GAMBLER 5/96

100 - STO! - stron!!!

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
maj
5
ROK 96
Cena 3zł 30gr (33 000 zł)

Gramy!



Civilization 2 ★★





EF 2000

★★ Wszystko o grze

Wszystko o grze ★★★

SANDRA BULLOCK

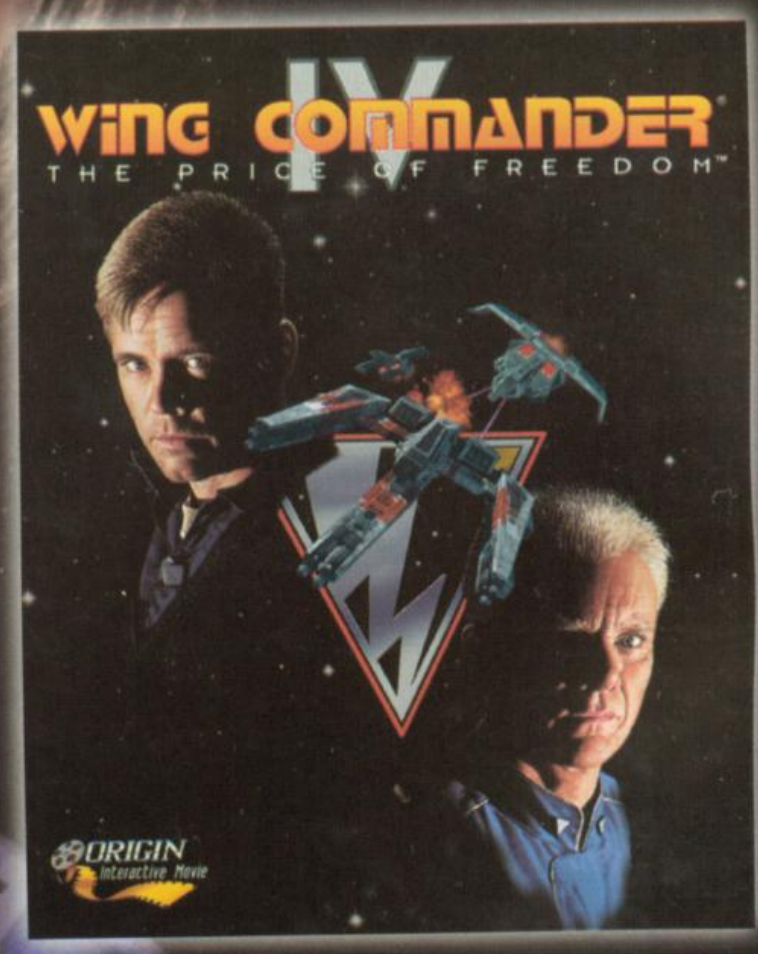
Ucieczka jest

niemożliwa,

gdy zostałeś

złapany przez...

SYSTEM



DEMO GRY NA KASECIE PRZED FILMEM „SYSTEM"

Na kasetach video od 27 maja '96

©1995 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

UWAGA SUPERKONKURS!

DO WYGRANIA ATRAKCYJNE GRY NA CD-ROM UFUNDOWANE PRZEZ FIRMĘ IPS
SZCZEGÓŁY W „CINEMA PRESS VIDEO" nr 5 I WEWNĄTRZ PUDEŁKA Z FILMEM „SYSTEM"

IPS COMPUTER GROUP

CINEMA PRESS comiesięczny katalog nowości VIDEO

COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

home video

CHCESZ KUPIĆ 10 NAPRAWDĘ WSPANIAŁYCH GIER ?!

Wszystkie w pełnych wersjach i z POLSKĄ INSTRUKCJĄ

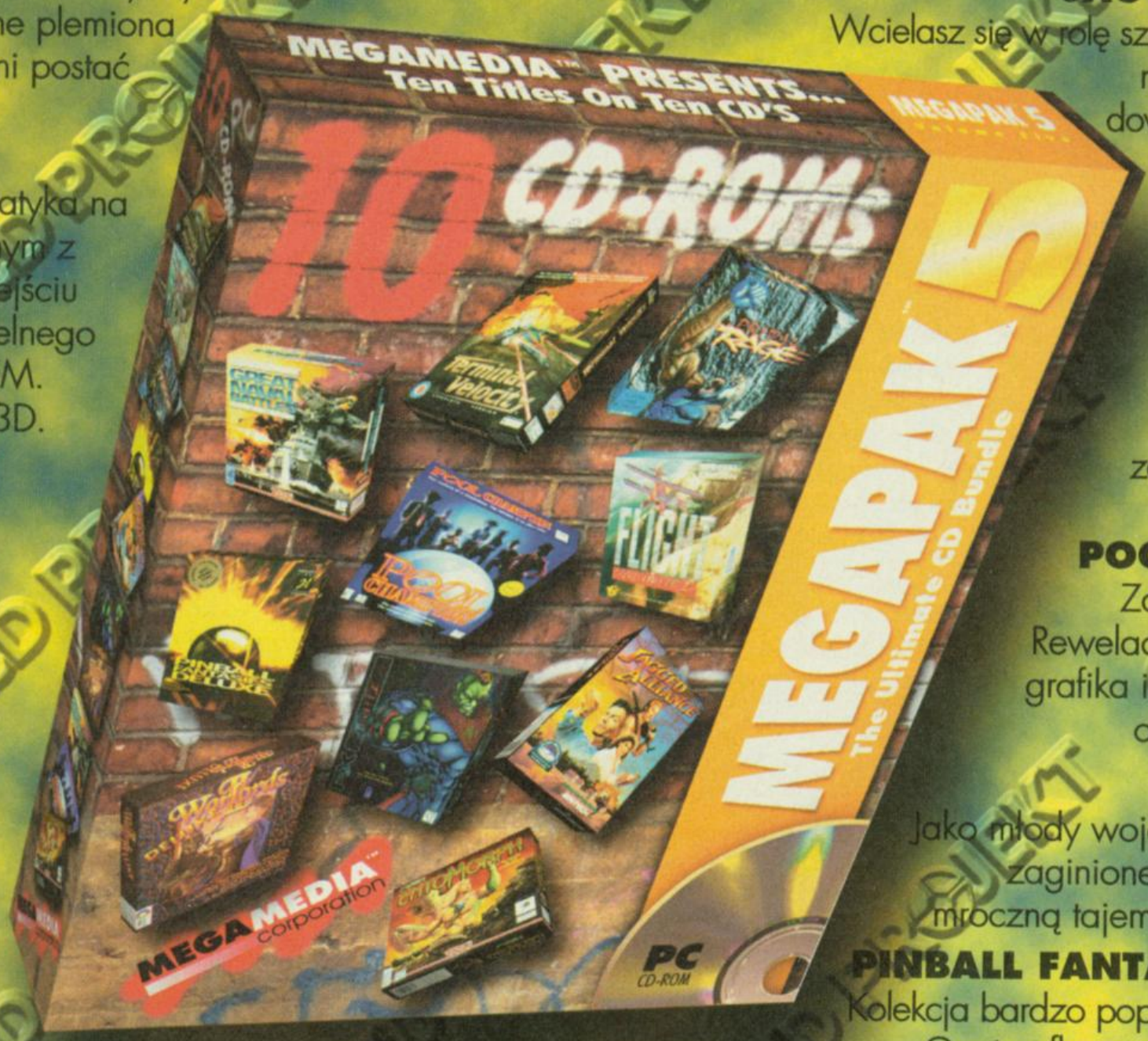
FLIGHT UNLIMITED
Odpocznij od morderczych walk ryczących, ponaddźwiękowych samolotów - usiądź za sterami zwinnej awionetki...

PRIMAL RAGE
"Pierwotna wściekłość", zostajesz przeniesiony na nieznaną Ci dotąd planetę Urth, aby wyzwolić zamieszkujące ją prymitywne plemiona ludzkie, przybierasz czasami postać przedpotopowego gada...

FX FIGHTER
Pierwsza trójwymiarowa bijatyka na PC. W grze walczymy jednym z ośmiu zawodników, po przejściu eliminacji stajemy do śmiertelnego starcia z BOSSEM - AYGILEM. Wspaniałe scenerie,grafika 3D.

TERMINAL VELOCITY
Jako pilot najnowocześniejszego i najlepiej uzbrojonego myśliwca musisz rozpoznać i zniszczyć jednostki wroga.

GREAT NAVAL BATTLES IV
Kolejna część strategicznej gry morskiej, tym razem walczymy w Europie. Scenariusze rozgrywają się w latach 1939 - 1942. Grę cechuje wysoki stopień realizmu przedstawionych walk.



WARLORDS II DELUXE
Najnowsza wersja świetnej gry strategicznej osadzonej w świecie fantazy. Gracz wciela się w jednego z WARLORD'ów walczących o panowanie nad światem. Gra posiada 60 gotowych kampani oraz edytor własnych scenariuszy.

JAGGED ALLIANCE
Wcielasz się w rolę szefa niewielkiej grupy najemników. Jako ich dowódca kierujesz nimi zarówno w walce, przy uzbrajaniu, jak i podczas szkolenia. Musisz nimi tak kierować aby wypełnili wszystkie powierzone Ci zadania. Gra podobna do "UFO".

POOL CHAMPION
Zagrajmy w bilard... Rewelacyjna renderowana grafika i dźwięk wspaniale oddają realizm gry.

ENTOMORPH
Jako młody wojownik poszukujący zaginionej siostry poznajesz mroczną tajemnicę wysp Aden...

PINBALL FANTASIES DELUXE
Kolekcja bardzo popularnych flipperów. Gra jest flagowym produktem firmy 21st Century, a jej wersja Deluxe to kilka dodatkowych stołów do flippera. Gra zawiera wspaniałe demo z renderowaną grafiką.

Serdecznie zapraszamy do naszego stoiska na II Targach gier komputerowych **"Gambleriada"**, które odbędą się w dniach 10 - 13 maja w hali Torwaru w Warszawie.

DYSTRYBUCJA

CD PROJEKT

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

NIE PRZEPŁACAJ!
możesz kupić cały zestaw za jedyne 157 zł.

Go West!

Ano, na zachód, panie, na zachód podąża ci nasze pismo. Od tego numeru ma objętość trzycyfrową, magiczne sto (słownie: 100) stron. Magiczne, dokładnie tak! Doskonale pamiętam, jak pewna Zacna Konkurencja wymalowała na swej okładce hasło „100 stron", z małym przypiskiem: „Chcielibyśmy mieć, a na razie mamy 66". Jak widać, owa setka to powszechnie uznawana cezura...

Wchodzimy niniejszym w strefę zajmowaną dotychczas głównie przez czasopisma zachodnie i obiecujemy, że wpłynie to nie tylko na formę, ale także na treść. W tym miejcu i czasie mogę wygłosić tylko jedno zapewnienie: na tym zmiany się nie kończą, będziemy rośli w siłę (objętość, jakość i w ogóle – zwłaszcza w ogóle). Na razie zdradzę tylko, że nasz tajny plan nosi nazwę „Strategia–Pakiet 2000". Znowu numerologia... W jednej z moich poprzednich hiperoptymistycznych relacji z pola walki pisałem o strategii „trzech setek". A teraz już 2000. Wyraźny postęp, czyż nie?

Na zachód podróżujemy także dosłownie: jedziemy do Londynu na wiosenne targi ECTS, największe europejskie targi gier komputerowych. Jeśli wszystko pójdzie po naszej myśli, to jeszcze w tym numerze ukaże się relacja z imprezy. Czy ta edycja targów nie zawiedzie naszych nadziei? Naprawdę, trudno powiedzieć. Już wiadomo, że nie zobaczymy tam takich tuzów, jak Virgin, Electronic Arts czy Acclaim... Jakiekolwiek wielkie targi bez tych firm, to jak mistrzostwa świata w piłce nożnej bez Brazylii, Włoch i Niemiec.

Niniejszym kończę i pędzę do domu, bo przed wyjazdem do Londynu muszę osobiście dopilnować pakowania uranu.

Alex

INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

Program	Artykuł	Strona
Air Power	Moc przestworzy	str. 24
Aliens – A Comic Book Adventure	Aliens	str. 32
	Rozwiązanie	str. 44
Allied General	Allied General	str. 10

R O Z D

OPISY

EuroFighter 2000 ..... str. 6
Wiktor Kozłowski

Allied General ..... str. 10
Jacek Ilczuk

Caesar II ..... str. 14
Marcin Grabski

Warhammer – Shadow of the Horned Rat ..... str. 20
Frogger

Moc przestworzy ..... str. 24
Darek Bujalski

Brain Dead 13 ..... str. 28
Frogger

The Dig ..... str. 30
Frogger

Aliens – A Comic Book Adventure ..... str. 32
Frogger

Limity odwzorowań ..... str. 34
Kristoff

Cyber Force ..... str. 36
Yuyo

McKenzie & Co. ..... str. 38
Katarzyna Lewandowska

Police Quest SWAT ..... str. 40
Alex

TIPS & TRICKS str. 43
don Pedro (z Krainy Duchów)

Kupon i zasady prenumeraty ..... str. 55

TEMAT NUMERU

ECTS Spring '96 ..... str. 60
Wojciech Setlak, Aleksy Uchański

PUBLICYSTYKA

Leryx–LongSoft: Spoza układów ..... str. 66
Alex

LISTY DO REDAKCJI

Reakcje redakcji ..... str. 70
Zgredaktor

Numery archiwalne ..... str. 70

VARIA'tkowo

Toy Story ..... str. 71
Lech Wiktor Piotrowski

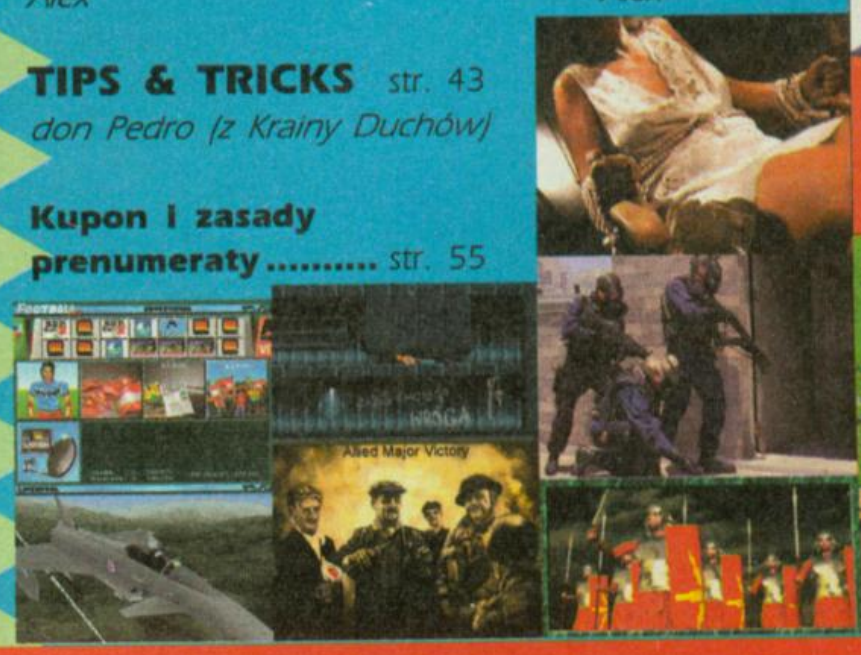
VARIA'tkowo wracal ..... str. 72
P.M.B. Pierrezza

RECENZJE

In Pursuit of Greed ..... str. 74
Titoos/Brooklyn Zoo

Ramons's Spell ..... str. 74
Frogger

Civilization 2 ..... str. 75
Alex



GAMBLER 5/96

Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 5 (30), rok czwarty
MAJ 1996
Nakład: 54 800 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 Gabryś
Marcin Grabski
Jakub T. Janicki
Przemek Jędrzejczyk
Kornel Kulisiewicz
Piotr Lewandowski
Rafał Orłow
Paweł Pilarczyk
Lech W. Piotrowski
Przemysław Ścierski
Maciej Warzecha
Przemysław Wnuk
Tadeusz Zieliński
Projekt graficzny (layout): Piotr Kakiet

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









ANIE

Mine Bombers ..... str. 76
McSon

Rise 2: Resurrection .... str. 76
Titoos/Brooklyn Zoo

Chronomaster ..... str. 77
Frogger

Terra Nova ..... str. 78
Titoos/Brooklyn Zoo

Sonic the Hedgehog ... str. 78
PIŁA/KIS

Owirks ..... str. 81
Lech Wiktor Piotrowski

Blood ..... str. 81
McSon

Top Gun ..... str. 82
Sumider

Descent 2 ..... str. 82
PIŁA/KIS

Command
& Conquer: Covert
Operations ..... str. 83
Alex

NBA Live 96 ..... str. 84
Alex

Sperls Legacy ..... str. 84
Roman Sadowski

TARGI

CeBIT '96 ..... str. 86
Michał Setlak

NEWS

Kronika Towarzyska .... str. 87
Świeże mięsko ..... str. 88

Gamblerlada

..... str. 92

GamblerClub

..... str. 94
Alfabetyczny spis
ogłoszeń w numerze.. str. 95

KONKURSY

Konkurs OMNIBUS ..... str. 96
Alex

Teenkonkurs ..... str. 97
Deligusz Złoty

ROZWIĄZANIA

Aliens – A Comic Book
Adventure ..... str. 44
Hombre

Brain Dead 13 ..... str. 45
Frogger

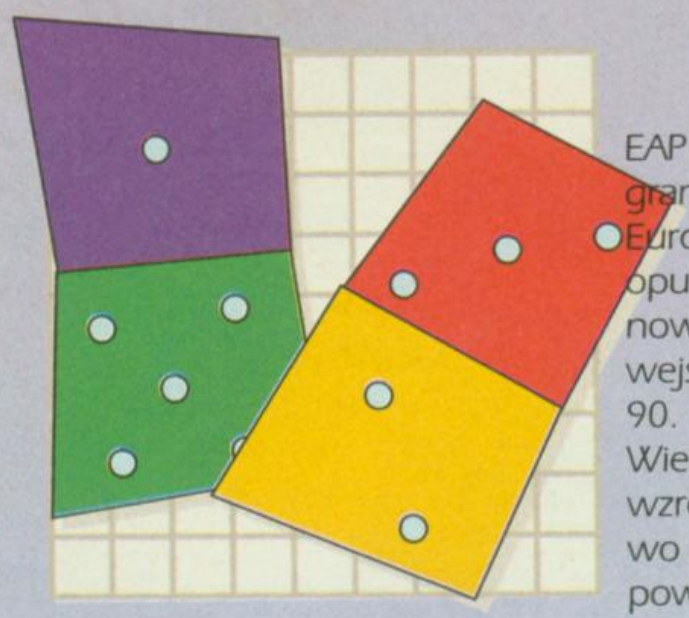
Cyber Force ..... str. 45
Yuyo

The Dig ..... str. 47
Frogger

Police Quest SWAT ..... str. 48
Alex

INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

Assault Rigs — News ..... str. 90
Bad Mojo — News ..... str. 88
Big Red Racing — News ..... str. 90
Blood — Blood ..... str. 81
Brain Dead 13 — Brain Dead 13 ..... str. 28
Caesar II — Rozwiązanie ..... str. 45
Chronomaster — Caesar II ..... str. 14
Civilization 2 — Chronomaster ..... str. 77
C&C: Covert Operations — Civilization 2 ..... str. 75
Cyber Force — Command & Conquer.. ..... str. 83
D — Cyber Force ..... str. 36
Descent 2 — Rozwiązanie ..... str. 45
Dig — News ..... str. 88
Eskadra — Descent 2 ..... str. 82
EuroFighter 2000 — The Dig ..... str. 30
Fields of Battle — Rozwiązanie ..... str. 47
Football Limited — News ..... str. 90
Gangster's Collection — EuroFighter 2000 ..... str. 6
In Pursuit of Greed — Fields of Battle ..... str. 79
Jazz Jackrabbit Megapak — Limity odwzorowań ..... str. 34
Kingdom O' Magic — News ..... str. 88
Lighthouse — In Pursuit of Greed ..... str. 74
McKenzie & Co. — News ..... str. 88
Megapak 5 — News ..... str. 88
Megatripak — News ..... str. 90
Mine Bombers — Mine Bombers ..... str. 76
NBA Live 96 — NBA Live 96 ..... str. 84
Noc — News ..... str. 90
Police Quest SWAT — Police Quest SWAT ..... str. 40
Psychic Detective — Rozwiązanie ..... str. 48
Owirks — Psychic Detective ..... str. 80
Rajd przez Polskę — Owirks ..... str. 81
Ramon's Spell — News ..... str. 90
Rise 2: Resurrection — Ramons's Spell ..... str. 74
Sonic the Hedgehog CD — Rise 2: Resurrection ..... str. 76
Sperls Legacy — Sonic the Hedgehog ..... str. 78
Strip Blackjack — Sperls Legacy ..... str. 84
Terra Nova: Strike — News ..... str. 90
Force Centauri — Terra Nova ..... str. 78
Top Gun: Fire At Will — Top Gun ..... str. 82
Vikings — News ..... str. 88
Warhammer – Shadow
of the Horned Rat — Warhammer... ..... str. 20
Whiplash — News ..... str. 90



EUROFIGHTER

Dawno, dawno temu, w epoce AT gładzonego pojawił się F-29 Retaliator. Z symulatorami nam współczesnymi niewiele go łączyło, ale miał kolosalną grywalność. Jakiś czas później, za panowania 386, Digital Image Design wyprodukowała grę TFX, czyli Tactical Fighter Experiment, pochodzącą w prostej linii od „Retala". Różnica jakościowa była kosmiczna – TFX zachwycał rewelacyjną szatą graficzną i oprawą dźwiękową. Nieco kulał model lotu, ale grywalność pozostała duża. Zachowano również wadę F-29 – mapę, poza którą nie można było wylecieć. W TFX dostępne były samoloty: F-117, F-22 i EFA, czyli wczesna wersja EF 2000. I może właśnie dlatego DID postanowiła zrobić kolejny symulator z tej rodziny, będący takim krokiem naprzód, jakim był TFX w stosunku do Retaliatora. Czy się udało? Na pewno tak.

Grafika poszła do przodu o całą erę, dźwięk również ją goni. Zastosowano niezwykle realistyczny system generowania misji i prowadzenia wojny w powietrzu. Ulepszono model lotu. Pozostała grywalność. To wszystko daje kolejny symulator, który – gdyby z EF 2000 nie zrobiono „supermyśliwca" (co obniża jego realizm i moją ogólną ocenę) – byłby najlepszy w gatunku, a tak musi się podzielić pierwszym miejscem z rodziną Falcona 3.0 i grą Su-27 Flanker.

Euromyśliwiec

Na początku lat 80. państwa zachodnioeuropejskie stanęły w obliczu potrzeby wymiany starzejących się myśliwców, takich jak F-4 Phantom, czy F-104 Starfighter. Brytyjska firma BAe zrealizowała program budowy samolotu EAP (Experimental Aircraft Program), który okazał się protoplastą EuroFigtera. W grudniu 1983 r. opublikowano założenia projektu nowego samolotu, który miał wejść do służby w połowie lat 90. Prace toczyły się głównie w Wielkiej Brytanii i RFN. W wyniku wzrostu ceny EFA (tak początkowo nazywał się projekt) RFN zapowiedziała rezygnację z udziału w przedsięwzięciu. Po negocjacjach postanowiono, że prace będą jednak kontynuowane. Termin wprowadzenia samolotu przesunięto na rok 2000 i postanowiono możliwie zmniejszyć jego cenę jednostkową. Program przemianowano na EuroFighter 2000.

EuroFighter to jednomiejscowy, dwusilnikowy samolot myśliwski, mający możliwość atakowania celów naziemnych. Budowa typu „kaczka", z dodatkowymi powierzchniami sterowymi systemu „canard" na dziobie, gwarantuje dużą zwrotność. Samolot projektowany był do walk z radzieckimi myśliwcami typu MiG-29, czy Su-27, a ich najmocniejszą stroną jest właśnie zwrotność. Dostępne zdjęcia pokazują, że kokpit EFA i ten w grze są prawie identyczne. Również awionika (radar ECR-90 i system DASS) nie została wymyślona przez firmę DID, a jedynie nieco „udoskonalona". Nie jest jednak pewne, czy z przyczyn ekonomicznych wszystkie systemy „zainstalowane" w symulatorze znajdą się w wyposażeniu seryjnych myśliwców.

Awionika

EF 2000 wyposażono w kilka głównych systemów, na których spoczywa ciężar walki radio– i optoelektronicznej. Aby poradzić sobie w czasie lotu, musisz do perfekcji opanować ich obsługę i czytanie z nich danych.

DASS (Defensive Aids Sub–System) – przekazuje pilotowi informacje o wszelkich możliwych zagrożeniach, a także bezpośrednio broni samolotu. Składa się z wykrywacza radaru, czujnika podczerwieni, urządzenia zakłócającego pracę nieprzyjacielskich radarów i wyrzutnika flar i chaffów. Jego komunikaty wyświetlane są na prawym MFD. Anteny odbierają fale emitowane przez wrogie radary i określają azymut. Dzięki czujnikowi podczerwieni ustalane jest dokładne położenie niebezpiecznych obiektów.

JTIDS (Joint Tactical Information Distribution System) – jego rolą jest dostarczenie pilotowi danych ze wszystkich radarów działających aktualnie nad frontem, innych myśliwców, AWACS-a itp. Używając JTIDS nie włączasz radaru i dzięki temu jesteś niemal niewykrywalny dla systemów wroga.

Dodatkowo system może samodzielnie decydować o włączeniu ECM, wystrzeleniu pasków folii czy flar.

Radar ECR 90 – wielofunkcyjny radar dopplerowski o zasięgu 200 mil, mogący śledzić jednocześnie 8 celów. Może nie zauważyć celów przecinających jego wiązkę pod kątem 90 stopni. Wyświetla dane na lewym MFD na trzy sposoby: klasycznie, sytuację poziomą lub pionową (widok z boku na samolot i przestrzeń przed nim) oraz jak tradycyjny celownik (cross section).



IRST – system składający się z czujnika podczerwieni, będący również elementem systemu DASS. Pozwala wykryć i podejść przeciwnika bez użycia radaru. Podobne czujniki mają zainstalowane np. MiG-29, Su-27 czy F-14 Tomcat. Cel namierzony przez ten system widoczny jest na wyświetlaczu pod HUD-em.

TIALD – powszechnie stosowany system do walki z celami naziemnymi i lotów nocnych na małej wysokości. Składa się z kamery widzącej w podczerwieni i laserowego desygnatora celów. Obecnie wyposażone są w niego samoloty dwuosobowe (F-15E Strike Eagle, F-16D Night Falcon). DID „przystosowało" system do potrzeb samolotu jednoosobowego. Służy głównie do naprowadzania bomb GBU. Pamiętaj, że po namierzeniu celu musisz oświetlić go laserem, bo inaczej bomba chybi.

Misje

Program podzielono na trzy części: symulator, kampanię i misje „sieciowe". Symulator to nic innego jak możliwość potrenowania bez jakichkolwiek zobowiązań. Autorzy przewidzieli wszystko, od nauki startu i lądowania, poprzez tankowanie w powietrzu i ataki poszczególnymi rodzajami broni, aż do typowych misji, jak eskorta transportowców czy przechwytywanie bombowców wroga.

