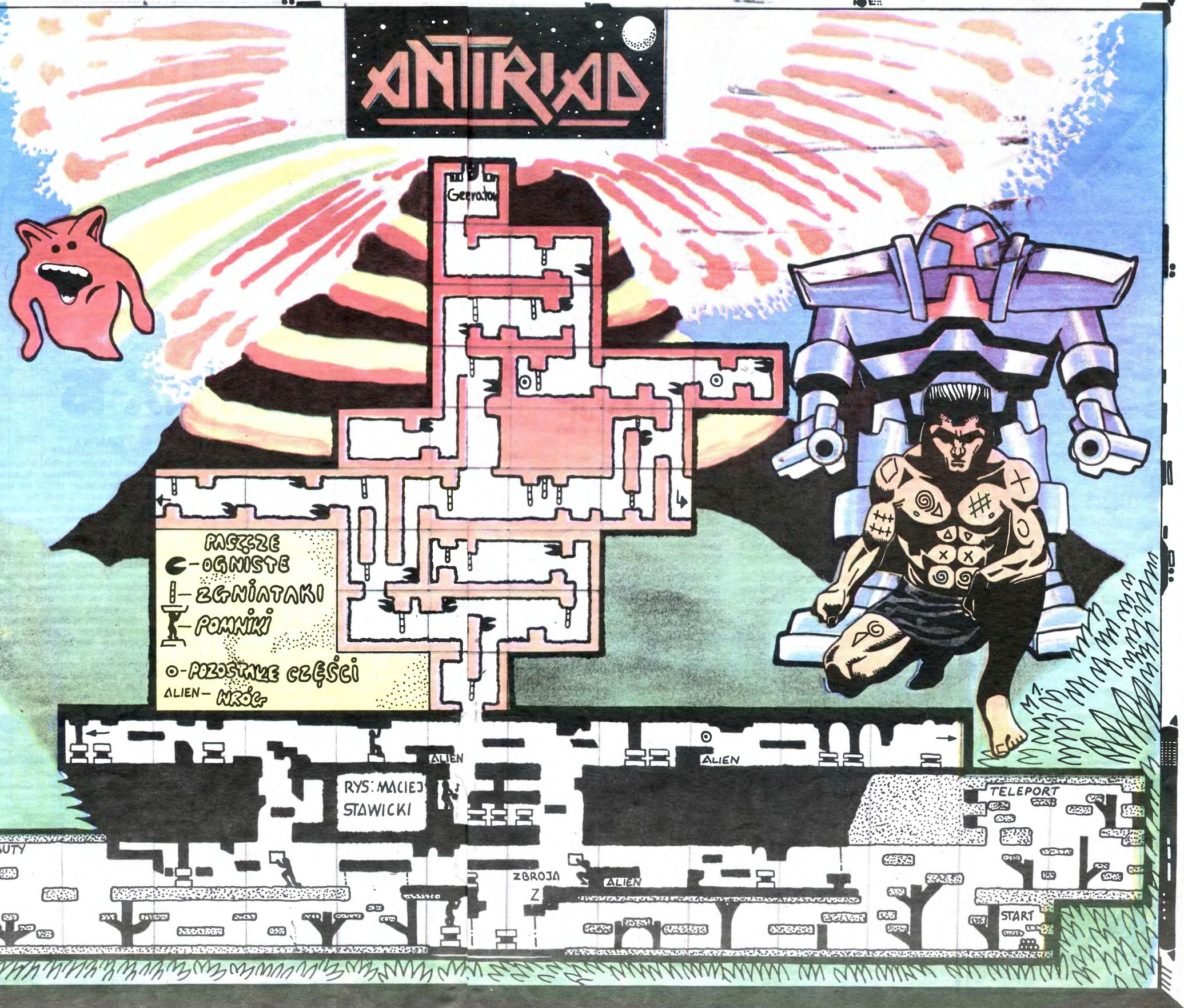
Po drodze natkniesz się na osłony jonowe, które nie przepuszczą cię w zbroi. Musisz wyjść ze zbroi i tę część drogi przejść bez osłony.

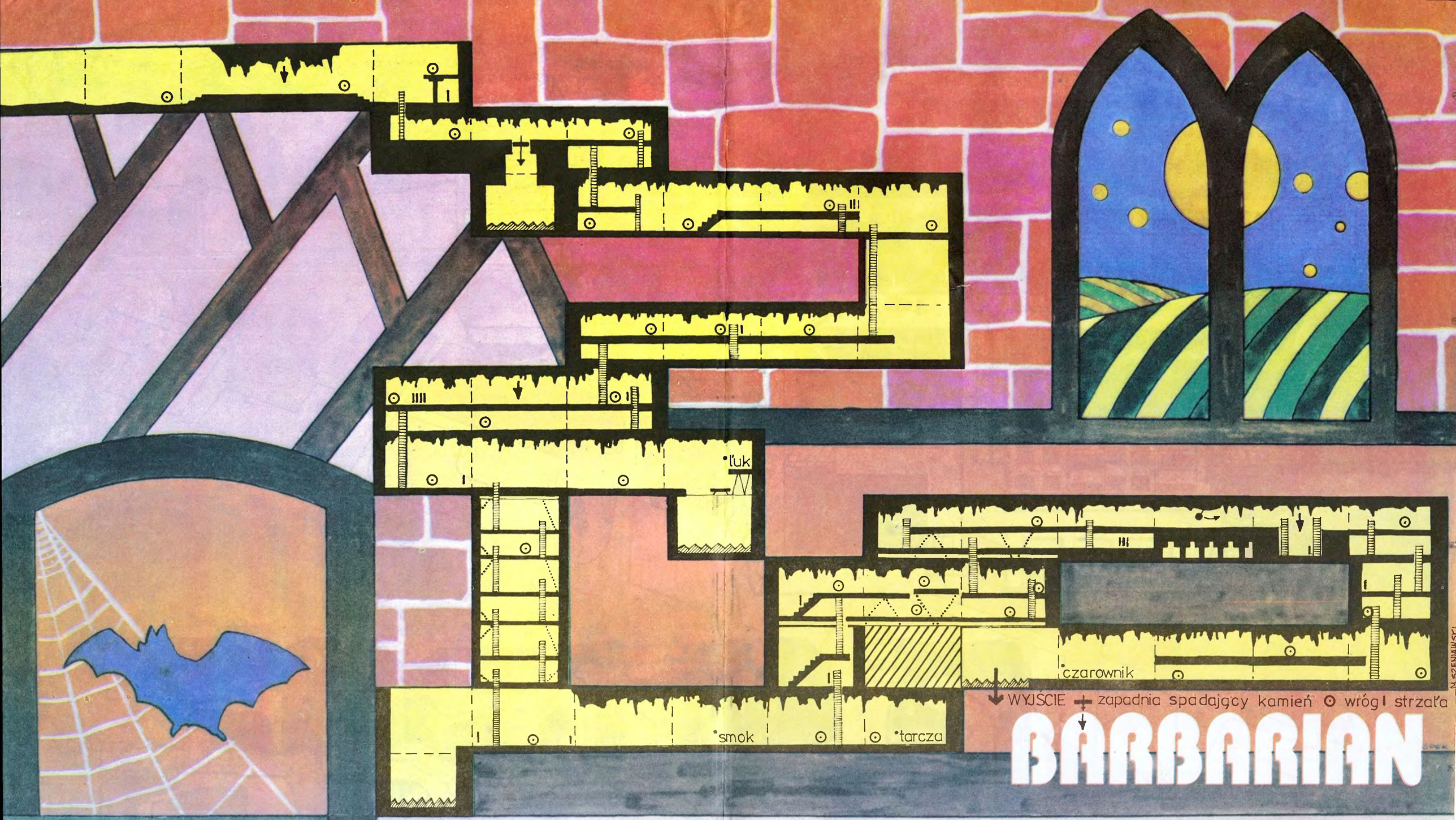
Odnalezione części są zaznaczone jako śruby (na ekranie, w prawym dolnym rogu), twoją energię pokazuje wskaźnik wyższy a energię zbroi niższy, w lewym dolnym rogu ekranu. Aktywnosć zbroi wskazuje środkowy wskaźnik.

Po odnalezieniu właściwej drogi i dostaniu się na najwyższy poziom bazy (gdzie znajduje się generator) należy stanąć (w zbroi) na wybranym miejscu, co jest równoznaczne z zakończeniem misji.

Sacred Armour of Antiriad
Producent: PALACE SOFTWARE
Autor: Palace Software + Dan Malone
Komputer: Amstrad /Schneider, Commodore 64/128, ZX-Spectrum 48/+/128/+2/+3

M.1





BARBARIAN

Otaczała go cisza i nieprzenikniona ciemność. Powoli wracała mu pamięć, na myśl o niedawnych wydarzeniach ciałem jego wstrząsnął dreszcz. Dotykiem przekonał się, że siedzi na mokrej trawie. Pod palcami wyczuł twardy, kamienny grunt. Macał dalej, chcąc stwierdzić, co znajduje się obok. Wnet odkrył, że leży na obszernej polanie. Mgliście pamiętał olbrzymią, kosmatą łapę, która pozbawiła go przytomności. Conan zadygotał cały na to wspomnienie, lecz zrobił to nie ze strachu, a z obrzydzenia. Zaczął powoli poruszać się w kierunku niewyraźnego kształtu jaskini. W obawie przed wpadnięciem do jakiejś studni czy innej pułapki, obmacywał drogę przed sobą.

Gdy dotarł do wylotu groty, zaczął zastanawiać się nad swoją sytuacją. Cymmeryjczyk nie należał do ludzi, którzy zbyt wiele pracują głową lecz sytuacja była niezwykła. Wczoraj, odwiedzając swego przyjaciela Mutrilla, nie przypuszczał nawet, gdzie ocknie się rankiem. Rozmawiali i pili do czasu, gdy odwiedził ich bezlitosny kapłan Nabidus. Mutrillo wraz z Conanem zostali porwani i zamknięci w lochu. W więzieniu znaleźli ukryte drzwi, prowadzące gdzieś do podziemi. Cymmeryjczyk pierwszy przecisnął się przez nie, lecz stracił równowagę i odbijając się od ścian tunelu, spadł do nieznanego sobie labiryntu. Nie zdążył nawet pomyśleć o obronie, gdy jakiś obrzydliwy zwierz ugodził go w głowę. Cymmeryjczyk mimo hełmu stracił przytomność po tym strasznym ciosie.

W tej przykrej sytuacji rozpoczniesz tę smętną grę. Nasz bohater posiada jedynie olbrzymi dwuręczny miecz i mnóstwo kłopotów na głowie. Aby wydostać się z labiryntu, Conan musi zabić Nabidusa, a jego czarodziejską gwiazdę wrzucić do płomienia.

Od samego początku przeszkadzają ci różne szkaradne stwory: długonogie skoczki, krwiożercze potwory, olbrzymie psy i inne. Najgroźniejsze są jednak dwie strażniczki podziemi oraz Smaug — potomek legendarnego smoka z „Hobbita". Nie da się ich zabić mieczem, będziesz więc potrzebował innej broni.

Conanem sterujesz za pomocą tabliczek umieszczonych pod ekranem. Oto ich funkcje, licząc od lewej:

— ruch w lewo
— ruch góra-dół
— ruch w prawo
— zatrzymanie Conana
— skok do przodu
— przyspieszenie kroku
— uderzenie wybraną bronią
— skok do tyłu
— ucieczka
— podniesienie przedmiotu
— wyrzucenie przedmiotu

Dalej mamy liczbę Conanów, numer komnaty, w której się znajdujesz, ilość zebranych strzał i aktualny czas. Życzę przyjemnego zabijania.

A oto wskazówki i dobre rady:

1 — jeżeli chcesz zachować swoje uzębienie, nie zbliżaj się do desek leżących w pierwszej komnacie,
2 — zbieraj wszystkie napotkane strzały, są one bardzo potrzebne pod koniec gry,
3 — uważaj na spadające kamienie, gdyż zgniotą one nawet Ciebie, Conanie,
4 — z łuku zabij smoka i strażniczki zaczarowaną tarczą — Nabidusa,
5 — wpadnięcie do pułapki to liczba Conanów = liczba Conanów - 1,
6 — każdy upadek z większej wysokości kończy się śmiercią,
7 — w komnacie z łukiem znajduje się zapadnia, uruchamiana po jej dotknięciu.

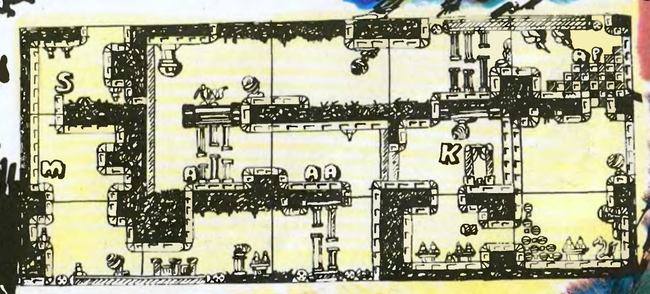
Komputery: **Atari 520 ST**
Commodore 64/128
Amiga
IBM PC

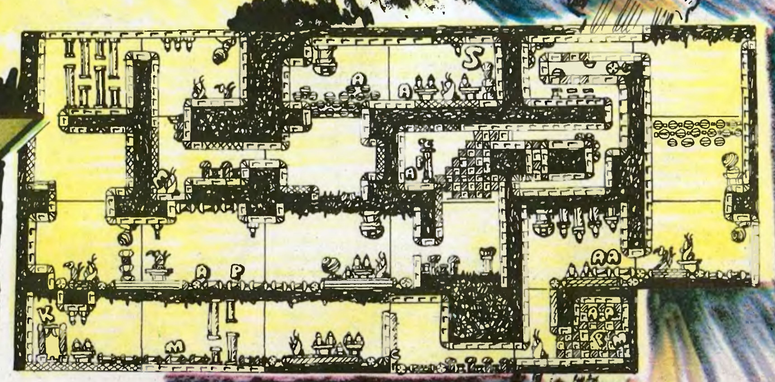
Luke

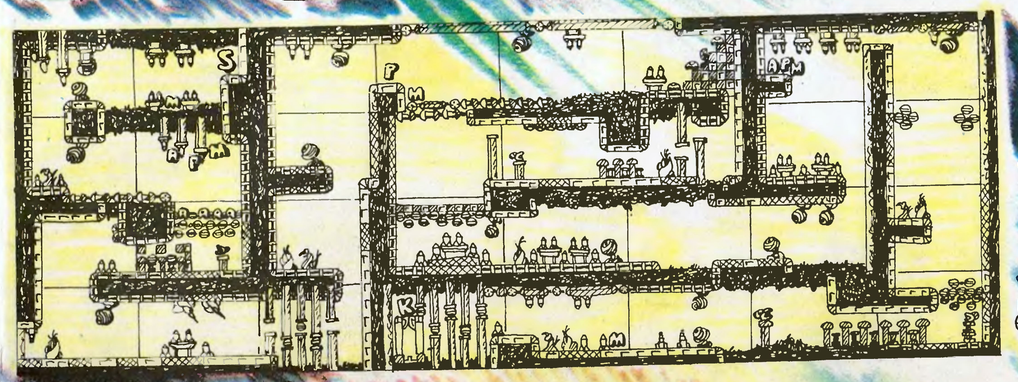
TERROR

Oznaczenia

A – AMUNICJA
M – MINY
P – PISTOLET
S – START
K – KONIEC

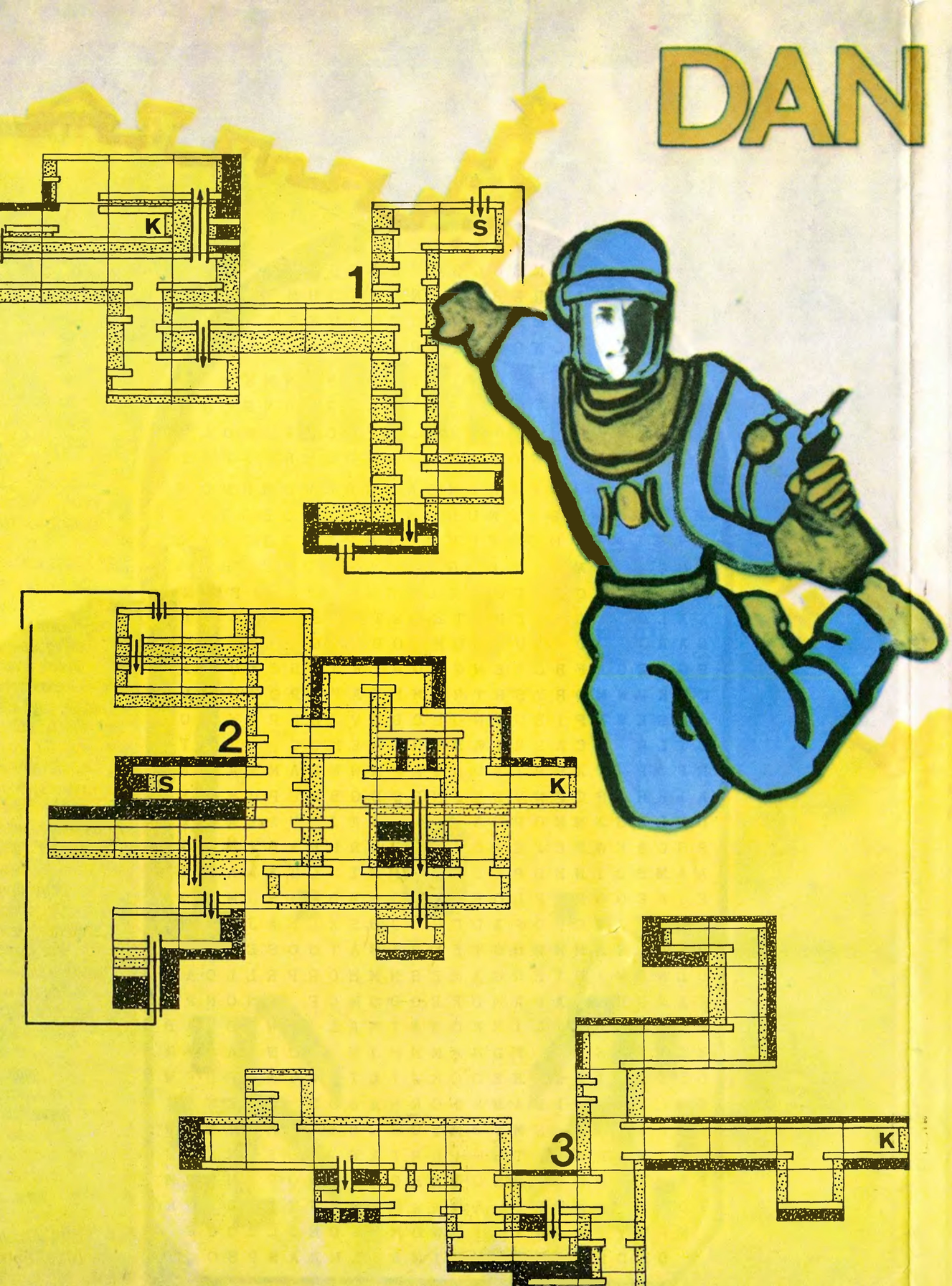






BECIA x & PE

DAN DARE II



Kto uważnie przyjrzał się rozpadającej się w drzazgi planetoidzie, z pewnością dojrzał maleńki punkt oddalający się od niej tuż przed wybuchem.

