GAMBLER 4/96

GAMBLERIADA 10-12 maja

GAMBLER

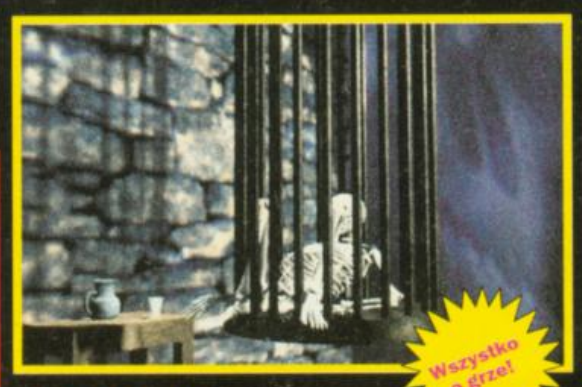
MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
kwiecień
4
ROK 96
Cena 3,30 zł (33 000 zł)

Gabriel Knight 2



Gramy!



Wszystko o grze!

Shivers

Duke Nukem 3D



Pięć piw!



z VAT-em to będzie...



Z czym?



To nie ja wymyśliłem!



To minister... finansów!

KOMPAKTOWY ZAWRÓT GŁOWY



©L'96

Nie daj się namawiać dwa razy...

LICOMP PRZEDSTAWIA NOWY, WSPANIAŁY I DŁUGO OCZEKIWANY PRODUKT FIRMY GREMLIN INTERACTIVE LTD.

PREMIER MANAGER 3 DE-LUXE

Najbardziej wszechstronna symulacja zarządzania klubem piłkarskim. Wszelkie finansowe i strategiczne problemy związane z budowaniem, utrzymywaniem i kierowaniem dobrą drużyną piłkarską, dostępne po raz pierwszy w Systemie Multi-Edit.



PAKIET DODATKOWO ZAWIERA

PREMIER MULTI-EDIT SYSTEM

Dzięki systemowi Premier Multi-Edit możesz osiągnąć pełnię szczęścia podczas zabawy grą PREMIER MANAGER 3 DE-LUXE!

SYSTEM PREMIER MULTI-EDIT DOSTĘPNY PO RAZ PIERWSZY W TEJ GRZE

WSZYSTKIE AKTUALNE ZESTAWIENIA SKŁADÓW DRUŻYN 1995/96

NOWĄ STRUKTURĘ LIGI PIŁKARSKIEJ SEZONU 1995/96

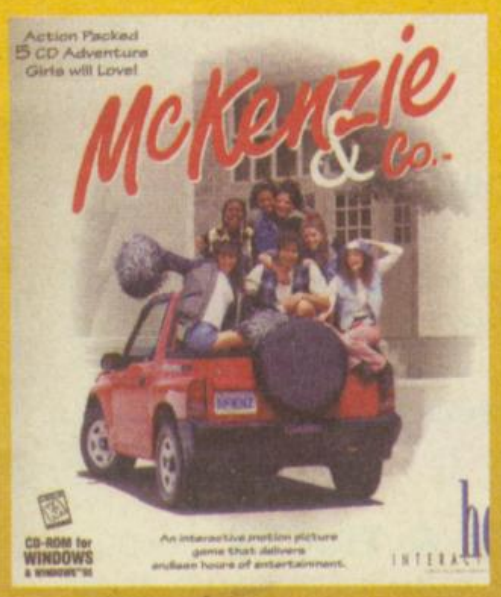
Trzy rodzaje animacji meczu pomagające ocenić siłę i słabe punkty Twojej drużyny. Wprowadzenie europejskiego rynku transferów daje Ci możliwość wzmacniania swojej drużyny najlepszymi zawodnikami zagranicznymi. Rozbuduj drużynę do 24 graczy z najaktualniejszej liczby zawodników, używając także nowej opcji „pożyczki gracza", która pozwala uniknąć poważnych wydatków na honoraria. Wyznacz swojego „zastępcę", który pomoże Ci trenować, zatrudniać i zwalniać, sponsorować i „płynnie" prowadzić drużynę. Zachęcaj każdego członka swojej drużyny do poprawy wyników w podawaniu i prowadzeniu piłki, strzelaniu i ustawianiu się na pozycji. Korzystaj z pomocy czterech niezależnych agentów, którzy wynajdą dla Twojej drużyny nowe talenty, gwarantując dobrą cenę. Zwracaj się bezpośrednio do Zarządu Klubu o pożyczki – niezbędne dla systematycznego wzmacniania składu. Ogromna poprawa tła graficznego, wszechstronny raport meczu, rezultaty i serwis informacyjny o graczu/trenerze, to nowy skok jakościowy w tej dziedzinie gier. Jeśli nie sprostasz zadaniom, możesz zostać zwolniony nawet w trakcie sezonu. Jeżeli nie zawiedziesz oczekiwań swoich pracodawców (i kibiców!), masz szansę otrzymać nagrodę „Menedżera Miesiąca".

nie będziesz potrzebował żadnej innej gry o zarządzaniu ... nigdy!

© 1995 Gremlin Interactive Limited. All rights resrved.

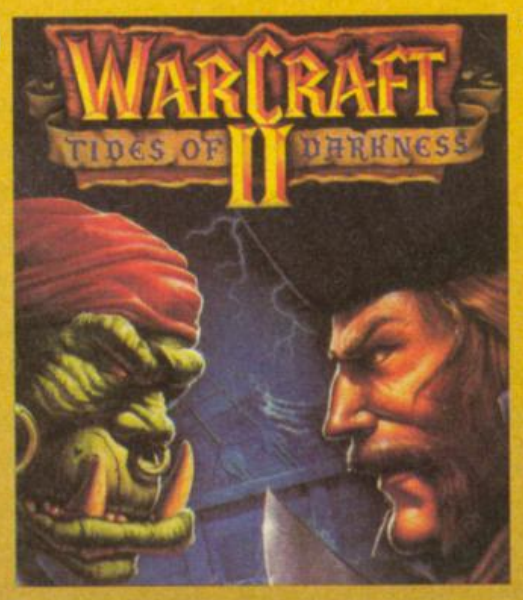
Informacji udziela dystrybutor:
firma **LICOMP** Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (0-22) 642 95 53,
Fax: (0-22) 642 27 69

CD PROJEKT



McKenzie & Co. (6 x CD)
Pierwsza gra dla Dziewczyn!
Poznaj życie w liceum Madison...
Płyta muzyczna gratis.

125 zł.



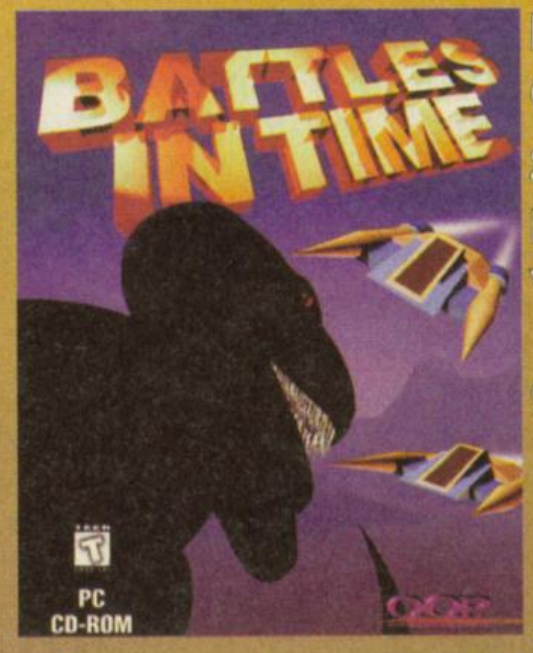
WARCRAFT II
Strategia wszechczasów, wielka bitwa o Azeroth. Od trzech miesięcy najlepiej sprzedająca się gra na PC.

145 zł.



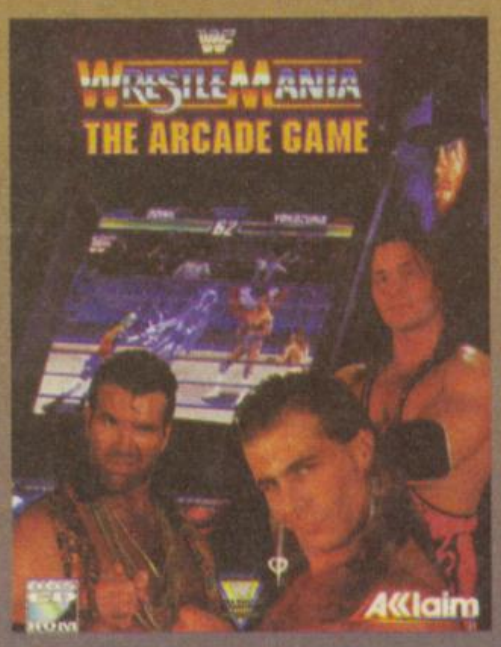
NBA JAM TOURNAMENT EDITION!
Chcesz zagrać w lidze NBA?
Ta gra napewno wciągnie Cię w fantastyczny świat koszykówki.

133 zł.



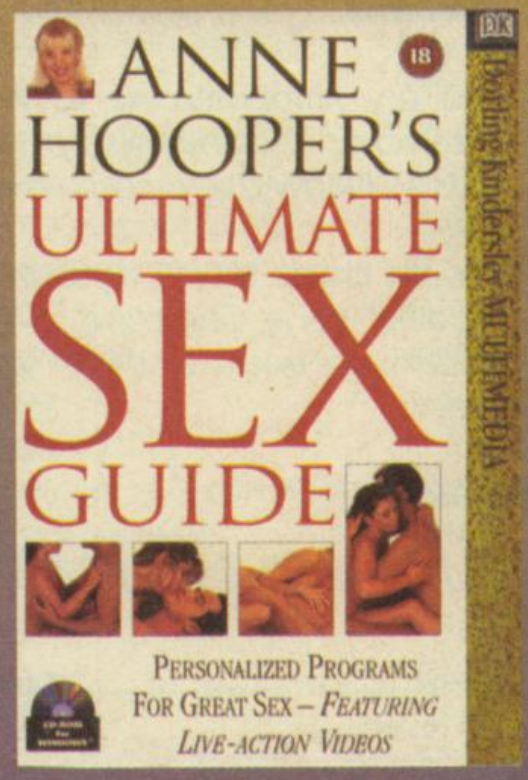
BATTLES IN TIME
Gra strategiczna nowej generacji. Doskonały pomysł i perfekcyjne wykonanie.

95 zł.



WWF WRESTLEMANIA : THE ARCADE GAME
Następca gry Mortal Kombat, ta sama doskonała animacja, zupełnie inny styl walki...

119 zł.



ULTIMATE SEX GUIDE
Multimedialne kompendium wiedzy... W zestawie płyta demonstracyjna firmy Dorling Kindersley gratis.

159 zł.



FRANKENSTEIN: ŚWIAT W OCZACH BESTII
Obudź się! Już czas abyś poznał swojego stwórcę...

159 zł.

WSZYSTKIE GRY Z POLSKĄ INSTRUKCJĄ

WKRÓTCE: BATMAN FOREVER, "D", MEGAPAK 5, SETTLERS II

DO KUPIENIA W SKLEPACH Z GRAMI KOMPUTEROWYMI W CAŁEJ POLSCE

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH Z CAŁEGO KRAJU

CD PROJEKT, ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa, tel./ fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT

Rok czy wiek?

Wiosna jest dla mnie porą znaczącą. I to nie tylko dlatego, że na wiosnę i w ludziach, i w drzewach szybciej zaczynają krążyć ożywcze soki (oraz rośnie chęć podzielenia się tymi sokami z bliźnimi płci odmiennej). Na wiosnę 1994 r. napisałem swój pierwszy tekst o grach komputerowych (gdzie mi tam do takich weteranów jak Alex, co najpierw pisali o grach, a potem nauczyli się mówić i chodzić), a na wiosnę 1995 r. rozpocząłem pracę w redakcji Gamblera. Myślę, iż czasem umyka naszej świadomości, jak wiele się zmieniło przez ten rok czy dwa. Jeszcze niedawno do pracy wystarczał mi 386DX/40 z 2 MB RAM. A pojemność twardego dysku po użyciu Stackera osiągnęła wariacką wręcz wartość 110 MB. I to pozwalało na bawienie się znakomitą większością gier komputerowych. Dziś taki komputer nadaje się na zaawansowaną maszynę do pisania, a i to pod warunkiem, że nie korzystamy z edytorów pracujących pod Windows (nie mówiąc już o Windows 95).

Przez te dwa lata obejrzeliśmy plejadę wspaniałych gier. Grafika w wysokiej rozdzielczości, znani z kasowych filmów aktorzy, rewelacyjna muzyka i dźwięk. Biznes gier komputerowych stał się jedną z najbardziej opłacalnych gałęzi rozrywki. Ogromne pieniądze zainwestowali tu tacy potentaci, jak Sony czy Virgin. Teraz już nikt z nas nie musi się wstydzić, że należy do wielkiej rodziny fanów gier komputerowych. Po prostu, w niewielkim stopniu bierzemy udział w jednym z największych przedsięwzięć w historii ludzkości (jakkolwiek pompatycznie by to brzmiało). A w przeciwieństwie do innych gałęzi rozrywki, które osiągają już chyba swój punkt krytyczny (np. kino), gry komputerowe są dopiero w powijakach. Co będzie za dwa lata? A za pięć? Nikt z nas chyba nie ma tak bujnej fantazji, aby to przewidzieć. Aż strach się bać.

Jacek Piekara

Ja jak zwykle się wtrącę. Tak, gry komputerowe to złoty interes. My też chcemy sobie zarobić. Postanowiliśmy więc podnieść cenę Gamblera o 30 groszy. Nadwyżkę przeznaczymy na nową obrożę dla mnie.

No cóż. Chciałem być zabawny, ale chyba mi nie wyszło. Tak jakoś jest, że ilekroć musimy podnieść cenę Gamblera, a tym samym uczynić go mniej dostępnym dla wielu z Was – wpadam w wyjątkowo ponury nastrój...

Zgredaktor

INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

Program	Artykuł	Strona
2 Fast 4 You	2 Fast 4 You	str. 68
Adventures of Hyperman	News	str. 74
Anvil of Dawn	Świt RPG	str. 9
Beavis & Butt-Head...	Beavis and Butt–Head in Virtual Stupidity	str. 58

R O Z D

OPISY

Shivers ..... str. 6
Frogger

Świt RPG ..... str. 9
Jacek Piekara

Gabriel Knight 2 ..... str. 12
von Frogger

Druid: Daemons of the Mind ..... str. 14
ViZ

Buried in Time ..... str. 16
Frogger

Empire 2 ..... str. 18
Jacek Ilczuk

Shannara ..... str. 20
Frogger

Terminator – Future Shock ..... str. 22
Zooltar–800

SimIsle ..... str. 24
Piotr Lewandowski

Przygody piątego muszkietera ..... str. 26
Miłosz Gładzikiewicz

Command: Aces of the Deep ..... str. 28
Oberleutnant Kozlovski

Tekwar ..... str. 30
Bryś

KONSOLE

ESPN Extreme Games .. str. 32
cyBorg

Wipeout ..... str. 34
Alex

TIPS & TRICKS str. 35
don Pedro (z Krainy Dachowców)

Kupon i zasady prenumeraty ..... str. 47

TEMAT NUMERU

Kompaktowy zawrót głowy ..... str. 52
Michał Setlak

RECENZJE

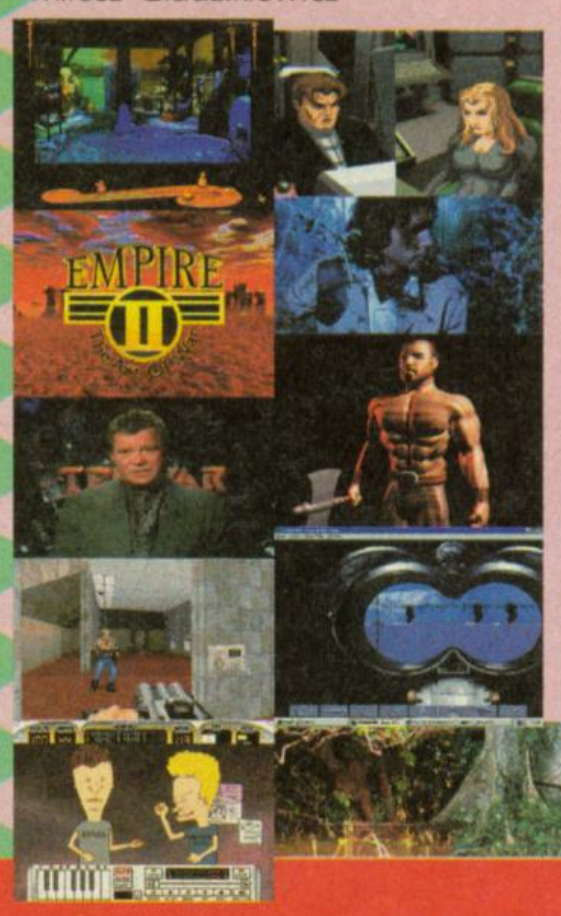
Duke Nukem 3D ..... str. 58
Alex

Beavis and Butt–Head in Virtual Stupidity ..... str. 58
Frogger

NBA Jam ..... str. 59
Alex

Wetlands ..... str. 60
Alex

Conqueror ..... str. 60
exTerminator





GAMBLER 4/96

Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 4 (29), rok czwarty
KWIECIEŃ 1996
Nakład: 54 500 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

Wydawca:
Grzegorz Eider
Redaguje kolegium:
Grzegorz Eider
Jacek Grabowski (VARIA'tkowo)
Elżbieta Jaworska (sekr. redakcji)
Piotr Kakiet (red. graficzny)
Andrzej Majkowski (Konkursy)
Jacek Piekara (Publicystyka, Recenzje, Tete, News)
Piotr Roszczyk (red. graficzny)
Wojciech Setlak (p.o. red. nacz., Listy do redakcji, Temat numeru)
Aleksy Uchański (z-ca red. nacz., Opisy)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński (Szalejący reporter)

Współpracownicy:
Dariusz Bujalski
Jacek Ilczuk
Wiktor Kozłowski
Piotr Moskal
Roman Sadowski
Marcin Wichary

Autorzy:
Krzysztof Czulec
Tomasz Czulec
Mariusz Gabrys
Marcin Grabski
Jakub T. Janicki
Przemek Jędrzejczyk
Kornel Kulisiewicz
Piotr Lewandowski
Rafał Orłow
Paweł Pilarczyk
Przemysław Ścierski
Maciej Warzecha
Przemysław Wnuk
Tadeusz Zieliński
Projekt graficzny (layout): Piotr Kakiet

A N I E

McKenzie & Co. ..... str. 61
Katarzyna Lewandowska

The Dig ..... str. 62
Frogger

Shockwave Assault ..... str. 62
Frogger

Earthworm Jim ..... str. 62
KorniK

Cybermage ..... str. 63
Cyber-Zooltar

Crusade ..... str. 64
Miłosz Gładzikiewicz

Football Limited ..... str. 64
Kristoff

Riddle of Master Lu ..... str. 65
Frogger

This Means War! ..... str. 65
Wojciech Setlak

Wing Commander IV .. str. 66
[at]Random & Alex

Brain Dead 13 ..... str. 67
Frogger

Pinball 95 ..... str. 68
KorniK

2 Fast 4 You ..... str. 68
Jacek Piekara

XTreme Racing ..... str. 68
Przemek Jędrzejczyk

Skarb Templariuszy ..... str. 68
Jakub Janicki

Skaut Kwatermaster ..... str. 69
Hombre

Timegate:
Knight's Chase ..... str. 69
Piotr Lewandowski

Tron ..... str. 69
Jakub Janicki

Tempest 2000 ..... str. 69
Wojciech Setlak

LISTY DO REDAKCJI

Reakcje redakcji ..... str. 70
Zgredaktor

Numery archiwalne str. 70

TARGI

Play Box '96 ..... str. 72
Alex

Kronika Towarzyska ..... str. 73

Świeże mięsko
(software) ..... str. 74

GamblerClub ... str. 78

KONKURSY

Doom Writer ..... str. 80

Smocze Oko ..... str. 80

Konkurs OMNIBUS ..... str. 83
Alex

ROZWIĄZANIA

Buried in Time
str. 36
Frogger

Druid:
Daemons of the Mind . str. 37
ViZ

Gabriel Knight 2 ..... str. 39
von Frogger

Shannara ..... str. 41
Frogger

Touche ..... str. 42
Miłosz Gładzikiewicz

INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

Black Knight – Marine Fighter	News ..... str. 74
Brain Dead 13	Brain Dead 13 ..... str. 67
Buried in Time	Buried in Time ..... str. 16
	Rozwiązanie ..... str. 36
Command: Aces of the Deep	Command: Aces of the Deep .... str. 28
Congo	News ..... str. 74
Conqueror	Conqueror ..... str. 60
Crusade	Crusade ..... str. 64
Cybermage – DarkLight Awakening	Cybermage ..... str. 63
Dig	The Dig ..... str. 62
Druid	Druid: Daemons of the Mind .... str. 14
	Rozwiązanie ..... str. 37
Duke Nukem 3D	Duke Nukem 3D ..... str. 58
Earthworm Jim	Earthworm Jim ..... str. 62
Empire 2	Empire 2 ..... str. 18
ESPN Extreme Games	ESPN Extreme Games ..... str. 32
Football Limited	Football Limited ..... str. 64
Gabriel Knight 2	Gabriel Knight 2 ..... str. 12
	Rozwiązanie ..... str. 39
McKenzie & Co.	McKenzie & Co. ..... str. 61
NBA Jam T.E.	NBA Jam ..... str. 59
Kolekcja Biznes	News ..... str. 74
Pinball 95	Pinball 95 ..... str. 68
Riddle of Master Lu	Riddle of Master Lu ..... str. 65
Rise and Rule of Ancient Empires	News ..... str. 74
Shannara	Shannara ..... str. 20
	Rozwiązanie ..... str. 41
Shadow of the Serpent Riders	News ..... str. 74
Shivers	Shivers ..... str. 6
Shockwave Assault	Shockwave Assault ..... str. 62
SimIsle	SimIsle ..... str. 24
Skarb Templariuszy	Skarb Templariuszy ..... str. 68
Skaut Kwatermaster	Skaut Kwatermaster ..... str. 69
SPUD	News ..... str. 74
Star Rangers	News ..... str. 74
Tekwar	Tekwar ..... str. 30
Tempest 2000	Tempest 2000 ..... str. 69
Terminator – Future Shock	Terminator – Future Shock ..... str. 22
This Means War!	This Means War! ..... str. 65
Timegate: Knight's Chase	Timegate: Knight's Chase ..... str. 69
Touche	Przygody piątego muszkietera ... str. 26
	Rozwiązanie ..... str. 42
Tron	Tron ..... str. 69
Wetlands	Wetlands ..... str. 60
Wing Commander IV	Wing Commander IV ..... str. 66
Wipeout	Wipeout ..... str. 34
XTreme Racing	XTreme Racing ..... str. 68

Piotr Roszczyk

LUPUS

Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: @lupus.waw.pl

Elektroniczne łamanie:
DTP LUPUS
Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer
Korekta:
Lidia Sadowska
Projekt graf. okładki
Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę:
© Jacek Kopalski

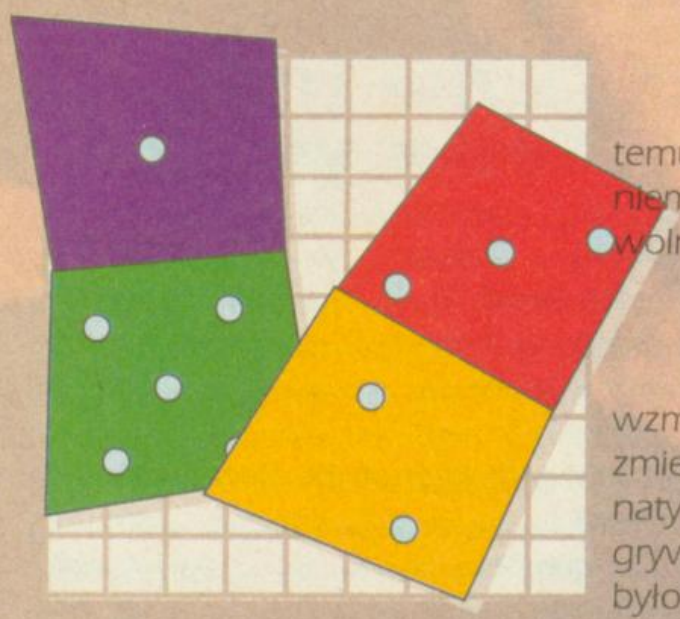
Dział reklamy:
tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Piotr Roszczyk (kierownik)
Elżbieta Szmyt
Halina Dyczkowska
Agnieszka Kłosiewicz
Beata Antonik-Kaczanowska

Za treść ogłoszeń
redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37 37 14, 37 05 65
Naświetlenia rastrem
stochastycznym:
ReflexBIS
03- 748 Warszawa
ul. Białostocka 11
tel./fax 619 98 61
Druk:
Zakłady Graficzne
Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

Szulerphone, czyli dyżury redakcji
zawsze w środę 14.00 - 16.00

SHIVERS



Sierra uraczyła nas kolejną grą przygodową. Tym razem osią fabuły jest Muzeum Rzeczy Dziwnych i Niespotykanych profesora Windlenota, nawiedzane przez dziesięć złośliwych indiańskich duchów. Ty, młody chłopak, założyłeś się z kolegami, że spędzisz noc w budynku. Atmosferę grozy potęguje fakt, że kilkanaście lat temu właściciel muzeum wraz z dwójką nastolatków zniknął w nie wyjaśnionych okolicznościach.

Shivers nie jest typową przygodówką. Owszem, ma ustalony scenariusz, bohatera oraz cel, lecz główne zadanie gracza polega na rozwiązaniu serii zagadek (coś jak 7th Guest czy 11th Hour). Aby wygrać, trzeba zebrać dziesięć magicznych naczyń, do każdego z nich dopasować odpowiedni talizman i za pomocą tych przedmiotów unieszkodliwić Ixupi (czyli duchy). W trakcie całej gry (poza jej początkiem) poruszasz się wyłącznie po terenie muzeum. Nie znaczy to wcale, że obszar działania jest mały. Wręcz przeciwnie. Muzeum jest ogromne, ma mnóstwo sal, a jeszcze więcej korytarzy i tajnych przejść. Wszystko to jest zapełnione najdziwniejszymi eksponatami z całego świata.

Grafika

jest dobra. Wszystkie plansze starannie renderowane i wyświetlane w wysokiej rozdzielczości. Od czasu do czasu akcję przerywają animowane wstawki, przypominające te z Phantasmagorii. Jest ich wprawdzie niewiele, lecz urozmaicają zabawę. Grafika wykonana w bardzo krzykliwych kolorach, to mi się podoba. Gdy przemieszczamy się z lokacji do lokacji następuje przeskok (bez wyświetlanych animacji). Dzięki temu Shivers może z powodzeniem działać na komputerach z wolnymi kartami graficznymi.

Dźwięk

wzmaga atmosferę zagrożenia, zmienia się w zależności od komnaty, jest doskonały. W tle przygrywa nastrojowa muzyka. Żeby było jeszcze straszniej, dołożono sporą dawkę odgłosów (skrzypnięcia, wycie i tym podobne). Teksty są mówione, lecz mamy możliwość włączenia napisów.

Obsługa

bardzo prosta – ogranicza się do jednego kursora, który zmienia kształt w zależności od tego, co w danym miejscu planszy da się za jego pomocą wykonać. Gdy zmienia się w strzałkę wskazującą dany kierunek, możesz się tam udać. Czasami będziesz miał okazję spojrzeć w górę lub w dół. Przeważnie, gdy przedmiot można wziąć/poruszyć, kursor zmienia się w strzałkę skierowaną w głąb ekranu. Jednak nie zawsze tak się dzieje, więc klikaj na wszystkim.

Kilka pytań i odpowiedzi

skierowanych do tych dzielnych graczy, którzy zdecydują się przejść Shivers bez podanych dalej rozwiązań zagadek.

P: Od czego mam zacząć?

O: Zacznij od dokładnego zbadania pomieszczeń muzeum, zapoznaj się z systemem wind i ukrytych przejść. Porusz wszystko, co się da, zlokalizuj wszystkie naczynia, których nie strzegą zagadki. Znajdź zagadki i zapamiętaj, gdzie się znajdują, by móc potem do nich wrócić.

P: Dlaczego, jeśli biorę jakiś przedmiot, bohater upuszcza to, co trzymał do tej pory?

O: Możesz nieść ze sobą tylko jeden przedmiot. Musisz pamiętać, gdzie co leży i brać tylko ten przedmiot, który jest Ci w danej chwili potrzebny.

P: Jak połączyć naczynie z przykrywką?

O: Jeśli masz ze sobą naczynie i podniesiesz pasującą do niego przykrywkę – oba przedmioty połączą się tworząc nierozerwalną całość, którą będziesz mógł wziąć.

P: Jak złapać ducha?

O: Gdy Ixupi zacznie się formować (zielona mgiełka) kliknij na naczyniu, a później na duchu.

P: Jak poznać, że duch jest w pobliżu?

O: Gdy znajdziesz się obok miejsca pobytu Ixupi, usłyszysz dziwne odgłosy odpowiadające naturze danego ducha (np. ciche skrzypienie drewna obok drewnianego przedmiotu, w którym siedzi duch).

P: Nie mogę złapać ducha. Dlaczego?

O: Klikasz na nim w nieodpowiednim momencie lub masz niewłaściwe naczynie. Pamiętaj, że musisz dopasować naczynie do rodzaju Ixupi. Skorzystaj z tabelki „Oznaczenia pojemników".

P: Jak odzyskać utraconą energię?

O: Niestety, to nie jest możliwe, więc lepiej uważaj, czego dotykasz.

P: Gdzie mogą się znajdować przedmioty?

O: Na początku znajdziesz kilka w dosyć widocznych miejscach (np. w bibliotece, na górnej półce pod statuetką). Większość naczyń i talizmanów dostajesz po rozwiązaniu zagadki. Czasami jakiegoś przedmiotu strzeże Ixupi i będziesz go musiał zlikwidować, aby dotrzeć do tej rzeczy.

Zagadki

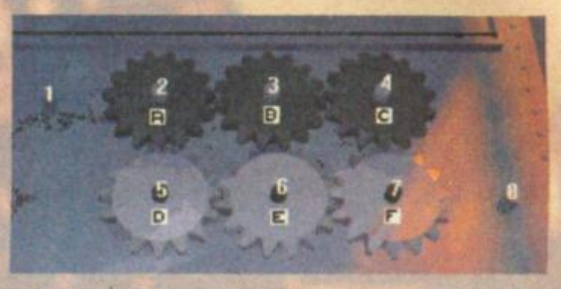
Przedstawiam tu rozwiązania zagadek, żebyście nie musieli wysilać zwojów mózgowych, bo to niezdrowe. [Co prawda, to prawda – Alx.] Do niektórych dołączony jest rysunek przedstawiający właściwe rozwiązanie. Odpowiednie numery na mapkach muzeum określają lokalizację najważniejszych zagadek.

Zagadka 1

Zamek szyfrowy na kamiennej płycie w altance, koło strumienia. Należy ustawić kod 029 i nacisnąć czerwony przycisk.

Zagadka 2

Sześć trybów. Należy zamienić miejscami tryby czarne z białymi w siedmiu posunięciach. Na rysunku tryby oznaczone są literami A– F, a kołeczki cyframi 1–8. Poniżej podaję rozwiązanie



(przesuń podane tryby na odpowiednie kołki). A–1, E–2, C–6, F–4, B– 7, D–3, A–5.

Zagadka 3



Trzeba ustawić odpowiednie symbole na kolorowych płytkach, zgodnie z podanym obrazkiem.

Zagadka 4

Aby popłynąć łodzią należy zablokować dźwignię na rufie, odblokować dźwignię na dziobie i kręcić korbą – aż znajdziesz się na drugim brzegu.

Zagadka 5

Aby wejść do windy należy ustawić znaczki wzdłuż przekątnej planszy, od lewego dolnego rogu do prawego górnego. Ustawienie początkowe za każdym razem jest inne, tak samo wielkość planszy, więc nie mogę podać gotowego rozwiązania. Będziecie musieli pomęczyć się sami.

Zagadka 6

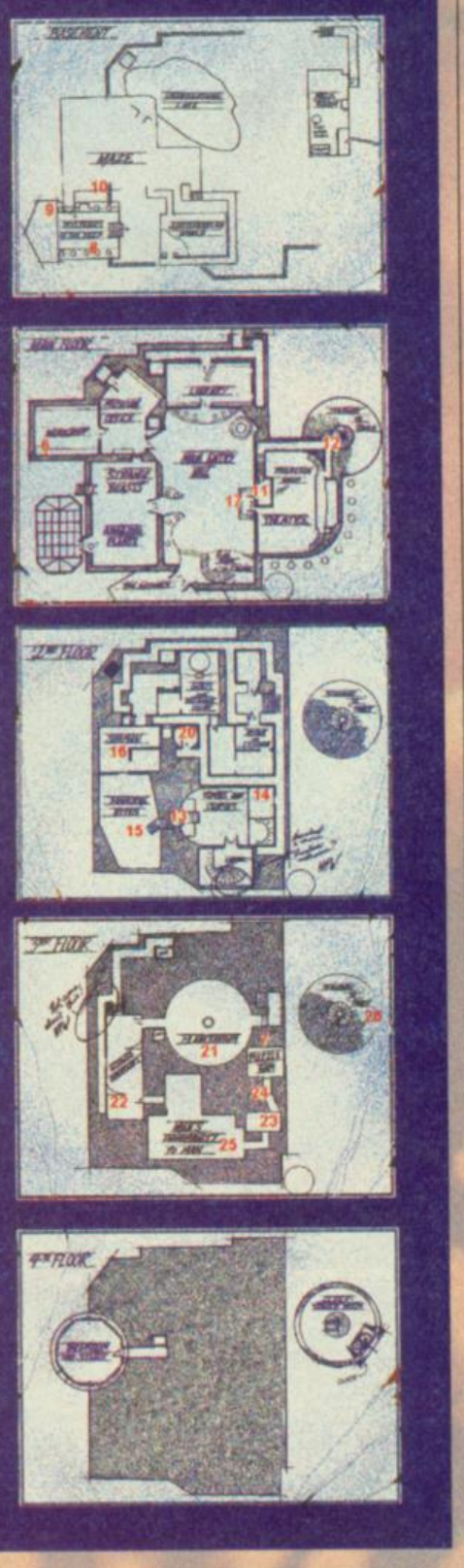
Musisz wyciągnąć wszystkie szuflady, oprócz oznaczonych numerami 241, 109, 342a, 65b, 490 i 147, oraz przekręcić mały kluczyk.

Zagadka 7

Obracające się czaszki w sześciu komnatach. Musisz ustawić odpowiednie kolory w poszczególnych pomieszczeniach zgo-

STARY BUDYNEK, W KTÓRYM ZNIKAJĄ OSOBY, DZIWNE PRZEDMIOTY, INDIAŃSKIE DUCHY... TO MOŻE OZNACZAĆ TYLKO JEDNO – KŁOPOTY.

Mapy muzeum



- Giant Eagles Nest
- Viking Burial
- Myth of the Werewolf
- Legend of the Deros
- Tomb of the Ixupi
- Two-headed Celtic God

dnie z rysunkiem, a następnie uruchomić maszynę w Puzzle Room.

Zagadka 8

Ustaw na globusie wartości 75W i 20N.

Zagadka 9

Wciskaj klawisze instrumentu zgodnie z podaną kolejnością (ponumerowane od lewej): 1, 6, 5, 1, 6, 5, 7, 4, 2, 1.

Zagadka 10

Wciśnij elementy drzwi w kolejności podanej na rysunku.



Podwójny podpis oznacza, że ornament należy najpierw wcisnąć, a później wyjąć.

Zagadka 11

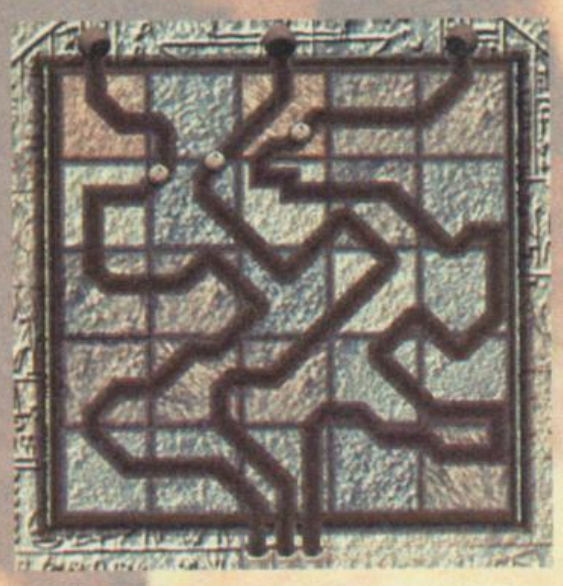
Pokręć kilkakrotnie szpulą od projektora, by taśma dobrze się ułożyła, a następnie uruchom urządzenie.

Zagadka 12

Musisz tak poustawiać pierścienie, by z prawej strony ułożyć poziomo napis GEOFFREY.

Zagadka 13

Musisz ułożyć mozaikę zgodnie z załączonym obrazkiem, obracając kafelki.





Zagadka 14

Na kolumnach po obu stronach sarkofagu musisz ułożyć napisy zgodnie z rysunkiem. Pod hieroglifami podane jest, o którą kolumnę chodzi.

Zagadka 15

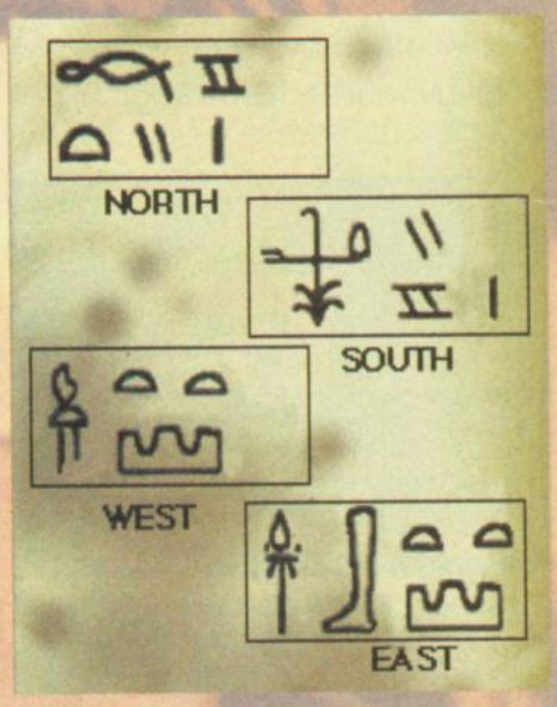
Problem znany jest pod postacią gry planszowej, nie będę więc krok po kroku opisywał rozwiązania (brak miejsca). Ograniczę się do przypomnienia zasad gry. Kulkę można przesunąć na puste miejsce wzdłuż linii prostych, bijąc po drodze inną kulkę (ruchem pionka warcabowego). Należy doprowadzić do tego, by na planszy została tylko jedna kulka – na środku.

Zagadka 16

Trzeba zagrać na bębnach za pomocą pałeczki, uderzając w odpowiedniej kolejności.

Zagadka 17

Musisz ułożyć podpisy odpowiednio do czterech stron świata, korzystając z załączonego obrazka.



Zagadka 18

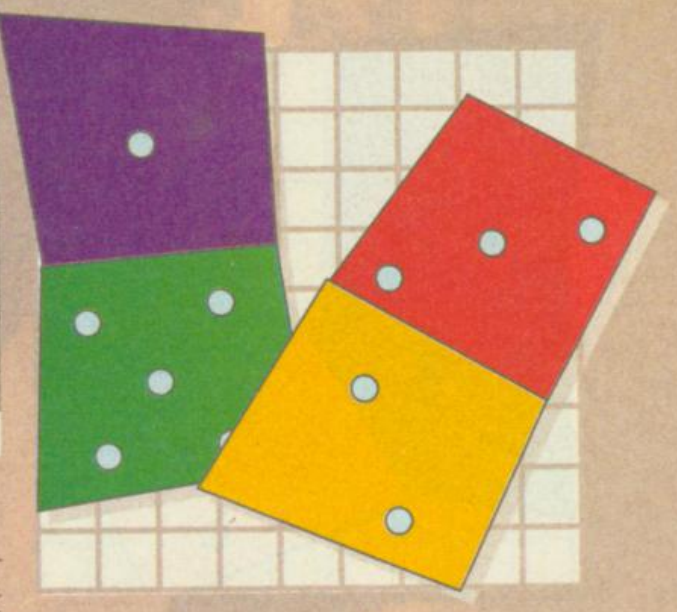
Musisz odtworzyć melodię zagraną przez komputer. Naciśnięcie niebieskiego klawisza uruchamia wpisaną kombinację.

Zagadka 19

Musisz uruchomić katarynkę. Wskazówkę, jak to zrobić, znajdziesz w sąsiednich komnatach.

Zagadka 20

Przemieszczając i obracając

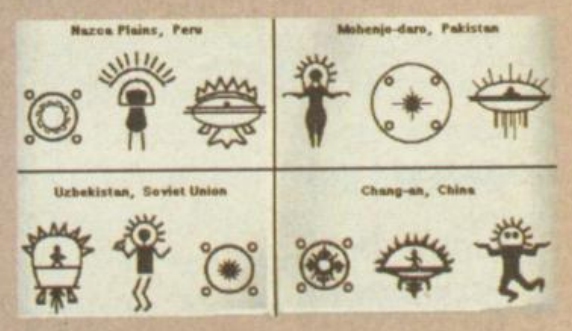




elementy mozaiki należy ułożyć obrazek przedstawiony na załączonej ilustracji.

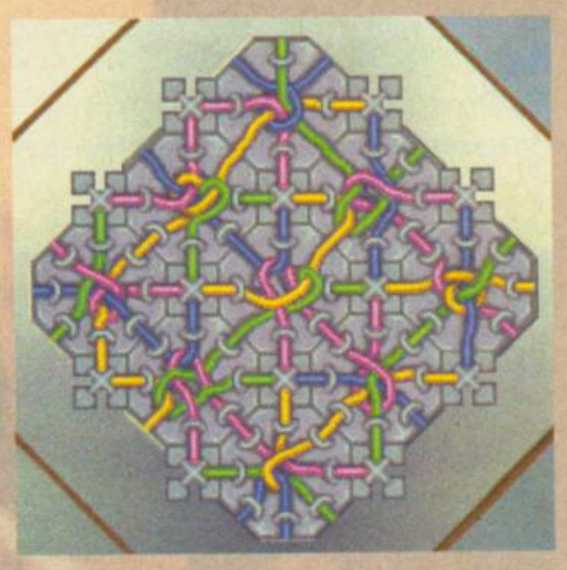
Zagadka 21

Należy ustawić płytki z symbolami zgodnie z instrukcją przedstawioną na rysunku.



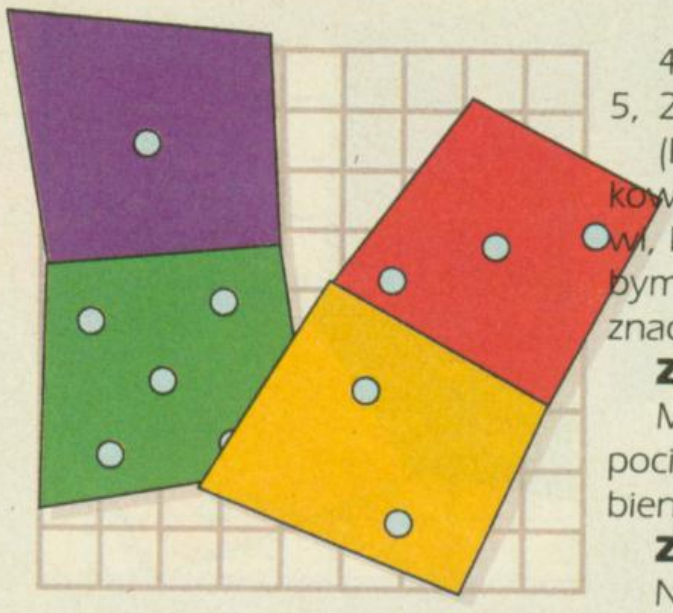
Zagadka 22

Według rysunku musisz ułożyć elementy łamigłówki.



Zagadka 23

Łamigłówka na zasadzie Master Mind. Tu niestety nie da się podać gotowego rozwiązania. Musisz odgadnąć układ symboli za przykrywką. Obserwuj licznik: za każdy dobry symbol na właściwym miejscu dostajesz 10



punktów, za dobry symbol na niewłaściwym miejscu – 1 punkt.

Zagadka 24

Należy tak poprzestawiać kulki, aby każda znajdowała się w dziurce o kolorze odpowiadającym kolorowi kulki. Środkowa dziurka ma być pusta. Rozwiązanie znajdziecie poniżej. Numery oznaczają, z której dziury należy wybić kulkę (licząc od lewej).



4, 7, 8, 5, 4, 1, 2, 3, 6, 9, 8, 5, 2, 3, 6, 9, 8, 5

(Przy okazji chciałbym podziękować mojemu bratu, Robertowi, bez którego pomocy męczyłbym się z tą parszywą zagadką znacznie dłużej).

Zagadka 25

Musisz ustawić kod 120 i pociągnąć za dźwignię obok szubienicy.

Zagadka 26

Należy ustawić zegar, ciągnąc za łańcuchy. Dodatkowe wskazówki znajdziesz w biurze profesora Windlenota na pierwszym piętrze.

Na zakończenie

Uważam, że Shivers to gra dobra, ale nietypowa. Nie każdemu przypadnie do gustu, bo nie każdy lubi się głowić nad zagadkami logicznymi. Przy okazji chciałbym przestrzec wszystkich amatorów mocnych wrażeń. Shivers to nie Phantasmagoria. Nie ma tu morderstw, hektolitrów krwi ani flaków [A bigos jest? – Alx]. Atmosfera horroru stanowi tylko otoczkę ubarwiającą akcję. Żeby docenić tę grę trzeba się uzbroić w cierpliwość, gdyż więcej czasu spędza się na rozwiązywaniu zagadek i czytaniu tekstów niż ganianiu za duchami. Pochwycenie Ixupi jest tylko uwieńczeniem długich poszukiwań i wysiłków. Shivers polecam raczej starszym i wyrafinowanym graczom, którzy docenią jej nieszablonowość.

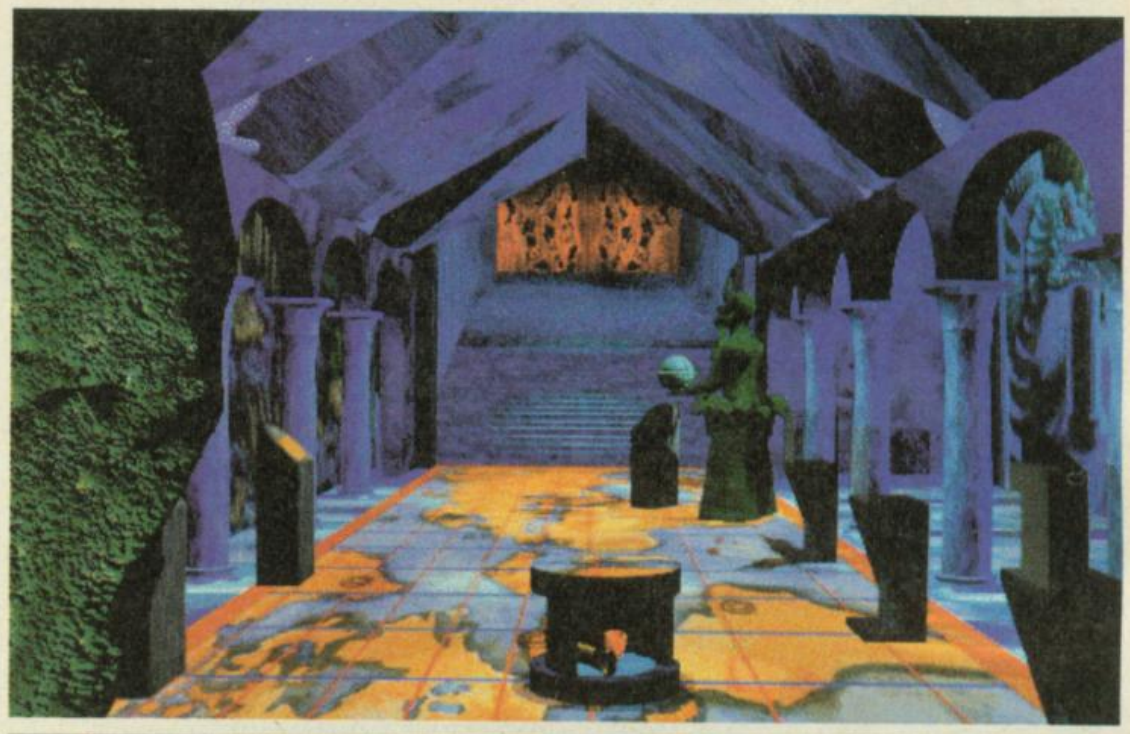
Frogger

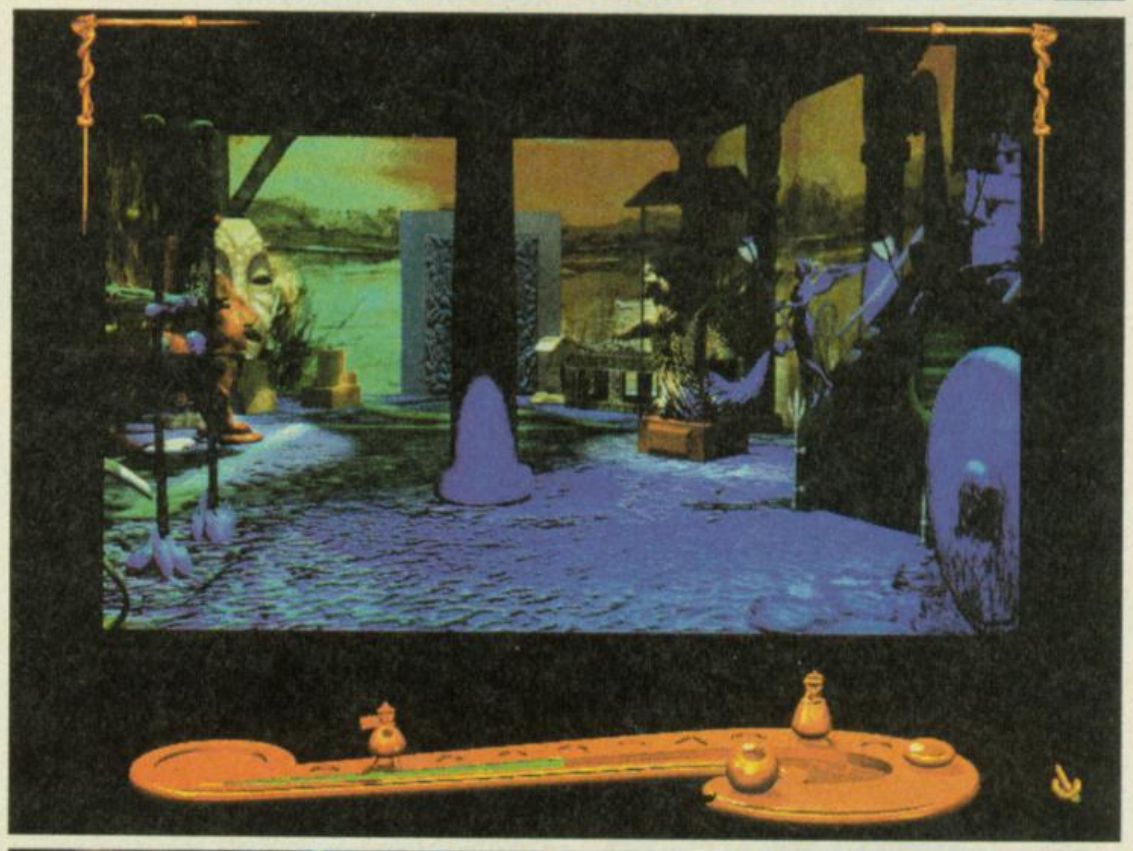
Dystrybucja:
IPS Computer Group,
02-916 Warszawa,
ul. Okrężna 3,
tel. 642-27-66, 642-27-68,
fax 642-27-69

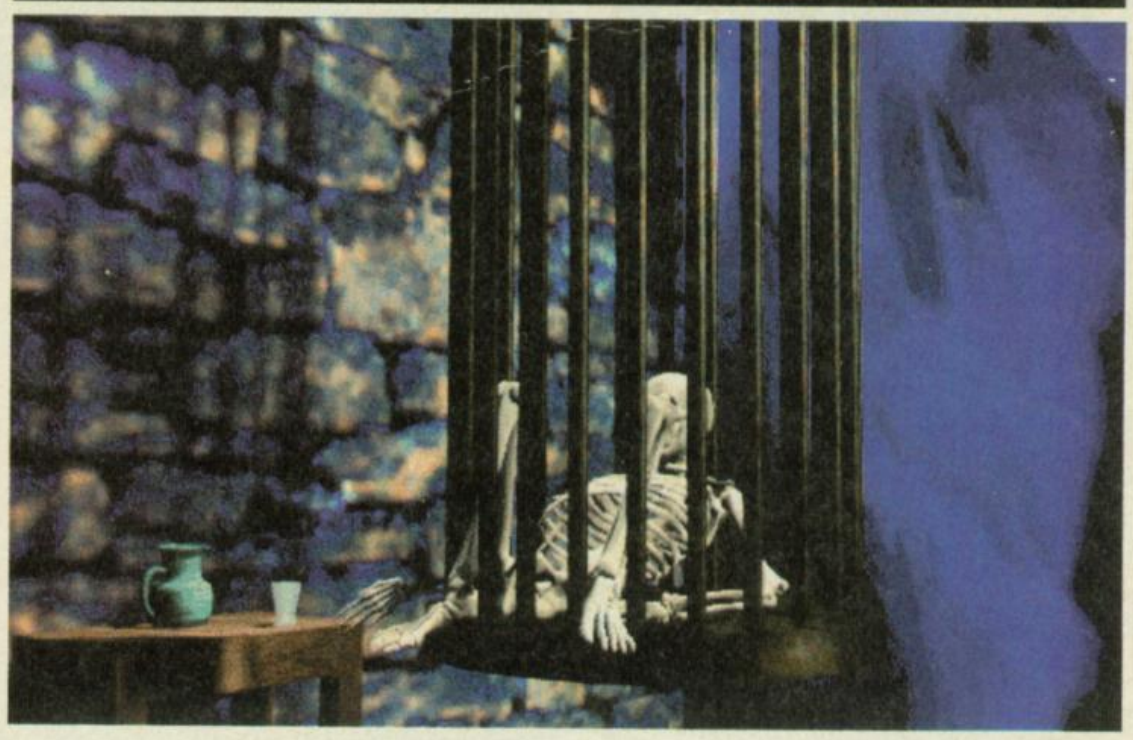
SHIVERS

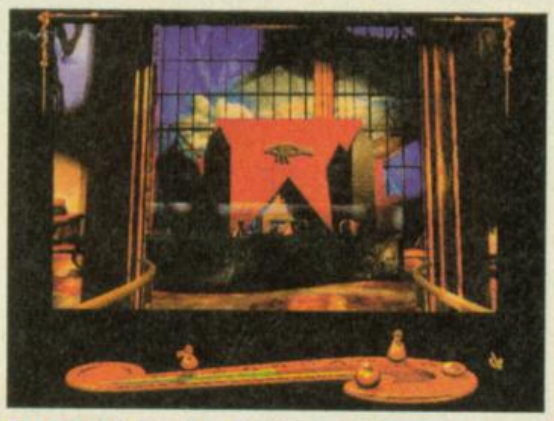
Sierra 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	80%
Pomysł	85%
Ogółem	80%









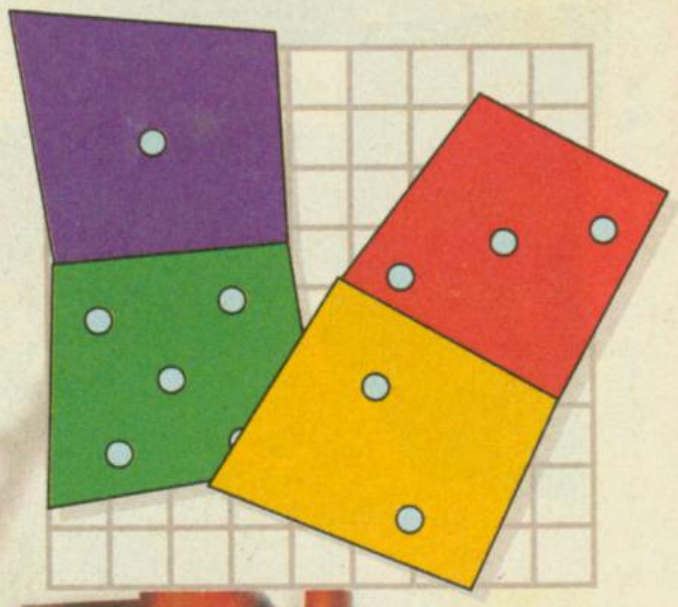


Oznaczenia pojemników

PIASEK lub ZIEMIA	DREWNO	WODA
WODA PŁONĄCA (nafta itp.)	KRYSZTAŁ	WOSK
OGIEŃ	NEFRYT	TKANINA
POPIÓŁ	KAMIEŃ	METAL
PIORUNY I BŁYSKAWICE		

ANVIL OF DAWN

ŚWIT RPG



ZŁY WARLORD Z PASJĄ NISZCZY WSZELKIE DOBRO NA ŚWIECIE. JEST JEDNAK OSOBA, KTÓRA MOŻE OCALIĆ ŚWIAT I ZŁAMAĆ POTĘGĘ OKRUTNEGO WŁADCY. SCHEMAT TO NIEORYGINALNY, ALE RPG JUŻ NAS PRZYZWYCZAIŁO, IŻ STEREOTYPOWOŚĆ I STANDARDOWOŚĆ HISTORII JEST REGUŁĄ.

Miłośnicy RPG ostatnio nie mają się na co skarżyć. Stonekeep, Druid, Entomorph już są na rynku. Czekamy na gry Dungeon Keeper, Lands of Lore 2, Daggerfall, Shadows over Riva. W tym gronie Anvil of Dawn (Kowadło Świtu) z pewnością nie okaże się Kopciuszkiem.

Bohater wyrusza

Mamy do wyboru pięć postaci charakteryzowanych za pomocą takich cech, jak Siła, Stamina, Moc i Zwinność. Jeżeli jednak nie chcemy wybrać konkretnego bohatera, powinniśmy skorzystać z opcji edycji. Mamy wtedy możliwość sami dobrać odpowiednie cechy. Jak zwykle w grach, gdzie parametrów nie można nabijać do maksimum, mamy oczywiście kłopot z rozdziałem wolnych punktów. Siła i Stamina wyznaczają Punkty Życia bohatera (20 za każdy punkt Siły bądź Staminy), Moc określa jego zdolności magiczne (100 Punktów Czarów za każdy punkt Mocy), a Zwinność decyduje, jak często bohater będzie zadawał celne ciosy i czy sam potrafi ich unikać. Ponadto Siła określa, jak wielki ciężar postać jest w stanie unieść (to dość ważne w tej grze – 20 kilogramów za jeden punkt Siły), a Stamina – jak szybko bohater ulegnie zmęczeniu (i zregeneruje siły).

Proponuję rozdzielić punkty przede wszystkim na Siłę i Zwinność, resztę dać Mocy, a Staminę potraktować po macoszemu. Witalność i magiczna moc naszego bohatera w czasie gry ulegną pewnym zmianom, można bowiem znaleźć mikstury dodające (na stałe) zarówno Punkty Życia, jak i Punkty Czarów. Z cechami jest już dużo gorzej. Trochę pomogą amulety, ale niestety w danej chwili można założyć tylko jeden (dodają 1 lub 2 punkty do wartości danej cechy).

Do charakterystyki bohatera należą też umiejętności posługiwania się czteroma rodzajami broni (thrusting – włócznie, hacking – młoty, topory, slashing – miecze i ranged – kusze) oraz znajomość magicznych kanonów. Jednak bohater rozpoczyna podróż jako absolutny nowicjusz, a na początku dostaje tylko broń oraz uczy się dwóch czarów.

Bohater chce czarować

Bohater może i chce czarować, ale w Anvil of Dawn specjalnie sobie nie poczaruje. System zaklęć jest niestety dość ubogi i pod tym względem nie ma nawet co porównywać grę z (wręcz wzorowym) cyklem Might & Magic. Poza tym czary wymagają sporej liczby Spell Points (dobry czar – powyżej dwustu), tymczasem postać może ich mieć najwyżej tysiąc (plus kilkaset następnych po wypiciu mikstur). Nie byłoby to jeszcze tak straszne, gdyby nie fakt, że zarówno ofensywne, jak i lecz̨ące czary nie są specjalnie skuteczne, a na zregenerowanie Punktów Czarów trzeba bardzo długo czekać. Morał z tego taki, iż magia specjalnie nam nie pomoże. Zaklęcie uzdrawiania to podstawa, ale czary ofensywne można już sobie darować.

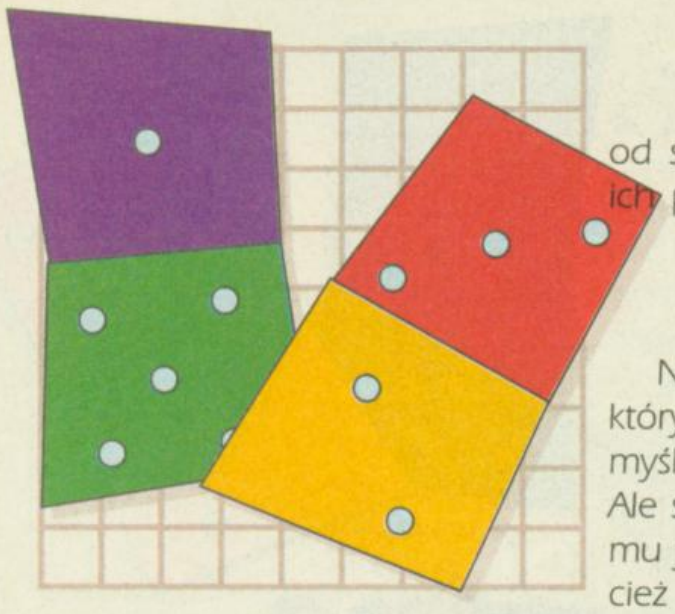


Bohater chce się bić

Nie ma to jak solidny miecz w silnej garści. Co prawda, najlepszą dotąd znalezioną przeze mnie bronią jest nie miecz, a młot, ale sens wywodu pozostaje taki sam. Niestety, nasz bohater nie jest człekiem z kamienia, ani z żelaza i w czasie machania bronią będzie się męczył (tracąc Siłę i Zwinność). Dlatego też od czasu do czasu trzeba mu pozwolić odpocząć. W Anvil of Dawn wybór broni nie jest zbyt duży. Twórcy z New World Computing znowu nas nie rozpieszczają, wystarczy przypomnieć sobie jak to było w Thunderscape. Dobrze jednak, iż każda broń jest ściśle scharakteryzowana parametrami znanymi graczom niekomputerowych role–playing. Dla nich te symbole to chleb powszedni. Nie zorientowanym wyjaśniam, iż np. miecz 1D12 odbiera przeciwnikowi od 1 do 12 HP (rzut dwunastościenną kostką), a młot 3D6 odbiera od 3 do 18 HP (trzy rzuty sześciościenną kostką). Proste, prawda? Znajdziemy również oręż, który został magicznie wzmocniony, np. dzięki młotowi Thunarthjolnir możemy rzucić czar Roaring Column of Wild Lightning – ale tylko ściśle określoną liczbę razy. Tarcze, hełmy i zbroje charakteryzowane są zupełnie inaczej i program po prostu podaje nam, jaką część uderzenia są w stanie wchłonąć.

Bohater pakuje plecak

Zwracałem już uwagę na to, że im większą Siłę ma bohater, tym więcej uniesie ekwipunku. Pod tym względem Anvil of Dawn należy do grona programów starających się zachować realia ży-



ciowe (podobnie jak Blade of Destiny) i nie dopuszcza, by bohater niósł np. 99 mieczy i tarcz pokonanych wrogów, bo do tego potrzebna by mu była karawana słoni, a nie własne, wątłe barki. Jeżeli wybraliśmy postać z niewiel-



ką siłą, ekwipunkiem trzeba dysponować rozsądnie, bo przeciążony heros szybciej się męczy i gorzej walczy. Na szczęście występujące masowo przedmioty (ziółka lecznicze i magiczne) są określane jako „lekkie", dzięki temu możemy ich nieść, ile dusza zapragnie.

Narzekałem, iż w grze jest mało czarów i mało rodzajów oręża. Liczba przedmiotów wszelakiego autoramentu jest jednak imponująca. Magiczne artefakty, ziółka, klucze, mikstury – wszystko ujęte w bardzo piękną formę graficzną, estetyczne i różniące się od siebie na tyle, że nie można ich pomylić.

Bohater myśli

Nie przepadam za RPG, w których od gracza wymaga się myślenia rodem z przygodówek. Ale solidna dawka zagadek nikomu jeszcze nie zaszkodziła. Przecież gra, w której tylko machalibyśmy mieczem na prawo i lewo nie spełniałaby oczekiwań żadnego zapalonego rolplejowca. W tym kontekście Anvil of Dawn ma ogromną zaletę: zagadki są logiczne i nie tak trudne, aby gracza zniechęcić. Dla tego, kto samodzielnie poradził sobie z Eye of the Beholder 2, Anvil of Dawn będzie miłym odpoczynkiem. Nie mówię tu, oczywiście, że gra jest banalnie prosta (bo nie jest), ale kiedy poznamy sposoby korzystania z klap w podłodze, teleportów, iluzyjnych ścian, przycisków i magicznych przedmiotów, wszystko powinno stać się w miarę jasne.



Bohater chce wiedzieć, gdzie jest

Myślę, że wielu graczy zdaje sobie sprawę, jak ważna jest opcja automapowania. Trudność cyklu EoB w dużej mierze polegała na braku mapy. Fatalna grywalność Thunderscape to wina idiotycznego sposobu rysowania map. Anvil of Dawn jest sztandarowym przykładem dobrego automapowania. Trochę tu podobieństw do Ravenlofta (i pochodnych), trochę do Lands of Lore. Na mapie zaznaczone jest wszystko: iluzyjne ściany, klapy w podłodze, wszystkie przedmioty, każdy żywy i zabity potwór. Co prawda, w Lands of Lore iluzyjne ściany i tajne przełączniki pojawiały się na mapie ZANIM je znaleźliśmy, ale i tak system AoD działa wyśmienicie. Mapa jest na bieżąco uaktualniana, czyli np. toczący się korytarzem kamień jest zaznaczany w pozycji, w której się aktualnie znajduje. Nie jest to zbyt logiczne (bo niby skąd bohater ma wiedzieć, się co dzieje kilkaset metrów od niego), ale za to wygodne.

Wiadomo, jak ciężko było w niektórych grach znaleźć iluzyjne ściany. W Anvil of Dawn mamy ułatwienie: iluzyjne ściany są jaśniejsze i lekko błyszczą. A pamiętacie Beholdery?

Bohater spotyka potwora

Bestiariusz Anvil of Dawn nie należy do nadmiernie rozbudowanych, ale zarzucać mu ubóstwo byłoby nieprzyzwoitością. Potwory są dość nietypowe jak na warunki RPG (nie ma orków, goblinów, szczurów itp), niestety zachowują się standardowo. Jacek Ilczuk chwalił bardzo grę Dungeon Master 2 za wprowadzenie wysokiej inteligencji wrogów. Tu na taką pochwałę nie mogę sobie pozwolić. Monstra wykazują czasem sporą przebiegłość (nie dają się wprowadzać w pułapki, np. pod



toczące się głazy), ale generalnie są głupie. Nie starają się otoczyć naszego bohatera, pokornie czekają w kolejce do zarżnięcia. Jeżeli mają broń dalekiego zasięgu, to z niej korzystają, ale nie ma mowy żeby oddalały się i atakowały cały czas z daleka.

A jak wygląda walka? Bardzo prosto i podobnie jak w Stonekeep. Kursor zmienia się w pięść i wtedy klikamy, klikamy i klikamy myszką, póki potwór (lub bohater) nie padnie. Można też klikać na ikonę z bronią (w wypadku broni dalekiego zasięgu). Walki nie są łatwe, ale nie należą też do nadmiernie skomplikowanych. Niski poziom inteligencji potworów rekompensuje nieco ich znaczna liczba. Szkoda że nie za bardzo można korzystać z taktyki (jak w Stonekeep), bo cios i odskok średnio tutaj wychodzą.

Bohater chce spać

I niestety nie pośpi sobie. Anvil of Dawn to jedna z tych gier



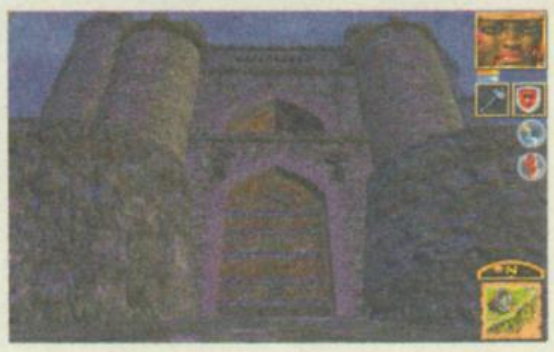
(Stonekeep, Shadowcaster), gdzie nie istnieją opcje „Rest" czy „Sleep". Po prostu, utracone HP i SP odzyskujemy w miarę upływu czasu. Możemy wspomagać bohatera podając mu leczniczo–magiczne ziółka, uaktywniając magiczne i uzdrawiające ołtarze



(altary) lub stosując zaklęcie Heal. To duże utrudnienie w grze spowodowało, że bawiąc się w Anvil of Dawn nadrobiłem zaległości lekturowe – kiedy bohater regenerował siły w bezpiecznym miej-







ANVIL OF DAWN

New World Computing 1995
Role-playing
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	85%
Grywalność	95%
Pomysł	80%
Ogółem	90%

scu, ja czytałem. Czy takie rozwiązanie jest słuszne, mam wątpliwości. W Blade of Destiny grupa odzyskiwała w czasie snu tylko część utraconych sił, a w tym czasie groził jej niespodziewany atak. To chyba optymalny sposób na uatrakcyjnienie zabawy.

Bohater nabywa doświadczenia

Na ekranie inwentarza obserwujemy dwa czerwone paski, które oznaczają jak bliski jest nasz heros osiągnięcia następnego



poziomu doświadczenia orężnego i magicznego. Jednak decyzję, w jakim rodzaju walki wręcz czy magii ma się wyszkolić, podejmujemy dopiero przy wyjściu na świat zewnętrzny. Radzę szkolić



bohatera na eksperta w jednej dziedzinie. Po co mu pobieżna znajomość miecza i topora skoro walczy młotem? Co mu po znajomości magii ziemi, skoro nie ma ani jednego zaklęcia z tego kanonu? Myślę, że od początku należy specjalizować bohatera w hacking weapon. Jeżeli chodzi o magię, to radzę rozwijać kanon ognia. Szybko bowiem znajdujemy pergamin z zaklęciem, wysyłającym niebieski płomień i przez długi czas jest to najmocniejszy czar w grze. Jeżeli mamy trochę cierpliwości, można podszkolić bohatera w magii. Sposób jest prosty – włazimy w pułapkę i ranimy się, uzdrawiamy zaklęciem, powtarzamy czynność – ale czasochłonny.

Jacek Piekara jest pod wrażeniem

Po firmie New World Computing zwykle spodziewam się dużo dobrego. Ale Anvil of Dawn jest grą niezwykłą. Niby schematyczna, niby nie tak bardzo rozwinięta (czary, broń), niby bez graficznych superbajerów. A tymczasem jest w niej jakaś magia i jakiś urok (nawet Alex gra w AoD, wyobrażacie sobie?) [Proszę mi tu nie imputować, RPG znam, a nawet lubię – Alx.] Muszę też nieco zmienić swoją opinię (wyrażoną w recenzji), iż AoD ma siermiężną grafikę. Rzeczywiście, nie jest to jakiś ósmy cud świata, ale chociażby fakt, iż każda lokacja ma inną scenografię (a wraz z wyglądem samej lokacji zmienia się np. kształt skrzyń, piedestałów, posągów itp.) zasługuje na uwagę.



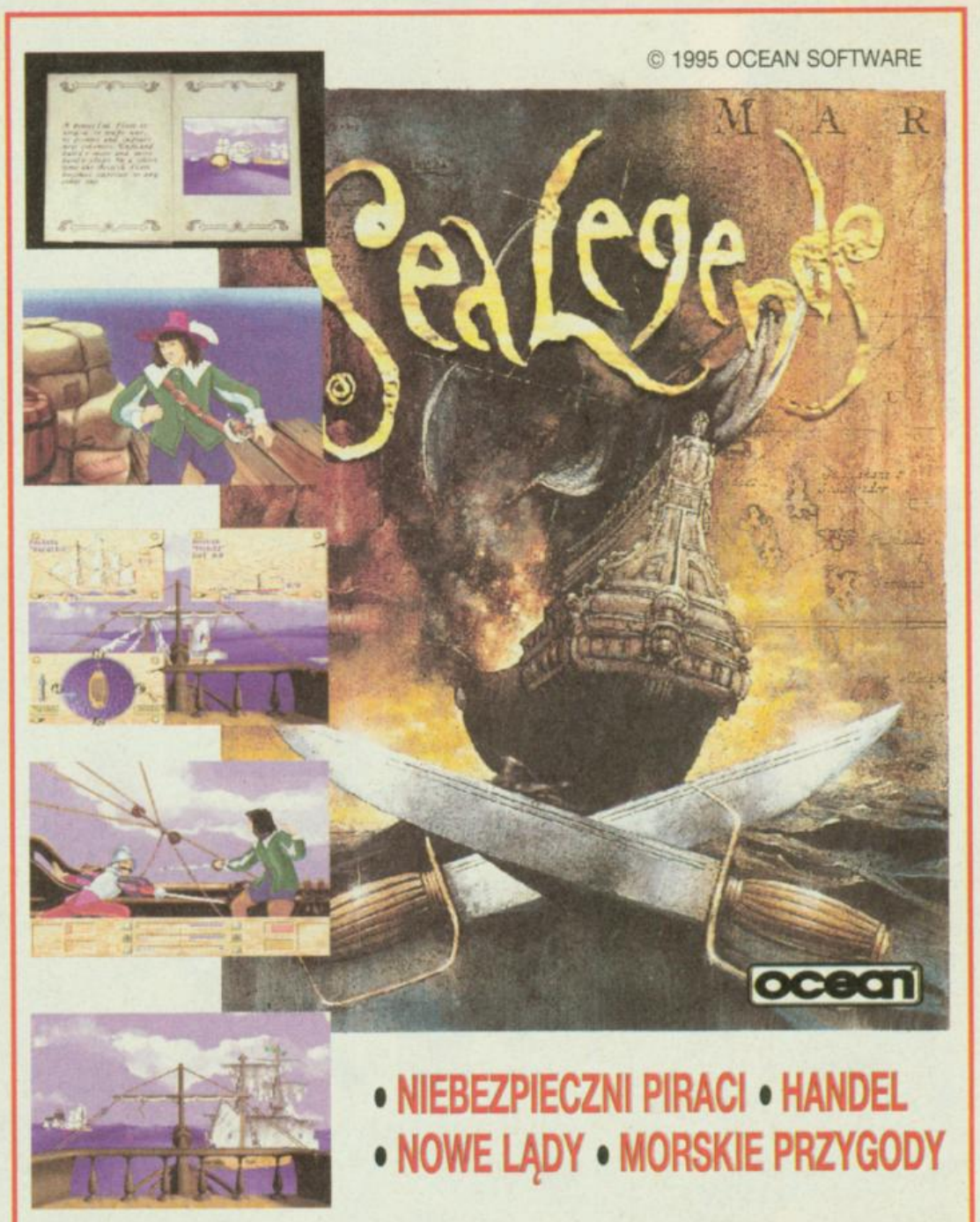
Potwory są groźne i przekonujące, a odgłosy, jakie z siebie wydają, to już prawdziwa poezja (np. ponure zawodzenie szkieletów: I must serve the pain, lub groźne pokrzykiwania wojowników: I promise you quick death).

Morał

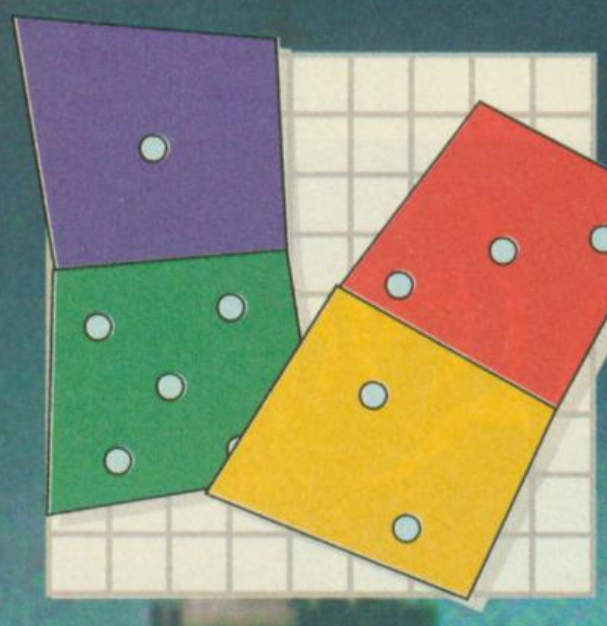
jest prosty: dla każdego miłośnika RPG Anvil of Dawn to lektura obowiązkowa. Dawno już na rynku nie było tak atrakcyjnego programu i jeśli miałbym wybierać pomiędzy Stonekeep i AoD, to chyba jednak szala przechyliłaby się na korzyść produktu rodem z NWC. Miejmy nadzieję, iż polska firma Mirage sprowadzi tę grę [już na pewno wiadomo, że sprowadzi – Alx], a ja spodziewam się, że tym tekstem zachęciłem jej potencjalnych klientów. Bo naprawdę warto.