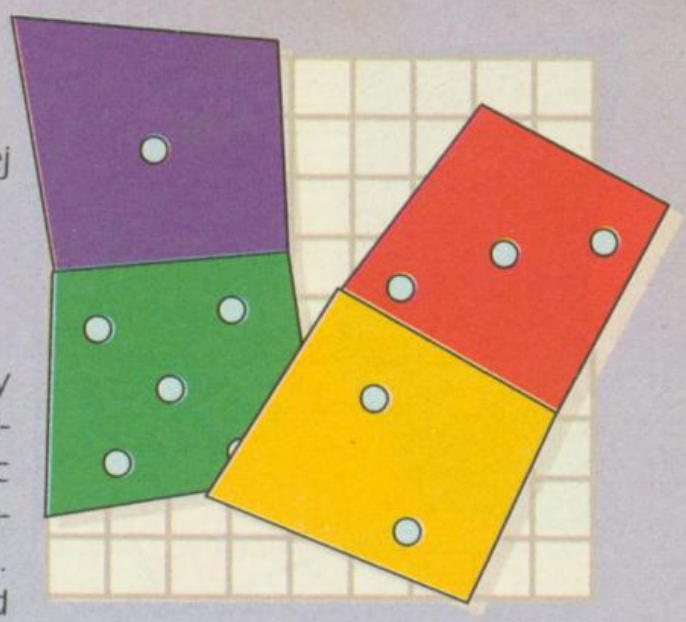
Potem jest kampania, czyli wojna z „czerwonymi" – nie wymieniam nazwy kraju, ale niektóre cele są zgrupowane w pobliżu Petersburga, więc wszystko po staremu. Teatrem działań jest Skandynawia. Musisz wystąpić w obronie zaatakowanej Szwecji.

W sieci może grać maksymalnie 8 graczy.

Oczywiście, istnieje też opcja Quick Combat, co mówi samo za siebie.

Walka

Walka z przeciwnikami latającymi jest dosyć prosta. Na długim dystansie wystarczy namierzyć drani i posłać im wiązkę AMRAAM-ów. Zazwyczaj paru spadnie. Gdy dojdzie do walki manewrowej na krótkim dystansie, łap ich w celownik i strzelaj ASRAAM-ami. To powinno załatwić sprawę. Możesz nawet spróbować odpalać ASRAAM-y do przeciwnika siedzącego Ci na ogonie, ale skuteczność takich zabiegów jest mizerna. Zresztą fakt, że rakieta „widzi" coś za swoją dyszą, jest czystą fantazją... Przeciwko czołgom i innym pojazdom należy stosować Mavericki. Pamiętaj, namierzenie celu nie oznacza, że pocisk go widzi. Należy go jeszcze zalokować!



Gdy masz zbombardować cel naziemny, polecam bomby szybujące naprowadzane laserowo. Trudności związane z użyciem systemu TIALD i namierzeniem celu są rekompensowane celnością 100%.

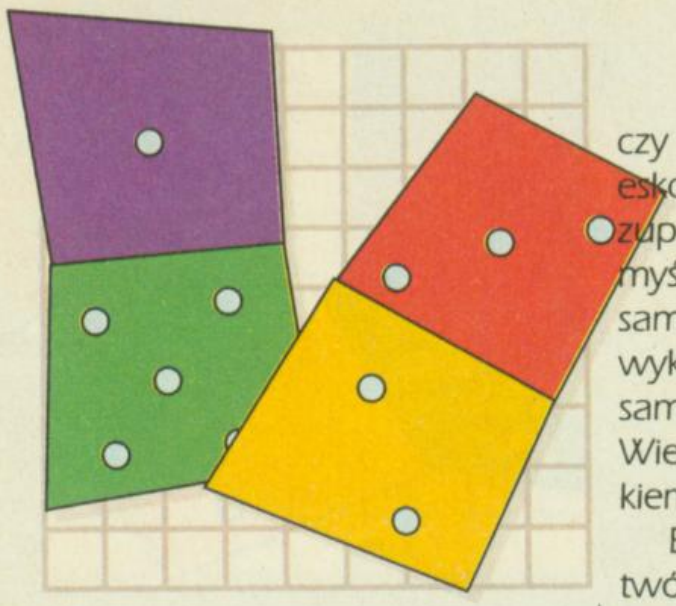
I jeszcze pewien szczególny przypadek – bombardowanie Durandalami pasów startowych. Przeleć na wysokości 500 stóp wzdłuż pasa. Bomby zrzucaj co 3 sekundy, a przerobisz go na pas kraterów.

A jak już do Ciebie piorą? Nie należy się zbytnio martwić. Mnie jeszcze ani razu nie zestrzelili. Flary, chaffy do skutku i unik. W połączeniu z systemem DASS to wystarczy, aby pozbyć się natrętnego pocisku. I jeszcze jedna uwaga na koniec. Nie pchaj się do walki z samym działkiem. Jego skuteczność jest mniej niż mierna.

Gra oferuje możliwość, a często konieczność, tankowania w powietrzu. Niestety, trafienie w końcówkę przewodu paliwowego jest niewykonalne. Próbowałem na autopilocie lecieć za tankowcem, niestety nie leci on ani kursem 000 (a po zwrocie 180), ani 001 (181), tylko jakimś pośrednim. Na dodatek koniec przewodu znajduje się poniżej 16 tys. stóp. A o manualnym podejściu do tankowca nie masz co marzyć...

SUPERSYMULATOR SUPERSAMOLOTU NADCHODZI. NIESTETY, PRACUJE TYLKO NA SUPERKOMPUTERACH...

2000



Skrzydłowy

Nigdy nie jesteś sam. Latasz w grupach dwu– lub czterosamolotowych, więc wykorzystuj to! Na początku walki należy pozwolić Wingmanowi zaatakować (Engage). Potem, w miarę rozwoju sytuacji, albo będziecie sobie obaj dobrze radzić, albo któryś z Was będzie w opałach. Jeśli to on ma kłopoty, wezwie Cię na pomoc – zazwyczaj zanim dolecisz, będzie już za późno. Natomiast jeśli sam masz wroga na szóstej, wezwij skrzydłowego, a przybędzie Ci z odsieczą. Niczego nie spodziewający się nieprzyjaciel dostanie po d*.*.

Realizm

Atmosfera gry jest wspaniała. Gracz ma „totalne" wrażenie uczestniczenia w czymś o wiele większym niż misja jego samolotu czy klucza. Na mniejszą skalę występowało to w F-14 FD, Longbow Apache czy nawet Falconie. W Falconie misje innych samolotów podporządkowane były Twojej misji, choć w powietrzu można było spotkać jakieś patrole myśliwców, samoloty szturmowe atakujące naziemne instalacje wroga czy przelatujące bombowce w eskorcie myśliwców. Tutaj masz zupełnie inny wymiar! Spotkasz myśliwce (np. F-22) walczące z samolotami wroga, helikoptery wykonujące zadania szturmowe i samoloty atakujące inne cele. Wiesz, że jesteś maleńkim trybikiem całej wojennej machiny.

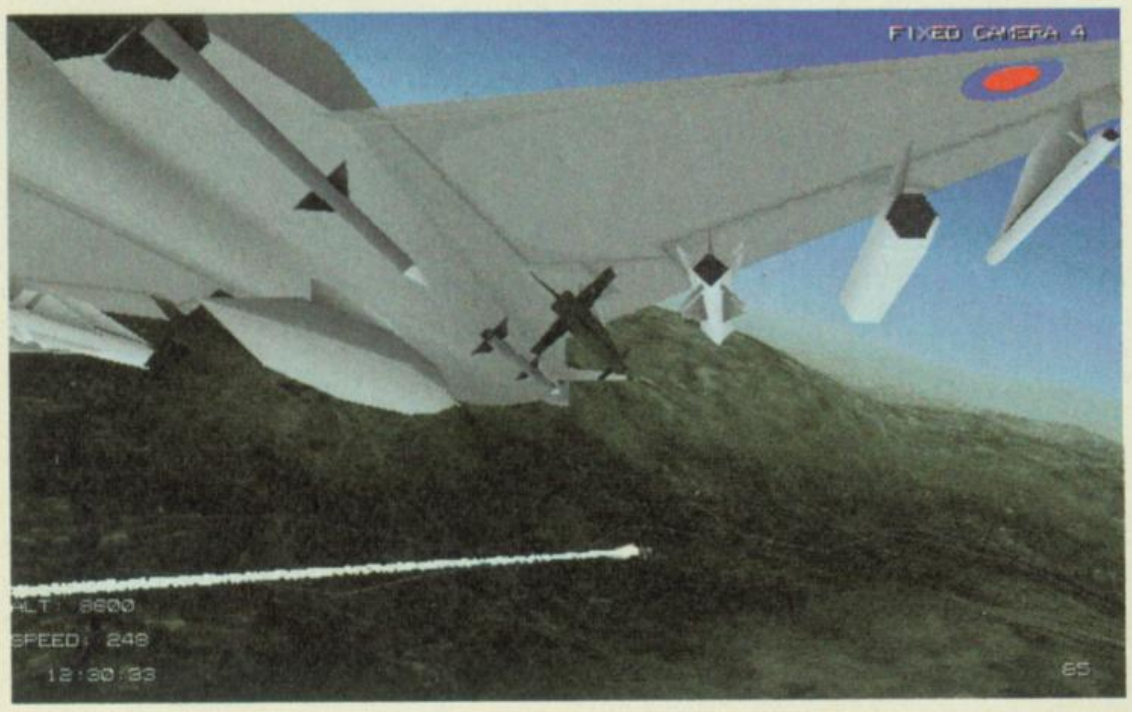
Bardzo dobrze się stało, że twórcy zastosowali niezwykle realistyczny i rozbudowany system komunikowania się i wydawania rozkazów skrzydłowym. Nawet w porównaniu z Falconem 3.0 bardzo rozbudowano możliwości rozkazywania skrzydłowym.

Z drugiej strony, „spaprano" sprawę wyposażenia samolotu oraz inteligencji i możliwości bojowych „czerwonych". System DASS został ulepszony o możliwość dokładnej lokalizacji potencjalnych obiektów zagrażających, zwiększono efektywny zasięg radaru ze 150 do ponad 300 km, „udoskonalono" system TIALD. Dodatkowo zainstalowano „cudowną broń", jak pociski ASRAAM i S-225.

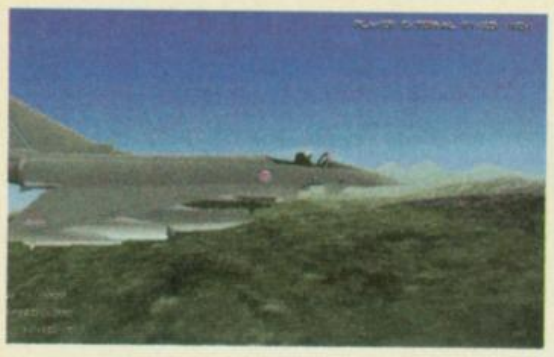
A oto opowiastka o inteligencji „czerwonych". W czasie jednej z misji na ogonie usiadł mi MiG. Znajdował się w idealnej pozycji, ja w tym czasie byłem skupiony na pościgu za innym samolotem i nie zwracałem uwagi na tył, i zamiast podejść bliżej, odpalił rakietę z beznadziejnej odległości. Alarm natychmiast ostudził moje zapędy. Zobaczyłem POCISK, który błyskawicznie się zbliżał. Natychmiast wyrwałem w górę i zacząłem odpalać flary i chaffy. Uniknąłem zestrzelenia. Jeszcze dwukrotnie MiG odpalał pociski, a ja ich unikałem. Później jeden z

Uzbrojenie EuroFightera

AIM-9M Sidewinder – standardowy („wcześniejszej generacji", jak mówią autorzy gry) pocisk pow.–pow. krótkiego zasięgu (8 km). Może być odpalany z każdej pozycji względem celu. EF 2000 zabiera maksymalnie 4 szt.
ASRAAM – pocisk krótkiego zasięgu. Rewelacyjny sposób sterowania (przez zmianę wektora ciągu) daje rakiecie znakomitą zwrotność i pozwala nawet na próby atakowania celu znajdującego się na Twojej szóstej! Jest to możliwe dzięki wykorzystaniu do naprowadzania celownika nahełmowego. Można zabrać 4 szt. – wymiennie z Sidewinderami. Zasięg – 15 km.
AIM-120 AMRAAM – podstawowa broń EF 2000. Pocisk o zasięgu 48 km naprowadzany radarowo–aktywnie. Dosyć skuteczny. Można zabrać aż 10 szt.
S-225 – najlepsza rakieta EF 2000. Wykonana w technologii Stealth. Ma radarowo–inercyjny system naprowadzania. Jej silnik pracuje na paliwie bezdymnym, dzięki czemu jest niemal niezauważalna. Zasięg – 48 km, maksymalnie 4 szt.
Alarm – pocisk antyradiolokacyjny, dobry na SAM, radary wczesnego ostrzegania itp. Można podwiesić do 6 sztuk.
Maverick – doskonale znany pocisk pow.–ziemia. Stosowany przeciwko czołgom, wozom opancerzonym, ciężarówkom itp. Zasięg – 15 mil. Do 4 szt.
GBU-12 – bomba szybująca, niszcząca wszelkie budynki, bunkry, elektrownie itp. 500 funtów materiałów wybuchowych. Maksymalnie 7 sztuk.
GBU-16 – jw., tyle że waży 1000 funtów i można wziąć co najwyżej 4 szt.
CRV-7 – rakiety nie kierowane, przeciwko amfibiom, lekkim kutrom i pojazdom lekko opancerzonym.
BL-755 – bomba kasetowa, przeciwko czołgom, transporterom, pociągom, stacjom radarowym, a nawet sile żywej. Do 5 sztuk.
MK-82 – bomba swobodnie opadająca, 500–funtówka. Niszczy budynki, a nawet pasy startowe. Maksymalnie 7 sztuk.
MK-83 – jw., tysiącfuntówka. Co najwyżej 4 szt.
Durandal – rewelacyjna bomba przeciwbetonowa, w szczególności stosowana do niszczenia pasów startowych. Do 7 sztuk.
Sea Eagle – brytyjski pocisk przeciwokrętowy. Potężna głowica bojowa pozwala użyć go również do niszczenia np. platform wiertniczych. Maksymalnie 4 szt.
Działko 27mm – dosyć mała siła ognia. Do zestrzelenia wrogiego bombowca potrzebne są wielokrotne trafienia. Bardzo trudno trafić przeciwnika, który manewruje. Można używać również do ostrzelania celów naziemnych, ale nie umywa się do działka znanego z TFX.







moich skrzydłowych zaszedł palanta od tyłu i wykończył. I to jest sztuczna inteligencja? Gdyby taka sytuacja zdarzyła się w Falconie 3.0, przeciwnik zestrzeliłby mnie pierwszą serią z działka lub rakietą. O wyjściu cało z podobnej sytuacji nie miałbym co marzyć. I tak właśnie jest na wojnie. Na dodatek, w niemal 100% ataków czołowych wystrzelone przeze mnie rakiety trafiały, a nieprzyjacielskie chybiały, zmylone moimi flarami.

No i najważniejsze: płatowiec EF 2000 został stworzony do walk w zakresie przeciążeń +9/-3g, więc fakt, że widziałem na HUD liczbę 30g dowodzi kolejnej interwencji DID w dziedzinie zdolności bojowych samolotu. Często w czasie walki przekraczałem 10–11g, co powodowało „utratę przytomności" pilota, ale poza tym nie wynikały z tego inne problemy. A w takiej sytuacji powinny urwać się obwieszone uzbrojeniem skrzydła...

Oprawa gry

O grafice można dużo napisać. Wysoka rozdzielczość, genialne tekstury – to naprawdę robi wrażenie. Do tego wektorowe obiekty, np. lotniska, więc nie rozpikselowują się ohydnie. Zbliżasz się i możesz rozróżnić kolejne nowe szczegóły.

Szkoda tylko że nie dopracowano wyglądu miast, które z bliska okazują się płaskie. Natomiast warto się przyjrzeć rakietom. Widać doskonale jak pocisk manewruje, podąża za celem, trafia i wybucha. Ogon dymu, jaki rakieta ciągnie za sobą, zachowuje się identycznie jak w rzeczywistości. Cały czas możesz śledzić lot pocisku i w razie chybienia wiesz nieco wcześniej, że musisz odpalić następny. Widzisz również, skąd





wróg strzela do Ciebie. Tego nie ma w żadnej innej grze – absolutna nowość i wspaniały efekt.

Dźwięk jest w najwyższym gatunku: pisk silników odrzutowych, szum dopalaczy, dźwięk informujący, że rakieta widzi cel. Doskonały jest alarm rakietowy. Wyje syrena, komputer pokładowy damskim głosem powtarza „Missile launched!". Gorączkowo naciskasz przyciski odpalania flar i śmieci. Czujesz, że niebezpieczeństwo nadchodzi!

Wszystkie gadki są digitalizowane. Niestety, coś tu razi: skrzydłowi podają komunikaty w taki sposób jakby byli naćpani, a nie walczyli na śmierć i życie.

Muzyka jest niezła, nawet ta odtwarzana za pośrednictwem kart z syntezą FM. Jeśli ktoś nie lubi „syntetycznych" brzmień, może włączyć sobie kawałki nagrane w formacie audio na krążku z grą. Do nich nie można już mieć zastrzeżeń.

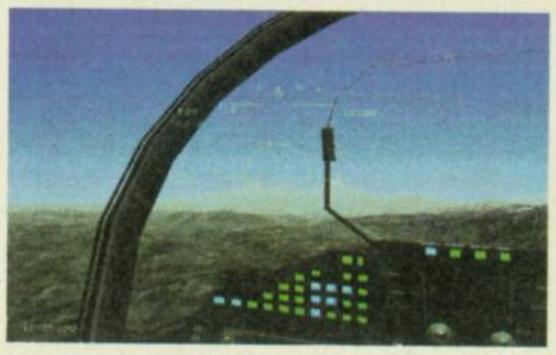
Wymagania

Jeśli masz słaby komputer – zapomnij o grze. Minimum to 486 DX2/66 i 8 MB RAM. Na takim sprzęcie potwornie długi czas ładowania się misji potrafi wykończyć każdego. Do tego w czasie lotu program co chwilę „dogrywa" coś z twardziela. Pentium 60 MHz też jest stanowczo zbyt słaby. Nawet na niskiej rozdzielczości przy średnich i maksymalnych detalach gra „chrupie".

Program „rozwija skrzydła" dopiero na naprawdę szybkich komputerach: Pentium 100 MHz, dysk SCSI, szybka karta graficzna i 16 MB RAM – to jest to.



Pozostaje jeszcze kwestia miejsca na dysku. Można wybrać dwa rodzaje instalacji. Małą – gra zajmuje około 6 MB i cały czas coś dogrywa z CD-ROM, lub dużą – ponad 60 MB. Wtedy cały program znajduje się na dysku twar-



dym i jeśli nie słuchasz muzyki z CD, możesz krążek schować i nie używać. Dodatkowo program potrzebuje, niezależnie od wybranego sposobu instalacji, ponad 20 MB miejsca na plik tymczasowy. MYSZ JEST OBOWIĄZKOWA, bez niej program nie ruszy, choć takiej informacji brak w instrukcji!

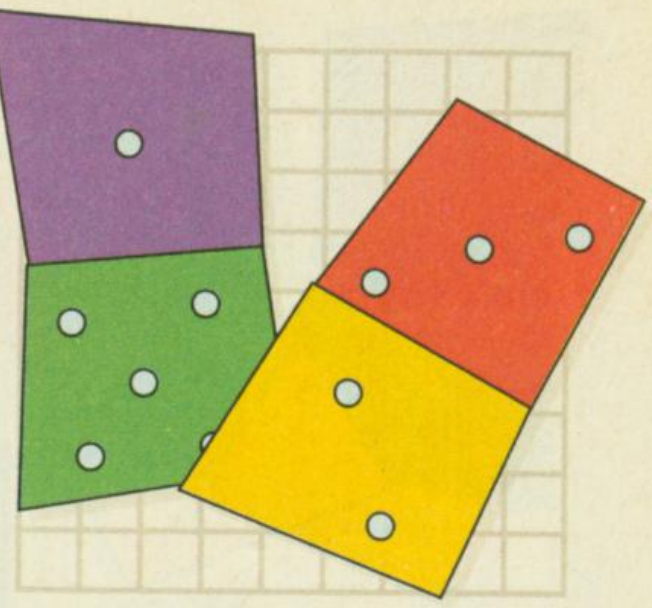
Podsumowanie

To bardzo realistyczny symulator, szczególnie od strony graficznej i w ogóle całej otoczki. Samo odwzorowanie samolotu trochę nie pasuje do reszty. W tej grze EF 2000 jest samolotem o „ponadnormalnych" zdolnościach bojowych – ale może właśnie taki będzie EuroFighter?

Wysoki stopień skomplikowania obsługi samolotu powoduje, że nie polecam EF 2000 ludziom, którzy chcą tylko trochę polatać i postrzelać. Nie ten adres. To gra dla najlepszych i najcierpliwszych. I oni zostaną nagrodzeni jedną z najlepszych produkcji, jakie kiedykolwiek powstały na PC.

Posiadaczom mocnych komputerów gra dostarczy naprawdę silnych wrażeń i zajmie ich na długie godziny. Uważam, że każdy maniak symulacji powinien w to zagrać. Polecam równie gorąco jak Su-27, choć są to zupełnie różne gry.

Wiktor Kozłowski





PS W recenzji z nr. 03/96 mylnie podałem nazwę producenta programu. Oczywiście jest nim firma Digital Image Design, a nie Digital Integration. Wszystkich zainteresowanych przepraszam.

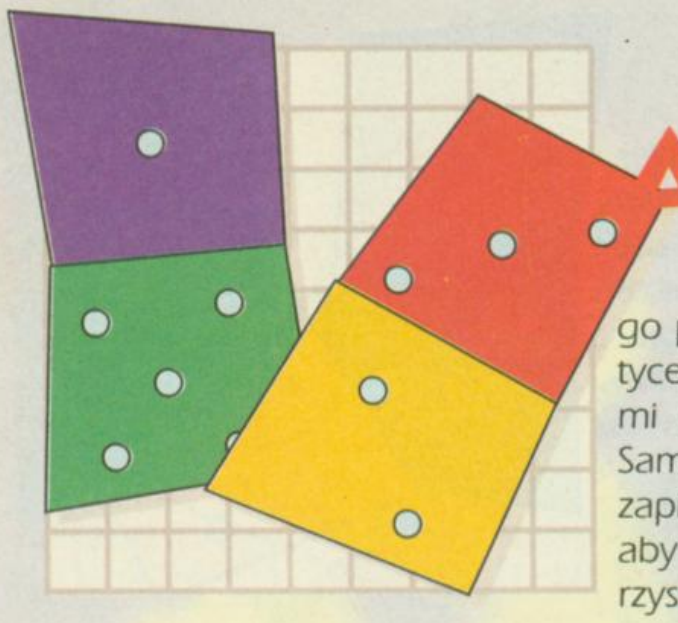
Dystrybucja:
Mirage Software,
ul. Gen. Abrahama 4,
03-982 Warszawa,
tel. 671 1551, 671 1555,
671 7777



EUROFIGHTER 2000

Digital Image Design 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	90%
Grywalność	85%
Pomysł	70%
Ogółem	90%



ALLIED GENERAL

Allied General to kontynuacja znanej gry Panzer General. Podobnie jak pierwowzór można ją umieścić między „strategią rozrywkową", taką jak np. Command & Conquer, a klasycznymi grami strategicznymi typu V for Victory. Firma SSI wprowadziła niewielkie, ale istotne zmiany – poprawiono sterowanie (np. oddzielne okno z miniaturową mapą, dające możliwość szybkiego przejścia do dowolnego obszaru) oraz usprawniono system punktów prestiżu. Scenariusze w Allied General są lepiej skonstruowane. Zmieniła się też strona konfliktu, po której staniemy...

Grafika i dźwięk pozostały na tym samym poziomie. Potencjał płyty CD pozwolił autorom na dołączenie kroniki wojskowej, komentującej wydarzenia na froncie.

Scenariusze i kampanie

Do dyspozycji mamy 39 scenariuszy i 3 kampanie, które możemy rozgrywać wyłącznie po stronie aliantów. Niestety, brak edytora misji.

Celem każdego scenariusza, limitowanego liczbą tur, jest zdobycie punktów kluczowych. Allied General, podobnie jak Panzer General, wymusza na nas specyficzne podejście do gier strategicznych. W większości przypadków musimy zająć wszystkie punkty kluczowe, co w związku z niewielką liczbą tur nie jest takie proste. Twórcy AG zrezygnowali częściowo z tego przymusu (wyjątki mają miejsce głównie w Afryce Północnej), jednak najczęściej kontynuacja kampanii zależy od wypełnienia tego warunku. Nie ma nic bardziej frustrującego niż brak jednej czy dwóch rund do zajęcia ostatniego punktu kluczowego. W praktyce gracz zmuszony jest czasami do powtórzenia rozgrywki. Sami autorzy AG polecają częste zapisywanie stanu gry na dysku, aby można było wrócić do korzystnej sytuacji!

Przegląd scenariuszy

North Africa (8 lub 21 scenariuszy – wersja rozszerzona) to kampania przeznaczona dla graczy początkujących. Można spokojnie zapoznać się ze sterowaniem...

Western Europe (14 scenariuszy) – możemy tutaj grać jako Amerykanie lub Anglicy. Scenariusze są trudniejsze od tych z Afryki Północnej. Jeżeli gramy po stronie angielskiej, nie możemy kupować jednostek amerykańskich jako podstawowych i na odwrót.

Russia (17 scenariuszy) – najtrudniejsza kampania. Rozpoczynamy od konfliktu radziecko–fińskiego, do którego później dołączają się Niemcy. W pierwszych scenariuszach Wojny Ojczyźnianej Niemcy dysponują przytłaczającą przewagą, szczególnie w powietrzu. Później sytuacja ulega zmianie, jednak zawsze pozostaje pole bitwy o tej samej wielkości i niewielka liczba tur – pokonać wroga to nie problem, trzeba jednak dotrzeć do punktu kluczowego...

Jednostki core i auxiliary

W grze występuje podział na oddziały rdzeniowe (bardziej odpowiada mi termin „podstawowe") i pomocnicze. Podczas prowadzenia kampanii wszystkie jednostki podstawowe, które „przeżyją" scenariusz, przechodzą do kolejnego. W niektórych scenariuszach jednostki podstawowe tuż po rozlokowaniu nie mają żadnych punktów ruchu. Można temu zapobiec – przed ustawieniem ich na mapie trzeba zapisać stan gry i wgrać ją na nowo.

Jednostki podstawowe trzeba oszczędzać i ciągle usprawniać – przydadzą się w kolejnych scenariuszach. Podczas trwania kampanii uzyskują coraz większy poziom doświadczenia, co pozwala im stać się pod koniec „siłami specjalnymi". Oddziały elitarne atakują pierwsze, ponoszą znacznie mniejsze straty oraz powodują większe zniszczenia wśród sił przeciwnika.

Jednostek pomocniczych należy używać w celach zwiadowczych oraz do pierwszych ataków na umocnione oddziały wroga. Nie warto przeznaczać dla nich elitarnych uzupełnień i wymieniać im sprzętu na nowocześniejszy. Ich strata nie powoduje zmniejszenia liczby punktów naszego prestiżu.

...NIE OSŁABNIEMY, ANI NIE ZANIECHAMY SPRAWY. BĘDZIEMY DZIAŁAĆ DO KOŃCA. BĘDZIEMY WALCZYĆ WE FRANCJI, BĘDZIEMY WALCZYĆ NA MORZACH I OCEANACH. (...) NIGDY SIĘ NIE PODDAMY...

WINSTON S. CHURCHILL

Zakup jednostek, uzupełnienia i wymiana sprzętu

Możliwość nabywania nowych oddziałów zależy od punktów prestiżu dowódcy. W odróżnieniu od PG nie ma tu tak gwałtownych skoków punktacji, będących reakcją na stratę jednostki lub udany atak. Nie trzeba się spieszyć z nabywaniem nowych oddziałów.