To Mekon, zdradliwy potworek, zafascynowany postacią Dartha Vadera i pragnący naśladować go we wszystkim (a propos, czy pokonaliście już Vadera w grze Return of the Jedi? Jeśli nie, czekajcie na rychłą pomoc.).

Tak więc Mekon uratował się przed zagładą, lecz stracił swą śmiercionośną broń. Teraz właśnie przyszedł czas zemsty. Ziemianie odpokutują próbę obrony przed nieuchronnym...

Planem Mekona jest zajęcie Ziemi przy pomocy Supertreenow — stworzeń uformowanych genetycznie z najwytrzymalszych żołnierzy Galaktyki. Stwory te podporządkują sobie Ziemię i przekażą ją we władanie Mekonowi. Ziemianie będą odtąd żyli pod brzemieniem strachu i przemocy.

Na ratunek wyrusza nieustraszony Dan, uzbrojony w swój dezintegrator i poruszający się na odrzutowym plecaku. Wraz z nim postępują koledzy z oddziału, mający wspomóc go w walce, lecz główne zadanie należy do Dana.

Przeciwko Danowi staje Mekon i jego drużyna oraz oddziały Treenów i Supertreenów. Wszyscy poruszają się szybko i stwarza to takie zamieszanie, że w wirze walki łatwo jest się zgubić.

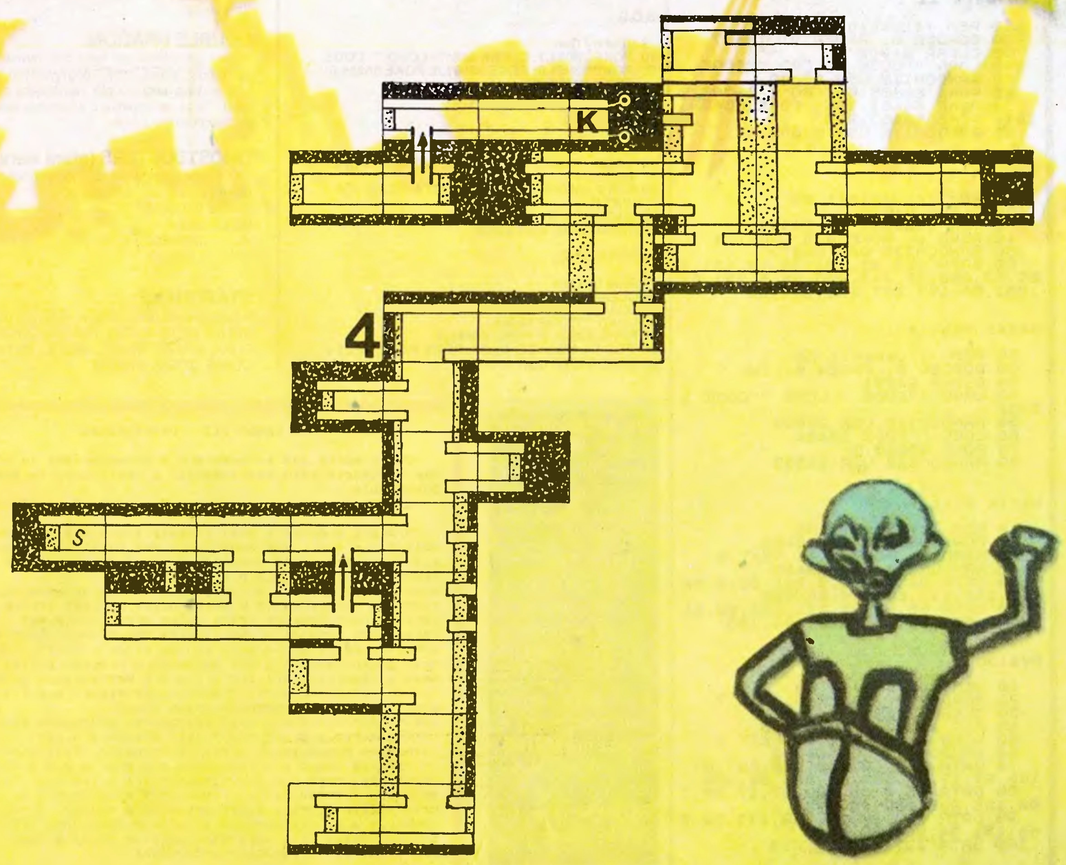
Statek Mekona podzielony jest na cztery sektory. W każdym z nich musisz zniszczyć wszystko czyli inkubatory z Supertreenami, systemy ostrzegawcze, komputery i oczywiście całe zastępy wrogów.

Na początku gry możliwy jest wybór, czy sterować Danem czy też Mekonem. Wcielając się w obie role możesz kontrastowo ujrzeć, jak to jest być atakującym, a jak atakowanym.

Dan Dare II jest grą niezwykle trudną. Sprawia to nie tylko sterowanie, lecz i nie do końca dopracowana grafika poruszających się postaci. Mimo to tło wykonane jest bardzo starannie i w sumie gra może dać wiele satysfakcji, szczególnie po pomyślnym zakończeniu zadania, oczywiście w roli Dana.

Firma: Gang of Five
Komputer: ZX Spectrum 48, Commodore 64, Amstrad CPC.

Gen



DAN DARE
(PILOT OF THE FUTURE)

Dan Dare to barwna i popularna postać z angielskich komiksów typu SF. Dan to rodzaj bohatera gotowego oddać życie za powodzenie swojej misji. Przedstawiane w programie przygody Dana są związane z pojawieniem się gróźb ze strony Mekona. Mekon to typowy czarny charakter choć jego skóra miała kolor raczej zielony.

Mekon zmienił kurs jednego z asteroidów krążących wokół Plutona na kolizyjny z Ziemią. Na asteroidzie założył swoją bazę i stamtąd wysyła żądania wobec Ziemian. Na zasadzie szantażu próbuje wymusić na Ziemianach objęcie przez siebie protektoratu nad Ziemią.

Ziemianie mają tylko dwa wyjścia z tej sytuacji:
— zgodzić się na żądania Mekona i oddać się w niewolę
— czekać na rozwój wypadków i mieć cień nadziei na ratunek.

W niecnych poczynaniach, Mekonowi pomaga jego gwardia przyboczna złożona z doborowych oddziałów Treens'ów.

Rząd Światowy podjął jednak decyzję o wysłaniu specjalnej misji do wysadzenia całego asteroidu wraz z bazą Mekona.

W skład załogi „Anastazji" („Anastazja" — statek typu „SCOUT" o napędzie fotonowym) weszły dwie osoby Digby i Dan Dare. Przy czym Dan ma za zadanie uruchomić system samozniszczenia asteroidu a Digby przygotowuje ucieczkę z zagrożonej strefy.

Na wyposażeniu Dan ma wysokoenergetyczny pistolet laserowy i profilaktyczną osłonę siłową o niewielkiej mocy. Broń i osłonę w trakcie misji można doładować.

Cel gry:

Po przylocie „Anastazją" na asteroid trzeba zejść do podziemi bazy. Baza ma pięć poziomów i na każdym jest część mechanizmu autodestruktora. Każdego poziomu bronią „Treens'i a ponadto roboty, „strzelające miny", zapadnie i inne niespodzianki. Każda część autodestruktora wygląda jak mała beczka a zabierzesz ją gdy wskoczysz na nią.

Wszystkie części autodestruktora trzeba przynosić do Centrum Kontroli asteroidu (pomieszczenie łatwo odnaleźć — „pięć kółek na dwóch słupach"). Każde przyniesienie części powoduje pracę części systemu.

Trzeba też dodać, że na odnalezienie i skompletowanie systemu autodestruktora masz niecałe dwie godziny czasu symulacji.

Każdorazowe odniesienie części powoduje też otworzenie drzwi następnego poziomu.

Windy (stawaj „w cieniu" i wciskaj klawisz zgodny z kierunkami strzałek) poruszają się w kierunkach wskazywanych przez strzałki.

Używaj broni bardzo oszczędnie gdyż ma ograniczoną moc.

„Minę" można zniszczyć, wskakując na nią.

Uważaj na strzelające z sufitu lasery.

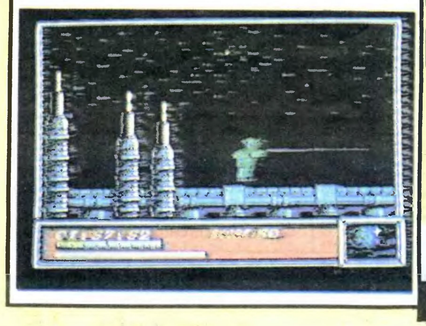
Gdy zabraknie ci energii idziesz odsiedzieć 10 min. za kratki po czym uciekasz i znów jesteś wolny.

Gdy uciekasz z „więzienia" nie obawiaj się nikogo i niczego gdyż bez względu na twoje poczynania energia przez pewien czas nie maleje.

„Powodzenia — powiedział przed odlotem prezydent Ziemi — losy ludzkości w twoich rękach Dan. Wierzymy w Ciebie, nie zawiedź nas. — Potem „Anastazja" przetransportowała nas na asteroid. Już nie ma odwrotu".

(M.1)

Firma — VIRGIN GAHEG
Autor — The Gang of Five
Komputer — ZX Spectrum 48/+/128/+2/+3





DIZZY

— to najlepszy gracz w pokera w krainie EGGLAND. Kiedyś zagrał małą partyjkę z nowym gościem knajpy „Pod Gotowaną Kurą". Z początku Dizziemu nie szło za dobrze. Przegrał 2000 eggerolców, lecz w końcu uśmiechnął się do niego los. W jednym momencie odegrał wszystko i ograł gościa z ostatniej koszuli.

Kiedy zbierał się do domu, nieznajomy jakby od niechcenia ruszył malutką pałeczką i... Dizzy obudził się w domu. Nie miał przy duszy ani grosza, a co gorsza — nie miał też ostatniej koszuli. W knajpie dowiedział się, że jego partner do gry zniknął.

Dalsze śledztwo wykazało, że owym graczem był najbardziej złośliwy czarnoksiężnik, jaki się urodził we wszechświecie. Jego imię Painman było wymawiane ze strachem. Nikt nie wiedział, gdzie znajduje się jego siedziba. Dizzy postanowił jednak go odnaleźć. I tu zadanie dla Ciebie! Stajesz się najlepszym na świecie pokerzystą w Egglandzie — Dizzym.

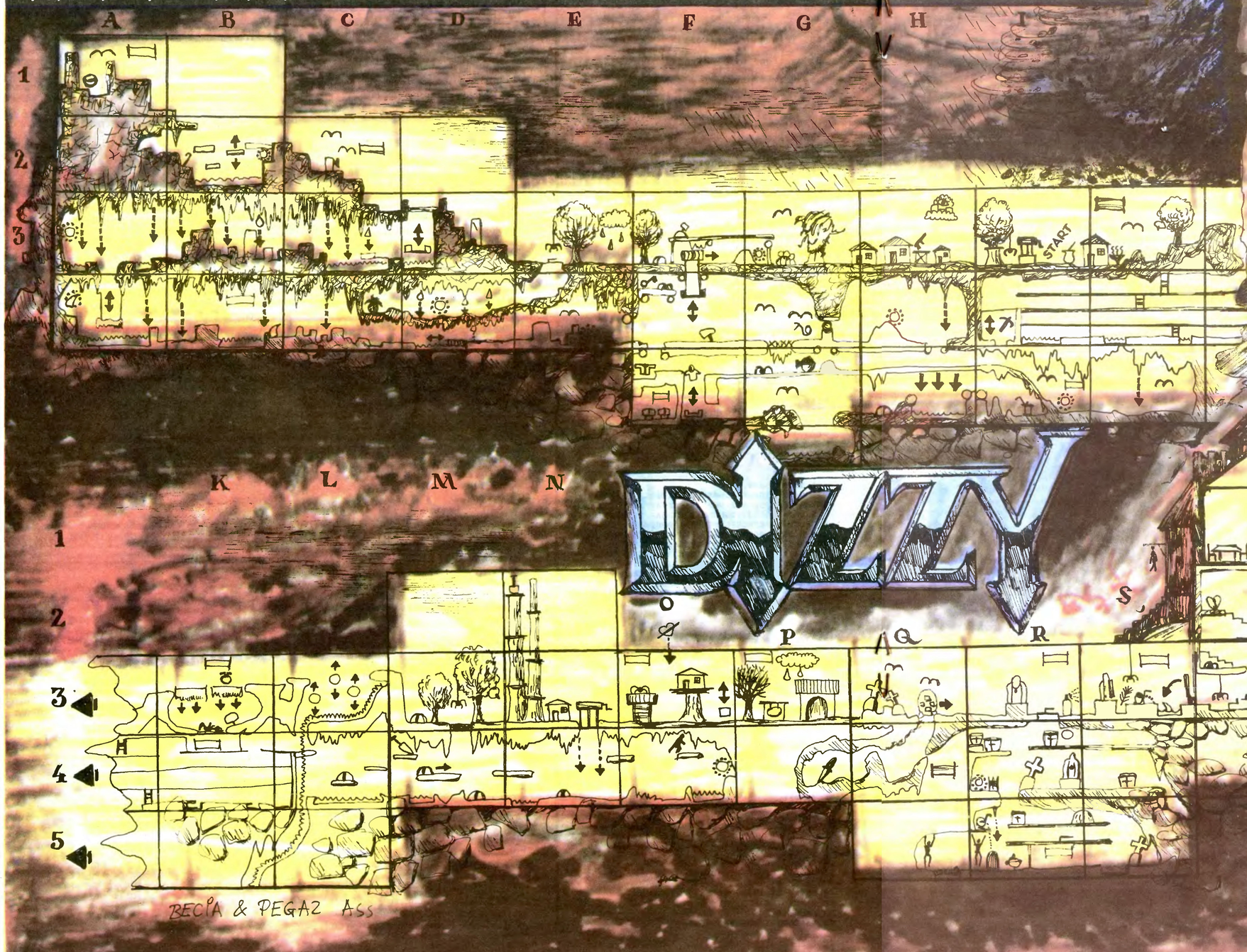
Dizzy dowiedział się, że istnieje sposób na zlikwidowanie złego czarodzieja. Wystarczy odszukać składniki najmocniejszej trucizny znanej na świecie. Wędrując po świecie, Dizzy znalazł kocioł, który świetnie się nadawał do przygotowania trucizny. Został mu problem, w czym tę truciznę przechowywać. Idąc w prawo znalazł butelkę. Wracając zauważył pod ścianą ledwo tlącą się pochodnię. Niestety, jego małe ręce pozwalają mu na noszenie tylko jednego przedmiotu. Szybciutko zaniósł butelkę do kotła i powrócił po pochodnię. Gdy położył ją obok kociołka, z radością zauważył, że ten mały ogarek rozpalił płomień wystarczający do zagotowania wody. Rozpoczął poszukiwania składników diabelskiego eliksiru. W wiosce cygańskiej znalazł strzelbę przerobioną na oliwiarkę. Idąc dalej w lewo, dotarł do starej kopalni złota. Wejście do niej zastawiał stary wózek. Dizzy użył całej swojej siły, ale wózek nie drgnął. Ale od czego ma się oliwiarkę? W podziemiach znalazł poza okropnymi nietoperzami klucz do furtki zamkowej, laser na duchy i bardzo dobry płaszcz przeciwdeszczowy. W jednej z grot odnalazł nowiutką puszkę oliwy. Zwiedzając całą krainę, stanął przed wrotami zamku, lecz most zwodzony był podniesiony. I tu Dizzy znowu pomyślał — po co mu była puszka? Most z hukiem opadł. Siedziba Painmana była otwarta.

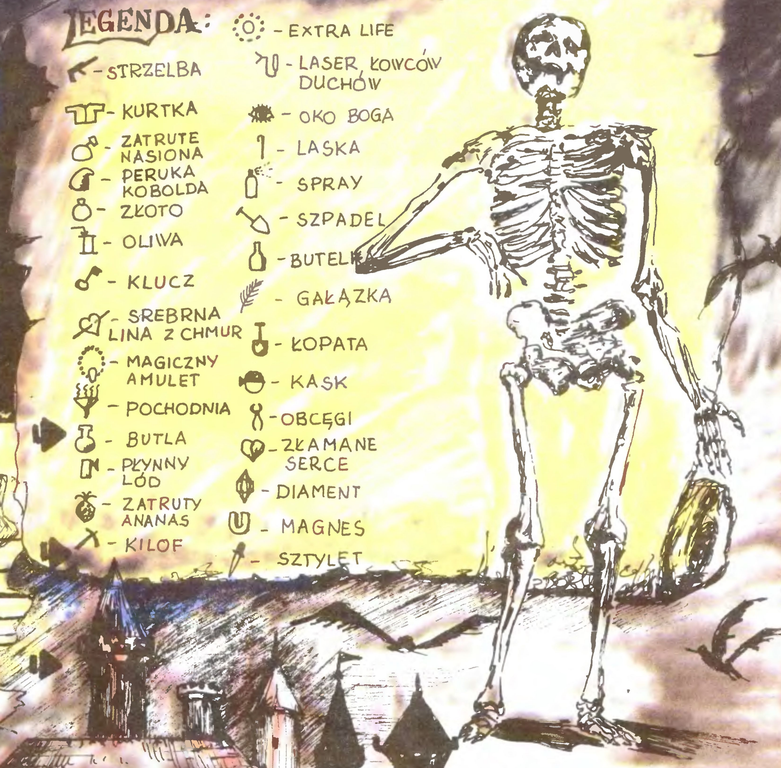
Na stoku góry Dizzy odnalazł żelazną laskę. Jego umysł pracował na wysokich obrotach, wynikiem tego było otworzenie klapy przy drzewie. W podróżach przeszkadzały mu okropne ptaki, znalazł na nie sposób — zatrute nasiona ananasa, pająki — spray na pająki, spadające jabłka i okruchy skalne — kask budowlany.

Nie psujmy jednak zabawy. Mapa z zaznaczonymi przedmiotami powinna pomóc w grze. Zabawa powinna być długa i miła, choć miejscami trochę denerwująca. Radzimy uważnie czytać wszystkie napisy umiejscowione w poszczególnych krainach. Do zobaczenia na Wyspie Skarbów i w Fantastycznym Świecie Dizziego!