Jacek Piekara

Dystrybucja: Mirage Software, ul. Gen. Abrahama 4, 03-982 Warszawa, tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777. Cena: 148 zł.







Phantasmagoria nie królowała długo na rynku gier przygodowych. Została właśnie zdetronizowana przez grę Gabriel Knight 2, zresztą także produkcję Sierry. Domyślałem się, że Gabriel 2 będzie dobrą grą, lecz to, co zobaczyłem, przeszło moje najśmielsze oczekiwania. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że jest to najlepsza przygodówka, w jaką kiedykolwiek grałem. Dlaczego? To proste – piękna grafika, operowa muzyka najwyższej klasy, długi i bardzo ciekawy scenariusz, wreszcie wspaniała, mroczna atmosfera. W tej grze po prostu nie ma się do czego przyczepić. Postaram się sprecyzować powody mojego zachwytu.

Trochę historii

Jak zapewne pamiętacie, pierwsza część GK rozgrywa się w Nowym Orleanie, gdzie Gabriel, nieświadom jeszcze swojego przeznaczenia, prowadzi sklep ze starymi książkami. Nasz bohater zostaje wplątany w aferę związaną z morderstwami dokonywanymi przez grupę czcicieli Voodoo. Przy okazji dowiaduje się też, że jego prawdziwe nazwisko brzmi Ritter i że pochodzi z Bawarii, z rodziny od pokoleń zajmującej się walką ze Złem.

Po rozwikłaniu sprawy Gabriel przenosi się do swojego rodzinnego zamku w kraju piwem płynącym. Tam też, kilka miesięcy po wydarzeniach z części pierwszej, rozpoczyna się część druga. Oto pewnej nocy do zamku Gabriela przybywają ludzie z pobliskiej wioski prosząc o pomoc. Bezpośrednią przyczyną ich strachu jest śmierć małej dziewczynki porwanej przez wilka. Mieszkańcy wioski wierzą jednak, że to sprawka wilkołaka. Gabriel obiecuje pomoc i jedzie do Monachium, na farmę Hubera, ojca zamordowanej. Tam też zaczyna się gra, poszukiwania i niesamowite odkrycia. Dodam tylko, że cały scenariusz, podobnie jak części pierwszej, napisała Jane Jensen. Jakość gwarantowana.

Oczami wilkołaka

Oprawa graficzna przypomina tę znaną z Phantasmagorii. Tła nie są jednak renderowane, lecz skanowane, z lekkim retuszem. Podobnie jak w poprzedniej grze Sierry, postać nie może się swobodnie poruszać po planszy (poza kilkoma lokacjami, gdzie da się to zrobić).

Będziemy też mieli okazję obejrzeć całą masę filmików o pierwszorzędnej jakości. W sumie od strony graficznej Gabriel prezentuje się świetnie, podobnie zresztą jak z każdej innej. Nie ma się co rozpisywać, spójrzcie na screeny, pomnóżcie przez dwa











GABRIEL KNIGHT 2

COŚ PRZYLGNĘŁO DO MURU, SPOGLĄDAJĄC Z CIEMNOŚCI NA POGRĄŻONY WE ŚNIE ZAMEK Z CICHĄ NIENAWIŚCIĄ. ZIMNY WIATR GŁADZIŁ JEGO FUTRO, A WRAZ Z PRZYSPIESZONYM ODDECHEM UNOSIŁY SIĘ KŁĘBY PARY. JEDNAK STWORZENIE NIE ODCZUWAŁO ZIMNA, JEDYNIE PRZEJMUJĄCY GŁÓD, KTÓRY WYMAGAŁ ZASPOKOJENIA. SWYM NIELUDZKIM WZROKIEM PRZEBIEGŁO PO ZACISZNYCH ZABUDOWANIACH. ZADRŻAŁO NA SAMĄ MYŚL O TYM, CO MIAŁO NASTĄPIĆ. JEGO WARGI ROZCHYLIŁY SIĘ I ODSŁONIŁY ROZWARTE SZCZĘKI.

KARL E. WAGNER, „CHŁÓD MEGO SERCA"

to, co widzicie (nieruchomy obrazek przezentuje się gorzej niż animacja) a będziecie wiedzieli, dlaczego tak mi się podoba. Grafika na 100% staje się już rzeczą normalną w grach Sierry.

IV symfonia rodziny Williamsów

Jeżeli powiem, że muzyka w Gabrielu jest najlepsza z tych, jakie słyszałem w grach, zacznę się powtarzać. Kwestia gustu, powiecie, lecz nie mogę się powstrzymać od wygłoszenia tego typu stwierdzenia. Muzyka jest świetnie skomponowana, nastrojowa, po prostu wspaniała. Pod koniec mamy okazję wysłuchać opery specjalnie skomponowanej do gry. Nie przepadam za taką muzyką, lecz w tym wypadku jest naprawdę ekstra. Aż boję się pomyśleć, ile wyniósł budżet Gabriela: programiści, aktorzy, dekoracje, efekty specjalne, profesjonalni muzycy... Musiały to być grube miliony. A wracając do muzyki dodam jeszcze, że znakomicie ułatwia wczucie się w atmosferę gry. Gdyby ścieżka dźwiękowa GK2 była dostępna na osobnym kompakcie, natychmiast bym ją kupił.

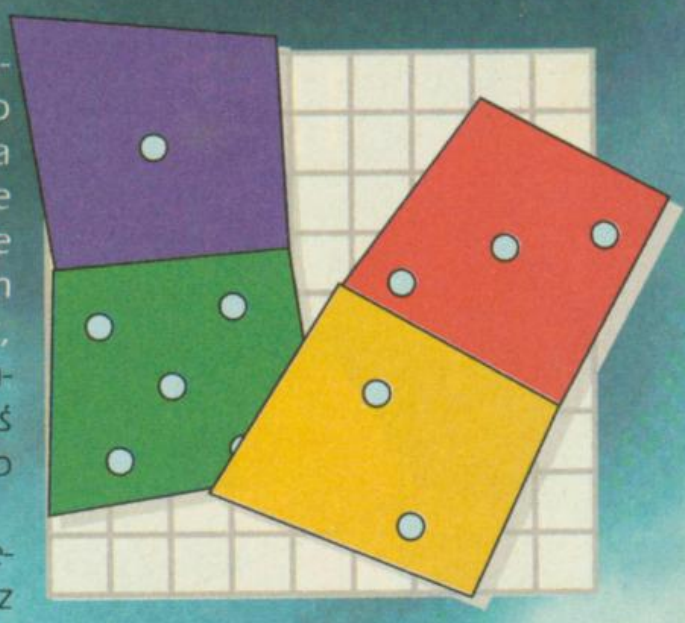
Co powinniście wiedzieć

O obsłudze tym razem tylko dwa zdania, bo jest niemal identyczna jak w Phantasmagorii. Kursor zmienia kształt, gdy najedziesz na coś, co się da poruszyć. Znalezione przedmioty pokazywane są u dołu ekranu.

Gra składa się z sześciu rozdziałów, nie możesz jednak zacząć od dowolnego, tak jak w kilku innych grach Sierry. W każdym momencie możesz obejrzeć dowolny film, który już oglądałeś (rozpoczynający lub kończący rozdział, ewentualnie ze środka, jeżeli jest ważny). Służy do tego ikona przedstawiająca pasek kliszy filmowej. W grze sterujesz nie tylko Gabrielem, lecz również Grace, jego przyjaciółką. Zmiana postaci następuje mniej więcej co jeden rozdział – w pierwszym wcielasz się w Gabriela, w drugim – w Grace i tak dalej. Scenariusz jest naprawdę długi i skomplikowany. Jednocześnie, choć GK2 zajmuje „tylko" sześć kompaktów – o jeden mniej niż Phantasmagoria – grafikę ma równie dobrą, o ile nie lepszą. Gra nie dysponuje niestety wbudowanym systemem podpowiedzi. Jedyna pomoc, jaką możesz uzyskać, to informacja, czy w danej lokacji zrobiłeś już wszystko, co trzeba danego dnia.

Gdy grasz jako Gabriel, szalejesz po Monachium. Możesz poruszać się po planie miasta wybierając lokację, do której chcesz dotrzeć. Grace nocuje w zamku Gabriela i robi wypady samochodowe do pobliskich miejsc, jak na przykład zamek Neuschwanstein czy muzeum Wagnera. Intryga jest mocno związana z faktami historycznymi. Są one lekko ubarwione, by pasowały do fabuły, lecz autentyczne. Przy okazji grania możesz się więc dowiedzieć wielu ciekawych rzeczy o Wagnerze i Ludwiku II, władcy dziewiętnastowiecznej Bawarii.

Pod koniec gry ugryziony przez wilkołaka Gabriel sam zaczyna przechodzić transformację i ostatnie sceny pokonuje jako spory, szarawy wilk. Jeżeli chodzi o wilkołaka – powód całego zamieszania, to sprawa gmatwa się wraz z rozwojem akcji. Okazuje się bowiem, że są dwa potwory. Przy czym główny – baron von Glover – wcale nie morduje i nie jest do końca zły.



Tak naprawdę (przynajmniej według mnie) jest bardzo sympatyczny i z całą pewnością nie zasługuje na parszywy koniec, który go spotyka.

Słowo na koniec

Gorąco polecam Gabriela wszystkim graczom, niekoniecznie wielbicielom przygodówek. Naprawdę, ta gra może stanowić przykład perfekcji zarówno od strony scenariusza, jak i wykonania technicznego. Każdy grosz zainwestowany w kupno zwraca się podczas zabawy. Na koniec jeszcze kilka powodów, dla których Gabriela uważam za lepszego od Phantasmagorii. Po pierwsze – scenariusz jest lepszy, bardziej dramatyczny i dużo dłuższy. Po drugie – w Gabrielu, jak Pan Bóg przykazał, masz do czynienia z mnóstwem przedmiotów, a nie pięcioma na krzyż. Po trzecie – muzyka bije na łeb tę z Phantasmagorii (nie znaczy to oczywiście, że tamta była zła, po prostu ta jest jeszcze LEPSZA). Mam nadzieję, że przekonałem Was, iż Gabriel Knight 2 to gra wyjątkowa. Rzućcie więc wszystkie przyziemne zajęcia i grajcie, bo naprawdę warto!

von Frogger

PS Pełne rozwiązanie publikujemy w Tete, na str. 39.



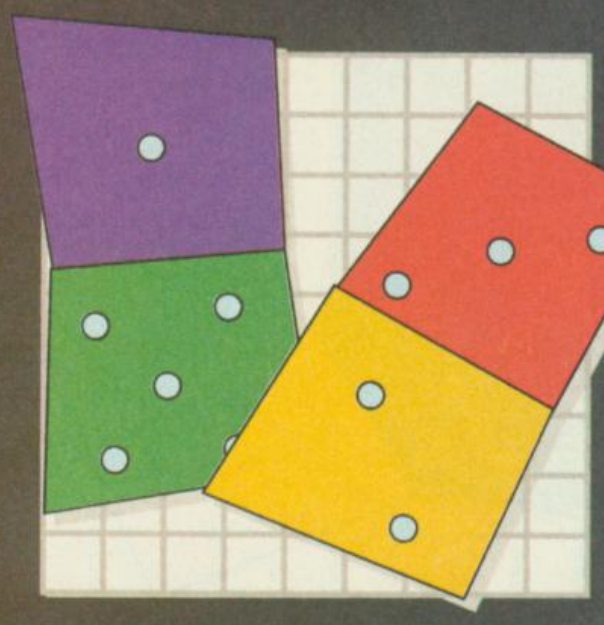


GABRIEL KNIGHT 2

Sierra 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	100%
Grywalność	100%
Pomysł	100%
Ogółem	100%

Dystrybucja:
IPS Computer Group,
02-916 Warszawa,
ul. Okrężna 3,
tel. 642-27-66, 642-27-68,
fax 642-27-69



DRUID: DAEMONS OF THE MIND

Za sprawą cyklu Wizardry firma Sir–Tech znana jest każdemu miłośnikowi gier role–playing. Części od pierwszej do szóstej tej serii nie są tak znane jak ostatnia, siódma. Choć wyprodukowana w zamierzchłych czasach i pod względem grafiki ustępuje obecnym grom, do tej pory uważana jest za niedościgły wzór tworzenia atmosfery w grach RPG. Z tym większym zainteresowaniem wziąłem do ręki kolejny produkt Sir–Tech, grę Druid.

Gdy włożyłem płytkę CD do czytnika, spotkała mnie pierwsza niespodzianka. Autorzy poprzez tzw. rolling–demo zapowiadają grę Wizardry 7 w wersji Gold. Poczekamy, zobaczymy. Powróćmy jednak do Druida...

Scenariusz

jest dość ciekawy. Trzech druidów, Astor, Havnar i Curak przeniosło Cię na planetę Navan. Na początku Twoim zadaniem jest odnalezienie druida imieniem Lawson lub zdobycie jakichkolwiek informacji o jego losach. Później musisz uruchomić rakietę [illegible] aby powrócić do domu.

Obszar, po jakim się poruszasz – to archipelag czterech wysp. Komunikacja między nimi odbywa się za pomocą kamiennych kręgów. Gracze znający dobrze język angielski będą mogli wczuć się w nastrój gry, korzystając z wszelakiego rodzaju książek i pergaminów oraz częstych rozmów ze spotkanymi postaciami – co znacznie ułatwia kojarzenie różnych faktów. Muszę przyznać, że momentami autorzy prowadzą gracza jak po nitce. Wszystkie cztery wyspy odwiedzane są po kolei. Dwie z nich można „zaliczyć" podczas jednego pobytu i nie trzeba potem na nie wracać. Na trzecią wystarczy jeden powrót. Możliwość wyboru kierunku podróży bohater zyskuje dopiero pod koniec.

Grafika

stanowi ważny atut gry. Wszystkie lokacje, przedmioty, postacie są wspaniale wyrenderowane i zaprezentowane w rozdzielczości SVGA. Każda wyspa ma swój własny nastrój i paletę kolorów. Izometryczny sposób przedstawienia świata gry przypomina skrzyżowanie Ultimy VII ze starym przebojem Knight Lore. Całość chodzi bardzo płynnie, choć niekiedy czas ładowania kolejnej planszy z CD-ROM o podwójnej prędkości nieco się dłuży. Jeśli ktoś ma dużo wolnego miejsca na twardym dysku, może temu zaradzić. Należy zawartość katalogu DRUID z płytki CD skopiować do katalogu, w którym gra się zainstalowała. Komputer będzie wówczas odczytywał z CD tylko podkład mowy postaci.

Dźwięk

Fakt zastosowania formatu Midi a nie audio CD powoduje, że na słabszych kartach muzyka brzmi niezadowalająco. Format audio CD został natomiast wykorzystany na zapis wypowiedzi niektórych postaci. Na szczęście po wyłączeniu muzyki gra nie traci zbyt wiele, gdyż tło w niektórych lokacjach jest wypełnione efektami dźwiękowymi: kapiąca woda w jaskini, szum wiatru czy bicie zegara zdecydowanie poprawiają klimat gry.

Sterowanie

ruchem postaci jest bardzo proste: wystarczy wskazać cel. Niestety, standardowa szybkość ruchu, jaką autorzy założyli, pozostawia trochę do życzenia – szczególnie pod koniec gry, gdy błądzimy po wyspach w poszukiwaniu brakujących przedmiotów. Aby znaleźć wyjścia z komnaty należy pojeździć kursorem po brzegu ekranu. W odpowiednich miejscach kursor uzyska kształt EXIT. Z szukaniem przedmiotów bywają małe kłopoty. Po prostu, niezbyt wyróżniają się one z tła. Kiedy kursor w formie strzałki trafi na przedmiot, zmieni kolor z białego na jasnopomarańczowy. Tu mała rada: przy poszukiwaniu przedmiotów warto przejść do menu ekwipunku, wziąć jeden z ciemnych przedmiotów (np. monety) na kursor i dopiero teraz szukać. Przy trafieniu na przedmiot kursor zmieni nie tylko kolor, ale i kształt (na strzałkę), co łatwiej zauważymy przy przedmiotach o bardzo niewielkich rozmiarach. Przedmioty bierzemy na kursor także wtedy (a nawet przede wszystkim), gdy chcemy ich użyć.

Walka

na początku gry (w odróżnieniu od jej końcowych fragmentów) stanowi nie lada problem. Przede wszystkim trzeba oswoić się ze sposobem zadawania ciosów. Na szczęście, co pewien czas otrzymujemy siekierę o wiekszych możliwościach zadawania ran. Wraz z nią dostaniemy też nową parę ochraniaczy na nadgarstki, co stanowi naszą jedyną zbroję (a gdzie pierścienie czy magiczne szaty?). Oto kilka rad dla początkujących wojowników.

- Zawsze przy podchodzeniu do walki staraj się mieć pełną energię życiową. Zauważyłem, że wtedy łatwiej i częściej zadaje się ciosy.
- Jeśli podczas walki nasz bohater jest zwrócony w kierunku prawego górnego lub lewego dolnego rogu ekranu, najlepiej celować w miejsce, gdzie plecy przeciwnika tracą swą szlachetną nazwę.
- Gdy skierowani jesteśmy w stronę któregoś z dwóch pozostałych rogów, najskuteczniejszym miejscem do zadawania ran jest wysunięta noga przeciwnika.

Magia

Jeśli chodzi o magię, to z naszym bohaterem (było, nie było, adeptem sztuki druidycznej) jest kiepsko. Jedyny przydatny czar to Minor Heal. Reszta czarów, z jakimi się spotkałem – to zaklęcia ofensywne, które nie powodują drastycznych ubytków energii naszych przeciwników. Natomiast wrogowie wcale nie używają magii. Podczas rzucania czaru (akcja gry zatrzymuje się) wybieramy w odpowiedniej kolejności składniki, czyli ziemię, wodę, ogień, powietrze oraz umysł, który na naszym amulecie reprezentuje biały lub czarny kamień w jego środku. Następnie wystarczy kliknąć na symbolu błyskawicy oraz na przeciwniku (z wyjątkiem czaru Heal).

Punktacja

jest bardzo prosta. Za zastosowanie przedmiotu nasz bohater zyskuje 10 pkt. doświadczenia. Za zwycięstwo w walce – 200 pkt. doświadczenia (niezależnie od typu przeciwnika, co raczej kłóci się ze stylem gier role–playing). Nasz bohater zwiększa swój całkowity poziom doświadczenia co 3000 pkt. Wraz z poziomem wzrastają umiejętności. Skończyłem grę na ósmym poziomie, ale sądzę, że korzystając z rozwiązania, grę można spokojnie ukończyć na poziomie szóstym. Resztę punktów zdobyłem w efekcie błądzenia po wyspach i wybijania odradzających się potworów.

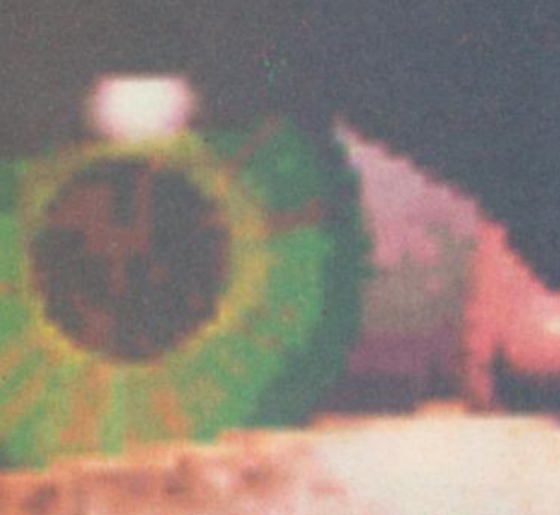
Podsumowanie

Wraz z pudełkiem otrzymujemy dobre połączenie gry role–playing i przygodówki. Zalety – znakomita grafika, efekty dźwiękowe i rozbudowanie nastroju świata, po jakim podróżujemy. Wady – niezbyt dopasowany stopień trudności części zręcznościowej gry (walk) do umiejętności bohatera w danej chwili oraz zbyt mała (jak na mój gust) rola magii. Minusy wpłynęły niestety na obniżenie ocen Grywalność i Ogółem, w porównaniu z zamie-

Charakterystyki i doświadczenie

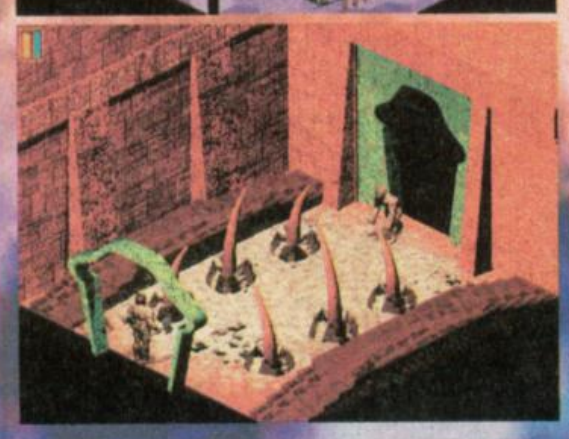
Poziom	1	2	3	4	5	6	7	8
Siła	8	9	10	11	13	15	17	20
Szybkość	2	2	2	2	3	3	4	5
Punkty mana	6	8	12	18	27	41	61	91
Punkty życia	8	9	10	11	13	15	17	20













szczonymi przeze mnie w recenzji. Póki co, Wizardry 7 pozostaje dla mnie najlepszym produktem RPG firmy Sir–Tech.

VIZ

PS Pełne rozwiązenie gry publikujemy w Tete na str. 37.

Dystrybucja: Digital Multimedia Group, ul. Grzybowska 39, 00-855 Warszawa, tel. 620 82 99, 24 03 14. Cena: 148 zł.



DRUID

Sir-Tech Software 1995
Role-playing
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	80%
Grywalność	70%
Pomysł	80%
Ogółem	80%

CHCESZ WIĘCEJ WRAŻEŃ !?



Najbardziej realistyczny symulator walki
Ocena 98% w zachodniej prasie
CENA: 129.00 PC CDROM



Pierwsza gra w pełni ukazująca możliwości WINDOWS 95
CENA: 119.00 PC CDROM



THE day of dark forces
nareszcie dodatkowe śmiertelnie trudne poziomy do DARK FORCES, DOOM, DOOM 2. Wielu wrogów i scenerii mrożących krew w żyłach.
CENA: 59.00 PC CDROM

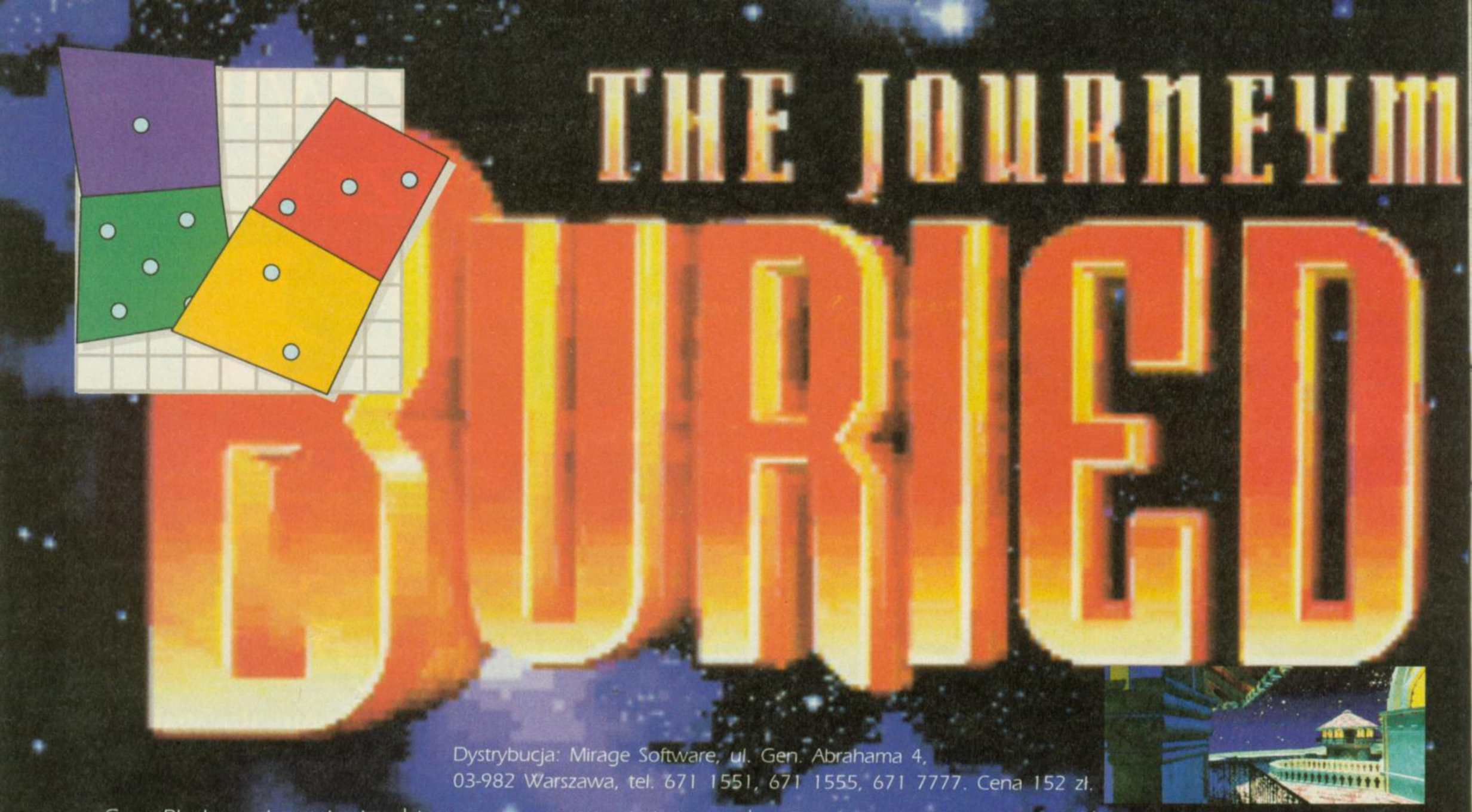


SPEEDWAY MANAGER '96
pełny profesjonalny manager, pozwalający spędzić długie godziny na pasjonującej rozgrywce. Posiada wszystkie opcje występujące w lidze żużlowej.
CENA: 36.00 PC

JAK ZAMÓWIĆ

ZAMÓW TELEFONICZNIE
Nasz telefon i fax:
064 347813

ZAMÓW POCZTĄ
nasz adres:
TECHLAND
PARCZEW 105
63-405 SIEROSZEWICE
WOJ. KALISKIE



Dystrybucja: Mirage Software, ul. Gen. Abrahama 4,
03-982 Warszawa, tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777. Cena 152 zł.

Gage Blackwood został oskarżony o ingerowanie w przeszłość i aresztowany. Udało mu się uciec, cofnąć o dziesięć lat i skontaktować z Gage'em z tamtego okresu. Gage z przeszłości musi odwiedzić cztery epoki i znaleźć dowody niewinności Gage'a z przyszłości. Ten ostatni nie może tego zrobić sam, ponieważ ponownie zgarnęły go gliny z przyszłości, uprowadziły z przeszłości i umieściły w jego czasach. Proste, prawda?

Buried in Time firmy Sanctuary Woods stanowi kontynuację znanej i popularnej gry Journeyman's Project. Przypomnę, że jej bohaterem jest Gage Blackwood, pracownik Agencji Ochrony Czasu, zajmującej się (jakżeby inaczej) kontrolą podróży w czasie. Akcja gry toczy się... no właśnie, trudno powiedzieć kiedy. Cała sprawa zaczyna się, gdy Gage zostaje aresztowany pod fałszywymi zarzutami około roku 2309. Ty jednak wchodzisz do akcji dziesięć lat wcześniej, jako ówczesny Gage. W swojej epoce nie zabawisz zresztą długo. Będziesz musiał odwiedzić kilka różnych okresów historii, by odszukać dowody świadczące o niewinności Gage'a (czyli swojej). Przed Tobą starożytne imperium Majów, średniowieczna Francja, czasy Leonarda da Vinci oraz baza z wczesnej epoki kolonizacji kosmosu.

W trakcie tych podróży dowiesz się, że źródło zakłóceń znajduje się w samej agencji, jak również (pod koniec gry), że w całą aferę wtykali swoje palce, a raczej macki, Obcy. Jak najszybciej (no, może niezupełnie – dyponujesz w końcu całym czasem wszechświata) będziesz musiał znaleźć dowody wystarczające, by doprowadzić do uwolnienia samego siebie z przyszłości. Jest to trudne zadanie, tym bardziej że podczas całej operacji Twoje działania nie mogą kolidować z życiem ludzi epoki, w której się znajdujesz, bo spowodowałoby to naruszenie continuum czasowego. Czasami nawet fakt, że zostaniesz zauważony przez tubylców może doprowadzić do katastrofy.

Z kamerą wśród stuleci

Grafika (i animacje) jest wyświetlana w stosunkowo niewielkim okienku i nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie trzy fakty. Po pierwsze – na ekranie widzimy szesnaście milionów kolorów. Po drugie – grafika jest wykonana bardzo dokładnie i z wielką dbałością o szczegóły. Wreszcie po trzecie – doskonale pasuje do klimatu gry. Jest mroczna, nastrojowa, o stonowanej kolorystyce, krótko mówiąc taka, jaką tygrysy lubią najbardziej.

Do tych wszystkich pochwał dodam jedno małe zastrzeżenie. Do dobrej zabawy niezbędna jest szybka karta graficzna i w miarę szybki komputer (ja grałem na DX4 100 MHz, z kartą PCI 2MB, osiągając prawie idealną płynność). Przy braku odpowiedniej konfiguracji naprawdę nie ma się co męczyć. Grafika w 256 kolorach nie wygląda imponująco, bez szybkiej karty animacje są skokowe i przerywane. Słowem, całą przyjemność szlag trafia.

Oprócz ładnie wykonanych scenerii i filmików na uwagę zasługują również pięknie wykonane przedmioty. Każdy z nich można obejrzeć w powiększeniu, uzyskując obrotowy obraz. Szczególnie odblask światła na wszelkich metalowych częściach robi wrażenie. Przy okazji muszę wspomnieć o pewnej uciążliwej rzeczy. Może to zabrzmi absurdalnie, ale graficy zbyt dobrze wkomponowali wszystkie przedmioty w tło. Nie wyróżniają się w żaden sposób i dopóki nie najedziesz kursorem na dany obiekt, nie wiesz o jego istnieniu. Trzeba więc każdą planszę bardzo dokładnie omiatać kursorem.

Co w trawie piszczy

Ba! Nie tylko piszczy, ale gra. Nie, raczej GRA. I to tak, że aż chce się człowiekowi podłączyć do komputera kolumny, żeby lepiej słyszeć. W każdej epoce

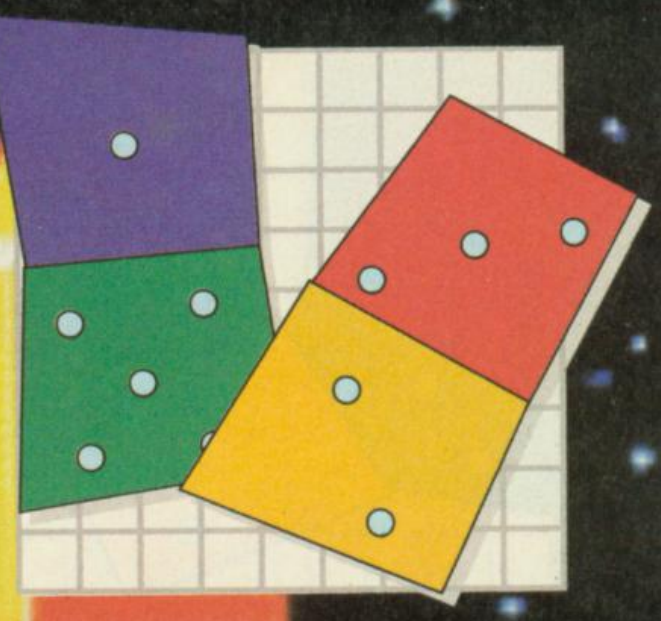
inna melodia, nastrojowa, pięknie wykonana. Raczej trudno mnie zadziwić muzyką w grze, jednak autorom BiT to się udało. Doceniłem wreszcie fakt posiadania karty muzycznej. Bez niej zresztą gra nie byłaby możliwa, bo wszystkie teksty są czytane przez lektora i nie ma możliwości włączenia napisów. Gadki są wyraźne, lecz czasami trudno zrozumieć, co mówią postacie. Nic dziwnego, jak się nie zna jakiegoś słowa, to nie pomoże nawet najczystsza oksfordzka wymowa.

Jak to działa?

Na świat patrzysz przez szybkę swojego skafandra do podróży w czasie. Z zewnątrz wyglądasz jak przerośnięta konserwa i w ogóle cud, że jeszcze możesz się poruszać pod tyloma kilogramami sprzętu. Na środku masz okienko, przez które widzisz, co się wokół Ciebie dzieje. Po prawej, u dołu znajdują się strzałki służące do poruszania. Kliknięcie na strzałce powoduje ruch w danym kierunku lub podniesienie i opuszczenie głowy. System poruszania przypomina nieco ten znany z gier RPG, jak choćby starego, poczciwego Eye of the Beholder. Trochę to dziwny pomysł, jak na przygodówkę, ale biorąc pod uwagę, że patrzymy w niej oczami bohatera, w pełni uzasadniony. Po kilkudzie-

AN PROJECT 2

INTO











sięciu minutach grania człowiek się przyzwyczaja. Na lewo od strzałek znajduje się spis Twoich przedmiotów razem ze stosownymi rysunkami. By obejrzeć któryś z bliska kliknij na nim, a następnie na ikonie przedstawiającej lupę. Powyżej okna akcji umieszczono panel, w którym wyświetlane są wszelkie komunikaty. Wreszcie ponad strzałkami widoczny jest Biochip, z którego aktualnie korzystasz. Biochipy to obwody Twojego skafandra, pełniące różne funkcje. Do czego służą?

Jump Biochip – do wykonywania skoków czasowych. Znajdziesz w nim również informacje dotyczące zadania, które musisz wykonać w danej epoce.

Files Biochip – dane personalne agentów TSA, czyli mówiąc potocznie czarne teczki (lub białe księgi, jak kto woli). Warto je przejrzeć.

Cloak Biochip – wytwarza wokół Ciebie pole siłowe, dzięki któremu jesteś niewidoczny. Niestety nie możesz się wtedy poruszać.

Evidence Biochip – ma dwa tryby. Jeden z nich służy do odszukiwania dowodów, drugi do przeglądania już zebranych. Drugi z nich nie wymaga komentarza, przybliżę Wam natomiast nieco zasadę działania pierwszego. Gdy znajdujesz się w pobliżu dowodu, zostaje wyświetlony komunikat. Uruchamiasz wtedy Evidence Biochip i jeździsz kursorem po ekranie. Gdy najedziesz na poszukiwany przedmiot, kursor zmienia kształt. Musisz wtedy kliknąć, by zarejestrować ślad. Czasami trzeba rozejrzeć się dookoła, by odnaleźć szukaną rzecz.

Masz także Biochip, który jest czysty i nie pełni żadnej funkcji, dopóki nie odnajdziesz Arthura, inteligentnego komputera, który się w nim instaluje. Podczas gry będziesz miał możliwosc znaleźć (a raczej kupić) jeszcze jedno urządzenie – Translate Biochip, służące do tłumaczenia obcych języków.

Grać, albo nie grać

Zdecydowanie grać. Ciekawa intryga, niekonwencjonalne podejście do tematu, bardzo ładne wykonanie zarówno od strony graficznej, jak i muzycznej. Naprawdę interesująca pozycja na kilkanaście wieczorów. Na początku obsługa może wydawać się nieco skomplikowana, lecz to mija. Gdy już będziesz się czuł w skafandrze jak u siebie w domu, zaczniesz się naprawdę dobrze bawić. Najlepiej załóż słuchawki, zgaś w pokoju światło i wczuj się w rolę samotnego podróżnika – tysiące lat od domu. Na pewno się nie zawiedziesz. Pamiętaj tylko, żeby często nagrywać, bo dawne epoki to niebezpieczne miejsca.

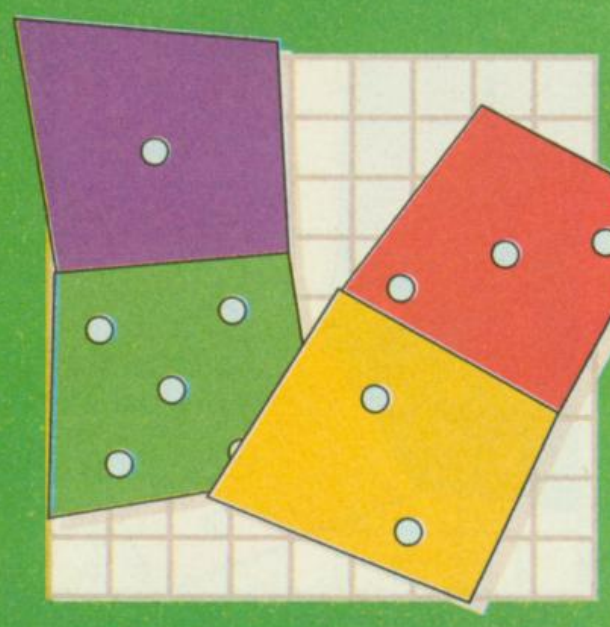
Frogger

PS Pełne rozwiązanie publikujemy w TeTe, na str. 36.

BURIED IN TIME

Sanctuary Woods 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	95%
Grywalność	90%
Pomysł	95%
Ogółem	95%



Empire należy już do klasyki – to legenda, jeden z wielkich komputerowych przebojów. Jak ogon za kometą ciągnie się za nią chlubna tradycja. Nic dziwnego, że od jej kontynuatora można i trzeba dużo wymagać...

Niestety, Empire 2: The Art of War nie ma wiele wspólnego z pierwowzorem. To kolejna klasyczna gra strategiczna, bez żadnych ekonomicznych naleciałości. Pozostał już tylko wątek miliarny: pokonać wroga, zdobyć miasta... W każdym scenariuszu dysponujemy określoną liczbą jednostek. Autorzy zrezygnowali z możliwości produkcji nowych oddziałów. Trzeba przyznać, że w znacznym stopniu ogranicza to Empire 2 i powoduje, że w praktyce nie różni się ona niczym od głównego nurtu gier strategicznych.

Zaletą Empire 2 jest bardzo rozbudowany zestaw interesujących scenariuszy. Obejmuje nie tylko historyczne bitwy lądowe i morskie, ale także wiele misji rozgrywających się w sceneriach fantastyczno–naukowych, w światach sag nordyckich czy krainach znanych z literatury fantasy. Nieczęsto można spotkać taką różnorodność. Zaprojektowane przez twórców Empire 2 scenariusze odróżniają grę od zwykłych strategii.

Na wyniki starć jednostek wpływa znaczna liczba modyfikatorów. Należy wziąć pod uwagę możliwości ataku i obrony oddziałów uczestniczących w starciu, wpływ terenu na skuteczność prowadzenia walki...

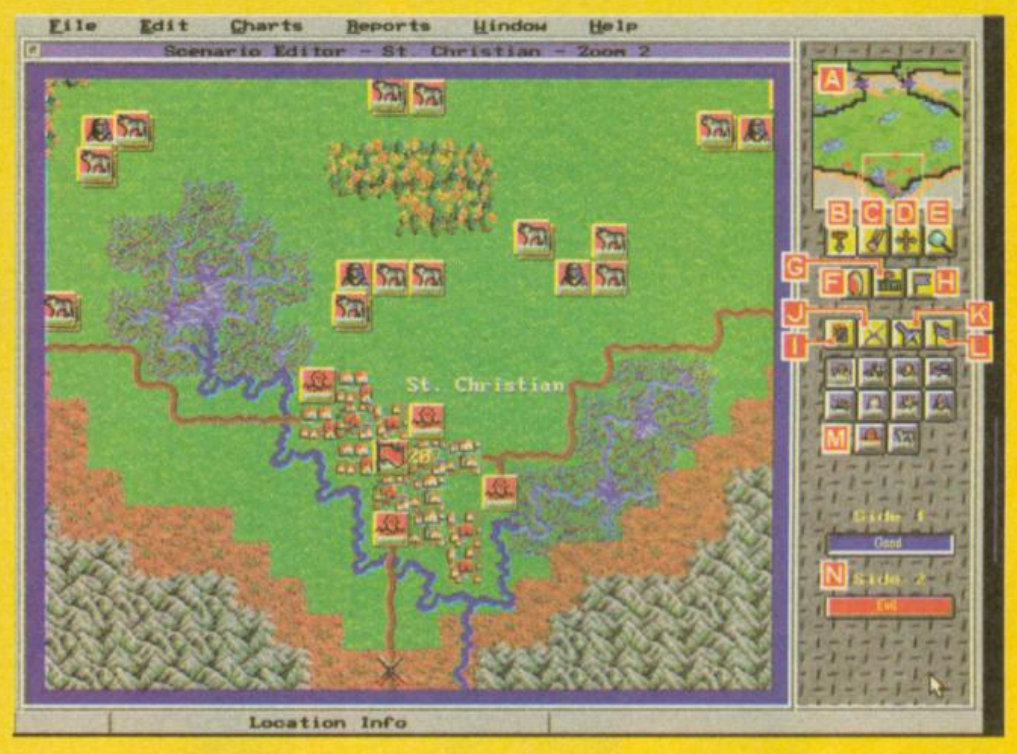
Niektóre jednostki mogą przemieszczać się niezwykle szybko (tranzyt). Są jednak wtedy bardziej narażone na atak przeciwnika.

Celem gry jest, podobnie jak w wielu grach strategicznych, zajęcie punktów kluczowych. Jednak równie ważne, a nawet ważniejsze, cele ataku stanowią linie zaopatrzenia, rejony uzupełnień oraz punkty pojawiania się nowych jednostek. Niestety, punkty te nie są wyraźnie zaznaczone na mapie. Można je obejrzeć w edytorze, po wgraniu scenariusza, lub sprawdzić ręcznie na mapie. Najczęściej są to pola z miasta-





Panel kontrolny: edytor scenariuszy



A. Miniaturowa mapa terenu.
B. Ustawienie wybranej jednostki.
C. Likwidacja oddziału.
D. Przesunięcie jednostki.
E. Tryb informacyjny – dane o terenie i znajdujących się na nim oddziałach.
F. Dane o scenariuszu.
G. Wydarzenia – pogoda, uzupełnienia, nowe jednostki...
H. Warunki zwycięstwa.
I. Linie zaopatrzeniowe.
J. Rejon uzupełnień.
K. Obszar kontrolowany przez strony.
L. Punkty kluczowe i ich wartości.
M. Dostępne jednostki.
N. Strony konfliktu.

EMPIRE 2

HISTORIA GRY EMPIRE SIĘGA KOŃCA LAT 70...

mi lub wioskami oraz drogi znajdujące się na obrzeżu mapy. Nie wszystkie scenariusze oferują możliwość pojawiania się nowych jednostek i uzupełnienia. W takim wypadku nie znajdziemy wspomnianych punktów.



Panel kontrolny gry



A. Miniaturowa mapa terenu.
B. Data scenariusza, pora dnia.
C. Punktacja dla obu stron konfliktu.
D. Wykonanie wydanych wcześniej rozkazów.
E. Zakończenie tury.
F. Rozkaz przemarszu jednostki do wybranego punktu.
G. Rozkaz ochrony wybranego oddziału.
H. Patrolowanie terenu.
I. Prowadzenie ostrzału.
J. Nakaz utrzymania pozycji w danej turze.
K. Rozkaz przejścia do obrony.
L. Okopanie jednostki.
M. Tranzyt – szybki przemarsz jednostki.
N. Doradca wojskowy – tabele skuteczności ataku i ostrzału (z uwzględnieniem oddziału atakującego oraz wybranych jednostek wroga).
O. Odwołanie wydanych wcześniej rozkazów.
P. Przejście do następnej jednostki.
R. Dane o oddziale – lokalizacja, punkty ruchu, siła jednostki, zapas amunicji oraz aktualne rozkazy.
S. Dane o terenie – typ, kontrolująca go strona, zaopatrzenie.

Komputer zdecydowanie preferuje atak. Czasami nawet „zapomina" o zabezpieczeniu punktów kluczowych. Daleki rajd na tyły wroga może więc przynieść nadspodziewanie dobre rezultaty. Generalnie jednak Empire 2 – to kolejna gra preferująca obronę. Oczywiście, są wyjątki (np. Isaldwahana), jednak tylko potwierdzają regułę. Najpierw należy osłabić komputer za pomocą działań defensywnych, potem można przejść do kontrataku. Doskonałą metodą obrony jest ustawienie dwóch oddziałów na polu: jeden powinien być okopany, drugi – mobilny. Pierwszy osłabia atakujące go jednostki wroga. Drugi służy do wykańczania cofającego się przeciwnika.

Technika bardzo prosta, ale niezwykle skuteczna...

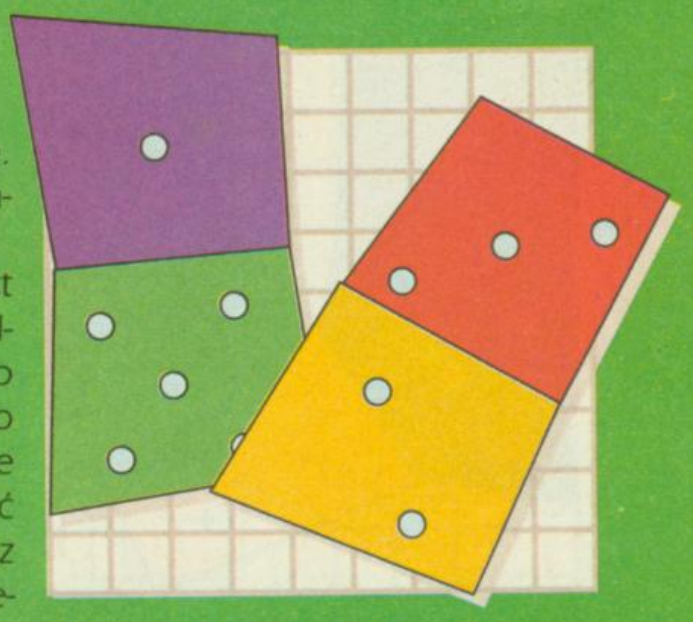
Należy chronić jednostki mogące prowadzić ostrzał na większe odległości (najczęściej mają niewielkie możliwości bojowe w starciu bezpośrednim). Najlepiej umieszczać je za linią zwykłych, okopanych oddziałów. Wtedy spokojnie ostrzeliwują wroga, aż do... całkowitego zużycia amunicji.

Gdy już nam się znudzi elektroniczny wróg, możemy pograć z żywym przeciwnikiem. Obok zwykłej (od jakiegoś czasu) możliwości połączenia kablem lub przez modem, gra oferuje także opcję jednoczesnej gry dwóch osób na jednym komputerze. Dobrze, że przynajmniej z tej „tradycji" nie zrezygnowano...



Wielką zaletą Empire 2 jest dobry edytor scenariuszy. Wygodny i prosty w użyciu. Za jego pomocą można łatwo i szybko tworzyć nowe mapy, oryginalne technologie... Można ustawiać modyfikatory wpływu terenu oraz pogody na widoczność, przemieszczanie się i możliwości bojowe oddziałów. Później wystarczy tylko rozmieścić jednostki, wyznaczyć rejony zaopatrzenia, uzupełnień i odwodów oraz wyznaczyć cele scenariusza... i można rozpocząć grę. Istnienie edytora, który pozwala na tworzenie własnych misji, znacznie wzbogaca i tak już duże (przynajmniej pod tym względem) możliwości gry.

Trudno nazwać Empire 2: The Art of War grą ambitną. Z pierwowzorem łączy ją (niestety) tylko nazwa. Jeżeli jednak nie patrzy się na nią przez pryzmat podobieństw i różnic, to okazuje się, że mamy do czynienia z grą interesującą i przyjemną. Prosta obsługa i zasady gry, znośny (choć nie oszałamiający) poziom gry komputera, mocno rozbudowany zestaw scenariuszy, wzbogacony w bardzo dobry edytor misji... Wszystko to w dobrej oprawie graficznej (SVGA nawet 1024×768, choć tej rozdzielczości nie polecam...) i dźwiękowej (sympatyczny podkład muzyczny, niezłe efekty oraz możliwość dołączenia własnych). Jednym słowem gra, której daleko do rewelacji, ale którą trudno uznać za kiepską. Jeżeli ktoś szuka niezbyt skomplikowanej, nie wymagającej nadmiernego wysiłku intelektualnego, ale przyjemnej rozrywki – na pewno się nie zawiedzie.



Jacek Ilczuk

Wymagania sprzętowe: 386, 4 MB RAM, 15 MB na twardym dysku, SVGA, mysz.

Dystrybucja: Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777

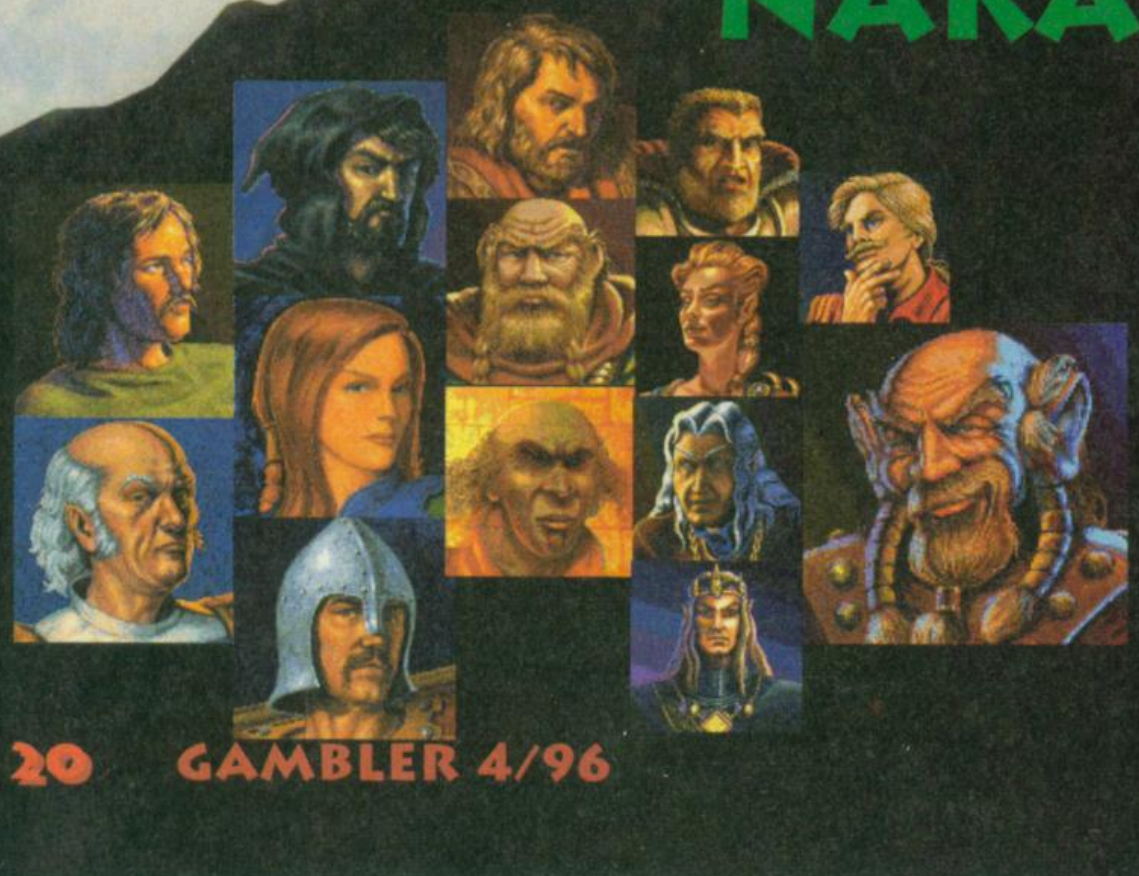


EMPIRE 2

White Wolf/NWC 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	75%
Grywalność	75%
Pomysł	70%
Ogółem	70%

SHANNARA



Grę firmy Legend Entertainment można rozpoznać na pierwszy rzut oka. Przez ostatnie kilka lat producent ten stworzył dla swoich dzieł bardzo charakterystyczną szatę graficzną oraz obsługę. Ostatnim jego dzieckiem jest Shannara – sympatyczna przygodówka, osadzona w fantastycznym świecie wypełnionym magią i potworami.

Na początku gry dowiadujesz się, że Brona, zły czarnoksiężnik, kilkanaście lat wcześniej pokonany przez Twojego ojca, ożył. Pragnie ponownie zawładnąć królestwem, a jeszcze bardziej – zemścić się na ludziach odpowiedzialnych za swoją poprzednią klęskę. Brona dowodzi legionami potworów, nie gardzi również wszelkimi ożywieńcami. Jak kraj długi i szeroki, wszędzie pętają się i sieją zamęt jego słudzy. W takich oto niebezpiecznych czasach przyjdzie Ci walczyć o losy całego królestwa, a może nawet – całego świata.

Jedyne, co nie pozwala zaliczyć Shannary do klasycznych gier przygodowych, to fakt, że prowadzi się w niej nie jednego, lecz kilku bohaterów. Myliłby się jednak ten, kto uznałby ją za RPG. Pozostałe postacie podróżują z Tobą, lecz masz niewielki wpływ na to, co robią. Możesz oczywiście z nimi rozmawiać, lecz niekoniecznie Cię posłuchają.

Wspomnę jeszcze o dwóch cechach Shannary, które mogą przywodzić na myśl RPG. Po pierwsze, poruszanie się między miastami odbywa się na mapie krainy. Jest ona całkiem spora i teoretycznie można po niej swobodnie podróżować. Teoretycznie, bo w praktyce jeśli tylko zboczysz z drogi przewidzianej scenariuszem, członkowie drużyny oznajmiają Ci, że idziesz złą drogą i musisz się cofnąć. Mapa służy więc raczej jako ozdoba i przerywnik. Od czasu do czasu masz tam też okazję powalczyć z jakimś ścierwem. Właśnie – walka. Niby występuje, wykonana jest jednak również w tak uproszczony sposób, że nie może zaważyć na zaklasyfikowaniu gry do przygodówek. Wszystkie te uproszczenia nie oznaczają, że Shannara jest słabą grą. Wręcz przeciwnie.

Malowany świat

Cała grafika w grze, łącznie z postaciami, jest ręcznie rysowana i wyświetlana w wysokiej rozdzielczości. Trzeba przyznać, że prezentuje się to pierwszorzędnie, co (mam nadzieję) widać na obrazkach. Programiści i graficy musieli się nieźle namęczyć, żeby osiągnąć taki efekt. Głównie dzięki pięknej grafice w Shannarę gra się tak przyjemnie. Przechodzi się dalej z czystej ciekawości, jak też będzie wyglądać następna plansza. Jak w większości gier firmy Legend, grafika jest dosyć statyczna. Animacje zdarzają się rzadko, są jednak na poziomie.

Jak to brzmi

Całkiem nieźle, choć rewelacji nie ma. Ot, po prostu muzyczka przygrywająca w tle. Gadki na poziomie, tekst cały czas dostępny na ekranie, nie ma więc kłopotów ze zrozumieniem. Niewiele więcej można tu dodać.

Gramy

Obsługa gry nie przypomina przeciętnych przygodówek dostępnych obecnie na rynku. Interfejs jest typowy dla gier firmy Legend – jeszcze kilka lat temu podobne występowały w wielu grach, ale obecnie są na wymarciu. Szkoda, bo system prosty i dosyć wygodny. Gdy najedziesz kursorem na coś ważnego, u dołu ekranu pojawia się opis tego przedmiotu. Po kliknięciu w takim miejscu, po prawej stro-



nie wyświetlane są wszystkie czynności, które możesz wykonać z tym przedmiotem. Klikasz na wybranej opcji i czynność zostaje wykonana. Warto zwrócić uwagę, że system ten daje spore możliwości. Każdy przedmiot może bowiem mieć swój własny zestaw czynności. Co innego można na przykład zrobić z butelką wina, a co innego z siekierą. W klasycznym interfejsie występuje stały zestaw komend (lub w ogóle tylko opcja USE, jak we wszystkich nowoczesnych przygodówkach), odnoszący się do wszystkich rzeczy w grze. Jak już mówiłem, interfejs zastosowany w Shannarze jest wygodny, pod warunkiem oczywiście, że się z nim oswoisz.







Jeżeli podróżują z Tobą inne postacie, możesz z nimi nie tylko rozmawiać, ale i wymieniać przedmioty. Czasami będziesz musiał użyć czegoś, co ma Twój przyjaciel, czasami tylko on potrafi użyć czegoś, co masz Ty. Może się zdarzyć, że postać nie chce oddać niesionego przedmiotu. Nic na to nie poradzisz. W tej grze każdy bohater zachowuje się na swój sposób i nie masz na niego wpływu.

Pamiętaj o innych członkach drużyny, gdy nie możesz czegoś zrobić. Porozmawiaj z nimi, może podsuną Ci jakiś pomysł. Ewentualnie ktoś z drużyny może zrobić coś, czego Ty nie potrafisz (np. jesteś za ciężki, żeby wejść na drzewo, ale Shella nie i jeśli ją tylko poprosisz, zrobi to).

Walki

zdarzają się od czasu do czasu, szczególnie, gdy podróżujesz po nie zamieszkanych terenach królestwa. Raczej staraj się unikać potworów, bo walka nie daje nic poza guzami. Podczas starcia masz pewien wpływ na jego przebieg. Możesz np. kazać drużynie atakować najsłabszego przeciwnika lub odwrotnie – przywódcę. Dodatkowo występuje jeszcze kilka innych opcji, jak np. najbliższy przeciwnik itp. To wszystko nie ma wielkiego wpływu na wynik pojedynku, ale pobawić się można. Walka odbywa się na rundy. Po każdej rundzie masz możliwość zmiany rozkazów. Po kliknięciu na ATACK wszyscy członkowie drużyny zadają ciosy, a potem potwory je oddają. W sumie walka jest zrobiona dosyć sympatycznie, choć może trochę zbyt uproszczona (z drugiej strony, przecież Shannara to przygodówka, więc walki mogłoby w ogóle nie być). Szkoda tylko że różnorodność potworów jest mała. Praktycznie przez całą grę w kółko stukasz się z jaszczurkopodobnymi stworkami.

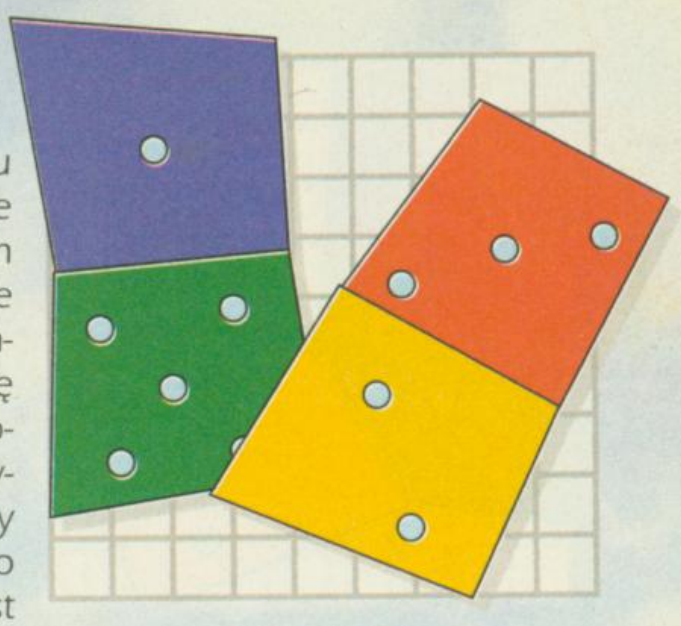
Kilka porad

Często rozmawiaj z innymi członkami drużyny, zawsze wyczerpuj wszystkie tematy rozmowy. Uważnie badaj każdą nową planszę. Przeważnie w danym miejscu masz dostęp do niewielkiej liczby plansz, więc siłą rzeczy upchnięto na nich sporo przedmiotów. Łatwo coś przeoczyć, gdy się nie sprawdza dokładnie otoczenia. Niemal wszystkie zagadki w Shannarze są logiczne. Nie jest to gra, w której butelkę otwiera się strzałem z armaty, więc raczej odpuść sobie wszelkie szalone pomysły. Szukaj zawsze najprostszych rozwiązań. Niestety, nie jest to łatwe, bo często najprostsze rozwiązanie najtrudniej wymyślić. [Szczególnie, jak się dużo gra w przygodówki – Alx.]









Werdykt

Naprawdę miło mi się grało w Shannarę. Po pierwsze – ze względu na ładną grafikę, po drugie – z uwagi na ciekawy scenariusz i wreszcie po trzecie – dzięki prostej obsłudze. Uważam tę grę za przyzwoitą przygodówkę, dobrą zarówno dla początkujących, jak i wytrawnych graczy. Jeżeli ktoś lubi RPG, a chwilowo znudziło mu się łażenie po lochach, też może z powodzeniem sięgnąć po Shannarę. Intryga zbudowana jest bądź co bądź według klasycznych schematów role–playing – drużyna musi zdobyć po kolei kilka przedmiotów, za pomocą których będzie mogła skonstruować broń zdolną zniszczyć przeciwnika. A jeżeli już komuś naprawdę nie chce się główkować, to niech przynajmniej obejrzy grafikę, bo naprawdę warto.

Frogger

PS Pełne rozwiązanie publikujemy w Tete, str. 41.

SHANNARA

Legend Entertainment 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	75%
Grywalność	90%
Pomysł	85%
Ogółem	90%

TERMINATOR – FUTURE

W roku 1992 Miles Bennet Dyson, główny konstruktor firmy Cyberdyne, stworzył nowy rodzaj samouczącego się procesora. Wykorzystujący go system Skynet został zaktywizowany 4 sierpnia 1997 r. Od tego momentu ludzie stracili wpływ na obronę strategiczną USA. Skynet zaczął się uczyć w postępie geometrycznym. Świadomość uzyskał 29 sierpnia o godzinie 2:14 czasu wschodniego. Ludzie w panice próbowali wyłączyć go. W odpowiedzi Skynet rozpoczął wojnę nuklearną. Atak się powiódł – zginęli wszyscy jego przeciwnicy. Zginęły także 3 miliardy ludzi. Ci, którzy przeżyli, nazwali to zdarzenie „dniem sądu ostatecznego".

Los Angeles 2028

Ludzie są zmuszeni stawić czoło nowemu zagrożeniu – wojnie z robotami. Na czele Ruchu Oporu staje John Connor. Mimo jego genialnych umiejętności strategicznych, ludzie nadal przegrywają nierówną walkę. Tropieni przez bezlitosnych myśliwych, zwanych Terminatorami, są łapani i osadzani w obozach zagłady lub po prostu eksterminowani na ulicach.

Los Angeles 2029

Z jednego obozu ucieka młody człowiek uzbrojony jedynie w ołowianą rurę. W czasie ucieczki spotyka ciężko rannego sierżanta Robertsa z Ruchu Oporu. Ten wiedząc, że jego czas dobiega końca nakazuje uciekinierowi przyłączyć się do Connora i jego ludzi. Tu do akcji wkracza Gracz.

Tytułem wprowadzenia

Firma Bethesda Software, po wykupieniu praw do używania nazwy „Terminator", już dwukrotnie próbowała przenieść świat opanowany przez komputery na ekrany domowego PC.

Jako pierwsza była niesłusznie zapomniana gra Terminator 2029. Powstała jeszcze w epoce predoomowej, gdy nikt nie myślał o tworzeniu w pełni trójwymiarowych środowisk. Było to swego rodzaju skrzyżowanie strzelaniny z prymitywnym RPG (podobny system sterowania postacią). Gra nie została doceniona, a szkoda.

Potem pojawił się Terminator Rampage. Tym razem już 3D, ale bardziej przypominał Wolfensteina niż Dooma. Charakteryzował się dużą liczbą dopracowanych rodzajów broni i miał niespecjalny engine. Gra niezła, ale stworzona ewidentnie na fali popularności Terminatora 2.



Firma przycichła, coś szykowała. W ubiegłym roku pojawiły się wreszcie informacje, że Bethesda wprowadza nową grę z cyklu – Future Shock. Straszono, że program ten chodzi wolno nawet na Pentium 90, ale mimo to wróżono mu duży sukces. I w końcu jest, i to dużo lepszy niż zapowiadano. Co więcej – ogłaszam: Future Shock rulez!!! Czemu? Czytajcie dalej.



Pierwsze wrażenia

Nie byłem pewien, czy w ogóle uruchamiać tę grę, bo kolegium redakcyjne stwierdziło, że ssie. Jakże się to szanowne grono pomyliło... [Eeee... nooo... tego... – Alx.]

Pierwsze wrażenia: gra jest niesamowita. Zaczynamy na ulicach LA. Pożary, ciemno, głucho, a przed nami ciało sierżanta Robertsa, UZI i kilka butelek koktajlu Mołotowa. Widać zburzone domy, wystające części rusztowań, jakieś samochody, stację benzynową. Podchodzę do drzwi i otwieram. Chwila dogrywania z dysku i już jestem w budynku. Widzę drzwi do garażu, w którym stoi wrak jakiegoś pickupa. Łaał!!! (ang. Woow!!!, po polsku: olaboga)

O co tu biega?

Jako jeden z „chłopców Connora" będziesz wysyłany na różne misje, często składające się z wielu etapów. Będziesz wysadzał, niszczył, penetrował wrogie bazy i taplał się w błocie kanałów. Na przykład, w pierwszej misji musisz dotrzeć do hotelu położonego na północ od obozu zagłady (tu przydaje się kompas), przejść do biur położonych obok i odnaleźć samochód, znajdujący się na ulicy. Pestka.

Dobrze radzę czytać odprawy przed każdym wyjściem w teren (tu przydaje się znajomość angielskiego), bo bez tego godzinami będziesz się szwendać bez celu po ulicach LA. O ile w Doomie więcej się strzelało niż myślało, tu jest odwrotnie, trzeba naprawdę nieźle kombinować.

W tzw. międzyczasie jesteś atakowany przez chmary wrażych stworzonek. Bogu dzięki, masz się czym bronić. Do Twojej dyspozycji oddano aż 12 strzelb, karabinów, bazook itp., 4 rodzaje granatów i ładunki wybuchowe (gdzie się to wszystko mieści?). Część rodzajów broni występuje w kilku formach, np.: UZI, M-16 i ciężki karabin potrzebują tej samej amunicji i zmieniasz je tym samym klawiszem – podobnie jak oba shotguny w Doomie 2. Najbardziej podobała mi się strzelba laserowa z celownikiem

SHOCK

na podczerwień – naprawdę miodna.

Oprócz tego można jeździć samochodem i (uwaga!) latać Hunter–Killerem! Wierz mi, samochód jest o niebo lepszy od nieszczęsnej taksówki z Quarantine.

Engine

Dla TFS stworzono najlepszy engine 3D, jaki widziałem. Nie dość że szybki, to jeszcze oferuje najlepszą wielopoziomowość w grach tego typu. To już nie prymitywny System Shock czy nawet Dark Forces. Tu można zrobić dokładnie wszystko. Najbardziej podobał mi się moment, gdy trzeba było wejść na dach magazynu, przeskoczyć na ramię dźwigu, a potem z dźwigu zeskoczyć na rusztowanie. Cool – czyż nie?

Grając w Dark Forces nie mogłem się pozbyć wrażenia, że jest tam zbyt czysto, zbyt sterylnie. W TFS stworzono bardzo realistyczne śmietnisko. Poruszasz się wśród ruin, czasem można się natknąć na spalony wózek dziecięcy albo kołyskę z becikiem (można się tylko domyślać, co stało się z właścicielem). Wszędzie gruzy, trupy, kupy śmieci, gdzieniegdzie jakiś szkielecik. Bardzo doomowy nastrój.

Przeciwnicy

Tworzeni są w sposób, który id obiecuje zastosować w Quake. Wielobryłowe konstrukcje pokryte są teksturami, dzięki czemu obraz zyskuje na realności – wreszcie postać można zobaczyć z każdej strony. W tym punkcie Bethesda stanowczo wyprzedza konkurencję. Zobaczymy, co na to panowie z id software.

Walczyć będziemy z aż trzema rodzajami Terminatorów: od starszych T-600, zwanych przez ludzi „gumiaczkami" (ze względu na gumowe pokrycie imitujące skórę), poprzez szkielet bojowy (stanowczo najefektowniejszy), aż po T-800, czyli prawdziwego cyborga (w tej roli niezapomniany Schwarzy). Oprócz tego można natknąć się na dwa rodzaje walkerów (roboty kroczące), czołgi, wieżyczki itp. Wysoce nieprzyjemne jest spotkanie z czołgiem Goliath (może pamiętacie go z filmu) – jest duży i zły. Jednak naprawdę niebezpieczni są jedynie Terminatorzy, szczególnie w dużej grupie. Niestety, twórcy gry pokiełbasili coś w algorytmach sterujących przeciwnikami: blokują się oni w ścianach i próbują przez nie przejść.

Malkontentów, narzekających na brak krwi (przeciwnicy eksplodują), z góry pocieszam: nie raz natkniecie się na ludzkie zwłoki. Na przykład, przy jednym z obozów śmierci znajduje się rów wypełniony szkieletami (coś około 300, ale nie liczyłem). Ta gra zdecydowanie nie jest przeznaczona dla dzieci.

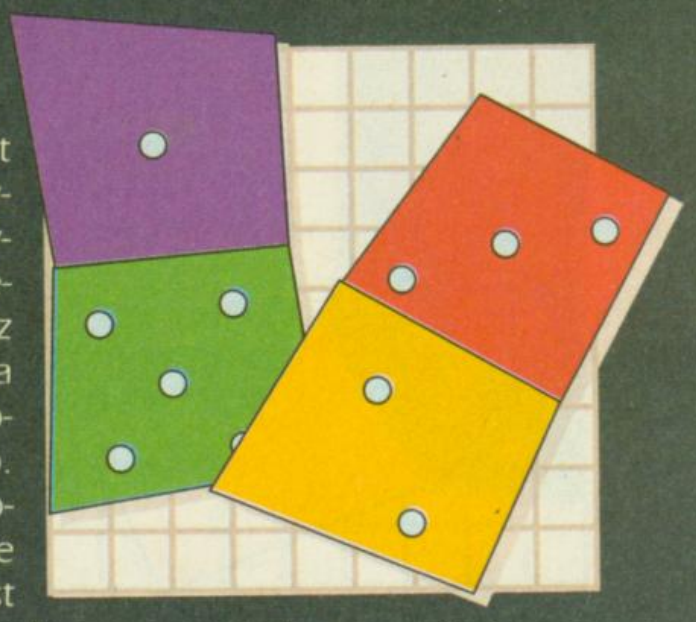
Wady, zalety

Żadna gra nie jest doskonała. Tak dzieje się też w przypadku TFS. Wspominałem już o błędzie w algorytmach. Postać głównego bohatera też potrafi się zablokować – zwłaszcza w czasie jazdy samochodem. A czasem może się zdarzyć, że przeciwnicy bardzo skutecznie wygarniają do Ciebie zza ściany.

Gra na poziomach trudności wyższych niż „easy" robi się chorobliwie trudna, wszyscy wymiatają jak opętani (radzę uważać na czołgi rakietowe – małe, ale zabójcze).

Muzyka jest niezła – to minimalnie zmieniony motyw z filmu. Efekty dźwiękowe jeszcze lepsze – buzowanie ognia wśród zgliszczy, odgłosy serwomotorów robotów, wystrzały.

Można trochę narzekać na małą liczbę kolorów, ale, przepraszam bardzo, czy świat po zagładzie nuklearnej ma wyglądać jak lunapark? Tak tworzony jest nastrój i o to chodzi.



Słowo o wymaganiach. Program chodzi płynnie na DX4/100, ale grać można już na DX2/66 (8 MB, oczywiście). Niestety, posiadacze słabszych maszyn mogą oglądać jedynie slajdy w tempie 2–3 na sekundę. Jak zwykle CD-ROM 2 speed – ale to już normalka.

TFS po prostu prezentuje zupełnie nową jakość. Nie wiem, czy ktoś jeszcze pamięta Seal Team – był to pierwszy prawdziwy symulator żołnierza. TFS jest drugi.

Zooltar–800

PS Grę zamierza sprowadzić do Polski firma IPS.

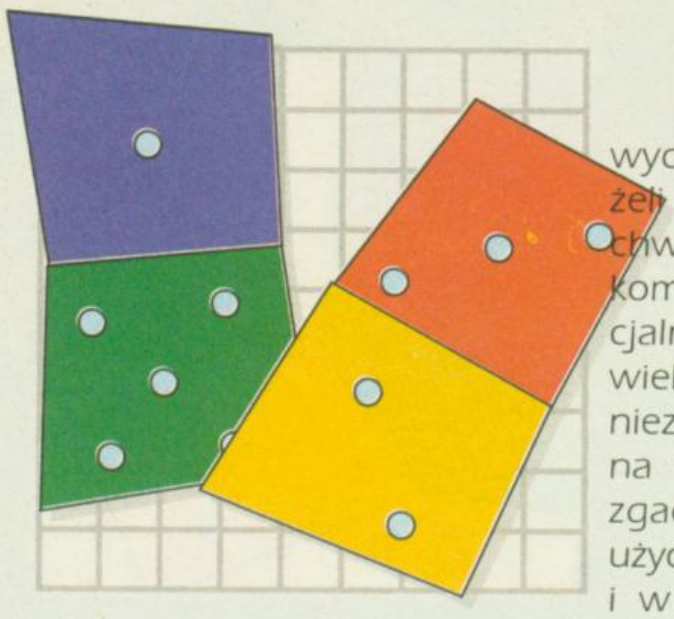




TERMINATOR - FUTURE SHOCK
Bethesda Software 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	80%
Grywalność	95%
Pomysł	95%
Ogółem	95%

SIMISLE



Któż dziś nie słyszał o ekologii... Mamy już ekologiczne tworzywa sztuczne, samochody, ekologiczny dym z kopalni „Manifest Lipcowy", a nawet ekologiczne kolory (sic!).

Nurtowi ekologii dała się porwać firma Maxis, a efektem końcowym jest program SimIsle. Jednak od całej reszty ekologicznego (często tylko z nazwy) bełkotu oddziela grę fakt, iż została zrobiona sensownie, klarownie i bez niepotrzebnego zadęcia. A oto, co Cię czeka...

Przed Tobą rozciąga się malowniczy archipelag 25 tropikalnych wysepek, a każda z nich oznacza nowe wyzwanie i nowy problem do rozwiązania. Tytuł gry sugerowałby zadania wyłącznie z dziedziny środowiska naturalnego, ale nie zawsze jest to cel pierwszoplanowy. Niekiedy chodzi o równomierny rozwój wszystkich gałęzi gospodarki, przy jednoczesnym zachowaniu równowagi ekologicznej, innym razem – o wypracowanie maksymalnego zysku lub podreperowanie reputacji w oczach świata albo mieszkańców. Istnieje też scenariusz, w którym Twoje zadanie polega na zlikwidowaniu wpływów gangu narkotykowego.

Wszystkie posunięcia wykonujesz za pomocą swoich agentów. Każdy z nich ma przynajmniej jedną specjalizację, umożliwiającą wykonywanie pewnych czynności. Przykładowo, obsługa kopalni wymaga: specjalności „Industrial" do podniesienia wydajności, „Employment" do zmian w zatrudnieniu, „Negotiation" do przestawienia produkcji na eksport, „Construction" do założenia lub zamknięcia kopalni. Przybycie odpowiedniego człowieka umożliwia wykonanie właściwych dla niego czynności. Jeżeli wybierzesz czynność, której chwilowo nie możesz wykonać, komputer wskaże Ci, jaka specjalność (ew. materiały oraz wielkość gotówki) jest do tego niezbędna. To bardzo przydatna funkcja – niekiedy trudno zgadnąć, którego pracownika użyć. Agentów możesz zwalniać i w dowolnym momencie zatrudniać w siedzibie swojej firmy. Tam również możesz podnosić ich kwalifikacje. Lepiej nie zatrudniać zbyt wielu jednocześnie – wpędzasz się w koszty, a i tak nie zapamiętasz wszystkich specjalności, jakimi dysponujesz. W danej chwili może pracować dla Ciebie ośmiu ludzi – w sumie agentów jest dwudziestu pięciu, ale w każdej misji masz pewną ich pulę do wyboru. Istnieje również superagent, Kapitan Sprout – lokalna mutacja Supermana i Kapitana Planety, wyhodowana w laboratoriach firmy Maxis. Obywatel ten obdarzony jest maksymalną liczbą specjalności i maksymalnym doświadczeniem, choć jego twarz nie zachęca do współpracy.