Nie opłaca się walczyć aż do całkowitego zniszczenia jednostki. Warto uzupełniać jej stan liczebny. Odbudowa bardzo osłabionego oddziału jest tańsza niż zakup nowego. Ponadto jednostka już nabrała w walkach doświadczenia. Możemy uzupełniać stan osobowy wykorzystując poborowych lub elitarnych żołnierzy (większe koszty). Elitarne uzupełnienia pozwalają utrzymać wyższy poziom doświadczenia, co daje jednostce większą skuteczność walki.

Inna sprawa to osłabione oddziały przeciwnika. Należy ni-





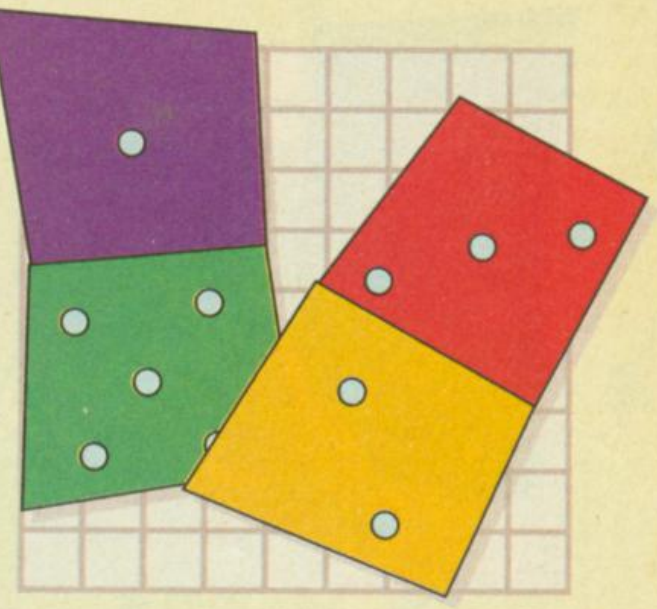
Panel kontrolny



1–2. Dane jednostki atakującej i broniącej się: nazwa, stan liczebny, amunicja, paliwo, okopanie, rodzaj transportu (w przypadku piechoty lub artylerii), typ oddziału, doświadczenie (maksymalnie 5).
3. Przewidywane straty obu stron.
4. Cofnięcie posunięcia – możliwe w wypadku, gdy jednostka nie wykryła nowych oddziałów wroga i nie uczestniczyła w walce.
5. Załadowanie/rozładowanie na transportery jednostek piechoty lub artylerii.
6. Załadowanie/rozładowanie oddziałów na statek (w porcie) lub samolot (na lotnisku).
7. Wyposażenie jednostki w nowy sprzęt lub środki transportu (piechota i artyleria).
8. Aktywizacja oddziałów jednego typu – lądowych i morskich lub powietrznych.
9. Ukształtowanie terenu.
10. Rozwiązanie jednostki.
11. Zmiana nazwy oddziału.
12. Uzupełnienie stanu jednostki – żołnierze elitarni.
13. Zaopatrzenie jednostki w paliwo i amunicję.
14. Uzupełnienie stanu oddziału – żołnierze poborowi.
15. Zapisanie stanu gry.
16. Przejście do następnego oddziału.
17. Przewijanie mapy za pomocą myszy/kursorów.
18. Charakterystyka jednostek: typ, podstawowe/pomocnicze, amunicja, paliwo, stopień rozbicia, doświadczenie, środek transportu, punkty ruchu, teren kontrolowany wzrokiem, zasięg ostrzału, inicjatywa; atak na jednostki nieopancerzone, pancerne, powietrzne i morskie; obrona przed atakiem lądowym, powietrznym, z zaskoczenia; typ jednostki: nieopancerzone, pancerne, morskie, powietrzne.
19. Mapa strategiczna – jednostki własne oraz dostrzeżone oddziały wroga.
20. Lista jednostek.
21. Straty stron konfliktu poniesione podczas trwania scenariusza/kampanii.
22. Umieszczenie na mapie oddziałów podstawowych.
23. Zakup nowych jednostek.
24. E-Mail – opcje: komentarz, kolejne posunięcia, „odegranie" ruchów przeciwnika, cofnięcie do początku.
25. Koniec tury.

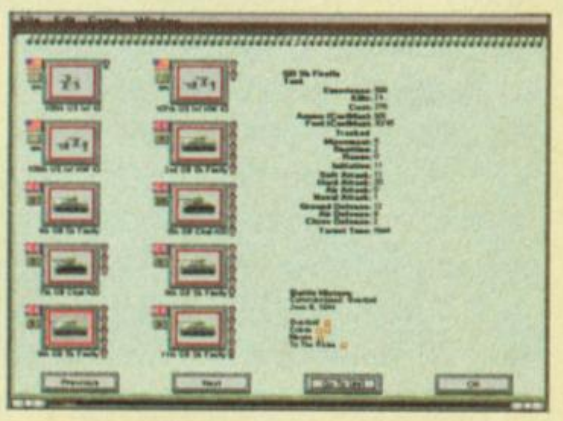
szczyć je jak najszybciej, aby nie mogły się odbudować. Atak na osłabioną jednostkę wiąże się oczywiście z mniejszymi stratami własnymi.

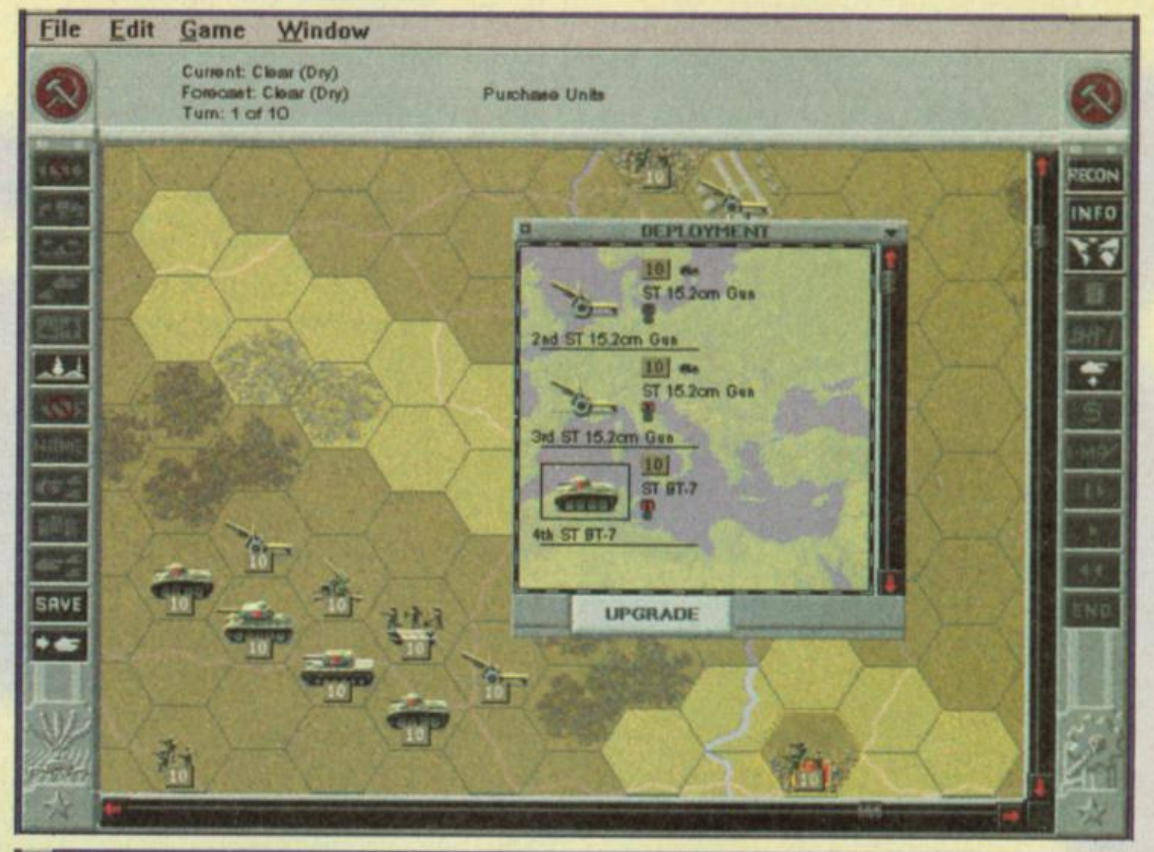
Każdy oddział dysponuje określonym zapasem paliwa i amunicji. Gdy zużyje je, nie jest w stanie posuwać się dalej i walczyć. Staje się wtedy łatwym łupem dla wroga. Konieczne jest więc regularne uzupełnianie zapasów.



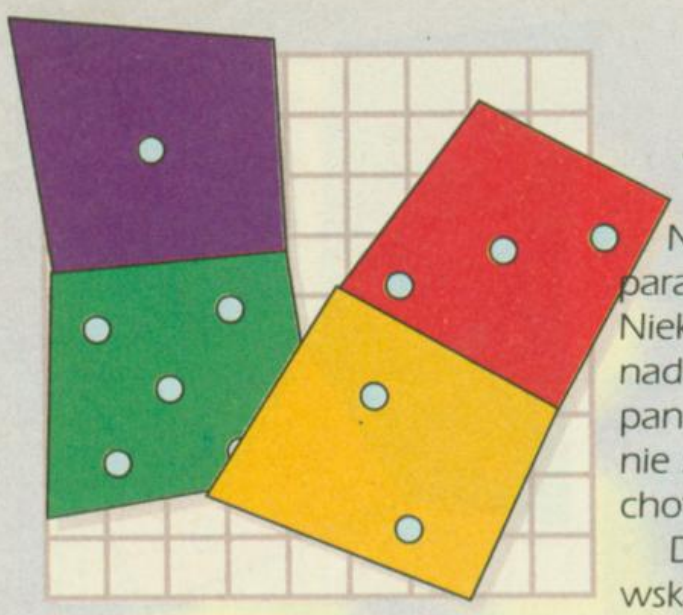












Dlatego podczas zakupu jednostek należy zwracać uwagę nie tylko na parametry obrony czy ataku, ale także na wielkość tych wskaźników. Lepiej mieć słabszą artylerię strzelającą przez 7 tur, niż silniejszą – przez 2.

Nie można dopuścić, aby wyposażenie naszych oddziałów stało się przestarzałe. Co jakiś czas warto wymieniać sprzęt jednostek podstawowych. Można robić to na początku scenariusza. Najlepszy sprzęt powinny otrzymać jednostki o wysokim poziomie doświadczenia. Ważne jest też, aby wszystkie oddziały piechoty i artylerii dysponowały środkami transportu.







Jednostki lądowe

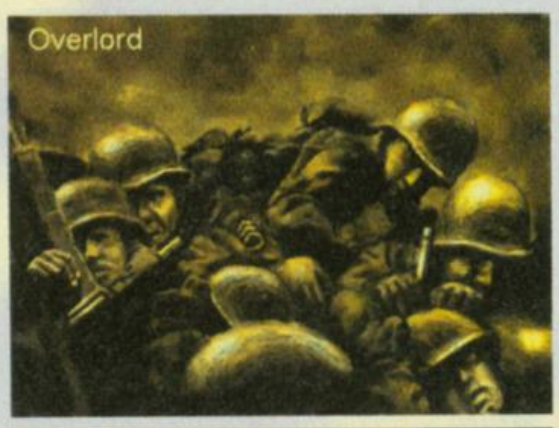
Należy zwracać uwagę na parametry celu ataku: soft i hard. Niektóre oddziały doskonale nadają się np. do walki z siłami pancernymi, jednak nie są w stanie skutecznie radzić sobie z piechotą.

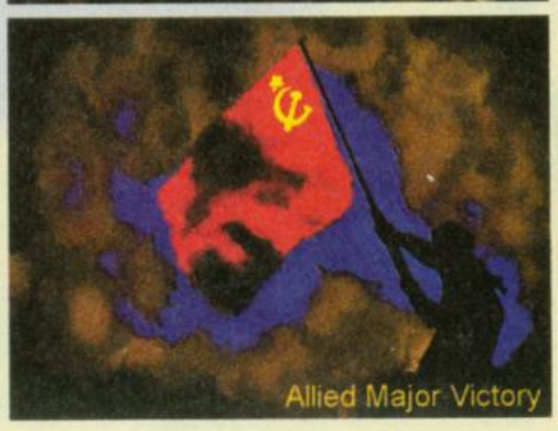
Duże znaczenie w obronie ma wskaźnik okopania. Jeżeli jednostka przebywa dłuższy czas w jednym miejscu (szczególnie piechota), wskaźnik ten rośnie. Natychmiastowy atak kończy się najczęściej komunikatem „rugged defense" i wielkimi stratami. Trzeba więc wcześniej przeprowadzić ostrzał artyleryjski i bombardowanie z powietrza. Dopiero potem można atakować. Jeżeli w pobliżu znajduje się artyleria wroga, należy ją najpierw zniszczyć, najlepiej za pomocą lotnictwa. Atak będzie wtedy skuteczniejszy, a straty mniejsze.

Piechota jest skuteczna w terenie zabudowanym oraz w lasach (szczególnie, gdy uda jej się okopać), natomiast oddziały pancerne dobrze walczą w terenie otwartym. Czołgów należy używać do ataku na jednostki pancerne, piechotę, a szczególnie na artylerię.

Artyleria potrafi bronić oddziałów piechoty przez prowadzenie ognia zaporowego. Jednak z uwagi na zasięg ostrzału musi być umieszczona tuż za linią innych jednostek. Doskonale daje sobie radę z piechotą, znacznie gorzej z wojskami pancernymi.

Jednostki typu Recon nadają się do prowadzenia zwiadu, oczywiście jeżeli nie wykorzystujemy w tym celu samolotów. Powinny poprzedzać nasze siły główne.





Należy korzystać z armii tworzonych z oddziałów różnego typu. W terenie otwartym czołgi powinny poprzedzać piechotę, w leśnym lub górzystym powinno być odwrotnie.

Lotnictwo

Duże znaczenie w walce mają siły powietrzne. Są groźne zarówno dla piechoty, jak i wojsk pancernych, szczególnie w terenie otwartym.

Nowym rozwiązaniem wprowadzonym przez autorów gry jest wskaźnik bezpiecznej odległości. Gdy pola stają się czerwone, samolot może latać nad nimi, ale nie wystarczy mu paliwa na powrót do zajętego przez nas lotniska. Szczególnym przypadkiem jest scenariusz Torch: na początku nie mamy żadnego lotniska i wszystkie pola są czerwone...

Podstawowym zadaniem na początku każdego scenariusza jest zdobycie panowania w powietrzu. Jeżeli uda nam się to zrobić, należy jak najczęściej używać lotnictwa do atakowania celów naziemnych. Nie tylko będziemy niszczyć przeciwnika, ale także podwyższać poziom doświadczenia naszych pilotów. Ważnym zadaniem samolotów jest także prowadzenie zwiadu.

Jeżeli nieprzyjaciel ma przewagę w powietrzu, musimy liczyć się ze znacznymi stratami. Głównym celem ataków są jednostki nieopancerzone, ciężarówki, artyleria i wojska inżynieryjne... Przy dużej przewadze powietrznej wroga należy kupować raczej artylerię przeciwlotniczą, a nie myśliwce.

Dodatkową ochronę przed atakiem wroga zapewniają bombowcom towarzyszące im myśliwce. Jeżeli naszym celem są takie bombowce z eskortą, warto najpierw skupić się na osłonie. Jeśli uda nam się ją osłabić, możemy liczyć na lepsze efekty ataku. Podobnie jest z artylerią przeciwlotniczą. Gdy zostanie osłabiona przez jednostki naziemne, można ją atakować doświadczonymi bombowcami taktycznymi.



Bombowce strategiczne to specyficzny rodzaj broni. Mogą nie tylko atakować jednostki niszcząc je, zmniejszając zapasy amunicji i paliwa oraz zwiększając stopień ich rozbicia. Ważniejszym zadaniem jest bombardowanie punktów kluczowych (powoduje obniżenie prestiżu wroga), niszczenie lotnisk oraz atakowanie miast. W tym ostatnim przypadku może dojść do ich „neutralizacji" – przeciwnik nie będzie mógł zakupić w tym mieście jednostek, nie otrzyma też żadnych punktów prestiżu z racji jego posiadania.

W początkowej fazie walk lotnictwo alianckie jest słabe pod względem ilościowym, natomiast lepsze pod jakościowym – przynajmniej brytyjskie. Pod koniec wojny sytuacja się zmienia. W scenariuszu Berlin Niemcy dysponują tak doskonałym typem myśliwca (ME 262 A1), że wszelkie ataki naszych samolotów (pomocnicze) kończą się stratami na poziomie 6–7, a wroga jednostka nie ponosi żadnego uszczerbku. Ciekawą metodą walki z tym przeciwnikiem jest otoczenie go naszymi samolotami (na przemian myśliwcami i bombowcami) i cze-





kanie, aż skończy mu się amunicja. Osłabione kolejnymi atakami dywizjony wymieniamy na początku każdej tury na nowe... Kosztowne, ale skuteczne.

Marynarka wojenna

W większości scenariuszy brakuje jednostek morskich lub występują one w niewielkiej liczbie. Ich podstawowym zadaniem jest prowadzenie ostrzału sił wroga, znajdujących się w pobliżu wybrzeża. Ogień artyleryjski jest skuteczny w wypadku piechoty i dział, jednostki pancerne są w znacznym stopniu uodpornione na atak tego typu. Ostrzał z okrętów pozwala znacznie osłabić, a nawet zniszczyć umocnienia.

Pancerniki i krążowniki są narażone na ataki okrętów podwodnych. Dlatego mają eskortę złożoną z niszczycieli. Komputer w zasadzie nie używa samolotów do atakowania okrętów.

Teren

Ważną przeszkodę strategiczną stanowią rzeki. Jednostki znajdujące się za nimi mają komfortową sytuację. Każdy oddział przeciwnika, który chce przekroczyć rzekę narażony jest na atak i ciężkie straty. Wyjątek stanowią wojska inżynieryjne specjalizujące się w budowie mostów. Obronność zwiększają także miasta, lasy i góry.

Pogoda

Kiepska pogoda sprzyja stronie broniącej się, ograniczając tempo poruszania się jednostek. Niekiedy nie możemy przekraczać rzek inaczej niż przez mosty. Opady deszczu i śniegu uniemożliwiają najczęściej prowadzenie ataków powietrznych oraz zmniejszają skuteczność ataku jednostek naziemnych. Podczas złej pogody najlepiej zająć się odbudową siły oddziałów – przeprowadzić uzupełnienia i zapewnić dostawy zaopatrzenia.

Sztuczna Inteligencja

w Allied General jest na niezłym poziomie. Przede wszystkim jednak sama konstrukcja scenariuszy, a nie komputer, okazuje się naszym największym wrogiem. Do wyboru mamy „słabą" i „silną" SI. Pierwsza atakuje, często nie przejmując się uzupełnieniami, druga czasami wycofuje jednostki, pozwala im odpocząć. W praktyce różnice nie są zbyt wielkie.

Gdy znudzi nam się elektroniczny przeciwnik, możemy powalczyć z żywym – na jednym komputerze lub przez sieć czy modem. Niestety, wadą gry jest fakt, że nie można w ten sposób rozegrać pełnej kampanii, tylko pojedyncze scenariusze.

Allied General to jedna z lepszych gier w swoim gatunku. W stosunku do pierwowzoru nie jest zbyt nowatorska, za to wygodniejsza i przyjemniejsza dla użytkownika. Każdy, kto polubił grę Panzer General, nie będzie zawiedziony tym produktem SSI.

Jacek Ilczuk

Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM (2x), Windows 95 lub Windows 3.1, od 6 MB (instalacja minimalna) do 35 MB (rekomendowana) na dysku twardym, SVGA, mysz.

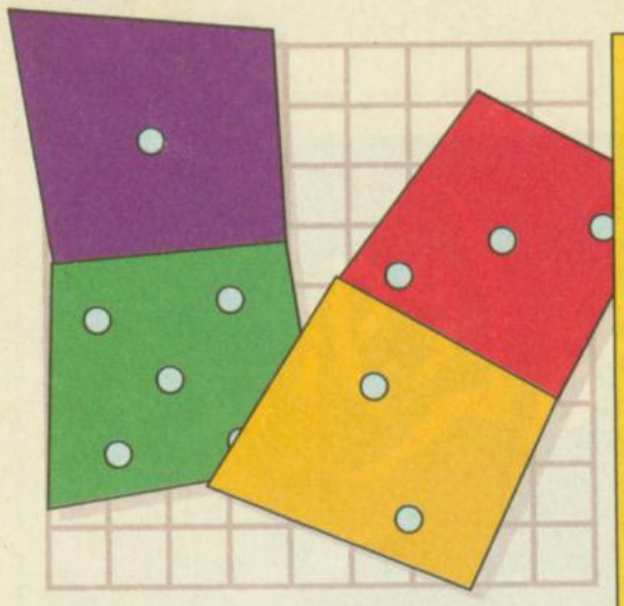
Dystrybucja: Digital Multimedia Group, ul. Grzybowska 39, 00-855 Warszawa, tel. 620 82 99, 24 03 14.

ALLIED GENERAL

SSI/Mindscape 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

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





W recenzji (Gambler 12/95) obszedłem się z grą Caesar II surowo. Po dłuższym kontakcie z nią podtrzymuję większość zarzutów, ale muszę przyznać, że w CII można osiągnąć sukces – jeśli się odkryje sposób.

Jak grać w Caesar II? Trzeba tu zapomnieć o przyzwyczajeniach z SimCity 2000, gdzie (z grubsza biorąc) scenariusz wymagał postawienia posterunków policji, straży pożarnej oraz okrążenia tego dużym obszarem rezydentalnym i przemysłowym. Tymczasem Caesar II jest inny (ale nie lepszy!). Akcent stawia się nie na ilość, a na jakość. Jeden bardzo rozwinięty dom (dostępne są 32 wersje, różniące się grafiką i zajmowanym obszarem) jest wart tyle samo co 10 budowli gorszej klasy. W tej grze nie ma nic groźnego w fakcie, że domy zajmują 30% powierzchni miasta, jeśli tylko zostały otoczone łaźniami, rynkami, arenami, fontannami, ogrodami, szkołami, świątyniami i inną tego rodzaju galanterią.

Co zwiększa produkcję?

A. **Zaopatrzenie w surowce:**
   – zakład produkcyjny z magazynem i work-campem,
   – magazyn przy porcie,
   – trade post przy mieście granicznym.
B. **Zbyt na produkty:**
   – markety w mieście,
   – połączenia z innymi miastami (i miastami granicznymi),
   – shipyard w porcie.

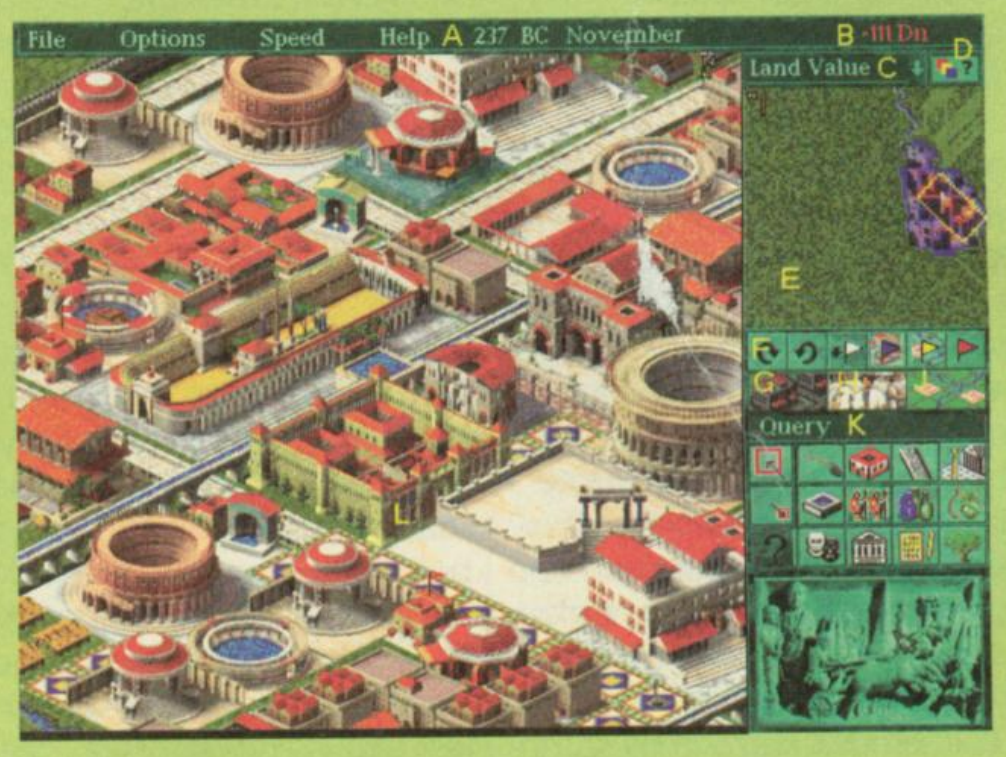
Panel finansów



A. Liczba mieszkańców i stopa zatrudnienia.
B. Podatek pogłówny.
C. Podatek od działalności gospodarczej.

Rok ubiegły przyniósł straty (D), ale tylko dlatego, że wydano bardzo dużo na nowe budowle (E). W tym roku nic się nie buduje (G) i widać, że miasto nieźle zarabia (F).

Panel kontrolny



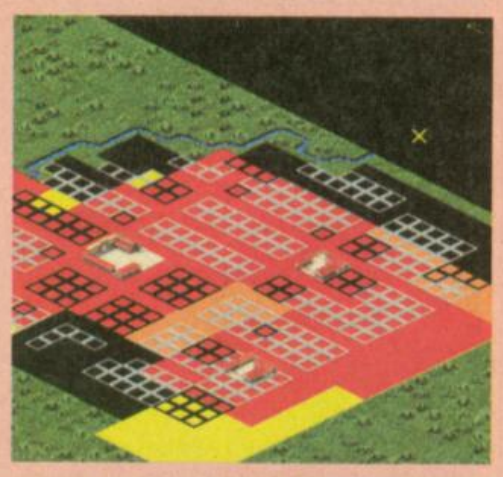
A. Rok i miesiąc.
B. Stan gotówki.
C. Co jest aktualnie wyświetlane na mapce.
D. Przełożenie kolorów z mapki (E) na miasto.
E. Mapka.
F. Od lewej: przekręcanie widoku miasta (dwie ikony); stawianie zakładki; szukanie zakładki w mieście, na prowincji; szukanie automatycznie stawianej zakładki niebezpieczeństwa.
G. Ekran miasta.
H. Ekran forum.
J. Ekran prowincji.
K. Aktualnie wybrana funkcja na panelu poniżej.
L. Large Palace, wartość gruntu 64.

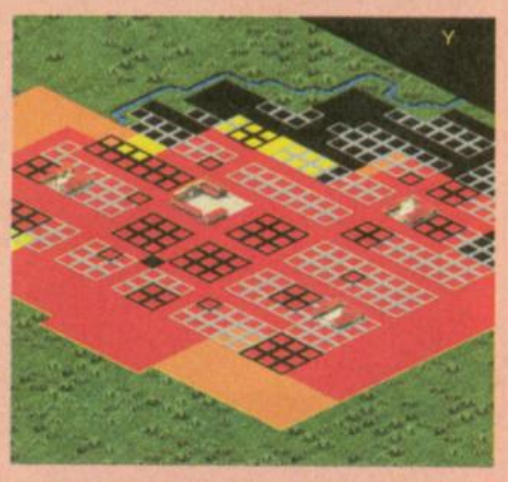


CAESAR II

Wartość gruntu







System obliczania tej wartości nie jest rozwiązany idealnie. Praktycznie jedynym wyjściem jest budowanie bardzo gęstej sieci wszelkich potrzebnych i wartościowych budynków oraz urządzeń, a i wtedy nie mamy gwarancji przekroczenia poziomu 50. Na szczęście program aktywnie pomaga w oszacowaniu, co aktualnie wpływa na wartość gruntu. Podstawowym narzędziem do kontroli budujących się (lub nie) domostw jest ikona i okno „querry".