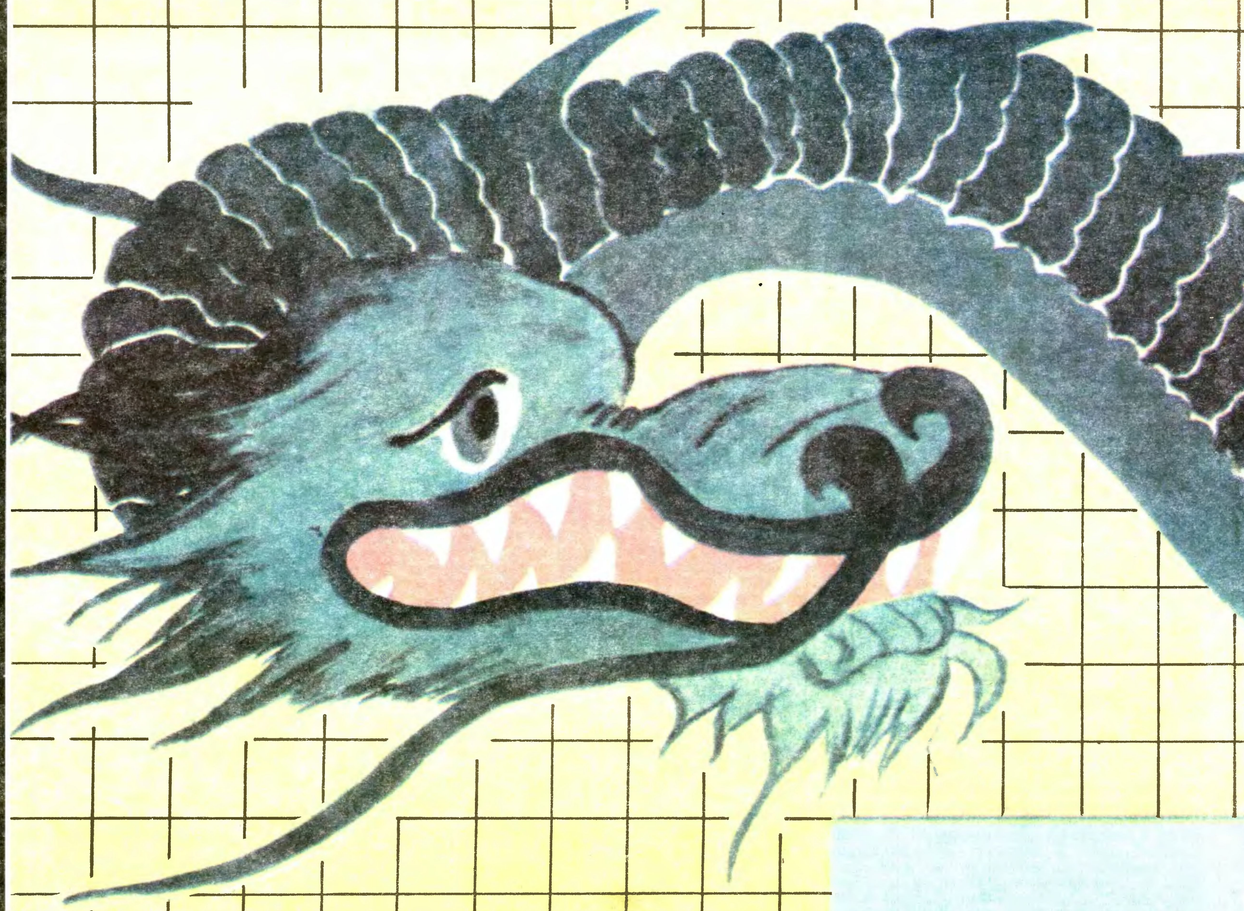
Krzychu

Firma: CodeMasters
Komputer: Amstrad, Commodore, Spectrum
Mapę sprokurowali: Przemek i Sebastian





DRACONUS

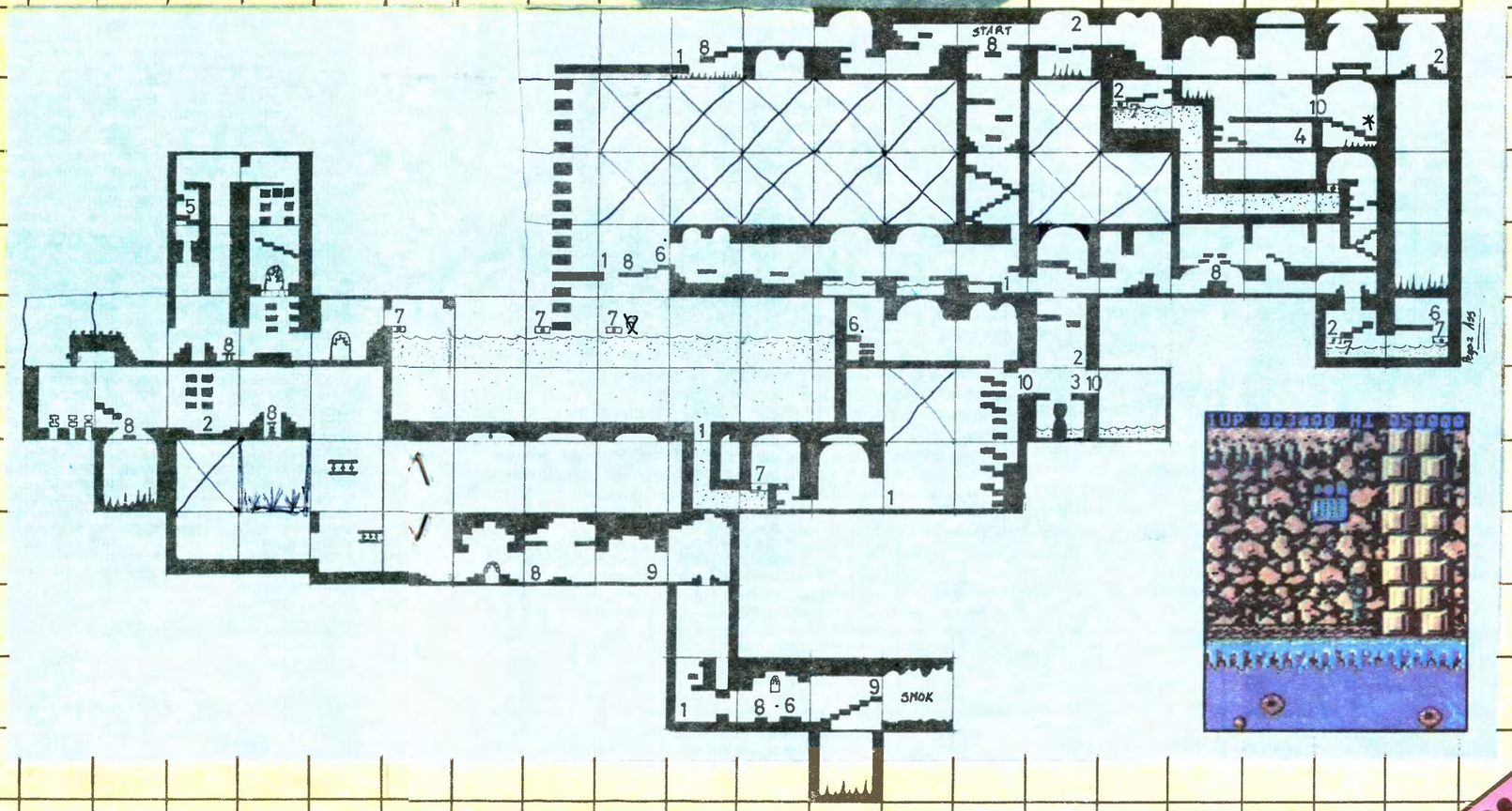


Królestwem, którym jeszcze niedawno rządziłeś, zawładnął podstępny Czarnoksiężnik w postaci olbrzymiej, szkaradnej bestii. Wsączył w serca Twoich byłych poddanych strach i potworną grozę. Twoje wojska w nierównej walce zostały doszczętnie rozgromione. Po tej porażce musisz sam postarać się unieszkodliwić tyrana. Z pewnych źródeł wiesz, że słabą stroną bestii jest jego, niechroniona skorupą głowa. Wiedział on, że przybędziesz odebrać swoją utraconą koronę. Rozmieścił po całym zamku demoniczną straż. Swoje magiczne przedmioty dla pewności powierzył sługom w różnych częściach dużej budowli. Musisz je zdobyć i przy ich pomocy odzyskać władzę. Jeśli ci się nie uda Twoja misja, całe państwo pogrąży się w otchłaniach ciemności i magii potwora. Aby dostać się do niektórych części kamiennego kolosa, będziesz musiał zmienić swoją postać. Czeka cię trudne zadanie.

Sebastian Kajdan

Legenda do gry "Draconus"

1 - energia
2 - ogień w płynie
3 - ochrona przeciw demonom
4 - magiczny przedmiot
5 - oko smoka
6 - czar
7 - płyta zwyczajna
8 - płyta specjalna
9 - potwór
10- ściana (znika, gdy masz oko)



Bajtek

EVERYONE'S A WALLY

Wpadasz do rekina

1. Kiedy skoczysz na poddasze.
2. Gdy nie masz orzeszków.
3. Kiedy nie masz litery lub masz niewłaściwą

Bajtek

P. PUCHALSKA

EXOLON

SHOOT'EM-UP to w wolnym tłumaczeniu strzelanina a jednocześnie najpopularniejszy typ gier komputerowych należących do wielkiej rodziny gier ARCADY. Strzelaj do wszystkiego, co się rusza lub wygląda groźnie — to podstawowa zasada tego typu gier. **EXOLON** jest właśnie najlepszym tego przykładem.

Firma HEWSON znana jest z produkcji prawdziwych hitów gier komputerowych np. **URIDIUM, GUNRUNNER** (z gatunku **ARCADY**), **AVALON, DRAGONTORC, ASTROCLONE** (z gatunku **ADVENTURE**). Właśnie **EXOLON** (produkt firmy z połowy '87 roku) okupował przez dłuższy czas pierwsze miejsca na listach gier komputerowych. Otrzymał też liczne nagrody m.in. **CLASIC** (Sinclair User), **CRASH SMASH** (Crash) za grafikę czy tzw. „playabitity" — możliwość wyżycia się w grze.

Celem gry jest niszczenie wszystkiego, co masz na swojej drodze. Musisz niszczyć wrogów ruchomych jak i przeszkody napotkane na drodze (możesz też trafiać w pociski nieruchomych transporterów stojących na drodze). Musisz też być bardzo ostrożny (zdalnie kierowana rakieta nie jest do zestrzelenia — zestrzel sterownik rakiety), liczy się też refleks — bez niego daleko nie zajdziesz. Na twojej drodze roi się też od min, które wybuchają jak tylko na nie nadepniesz. W zaznaczonym miejscu na mapie możesz wymienić broń (dostajesz też swego rodzaju tarczę przeciw minom).

Wskazówki!

— aby strzelać rakietami musisz przytrzymać dłużej „Fire"
— skacz bardzo precyzyjnie
— pionowa bariera siłowa znika po dłuższym strzelaniu w nią z broni ręcznej
— bądź ostrożny przy nieruchomych transporterach
— nie staraj się zestrzelić wszystkiego, to może się źle dla ciebie skończyć.

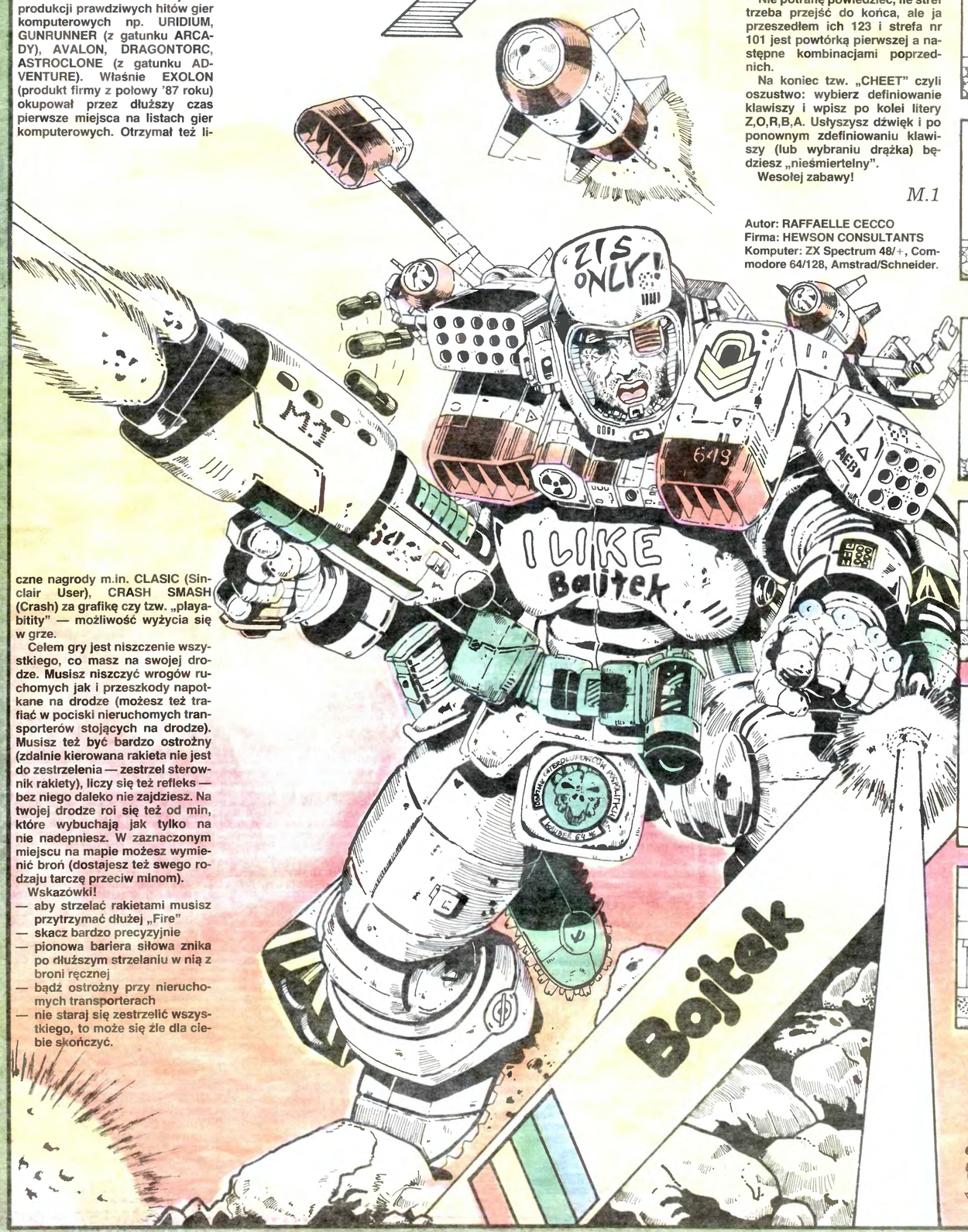
Nie potrafię powiedzieć, ile stref trzeba przejść do końca, ale ja przeszedłem ich 123 i strefa nr 101 jest powtórką pierwszej a następne kombinacjami poprzednich.

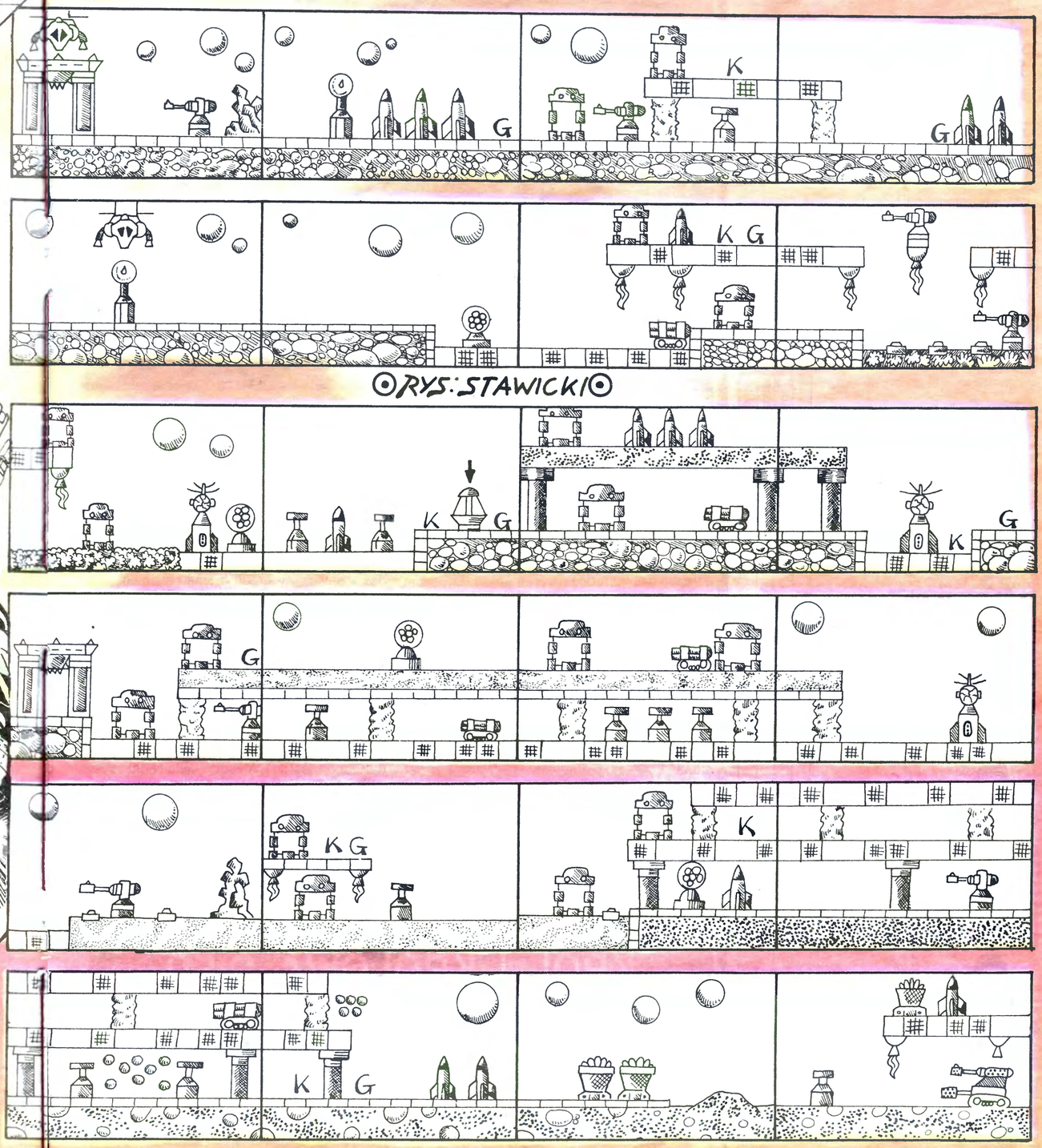
Na koniec tzw. „CHEET" czyli oszustwo: wybierz definiowanie klawiszy i wpisz po kolei litery Z,O,R,B,A. Usłyszysz dźwięk i po ponownym zdefiniowaniu klawiszy (lub wybraniu drążka) będziesz „nieśmiertelny".

Wesołej zabawy!

M.1

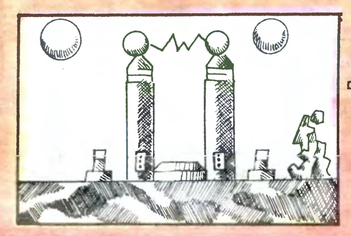
Autor: RAFFAELLE CECCO
Firma: HEWSON CONSULTANTS
Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64/128, Amstrad/Schneider.