Oprócz zarządzania posiadanymi już obiektami z pewnością będziesz chciał (lub musiał) stawiać nowe budowle. A jest ich całkiem sporo, począwszy od drobiazgów w stylu hotelików i atrakcji turystycznych, a skończywszy na rafineriach ropy naftowej, potężnych fabrykach i elektrowniach atomowych. Zasadniczą trudność stanowi skomplikowanie procesu budowy, dość dobrze zresztą oddające jego realia. W trakcie gry może się okazać, że w celu zbudowania np. elektrowni będziesz najpierw musiał postawić wiele innych zakładów, które dostarczą potrzebnej maszynerii. Podobnie zresztą sprawa się ma z procesem produkcji – to wielki plus SimIsle. Produkcja wymaga zapewnienia odpowiednich surowców i półfabrykatów, a im bardziej zaawansowany produkt, tym bardziej łańcuch się wydłuża. Na przykład, do wyprodukowania samochodów potrzebnych jest przynajmniej pięć innych zakładów, wytwarzających niezbędne surowce: stal, benzynę czy tworzywa sztuczne. Motywem budowy zakładów przemysłowych często jest nie cel misji, ale potrzeba uzyskania gotówki z zamówień eksportowych.

Rzucająca się w oczy cecha – stanowiąca podstawę sukcesu gry – to rozmach postawionych problemów i doskonałe przedstawienie złożoności procesów, niezbędnych do pomyślnego ukończenia misji. Nie trzeba chyba dodawać, iż grywalność jest wysoka – z pozoru błaha misja wymaga od gracza nie lada wysiłku i podjęcia wielu decyzji, czego na początku w ogóle nie przewidział.

Przykładem niech będzie pierwsza misja, polegająca na odnalezieniu w dżungli ginącego gatunku zwierząt, sprzedaniu 100 sztuk tego gatunku, przy jednoczesnym zachowaniu populacji, oraz nakłonieniu 250 turystów do odwiedzenia wyspy. Najpierw odpowiedni agent musi się udać w podróż po bezdrożach, w celu znalezienia rzeczonego zwierzaka. W miejscu, w którym go odnajdzie, trzeba założyć rezerwat. Wola polityczna jest, są nawet pieniądze, ale brakuje ludzi, którzy ogrodzą teren. Trzeba zatem





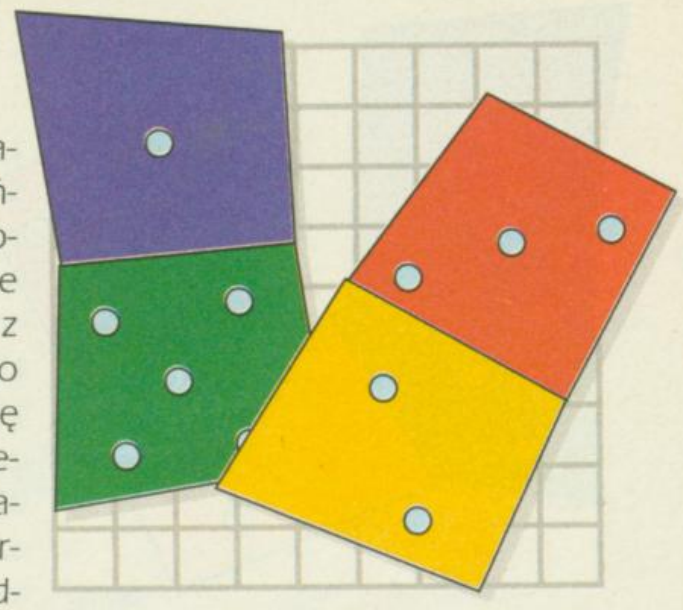


poprawić poziom rolnictwa w okolicznych wioskach tak, aby mogły wyżywić większą liczbę ludzi, w tym „pracowników niewykwalifikowanych", których zatrudnisz do budowy ogrodzenia. Ale to dopiero początek. Teraz trzeba jeszcze wynająć strażników, pilnujących rezerwatu przed kłusownikami (dopóki nie masz wystarczającej liczby strażników, odgłosy zwierząt z rezerwatu zagłusza palba broni myśliwskiej – to dopiero motywacja). Strażnikami nie mogą jednak zostać zwykli kmiotkowie – potrzebujesz wykształconych ludzi z miasta. Ba, ale miasto jest w powijakach, nikt nie słyszał o wykształceniu wyższym niż zbiorcza szkoła gminna...

Musisz zatem podnieść poziom rozwoju miasta, m.in. poprzez uruchomienie elektrowni i kopalni dostarczającej węgiel oraz zapewnienie większych zapasów żywności z wiosek. Kiedy wreszcie rezerwat okrzepnie na tyle, że będzie można bez przeszkód sprzedawać nieco zwierząt, pozostanie Ci jeszcze zwabienie turystów. Bazę turystyczną musisz zbudować od początku. Potrzebny będzie port, przynajmniej jeden hotel i jakieś atrakcje (rezerwat jest taką atrakcją, ale to za mało). Jedyne miejsce nadające się na port (głęboka woda tuż przy samej plaży) jest już zajęte przez wioskę rybacką. Musisz zatem posłać kogoś z dużym darem przekonywania i wykupić ten teren. Pamiętaj, że turyści lubią mieć wszystko pod nosem oraz że przyjezdny, dla którego nie będzie już miejsca w hotelu, odjedzie szybko zniechęcając następnych potencjalnych gości. Jeżeli do tego wszystkiego dodać, że na budowanie, kształcenie, zatrudnianie musimy znaleźć pieniądze (np. tworząc zakłady eksportujące swoje produkty – w tej misji będzie to kopalnia rud żelaza), że potrzebujemy materiałów budowlanych, co wiąże się z uruchomieniem tartaku i wyrębem lasu, że w większości misji goni nas czas – można zdać sobie sprawę ze złożoności problemów w grze. A tak niewinnie to wyglądało... Żeby było weselej, misja ta opatrzona jest komentarzem „tutorial"...

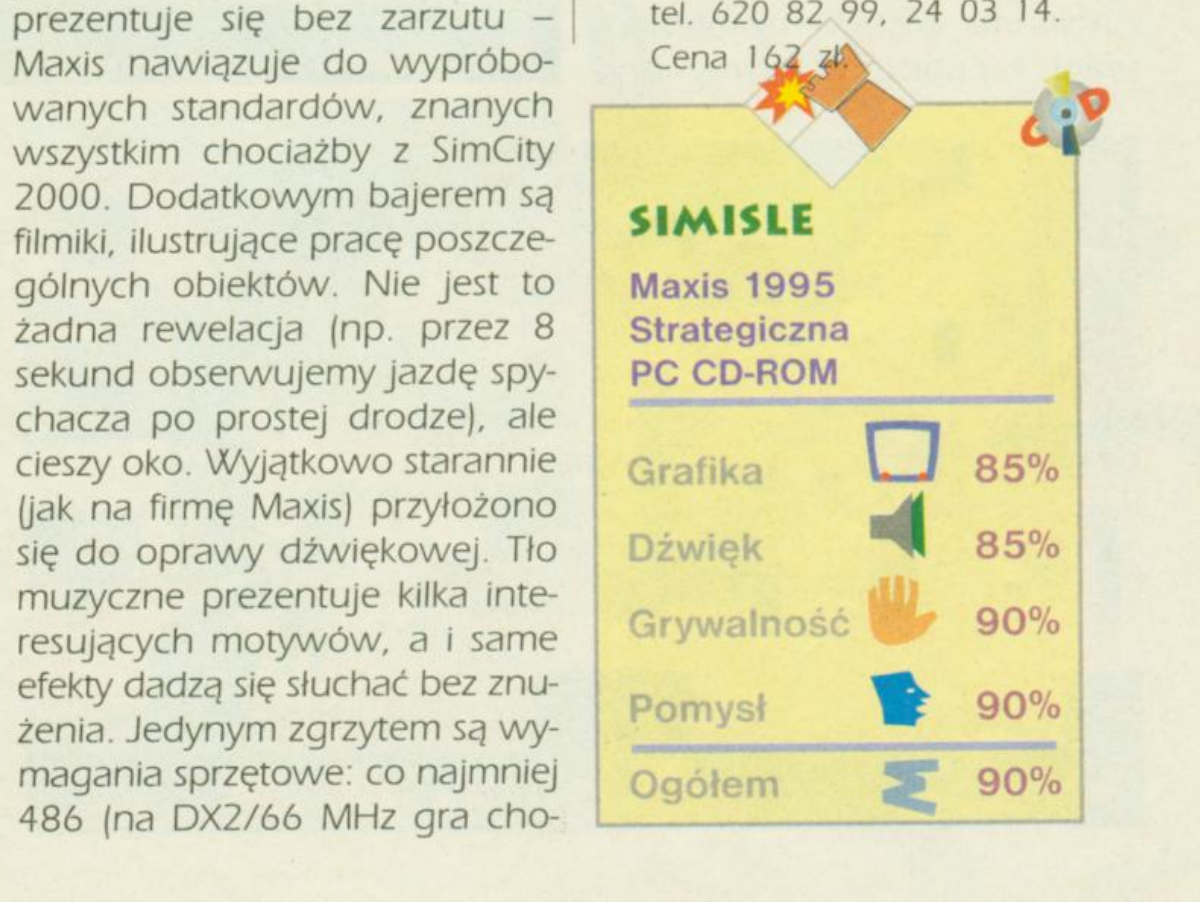


Dodam jeszcze, iż w miarę rozwoju wyspy problemy spiętrzają się: mieszkańcy dużych miast pozwalają sobie na tak ekstrawaganckie żądania, jak samochody czy meble (też coś!); rośnie zanieczyszczenie środowiska, co powoduje utratę zaufania w oczach świata i mieszkańców wyspy; produkcja żywności staje się za niska; codziennie przybywają watahy turystów, z którymi nie ma właściwie co robić etc. Twoją ciężką pracę dodatkowo mogą zakłócić nieprzewidziane atrakcje w rodzaju wybuchu elektrowni nuklearnej czy katastrofy samolotu. Jednym słowem – jest co robić.



Dla osób, którym bliższe są ideały gry bez ograniczeń narzuconych przez zadania, proponuję opcję „Freeform" pozwalającą na całkowicie swobodną zabawę w administratora wyspy. Taka możliwość występuje w każdym scenariuszu, a ostatnia z wysp została stworzona specjalnie w tym celu.







Dystrybucja: Digital Multimedia Group, ul. Grzybowska 39, 00-855 Warszawa, tel. 620 82 99, 24 03 14.
Cena 162 zł.

SIMISLE

Maxis 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

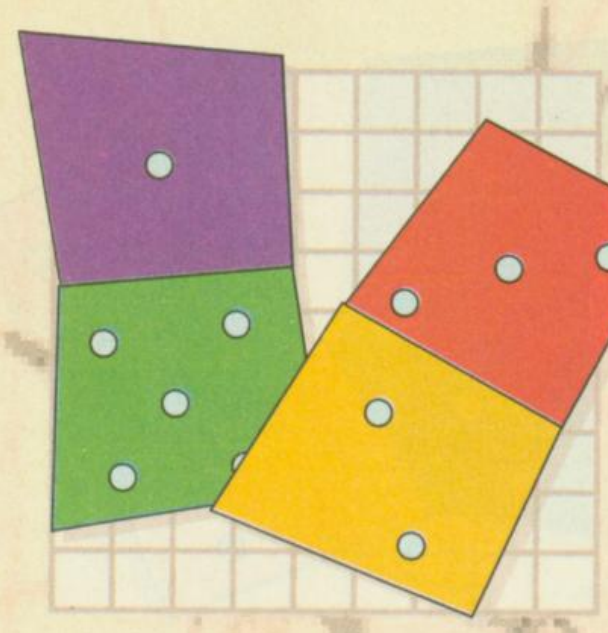
Grafika	85%
Dźwięk	85%
Grywalność	90%
Pomysł	90%
Ogółem	90%

Dla osób, którym bliższe są ideały gry bez ograniczeń narzuconych przez zadania, proponuję opcję „Freeform" pozwalającą na całkowicie swobodną zabawę w administratora wyspy. Taka możliwość występuje w każdym scenariuszu, a ostatnia z wysp została stworzona specjalnie w tym celu.

Na zakończenie powiedzmy jeszcze, że gra od strony grafiki prezentuje się bez zarzutu – Maxis nawiązuje do wypróbowanych standardów, znanych wszystkim chociażby z SimCity 2000. Dodatkowym bajerem są filmiki, ilustrujące pracę poszczególnych obiektów. Nie jest to żadna rewelacja (np. przez 8 sekund obserwujemy jazdę spychacza po prostej drodze), ale cieszy oko. Wyjątkowo starannie (jak na firmę Maxis) przyłożono się do oprawy dźwiękowej. Tło muzyczne prezentuje kilka interesujących motywów, a i same efekty dadzą się słuchać bez znużenia. Jedynym zgrzytem są wymagania sprzętowe: co najmniej 486 (na DX2/66 MHz gra chodzi raczej wolno), 8 MB RAM i czytnik CD. Ale cóż – takie życie. Jest wiele gier wartych dużo lepszego sprzętu, a SimIsle z pewnością się do nich zalicza.

Piotr Lewandowski

PRZYGODY PIĄTEGO MUSZKIETERA

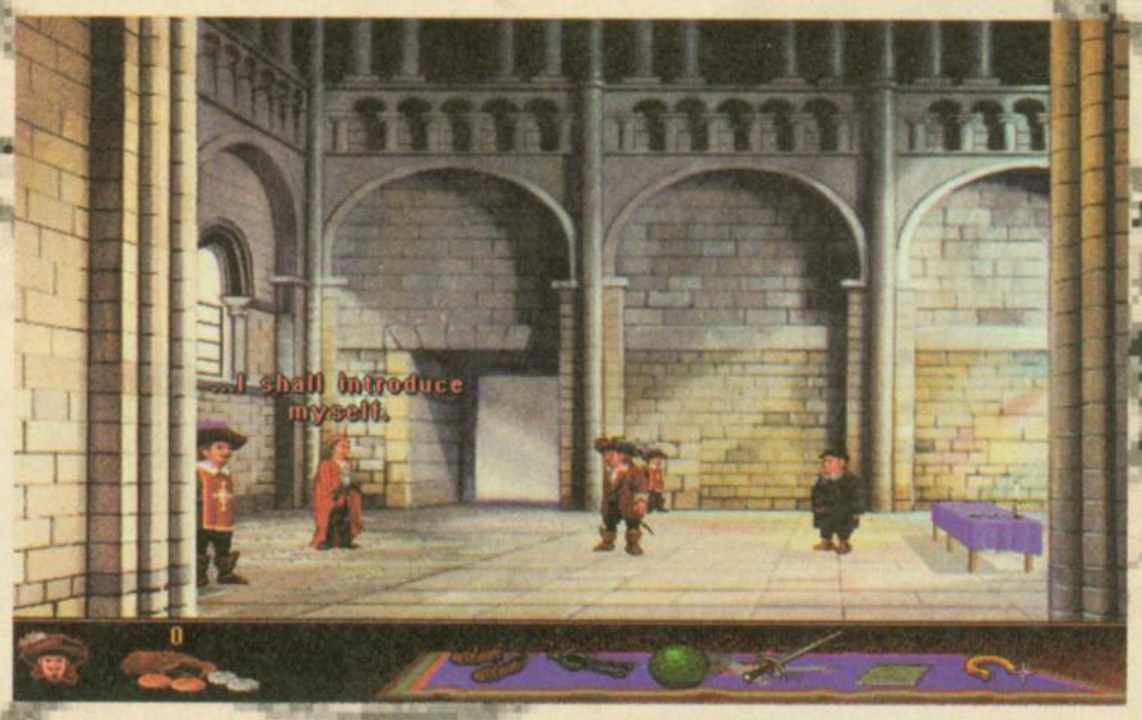


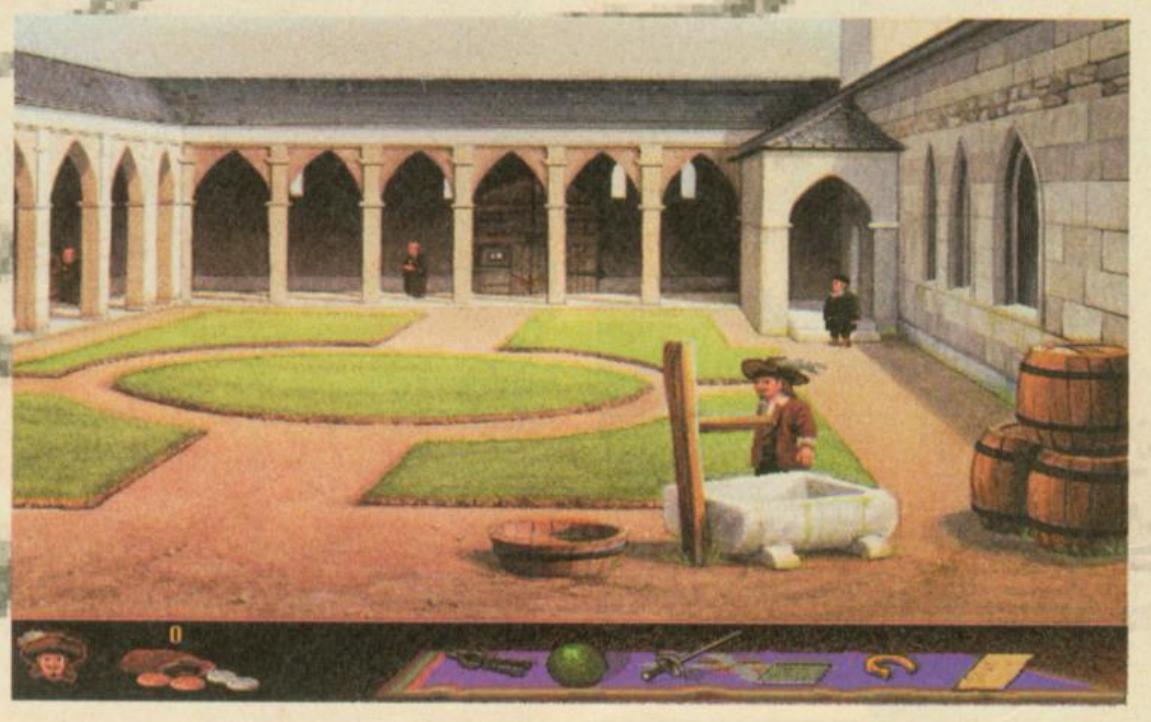
Kto z nas nie czytał książek Dumas i nie entuzjazmował się przygodami d'Artagnana, Portosa, Atosa i Aramisa? W grze Touche mamy szansę zajrzeć do tamtej epoki i pooddychać powietrzem szesnastego wieku.

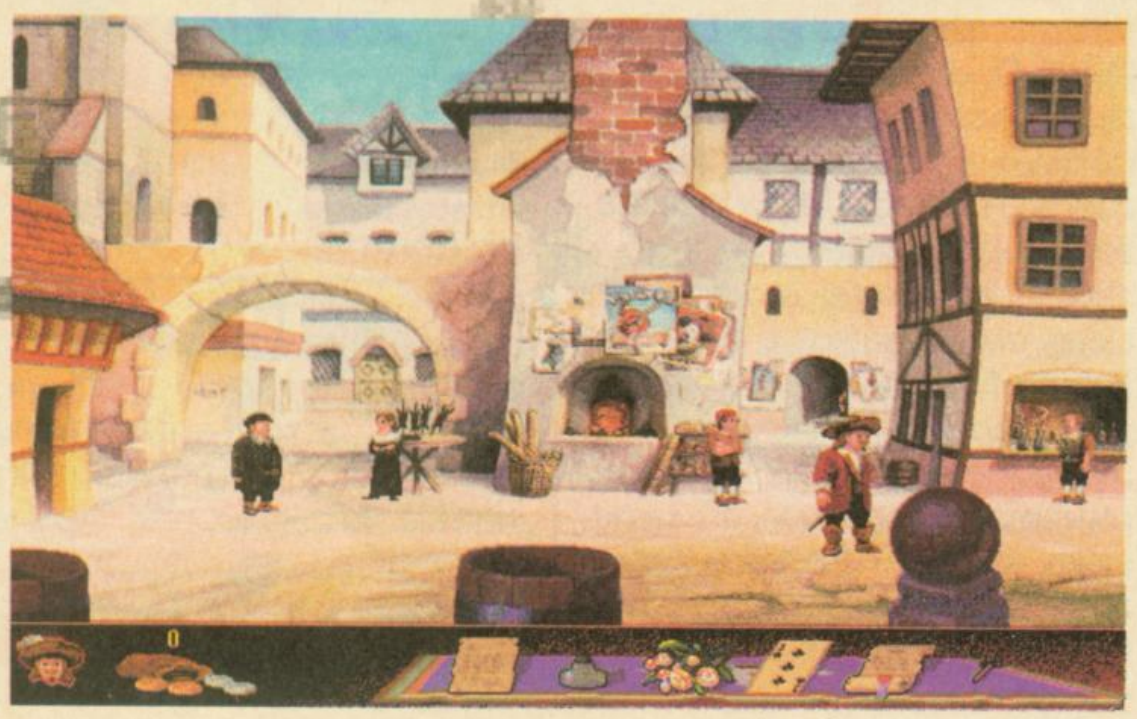
Charakterystyczny kapelusz i płaszcz, harda mowa, szpada w silnej dłoni i pusta kabza – oto, po czym można poznać prawdziwego muszkietera (Etosa, Pornosa i Kompromisa – Alx). W grze Touche, zrealizowanej przez znaną firmę US Gold, mamy okazję wcielić się w postać francuskiego żołnierza tropiącego (wraz z wiernym sługą) sprawców ohydnej zbrodni. A że człowiek, który tę zbrodnię popełnił, płacił hiszpańskimi pieniędzmi, cała sprawa nabiera dodatkowego smaczku (w XVI wieku Francuzi nie przepadali za Hiszpanami – i z wzajemnością).

W Touche będziemy podróżować po szesnastowiecznej Francji, zwiedzimy m.in. Rouen, Paryż, Amiens i St. Quentin, zobaczymy katedrę Notre Dame i Louvre, będziemy walczyć z najemnymi mordercami i Anglikami, zostaniemy obrabowani i pobici, poznamy une belle putain, porozmawiamy ze słynnym kardynałem de Guise i panem Dumas. Zdążymy się zakochać, odwiedzić une maison publique (ewentualnie un bordel, jak kto woli) i tajny salon hazardu, znajdziemy się w zbójeckim obozie. Trzeba przyznać, że atmosfera epoki „płaszcza i szpady" została oddana właśnie w sposób znany z filmów o muszkieterach. Nawet grafika – kolorowa i pogodna – od razu mówi nam, że ta gra jest tylko zabawą i musi się dobrze skończyć (a porównajcie z I Have no Mouth and I Must Scream – tam od razu wiemy, że to nie jest zabawa i nie skończy się dobrze – grafika o tym przekonuje).

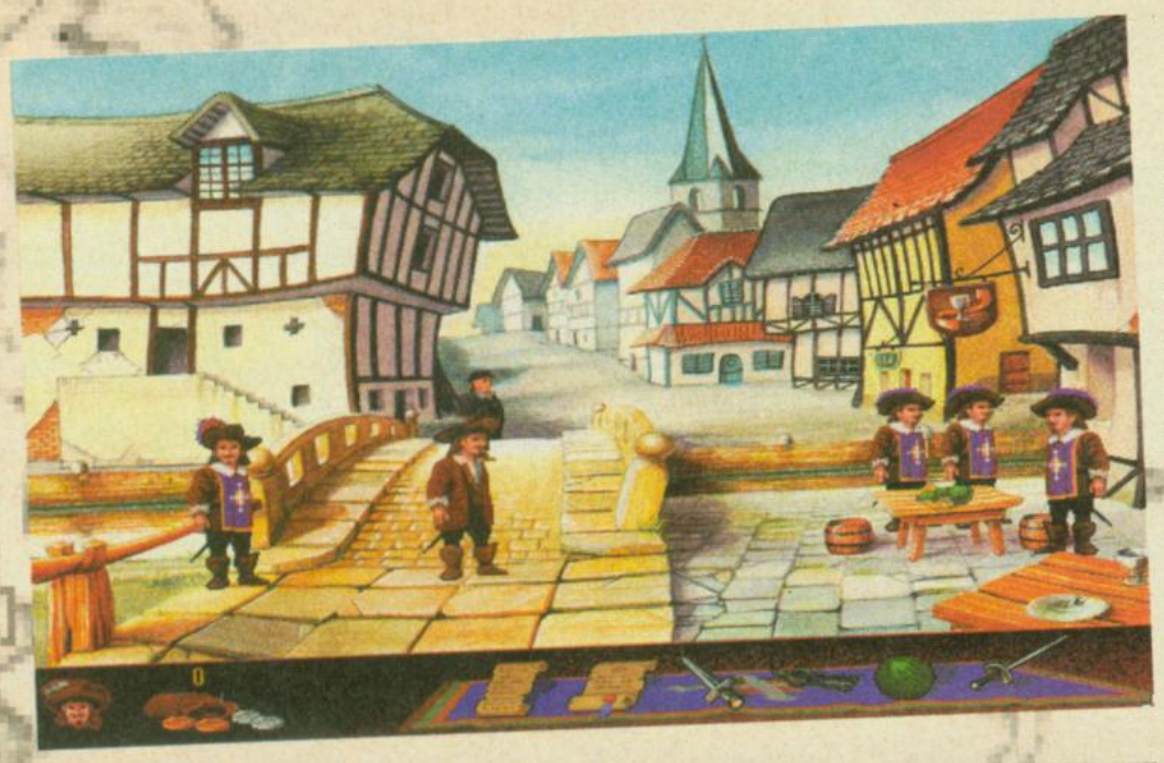
Touche jest grą przygodową, w której zastosowano wygodny i łatwy w obsłudze interfejs użytkownika. Wystarczy kliknąć PPM na danym przedmiocie, aby ujawniła się lista czynności, które w danej chwili da się wykonać. Przy drzwiach możemy np. sprawdzać, słuchać, otwierać, pukać, wołać, przy przedmiotach nie odgrywających większej roli pole manewru się zawęża (zwykle tylko do zbadania). Taka konstrukcja interfejsu powoduje, iż gracz nie marnuje czasu na wykonywanie bezsensownych czynności, typu branie ścian czy popychanie domów. Używanie przedmiotu na przedmiocie to, jak zwykle, jedno kliknięcie myszą. Gorzej że bohater rozmawiając, patrząc czy używając przedmiotów, potrafi wykonać mnóstwo bezsensownych ruchów – kręci się w kółko i przechodzi z miejsca na miejsce. Czasem też przejście z lokacji do lokacji może sprawiać pewne problemy z uwagi na to, iż trzeba kliknąć myszą w jeden określony punkcik – niekiedy wcale nie taki łatwy do natychmiastowego odnalezienia. Kłopotliwe jest też przekazywanie przedmiotów Henriemu i branie od niego. Natomiast szybko i sprawnie poruszamy się po samej Francji. Po prostu ukazuje się mapa z wyrysowanymi wszystkimi punktami, które znamy (te punkty ujawniają się w miarę grania, np. kiedy otrzymamy przepustkę na wyjazd od kapitana muszkieterów). Szkoda tylko iż za każdym razem trzeba odwiedzać stajnie i wysłuchiwać tego samego dialogu.

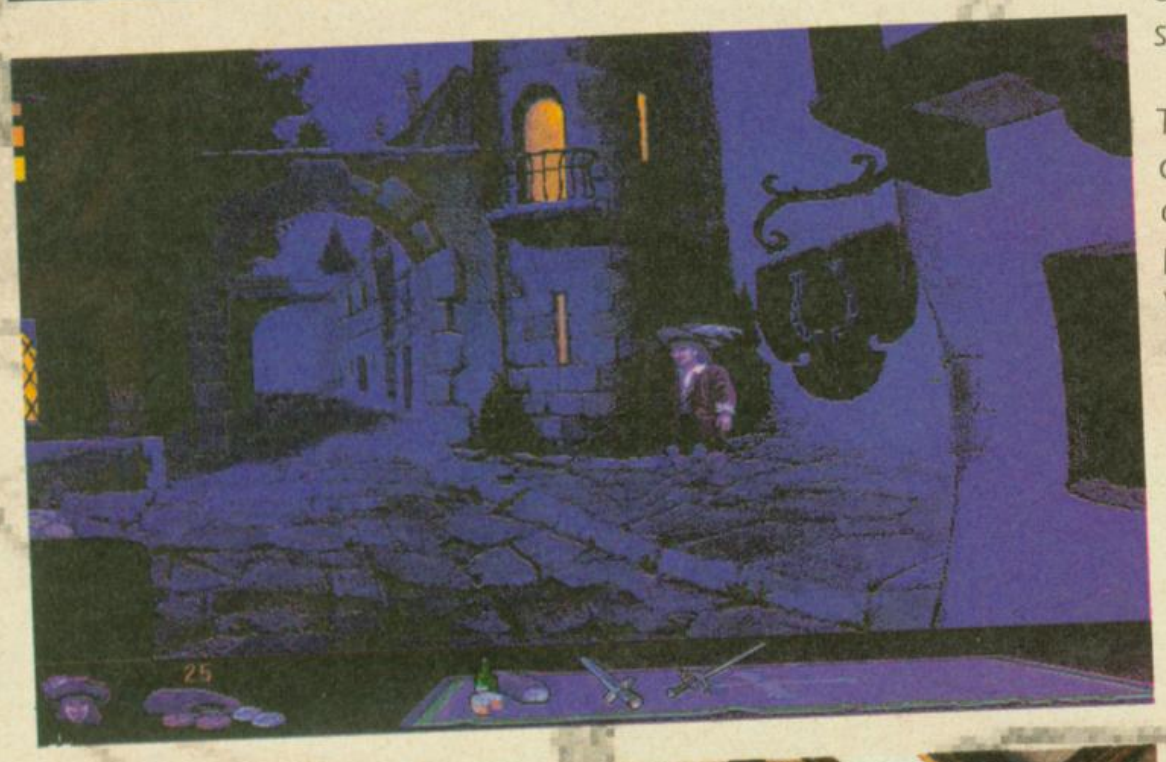


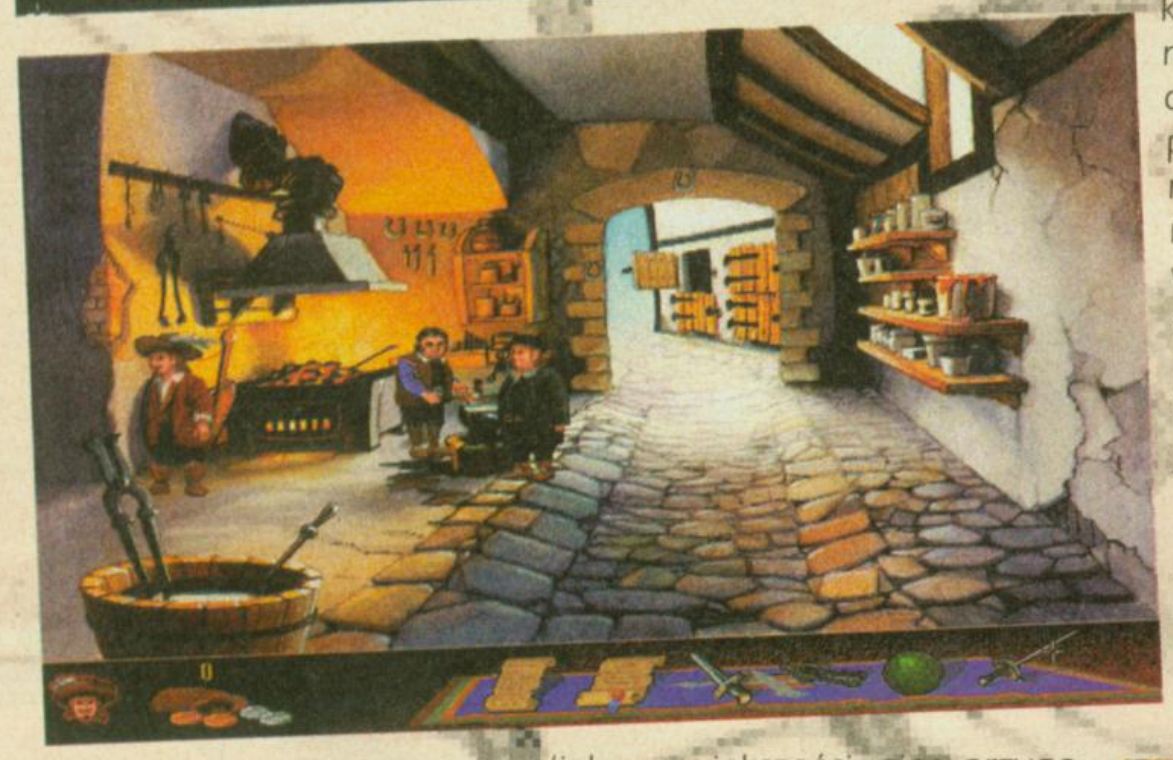




Zaletą gry Touche jest fakt, iż jest bardzo logicznie skonstruowana i nie wysilając specjalnie mózgownicy można prędzej czy później dojść do prawidłowych rozwiązań. Z kolei może zbyt mało jest lokacji oraz przedmiotów. Niezbyt dopracowano uzależnienie akcji od dialogów (dialogi niby „popychają" fabułę, ale z pewnością dałoby się to rozwiązać dużo lepiej). Z tego po-







wodu Touche jest rozrywką raczej na kilkanaście, a nie kilkadziesiąt godzin (dla gracza „obytego" z przygodówkami). Nie znajdziemy tu specjalnie trudnych i „zapętlonych" zagadek, problemy są względnie proste do rozwiązania (nie to, co upiorny Discworld), choć czasami wymagają zastanowienia.

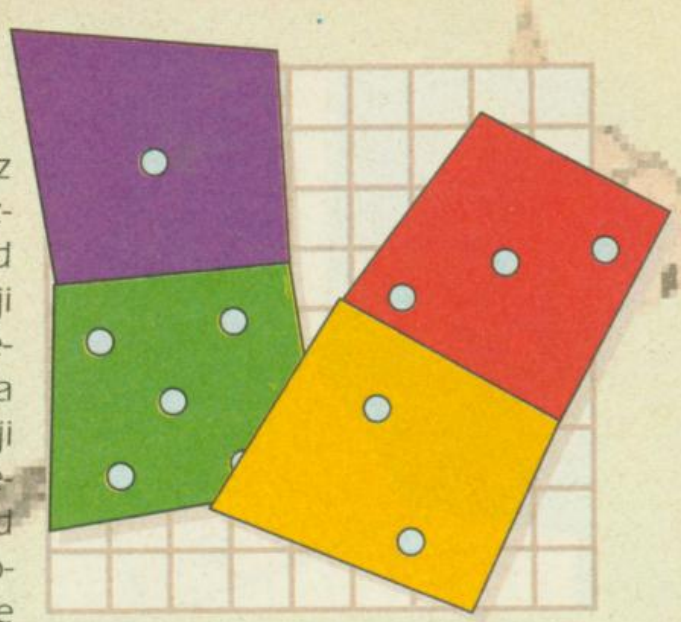
Na uwagę zasługują też świetne dialogi i spostrzeżenia bohaterów. Zwłaszcza komentarze i narzekania leniwego sługi naszego bohatera są całkiem zabawne. Szkoda że w Touche (jak w większości gier przygodowych) nie uniknięto błędu – napotykane postacie powtarzają stałe kwestie. Próbujesz w opactwie wejść do pokoju chorego, a pilnujący drzwi mnich za każdym razem powtarza to samo zdanie. W dzisiejszych czasach nie byłoby naprawdę żadnym problemem zmieszczenie dziesięciu czy dwudziestu kwestii dla jednej postaci. Poza tym, dlaczego dialogi zawsze dotyczą tego, co interesuje bohatera? Czy napotkana postać nie mogłaby mieć nieodpartej chętki do pogadania o swoich problemach i podzielenia się z bohaterem głębokimi, filozoficznymi przemyśleniami? A wśród tego potoku i zalewu informacji można by wygrzebać coś interesującego i przydatnego. Dla samego sensu gry i toku akcji nie miałoby to dużego znaczenia (choć też w zależności od sposobu realizacji), ale powodowałoby większe utożsamienie się gracza z bohaterem i urealnienie świata gry. A przez to cała zabawa stałaby się ciekawsza.

Wydaje mi się, iż twórcy Touche nie wykorzystali należycie faktu wprowadzenia do gry dwóch bohaterów (pierwszoplanowy Geoffrei i drugoplanowy Henrie). Owszem, dialogi stały się żywsze, czasem sługa pomoże swemu panu wypełnić zadanie (np. opactwo, most), czasem przekaże ważne informacje (np. o Julii), ale aż prosiłoby się o coś więcej.

W Touche pewne momenty zastanawiają. Na przykład, właściciel stajni proponuje kupno konia – za tak duże pieniądze, że nie mamy nawet co o tym marzyć. Czy to tylko podpucha autorów programu, czy też wierzchowca można jakoś kupić? A gdyby wyedytować sobie odpowiedni zasób gotówki?

Z pewnością dużym plusem Touche jest grafika, tak jak pisałem, jasna, kolorowa i pogodna, wyrysowana z dużą dbałością o szczegóły (SVGA). W epoce filmów interaktywnych i grafik filmowych niektórzy mogą na ten typ szaty graficznej patrzeć z lekkim pobłażaniem, ale w końcu dlaczego wszyscy mają iść z duchem czasu i postępu? Powrót do korzeni może być, jak wskazuje Touche, całkiem sympatyczny. Przedmioty występujące w danej lokacji są łatwe do





znalezienia i wyróżniają się z otoczenia. Dźwięk wydaje mi się nieco gorszy. Nie mam co prawda pojęcia o muzyce francuskiej szesnastego wieku, ale ta z Touche nie wydaje mi się odpowiednia dla epoki. W pewnym momencie rozpoznałem nawet kankana. To chyba niezbyt typowe dla XVI wieku?

Reasumując: Touche to miła, łatwa i przyjemna zabawa. Akurat dla kogoś, kto chce złapać klimat gier przygodowych. Dobry trening przed naprawdę trudnymi grami.

Miłosz Gładzikiewicz

PS Gra zostanie wydana w polskiej wersji językowej.

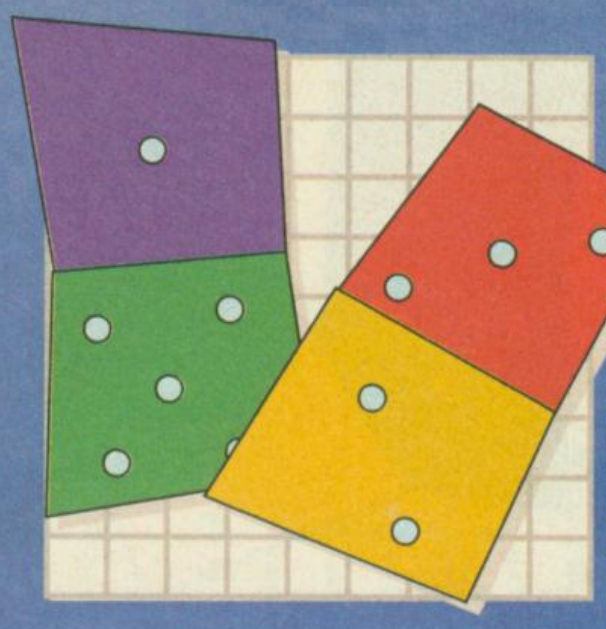
PPS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete, str. 42.

Dystrybucja: Mirage Software, ul. Gen. Abrahama 4, 03-982 Warszawa, tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777

TOUCHE

US Gold 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	70%
Grywalność	90%
Pomysł	70%
Ogółem	80%



COMMAND: ACES OF TH

MÓWI ERICH TOPP, DOWÓDCA U-BOOTA, KTÓRY ZATOPIŁ AMERYKAŃSKI STATEK „REUBEN JAMES" NA KILKA TYGODNI PRZED PRZYSTĄPIENIEM DO WOJNY: „WE WERE A BAND OF BROTHER. WE KNEW EACH OTHER." – „BYLIŚMY BANDĄ BRACI. WSZYSCY SIĘ ZNALIŚMY" – OTO KLUCZ DO POCZĄTKOWEGO SUKCESU WILCZYCH STAD.

Producenci zaczynają bardzo poważnie podchodzić do tematu gier pod Windows. System Win 95 zawiera mechanizmy przyspieszające grafikę (w porównaniu ze zwykłymi „okienkami"). To pozwala na lepsze wykorzystanie możliwości komputera. Jednak – posiadacze półmegowych Tridentów – nie myślcie, że cokolwiek będzie Wam płynnie chodzić. Taka karta plus 486DX2–66 to trochę za mało. [Podobnie jak 1 MB Cirrus PCI, P75 i 8 MB RAM – Alx.] Jednak nawet na takim sprzęcie w AoD pod Windows'95 dałoby się grać w sumie bez większych problemów, gdyby nie... pewna rzecz bardzo utrudniająca życie. Otóż w czasie przechodzenia między poszczególnymi stanowiskami (np. peryskop, centrala) gra zatrzymuje się, a obraz znika na kilka (naście) sekund, co jest bardzo uciążliwe. Ale to jedyna wada. A teraz sam „mniód".

Oprawa programu

Okno gry jest praktycznie dowolnie skalowalne, pozostaje tylko kwestia czytelności obrazu. 256 kolorów w rozdzielczości 640×480 lub 800×600 (optymalne dla AoD) to już coś, a przy tym skoki obrazu (przy widoku z peryskopu bądź z mostka) są stosunkowo nieduże – praktycznie w ogóle nie przeszkadzają. Wszystkie statki i okręty są teksturowane, toną rozmaicie – np. przewalają się przez burtę lub łamią na pół, a następnie obserwujesz jak rufa i dziób wznoszą się prawie pionowo w niebo, obracają wokół własnej osi i w ciągu kilkunastu sekund zapadają pod wodę. Efekt jest genialny. Zrealizowane w wysokiej rozdzielczości dymy, niebo, morze. Cool! Do tego dochodzi kilkanaście filmów z Asami Kriegsmarine, takimi jak np. Otto Kretschmer. W to, co opowiadają (głównie o swoich atakach), zgrabnie wpleciono filmy archiwalne. Co z tego, że okno, w którym te filmy są wyświetlane zajmuje około 1/16 ekranu... Ale za to jaka jakość obrazu! Do tego zdjęcia, zdjęcia i jeszcze raz zdjęcia U-Bootów.

Dźwięk jest taki, jak był. Gdy usłyszałem daleką podmorską eksplozję, myślałem, że zostałem trafiony. Przez pospiesznie wystawiony peryskop upewniłem się, że to torpeda (o której myślałem, że nawaliła) dotarła do celu. Muzyka gra, ale można ją wyłączyć – co szybko uczyniłem.

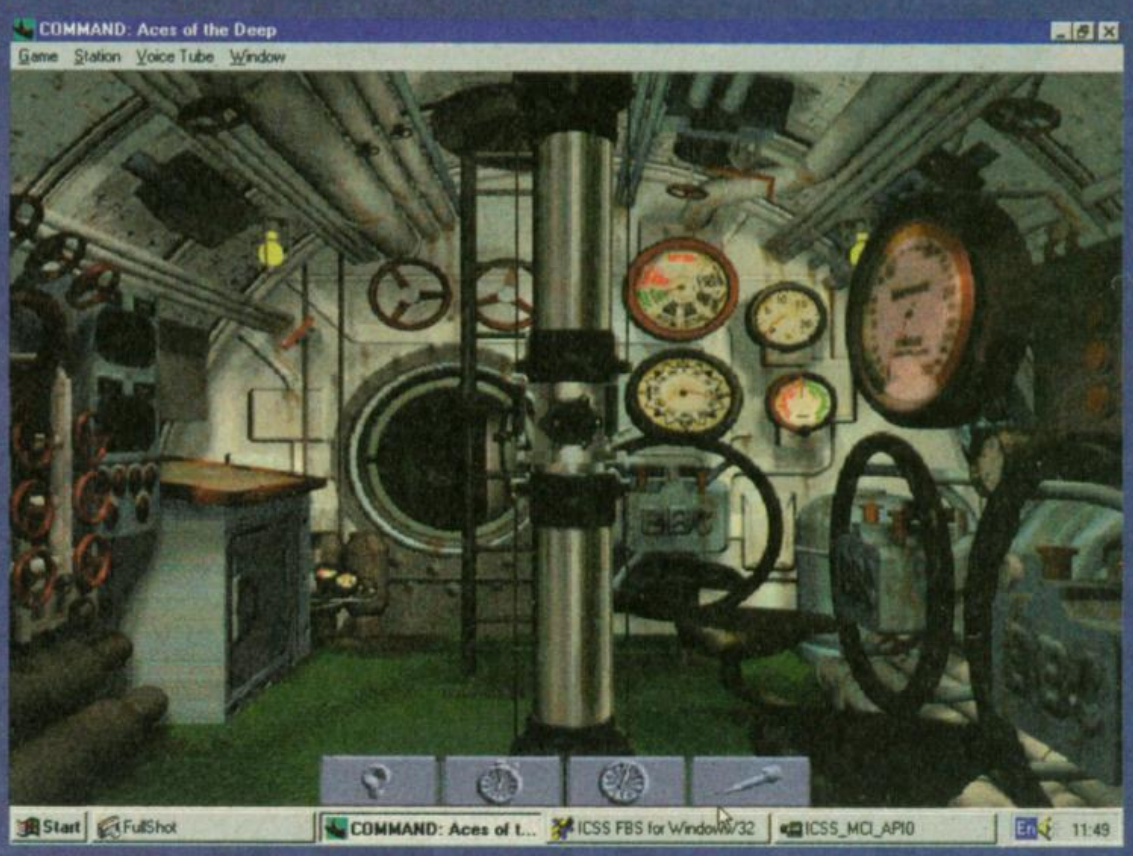
W głównym Menu pojawiła się dodatkowa opcja – ON-LINE MANUAL. O dzięki Wam, programiści, za to! Można się dowiedzieć wszystkiego o U-Bootach i ich wojnie. W skład tej części programu wchodzą wspomniane filmy, zdjęcia.... Możesz obejrzeć też przekrój U-Boota, gdzie pokazany jest nawet klop! (YEAH! W końcu to najważniejsze pomieszczenie na okręcie!)



Ta część zawiera również ścisłą instrukcję obsługi programu. Co do filmów, to ciekawa rzecz: wszyscy, którzy wypowiadają się na temat adm. Karla Doenitza, chwalą go jako człowieka i doskonałego dowódcę.

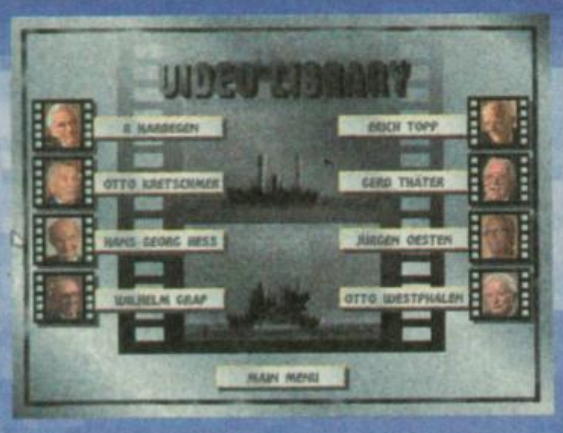
Rozszerzony został również akwen, na którym mogą działać U-Booty. Teraz możesz dodatkowo popłynąć na Morze Śródziemne i także tam skopać tyłki Anglikom.





E DEEP

Nowy U-Boot



W grze pojawił się nowy okręt – typ XXI. Jak mówią autorzy – był to pierwszy prawdziwy okręt podwodny. Uzbrojono go w sześć wyrzutni torped, wszystkie zgrupowane na dziobie. Po raz pierwszy zastosowano hydrauliczny, półautomatyczny system ładowania torped do wyrzutni. Dzięki temu trwało to ułamek czasu potrzebny do przeładowania na starszych okrętach – tak więc po „wyprztykaniu się" z torped, jesteś szybciej gotów do ponownego ataku. Do tego chrapy, radar, sonar (aktywny i pasywny!) oraz genialna prędkość! Typ XXI wyciąga 15 węzłów na powierzchni (nie jest to zbyt rewelacyjna prędkość), ale aż 17 węzłów pod wodą – w całej II wojnie światowej nie było okrętu podwodnego chociaż w przybliżeniu tak szybkiego. Niestety, ta wspaniała i zaawansowana technicznie jednostka ma jeszcze jedną cechę współczesnego okrętu podwodnego – brak działa pokładowego. Pozostają Ci tylko torpedy. Realizm gry pozostał taki, jak był – najlepszy, jaki tylko można sobie wymarzyć.

Atak

Atakować można za pomocą działa lub torped (lub tylko torped – w zależności od typu U-Boota). Na przykład, rozkazujesz załodze obsadzić działo i strzelać. Można też (to nowość) samemu udać się na stanowisko i pobawić w artylerzystę. Dla każdego coś miłego.

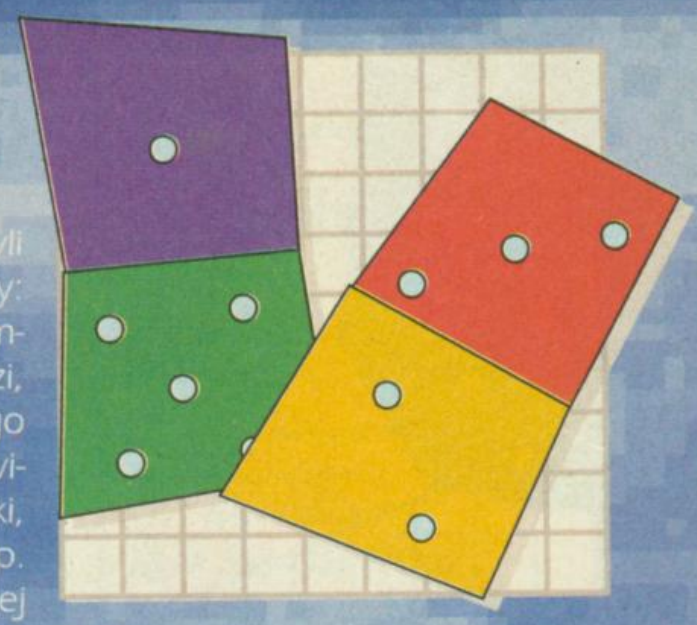
Jeśli chodzi o torpedy, to przy odległości od celu mniejszej niż 1000 m bardzo często zawodzą zapalniki. Z kolei przy odległościach powyżej 4000 m często w ogóle chybiają. Najlepszy jest więc atak z odległości 1500–3000 metrów od burty celu. Pewnego razu szybko odpaliłem po kolei sześć torped do sześciu statków. Po jakimś czasie cztery wybuchy spowodowały, że poczułem się jak młody bóg. Cztery cele w jednym ataku! Po chwili stan ekstazy ustąpił uczuciu podenerwowania – do zabawy włączyła się eskorta...

Do ustalenia położenia celu dobrze jest użyć radaru. Można obracać anteną w lewo lub w prawo, ustawić ją w określonym położeniu, lub w ogóle wyłączyć radar. Dopiero w nocy lub we mgle okazuje się, jak niezbędne jest to urządzenie.

W zanurzeniu jesteś zmuszony posłużyć się sonarem. Sonar aktywny (typ XXI) daje „strzał" wiązką skierowaną do przodu. Natomiast sonar pasywny powyżej 6–7 węzłów jest nieefektywny. Trzeba też pamiętać, że użycie sonaru aktywnego alarmuje eskortę...

Obsługa

Twórcy programu stworzyli trzy możliwości obsługiwania gry: po pierwsze, mysz. No comments. Każdy wie, o co chodzi, a jak nie wie, to i tak za długo by tłumaczyć. Po drugie – klawisze. Funkcyjne zmieniają widoki, kursory odpowiadają za stery itp. W sumie metoda najbardziej uciążliwa. Można ją jeszcze stosować jako wspomaganie myszki w szczególnie ekstremalnych sytuacjach, ale sama w sobie wymaga długiej praktyki. Gdy się ją jednak opanuje, okazuje się dużo szybsza niż mysz. Po trzecie, najważniejsze – KIEROWANIE GŁOSEM! TAK, TAK. Mając mikrofon, możesz korzystając z mechanizmów systemu Windows wydawać rozkazy głosem! Bardzo ułatwia to sprawę, tylko niestety trzeba mieć w miarę dobry mikrofon. Ewenement na skalę kosmiczną. Tego jeszcze nigdzie nie było. Niemalże Virtual Reality!



Podsumowanie

Już w chwili ukazania się pierwszej wersji Aces of the Deep, program był najlepszym symulatorem okrętu podwodnego. Teraz, nie bez pomocy Microsoftu i jego okienek, po prostu zdeklasował konkurencję. Pełny realizm, znakomita grafika i dźwięk. Duże możliwości wyboru, różne okręty, pojedyncze misje, kariera... I MIKROFON! Do tego należy dodać dużą grywalność, której towarzyszy łatwość prowadzenia podwodnego „piorata". To jest TO! Command: Aces of the Deep, to według mnie gra bardzo dobra i na pewno najlepszy „mokry" symulator dostępny na PC. Kupić, zainstalować i grać. Do wykonania zadania odmaszerować!

Oberleutnant Kozlovski

Dystrybucja:
IPS Computer Group,
02-916 Warszawa,
ul. Okrężna 3,
tel. 642-27-66, 642-27-68,

COMMAND: ACES OF THE DEEP
Sierra 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	90%
Grywalność	90%
Pomysł	100%
Ogółem	95%

Wiosna'96 Nowy adres, jeszcze lepsze ceny! Sprawdź!

JAGUAR

3DO PlayStation

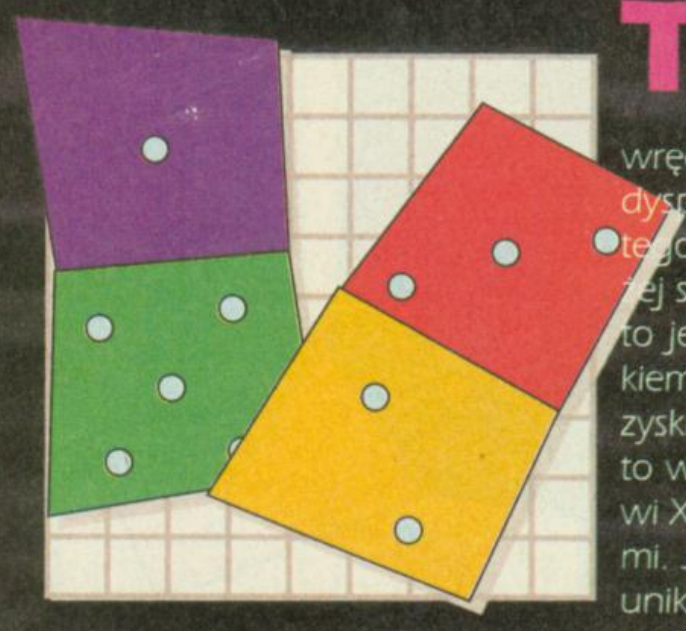
PC ECONOMY

cet

Od 25 marca zapraszamy do naszego nowego lokalu w samym centrum Wrocławia.
Jak zwykle oferujemy najlepsze produkty i ceny!
Specjalizujemy się w sprzedaży wysyłkowej.

Consumer Electronics Trade
ul.Świdnicka 19, p.221,
50-066 Wrocław
tel. (071) 3438041 w.421

TEKWAR



Chciałbym zachęcić Was do bliższego przyjrzenia się produktom Capstone. Niedawno firma ta zaskoczyła nas grą Witchaven, a zaraz potem dobiła – Tekwarem. W obu tych grach świat oglądamy oczami bohatera, podobnie jak w produktach id, tyle tylko że w wysokiej rozdzielczości. O ile jednak Witchaven, pomimo wielu swoich zalet, miał parę niedociągnięć, o tyle Tekwar jest niemal pozbawiony wad. Więcej! Gra ta wprowadza garść świeżych pomysłów i rozwiązań do, wydawałoby się, ustalonego już kanonu gier doomopodobnych.

Czas i miejsce akcji

Twórcy gry Tekwar oparli scenariusz na koncepcji Williama Shatnera – autora książek SF oraz scenariusza popularnego serialu TV, noszącego ten sam tytuł co gra. Shatner znany jest też z filmu Star Trek, gdzie grał rolę kapitana Kirka. Mamy rok 2045. Akcja toczy się w GLAMA (Greater Los Angeles Metropolitan Area). Narkotykiem nowej ery jest Tek, środek o niewiarygodnej wręcz zdolności uzależniania. Kto dysponuje ilościami hurtowymi tego specyfiku, pozostaje w dużej sprzeczności z prawem, ale za to jest wielką szychą. Handel Tekiem przynosi bowiem krociowe zyski, a jak wiadomo, pieniądze to władza. Baronowie narkotykowi XXI wieku zwą siebie Teklordami. Jest ich siedmiu, więc w celu uniknięcia konfliktów, podzielili miasto na siedem rewirów.

Informator obracający się w sferach organizacji przestępczej doniósł o jej diabolicznym planie. Jako że codziennie na ulicach znajdowano nowe zwłoki ćpunów, Teklordowie doszli do błyskotliwego wniosku, że ich rynek zbytu powoli, ale konsekwentnie, się kurczy. Postanowili więc połączyć swe siły w celu zapobieżenia niekorzystnemu dla nich procesowi. Na początek porwali dwóch noblistów z dziedziny cybernetyki i cyberbiologii. Przypuszcza się, że ich wiedza ma posłużyć przestępcom do wynalezienia sposobu dystrybucji Teka poprzez sieć Matrix, co miałoby uzależnić od narkotyku setki tysięcy jej użytkowników.

Twoje zadanie

polega na położeniu kresu tym planom. Jesteś eks-gliną wrobionym w handelek Tekiem. Ostatnie lata swego życia spędziłeś na stacji orbitalnej zwanej chłodnią, gdzie niczym mrożonka leżakowałeś w oczekiwaniu na zakończenie wyroku. Oczywiście, na zwolnienie warunkowe za dobre zachowanie nie mogłeś liczyć – he, he, he. Miałeś szczęście, Walter Bascom (grany przez Shatnera), szef detektywistycznej agencji Cosmos Detective, dał Ci szansę rehabilitacji (chodzi o poprawę nadszarpniętej reputacji, a nie leczenie odmrożeń). Spowodował mianowicie, że zostałeś przed terminowo doprowadzony do temperatury 36,6 stopni Celsjusza. Ufa, że jako stary spec od Teklordów będziesz najlepiej wiedział, jak zniweczyć ich zamysły.



Sama gra

Jako detektyw pracujący dla Waltera Bascoma podejmujesz decyzję, z którym spośród siedmiu Teklordów rozprawić się najpierw. Wtedy rozpoczynasz zabawę w myśliwego. Penetrację rejonu swej ofiary zaczynasz od przepastnych tuneli sieci kolei podziemnej. Krajobrazy możesz oglądać obracając się, podnosząc lub opuszczając głowę oraz kucając i podskakując. To dobrze, że masz tak dużo możliwości, gdyż rzeczywiście jest na co popatrzeć! Na głównej stacji metra można zauważyć, że odwzorowano ją z najdrobniejszymi szczegółami: balustrady, kafelki, automaty biletowe, ściany pomazane sprayem...

Po wejściu do pobliskiego kibla (damskiego, rzecz jasna) możesz zajrzeć do kabiny przez otwór pod drzwiami. Ale cóż to? Babka stoi i widać tylko jej obute w szpilki nogi. Jak poczekasz, zobaczysz, że nie chce ukucnąć... Nie denerwuj się jednak, ani nie zniechęcaj zbyt szybko! Wyciągnij po prostu gana i po nogach! Zobaczysz, że sprowadzisz ją na glebę w błyskawicznym tempie. Co prawda, będzie leżała w kałuży krwi, ale liczy się efekt. Stań przed lustrem. Zobaczysz w nim swoje odbicie i wszystko, co znajduje się za Tobą. Jeżeli nie podoba Ci się Twa fizjonomia – rozwal lustro strzałem. Zaobserwujesz fajny efekt rozpryskiwania się szkła. Podobnie będzie z innymi szybami. Mimo

Uzbrojenie

Kralov CEG 15 Electro–Stunner – ten pistolet wyrzuca naładowane cząstki, które chwilowo paraliżują system nerwowy ofiary.
C & W Model 2040 – półautomatyczny pistolet z bezłuskowymi nabojami. Powszechny wśród przestępców, więc nie będziesz miał kłopotów z amunicją do niego.
Shrike DBK Pistol – wystrzeliwuje wiązki energii, rozrywającej ofiary na strzępy.
Orlow 34s – potężna poprawa siły ognia w stosunku do Shrike DBK Pistol.
EMP Anti Android Pistol – emituje impuls elektromagnetyczny, skutecznie ogłuszający androidy.
Force Charge – kanister płynnego plastiku, eksplodujący po uderzeniu w cel.
Stun Grenade – granat ten ogłusza wszystkie żywe istoty w promieniu 15 stóp.
Flamethrower – miotacz ognia. Yeah!!!
Rocket Launcher – wystrzeliwuje rakiety krótkiego zasięgu wybuchające po zetknięciu z celem.



TEKWAR
Capstone 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	60%
Grywalność	90%
Pomysł	90%
Ogółem	85%

wszystko, szkoda jednak tego lustra. Przydałoby się wiedzieć, co mamy za plecami. Nic prostszego! Wciskając klawisz R uaktywniasz wizjer kamery wstecznej na Twym hełmie.

Wsiądź teraz do metra i pojedź na następną stację. Wyjdź na powierzchnię i spenetruj cały dostępny teren w poszukiwaniu Teklorda. Jeżeli go nie znajdziesz, musisz jechać na następną stację i próbować szczęścia w tamtym rejonie miasta. Zawsze jednak, nim uda Ci się dostać do bossa, musisz znaleźć cztery karty kodowe otwierające wszystkie drzwi prowadzące do jego siedziby. Na szczęście, gdy znajdziesz karty przy jednej stacji metra, będą one pasować także do drzwi w rejonie miasta osiągalnym z następnej stacji.

Przeszukując miasto z pewnością zauważysz takie detale, jak palmy, drabiny, po których można wchodzić lub schodzić, jeżdżące pojazdy, na które da się wchodzić lub wskakiwać. W wodzie można pływać, a niekiedy nawet zanurzać się pod jej powierzchnię. Wszystkiego nie da się opisać, to trzeba zobaczyć. Zamknę ten rozdział założeniem, że znalazłeś i rozwaliłeś Teklorda.

Matrix

jest wirtualną siecią, po której można podróżować. Wchodzi się tam, wybierając ją jako cel misji. Musisz jednak najpierw odebrać przynajmniej jednemu Teklordowi klucz kodowy, który pozwoli Ci znaleźć w Matrix jeden z siedmiu fragmentów hasła. Gdy skompletujesz je – wejście do twierdzy Teklordów stanie przed Tobą otworem. Spacyfikowanie tej siedziby wszelkiego zła stanowi cel gry.

Ocena

Tekwar jest obecnie najdoskonalszą od strony technicznej grą doomopodobną. Jednocześnie jednak – to kolejne wyzwanie dla maszyn. O ile Witchaven w wysokiej „rezolucji" działał poprawnie na 486 DX/4 100, o tyle Tekwar zadowala się dopiero 486 DX/4 120.

Plusem gry jest możliwość obsługiwania szerokiej gamy obecnych na rynku [chyba amerykańskim – Alx] hełmów i okularów Virtual Reality. Dla ludzi nie posiadających takich zabawek stworzono tryb trójwymiarowy – po założeniu specjalnych okularów możemy cieszyć się obrazem przestrzennym. Warta wspomnienia jest możliwość zabawy do 16 osób w sieci.

Słowo o muzyce. Ścieżka dźwiękowa nagrana jest na płytce w formacie audio, ja jednak zdecydowałem się na odtwarzanie dźwięku z karty muzycznej, gdyż po 30 sekundach słuchania soundtracka uszy poczęły mi odpadać. Po prostu, nie jestem sympatykiem ciężkiego techno.

Tekwar wraz z Witchaven – to jedne z najlepszych gier w swym rodzaju. Która z duetu jest lepsza, zadecyduje gracz, w zależności od gustów dotyczących fabuły. Jeżeli jednak ktoś spodziewa się takiego samego zaangażowania jak w grę Doom II, od razu rozwiewam jego płonne nadzieje. Atmosfery pierwowzoru nie udało się dotąd odtworzyć nikomu.

Bryś

Wymagania sprzętowe: minimum 486/DX 50 MHz (zalecany Pentium), 8 MB RAM, CD-ROM, karta graficzna zgodna ze standardem VESA.

Dystrybucja: Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777

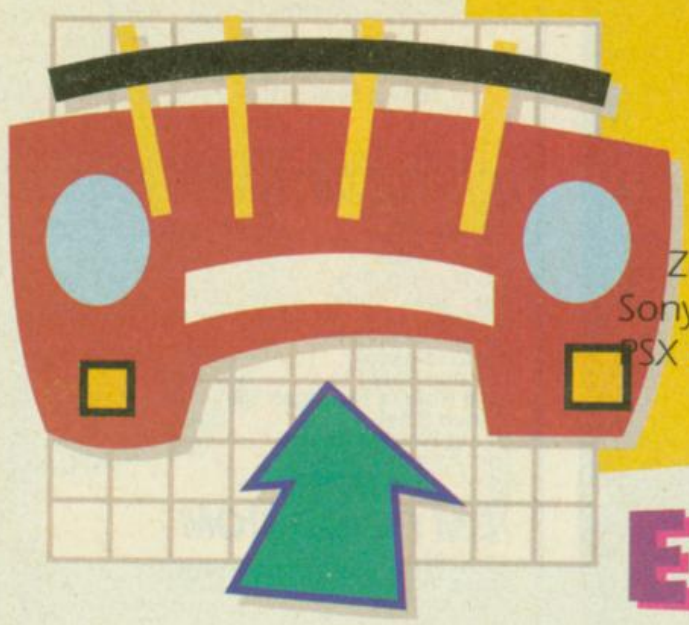
Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych TOMsoft
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel./fax:(0-22) 773-19-82
tel: (0-90) 29-71-65
Termin realizacji: **TYLKO 5 DNI !!!**
OKAZJA ! **Czynne 7 dni w tygodniu** Niskie Ceny

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

	Ceny w zł
IBM PC	
7 dni 7 nocy	**39,00**
Blade of Destiny	24,00
High Seas Trader	56,00
Ishar III	**44,00**
Ka-50 Hockum PL	**39**,00
Kajko i Kokosz	48,00
Klik and Play PL	84,00
Liga Polska Manager '95	**37,00**
Prawo Krwi	**35,00**
Skaut Kwatermaster	**35.00**
Ufo: Enemy Unknow	38,00
Vinyl - Bogini z Marsa	29,00
Worms	**110,00**
IBM PC-CD ROM	
A4 Nethworks	125,00
Actua Soccer	**119,00**
Alied General	140,00
Apache	119,00
Asterix	131,00
Battle Isle III	**163,00**
Buried In Time (3CD)	**155,00**
Capitalism	122,00
Crusader-No Remorse	130,00
Dragon's Lore	49,00
Druid	143,00
Entomorph	155,00
Euro Fighter 2000	**183,00**
Fatal Racing	96,00
Fifa Soccer '96	**130,00**
Football Limited	**153,00**
Frankenstein	153,00
Game Gun + Crime Patrol	183,00
Grand Prix Manager	**130,00**
Great Naval Battles IV	160,00
Hexen	**173,00**
Hi-Octane	**44,00**
Johny Bazooka	tel.
Knight's Chase (Time Gate)	**134,00**
Magic Carpet II	107,00
Marco Polo	134,00
Mortal Kombat III	**173,00**
Master Lu	145,00
NBA Jam	**163,00**
NBA Live ,96	**tel.**
Need for Speed	**130,00**
Phantasmagoria (7CD)	**tel.**
Prisoner of Ice	125,00
Rebel Assault II	**183,00**
Road Warrior (Quranine II)	108,00
Screamer	**130,00**
Sea Legends	**153.00**
Sensible World of Soccer	**119,00**
Shockwave Assault	130,00
Silent Steel	177,00
Soccer Stars '96	**105.00**
Steel Panthers	142,00
Stonekeep	**164,00**
Strip Poker Pro	130,00
Su-27 Flanker	**161,00**
Teenagent PL	**66,00**
Tekwar ("William Shanter's")	**142,00**
The Dig	**154,00**
Thunerhawk II	154,00
Warchammer	**163,00**
Warcraft II	**142,00**
Wing Commander IV	**tel.**
Witchaven	145,00
Worms	**133,00**
IBM PC-programy użytkowe	
Windows '95 PL 3,5"	**498,00**
Windows PL Update CD-ROM	**308,00**
Windows 3.11 PL 3,5"	376,00
Word 6.0 PLfor Windows 3.5"	848,00
Word PL for Windows '95 3,5"	**852,00**
Excel 5.0 PL for Windows 3,5"	848,00
Excel PL for Windows '95	**852,00**
Ofice 4.2 PL for Windows	1288,00
Office Professional 4.3 PL for Windows	1544,00
AMIGA	
Alien Breed 3D (A1200)	113,00
Fears (A1200)	56,00
Ishar III	**41,00**
Liga Polska Manager '96	**37,00**
Prawo Krwi	**35,00**
Sensible World of Soccer 95/96	**78,00**
Skarb Templariuszy	24,00
Skaut Kwatermaster	25,00
Soccer Stars '96	**87.00**
Super Memo PL - CD ROM	**78,00**
Super Skidmarks	40,00
Worms	**99,00**
CD-32	
Alien Breed Tower Assault	81,00
Alien Breed 3D	**117,00**
Fears	71,00
Gloom II	**71,00**
Microcosm	**67,00**
Pinball Illusions	**59,00**
Roadkill	**50,00**
Sensible Soccer	**40,00**
Super Memo PL	**78,00**
Super Skidmarks	68,00
Ultimate Body Blows & Project X	47,00
Whizz	55,00
Worms	**110,00**

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
w formie wysłkowej
Lista gier obejmuje między innymi (dostępne w sprzedaży wysyłkowej):Johny Bazookatone,Fifa'96 Destruction Derby,Krazy Iwan,Shockwave Assault, Twisted Metal,Mortal Kombat III,Worms,Doom, Rayman,Loaded,Warhawk i wiele innych ...

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera).
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).
W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.
Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65 .



CZOŁEM PSX-OWCY!

Zgodnie z obietnicą złożoną w poprzednim numerze rozpoczynamy przegląd gier na konsolę Sony PlayStation. Tym razem przedstawiam ESPN Extreme Sports – najlepszą moim zdaniem grę na PSX oraz Wipeout – tytuł znany z kontrowersyjnej kampanii reklamowej. Zapraszam do lektury!

Alex

ESPN EXTREME GAMES

Któż z nas nie marzył o świetnym rowerze górskim, rolkach i długim torze do jazdy? Niestety, możliwości przeciętnych zjadaczy chleba (i rodzinnej kasy) zamykają się na BMX oraz kawałku betonu przed blokiem. Dla takich właśnie ludzi została stworzona gra ESPN Extreme Games.

Wcielamy się w niej w jednego z mistrzów jazdy ulicznej, sterującego do wyboru: rowerem, rolkami, deską oraz street luge (rodzaj długiej dechy z kółkami). [Nazwę tę jeden z moich Wybitnych Konkurencyjnych Kolegów z rozbrajającą szczerością przetłumaczył jako... „sanki" – Alx.] Gramy przeciwko komputerowi lub koledze (ekran dzieli się na dwie części), w turnieju albo pojedynczym wyścigu. Wybrać można także jeden z czterech poziomów trudności, różniących się liczbą przeszkód na trasie.

Grafika gry jest świetna. Fotorealistyczne trasy wykonane są po mistrzowsku. Jedyny mankament (moim zdaniem) to wygląd mostu w San Francisco. Przed i po wyścigu oraz w trakcie intro oglądamy wysokiej jakości filmy. Na osobną uwagę zasługują tła. Są zrobione z ogromnym kunsztem i doskonale zlewają się z resztą toru.

Muzyka nie jest może świetna, ale za to nie męczy ucha – co stanowi duży plus. Wszelkie odgłosy (a jest ich sporo) są realistyczne. Duże wrażenie robi efekt echa i specyficzny pogłos podczas jazdy w tunelu. Ogólnie strona audio zasługuje na pochwałę.

Na trasie znajduje się sporo przeszkód, ich liczba zwiększa się wraz ze wzrostem poziomu trudności. Są to np.: beczki, skocznie, ruchome reklamy, tramwaje oraz... traktory („Gienek, Ziutek pchajta! Nie widzita, że tu jakoweś wymysły jeżdżom?!").

Aby wygrać należy tradycyjnie dojechać na pierwszej pozycji, zaliczając przy tym największą liczbę bramek, które dzielą się na: zielone – kasa, żółte – punkty, fioletowe – aktywacja lub dezaktywacja przeszkód.

Oczywiście, łatwiej wygrać wyścig na lepszym sprzęcie, który kupić możemy w sklepie za zarobione podczas wyścigu pieniądze. Sprzęt dzieli się na szybki, ale nieporęczny (rower i street luge) oraz wolniejszy, ale bardziej zwrotny (deska i rolki). Bardziej mi odpowiadał ten pierwszy typ, ponieważ wszystkie przeszkody da się wyminąć takim czy innym sposobem. Do wybranego pojazdu można także dopasować zawodnika, cha-



rakteryzowanego przez sześć cech: umiejętność jazdy na każdym z czterech pojazdów, kondycja i zdolność rozpychania się.

Całym zawodom przyświeca duch fair play, a jednym ze skuteczniejszych sposobów na zwycięstwo jest chwilowa eliminacja przeciwników nogą lub ręką (do wyboru), a także wskakiwanie na jadących street luge'ami, szczególnie za pomocą rolek lub roweru (niezwykle humanitarne, he, he!).

Jeśli nie możesz dać sobie rady, wybierz w menu głównym pojedynczy wyścig, a w menu wyboru pojazdu przestaw kursor na monitor zmiany gracza. Teraz wybierz CPU i wyłącz wszystkie ikony po prawej stronie. Pojedziesz bez przeciwników!

ESPN Extreme Games mogę polecić każdemu. Warto w nią





zagrać choćby ze względu na nowatorski pomysł, dobrą oprawę graficzną i muzyczną.

cyBorg

PS Screeny pochodzą z wersji PC. Tu kilka uwag na temat tej werji: dużo słabsza, tła brzydsze, a animacje – mniej płynne. Wyraźnie widać, że na ekranie jest 256 kolorów, a nie 16,2 mln. Ocena obiektywna: da się pograć, ale nie ma porównania z wersją PSX – Alx.







Grę do testów (w wersji na PSX) przekazała firma Lanser, ul. Skrzydlata 1A, 82-300 Elbląg, telefon (050) 33-93-65, fax (050) 33-59-44.