A – „General" podpowiada, czego nam brakuje albo co szkodzi danej działce. Możemy się więc dowiedzieć, że np. brakuje dostępu do rynku, albo w mieście jest za mało szpitali, co powoduje spadek wartości wszystkich gruntów. Z drugiej strony „General" może zwrócić naszą uwagę na uciążliwe sąsiedztwo manufaktury. W tym wypadku (B) uzyskano maksimum.

W oknie tym podana jest także aktualna wartość gruntu (C) oraz w przypadku domów aktualna forma rozwoju (D).

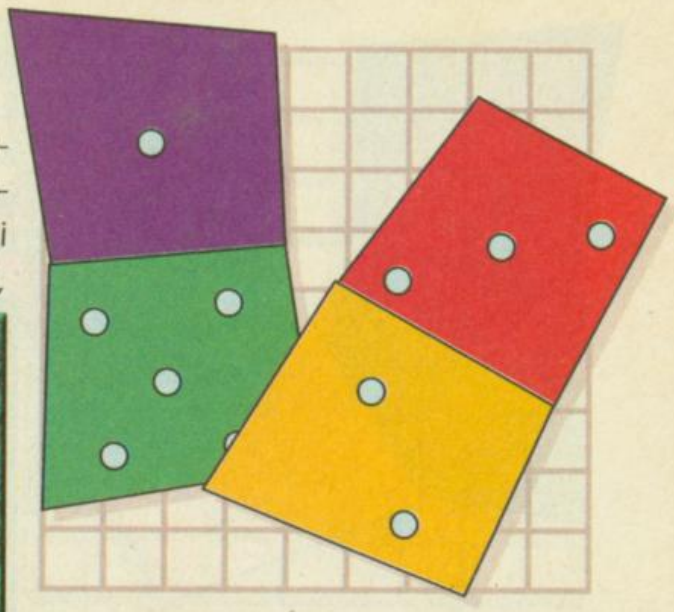
Wartość gruntu aktualizowana jest na bieżąco, natomiast domy rozwijają się (lub degenerują) co miesiąc, więc może się zdarzyć, że informacje te nie pasują do siebie.

Jeśli okno informuje nas lakonicznie, że dalszy rozwój terenu jest niemożliwy, bo „wartość gruntu za mała", należy skorzystać z okna E. Po lewej stronie znajdują się czynniki, których obecność podnosi wartość gruntu. Jeśli coś jest zaznaczone na czerwono, stanowi w tym momencie tzw. limiting factor, czyli czynnik trwale ograniczający rozwój wartości. Jeśli coś oznaczone jest na szaro – nie ma znaczenia dla rozwoju wartości.

Kolor jasnozielony, standardowy, to oczywiście elementy pozytywnie wpływające na wartość gruntu. Część istotnych czynników nie jest jednak odnotowywana przez okno „Querry". Jednym z nich jest np. zbyt mała liczba kwadracików, potrzebnych, by powstała struktura typu „villa" czy „pallace". Podobnie jest z obecnością miejsc kultu religijnego czy zastąpieniem dróg przez plazas. Zdarza się, że komputer nie informuje o jakichkolwiek usterkach i skargach, a rozwój gruntu zatrzymał się, powiedzmy, na poziomie 42. Trzeba wtedy rozejrzeć się za wspomnianymi czynnikami.

Innym poważnym problemem są dziwaczne obszary „oddziaływania" niektórych budowli – potrafią mieć kształt idealnie kwadratowy, mogą się rozciągać. Czasami kończy się na czterech kwadratach dookoła, a czasami sięgają aż po mury miasta. Przekopałem się przez całą instrukcję, ale nie znalazłem wytłumaczenia tego fenomenu.

Ekrany X i Y przedstawiają to samo miasto, nie dokonano żadnych zmian. Tymczasem strefa oddziaływania forum wyraźnie przesunęła się na południe (z wiatrem?). Forum trzeba więc po prostu stawiać często i gęsto.

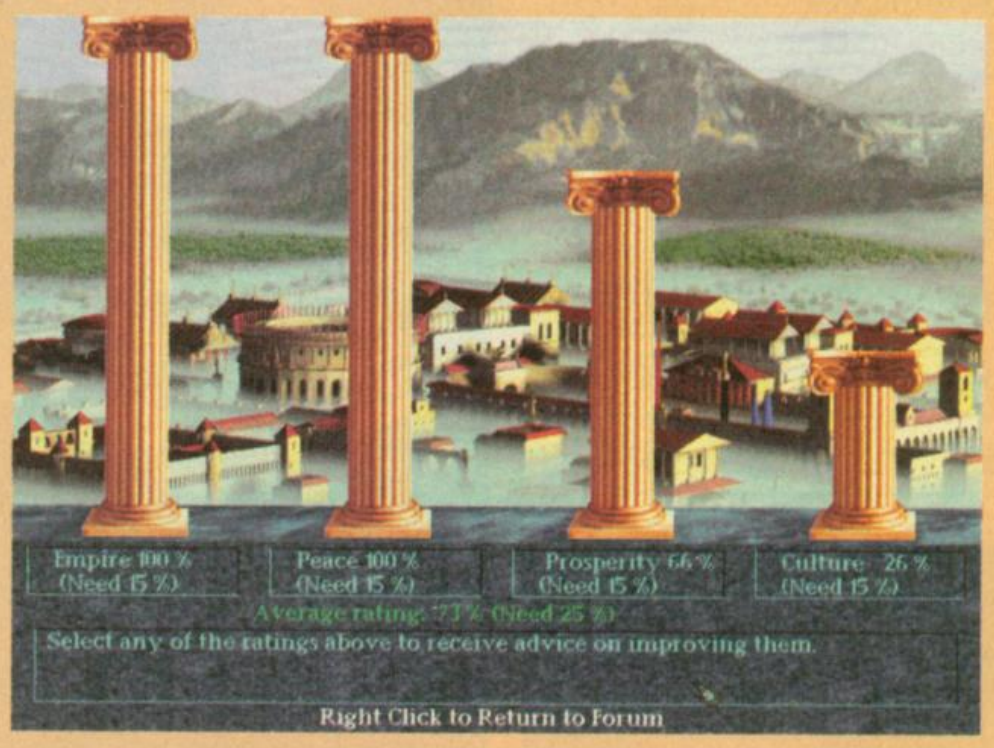


Formalny koniec gry następuje po zagospodarowaniu 7 prowincji z historycznych kolonii rzymskich wraz z 5 krainami,





Wyrocznia



Twój wynik w grze. Jeśli kolumny są nie ukończone, oznacza to, że nie spełniasz wymaganego dla danej dziedziny minimum. Jeśli średni wynik przekroczy podany dolny pułap (na początku 25%) – możesz się pakować i jechać do innej prowincji.

Empire

Musisz pamiętać, że Twoja prowincja to nie prywatny folwark, ale oddana Ci w dzierżawę cześć macierzy. Dbaj o jej wielopłaszczyznowy rozwój, buduj drogi, farmy, kopalnie, wyznacz szlaki handlowe z zagranicą, podbij autonomiczne plemiona.

Peace

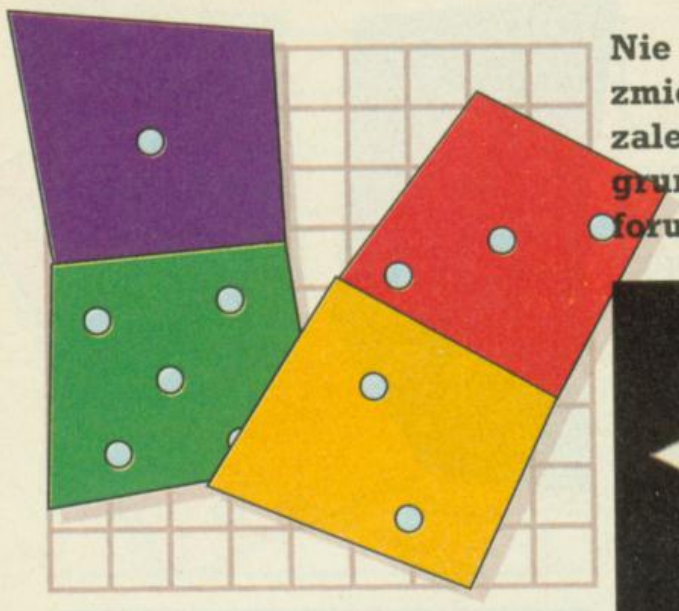
Tu oceniane są Twoje zdolności militarne. Karne punkty dostajesz za wpuszczenie barbarzyńców do miasta, bonusy – za rozprawianie się z nimi jak najszybciej.

Prosperity

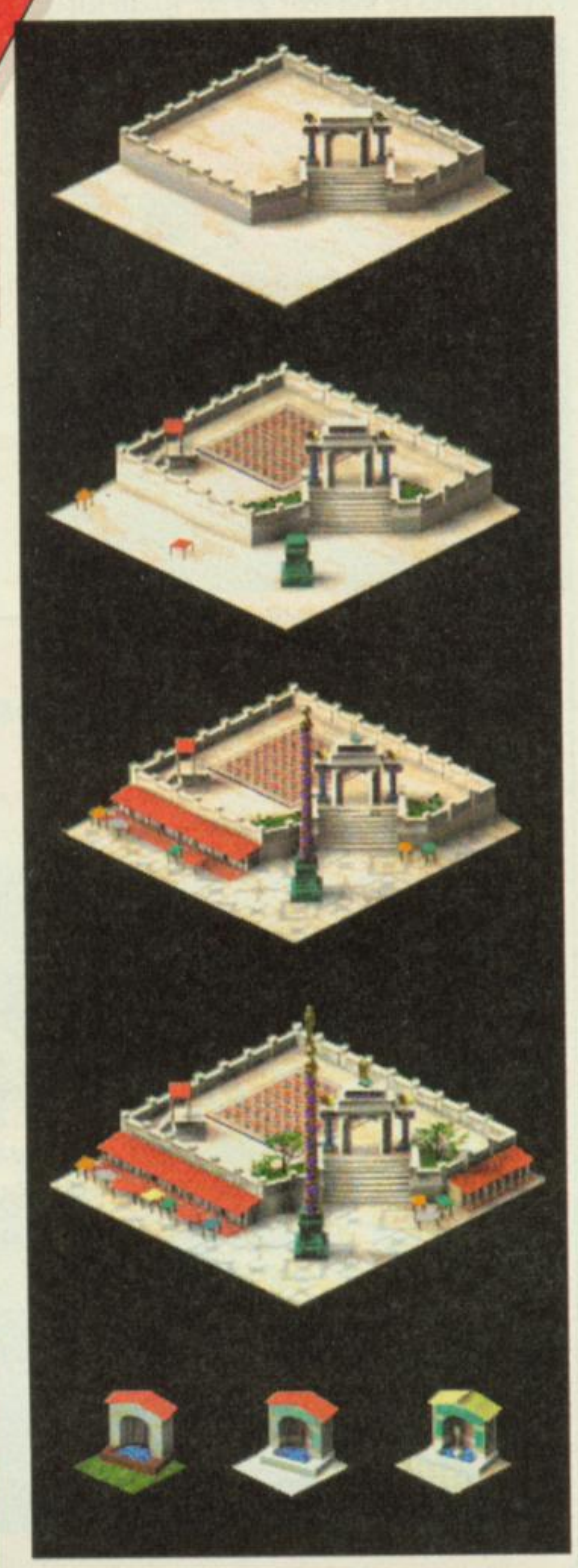
Trzeba trzymać się starej zasady, że wydatki nie mogą przekroczyć dochodów, a jeszcze powinien być zyskl Pozytywnie oceniany jest też rozwój biznesu.

Culture

Na tę wielkość wpływa wiele rzeczy. Przede wszystkim liczba i jakość obiektów rozrywkowych i oświatowych, ale także świątynie, szpitale oraz... parki i plazas. Trudno tu osiągnąć wysoki wynik.



Nie tylko domy mieszkalne zmieniają swój wygląd w zależności od wartości gruntu. Podobnie jest np. z forum i fontannami.



CAESAR II

Sierra 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

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

Ekran prowincji



A. Twoje miasto.
B. Dwa forty (i dwie kohorty).
C. Farma krów, kopalnia miedzi, kamieniołom, kopalnia ołowiu (każde z oddzielnym magazynem i hotelem robotniczym).
D. Miasta prowincjonalne.
E. Miasto graniczne (połączenie z nim zwiększa rynki zbytu).
F. Zajazd – umożliwia import surowców spoza prowincji.
G. Port – zwiększa zbyt i pozwala na import.
H. Mur – na pewien czas zatrzymuje najazd.
J. Miejsca budowy farm i kopalni.

Panel kontrolny legionu



A. Żołd dla ciężkiej piechoty (miesięczny).
B. Procent poborowych z rocznika (lekka piechota).
C. Żołnierze gotowi do walki/szkoleni.
D. Żołnierze ogółem.
E. Stan poszczególnych kohort.
F. Morale wojska i stopień przygotowania do wyruszenia w pole.

Ekran walki



Odpowiednia strategia jest podstawą rozegrania walki. Przemyślana taktyka pozwala wygrać, nawet gdy armia ma mniejszą liczebność. Elementem determinującym wynik, czemu specjalnie nie można zaradzić, jest morale kohorty. Przy „very low" przegrywa się każdą bitwę.

A. Liczba żołnierzy wroga.
B. Liczba Rzymian.
C. Koniec ustawień i obserwacja przebiegu walki.
D. Ruch oddziału.
E. Ostrzelanie z łuków lub proc.
F. Sformowanie szeregu.
G. Sformowanie kolumny.
H. Sformowanie „żółwia".
J. Każdy atakuje kogo ma pod ręką.
K. Zaznaczenie całej kohorty na raz.
L. Ucieczka z pola walki.
M. Poddanie się (z reguły następuje utrata kohorty).
N. Autoplay.



1. Tak się zaczynało w 289 roku p.n.e....

2. Tak wygląda miasto w roku 203 p.n.e...

3. A tak w 127 roku p.n.e

Forum



A. Wyrocznia (omówiona oddzielnie)

B. Centurion

Ogół sił zbrojnych można z grubsza podzielić na dwie części. Pierwsza – to nieokreślona liczbowo obsada koszar (Barracks). Interweniuje w przypadku najazdu na miasto. Centurion nie ma tam nic do gadania.

Drugi i podstawowy człon armii – to legion. Jego administratorem jest Centurion. Legion składa się z czterech rodzajów broni. Ciężka piechota to armia zawodowa pobierająca stały żołd. Lekką piechotę stanowią wcieleni do wojska mieszkańcy miasta. Miotacze pocisków (łucznicy, procarze) – to opłacani plebejusze. O zaciągu tych ostatnich decyduje Trybun Plebejuszy a nie Centurion! Ostatni rodzaj broni – to wojska pomocnicze, czyli najemnicy. Są zdecydowanie najdrożsi, ale tylko oni mogą wzbogacić Twoje wojsko w kawalerię czy np. słonie bojowe. Najemnicy nie zawsze są dostępni.

Jeśli wybuduje się fort na prowincji, legion stanie się kohortą. Następne forty – to następne kohorty, zasilane nowymi żołnierzami legionu. Tylko kohorta może poruszać się po terenie prowincji, zdobywać „dzikie" wsie i, co najważniejsze, rozprawiać się z najeźdźcami poza murami miasta. Nie polecam tworzenia więcej niż jednej kohorty. W kupie siła.

C. Doradca z Rzymu

Od niego dowiesz się o aktualnym, rocznym trybucie płaconym Rzymowi (rośnie, gdy idzie Ci kiepsko lub zbyt dobrze), a także o ewentualnych zobowiązaniach w naturze (Cezar co jakiś czas zażyczy sobie 10 bloków kamienia). Ważną opcją jest „prezent" dla Cezara. W ten sposób zaskarbiasz sobie jego względy, jednak znacznie praktyczniejsze jest spłacanie w ten sposób zaległego trybutu. Wysyłanie prezentów ma tę wadę, że Cezar wpada w uzależnienie i domaga się ich więcej. Co gorsza, pod żadnym pozorem nie można wysłać prezentu mniejszego niż poprzednim razem. Przy okazji: jeśli nie zapłacisz trybutu 3 razy z rzędu, skończysz na galerach.

D. Trybun Plebejuszy

Najważniejszy gość w tym towarzystwie. Jako trybun decydujesz o rozdzieleniu plebejuszy do wykonywania zadań. Plebejusze to nie jakaś żuleria czy niewolnicy, ale po prostu ludzie żyjący z pracy własnych rąk. Najmujesz ich do różnych prac związanych z prowadzeniem miasta. Liczba ochotników ściśle zależy od sumy, jaką przeznaczysz na opiekę społeczną, czyli chleb i igrzyska. Tak pozyskane masy należy następnie skierować do odpowiednich zadań. Dobrym pomysłem jest wyznaczanie do pracy nieco większej liczby plebejuszy, niż w danej chwili potrzeba.

E. Skarbnik

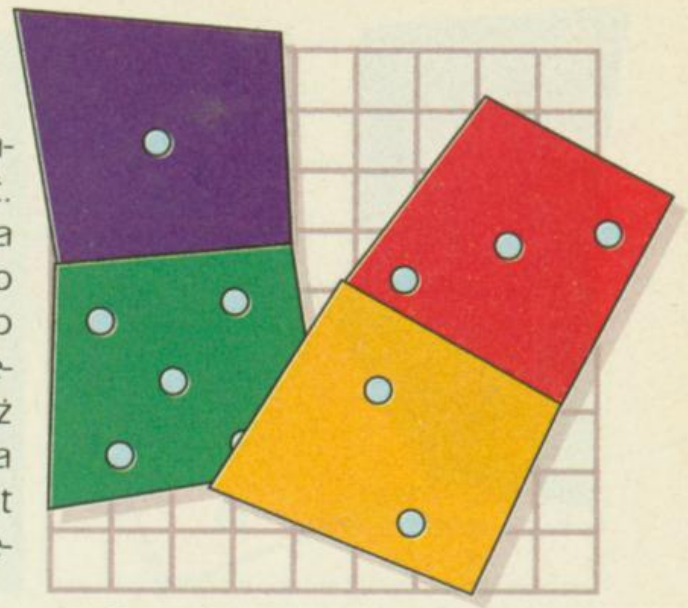
Ustanawia podatek od ludności oraz od działalności gospodarczej. W miarę bezpieczne wartości to odpowiednio: 3 i 7%. Pożyteczną funkcją jest też aproksymacja bilansu na aktualny rok, trzeba jednak pamiętać, że wydatki na nowe budowle poważnie wypaczają dane szacunkowe.

F. Osobisty Doradca

Posiadanie własnych oszczędności (nie wchodzących w skład budżetu) to bardzo ciekawa funkcja. Pieniądze, które zarobisz jako Namiestnik prowincji, zachowujesz przy przejściu do następnej prowincji. Darowizna na rzecz miasta jest w trakcie gry wykorzystywana częściej niż mogłoby się wydawać, gdyż każdy mądry gracz widzi własną korzyść w utrzymywaniu dodatniego bilansu prowincji. W praktyce więc osobisty majątek pełni funkcję funduszu awaryjnego.

których w rzeczywistości Rzymianom nigdy nie udało się podbić. Grę zaczynamy od wybrania jednej z czterech prowincji. Po doprowadzeniu do określonego poziomu jej rozwoju, gracz przechodzi do następnej. Można też pozostać w starej prowincji na stałe, choć co 10 lub 25 lat komputer będzie pytał, czy chcemy ją porzucić.

Marcin Grabski



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

Zasady BHP

Zaraza

Wyburz natychmiast zarażony(e) budynek. Jeśli nie poprawisz higieny, epidemia ponownie wystąpi w tym samym miejscu.

Zamieszki

W praktyce są wywołane przez brak dostępu do fontanny. Bunty są bardzo niebezpieczne, gdyż równie szybko niszczą małą chatkę, jak i olbrzymi cyrk (co jest bzdurą). Bunty tłumione są samoistnie przez strażników z prefektur. Duża odległość lub zawiła droga z tych budynków może to utrudnić.

Pożary

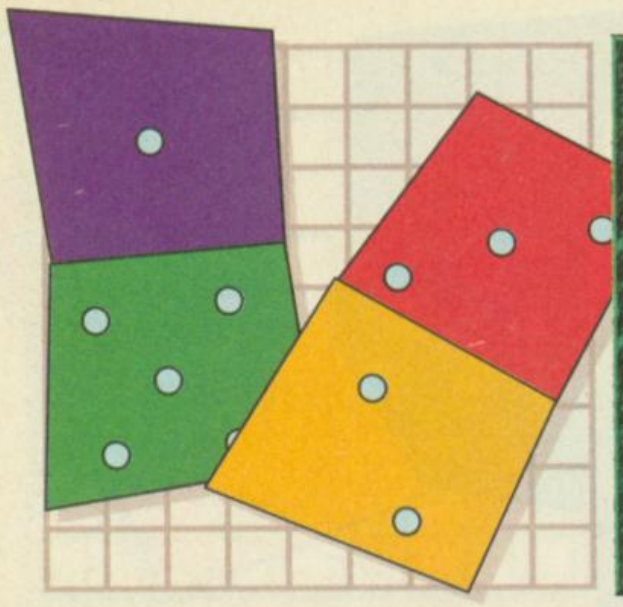
Rzadkie zdarzenie, w skutkach identyczne jak bunt. Trafia się, jeśli dysponujesz rzadką siecią prefektur.

Wejście wroga do miasta

To mylące określenie – chodzi tu o wejście obcych na „planszę" miasta, a nie do miasta jako wyodrębnionego kompleksu zabudowań. Najazd odpierany będzie przez załogę koszar, a po pokonaniu przez wroga murów – także przez strażników z prefektur. Jeśli przeciwnik zatrzymał się na murach czy rzece, wojska same wychodzą z koszar. Trzeba być przygotowanym, że w późniejszym okresie najeźdźcy z łatwością będą rozwalać mury. Jeśli obce wojska będą nadchodzić zawsze od strony rzeki – to Boże błogosławieństwo – miasto jest bezpieczne w 100%.

Inne takie

Jeśli nie wyznaczy się odpowiedniej liczby plebsu do utrzymania dróg, sieci wodociągowej i murów, należy być przygotowanym na usterki w tych tematach, czyli dziury w drogach, murach i akweduktach.









Panel kontrolny mi



Od lewej:

Powiększenie

Burzenie obszaru

Domy – wyznaczanie terenu pod ich budowę. W zależności od wartości gruntu dom będzie ewoluował (zmieniał wygląd) do jednej z 32 form. Należy podnosić wartość gruntów (waha się od 0 do 64). Pięć najważniejszych czynników wpływających na tę wielkość: dostęp do drogi, rynku, łaźni, fontanny i szkoły. Jeśli wartość gruntu spadnie do zera – teren opustoszeje całkowicie.

Ulice – pewne budynki powinny być umieszczone na strategicznych skrzyżowaniach. Są to prefektury, koszary (barracks), manufaktury, forum i rynki. Wspomniane budynki „produkują" pieszych i za ich pośrednictwem spełniają swoją rolę w mieście: np. prefektura to dom strażników, pełniących funkcję policji i straży pożarnej. Domy mieszkalne mogą być oddalone od drogi o max. 3 kwadraty. Powiązań jest więcej i trudno je tu wszystkie wyliczyć: np. manufaktura musi być połączona drogą z rynkiem, gdyż tam jest zbyt towarów. Plaza podnosi wartość sąsiadujących gruntów, a poza tym pełni taką samą funkcję jak drogi. Trzeba pamiętać o budynkach, które dostępu do drogi nie potrzebują. Są to obiekty rekreacyjne (areny itp.) oraz „wodne" (np. łaźnie i fontanny). Dotyczy to także miejsc kultu religijnego i szkół.

Forum – ośrodek władzy administracyjnej. Dostępnych jest kilka rodzajów, przy na czym na najlepszy trzeba sobie zasłużyć. Różnią się obszarem, jaki są w stanie „pokryć". Wbrew temu, co się wydaje, powinno się stawiać całą ich sieć. Jedno forum tworzy obszar oddziaływania, z którego ściąga się podatek. Jeśli część miasta zostaje poza tym zasięgiem, ma to podwójnie negatywny skutek – po pierwsze zostajemy pozbawieni dochodu, a ponadto (co gorsze) na tych terenach spada wartość gruntu.

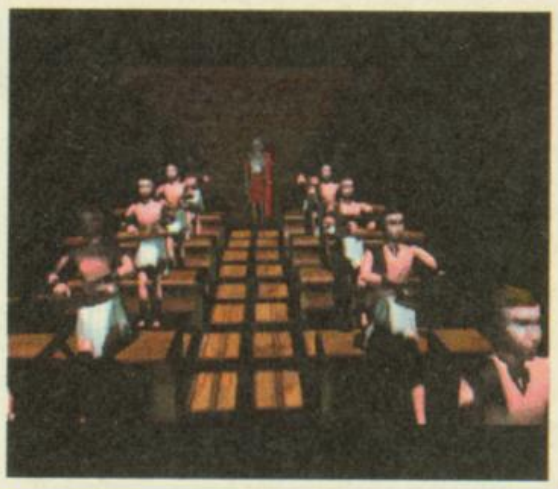
Zmniejszenie obszaru

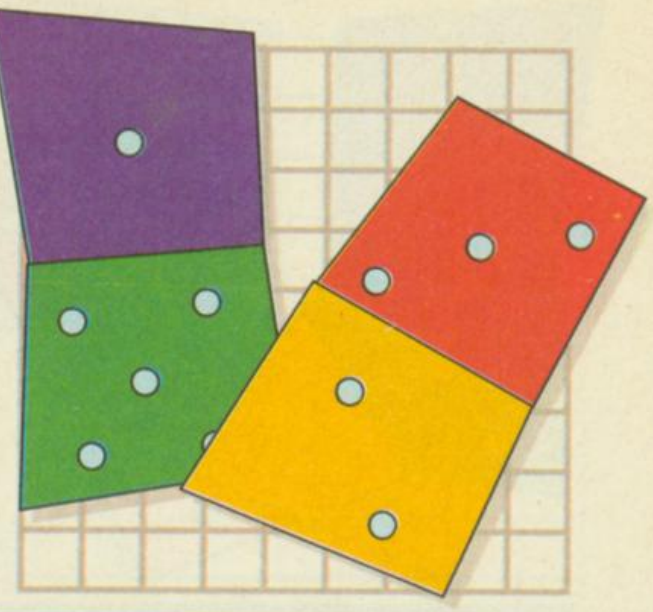
Sieć wodociągowa – najprościej i najtaniej jest stawiać wszędzie studnie oraz opierać się na pobieraniu przez mieszkańców wody wprost z rzeki. Niestety, nie starczy to na nic większego niż dużą wiochę. Na szczęście dostępny jest nieźle pomyślany i wdzięczny system akweduktów.