⊙RYS: STAWICKI⊙

K — MAGAZYNEK DO KARABINU
G — —"— GRANATNIKA
PODNOŚNIK
- LEPIEJ TO ZNISZCZ BO ZGINIESZ
- TO TEŻ WARTO ROZWALIĆ
- UWAGA!!! MINA

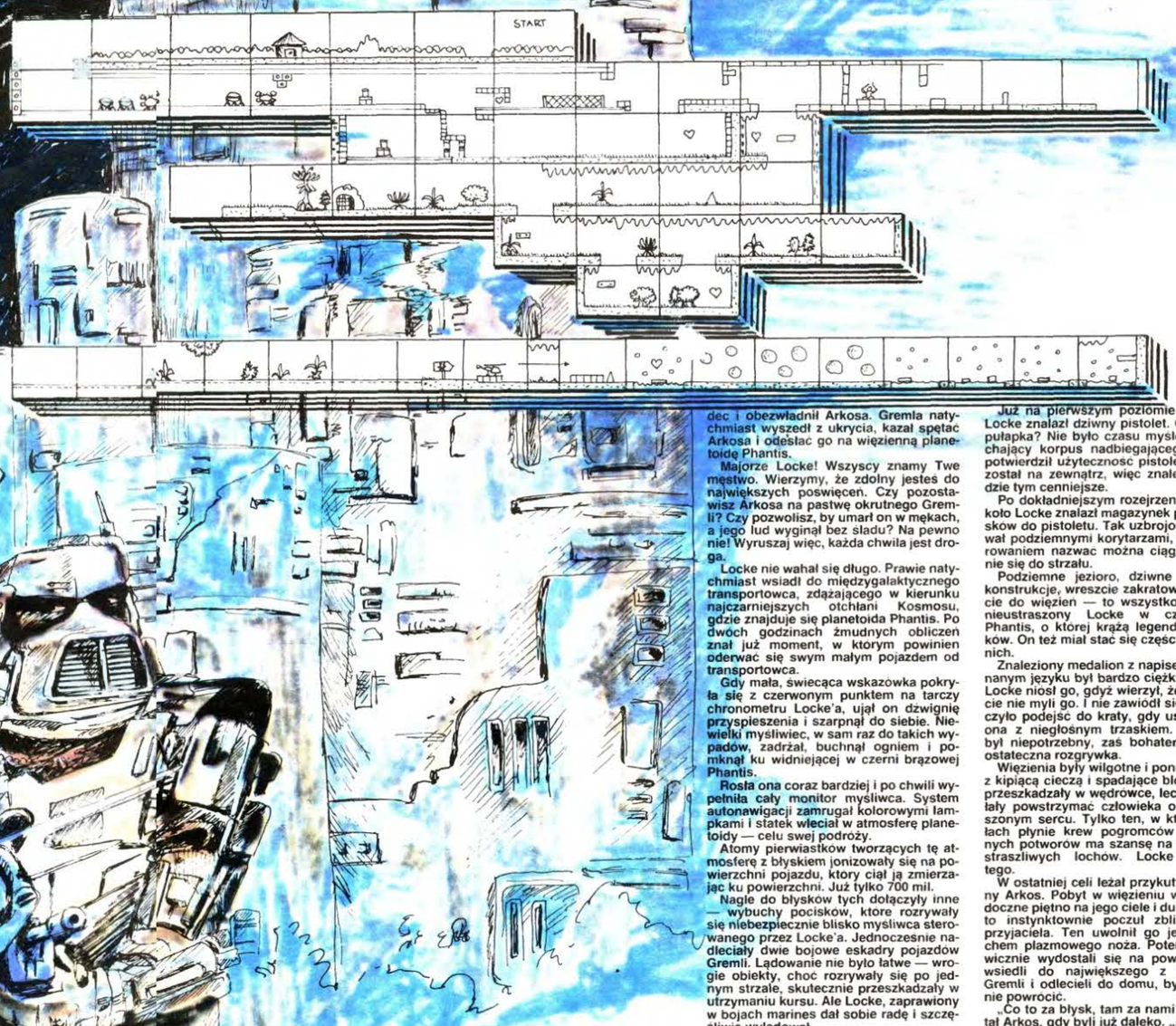


- KOSZYCZEK Z KULKAMI - ROZWALIĆ
- DŁUGO
↓ - TU WYMIENISZ BROŃ
- TELEPORT
- STEROWANIE RAKIETY - ZNISZCZ!!!

GAME OVER II







BECIA X & PEGAZ ASS

„Gremla, Twoja gra skończona! Wyłaź, rozwalę Cię jak szczura!" — zakrzyknął krwiożerczy Arkos, gdy dopadł swego śmiertelnego wroga w skalnej pułapce na planecie Dolphas. Gonił go przez całą galaktykę i wreszcie go ma! Zemsta będzie krwawa. Niekończące się lata tyranii wywarły głębokie piętno na charakterze Arkosa, przywódcy rebelii. Nie będzie miał on litości dla swego ciemiężyciela...

Nie było jednak pisane, by zemsta dopełniła się teraz. Z nieba błyskawicznie spadł bojowy oddział istot zwanych Ardec i obezwładnił Arkosa. Gremla natychmiast wyszedł z ukrycia, kazał spętać Arkosa i odesłać go na więzienną planetoidę Phantis.

Majorze Locke! Wszyscy znamy Twe męstwo. Wierzymy, że zdolny jesteś do największych poświęceń. Czy pozostawisz Arkosa na pastwę okrutnego Gremli? Czy pozwolisz, by umarł on w mękach, a jego lud wyginął bez śladu? Na pewno nie! Wyruszaj więc, każda chwila jest droga.

Locke nie wahał się długo. Prawie natychmiast wsiadł do międzygalaktycznego transportowca, zdążającego w kierunku najczarniejszych otchłani Kosmosu, gdzie znajduje się planetoida Phantis. Po dwóch godzinach żmudnych obliczeń znał już moment, w którym powinien oderwać się swym małym pojazdem od transportowca.

Gdy mała, świecąca wskazówka pokryła się z czerwonym punktem na tarczy chronometru Locke'a, ujął on dźwignię przyspieszenia i szarpnął do siebie. Niewielki myśliwiec, w sam raz do takich wypadów, zadrżał, buchnął ogniem i pomknął ku widniejącej w czerni brązowej Phantis.

Rosła ona coraz bardziej i po chwili wypełniła cały monitor myśliwca. System autonawigacji zamrugał kolorowymi lampkami i statek wleciał w atmosferę planetoidy — celu swej podróży.

Atomy pierwiastków tworzących tę atmosferę z błyskiem jonizowały się na powierzchni pojazdu, który ciął ją zmierzając ku powierzchni. Już tylko 700 mil.

Nagle do błysków tych dołączyły inne — wybuchy pocisków, które rozrywały się niebezpiecznie blisko myśliwca sterowanego przez Locke'a. Jednocześnie nadleciały dwie bojowe eskadry pojazdów Gremli. Lądowanie nie było łatwe — wrogie obiekty, choć rozrywały się po jednym strzale, skutecznie przeszkadzały w utrzymaniu kursu. Ale Locke, zaprawiony w bojach marines dał sobie radę i szczęśliwie wylądował.

Gdyby wiedział, co go tam czeka, zastanowiłby się, czy warto lądować w samym sercu bazy nieprzyjaciela. Minusów było sporo, zaś plus tylko jeden — baza była pusta. Jeśli oczywiście nie liczyć małego Ardeca, który po przelutowaniu dwóch oporników jak pies podążył za Locke'em.

Wędrując odpierali ataki żołnierzy Gremli, mało skuteczne, lecz mimo wszystko uciążliwe. Wejście do podziemi zostało zdobyte szturmem, broniący rozpierzchli się jak muchy.

Już na pierwszym poziomie podziemi Locke znalazł dziwny pistolet. Czy to nie pułapka? Nie było czasu myśleć. Wybuchający korpus nadbiegającego stwora potwierdził użyteczność pistoletu. Ardec został na zewnątrz, więc znalezisko będzie tym cenniejsze.

Po dokładniejszym rozejrzeniu się wokoło Locke znalazł magazynek protopocisków do pistoletu. Tak uzbrojony wędrował podziemnymi korytarzami, jeśli wędrowaniem nazwać można ciągłe składanie się do strzału.

Podziemne jezioro, dziwne pnącza i konstrukcje, wreszcie zakratowane wejście do więzień — to wszystko napotkał nieustraszony Locke w czeluściach Phantis, o której krążą legendy od wieków. On też miał stać się częścią jednej z nich.

Znaleziony medalion z napisem w nieznanym języku był bardzo ciężki. Mimo to Locke niósł go, gdyż wierzył, że przeczucie nie myli go. I nie zawiódł się. Wystarczyło podejść do kraty, gdy usunęła się ona z niegłośnym trzaskiem. Medalion był niepotrzebny, zaś bohatera czekała ostateczna rozgrywka.

Więzienia były wilgotne i ponure. Rowy z kipiącą cieczą i spadające bloki skalne przeszkadzały w wędrówce, lecz nie zdołały powstrzymać człowieka o nieustraszonym sercu. Tylko ten, w którego żyłach płynie krew pogromców kosmicznych potworów ma szansę na przebycie straszliwych lochów. Locke dokonał tego.

W ostatniej celi leżał przykuty do ściany Arkos. Pobyt w więzieniu wywarł widoczne piętno na jego ciele i duszy. Mimo to instynktownie poczuł zbliżanie się przyjaciela. Ten uwolnił go jednym ruchem plazmowego noża. Potem błyskawicznie wydostali się na powierzchnię, wsiedli do największego z pojazdów Gremli i odlecieli do domu, by nigdy tu nie powrócić.

„Co to za błysk, tam za nami?" — spytał Arkos, gdy byli już daleko. „A, zapomniałem Ci powiedzieć. To Phantis zamienia się w obłok pyłu, który rozsypie się po całej galaktyce. Zostawiłem Gremli niespodziankę w magazynach paliwa do statków kosmicznych".

Firma: Dinamic
Komputer: ZX-Spectrum 48/+, Commodore 64, Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, IBM PC, MSX

Gen

Bajtek

GHOSTS'N GOBLINS

„Gosts'n Goblins" firmy ELITE to gra zręcznościowa typu: zabij wszystko co się rusza. Pomysł stary jak świat, a mimo to gra zdobyła wielu zwolenników. Przyczyną tego jest duże urozmaicenie zarówno postaci ruchomych, jak też tła akcji, a przy tym znakomita grafika. Celem gry jest uwolnienie księżniczki porwanej przez smoka i uwięzionej w katakumbach. Aby to osiągnąć, należy pokonać wiele przeszkód, przejść niebezpieczne miejsca i zabić nieprzyjazne stwory. Do pokonania jest stary cmentarz, na którym roi się od upiorów i złych ptaków. Następnie należy przedostać się przez stary las do pałacu lodowego, pełnego duchów. Później należy przejść przez stary dom do „opuszczonego" zamku. Po przejściu przez bagna stajemy przed wejściem do katakumb, gdzie znajduje się porwana księżniczka.

Do obrony przed różnymi stworami mamy zbroję i jedną z trzech możliwych broni: szablę, miecz, pochodnię. Niektóre stwory giną od pierwszego ciosu, innym trzeba ich zadać wiele. Broń można zmieniać. W tym celu należy zabić stwora niosącego urnę. Gdy upada ona na ziemię i rozbija się, wypada z niej broń.

Gra podzielona jest na trzy strefy. W każdej znajdują się dwa punkty startowe. Tracąc ludzika zaczynamy zawsze od ostatniego punktu startowego. Po zakończeniu etapu dodawany jest jeden ludzik (jeżeli ukończyłeś strefę bez broni — to tylko zbroja).

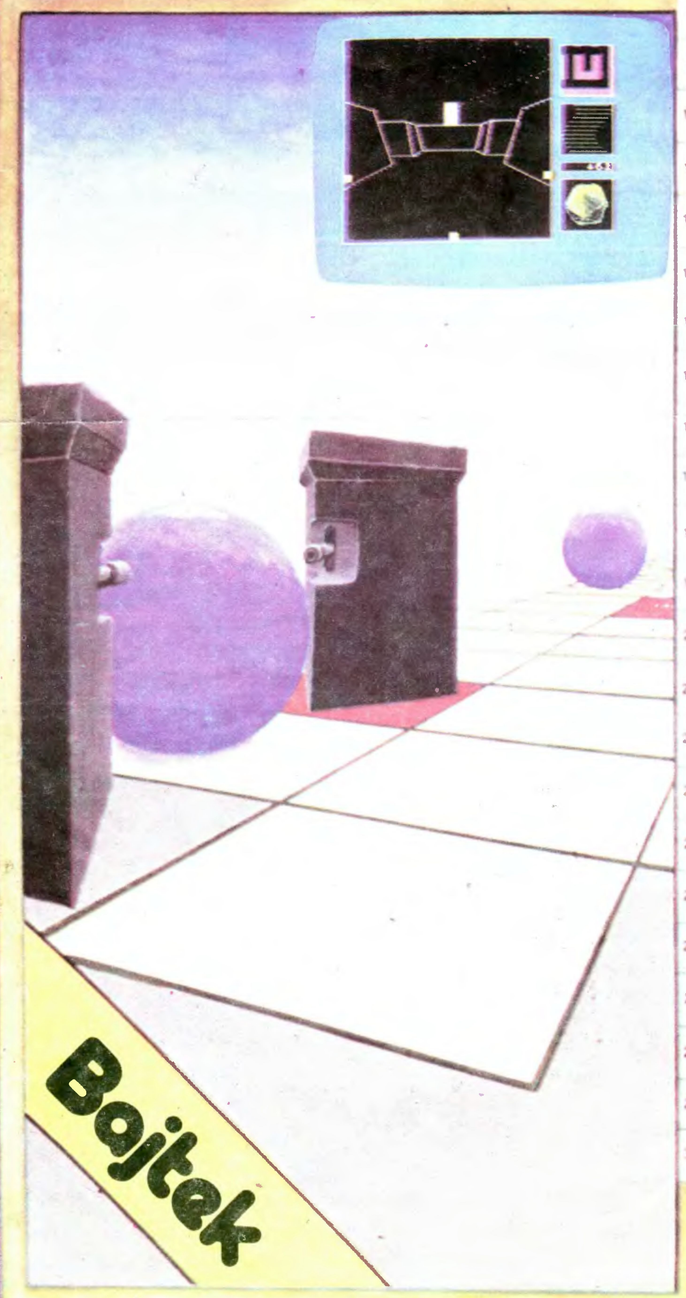
Informacje w górnej części ekranu pokazują nam: jaką posiadamy broń, ile czasu zostało do ukończenia strefy, oraz ile możemy popełnić błędów. Manipulacja postacią odbywa się za pomocą drążka sterowego (joystick'a) lub przy pomocy klawiatury (klawisze definiowalne).

Komputer: Amstrad 464/ 6128, Commodore 64/128, Spectrum 48K/+ Firma : ELITE.

(pp)