ESPN EXTREME GAMES

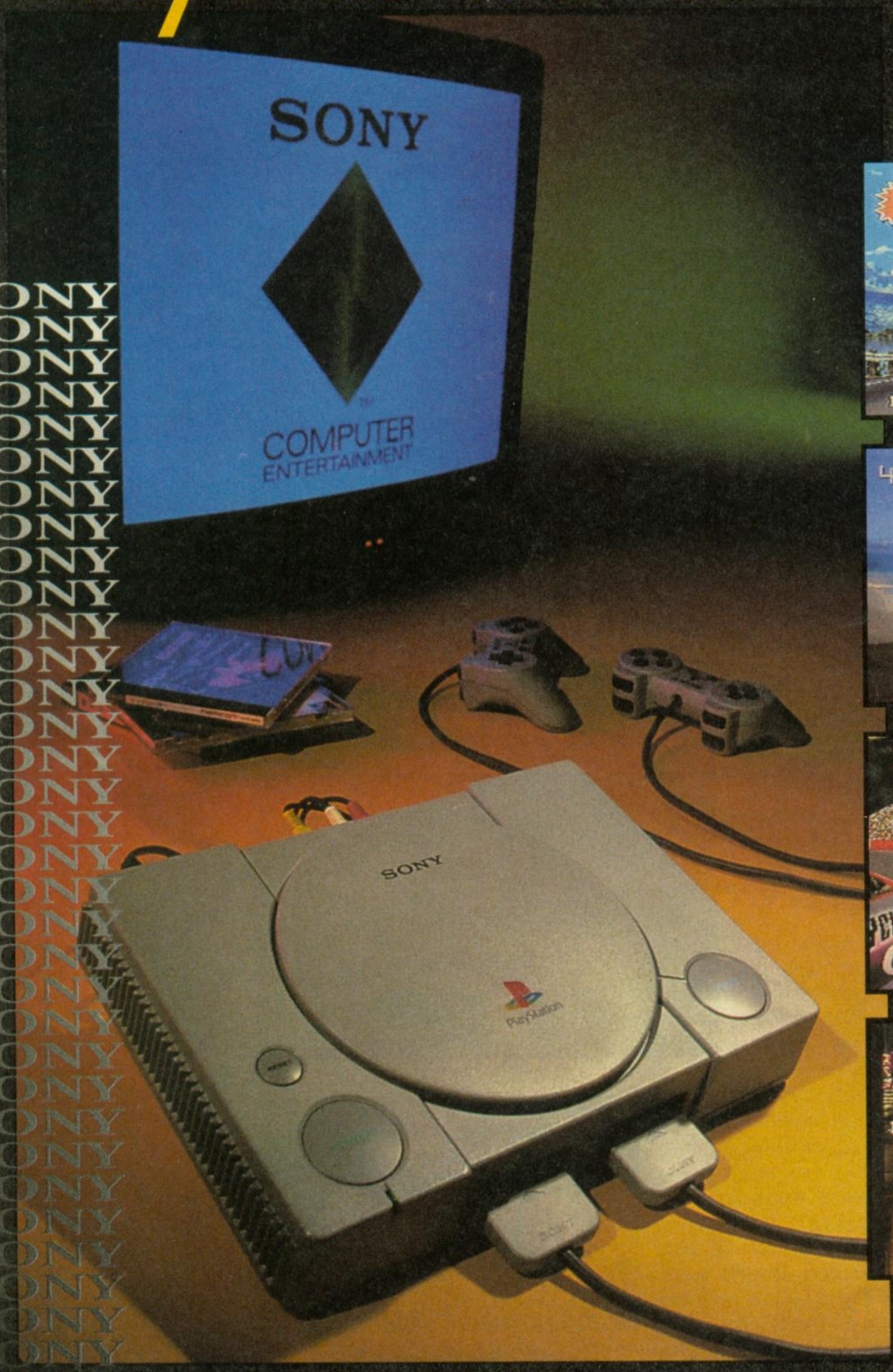
Sony CE 1995
Sportowa
PSX, PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	80%
Grywalność	100%
Pomysł	90%
Ogółem	90%



PlayStation™

SONY











PROMOCJA

Pierwszych 50 konsol wraz z oprogramowaniem po szokująco niskiej cenie

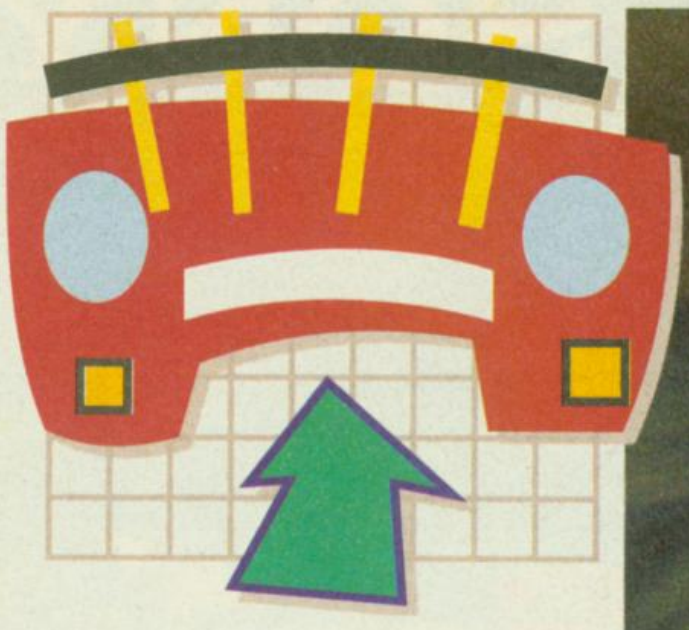
PlayStation

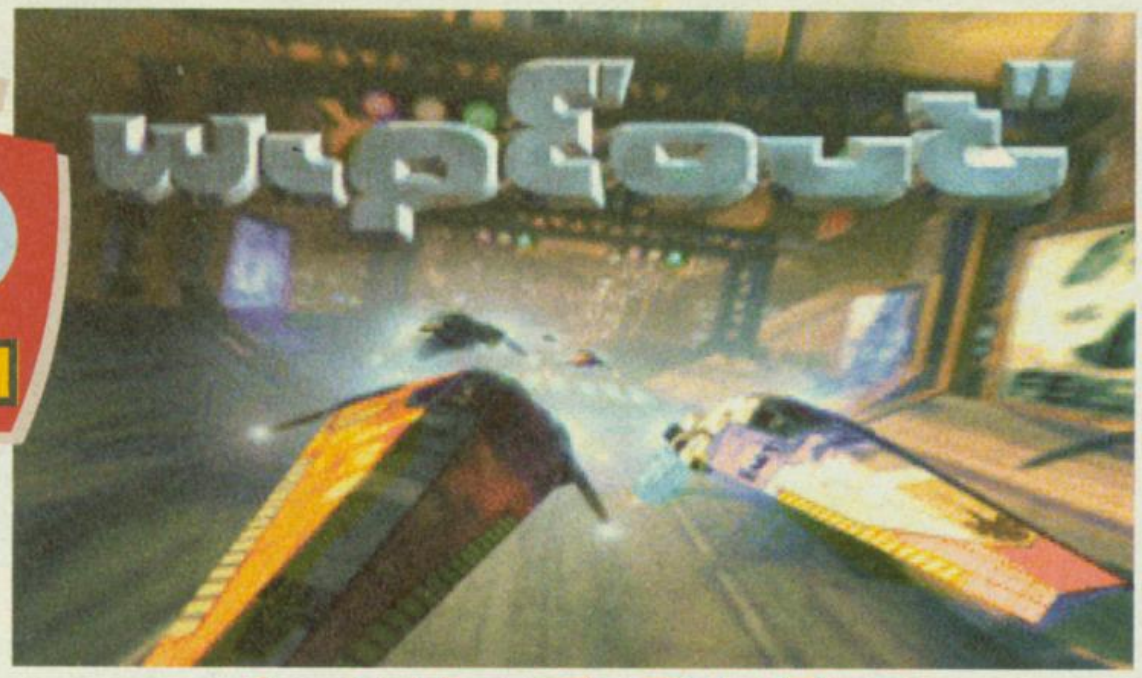
Dystrybucja w Polsce:

P.H.U. LANSER
83-200 ELBLĄG
UL. SKRZYDLATA 1 A
TEL. (0-50) 33 93 65
FAX (0-50) 33 59 44

Znaki i nazwy użyto w celach informacyjnych, należą one do odpowiednich Firm i są prawem chronione

Design by Andy Liszka, tel.(058) 538 539





WIPEOUT

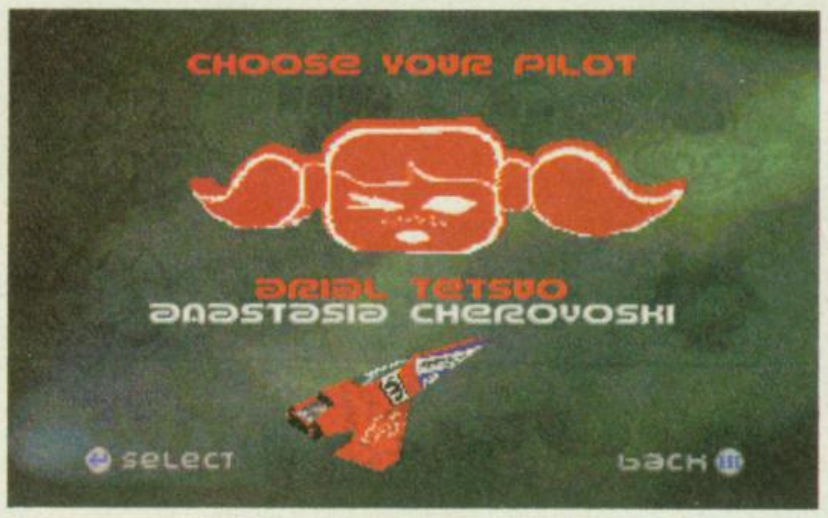
Ta gra była już głośna zanim się pojawiła, a to z uwagi na „oryginalną" kampanię reklamową. Oto na wielkich, dwustronicowych ogłoszeniach we wszystkich słynnych zachodnich pismach mogliśmy zobaczyć zdjęcia przedstawiające młode, seksowne dziewczyny (a później także duety mieszane), ociekające płynącą im obficie z nosów krwią. Reklama (oczywiście oprotestowana) przyciągnęła klientów – choć amatorom mocnych wrażeń zdecydowanie polecam zrealizowaną przez Gremliny grę Loaded. Sam Wipeuot jest znakomity i z pewnością godny rekomendacji, ale jednocześnie niemal zupełnie pozbawiony brutalności...

Idea gry – to popularne ostatnio wyścigi pojazdów, z bliżej nie znanych przyczyn unoszących się nad torem (na PSX mamy jeszcze Hi-Octane, na PC także Slipstream 5000). Tym razem pojazdy przypominają rakiety z napędem odrzutowym, nie mają powierzchni nośnych i zupełnie nie wiadomo, jak właściwie mogą się unosić w powietrzu. Są cztery pojazdy do wyboru, po dwójce pilotów na każdy – drastycznych różnic nie stwierdzono.

O sile Wipeout stanowi trasa wyścigu i jego przebieg. Wszystkie sześć tras – to prawdziwe majstersztyki. Długie, kręte, pięknie wykonane, powyginane w każdym z trzech wymiarów. Trudno opisać wrażenie wejścia z dużą prędkością w dwa kolejne zakręty, na torze o spadku 70 stopni. Jedyne uczucie, które jeszcze trudniej opisać, to satysfakcja z bezbłędnego pokonania owych wiraży – zadanie jest ekstraordynaryjnie trudne i wymaga godzin treningu.

Tu dochodzimy do kwestii najistotniejszej, czyli sterowania bolidem i jego interakcji z torem. A sprawa jest niełatwa, oj, niełatwa... Jak już powiedziałem, rakieta nasza porusza się w trzech wymiarach. A tor także jest rzetelnie pofałdowany. Tu pojawia się problem numer jeden. O ile wyścigi samochodowe nauczyły nas poprawnego wchodzenia w wiraże, o tyle uwzględnienie przy wszystkich manewrach kwestii wysokości stanowi zupełnie nowy problem. Inaczej mówiąc oznacza to, że podczas pierwszych wyścigów będziesz co chwila zahaczał „podwoziem" o trasę i oczywiście – wytracał prędkość. Zaś prędkość jest sprawą podstawową. Jej uzyskanie – to nie tylko kwestia wciśnięcia gazu na dłuższej prostej. Po pierwsze, dłuższych prostych w tej grze nie ma, po drugie, prędkość należy mozolnie wypracowywać. Są na to dwa sposoby: trzeba przelatywać nad rozmieszczonymi na torze punktami przyspieszającymi oraz używać dopalaczy, które także w rozmaitych punktach toru można znaleźć.









Poza dopalaczami są także inne przydatne niespodzianki, w tym kilka typów rakiet (kierowanych bądź nie) – którymi oczywiście „traktujemy" przeciwników. To jedyny element brutalności w grze, zresztą trafienie we wrogie pojazdy nie pociąga za sobą żadnych szokujących efektów audiowizualnych. A poza tym walka z rywalami to naprawdę wyższa szkoła jazdy. Dopóki nie wygrasz z torem, bolidem i własną słabością, nie postrzelasz sobie do przeciwników, nawet choćbyś chciał – już na starcie oddalą się od Ciebie poza zasięg wzroku...

Polecam tę grę tak PSX–-owcom, jak i kloniarzom. Jeśli chodzi o konsolę, to Wipeout dobrze wykorzystuje możliwości sprzętu, jest starannie wykonana (z czym jeszcze bywa różnie...) a wreszcie – oferuje spory wybór tras i pojazdów. Na PC gra działa całkiem płynnie (w tym oczywiście w Hi–Res) i nie drażni nadmiernymi wymaganiami sprzętowymi.

Wipeout ogłaszam najlepszą grą w jej klasie i odlatuję z piskiem stateczników

Alex

PS Dziękuję sklepowi firmy CD Projekt za udostępnienie oryginalnej kopii gry w wersji PSX.

PPS Screeny pochodzą z wersji PC.

WIPEOUT
Psygnosis 1995
Zręcznościowa
PSX, PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	85%
Grywalność	90%
Pomysł	10%
Ogółem	90%

tete

TIPS & TRICKS

TYLKO DYSKIETKI

W tym numerze nie ma niestety klubów (tylko konkurs Gildii) z powodu braku miejsca (rozwiązania zaczęły się rozpychać). Postaram się, aby w maju zaległości zostały nadrobione. Klub DDT obiecuje savegame'y, m.in. do HoM&M, C&C, Warcraft 2, Raven Project i Steel Panthers.

Zastanawiam się, jak długo jeszcze będę apelował, abyście tipy do konkursu SUPERTETE przysyłali wyłącznie (!!!) na dyskietkach. Rękopisy i wydruki lądują od razu, bez przejrzenia, w koszu. A przyczyna jest prosta: rękopisy i wydruki musiałbym przepisywać osobiście. Po pierwsze - nie mam na to czasu, a po drugie - mógłbym wprowadzić błędy (np. przepisując kody liczbowe). Dlatego powtarzam: do Supertete TYLKO DYSKIETKI!!! Na tych, którzy przysyłają rękopisy albo wydruki doniosę do UOP. Już oni się Wami zajmą!

W konkursie fałszywki (numer 2/96) byliście prawie bezbłędni: 23 osoby odpowiedziały, iż nie istnieje gra Ugly Boy, 26 osób wskazało grę Zombie Master and Dragon Lady (a 14 osób inne gry). Oba tytuły zostały wymyślone przeze mnie, a bezbłędną inteligencją, intuicją (wszak kobieta) i wszystkim co najlepsze wykazała się **Ewa Klaman** ze Starogardu Gdańskiego, typując jako fałszywki obie pozycje. Jestem pełen podziwu. Nagrody ufundowane przez **IPS COMPUTER GROUP** (ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66) otrzymują: **Marcin Krzaczkowski** z Gdańska (Car&Driver) i **Bogusław Staniszewski** z Łomży (Police Quest). Natomiast **Ewa Klaman** otrzymuje grę Privateer CD i (jako specjalny bonus) zestaw klasyki komputerowej (Dune, Shuttle, Lure of the Temptress).

W konkursie Gildii RPG 18 osób zdobyło maksymalną liczbę (9) punktów, a główną nagrodę (Dungeon Master - ufundowana przez **IPS COMPUTER GROUP** i Dungeon Master 2 - ufundowana przez **CD PROJEKT**, ul. Indyjska 25a, tel. 25-07-03) otrzymuje **Tomasz Zaganiacz** z Bielawy. Jeszcze jedno: PAMIĘTAJCIE O PODPISYWANIU SIĘ.

Największą liczbę punktów w konkursie SUPERTETE zdobył **Krzysztof Zawisło** z Gliwic i on też otrzymuje w nagrodę 100 nowych złotych. Obejmuje też prowadzenie w łącznej klasyfikacji.

LIDERZY SUPERTETE PO 4 ETAPACH:

1. **Krzysztof Zawisło** (Gliwice) - 80,5 pkt.
2. **Grzegorz Morgiel** (Oleśnica) - 64,5 pkt.

Przed Wami jeszcze 8 miesięcy konkursu SUPERTETE. Piszcie!

don Pedro
(z Krainy Dachowców)

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Indeks

ROZWIĄZANIA
BURIED IN TIME (PC CD-ROM) 36
DRUID: DAEMONS OF THE MIND (PC CD-ROM) 37
GABRIEL KNIGHT 2 (PC CD-ROM) 39
SHANNARA (PC CD-ROM) 41
TOUCHE (PC CD-ROM) 42
KLUBY
GILDIA RPG 43
T&T
4 GET IT (PC) 43
ALIEN LOGIC (PC) 43
ARCTIC ADVENTURES (PC) 43
B-17 FLYING FORTRESS (AMIGA) 43
BACK TO THE FUTURE 3 (AMIGA) 44
BALLERNA (PC) 44
BATTLE BEAST (PC) 44
BIRDS OF PREY (PC) 44
BOPPIN (PC) 44
BRAIN STORM PRO (PC) 44
CAPONE (AMIGA) 44
CRUSADE (PC) 44
DEFLEKTOR (AMIGA) 44
DOOM II – Deathmatch! (PC) . 44
DUNE 2 (PC) 44
DUNGEON HACK (PC) 44
DUNGEON MASTER II (PC) 44
ECO (AMIGA) 44
EVOLUTION DINO DUDES (PC) 44
FADE TO BLACK (PC) 45
FLIPPIN HECK (PC) 45
FLOOD (AMIGA) 45
FORTRESS OF DOCTOR RADIAKI (PC) 45
GOD OF THUNDER (PC) 45
HATTRICK (PC) 45
HELL (PC) 45
HELLFIRE ZONE (PC) 45
HEXEN (PC) 45
HOME ALONE (PC) 45
I HAVE NO MIND BUT I MUST THINK (PC) 45
ISHAR 2 (PC) 45
KING'S QUEST 5 (PC) 45
KROZ SERIES (PC) 45
L.A. LAW (PC) 45
LAST DUEL (PC) 46
LBID (PC) 46
LITTLE BIG ADVENTURE (PC) .. 46
LOLLYPOP (AMIGA) 46
LOLLYPOP (PC) 46
LOST IN TIME (AMIGA) 46
MAJOR STRYKER (PC) 46
MATH RESCUE (PC) 46
MEAN STREETS (PC) 46
MEGABALL (AMIGA) 46
MEGAMAZE (PC) 49
NEED FOR SPEED (PC) 49
OXYD MAGNUM (PC) 49
PIRATES! GOLD (PC) 49
PITFALL (PC) 49
PITFALL '95 (PC) 49
PRAWO KRWI (AMIGA) 49
RAILROAD TYCOON DELUXE (PC) 49
RAPTOR (PC) 49
ROADBLASTERS (PC) 49
SATAN (PC) 49
SHARDS (PC) 49
SID AND AL'S INCREDIBLE TOONS (PC) 49
SIMANT (PC) 49
SIMISLE (PC) 49
SPACE HULK (PC) 49
STARRAY (PC) 49
SYNDICATE (PC) 49
TRICKY QUICKY (PC) 49
UFO 2: TERROR FROM THE DEEP (PC) 49
ULTIMA 8 PAGAN (PC) 49
UNDER PRESSURE (AMIGA) 50
VENUS FLY TRAP (AMIGA) 50
VIKING KIDS (PC) 50
WARCRAFT 2 (PC) 50
WORLD RESCUE (PC) 50
WRATH OF EARTH (PC) 50
XATAX (PC) 50
XENOBOTS (PC) 50
X-POKER (AMIGA) 50
YOI JOE (AMIGA) 50
KONSOLA 3DO
DRAGON'S LAIR (3DO) 50
FIFA SOCCER (3DO) 50
FLASHBACK (3DO) 50
GRIDDERS (3DO) 50

BURIED IN TIME (PC CD-ROM)

Mieszkanie Gage'a

Odwróć się, zejdź na dół i podnieś z fotela sterownik do stacji telewizyjnej. Usiądź w fotelu, włącz urządzenie i wysłuchaj wiadomości. Na regale obok miejsca, z którego startowałeś znajdziesz figurkę agenta TSA. Gdy jej dotkniesz, pojawi się hologram. Wysłuchaj swego wcielenia z przyszłości. Przejrzyj własne notatki na temat ostatnich misji (są na biurku). Obok znajdziesz automatyczną sekretarkę. Wysłuchaj trzech wiadomości. Wejdź za białą ladę i uruchom maszynę do zamawiania zakupów. Podłącz się do sieci ShopNet i zamów Translate Biochip (kod 689-22-378) oraz tubkę sera w sprayu (kod 625--94-978). Uruchom Jump Biochip i przeczytaj streszczenie celów misji w Chateau Gaillard. Użyj opcji Jump, by wykonać skok.

Chateau Gaillard

Lądujesz na szczycie wieży. Podejdź do ciała żołnierza i wyjmij z niego strzałę. Zejdź schodami na niższe piętro, skręć w lewo i otwórz prawe drzwi. Jesteś na murach. Idź w prawo i weź leżący na blankach hak. Wróć pod drzwi i udaj się w lewo. Gdy dojdziesz do końca prostego odcinka muru, odwróć się w lewo i poczekaj, aż pocisk z katapulty rozbije mur. Przejdź przez wyłom i po dachu chaty zejdź na podwórko. Wejdź do kuźni i zabierz młot zza drzwi. Uruchom Jump Biochip i skocz do epoki Leonarda da Vinci.

Leonardo da Vinci

Odwróć się. Wyjmij z zamka klucz i otwórz drzwi balkonowe. Wyjdź na zewnątrz. Twoje kamery zarejestrują pierwszy dowód - obecność w sąsiedniej wieży drugiego podróżnika w czasie. Wróć do środka. Skręć w lewo i zrób kilka kroków do przodu. Dowiesz się o zakłóceniu czasowym w pobliżu. Uruchom Evidence Biochip i wybierz opcję Locate. Ślad, którego szukasz, jest na podłodze. Gdy skończysz, odwróć się i idź do przodu, do dwóch dźwigni. Lewą ustaw na LIBERARE, a prawą na SURSUM. Schyl się i pokręć kołem - na górę wjedzie winda. Wejdź na platformę i kręcąc kołowrotem zjedź na dół. Przejdź się po ogrodzie i w jednej z alejek odszukaj linę. Teraz do pracowni Leonarda. Znajdziesz tam kilka drewnianych osi, bloczek i układ trybów. Zamontuj te przedmioty na drewnianej konstrukcji w jednym z krańców pomieszczenia, oski wbij młotkiem i weź maszynę. Wyjdź z pracowni na podwórze. Przejdź koło armaty (możesz z niej wystrzelić) i zbliż się do maszyny przypominającej wielką kuszę. Obróć ją, pociągając za rączkę przy samej ziemi i wejdź na konstrukcję. Za pomocą drewnianych kół ustaw celownik na środek oświetlonej wieży i pociągnij za dźwignię. Na wieżę powinny zostać wystrzelone dwie liny. Zejdź z maszyny, do lin przymocuj niesiony wózek i wjedź na górę. Otwórz kluczem drzwi i wejdź do środka. Po prawej stronie znajdziesz obiektyw kamery, który możesz zamontować na hełmie. Stanowi on kolejny dowód. Przejrzyj zeszyty na stoliku. Znajdziesz równania, które stanowią ostateczny i najważniejszy dowód. Z szafy po lewej zabierz zakonserwowane ludzkie serce. W tej epoce nie masz już czego szukać - przenieś się do imperium Inków.

Chichen Itza

Wejdź do świątyni i podnieś miskę. Uruchom Translate Biochip i odcyfruj napisy na ścianach. Podejdź do kół naprzeciw wejścia (kalendarz) i ustaw na nich jedno ze świąt, opisanych na ścianie po prawej (na przykład ustawienie: jedna kropka i symbol przypominający X wpisany w kwadrat). Cofnij się i postaw miskę na kolanach posągu - znajdziesz się w podziemiach. Weź czaszkę leżącą obok szkieletu i miedzianą maskę - nieco dalej, obok drugiego szkieletu. Na końcu korytarza znajdziesz następny dowód - kawałki szkła. Zarejestruj je, używając Evidence Biochip. Chwilowo nic więcej tu nie zdziałasz, wróć więc do Chateau Gaillard.

Chateau Gaillard

Tak jak poprzednio zejdź na dół i wejdź do kuźni. Wyciągnij z paleniska jaśniejszy kafelek. Znajdziesz pod nim formę odlewniczą. Wrzuć do patelni maskę i dmuchaj miechem. Wlej stopioną miedź do formy i weź klucz. Wyjdź z chaty i podejdź do fosy. Na ziemi znajdziesz kolejny ślad - odcisk stopy. Przejdź przez fosę i zarzuć hak na okno w baszcie. Wejdź na górę i szybko uaktywnij opcję Cloak. Gdy strażnicy odejdą, podejdź do arrasu koło kominka i wciśnij róg. Zejdź schodami piętro w dół. Wejdź do jadalni. W kominku znajdziesz nadpalony list. Przejrzyj dokumenty na stole i księgę na lewo od drzwi. Jest w niej historia upadku zamku. Zejdź jeszcze niżej. Gdy otworzysz drzwi, ujrzysz znikającą osobę - to agentka nr 3, Michelle Visard, która właśnie uciekła. Jej zdjęcie, zarejestrowane przez Twoje kamery - to kolejny dowód. Podejdź do skrzyni pod ścianą i otwórz ją kluczem. Znajdziesz tajne przejście w dół, a za nim komnatę ze skarbami. Gdy zejdziesz, zajrzyj do skrzynki po lewej. Weź złote monety i idź do przodu. Zlokalizuj za pomocą Evidence Biochip źródło zakłóceń - jest nim miecz króla Ryszarda I, z rękojeścią ozdobioną szlifowanym diamentem. W tej epoce skończyłeś już zabawę, udaj się więc do Farnstein Lab.

Farnstein Lab

Użyj sera w sprayu, by zbliżyć się do bazy. Musisz kliknąć z boku ekranu, inaczej odlecisz do tyłu, zamiast do przodu. Skręć w lewo i idź korytarzem do końca. Otwórz śluzę. Znajdziesz za nią łom, który możesz zabrać. Zleć trochę w dół i uruchom komputer regulujący ciśnienie. Wydaj polecenie wtłoczenia powietrza do komnaty. Będziesz mógł otworzyć śluzę z napisem DOCKING BAY. Za nią znajduje się plątanina korytarzy. Oto droga do celu (N - naprzód, P - obrót w prawo, L - obrót w lewo):

N (przejście przez drzwi), P, N, P, N, L, N, L, L, L, N, P, P, N, L, N, P, N.

Dotrzesz do śluzy z napisem SCANNING ROOM. Wejdź do środka. Zbliż się do komputera o imieniu Arthur. Porozmawiaj z nim i zgódź się na jego propozycje (dwa razy YES). Teraz możesz zabrać Arthura. Jego pamięć (czyli świadomość) musi zostać przepisana na czysty Biochip, który masz ze sobą. Żeby tego dokonać, musisz udać się do centrum sterowania w części Nexus. Podejdź do śluzy, zbadaj zamek szyfrowy i wpisz kod, który Ci podał Arthur (32770). Po wpisaniu kodu otwórz śluzę. Ciśnienie wypchnie Cię na zewnątrz i znajdziesz się koło wejścia do Nexus. Pójdź kawałek do przodu. Żeby otworzyć kolejne drzwi, musisz rozwiązać prostą zagadkę logiczną. Chodzi o to, by zamienić miejscami kulki czerwone z zielonymi. Wejdź do pomieszczenia i poczekaj, aż Arthur dokona transmisji danych. Od tego momentu masz go zawsze przy sobie (Biochip Arthur). Możesz zwracać się do niego z prośbą o poradę lub pomoc, gdy się zatniesz.

Użyj funkcji Recall, by wrócić do swojego mieszkania. Zamów w ShopNecie drugi pojemnik sera i wróć do stacji kosmicznej. Jak poprzednio użyj sera, by się do niej dostać. Idź w prawo. Arthur pomoże Ci sforsować zamkniętą śluzę, przy okazji zdobędziesz ładunek wybuchowy. Wejdź do kapsuły transportowej. Naciśnij przycisk z zielonym napisem. Gdy dojedziesz na miejsce, wsiądź do windy i pojedź na wyższe piętro. Jeżeli brakuje Ci powietrza, uzupełnij zapasy korzystając z rezerwy w urządzeniu na tym poziomie. Pojedź piętro wyżej i wejdź do kolejnej kapsuły. Z podłogi weź pusty pojemnik na wodę. Zjedź o jedno piętro w dół. W maszynie, gdzie uzupełniałeś tlen, przyłóż pojemnik do niebieskiego zaworu i odręć żółty kran. Wróć do kapsuły piętro wyżej i uruchom ją. Po dotarciu na miejsce znajdź śluzę po prawej stronie korytarza (napis BIOMASS). Wyrównaj ciśnienia, korzystając z komputera naprzeciwko śluzy i wejdź do komnaty. Znajdziesz w niej interaktywną rzeźbę profesora Farnsteina - kolejny dowód. Żebyś mógł ją wziąć, nastaw na wyświetlaczu 11 kHz i naciśnij zielony przycisk. Czas już spadać z tej epoki. Skocz z powrotem do Chichen Itza.

Chichen Itza

Tak jak poprzednio zejdź do podziemi. Na pierwszym skrzyżowaniu skręć w lewo i podejdź do drzwi świątyni boga deszczu. Obejrzyj kamienny zamek po prawej i polej go wodą z pojemnika. Wejdź do świątyni. Przejdź przez most zawieszony nad przepaścią, a następnie cofnij się. Gdy most zacznie się bujać, pokonaj go skacząc z jednej części na drugą. Staraj się to robić dokładnie, bo możesz wylądować na dnie wąwozu. Wejdź do komnaty i zabierz kawałek skały z ołtarza. Wróć na skrzyżowanie i idź w prawo, do portalu strzegącego świątyni boga wojny. Twoją przepustką będzie skrwawiona strzała z Chateau Gaillard. Znajdziesz się w przedsionku. Z ziemi podnieś drugą czaszkę. Obróć się w prawo, otwórz kamienną paszczę wilka i włóż w nią czaszkę. Obróć się dwa razy w prawo, otwórz kolejną paszczę i szybko przejdź przez drzwi, które się otworzyły. Nie przejmuj się tym, że po chwili zamkną się za Tobą. Zrób dwa kroki do przodu i odwróć się w lewo. Otwórz paszczę i włóż w nią drugą czaszkę. Gdy oszczepy się schowają, idź kawałek do przodu. Po lewej stronie znajdziesz szkielet. Oderwij od niego trzecią czaszkę. Cofnij się, wyjmij czaszkę z paszczy (uruchamiając oszczepy) i włóż ją do przeciwległej paszczy. Drzwi do przedsionka otworzą się, więc wejdź tam i umieść czaszkę w drugim kamiennym pysku. Idź do przodu aż do oszczepów - unieruchomisz je, przekładając czaszkę z pyska sterującego drzwiami do przedsionka do pyska na ścianie przeciwnej. Masz otwarte przejście - żadnych zamkniętych drzwi, żadnych oszczepów. Wejdź do komnaty i zabierz z ołtarza bloczek. Wróć na skrzyżowanie (musisz otworzyć drzwi do przedsionka, więc czeka Cię jeszcze jedno przekładanie czaszek). Na skrzyżowaniu pójdź do przodu, a następnie w lewo. Dojdziesz pod wrota świątyni boga bogactwa. Musisz złożyć w ofierze złote monety. Nie przechodź przez most. Przywiąż linę do żelaznej obręczy na skale po prawej i zsuń się po

niej w dół. Z ołtarza weź kawałek nefrytu. Wróć po linie na górę i wycofaj się ze świątyni boga bogactwa. Idź do końca korytarza, aż do drzwi świątyni boga śmierci. Żeby je otworzyć, będziesz musiał użyć trzech kawałków znalezionych na ołtarzach w pozostałych świątyniach. Wejdź do środka i zbliż się do ołtarza. Znajdziesz kolejny dowód - syntetyczną krew. Włóż serce do miski z krwią. Ukaże Ci się złota szkatułka Majów. Uruchom Translate Chip i obracając pierścienie ustaw napis The Breath of Itzamna. Kliknij na boku szkatułki. W środku znajdziesz cartridge z nagraniem wideo - ostatni dowód. Użyj funkcji Recall, by wrócić do domu.

Mieszkanie Gage'a

Zdobyty cartridge możesz odtworzyć w maszynie, na której oglądałeś wiadomości. Nie dane Ci będzie niestety obejrzeć do końca przekaz, bo wpadnie agentka nr 3 i uprowadzi Cię. Po przebudzeniu odkryjesz, że jesteś unieruchomiony, a Michelle zanudza Cię opowiadaniami o swoim życiu i kompleksach. W tym czasie Arthur zawiadomi Cię, że postara się zakłócić działanie skafandra Michelle w trakcie wykonywania przez nią skoku czasowego. Po swojej kwiecistej przemowie Michelle rzeczywiście zechce wykonać skok. Arthurowi będzie potrzebne hasło do obwodów skafandra. Brzmi ono GRAVBALL (możesz je znaleźć w aktach agentki nr 3, w Biochip Files). Michelle trafi szlag, a Ty będziesz wolny. Niestety, Twój Jump Biochip również trafił szlag, więc możesz zapomnieć o podróżowaniu w czasie. Podejdź do łóżka. Podnieś z ziemi bezpiecznik. Zbliż się do generatora i wymień przepalony na dobry (ten zły zachowaj na później). Zapali się światło. Podejdź do urządzenia podpisanego Gravis Plasma Tools i włącz je. Każ wyświetlić kod transportowy (6572-5519-0235). Zbliż się do maszyny, z której korzystała Michelle, by wysłać cartridge. Uruchom komputer, wstukaj kod transportowy, a potem Alien Prefix Code 272. Wejdź do maszyny i uruchom ją. Zostaniesz teleportowany na statek ambasadora Krynnów (takie ufoki, przypominające kałamarnice).

Statek Krynnów

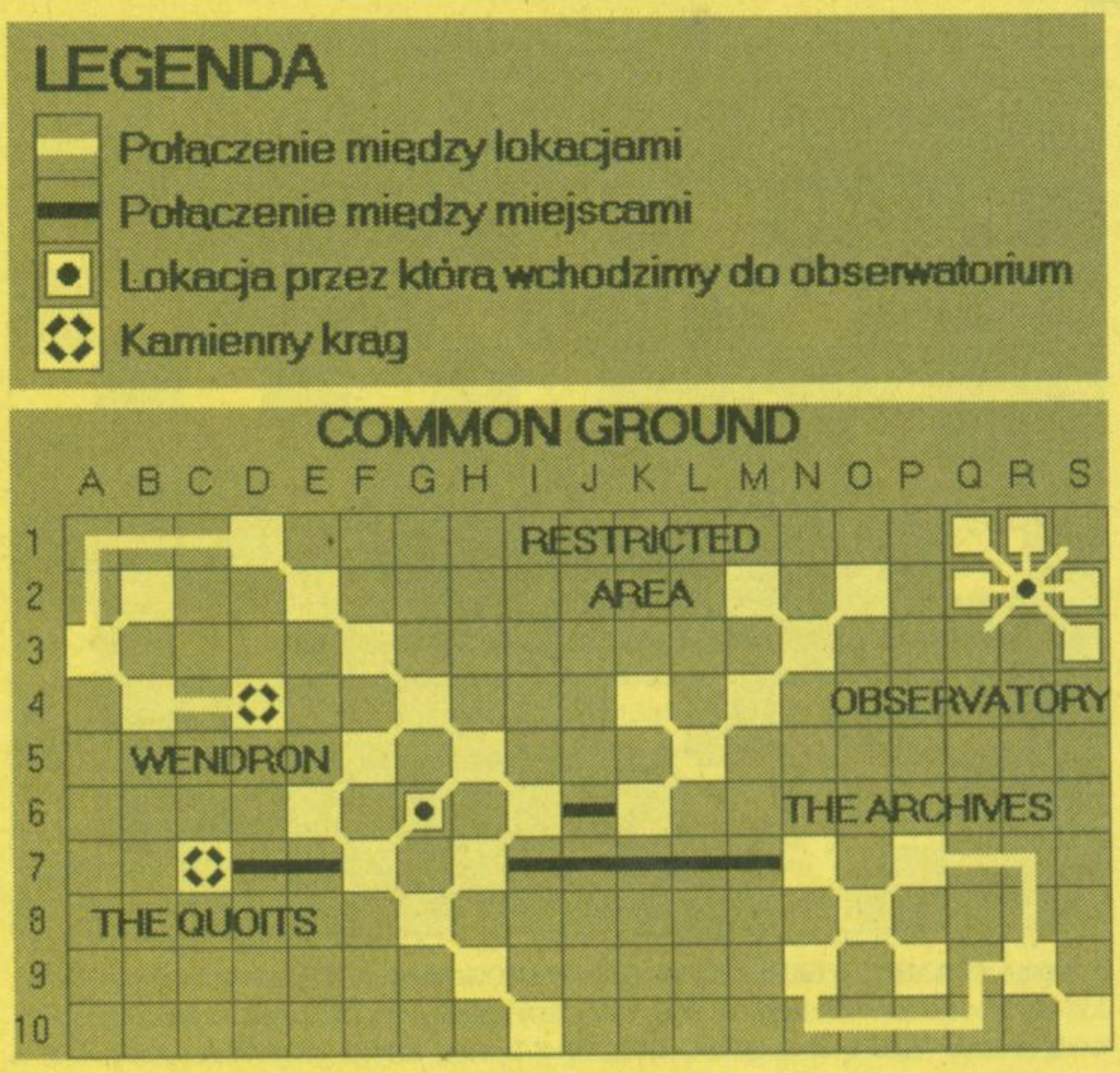
Idź do przodu i za zielonkawym pulpitem skręć w lewo. Dojdziesz do skrzyżowania. Obróć się w lewo i włącz opcję CLOAK. Przelecą koło Ciebie dwaj strażnicy. Skorzystaj z niebieskiego kabla, by przejść w głąb korytarza, z którego wyszli. Dojdziesz do komnaty, w niej znajdziesz kilka kokonów. Odszukaj ten, który zawiera miecz króla Ryszarda i wysadź go ładunkiem wybuchowym. Weź miecz i za jego pomocą otwórz pozostałe kokony. Zdobędziesz rzeźbę, szkatułkę indiańską, Codex Atlanticus Leonarda da Vinci oraz cartridge z nagraniem Michelle. Cofnij się na skrzyżowanie i przetnij mieczem kabel w przeciwległym korytarzu, żeby strażnicy nie mogli Cię dopaść. Wróć do komnaty, w której zaczynałeś zwiedzanie. Tam powita Cię ambasador i po krótkiej, jednostronnej dyskusji umieści w kapsule teleportującej. Szybko rzuć zepsutym bezpiecznikiem w pole siłowe, podejdź krok do przodu i poślij ambasadora do diabła, naciskając różowy przycisk. Wejdź do środkowej kapsuły i uruchom teleporter (również różowym guzikiem). Na walnym zgromadzeniu zostaniesz oczyszczony z zarzutów i dostaniesz zasłużony medal.

Frogger

DRUID: DAEMONS OF THE MIND (PC CD-ROM)

COMMON GROUND

Zaczynasz w 6-E. Po zabiciu stworów przeniesiesz się do 1-Q. Znajdziesz tu parę książek z przydatnymi informacjami, a w jednej z nich (A CELTIC MISCELLANY) biały kamień (WHITE GEMSTONE), który włożony do amuletu w kształcie krzyża nadaje mu właściwości magiczne. Wyjdź z komnaty. Spotkasz Astora, pierwszego z druidów. Zaprowadzi Cię do swoich braci: Curaka i Havnara. Powierzą Ci zadanie odnalezienia czwartego brata, Lawsona. Po rozmowie druidzi zaprowadzą Cię do 5-H. W 6-I uratujesz z opresji handlarza książek. Przed dalszą podróżą warto potrenować walkę w 7-H. Jest tam odradzający się potworek - po walce wystarczy wyjść i wrócić. Przy zabitym w 7-F znajdziesz świadectwo zdrowia (CERTIFICATE OF HEALTH), dzięki któremu strażnik w 9-H przepuści Cię do 10-I, na podziemną arenę. Musisz pokonać pięciu przeciwników bez użycia magii (po każdej walce wychodzisz na powierzchnię). Strażnik nagrodzi Cię kamienną sztabką (ANTIQUE STONE). Trzy takie sztabki będą potrzebne do uaktywnienia kamiennego kręgu w 7-C. W 5-F zabij samochwałę, aby zyskać 25 sztuk złota (gp). W 4-G przy zabitym znajdziesz 2 gp oraz klucz (PRISON

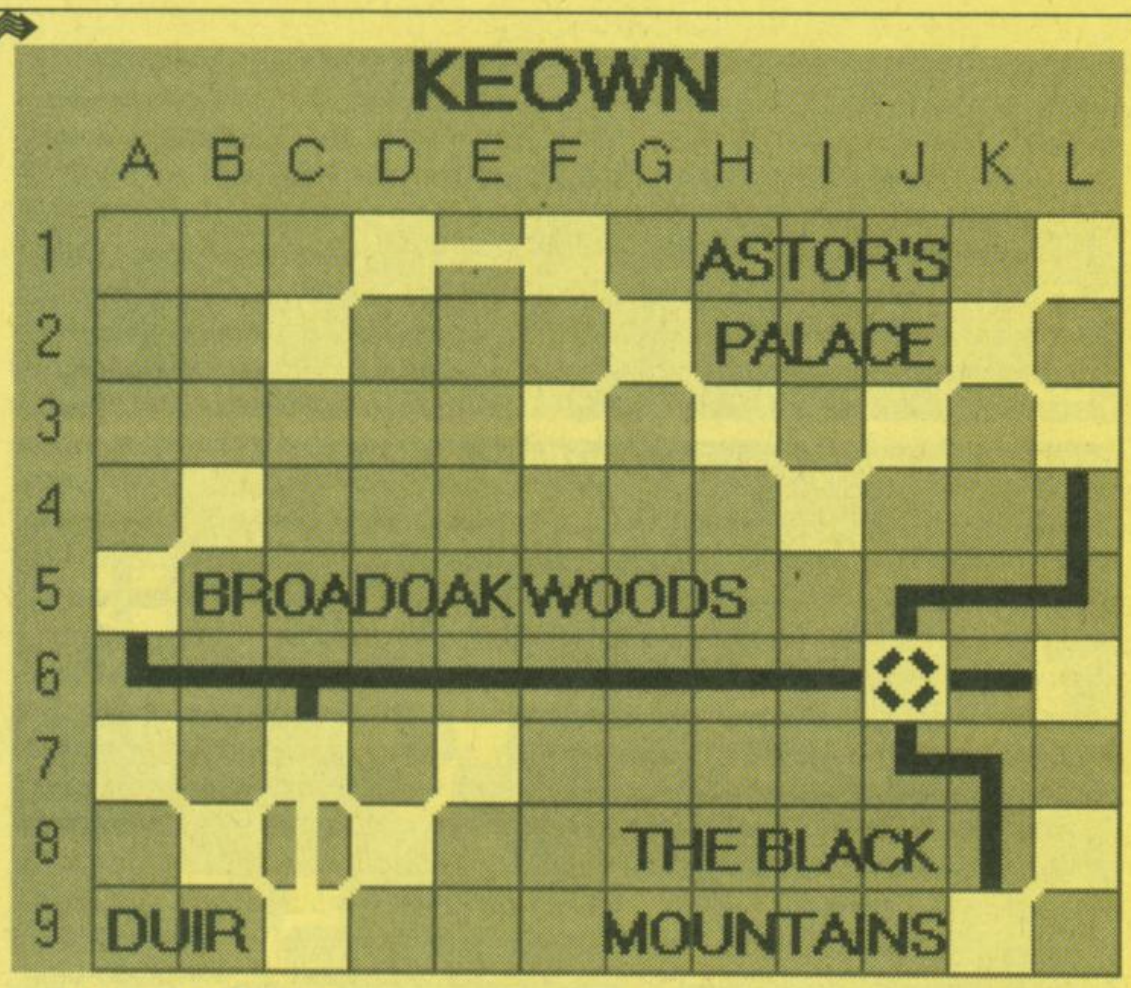


KEY). Na ogrodzeniu wisi łom (IRON BAR) - użyj go do otwarcia bramy. Po walce w 3-F na górze ekranu znajdziesz przy zabitym kolejną kamienną sztabkę (STONE BAR) oraz bransoletę (BRACELET). Na dole ekranu, na ziemi, znajdziesz 3 gp. Od strażnika w 5-H kup kartę biblioteczną za 13 gp (ARCHIVE CARD). Idź do 8-O i pokaż kartę bibliotekarzowi. W szafkach znajdziesz 16 gp, książkę (OLD BOOK RELICS) oraz czar zapisany w języku Ogham (po przetłumaczeniu - PSYCHIC CRUSH: EARTH MIND FIRE MIND). W 9-P w szafce znajdziesz 30 gp. Na obrazie w 9-N zapisany jest czar POISONOUS VAPOURS: WATER FIRE AIR. W 9-R niektóre książki zabierają energię życiową lub mana, inne uzupełniają. Jest też zagadka-wierszyk (odpowiedź - czar VACUUM: AIR FIRE AIR MIND). W 10-S uwaga: w szafce przy wejściu leży książka kradnąca pieniądze. W drugiej szafce znajdziesz inną książkę (BOOK OF PASSAGE). Używając jej, będziesz mógł bez zaproszenia otwierać drzwi do obserwatorium druidów. Wróć do 6-I i u handlarza wymień BOOK OF RELICS na trzecią kamienną sztabkę. Książkę możesz odkupić w czasie jednego z następnych pobytów na wyspie COMMON GROUND za 50 gp.

Każdy kamienny krąg składa się z pięciu obelisków. W czterech powinny się znajdować kamienne sztabki, na piątym wyryta jest podpowiedź do ustalenia sztabkowego kodu. W tym rozwiązaniu kody będę podawać, poczynając od obelisku położonego na górze ekranu, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. W 7-C włóż sztabki w puste miejsca, odpowiednio je dopasowując (jedna sztabka już jest) i kręć nimi, aż wskażą właściwe strony świata. Kod brzmi: NORTH EAST SOUTH WEST. Pojawia się Astor i wyruszasz na wyspę KEOWN.

KEOWN

Jesteś w 6-J. Na tej wyspie również masz znaleźć trzy sztabki. Idź na plażę do 6-L. Podnieś butelkę (OLD BOTTLE), w niej znajdziesz list (SCRAP OF PAPER). Od mężczyzny kup wiadro (OLD PAIL), napełnij je piaskiem (DRY SAND) z górnej części ekranu. Idź do miasta DUIR. W 7-C kup kilof (PICK AXE) i podnieś życiodajny chleb (LOAF OF BREAD). W 8-B pierwsze drzwi na górze ekranu są otwarte. Idź do 7-A, znajdziesz tam świeżo butelkowane białe i czerwone wino (WHITE/RED WINE RECENTLY BOTTLED). Teraz do 5-A. Zbierz żywicę z drzewa (TREE SAP). U mężczyzny w 4-B wymień wina na starsze. Idź do pałacu. W 1-L pokrop stół ofiarny białym i czerwonym winem. Teraz z lewego grobowca możesz wziąć pierścień (GOLD RING), a na prawym odczytać napis: VACUUM AIR FIRE MIND. W 3-H zabierz ze stołu zegarową wskazówkę (HOUR HAND), a w 3-F klucz (ASTOR'S KEY). W 2-G włóż wskazówkę do zegara - otworzą się drzwi do 1-F, gdzie na półce znajduje się uzdrawiający napój (HEALING POTION) i łyżka (ORNATE DIPPER). Za pomocą łyżki wyciągnij ze studni kamienną sztabkę w 2-G. Spod jednej z krat w 1-D wyjmij łyżką dobrze ukryty czarny kamień (BLACK GEMSTONE). Włożony do amuletu zamiast białego zwiększy siłę czarów. Z 2-C zabierz



notatkę (DAMP NOTE) i sztylet (DAGGER) leżący obok dziurawej łódki. Idź do kopalni w górach. W 9-K weź nową siekierę i ochraniacze na nadgarstek (AXE +2 & BRACERS). W 8-L użyj kilofa na stercie rudy żelaza (PATCH OF IRON ORE) i zabierz kawałek (LUMP OF IRON ORE). Namagnesuj go za pomocą sztyletu (MAGNETIZED IRON ORE). Wróć do miasta. W 8-D pokaż Tarrianowi notatkę, znalezioną w pałacu. Przepuści Cię do 7-E, gdzie znajdziesz informacje na temat czarnego kamienia oraz kawałek liny (LENGTH OF ROPE). Nasącz go żywicą (PITCH-SOAKED ROPE). Idź do 9-C, gdzie odbywa się konkurs. Pokaż sędziemu świadectwo zdrowia i wejdź na ring. Po trzech zwycięstwach dostaniesz sztabkę. Wróć do łódki w 2-C i zatkaj dziurę liną.

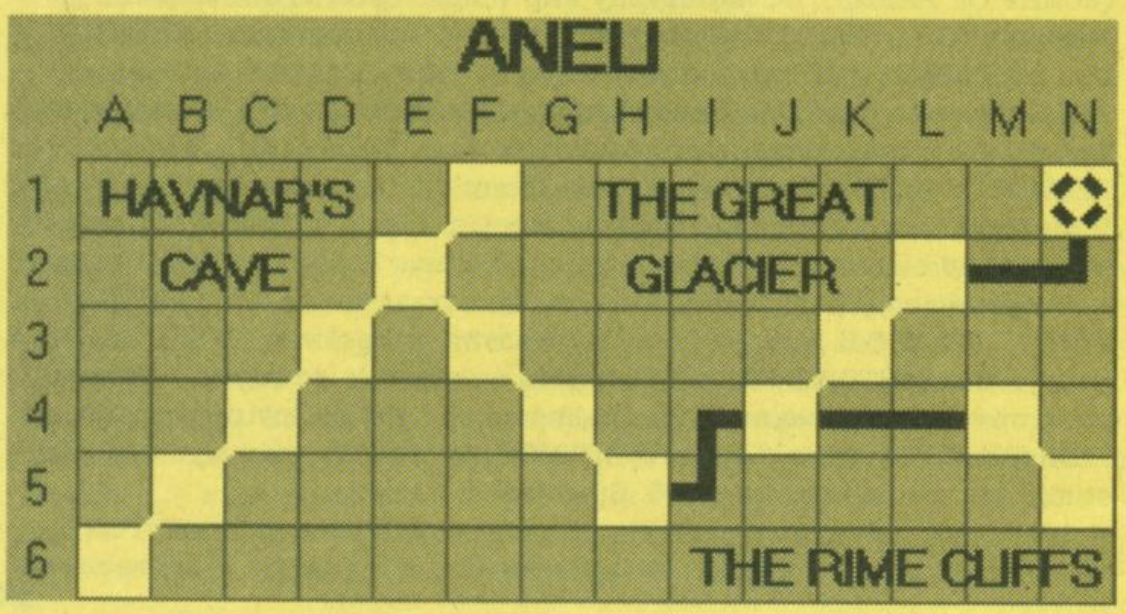
Astor wręczy Ci trzecią kamienną sztabkę. Idź do kamiennego kręgu w 6-J. Tak jak na poprzedniej wyspie, otwory uzupełnij sztabkami i kręć nimi, aż ustawisz kolejne pory roku. Kod: SPRING SUMMER AUTUMN WINTER. Stań na środku kręgu - wrócisz na COMMON GROUND.

COMMON GROUND

Teraz za Astorem do obserwatorium, do 1-R. Spotkasz pozostałych dwóch druidów. Po rozmowie zejdź na dół, do 2-R. Teraz możesz przejść do nowej lokacji - 2-Q. Znajdź i przeczytaj dwie książki (które przy wychodzeniu z komnaty zostaną Ci zabrane) oraz skrzynię (WOODEN BOX). Otwórz ją kluczem Astora z pałacu i weź przedmiot przypominający klucz do nakrętek (ORNATE PIECE OF METALWORK). Jeszcze tylko w 8-G rozbij kilofem przydrożną skałę, w środku znajdziesz 50 gp, i możesz wracać do kamiennego kręgu w 7-C. Spotkasz tam Havnara. Ruszaj na wyspę ANELI.

ANELI

Jesteś w 1-N. Tym razem każda sztabka jest na swoim miejscu. Kod: BREATH BODY FLAME BLOOD. Krag został uaktywniony, ale nie możesz opuścić wyspy, nie odwiedzając Havnara w jego jaskini. W 4-M obok zmarłego znajdź korzeń (ELDER ROOT). W 5-N weź zamrożoną rybę (FROZEN FISH) oraz sopel (ICICLE). W 5-H spotkasz Rewa. W zamian za korzeń udzieli Ci paru wskazówek i odejdzie - na razie nie idź za nim. W 4-G spotkasz dwóch mężczyzn. Starszy jest małomówny, ale pokazując



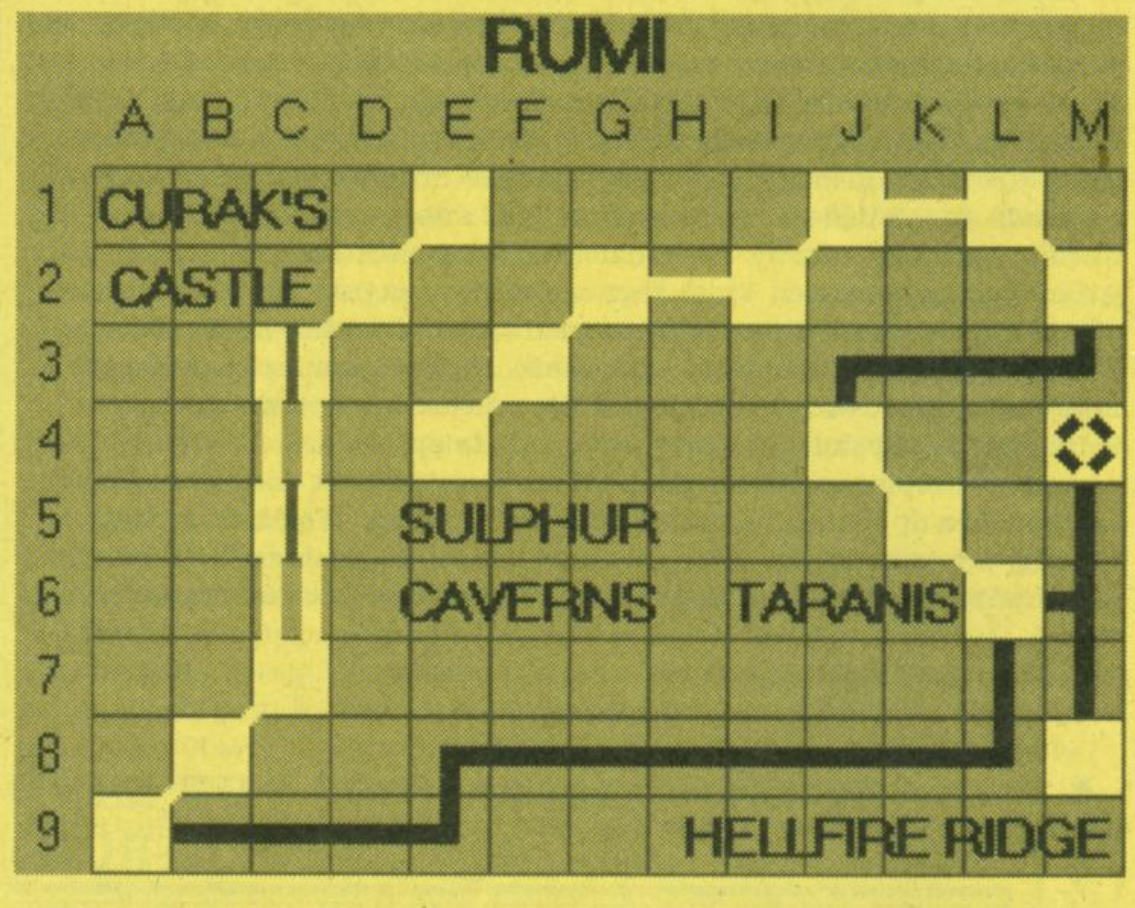
mu przedmioty otrzymasz czasem porady. Daj młodszemu sztukę złota i kup od niego kilof do lodu (ICE PICK) za 20 gp. W 1-F, w bibliotece, znajdź książkę (HISTORY OF EARLY DRUIDS) oraz klucz (SMALL KEY), a w 4-C flakonik (SMALL VIAL). Teraz uwaga! W tej lokacji znajduje się sześć kwiatów. Licząc od wejścia, którym wszedłeś, drugi i trzeci kwiat zawierają nektar. Flakonik napełnij nektarem z DRUGIEGO kwiatu (VIAL OF NECTAR). W 5-B uzupełnienie obrazu pierścieniem z grobowca daje odnowienie sił życiowych. Drzwi do 6-A otwórz soplem. W 6-A, po rozmowie z Havnarem, zabierz nową siekierę i ochraniacze (AXE +4 & BRACERS). W 4-J za pomocą kilofu do lodu rozkop śnieg leżący na skrzyżowaniu i weź skrzynkę (SMALL BOX). Otwiórz ją kluczem z biblioteki i zabierz pergamin (SCROLL) z czarem FREEZE: WATER WATER AIR MIND. W 3-K okaże się, że Rew zginął (jeśli nie, to zginie podczas Twego następnego pobytu na tej wyspie). Przeszukaj ciało - znajdziesz korzeń, napój leczniczy oraz zaszyfrowaną notatkę (NOTE WRITTEN IN CODE). Zabierz ją do 4-G. Starszy mężczyzna skieruje Cię do bibliotekarza w 1-F, a ten poleci pokazanie jej Havnarowi. Masz dwa wyjścia: zanieść ją do Havnara w 6-A, aby dostać w zamian 100 gp, albo zachować wiadomość dla siebie. Możesz już skorzystać z kamiennego kręgu, by wrócić na COMMON GROUND.

COMMON GROUND

Za Havnarem do 1-R. Po rozmowie przejdź przez nowo otwarte drzwi, do 3-S. Znajdziesz metalowy pojemnik (METALLIC CONTAINER), a po otwarciu zegara książkę (NOTES ON MISSION 1-5). Jesteś gotów, aby wyruszyć na RUMI (przez kamienny krąg w 7-C).

RUMI

Zaczynasz w 4-M u boku Curaka. Wszystkie kamienne sztabki są na miejscu. Kod: MOON SUN NAVAN STARS. Wyspę możesz opuścić dopiero po wizycie w sali tronowej, u panującego na wyspie druida. W 5-K znajdź gałązkę z baziami (TWIGS OF WILLOW). Stojący w głębi po lewej Marivonnick w zamian za bransoletę da Ci notatkę (NOTE). Idź na plażę



do 8-M. Przy zabitym znajdziesz list polecający (SLIP OF PAPER), a na skałach 1 gp. Stojącemu mężczyźnie, Ferghusowi, daj notatkę i list znaleziony w butelce. Dostaniesz sztylet (DAGGER) z wiadomością o śmierci Lawsona. Idź do zamku. W 7-C zejdź na sam dół, najpierw lewym zejściem. W 3-C zyskasz nową siekierę i ochraniacze (AXE +6 & BRACERS). Wróć i prawym zejściem idź do 1-E. Weź pojemnik (INSULATED CONTAINER) i wręcz sztylet Curakowi. Idź do jaskiń. W 1-L pod zielonym głazem znajdziesz 3 gp. W 2-I na stole leży forma odlewnicza (CRUCIBLE) oraz pergamin (SCROLL) z czarem PSYCHIC BURN: FIRE MIND FIRE MIND. Wsyp do formy piasek z wiadra. W 2-G, u stóp stojącego najniżej na ekranie szarego posągu, znajdziesz hełm hutniczy (PROTECTIVE HELMET). Gdy naukowiec w 3-F dostanie pojemnik z zamku, Ty otrzymasz jeden z dwóch składników paliwa (VIALS OF AKTRAM). Przechodząc do 4-E używaj hełmu - inaczej będziesz tracić energię życiową. W 4-E formę z piaskiem zanurz w lawie i wyjmij kawałek przezroczystej skały (PIECE OF CLEAR ROCK). Daj ją do wypolerowania Targhusowi w 5-K - otrzymasz soczewkę (GLASS LENS). Wracaj na COMMON GROUND.

COMMON GROUND

Z Curakiem do obserwatorium. Drzwi do 2-S zostały odblokowane - znajdziesz tam nadpalony papier (CHARRED PAPER). Wróć na górę do 1-R. Druidzi odeszli. Włóż soczewkę do lunety i z podłączonego do lunety projektora otrzymasz gwiezdną mapę (MAP OF THE STARS). Idź do 7-C. Tym razem możesz wybrać cel wędrówki. Będzie to ANELI - wyspa położona najniżej na ekranie.

ANELI

W 5-N w lewej części ekranu rozkop lód kilofem i użyj metalowego pojemnika. Masz już drugi składnik paliwa (VIALS OF IZRAN). Zmieszaj składniki, aby otrzymać paliwo (VIAL OF REAGENT). Wracaj na COMMON GROUND.

COMMON GROUND

Zacznij penetrować więzienie. Tym razem bramę w 4-G otwórz za pomocą klucza znalezionego przy leżącym obok zabitym, podobnie bramę w 3-F. W 2-E wręcz strażnikowi list polecający. W 1-D po walce zyskasz kluczyk (SMALL COPPER KEY). Otwórz nim zegar w 3-F. Uruchom przełącznik i przejdź do 3-A, gdzie po pokonaniu strażników uwolnisz więźnia, Kreitzera, z celi 2-B. Dostaniesz przepustkę do laboratorium (PASS). Posłuż się nią w 6-K. W 4-K pod czwartym od wejścia materacem jest kluczyk (SMALL KEY), za jego pomocą otwórz czwartą szafkę. Weź zaproszenie (INVITATION) i posłuż się nim w 4-M, 3-N i 2-O. W ostatniej lokacji odczytaj z tablicy, co jest potrzebne do uruchomienia rakiety (III) w 3-N. Probówkę z paliwem daj Kreitzerowi stojącemu obok rakiety - otworzy się wejście. W rakiecie umieść w odpowiednich miejscach: namagnesowany kawałek żelaza jako „Magnetic Guidance System", mapę jako „Star Map" oraz przedmiot przypominający klucz do nakrętek jako „Ignition System". Silniki rakiety odpalają i wracasz na swoją rodzinną planetę.

VIZ

PS Nie udało mi się uruchomić kamiennego kręgu w 4-D na COMMON GROUND, w którym brakuje jednej kamiennej sztabki (żeby do niego dojść, należy użyć fiolki z nektarem podczas schodzenia po schodach w 4-B). Jak widać, nie jest to jednak potrzebne do ukończenia gry. Być może autorzy zostawili sobie furtkę, aby w przyszłości łatwo podłączyć do fabuły jej ewentualną kontynuację.

GABRIEL KNIGHT 2 (PC CD-ROM)

Chapter 1

Podejdź do leżącej na ziemi torby i wyjmij z niej portfel, sztylet oraz dwa listy. Przeczytaj listy. Wyjdź do dużego pokoju. Usiądź przy stole i napisz list do Grace. Przejrzyj leżącą na blacie gazetę (musisz na niej dwa razy kliknąć) i przeczytaj kartkę wiszącą na ścianie po lewej stronie. Pod lustrem znajdziesz kluczyki do samochodu. Wyjdź z domu. Na ziemi, koło dużej kłody drewna znajdziesz w błocie odcisk wilczej łapy. Pójdź na skraj lasu. Na ziemi, wśród trawy znajdziesz trochę sierści. Wróć na podwórze. Wejdź do komórki i weź paczkę cementu z półki. Zanieś wiadro z cementem na dwór i wlej cement w odcisk łapy. Zabierz odlew. Otwórz samochód kluczykami. Jedź na Marienplatz i idź w lewo, do biura swojego rodzinnego prawnika. Porozmawiaj z nim, a potem jedź do ZOO. Popatrz na tablicę informacyjną o wilkach. Spróbuj przywołać wilka do ogrodzenia, klikając na nim. Pojawi się Thomas, pracownik ZOO. Porozmawiaj z nim i wypytaj o wszystko. Po rozmowie idź w lewo, do gabinetu doktora Klingmanna. Porozmawiaj z doktorem, wyczerpując wszystkie tematy. Wyjdź z gabinetu i wróć na farmę Hubera. Uruchom swój magnetofon. Do kieszeni A załaduj taśmę z nagraniem rozmowy z Klingmannem, do kieszeni B włóż czystą taśmę. Uruchom opcję „splice". Z kawałków wypowiedzi doktora zmontuj napis: „Thomas? Herr Doktor Klingmann here. Show our wolves to Mr. Knight." Użyj opcji Transfer. Kaseta z tekstem pojawi się w inwentarzu. Pojedź do ZOO i wejdź do gabinetu Klingmanna. Przeszukaj kurtkę wiszącą na wieszaku. Podejdź do biurka i na krótkofalówce użyj kasety z nagraniem. Wyjdź z gabinetu i podejdź do wilczego wybiegu. Thomas wprowadzi Cię do środka, jeden z wilków podbiegnie do Was. Kliknij na plakietce, którą ma na szyi, a następnie na wilczej łapie. Uzyskasz drugi strzępek sierści. Wróć na farmę. Wyjmij kartkę znalezioną w kurtce i spróbuj odczytać napisy. Gdy się to nie uda, przytknij ją do lustra. Pojedź na Marienplatz i idź w lewo. Wejdź do biura Ubergraua. Porozmawiaj z nim, wyczerp wszystkie tematy. Jedź na Uniwersytet i pokaż Michaelowi próbki sierści oraz odlew. Gdy będziesz wychodził z pokoju, otrzymasz raport z badań. Pojedź na Marienplatz i pójdź w prawo, a potem do góry. Wstąp na pocztę i wyślij list do Grace. Pójdź na jeszcze jedną planszę do góry i wejdź do klubu łowieckiego. Podejdź do Xaviera i powiedz mu, że jesteś zapalonym myśliwym. Gdy Cię wyrzuci, idź do Ubergraua i zapytaj go o dokumenty rodzinne. Zajmie mu to chwilę, w tym czasie spróbuj się dostać na komisariat. Gdy zostaniesz z niego wyrzucony, wróć na Marienplatz i odbierz papiery. Idź do klubu łowieckiego, powiedz Xavierowi, że jesteś ze znanej niemieckiej rodziny i pokaż mu dokumenty.

Chapter 2

Teraz dla odmiany sterujesz Grace. Wyjdź z pokoju, zejdź na parter i porozmawiaj z Gerdą. Wyjdź z zamku i idź ścieżką w dół, do miasta. Wejdź do pubu i zagadnij Wernera Hubera. Spróbuj go wypytać o sprawę, którą prowadzi Gabriel. Niestety, dziadek jest twardy i nic Ci nie powie. Wyjdź z pubu i podejdź do drzwi ratusza. Zastukaj w nie i porozmawiaj z facetem, który się wychyli. Wróć do Schloss Ritter i udaj się do sypialni Gabriela. Obejrzyj kominek, weź ze skrzynki śrubokręt. Podłub nim w dziurze po prawej stronie kominka, otworzy się tajemne przejście w szafie. Otwórz drzwi szafy i wejdź do niej. Pójdź w prawo, do sypialni Gerdy. W szafie (z której wyszedłeś) znajdziesz klucz. Weź go i wracaj do pokoju Gabriela. Otwórz kluczem drzwi do biblioteki i wejdź do środka. Kliknij na środkowym regale z książkami. Przeczytaj list ostrzegawczy do Ludwika, który właśnie pojawił się wśród Twoich przedmiotów. Przeczytaj również książkę o wilkołakach. Przeszukaj regał z prawej strony. Znajdziesz pamiętnik Christiana Rittera. Przeczytaj go. Usiądź przy biurku i użyj wizytówki profesora Barclaya na telefonie. Zbadaj regał stojący po lewej stronie. Idź na rynek i wejdź do pubu. Zagadnij Hubera, wypytaj go o Ludwika. Pójdź do ratusza i porozmawiaj z Habermasem. Wylądujesz w lochu (jako zwiedzający). Obejrzyj stojące pod ścianą łóżko, wyjrzyj przez okienko. Kliknij na kościele. Wyjdź z lochu i pójdź znowu pozawracać głowę Habermasowi. Da Ci list, który odnieś proboszczowi w kościele. Dostaniesz plik papierów. Wróć do ratusza i wręcz je Habermasowi, aby przetłumaczył. Wróć do zamku i udaj się do biblioteki. Usiądź przy biurku i kliknij na maszynie do pisania. Zejdź na dół i pokaż paczkę Gerdzie. Gdy już będziesz miał adres Gabriela, idź do miasta i wyślij paczkę na poczcie (między pubem a wejściem do lochu).

Chapter 3

Z powrotem sterujesz Gabrielem. Przeczytaj gazetę. Obejrzyj wizytówkę von Glovera i zapamiętaj adres. Pojedź do prawnika. Dostaniesz paczkę, zapoznaj się z jej zawartością. Porozmawiaj z Ubergrau o Ludwiku II. Wyjdź na ulicę i wejdź do sklepu z zegarami. Kliknij na zegarze po lewej stronie lady. Kup go, klikając portfelem na sprzedawcy. Idź na ulicę, przy której stoi klub łowiecki i podejdź do tłumu. Spróbuj zagadnąć komisarza Lebera. Zignoruje Cię, więc kliknij raportem z badań Michaela na ekipie telewizyjnej. Wejdź do klubu i przepytaj Xaviera. Przejdź przez drzwi po lewej, a następnie przez drzwi po prawej na korytarz. Swój zegar z kukułką schowaj w doniczce z kwiatem i szybko wróć do biurka Xaviera. Gdy odejdzie, otwórz szufladę i zabierz z niej klucz. Wyjmij zegar z doniczki, otwórz drzwi po lewej kluczem i ponownie włóż zegar do doniczki. Tym razem cały ten cyrk po to, by odłożyć klucz na swoje miejsce w szufladzie. Gdy już się z tym uporasz, wejdź przez otwarte przez Ciebie drzwi do pomieszczenia w piwnicy, po drodze zabierając zegar. Obejrzyj zdjęcia wiszące na ścianie oraz trofea myśliwskie. Weź z półki małą, czarną książeczkę. Spróbuj ją przeczytać. Po chwili będziesz miał przyjemność (a raczej nieprzyjemność) z von Zellem. Gdy przeprowadzi Cię do salonu, porozmawiaj z nim. Wyczerp wszystkie tematy. O trofea zapytaj na końcu, bo po tym pytaniu gość denerwuje się i odchodzi. Opuść klub i pojedź do domu von Glovera. Porozmawiaj z nim i wypytaj o wszystko. Obejrzyj maskę wiszącą na ścianie i wyjdź z domu. Jedź na policję i pogadaj z Leberem. Po rozmowie podejdź do ściany i obejrzyj mapę. Po lewej stronie zobaczysz małą kartkę z numerem telefonu. Przepisz numer do swojego notatnika i wróć na farmę. Zadzwoń pod zdobyty numer. Usiądź przy stole i napisz list do Grace. Pojedź do biura Ubergraua i zapytaj go o zaginione osoby. Idź na pocztę wysłać list, a potem wstąp do klubu. Wejdź do salonu, znajdziesz tam Preissa. Porozmawiaj z nim. Gdy wyczerpiesz wszystkie tematy, przyjdzie reszta członków klubu. Podejdź do dwóch facetów przy barku i pogadaj z każdym po kolei. Powinieneś dostać zaproszenie na polowanie. Podejdź do foteli, w których siedzą von Zell i Klingmann i kliknij na stoliku między fotelami. Podnieś pismo, włóż między kartki magnetofon i odłóż pismo na miejsce. Rozmowa zostanie nagrana - magnetofon będziesz mógł zabrać następnego dnia.

Chapter 4

I znowu kierujesz Grace. Pójdź do biblioteki. Kliknij na lewym regale. Zejdź do miasta, zgłoś się na pocztę (musisz użyć dzwonka). Przeczytaj list od Gabriela. Wejdź do pubu i porozmawiaj z państwem Smith. Idź do kościoła, wejdź do krypty rodziny Ritterów. Przyjrzyj się Gerdzie stojącej przy sarkofagu Wolfganga. Wróć do zamku, skorzystaj z tajemnego przejścia w szafie i tym razem pójdź w dół. Zerwij różę z krzaka, wróć do sypialni Gabriela i idź z powrotem do kościoła. Daj różę Gerdzie - dostaniesz kluczyki od samochodu Gabriela. Uruchom grata i pojedź do zamku Neuschwanstein. Wejdź do środka. Zwiedź każdą komnatę klikając na wszystkim, na czym kursor zmienia się w sztylet. Wszędzie, gdzie się da, włączaj również Tape Tour (przycisk pojawia się w lewym dolnym rogu). Do zwiedzenia masz komnatę początkową, sypialnię, kapliczkę, salon, grotę, gabinet i dwuczęściowy Singer's Hall. W ostatniej komnacie możesz wyjrzeć przez balkon i podziwiać piękne widoki. Zwróć uwagę na malowidła z wilkami na ścianach w Singer's Hall. Opuść zamek przez małe drzwi z tyłu ekranu i pojedź do Herrenheimsee. Zagadnij recepcjonistkę, kup bilet. Przez chwilę pomęcz babę pytaniami. Nie przejmuj się jej bezczelnością. Przeczytaj listy na lewej ścianie. Zwiedź dokładnie muzeum klikając na czym się da, w szczególności na oszklonych gablotkach. Wróć do recepcjonistki i spróbuj porozmawiać. Wróć do Schloss Ritter i idź do biblioteki. Przeczytaj biografię Ludwika (powinieneś ją mieć ze sobą). Zadzwoń do Barclaya (jak poprzednio). Dostaniesz adres profesora Dallmeiera, zadzwoń więc i umów się na spotkanie. Wyjdź z zamku i pojedź do Starnberger See (zaznaczone jako krzyż na mapie). Idź w lewo, zbliż się do barierki. Podejdzie do Ciebie Dallmeier. Porozmawiaj z nim i wypytaj o wszystkie kwestie historyczne. Po rozmowie jedź do muzeum Wagnera (u góry mapy). Poproś Georga o wpuszczenie. Zwiedź dokładnie całe muzeum. Wypytaj Georga o Wagnera. Wróć do zamku i porozmawiaj z Gerdą. Idź do biblioteki, usiądź przy maszynie do pisania i wystukaj list. Kliknij biografią Ludwika na telefonie - Grace zadzwoni do wydawcy książki i pozna numer telefoniczny autora. Zadzwoń do niego. Wyjdź z zamku i pójdź do miasta. Wejdź do pubu, porozmawiaj z Huberem. Zapytaj go, gdzie podziewają się Smithowie. Gdy zejdą na dół, podejdź do nich. Porozmawiaj z panią Smith, a potem idź wysłać list do Gabriela (nie zapomnij o opłacie za przesyłkę). Podejdź do kościoła. Na trawniku na prawo od wejścia rośnie kwiat. Zbliż się i przyjrzyj mu. Podejdzie ksiądz i zerwie go dla Ciebie. Jedź do Starnberger See, zbliż się do barierki i zerknij na jezioro. Rzuć kwiat do wody. Wróć do Schloss Ritter. Wejdź na chwilę do środka, a następnie pójdź na rynek. Idź na pocztę i zapytaj, czy nie przyszła do Ciebie jakaś przesyłka. Powinieneś dostać faks od Chaphilla. Przeczytaj natychmiast wszystkie strony. Pojedź do muzeum Wagnera i pokaż Georgowi fragmenty pamiętników Ludwika.

Chapter 5

Warto obejrzeć filmik początkowy, jeden z fajniejszych w grze. Jak widać, Gabriel nieźle się bawi w Monachium. Pojedź na Marienplatz, pójdź w lewo i od przekupki kup kawałek białej kiełbasy. Idź do klubu, weź ze stolika magnetofon. Pójdź do prawnika, pokaż mu kasetę z nagraniem i poproś o przetłumaczenie. Przeczytaj list od Grace. Porozmawiaj z Ubergrauem, wypytaj go o nowe tematy. Pojedź na policję i po rozmowie pokaż Leberowi taśmę. Gdy ją przesłucha i wyjdzie, kliknij na stosie papierów, które policjant rzucił na biurko. Kliknij na zbliżeniu księgi rozchodów - Gabriel wyrwie interesującą go kartkę. Jedź do Buchenau. Zapukaj do drzwi. Pojedź do prawnika i poproś o podjęcie pieniędzy z Twojego konta. Po chwili będziesz miał w ręku plik banknotów. Wróć do Buchenau, zapukaj do drzwi i wręcz facetowi pieniądze. Wejdź do budynku, rozmawiaj z nim aż do wyczerpania tematów. Idź w głąb pomieszczenia i kliknij na ostatniej klatce po prawej stronie. Kliknij na słomie po prawej stronie, u dołu. Tygrys nie będzie zadowolony, lecz nie przejmuj się. Rzuć mu kawałek kiełbasy, to się od Ciebie odczepi. Kliknij jeszcze raz w tym samym miejscu — zdobędziesz plakietki identyfikacyjne dwóch wilków, które zniknęły z zoo. Pojedź do klubu łowieckiego. Akurat towarzycho wybiera się na wycieczkę, Ciebie przecież nie może na niej zabraknąć.

Wyjdź na korytarz. Wejdź w drugie drzwi od góry po lewej stronie. Porozmawiaj z von Aignerem. Wyjdź na korytarz i wejdź w pierwsze drzwi od góry po prawej. Otwórz szafę i weź zwój czarnej liny. Otwórz okno i wyjrzyj na zewnątrz. Przyjrzyj się parapetowi. Przywiąż linę do ramy okna i wejdź na parapet. Przejdź do okna pokoju von Zella (jedno w lewo) i wejdź do pokoju. Na stoliku koło okna znajdziesz notatnik. Weź go i przeczytaj. Wyjmij z niego kartkę włożoną za okładkę i zapoznaj się z jej treścią. Wejdź do łazienki. Odsuń dywanik, obejrzyj ślad stopy na posadzce. Wróć po parapecie do pokoju, z którego przyszedłeś, wyjdź na korytarz i zejdź schodami na parter. Otwórz szafę i weź latarnię. Porozmawiaj z Hennemannem. Idź na górę i wejdź do pokoju Klingmanna - pierwsze od dołu drzwi po lewej stronie. Pokaż mu tabliczki identyfikacyjne zaginionych wilków. Doktorek od razu zmięknie i wyśpiewa całą prawdę. Zejdź na dół, do holu. Z kominka weź zapałki i wyjdź z domku. Zajrzyj do stajni (po prawej stronie) i weź z półki sekator. Wyjdź ze stajni i pójdź w prawo. Zbadaj kawałek ubitej ziemi po prawej stronie ekranu. Znajdziesz tam odcisk łapy wilka. Idź w prawo, a potem dwa razy do dołu. Zbadaj kałużę błota - kolejny ślad. Zetnij sekatorem gęste krzaki po prawej stronie i wejdź do jaskini. Kliknij na małym otworze z lewej - Gabriel wczołga się głębiej. Kliknij na dużej ciemnej dziurze na środku ekranu. Za pomocą zapałek zapal lampę. Czeka Cię najmocniejszy filmik w grze. Jeśli masz słabe nerwy lub niedawno jadłeś śniadanie, lepiej nie patrz. Gdy Gabriel ucieknie z groty, wróć do domku (dwa razy do góry, dwa razy w lewo). Wejdź na pierwsze piętro i w pierwsze drzwi od dołu po prawej. Opowiedz von Gloverowi, co widziałeś. Czeka Cię nocne polowanie na von Zella.