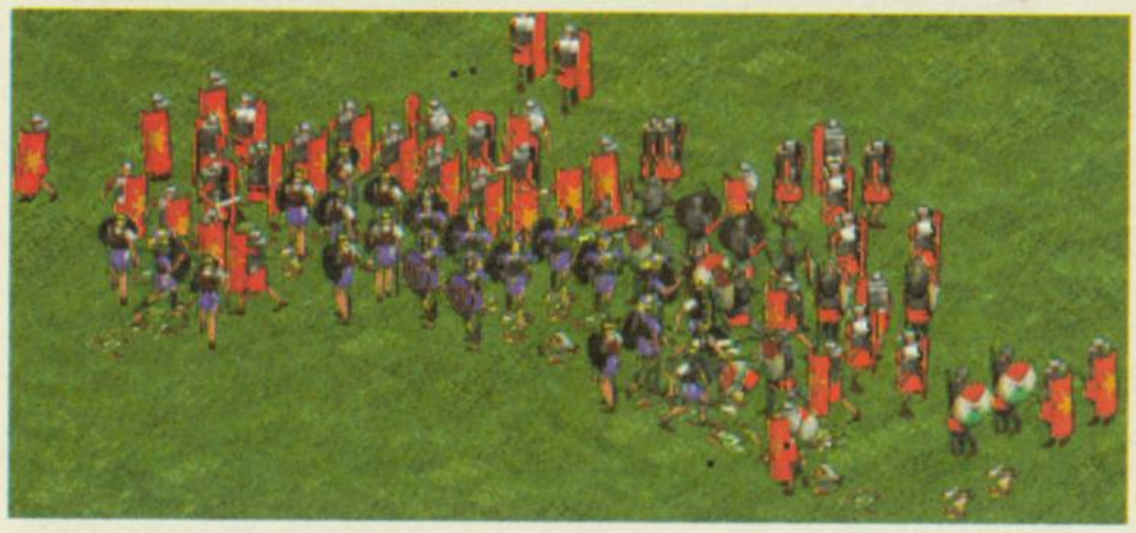
Ze zbiornika nad wodą akwedukt wiedzie do oddalonego od rzeki rezerwuaru. Stamtąd idzie niewidoczna dla gracza sieć podziemnych kanałów, obejmująca duży obszar. Na tym obszarze znajdują się fontanny, z których pobierają wodę mieszkańcy miasta (fontanny też mają swój zasięg oddziaływania). Oprócz fontann, z podziemnych kanałów korzystają także łaźnie. Projektując wodociągi warto korzystać z mapki (zmieniając podgląd na „Water"), używając ikony w prawym górnym rogu (trzy kolorowe kwadraty), która przełoży kolory z mapki na żywy teren miasta. Oczywiście, nic nie stoi na przeszkodzie, aby z drugiego rezerwuaru akwedukt ciągnął się dalej, ale już czwarty rezerwuar będzie cierpiał na okresowe braki wody. Najlepiej więc zakończyć na trzecim lub zrobić „podkowę" zaczynającą i kończącą się nad rzeką. Akwedukt nie może się rozgałęziać, ale może skręcać.

Bezpieczeństwo – bliskie sąsiedztwo prefektury zapewnia bezpieczeństwo wewnętrzne, a okalające miasto mury – zewnętrzne. Jakiekolwiek niebezpieczeństwo to poważna wada gruntu. Prefektury ochraniają przed przestępczością (w tym – rabunkiem świątyni) oraz buntami i pożarami. Bliska obecność prefektury oraz odpowiednia do niej droga – to gwarancja, że bunt czy pożar skończy się tak szybko, jak się zaczął. Wieże na









asta – uzupełnienie

murach powinny pełnić taką samą funkcję jak prefektury, ale tego nie zauważyłem. Koszary są niezbędne, jeśli chce się zapewnić miastu skuteczną ochronę przed najeźdźcami. Mury to podstawa rozwoju miasta. Najlepiej, gdy jedną z granic miasta stanowi rzeka (bez mostów!) – jest nie do przekroczenia dla wroga.

Przemysł – ważne, czy gra się tylko na poziomie miasta, czy całej prowincji (do wybrania na początku gry). W tym pierwszym wypadku nie trzeba się martwić o źródło surowców dla manufaktur wewnątrz miasta oraz o ich ewentualny zbyt poza jego granicami (podnosi produkcję).

Zakładam, że wybrałeś pełną grę. Trzeba zacząć od postawienia odpowiedniego obiektu na terenie prowincji. Służą do tego określone miejsca: dla farmy jest to rozkopane pole, dla kamieniołomu – kamienie, dla kopalni – niższe górki. Powiedzmy, że chcemy „produkować" krowy. W „terenie" stawiamy farmę krów, obok magazyn oraz hotel robotniczy. Całość łączymy drogą z miastem. Następnym krokiem jest zatrudnienie odpowiedniej liczby plebejuszy – w tym wypadku 30. Po pewnym czasie można już postawić w mieście manufakturę. Rynek jest lokalnym miejscem zbytu, zapewniającym produkcję na poziomie czterech koszy. Aby osiągnąć poziom siedmiu koszy należy zorganizować szlak poza prowincję (budując port), ale często taniej wychodzi po prostu wybudowanie drogi do granicznego miasta. Manufaktura jest uciążliwym sąsiadem, zmniejszającym wartość gruntu. Niektóre rodzaje produkcji mogą być wymuszane przez Cezara – co jakiś czas „prosi" nas o np. 10 krów. Jeśli dysponujemy odpowiednim rodzajem produkcji, z reguły mamy coś na zbyciu. W przeciwnym wypadku należy szybko wybudować odpowiednią infrastrukturę.

Służba Zdrowia – to szpitale i łaźnie. Ich obecność podnosi wartość gruntów w sąsiedztwie, a poza zapobiega powstaniu epidemii. Szpital to budowla (jedyna obok biblioteki), której położenie w mieście nie ma żadnego znaczenia, liczy się tylko ilość – tak jak w SC 2000. Każdy szpital „obsługuje" 1000 mieszkańców. Opieka wyraża się we współczynniku: liczba szpitali razy 1000, dzielona przez liczbę mieszkańców. Powinno się utrzymywać go na poziomie powyżej 1.

Querry

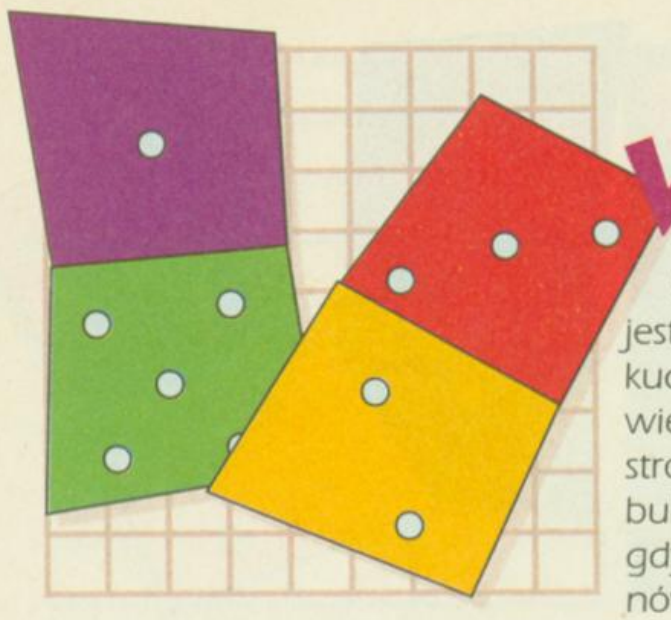
Rozrywka – dzieli się na trzy. Arena – walki zwierząt i niewolników, Teatr – czyli różne takie oraz Cyrk – wyścigi rydwanów. Obecność punktów rozrywki wpływa dodatnio na wartość gruntu poprzez wskaźnik „Entertainment level" wahający się od 0 do 9 (kolejne punkty dostaje za sąsiedztwo zabawy innego typu). Tak więc trzy areny stojące obok siebie dają taki sam wynik jak jedna, a sąsiadujące ze sobą arena, cyrk i teatr to szczyt marzeń Rzymianina–hulaki. Każdy budynek ma swój wyższy stopień rozwoju, pojawiający się w późniejszej fazie rozwoju miasta. Są to: Colosseum, Odeum i Cyrk Wielki. Formy te mają większy zasięg niż podstawowe. Budynki rozrywkowe nie muszą znajdować się przy drogach.

Worship – budynki religijne pełnią dwie funkcje: służą do przechowywania budżetu miasta oraz podnoszą wartość sąsiadujących gruntów. Obie możliwości są niestety nie dopracowane. Przy pierwszej nigdy nie wiemy, ile pieniędzy mieści się w posiadanych świątyniach. Brak jakiejkolwiek informacji utrudnia grę, gdyż nie można zaradzić zdarzającym się czasami kradzieżom, jeśli spowodowane są przeładowaniem. W drugim przypadku w oknie „Querry" brakuje jakiegokolwiek odnotowania dostępu do miejsc kultu religijnego: a ma to wpływ na wartość gruntu. Trzy podstawowe formy – Shrine, Temple i Basilica różnią się polem rażenia.

Edukacja – Grammaticus to szkoła podstawowa, zaś Rhetor – college. Brak szkół zatrzymuje wartość gruntu na pewnym poziomie, stąd też zalecane jest budowanie gęstej sieci przynajmniej obiektów pierwszego rodzaju.

Po pewnym czasie pojawi się Biblioteka, w działaniu podobna do szpitala. Jej lokalizacja nie ma znaczenia, ale ważna jest liczba bibliotek w mieście.

Ozdóbki – to ogrody i plazas. Mają podnosić wartość okolicznych gruntów. Znowu jednak brak sygnalizowania tego w oknie „Querry".



WARHAMMER – SHADO

Sługzy Khorne'a stali od horyzontu po horyzont, wypełniając powietrze swoim skrzekiem i wyciem. Ich sztandar wojenny powiewał na wietrze. Był koloru najgłębszej, najciemniejszej czerwieni, z jednym jedynym runem, symbolizującym jedną tylko żądzę: Krwi dla Boga Krwi. Na jakiś niesłyszalny sygnał nagle zapadła cisza, a chwilę później zabrzmiał zgodny wrzask mrocznej lojalności, paktu nienawiści i śmierci. Odbił się echem od błoniastych skrzydeł i wzniósł aż pod chmury. A wysoko sponad rzędów demonów odpowiedział mu wściekły ryk poparcia i pochwały, wyrwany z mosiężnego gardła Khorne'a.

„Realm of Chaos: Slaves to Darkness"

Jak każdy maniak Warhammera czekałem z ogromną niecierpliwością na ukazanie się komputerowej wersji tej wspaniałej gry. Czekałem dosyć długo – od pojawienia się pierwszych zapowiedzi minął ponad rok. Ale warto było, bo Shadow of the Horned Rat jest grą bardzo dobrą. Autorzy stanęli na wysokości zadania i konwersja spełniła większość moich oczekiwań.

Na początek

napiszę ogólnie, o co w grze chodzi. Najkrócej mówiąc, Warhammer jest grą strategiczną, osadzoną w fantastycznej rzeczywistości. W Shadow of the Horned Rat dowodzisz armią ludzkich najemników, a Twój cel jest prosty – zdobyć pieniądze i sławę. Jako dowódca musisz przede wszystkim umiejętnie kierować wojskami podczas bitew, ale także rozsądnie gospodarować funduszem na utrzymanie swoich żołnierzy.

Szybko okazuje się, że gra nie jest bezsensownym zlepkiem kilkudziesięciu misji. W SotHR bowiem oprócz czysto militarnej strony istnieje również wątek fabularny. Wszystko zaczyna się, gdy Thanquol, Grey Seer Skavenów, tworzy w swoim laboratorium topór z warpstone'a (wyjątkowo paskudna substancja wywołująca mutacje). Topór trafia w ręce wodza Orków i już po kilku tygodniach Graniczne Księstwa żyją w strachu przed hordą. Plan Thanquola opiera się na wykorzystaniu orków do brudnej roboty, a następnie przejęciu terenów wyrwanych spod władzy ludzi. Thanquol ma też chrapkę na pewien wyjątkowo potężny artefakt znajdujący się w posiadaniu Elfów z lasu Loren. W trakcie pierwszych misji dowiadujesz się, jakie zamiary mają Skaveni i masz możliwość (a nawet obowiązek) im przeszkodzić.

Zanim zacznę dokładnie opisywać poszczególne elementy gry i zachwycać się nimi, czeka Was

trochę marudzenia

Pierwszą rzeczą, która mnie zdenerwowała, była wiadomość, że Warhammer działa tylko pod Windows 95. Informacja ta wytrąciła mnie z równowagi, bowiem nie miałem tego systemu zainstalowanego i szczerze mówiąc, niewielką na to ochotę. Ale cóż, służba nie drużba.

Jak się okazało, mój brak zaufania do Windows 95 był w pełni uzasadniony. Pominę długi i bolesny proces instalacji i omówię samo funkcjonowanie gry. To, że działa dosyć wolno, można jeszcze przeżyć. Nie da się natomiast wytrzymać ciągłego zawieszania się. Gdy po raz piąty rozgrywałem ostatnią bitwę i po raz piąty Windows zawiesiły się pod sam koniec, miałem ochotę wyrzucić komputer przez okno. Trudno powiedzieć, czy to wina gry, czy systemu, nie ulega natomiast wątpliwości, że to skandal. Sprawdziłem na kilku innych komputerach – bez zmian. Znam tylko jeden egzemplarz PC, na którym Warhammer ani razu się nie zawiesił. Takie zachowanie programu odbiera wiele przyjemności z grania i, przy okazji, parę



lat życia. Więcej zastrzeżeń do SotHR w zasadzie nie mam.

Przy okazji chciałbym ustosunkować się do recenzji exTerminatora z numeru 3/96. To prawda, że Warhammer jest grą trudną, prawda również, że gdy pierwszy raz ją przechodziłem, oszukiwałem za pomocą edytora dyskowego. Nie znaczy to jednak, że nie da się wygrać uczciwie. Gdy skończyłem grę, rozpocząłem zabawę od nowa, tym razem bez oszustw. Gwarantuję, że przy odrobinie wprawy każdą walkę można wygrać. Daleki jestem od krytykowania stopnia trudności Warhammera. Nie od dzisiaj wiadomo, że zbyt proste strategie szybko się nudzą.

Do tej pory natomiast mam mieszane uczucia co do rozgrywki w czasie rzeczywistym. W pierwszej chwili byłem mocno zszokowany i zawiedziony, lecz po dłuższym graniu doszedłem do wniosku, że to nie taki zły pomysł. Najchętniej jednak widziałbym dwie wersje – jedną z podziałem na rundy, drugą w czasie rzeczywistym.

Zgodność z oryginałem

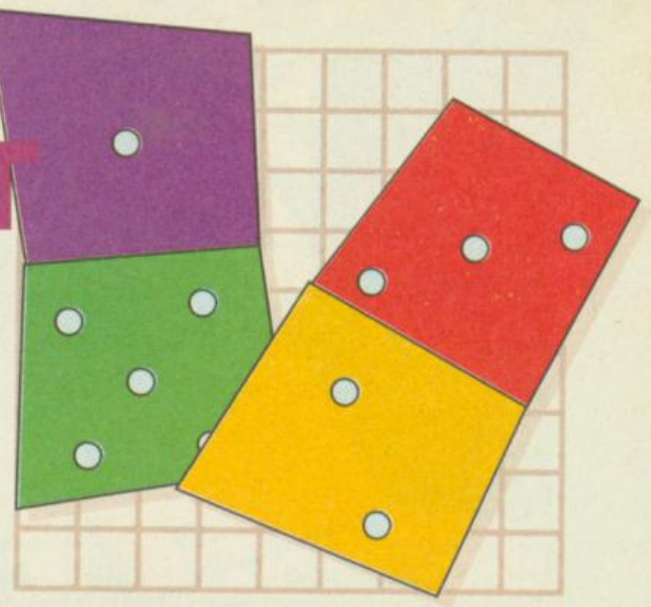
Przejdę teraz do tematu, na który z niecierpliwością czekają wszyscy wielbiciele oryginalnego Warhammera – na ile SotHR trzyma się zasad. Trzeba przyznać, że Mindscape się postarał. Poza drobnymi wpadkami gra jest w pełni „kompatybilna" z oryginałem. Każdy gracz obeznany ze słownictwem, bestiariuszem i światem Warhammera będzie się czuł jak w domu.

A co zostało zmienione? System rzutów obronnych (saving throws) pozostał ten sam, jednak oznaczenia klasy zbroi uległy zmianie. Rzut obronny na 6+ reprezentowany jest tu przez cyfrę 1 (5+ to 2 i tak dalej). Najlepiej opancerzona jednostka w Twojej armii będzie mieć współczynnik 4 (na koniu, w ciężkiej zbroi, z tarczą), czyli odpowiednik oryginalnego oznaczenia 3+.

Ze względu na specyficzne zachowanie oddziałów w zwarciu trudno ocenić, czy działają wszystkie modyfikatory punktów zwycięstwa po skończeniu rundy (przyznawane za: rzędy, sztandar, atak z flanki lub od tyłu). Podczas walki regimenty idą bowiem w rozsypkę i dopiero po zakończeniu walki z powrotem formują szyk.

Programiści nie ustrzegli się drobnych błędów, które mogą trochę zdenerwować kogoś, kto dobrze zna zasady. Na przykład terror: zgodnie z zasadami jednostka, która raz opanuje strach na widok potwora, do końca bitwy

W OF THE HORNED RAT



nie musi się już go obawiać. W SotHR na porządku dziennym są sytuacje, w których jednostka ucieka kilka razy na widok tego samego trolla. Zdarza się też, że Twoi żołnierze giną podczas pogoni za rozbitym regimentem. Z punktu widzenia oryginalnych zasad jest to bzdura, w dodatku bardzo wkurzająca.

Źle rozwiązano możliwość szarży. Jednostka często rozmija się z atakowanym oddziałem. Stoi wtedy całkiem bezbronna, odwrócona tyłem i podatna na atak. Nie radzę więc korzystać z opcji Charge. Lepiej używać przycisku Engage. Wtedy, po dojściu na odpowiednią odległość do szarży, regiment automatycznie atakuje i nie zdarza mu się spudłować.

Na koniec jeszcze jedna ciekawa cecha SotHR. Otóż jednostki w każdej bitwie zdobywają punkty doświadczenia, dzięki czemu ich charakterystyki ulegają stopniowej poprawie. Warto więc szanować swoje oddziały i nie tracić ich pochopnie.

Przed bitwą

masz możliwość uzupełnienia strat, które poniosłeś w poprzedniej potyczce, zapoznania się z nowo najętymi jednostkami lub poznanymi właśnie stworami. Między bitwami możesz też zapisać stan gry, co radzę robić regularnie. Od czasu do czasu Dietrich (sekretarz Twojej armii) ma Ci coś do powiedzenia. Warto go wysłuchać, gdyż często są to pożyteczne informacje. Gdy już załatwisz wszystkie sprawy związane ze swoimi jednostkami, rozejrzyj się za nową misją. Wybieraj w miarę możliwości dobrze płatne zadania, ale uważaj – wiążą się zwykle z





Moja armia szkieletów wyzwala wioskę spod tyranii Orków



Małe, zielone i sprawia problemy wojownikom Chaosu, czyli goblińscy fanatycy w akcji

dużym ryzykiem. Po zaakceptowaniu misji wybierz jednostki, które chcesz zabrać ze sobą. Na ogół im więcej, tym lepiej, choć w późniejszych potyczkach powinieneś uważać, by nie zabierać regimentów bez potrzeby. Nie ma sensu brać ze sobą całej armii w sytuacji, gdy trzeba zlikwidować dwa regimenty goblinów.

Jeżeli zabraknie Ci pieniędzy na żołd to koniec. Pamiętaj więc, że utrzymanie jednostek, które zostają w domu, kosztuje średnio dziesięć razy mniej niż uczestniczących w bitwie. Zwróć też uwagę na odpowiedni dobór wojska w zależności od typu misji. Na przykład, idąc na patrol należy spodziewać się zasadzki – nie ma więc sensu brać artylerii, bo nie będziesz mógł z niej skorzystać.

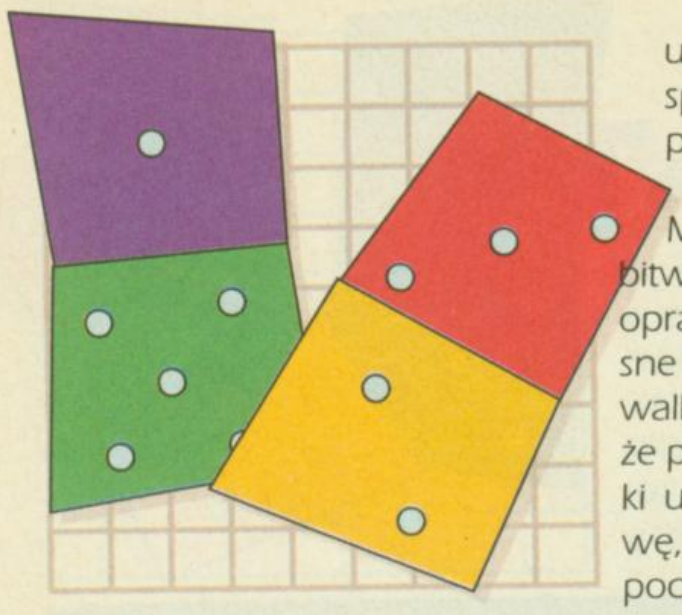
Szyk, w jakim poruszają się Twoje jednostki, ma znaczenie tylko w wypadku, gdy wpadniesz w zasadzkę. W normalnych okolicznościach możesz rozstawić swoje oddziały przed bitwą wedle uznania.

Do ataku!

Gdy już zacznie się bitwa musisz rozstawić wojska. Gdy się z tym uporasz, kliknij na ikonie przedstawiającej klepsydrę.

A oto kilka porad dla wszystkich początkujących dowódców.

1. Pamiętaj, że dowódca Twojej kawalerii ma magiczny miecz. W każdej rundzie raz możesz rzucić z niego czar Fireball, który jest w stanie nieźle przetrzepać wroga.
2. Staraj się atakować przeciwnika z flanki, najlepiej od tyłu. Masz wtedy duże szanse, że nerwy mu puszczą i ucieknie. Kończy się to zazwyczaj wyrżnięciem wrogiego oddziału bez strat własnych. Dobrym pomysłem jest też atakowanie jednej jednostki kilkoma własnymi.
3. Gdy masz już oddziały walczące z dystansu (kuszników, artylerię) staraj się przyjmować taktykę defensywną. Im dłużej wróg maszeruje pod ostrzałem, tym łatwiej pokonasz go w walce wręcz. Najlepiej ustawić linię kuszników,



z boku armaty i ewentualnie magów (jeżeli ich masz). Inne regimenty ustaw na flankach i wysuń do przodu dopiero, gdy wróg będzie tuż. Strzelaj najdłużej, jak się da – celna salwa z armaty może rozniesć regiment na strzępy.

4. Unikaj szarży pojedynczych postaci (nawet jeśli wydają Ci się silne) na regimenty – przeważnie kończy się to tragicznie.
5. Duże potwory (np. Rat Ogre) staraj się zabić z dystansu – gdy wpadną w Twoje szeregi, któraś jednostka może zacząć uciekać. Jeśli masz pecha, to nawet duży regiment nie zdoła się opanować i ucieknie z pola bitwy. W ten sposób bardzo łatwo możesz przegrać.

Myślę, że po kilku bitwach każdy z Was opracuje swoje własne metody i taktykę walki. Mam nadzieję, że powyższe wskazówki ułatwią Wam zabawę, przynajmniej na początku. Teraz chciałbym się zająć ostatnim ważnym elementem Warhammera, jakim jest





magia

Już po kilku misjach przyłączy się do Ciebie pierwszy z trzech magów występujących w grze. Umiejętne wykorzystanie jego zdolności bardzo Ci pomoże – kiedyś jeden mag wybił około 50 orków, uciekając dookoła planszy i strzelając. Na swoje usługi będziesz miał magów reprezentujących trzy szkoły czarowania – Amber, Light i Celestial. Gdy w Twojej armii znajdą się wszyscy trzej, nie musisz się obawiać byle kogo. Natomiast nigdy nie każ magom strzelać, gdy na linii strzału znajdują się Twoje jednostki. Skutki takiego ataku są zawsze opłakane.











Wreszcie (tym razem nietypowo, bo na samym końcu) zajmę się

oprawą graficzną i muzyczną



Warhammer uruchomiony w wysokiej rozdzielczości – w maksymalnym zbliżeniu prezentuje się imponująco. Główną zaletą jest wielka dokładność, z jaką narysowano jednostki – tak jak oryginalne figurki. Widok goblińskiego fanatyka wirującego z kulą na łańcuchu sprawia dużo radości. Zobaczymy wszystkie najfajniejsze jednostki armii występujących w grze (Skavenów, Orków, Imperium i Krasnoludów). Mamy więc Doom Divery, Warpfire Throwery, Gyrocoptery, Volley Guny, Wyverny i inne ciekawe oddziały.

Rewelacyjny jest również podkład dźwiękowy. Skrzeki Skavenów, wrzaski goblinów, komendy wykrzykiwane przez dowódców – wszystko niezwykle sugestywne i świetnie wykonane. W tle cały czas leci muzyka, której możesz posłuchać też na zwykłym odtwarzaczu.



W sumie

Shadow of the Horned Rat jest jedną z najlepszych gier strategicznych w ogóle, nie mówiąc już o tym, że dla fanów Warhammera stanowi wydarzenie równie doniosłe, co dla reszty ludzkości lądowanie na Księżycu. Mam nadzieję, że już wkrótce ukażą się następne części gry, w których będziemy mieli okazję dowodzić armiami innych ras. Szczerze polecam tę produkcję wszystkim, którzy czują w sobie dość odwagi, by zainstalować Windows 95.

Frogger

PS Jeżeli ktoś ma ochotę zmierzyć się z moją armią Undeadów i Chaosu (ok. 15 000 punktów) niech pisze do mnie pod adresem redakcji (a najlepiej przez e-mail).

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

WARHAMMER - SHADOW OF THE HORNED RAT
Mindscape 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

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

Digital Multimedia Group
00-855 WARSZAWA UL.GRZYBOWSKA 39 TEL/FAX (22) 620 82 99, 24 03 14

OBWIESZCZENIE

Wojna pomiędzy kobietami i mężczyznami rozprzestrzenia się w sposób niekontrolowany.
Książki historyczne pełne są przypuszczeń jak doszło do tego konfliktu.
Wygląda na to, że dominacja mężczyzn zakończyła się w okresie "Ładu Politycznego".
Równość płci tolerowana była przez jakiś czas, ale powoli obie płcie zaczęły zwalczać się, podzieliły się i żyły oddzielnie bez normującego wpływu naturalnych przeciwieństw.
Przez kilka lat stereo-typowe męskie i damskie rządy utworzyły podstawy nowego życia i wtedy wybuchła wojna.



GENDER WARS





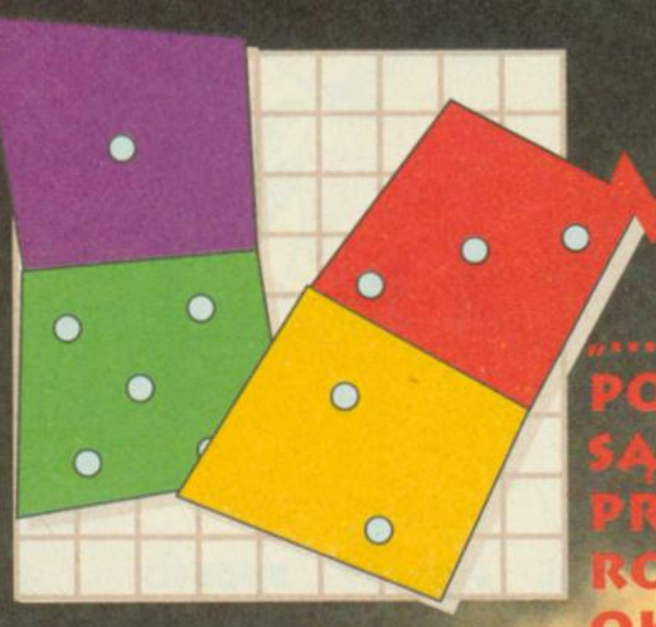
KINGDOM O' MAGIC



W wymyślonym miejscu i łatwo zapomnianym czasie leży Królestwo Magii.
Miejsce zalane głupotą, przesączone perwersją, pachnące domem, przyjemnie niesmrodliwe.
Jako Sidney Wężowiec, albo Shah-Ron weź udział w czarnej komedii w towarzystwie gburowatego Karczmarza i jego czarujących kolegów.