GYRON
ATRIUM

KULA WIEŻA KIERUNEK RUCHU KUL



KLUCZ

OGROD

CHRZASZCZ

AUTOSTRADA

START

STADION

KONIEC

ZAMEK

KRYPTA

GILOTYNA

Bajtek

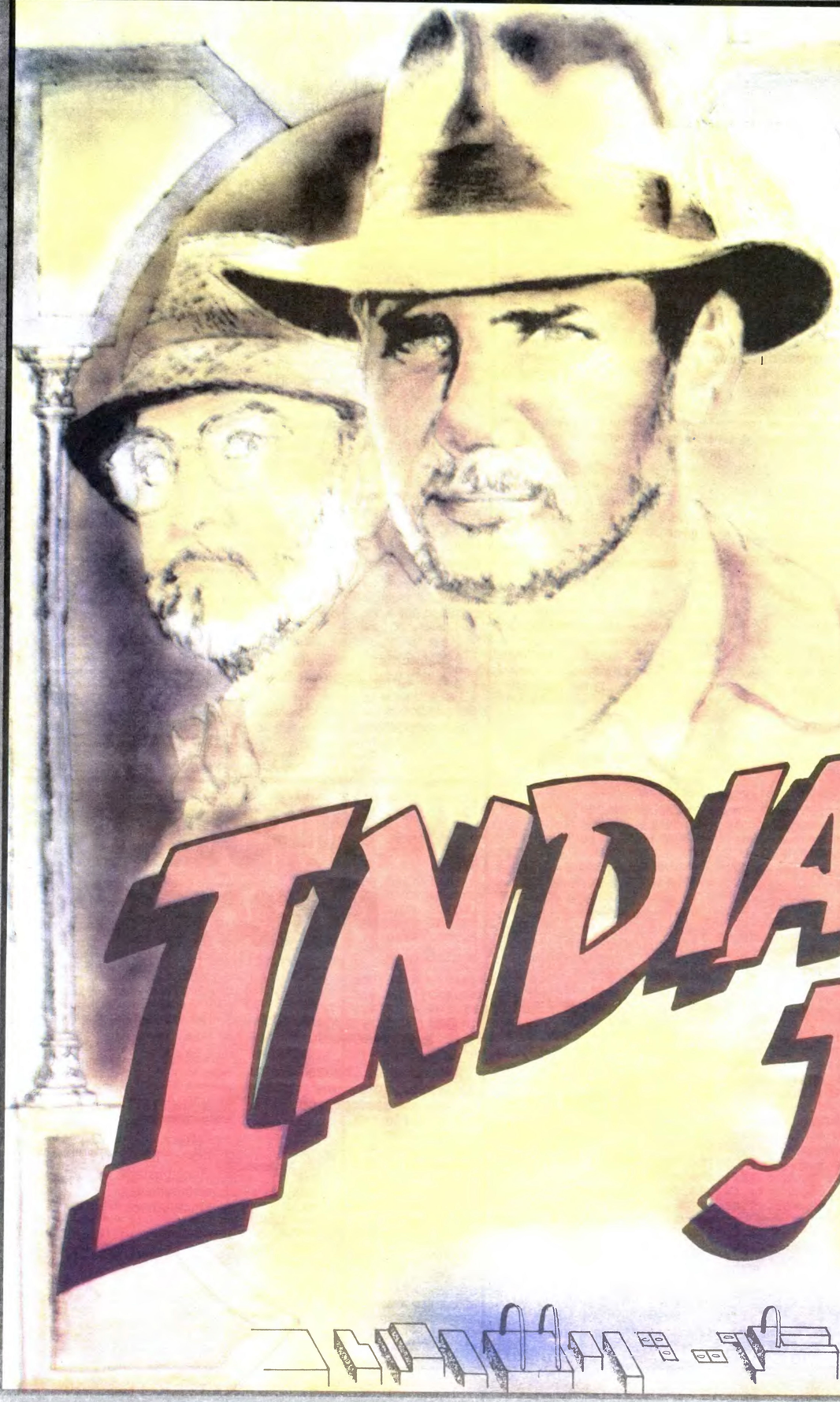
Bajtek

NECROPOLIS

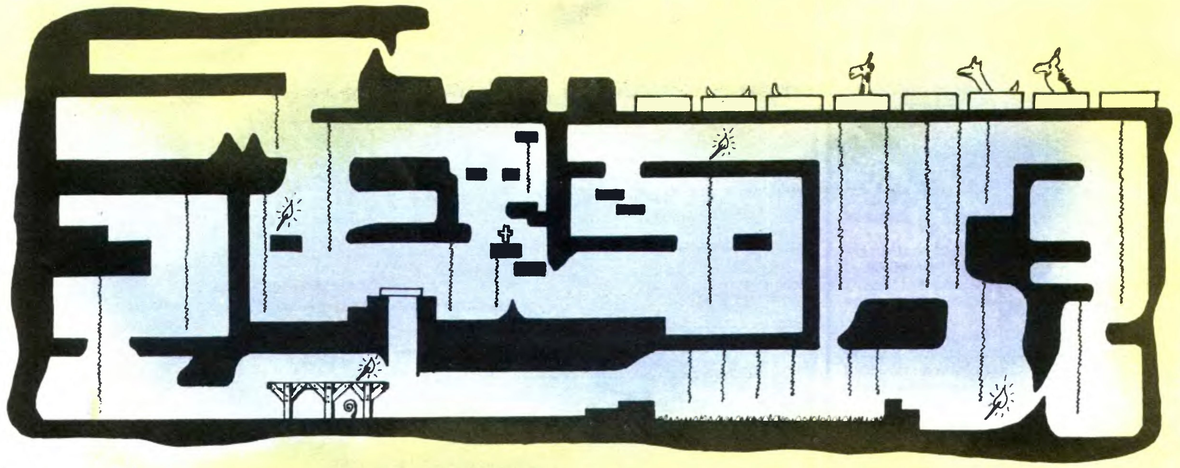
GYDON

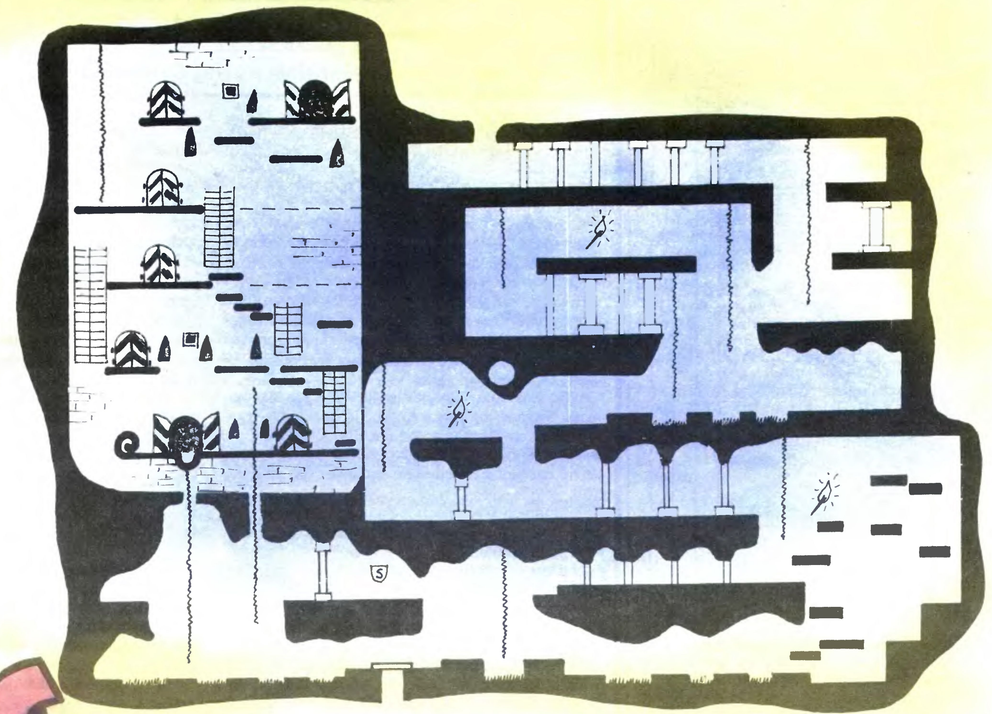


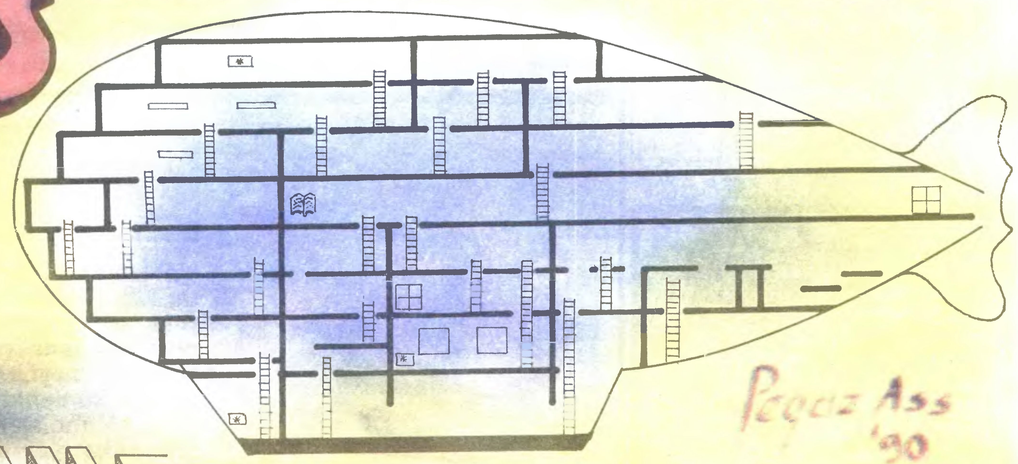
HAŚKA PERZANOW

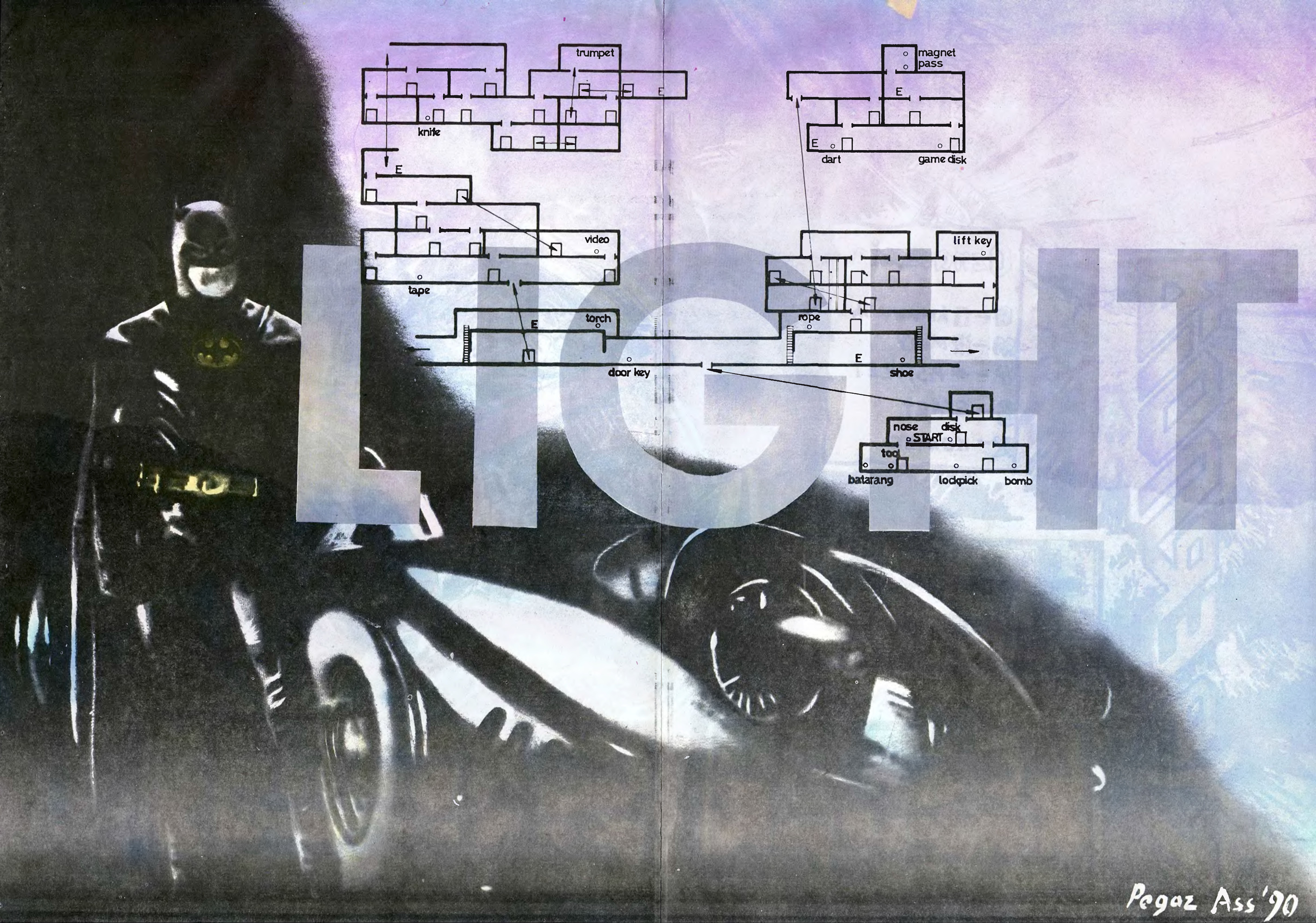


INDIANA JONES








trumpet
knife
E
video
tape
torch
door key
magnet
pass
dart
game disk
lift key
rope
shoe
nose
disk
START
tool
batarang
lockpick
bomb

Pegaz Ass '90

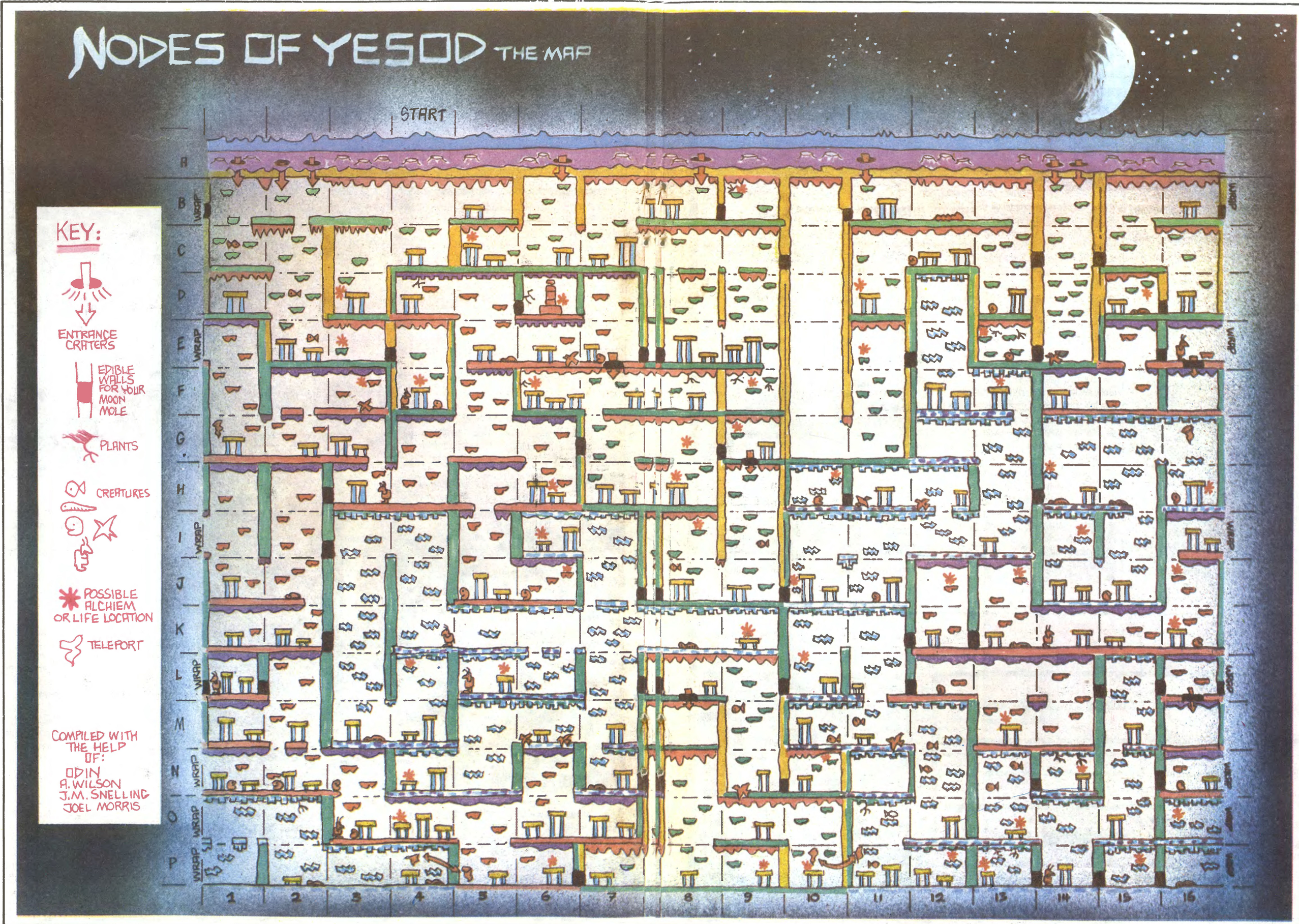
LORDS OF MIDNIGHT



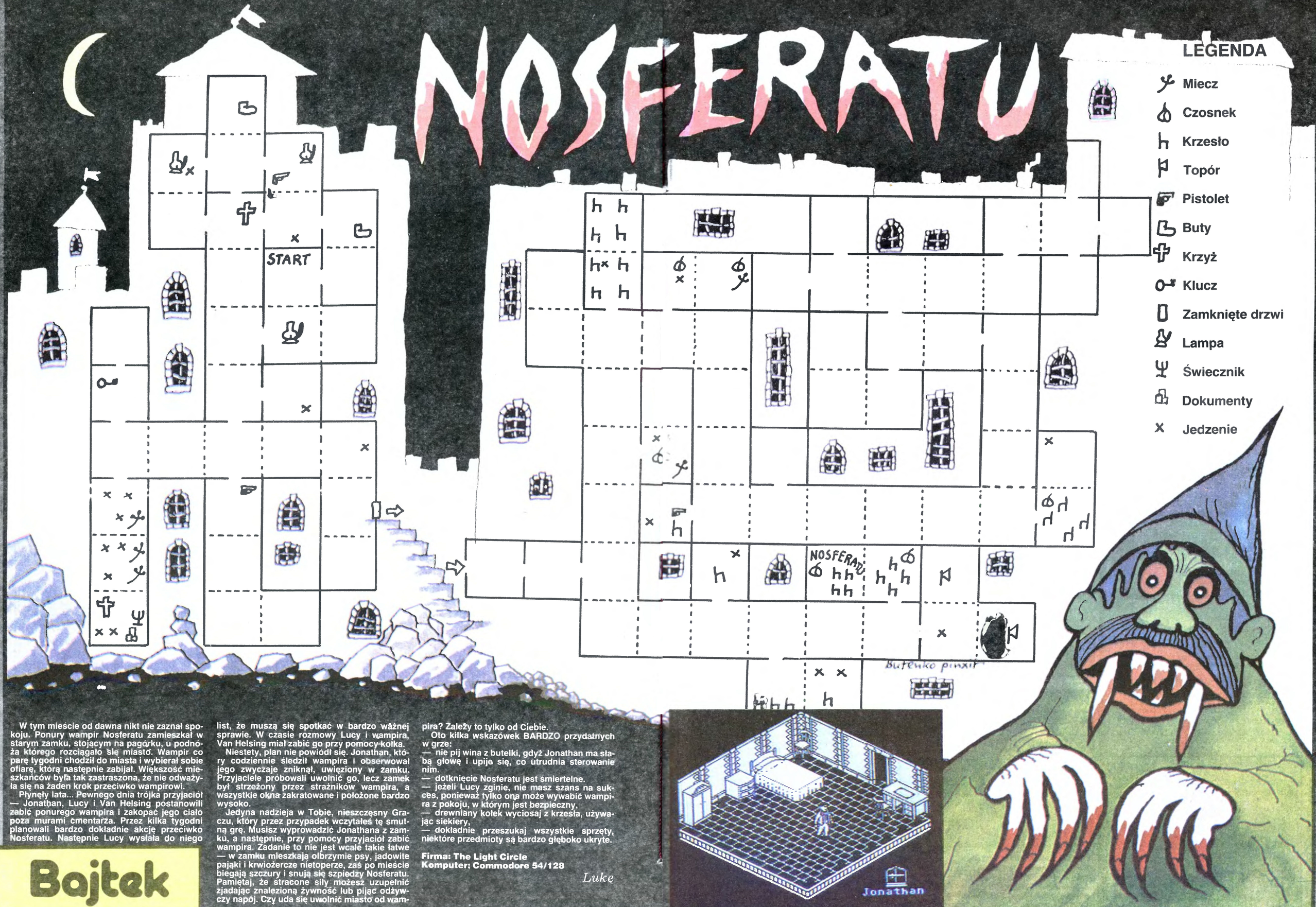
— LORD
— ROTUNDA
— JEZIORO
— CYTADELA
— WIOSKA
— SKAŁA
— STRAŻNICA WŁASNA
— STRAŻNICA PRZECIWNIKA
— RUINY
— LAS
— WIEŻA
— PAGORKI
— IGLOO
— GROTA

Bajtek

NODES OF YESOD THE MAP



NOSFERATU



LEGENDA

- Miecz
- Czosnek
- Krzesło
- Topór
- Pistolet
- Buty
- Krzyż
- Klucz
- Zamknięte drzwi
- Lampa
- Świecznik
- Dokumenty
- Jedzenie

W tym mieście od dawna nikt nie zaznał spokoju. Ponury wampir Nosferatu zamieszkał w starym zamku, stojącym na pagórku, u podnóża którego rozciągało się miasto. Wampir co parę tygodni chodził do miasta i wybierał sobie ofiarę, którą następnie zabijał. Większość mieszkańców była tak zastraszona, że nie odważyła się na żaden krok przeciwko wampirowi.

Płynęły lata... Pewnego dnia trójka przyjaciół — Jonathan, Lucy i Van Helsing postanowili zabić ponurego wampira i zakopać jego ciało poza murami cmentarza. Przez kilka tygodni planowali bardzo dokładnie akcję przeciwko Nosferatu. Następnie Lucy wysłała do niego list, że muszą się spotkać w bardzo ważnej sprawie. W czasie rozmowy Lucy i wampira, Van Helsing miał zabić go przy pomocy kołka.

Niestety, plan nie powiódł się. Jonathan, który codziennie śledził wampira i obserwował jego zwyczaje zniknął, uwięziony w zamku. Przyjaciele próbowali uwolnić go, lecz zamek był strzeżony przez strażników wampira, a wszystkie okna zakratowane i położone bardzo wysoko.