Zapisz szybko grę, bo możesz łatwo zginąć. Pójdź na górę i poczekaj na wilkołaka. Kliknij na nim talizmanem i idź w prawo. Na kolejnych planszach klikaj talizmanem za każdym razem, gdy pojawi się wilkołak i idź za nim. W końcu powinieneś dojść do ślepego zaułka, tam von Zell zaatakuje Cię, nie mając gdzie uciec. W tym momencie pojawi się von Glover i rzuci Ci strzelbę. Natychmiast strzel w von Zella. Niestety, zostałeś ugryziony przez wilkołaka. Chyba wiesz, co to oznacza?

Chapter 6

Ponownie Grace w akcji. Podejdź do łóżka, na którym leży Gabriel i porozmawiaj z nim. Idź na rynek, skocz na pocztę - dostaniesz list od von Glovera. Wejdź do pubu, podejdź do stołu, weź bułkę z koszyka i porozmawiaj z panią Smith. Pójdź do Schloss Ritter, wejdź do sypialni Gabriela i podnieś z łóżka poszewkę na poduszkę. Wróć do lochu, zwab gołębia siedzącego na oknie okruchami z bułki i złap go w poszewkę (pierwszy poroniony pomysł w grze - Grace chowa owiniętego gołębia do kieszeni i odchodzi zadowolona z siebie). Wsiądź do samochodu i pojedź do Altotting. Zbliż się do kościoła, kliknij na szklanej gablotce, a następnie na podpisie pod nią. Pójdź w lewo i wejdź w drzwi. Zapłać mnichowi i weź buteleczkę wody święconej. Pojedź do Neuschwanstein. Idź do pokoju gościnnego. Odwróć się - powinieneś zobaczyć scenkę z dzieckiem wchodzącym na fotel. Zbliż się do fotela, poczekaj, aż strażnik sobie pójdzie i wylej wodę święconą na fotel. Gdy strażnik wybiegnie, idź do sypialni i ze skrytki w ścianie wyjmij pierwszą część zaginionej opery. Idź do groty. Poczekaj, aż będziesz sam i wyjmij drugi pergamin (skrytka po lewej stronie ekranu). Idź do Singer's Hall. Pójdź w dół i w prawo. Wypuść gołębia przez okno po prawej stronie i szybko idź do drugiej części sali. Wyjmij trzeci zwój i wyjdź z pałacu. Jedź do Rittersburga, wejdź do kościoła i zajrzyj do krypty. Kliknij na sarkofagu Wolfganga i przyjrzyj się leżącemu tam srebrnemu sercu. Pójdź zapytać Gerdę, czy możesz je wziąć, a gdy otrzymasz pozwolenie - zabierz serce. Wróć do Altotting, wejdź do biura mnicha (tam, gdzie kupowałeś wodę). Spróbuj się dogadać z kapłanem, a gdy to zawiedzie daj mu srebrne serce. Idź za nim do kaplicy. Przyjrzyj się gablotce po prawej stronie ekranu. Włóż srebrne serce do koszyka z prawej strony ołtarza. Otwórz drzwi wejściowe (po prawej). Wiatr zdmuchnie świece. Szybko popchnij krzesło pod gablotkę, wejdź na nie i zajrzyj do gablotki. Weź pergamin z urny stojącej na dolnej półce, z lewej strony. Automatycznie pojedziesz do Georga i pokażesz mu operę. Miną dwa miesiące...

Weź ze stolika program opery, obejrzyj plakat. Pójdź w dół, a potem w prawo. Wejdź w drzwi na końcu korytarza. Spójrz na tablicę ogłoszeń, zabierz z niej rozkład miejsc w operze. Zerknij na stół i podnieś z niego lornetkę. Zapoznaj się też z planem rzeczy do zrobienia. Porozmawiaj z Gabrielem. Wyjdź z pokoju, idź w dół, a potem przez otwarte drzwi. Zagadnij Georga, a później robotników montujących żyrandole. Spójrz na plan teatru narysowany przez Wagnera, potem na rozkład miejsc w operze. Kliknij w miejscu, gdzie na planie Wagnera jest X. Wyjdź z sali, pójdź w lewo schodami do góry i przejdź przez podwójne drzwi. Obejrzyj lożę, po czym wyjdź z niej, pójdź w prawo i przejdź przez drzwi na końcu korytarza. Kliknij na małym okienku w ścianie. Obok stoi reflektor. Włącz go przełącznikiem, a następnie kliknij na dolnej rączce. Ustaw reflektor tak, by światło padało na lożę, którą przed chwilą zwiedzałeś. Wyjdź do holu i pokaż rozkład miejsc młodemu strażnikowi. Idź w prawo i wejdź małymi schodkami na górę. Przejdź przez drzwi na końcu pomieszczenia. Kliknij na sznurach na ścianie, kliknij ponownie na linie, by ją wziąć. Zejdź w dół schodami po prawej stronie ekranu - jesteś w piwnicy. Idź w prawo. Na północnej ścianie znajdziesz metalową

skrzynkę, a w niej klucz. Idź w lewo, a potem w dół. Kliknij na drzwiach z lewej strony. Po lewej stronie pokoju, na stosie śmieci znajdziesz tabliczkę z napisem PRIVAT. Weź ją, wyjdź z pokoju i zamknij go na klucz. Idź w prawo, prawo, prawo, dół i dół. Otwórz drzwiczki do pieca, załaduj do paleniska trochę węgla z pudła obok. Kliknij na panelu sterowniczym pieca (poniżej drzwiczek). Naciśnij przycisk z podpisem Automatisch, potem kliknij na czerwoną rączkę i ustaw ją w pozycji Hoch. Wyjdź z pomieszczenia w lewo, a następnie idź w prawo - do holu. Idź w prawo, a potem przez drzwi na końcu korytarza. Kliknij na Gabrielu. Znajdziesz się ponownie w holu. Wróć do pomieszczenia, w którym leżał Gabriel i kliknij na czarnej sukni wiszącej na wieszaku na prawo od drzwi. Idź do pomieszczenia z reflektorem, kliknij na okienku i przez lornetkę popatrz na lożę. Wyjdź, pójdź w lewo i podejdź do drzwi loży. Zwiąż liną klamki i na jednej z nich powieś tabliczkę znalezioną w piwnicy. Teraz czas na Gabriela.

Idź do lewej części komnaty, popchnij białą skrzynię. Za pomocą sztyletu oderwij od ściany kratkę wentylacyjną i skorzystaj z przejścia. Wyjdziesz w piwnicy. Idź dwa razy w górę, a potem po schodach. Podejdź do ściany z linami. Po prawej stronie znajdziesz rolkę czarnej taśmy klejącej. Upewnij się, że ją zabrałeś - bez niej nie ukończysz gry. Idź w prawo, do przebieralni. Kliknij na czerwonym kostiumie, aby go wziąć, a następnie włóż na siebie. Zbliż się do stolika z kosmetykami. Kliknij na pudełku z pudrem. Po krótkiej scence animowanej posmaruj pudrem lewe lustro i schowaj się za drewnianym parawanem. Gdy aktor wejdzie do pokoju i usiądzie, zwiąż go taśmą klejącą. Po długiej wstawce animowanej znajdziesz się w piwnicy jako wilk.

Obróć się w prawo, idź dwa razy do przodu. Odwróć się dwa razy w lewo i zamknij drzwi (kliknij na dolnej części). Obróć się w prawo, idź do przodu. Dwa razy w lewo, zamknij drzwi. Dwa razy w prawo, dwa razy do przodu. Dwa razy w lewo, zamknij drzwi. W prawo, raz do przodu. W lewo, zamknij drzwi. Raz w prawo, do przodu. W lewo, do przodu, w lewo, do przodu. Dwa razy w lewo, zamknij drzwi. Obróć się w lewo, zamknij drzwi. Obrót w lewo, do przodu, dwa razy w lewo, zamknij drzwi. W lewo, do przodu. W prawo, do przodu. Zamknij drzwi na wprost. Raz w lewo, raz do przodu. W prawo, do przodu. W prawo, trzy razy do przodu. W prawo, dwa razy do przodu. Stop. Nagraj grę i dopiero wtedy pójdź jeszcze raz do przodu.

Znajdujesz się teraz w pomieszczeniu z piecem. Jest tu również von Glover (w swej wilczej formie), Grace oraz komisarz Leber. Aha, i jeszcze pistolet komisarza Lebera, który w tym momencie stanowi główne zagrożenie. Kliknij na Grace - będzie mogła się poruszyć. Otwórz drzwiczki do pieca i kliknij na Gabrielu. Ustaw kursor mniej więcej na jednej linii z lewą ścianką pojemnika na węgiel i w połowie wysokości drzwiczek od pieca. Gdy von Glover skoczy w kierunku wyjścia i zrówna się z Twoim kursorem - kliknij. Von Glover wpadnie do pieca (szkoda faceta, fajny był, chociaż wilkołak), a Tobie uda się uciec.

von Frogger

SHANNARA (PC CD-ROM)

Shady Vale

Podnieś z ziemi wędkę i pamiętnik. Przy kamieniu znajdziesz patyk. Odsuń wędką gałęzie wierzby po drugiej stronie strumienia i rzuć patykiem w ptaka na gałęzi. Będziesz miał problem z potworem, najlepiej ucieknij. Spotkasz druida Allanona, który wyjaśni Ci sytuację. Musisz się teraz udać do miasta Leah, na wschód. Po drodze powinieneś znaleźć księżniczkę Shellę przywaloną drewnianą kłodą. Przesuń kamień leżący obok niej i wędką odsuń kłodę. Daj Shelli medalion. Shella przyłączy się do Ciebie. Idź na wschód, aż do rzeki, potem wzdłuż rzeki trochę na północ, przepraw się przez rzekę i idź na wschód. Po niedługim czasie dojdziesz do Leah.

Leah

Gdy wejdziesz do miasta, porozmawiaj ze strażnikiem - dowiesz się o chorobie króla, ojca Shelli. Pójdź do pałacu, po drodze porozmawiaj z ogrodnikiem. Wejdź do rezydencji i pogadaj ze służącym. Wejdź na górę i obejrzyj króla. Podnieś stojącą obok filiżankę i powąchaj ją. Porozmawiaj z Shellą. Zejdź na dół i wyjdź z domu, zabierając ze stolika szkatułkę z ziołami i zapoznając się z leżącą obok księgą. Idź do sklepu zielarza i porozmawiaj z nim. Pokaż mu filiżankę i zapytaj, jak zrobić odtrutkę. Zabierz stojącą na ladzie obok zielarza zieloną flaszkę. Idź do ogrodu przed rezydencją króla i zawartość flakonu wylej na drzewo po lewej. Zerwij pączki i wróć do sklepu zielarza. Co za pech - szlag go trafił. Wyjmij mu z ręki receptę na odtrutkę i wróć do pałacu, na piętro. Ze stojaka weź rondel z wodą i polej węgle. Zabierz kilka, gdy ostygną, i wróć do sklepu zielarza. Zmieszaj składniki w naczyniu stojącym na ladzie. Po wstawce animowanej znajdziesz się w pokoju króla. Porozmawiaj z nim oraz z Allanonem, który tymczasem dotarł do Leah. Idź pod bramy i pogadaj ze strażnikiem. Nie zechce Cię wypuścić z miasta. Wróć do ogrodu. Shella da Ci swój medalion. Wejdź do domu, pokaż służącemu medalion i powiedz, że Shella oczekuje go w bibliotece. Wetknij medalion w oko smoczej głowy na tarczy i wejdź w przejście, które się otworzy. Twój następny cel to przystań.

Przystań

Idź na północ. Powinieneś dotrzeć do przystani, gdzie spotkasz ogrodnika. Zapytaj, dlaczego otruł króla, a gdy rzuci się na Ciebie, dowal mu oraz jego dwóm koleżkom. Niestety, ogrodnik ucieknie, niezależnie od rezultatu walki. Zarzuć linę na tratwę stojącą przy drugim brzegu i przyciągnij ją. Każ Shelli strzelić z łuku w dźwignię hamulca i ponownie pociągnij za linę. Po przebyciu rzeki skieruj się na północ, do Tyrsis.

Tyrsis

Miasto oblegają żywe trupy na usługach Brony. Będziesz musiał się trochę pomęczyć, zanim dostaniesz się do środka. Idź w prawo wzdłuż murów, aż do małej chatki. Zapukaj dwa razy i porozmawiaj z Brendelem. Daj mu trochę jedzenia i wypytaj ponownie. Gdy już wyczerpiesz tematy do rozmowy, wyjdź z chaty i wróć pod bramę. Idź na lewo, do końca ścieżki. Z drzewa po lewej zerwij gałąź i wróć do Brendela. Wystruga Ci pochodnię. Idź pod bramę i porozmawiaj ze strażnikiem, a potem z Brendelem. Po rozmowie Brendel wróci do swojej chaty, a Ty będziesz mógł wejść do miasta.

Porozmawiaj ze skrybą i pokaż mu królewski naszyjnik Shelli. Zostaniesz dopuszczony przed oblicze króla Balinora. Porozmawiaj z nim, wyjdź z komnaty i pogadaj ze skrybą. Wejdź do biblioteki (drzwi na lewo). Obejrzyj książkę ze stojaka i przeczytaj ją. Przyjrzyj się zamkniętej szafce, pójdź do Seneshala i poproś go o otworzenie jej. Weź ze środka księgę magii i za pomocą noża wydobądź pergamin z okładki. Idź do komnaty tronowej. Naoliw metalową głowę lwa na tronie i z paszczy wyjmij klucz. Przesuń zwierzęcą głowę wiszącą na ścianie. Znajdziesz dziurkę od klucza. Otwórz zamek kluczem. Przesuń tapetę na prawo od tronu - zobaczysz ukryte przejście. Wejdź do tajnej komnaty i zapal lampę, a zapałkami - świece. Gdy tylko odzyskasz swobodę ruchów, rozbij mieczem lustro. Weź świece obrzędowe zza lustra. Przyjrzyj się czaszce po lewej. Jest w niej ukryta szuflada. Wyjmij z niej pergamin z czarem. Użyj go na magicznej księdze i przestudiuj ją. Porozmawiaj z Seneshalem, a następnie z królem Balinorem. Weź ze ściany maczugę i zejdź do piwnicy. Postaw na ziemi świece, obok połóż pergamin i każ Brendelowi położyć na ziemi maczugę. Zapal świece. Użyj zaklęcia z magicznej księgi na pergaminie, a potem na maczudze. Porozmawiaj z duchem Stenmina. Rzuć na niego czar z księgi i ponownie podyskutuj z nim. Gdy poda Ci składniki magicznego płynu porozmawiaj jeszcze chwilę, a potem odeślij go. Weź dwie butelki wina (pełną i pustą). Napełnij pustą butelkę winem z beczki po prawej i wrzuć do niej trochę proszku ze szkatułki. Wyjdź poza mury i podejdź do drzewa, z którego brałeś gałąź. Zerwij trochę liści i wrzuć do butelki. Następnie pójdź do chaty Brendela. Spróbuj wejść na rosnące obok drzewo - okaże się, że jesteś za ciężki. Zaproponuj Shelli, by weszła. Weź od niej pączki i wrzuć je do butelki z miksturą. Idź na planszę z płomienną barierą i wylej na nią mieszankę. Weź złamany miecz Shannary. Po dłuższej wstawce animowanej dowiesz się, że musisz iść do królestwa elfów - Arborlon. Znajduje się ono na północnym zachodzie od miejsca Twojego pobytu.

Arborlon

Porozmawiaj z Lessą, a następnie wejdź do pałacu. Pogadaj z Davio. Obejrzyj pokój, spróbuj rozpalić ogień w kominku. Opuść budynek. Weź od Brendela rondel i napełnij go błotem spod fontanny. Każ Shelli zatkać chusteczką dziurę w fontannie i weź kamień, który wypadnie z fontanny. Idź na lewo - do ogrodu. Z bramy zdejmij winogrona i zamknij ją. Weź kamień przymocowany do zamka. W ogrodzie przyjrzyj się skale z otworem i znakami runicznymi. Wróć do pałacu i porozmawiaj z Davio. Wejdź do sali tronowej i zagadnij kilka razy księcia. Po wyjściu porozmawiaj z Davio i idź do Lessy. Polej wodą ciemniejszy kamień na ścieżce i weź go. Wlej błoto z rondla w wyżłobienie w skale po lewej i przyłóż do niego podniesiony kamień. Weź utworzony kamień runiczny. Daj Lessie linę i pożycz od niej drabinę. Przystaw drabinę do ściany pałacu i wejdź na dach. Weź dwa kawałki drewna i zdejmij z komina gniazdo. Naoliw wiatrowskaz i pokręć nim. Wróć na dół i porozmawiaj z Davio. Pokaż mu kamienie runiczne. Rozpal ogień w kominku. Wejdź po drabinie na górę i przyłóż kawałek drewna do rozżarzonego metalu. Pokręć wiatrowskazem. Daj Brendelowi swój dziennik i drugi kawałek drewna. Wystruga Ci

run powietrza. Odnieś Lessie drabinę. Dostaniesz srebrny pierścień. Wejdź do pałacu, porozmawiaj z Davio i pokaż mu pierścień. Wejdź do sali tronowej i daj pierścień elfowi - dostaniesz złoty pierścień. Porozmawiaj z nim i zapytaj o naszyjnik, który nosi. Zanieś pierścień Lessie i porozmawiaj z nią. Po chwili będziesz miał ostatni z sześciu kamieni runicznych. Pokaż kamienie Davio i idź do ogrodu. Włóż kamienie w otwór w skale i zabierz klejnoty. Wróć do pałacu, porozmawiaj z Davio i pokaż mu klejnoty. Przyłączy się do Ciebie. Idź na wschód.

Równiny Streleheim

Powinieneś spotkać Panamona, atakowanego przez potwory. Włącz się do walki i pomóż mu. Przyłączy się Ciebie razem z Telsekiem, swoim kumplem. Gdy dojdziesz do kanionu, rozejrzyj się. Porozmawiaj z członkami drużyny. Każ Telsekowi rzucić kamieniem w zbocze. Gdy zostaniesz zaatakowany, każ Davio użyć klejnotów elfów, by odstraszyć potwory. Zabij te, które nie uciekły. Przyjrzyj się wejściu do jaskini. Wejdź do środka i zapal latarnię. Porozmawiaj z chłopcem i pokaż mu przepustkę, którą dostałeś w Arborlon. Spójrz na Black Irix (nad wejściem do tunelu). Przywiąż do niego linę. Opuść jaskinię i daj linę Telsekowi. Idź na wschód, do miejsca stacjonowania armii elfów i trolli. Wejdź do obozu trolli. Gdy Cię zaatakują, ucieknij. Porozmawiaj z ich królem, potem z resztą drużyny i znowu z królem. Idź do obozu elfów i pokaż strażnikowi przepustkę. Porozmawiaj z królem elfów. Wróć do obozu trolli i porozmawiaj z królem. Zacznie się turniej. Wejdź na wzgórze między obozami. Wyjmij z gniazda piórko i daj je Telsekowi. Wróć do obozu. Telsek odpowie na pierwsze pytanie elfów. Idź do obozu trolli, zajrzyj do garnka i porozmawiaj z kucharzem. Wróć do obozu elfów, porozmawiaj z Brendelem i weź od niego butelkę wina. Wymień ją u kucharza na robaka. Załóż robaka na haczyk w swojej wędce i złów rybę w rzeczce koło obozu elfów. Daj rybę Telsekowi i idź na turniej. Telsek odpowie na drugie pytanie. Porozmawiaj z Panamonem, który siedzi w namiocie w obozie trolli, i weź hełm leżący obok niego. Wróć do obozu elfów i porozmawiaj ze strażnikiem. Poproś go o pożyczenie tarczy. W zamian zaproponuj mu miecz Shannary. Daj Telsekowi tarczę, wróć na turniej i wybierz klejnoty (elfstones), jako następną zagadkę dla elfów. Po załatwieniu sprawy z trollami będziesz musiał udać się do Culhaven (na południe). Po drodze zostaniesz zaatakowany. Niech Davio użyje klejnotów. Niestety, mimo to dostanie zatrutym ostrzem. Skieruj się do Storlock - wioski gnomów. Porozmawiaj z uzdrowicielem. Pójdź do źródła rzeki przepływającej przez wioskę. Popatrz na potwora i powąchaj go. Weź od Shelli strzałę, owiń ją chusteczką i polej oliwą. Zapal strzałę i każ Shelli strzelić w potwora, a Telsekowi - zrzucić na niego kamień. Następnie zaatakuj i dobij go. Wróć do wioski gnomów. Porozmawiaj z uzdrowicielem. Opuść wioskę i idź do Culhaven - na południowy zachód.

Culhaven

Porozmawiaj z królem, a potem z Kilim. Przejdź do pokoju obok. Pogadaj z Kilim. Zbadaj regał, a następnie ziemię koło strażnika. Idź w prawo i porozmawiaj z resztą drużyny. Zbadaj beczkę, na której siedzi Telsek. Idź do pokoju, w którym był przechowywany ukradziony młot. Spójrz na kominek, potem na dziurę w kamieniu na prawo od paleniska. Porozmawiaj z Kilim, popatrz na palenisko, potem na fotel. Przesuń fotel i porozmawiaj z Kilim. Wróć do celi i pogadaj z przyjaciółmi. Weź z celi kufel i zajrzyj do środka. Wyjmij chusteczkę. Pokaż ją Kiliemu. Gdy Cię zaatakuje, zabij go. Pogadaj z królem krasnoludów. Wróć do pomieszczenia, w którym zabiłeś Kiliego i wyjmij dźwignię z jego plecaka. Idź do komnaty z kominkiem. Włóż dźwignię w otwór i przekręć.

Spójrz na rzekę. Pogadaj z przyjaciółmi. Zejdź w dół, do lasu. Brendel zetnie kilka drzew, a ich pnie spławi do rzeki. Użyj woreczka z magicznym pyłem na rzece i każ Davio użyć klejnotów. Wróć nad most i zabij potwory, które Cię zaatakują. Po walce spłyniesz na tratwie z nurtem rzeki i wylądujesz na brzegu, spory kawałek na zachód od Culhaven.

Góry

Pogadaj z resztą drużyny. Idź prosto na północ, aż dojdziesz do mostu nad przepaścią. Przejdź przez most, daj linę Davio. Popatrz na Allanona i przejdź ponownie przez most. Okaże się, że Allanon jest przebranym szpiegiem Brony i śmiertelnie zrani Shellę. Porozmawiaj z nią, pocałuj a następnie dobij. Użyj zaklęcia z księgi Stenmina, by uwolnić jej duszę spod władzy Brony.

Obóz gnomów

Poszukaj obcasa od swojego buta i podnieś. Użyj go na linach. Rozejrzyj się po namiocie. Popatrz na cień strażnika. Użyj gwoździ na lewej stronie namiotu, a obcasa na ściance sąsiedniego namiotu. Weź sztylet i Magic Torc. Unieszkodliw szamana i zwiąż go liną. Wyjdź z namiotu i wróć do tego, z którego wyszedłeś. Otwórz metalowe pudełka, potem wejdź do namiotu szamana. Porozmawiaj z Geeką. Nie dawaj mu Magic Torc, ani niczego nie obiecuj. Rozmawiaj z nim, aż zgodzi się pomóc Ci w zamian za Helm of Command. Wyjdź z namiotu. Porozmawiaj z Geeką i każ mu otworzyć zapadnię. Wróć do swojego namiotu. Powiedz gnomowi, żeby wziął skrzynię z przedmiotami. Przywiąż do skrzyni linę i włóż ją do dziury. Powiedz gnomowi, żeby wszedł pierwszy do dziury i udaj się za nim. Użyj korby, żeby zamknąć drzwi. Każ Brendelowi uderzyć młotem w kratę, a później przejść pod nią. Za pomocą koła (jest zepsute - musisz je naprawić) otwórz metalowe pudło obok drzwi. Obróć koło i każ Telsekowi użyć Black Irix na drzwiach. Wyjdź. Po scence animowanej znajdziesz się w Hadeshorn, gdzie spotkasz Allanona.

Hadeshorn

Każ Telsekowi popchnąć posągi. Przejdź przez główne drzwi i zaatakuj Shiftera. Podczas walki Davio użyje dwa razy klejnotów - nic na to nie możesz poradzić. Podnieś diadem i przejdź przez drzwi. Wróć, każ Telsekowi podnieść drzwi i przerzucić je nad przepaścią. Po chwili zostaniesz uwięziony w klatce. Unieś ją przy pomocy Brendela, dzięki czemu Geeka będzie mógł wyjść. Popchnij klatkę do dziury, w którą wpadł Helm of Command. Przywiąż linę do klatki i zejdź. Każ Brendelowi użyć młota na posągu. Załatw potwory i wdrap się na posąg. Wyjmij miecz Shannary i wybierz po kolei pasujące odpowiedzi. Przejdź przez dowolne drzwi i zaatakuj.

Frogger

TOUCHE (PC CD-ROM)

Kiedy znajdziesz się na ulicy porozmawiaj z rannym mężczyzną (to de Peuple), potem z żebrakiem. Kup od niego srebrną monetę. Wejdź do karczmy, porozmawiaj z oberżystą i gośćmi. Kiedy zarzucisz graczom, iż są najemnymi mordercami rozpocznie się bójka. Obudzisz się rano w pokoju na piętrze (z pustą kabzą, bo karczmarz zabrał Ci pieniądze). Wyjdź z karczmy, przyjmij usługi Henri'ego i znajdź katedrę. Jest zamknięta, ale zabierz notkę przybitą do drzwi. Teraz odwiedź sklep z butami i odzieżą, zabierz wiszące na ścianie przybory krawieckie. Skieruj się w stronę kwatery muszkieterów i zamelduj u kapitana. Znajdź czystą kartkę papieru. Aby odcyfrować pismo, ogrzej ją nad płomieniem świecy. Zabierz melona, zapytaj o przepustkę i weź papier leżący koło biurka. Teraz do stajni. Zabierz stamtąd podkowę i ruszaj w drogę.

Zatrzymasz się na noc w przydrożnej oberży. Wynajmij pokój (na rachunek muszkieterów), a rano pokaż ucztującemu mnichowi kartkę znalezioną na drzwiach katedry w Rouen. Następnie udaj się do Amiens. Odwiedź sklep z butami i ciuchami i poproś handlarza o zużyte sandały. Napraw je za pomocą przyborów krawieckich. Idź do katedry w St. Quentin, weź ze stołu krucyfiks, świecznik i obrus (zabawny komentarz na temat rabowania kościołów), porozmawiaj z kardynałem de Guise. Wróć do Amiens i skieruj się do opactwa. Przebierz Henri'ego za mnicha (daj mu sandały, krucyfiks i ukradziony z płotu habit), dostanie się wtedy do prywatnej kaplicy i uderzy w dzwon. Stróżujący mnisi odejdą, a wtedy wejdź do drzwi w dolnym, lewym rogu. Morderca zwiał, ale znajdziesz testament i notkę (obszukaj sakwy, rozetnij nożem poduszkę). Koło miednicy na dziedzińcu opactwa leży kawałek mydła. Zabierz je. W drodze do Rouen zostaniesz obrabowany przez bandytę. Wejdź na drzewo (kilka prób) i znajdź ukryty zegarek.

W Rouen odwiedź kapitana i poproś o przepustkę do Le Mans. Każe Ci wykazać się umiejętnościami strzeleckimi. Porozmawiaj przy karczmie z Henri (o tym, kto mieszka w wieży), a potem zawołaj Julię. Przetnij nożem sznur, a znajdziesz się na jej balkonie. Porozmawiaj z dziewczyną, obejrzyj kwiaty i ukradnij chusteczkę (handkerchief). Zejdź z balkonu, obejdź karczmę - znajdziesz młotek. Spróbuj za jego pomocą zreperować drabinę. Wejdź do swojego pokoju na piętrze, przyjrzyj się podłodze i wyjmij z dziury jednego franka. Teraz kup u handlarza model katedry i rozbij go młotkiem. Idź do kwatery muszkieterów, strzel ze strzelby i pokaż rozbity model katedry. Dostaniesz certyfikat, a kiedy pokażesz go kapitanowi, dostaniesz przepustkę do Le Mans.

W Le Mans zabierz rozkład jazdy dyliżansów i kwiaty (sprzed kwiaciarni). Idź do kościoła. Wejdź do konfesjonału i wysłuchaj spowiedzi hazardzisty. Odwiedź tawernę i porozmawiaj z graczem, a poda Ci tajne hasło. Wróć do kwiaciarni. Teraz właścicielka wpuści Cię do tajnego pokoju. Porozmawiaj z graczami, a potem znowu z właścicielką. Na piętrze jest burdel! Idź tam i znajdź buty za kotarą. Należą do bandyty, który okradł Cię na drodze. Porozmawiaj z nim. Przeniesiesz się na rozstaje i zostaniesz złapany przez Cyganów. Daj szefowej zegarek i rozkład jazdy dyliżansów, a zwróci Ci testament.

Skieruj się do St. Quentin. Porozmawiaj z żołnierzami, posłuchaj o czym mówią i co dzieje się w tawernie. Kiedy nie będą chcieli wpuścić Cię do środka, wrzuć do rzeki melon i wejdź do tawerny. Porozmawiaj z oberżystą (każ podać brandy oficerowi), a potem z poetą. Aleksander Dumas wypisze poemat na cześć Julii, kiedy dasz mu jej chusteczkę. Wróć do oficera i poproś, aby w zamian za brandy rozkazał żołnierzom wpuszczać klientów. Od oficera dostaniesz znaczoną kartę, od karczmarza prezent. Teraz do Rouen. Przed balkonem Julii skorzystaj z tyczki (czyli tego, co zostało po drabinie) i daj jej poemat. Pozwoli Ci zabrać perfumy. Jak spróbujesz dać jej kwiaty dowiesz się, że lubi tylko orchidee. Zejdź z balkonu. Na rynku stoi zakuta w dyby czarownica. Użyj mydła na dybach i daj staruszce perfumy. W zamian dostaniesz czarodziejską miksturę. Obok dybów leży banan. Zabierz go.

Teraz do Paryża. Czeka Cię zabawa w wymienianie przedmiotów z przekupniami. A więc po kolei: wymień starą butelkę (prezent od karczmarza z St. Quentin) na wino, wino daj kobiecie sprzedającej rzeczy z wikliny - dostaniesz stołek, stołek daj piekarzowi - dostaniesz chleb, chleb zanieś sprzedawcy serów - dostaniesz ser, ser daj sprzedawcy szczurów, a dostaniesz pieczonego szczura. Szczura daj chłopakowi na ulicy, potem dołóż mu banana, a zaprowadzi Cię do Luwru. Tam pogadaj z facetem stojącym w drzwiach, weź list. Odwiedź katedrę Notre Dame i zabierz tablicę z napisem o spaleniu wiedźmy. Z listem wróć do Rouen, zastukaj do domu ojca Julii. Wyjedzie on do Paryża i możesz już wchodzić normalną drogą. Przedtem pomaluj farbą kwiaty (farba jest w jednej ze stajni) i daj Julii. Pomyśli, że to orchidee i zaprowadzi Cię do Chancellora. W trakcie rozmowy wpadnie kardynał de Guise, ukradnie testament i każe żołnierzom zabrać Julię. Na mapie pojawi się nowa lokacja (zamek de Peuple'a).

Idź do Le Mans, wejdź do sklepu z bronią i przygotuj sklepikarzowi roztwór ciepłej wody i końskiej maści (horse linament). Wiadro i maść są w stajni. Zaczerpnij wiadrem wodę z kadzi w sklepie, rozpuść tam maść. Sprzedawca pozwoli Ci zabrać pilnik. Wejdź do kwiaciarni, podaj hasło, a znajdziesz się znowu w pokoju hazardzistów. Pokaż graczom fałszywą kartę od oficera, a zorientują się, iż grają podobnymi i wygonią szulera.

Po powrocie do Rouen zobaczysz, że kwatera muszkieterów jest zamknięta, ale zostawiono dla Ciebie wiadomość. Otworzy się nowa lokacja na mapie (Havre), gdzie muszkieterzy wojują z Anglikami. Kapitan rozkaże Ci popłynąć łodzią, ale w tym samym czasie przedziurawi ją angielska kula. Wróć więc do Rouen i nasącz obrus zupą z kotła. Tak przygotowany tampon wepchnij w dziurę, aby uszczelnić burtę. Ze złamanej tyczki i tablicy (tej z Notre Dame) zrób wiosło. Możesz podpłynąć pod angielskie fortyfikacje. Krata jest jednak zamknięta. Obejrzyj świecznik zabrany z St. Quentin, a w inwentarzu pojawi się świeca. Użyj noża na świecy i wsuń w zamek. Teraz użyj pilnika, a powstanie klucz-wytrych. Otwórz zamek, znajdziesz się w gospodzie. Anglikowi opowiedz o pogodzie, w rozmowie z barmanką użyj hasła i poproś o menu (tak naprawdę, jest to plan angielskich fortyfikacji), powiedz jeszcze hasło jednemu z żołnierzy, a dostaniesz przepis kowalski.

Wróć do kapitana i oddaj mu plany. Otrzymasz klucz do kwatery muszkieterów w Rouen. Idź do gabinetu kapitana i zabierz flagę. Następnie w pokoju Julii zajrzyj do skrzyni i zabierz z niej pończochy. Kiedy zajrzysz do katedry okaże się, iż skończono już remont. Będziesz miał okazję podsłuchać kardynała de Guise. Teraz użyj sznura na filarze. Dzięki przemyślnej konstrukcji zostaną zamienione wieka trumien króla Ryszarda i króla Karola. Kardynał zabierze nie te kości, co trzeba. Ty podnieś z ziemi tabliczkę.

W St. Quentin odwiedź kowala i daj mu angielską formułę. W zamian będziesz mógł zabrać wiaderko, potem wsyp do niego węgle z paleniska. Wróć do Rouen i uwolnij da Vinci, wyciągając klucz za pomocą obcęg znalezionych u kowala. Da Vinci pokaże Ci swój statek. Wymaga on jednak napraw: do masztu przymocuj flagę, do rury tabliczkę, do koła pończochy (zrobi się pasek klinowy), wsyp węgiel do kotła. Potem uruchom łódź pokrętłem i w drogę. Wylądujesz w zamku de Peuple'a (po drodze trzeba wybierać odpowiednie wajchy, aby sterować łodzią).

Strażnikowi powiedz, iż zaproszenie ma Henri, a sam wejdź na salę. Porozmawiaj z Julią i daj jej miksturę czarownicy. Kiedy wleje ją do kielichów - goście opuszczą salę. Obejrzyj popiersia i pociągnij je za nosy. Otworzy się tajne przejście za obrazem. Przed rozpadliną użyj szpady na łańcuchu, łańcuch przyczep do haka i zarzuć go na pułapkę. Trafisz do czarnoksięskiego laboratorium. Asystent kardynała jest odporny na magię, ale znajdziesz książkę, po przeczytaniu której (i spytaniu żołnierza o godzinę) uda Ci się go zahipnotyzować. Na ziemi wyrysowany jest wielki pentagram, leży też maleńki (trudno go dostrzec) kawałek kredy. Weź kredę i użyj jej na książce, która znajduje się na stole. Zjawi się kardynał i zacznie odprawiać ceremonię wskrzeszania zmarłych. Dalej już możemy obejrzeć długi filmik, którego treści nie będę zdradzał. Powiem Wam tylko, że warto zagrać w Touche, choćby po to, aby obejrzeć wspaniałe i dowcipne zakończenie.

Miłosz Gładzikiewicz

GILDIA RPG

W tym miesiącu dla Gildii znowu nie ma miejsca (tak się nas traktuje!), więc podam tylko odpowiedzi na konkurs z lutowego numeru Gamblera i robimy następną rundę.

ODPOWIEDZI

1. Akcja gry Darklands toczy się w Niemczech (lub środkowej Europie).
2. Cykl Eye of the Beholder stworzono w oparciu o system AD&D.
3. Pagan to podtytuł gry Ultima 8.
4. Winterkill, Vertigo i Asp leżą w krainie Xeen.
5. Z magii natury, czarodziejskiej, chaosu, życia i śmierci korzystają magowie w grze Master of Magic.
6. Termin NPC to po prostu Non-Player Character.

KONKURS

W konkursie nagrodą jest gra Dragon Lore, ufundowana przez DIGITAL MULTIMEDIA GROUP (ul. Grzybowska 39, W-wa, tel. 620-82-99) oraz pięcioksiąg Gene Wolfe'a „Księga Nowego Słońca", ufundowany przez WYDAWNICWO ISKRY. Jak zwykle są trzy pytania za 1 punkt i trzy za dwa punkty, a nagrodę rozlosujemy wśród osób, które zdobędą największą liczbę punktów. Termin nadsyłania rozwiązań upływa 25 kwietnia.

Pytania za 1 punkt:

1. Jaka gra nosi podtytuł Shadow of the Horned Rat?
2. Jak nazywa się firma, która zrealizowała grę Heroes of Might&Magic?
3. Jak ma na imię główny bohater gry Stonekeep?

Pytania za 2 punkty:

1. Król Richard i wiedźma Scotia. Z jakiej gry pochodzą te postacie?
2. W jakiej grze drużyna rozpoczyna przygodę na arenie gladiatorów?
3. Jak brzmi tytuł gry, w której sterowany przez gracza bohater zwiedza ogromne miasto Mitteldorf?

st. mag sztabowy Erectus Magnificus

4 GET IT (PC)

PASSWORD, PRISONER, FISHHEAD, MOREFISH, FISHFISH, TINYFISH FREDFISH, BIGFISHY, EATDEATH, EATFISHY, SLOWFISH, FISHFAST PLUNGERS, MOPHAPPY, JANITORS, THROMULI, PARAKEET, FUZZYDOG SPAMKEET, BABYHEAD, FISHNOSE, FISHTOES, FOOTFISH, FISHBONG ABCDEFGH.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

ALIEN LOGIC (PC)

Uruchom grę z parametrem /j. Wciśnięcie klawisza HOME uruchamia cheat mode.

E	-	efekty	O	-	tryb Boga
T	-	transport	R	-	energia na full
H	-	samobójstwo	I	-	mapa
L	-	skok	C	-	menu cheatów
B	-	wyłączenie kolizji sprite'ów			

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

ARCTIC ADVENTURES (PC)

Wciśnij jednocześnie MFX - dostajesz łódkę, wszystkie klucze i nieograniczony zapas amunicji.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

B-17 FLYING FORTRESS (AMIGA)

Klawiszologia:

F1 - wieżyczka na dziobie, F2 - mapa, F3 - pierwszy pilot, F4 - drugi pilot, F5 - wieżyczka na górze, F6 - radiotelegrafista, F7 - lewy tylny strzelec,

F8 - prawy tylny strzelec, F10 - wieżyczka na ogonie, Alt+C - konfiguracja, Alt+T - przyspieszenie czasu, Alt+M - włączenie kamery, E, Z, X - widoki samolotu z zewnątrz, M - sterowanie samolotem (autopilot lub Ty), Ctrl+1+2+3+4 - włączanie lub wyłączanie danego silnika, Alt+1+2+3+4 - gaśnica dla danego silnika.

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

BACK TO THE FUTURE 3 (AMIGA)

Aby uzyskać nieśmiertelność, wpisz w I poziomie: ROTTEN CHEAT, w II poziomie: LOUSY CHEAT, w III: LOW DOWN CHEAT.

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

BALLERNA (PC)

Kody:

1. PUNKANDJUMP	6. GRENOUILLE	11. MENFOU
2. MONTPELLIER	7. BLUBEDILOMAR	12. 32 BIT POWER
3. SEA SEX SUN	8. BRAIN KILLER	13. MARTINI
4. VL 86 C 010	9. RHYTHM BOX	14. SEE YOU SOON
5. MOUNTAINEERS	10. BOUBOULOID	15. ETERNA

Krzysztof Balwierz (Oleśnica) – 1 pkt

BATTLE BEAST (PC)

Wersja shareware.
ULTIMATE CHEAT CODE: YOYOYO.

ITIHFO	-	stoczysz 3 rundy zamiast 1.
ERHNE	-	możliwość wyboru dowolnej postaci.
AOFREOIO	-	otwiera wszystkie bonusowe drzwi.
OFOVH	-	punktacja ×2 w pomieszczeniach bonusowych.
ERHYHRLY	-	tworzenie Toadman Weaker.
OAOAEIOA	-	tryb latania.
EATEE	-	wyłączenie morphingu postaci.
EHRTRR	-	tryb latania w bonusowych pomieszczeniach.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 0,5 pkt.

BIRDS OF PREY (PC)

Rakiety naprowadzane na podczerwień (IR) najłatwiej zmylić ostro przyziemiając i wyrzucając kilka flar. Pasy startowe niszczymy zwykłymi bombami, lecąc dokładnie na osi pasa. Na czołgi najskuteczniejsze są bomby Mk84 Paveway.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 1 pkt

BOPPIN (PC)

Na głównym menu:

Ctrl+V	-	wyświetlanie wszystkich epizodów (użyj klawiszy kursora i Esc).
Ctrl+T	-	testowanie dźwięku.

W trakcie gry:

Ctrl+B	-	wyświetla mystery spot.
Ctrl+L	-	przenosi na następny poziom, kosztem straty życia.
Shift+Ctrl+L	-	przenosi na wcześniejszy poziom.

W weraji zarejestrowanej wpisanie TOYS powoduje odblokowanie kolejnych kombinacji:

Ctrl+F	-	przenosisz się na walkę finałową danego epizodu.
Alt+H	-	wypróbuj w walce finałowej.
Ctrl+F8	-	zwiększenie liczby kredytów dla gracza 1. (maksimum 9 kredytów).
Ctrl+F8	-	zwiększenie liczby kredytów dla gracza 2. (maksimum 9 kredytów).
1 lub !	-	ustawienie liczby istnień dla gracza 1. na 0.
2 lub @	-	ustawienie liczby istnień dla gracza 2. na 0.

W weraji 1.1 uruchomienie gry z parametrem blood daje dostęp do violence mode.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

BRAIN STORM PRO (PC)

Hasła do weraji shareware.

Numer poziomu	Nazwa poziomu	Hasło
001	Connect Them!	-
002	Look at Those Arrows	AAWFHRIE
003	Practicing Coloring	JLCMBVBH
004	To the Other Side	XJUISVSH
005	Brainstorm Unplugged	EIMGVHMD
006	MTV	WHUZMXVA
007	Nucleur Brainstorm Plant	DDNAPAUQ
008	Maze	USOFRPYQ
009	The Skull	ZGRHCUMW
010	Changing places	NOYRIASZ
011	Under Pressure	UTFDXUPW
012	The Temple	RHCQHWEH
013	Is this a Trick?	OYEEGEOM
014	All Together Now!	HEPTTCBB
015	Confused?	CUUJPLTM
016	The Machine	IVVDCBBF
017	Russian Roulette	RFOGJVII
018	Another Wicked Problem	RRXIMHTT
019	Three Crazy Blocks	OSKOPWRC
020	Look Carefully	MKCBORCX

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

CAPONE (AMIGA)

Jeżeli chcesz być odporny na pociski to strzel trzy razy we flagę.

Marcin Czółno (Mielec) – 0,5 pkt.

CRUSADE (PC)

Po uruchomieniu gry naciśnij kolejno klawisze od F3 do F10, a następnie wpisz CHEAT. Ukaże się cheat menu. Gdy będziesz chciał je wywołać ponownie, po prostu wpisz CHEAT.

Krzysztof Balwierz (Oleśnica) – 2 pkt

DEFLEKTOR (AMIGA)

+,- przeskakiwanie między poziomami.

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

DOOM II - Deathmatch! (PC)

To jest naprawdę coś nowego!!! Na mapie, w trybie Deathmatch, przytrzymaj Alt i trzykrotnie wklep IDDT. Teraz widać na mapie wszystkie potwory i wszystkich przeciwników. Może nie działać w werajı gry 1.9 i wyższych.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

DUNE 2 (PC)

Naciśnij [alt]+[A]...[Z] - dodatkowe jednostki wojskowe.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 1,5 pkt.

DUNGEON HACK (PC)

Uwaga: przed uruchomieniem cheatu należy skopiować plik aesop.exe do osobnego katalogu. Następnie w linii Prompt należy wpisać: set aesop_diag=1.

Teraz w czasie gry:

A - zabija wszystkie potwory,
T - włącza tryb tekstowy,
I - ściany nie są już dla Ciebie przeszkodą,
O - daje trochę nowych zabawek.

Krzysztof Balwierz (Oleśnica) – 2 pkt.

DUNGEON MASTER II (PC)

Żeby zobaczyć zakończenie, przesuń plik DOS4GW.EXE do jakiegoś innego katalogu (np. TMP). Uruchom grę.

Krzysztof Balwierz (Oleśnica) – 1 pkt

ECO (AMIGA)

Podczas gry wciśnij ALT+S, co zmieni kod genetyczny.

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

EVOLUTION DINO DUDES (PC)

Wyłączenie zegara: TIME STANDS, STILL FOREVER.
Nieograniczona liczba żyć: ONCE DEAD, TWICEBORN.
Uwaga: kody wpisywać jeden po drugim, kończąc je klawiszem OK.
Kody do poziomów:

1	ROUND DUDES	2	LIBERTY ISLAND
3	STONE WALL	4	G MEN
5	GO WEST	6	LEMON ENTRY
7	WAGON WHEEL	8	OIL DRUM
9	MOON ORBIT	10	HARD ROCK
11	TRIP AND FALL	12	ALARM CLOCK
13	BIG COUNTRY	14	HOT TIED
15	CAN CAN	16	CUTE MOUSE
17	SPARKY PLUG	18	PONY EXPRESS
19	PADDED CELL	20	LOG PLUME
21	CANVAS SAIL	22	GOLDEN ERA
23	WIDE SEAT	24	BAD KARMA
25	CRASH BARRIER	26	LIME GLASS
27	SURF UP	28	PENAL COLONY
29	RELIEF ART	30	TRIBAL DANCE
31	SODA FOUNTAIN	32	PARKING SPACE
33	PIZZA DUDE	34	CROW FLIES
35	TILED ROOF	36	SLATE MISING

37	OPENING TIME	38	INNER PEACE
39	BAD DOG	40	SOUR BELLY
41	LARGE MUG	42	HALF A BET
43	SING SING	44	BROWN COW
45	IRON HORSE	46	WHITE MALE
47	BOX OFFICE	48	CORNY FUR
49	ATOM CAT	50	FREE WHEELING
51	BUSH FIRE	52	CRK BRA
53	PORK PIES	54	STORMY WEATHER
55	STAGE COACH	56	QUAY BORED
57	SPLASH DOWN	58	BUG POLITICS
59	SHAKE SPEAR	60	SCHOOL ZONE
61	PINK MARBLE	62	ROLLING PLAINS
63	ICON DRIVE	64	CARROT TOP
65	QUILL PEN	66	TUTTI FRUTTI
67	PUBLIC ENEMY	68	BIG END
69	TAN PARLOR	70	NEVER READY
71	SHARK FANGS	72	STOOL PIGEON
73	PROM QUEEN	74	RED LETTER
75	CORN DONE	76	BILGE PUMP
77	SIXTY FOUR BIT	78	HALF MAST
79	WALKING BOSS	80	SPACE TO LET

Jacek Bielewicz (Kąty) – 5 pkt.

FADE TO BLACK (PC)

Użyteczne klawisze w grze:

[SPACE] – otwieranie szafek, używanie teleportów itp.
[I] – inwentarz, a w nim:
[TAB] – przełączanie się między działami,
[SHIFT] – opis przedmiotu,
[ENTER] – przygotowanie przedmiotu do użycia,
[U] – użycie przedmiotu,
[V] – wyjęcie broni (przejście do trybu walki),
[B] – strzał,
[ENTER] – nowy magazynek,
[strzałka w dół] – unik,
[4] – zmiana rodzaju nabojów,
[B] – rzut miną,
[J] – skok,
[M] – mapa,
[7], [9] – wychyły w bok.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 2 pkt.

FLIPPIN HECK (PC)

Level 2 - GDC,
Level 3 - JSG.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

FLOOD (AMIGA)

Kod do ostatniego poziomu: MEEK.

Marcin Czółno (Mielec) – 0,5 pkt.

FORTRESS OF DOCTOR RADIAKI (PC)

Naciśnij E, G i J w tej samej chwili.
Cheats:

H – włącza utratę zdrowia,
A – włącza utratę amunicji,
W – przechodzenie przez ściany (trzymaj wciśnięte W),
O – mapa,
V – niewidzialność.

Krzysztof Balwierz (Oleśnica) – 1 pkt

GOD OF THUNDER (PC)

Uruchom grę z parametrem /VOLSTAGG (tzn. GOT /VOLSTAGG). Podczas gry klawiszem Z możesz „podładować" swoją magię.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

HATTRICK (PC)

Jeżeli wpiszesz imię managera ZORC, a drużynę nazwiesz DORTMUND, to uzyskasz 4,5 mln i drużynę o parametrach 99. Jeżeli wybierzesz Matthausa i Munchen, będziesz miał 0,5 mln mniej i gorszy zespół.

Krzysztof Balwierz (Oleśnica) – 1 pkt

HELL (PC)

Wciśnij jednocześnie LPM+Alt+Ctrl+G. Pojawi się okienko dialogowe z pytaniem o hasło. Wpisz NATAS LIVE. Teraz wejdź do GAME menu - zobaczysz nowe opcje, np. możliwość udania się w dowolne miejsce, wzięcia dowolonej rzeczy itp.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 3 pkt.

HELLFIRE ZONE (PC)

Kombinacją klawiszy Enter i Delete przełączasz misje.

Marcin Czółno (Mielec) – 2 pkt.

HEXEN (PC)

Wersja DEMO:
BGOKEY - GOD MODE,
CRHINHART - najlepsza broń i zbroja,
SGURNO - maksimum zdrowia,
BRAFFEL - wszystkie przedmioty,
MRAYMONDJUDY - wszystkie klucze,
RJOHNSON - przechodzenie przez ściany,
BPELLETIERxx - skok na poziom xx (1-4),
REVEAL - cała mapa,
EBBIESMAN - zmiana przeciwników w świnie.
Wersja komercyjna:
SATAN - GOD MODE,
NRA - najlepsza broń i zbroja,
CLUMBED - maksimum zdrowia,
INDIANA - wszystkie przedmioty,
LOCKSMITH - wszystkie klucze,
CASPER - przechodzenie przez ściany,
VISITxx - skok na poziom xx,
MAPSCO - cała mapa,
BUTCHER - zabija wszystkich przeciwników,
DELIVERANCE - zmiana przeciwników w świnie,
SHERLOCK - rozwiązanie zagadki.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 3 pkt. + 3 pkt. special bonus

HOME ALONE (PC)

Gdy rozstawisz wszystkie pułapki naciśnij CTRL i N. Wskazówka zegarka pokaże zachód i złodzieje zaczną Cię ścigać.

Tomasz Vader Wagner (Poniatowa) – 1 pkt

I HAVE NO MIND BUT I MUST THINK (PC)

Oto droga przebycia labiryntu w Wieży: prosto, prosto, prosto, lewo, tył, lewo, prosto, prosto, prawo, prosto, prawo, prosto.

Wacław Wysłouch (Miodowa Góra) – 1 pkt

ISHAR 2 (PC)

Podejdź do bramkarza pilnującego przejścia na przystań, stań dwa pola od niego i wal na maxa ciepłymi kulkami (wykorzystując maga). Odpłyniesz z wyspy bez kłopotów.

Tomasz Vader Wagner (Poniatowa) – 0,5 pkt.

KING'S QUEST 5 (PC)

W łódce płyń w kierunku: dół, dół, prosto, prosto, prosto itd. Twoja podróż nie skończy się w żołądku dragona, lecz na wyspie Harpii.

Tomasz Vader Wagner (Poniatowa) – 1 pkt

KROZ SERIES (PC)

Aby uaktywnić cheat mode wciśnij | lub x. Zależy to od wersji gry, którą posiadasz - musisz sprawdzić sam. Teraz: Shift+9, a następnie klawisz kursora „->" - następny poziom, Shift+0 - free items.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

L.A. LAW (PC)

Adamski, Alex - Dept. of Motor Vehicles	642-9127
Alpine Photo Supply	787-1587
American Institute of Typography	655-1989
Anderson, Michael	829-4492
Barnton, Sgt. L. - Police Department	621-6703
Becker, Arnold	726-0420
Bennet, Christine	622-3489
Berrant, Oscar	655-3579
Birelli, M.	251-7721
Borson, Frank	655-1989
Browning, Stuart - Typologist consultant	977-3128

Cal. Dept. of Corrections	334-7642
Campbell, Major R.	491-3196
Carruthers, Lt. Daniel	674-9002
Chambers, Al	553-4375
Child Protective Services	641-3028
Clemmons, Zoe - D.A.	442-7105
Cypress Heights City Clerk	891-3419
Donner, Rovert	442-0076
Flaherty, Jake	621-3129
Flandry, Joe	661-2891
Forentello, Anthony	672-3343
Hamilton, Nancy	584-0281
Hamilton, Tony	532-2771
Harrison, Averel	971-2162
Hoskins, Amanda	767-5349
Jeffries, Kimberly	849-2105
Jamison, Craig	874-3200
Kelly, Marcia - Phone company	455-2166
Lacey, Sean	991-9135
Langston, Alex	555-3127
Lawrence, Daron	995-4439
Lehman, Douglas	635-0822
Lorester, Angela - Courthouse	552-4377
Marcellanus, Eli	882-7144
Medical Examiner - Dr Steven Wakeland	467-2300
Micheals, Sandra	631-8114
McClaren, Cpl. J.	992-3141
O'Donnell, Mike	882-4562
Plummer, Gail	431-0076
Renald, Samuel	555-7934
Rextor Avionics	555-4733
Richardson, Ariel	253-1847
Rolings, Jason	555-2107
Shackleford, Bruce & Colleen	482-3763
Solano, Jaime	323-4489
S. Cal. Bus. Journal	822-3249
Southland Teen	621-3129
Spanozi, Joseph L. - Private Investigator	975-2193
Stevens, John	871-3461
Thurrow, Bruce	767-5349
Torrnace, Margaret	525-3147
University of Cal. Press	253-1847
UCLA Law School Admissions	254-2110
Valley Clinic, Dr Joe Nelson	475-3800
Valley Star	431-0076
Wells, Jeremy	631-2131

Tomasz Vader Wagner (Poniatowa) – 5 pkt.

LAST DUEL (PC)

Na ekranie wciśnij fire i wpisz STRIDER. Teraz:

F7 - 5 istnień dla gracza 2., F8 - 5 istnień dla gracza 1., F9 - następny poziom, F10 - exit cheat.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

LBID (PC)

Kody do gry:

01 -	696	14 -	11264	27 -	26639	40 -	23725
02 -	31877	15 -	30917	28 -	9625	41 -	15194
03 -	16022	16 -	19507	29 -	14551	42 -	2051
04 -	27037	17 -	12510	30 -	17278	43 -	14552
05 -	23428	18 -	20848	31 -	7157	44 -	591
06 -	12765	19 -	29124	32 -	29596	45 -	28500
07 -	14773	20 -	9780	33 -	1648	46 -	15256
08 -	24726	21 -	1581	34 -	19829	47 -	20318
09 -	18412	22 -	19380	35 -	4046	48 -	10607
10 -	23812	23 -	29385	36 -	9468	49 -	17771
11 -	30724	24 -	21013	37 -	22866	50 -	8951
12 -	21570	25 -	8492	38 -	14517		
13 -	6337	26 -	21374	39 -	21956		

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

LITTLE BIG ADVENTURE (PC)

Kiedy pokaże się główne menu, naciśnij <shift>+<C>, a ukażą Ci się wszystkie animowane postacie z gry. Tuż po uwolnieniu się z więzienia, skieruj się na południe. Tam niedaleko od wysypiska śmieci jest metalowa krata w podłodze. Zjedź na dół, są tam trzy bonusy i pięć złotych monet w jednej z beczek. Teraz wciśnij ESC potem „Quit to game", później „Continue saved game", a następnie Twój save. Możesz wszystko pozbierać od nowa. Da się powtarzać dowolną ilość razy.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 1,5 pkt.

LOLLYPOP (AMIGA)

Podczas gry wpisz MAMA i wciśnij Enter. Pokaże się komunikat: CHEAT KEYCODES ENABLEAD. Teraz wpisz i potwierdź Enterem:

LIVES	- 9 żyć,
ITEMS	- wszystkie przedmioty,
DIE	- samobójstwo,
GAME	- skok na koniec gry,
CREDIT	- lista płac,
LEVEL	- koniec poziomu,
EMONST	- skok do end level,
SETCHK	- restart gry.

Marcin Czółno (Mielec) – 2 pkt.

LOLLYPOP (PC)

Underground	- A71E7U,
Rainy Forrest	- BR3220,
Spookville	- OFUJ5F,
The Mansion	- QALXPH,
Dreamland	- QWAXJ1,
Frosty Land	- QWGJQQ,
Candy Hill	- ONKBTP.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

LOST IN TIME (AMIGA)

Kody:

1. 100001, 6. 274612, 11. 950271, 16. 856234, 21. 922012, 26. 254867, 31. 791134

Marcin Czółno (Mielec) – 1,5 pkt.

MAJOR STRYKER (PC)

Cheat mode działa tylko w wersji zarejestrowanej! Wpisz CHEAT na głównym ekranie tytułowym. W czasie gry przytrzymaj Backspace i wciśnij jednocześnie H i S. Jeśli zadziała - to pojawi się stosowny komunikat. Teraz:

Tab+O - Fire Options,
Tab+R - ogień ciągły,
Tab+S - Shield Options.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

MATH RESCUE (PC)

Poniżej kombinacje klawiszy, które trzeba nacisnąć jednocześnie.

ELM - dostajesz lids i slime.

PAM - warping. Po użyciu tej kombinacji gra ulegnie zamrożeniu, wtedy wpisz numer poziomu, na który chcesz się dostać.

Klawisz + przyspiesza grę, klawisz - zwalnia.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

MEAN STREETS (PC)

Kody nawigacyjne:

0021	- Sam Jones	0132	-	Robert Knott
0439	- Aaron Sternwood	1231	-	Harry Rice
1700	- kopalnie diamentów i złota	1715	-	Blaze Wiener
1998	- Ron Morgan	2111	-	Della Lang
2713	- Bazil Mallory	3199	-	Stanford Gutman DeMille
3614	- Smili Monroe	3720	-	dom Cala Davisa
3891	- J. Saint Gideon	4122	-	Melba Wiedbush
4412	- Sylvia Linsky	4421	-	Wanda Peck
4550	- Alcatraz	4577	-	Brenda Perry
4590	- Tom Griffith	4599	-	Sandra Larsen
4603	- Lola Lovetoy	4605	-	mieszkanie Slade'a
4610	- Arnold Dweeb	4623	-	Jrome Milbourne
4650	- Frank Shimming	4660	-	dom Carla Linsky'ego
4663	- S.F. University	4670	-	John Richards
4674	- Peter Dull	4675	-	domek Carla Linsky'ego
4680	- Steve Clements	4753	-	Greg Call
4921	- Big Jim Slade	4931	-	Jorge Valdez
4935	- Larry Hammond	5037	-	biuro
5162	- Big Surf Hotel	5170	-	Sony Fletcher
5194	- Bus Station	6211	-	David Pope
6470	- domek Morgana	7012	-	John Klaus
7312	- Ed Bradley	8231	-	Maurice Gribble
8911	- laboratorium	9932	-	Bosworth Clark

Marcin Jakubowski (Płock) – 2,5 pkt.

MEGABALL (AMIGA)

Wciśnij AMIGA (p)-P. Pokaże się Cheat mode.

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ★ RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ★ LABORATORIUM - nieodłączną częściąpisma są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ★ KONSYLIUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł)
- ★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 17,50 zł (175.000 zł), za 12 numerów - 34 zł (340.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ★ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ★ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ★ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ★ Rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ★ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ★ I wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ★ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
- ★ Cena kioskowa: 2,30 zł (23.000 zł).
- ★ **W prenumeracie taniej: za 26 numerów - 55 zł (550.000 zł), za 13 numerów - 29 zł (290.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga – zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika „AMIGA Magazin".
Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ★ AMIGA Play – opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych „klasyków").
- ★ Public Domain – opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain – dyskietki Fisha.
- ★ Kuferek AMIGI, czyli Tips & Tricks.
- ★ Testy sprzętu i oprogramowania.
- ★ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).
- ★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 16,20 zł (162.000 zł), za 12 numerów - 30 zł (300.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom wideo. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.
W każdym Gamblerze występują rubryki:

- ★ Cover story, czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.
- ★ T&T to klasyczne „tips& tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16- stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.
- ★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla „kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (wideo, CD), zgrywy politycznej („Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za 3,30 zł (33.000 zł)

- ★ **W prenumeracie taniej: 18 zł (180.000 zł) za 6 numerów, 34 zł (340.000 zł) za 12 numerów.**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

LUPUS

WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	18,- (180.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.04.96		***Kupon*** 4/96	suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	18,- (180.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.04.96		***Kupon*** 4/96	suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	18,- (180.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.04.96		***Kupon*** 4/96	suma:	

LUPUS

3W WYPEŁNIJ, WYTNIJ, WPŁAĆ

P R E N U M E R A T A

CADCAM FORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, Map-Info... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika.

Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

15 zł (150.000 zł) za 6 numerów.

Netforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m.in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszerne przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł za 6 numerów (150.000 zł).

UNIXforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

★ W stałych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł (150.000 zł) za 6 numerów .

Polski Rynek Komputerowy jest kwartalnikiem zawierającym aktualne dane teleadresowe firm związanych z branżą komputerową, które wzbogacone są artykułami umożliwiającymi poznanie przemian zachodzących na rynku komputerowym w Polsce. Redakcja pisma kierując się sygnałami nadchodzącymi od wielu firm oraz od czytelników, wprowadziła pewne zmiany w charakterze merytorycznym pisma. Dlatego oprócz dotychczasowych działów takich jak:

★ Katalog Firm, Przegląd Rynku, Rynek Prasy Komputerowej, Producenci Sprzętu i Oprogramowania

w piśmie zamieszczone będą specjalne rubryki zatytułowane "Witamy w Polskim Rynku Komputerowym" oraz "Reflektor firm", w których będą mogły się reklamować firmy związane z rynkiem komputerowym. Naszym życzeniem jest, aby Polski Rynek Komputerowy stał się platformą porozumienia i profesjonalnym narzędziem pracy zarówno dla tych firm, które bezpośrednio działają w branży komputerowej, jak i tych, które są użytkownikami sprzętu i oprogramowania.

★ Cena kioskowa: 20 zł

★ W prenumeracie taniej: za 4 numery: 60 zł

LUPUS

WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego

zł .....
słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa

datownik | podpis przyjm. | opłata zł

odcinek dla posiadacza r-ku

zł .....
słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa

datownik | podpis przyjm. | opłata zł

Odcinek dla Banku

zł .....
słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa

datownik | podpis przyjm. | opłata zł

3W WYPEŁNIJ, WYTNIJ, WPŁAĆ

MEGAMAZE (PC)

5 - 2781, 10 - 6185, 15 - 7866, 20 - 9366, 25 - 2115, 50 - 2065, 90 - 1130.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

NEED FOR SPEED (PC)

Gdy wygrasz turniej po raz pierwszy, otrzymujesz bonusowy tor: LAS VEGAS. Gdy wygrasz drugi raz, otrzymujesz następujące kody:

EAC POWR - bonusowy samochód,
EAC WARP - przyspieszenie gry,
EAC RALY - Egipt i Rusty Springs.
Uwaga: wszystkie kody muszą być wpisane dużymi literami.

Krzysztof Balwierz (Oleśnica) – 3 pkt.

OXYD MAGNUM (PC)

05. 93255867	10. 40222617	15. 13236967	20. 27763196
25. 06002006	30. 04496947	35. 76231232	40. 41961156
45. 57899374	50. 39284938	55. 68165303	60. 80411666
65. 89882818	70. 88079866	75. 59147171	80. 58632123
85. 65914917	90. 34493724	95. 48529617	100. 82705689.

Diploma: 48724993

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

PIRATES! GOLD (PC)

Kiedy na początku gry decydujesz się na jakąś specjalność, wybierz szpadę. Później będziesz mógł to wykorzystać (np. kiedy walczysz, dysponując mniejszą liczbą ludzi, to swą dobrą walką podnosisz ich morale i nawet przy dwukrotnej przewadze przeciwnika możesz wygrać). Jeśli masz małe doświadczenie w walce z miastami wyposażonymi w forty, atakuj je z lądu. Pokonując piratów pytaj ich o TREASURE FLEET lub SILVER TRAIN. Mając te informacje płyń do miast, w których aktualnie znajdują się skarby i atakuj.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 1 pkt

PITFALL (PC)

MEOWMEOWLIKEMEOWMAN - 9 żyć,
EATMOREBRAN - 9 kontynuacji,
HATMAN - metamorfoza,
IDDQD - pokazuje logo (?) gry,
FRAMERATE - pokazuje liczbę klatek animacji,
BEAMMEUP + F10 - poziom w górę,
PAIDTOPLAY - Harry załatwia się (bardzo ładne).

Krzysztof Balwierz (Oleśnica) – 3 pkt.

PITFALL '95 (PC)

Kody: HATMAN, FRAMERATE, IDDQD.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

PRAWO KRWI (AMIGA)

Kody: SILIRONE, FUNETOC, RYCERZ

Marcin Czółno (Mielec) – 2 pkt.

RAILROAD TYCOON DELUXE (PC)

Wciśnij klawisz [F1], trzymaj [shift]+[~], a następnie przyciskaj 1, 2, 3, 4. Spowoduje to przyrost gotówki o około 500 tys. USD. Maksymalnie może być 30 mln USD.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 2 pkt.

RAPTOR (PC)

Ciekawostki:

Zmień datę w swoim komputerze na 16 maja i uruchom grę. Uważnie wsłuchaj się w intro.

Na dole ekranu (na którym wybierasz swoją misję) znajduje się przełącznik i 3 przyciski. Naciśnij kilkakrotnie przełącznik i wciśnij pierwszy i trzeci przycisk. Przybywa kilka postaci do wyboru (pilotów).

W niektórych wersjach gry uruchom RAPTOR RECORD DEMO lub RAP PLAY DEMO - możesz nagrać lub odtworzyć swoje własne demo.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

ROADBLASTERS (PC)

Na początku gry wpisz LAVILLASTRANGIATO, a później:

G - koniec gry,
P - ładowanie paliwa,
S - następny poziom,
X - obraca samochód,
0 - tracisz uzbrojenie,
1 - dostajesz Mount UZ Cannon,
2 - dostajesz Cruise Missiles,
3 - dostajesz Electro Shields,
4 - dostajesz Nitro Injectors.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

SATAN (PC)

Kod do drugiej części: 01020304.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 0,5 pkt.

SHARDS (PC)

Kody do poszczególnych poziomów:

2	-	EOJDREPP	3	-	NIAGMGYF	4	-	LMZYLAPQ
5	-	TRDDQWRZ	6	-	JAQZRLSN	7	-	POQYHORV
8	-	QTOJJQIB	9	-	CHQUWHXC	10	-	LOUMPAFU

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

SID AND AL'S INCREDIBLE TOONS (PC)

Po rozwiązaniu wszystkich zagadek dostajesz nowe hasło - WIND. Podanie go jako SECRET PASSWORD umożliwia dostęp do dalszych poziomów.

Krzysztof Balwierz (Oleśnica) – 1,5 pkt.

SIMANT (PC)

Jeśli spada Ci poziom zdrowia, wybierz inną mrówkę i powróć do pierwszej, a będziesz miał maksymalny poziom.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 1 pkt

SIMISLE (PC)

Kody:

1. iaintestedtico	2. simonschickenkb	3. deesextrapixel
4. soggybiscuit	5. cheatingnotme	6. ragschocolatestash
7. marksanchovypizza		

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 3 pkt.

SPACE HULK (PC)

Uruchom grę z parametrem CHEAT. W czasie gry wciśnij [W].

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 1 pkt

STARRAY (PC)

Wpisz MASM 5.1 na ekranie z opcjami, a otrzymasz nieskończone życia.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

SYNDICATE (PC)

Jeśli chcesz się zregenerować w trakcie przechodzenia misji, to przesuń wskaźnik ADRENALINA na zero (maksymalnie w lewo).

Tomasz Vader Wagner (Poniatowa) – 0,5 pkt.

TRICKY QUICKY (PC)

Poniższe kody wpisujemy na głównym ekranie.

QUIKYISTHEBEST - 9 istnień.
GOQUIKYGOQUIKY - niewrażliwość.
NESQUIKY - nieskończone płatki.
RUNQUIKYRUNRUN - Quiky porusza się szybciej oraz skacze wyżej.
THROWQUIKYDOIT - Quiky rzuca więcej płatków.
QUIKYSUPERHERO+1 - energia na full, +2 - koniec poziomu, +3 - dodatkowo 99 płatków, +4 - poziom wyżej.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

UFO 2: TERROR FROM THE DEEP (PC)

Kombinacja klawiszy CTRL i BREAK, wciśniętych w trakcie wykonywania misji, powoduje natychmiastowe jej ukończenie z wynikiem poprzedniej. Nie można stosować dwa razy z rzędu.

Tomasz Vader Wagner (Poniatowa) – 1 pkt.

ULTIMA 8 PAGAN (PC)

Można nagrywać przebieg gry uruchamiając ją: U8 - RECORD. Przebieg można odtworzyć przez: U8 - PLAYBACK.

Jeśli utworzysz plik o nazwie I8B4U83.ICU (może zawierać cokolwiek) i skopiujesz go do katalogu Ultimy, to w dzienniku Avatara pojawi się opcja umożliwiająca obejrzenie zakończenia.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 1 pkt

UNDER PRESSURE (AMIGA)

Włącz pauzę i wpisz GRYMALKIN - teraz klawisze F1-F4 powodują zmianę poziomu, 1-8 zmianę broni.

Wojciech Kulik (Rybnik) – 1 pkt

VENUS FLY TRAP (AMIGA)

Kody: 1 - MANTIDS, 2 - CICADES, 3 - PSYLLIND, 4 - PIERIDS, 5 - SATYRID, 6 - LYCAENID, 7 - PYRALID, 8 - NOCTUID.

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

VIKING KIDS (PC)

1. STRT	11. VLCN	21. JNKR	31. FNTM
2. GR8T	12. QCKS	22. CBLT	32. WRLR
3. TLPT	13. PHRO	23. HOPP	33. TRPD
4. GRND	14. C1RO	24. SMRT	34. TFFF
5. LLMO	15. SPKS	25. V8TR	35. FRGT
6. FLOT	16. JMNN	26. NFL8	36. 4RN4
7. TRSS	17. TTRS	27. WKYY	37. MSTR
8. PRHS	18. JLLY	28. CMBO	
9. CVRN	19. PLNG	29. 8BLL	
10. BBLS	20. BTRY	30. TRDR	

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

WARCRAFT 2 (PC)

W trakcie gry wciśnij ENTER i wpisz:
VALDEZ lub SPYCOB - 5000 oil;
HATCHET - wieśniacy ścinają drzewa w dwóch uderzeniach;
MAKE IT SO - wszystko jest błyskawicznie budowane;
SHOWPATH - pokazuje całą mapę;
NOGLUE - wszystkie pułapki zostają wyłączone;
UCLA - komunikat „Go Bruins";
DAY, TITLE, ALLOWSYNC, NETPROF, FASTDEMO - coś włączają, nie wiem co;
THERE CAN BE ONLY ONE - koniec gry.

Grzesiek Morgiel (Oleśnica) – 3 pkt.

Garść porad:

1. Gdy atakują Cię jakieś latające paskudztwa to staraj się wejść między nie. Będą strzelać nie tylko do Ciebie, ale i do siebie nawzajem.

2. Komputer gra schematycznie. Oddziały do ataku gromadzi zawsze w jednym miejscu, możesz je więc partiami wywabiać na rzeź. Również ataki przeprowadza z jednego kierunku, więc mocna obrona w tym miejscu załatwi sprawę.

3. W czasie każdej bitwy zwalniaj szybkość gry, bo komputer operuje jednostkami o wiele szybciej niż Ty.

4. Komputer lubi wszczynać pościg za Twoimi zwiadowcami, więc nie zapędzaj się zbyt daleko, jeśli nie masz porządnej obrony.

5. Wieże wroga niszcz oddziałami Demo Squad (jeśli grasz Orkami Goblin Sapers).

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 2 pkt.

WORLD RESCUE (PC)

Wciśnij jednocześnie L i Z - ekran „zamrozi się". Teraz możesz wpisać numer poziomu, na który chcesz się udać (nie widzisz wpisywanych przez siebie cyfr!). Wciśnij P i S - dostaniesz Slime (fuj!). Naciśnięcie Escape też coś daje.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 0,5 pkt.

WRATH OF EARTH (PC)

Uruchom grę, pisząc WOE TranSend. W czasie gry wciśnij jednocześnie Shift i Esc, aby uaktywnić cheat mode. Teraz możesz używać klawiszy:

Z - tryb Boga,
I - wszystkie rodzaje broni,
M - cała mapa,
C - ???,
S - warping - wciśnij Esc i numer poziomu.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

XATAX (PC)

2:	TCGWXY-7BFJMT	3:	1MG2FG-SV91SZ
4:	FDNCW1-ADVA4U	5:	3PNXX1-R1NUCG
6:	P52G5T-G78HB2	7:	L22ZGJ-DWM46F
8:	EYH34W-PR7X5K		

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

XENOBOTS (PC)

Jeżeli na drodze Twoich robotów są góry, przełącz maszyny na sterowanie ręczne, bo inaczej będą grzęzły. Do wrogich Skorpionów można bez obaw zbliżać się na odległość 1200 m (zasięg działka), ponieważ wcale nie używają rakiet.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 0,5 pkt.

X-POKER (AMIGA)

Kody:

2. APOCALIPSE	7. STARMAN	12. EXCALIBUR
3. ODYSSEY	8. ENCOUNTERS	13. KINGLEAR
4. COLORS	9. RRABBIT	14. NIGHTFEVER
5. TERMINATOR	10. INDIANA	15. LORDRINGS
6. COLRPURPLE	11. PURPLERAIN	16. BLADERUNNER

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

YO! JOE (AMIGA)

Podczas gry napisz WELTRAUMKAZAKEN. Teraz klawisze:
I - dodatkowe życie,
Y - następny poziom.

Paweł Narożny (Zielona Góra) – 1 pkt

KONSOLA 3DO

Wytłumaczenie skrótów klawiszy na D-padzie, używanych w poniższych cheatach:

U -	góra	P -	pauza	A -	przycisk A
D -	dół	X -	stop	B -	przycisk B
L -	lewo	Ls -	lewy shift	C -	przycisk C
R -	prawo	Rs -	prawy shift		

DRAGON'S LAIR (3DO)

Wklep U D L R U D L R na tytułowym ekranie i naciśnij Start - otrzymasz nieskończone życia.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

FIFA SOCCER (3DO)

Zapauzuj grę i możesz wpisywać poniższe kody. Gdy wpiszesz, usłyszysz dźwięk i u góry ekranu zobaczysz komunikat z potwierdzeniem. Ponowne wpisanie kodu wyłącza jego działanie.

Działanie	**Kod do wpisania**
Hot Potato	C R A B B R L A B A B B R
Invisible Walls	A B B A C A B A B B A
Laser Ball	L A C R B A L L
Giant Player	B A B A R B A B B A R
Big Ball	B C B A L L A B A L L
Metallic Men	B A R C L B A B B A
Beefcake	R A L B A C L A B A
Radical curve	C A R C A B R A B B L
Brute mode	R A B B A C L L B A C L
Crazy bounce	L A B A R R A C C A

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2,5 pkt.