ECI



MOC PRZESTWORZY

„...PANIE, ZOSTAŁA JESZCZE TYLKO JEDNA KRAINA DO PODBICIA. MAMY JEDNAKŻE PROBLEM. NASZE ZAPASY SĄ NA WYKOŃCZENIU, A FLOTA WYMAGA REMONTU. PROPONUJĘ, ABYŚMY W PIERWSZEJ KOLEJNOŚCI SKIEROWALI SIĘ DO PUNKTU ZAOPATRZENIA, ODLEGŁEGO O OKOŁO 6 DNI LOTU STĄD..."

Programiści z Rowan Software ponownie udowadniają, że wystarczy raz dobrze popracować i stworzyć w miarę dobry engine gry, a następnie można spokojnie spocząć na laurach. Po raz kolejny stworzyli quasisymulator lotniczy, wykorzystujący sprawdzony wzorzec, znany nam choćby z Dawn Patrol.

Jednak, choć przy takim postępowaniu łatwo wpaść w rutynę i wydawać kolejne nudne, niczym nie różniące się gry, autorzy uniknęli tej pułapki. Stworzyli, podobnie jak w poprzednich przypadkach, grę nowatorską.

Historia

Akcja Air Power zaczyna się w roku 1914, na początku I wojny światowej. Wtedy po raz pierwszy do działań wojennych zastosowano samoloty. To właśnie wojna spowodowała dynamiczny i gwałtowny rozwój lotnictwa. Dwa lata po zakończeniu I wojny, w 1920 r., po raz pierwszy wyruszył w przestworza olbrzymi statek powietrzny – sterowiec. Początkowo budził ogromny zachwyt. Później miało miejsce kilka poważnych wypadków i ów entuzjazm nieco zmalał.

W tym miejscu autorzy gry zastosowali stary pomysł twórców literatury SF i założyli, że był to punkt, od którego historia świata potoczyła się w sposób alternatywny wobec rzeczywistości.

Miejsce akcji

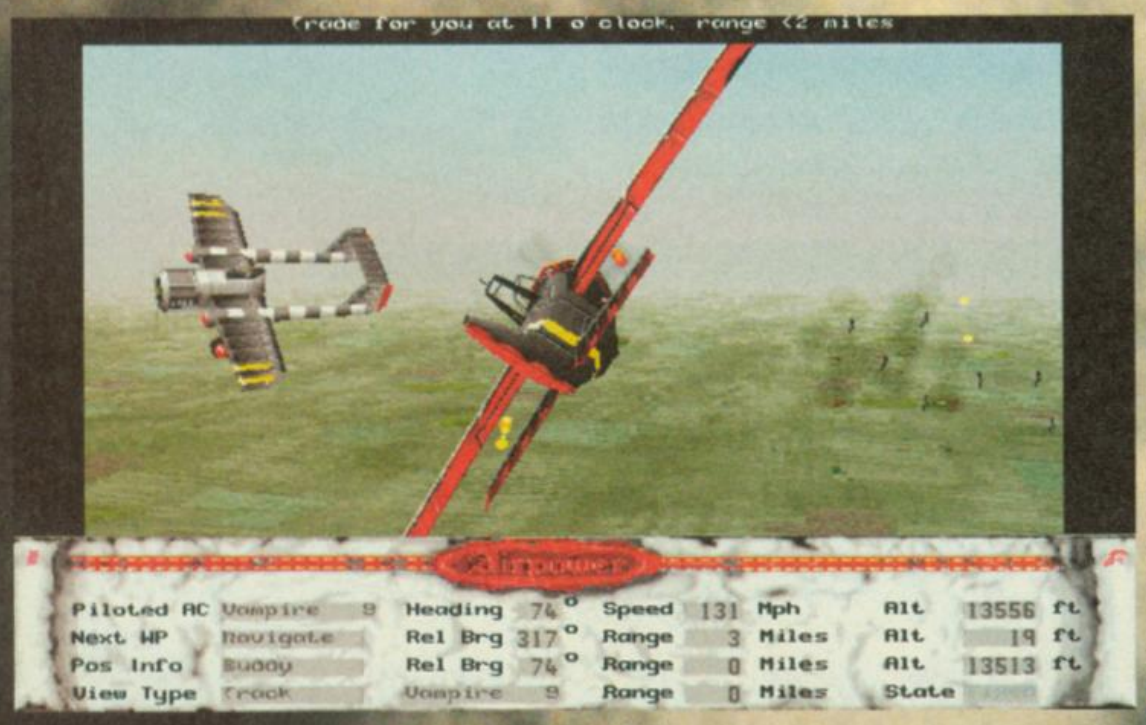
Karanthia jest wielką i zróżnicowaną krainą, podzieloną na 4 prowincje: Karakuss, Mersia, Revont i Chanadon. Każdą prowincją rządzi książę, a pieczę nad całością sprawuje Imperator.

Karanthia jest zamieszkana przez całkiem miłych ludzi, dzielących się na trzy kategorie: ślepo wierni swoim władcom, zniechęceni ciągłymi walkami wyniszczającymi ich kraj oraz wyjęci spod prawa i doskonale zorganizowani piraci.

Cel gry

Jesteś jednym z czterech książąt Karanthii. Twoje zadanie – zdobyć władzę nad krainą i objąć stanowisko Imperatora. Możesz to osiągnąć na trzy sposoby. Po pierwsze, podbić tak wiele terenów i ludzi, że w bezpieczny sposób zostaniesz ukoronowany w stolicy. Druga metoda jest dla bardziej porywczych: wkroczyć do stolicy i siłą zdobyć władzę, likwidując przedtem wszystkie straże Imperatora, co nie jest łatwym zadaniem. Trzecia możliwość zdobycia władzy – zlikwidować wszystkich rywali.

W Karanthii podstawową siłą wojenną jest flota powietrzna, składająca się z olbrzymich sterowców. Jednakże sterowce, z racji swojej powolności, nie służą do działań zaczepnych. Do tego typu zadań stosowane są samoloty, których duża liczba znajduje się na pokładzie każdego sterowca.



Centrum dowodzenia

Twoim ośrodkiem decyzyjnym będzie pokład sterowca–bazy. Masz na nim do dyspozycji trzech zaufanych ludzi, dzięki którym będziesz w stanie zaplanować i wykonać każde działanie.

Jeden z nich to pierwszy oficer – najważniejsza po Tobie osoba na pokładzie. Ma za zadanie informować Cię na bieżąco o stanie floty oraz kierować ją na miejsce, do którego chcesz podążyć. Decyduje również o konieczności naprawy uszkodzeń, jeżeli uniemożliwiają prowadzenie dalszej kampanii.

Kolejna postać to oficer wojenny – właściwa osoba, gdy chcesz siłą przekonać przeciwników do swoich racji. Proponuje Ci dwa tryby prowadzenia walki.

Pierwszym z nich jest blokada, podczas której niszczysz cele strategiczne danej krainy. Czynisz to tak długo, aż jej władca się podda. Pozostaje on jednak Twoim lennikiem jedynie z obawy o swój tyłek i będzie Ci służył, dopóki nie pojawi się inny książę z nowymi propozycjami nie do odrzucenia.

Metoda druga – podbój. Twoim głównym zadaniem jest zlikwidowanie władcy i osadzenie na jego miejscu zaufanego człowieka. Inny książę będzie musiał go zabić, aby zostać władcą tej krainy.

Pierwsza metoda jest szybka i pozwala w krótkim czasie opanować duże tereny. Druga jest wolniejsza, jednakże daje mniejsze ryzyko utraty podbitych terytoriów. Najlepiej jest znaleźć złoty środek między tymi dwiema taktykami. Gdy atakujesz duże miasto, mogące zapewnić Ci dobre punkty naprawczo–zaopatrzeniowe, staraj się ulokować w nim swoją admini-

strację. W wioskach wygodniejsze będzie zmuszenie władcy do poddania się.

W czasie walki o Karanthię często spotkasz piratów. Jedynym sposobem na ich zniszczenie jest zabicie władcy. Unieszkodliwienie piratów daje Ci dwie korzyści: po pierwsze – zyskujesz tereny przez nich zajmowane, po drugie – zdobywasz szacunek ich sąsiadów. Ma to znaczenie przy prowadzeniu późniejszych rozmów dyplomatycznych, o czym za chwilę.

Mówiąc o osobie oficera wojennego wspomnę jeszcze krótko strategię walki. Ważne jest właściwe rozpoznanie pola walki. Pomaga w tym obejrzenie przed akcją filmu o lokalizacji celu i jego obronie.

Z listy celów wybieraj na początek te odpowiedzialne za łączność, następnie zaopatrzenie, a na koniec cele główne (centra dowodzenia itd.). Niszczenie w pierwszej kolejności celów głównych utrudni Ci wykonanie zadania. O wiele szybciej i łatwiej pokonasz przeciwnika, paraliżując na początek jego ośrodki koordynacji.

Nie wolno Ci rozpraszać uwagi na cele inne niż te, wybrane z listy. Wydłuża to wykonywanie zadania, gdyż bardzo szybko zabraknie Ci uzbrojenia. Często zanim osiągniesz sukces musisz kilkakrotnie uzupełniać zapasy amunicji.

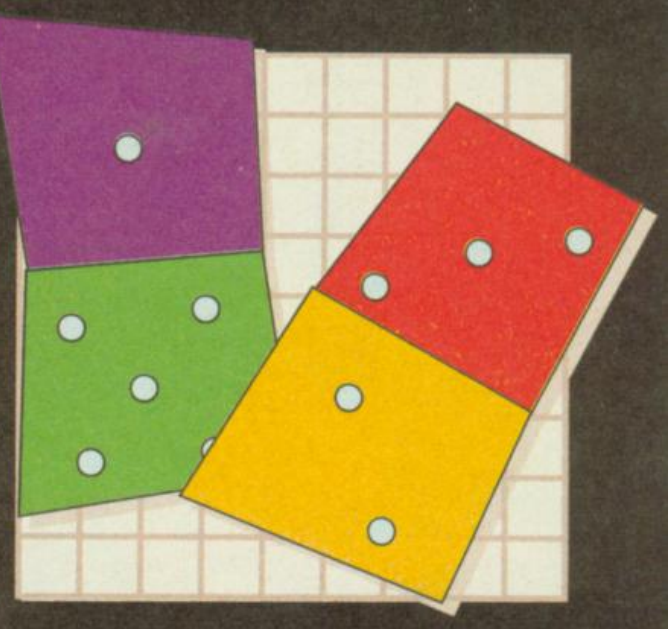
Bardzo istotny jest wybór samolotu, za pomocą którego wykonasz zadanie. Masz do dyspozycji dwa typy płatowców: lekkie bądź ciężkie myśliwce. Uzbrojone w rakiety lekkie myśliwce są znacznie lepsze w sytuacji, gdy cel ma dobrą obronę lotniczą. Możesz wtedy w pełni wykorzystać ich szybkość i zwrotność. Niestety, o sile obrony lotniczej przekonasz się dopiero na własnej skórze. Zawsze jednak możesz wrócić na macierzysty sterowiec i wymienić samolot. Ciężkie myśliwce są dużo skuteczniejsze i niemal niezbędne do niszczenia fortec. Łatwiej jednak je zestrzelić. Na początek najlepiej zdać się na mądrzejszego od siebie i decyzję zostawić komputerowi.

Nie mniej istotne od wyboru samolotu jest ustawienie eskorty. Lot bez niej to samobójstwo. Jeżeli cel jest silnie broniony przez samoloty przeciwnika, najlepiej wybrać eskortę składającą się z lekkich myśliwców. Gdy atakowany cel ma dobrą obronę przeciwlotniczą, optymalną metodą jest wybór ciężkich myśliwców. Ponieważ przed lotem trudno jest uzyskać jednoznaczne informacje o sile obrony celu, dlatego na pierwszy nalot najlepiej wybrać się z eskortą mieszaną. Podczas pierwszej misji łatwo zorientujesz się, jak silnie broniony jest cały teren Twoich działań i przy następnym locie odpowiednio dobierzesz eskortę.

Ostatnim z Twoich pomocników na sterowcu jest dyplomata. Dzięki niemu niejednokrotnie uda Ci się przejąć wybrane terytorium bez użycia siły. Nie muszę chyba pisać, jakie to niesie korzyści.

Dyplomata może wiele zdziałać, jednak w wielu sytuacjach nie przyda Ci się wcale. Zanim skorzystasz z jego usług, przeczytaj raporty wywiadu. Dowiesz się z nich, jakie są nastroje ludności i jaką masz wśród niej opinię. Nie warto posyłać dyplomaty do piratów czy miejscowości zajętych przez Twoich przeciwników. Jego polem działania są tereny neutralne. Oczywiście, nawet tam działalność dyplomatyczna nie jest taka prosta, a rozmowy musisz prowadzić z naprawdę dużym wyczuciem, uważnie czytając odpowiedzi strony przeciwnej. Dla niektórych bardziej zachęcające jest dobre słowo, innych łatwiej przekonać groźbą solidnych batów.

Szczerze mówiąc, w ferworze walki raczej nie przemęczałem się nudnymi negocjacjami, niemniej jednak pokrzepiająca była dla mnie myśl, że nie jestem do szczętu zły i zawsze mogę to zrobić.



Samoloty i uzbrojenie

Sterowanie samolotami niemalże w niczym nie odbiega od standardu, do którego przyzwyczajono nas we wcześniejszych produkcjach Rowan Software.

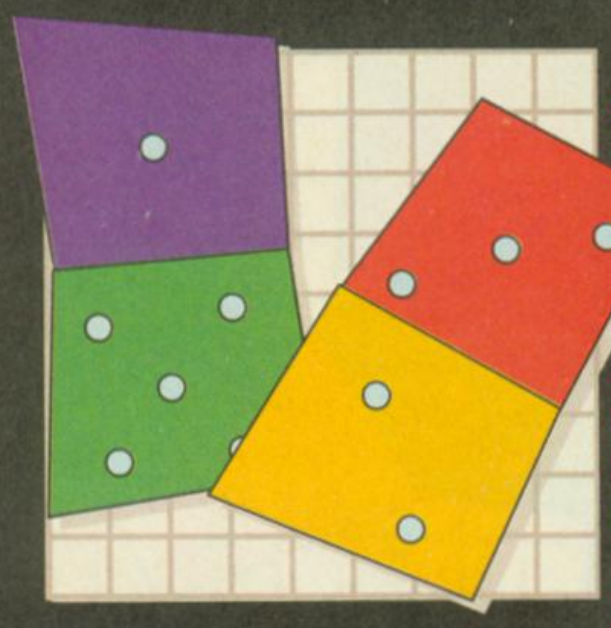




Te same klawisze, te same sztuczki: możliwość używania autopilota i autostrzelca, przeskoki z jednego samolotu na drugi itd.

Nie występuje tutaj start czy lądowanie. Start polega na oglądaniu, w jaki sposób wypuszcza nas sterowiec–baza. Lądowanie jest równie proste (Alt + X), jednak masz możliwość





ręcznego wykonania manewru.

Trasa na drodze sterowiec–cel–sterowiec oznaczona jest punktami nawigacyjnymi. Przeloty między nimi najlepiej wykonywać za pomocą autopilota. Samo latanie jest niesamowicie proste. Należy się tylko trzymać zasad, znanych każdemu wyjadaczowi. Na przykład, metodą dostania się na wyższy pułap jest powolne wzbijanie się, a nie ostra świeca, a w czasie walki powietrznej oraz atakowania dobrze bronionych celów nie wolno latać po linii prostej. Dzikie harce co prawda utrudniają celowanie, ale dają szansę ujścia z życiem z każdej sytuacji. Łatwiej atakuje się wrogie samoloty i sterowce mając przewagę wysokości.

Podczas ataku na obcy samolot najlepiej włączyć kokpit wirtualny. Umożliwia Ci to doskonałe śledzenie atakowanego nieprzyjaciela, ułatwia celowanie i strzelanie. Czujesz przestrzeń i masz możliwość wczucia się w rolę pilota.

Pamiętaj, aby stale oszczędzać amunicję. Nie ma sensu strzelać do samolotu, gdy jest mniejszy niż krzyżyk na celowniku. Celuj zawsze w punkt, znajdujący się nieco przed atakowanym samolotem. Tor lotu pocisków ulega zakrzywieniu i musisz brać na to poprawkę.

Jako uzbrojenie, oprócz pocisków karabinowych, służą Ci rakiety i bomby (też w ograniczonej ilości). Właściwie niemal w każdej sytuacji bomby są znacznie skuteczniejsze od rakiet. Jedyny moment, w którym rakiety są niezbędne, to





atak na wrogie sterowce. Aby zestrzelić sterowiec za pomocą karabinów maszynowych musisz się do niego zbliżyć, a to niemal latająca forteca (właściwie jedynym bezpiecznym miejscem dla atakującego jest ogon). Najlepiej atakować, trzymając się poza zasięgiem karabinów obrony, co jest możliwe właśnie przy użyciu rakiet.

Podsumowanie

Autorzy gry Air Power pokazali po raz kolejny, że do każdego tematu można podejść w sposób nowatorski. Stworzyli dynamiczną, pełną akcji, porywającą grę. Całość okrasili doskonałą grafiką (lecz, jak zwykle, niemal doskonałym obiektom nie towarzyszy równie doskonałe tło), wspaniałą



muzyką i efektami dźwiękowymi.

Nie jest to jednak dzieło doskonałe i ma kilka drobnych usterek, głównie technicznych. Denerwuje znikanie własnego sterowca-bazy. Zestrzelenie całej własnej floty (z wyjątkiem wspomnianego wcześniej sterowca) powoduje tylko lekki opieprz ze strony Twoich oficerów. Zdarza się też czasami, że lecąc na małym pułapie, rozbijasz się nie wiadomo o co.

Lot samolotem jest płynny, maszyna doskonale reaguje na stery (oczywiście, na odpowiednio szybkich komputerach). Ta łatwość nie razi jednak tak jak np. w Dawn Patrol, gdyż można przypuszczać, że konstruktorzy ze świata alternatywnego do perfekcji opanowali technikę budowy samolotów napędzanych śmigłem. Razi natomiast fakt, że poszczególne modele w tej samej klasie niemal się nie różnią pod względem manewrowości i sposobu prowadzenia. Przy-



nie części obrazu, np. hangaru po wlocie do niego. Nie jest możliwe zestrzele-

dałoby się tu nieco więcej indywidualności.

Droga do tronu daleka, więc... nie zwlekaj.

Darek Bujalski



AIR POWER

Rowan Software/Mindscape 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

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

Wymagania sprzętowe: 486DX33, 4 MB RAM, CD-ROM (2x).

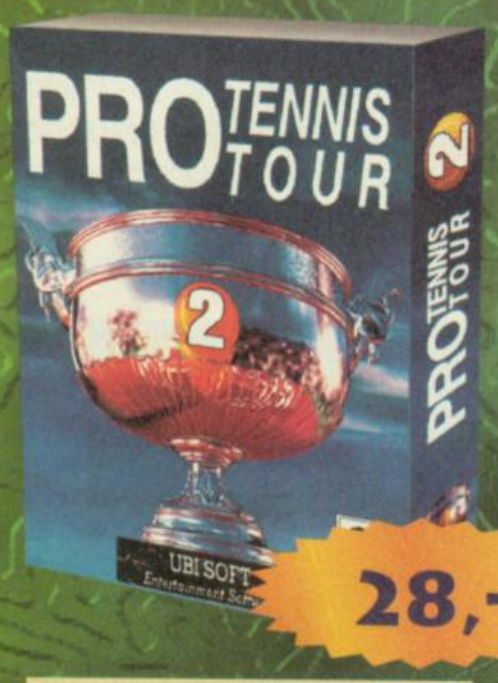
Dystrybucja: Digital Multimedia Group, ul. Grzybowska 39, 00-855 Warszawa, tel. 620 82 99, 24 03 14.
Cena: 135 zł.

INSTRUKCJE W JĘZYKU POLSKIM

MARKSOFT

PROGRAMY DLA CIEBIE

ul. Lipińska 2 00-968 WARSZAWA skr. poczt. 114 tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98, E-mail: marksoft@polbox.com.pl

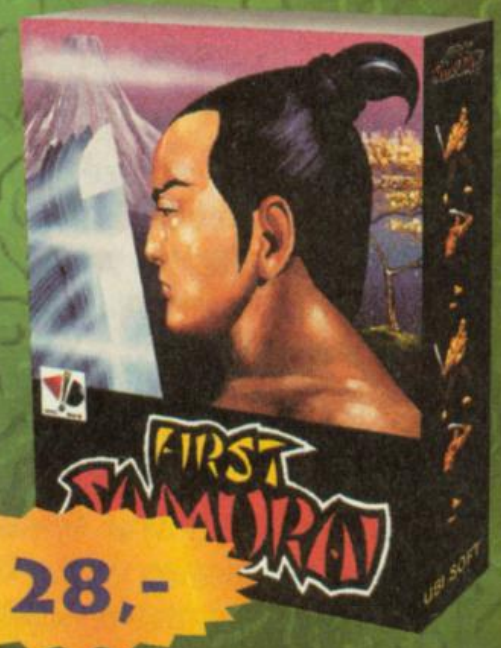


28,-

PRO TENNIS TOUR

PRO TENNIS TOUR 2

Odkryj „PRO TENNIS TOUR 2" symulator tenisa ziemnego, który umożliwi Ci wykreowanie i poprowadzenie własnego zawodnika. Możesz brać udział w grze singlowej, deblu, a także w mikście. Zanim jednak wystąpisz w Pucharze Davis'a, zadbaj o najwyższą formę, którą uzyskasz porzez intensywny trening. Dostępny jest każdy rodzaj uderzeń: lob, forehand, smash oraz pełna swoboda ruchów zawodników na korcie. Gra przeznaczona jest dla 1 do 4 graczy. Udoskonalona grafika i efeky dźwiękowe. **AMIGA**



28,-

FIRST SAMURAI

FIRST SAMURAI

Akcja gry „First Samurai" rozpoczyna się w starożytnej Japonii, gdzie młody wojownik staje się świadkiem masakry dokonanej przez Króla Zła. Niedawny adept sztuk walki przysięga, iż pomści swego Mistrza, który jest jedną z ofiar pogromu. Aby osiągnąć cel młodzieniec musi posiąść i wykorzystać tajemniczą Moc. Wspaniała mieszanina sztuk walki, tajemnej siły i magii. Szestnastowieczna sceneria oraz wiele rozmaitych premii i ukrytych opcji. **PC, AMIGA**



28,-

TOM AND GHOST

TOM END GHOST

Planszowa gra przygodowa wymagająca hartu ducha i wielu umiejętności. Tajemniczy świat pełen nieprzyjaciół, których musisz pokonać wykorzystując w tym celu najrozmaitszą broń. Jesteś duchem lorda Sir Arrow, który nawiedza zamek Ness Castle aby ocalić amerykańskiego chłopca i jego mamę, porwaną przez złowrogiego Endura. Oryginalna koncepcja gry dostarcza niezapomnianych wrażeń. **PC**

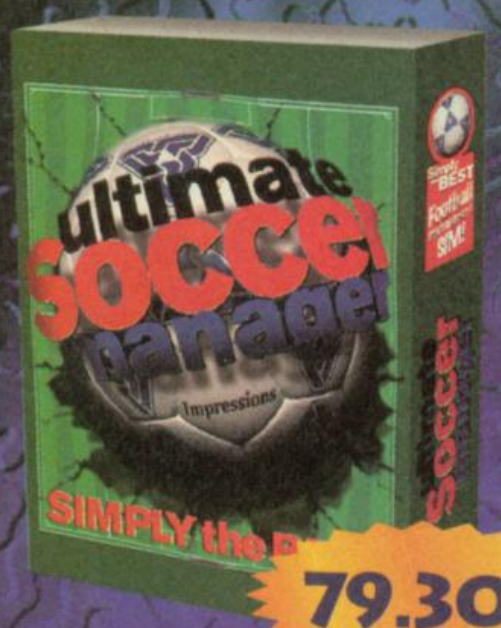


28,-

BATTLE ISLE

BATTLE ISLE

To co wyróżnia tę grę wojenną spośród innych to nie tylko udane prezentacje graficzne ale także atrakcyjna koncepcja i niezwykle przyjazny interface. Duża różnorodność jednostek wojskowych, od altylerii do dywizjonów lotniczych. 32 różne poziomy, 16 map sztabowych i zróżnicowany stopień trudności. Gra przeznaczona jest dla jednego lub dwóch graczy. **PC**

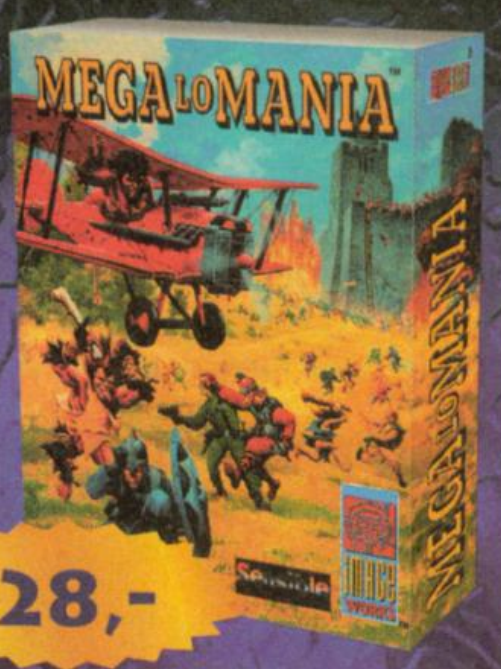


79.30,-

ULTIMATE SOCCER

ULTIMATE SOCCER MANAGER

Po raz pierwszy możesz przeżyć emocje na miarę rzeczywistego kierowania zespołem piłkarskim. Obserwujesz mecz z linii bocznej boiska dając dyspozycje swoim zawodnikom. Znakomita kolorowa grafika i doskonałe animacje tworzą autentyczną atmosferę meczu. Unikalny interface i komplet funkcji do zarządzania finansami zespołu, rynek transferów piłkarskich oraz mnóstwo innych opcji. **PC CD-ROM, 3.5"**



28,-

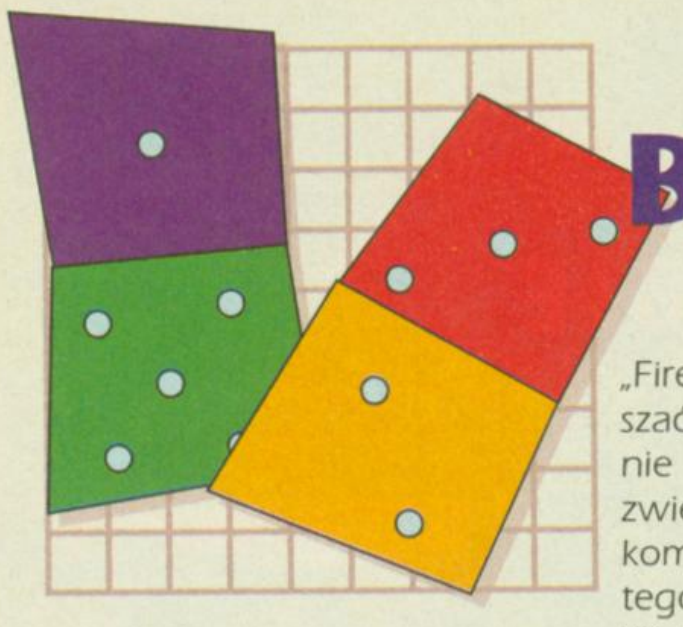
MEGA-lo-MANIA

MEGA-LO-MANIA

Zostań Bogiem nowo narodzonej planety. Czy jesteś gotów przyjąć wyzwanie rzucone przez innych pretendentów? Aby zawładnąć planetą musisz rozpocząć walkę u zarania dziejów, wędrując poprzez przeszłość, teraźniejszość aż ku przyszłości. Do dyspozycji masz 9 okresów historycznych, 10 poziomów technicznych, muzykę i odgłosy atmosferyczne, komentarze dźwiękowe, animowane bitwy oraz wiele innych atrakcji. **PC**

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.
(katalogi po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem)
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

☎ 663-93-90



BRAIN DEAD 13

Pamiętacie jeszcze takie gry, jak Space Ace czy Dragon's Lair? Mam nadzieję, że tak, bo były naprawdę fajne i jak na czasy, w których powstały – nieźle zrobione. Jeżeli jednak ktoś nie grał w żadną z nich, niech się nie martwi. Pojawiła się bowiem nowa interaktywna kreskówka, bijąca na głowę wszystkie poprzednie. Tym razem wcielasz się w młodego specjalistę od komputerów, o imieniu Lance, którego wynajęto do naprawy obwodów doktora Neurosis (doktor składa się tylko z mózgu, podłączonego do komputera). Po wykonaniu zlecenia Lance staje się pierwszą ofiarą w kolejce do odstrzału, gdyż doktorek planuje zawładnąć światem, a chłopak poznał jego plany. Od tej chwili Lance'a goni Fritz, psychopatyczny pomagier doktora. Miejscem gonitwy jest oczywiście zamek, w którym (jak szybko się zorientujesz) nie brakuje osobliwych komnat i jeszcze bardziej osobliwych mieszkańców.