Jedyna nadzieja w Tobie, nieszczęsny Graczu, który przez przypadek wczytałeś tę smutną grę. Musisz wyprowadzić Jonathana z zamku, a następnie, przy pomocy przyjaciół zabić wampira. Zadanie to nie jest wcale takie łatwe — w zamku mieszkają olbrzymie psy, jadowite pająki i krwiożercze nietoperze, zaś po mieście biegają szczury i snują się szpiedzy Nosferatu. Pamiętaj, że stracone siły możesz uzupełnić zjadając znalezioną żywność lub pijąc odżywczy napój. Czy uda się uwolnić miasto od wampira? Zależy to tylko od Ciebie.

Oto kilka wskazówek BARDZO przydatnych w grze:

— nie pij wina z butelki, gdyż Jonathan ma słabą głowę i upije się, co utrudnia sterowanie nim.
— dotknięcie Nosferatu jest śmiertelne.
— jeżeli Lucy zginie, nie masz szans na sukces, ponieważ tylko ona może wywabić wampira z pokoju, w którym jest bezpieczny,
— drewniany kołek wyciosaj z krzesła, używając siekiery,
— dokładnie przeszukaj wszystkie sprzęty, niektóre przedmioty są bardzo głęboko ukryte.

Firma: The Light Circle
Komputer: Commodore 54/128

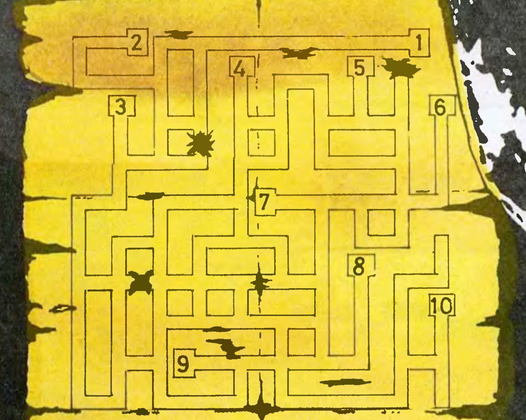
Lukę

Bajtek

PENTAGRAM

Bajtek

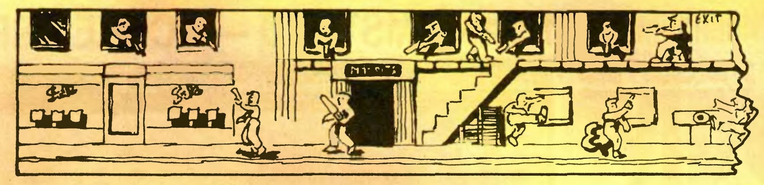
PLAT N

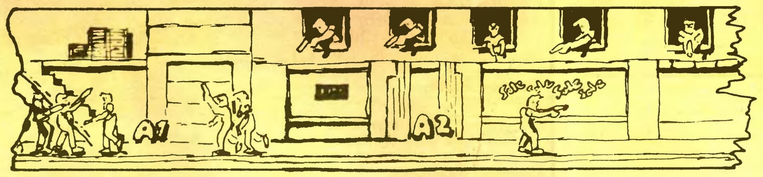


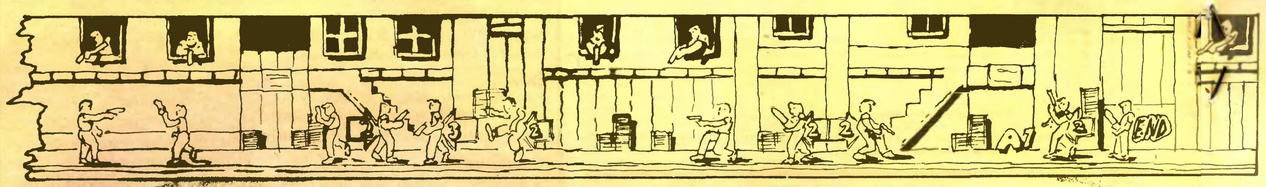
1 Opatrunki — 2 Amunicja — 2 Broń
2 FLARY Oficer Tajne dokumenty Karton z butami Plan tunelu Książka Wietnamskiego poety M.T. Kato Filiżanka zimnej cuchnącej herbaty
3 Spleśniałe jedzenie Plan tunelu Pamiętnik
4 Opatrunek Amunicja Broń Zniszczona drabinka
5 KOMPAS Opatrunek Plan tunelu Podręcznik medycyny
6 Opatrunki — 3 Amunicja Broń — 2
7 Karty do pokera Filiżanka zimnej śmierdzącej herbaty Książka „Powstanie i upadek imperium rzymskiego"
8 Spleśniałe jedzenie Plan tunelu Podręcznik walki
9 FLARY Opatrunki — 2 Broń
10 Opatrunki Amunicja Broń DRABINKA — WYJŚCIE

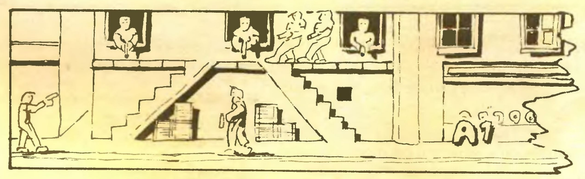


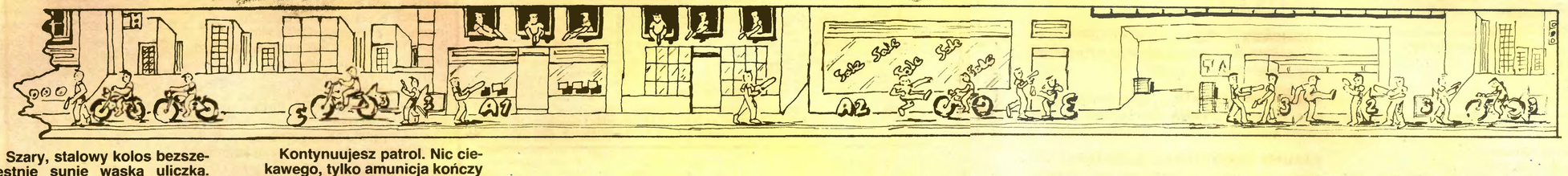
ROBOCOP













Szary, stalowy kolos bezszelestnie sunie wąską uliczką. Połyskujący w dłoni pistolet nie pozostawia wątpliwości co do zamiarów dzierżącej go postaci. Już tylko trzy metry dzielą ją od celu. Za chwilę uderzy.

Drewniane drzwi rozpryskują się w drzazgi po uderzeniu równoczesnym ze strzałem w zamek. Stalowa postać w mgnieniu oka wskakuje w powstały otwór. Tam oddaje dwa strzały i na podłogę padają dwa trupy z przestrzelonymi czaszkami. Tak chciało prawo. Robota, skończona, jej wykonawca wraca do samochodu.

Widok rozbryzgujących się na ścianach mózgów nie wzrusza mordercy. Ale pod stalową powłoką bije żywe, ludzkie serce. Nosi je w piersi Superglina — pół robot, pół człowiek. RoboCop.

Z robo-gliniarzem Murphym, kreowanym przez Petera Wellera spotkaliśmy się niedawno na ekranach kin. Z radością powitają go ulubieńcy jako bohatera gry komputerowej. Jest on w niej równie zręczny, co w filmie, a i zniszczenie niesie niemałe.

Zaczynasz, gdy RoboCop udaje się na patrol. Nie jest to zabawa ani ściganie małolatów, lecz walka z zastępami karateków, wariatów, snajperów i całego podziemnego śmiecia. On sam przeciwko tej gromadzie nie znaczy wiele, lecz kierowany pewną ręką może ich znacznie przetrzebić. Pistolet, karabin i automat nie ostygną ani na chwilę.

Na patrolu napotykasz zamaskowanego, uzbrojonego mężczyznę, który trzyma przed sobą kobietę — zakładniczkę. Na filmie RoboCop uwolnił ją strzelając między jej nogami, Ty strzel obok jej głowy tak, by tr fić mężczyznę.

Kontynuujesz patrol. Nic ciekawego, tylko amunicja kończy się szybko (znalezione zasobniki pozwalają ją uzupełnić, w razie czego zawsze pozostaje pięść).

W tej części patrolu spotykasz niejakiego Emila, mordercę policjanta, którego serce bije w Twej stalowej piersi. Aby się upewnić, czy to on, udaj się na komisariat i tam zidentyfikuj go przy pomocy maszyny do portretów pamięciowych.

Udało Ci się? Jeśli tak, to podążaj za Emilem do fabryki. W samym jej centrum spotkasz się oko w oko z robotem ED209, nieudanym wytworem inżyniera, który zaufał elektronice. Przedtem jednak dowiesz się, kto jest szefem gangu przemytników. Tak, to Clarence Botticker. Wiedząc to, musisz udać się do siedziby koncernu OCP, jeśli przepuści Cię ED209.

Tam złóż informacje, wyjdź i czeka Cię już tylko przeprawa z Clarence. Gdy go zabijesz (co nie będzie łatwe), uwolnisz szefa OCP, który sowicie Cię wynagrodzi.

Nie łudź się, nie skończysz tej gry tak szybko, jak jest to tu przedstawione. Być może nie skończysz jej w ogóle. Ale głowa do góry! Już wkrótce film RoboCop II, w którym Superglina pokaże co potrafi!

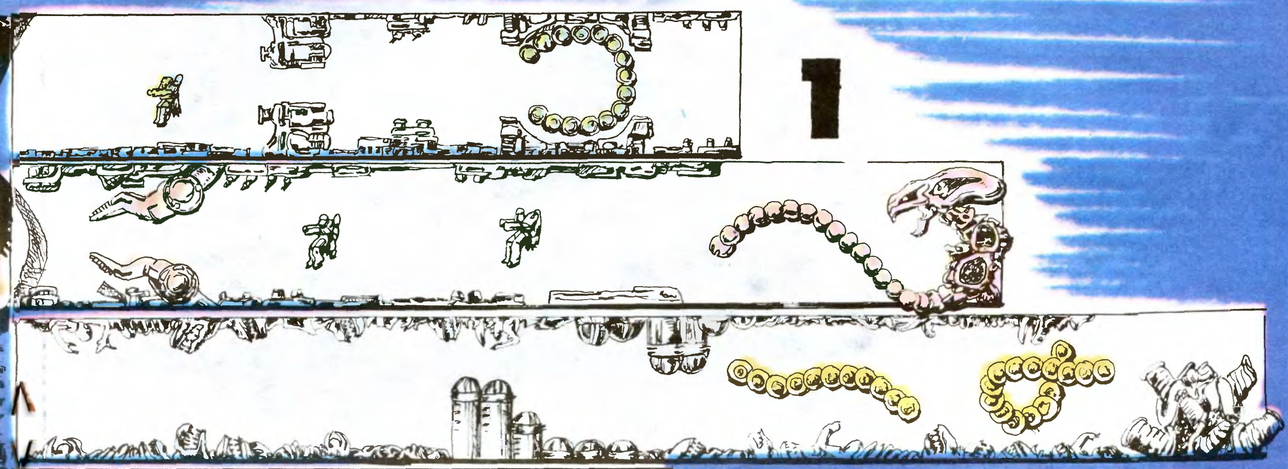
Mapa, którą obok widzicie to tylko niektóre etapy tej gry. Z uwagi na brak miejsca zamieściliśmy rzeczy najpotrzebniejsze. Napewno dacie sobie radę z resztą.

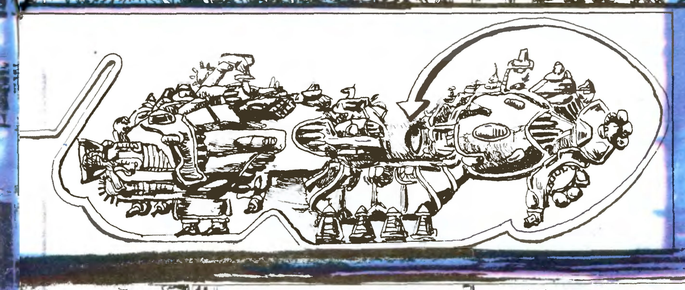
Firma: Ocean
Komputer: ZX Spectrum 48/129, Commodore 64, Amstrad CPC

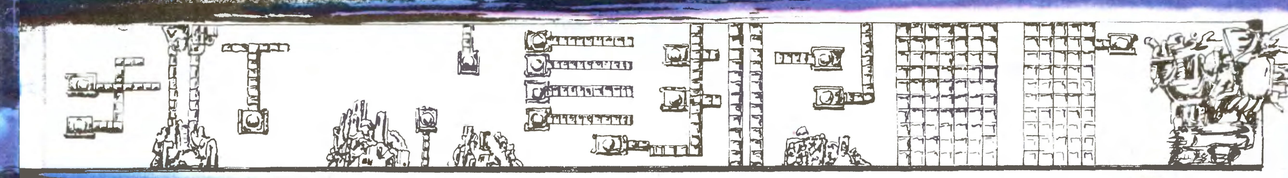
Gen

R-TYPE



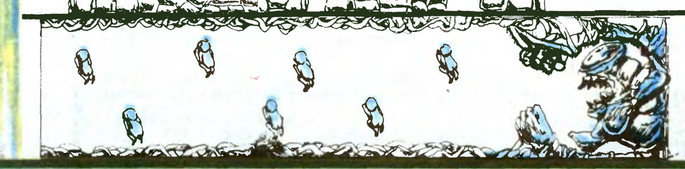




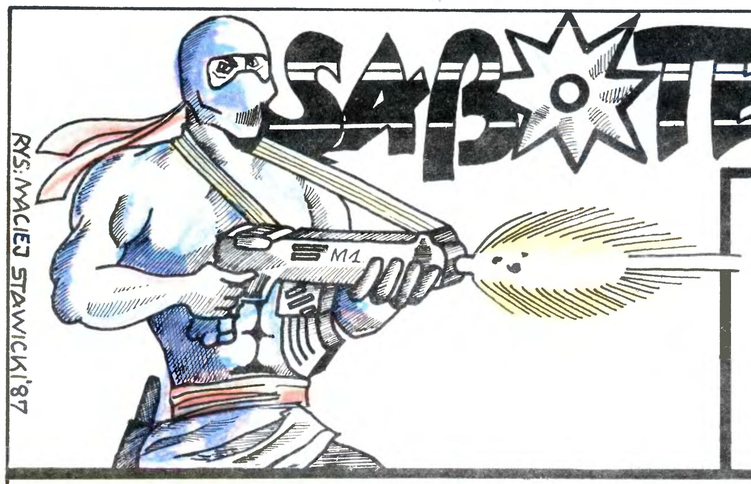








SABOTEUR II



RYS. MACIEJ STAWICKI '87

Jednym z przebojów 1986 roku była gra firmy DURELL zatytułowana SABOTEUR. Autor, Mike Richardson, już w połowie 87 roku wydał drugą część tej gry. Tak, jak pierwszy sabotażysta, miał za zadanie wykraść z warowni dyskietkę, podłożyć bombę i uciec śmigłowcem, tak jego następczyni ma do wykonania misję dużo bardziej skomplikowaną.

Sabotażystka dostaje się do warowni przy pomocy lotni. W budynku czekają same przyjemności — ogromni strażnicy z laserami (lub bez), pantery, drzewka, windy, telewizory, pudełka, nietoperze, zalane korytarze i wiele innych.

Na wszystko jednak jest sposób. Strażnik odpowiednio uderzony pada na ziemię bez dicha, pantera kończy żywot po ciosie w szczękę, na drzewo można się wdrapać, można też przywołać windę, wijąc z pudełka narzędzie, schylić się przed nietoperzem i urządzić maratonu pływacki stylem dowolnym.

Teraz coś o budynku. Zbudowany jest z kilku konfiguracji połączonych drabinkami i... dziurami w podłodze. Mamy też linę rozciągniętą między dwoma słupami, rakietę na wyrzutni, płot elektryczny, dwie windy i podziemia. Stoi tam motocykl, bardzo przydatny w ucieczce.

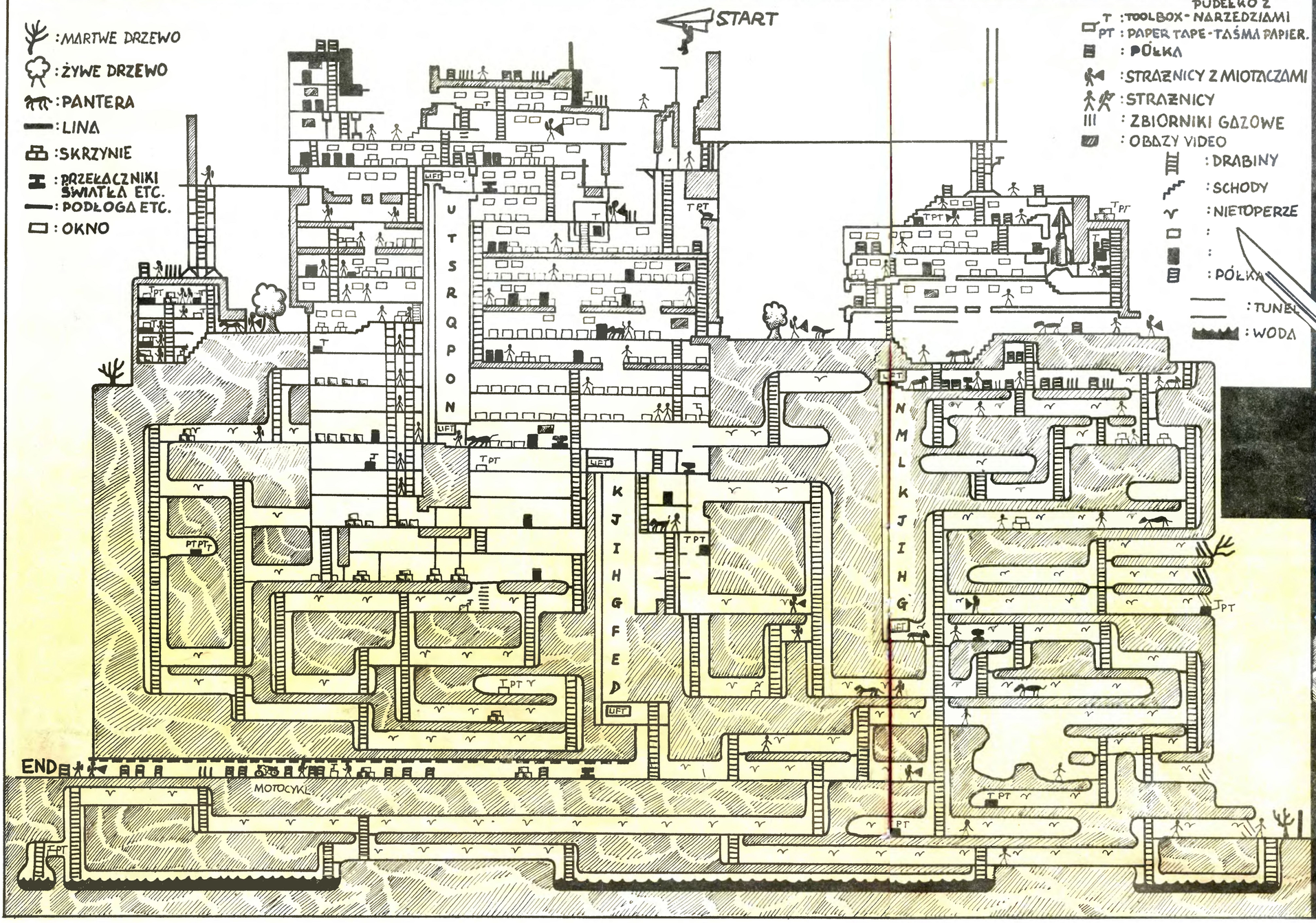
Co właściwie ma zrobić nasza bohaterka? Zależy to od wybranego poziomu trudności od 1 do 9. Do wybrania poziomu wyższego niż pierwszy potrzebna jest znajomość hasła. Po ukończeniu pierwszej misji otrzymamy hasło do drugiej itd. Dla leni podaję kilka pierwszych haseł: misja 2* — JONIN, 3 — KIM, 4 — KUJI KIRI, 5 — SAIMENJITSU.