FLASHBACK (3DO)

Kody do wpisania:

EASY	NORMAL	HARD
GATORS	LEAGUE	LASSO
DIABLO	ANIMAL	STRIKE
PMBRTN	QUASI	KNOCK
EXPO	BANG	POKER
PATROL	TIMERS	KNUCKL
BOOGIE	STALIO	
	SHKSPR	

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

GRIDDERS (3DO)

Aby dostać się na sekretny poziom udaj się na ekran z opcjami gry, podświetl Exit, przytrzymaj przycisk Stop i wpisz LAX. Usłyszysz: HEY!. Teraz masz dostęp na sekretny poziom 25.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

SPRZEDAJEMY WYSYŁKOWO DETALICZNIE I HURTOWO

AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA

Alien Breed Tower Assault	58.50
Amazing Spiderman	19.50
Banshee A1200	58.50
Bullys Sporting Darts	29.50
Cyberforce	30.00
CYTADELA wer.HD	29.90
Dalleck Attack	39.50
DIAMONDS MINE	13.90
EuroSoccer	29.50
Fears A1200	58.00
Flames of freedom	19.50
FOREST DUMB	21.00
Gate 2 Freedom	30.00
Giełda Światowa	19.50
Greens (golf)	20.00
Heimdall 2	48.00
Lamborghini	40.00
Laser Word	13.50
Liga Polska Manager	20.00
Master Mind	12.00
Mean Arenas	25.00
Miecze Waldgira	12.00
Pechowy Prezent	30.00
POLTERGEIST	26.00
Prawo Krwi A1200	33.00
Project Baterfield	27.50
Puzzle EXE (2 dyski)	15.00
Speedway Manager	22.00
Street Hasle	12.50
Super Skidmarks 2	39.50
Tron - Mirosław kontra Sławomir	25.00
Za Żelazną Bramą	22.00
Zaklęta Wyspa	24.50

EDUKACJA I UŻYTKI

ABC chemii	19.50
Amitekst mini	9.50
Amitekst pro 2.0	45.00
Atlas świata	33.00
Eteacher angielski	30.50
Geografia Polski	9.50
Geometria dla każdego	25.00
Historia	25.00
Korepetytor z fizyki	19.50
Korepetytor z gram j.pol.	19.50
Mały Tales	24.50
OPERA	15.50
Pomocnik krzyżówk	15.50
Super Memo	49.00
Was ist das?	25.00



SCENA-PL kolekcja grafik, dem, muzyki, animacji, wszystko 100% made in Poland, startuje na CD32, No Reset, Workbench, cena tylko: 49.95 zł. dla prenumeratorów



DŹWIĘKI I MODUŁY największa kolekcja sampli, mnóstwo modułów, programy muzyczne, start na CD32, Work-bench, No Reset, ostatnia szansa przed wyczerpaniem nakładu, ten tytuł jest wejściem do klubu prenumeratorów kompaktów EXE, a co za tym idzie biletem uprawniającym do zakupów z bonifikatą 49.95 zł.

CD32/CDTV/CD CD32/CDTV/CD

Alfred Chicken	20.00
Alien Breed 3D	119.00
All Dogs go to heaven	25.00
Amiga Tools 3	75.00
Aminet 7	49.00
Aminet 9	49.00
Aminet 10	49.00
Aminet 11	49.00
Aminet set 2 (4xCD)	135.00
BCI NET 1	29.00
Brian the Lion	45.00
Brutal Paws of Fury	98.50
Castles 2	55.00
CD Network	65.00
CDPL 1	50.00
Cinema Studio	95.00
Clip art and fonts	39.90
Crazy World of Demo	49.95
DŹWIĘKI I MODUŁY	49.95
Eric Schwartz CD	97.50
Fields of glory	70.00
Gamers Delight 2	65.00
Games and goodies	39.95
Giga graphic 4xCD	90.00
Giga PD 3XCD	70.00
Gold Fish 3	85.00
Guiness CD	50.00
Impossible Mission 2050	65.00
Jet Strike/Bump n Burn/Golf	79.00
Last ninja 3	39.50
Lemmings	65.00
Light Rom 3 (3 x CD)	195.00
Litil Divil	125.00
Lost Vikings	65.00
Lotus Trilogy	85.00
Manchester United	89.50
Meeting Pearls 3	39.90
Morph	20.00
Music Mods & Sound	39.90
Now that call games 1/2	39.95
Out to lunch	20.00
Overkill / Lunar	20.00
Pinball Fantasies / Sleepwalker	39.95
Pinball Illusion	61.00
Power Drive	150.00
Psycho Killer	29.50
SCENA-PL	49.95
Sex and games 1/2/3	35.00
Sexuall fantasies	50.00
Shadow Fighter	135.00
Simon the Sorceror	90.00
Super Autos	30.00
Super memo 3.0	80.00
Super Methane Bros	50.00
Syndicate + Alfred Chicken	150.00
Ten on ten (10xCD)	200.00
The big six	65.00
Town with no name	29.90
UFO	99.00
Video Creator PL	90.00
Woman in motion	50.00
Worms	119.00
ZX Spectrum emulator	95.00

PC PC PC PC PC PC

EDUKACJA I UŻYTKI:

Belfer fizyka	39.50
Belfer ortografia	39.50
Brzdąc	25.00
Elektrostatyka	45.00
Elementy Kinematyki	29.50
English Reader	35.99
English Reader bazy	10.00
Eteacher 2.5 ang	37.50
Eteacher 2.5 niem.	37.50
Eteacher 3.0 ang	49.50
Eteacher franc	37.50
Gandalf (arkusz)	60.00
Geografia	24.00
Geometria	25.00
Gramar Tree	37.50
Gustaw	26.84
Historia	24.90
Historia Polski WIN	27.52
Ilustrowany Leksykon Tech	54.90
Korepetytor z fizyki	19.50
Literki Cyferki 3.0	24.50
Mała ortografia	24.50
Mały Słownik niem-pol	18.50
Mapa Europy 6.0 WIN	39.00
Mapa Polski 6.0 WIN	39.00
Mat 1-2-3	23.80
Mat Miś	22.10
Matma kl. 1,2 Liceum WIN	59.00
Nienawidzę ortografii	18.50
Optyka	28.50
Ortomania	24.90
Pitagoras Egz do szk.średniej	42.70
Pitagoras Liceum klasa 3.4	42.70
Pitagoras podstaw. cz.1	39.50
Pitagoras podstaw. cz.2	39.50
Pop Deutsch/English	48.00
Pop Francaise	42.70
Prawo jazdy	39.50
Słownik ang-pol	40.00
Słow. nauk. techn. ang-pol	48.80
Słownik pol-ang	39.00
Spiele mit Worten	44.50
Was ist das?	19.50
You and me	48.00

GRY

Bully Sporting Darts	29.50
Front Lines	66.00
Gnome Alone	30.00
Kajko i Kokosz	45.00
Kosmos (gra handl)	35.00
Larry 6	81.00
One must fall 2097	48.80
Pacyfic Striker	91.50
R-Activ	15.00
Return of the Phantom	79.30
Teenagent	48.00

PCCD PCCD PCCD PCCD PCCD PCCD PCCD

16-bit masterpiece	25.00
2300 midi file collection	25.00
3D Games of 95	29.00
Air Power	149.00
Aliens	159.50
Amazon Queen	94.20
Blue Max	60.00
Castles 2	99.00
Power Utilities of 95	29.00
Premiere Manager 3	85.00
Retribution	96.00
Return of the Phantom	79.30
Sensible Soccer/Goal/Striker/ Championship Manager	92.00
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	129.00
Sim City 2000	135.00



Jest to najnowsza kolekcja oprogramowania, dla WINDOWS 95, WINDOWS, MS DOS. Wszystkie programy z polskimi opisami. Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 350 MB użytkowych, 150 MB gier. Atrakcyjność zwiększa polski program, ułatwiający instalację programów i przeglądanie opisów. CENA: 25.00

Pierwsza w Polsce płyta poświęcona w pełni nowemu WINDOWS 95. Polski program zarządzający oraz opisy pozwolą dobrze się bawić nawet początkującym. Całość to prawie 600 MB oprogramowania (gry, programy użytkowe, edukacja). CENA: 25.00



City 2000	75.00
Command&Conquer	142.00
Critical path	98.00
Dawn Patrol	138.00
Deadalus encounter	134.50
Fade to black	135.00
Family fun	25.00
Full Throtle	125.00
Gabriel Knight	90.00
Soccer International	42.00
Space Quest 6	107.50
Steel panthers	149.50
SU-27 Flanker (WIN 95)	180.30
The Best game of 95	29.00
The big red adventure	72.00
The need for speed	135.00
Thunderscape	149.00
Ultimate Body Blows	85.00

Wbrew sugestiom wynikającym z tytułu jest to zestaw gier nie tylko na dżojstik. Staranna selekcja przy doborze materiału na tę płytę pozwala nam zapewnić zabawę najwybredniejszym graczom.
CENA: 25.00



Golden 90 games	39.00
Golden games 4 (też 1,2,3)	25.00
Golden sound 3 (też 1,2)	25.00
International Soccer	42.00
Kasparov Gambit i Brydż 2	58.00
Litil Divil	49.50
Loadstar (3xCD)	203.90
Lost eden	134.00
Media Share (od 1 do 18)	25.00
Mega pack 4	150.00
Midi & wave workshop	25.00
Music from heaven	25.00
Music toolbox	25.00
Myst	105.00
Networks	129.75
PANIC IN THE PARK	129.00
PC game gun gra i pistolet	185.00
PHANTASMAGORIA (7xCD)	165.00
WINDOWS 95-games	25.00
WINDOWS 95-utilities	25.00
Virtual Chess	136.00
Walls of Rome	89.00
Wing Commander 2	58.00
Woodruff	99.00
Word Circuit F1	73.00
World Cup	92.00
World cup all time great	81.00

EROTYKA

Erotic (od 1 do 10)	25.00
Adult share (od 1 do 10)	25.00
Sakura (od 1 do 9)	25.00

POLSKIE KOMPAKTY:

Euro Plus+ (3xCD)	485.00
Muzyczna jedynka	45.00
Super Media 3 (także 1,2)	25.00
Świat Windows	23.00
Top gry 1/2/3/4	25.00
Gwiazdy Shareware-gry	25.00
Gwiazdy Shareware-grafika	25.00
Super Media Gold	25.00

AKCESORIA DO KOMPUTERÓW

1 MB do A600 **110.00**
4 MB Simm PS2 (72 pin) **299.00**
CD ROM (x2) atapi / IDE **200.00**
CD ROM (x4) atapi / IDE **300.00**
CD ROM (x5) atapi / IDE **380.00**

CD ROM (x6) atapi / IDE **480.00**
(wszystkie CDROMy do PC i Amigi)
Dysk czyszczący 3.5" z płynem 5.00
Joypad dla CD32 **59.50**
Kabel Parnet **33.00**
Kabel Sernet **45.00**
Klawiatura PC **45.00**
Myszka do Amigi **42.00**
Myszka do PC **36.00**
Przejściówka do klawiatury dla CD32 **45.00**
Rozdzielacz PC Keybord / Sernet **19.50**
Stacja dysków 3.5" HD wewn PC **85.00**
Stacja dysków 3.5" DD zewn Amiga **195.00**
Amiga CD32 **580.00**
Amiga 1200 desktop dynamic **1450.00**
Obudowa Mini Tower dla PC **120.00**

PEŁNY KATALOG otrzymasz bezpłatnie, jeśli prześlesz kopertę z naklejonym **ZNACZKIEM** za 80 gr. oraz informacją o posiadanym komputerze.

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY na kartkach pocztowych, telefonicznie oraz faxem

REALIZACJA ZAMÓWIEŃ w większości przypadków w tym samym dniu, za pośrednictwem poczty (opłata pocztowa 3.50 zł.) **PŁATNOŚĆ** przy odbiorze u doręczyciela lub na poczcie.

Dla hurtowników atrakcyjne rabaty cenowe!!!

PROJEKT: ABAKUS (t.b.)

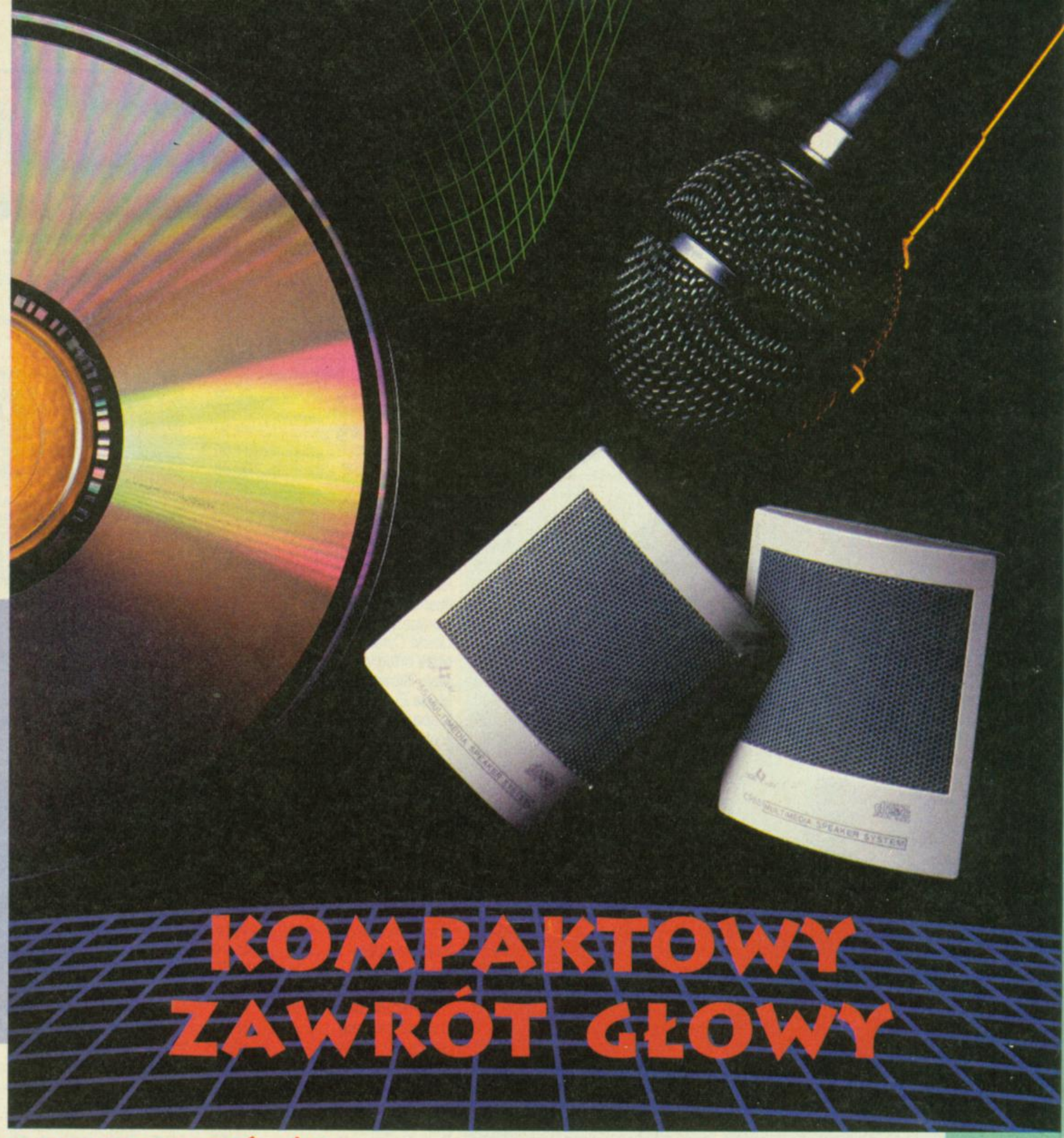
ADRES DLA KORESPONDENCJI
EXE AHP
SKRYTKA POCZTOWA 163
53-650 WROCŁAW 57

—SKLEP FIRMOWY—

EXE

DOM HANDLOWY „SK" STOISKO KOMPUTEROWE
WROCŁAW, UL. KUŹNICZA 10, II p

Telefony
34 366 73 w.16
55 83 82
72 40 94
fax 55 83 82



KOMPAKTOWY ZAWRÓT GŁOWY

Dla producentów oprogramowania CD-ROM jest nośnikiem wręcz wymarzonym – ma ogromną (wciąż chyba jeszcze mogę tak napisać?) pojemność, pozwalającą wyposażać programy w liczne bajery graficzne i dźwiękowe, ogranicza do minimum uciążliwość instalacji nowego softwa-re'u, a przy okazji jest wręcz fantastycznie tani i wygodny w produkcji. Przygotowanie kompletu dyskietek to proces długotrwały – każdą z nich trzeba przecież zapisać ścieżka po ścieżce, zaś produkcja płytki CD – to jedno uderzenie sztancy, odciskającej od razu całe 650 mega informacji. Sporządzenie kompaktu wraz z okładką to wydatek góra dwa dolary – ile kosztowałoby 450 dyskietek, zawierających porównywalną ilość danych?

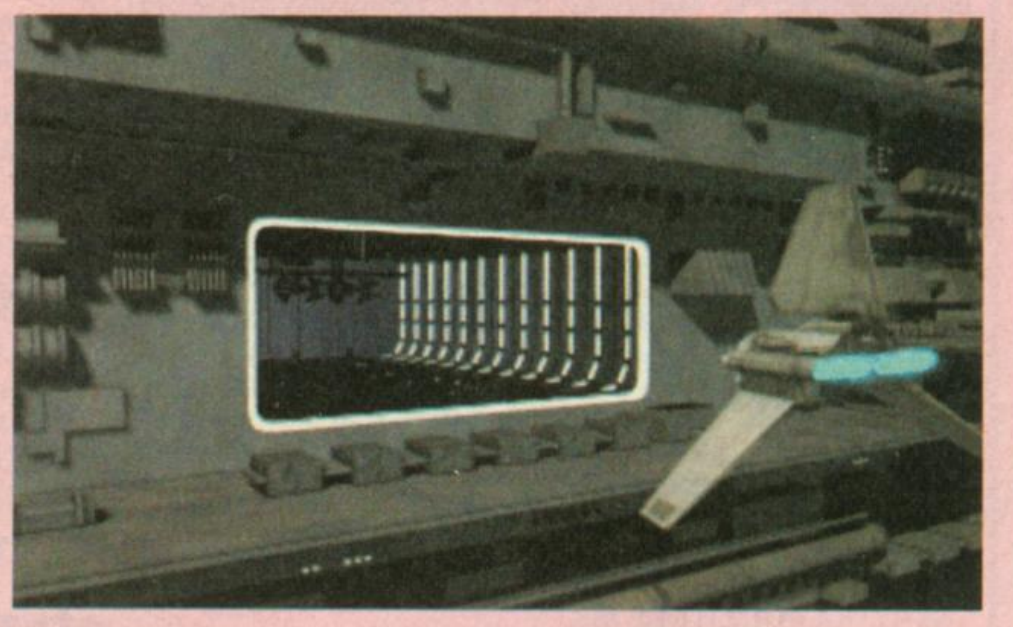
Co tu gadać – fakt jest faktem, CD-ROM to w tej chwili standard i nie muszę nikomu tłumaczyć, że

CZY MOŻECIE SOBIE WYOBRAZIĆ, ŻE KIEDYŚ NA JEDNEJ MIĘKKIEJ DYSKIETCE O POJEMNOŚCI 360 KILOBAJTÓW MIEŚCIŁO SIĘ KILKA GIEREK I TO DOBRYCH? DZISIAJ CORAZ WIĘCEJ TYTUŁÓW DOSTĘPNYCH JEST TYLKO NA MIESZCZĄCYCH PRAWIE 2000 RAZY WIĘCEJ INFORMACJI KRĄŻKACH CD, A GRY ZAJMUJĄCE PO KILKA KOMPAKTÓW NIKOGO JUŻ NIE DZIWIĄ.

Po co to komu?

O tym, jak służy CD-ROM do poważnych celów, możecie przeczytać w temacie poprzedniego numeru. Jak zaś wykorzystać go do zabawy, chyba wiecie... Jeśli nie, popatrzcie tylko na ilustracje z gier. Wszystkie te wspaniałe filmy interaktywne nie mogłyby istnieć bez CD-ROM. (ws)

Rebel Assault 2 (LucasArts)



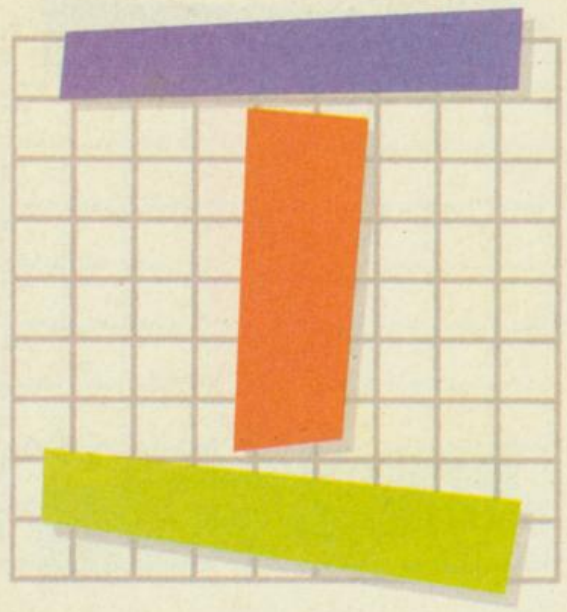
Jeśli masz ochotę obejrzeć kolejny film z serii „Gwiezdne Wojny", sięgnij po tę grę. W 16 misjach zakosztujesz wszystkiego, co życie rebelianta czyni fantastyczną (choć na ogół krótką) przygodą. Sekwencje interaktywne (czyli te, w których strzelasz i pilotujesz swój pojazd) praktycznie nie odbiegają jakością od scen czysto filmowych. (ws)
Dystrybucja w Polsce: **IPS Computer Group**

komputer bez „cedesa" jest jak cola bez gazu. Jeśli więc nie masz jeszcze czytnika CD-ROM, zdobądź go jak najszybciej, albo zapomnij o nowym oprogramowaniu; niedługo na dyskietkach nie uświadczysz ani pół nowej gierki. A jeśli interesuje Cię, jak toto (z grubsza rzecz biorąc) działa, względnie nie masz pewności, czy uda Ci się podłączyć i uruchomić upragniony napęd, czytaj dalej.

Jak działa jamniczek?

Cyfrowy dysk kompaktowy, którego prostym rozwinięciem jest CD-ROM, opracowano początkowo wyłącznie jako nośnik dźwięku. Sprowadzony do postaci cyfrowej dźwięk jest na nim zapisany na jednej ciągłej, spiralnej ścieżce o długości około 6 kilometrów. Ścieżka składa się z rządka mikroskopijnych (rzędu tysięcznych części milimetra) kropeczek, od których w różny sposób odbija się światło lasera odczytującego. Sam laser jest zresztą bardzo słabiutki i ma wielkość łebka od szpilki – ot, taka trochę sprytniejsza dioda świecąca. Odbite od ścieżki światło jest przez fotokomórkę zamieniane na ciąg bitów – zer i jedynek. W dźwiękowym kompakcie bity, zlepione w ciągi bajtów, przekształcane są przez przetwornik cyfrowo–analogowy w elektryczną postać sygnału dźwiękowego, a czytnik CD-ROM wysyła je do pamięci komputera. Dla dociekliwych dodam, że cyfrowa informacja (również na dyskach dźwiękowych) zorganizowana jest w przemyślny sposób i zaopatrzona w sporą liczbę dodatkowych kodów, które pozwalają korygować błędy odczytu, spowodowane np. niewielkim zabrudzeniem czy zarysowaniem powierzchni dysku. Dla lepszego wykorzystania powierzchni dysku punkty (tzw. pity) są rozmieszczone na całej długości ścieżki z jednakową gęstością. Prędkość liniowa ścieżki względem głowicy musi być więc stała. W tym celu prędkość wirowania dysku jest stale dopasowywana do położenia głowicy. Konieczność rozpędzania i hamowania dysku przy wyszukiwaniu danych wydłuża czas dostępu, w wypadku CD stosunkowo duży.

Razem z właściwą informacją (dźwiękiem czy danymi komputerowymi), podzieloną na małe kawałki (sektory) o pojemności 2362 bajtów, na dysku zapisane są znaczniki określające m.in. numer utworu oraz czas od początku dysku i od początku utworu. Dzięki temu napęd CD „potrafi zorientować się", w którym miejscu dysku znajduje się głowica odczytująca i odnaleźć potrzebną informację. Jak widać, dźwiękowe i „komputerowe" dyski CD mają ze sobą wiele wspólnego i różnią się na dobrą sprawę jedynie zawartością sektorów. W przypadku muzyki są to 2352 bajty 16-bitowych próbek dźwięku, w przypadku zaś danych komputerowych organizacja owych 2352 bajtów może być różna.



Kolor dwóch kilo

Właśnie sposób wewnętrznej organizacji sektora stanowi główny temat „kolorowych ksiąg", opisujących różne standardy CD i CD-ROM. Najstarsza z nich, „czerwona księga" (Red Book), opisuje dźwiękowy CD.

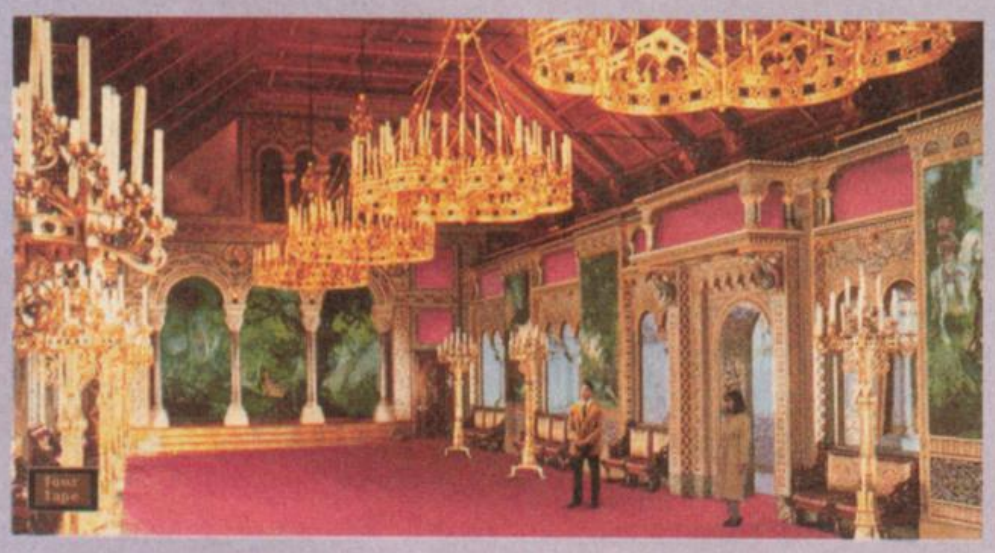
W „żółtej księdze" (Yellow Book) zawarto opis pierwotnej wersji CD-ROM, mogącej zawierać dwa rodzaje sektorów: Mode 1 i Mode 2, opatrzonych dodatkową informacją organizacyjną, pozwalającą łatwiej lokalizować dane. Sektory Mode 1 przeznaczone są dla krytycznych pod względem poprawności odczytu danych (np. programów); użyteczna pojemność takiego sektora to 2048

Torin's Passage (Sierra)



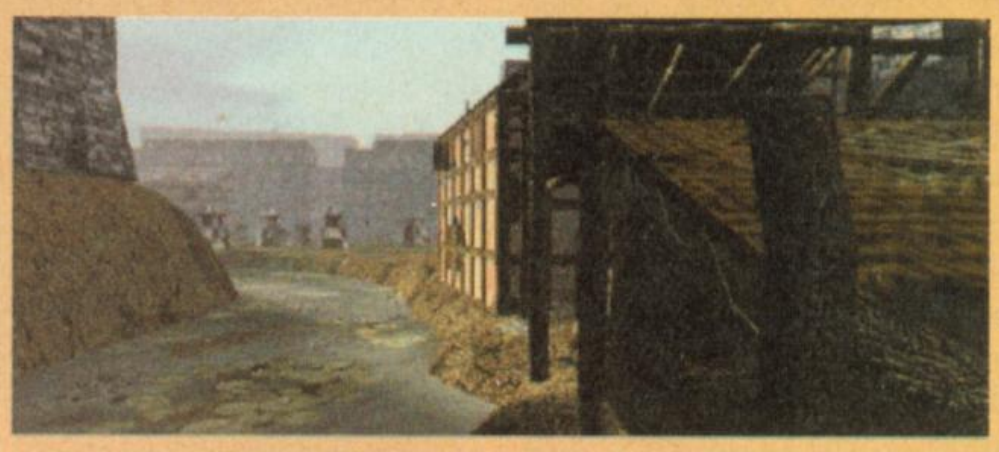
Piękna gra przygodowa, będąca jednocześnie wspaniałą, animowaną bajką. Tytułowy bohater i jego cudowny „pies" Boogle wędrują poprzez pięć fantastycznych światów w poszukiwaniu porwanych rodziców Torina. (ws)
Dystrybucja w Polsce: **IPS Computer Group**

Gabriel Knight 2 – The Beast Within (Sierra)

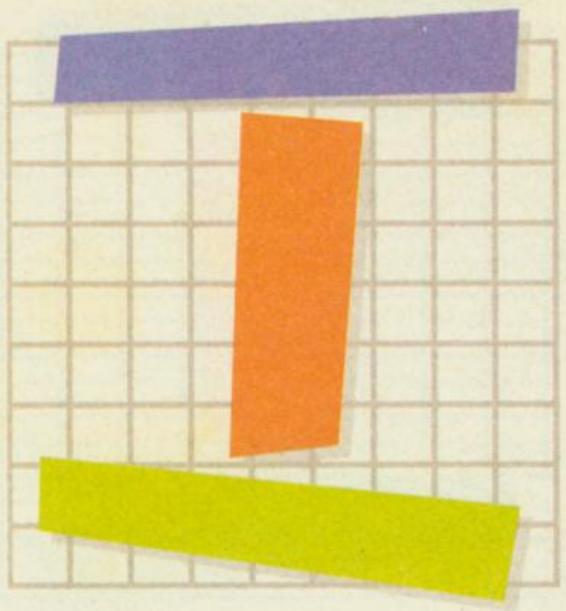


Filmowy horror, doskonałością techniczną przewyższający słynną Phantasmagorię (tej samej firmy zresztą). Na sześciu kompaktach rozwija się mroczna historia śledztwa w sprawie tajemniczych morderstw, dokonywanych przez wilkołaki. (ws)
Dystrybucja w Polsce: **IPS Computer Group**

Buried in Time (Sanctuary Woods)



W tej grze przygodowej zostajesz pracownikiem Agencji Ochrony Czasu, oskarżonym o ingerowanie w przeszłość. Podróżując przez kontynenty i stulecia musisz udowodnić swą niewinność i wskazać prawdziwego winowajcę. Świat oglądasz oczami głównego bohatera – przez wizjer skafandra czasowego. Grafika została wykonana w 16,7 mln kolorów, więc komfortowa gra wymaga co najmniej DX4/100. (ws)
Dystrybucja w Polsce: **Mirage Software**



bajtów (2 kB), pozostałe miejsce przeznaczone jest dla dodatkowych kodów korekcji błędów, tysiąckrotnie zwiększających niezawodność odczytu. Sektory Mode 2, pomyślane jako bardziej pojemne „szufladki" dla mniej ważnych danych (np. grafiki i dźwięku), nie mają owych dodatkowych zabezpieczeń; po odjęciu 16 bajtów organizacyjnych ich pojemność wynosi 2336 bajtów.

„Zielona księga" (Green Book) zawiera definicje opracowane z myślą o produkowanym przez Philipsa systemie CD-I (CD-Interactive) – specjalny system operacyjny CD-RTOS oraz nowe sektory. Zdefiniowane tu sektory są odmianą wspomnianego wyżej typu Mode 2. Wzbogacono je o dodatkową informację, umożliwiającą przeplatanie sektorów z programem, grafiką i dźwiękiem – niezbędne dla odczytu multimedialnych danych w czasie rzeczywistym. Istnieją dwa warianty „zielonych" sektorów: Mode 2 Form 1, zaopatrzone w podobne jak w Mode 1 dane korekcyjne i również przeznaczone dla 2 kB ważnych danych, oraz Mode 2 Form 2, mniej pewne, ale bardziej pojemne (2324 B), dla danych multimedialnych. Definicję tych sektorów (ale bez systemu operacyjnego) włączono do rozszerzonego wydania „żółtej księgi", stąd też zwane są one sektorami CD-ROM/XA (eXtended Architecture).

Współcześnie pojawiające się na rynku krążki CD-ROM to zwykle właśnie dyski CD-ROM/XA. Gry i inne produkty multimedialne często zapisywane są na dyskach wypełnionych „mieszanką" danych o różnym charakterze, zwanych „mixed mode CD". Mogą zawierać np. kilka utworów muzycznych, których można słuchać nawet na zwykłym odtwarzaczu, oraz „utwory" wypełnione danymi komputerowymi (porządny odtwarzacz nie pozwoli Wam ich posłuchać, kiepski czy bardzo stary – owszem i mogą to być ostatnie chwile Waszego sprzętu audio).

Są jeszcze dwie „kolorowe księgi": „pomarańczowa" (Orange Book), w której zawarto specyfikacje technologii nośników zapisywalnych (w tym naszych ulubionych złocistych płytek CD-R) oraz „biała", opisująca standard Video-CD.

Wypada tu jeszcze wspomnieć o jednym magicznym haśle, które pojawia się w opisach napędów, a mianowicie o określeniu „multi–session". Jego wyjaśnienie znaleźć można w „pomarańczowej księdze", jest to zapis dysku CD-R „na raty", w kilku tzw. sesjach. Takie podejście pozwala optymalnie wykorzystać sporą pojemność CD, np. do archiwizacji danych nawet w dużych odstępach czasu. Z zapisu wielosesyjnego korzysta także technologia Kodak Photo-CD. Skompresowane obrazy zapisywane są w sektorach Mode 2 lub Mode 2 Form 2, w jednej lub wielu sesjach. Jeśli jakiś czytnik określany jest jako zgodny ze standardem CD-ROM/XA i potrafi odczytywać dyski wielosesyjne, jest również zgodny z Photo-CD.

Po drzewie

Pomyślany jako nowa wersja czarnej płyty, dysk CD wyposażony jest w informację pozwalającą odtwarzaczowi muzycznemu łatwo odnaleźć początek utworu – na dysku zapisany jest „spis treści", zawierający czasy początków poszczególnych „kawałków". W przypadku CD-ROM mechanizm ten nie wystarcza – komputer przyzwyczajony jest do odnajdywania plików według nazwy, a nawet odgrzebywania ich z głęboko ukrytych podkatalogów. W początkach dziejów CD-ROM każdy producent sprzętu radził sobie, jak mógł, próbując implementować swój system plików na CD. W ten sposób swój własny „standard" CD-ROM miał Macintosh, PC, Amiga itd., przy czym oczywiście „cudze" dyski były dla innego komputera nieczytelne. Na szczęście, pewnego razu towarzystwo spotkało się w hotelu o dźwięcznej nazwie High Sierra i w pocie czoła obmyśliło wspólny nowy standard hierarchicznego (tzn. z podkatalogami) systemu plików dla CD-ROM. Po niedużych poprawkach standard ów został nawet zaaprobowany przez komitet ISO i przyjęty jako norma ISO 9660. Dzięki temu obdarzeni dobrą wolą producenci mogą np. wydawać krążek z multimedialną encyklopedią, która działa równie dobrze na pececie czy makówie (Uwaga: Nie wszyscy mają dobrą wolę i potrafią. Nie zawsze krążek dla PC nadaje się dla Maca i na odwrót). Ponieważ struktura dysku CD-ROM nie jest bezpośrednio widziana przez system operacyjny MS-DOS, dla uzyskania dostępu do zawartych na nim plików konieczna jest instalacja specjalnego sterownika, interpretującego strukturę katalogów ISO 9660. Sterownikiem takim jest program MSCDEX, wchodzący w skład MS-DOS 6.XX.

Kupujemy?

Dobrze, ale jaki czytnik CD-ROM wybrać? Osiołkowi w żłobie dano – różnorodność typów dostępnych na rynku może spowodować niezły ból głowy. Ten kusi niską ceną, tamten „bajerami", inny jest podobno najszybszy. Kupić podłączany do „autobusa", SCSI czy karty dźwiękowej? Niewątpliwie najrozsądniejszym wyborem będzie czytnik IDE-ATA-

Dwa Razy Słoń

Poniżej lista (niemal wszystkich) gier, które zajmują więcej niż jeden krążek (z podaniem, ile) i zmuszają graczy do „wachlowania się" kompaktami. Przypominają się dawne czasy...

Phantasmagoria – 7
Gabriel Knight 2 – 6
McKenzie & Co – 5 (+1 – ścieżka dźwiękowa)
Angel Devoid – 4
Police Quest SWAT – 4
Under a Killing Moon – 4
Silent Steel – 4
Wing Commander 3 – 4
Cyberwar – 3 (+1 – ścieżka dźwiękowa)
Daedalus Encounter – 3
Maabus – 3
Panic in the Park – 3
Buried in Time – 3
7th Guest – 2
11th Hour – 2
Aliens the Comic Book Adv. – 2
Battle Isle 3 – 2
Command & Conquer – 2
Dragon Lore – 2
Rebel Assault 2 – 2
Raven Project – 2
Shockwave Assault – 2
Spudd – 2
The Last Dynasty – 2

I jeszcze słówko wyjaśnienia: niektóre spośród powyższych gier (np. Maabus) są wykonane o wiele gorzej, niż produkty mieszczące się na jednym kompakcie. Czasem grę dzieli się na wiele CD tylko po to, żeby głosić w reklamach: „Patrzciel Nasze cudo zajmuje aż 4 dyski!". Z drugiej strony, część gier MUSI zajmować tyle miejsca z uwagi na fizyczną objętość danych (Gabriel Knight 2), wygodę graczy (w Phantasmagorii każdy dzień to jeden kompakt, więc nie zmienia się ich co chwila), bądź możliwość gry w sieci dwóch osób, korzystających z jednej kopii (Command & Conquer). (Alx)



NEC Multispin 6Xi

PI, czyli podłączany do interfejsu twardego dysku. Szarpanie się na droższy napęd SCSI nie ma raczej sensu – przy współczesnych sterownikach EIDE i nawet sześciokrotnej prędkości odczytu, na pewno SCSI nie będzie szybsze. Napędy podłączane do kart dźwiękowych czy własnych sterowników to już raczej przeszłość – chyba że ktoś ma stary sterownik IDE i podłączone do niego dwa dyski.

Szybkość napędu podawana przez producenta czy cytowana w zestawieniach może być kryterium złudnym – 6x speed może oznaczać 870 kB/s (Acer), jak i 1007 kB/s (Aztech). Istotną rolę gra również czas dostępu do danych, jak i wpływająca na efektywną wartość tych parametrów pojemność wbudowanego bufora. Niektóre czytniki, np. Toshiby, zaczynają odczytywać dane jeszcze przed rozpędzeniem się dysku do nominalnej prędkości, co zwiększa wydajność czytnika (krótszy czas dostępu), może jednak ogłupić niektóre programy testujące.

W obecnej chwili cichym standardem są napędy o czterokrotnej prędkości, choć w większości przypadków czytnik double speed (podwójnej prędkości) w zupełności wystarcza. Zdecydowanie odradzam korzystanie z „okazji" typu: napęd o pojedynczej prędkości – takie są naprawdę za wolne. Sześciokrotny? Dlaczego nie, ale to kosztuje. Zastanów się, czy warto.

Wybierając napęd dobrze jest przede wszystkim zasięgnąć opinii np. znajomych, jak dany model radzi sobie z różnymi płytkami. Niektóre są bardzo wrażliwe na zabrudzenia i rysy czy też mają problemy z czytaniem „nagrywanych" płytek CD-R. Kryterium niezawodności jest daleko ważniejsze od dodatkowych guziczków, pozwalających posłuchać sobie muzyczki – obsługę dysków audio mogą spokojnie załatwić wszelkiej maści programiki pod DOS czy Windows.

Co jest lepsze: tradycyjna, wysuwana tacka dla dysku, czy kasetka Caddy? Tacka jest chyba wygodniejsza na co dzień, z drugiej strony Caddy chroni dysk przed uszkodzeniami i może ułatwić manipulacje kilkoma najczęściej używanymi dyskami – jeśli każdemu z nich zafundujemy osobną kasetkę (Caddy są dość drogie jak na kawałek plastiku i blaszki).

Jeszcze jedno. Niektóre napędy, również te z wysuwanymi tackami, mogą pracować również w pozycji pionowej, dzięki rozkładanym prowadnicom nie dopuszczającym do wypadnięcia dysku podczas jego wkładania czy wyjmowania. To się może przydać.

Podłączamy

Zainstalowanie nowego nabytku w komputerze nie jest raczej trudne. Pamiętaj jednak koniecznie, by przed zdjęciem obudowy i instalacją WYŁĄCZYĆ komputer. Nie od rzeczy jest też zajrzeć do instrukcji instalacji i obsługi czytnika. Jeśli dołączasz dysk IDE-ATAPI do sterownika Enhanced IDE z dwoma złączami (takie są np. na większości współczesnych płyt głównych), podłącz CD-ROM do drugiego złącza osobną tasiemką. Mniej problemów, a system będzie chodził żwawiej. Jeśli podłączasz napęd jako drugi, ustaw w sposób właściwy zworki: pierwszy napęd jako Master, drugi jako Slave. Jeśli napęd pracuje jako jedyny na swojej tasiemce, zworka powinna być w pozycji Master lub założona tylko na jedną szpilkę (prawdę mówiąc, są i takie czytniki, które pracując samotnie lubią mieć zworkę w pozycji Slave...). Pamiętaj o właściwym podłączeniu tasiemki – przewód oznaczony barwnym paskiem powinien znajdować się po stronie styku 1 złącz napędu i sterownika. Pozostaje już tylko włożyć wtyk zasilania i połączyć wyjście dźwiękowe czytnika z kartą dźwiękową (tu może wystąpić klasyczny problem kabelka: istnieje kilka standardów złącz, czasem na karcie są dwa lub trzy do wyboru; jeśli nie, czeka Cię przeróbka lub wycieczka do sklepu czy na giełdę w poszukiwaniu przewodu zakończonego odpowiednimi złączami).

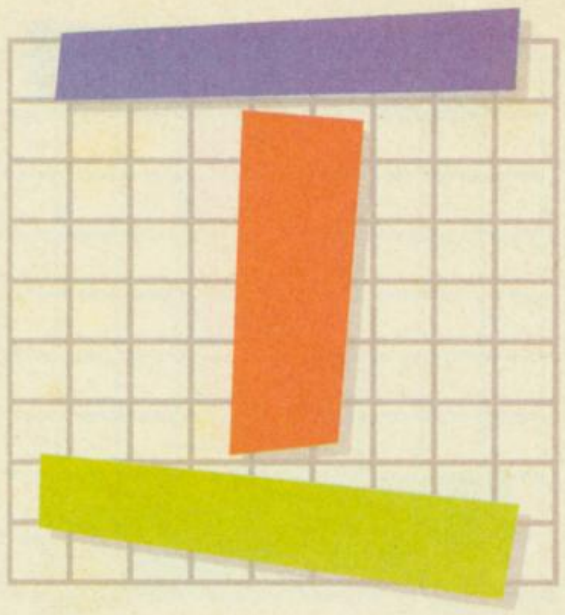
Odpalamy

Po ponownym zmontowaniu i włączeniu komputera trzeba zainstalować oprogramowanie obsługujące czytnik CD-ROM (mam nadzieję, że w opakowaniu nie zabrakło dyskietki?). Operacja ta sprowadza się zwykle do uruchomienia programu instalacyjnego (SETUP, INSTALL itp.) z dostarczonej dyskietki. Program taki kopiuje niezbędne pliki na dysk twardy komputera, po czym modyfikuje pliki CONFIG.SYS i AUTOEXEC.BAT. Jeśli na dyskietce nie ma programu instalacyjnego, operację trzeba przeprowadzić osobiście, kopiując plik z rozszerzeniem .SYS (właściwy sterownik napędu) w dogodne miejsce (np. do głównego katalogu) i modyfikując wspomniane pliki systemowe.

W pliku CONFIG.SYS powinna się znaleźć linia o postaci np. „DEVICE=C:\CD_ROM.SYS /D:CDROM001", zaś w AUTOEXEC.BAT wywołanie „C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:CDROM001". Identyfikator sterownika (napis po /D: w wywołaniu MSCDEX) musi być taki sam, jak podany w CONFIG.SYS (tu opcja może mieć postać inną niż /D:). Jeśli masz w komputerze więcej niż jeden napęd CD-ROM, w wywołaniu MSCDEX należy umieścić wszystkie identyfikatory, jednak NIE TAKIE SAME – np. /D:CDROM001 /D:CDROM002 itd.

I przy instalacji automatycznej, i ręcznej, warto zwrócić uwagę, by linie owe znajdowały się przed wywołaniem programów, dla których może być istotna obecność CD-ROM, a np. po konfiguracji pamięci. Na przykład, jeśli SMARTDRV lub inny program buforujący zostanie zainstalowany wcześniej niż sterownik CD-ROM, dane z czytnika nie będą buforowane, co spowoduje cokolwiek śłamazarne jego działanie. Patologicznym przypadkiem jest umieszczanie przez niektóre programy instalacyjne wywołania MSCDEX w ostatniej linii AUTOEXEC.BAT. Jeśli w poprzedniej linii wywoływany jest np. Norton Commander czy Windows, dostęp do CD-ROM uzyskamy... dopiero po wyjściu z naszego ulubionego środowiska pracy! Jak widać, fachowcom lepiej patrzeć na ręce.

Jeszcze jedno. Jeśli czytnik CD-ROM nie był podłączony podczas instalowania Windows, będziesz musiał zainstalować sterownik MCI CD Audio, aby dało się odtwarzać muzykę z kompaktów. W tym celu uruchom Panel Sterowania, następnie wejdź do opcji „Programy obsługi" i naciśnij przycisk „Dodaj", po czym wybierz sterownik MCI CD Audio. Windows mogą zażądać jednej z dyskietek



instalacyjnych.

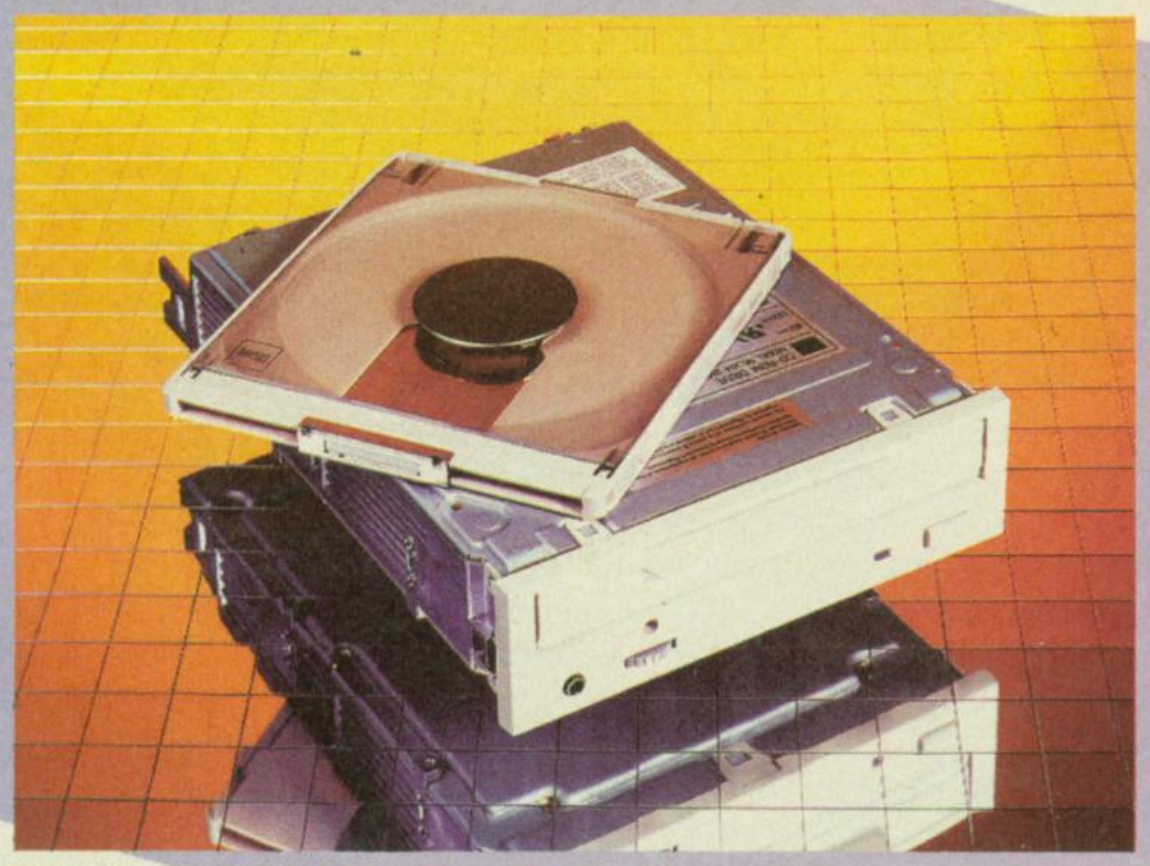
Kultury trochę!

W początkach kariery CD kompakty reklamowano jako dyski niemal niezniszczalne, odporne na zarysowania, brud, kurz, gorąco itp. Być może w porównaniu ze starymi, czarnymi płytami żywotność CD robiła wrażenie, niemniej jednak trzeba pamiętać, że płytki te są dość delikatne i należy im się nieco szacunku. Sprowadza się to przede wszyskim do ochrony przed zarysowaniem i bardzo wysoką temperaturą – wtedy płytki będą służyć długo i wiernie; nie zużywają się przecież przy odtwarzaniu.

Możecie to potraktować jako nudziarstwo, ale radzę przestrzegać kilku prostych reguł.

- Przechowuj dyski w ich oryginalnych opakowaniach (plastikowy „Jewel Box"), chroń je przed kurzem, nie zostawiaj bez opakowania na wierzchu.
- Chwytaj dyski palcami tylko za krawędzie i ewentualnie środek.
- Nie kładź dysków błyszczącą stroną na stołach, obudowach urządzeń itp., jeśli już – to błyszczącym do góry.
- Jeśli dysk upadnie na podłogę, podnieś go delikatnie BEZ PRZESUWANIA.
- Zabrudzony dysk możesz umyć letnią wodą z dodatkiem łagodnego płynu do mycia naczyń – nigdy nie używaj rozpuszczalników!
- Jeśli to konieczne, dyski wycieraj delikatną, nie pozostawiającą kłaczków ściereczką, prostymi ruchami w kierunku od środka ku krawędzi.

Warto także zadbać o czytnik, którego największym wrogiem jest kurz. Wnętrze napędu można oczyścić, przedmuchując sprężonym powietrzem, tackę zaś wytrzeć wilgotną ściereczką. Raczej nie próbuj rozbierać napędu. Jeśli uznasz, że zabrudzony jest układ optyczny, powierz jego oczyszczenie serwisowi (jak ładnie poprosisz, zrobi to pewnie też fachowiec od odtwarzaczy audio). Gorąco odradzam tu ludową wynalazczość – w pewnym czasopiśmie ze zgrozą przeczytałem kiedyś radę, by soczewki czytnika przemyć spirytusem salicylowym. Pan majster nie zdawał sobie widać sprawy, że specyfik ów to roztwór kwasu salicylowego w alkoholu. Po wyparowaniu alkoholu na soczewce zostaną maleńkie, białe kryształki kwasu...



Toshiba XM 3501 B z kasetką Caddy

Wynalazki

Dyski CD-ROM zdążyły się na dobre zadomowić w naszych maszynkach i właściwie stanowią już ich standardowe wyposażenie. Jak to mówią, postęp nie koń i nie staje, powiedzmy więc też coś o nowościach.

Pierwsze, o czym wypada wspomnieć, to napędy zapisujące CD-R – nie taka wprawdzie już nowość, ale bez wątpienia ciekawostka. Można produkować własne kompakty! (Nie piracić mi tu!!! No!) Owszem, zabawka fajna, jest jednak kilka „ale". Primo, najmarniej ze trzy dychy na giełdzie toto kosztuje. Secundo, nie widziałem jeszcze takiego cuda dołączanego inaczej niż przez SCSI, potrzebny jest więc kontroler i to nie byle chłam. Tertio, do kompletu trzeba mieć jeszcze duży i szybki twardy dysk (najlepiej o parametrach AV, z zablokowaną termokalibracją), a na nim dużo wolnego miejsca. To chyba wszystko, czyste płytki nie są takie drogie. Można archiwizować swój stuff, można nagrywać własne kompakty z muzyczką. Fajnie.

Druga ciekawostka, już do kupienia w Polsce (za ok. 950 DM + VAT) – to napęd tak zwanych dysków fazowych (PD). Może pracować jako czytnik CD-ROM o poczwórnej prędkości, a na specjalnych dyskach o pojemności 650 MB wielokrotnie zapisywać i kasować informację. Nośnik jest bardzo trwały i niewrażliwy na pola magnetyczne, wstrząsy itd. Do zapisu informacji wykorzystano w nim zjawisko zmiany podgrzanych laserem punktów nośnika z postaci krystalicznej w amoficzną i odwrotnie. Cudeńko.

Trzecia rzecz pokaże się pewnie dopiero po targach CeBIT '96 – z dawna oczekiwane dwuwarstwowe kompakty nowej generacji, zwane MMCD (Multimedia CD), SDCD (Super Density CD) czy jeszcze jakoś tam. Wymyślono je jako nośnik dla pełnometrażowych filmów wideo, a jako że dysk jest znacznie wygodniejszy w użyciu od taśmy, pewnie szybko zepchną w kąt odtwarzacze VHS – magnetowidy zostaną tylko u filmowców-amatorów, którzy lubią sobie pobiegać z kamerą. Nie ulega wątpliwości, że nowe dyski szturmem wejdą również na rynek komputerowy i tu również zachwieją pozycją zwykłych CD-ROM. Płytka MMCD/SSCD wygląda właściwie tak samo jak CD, a nowy odtwarzacz będzie czytał również dotychczasowe kompakty. Na razie nowe dyski mają mieć pojemność 4,7 GB, czyli mniej więcej tyle co siedem CD-ROM (w sam raz na Phantasmagorię). Jak chłopcy naukowcy zrobią tani laser dający niebieskie światło (mniejszy punkt, czyli większa gęstość upakowania informacji na dysku; dzisiejsze lasery dają światło czerwone) – to nawet 11 giga. Dużo? Bądźcie spokojni. Ludkowie od robienia gierek już wiedzą, jak to miejsce zapchać.

Michał Setlak

PS Więcej szczegółów technicznych znajdziecie w Raporcie opublikowanym w numerze 10/95 miesięcznika Enter. (red.)

Konkursik trywialny 3

Czołem numeromaniacy!!! Tym razem wykręcam Wam numer 3 Waszego ulubionego konkursiku trywialnego, czyli akcji „Czytelnicy dobijają Sekretarza Redakcji i inne Osoby-Dzielące-Pocztę". Konkursik nasz będzie pod wieloma względami unikalny i jedyny, a oto dlaczego.

Po pierwsze, sponsorem konkursu jestem ja sam, Alex de Gambler primo voto TS, Warszawa, ul. Trąby róg Kaszalockiej, pytać o metę „U Stefana", tel. dwa-razy-w-rynnę-raz-w-parapet. Po drugie, nagrody są jedyne w swoim rodzaju. Oto bowiem w dniu rozwiązania konkursu otworzę swoją magiczną szafę z grami i, przytrzymując jej zawartość plecami, wyjmę ze środkowej półki pierwszych trzydzieści płyt kompaktowych, które mi się nawiną pod rękę. Płyty te - to pełne wersje gier (supergorących hitów albo rzeczy z megapaków), playable demos, demos, press releases i inne unikalne materiały, w każdym razie z przewagą tych pierwszych, czyli działających, całych gier - oczywiście bez zaginionych w akcji instrukcji i pudełek (ale w 100% LEGALNYCH).

Z tak wydzielonego materiału stworzymy jedną the Great Grand Prix, czyli piętnaście płyt, oraz pięć równorzędnych nagród pocieszenia po trzy płyty każda.

Aby stanąć przed szansą wylosowania jednej z owych niesamowitych nagród należy odpowiedzieć na, jak zwykle trywialne, pytanie:

Co to jest SCREENSHOT?

Odpowiedzi (najlepiej na kartkach pocztowych) będziemy przyjmować do 30 kwietnia br. Z niecierpliwością ich oczekuję, a tymczasem żegnam wszystkich.

Czytelnicy do piór, Gamblerowcy do łopat!

Alex, Idol Moździerzy

Premiera krajowa "A. D. 2044" na kompakcie!



Pierwszy numer w sprzedaży już w kwietniu 96.

Szukaj nas w kioskach. Nie przegap okazji, nakład ograniczony.

Więcej informacji uzyskasz dzwoniąc pod numer

tel. (0 71) 34 37 071 w. 38 **tel. (0 71) 34 120 82**

tel. / fax (0 71) 34 120 83 **tel. (0 71) 72 40 94**

Beavis and Butt-Head in Virtual Stupidity

Wiele kreskówek przerobiono już na gry komputerowe, nadszedł wreszcie czas na Beavisa i Butt--Heada. Tej uroczej parki nie muszę chyba nikomu przedstawiać. Jak wyglądają filmy emitowane w MTV, wie każdy. Jak natomiast prezentuje się gra?



BEAVIS & BUTT-HEAD IN VIRTUAL STUPIDITY

Viacom 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	85%
Grywalność	75%
Pomysł	80%
Ogółem	75%



Zacznijmy od tego, że jest to przygodówka ze wstawkami zręcznościowymi (dokładnie trzema). Pod względem grafiki do złudzenia przypomina film. I bardzo dobrze, bo żadna zmiana na pewno nie wpłynęłaby korzystnie na grę. Mocną stroną jest oryginalny podkład dźwiękowy, który stworzył Mike Judge – autor całej serii. Miło znowu usłyszeć głupawy śmiech Beavisa.

Obsługa przypomina tę z Full Throtle – po naciśnięciu prawego przycisku myszy wyświetla się menu z kilkoma ikonkami typu: weź, użyj, idź. Interfejs łatwy, prosty i przyjemny, taki, jaki powinien być. Zabawę zaczynasz oczywiście w ulubionej szkole dwóch półgłówków. Będziesz miał okazję poszaleć w najważniejszych punktach miasta, doprowadzając do pasji jego mieszkańców.

Co sądzić o tej grze? Wykonana jest dosyć przyzwoicie, powinna być jednak traktowana z lekkim przymrużeniem oka. Jeżeli ktoś lubi filmy, na pewno mu się spodoba. Jeżeli nie, to niech lepiej nie sięga po nią w nadziei znalezienia zwykłej przygodówki. Cały urok gry polega bowiem na idealnej zgodności z filmem. Postacie, żarty, grafika – wszystko rodem z kreskówki. Zalety – dowcipne dialogi, głupie sytuacje, fajna grafika. No i są jeszcze wspomniane trzy minigry – gry zręcznościowe. Jeśli znudzi Ci się główkowanie, możesz wyjść na dach i popluć na ludzi chodzących po ulicy, albo porzucać piłeczkami tenisowymi w graczy. Sama przyjemność. Aha, i jeszcze jedno. Wszystko jest doprawione odlotowymi kawałkami hard-rockowymi prosto z MTV.

Frogger

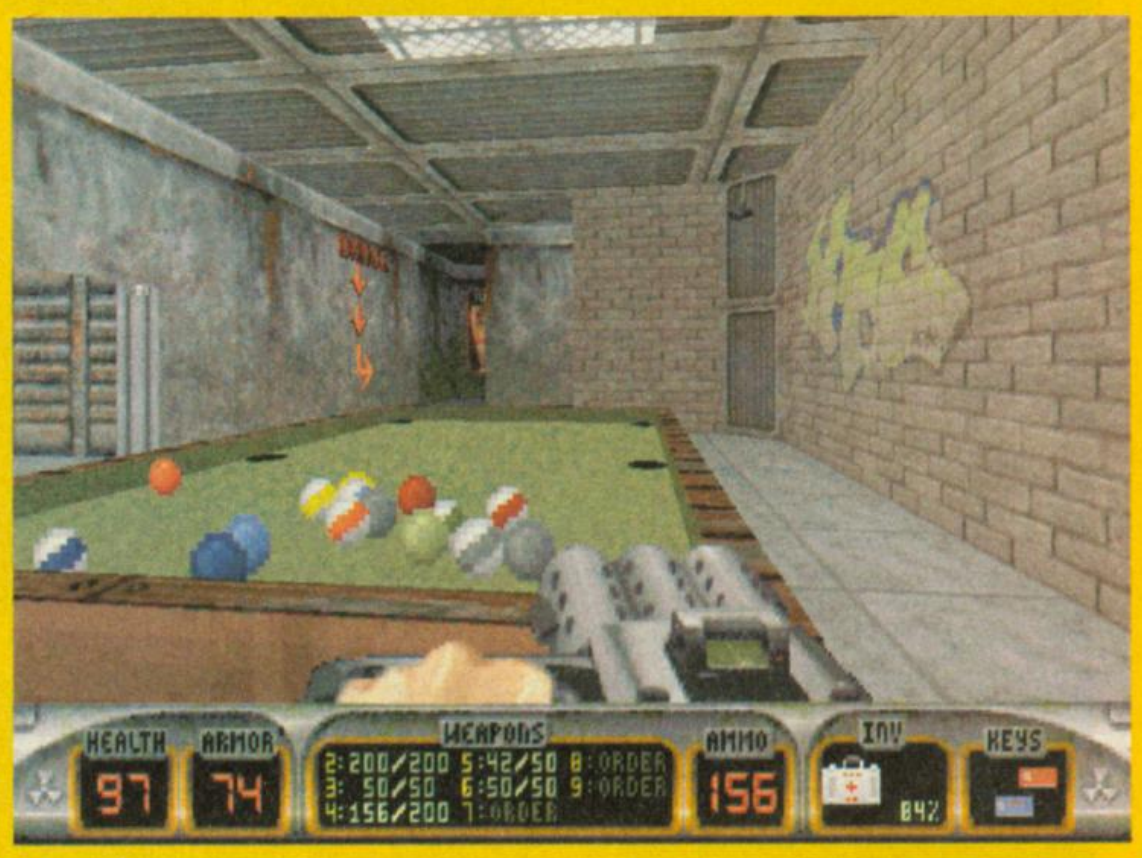


Duke Nukem 3D

Doom umarł. Na zawsze odchodzi do historii, do długiej listy swoich rekordów dodając jeszcze jeden – ponad dwuletnie panowanie na rynku, na którym trzymiesięczna produkcja jest już stara. Następca jest godny: książę Nukem w wersji trójwymiarowej, znany wcześniej z dwóch części nieudanej strzelanki („duke" wg słownika oznacza księcia, a w slangu – pięść, czyli fangę, „nukem" to tyle co: „rozwal ich z atomówki").

Produkt 3D Realms pełen jest nowych pomysłów. Weźmy stronę techniczną: engine naprawdę znakomity – oczywiście pełny trójwymiar, choć z umiarem używany i to się autorom chwali, inaczej orientacja byłaby bardzo trudna. W pełnej wersji gry można włączyć nowatorski „external view" zza pleców bohatera. Postacie rzucają cienie – algorytmy light sourcing są bardzo zaawansowane. Dostępna jest wysoka rozdzielczość, aż do 800×600, w 640×460 gra chodzi płynnie na mocnych komputerach 486.

To jednak „tylko" otoczka techniczna. Najważniejsze są pomysły w samej grze. A te porażają. Po pierwsze – główny bohater. Duke nie jest milczącym twardzielem, jak bezimienny w Doomie. Przeciwnie, bystro (w stylu Arnolda S.) komentuje to, co się dookoła niego dzieje (np. „Oh, shit!" po bezpośrednim trafieniu z bazooki w przeciwnika). A dzieje się dużo! Sucho wyliczmy co ciekawsze pomysły: dziury po kulach; lustra, w których się odbijasz; kible, w których możesz załatwić potrzebę fizjologiczną (a także zastać Obcego w trakcie tegoż procesu); tunele wentylacyjne, którymi możesz przekradać się w tajne miej-









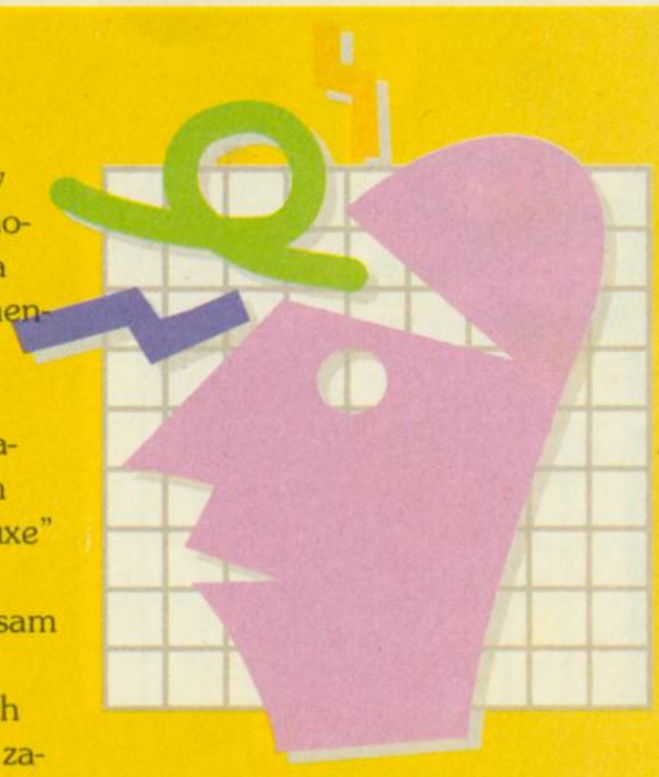
sca; dające się wybić szyby w oknach; ściany, które można wywalić w powietrze; możliwość gry w bilard; tancerki rozbierające się, kiedy dasz im pieniądze; fragmenty filmów puszczane w kinie i wypożyczalni wideo; krzesło elektryczne, na którym Obcy chcą zabić Duke'a; krwawe ślady butów Duke'a; krew zabitych przeciwników powoli ściekająca ze ściany; możliwość nurkowania w wodzie, latania w powietrzu etc., etc. Bardzo to chaotyczne, ale uwierzcie mi – nie wyliczyłem nawet połowy bajerów, które są dostepne w wersji shareware (liczącej 5 poziomów z 28). Wniosek ogólny jest jeden – jeśli grając w DN 3D zobaczysz jakiś przedmiot i wymarzysz sobie, co też mogłoby się stać po jego użyciu, podejdź do niego i wciśnij spację. Na pewno coś się stanie. A na koniec rzecz, która jak dotąd najbardziej mnie rozbawiła – w tajnym miejscu na trzecim poziomie znalazłem... trupa bohatera Dooma (co Duke opatrzył komentarzem: „This is one of these Doom Space Marines").

Duke Nukem 3D nie ustanawia nowego standardu w grach 3D. Jest to raczej „Doom Deluxe" – z nowymi pomysłami, lepszą grafiką, podobną muzyką (ten sam autor) i generalnie – z jeszcze większą grywalnością. Po dwóch kolejnych nieudanych próbach zakasowania produktów id software (Wolfenstein – Blake Stone, Doom – Rise of The Triad) ludziom z Apogee/3D Realms wreszcie się udało. Czy na długo? Piszę ten tekst pod koniec lutego, a premiera Quake'a zapowiadana jest na 17 marca.

Jednak dzisiaj Duke Nukem 3D – to bezdyskusyjnie najlepsza gra doomopodobna na PC. Każdy szanujący się gracz koniecznie musi ją zobaczyć – przynajmniej w wersji shareware.

Alex

Dystrybucja: Mirage Software,
ul. Gen. Abrahama 4,
03-982 Warszawa,
tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777



DUKE NUKEM 3D
3D Realms/Apogee 1996
Zręcznościowa
PC, PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	85%
Grywalność	100%
Pomysł	100%
Ogółem	100%

NBA Jam

Basket nie ma szczęścia do wydań komputerowych. Z trudem udałoby się wybrać kilka produkcji, stojących na przyzwoitym poziomie. Na tym tle NBA Jam sprawia bardzo dobre wrażenie. Na pierwszy rzut oka wygląda, co prawda, nieco dziwnie – pojedynki „dwóch na dwóch", szaleństwo na parkiecie (i nad parkietem), postacie zawodników mocno zdeformowane.



Rozgrywka przypomina cudowny (koszmarny?) sen kibica NBA. Wyskoki na kilkanaście metrów w górę, faule (nie odgwizdywane, oczywiście), po których przeciwnik przelatuje pół boiska, płonące po wsadach kosze, no i przede wszystkim – powietrzne walki wysoooko ponad koszem. Klimatu dopełnia oprawa graficzna: przerysowane sylwetki zawodników (ponad dwukrotne różnice wysokości), charakterystyczne, zbyt duże głowy, nawiedzony spiker. Gra mocno trzyma klimat, choć zdaje się, że Polacy nie zasmakowali jeszcze w NBA na tyle, by wyczuć (i przede wszystkim docenić) wszystkie „smaczki" tej parodystycznej konwencji.

Za tą groteskową oprawą kryje się solidna, porządna gra, bardzo wiernie oddająca ducha koszykówki. Błyskawiczne tempo akcji, duże znaczenie gry drużynowej, konieczność doskonałej orientacji w sytuacji, możliwość stosowania efektownych bloków, przechwyceń i zbiórek, a także zaskakujących podań – oto właściwe, drugie dno tej gry. To stanowi o jej wartości, to właśnie przyczyna, dla której polecam NBA Jam wszystkim fanom koszykówki. Niezależnie od tego, jak będzie wyglądała NBA Live 96, w Jam po prostu trzeba zagrać.

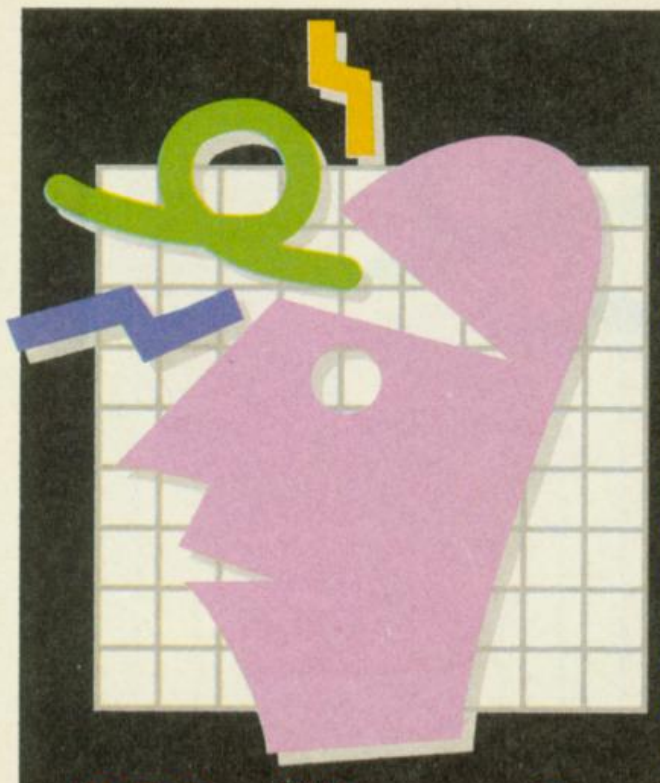
Alex

Dystrybucja: CD Projekt,
ul. Marszałkowska 7/3,
00-626 Warszawa,
tel./fax (0-22) 25-07-03, fax (0-2)
612-39-06



NBA JAM T.E.
Akklaim/Midway
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	60%
Grywalność	95%
Pomysł	95%
Ogółem	90%



Wetlands

Film interaktywny uważam za „niższy" gatunek gier, takie „dziecię z nieprawego łoża", zrodzone ze związku nowych możliwości technicznych i pędu na kasę. Oczywiście, popatrzeć lubię, ale zakupu nigdy Czytelnikowi nie polecę, bo za ciężko zdobytą kasę należy Mu się przynajmniej miesiąc rozrywki (vide Command & Conquer), a nie dwa wieczory (vide Rebel Assault 2).

Mimo tak nieprzychylnego nastawienia do gatunku, polubiłem jednak grę Wetlands – i postaram się o niej przyjaźnie napisać. Zacznijmy od tego, iż jest to film interaktywny, zrealizowany niezwykłą techniką – momentami animowany (w stylu Full Throttle), momentami renderowany (naprawdę pięknie). Animacje są bardzo płynne i, co najważniejsze, pełnoekranowe. Kudy digitalizowanym produkcjom (z Rebel Assault 2 włącznie) do tego poziomu.

Jeśli chodzi o słówko „interaktywny", to przerywnikami są elementy strzelankowe typu „symulator celownika". Kilka pomysłów budzi tu uznanie: technologia „wirtualnego ekranu" (mówiąc w skrócie – można przesuwać widok trochę na boki), pięć odmiennych rodzajów gry (m.in. statek kosmiczny, łódź podwodna, czy bieg i ostrzeliwanie się), a przede wszystkim – cele misji. Tu nie chodzi tylko o dojście do końca prerenderowanej ścieżki. Tu trzeba wykonać misję. Gra składa się z 20 etapów i są one naprawdę trudne.

Na koniec to, co w tej grze najwspanialsze: fabuła. Oto mamy ziemię zalaną w całości wodą (w efekcie nieudanych eksperymentów militarnych). Gdzieś na dnie oceanów żyją niedobitki ludzkiej rasy – zaś nad ich głowami, w przestrzeni kosmicznej toczy się krwawa wojna z Obcymi. Z tajnego więzienia zostaje odbity naukowiec – sprawca całego klimatycznego zamieszania. Oto do akcji wkracza bohater. Czy też raczej BOHATER. Prawdziwy, stuprocentowy twardziel, taki, co to w każdej scenie kasuje przynajmniej dziesięciu przeciwników. Po prostu zauroczył mnie ten facet, jego styl i komentarze przypominają starego, dobrego Arnolda, jeszcze z Running Man czy Total Recall. Drętwa fabułka z RA2 wymięka przy Wetlands (Star Wars kocham, ale może by wymyślić jakieś ciekawsze wątki – idąc śladem Tie Fightera czy Dark Forces). I nie ma się co dziwić – „Mokre Światy" są bowiem najlepszym filmem interaktywnym na PC.

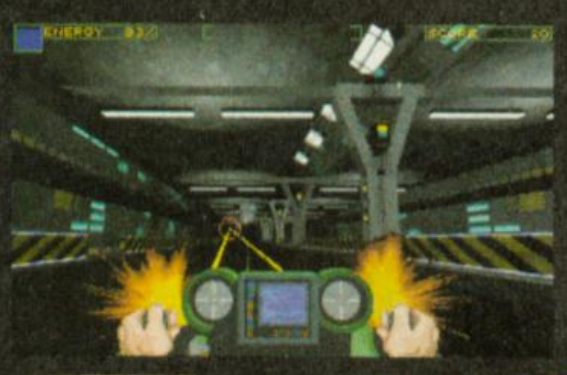
Zdania wyrażonego na wstępie nie zmienię i zakupu nie polecę, ale zobaczyć – radzę, bo przyjemność jest wielka.

Alex

Dystrybucja: Mirage Software, ul. Gen. Abrahama 4, 03-982 Warszawa, tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777









WETLANDS

New World Computing 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	70%
Grywalność	65%
Pomysł	95%
Ogółem	75%

Łączenie gatunków w grach komputerowych jest zajęciem tyleż ciekawym, co niebezpiecznym. O tym, że dobry i rozbudowany pomysł nie zawsze zwiększa atrakcyjność zabawy, przekonali się autorzy ze znanej firmy Sierra. Ich nowa gra Conqueror A.D. 1086 (ludziom leciwym przypominająca Defender of the Crown) jest próbą połączenia RPG, strategii i zręcznościówki.

Wcielamy się w postać jednego z mniej ważnych lordów we wczesnośredniowiecznej Anglii. Postać ta określona jest parametrami charakterystycznymi dla RPG. Dostajemy niewielką wioseczkę, trochę szmalu i dość nędzne uzbrojenie. Naszym zadaniem będzie zostać królewskim championem (po pokonaniu smoka) lub obalić prawowitego króla. O swoje posiadłości dbamy przeznaczając pola pod uprawy, wznosząc budynki gospodarcze, stawiając zamek. Jeździmy na turnieje rycerskie, walczymy z grasantami bądź wrogami króla, zdobywamy wraże zamki, gawędzimy z ludźmi w karczmach, kupujemy coraz lepsze uzbrojenie, możemy znaleźć towarzyszkę życia. Gra przypomina nieco jeden z „simów" zmieszany z Lords of the Realm (w części gospodarczej), Centuriona (w części bitewnej), Legends of Valour czy inne 3D RPG (kiedy zdobywamy wrogi zamek) i Darklands (kiedy podróżujemy). Poza tym występują elementy czysto zręcznościowe (pojedynek w turnieju rycerskim).



Conqueror

Gdyby z tych segmentów zręcznie ułożono puzzle'a, nie miałbym nic przeciwko takiemu pomieszaniu gatunków. Ale niestety, Conqueror to gra po pierwsze nudna, a po drugie nielogiczna, zwłaszcza w kwestiach gospodarczych. Zarówno pomysł, jak i grafika obiecują dużo, tym większe jest więc rozczarowanie.

Autorzy Conquerora próbowali stworzyć grę, w pewnym sensie, globalną (a więc bogatą w różnorodne opcje) i przeznaczoną dla miłośników różnych gatunków. Niestety, chcąc trafić do wszystkich, czasem nie trafiamy do nikogo.

exTerminator

Dystrybucja: IPS Computer Group,
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3,
tel. 642-27-66, 642-27-68,
fax 642-27-69







CONQUEROR
Sierra 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	75%
Grywalność	40%
Pomysł	85%
Ogółem	45%



McKenzie & Co.

Większość gier tworzy się z myślą o odbiorcach płci męskiej. Niespodzianką więc jest program McKenzie & Co, o tematyce wyłącznie kobiecej. Co nie oznacza, że mogą grać tylko dziewczęta. Autorzy programu – Her Interactive (zespół z American Laser Games) – starali się podejść do problemu profesjonalnie, dlatego też zapytano 2000 amerykańskich nastolatek, co chciałyby widzieć w swojej grze komputerowej. Finalny produkt jest przygodówką utrzymaną w cukierkowym stylu „Beverly Hills 90210". Akcja – nastawiona głównie na „podryw" nader przystojnych szkolnych kolegów przez pięć bohaterek. Mogą one chodzić na zakupy (spory wybór ciuchów, ale niewielki obuwia), korzystać z przymierzalni, w domu zaś robić makijaż, dzwonić do znajomych, pisać pamiętniki itd. – jednym słowem sielanka. Oczywiście nie zapomniano o szkole, jednak zajęcia polegają na rozwiązywaniu dość prostych i mało różnorodnych układanek. Układanki i gry w stylu Tetris zajmują, jak widać, stałą pozycję w życiu młodych Amerykanek, bowiem do nich sprowadza się również praca. Stanowią także osobny element gry – relaks dla wyczerpanych skomplikowaną fabułą graczy.