O co tu chodzi?

Chodzi o to, aby przeżyć. Przez cały czas na ogonie siedzi Ci Fritz z zestawem przyrządów Mały Rambo. Jeżeli staniesz na dłużej w jednym miejscu, ani chybi zostaniesz pocięty na drobniutkie kawałeczki, albo spotka Cię coś jeszcze mniej przyjemnego. Ruchami Lance'a sterujesz, używając czterech klawiszy kierunkowych oraz przycisku „Fire". Po zamku możesz poruszać się w zasadzie dowolnie, nie ma określonej kolejności zwiedzania poszczególnych komnat. Możesz też wbiec do tego samego pokoju kilka razy. W każdej (lub prawie każdej) komnacie czeka na Ciebie jakaś zabójcza niespodzianka – czasami jest to potwór, czasami pułapka lub coś jeszcze innego. Aby uniknąć nagłej śmierci, należy wykonać odpowiedni ruch lub kilka ruchów w odpowiedniej kolejności. Proste. Przynajmniej w teorii. Tak naprawdę, gdy wbiegasz do nowej komnaty, praktycznie nie masz szans na odkrycie właściwej kombinacji w pierwszym podejściu.

Kilka szczegółów technicznych

stawia Brain Dead 13 ponad poprzednimi grami firmy Ready-Soft. Przede wszystkim, masz nieograniczoną liczbę żyć. Jeżeli zginiesz, pojawiasz się natychmiast w komnacie, w której skończyłeś i zabawa toczy się dalej. Zalet takiego rozwiązania nie muszę chyba nikomu wyjaśniać. Na każdej planszy giniesz średnio piętnaście razy, zanim uda Ci się odkryć właściwe klawisze. W Dragon's Lair, gdzie miało się tylko trzy życia, można było nerwy postradać. Co chwila wszystko od początku...

Ze względu na nieograniczoną liczbę żyć odpada też problem ciągłego zapisywania stanu gry. Robisz to tylko wtedy, gdy zaczyna już świtać (w czasie rzeczywistym) i musisz kończyć zabawę.

Naciśnięcie każdego klawisza jest kwitowane dźwiękiem z głośniczka. Gdy wykonałeś dobry ruch, dźwięk jest o parę tonów wyższy. Dzięki takiemu rozwiązaniu łatwiej odkryć metodę grania – orientujesz się, czy wykonałeś dobre ruchy. Pamiętaj, że ruch trzeba zrobić w odpowiednim momencie. Technika przechodzenia plansz jest następująca: gdy wchodzisz do nowego miejsca natychmiast zacznij klikać szybko we wszystkie klawisze (cztery kursory i









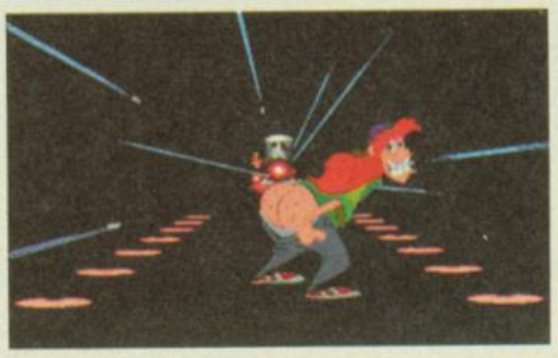
















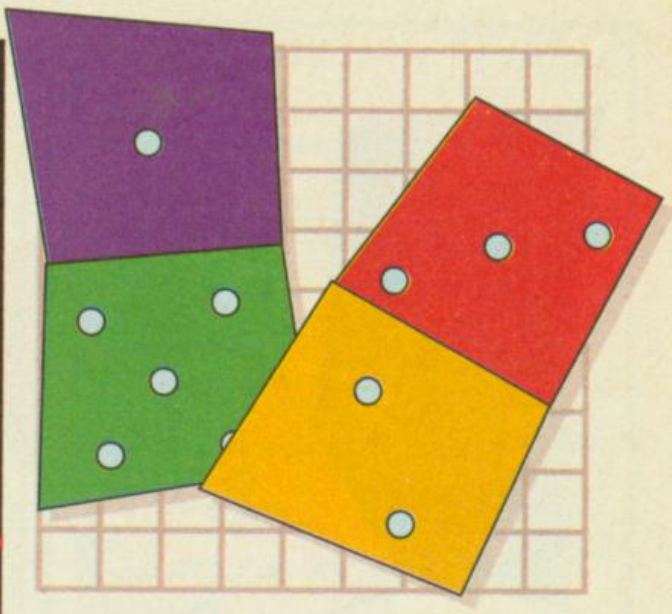






strzał – nie cała klawiatura, ma się rozumieć). Prawdopodobnie nie uda Ci się przejść planszy, ale dzięki sygnałowi dowiesz się, jak należy wykonać pierwszy ruch. Gdy już to ustalisz, metodą prób i błędów możesz odkryć, co i w jakiej kolejności należy nacisnąć. Jeszcze kilka słów o samym chodzeniu po zamku. Dowolna kolejność to niegłupi pomysł – za każdym razem możesz wybrać inną drogę i dzięki temu gra się nie







nudzi. W całym systemie jest tylko jedna mała (a może wcale nie taka mała) niedoróbka. Gdy po raz drugi wejdziesz do komnaty, w której już byłeś, akcja toczy się w sposób identyczny jak wcześniej. O ile nie razi to w wypadku np. pająków, o tyle ponowne spotkanie Moose'a, choć parę scen temu posłałeś go do diabła, może sprawić pewien zawód.



Wykonanie

Jak już mówiłem, Brain Dead 13 bije na łeb zarówno Space Ace, jak i Dragon's Lair. Przede wszystkim może zachwycić uroczą grafiką. Ogląda się ją jak najlepszą kreskówkę – chodzi płynnie, jest bajecznie kolorowa. Naprawdę warto popatrzeć. Również podkład dźwiękowy stoi na wysokim poziomie. Każdy miłośnik Królika Bugsa z przyjemnością rozpozna charakterystyczne dźwięki płynące z głośników (np. odgłosy machania nogami w powietrzu tuż przed odbiegnięciem). Całość wykonana jest z niezwykłą dbałością –



nic się nie krzaczy, nic nie zawiesza.

Podsumowując

Brain Dead 13 to świetna zręcznościówka. Na taką ocenę wpływa nie tylko perfekcyjna grafika i animacje, ale ogólnie pojęta grywalność oraz przede wszystkim – znakomity humor na pograniczu makabry (zobaczcie tylko, co Fritz wyczynia z Lance'em, gdy go złapie – fatalities z Mortal Kombat to przy tym pestka). Drastyczne sceny spotkały się zresztą z entuzjastycznym przyjęciem wśród członków redakcji, gdy im pokazałem, jak gra wygląda [Yeah!!! – Alx]. Postaci są przezabawne (moje dwie ulubione to wampirzyca Vivi, ze względu na odlotowy wygląd i powiedzenia, oraz oczywiście Fritz – za całokształt). Brain Dead zapewni każdemu znakomitą zabawę na kilka wieczorów, bez względu na wiek, płeć, wyznanie i tym podobne bzdury. Gorąco polecam.



Frogger

PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete na str. 45.

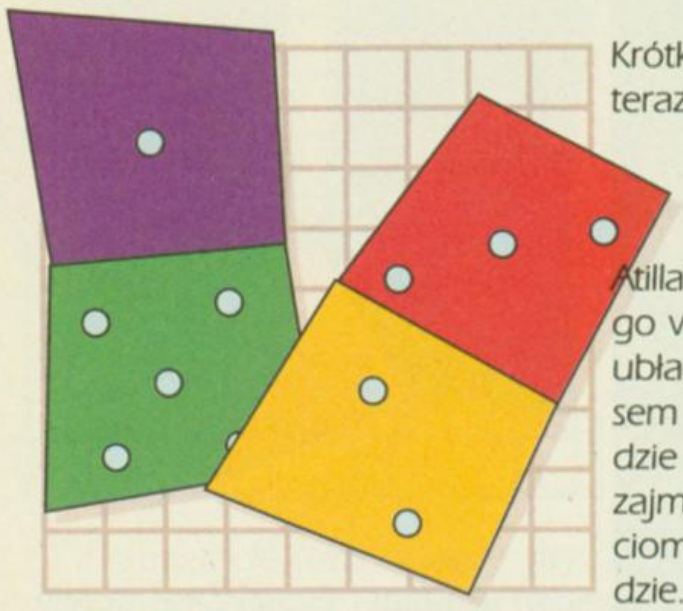
Dystrybucja: MarkSoft
ul. Lipińska 2,
01-833 Warszawa,
tel. 663-93-90.
Cena: 110 zł.

BRAIN DEAD 13
ReadySoft 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

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

THE DIG

NUDNE INTRO SUGERUJĄCE CIEKAWĄ AKCJĘ, NUDNA AKCJA SUGERUJĄCA CIEKAWE ZAKOŃCZENIE ORAZ NUDNE ZAKOŃCZENIE – TO WŁAŚNIE THE DIG.



Krótko mówiąc: totalna klapa. A teraz trochę o samej fabule.

Asteroid

Atilla, nazwany imieniem słynnego wodza Hunów, zbliżał się nieubłaganie do Ziemi, lecąc kursem kolizyjnym. Na walnej naradzie NASA ustalono, że sprawą zajmie się prom kosmiczny z pięcioma kosmonautami na pokładzie. Po wejściu na orbitę załoga miała umocować na powierzchni asteroidu ładunki wybuchowe, które po zdalnym odpaleniu wybiją go z toru lotu. W skład ekipy wchodziło trzech zawodowych astronautów, dziennikarka oraz doradca naukowy. Dowództwo objął komandor Boston Law. Po krótkiej odprawie prom kosmiczny wszedł na orbitę...

Tu kończy się intro, a zaczyna gra. Kierujesz poczynaniami Bostona i tylko jego. Jeżeli po obejrzeniu pierwszych scen miałeś nadzieję na sterowanie różnymi postaciami jednocześnie, to porzuć ją natychmiast. Z pozostałymi członkami załogi możesz się komunikować za pomocą podręcznego urządzenia o nazwie PenUltimate. Po włączeniu aparatu i wybraniu osoby, z którą chcesz rozmawiać, pojawia się lista tematów (a właściwie ikon symbolizujących tematy), które możesz poruszać. Na początku nie będzie ich oczywiście zbyt wiele, lecz z czasem Twoje możliwości się powiększą. Tyle że później w zasadzie nie będziesz miał z kim rozmawiać, ale to już inna sprawa. Gdy naciśniesz prawy przycisk myszy – wyświetlany jest Twój stan posiadania. Możesz zbadać każdy z posiadanych przedmiotów, używając ikony przedstawiającej lupę. Komentarze wygłaszane przez Bostona są niestety lakoniczne i niewiele mówią.

Jeżeli chcesz czegoś użyć, kliknij na odpowiednim przedmiocie, przyciśnij ponownie prawy przycisk, a następnie kliknij na ekranie w miejscu, gdzie chcesz go użyć. Interfejs jest prosty i przyjemny w obsłudze. Zdziwiłbym się, gdyby było inaczej – w końcu to LucasArts wymyślił system SCUMM, stanowiący milowy krok w rozwoju przygodówek.

William V. Tiller,

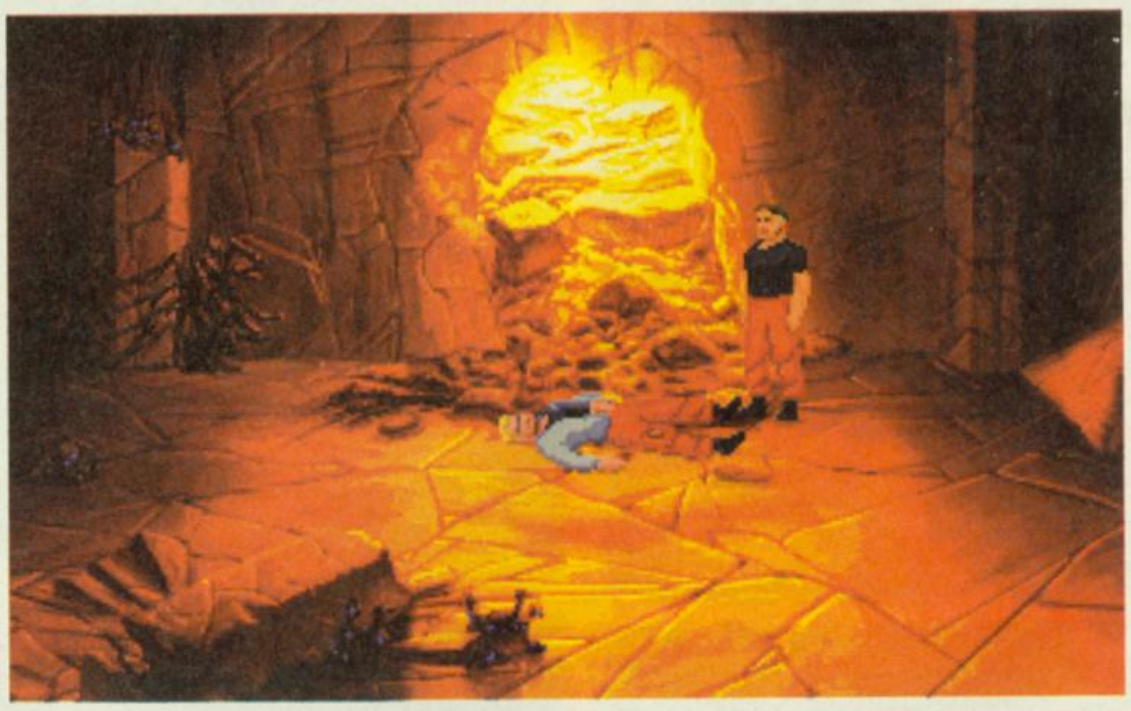
czyli pan, który objął zaszczytne stanowisko „artysty prowadzącego" produkcję The Dig, wyraźnie nie odrobił pracy domowej. Hańbą jest, że zasłużona i dobra firma LucasArts wyprodukowała grę o tak żałosnej grafice. Tła są jeszcze do przeżycia, chociaż wszystkie wykonane w podobnych barwach, więc po piątej planszy gracz jest nimi znudzony. Postacie niestety nie są do zaakceptowania. Takich zlepków pikseli moje biedne oczy nie widziały chyba od czasów pierwszego Larry'ego. Wstyd! Na szczęście animacja jest w miarę dobra, inaczej w ogóle nie dałoby się grać.

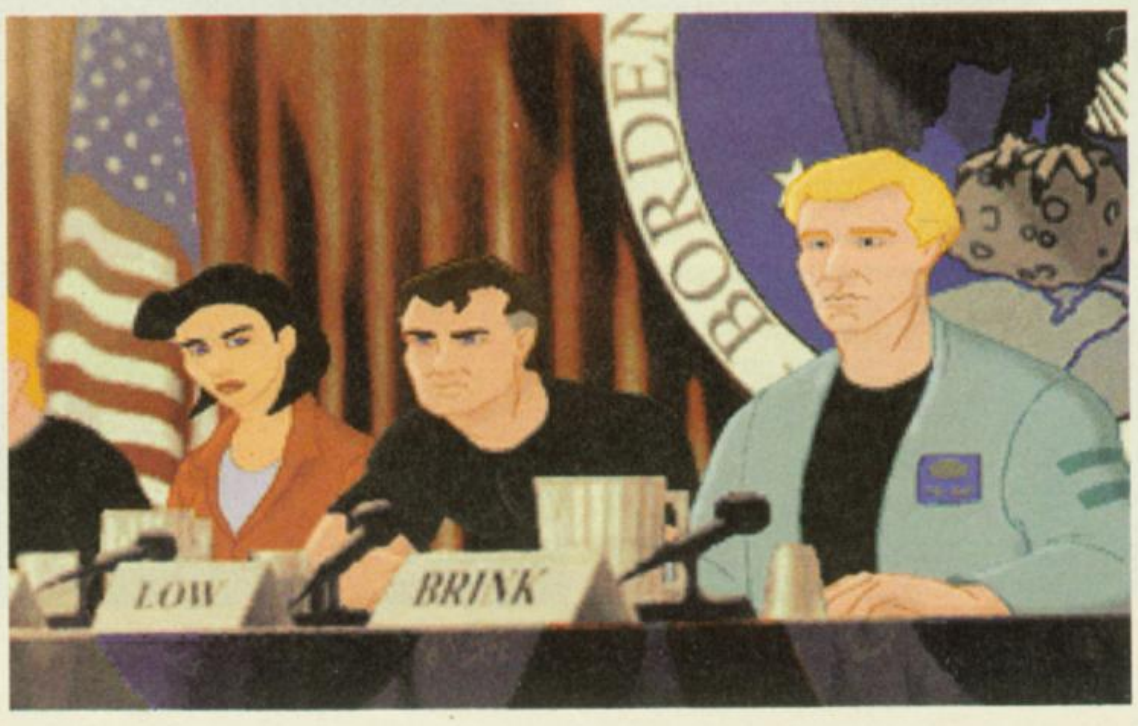
Spodziewałem się po tej grze czegoś dobrego. Firma LucasArts od dawna trąbiła wszem i wobec o swoim nowym produkcie. Bo i rzeczywiście było się czym chwalić. Scenariusz wedle pomysłu samego Stevena Spielberga, dialogi napisane przez Orsona Scotta Carda, fragmenty dzieł Wagnera wykorzystane jako podkład muzyczny – jednym słowem plejada gwiazd. I cóż z tego wszystkiego wyszło? Otóż nic dobrego. Autorzy popełnili kilka niewybaczalnych błędów, więc gry nie można zakwalifikować ani do wielkich, ani nawet do małych hitów.

Sprawdza się stare przysłowie: „co za dużo, to niezdrowo". Szkoda że tak się stało, bo gra zapowiadała się naprawdę nieźle. Pierwszą oznaką, że coś jest nie tak, były pokazowe screeny udostępnione przez firmę kilka miesięcy temu – w niskiej rozdzielczości i w dodatku mocno rozpikselizowane. Myślałem wtedy, że prawdopodobnie przed wprowadzeniem produktu na rynek LucasArts zmieni rozdzielczość na wysoką. Tak się jednak nie stało, o czym przekonałem się po uruchomieniu pełnej wersji. Kiepską grafikę byłem jeszcze w stanie przeżyć – w końcu to nie wszystko. Pomyślałem, że The Dig na pewno nadrabia scenariuszem. Myślałem tak jeszcze, pisząc miesiąc temu recenzję. Przechodząc kolejne nudne epizody miałem cały czas nadzieję, że jednak coś się w grze ruszy. Niestety, w tym przypadku również się myliłem. Astronauci najsłabiej prezentują się na początku gry, gdy latają w za dużych skafandrach. Ich ruchy są niezbyt dopracowane, a poza tym same postacie nijak nie pasują do dobrze narysowanego promu kosmicznego w tle (jedna z niewielu ładnych rzeczy w tej grze).

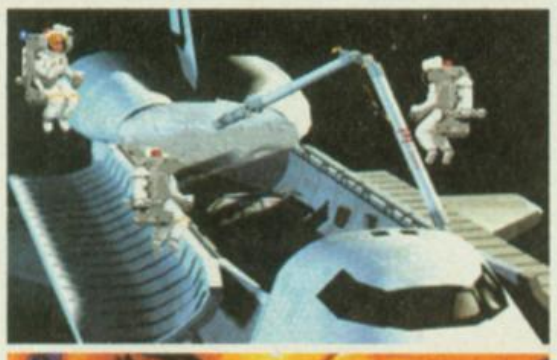
Co jakiś czas akcję przerywają wstawki animowane. Tu poziom jest już stanowczo lepszy, choć też nie ma się czym zachwycać. Ewen-





















zabawa polega na odkopywaniu (odnajdywaniu, odszukiwaniu i tak dalej, aż do mdłości) kolejnych metalowych patyczków i otwieraniu za ich pomocą kolejnych drzwi. A za drzwiami znowu patyczki, drzwi, zagadki...

Właśnie, zagadki. Parszywa mania pojawiła się ostatnio wśród producentów gier przygodowych. W co drugiej grze zamieszczone są jakieś bzdurne zagadki logiczne, które co gorsza trzeba rozwiązać, by posunąć akcję do przodu. W The Dig zagadek jest kilka, na szczęście dosyć prostych. Tak więc chodzisz sam po pustych komnatach i „cudujesz" z różnymi dziwnymi przedmiotami. Praktycznie nic się nie dzieje (jeśli nie liczyć śmierci Brinka, którego i tak zresztą można potem wskrzesić). Żadnych nagłych zwrotów akcji, nieoczekiwanych wydarzeń, nic. A nawet jeżeli coś się wydarzy, reakcje Bostona przypominają zachowanie szachisty–stoika na emeryturze. Nic nie jest go w stanie poruszyć, nie mówiąc już o lekkim zaniepokojeniu lub przestraszeniu. Tak więc w The Dig nie byłoby naprawdę nic interesującego, gdyby nie pan

Richard Wagner

Mniej światłym czytelnikom wyjaśniam, że pan Wagner wykorkował dobre sto lat temu, w związku z czym nie mógł osobiście uczestniczyć w tworzeniu gry. Natomiast jego twórczość została wykorzystana jako podkład muzyczny (to wiadomość dla zupełnie nieświatłych). Muzyka to jedyny element The Dig, o którym z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że jest naprawdę dobry. Fragmenty uwertur pasują doskonale do klimatu gry (o ile w ogóle jest jakiś klimat). Wprowadzają choć trochę przyjemności do ciężkiego życia gracza. Duże brawa. Niestety, żadna w tym zasługa firmy LucasArts – wykorzystanie dobrych i sprawdzonych rzeczy nie jest sztuką (a muzykę klasyczną w filmie SF zastosował już pan Stanley Kubrick w „Odysei Kosmicznej 2001"). Producentom należy się co najwyżej malutka pochwała za zmontowanie wszystkich fragmentów w całość.

Macie pieniądze?

Jeżeli tak, to nie wydawajcie ich na The Dig, bo naprawdę nie warto. Jak stwierdził Alex, jeżeli Spielberg zrezygnował ze zrobienia filmu na podstawie własnego pomysłu, to musiał być to pomysł słaby. Miał zupełną rację. Szkoda że tak marnie zakończył się projekt robiony z takim rozmachem. Niech to będzie nauczką dla innych firm.

Frogger

PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete, na str. 47.

tualnie płynnością, ale przy niskiej rozdzielczości nie jest to żadne zdumiewające osiągnięcie.

Dlaczego nie lubię The Dig

Jak już wcześniej mówiłem, autorzy gry popełnili kilka dużych błędów. Przede wszystkim w grze praktycznie nie ma postaci, z którymi mógłbyś rozmawiać lub od których mógłbyś otrzymywać informacje. Asteroid Atilla, gdy zostaje wybity z początkowego toru lotu, natychmiast zamienia się w statek kosmiczny. Jego załoga uprowadza Bostona, Maggie i Brinka na obcą planetę. Liczba osób zmniejsza się więc do trzech. W chwilę później Brink ginie, a Maggie odchodzi w swoją stronę mówiąc, że nie jesteś jej potrzebny. Zostajesz więc sam, w pusciutkiej bazie kosmicznej, w której w dodatku nic się nie dzieje. Cała

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	60%
Dźwięk	85%
Grywalność	50%
Pomysł	60%
Ogółem	65%

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:

IBM PC — Ceny w zł

7 dni 7 nocy	**39,00**
Blade of Destiny	24,00
High Seas Trader	56,00
Isnar 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**
Polanie	**53,00**
Skaut Kwatermaster	35,00
Ufo: Enemy Unknow	38,00
Worms	**110,00**

IBM PC-CD ROM

Actua Soccer	119,00
Angel Devoid	**tel.**
Alied General	140,00
Asterix	131,00
Battle Isle III	**163,00**
Buried in Time (3CD)	155,00
Caesar II	**130,00**
Chronomaster	**148,00**
Cybermage	**130,00**
Euro Fighter 2000	**183,00**
Extreem Pinball	105,00
Fatal Racing	96,00
Fifa Soccer '96	**130,00**
Football Limited	153,00
Gabriel Nights II	**169,00**
Game Gun + Crime Patrol	183,00
Genius	**119,00**
Grand Prix Manager	130,00
Great Naval Battles IV	160,00
Heroes of Might and Magic	**155,00**
Hexen	173,00
Johny Bazookatone	119,00
Knight's Chase (Time Gate)	134,00
Lion	**142,00**
Marco Polo	134,00
Mortal Kombat III	**173,00**
Master Lu	145,00
Mc Kenzie (6CD)	121,00
NBA Live '96	**130,00**
Need for Speed	**130,00**
Phantasmagoria (7CD)	160,00
Pinball World	77,00
Pocahontas Animated Story Books	**214,00**
Rebel Assault II	183,00
Red Ghost	108,00
Screamer	**130,00**
Sea Legends	**153,00**
Sensible World of Soccer	119,00
Shivers	**130,00**
Silent Steel	177,00
Soccer Stars '96	**105,00**
Steel Panthers	142,00
Stonekeep	**164,00**
Teenagent PL	**66,00**
Tekwar ("William Shanter's")	142,00
The Dig	**154,00**
Thunerhawk II	154,00
Torins Pasage	**129,00**
Warchammer	**163,00**
Warcraft II	142,00
Wing Commander IV (6CD)	**181,00**
Witchaven	145,00
Worms	**133,00**
Zombie Dinos	**79,00**

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

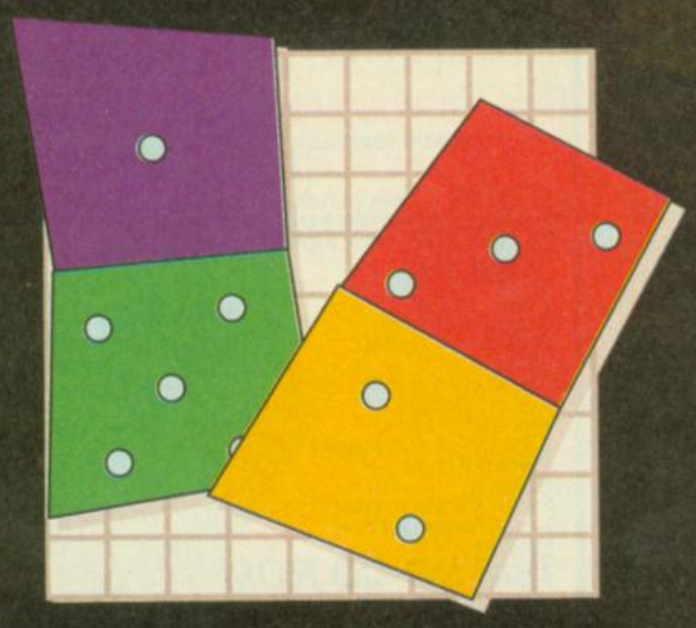
Alien Breed 3D (A1200)	113,00
Fears (A1200)	56,00
Ishar III	**41,00**
Liga Polska Manager '96	**37,00**
Prawo Krwi	**35,00**
Sensible World of Soccer 95/96	**78,00**
Skarb Templariuszy	24,00
Skaut Kwatermaster	25,00
Soccer Stars '96	**87,00**
Super Memo PL - CD ROM	**78,00**
Super Skidmarks	40,00
Worms	**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): Ridge Racer,Fifa'96 Destruction Derby,Krazy Iwan,Toshinden,Tekken, 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) oraz dołączamy do przesyłki.
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 .