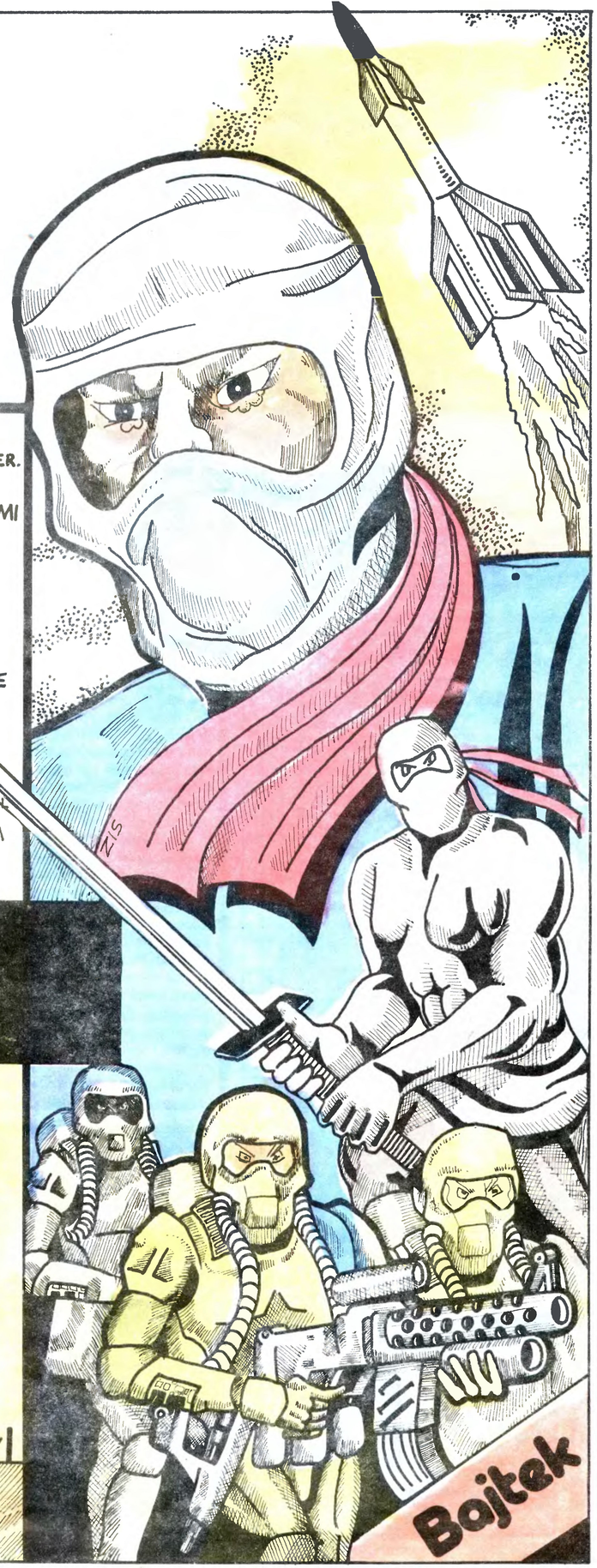
To jeszcze nie koniec urozmaiceń. Pierwsza misja polega na ucieczce motocyklem z budynku, druga — piechotą, w trzeciej trzeba już znaleźć kawałek taśmy perforowanej (ukryta w skrzynkach). Potem trzeba będzie wyłączać elektryczny płot i wykonywać wiele innych wymagających sprawnych rąk czynności. Ukończenie dziewiątej misji jest bardzo trudne, trzeba tam wykonać wszystko naraz (płot, 14 części taśmy itp.).

Tak, jak w pierwszej części, na ekranie pokazana jest zawartość kieszeni sabotażystki, ewentualne interesujące przedmioty w pobliżu, stan energii (właściwie siły witalnej) i zegar. Te dwa ostatnie wskaźniki można wyeliminować, ale o tym opowie POKErzysta na następnych stronach.

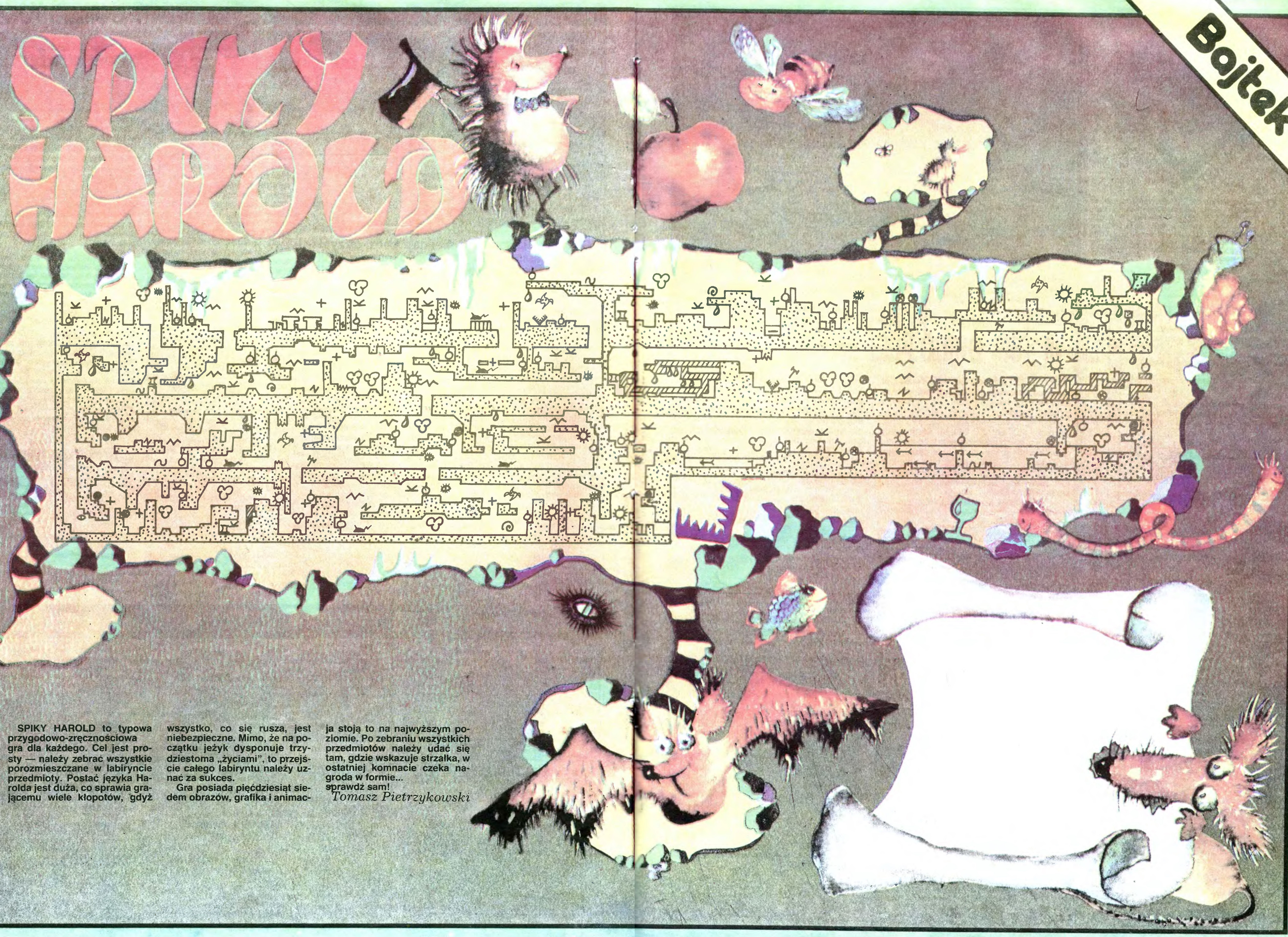
Autor: Mike Richardson
Firma: DURELL
Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64/128, Amstrad/Schneider

(mp)





SPIKY HAROLD



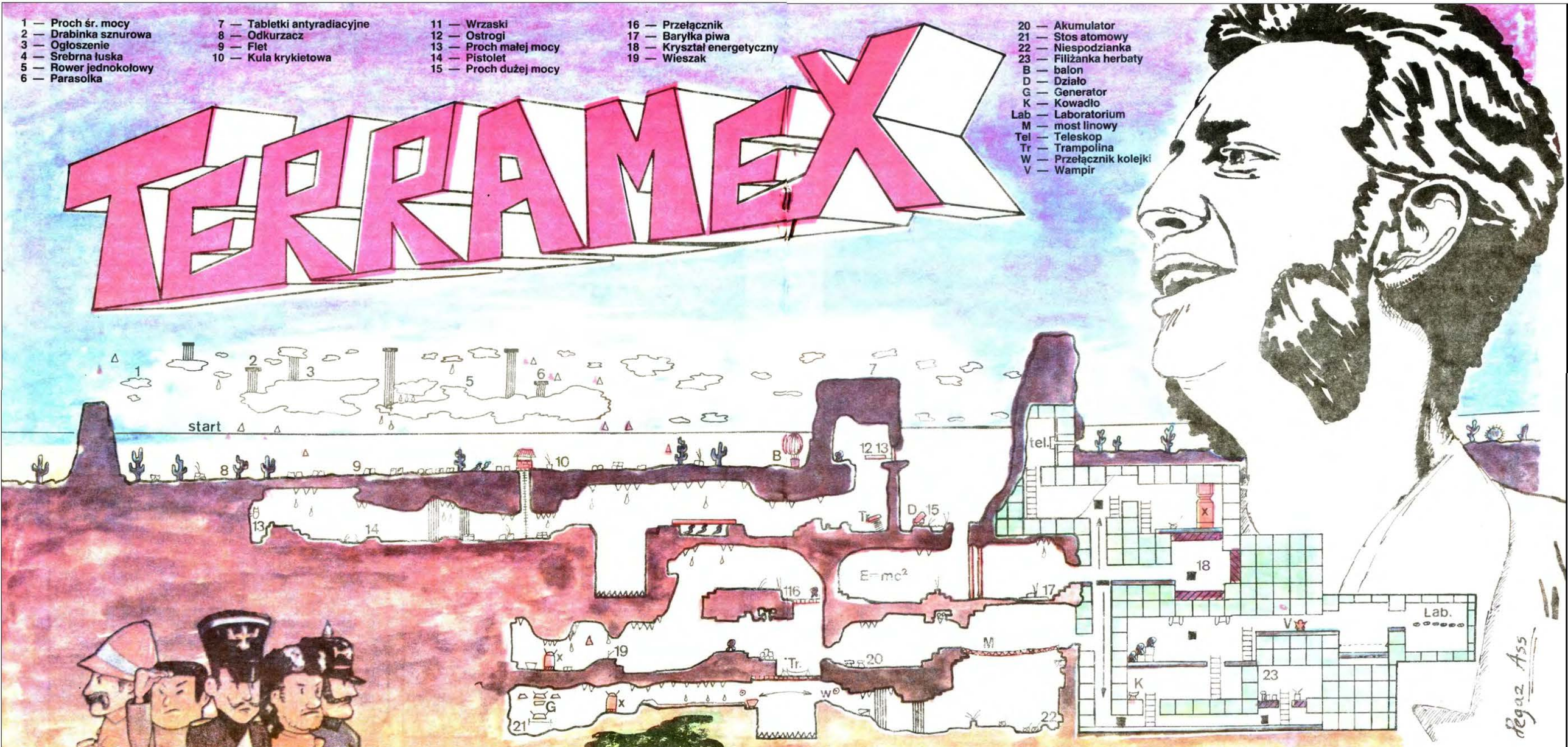
SPIKY HAROLD to typowa przygodowo-zręcznościowa gra dla każdego. Cel jest prosty — należy zebrać wszystkie porozmieszczane w labiryncie przedmioty. Postać języka Harolda jest duża, co sprawia grającemu wiele kłopotów, gdyż wszystko, co się rusza, jest niebezpieczne. Mimo, że na początku jeżyk dysponuje trzydziestoma „życiami", to przejście całego labiryntu należy uznać za sukces.

Gra posiada pięćdziesiąt siedem obrazów, grafika i animacja stoją to na najwyższym poziomie. Po zebraniu wszystkich przedmiotów należy udać się tam, gdzie wskazuje strzałka, w ostatniej komnacie czeka nagroda w formie...
sprawdź sam!

Tomasz Pietrzykowski

1 — Proch śr. mocy
2 — Drabinka sznurowa
3 — Ogłoszenie
4 — Srebrna łuska
5 — Rower jednokołowy
6 — Parasolka
7 — Tabletki antyradiacyjne
8 — Odkurzacz
9 — Flet
10 — Kula krykietowa
11 — Wrzaski
12 — Ostrogi
13 — Proch małej mocy
14 — Pistolet
15 — Proch dużej mocy
16 — Przełącznik
17 — Baryłka piwa
18 — Kryształ energetyczny
19 — Wieszak
20 — Akumulator
21 — Stos atomowy
22 — Niespodzianka
23 — Filiżanka herbaty
B — balon
D — Działo
G — Generator
K — Kowadło
Lab — Laboratorium
M — most linowy
Tel — Teleskop
Tr — Trampolina
W — Przełącznik kolejki
V — Wampir

TERRAMEX





Profesor Eyestrain już od dawna ostrzegał o grożącym Ziemi niebezpieczeństwie. Zbliża się wielki meteoryt, który po upływie tygodnia uderzy w Ziemię. Spowoduje to jeszcze większe skrzywienie osi ziemskiej, a w rezultacie stopienie się lodów na biegunach i powódź, która zaleje cały glob. Istnieje też możliwość, że lecąc przez atmosferę meteoryt rozgrzeje się tak, że nastąpi wybuch zgromadzonej na Ziemi broni atomowej.

O tym wszystkim profesor dowiedział się na podstawie swoich obliczeń i obserwacji Kosmosu. Nikt jednak nie dał wiary proroctwom profesora. Urażony profesor ukrył się i buduje sobie kapsułę ratunkową, która opuści Ziemię.

To też nie poruszyło ludzmi. Jest jednak pięciu podróżników i odkrywców, którym nieobcy jest los Ziemi. Postanowili oni wyłonić spośród siebie najwszechstronniejszego, który odnajdzie profesora i skłoni go do zmiany toru meteorytu.

Jeden z podróżników wyrusza więc na poszukiwania. Ma tylko tydzień i to nie cały. Okazuje się, że profesor Eyestrain ukrył się w stworzonym przez siebie świecie zwanym Terramex. Świat ten składa się z nieba, pustyni, jaskiń i miasta. Na samym końcu drogi, w najdalszym zakątku miasta, ukryty jest profesor.

Wędrując po Terramexie napotkać można wiele dziwnych przedmiotów. Są to wynalazki profesora, które pomagają dotrzeć do jego kryjówki. Oprócz tego podróżnikowi potrzebne będą elementy do budowy specjalnego urządzenia, które pozwoli na zmianę toru lotu meteorytu.

Razem z bohaterem wędruje kilku tragarzy, którzy niosą znalezione przedmioty, bowiem bohater może naraz nieść tylko jeden. Wymiana przedmiotu z najbliższym tragarzem następuje po wciśnięciu klawisza S, zaś przesuwanie rzędu tragarzy (widocznych w okienku w prawym dolnym rogu) możliwe jest za pomocą klawiszy 1 i 2.

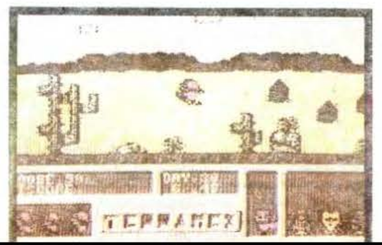
Na drodze czyha wiele niebezpieczeństw. Ze szczelin skalnych wysuwają się jadowite węże, podobnie jak z wiklinowych koszy. Te drugie można jednak chwilowo uspić grając na znalezionym flecie.

Każdy z napotkanych przedmiotów służy do czegoś i na pewno będzie przydatny. Po wciśnięciu klawisza T podróżnik zastanawia się chwilę i podpowiada grającemu, jaki przedmiot powinien teraz wykorzystać. Bardzo przydatny będzie parasol, działający jak spadochron przy skoku w przepaść. Bez parasola bohater odmawia skoku, kręcąc niechętnie głową.

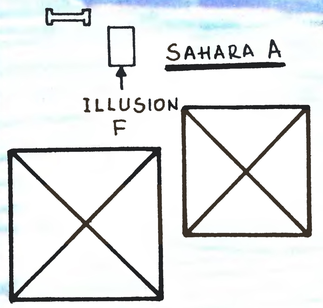
Po skompletowaniu wszystkich przedmiotów i dotarciu do profesora zbuduje on urządzenie, które uratuje ludzkość. Do grającego należy teraz jego uruchomienie i odchylenie toru meteorytu. Przy odrobinie szczęścia wszystko powinno się udać.