Zastrzeżenia może budzić kwestia makijażu – jak na program „żeński" zbyt mały jest wybór kosmetyków, identyczna gama kolorów dla wszystkich typów urody, brak pola do popisu dla osoby z zacięciem wizażystki. Przydałyby się też inne sklepy – z dodatkami, biżuterią, kosmetykami i strojami wyjściowymi.



Od strony graficznej gra prezentuje się bez zarzutu. Sama akcja – to właściwie interaktywny film. Dźwięk jest nieco gorszy, ale można wytrzymać. Do gry dołączono kompakt z muzyką i szminkę we frapującym kolorze „shocking pink". Wymagania sprzętowe: 486 DX2 50 MHz, 8 MB RAM, Windows 3.1 lub 95.

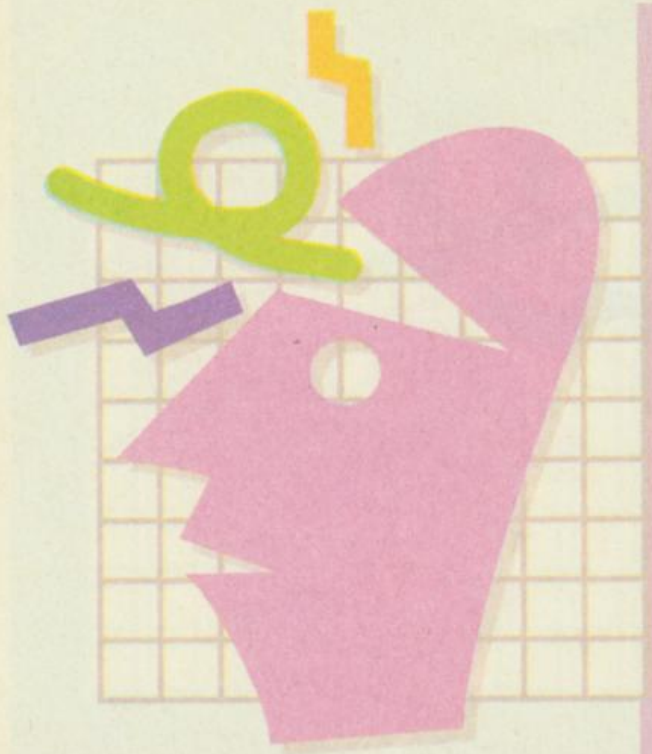


Katarzyna Lewandowska

Dystrybucja: CD Projekt,
ul. Marszałkowska 7/3,
00-626 Warszawa,
tel./fax (0-22) 25-07-03,
fax (0-2) 612-39-06

MCKENZIE & CO.
Her Interactive 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	65%
Grywalność	50%
Pomysł	80%
Ogółem	65%



The Dig

Firma LucasArts od dawna zapowiadała tę grę. Miał to być wielki przebój, przełom w dziedzinie przygodówek. Scenariusz według pomysłu Stevena Spielberga, dialogi pisane przez Orsona Scotta Carda, muzyka komponowana przez profesjonalistów, ze wstawkami uwertur Wagnera. Robi wrażenie, nie? Jak to często bywa, okazało się, że – pomimo zaangażowania takich sław – gotowy produkt pozostawia sporo do życzenia.

Pewnego pięknego dnia na niebie pojawił się spory meteor. Naukowcy szybko wyliczyli, że porusza się po torze kolidującym z orbitą Ziemi. Wysłano pięcioosobową ekipę z zadaniem umieszczenia na meteorycie ładunków wybuchowych, które wybiją go z początkowego toru lotu. Zabawę zaczynasz na orbicie, w pobliżu meteorytu. Tuż po odpaleniu ładunków okazuje się, że w rzeczywistości jest to obcy statek kosmiczny, który porywa kosmonautów na inną planetę.

Z przykrością muszę stwierdzić, że gra jest nieciekawa, akcja wlecze się straszliwie. Nie broni się również grafika wykonana w niskiej rozdzielczości. Sprawia wrażenie realizowanej co najmniej dwa lata temu. Tła są jednostajne i nijakie. Znakomicie prezentuje się natomiast muzyka. Widocznie dzieł Wagnera nie są w stanie skopać nawet nieudolni realizatorzy.

Jak więc ocenić tę grę? Niewątpliwie – to solidnie wykonana przygodówka w starym, dobrym stylu, ale nie mająca szans na konkurowanie z nowoczesnymi grami przygodowymi, lansowanymi przez Sierrę lub Sanctuary Woods.

Frogger

Dystrybucja: IPS Computer Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66, 642-27-68, fax 642-27-69

THE DIG
LucasArts 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	90%
Grywalność	65%
Pomysł	75%
Ogółem	75%





Shockwave Assault

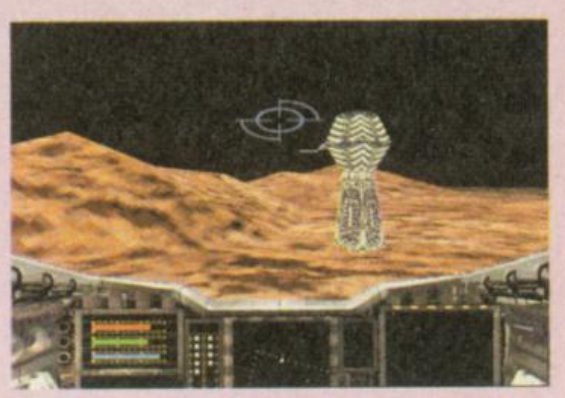
W czasach, kiedy niesłychanie trudno wymyślić oryginalną grę, a każdy, nawet pozornie bardzo dziwny pomysł okazuje się tylko powieleniem schematu sprzed iluś tam lat, firma Electronic Arts postanowiła zadziwić świat kolejnym dziełem. Shockwave Assault to osiągnięcie niebagatelne! Latasz statkiem kosmicznym i strzelasz do Obcych. To przecież coś nowego! Tego jeszcze nie było!

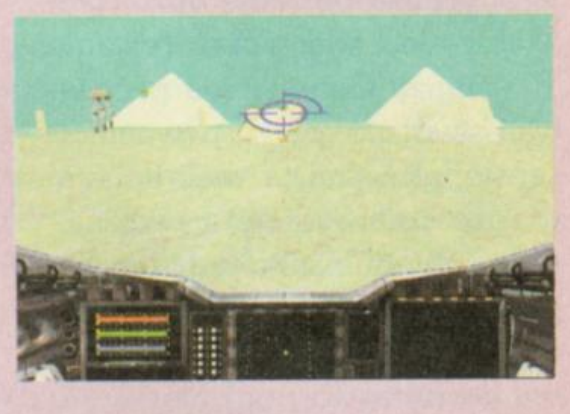
Do wyboru masz dwa pola działania – Ziemia podczas inwazji Obcych oraz baza Obcych na Marsie. W obu sceneriach zabawa polega oczywiście na tym samym, czyli strzelaniu do wszystkiego, co się rusza. Kolejne loty przeplatane są filmikami o niezłej jakości. Latasz bliżej nie określonym pojazdem kosmicznym, patrzysz przez przednią szybę, podobnie jak w Descent.

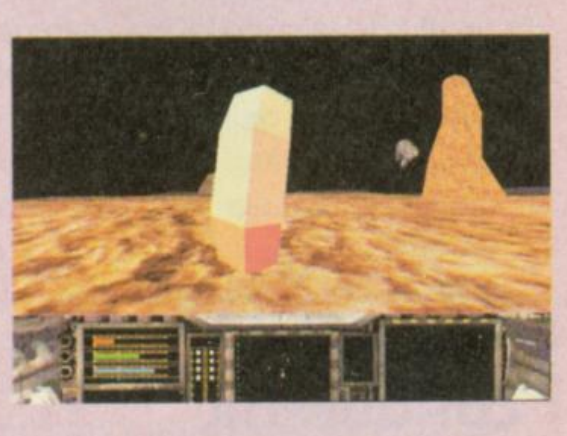
Shockwave Assault działa tylko pod Windows 95. Może w obecnych czasach trudno to już uznawać za wadę, ale w dalszym ciągu niewiele osób dysponuje tym systemem. Powstrzymam się od wyrażenia opinii na temat Windows 95, bo i tak cenzura wytnie mi wszystkie epitety. Filmiki chodzą mało płynnie i zacinają się. Lot po kilku minutach staje się po prostu nudny, bo nic się wokół nie zmienia. Idea gry stara jak świat i wyeksploatowana na wszystkie możliwe sposoby. Tworzenie kolejnej nawalanki, i to nie wyróżniającej się niczym specjalnym, jest po prostu bez sensu.

Frogger

Dystrybucja: IPS Computer Group





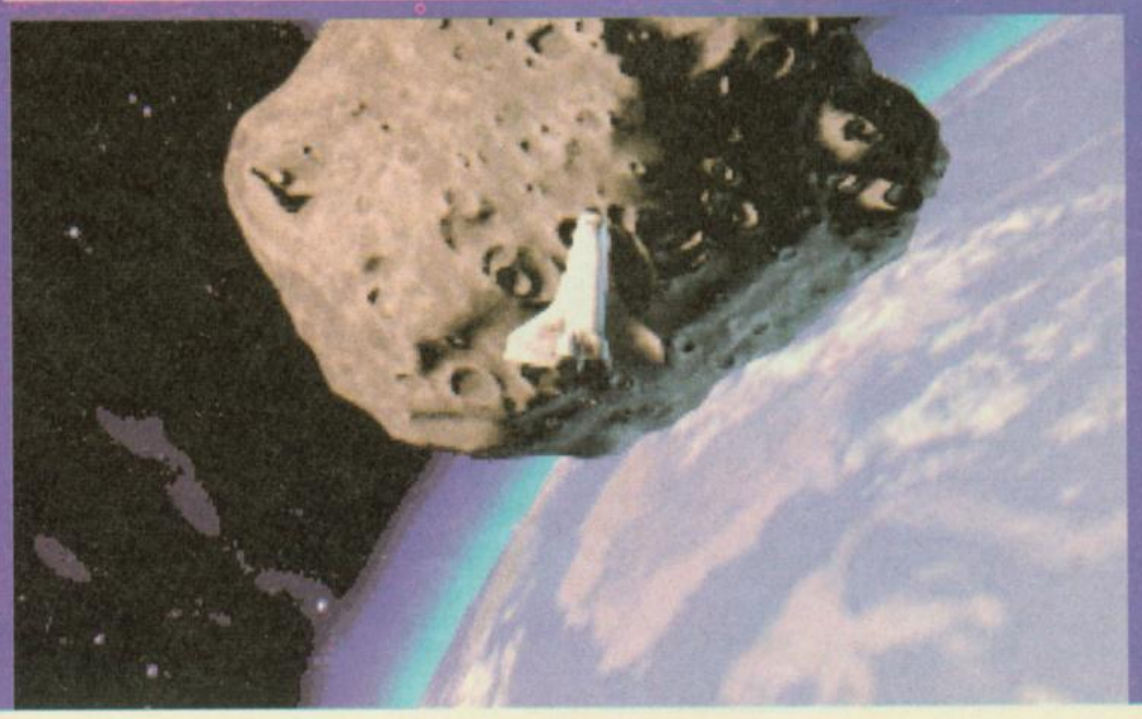


SHOCKWAVE ASSAULT
Electronic Arts 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Grywalność	50%
Pomysł	10%
Ogółem	50%

Earthworm Jim

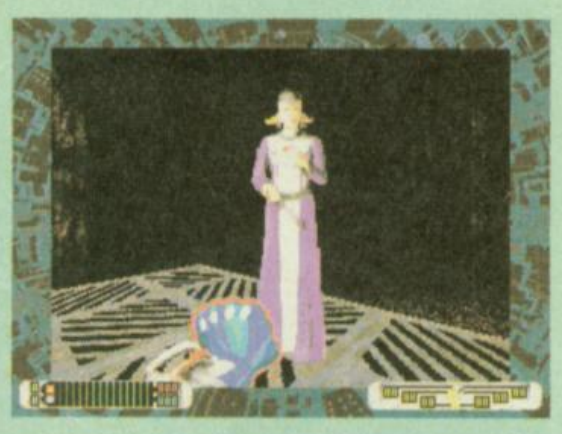
Earthworm Jim jest chyba najlepszą dotychczas wydaną zręcznościówką (wg Game Fan Magazine była grą roku 95). Co najmniej



Cybermage

Na tę grę czekałem długo, bardzo długo. Mówiono o niej od dawna. Miała być odpowiedzią firmy Origin na Dooma, kontynuacją słynnego System Shock. Wietrzyłem Przebój przez bardzo duże „P". Niestety...

Fabuła Cybermage jest niezwykle oryginalna: świat – sterowany przez korporacje, które stworzyły własne państwa – zszedł na psy. Jak zwykle wcielasz się w postać bohatera, którego zadaniem jest uratować świat przed zakusami Złych, występujących tym razem pod nazwą NeCrom. Właściwym wprowadzeniem do gry jest komiks (niespecjalnie narysowany), mający wprowadzić nas w atmosferę świata, w którym toczy się akcja gry.



Grafika – słaba. Przede wszystkim za dużo kolorów, całość wygląda jak choinka. Sporo krwi. Dźwięk – niezły. Muzyka nie denerwuje. Efekty dźwiękowe też ujdą (przeciwnicy bardzo ładnie krzyczą, umierając).

Na osobną uwagę zasługuje engine. Tu także programiści się nie popisali. Gra na DX2/66 ledwie chodzi. Co dziwne, na DX4/100 ze standardową kartą graficzną jest niewiele lepiej.

W Cybermage nie ma prawie nic, co mogłoby zainteresować przeciętnego gracza. Produkt przeznaczony głównie dla koneserów i miłośników cyberpunku.

Cyber-Zooltar

Dystrybucja: IPS Computer Group

CYBERMAGE - DARKLIGHT AWAKENING
Origin 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	90%
Grywalność	60%
Pomysł	75%
Ogółem	65%



w połowie zawdzięcza to postaci głównego bohatera – Jima Dżdżownicy, zakutego w potężny pancerny kombinezon. Wyobraźcie sobie dżdżownicę z bezlitosnym grymasem na „twarzy", walącą z blastera we wszystko, co się rusza...

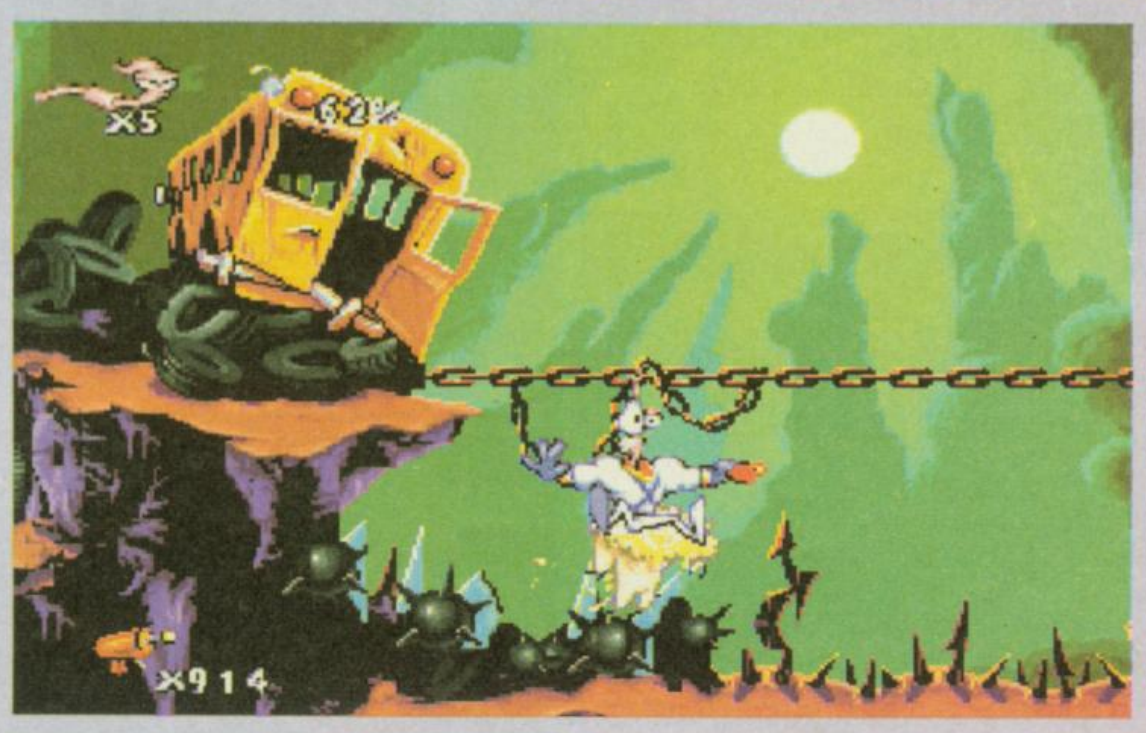
Gra pracuje pod Windows 95, grafikę ma bardzo kolorową i płynnie animowaną. Postacie oraz tło narysowane są w zabawnym, komiksowym stylu. Oprócz walorów estetycznych, rozmaitości plansz (złomowisko, piekło, ścieki itp.), różnorodności postaci (kruki, ptaki, komary, mózgi, oczy a nawet naukowiec z małpą zamiast głowy!), gra ma także inną zaletę – wymaga myślenia. Do wyeliminowania niektórych wrogów nie wystarczy wystrzelanie całego magazynka, trzeba użyć głowy.

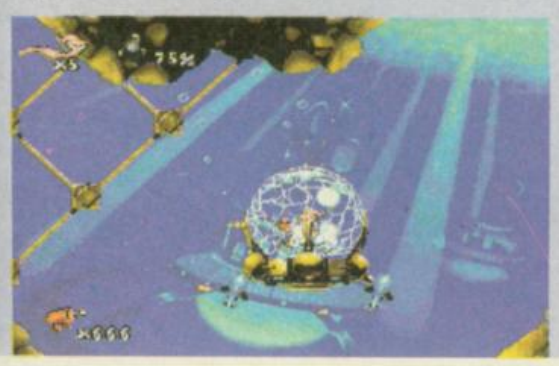
Zadania są różne – od standardowego przejścia planszy, poprzez rejs kosmiczny, aż po skakanie na gumie (czyli Bungee Jumping), a nawet międzymisje, w których Jim jest bezbronny – pozbawiony skafandra. Nasz bohater zachowuje się jak skrzyżowanie Jamesa Bonda i Indiany Jonesa, ale jeżeli nie ruszamy go przez dłuższy czas, zaczyna robić różne rzeczy (napina mięśnie, w efekcie czego spadają mu portki, bawi się blasterem, co kończy się usmażeniem twarzy).

Ta gra jest bardziej kosmiczna niż Milky Way – musisz spróbować!

KorniK







EARTHWORM JIM
Activision 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	85%
Grywalność	95%
Pomysł	90%
Ogółem	95%



Crusade

W dzisiejszych czasach nie tak łatwo zrobić dobrą grę strategiczną. Firmy próbujące „udziwnień" często spadają z wielkim hukiem (Sierra i Conqueror). Ale zdarza się, iż nagle trafiamy na grę wręcz schematyczną i stereotypową, o banalnie prostych zasadach. I bawimy się z dużą przyjemnością. Tak właśnie jest w wypadku gry Crusade, przygotowanej przez zespół niemieckich programistów i scenarzystów. Przypomina ona nieco Battle Isle 2, tyle tylko, że jej akcja toczy się w krainie rodem z fantasy.

Zadaniem gracza jest pokonanie przeciwników w kolejnych kampaniach, a zwycięstwo można osiągnąć powołując armie, zdobywając farmy, wsie i miasta, wysyłając szpiegów czy sabotażystów. Dostępne są również najprostsze opcje dyplomatyczne. Zalety i wady każdej jednostki charakteryzowane są szeregiem różnych parametrów (liczebność, siła bojowa, doświadczenie, punkty ruchu itp). Do wyboru mamy standardowe jednostki rodem ze średniowiecza: rycerzy, ciężką piechotę, łuczników czy katapulty, ale również magów i smoki. Niestety, mała różnorodność jednostek stanowi jedną z podstawowych wad gry. Opcje gospodarcze w zasadzie zlekceważono. Farmy dostarczają armiom jedzenia, wsie i miasta płacą podatki, za które możemy werbować nowe oddziały.

W porównaniu z naprawdę zaawansowanymi strategiami, takimi jak Warlords 2 Deluxe, Heroes of M&M czy seria Warcraft, Crusade wypada blado. Ale ten program, pomimo dość prymitywnej grafiki (pasującej bardziej do shareware) i ubóstwa opcji, ma wielką zaletę: wysoką grywalność. Co prawda, początkowe misje sprawiają wrażenie aż nazbyt łatwych, ale i tak gra się nieźle. W Crusade znajdziemy też możliwość edytowania własnych map i scenariuszy. To bardzo ważna cecha – niestety, nie wszystkie firmy uznają ją za warunek konieczny dobrej strategii.

Miłosz Gładzikiewicz









CRUSADE
Greenwood 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	60%
Dźwięk	70%
Grywalność	85%
Pomysł	40%
Ogółem	70%

Football Limited

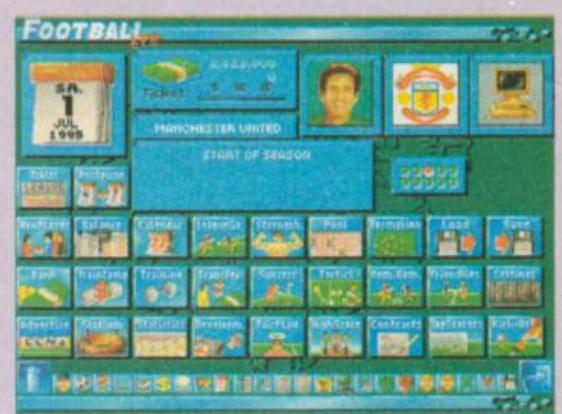
W grze Football Limited gracz może poprowadzić jeden z zespołów angielskiej ligi, istnieje też opcja pozwalająca zostać selekcjonerem kadry. FL stworzyli niemieccy autorzy: Werner Krahe i Jens Onnen. Znając stosunek germańskiej nacji do ryzyka, nie należy się dziwić, że zastosowano sprawdzone pomysły, rodem z innych, popularnych gier.

I tak, formuła rozgrywania meczu pochodzi z The Manager: szybko upływające minuty na zegarze boiska, a w przełomowych momentach spotkania – odpowiedni napis i scenka animowana na telebimie stadionu. Do momentów przełomowych zaliczają się: akcje podbramkowe, kontuzje, zmiany zawodników i wręczanie kolorowych kartoników za faule. Wszystko wydawałoby się OK, gdyby animacje były tak wciągające, jak w pierwowzorze. Niestety, nie są.

Rozwiązania opcji trenerskich oraz system klasyfikacji zawodników i klubów także wzorowano na The Manager. Ich ilość i forma nie odbiegają od wykorzystanych tam patentów. Uzupełniono je dodatkowo danymi statystycznymi.

Na sferę ekonomiczną decyzji menedżerskich składa się kilkadziesiąt sposobów wydawania i zarabiania pieniędzy. Rynek nieruchomości, totolotek, pamiątki klubowe, finansowanie kampanii reklamowych w prasie... Możliwości rozbudowy stadionu i jego infrastruktury (sklepy z pamiątkami, fastfoody, restauracja, kino, kręgielnia etc.) są równie bogate co w Ultimate Soccer Manager. Opcje „biznesowe" zostały w FL tak dobrze wkomponowane, że przyćmiły te istotniejsze (według mnie) – sportowe. Dlatego sukcesywna rozbudowa stadionu i zakłady totalizatora sportowego sprawiają o niebo większą radochę, niż budowanie drużyny z myślą o grze w europejskich pucharach, czy oglądanie efektów tej pracy na boisku. Football Limited to gra warta polecenia zagorzałym fanom The Managera, którym w tej klasyce brakowało opcji ekonomicznych.

Kristoff

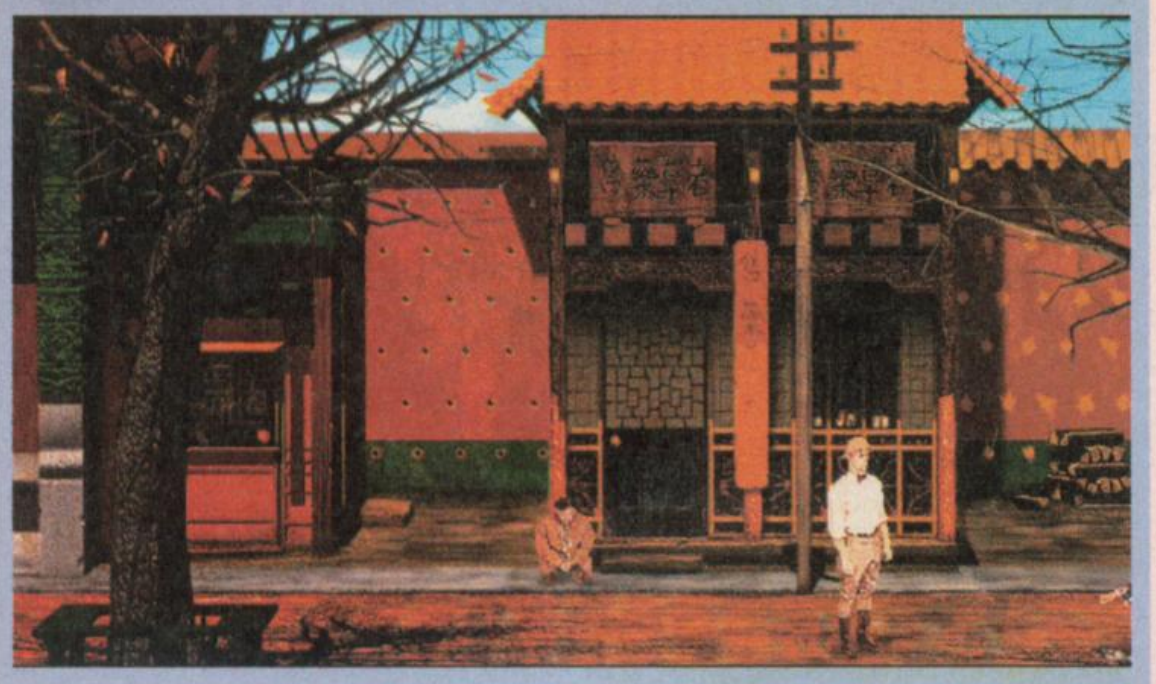






FOOTBALL LIMITED
Ocean 1995
Sportowa
PC, PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	60%
Grywalność	75%
Pomysł	65%
Ogółem	70%



Riddle Of Master Lu

Akcja tej gry toczy się w roku 1936. Fabuła wzorowana jest na filmach o Indiana Jonesie: Europa w przededniu wojny światowej, agenci, wojskowi. Wcielasz się w postać Roberta Ripleya, podróżnika, poszukiwacza przygód i właściciela muzeum dziwnych rzeczy w Nowym Yorku. Cała akcja obraca się wokół pewnego starożytnego artefaktu – Pieczęci Pierwszego Cesarza Chin. Może on przeważyć szalę w walce o wpływy między rosnącym w siłę imperium faszystowskim a resztą świata. Ripley musi oczywiście zapobiec katastrofie, przy okazji znajdując kilka ciekawych przedmiotów do swojego podupadającego muzeum. Podczas licznych podróży odwiedzi tak egzotyczne krainy, jak Chiny i Tybet. Większość czasu spędzi w towarzystwie skośnookiej piękności – Mei Chen. Sama postać Ripleya w typowym angielskim stroju (korkowy hełm, spodnie w kolorze khaki, biała koszula, wysokie oficerki i obowiązkowa muszka) jest sympatyczna, lecz nie aż tak charyzmatyczna, jak pierwowzór w wykonaniu Harrisona Forda.

Obsługa gry klasyczna – trzy ikonki (weź, użyj, obejrzyj) oraz dodatkowe opcje, np. rozmawianie z innymi postaciami. Wszystkie elementy inwentarza oraz główne menu wykonane są estetycznie i schludnie. Przyjemne wrażenie sprawia również muzyka oraz dźwięki. Niezbyt natomiast udały się głosy. Po pierwsze – lektorzy mówią z takim natchnieniem, że śmiać się chce. Po drugie – pogłos sprawia wrażenie, jakby postacie mówiły w pustym hangarze.

Riddle of Master Lu jest bardzo porządnie wykonaną przygodówką, o ładnej grafice i dosyć ciekawym scenariuszu. Polecam ją szczególnie początkującym graczom ze względu na łatwą obsługę. Nie jest to może hit, ale zapewni dobrą zabawę na ładnych kilkanaście godzin.

Frogger



RIDDLE OF MASTER LU

Sanctuary Woods 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	80%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	80%

This Means War!



Ta gra to jedna z popularnych ostatnio „taktycznych symulacji pola bitwy czasu rzeczywistego". Mówiąc po polsku – jest podobna m.in. do Command & Conquer, Dune 2, Warcraft i Warcraft 2, by wymienić elitę gatunku. Niestety, This Means War! do tej elity nie dołączy.

Na początku były jak zwykle dobre chęci: dużo typów jednostek, rozbudowane opcje gospodarcze, wywiad i kontrwywiad, ulepszanie uzbrojenia, oficerowie prowadzący grupy wojsk w różnym szyku – sama rozkosz. Niestety, to bogactwo wtłoczono w ciasne ramy liniowego scenariusza, który rozwija się od misji do misji. Nie ma możliwości zaprojektowania własnych bitew! Gra pracuje pod Windows, i to niestety widać – na DX2/66 musiałem wyłączyć muzykę, aby odciążyć komputer. Interfejs użytkownika jest nieprzemyślany i niewygodny – np. po wydaniu jednostce polecenia przemarszu musisz jeszcze rozkazać jej ruszyć z miejsca! Przy próbie przesunięcia mapy często zawadzasz o budynek i wchodzisz do jego menu, co podczas bitwy jest szczególnie denerwujące. I na koniec najgorsze: stojące obok siebie jednostki, na oko w dużych odstępach, w rzeczywistości tworzą jednolity mur! Nawet, gdy stykają się tylko po przekątnej... A do tego nie potrafią wymijać przeszkód, jeśli wymaga to chwilowego oddalenia się od celu.

Zmusiłem się do przejścia tylko kilku pierwszych misji. Wyglądają dość ciekawie i dalej jest pewnie jeszcze lepiej. Cóż z tego, skoro trzeba wielkiej cierpliwości, by się o tym przekonać. Tak więc pozwalam sobie polecić tę grę tym z Was, którzy chcą wystawić swoją cierpliwość na próbę.

Wojciech Setlak



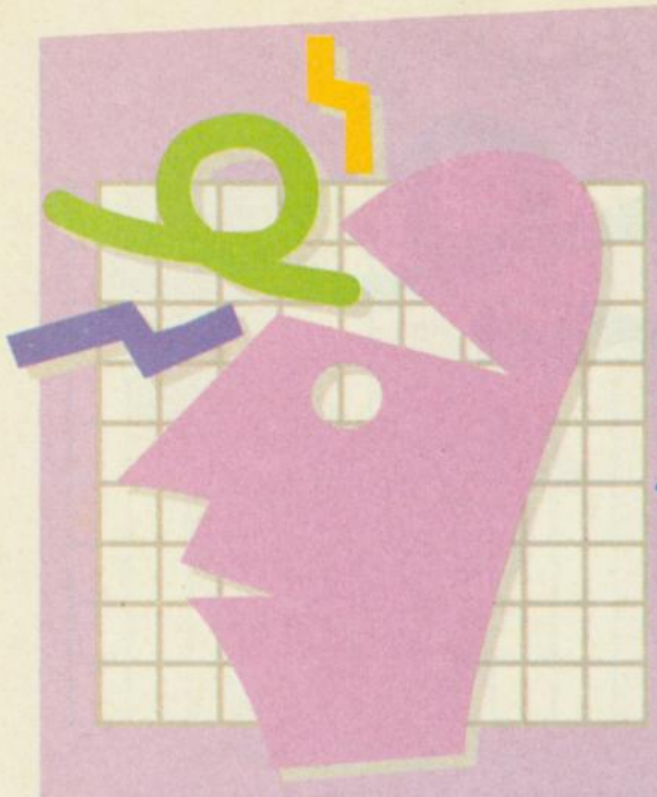




THIS MEANS WAR!

MicroProse 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	80%
Grywalność	40%
Pomysł	80%
Ogółem	55%



Wing Commander IV

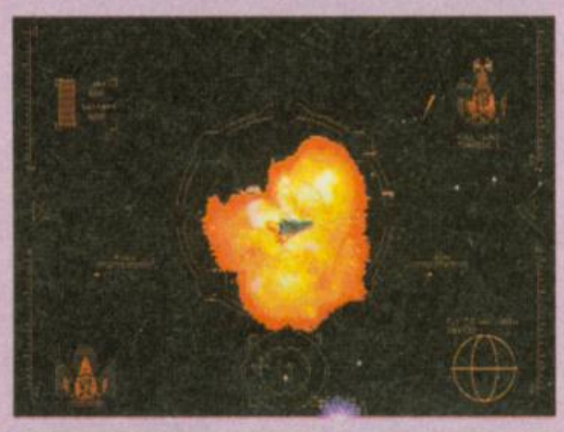
Nie musieliśmy zbyt długo czekać na kontynuację jednego z najsławniejszych „seriali" komputerowych. Po sukcesie Wing Commander III programiści z Origin i Electronic Arts stworzyli kolejną grę.

Akcja Wing Commander IV toczy się niedługo po zakończeniu wojny z Kilrathi. Większość pilotów gwiezdnej floty zostaje zdemobilizowana. Ludzie, których życie upłynęło na walce, nagle muszą znaleźć sobie inne zajęcia. Wśród żołnierzy postępuje degrengolada...

Tym razem to nie Kilrathi są naszym przeciwnikiem, choć pojawiają się w grze. Ludzkość, jak to bywało od zarania dziejów, z powodu braku zewnętrznego wroga zdecydowała się na wojnę domową. Przed Blairem (Mark Hamill) stoi zadanie powstrzymania narastającego konfliktu... W grze pojawiają się postacie z poprzedniego odcinka: Maniac (Tom Wilson), Eisen, Tolwyn (Malcolm McDowell), Paladin (John Rhys–Davies) czy Vagabond. Aktorzy rzeczywiście przykładają się do roboty i GRAJĄ. Mark Hamill (który aktorem dobrym NIE JEST – i trzeba to wyraźnie powiedzieć) stworzył w tej grze jedną ze swoich bardziej frapujących i przekonujących kreacji aktorskich. Malcolm McDowell to klasa sama dla siebie, podobnie jak John Rhys–Davies. Tom Wilson jako Maniak nie jest specjalnie przekonujący (głównie z uwagi na portret psychologiczny), ale za to wyrazisty i zabawny – zapewne wszyscy bardzo go polubią.

Oprawa WC4 jest doskonała – podczas lotu grafika SVGA, ponad 4 godziny wstawek filmowych (również SVGA, w 32 tys. kolorów!), wspaniała muzyka, będąca udaną próbą twórczego rozwinięcia motywów z Gwiezdnych Wojen, no i oczywiście efekty specjalne. Nic dziwnego, w końcu na 6 płytkach CD można „upakować" sporo informacji. Warto dodać, że muzyka została zrealizowana w systemie Dolby Surround – i to się słyszy.

Kilka ciepłych słów należy się filmom. Nie jest to kolejna produkcja z cyklu „dwójka aktorów + blue box". Po raz pierwszy w historii gier mamy okazję zobaczyć na ekranie komputerów sceny filmowe, w których występują dziesiątki statystów. Różnicę widać od razu. Tak naprawdę WC4 jest pierwszą grą, do której można zastosować określenie „film" – w jego współczesnym, kinowym rozumieniu.





Scenariusz WC4 jest znacznie bardziej zawiły niż jego poprzednika. Nie ma (przynajmniej na początku) wyraźnych podziałów na „dobrych" i „złych". Akcja, podobnie jak w WC3, jest wielowątkowa. Choć przez kolejne scenariusze można przejść dosyć szybko, badanie pobocznych wątków i alternatywnych misji zapewni nam sporą dawkę rozrywki.

Autorzy zrezygnowali z klasycznych misji, występujących w poprzednich częściach: „leć do punktu nawigacyjnego i zniszcz wszystko, co się rusza". Misje stały się bardziej skomplikowane i realistyczne (jeżeli można tak powiedzieć o grze SF). Także część przygodowa została mocno rozbudowana i w trakcie filmu kilka razy należy podjąć ważne dla gry decyzje. Na szczęście, autorzy nie stosują specyficznej dla przygodówek logiki (czy też raczej jej braku).



Wing Commander IV jest grą bardzo dobrą. Po pierwsze, to produkt komercyjnie doskonały: mamy po prostu świetną grę typu space combat, zaś film – to tak naprawdę potężny BONUS. Po drugie, to gra niezwykle ważna i przełomowa w historii, choćby z uwagi na koszt produkcji – 10 mln USD, czyli absolutny rekord świata. Wing Commander IV to najlepsza gra ostatnich kilku miesięcy.

(at)Random & Alex

PS Jeśli ktoś uważa oceny gry za zbyt niskie, informuję uprzejmie, że (at)Random (z którym miałem przyjemność współtworzyć ten tekst) nie uznaje ocen wyższych niż 95% – a noty powyżej 85% trafiają mu się bardzo rzadko. Wnioski wyciągnijcie sami... (Alx)

Wymagania sprzętowe: 486DX4/75, 8 MB RAM, CD-ROM (2x), VGA/SVGA, 30 MB na dysku twardym.

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66,
fax 642-27-69.
Cena 170 zł.



WING COMMANDER IV

Origin/EA 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	95%
Grywalność	95%
Pomysł	95%
Ogółem	95%

Brain Dead 13

Historia firmy ReadySoft sięga roku 1989, kiedy to jej Dragon's Lair jakością wykonania pobiła wszystkie inne gry swojej epoki. Przypomnę młodszym graczom, że były to czasy, gdy karta VGA stanowiła rzadko spotykaną ciekawostkę, a na rynku rządził monochromatyczny Hercules. Potem przyszły kolejne tytuły, takie jak Space Ace czy Time Warp. Wszystkie te gry były interaktywnymi kreskówkami.

Podobnie, jak i poprzednie gry tej firmy, Brain Dead 13 jest filmem rysunkowym, w którym gracz musi tylko nacisnąć odpowiedni klawisz we właściwej chwili. Ta gra przewyższa wszystkie dotychczasowe produkty ReadySoft pod każdym względem. Do takiego sukcesu przyczyniły się: bardzo ładnie wykonana grafika, wspaniałe kolory i idealnie płynne animacje. Ale najlepsze są zabawne postacie wykonujące akcje rodem z kreskówek, w których humor graniczy z makabrą. Do tego przyjemne muzyczki i odgłosy oraz kilka fajnych rozwiązań technicznych. W sumie kawał dobrej zabawy i kupa śmiechu.

Brain Dead stanowi wspaniały przerywnik dla innych, poważniejszych zajęć. Grając należy tylko pamiętać o jednym – nie jest to ambitna strategia ani superrealistyczny symulator. To po prostu wspaniała zręcznościówka i nie można wymagać, aby była czymś więcej.

Frogger

Dystrybucja: MarkSoft,
ul. Lipińska 2, 01-833 Warszawa,
tel. 663-93-90. Cena: 109,80 zł.







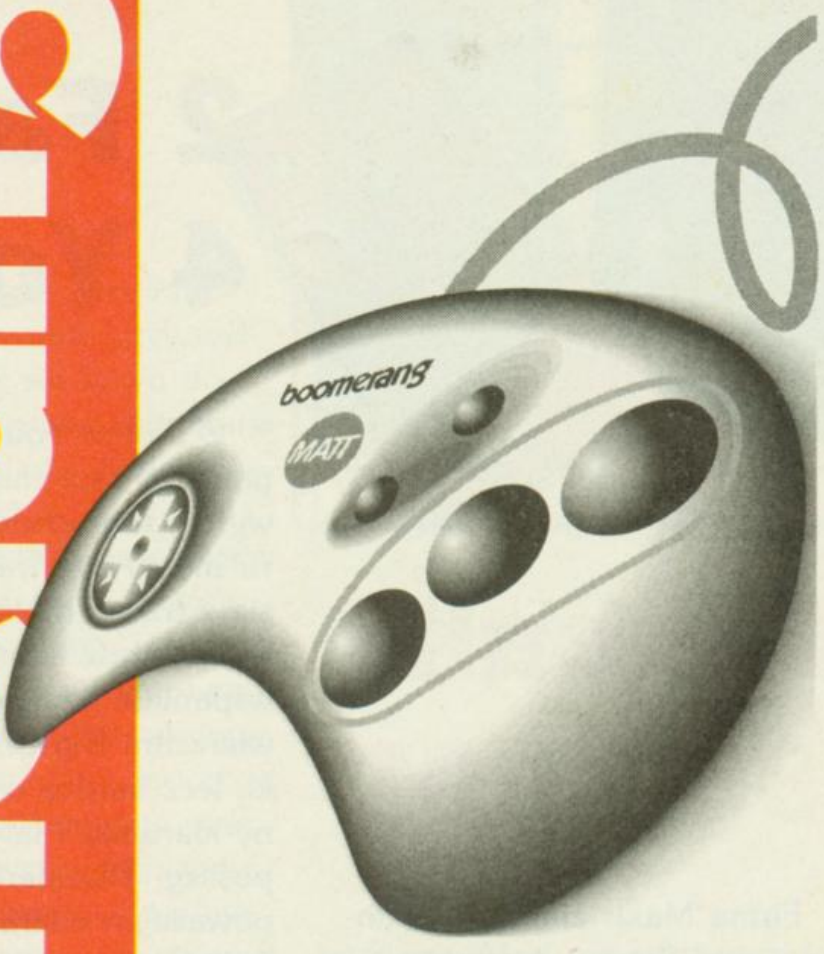


BRAIN DEAD 13

ReadySoft 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	90%
Grywalność	100%
Pomysł	50%
Ogółem	95%

boomerang

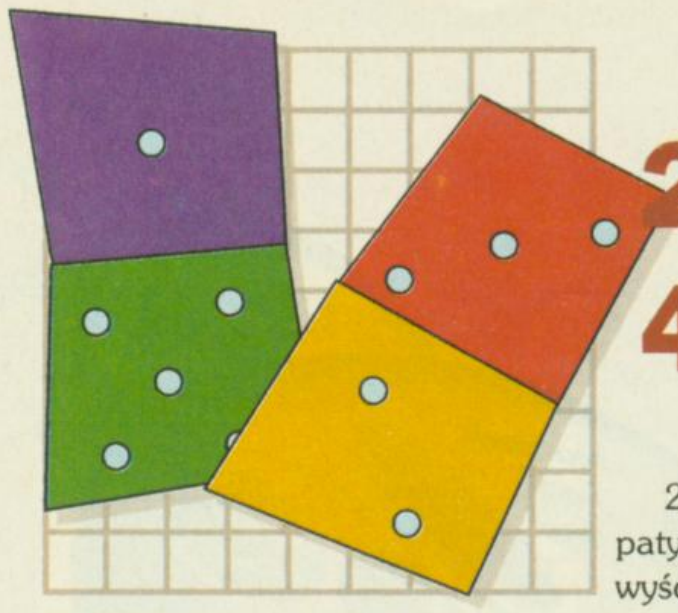


nowe joy-pady z gwarancją!

BEŁCHATÓW AWEX S.C. (0-44) 32 95 23
BIAŁYSTOK A-Z COMPUTER'S S.C. (0-85) 44 16 90
KATOWICE F. H. BASTA S.C. (0-32) 51 77 92
KRAKÓW MIX - ELECTRONICS (0-12) 56 48 35, 56 13 33
KRAKÓW BIT - COMPUTER (0-12) 22 13 77
KROSNO ODRZ. P. P. MEDAR (0-68) 83 53 88
ŁOMIANKI F.H. RES A. SPODARZEWSKI tel. kom. 0-90 202 195
OLSZTYN A. H. ALMA (0-89) 27 55 32
OSTRÓW WLKP. ELEKTRONIK S.C. (0-64) 36 75 91
PIASTÓW EXPORT-IMPORT M. STAWICKI (0-22) 632 64 20
POZNAŃ HURTOWNIA R. FRANCZAK (0-61) 67 74 57
RZESZÓW AVALON (0-17) 62 74 71 w.275
SŁUPSK P.P.U.H. LINEAR (0-59) 44 49 99, 44 32 99
SZCZECIN ELKOMED - IMPEESA (0-91) 33 09 44
ŚWIDNICA STUDIO KOMPUTEROWE (0-74) 53 11 17
TYCHY VIDEOBIT (0-3) 127 69 75

MATT
PRZEDSIĘBIORSTWO TECHNICZNO - HANDLOWE
ŁÓDŹ, UL. WIGURY 15, TEL.(0-42) 36 59 24
FAX (0-42) 36 84 33, TLX 885770 MATT PL

PRODUCENT JOYSTICKÓW Z GWARANCJĄ:
MATTjoystick skorpion boomerang



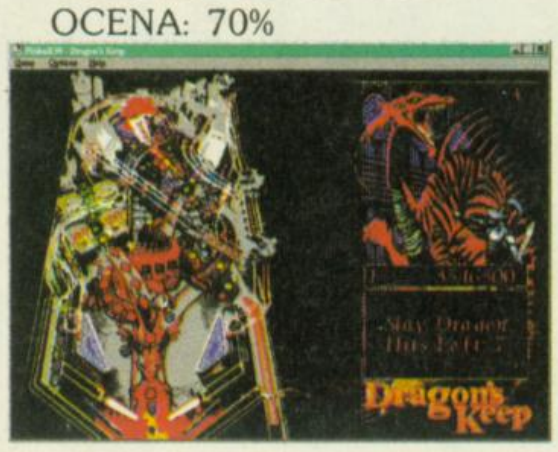
Pinball 95

Firma Maxis znana była dotąd z serii Simów, tymczasem jej najnowszy produkt jest całkiem udanym fliperem pod Windows 95. Gra wyraźnie nawiązuje do wzorów, znanych z mechanicznych fliperów.

W Pinball 95 mamy do dyspozycji trzy stoły o różnej tematyce. Space Cadet (kosmiczna, jej demo-wersja była już dostępna wraz z pakietem Microsoft Plus!), Skulduggery (złoto, piraci oraz cztery flipery, cel – zatopienie statku i zdobycie skarbu), Dragon's Keep (smok, rycerze i trzy flipery, za wpakowanie kulki do paszczy bestii czeka bonus).

Autorzy starali się maksymalnie upodobnić stoły do tych znanych z salonów gier. Na ekranie są umieszczone całe flipery wraz z obszerną głową. Fliper widzimy z perspektywy gracza stojącego nad stołem. Na głowie znajduje się wyświetlacz imitujący ten z prawdziwych maszyn (komunikaty z kropek w niskiej rozdzielczości). Konstrukcja plansz jest złożona, ale nie ma nadmiaru bajerów. Naprawdę dobra robota. (KorniK)

Producent: Maxis.
Komputer: PC CD-ROM.
OCENA: 70%



2 Fast 4 You

2 Fast 4 You to bardzo sympatyczny (acz mało realistyczny) wyścig samochodowy. Do wyboru mamy trzy trasy (każda składa się z trzech mniejszych odcinków) i sześć samochodów: od wspaniale trzymającego się nawierzchni Big Bossa, aż po szybki, lecz bardzo wrażliwy na zmiany kierunku i łatwo wpadający w poślizg, Thunderbird. O niezbyt poważnym charakterze gry może świadczyć obecność trabanta – nazywa się on wdzięcznie Trab-Trab i „wyciąga" do 150 km/h.

Gracz może toczyć samotną walkę z czasem bądź uczestniczyć w wyścigu z innymi konkurentami. Na trasie spotykamy różnego rodzaju bonusy, m.in. superszybkość, możliwość chwilowej lewitacji, superprzyczepność itp. Niestety nie można atakować rywali za pomocą rakiet czy działek. Po prostu, nie ta gra.

2 Fast 4 You – to programik miły, ładny i nie za mądry. Gdzie mu tam do realizmu Need for Speed. Brak widowiskowych kraks i zderzeń, przeciwnicy również niezbyt wymagający, chociaż na trudniejszych trasach mogą sprawiać kłopoty. Grafika bardzo prosta, ale estetyczna i miła dla oka. Sądzę, że ta gra to doskonała zabawa dla początkującego rajdowca. (jp)

Producent: Greenwood.
Komputer: PC.
OCENA: 70%





XTreme Racing

XTreme Racing to dobrze wykonana zręcznościówka, z wieloma ciekawymi pomysłami, ideą zbliżona do SNES-owego Super Mario Karts. W obu wypadkach do wyścigu samochodowego wprowadzono element ostrej rywalizacji, z wykorzystaniem broni (konkurentów aż siedmiu). Jeżdżąc po rozmaitych trasach znajdujemy rakiety, działka, bomby, skórki od banana wywołujące poślizg, czy nawet owcę, biegającą po drodze i w pewnym momencie rzucającą się pod koła.

Naprawdę zajmująca opcja dla dwóch graczy – to Death Match, jazda po specjalnej arenie i wykańczanie przeciwnika. Można ustalić, do ilu zwycięstw ma się toczyć rozgrywka, jest też możliwość gry bez limitu, czyli „do upadłego".

Wykonanie bardzo dobre. Na „minimalnej" A1200 (z twardym dyskiem, ale bez FAST) w wypadku gry pojedynczej można ustawić rozmiar pikseli 1×2, podczas gry z kolegą 2×2. Nawet 1 MB dodatkowej pamięci daje już większe możliwości. Dysponując lepiej wyposażoną maszynką można pojeździć na znacznie lepiej zrealizowanych trasach (większa liczba obiektów, „większa" trójwymiarowość itp.). Podczas gry można włączyć jeden z kilku modułów dźwiękowych (głównie dance/techno). (pj)

Producent: Siltunna.
Komputer: Amiga 1200.
OCENA: 80%





Skarb Templariuszy

Teraz i Wy możecie odnaleźć skarb templariuszy (śladami Pana Samochodzika). Oczywiście pod warunkiem, że starczy Wam cierpliwości, żeby użerać się z nową grą LK Avalon. Dlaczego użerać? Bowiem grania w Skarb Templariuszy w żaden sposób nie można nazwać przyjemnością.

Skarb Templariuszy to przygodówka z digitalizowanymi zdjęciami, w typie Snu. Obrazki są, owszem, skanowane, i to całkiem przyzwoicie. Autorzy jednak, chcąc uniknąć konieczności klikania po ekranie w poszukiwaniu przedmiotów, narysowali te przedmioty i nadnaturalnie duże umieścili na ekranach. Efekt jest żałosny.

Osobny akapit należy się interfejsowi. To chyba pierwsza gra, w której głównym problemem gracza jest odnalezienie przejścia do kolejnej planszy. Można się zastrzelić, próbując gdziekolwiek trafić. Panel zawierający opcje jest w przepięknym, różowofioletowym kolorze, a komunikaty ukazujące się przy podejmowaniu czynności zawierają nawet błędy (np. „Dom Pszczółki Maji"). Tzw. scenariusz jest, jakże by inaczej, totalnie liniowy.

Gdybym chciał podsumować Skarb jednym słowem – to KAPLICA byłoby właściwym. Omijajcie Skarb Templariuszy z daleka (ach, jakże ironicznie to brzmi)! (jtj)

Produkcja i dystrybucja: LK Avalon.
Komputer: Amiga.
OCENA: 10%



Skaut Kwatermaster

W tej sympatycznej przygodzie zadaniem gracza jest uratowanie pięknej druhny Luizy, uwięzionej w zardzewiałym czołgu stojącym na terenie jednostki wojskowej, w pobliżu obozu harcerskiego. W trakcie misji gracz musi zwiedzić niewielką mieścinę o nazwie Ołobok Zdrój, zbierając szereg najrozmaitszych przedmiotów, które pomagają uporać się z przeszkodami.

Program w całości obsługiwany jest za pomocą myszki, choć większość opcji dostępna także z klawiatury. Na menu składa się pięć klasycznych komend przygodówkowych. Obok wyświetlona jest zawartość kieszeni bohatera. Do dyspozycji mamy również plan, dzięki któremu można wygodnie przenosić się do wybranego miejsca, bez przechodzenia przez kolejne ekrany.

Niestety, zbyt mała jest dokładność przedstawienia odwiedzanych miejsc. I najpoważniejszy zarzut – liczba kolorów nie przekracza 32, a rozdzielczość pozostaje nadal w standardach przygodówek z lat 80. (Hombre)

Producent i dystrybutor: LK Avalon.

Komputer: PC.

OCENA: 60%





Time-gate: Knight's Chase

Firma Infogrames postanowiła wreszcie zakończyć serial Alone in the Dark i zaprezentowała pierwszą część nowej przygodówki – Timegate. Fabuła opiera się tym razem na (owianych nimbem tajemnicy) losach zakonu templariuszy. Młody Amerykanin, studiujący w Paryżu, staje się niespodziewanie centralną postacią intrygi, początkami sięgającej okresu średniowiecza. Jego zadaniem jest oswobodzenie ukochanej i dotarcie do ostatniego templariusza, który czeka na niego w roku 1329.

Niektóre z zachodnich czasopism określają Timegate mianem Alone in the Dark 4, ale porównanie wykazuje istotne różnice. Dotyczą one przede wszystkim grafiki: surowość AitD zastąpiły tekstury i renderowane wstawki filmowe. Nie jest to może imponujące osiągnięcie, ale stanowi znaczny skok jakościowy. Interfejs poddano raczej kosmetycznym zabiegom, pojawiło się jednak kilka nowych czynności. Dodajmy do tego niezłą muzykę i efekty dźwiękowe, a otrzymamy ciekawą i wciągającą grę – to głównie zasługa niebanalnego scenariusza i, charakterystycznego dla Infogrames, mrocznego klimatu akcji.

Pożądane wymagania sprzętowe to Pentium 90 i 16 MB RAM. Krzyk rozpaczy ostatniego z templariuszy wydaje się być usprawiedliwiony. (pl)

Producent: Infogrames.

Dystrybucja: Mirage.

Komputer: PC CD-ROM.

OCENA: 75%



Tron

Pełny tytuł gry brzmi: Mirosław kontra Sławomir, czyli walka o TRON. Jak się łatwo domyślić, jest to bijatyka utrzymana w konwencji fantasy (dokładnie słowiano–fantasy).

Uprzedzam jednak tych, którzy spodziewają się czegoś na wzór rewelacyjnego Domana. Po bardzo przyjemnym pierwszym wrażeniu, wywołanym przez tekstowe intro (można umrzeć ze śmiechu), następuje niestety poważne rozczarowanie. Nieruchoma plansza, mała postać Mirosława i nadbiegający zewsząd wrogowie, których likwidujemy oszałamiającą liczbą ciosów (1, słownie jeden). Tła zaś są dwa.

Poziom trudności jest na tyle wygórowany, że nawet ja, od pięciu lat maniakalnie „zagrywający się" we wszelkiego typu gry, nie potrafiłem przejść dalej niż do drugiej fazy pierwszego etapu. Oczywiście, nie ma żadnej opcji save ani żadnych kodów, bo gdzie tam!

Granie w TRON może się okazać dobrą, sympatyczną zabawą, ale raczej na poziomie kieszonkowej gry made in ZSRR, o zajęcu łapiącym jajka (nu zajac, pagadi!) niż „szybkiej i dynamicznej gry walki", za którą żądają dwadzieścia sześć nowych złotych. Na Zachodzie takie rzeczy wydaje się zwykle jako public domain albo shareware. (jtj)

Producent: Domain Software.

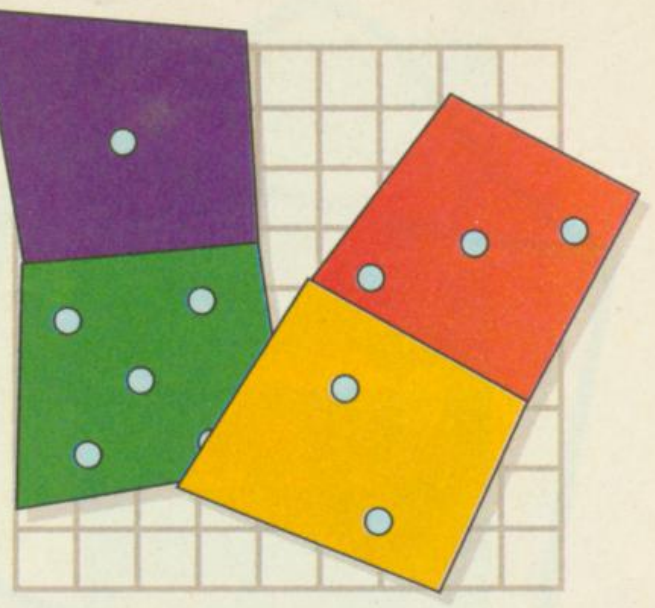
Dystrybucja: EXE.

Komputer: Amiga.

OCENA: 35%







Tempest 2000

Firma Atari ma przyjemność zaprezentować Państwu wspaniałą grę sprzed... 15 lat! Tak, pierwsza wersja Tempesta powstała w 1981 r. i szybko stała się przebojem salonów gier. Premiera ulepszonej wersji 2000 na konsolę Jaguar miała miejsce w roku ubiegłym. Dziś możemy się bawić na PC.

Idea gry jest równie prosta, co genialna: krążąc u wylotu rury strzelasz do maszkar nadciągających z przeciwnego końca. Na wyższych poziomach rura otwiera się, tworząc np. tackę czy też rozmaicie pofalowane płaszczyzny. Wrogowie przybywają w większej liczbie i w nowych postaciach. Gra jest niesłychanie dynamiczna, nie pozwala odetchnąć ani przez sekundę. Jednocześnie wymagania sprzętowe ma skromne: wystarczy 486... Bardzo brakuje wygodnego pokrętła, którym sterowało się grą w wersji coin-op.

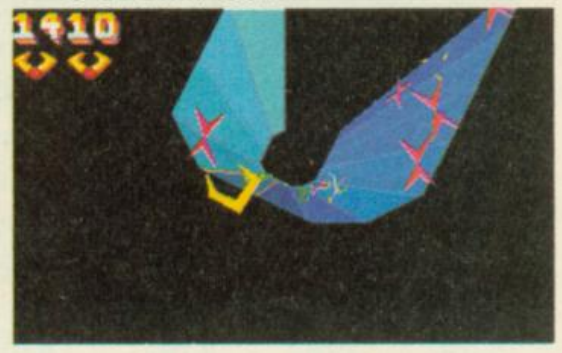
Oprócz wersji 2000, wzbogaconej o cieniowanie i inne bajery graficzne, na płytce jest jeszcze klasyczny Tempest i wersja na 2 graczy (również na jednym komputerze). (ws)

Producent: Atari Corp.

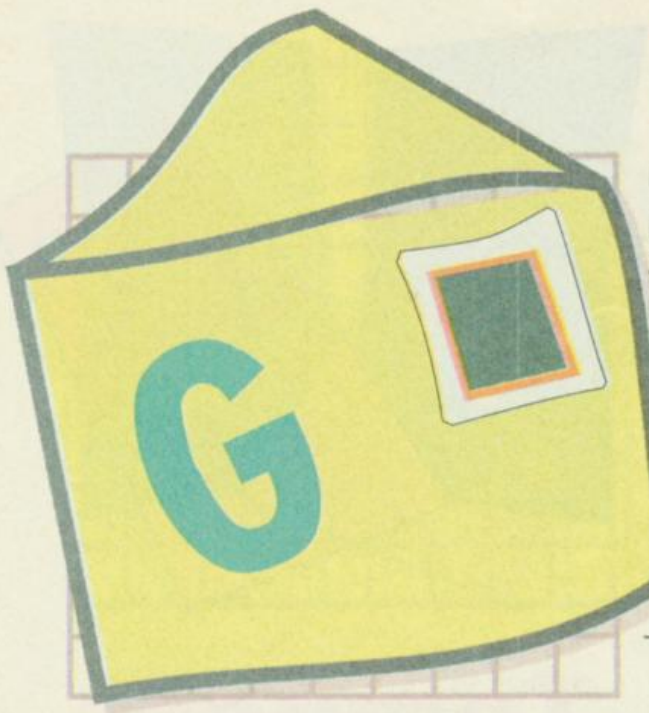
Dystrybucja: Mirage.

Komputer: PC CD-ROM.

OCENA: 80%



REAKCJE REDAKCJI



Randall a sprawa poglądów

Redakcja (...) udowodniła, że ona też jest choć trochę prawicowa (czyt. normalna, trzeźwa, samodzielnie myśląca). Z uwagi na to, że prawicowość jest obecnie zupełnie niemodna (faszyści!), niewygodna, staroświecka, prokościelna (Fanatycy! Frustraci! Naziści!), jestem naprawdę bardzo mile zaskoczony, że mimo tego wszystkiego znalazło się paru ludzi, którzy mówią to, co myślą.

Michał Wolff

Od razu odpowiem na pytanie zawarte w liście: głosów gnojących „Słowo na sobotę" dociera do nas gdzieś tak dwa razy mniej, niż tych pochwalnych. A co do poglądów politycznych redakcji, to rozpościerają się one szerokim pasem od umiarkowanej lewicy, poprzez centrum, aż po Randalla. Gambler NIE JEST pismem o określonej linii politycznej. Co za tym idzie, głoszone przez autora poglądy mają dużo mniejsze znaczenie niż jakość jego tekstów. Publicystykę polityczną traktujemy raczej jako pole do popisu dowolnych autorów oraz okazję do dyskusji z Czytelnikami. Tak więc na naszych łamach mogą się ukazywać teksty o dowolnym zabarwieniu, z wyjątkiem brunatnego. Byle dobre.

Prosimy bardzo

Mogę Wam dostarczać tipsy i tricki o każdej godzinie. Sam sprawdzam i zapisuję kody (nie spisuję z innych pism, bo mam swój honor). Używam różnych programów do sprawdzania kodów oraz tricków. W fachu tipsiarza pracuję od 4 lat.

Chciałbym być Waszym dostawcą tipsów.

7UP

Nic prostszego – wyślij dyskietkę z tipami pod naszym adresem. Biorąc pod uwagę, że większość sztuczek przysyłanych do redakcji była już publikowana w Gamblerze albo jest przepisana (z błędami!) z gazet konkurencyjnych – masz duże szanse zdobyć nagrodę!

Redakcja mdleje

Jestem FANKĄ [podkr. nasze – red.] Gamblera prawie od początku i z wyjątkiem paru(dziesięciu) potknięć jestem z Was całkiem zadowolona. Ale proszę, nie piszcie takich bluźnierstw na temat Boga i przestańcie drukować zdjęcia gołych bab. Od tego jest Playboy.

A teraz pytanka:

1. Co z Mangą??? Tyle było listów na ten temat, a nic w tej sprawie nie zrobiono.
2. Gdzie Galeria? Nie ma, nie ma i jeszcze raz nie ma!

Anna von Dracula

Męska część redakcji po przeczytaniu pierwszej linijki spadła pod stół (i uderzyła się w główkę o śpiącego tam De Stroyera). List od dziewczyny! Drugi w historii Gamblera! Reszta listu trochę nas otrzeźwiła. No więc tak: przykro nam, ale jako się rzekło „u nasz jest wolność" i jak ktoś napisze kontrowersyjny, ale dobry, ciekawy i zabawny tekst, to my go opublikujemy. „Babów" będziemy drukować tam, gdzie to będzie konieczne. Mangi raczej nie: to jest mania, przed którą musimy się bronić, bo inaczej – strona po stronie – cały Gambler zaroi się od wielkookich panienek, uzbrojonych jak czołgi. Co do Galerii – Tyś powiedziała... Mamy w tej chwili materiał na jedną stronę Galerii, 10 stron VARIA'tkowa i 20 stron recenzji. A jesteśmy jednak przede wszystkim pismem o grach.

PS Rysunek był pięęękny, nastrój poprawił się w fotelu i wyfrunął przez okno.

Środek na robaki

Dlaczego czasem nie można uruchomić dyskowej wersji Worms na Amidze? W czasie uruchamiania gra zawiesza się na ekranie wprowadzania kodów.

Worm Commander

Jeśli użytkownik Amigi jest zbieraczem programów, być może ma w katalogu DEVS: plik o nazwie >cd.device<. Gdy Worms podczas uruchamiania znajdzie go – próbuje ładować się z CD-ROM... bo rozpoznaje komputer jako CD-32! Wystarczy skasować wspomniany sterownik i możemy się cieszyć dyskową wersją robaczków.

Stanley

Gunshit 2000

Mam grę Gunship 2000 i mam do Was pytanie. (...) Strzelam i lecę do celu. Lecę tylko przez 5:00 minut, a potem gra się zacina, silnik ciągle słychać. Na środku ekranu ukazuje się napis „COPY PROTECTION FAILED". Poradźcie mi, co mam zrobić.

Mariusz

Zestrzelić napis. A jak się nie da, to może kupić legalną kopię tej gry. Wersja na PC kosztuje całe 30 złotych.

Na listy odpowiadał

Zgredaktor



Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi Gamblera umożliwiamy ich zakup.

W tabelce podane są numery, dostępne jeszcze w sprzedaży (niestety, nakłady pozostałych już wyczerpane). Wystarczy zaznaczyć na kuponie wybrany numer Gamblera (lub numery) oraz wpisać czytelnie swój adres, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o. PKO BP, IX O/Warszawa, 1599-318121-136 przesłać do redakcji.

Kupon ważny do 31.04.96

Cena numeru 2/95 wynosi 2 zł (20 tys. zł)
cena numerów od 5 do 8/95 – 2 zł 30 gr (23 tys. zł),
cena numerów od 9/95 do 12/95 – 2 zł 60 gr (26 tys. zł).
cena następnych – 3 zł (30 tys. zł)

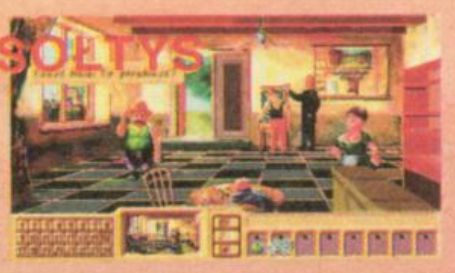
2/95 5/95 6/95 8/95 9/95 10/95 11/95 12/95 1/96 2/96

Imię i nazwisko lub nazwa firmy .....

Adres .....







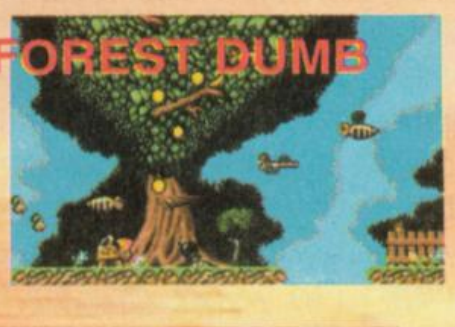




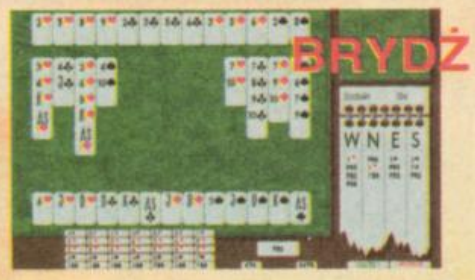




















AMIGA

lab	Agent Czesio (2 d)	16,80
st	Alien Target (3 d)	19,90
st	Arnie	12,20
st	Arnie II	19,90
lab	Blinky Scarry School	16,80
log	Brydż	19,90
zr	Carnage	12,20
log	Clasic Board Games	19,90
lab	Cyber Kick	16,80
lab	Discer	16,80
lab	Doc Croc's ...	12,20
zr	Edd The Duck 2	12,20
st	Eskadra (2 d)	19,90
sym	F1 Tornado	12,20
nap	Fist Fighter	12,20
zr	Forest Dumb (2 d)	23,60
lab	Frankenstein	12,20
sp	Hokej Na Lodzie	12,20
sp	International Soccer	16,80
sp	International Tennis	12,20
log	Lasermania II	12,20
man	Liga Polska Man. (3 d)	19,90
lab	Łowca Głów (2 d)	19,90
log, zr	Mega Blast	19,90
st	Monster (A1200, 2 d)	19,90
zr	Mr. Tomato (3 d)	19,90
log	Okręty	12,20
zr	Rajd przez Polskę (2 d)	23,60
log	Saper	8,40
zr	Santa Xmas Caper	19,90
prz	Sen (3 d)	16,80
zr, log	Sink or Swim (2 d)	16,80
prz	Skarb Templariuszy (3 d)	23,60
prz	Skaut Kwatermaster (3 d)	23,60
lab	Smuś	16,80
nap	Tag Team Wrestling	12,20
lab	Titanic Blinky	12,20
zr	Truck Racing	7,20
lab	VaBank	12,20
lab	Vicky	12,20
st	Wild West	12,20
man	World Rugby Manager	7,20
lab	Zombie	12,20

PC

st	Arnie II	23,60
sp	International Athletics	12,80
str	Bastion (7 d)	49,99
zr	Carnage	12,80
lab	Frankenstein (4 d)	29,50
sp	International Soccer	18,30
sp	International Tennis	12,80
prz	Isle Of The Dead (3 d)	36,30
str	Kosmos (2 d)	36,30
man	Manager Piłkarski	23,60
log, zr	Mega Blast	23,60
prz	Noc (6 d)	49,99
str	Operation Combat 2	23,60
lab	Santa Xmas Caper	25,90
log	Saper	12,80
prz	Sfinx (4 d)	49,99
log, zr	Sink or Swim (2 d)	18,30
prz	Skaut Kwatermaster (2 d)	36,30
lab	Smuś	18,30
str	Starship Command Adv. (7 d)	39,90
prz	Sołtys (3 d)	36,30
lab	Spy Master (2 d)	23,60
st	Tyrian (3 d)	36,30

zręcznościowa, **st**rzelanka, **log**iczna, **lab**iryntówka, **sp**ortowa, **prz**ygodowa, **nap**ierdalanka, **sym**ulator, **man**ager

LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!

L.K. AVALON
skr. poczł. 66, 35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 3,- zł. Wszystkie gry z gwarancją poprawnego działania!
Należy podać drukowanymi literami swoje imięi nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
oraz typ komputera. Pełny spis gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.



PLAY BOX '96

Odbywające się w dniach 1–3 marca targi Play Box '96 już trzeci rok z rzędu zgromadziły firmy zajmujące się grami komputerowymi, a także działalnością muzyczną i wideo. Oczywiście zrelacjonuję tylko „grową" stronę targów.

Na imprezie wystawili się niemal wszyscy dystrybutorzy, zabrakło tylko firm CD Projekt i Techland. Natomiast nie pojawił się żaden producent oprogramowania (Union Systems, Metropolis, Seven Stars czy Leryx/Longsoft). Swoje stoiska miały też wszystkie czasopisma o grach, z wyjątkiem Gamblera.

IPS/LiComp, Mirage i DMG tradycyjnie postanowiły zaoferować gościom targów „coś więcej". Tym razem była to „gralnia", niesłusznie (i bez wiedzy ww. firm) reklamowana przez organizatorów jako „Jaskinia Gier". Owszem, na 20 komputerach zabawa odchodziła na całego, ale nie było żadnych dekoracji, ani prezentów. Ot, gralnia...

Bez wątpienia najważniejszym wydarzeniem targów była premiera konsoli Sony PlayStation, której dystrybucją zajęła się firma Sony Polska.

Niestety, nie doszło do ogłaszanego wcześniej spotkania przedstawicieli firmy z prasą. W zaproszeniu konferencję zapowiedziano na godzinę 11, w programie targów – na 12, zaś ostatecznie została odwołana, gdyż organizatorzy NIE POINFORMOWALI firmy Sony Poland, iż ma odbyć jakieś spotkanie...

Generalnie cały plan spotkań piątkowych (czyli w „dniu komputerowym") wziął w łeb. Spotkanie z firmą ATM (dystrybutorem Nintendo) zostało odwołane. Kolejne spotkanie, tym razem dystrybutorów z odbiorcami detalicznymi, podobno się odbyło, ale wszyscy znaczniejsi dystrybutorzy akurat przebywali na swoich stoiskach.

Na godzinę 15 zapowiadane było spotkanie panelowe dystrybutorów z prasą branżową, i inną, na frapujący temat „Problematyka piractwa". Nie wiem, czy spotkanie się odbyło, gdyż wcześniej opuściłem targi. Na temat piractwa powiedziano już wszystko, a nie zrobiono nic. Problemów trapiących polski rynek gier komputerowych jest więcej i nie wiem, dlaczego cały czas mamy się skupiać akurat na jednym z nich – i to bez efektów.

A teraz wydarzenia przyjemniejsze: na targach odbyła się premiera gry Polanie firmy User. Jest to polska strategia w stylu Warcraft 2 czy Command & Conquer. Gra generalnie robi dobre wrażenie. Akcja toczy się na kolejnych regionach Polski (łącznie 28 misji), do dyspozycji mamy 10 jednostek. Ważną informacją jest cena gry: tylko 50 zł.

Kolejne wydarzenie to gra AD 2044. Firma LK Avalon już kilkakrotnie przekładała premierę tej pierwszej polskiej gry wielokompaktowej (zostanie wydana na 2, a może nawet 3 płytkach), jednak tym razem przedstawiła i rozdała prasie pierwsze playable demos gry. Zainteresowanym przypominam, że scenariusz AD 2044 jest zbliżony do scenariusza filmu Sexmisja, zaś sama gra jest przygodówką przypominającą (optycznie) 7th Guest czy 11th Hour. Renderowana grafika w wysokiej rozdzielczości i 16,2 mln kolorów jest przednia, podobnie muzyka, a i interfejs użytkownika nie budzi zastrzeżeń. Jeśli firmie uda się (zgodnie z ostatnimi zapowiedziami) wydać grę w maju br., będzie to najlepsza polska gra – i to wyprzedzająca konkurencję o dwie długości. Szkoda, że gra zostanie wydana tylko w wersji dla Windows '95.

Na koniec „dnia komputerowego" odbyło się wręczenie nagród Play Box '96. Najlepszą zachodnią grą roku został Command & Conquer. Tytuł najlepszej polskiej gry uzyskał Teenagent. Za najbardziej zasłużoną dla rozwoju polskiego rynku firmę dystrybucyjną uznano IPS Computer Group, zaś za firmę najbardziej zasłużoną dla promowania polskich gier – LK Avalon (werdykt ten uważam za kontrowersyjny). Tytuł konsoli roku przyznano Sony PlayStation. Wreszcie za wydarzenie roku uznano wydanie pierwszej polskiej gry na CD – nowego Teenagenta.

Opuszczałem targi Play Box z mieszanymi uczuciami. Z jednej strony – impreza wyglądała lepiej niż rok temu, ale wynikało to raczej z rozwoju polskiego rynku. Z drugiej – wpadki organizatorów były zbyt widoczne. Przydałoby się też określenie profilu imprezy, gdyż moim zdaniem „multimedialność" jej nie służy. Albo gry, albo muzyka, albo wideo.

Aspiracje, aby Play Box był ważną imprezą ogólnopolską, uważam za przesadzone.

Alex

DZWOŃ PO ZAWSZE AKTUALNE NAJNIŻSZE CENY!