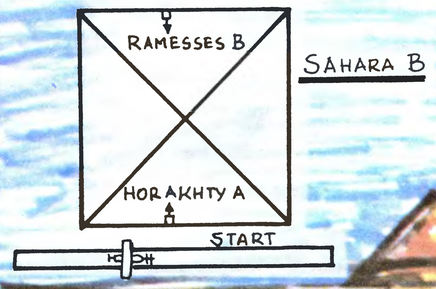
Komputer: ZX Spectrum 48/+, Amstrad/Schneider, Commodore 64, Atari ST

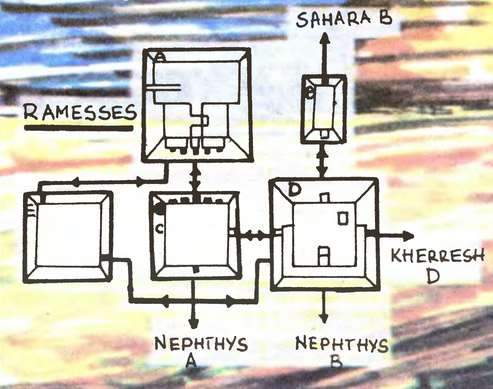
Gen



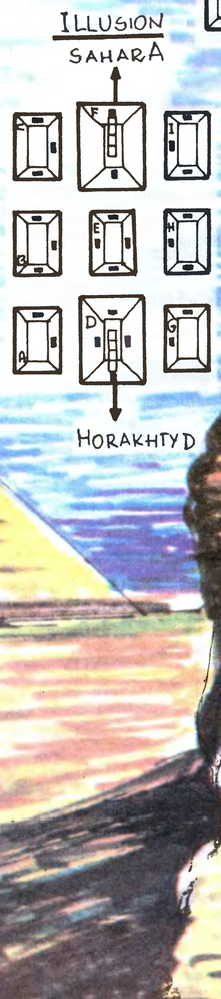
TOTAL ECLIPSE

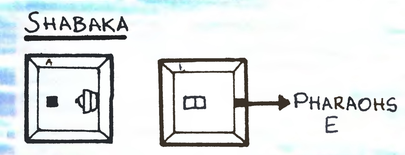


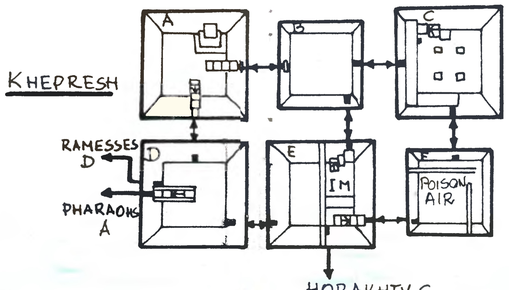


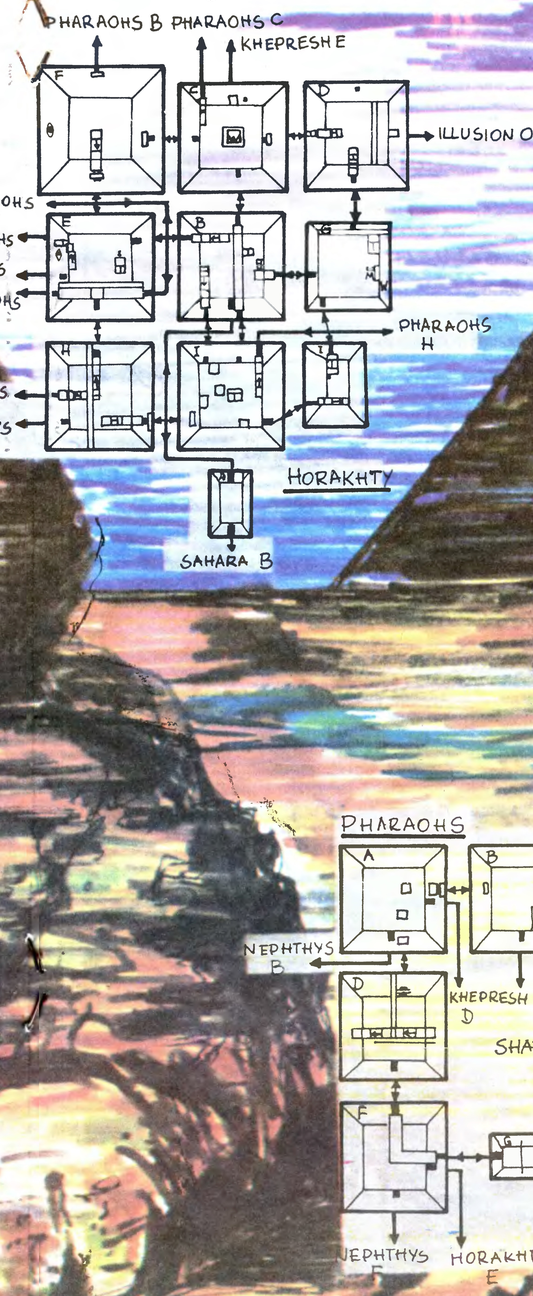


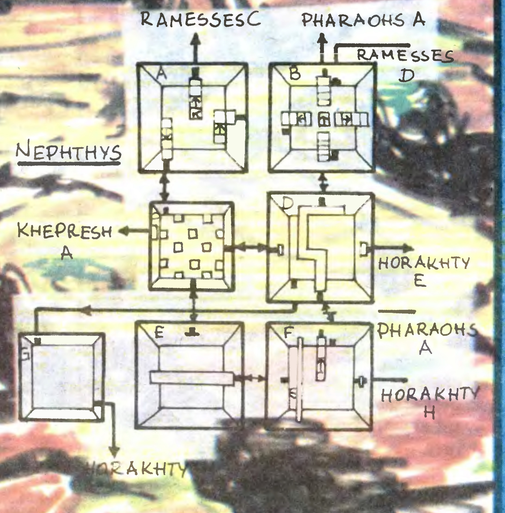












Mało kto wie, dlaczego żyje. Ale jeden człowiek wie, dlaczego żyje jeszcze ktokolwiek. Tym człowiekiem jest Egon Luisse, dziewięćdziesięcioletni staruszek. Żyje samotnie w małej chatce na Krecie. Obok chatki, w komorce, murszeje i rozpada się coraz bardziej stary samolot. 49 lat temu obaj byli głównymi postaciami dramatu, który mógł skończyć się prosto: nikt by o niczym nie pamiętał, gdyż pamięć 0 bajtow może pomieścić tyleż informacji.

Egon Luisse urodził się 1 kwietnia 1900 roku w Aachen. Taki dzień i taki rok. Być może dlatego jedynym zamiłowaniem Egona była astrologiczna odmiana astronomii. Dzisiaj zarabiałby z łatwością pisząc horoskopy do gazet, wtedy wyklęto go z rodziny.

Miotany przez los po całym świecie, bez przerwy obserwując niebo, znalazł się w Malborku. I tam własnie dokonał straszliwego odkrycia. Był rok 1930 i to było najgorsze. Zbliżało się bowiem zacmienie Słońca. I miało być to całkowite zacmienie. W momencie, gdy tarcza Księżyca przykryje tarczę Słońca i ani jeden promień nie dotrze do Ziemi, miał nastąpić wybuch piramidy Cheopsa. I nie samej piramidy, bo wraz z nią całej kuli ziemskiej. Tak działa klątwa boga Ra.

Jest i pozostanie tajemnicą Egona, w jaki sposób odkrył on to, co odkrył. Wiedział to tylko on i do dzisiaj nikt więcej.

Czym prędzej ukradł więc samolot z lotniska wojskowego w Gdansku i pognał do Egiptu. Nikt nie stracił go po drodze i możemy teraz tylko dziękować ówczesnym radarom.

Równie mądry, jak głupi stanął Egon przed piramidą. Było południe; Słońce świeciło z góry i piramida rzucała cień zerowy. Dlaczego Egon strzelił ze starego pistoletu własnie w tę najciemniejszą płytę, pozostanie zawsze tajemnicą. Dość, że płyta otworzyła się, ukazując wejście.

Co dalej robił Egon, nie wiadomo. Nie opowie nikomu o tym, co widział wewnątrz, gdyż od wyjścia z piramidy nic nie mowi. I umrze w milczeniu, pozostawiając po sobie ten kawałek mapy i niesłusznie trwającą ludzkosc.

Możesz jednak wiedzieć, co powinien był robic Egon, by osiągnąć rezultat taki, jaki osiągnął. Poruszając się po wnętrzu piramidy uważaj, gdyż czyha na Ciebie wiele niebezpieczenstw. Piramida połączona jest z innymi, a gdzieś głęboko ukryta jest tajemnica, ktora za 24 godziny obroci Ziemię w pył. Twoim zadaniem jest zapobiec nieszczęściu. Jeśli Ci się nie powiedzie, nawet nie wstawaj jutro do szkoły.

Firma: Incentive

Komputer: ZX Spectrum 48, Commodore 64

Gen

TRANTOR

THE LAST STORM TROOPER

Gdy cały oddział szturmowców został wybity do nogi przez ostatnie działo fortyfikacji na planecie Naries, walka wydawała się zakończona. Do góry trupów zbliżył się powoli jeden z nielicznych już obrońców — potężny Gurgin. Broń niósł podniesioną, gdyż krótkie, ale burzliwe życie nauczyło go ostrożności.

Przyglądając się zmasakrowanym ciałom najlepszych marines w galaktyce, w duchu pochwalił swego szefa za nowy nabytek — działo, które powstrzymało zemstę Frodina.

Pomylił się jednak, po raz pierwszy i zapewne ostatni w życiu. Gdy odwracał się, by uruchomić dematerializator, noga jednego z pokonanych marines uniosła się i wytrysnęła spod niej struga ognia, mierząc prosto w Gurgina. W mgnieniu oka zamienił się on w popioł.

Nie uszło to uwagi czujników samodzielnego działa. Natychmiast obróciło się ono w stronę, skąd dobiegł strzał i samo oddało strzał tak potężny, że 23 ciała ulotniły się jako para wodna...

A Trantor, dwudziesty czwarty żołnierz, był już przy samym włazie do podziemnego labiryntu. Ostatni granat rzucił w stronę działa, zaś sam wskoczył w czarny otwór.

Granat nie wybuchł, lecz potoczył się prosto pod nogi jednego z atakujących wojowników i wybuchł dopiero tam.

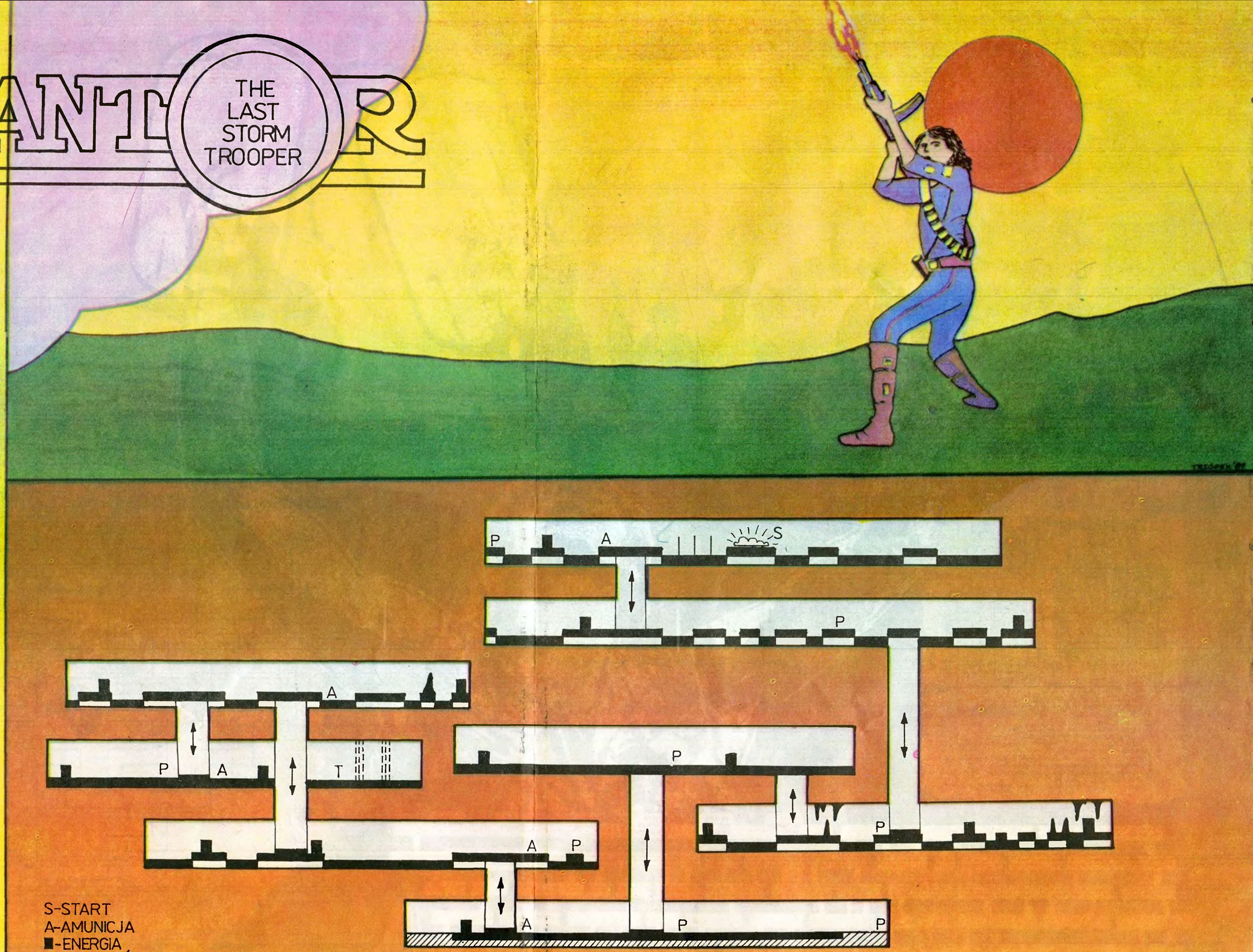
Zaś Trantor — ostatni ze szturmowego oddziału kosmicznych marines biegł już przez labirynt. Nie wiedział, dokąd biec, robił to machinalnie. Wiedział tylko, że musi znaleźć transporter, który zaprowadzi go prosto do Deforna — władcy planety Naries. Celem grupy marines było zabić go tak, by już się nie odrodził.

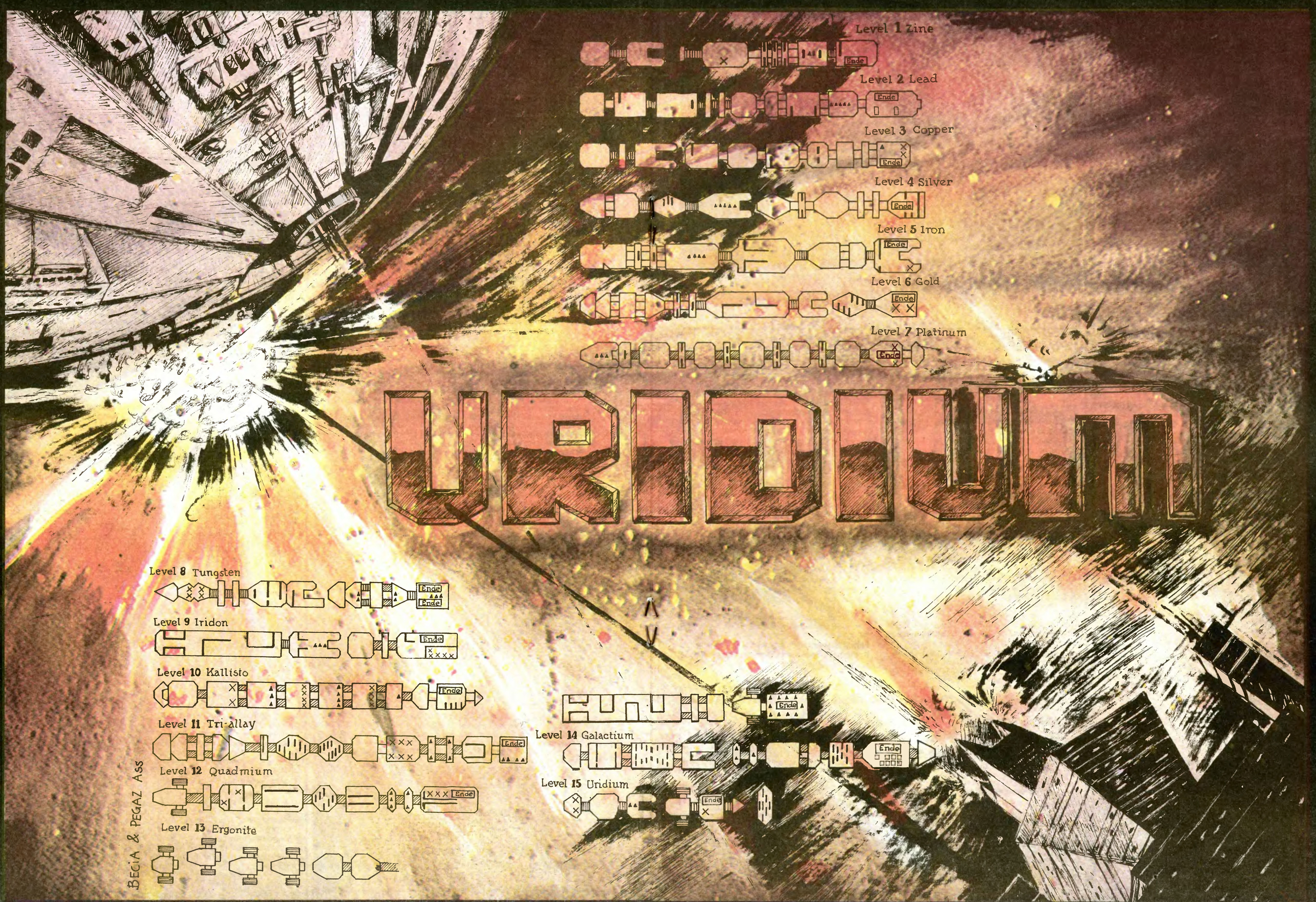
Droga do transportera jest trudna, ale jeszcze trudniejsze będzie odnalezienie kodu pozwalającego na uruchomienie go. W każdym z ośmiu poziomów labiryntu Trantor znajdzie jedną literę hasła. Całe hasło, wpisane do napotkanego komputera pozwoli na uzyskanie trzyliterowego kodu uruchamiającego transporter. Wtedy Trantor będzie mógł zabić Deforna i dopełnić zemsty Frodina — króla, któremu Deforn zniszczył planetę.

Ale na drodze Trantora stoją jeszcze strażnicy podziemnego labiryntu, którzy zrobią wszystko, by przeszkodzić komandosowi w akcji. Na szczęście pomaga mu w niej niezawodny miotacz, który niszczy niezliczone zastępy strażników. Doładowywać go można w napotkanych zasobnikach energii, w ktorych też znajdują się kolejne litery hasła. Czasem zamiast nich znajduje się bombę, którą trzeba jak najszybciej zniszczyć śrubokrętem, również znalezionym w labiryncie.

Firma: PROBE Software
Komputer: ZX Spectrum 48, Commodore 64, Amstrad, IBM PC.

Gen




Level 1 Zine
Level 2 Lead
Level 3 Copper
Level 4 Silver
Level 5 Iron
Level 6 Gold
Level 7 Platinum
Level 8 Tungsten
Level 9 Iridon
Level 10 Kallisto
Level 11 Tri-allay
Level 12 Quadmium
Level 13 Ergonite
Level 14 Galactium
Level 15 Uridium
Ende
BECIA & PEGAZ ASS

WHERE TIME STOOD STILL

Nº	PRZEDMIOT	ZASTOSOWANIE
1	TORBA	* 4 RZECZY
2	BUTELKA H_2O	* WYPIĆ
3	APTECZKA	* REGENERACJA
4	LINA	* RATUNEK
5	POKARM	* ZJEŚĆ
6	NÓŻ	* UZUP.
7	AMUNICJA	* UZUP. BROŃ
8	OTWIERACZ	* UZUP. JEDZENIE
9	DYNAMIT	* KRUSZY SKAŁY
10	POKARM	* ZJEŚĆ
11	PIECZONA SZYNKA	* DAĆ (RĘCE)
12	POKARM	* ZJEŚĆ
13	POKARM	* ZJEŚĆ
14	MISTYCZNA KULA	* CZARY
15	SKAŁY NA DRODZE	* WYSADZIĆ

KONIEC

15

WIOSKA

12

13

RZEKA

POMOST

10
WIOSKA

11

BAGNO

RUCHOMY PIASEK

4 5

3

2 1

START

9

BECIA X & PEGAZ ASS