GRY KOMPUTEROWE

ROZRYWKA - EDUKACJA - NAUKA

IBM PC - AMIGA

Ponad 200 tytułów w ciągłej sprzedaży

! - Wersje CD ROM, ! - Wersje dyskietkowe

MOŻLIWOŚĆ DEMONSTRACJI

HURT GRY TELEWIZYJNE DETAL

SEGA - PEGASUS

SEGA cartrige największy wybór

RATY KOMPUTERY LEASING

OPTIMUS - ESCOM - ADAX

AKCESORIA - CD ROMY - JOYSTICKI - MYSZY

CENTRUM INFORMATYCZNE

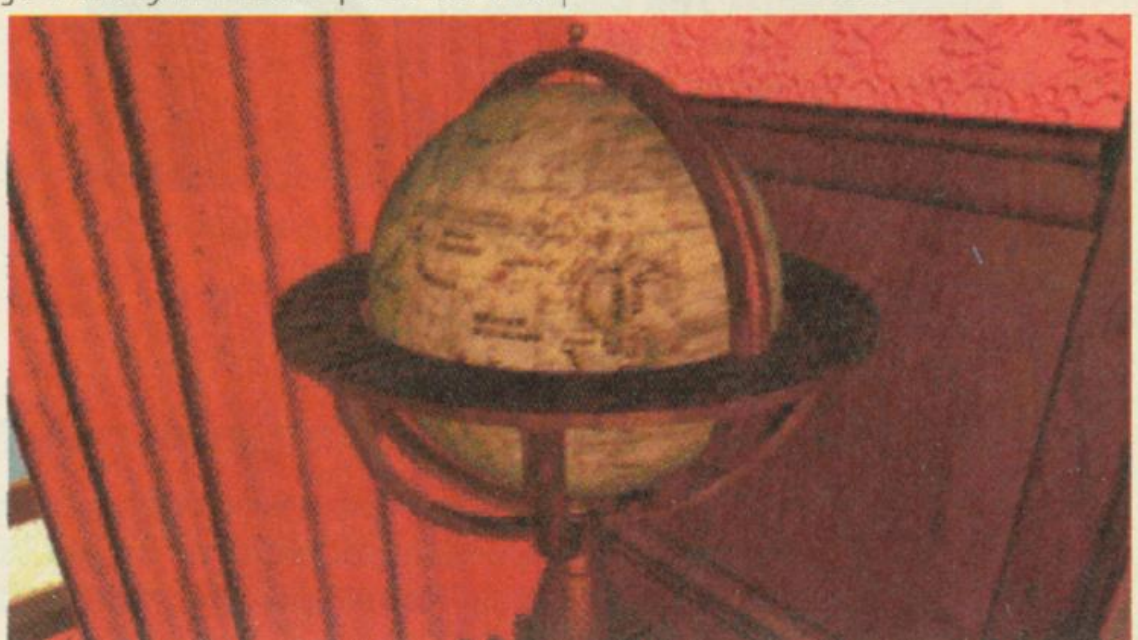
POLSOFT

BIURO HANDLOWE

WARSZAWA ul. WICENTEGO 85

tel./fax. 11-90-73, tel. 675-30-34, 675-30-27

SKLEP Z GRAMI: WARSZAWA ul. TARGOWA 33 paw 6 tel. 618-04-15



KRONIKA TOWARZYSKA

Gambleriada

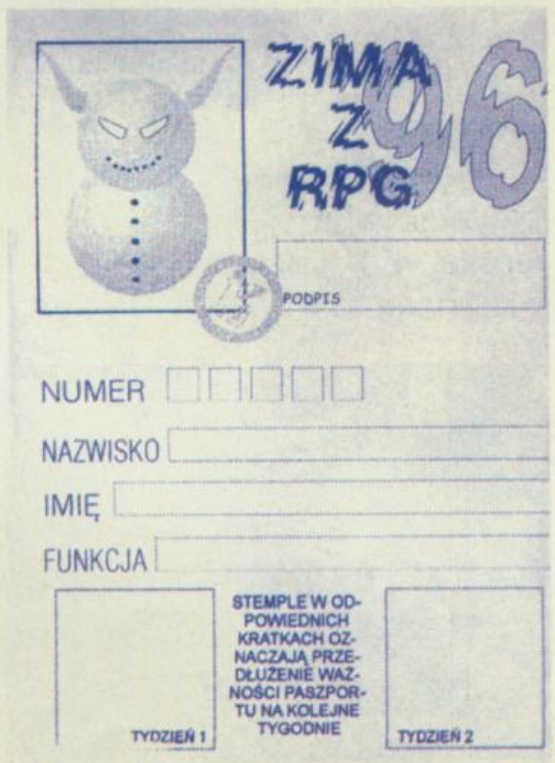
Wiosna '96 nadeszła, czas więc na nową Gambleriadę! Odbędzie się ona w dniach 10-12 maja 1996 r. na lodowisku Torwar (na czas targów lód zostanie zwinięty). Organizator, Agencja GREIT, planuje imprezę z jeszcze większym rozmachem niż poprzednio, toteż zajmowana powierzchnia będzie odpowiednio duża. Gambleriada odbędzie się w miesiąc po londyńskich targach ECTS Spring '96 co daje pewność, że wszyscy wystawcy oferują świeży towar. Oczywiście redakcja Gamblera będzie cały czas obecna – obiecujemy Wam jeszcze więcej atrakcji niż w roku ubiegłym. Szczegóły za miesiąc, na razie zdradzę tylko tyle, że planujemy dla Was turnieje i konkursy z nagrodami, a także (jak zwykle) możliwość pogrania i wymiany poglądów na naszym stoisku. Zatem do zobaczenia na Gambleriadzie! (ws)

Gry Wojenne

Pod koniec lutego firma Robson zaprezentowała pierwszy numer miesięcznika Gry Wojenne, poświęconego wyłącznie grom strategicznym. Według redakcji pismo ma zajmować się głównie „systemami bitewnymi z figurkami" oraz strategicznymi grami planszowymi. Trochę miejsca poświęcone też będzie strategicznym grom komputerowym. W pierwszym numerze (marzec 1996) zaprezentowano systemy Revenge (średniowiecze) i Leviathan (połączenie cyberpunku z fantasy). Na uwagę zasługuje opis bitwy pod Stamford Bridge, która zadecydowała o historii średniowiecznej Anglii. Kontakt z redakcją: e-mail robson@waw.pdi.net, tel. 46 64 73(jp)

Zima z RPG '96

W dniach 10-22 lutego 1996 r. odbyła się kolejna „Zima z RPG" – impreza doskonale znana fanom gier role–playing jako okazja do poznania nowych systemów, nawiązania znajomości i przede wszystkim – grania, grania, grania... Organizatorem był Warszawski Klub Fantastyki „Pegaz". Ponad 150 uczestników przez całe ferie wypełniało klasy XLII LO im. Marii Konopnickiej w Warszawie. Grom towarzyszyły rozmaite turnieje i konkursy. Nad imprezą unosił się duch Orwellowskiego Wielkiego Brata – na zakończenie przewidziano nagrodę dla najgorliwszego donosiciela, a także dla osobnika najczęściej oskarżanego o nielojalość i „dwaplusbezdobre" zachowanie. Redakcja Gamblera planowała swoją aktywną obecność na imprezie, ale ze względu na tzw. „problemy techniczne" (d. „obiektywne trudności") skończyło się na delegowaniu Zgredaktora. Konkursy sponsorowane były przez firmy: Baza, Faerie, Wydawnictwo Mag, księgarnie „U Izy" i „Sophia", Robson oraz IPS Computer Group, która dostarczyła gry komputerowe. Następna impreza – „Wiosna z RPG" – odbędzie się w maju. (ws)



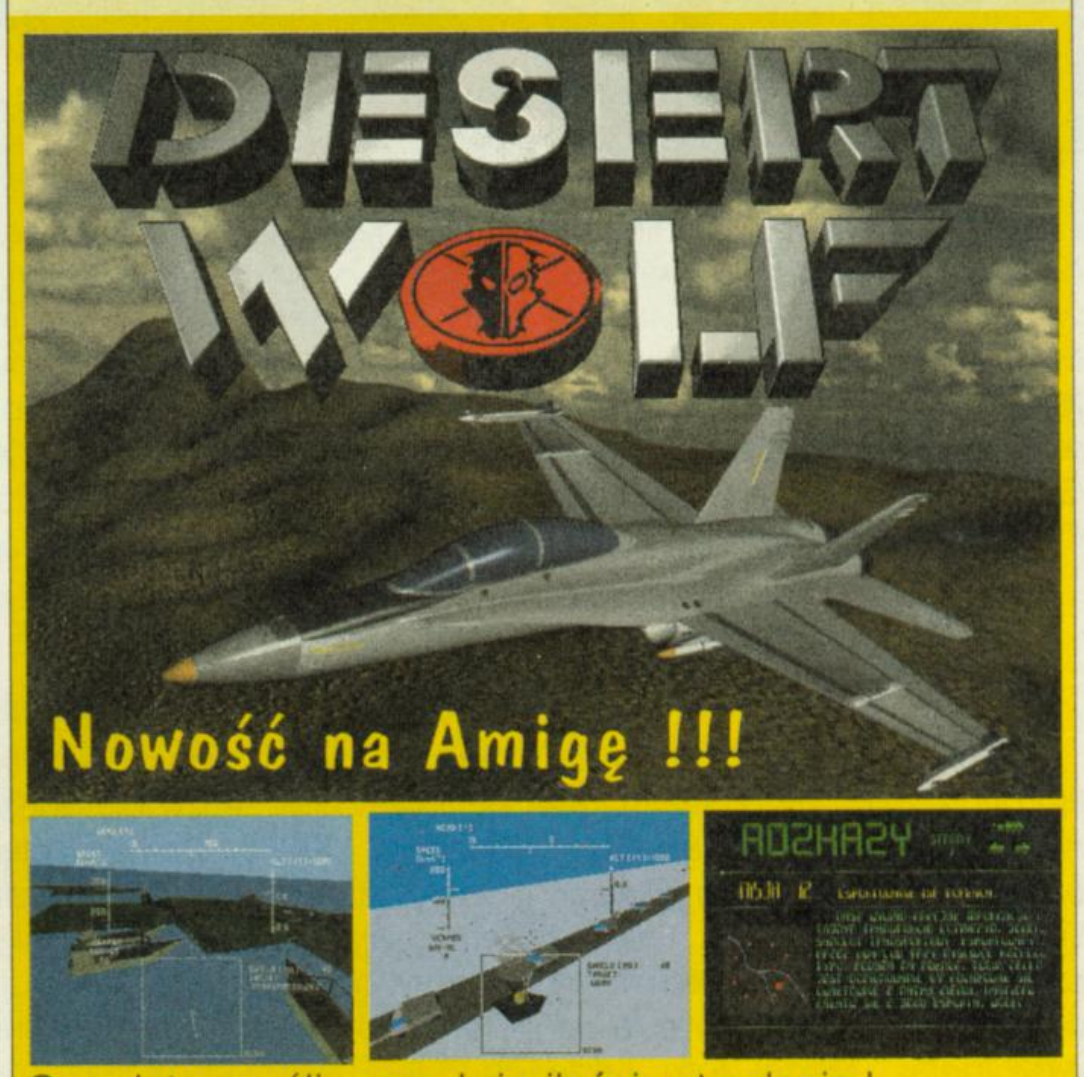


PC: 286 lub lepszy, 7MB HDD, VGA, SB, GUS, myszka (49.50 zł)
JUŻ WKRÓTCE: PC CD-ROM !!!
Amiga: 1MB, mysz, instalator HDD (39.00 zł)

Alfabet Śmierci



Gra przygodowa
Amiga500 LowRes HAM, 1MB, mysz (39 zł)
Amiga1200 HiRes AGA, mysz (39 zł)
wkrótce: PC: 386 lub lepszy, SVGA, mysz



Symulator myśliwca z dużą ilością strzelania !
Amiga: wszystkie modele z 1MB RAM; instalator HDD

Posiadamy w sprzedaży nowy edytor tekstu Pisarz 3.0 dla komputerów Amiga (1MB RAM; 47.50 zł)

Autorzy polskich programów ! Kontaktujcie się z nami !

Seven Stars

Seven Stars, 80-952 Gdańsk 6, skr. poczt. 219,
tel. (0-58) 416-746

KUPON RABATOWY
WAŻNY PRZY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ
W NASZEJ FIRMIE
10%

NEWS

Kolekcja „Biznes"

Electronic Arts i MicroProse wydały serię zestawów gier The Essential Selection: Sport, Flight i Business. Do Polski dotarły dwa ostatnie. Niestety, Biznes to tylko kompaktowy Theme Park z dołączoną wersją instalacyjną



Transport Tycoon. Gry nie różnią się niczym od poprzednich wydań i zajmują zaledwie 174 MB na kompakcie. Termin: już jest. Producent: EA & MicroProse. Dystrybutor: IPS Computer Group. Komputer: PC CD-ROM. Cena: 109,80 zł. (ji)

Black Knight – Marine Fighter

Przyzwoity symulator F-18 Hornet o skromnych wymaganiach sprzętowych (486 DX2/66), dla początkujących pilotów. Starannie wykonano moduł szkoleniowy z instruktorem, który udziela wskazówek (wraz z klawiszologią). Model lotu także dość prosty. Grafika lo-res i efekty dźwiękowe na przyzwoitym poziomie. Do dyspozycji 50 mi-



sji oraz niezbyt bogaty edytor zadań. Brak możliwości zmiany trasy lotu i konfiguracji uzbrojenia. Mimo „morskiego" tytułu, wszystkie operacje są „lądowe" – ani kawałka wody z lotniskowcem na horyzoncie. Termin: już jest. Producent: SE Software. Komputer: PC CD-ROM. (pw)

Congo

Była książka (Crichtona – autora „Jurassic Park"), był film – musiała się pojawić gra. O przeróbkę pokusiła się firma Viacom znana z przygodówki Beavis & Butt–Head. Congo również jest grą przygodową, choć w nieco

innym stylu. Widok oczami bohatera, renderowane tła, niezła muzyka. Akcja przeplatana animowanymi wstawkami. Każdy element na wysokim poziomie, lecz całość jest, niestety, kolejną średnią grą opartą na średnim filmie. Termin: już jest. Producent: Viacom. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

The Rise and Rule of Ancient Empires

Możemy zostać władcą jednego z sześciu antycznych imperiów (Chiny, Wizygoci, Mezopotamia, Egipt, Rzym, Indie). Odkrywamy nowe lądy, budujemy miasta, staczamy bitwy, dbamy o gospodarkę i kierujemy dyplomacją. Liczne scenariu-



sze – najprostsze można ukończyć w kilka godzin. Muzyka oraz pieczołowicie przygotowana grafika są dobrane do epoki i cywilizacji. Możliwość gry 2-4 osób. Termin: kwiecień 1996. Producent: Sierra. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

The Adventures of Hyperman

Znakomita parodia filmów typu Batman czy Superman. Przygodowa gra edukacyjna o kreskówkowej grafice (niezwyła dbałość o szczegóły). Akcja – kilka krótkich przygód Hypermana, osiłka o kurzym móżdżku,



któremu genialna, mała Emma usiłuje wtłuc do łba podstawy fizyki. Przyjemna muzyka, znakomite, zabawne dialogi. Najbardziej komiczna jest postać Hypermana – chodzi z dumnie wypiętą piersią, w głupawym czerwononiebieskim kubraczku. Gra warta obejrzenia. Termin: już jest. Producent: IBM Software Solutions Division. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

Star Rangers

Jesteś Gwiezdnym Szeryfem mającym bronić ludzi przed Tauregami (rasa Obcych). Jedyne, co mi się podobało, to genialnie zaprojektowany HUD – podaje nawet czas przechwycenia obcego statku. Panowie z Interactive Magic (patrz Capitalism) starali się stworzyć oryginalny program – i nie udało się. Muzyka słaba, grafika żałosna – przynajmniej w VGA. Troszkę lepsza w SVGA, ale wtedy potrzebna jest naprawdę wykręco-



na karta graficzna. Przeciwników nie widać – czarni na czarnym niebie. Typów statków wg opisu jest aż 8. Latać można TYLKO jednym. Dźwięki – dno!!! Słychać takie „bźźź", „wiuuu". Wymagana znajomość angielskiego. Termin: już jest. Producent: Interactive Magic. Dystrybutor: MarkSoft. Komputer: PC CD-ROM.

(di Griz)

SPUD!

Bajkowo nie–wiadomo–jaka przygodówka firmy Charybdis nie zachwyci chyba nikogo. Paskudne, rozmyte tła, obrzydliwie narysowane postacie, bezsensowna fabuła. Nie ma tu żadnej dobrej rzeczy, poza możliwością płynnego (w miarę) obrotu o 360°, co i tak nie daje swobody ruchu. Niska rozdzielczość, wątpliwej jakości muzyka. Bajkowa grafika (króliczki, misie) wskazywałaby na grę dla dzieci, lecz w niektórych pokojach ściany ociekają krwią. Dla kogo więc jest SPUD? To kompletny bubel (spód!), nie wart



minuty uwagi. Termin: już jest. Producent: Charybdis. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

Shadow of the Serpent Riders

To po prostu wersja 1.02 Heretica. Usunięto kilka bugów z pierwszej wersji, doszły dwie nowe misje, wybitnie trudne. Nawet na najniższym poziomie trudności roi się od potworów (np. minotaur na dzień dobry), a o broń i lecznicze mikstury nie tak łatwo. Zamiast mrocznej atmosfery i nastroju mamy siekaninę do potęgi n. Ale wielbiciele Heretyka powinni być zachwyceni. Termin: już jest. Producent: Raven Software. Komputer: PC CD-ROM. (jp)



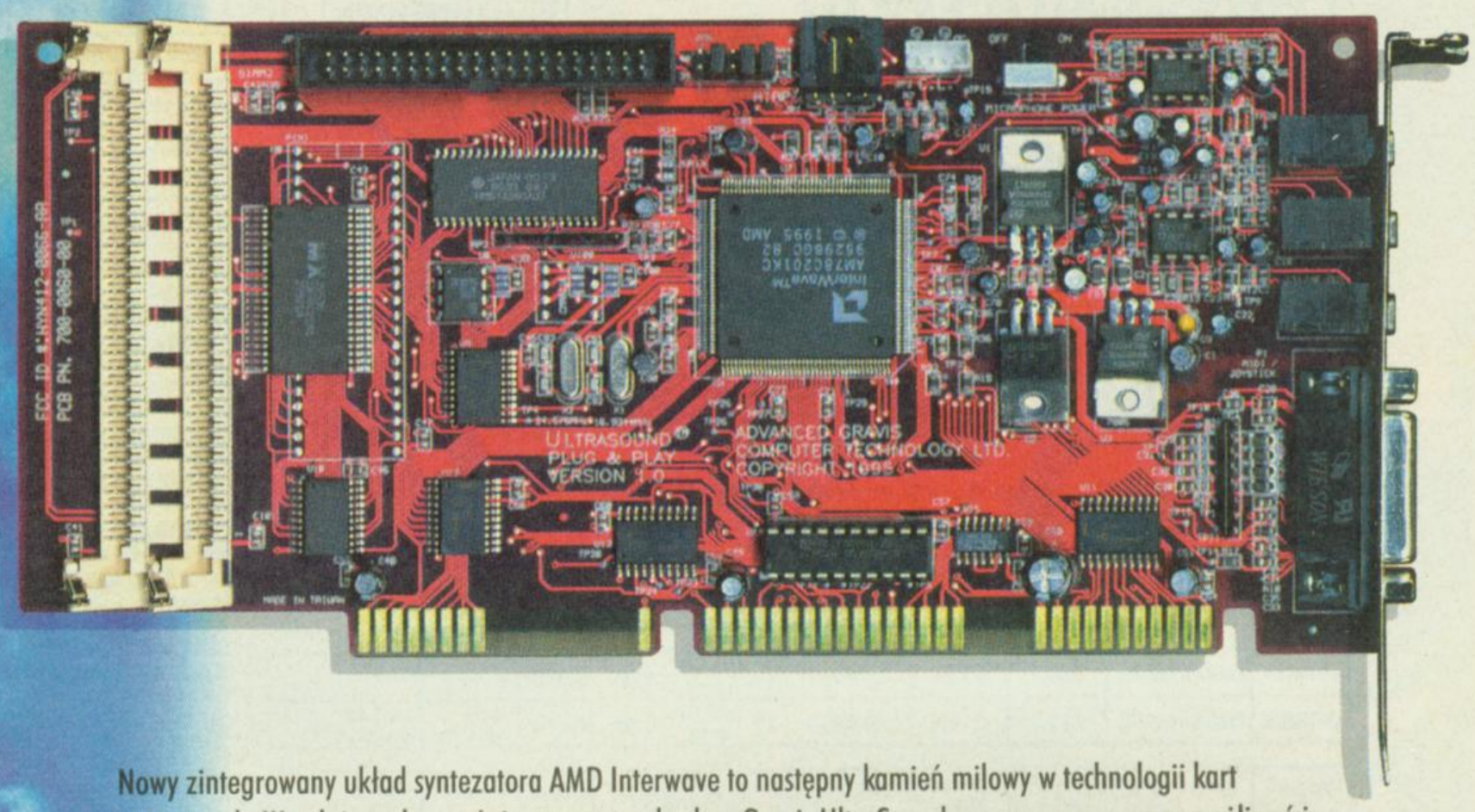
ATARI (SOFTWARE)

UltraSound Plug'n'Pray - Błogosławieni, którzy słuchają dźwięku Jego

GRAVIS™

UltraSound Plug & Play

Wavetable PC Sound Card



Nowy zintegrowany układ syntezatora AMD Interwave to następny kamień milowy w technologii kart muzycznych. W pełni zgodny ze światowym standardem Gravis UltraSound rozszerza go o nowe możliwości spełniając oczekiwania szerokim rzeszom fanów muzyki komputerowej. Dzięki rozszerzeniu do 8MB pamięci RAM na próbki i cyfrowym efektom takim jak chorus i reverb jest wymarzonym narzędziem dla muzyków i MIDI-maniaków. Umieszczenie 1MB zestawu brzmień General MIDI w pamięci ROM i pełna zgodność z Roland MPU-401 daje natychmaistowy efekt w grach komputerowych, zaś możliwość jednoczesnego odtwarzania i nagrywania dźwięku oznacza pełny duplex czyli komfort zwykłej rozmowy w aplikacjach typu internet-phone. Tytułowa funkcja Plug & Play pozwala zainstalować kartę pod Windows 95 przez każdego użytkownika.

Standard MPC-3

UltraSound P'n'P

- Syntezator 32-głosowy z próbek w pamięci karty z efektami reverb, chorus i in.
- 1MB ROM brzmień GM, RAM rozszerzalny do 8MB krótkimi modułami simm
- Nagrywanie i odtwarzanie jednoczesne 16-bit stereo 48kHz, pełny mikser wszystkich wejść i źródeł sygnału
- Kompatybilny z Adlib, SoundBlaster, Roland, General MIDI, UltraSound (po włożeniu min. 256k RAM)
- Interfejs IDE do napędów CD-ROM ATAPI, złącza Mic, Line-In, Line-Out, MIDI + Joystick

UltraSound P'n'P Pro

- Zainstalowane 512kB pamięci RAM, zgodność z UltraSound
- W komplecie mikrofon niskoszumny (karta zapewnia zasilanie do mikrofonu)



Już wkrótce
www.pmc.com.pl

PMC - Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
E.Plater 47, 00-118 Warszawa
tel. (0-22) 261889, 279230; fax 279572
e-mail: dh@pmc.com.pl

BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Wronia 29/31, 00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-20-44 w. 436, 450
(0-22) 66-22-853

PRACUJEMY PON/PIĄTEK
w godzinach
10.00 – 18.00

Jeżeli CHCESZ mieć DOBRY I SZYBKI KOMPUTER lub już go MASZ i stwierdzasz, że jest ZA WOLNY, a NIE MASZ PIENIĘDZY na jego rozbudowę – wymianę ZADZWOŃ do nas. POMOŻEMY Tobie POZBYĆ SIĘ TEGO KŁOPOTU.

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST,
PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp.
a łączną wartość przyjmiemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.

– *Bank udzieli Tobie kredytu BEZ ŻYRANTÓW.*
– *JEDYNE wymagania to pierwsza wpłata minimum 20% wartości sprzętu.*

PENTIUM 75
za 197,-!*
z VAT-em
cały zestaw
z kolorowym monitorem 14" LR
*24 miesięczne raty

Ten kupon upoważnia do otrzymania 200000 zł (słownie) rabatu przy zakupie komputera (można robić xero).

* RATY NA CAŁĄ POLSKĘ
* PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANE KOMPUTERY
* DOSTAWY SPRZĘTU PC DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!

Posiadamy bardzo duży wybór stolików komputerowych CENY OK!

KOMPUT.	PROCESOR	RATA x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD ROM	Monitor	HDD MB	Ram MB	Karta muz. +głośniki	Programy
BELL 41	486DX4-100MHz	114,-	439,-	2199,-	--	-----	420	4 MB	-----	-----
BELL 41 N	486DX4-100MHz	158,-	610,-	3049,-	--	KOLOR 14"LR	420	4 MB	-----	-----
BELL 42 N	486DX4-120MHz	163,-	630,-	3149,-	--	KOLOR 14"LR	420	4 MB	-----	-----
BELL 5CN	CX 586-100MHz	197,- 207,-	949,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	-----
BELL 5CP	CX 586-100MHz	254,-	980,-	4899,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	16 bit +głośniki	
BELL 75N	Pentium 75 MHz	197,- 207,-	949,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	-----
BELL 75C	Pentium 75 MHz	254,-	980,-	4899,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 75P	Pentium 75 MHz	254,-	980,-	4899,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	16 bit +głośniki	-----
BELL 90	Pentium 90 MHz	269,-	1040,-	5199,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 100	Pentium 100 MHz	275,-	1062,-	5299,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 120	Pentium 120 MHz	296,-	1143,-	5699,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 133	Pentium 133 MHz	332,-	1282,-	6399,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11

W skład każdego zestawu Komputera BELL wchodzi:
Monitor Kolor 14"LR, Pamięć RAM, PCI Magistrala, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Flopp 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower. Opcjonalnie: CD ROM x4 speed, Karta Muzyczna Stereo 16 bit i Głośniki oraz Oprogramowanie Systemowe. Mysz z podkładką (kupując program Windows). Gwarancja 12 Miesięcy oraz pozostałe podzespoły w/g tabeli:

KOMPUT.	PROCESOR	RATA x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD ROM	Monitor	HDD MB	Ram MB	Karta muz. +głośniki	Programy
OPTIMUS	486DX4-100MHz	166,-	639,-	3199,-	--	KOLOR 14"LR	528	4 MB	-----	-----
OPTIMUS	486DX4-100MHz	212,-	819,-	4099,-	x4	KOLOR 14"LR	528	4 MB	16 bit +głośniki	Dos 6.22 Win 3.11
OPTIMUS	Nx586-90 MHz	197,- 207,-	949,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	528	8 MB	-----	-----
OPTIMUS	Nx586-90 MHz	256,-	989,-	4949,-	x4	KOLOR 14"LR	528	8 MB	16 bit +głośniki	-----
OPTIMUS	Pentium 60 MHz	199,- 217,-	1120,- 841,-	4199,-	--	KOLOR 14"LR	528	8 MB	-----	Dos6.22Works3.0 Windows 95
OPTIMUS	Pentium 60 MHz	259,-	1020,-	5099,-	x4	KOLOR 14"LR	528	8 MB	16 bit +głośniki	Dos6.22Works3.0 Windows 95
OPTIMUS	Pentium 75 MHz	280,-	1083,-	5399,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos6.22Works3.0 Win 3.11
OPTIMUS	Pentium 90 MHz	298,-	1153,-	5749,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos6.22Works3.0 Win 3.11
OPTIMUS	Pentium 120 MHz	363,-	1404,-	6999,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	Sound Blaster 16	Dos6.22Works3.0 Win 3.11
OPTIMUS	Pentium 133 MHz	389,-	1504,-	7499,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	Sound Blaster 16	Dos6.22Works3.0 Win 3.11

W skład każdego zestawu Komputerowego Optimus z procesorem Pentium Intel wchodzi:
Monitor kolor 14" LR, pamięć RAM, CD ROM x4, oprogramowanie systemowe, PCI Magistrala, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Flopp 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z podkładką, Twardy Dysk w wymiennej ramce, Program „Pierwszy Krok", Program do automatycznej konfiguracji OPTI.EXE, Podręcznik użytkownika w języku Polskim, 24 miesiące gwarancji.
oraz pozostałe podzespoły w/g tabeli:

***Można wpłacić kwotę większą niż wymagane minimum 20%**
***Kredyt można spłacić przed terminem (mniejsze odsetki)**

KOMPUT.	PROCESOR	RATA x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD ROM	Monitor	HDD MB	Ram MB	Karta muz. +głośniki	Programy
Harward OPTIMUS 4L100	486DX4-100MHz	99,- 109,-	669,- 505,-	2199,-	--	-----	528	4 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 4L100	486DX4-100MHz	158,-	609,-	3049,-	--	KOLOR 14"LR	528	4 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 4L100	486DX4-100MHz	199,- 207,-	929,- 799,-	3999,-	x4	KOLOR 14"LR	528	4 MB	16 bit +głośniki	-----
Harward OPTIMUS 4L100	Nx586-90 MHz	195,-	754,-	3769,-	--	KOLOR 14"LR	528	8 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 4L100	Nx586-90 MHz	243,-	940,-	4699,-	x4	KOLOR 14"LR	528	8 MB	16 bit +głośniki	-----
Harward OPTIMUS 4L100	Pentium 75 MHz	199,- 207,-	929,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 4L100	Pentium 75 MHz	256,-	990,-	4949,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	16 bit +głośniki	-----

Komputery HARVARD do nabycia po SPECJALNYCH CENACH dla Młodzieży za okazaniem Legitymacji Szkolnej lub Studenckiej.
W skład każdego zestawu Komputera HARVARD wchodzi:
Monitor Kolor 14.. LR, Pamięć RAM, Karta Graficzna SVGA 1 MB, Flopp 3.5.. 1.44 MB, Sterownik, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Twardy Dysk, Podręcznik użytkownika po Polsku. Opcjonalnie: CD ROM x4 speed, Karta Muzyczna Stereo 16 bit i Głośniki i oprogramowanie 24 miesiące gwarancji.
Oraz pozostałe podzespoły w/g tabeli:

Ceny Zawierają 22% VAT

ARTYKUŁ	CENA
Dos 6.22	159,-
Windows 3.11 PL	189,-
Windows 95 UPG 3.11	329,-
Windows 95 pełna wer.	539,-
Norton Commander 5.0	199,-
Monitor Mono 14 LR	319,-
Gravis Ultrasound ACE	399,-
Gravis Ultrasound MAX	759,-
Sound Blaster 16.Val.Edit.	419,-
Sound Blaster AVE 32	739,-
Kieszeń Wymienna do HDD	89,-

Dodatki i zmiany do konfiguracji w komputerach BELL

ARTYKUŁ	CENA
Listwa przepięciowa	59,-
Karta Muz. 16 bit Stereo	349,-
Głośniki para	99,-
CD ROM x4	569,-
CD ROM x2	289,-
Mysz+podkładka	39,-
dodatk.4 MB Ram	449,-
dodatk. 8 MB Ram (2x4)	869,-
Monitor 14" LR NI dopł.	79,-
Monitor 15"LR NI dopł.	389,-

Wymiana HDD 420 MB na:	
HDD 630 MB dopł.	149,-
HDD 850 dopł.	179,-
HDD 1.2 GB dopł.	369,-

Zachowaj rachunek na sprzęt komputerowy i oprogramowanie, możesz odliczyć do 720 zł od dochodu podlegającego opodatkowaniu.

GAMBLERIADA

II Targi Gier Komputerowych

10–12 maja 1996
hala TORWAR

ZAGRASZ NA MIEJSCU
– najnowsze gry komputerowe, konsole, virtual reality

TURNIEJE
– Mortal Kombat 3 i inne

KONKURSY
z cennymi nagrodami

GRY PLANSZOWE

GRY ROLE PLAYING

Organizator:

GREIT
tel. 629–19-43

Komunikat ZiP Soft

Niestety, w lutym 1996 r. nikt nie ukończył gry Phobos '99. W związku z tym przeznaczone dla zwycięzców nagrody, ufundowane przez producenta gry – firmę ZiP Soft, poczekają do końca marca.

Książki z Lupusa

Przedstawiamy część bogatej oferty książek Wydawnictwa Lupus. Członkowie GamblerClubu mogą je zakupić w Wydawnictwie po cenie niższej o co najmniej 10% od ceny sklepowej. Oprócz tego Wydawnictwo prowadzi sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym. Zamówienie należy sformułować podobnie, jak w przypadku gry, to znaczy: imię, nazwisko, adres i numer klubowy zamawiającego oraz tytuł książki.

Tytuł	Autor	Cena GC
Amiga 500. Jak zostać włamywaczem?	A. Urbankowski	6,00
Amiga DOS	M. Pampuch	16,40
Dyski twarde i dyskietki	J. Grabowski, R. Styczyński	6,70
Programowanie myszy, klawiatury i joysticka	T. Meka	10,30
Quattro Pro w biznesie, w domu i w szkole	A. Janik	8,20
Sound Blaster. Budowa i podstawy programowania	J. Tarasiuk	3,90
Świat w kostkach RAM	A. Stasiewicz	6,00
Windows i Visual Basic w szkole	S. Żaboklicki, M. Pajor	11,50
Z Wordem po polsku w Windows	I. Szymacha	6,90



Sklepy GamblerClubu

Pięć sklepów honoruje karty GamblerClubu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać „sklepem GamblerClubu". Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne, a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE

HMS COMPUTERS
ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

HMS COMPUTERS
pl. Teatralny 13 (DH Opolanin)
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA

IPS
ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

LUPUS
ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21
Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z co najmniej 10% upustem w stosunku do ceny w księgarni (patrz ramka obok).

WROCŁAW

Consumer Electronics Trade
ul. Wieczysta 141/2, tel. 688-656
Oferta: 3% upustu na wszystkie produkty (komputery i konsole Atari, oprogramowanie i akcesoria).

Sprzedaż wysyłkowa

Firmy dystrybucyjne współpracujące z GamblerClubem prowadzą sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania po specjalnych cenach. Osoby nie będące członkami klubu mogą kupować gry, zamawiając je bezpośrednio w firmach, ale po cenie detalicznej.

Jeśli jesteś członkiem klubu, możesz zamówić grę po cenie klubowej. Wystarczy wysłać pod adresem redakcji zamówienie, najlepiej na karcie pocztowej, z dopiskiem GamblerClub. Przykładowe zamówienie mogłoby wyglądać tak:

Jan Kowalski
11-111 Warszawa
ul. Przykładowa 99/2
GamblerClub Member 997

(W ostatniej linii wpisz numer swojej karty lub – jeśli jej jeszcze nie dostałeś – w osobnej linii dopisz numer prenumeraty!)

Zamawiam grę Actua Soccer na komputer PC CD, oznaczoną w katalogu numerem 274 w cenie 110 zł.

Warszawa, 14.04.1996 (tu podpis)

Czas realizacji zamówienia wynosi 3-4 tygodnie. Płatność przy odbiorze (plus koszt wysyłki).

Komunikat klubowy

Od czasu do czasu nowi Czytelnicy pytają nas, jak zostać członkiem GamblerClubu. To proste: należy zaprenumerować Gamblera WYSYŁAJĄC KUPON UMIESZCZONY W JEDNYM Z CZASOPISM WYDAWNICTWA LUPUS I WPŁACAJĄC PIENIĄDZE NA KONTO WYDAWNICTWA! Prenumerata w Ruchu jest rzeczą zupełnie odrębną i nie zapewnia członkostwa GC.

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
271	Colonization	MicroProse	3,5'	1MB	85,40	77,00
182	Dracula	Psygnosis	3,5'	1MB	18,30	16,00
188	Hired Guns	Psygnosis	3,5'	1MB	46,36	42,00
189	Humans	Gametek	3,5'	1MB	30,50	27,00
190	Innocent	Psygnosis	3,5'	1MB	32,94	30,00
199	K-240	Gremlin	3,5'	1MB	61,00	55,00
192	King's Table	Gametek	3,5'	1MB	63,00	57,00
200	Kingmaker	US Gold	3,5'	1MB	61,00	55,00
201	New World of Lemmings	Psygnosis	3,5'	A1200, 2MB	86,25	77,00
124	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	3,5'	A1200, 2MB RAM	67,10	60,00
193	Utopia	Gremlin	3,5'	1MB	30,50	27,00
194	Zool	Gremlin	3,5'	1MB	36,60	33,00
195	Zool 2	Gremlin	3,5'	A1200	46,36	41,00

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
92	Budokan	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
196	Cadaver/Payoff	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
93	Cruise for a Corpse	Delphine Software	3,5'	1MB	24.40	22.00
197	Desert Strike	Gremlin	3,5'	1MB	24.40	22.00
58	Dungeon Master	Psygnosis	3,5'	1MB	18.30	16.00
203	F-19	MicroProse	3,5'	1MB	18.30	16.00
106	Future Wars	Delphine Software	3,5	1MB	24.40	22.00
205	Hoyle Book of Games v. 3	Sierra	3,5'	1MB	18.30	16.00
206	King's Quest I	Sierra	3,5'	1MB	30.50	27.00
207	Knights of the Sky	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
121	Legends of Valour	US Gold	3,5'	1MB	24.40	22.00
257	Links-Golf	Access	3,5'	1MB	18.30	16.00
259	Midwinter II	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
94	Operation Stealth	Delphine Software	3,5'	1MB	24.40	22.00
77	Risky Woods	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
95	Road Rash	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
125	Space Quest I	Sierra	3,5'	1MB, 2FDD	30.50	27.00

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
233	1942 Pacific Air War CD	MicroProse	CD	386, 4MB RAM	79,30	71,00
273	1944 Across the Rhine	MicroProse	CD	486,4MB	134,20	121,00
274	Actoa Soccer	Gremlin	CD	486,8MB	122,00	110,00
141	Armored Fist CD	NovaLogic	CD	386, 4MB RAM	61,00	55,00
208	Batman Returns	Gametek	3,5'	386, 4MB RAM	70,76	63,50
235	Bloodwings	Electronic Arts	CD	486DX, 4MB RAM	48,80	44,00
210	Bureau 13	Gametek	3,5'	386DX, 4MB RAM	48,80	44,00
211	Bureau 13 CD	Gametek	CD	386DX, 4MB RAM	85,40	78,00
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	3,5'	AT, 570KB RAM, VGA	48,80	44,00
129	Colonization	MicroProse	3,5'	386/16, 4MB RAM	85,40	78,00
275	Comanche vs Werewolf	NovaLogic	CD	386,4MB	122,00	110,00
238	Combat Air Patrol	Psygnosis	CD	486DX, 4MB RAM	67,10	57,00
237	Command & Conquer	Virgin	CD	486DX/40, 8MB RAM	146,40	130,00
272	Crusader: No Remorse	Origin	CD	486DX, 8MB	134,20	120,00
107	Cuckoo Zoo (PL)	Electronic Arts	3,5'	386/16, 4MB RAM	67,10	60,00
291	Cybermage	Origin	CD	486 DX2/66, 8MB	134,20	120,00
284	Dig	Lucas Arts	CD	486DX/40, 8MB	134,20	121,00
143	Desert Strike	Gremlin	3,5'	386, 1MB RAM	61,00	55,00
144	Dracula	Psygnosis	3,5'	AT, 1MB RAM	18,30	16,00
292	Extreme Pinball	Electronic Arts	CD	486 DX40, 4MB	109,80	100,00
217	F-14 Fleet Defender Gold	MicroProse	CD	386, 4MB RAM, Windows	103,70	93,00
260	Fade to Black	Bullfrog	CD	486DX/40, 8MB	134,20	120,00
276	Fatal Racing	Gremlin	CD	486, 8MB	98,82	89,00
275	FIFA Soccer '96	Electronic Arts	CD	486, 8MB	134,20	120,00
240	Flight Unlimited	Virgin	CD	486DX/80, 8MB RAM, VGA-VESA	183,00	165,00
262	Frontier-First Encounters	Gametek	CD	386, 4MB	98,82	89,00
285	Grand Prix Manager	MicroProse	CD	486DX, 8MB	134,20	121,00
219	Guilty CD	Psygnosis	CD	386DX/40, 4MB RAM	48,80	44,00
148	Harpoon II	Three Sixty	3,5'	386/25, 2MB RAM	79,30	71,00
261	Hellfire Zone	Gametek	CD	386DX, 4MB	98,82	89,00
242	Hi-Octane	Bullfrog	CD	486DX/40, 8MB RAM	48,80	44,00
150	Hired Guns	Psygnosis	3,5'	386, 1MB RAM	36,60	33,00
151	Humans 2	Gametek	3,5'	AT, 1MB RAM	36,60	33,00
277	Inca I i II	Sierra	CD	386, 4MB	122,00	110,00
152	Innocent	Psygnosis	3,5'	1MB RAM	46,36	42,00
230	KA-50 Hokum (PL)	Virgin	3,5'	386DX/40, 4MB RAM	85,40	77,00
155	King's Table CD	Gametek	CD	386, 1MB RAM	48,80	44,00
278	King's Quest VII	Sierra	CD	386,4MB	98,82	89,00
153	Kingmaker	US Gold	3,5'	AT, 1MB RAM, VGA	61,00	55,00
220	Klik & Play PL	Europress	3,5'	386, 4MB RAM, VGA, mysz	85,40	78,00
279	Kolekcja „Biznes"	EA+MicroProse	CD	486,8MB	109,80	100,00
280	Kolekcja „Symulatory lotu"	EA+MicroProse	CD	486,8MB	109,80	100,00
109	Lands of Lore	Virgin	3,5'	386, 2MB RAM	85,40	78,00
243	Last Dynasty	Sierra	CD	486DX/33, 4MB RAM	146,40	131,00
110	Leisure Suit Larry VI	Sierra	3,5'	386, 4MB RAM	73,20	65,00
158	Litil Divil	Gremlin	3,5'	386, 4MB RAM	69,54	62,00
159	Litil Divil CD	Gremlin	CD	386, 4MB RAM	69,54	62,00
263	Lost Eden	Virgin	CD	486DX/40, 8MB	134,20	120,00
289	Machiavelli - Książę PL	MicroProse	CD	386, 2MB	109,80	100,00
264	Magic Carpet 2	Electronic Arts	CD	486DX, 8MB	134,20	120,00
281	Millenia	Gametek	CD	386, 8MB	98,82	89,00
162	New World of Lemmings	Psygnosis	CD	386, 4MB	48,80	44,00
163	Nomad	Gametek	3,5'	386, 4MB RAM	76,27	68,00
12	Patriot	Electronic Arts	3,5'	386SX, 4MB RAM, VGA-VESA	40,26	36,00
224	Piotrków 1939	IPS CG	3,5'	386SX, 2MB RAM	42,70	38,00
232	Pyrotechnica	Psygnosis	CD	486SX, 4MB RAM	56,12	50,00
165	Quarantine	Gametek	3,5'	386, 8MB RAM	69,54	62,00
282	Rebel Assault II	Lucas Arts	CD	486, 8MB	189,10	179,00
246	Retribution CD	Gremlin	CD	386, 4MB RAM, VGA	56,12	50,00
57	Return of the Phantom	MicroProse	3,5'	VGA	61,00	55,00
283	Road Warrior	Gametek	CD	486, 8MB	98,82	89,00
286	Screamer	Virgin	CD	486DX2/66, 8MB	134,20	121,00
287	Shockwave	Electronic Arts	CD	Windows 95	134,20	121,00
247	Slipstream 5000	Gremlin	CD	486, 4MB	85,40	76,00
266	Space Quest 6	Sierra	CD	486/25, 8MB, SVGA	107,97	97,00
187	Star Crusader	Gametek	3,5'	386, 2MB RAM	48,80	44,00
188	Star Crusader CD	Gametek	CD	386, 2MB RAM	48,80	44,00
55	Task Force	MicroProse	3,5'	386, 2MB RAM	67,10	60,00
169	Tesserae	Gametek	3,5'	386	63,56	50,00
171	Transport Tycoon	MicroProse	3,5'	386/20, 4MB RAM	85,40	78,00
82	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	3,5'	386/20, 2MB RAM	67,10	60,00
172	Utopia	Gremlin	3,5'	386, 2MB RAM	30,50	27,00
132	Wing Commander Armada CD	Origin	CD	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	48,80	44,00
293	Wing Commander IV	Origin	CD	486 DX4/100, 8MB	189,10	170,00
227	Wings of Glory	Origin	CD	486SX, 8MB RAM	48,80	44,00
229	X-COM (PL)	MicroProse	3,5'	486DX/33, 4MB RAM	85,40	78,00
175	Zool	Gremlin	3,5'	386	36,60	33,00
177	Zool 2	Gremlin	3,5'	386, 2MB	46,36	41,00
178	Zool 2 CD	Gremlin	CD	386, 2MB	50,02	45,00
176	Zool CD	Gremlin	CD	386	46,36	41,00

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
84	Budokan	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
179	Cadaver/Payoff	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
250	Car & Driver	Electronic Arts	3,5'	VGA	30,50	27,00
31	Dungeon Master	Psygnosis	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
198	F-19	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
100	Future Wars	Delphine Software	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
116	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
101	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
180	Hoyle Book of Games vol. 3	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
181	King's Quest 1	Sierra	3,5'	EGA/VGA	30,50	27,00
120	Legends of Valour	US Gold	3,5'	VGA	24,40	22,00
251	Links-Golf	Access	3,5'	VGA	18,30	16,00
253	Midwinter II	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
111	NHL Hockey CD	Electronic Arts	CD	386/25, 4MB RAM	48,80	44,00
88	Operation Stealth	Delphine Software	3,5'	VGA	24,40	22,00
133	Police Quest	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00
66	Privateer CD	Origin	CD	386/25, 4MB RAM	48,80	44,00
254	Quest for Glory I	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00
76	Risky Woods	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
127	Space Quest I	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00

Tabela A5. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Macintosh

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
294	Colonization	MicroProse	CD	CD 2x	134,20	120,00
295	Wing Commander III	Origin	CD	Power PC, 8MB, CD 2x	183,00	170,00

Tabela B1. Bieżąca oferta ZiP Soft dla użytkowników komputerów PC

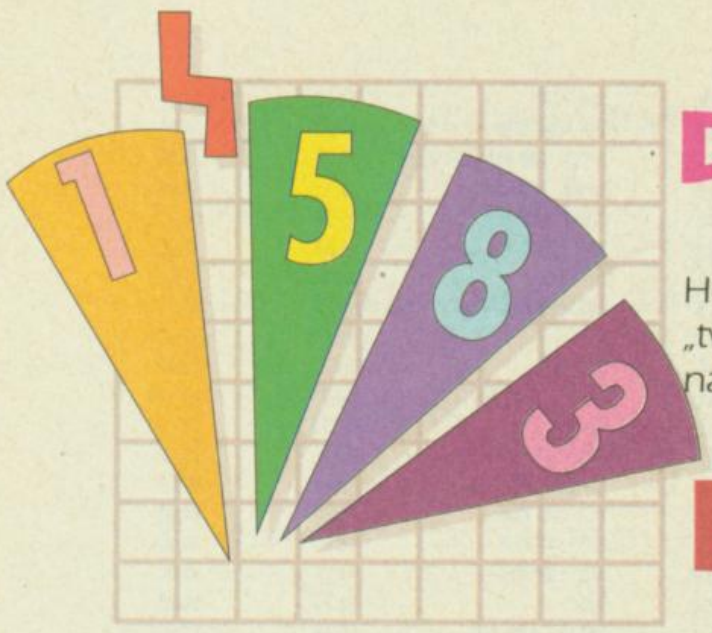
Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
62	Phobos '99	ZiP Soft	3,5'	AT, 640KB, VGA	22.00	18.50

Tabela C. Bieżąca oferta EGO dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
135	ABC Chemii	EGO	3,5'	1MB	15.00	11.00
136	Inferior	EGO	3,5'	1MB	19.00	13.00
137	Za Żelazną Bramą	EGO	3,5'	1MB	24.00	17.00

Alfabetyczny spis ogłoszeń w numerze

Bell & Bell ..... str. 76
CD Projekt ..... str. 3
C.I. POLSOFT ..... str. 72
Consumer Electronics Trade ..... str. 29
Digital Multimedia Group ..... str. 81
EXE ..... str. 51, 57
Gambleriada ..... str. 77
IMP ..... str. 84
IPS Computer Group ..... str. 2
Lanser ..... str. 33
L.K. AVALON ..... str. 71
MATT ..... str. 67
Mirage Software ..... str. 11
Multi-Styk ..... str. 82
Personal Multimedia Computers ..... str. 75
Seven Stars ..... str. 73
Techland ..... str. 15
TOMsoft ..... str. 31
Uniwersał ..... str. 78



DOOM WRITER

Prezentujemy ostatnie z opowiadań wyróżnionych w konkursie DOOM WRITER (nagrodą jest gra Hexen ufundowana przez CD Projekt). Po dwóch tekstach groteskowo–ironicznych – tym razem „twarda" science–fiction. W Internecie jest już dostępna demo wersja gry Quake, więc sądzę, że następny konkurs blisko. (jp)

LABIRYNT

Vannier drgnął nerwowo, gdy kropla lodowatej wody kapnęła za kołnierz maskującego kombinezonu. Uniósł powolutku głowę i spojrzał w górę. Woda kapała z którejś z wielu rur biegnących wysoko, pod sufitem wykutego w skale, skąpanego w czerwonawym półmroku korytarza. Wzrok mężczyzny powędrował odruchowo na przeciwległą ścianę, gdzie spoczywały poszarpane, spalone ochłapy, w których trudno się było dopatrzyć szczątków ludzkich. Vannier prześliznął się po nich wzrokiem i spojrzał w głąb korytarza. Pusto i cicho, na szczęście. Ale jeszcze kilka minut temu... Znowu spojrzał na zwłoki. Załatwił dupka z zaskoczenia, kiedy tamten siedział przyczajony w tej samej niewielkiej niszy, którą teraz zajmował on sam. Tamtemu idiocie nie przyszło nawet do głowy, że w niskiej grawitacji asteroidu można posuwać się do przodu nie tylko po podłodze korytarza, ale na przykład po rurach pod sufitem. I to był jego ostatni błąd. Harry Vannier zamyślił się na chwilę. Nie żałował, że był jednym z piętnastu, którzy przekroczyli próg tego piekła. Po czterech latach spędzonych w kopalni tytanu na Ceres, jednym z największych asteroidów Układu Słonecznego, wiedział, że następnego roku nie przetrzyma psychicznie. Chociaż był twardym facetem. No, ale załogę kopalni stanowili wyłącznie twardzi faceci: przestępcy, zesłani tu z Ziemi i kolonii kosmicznych.

Asteroids Mining Company wyszła z założenia, że morale wzrośnie, jeśli więźniowie uzyskają jakąś perspektywę wyjścia stąd. Stworzono więc to wyjście. Labirynt. Wszyscy zgłaszający się mieli świadomość, że uda się tylko jednemu. Chętnych jednak nie brakowało. Bowiem ten wybrany za kilkanaście dni opuści Ceres jednym z wielkich transportowców klasy Cheeta, i to już nie jako zesłaniec, ale pełnoprawny obywatel, którego konto będzie miało dokładnie o pięć zer więcej. Vannier przeciągnął językiem po spieczonych wargach. Hmm, musi jedynie zabić wszystkich pozostałych przy życiu, zanim oni zabiją jego. A to już trzeci dzień.

Uznał, że odpoczął już wystarczająco, po czym powolutku podniósł się i stanął na ugiętych kolanach. Każdy ruch musiał być przemyślany, bowiem siła ciążenia stanowiła tylko niewielki ułamek ziemskiej. Ruszył powoli przed siebie, daleko z przodu widząc rozwidlenie korytarza. Jedna odnoga odchodziła niemal prostopadle w lewo. Tu musiał bardzo uważać. Przysunął się do ściany, czując zarazem, jak serce zaczyna mu bić odrobinę szybciej, a na czoło występują kropelki potu. Jeszcze trzy metry, dwa... Wtem poczuł z tyłu leciutki podmuch powietrza. Błyskawicznie, potężnym susem odbił się od podłogi i wyprysnął w górę, obracając się zarazem w powietrzu. Coś śmignęło tuż obok niego, zaczepiając o nogawkę kombinezonu. Vannier starał się dosięgnąć jednej z rur, które były tuż, tuż. W końcu, czując jak protestują straszliwie naprężone ścięgna, końcami palców lewej dłoni uchwycił zbawczą rurę i podciągnął się w górę, zawisając na ręce. Obrócił się do tyłu i ujrzał zjawę, odległą od niego o niecałe trzy metry i najwyraźniej szykującą się do kolejnego ataku. Ta zjawa przypominała nieco wielką ośmiornicę z czterema giętkimi mackami, pokrytą błyszczącymi łuskami. Jednakże każda z macek zakończona była ostrym szponem, a pośrodku kulistego cielska widniał najeżony kilkoma rzędami zębów otwór gębowy. Potwór nie dał Vannierowi czasu do namysłu. Z ohydnym skrzeczeniem uniósł się na trzech mackach, czwartą celując w niego i odbił się w górę. Vannier skoczył, tym razem w dół. Jeszcze lecąc strzelił, nie celując, z biodra, i z satysfakcją ujrzał, jak monstrualne cielsko przeszywa jaskrawozielona świetlna igła, wypalając w nim potężną ranę i odcinając jedno z ramion. Jednak Vannier nie był dość szybki. Inne ramię owinęło się wokół jego nóg i ostatnim konwulsyjnym skrętem cisnęło nim o ścianę. Oszołomiony, osunął się powoli po skale, czując przenikliwy ból w lewej ręce. Potrząsnął głową, odzyskując powoli jasność widzenia, w sam raz aby ujrzeć, jak drgający potwór otacza się migotliwą poświatą, by po chwili zniknąć bez śladu. Vannier wstał czując, jak dygoczą mu kolana. Niech to szlag, tym razem brakowało bardzo niewiele. Potwory, zwane przez więźniów zjawami, były jednym z urozmaiceń Labiryntu, przygotowanych przez speców z Asteroids Mining. Nie istniały naprawdę, były jedynie modulowanymi polami siłowymi, którym realne, widzialne kształty nadawały projektory holograficzne, sprzężone z emiterami pola. Co nie znaczyło, że zjawy nie mogą zabijać. Dopiero teraz zorientował się, że nie ma miotacza. Widać musiał mu wypaść w ostatnich chwilach walki. Rozejrzał się niespokojnie.

– Szukasz czegoś, Vannier? – usłyszał nagle cichy, napięty głos. Harry znieruchomiał, po czym powolutku obejrzał się czując, jak lodowaty dreszcz spływa mu wzdłuż kręgosłupa. W czerwonej poświacie, na tle bocznej odnogi korytarza, ktoś stał. Duża, masywna postać. W pierwszej chwili nie mógł się zorientować kto to, ale obcy, jakby odgadując myśli Vanniera, przesunął się do miejsca, gdzie było nieco jaśniej. Mike Lashman. Vannier nie znał go zbyt dobrze i, prawdę mówiąc, zbytnio nie lubił. O żesz...!

– No co jest, Vannier? – spytał Lashman, powolutku unosząc broń. – Twoja zabawka leży dwa metry za tobą, ale nie radziłbym ci próbować ją podnieść – zarechotał.

Niecałe trzy metry za nim powietrze jakby zgęstniało, po czym na niedużej wysokości nad podłogą począł formować się coraz wyraźniejszy kształt. Vannier zerknął nań i powolutku podniósł puste ręce do góry.

– Poczekaj, Mike – wychrypiał. Rozpaczliwie potrzebował chwili czasu. – Ja tylko...

– Nie chrzań – Lashman uniósł broń wyżej, tak że celowała ona w brzuch Harry'ego. – A zresztą, czekaj. Ilu już zabiłeś?

– Pięciu – posłusznie odparł Vannier. Zjawa za plecami Lashmana przybrała już ostateczny kształt. – I widziałem jeszcze trzech sztywnych. A ty?

– Czterech – wyszczerzył zęby Lashman. – A widziałem jeszcze jednego.

W tym momencie oślizgłe ramię owinęło się wokół jego szyi, a drugie, zakończone potężnymi pazurami, wbiło w podbrzusze i rozpruło ciało aż po mostek. Vannier odruchowo padł na ziemię. W samą porę, bowiem nad głową z sykiem przemknął mu promień z miotacza Lashmana. Usłyszał jakiś okropny, mokry gulgot, coś wilgotnego opryskało go od stóp do głów, ale czołgał się do tyłu, macając po podłodze. Wreszcie wyczuł chłodną kolbę miotacza i mocno chwycił. Podniósł broń do góry. Ten potwór wyglądał jak monstrualny nietoperz, z tą jednak różnicą, że miał dwa ramiona uzbrojone w pazury. Skończył już z Lashmanem i kierował się najwyraźniej w stronę Vanniera. Ten spokojnie wymierzył i nacisnął spust. Nic się nie stało. Najwyraźniej broń była uszkodzona. Stwór poruszył błoniastymi skrzydłami i zaczął się zbliżać. Harry daremnie naciskał spust raz po raz, cofając się coraz szybciej, aż wreszcie poczuł za sobą twardą ścianę. Potwór był już na wyciągnięcie ręki. Vannier wściekle zamachnął się bezużyteczną bronią i w tym momencie stwór znikł, jakby go nigdy nie było. Harry'emu opadła szczęka.

– Co jest...?

– Harry Vannier, przyjmij gratulacje w imieniu Asteroids Mining Company – usłyszał głos płynący skądś spod sufitu. – Byłeś ostatni. Teraz jesteś wolny.

Marcin Pałasz

SMOCZE OKO – ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSU

Najwyższa pora ogłosić zwycięzców w konkursie Smocze Oko! Ze stosu ponad 1200 odpowiedzi dwie sieroty redakcyjne (Zgredaktor plus 1 ochotnik) wygrzebały 43 kartki i listy, których autorzy wyróżnili się zimną krwią, bystrym okiem i dobrą pamięcią. Podczas TAKIEGO filmu nietrudno wszak przeoczyć szczegóły...

Dobrych odpowiedzi było mniej więcej 600. Najczęściej popełniany błąd dotyczył pytania 4. Scorpion tylko 2 razy użył „sznurówy" PODCZAS WALKI (z Johnny Cage'em). Na statku ją trochę wysunął, ale do żadnej walki nie doszło, bo Rayden się wtrącił. Odpowiedzi uznawane za prawidłowe zawierały w sobie następujące (lub równoważne) słowa:

1. We śnie; 2. W porcie/Na przystani/W Hong–Kongu; 3. Żaden/Wszystkie/Kręci się; 4. Dwa; 5. Tarczą.

Zwycięzcy

Oryginalne czapeczki Mortal Kombat wylosowali:

Marcin Gołdynia z Zabierzowa, *Paweł Inglot* z Gdańska, *Tomasz Pewniak* z Jarocina, *Alicja Tkaczuk* z Białegostoku i *Zbigniew Wolański* z Sandomierza.

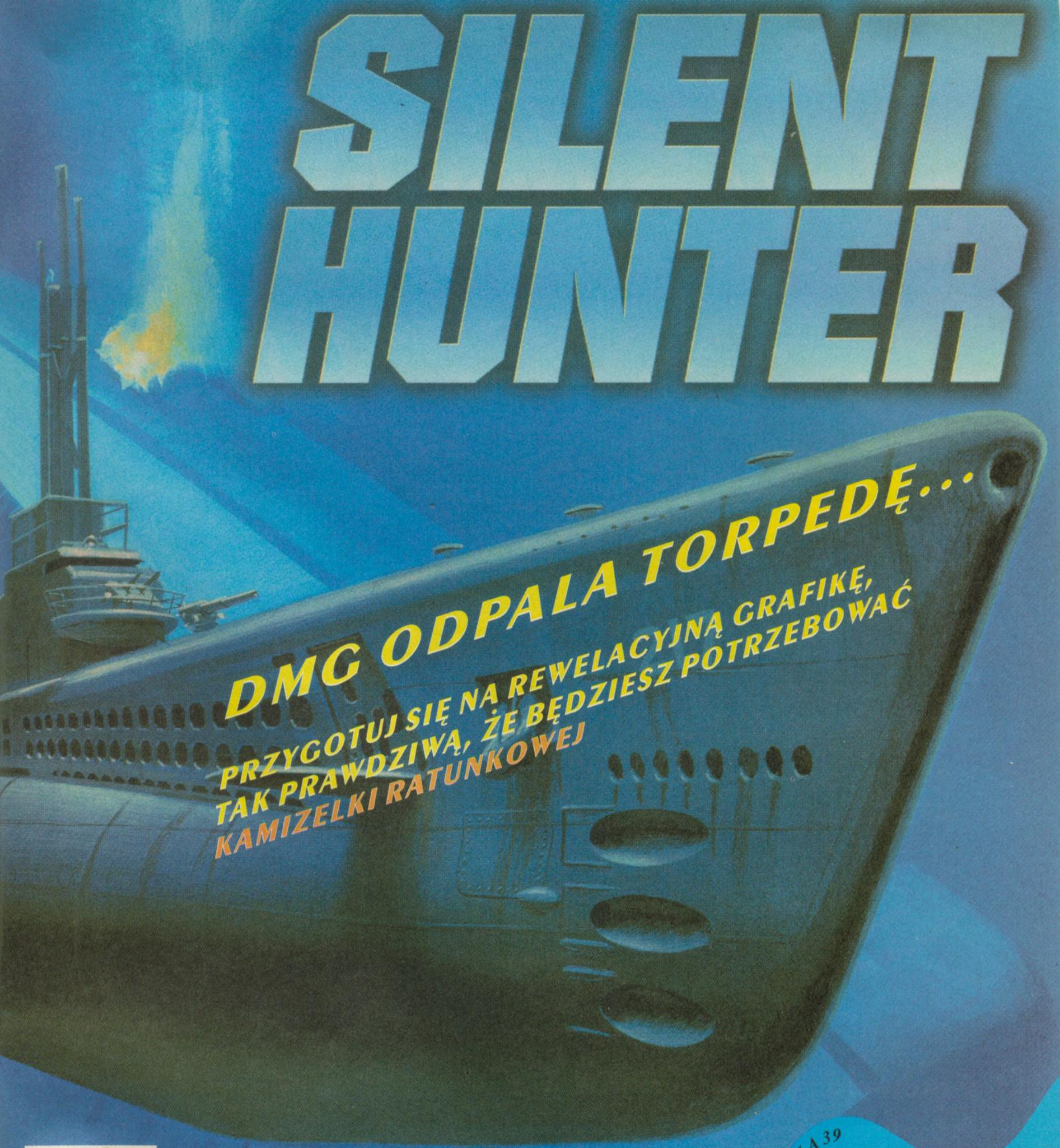
Kasety z filmami wideo wygrali:

Anna Denisow z Rzyk, *Jacek Dzik* z Wrocławia, *Tomasz Kuźka* z Kielc, *Konrad Sumorek* z Puław i *Krzysztof Zawisło* z Gliwic.

Pocztówki z bohaterami Mortal Kobat oraz tatuaże ze smokiem otrzymują:

Jacek Barcikowski z Olsztyna, *Dawid Behaunek* z Nowego Targu, *Robert Bielech* z Warszawy, *Sebastian Cholewa* z Krakowa, *Piotr Chudzik* z Dąbrowy Górniczej, *Piotr Domalążek* ze Zgierza, *Paweł Dul* ze Szczecina, *Tomasz Fijarczyk* z Koszalina, *Piotr Gacek* z Jaworza Górnego, *Grzegorz Gołębiewski* z Włocławka, *Maciej Gryżewski* z Warszawy, *Piotr Harasimowicz* ze Słupska, *Adam Irzymski* z Legnicy, *Piotr Janus* z Warszawy, *Marcin Kierszka* z Łomianek, *Tomasz Krakowski* z Łomianek, *Łukasz Łyś* z Jawora, *Robert Malara* z Dobczyc, *Dominik Mirecki* z Andrespola, *Paweł Morzonek* z Katowic, *Bartosz Nuckowski* z Warszawy, *Bartek Pabijan* z Warszawy, *Piotr Pacan* ze Świnoujścia, *Karol Prażuch* z Dąbrowy, *Maciej Rańczuk* ze Sławna, *Jacek Rompa* z Opoczna, *Łukasz Stanisławczyk* ze Stalowej Woli, *Paweł Strugała* z Żyrardowa, *Mikołaj Suski* z Warszawy, *Kamil Szymański* z Grójca, *Adam Tabadziński* z Warszawy, *Rafał Twarowski* z Pruszkowa oraz *Artur Ulanowski* z Lubina.

Nagrody wysłaliśmy pocztą. Jeśli ktoś z ww. zwycięzców swojej nie otrzymał – prosimy o kontakt. (red.)


SILENT HUNTER
DMG ODPALA TORPEDĘ...
PRZYGOTUJ SIĘ NA REWELACYJNĄ GRAFIKĘ,
TAK PRAWDZIWĄ, ŻE BĘDZIESZ POTRZEBOWAĆ
KAMIZELKI RATUNKOWEJ
MINDSCAPE®
JESTEŚMY NA FALI !!!
KUPON RABATOWY 10% RABATU W SKLEPIE FIRMOWYM DMG UL. GRZYBOWSKA 39
Digital Multimedia Group
00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39
TEL/FAX (48) (2) 620 82 99, 24 03 14
DMG

STEREO GRAMY

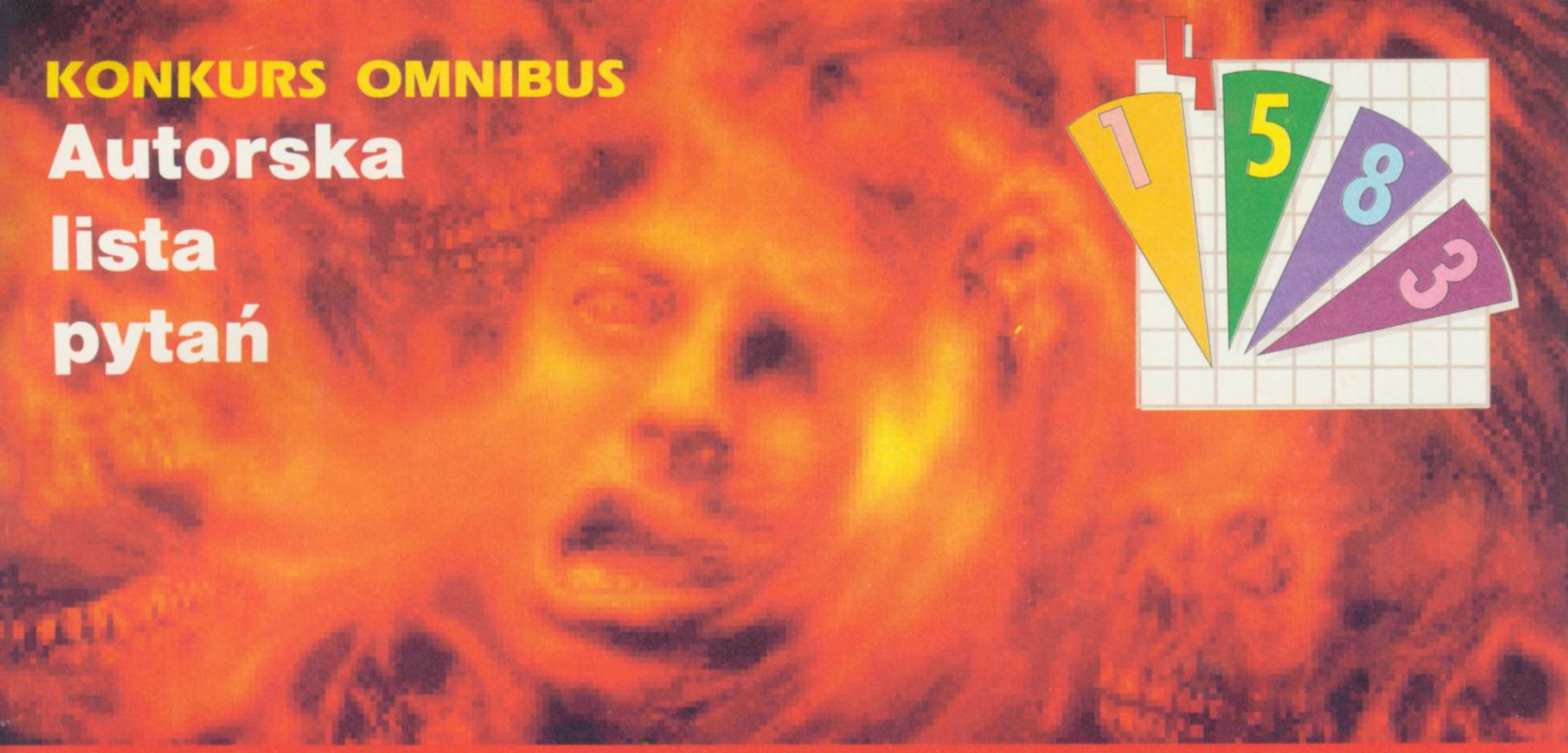
Logic 3

Do nabycia
w każdym
dobrym
sklepie
komputerowym
oraz w sieci
Optimus i Vobis

MULTI

Sklep firmowy:
ul. Hoża 42
WARSZAWA
tel. (0-22) 628-82-68

Sprzedaż
hurtowa i wysyłkowa:
ul. Kossakowskiego 42
04-744 Warszawa
- Międzylesie
fax (0-22) 15-68-43
tel. (0-22) 6133904, 15-68-44



KONKURS OMNIBUS
Autorska lista pytań

Oto już ostatnia edycja Omnibusa. Prowadzenie tego konkursu było jednym z piękniejszych przeżyć w mojej tzw. karierze. Bo cóż może być wspanialszego od dyskusji z moimi kumplami (Czytelnikami) nt. ulubionej dziedziny...

Za miesiąc podam wyniki III i IV edycji konkursu, za dwa miesiące wyniki V, a w numerze lipcowym wyniki VI rundy. Wtedy też poznacie Zwycięzców. Jednak już w tej chwili pragnę wszystkim uczestnikom pogratulować wysokiej, specjalistycznej wiedzy. Przyznaję się z dumą, że pytania były trudne, wredne i często podchwytliwe. Wielu profesjonalistów (podobno...) z naszej branży (zarówno chłopców-Gamblerowców, jak i konkurencji) nie potrafiło odpowiedzieć na więcej niż 2-3, oczywiście te łatwiejsze. Co prawda, nie mieli tyle czasu do namysłu, ale i tak jesteście wielcy. Przyznaję szczerze - poziom Waszej wiedzy mnie zaskoczył.

Prowadzenie Omnibusa ma też swoje złe strony. Jak by na to nie patrzeć, sprawdzanie co miesiąc tysiąca kuponów i wklepywanie wyników do bazy danych nie jest zajęciem twórczym, łatwym ani nawet krótkim (szczególnie, jeśli honorarium autorskie z tego tytułu wystarcza co najwyżej na przyszycie cekina do antenki u beretu). Aby zrekompensować sobie te niewygody (i wziąć za nie odwet), postanowiłem na koniec uraczyć Was autorską listą pytań. Taką listą problemów „od Sasa do Lasa", mających tylko jedną wspólną cechę - dotyczą gier i wydarzeń, które z różnych przyczyn zapadły mi w pamięć. Mam nadzieję, że pytania będą jeszcze trudniejsze niż zwykle, a Wy poradzicie sobie z nimi jeszcze lepiej.

Pytania konkursowe

1. Proszę podać tytuł przynajmniej jednej gry piłkarskiej (zręcznościowej lub managera), która daje możliwość poprowadzenia do boju drużyny Legii Warszawa.
2. Proszę podać, w jakiej serii gier pojawił się Admirał Tolwyn.
3. Jak nazywa się francuska firma, znana między innymi z wyprodukowania słynnego trzyczęściowego cyklu RPG?
4. Jak nazywa się technologia używana do tworzenia obrazu w wielu grach firmy Nova Logic?
5. Proszę podać tytuły przynajmniej czterech gier, w których mamy okazję usiąść za sterami kroczących maszyn bojowych przyszłości.
6. Oprócz dwuwymiarowych gier Duke Nukem 1 i 2, firma Apogee Software stworzyła inną (sporo lepszą) strzelankę z widokiem z boku. Proszę podać imię jej głównego bohatera (jest to jednocześnie część tytułu).
7. Jak nazywa się automat do gier znajdujący się w barze Monolith Burger w grze Space Quest III?
8. Odtwórca roli Kameleona w grze Under a Killing Moon zagrał też epizodyczną (ale ważną) rolę w jednym z filmów Oliviera Stone'a. Proszę podać nazwisko tego aktora i tytuł filmu.
9. Proszę podać tytuły dwóch gier doomopodobnych (czy też wolfensteinopodobnych), w których jednym z dostępnych typów broni jest kij baseballowy.
10. Proszę podać tytuł pierwszego symulatora lotu, w którym podczas skrętów na skrzydłach widać było wychylenia lotek.

A oto regulamin konkursu

1. Pytań jest 10. Pytania 1-3 za 1 punkt, pytania 4-6 za 2 punkty, pytania 7-9 za 3 punkty, a pytanie 10 warte jest 5 punktów.
2. Honorujemy tylko pełne odpowiedzi. Jeśli odpowiedź składa się z kilku części i choćby w jedej z nich zostanie popełniony błąd, to przyznamy 0 punktów.
3. Po każdej rundzie konkursu wśród zdobywców największej liczby punktów rozlosujemy nagrody: pięć gier komputerowych ufundowanych przez firmę CD Projekt (ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa, tel./fax 25 07 03), 10 książek ufundowanych przez Wydawnictwo Iskry (ul. Smolna 11, 00-375 Warszawa, tel. 27 94 15, 27 86 49) oraz 5 rocznych prenumerat Gamblera ufundowanych przez Wydawnictwo Lupus.
4. Po zakończeniu konkursu dwaj zdobywcy największej liczby punktów (w razie równej liczby punktów zdecyduje losowanie) otrzymają nagrodę główną - wyjazd na jesienną edycję targów ECTS, ufundowany przez Biuro Podróży Almatur (ul. Kopernika 15, 00-359 Warszawa, tel. 26 23 56, fax 26 35 07). Ponadto przewidujemy szereg nagród pocieszenia.
5. Odpowiedzi przyjmujemy tylko na załączonym tu kuponie (można zrobić ksero) z dopiskiem „Omnibus" - w miarę możliwości proszę o naklejenie kuponu na kartkę pocztową. Ostateczny termin nadsyłania odpowiedzi z VI rundy mija 30 kwietnia (decyduje data stempla pocztowego).

Żegnam się ostatni raz w roli układającego pytania i niespiesznie odjeżdżam w stronę słońca zachodzącego nad jesiennym targowym Londynem.

Alex, Latarnia Sygnalizacyjna Smętnie Zawieszona Gdzieś z Tyłu

Almatur **Kupon Omnibus 6**

Imię .....

Nazwisko .....

Dokładny adres .....

.....

Wiek .....

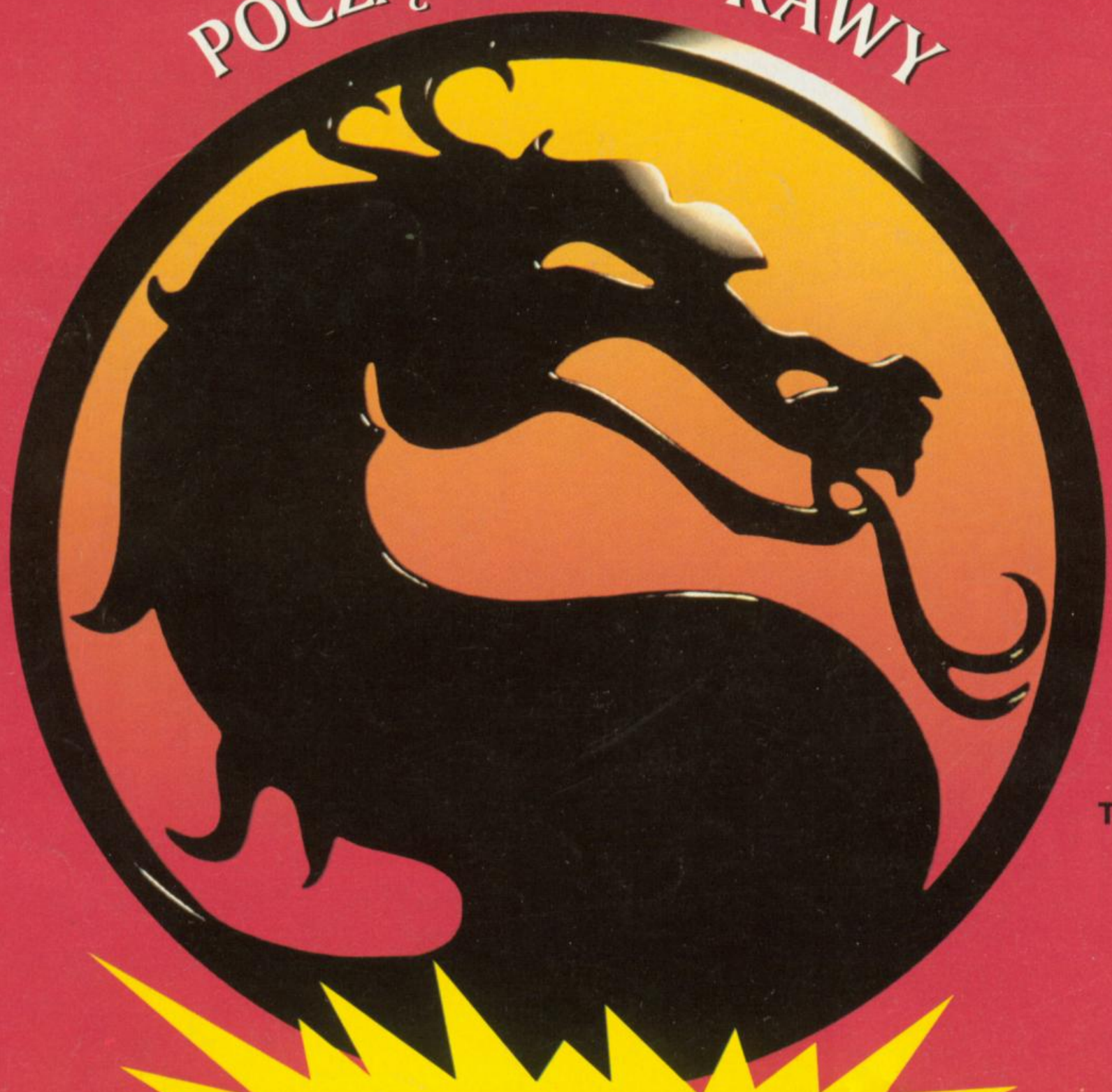
ODPOWIEDZI

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....
6. .....
7. .....
8. .....
9. .....
10. .....

MORTAL KOMBAT®

ANIMOWANY FILM WIDEO

POCZĄTEK WYPRAWY



TM

PRZEKROCZ GRANICE WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI
DZIĘKI TRÓJWYMIAROWEJ ANIMACJI,
JAKIEJ NIGDY JESZCZE NIE WIDZIAŁEŚ!

DODATKOWO NA KASECIE:
*„JAK REALIZOWANO FILM FABULARNY **MORTAL KOMBAT**”*

PREMIERA WIDEO
W MARCU

IMP POLAND, Ltd.

NEW LINE CINEMA