IN SPACE NO ONE CAN HEAR YOU

ALIENS – A CO ADVENTURE

Jest rok 2157. USS Sheridan wraca na Ziemię z kolejnej misji kolonizacyjnej. Załoga znajduje się w hibernacji od 200 dni, gdy komputer pokładowy odbiera sygnał SOS z bazy górniczej na pobliskiej planecie B54c. Może on oznaczać cokolwiek, ale... Nawet w pobliżu zamieszkanej kolonii kosmos jest zimny, ciemny i cichy – dokładnie taki, jaki lubią Obcy.

Już wcześniej wiedziałem, że Aliens będzie dobrą grą. Jest to produkt renomowanej firmy francuskiej Cryo, która w ten sposób rozpoczęła współpracę z Mindscape (wcześniej pracując dla Virgin). Wśród wielu cenionych produktów Cryo i ten znajdzie swoje miejsce.

Zanim jednak rozpoczniemy zabawę warto zapoznać się z instrukcją, która zawiera niezbędne wskazówki do obsługi programu (Np. co to jest kursor – Frogger (nieuczona Żabo, w tym dziale tylko JA mam prawo wcinać się w teksty innych autorów! – Alx)) oraz jego konfiguracji.

Scenariusz

W Aliens wcielasz się w dowódcę misji, Hericksena, komandosa niezbyt inteligentnego, co często wypominają mu inni członkowie załogi. Po otrzymaniu sygnału musisz bezpiecznie wylądować na planecie i rozpocząć eksplorację. Podczas pobytu w bazie dowiesz się niezwykłych rzeczy o niej samej i jej mieszkańcach. Czeka Cię sporo niespodzianek, jak również kilka drastycznych scen. Producenci zadbali o dostatecznie mroczny charakter tego miejsca. Będziesz miał okazję przekonać się, że ludzie są o wiele bardziej przerażający niż Obcy.

Do zwycięstwa niezbędne będzie zespołowe działanie i na Tobie, jako dowódcy drużyny, spoczywa zadanie odpowiedniego wykorzystania zdolności swoich podkomendnych. Pewne możliwości pojawiają się dopiero, gdy użyjemy właściwej osoby, zaś niektóre przedmioty mogą być stosowane tylko przez odpowiednią postać.

Konfiguracja

Przyjemność z gry w dużym stopniu zależy od sprzętu, jakim dysponujesz. Zalecany jest 486DX33 z 8 MB RAM i szybką kartą graficzną. Bez dobrej karty animacje zamienią się w slideshow, a sterowanie grą okaże się niemożliwe, bo kursor myszki stanie się niewidoczny. Gdy masz słaby sprzęt, nie kupuj tej gry, bo stracisz nerwy.

Obsługa

Skomplikowana. Teoretycznie nie powinno być problemów: jeździsz kursorem po ekranie, wyświetlane są czynności, które możesz wykonać, rozmawiasz z postaciami itd. Kłopoty może natomiast sprawiać konieczność częstego przekazywania rozmaitych rzeczy innym postaciom. Niekiedy przedmioty nie są podpisane i trudno się domyślić, do czego służą.

Trzeba też często zmieniać widoki pomieszczeń, aby mieć dostęp do przedmiotów i w ogóle je zauważyć. Układ korytarzy nie jest skomplikowany, ale przez ciągłe zmiany widoków łatwo stracić orientację. Wniosek – rysuj plan i oglądaj wszystkie pomieszczenia z każdej możliwej strony.

Grafika

To element, który tę grę czyni tak niezwykłą i pasjonującą. Wysoka rozdzielczość oraz renderowane wnętrza o najwyższej jakości (to dzięki temu program zajmuje dwa dyski CD). Całość, zgodnie z podtytułem, zrealizowano w klimacie popularnych na Zachodzie komiksów o Obcych. W trakcie gry będziesz podziwiać pracę grafików, którzy włożyli mnóstwo wysiłku, żeby jak najdokładniej oddać pomieszczenia bazy. Jest ona dobrze zaprojektowana, a układ pomieszczeń – bardzo logiczny. Dodatkowo występują w grze doskonałe sceny animowane z najazdami kamery, zmianą kąta widzenia itd. Wszystko to superpłynnie, na pełnym ekranie, w renderowanej grafice. Jest jednak pewien szkopuł. Otóż rysunki twarzy bohaterów zostały kompletnie spartolone. Absolutnie nie komponują się z resztą wystroju, są ohydne, ośmieszają tylko postacie i niszczą klimat. Na szczęście, nie będziesz musiał ich tak często oglądać.

Muzyka

Niestety, widać tu kolejne niedociągnięcie. Muzyka jest ledwo zaznaczona w tle. Szybko się o



ALIENS - A COMIC BOOK ADVENTURE

Cryo/Mindscape 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	60%
Grywalność	75%
Pomysł	70%
Ogółem	80%

MIC BOOK

niej zapomina i odczucia gracza redukują się tylko do percepcji wzrokowej. Muzyka została wykonana za pomocą syntezatorów i składa się z dziwnych odgłosów, nużących i nieciekawych. W zasadzie można się z powodzeniem bez niej obejść.

Z kolei efekty dźwiękowe bardzo dobre. Wszystkie odgłosy są realistyczne i znakomicie spełniają swoje funkcje. Synteza mowy jest również bardzo dobra, wszystkie dialogi wyraźnie słychać, bez trudu można zrozumieć kwestie postaci, nawet bez napisów (chociaż są widoczne).

Kilka uwag na zakończenie

Wszyscy fani Alienów, komiksów oraz kosmicznych eksploracji powinni być zadowoleni. Grafika w pełni rekompensuje słabą muzykę. Tworzy mroczną atmosferę, która łatwo wciąga. Gra została wzbogacona o sceny zręcznościowe. Nie są one ani skomplikowane, ani trudne, za to wprowadzają trochę urozmaicenia w mozolną czynność eksploracji bazy. Dodatkowo wspomagają klimat, utwierdzając gracza w przekonaniu, że Obcy stanowią realne zagrożenie dla postaci, którymi kieruje.

Największym mankamentem gry jest ograniczenie czasowe przy przechodzeniu kolejnych etapów. Domyślam się, że autorzy chcieli koniecznie zwiększyć napięcie, ale w tym wypadku jest to zupełnie niepotrzebne. Konieczność wyścigu z czasem uniemożliwia swobodną eksplorację, spokojne i dokładne oglądanie kolejnych pomieszczeń, niszcząc w ten sposób sporo przyjemności. Skoro autorzy postarali się o piękną grafikę, powinni dać okazję do jej podziwiania, a nie zmuszać gracza do gonitwy na złamanie karku.

Aliens ma silną konkurencję w postaci np. gry Daedalus Encounter, gdzie Tia Carrere uśmiecha się do nas z ekranu, grafika jest na bardzo wysokim poziomie, a akcję wspierają znakomite dialogi. Faktem jest, że Aliens ma własny klimat, ale jednak ustępuje DE pod względem grywalności. Aliens – A Comic Book Adventure to program, który warto zobaczyć, pozachwycać się grafiką wnętrz, ale nie jestem do końca przekonany, czy warto go mieć na dłużej. Każdy musi tę kwestię sam rozstrzygnąć.

Hombre

Achtung!

Korzystając z okazji, chciałbym dorzucić swoje trzy słowa o Aliens. O tym, co jest dobre nie będę pisał, bo to już Hombre wyłożył Wam dobitnie. Chcę natomiast podkreślić kilka poważnych niedociągnięć. Przede wszystkim kursor. Jak było napisane wcześniej, lubi zanikać i robi to również na bardzo szybkich kartach graficznych. Po prostu alogrytmy gry są skopane i tyle. Po drugie – twarze. To, co rysownicy z nimi zrobili, to po prostu skandal. Pasują do renderowanych scenerii jak pięść do nosa. Przykład Aliens nie jest zresztą jedyny. Zarówno w Lost Eden, jak i w Dragon Lore – dwóch wcześniejszych grach tej samej firmy – twarze bohaterów również zostały zmasakrowane. Wstyd! O muzyce tylko dwa słowa – rzeczywiście kiepska. I wreszcie na koniec: gra marnie się broni w porównaniu z innymi dostępnymi na rynku tytułami – to fakt. Przy czym Daedalus Encounter nie jest bynajmniej jej najgroźniejszym przeciwnikiem. Wystarczy podać takie pozycje, jak Gabriel Knight 2, Buried in Time, Torin's Passage... Mam nadzieję, że Cryo szybko się pozbiera, bo naprawdę lubię tę firmę.

Frogger

PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w tete, na str. 44

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





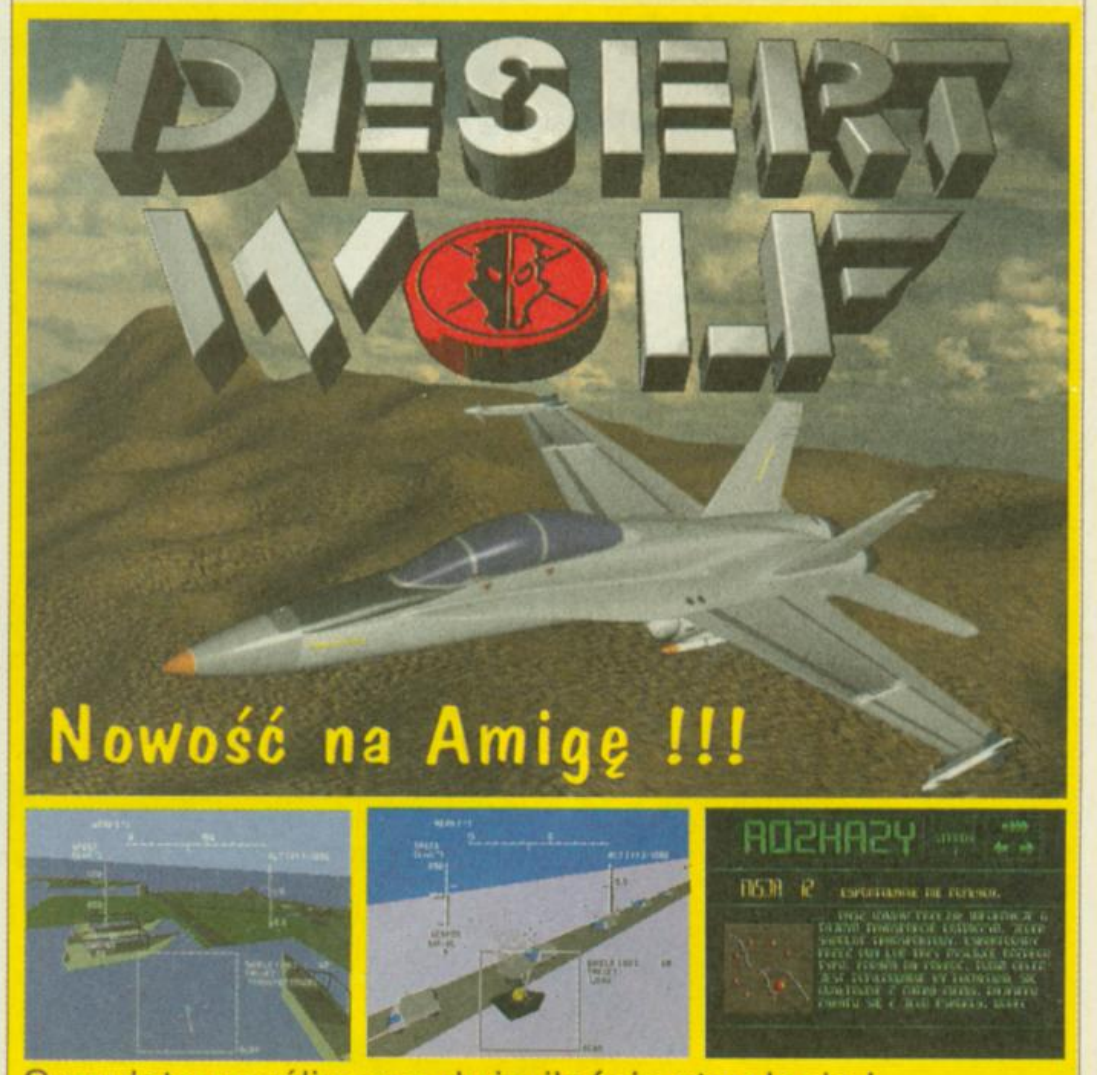
PC: 286 lub lepszy, 7MB HDD, VGA, SB, GUS, myszka (49.50 zł)
JUŻ WKRÓTCE: PC CD-ROM !!! (59 zł)
Amiga: 1MB, mysz, instalator HDD (39.00 zł)

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 (42 zł)

Posiadamy w sprzedaży nowy edytor tekstu Pisarz 3.0 dla komputerów Amiga (1MB RAM; 47.50 zł)

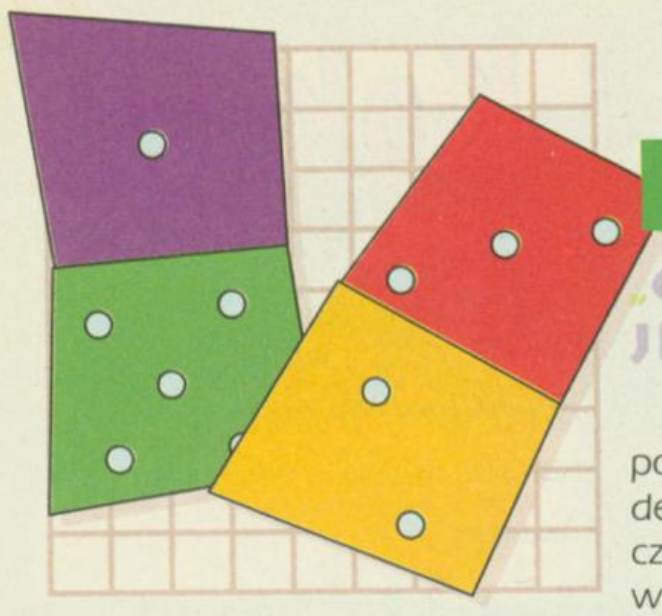
Autorzy polskich programów ! Kontaktujcie się z nami !

Seven Stars

Zapraszamy na Gambleriadę
do naszego stoiska,
gdzie ceny będą niższe o ponad 20% !!!

Seven Stars, 80-952 Gdańsk 6, skr. poczt. 219,
tel. (0-58) 416-746

KUPON RABATOWY
WAŻNY PRZY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ
W NASZEJ FIRMIE
10%



LIMITY ODWZOROWAŃ

„CEL ZAMIERZONY I CEL OSIĄGNIĘTY – TO NIGDY NIE JEST TO SAMO".

SOFOKLES

Football Limited został wydany pod koniec ubiegłego roku przez firmę Ocean. Jest to gra sportowa, zaliczana do kategorii menedżerów piłkarskich, których akcja toczy się w wyspiarskim światku futbolowym. „Wyspiarski światek" należy tutaj rozumieć jako stołek menedżera wybranego przez siebie zespołu angielskiego lub trenera reprezentacji Anglii. Możesz nawet obie te funkcje sprawować jednocześnie.

Pierwowzór

Każdy obyty gracz, ot, taki laureat konkursu Omnibus [lubię jak autor pisząc pamięta, że ja to potem czytam – Alx], od razu zauważy, że na autorach FL olbrzymie piętno odcisnął The Manager. Nietrudno się domyślić, co było powodem tego zafascynowania. (Odpowiedź dla nieświadomych: grywalność!) Chcąc wywołać równie pozytywne odczucia, w FL zastosowano identyczny system rozgrywania meczu, klasyfikacji drużyn i piłkarzy, nazywany przeze mnie SOTT (Strenght of the Team). SOTT polega po prostu na tym, że każdemu zawodnikowi przypisano cztery charakterystyki, ujęte w widełki liczbowe od 1 do 100. Ich średnia stanowi ogólną ocenę umiejętności zawodnika, zaś średnia ocen wszystkich zawodników danej drużyny odzwierciedla jej wartość, tzn. jej siłę (Strenght).

W grze zachowano wszystkie występujące w The Manager opcje i metody ich prezentacji – zaczynając od wyboru swojej „menedżerskiej" twarzy, poprzez podpisywanie kontraktów reklamowych, na zapisywaniu stanu gry kończąc.

Aby te koncepcje mogły i dziś cieszyć się popularnością, wymagały pewnych uzupełnień, co nie uszło uwadze autorów.



Chybione wstawki i poprawki

Zacznę właśnie od nich, gdyż najlepsze kąski lubię zostawiać na koniec. Babcia zawsze mi powtarzała, że deser jest aktem finalnym obiadu zarówno tego bardzo smacznego, jak i tego mniej.

Największą gafą, jaką popełnili twórcy FL, Werner Krahe i Jens Onnen, było pomylenie dat rozgrywania Mistrzostw Europy i Mistrzostw Świata! Dzięki temu już w roku olimpijskim 1996 możesz uczestniczyć we francuskim mundialu i cieszyć się ze zdobycia Pucharu Świata.

Wstawienie zbyt wielu słabo opisanych, prezentowanych graficznie danych o piłkarzach, zabiło istotną przejrzystość informacji.

Ponadto autorzy popełnili kilka drobnych błędów. Zupełnie nie dopracowane i niejasne wykresy są po prostu bezużyteczne. Fatalnie rozwiązano „paletę" podstawowych opcji (settings), więc przez 30 minut szukałem sposobu na wyłączenie dźwięku. (Sam dźwięk nie jest zły, tylko jakoś wyjątkowo mnie drażnił.) Na temat oprawy graficznej nie będę się długo wypowiadał. Wspomnę tylko, że stroje zawodników, biegających po boisku w czasie niezbyt przekonywającej fazy animacyjnej, są obleśne. Piłkarze Liverpoolu w barwach zieleni i pomarańczy? Beeergh!

Chyba wystarczy już lektury tych naciąganych, wyjątkowo napastliwych, antypatyczno–subiektywnych epitetów. Dużo, dużo więcej powiedzą Wam screeny i ocena końcowa.

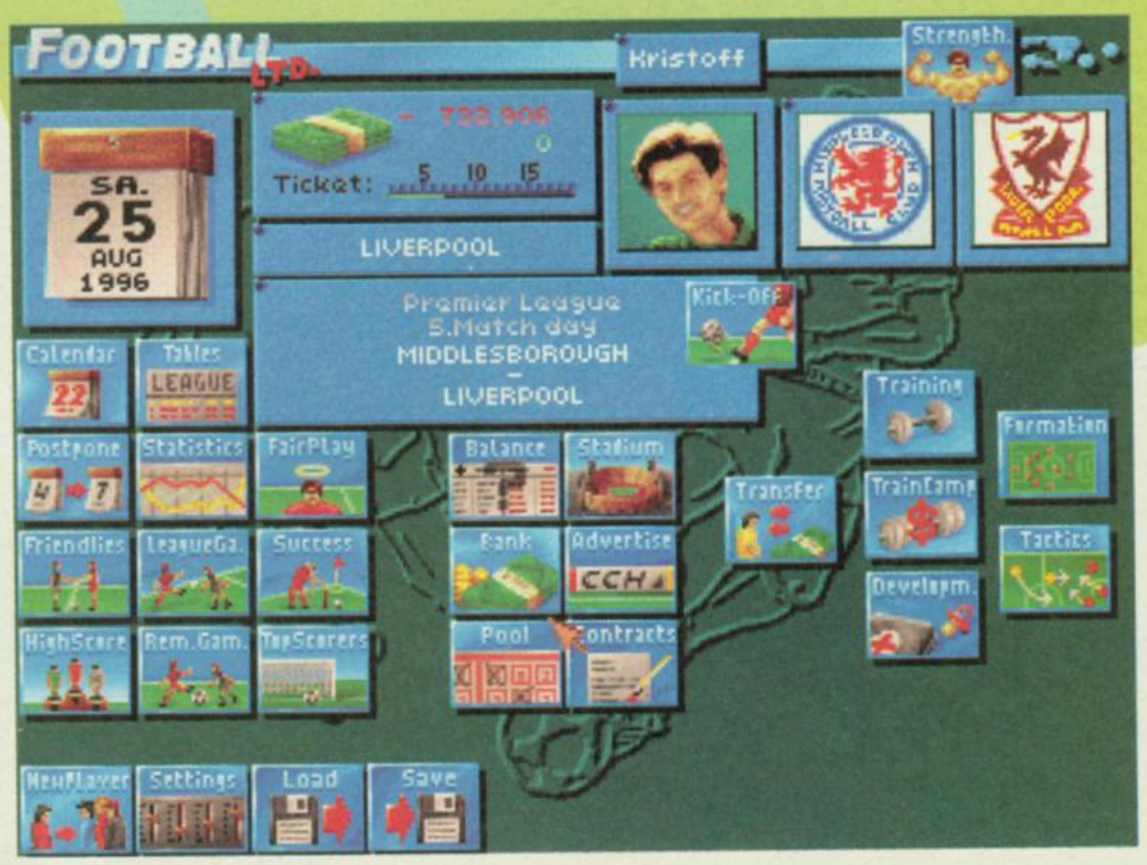
Udane wstawki i poprawki

Na początek coś miłego dla pedantycznych fanów Okienek. Mogą sobie dowolnie rozstawiać wszystkie ikony po głównym menu gry Football Limited.

Gdy się porównuje grę z pierwowzorem, widać że niemieccy twórcy szczególnie dopracowali opcje ekonomiczne. FL udostępnia kilkadziesiąt sposobów wydawania pieniędzy.

Te najbardziej pospolite, typowo ekonomiczne to: inwestowanie w nieruchomości, gra na giełdzie papierów wartościowych i oprocentowany depozyt w banku. W relatywnie krótkim czasie (w odniesieniu do innych form zarobkowania) przynoszą one odpowiednio wysoki (czyli niski) zysk. Rzadko się zdarza, aby ktoś na tych operacjach pieniężnych stracił.

Dużo bardziej ryzykowny jest



FOOTBALL LIMITED

Ocean 1995
Sportowo-hand.
PC CD-ROM

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



Ekran z opcjami. No comments.

„pool" – biznes nazywany w Polsce Totalizatorem Sportowym. Od naszego różni się tym, że zgadujesz wyniki 11, a nie 13 spotkań piłkarskich i nie masz możliwości typowania dwu- i trzydrogowo. Ponadto sam ustalasz wysokość stawki, która zostanie kilkakrotnie pomnożona w wypadku wygranej. Wypłacają Ci forsę już przy trafieniu rezultatów 9 meczów.

Pozostałe formy gospodarowania gotówką są ściśle związane z funkcją menedżera klubu piłkarskiego. Obejmują finansowanie pracy z młodzieżą, transfery i podpisywanie kontraktów, prowadzenie kampanii reklamowej w prasie i wśród potencjalnych kibiców (oryginalne, co?) oraz rozbudowę stadionu. Ta ostatnia daje wręcz nieograniczone możliwości. Za pieniądze klubowe zbudujesz otoczenie stadionu, czyli: cztery snackbary, sklep z pamiątkami, siedzibę Klubu Kibica, restaurację, kino, tory dla kręglarzy, pojemny parking i szerszą drogę dojazdową. Tę samą kasę pancerną opróżniasz, aby poprawić wnętrze stadionu: trybuny, siedzenia, dach, oświetlenie, tablicę wyników, płytę boiska (możesz zbudować podgrzewaną), sektory bezpieczeństwa i trybunę dla VIP-ów.

Oczywiście, wszystkie Twoje wydatki i przychody przedstawione są w formie bilansu i wykresów.

Wszystko razem

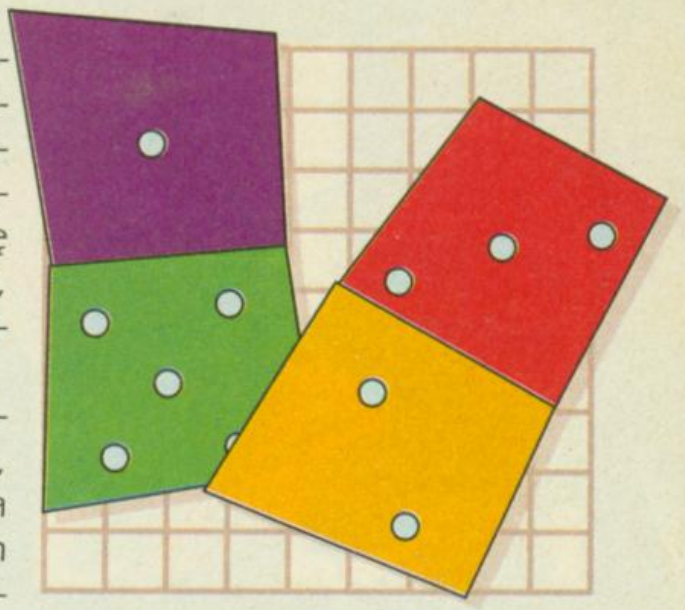
Użycie systemu SOTT oraz możliwość automatyzacji treningu i selekcji podstawowej jedenastki powoduje, że Twoja rola w klubie sprowadza się do dwóch czynności: pomnażania klubowego kapitału i oglądania efektów własnej polityki finansowej na boisku. Pierwsza z nich jest zdecydowanie bardziej satysfakcjonująca i wciągająca.

A dlaczegóż to SOTT wywołuje opisane powyżej skutki? A dlatego, że istotą tego systemu jest zasada „kto silniejszy, ten lepszy". Sposoby na wzrost siły Twojej drużyny są dwa, oba związane z pieniędzmi: zakup znakomitego zawodnika i wyjazd do najdroższego ośrodka treningowego. Natomiast „domowy" trening, który w The Manager był niezależnym finansowo środkiem polepszania formy piłkarzy, jest w FL tak skomplikowany, że szczęściem trzeba nazwać fakt, iż może być prowadzony automatycznie.

Zatem Football Limited jest w dużej części grą ekonomiczną, w której dzięki zarobionym funduszom dążysz do osiągnięcia sukcesów sportowych. Dlatego tak ważną cechą jest umiejętność gospodarowania budżetem klubu. Największą jego część stanowią przychody ze sprzedaży biletów, więc Twoim głównym zadaniem w grze będzie taka rozbudowa stadionu i ustalanie takich cen biletów, aby maksymalizować zyski. Drugorzędną rolę odgrywają kontrakty reklamowe, co nie znaczy, że należy się spieszyć przy ich podpisywaniu.

Może trochę zdeprecjonowałem czysto sportowe funkcje FL, ale z pewnością nie zasługują na wyróżnienie. Brakuje w nich przede wszystkim szeroko rozumianej wolności. Na przykład, nie przewidziano możliwości składania oferty transferowej dowolnemu zawodnikowi, ani wyboru piłkarzy do reprezentacji Anglii spośród wszystkich angielskich zawodników występujących w ekstraklasie. Relacje taktyka – wynik meczu nie są odpowiednio wyważone (wynik aż w 90% zależy od stosunku sił boiskowych rywali).

Football Limited polecam graczom, chcącym poczuć na swych barkach odpowiedzialność i władzę, właściwą w Polsce wyłącznie prezesom klubów piłkarskich, hołdującym tezie: „piłka nożna to przede wszystkim biznes".



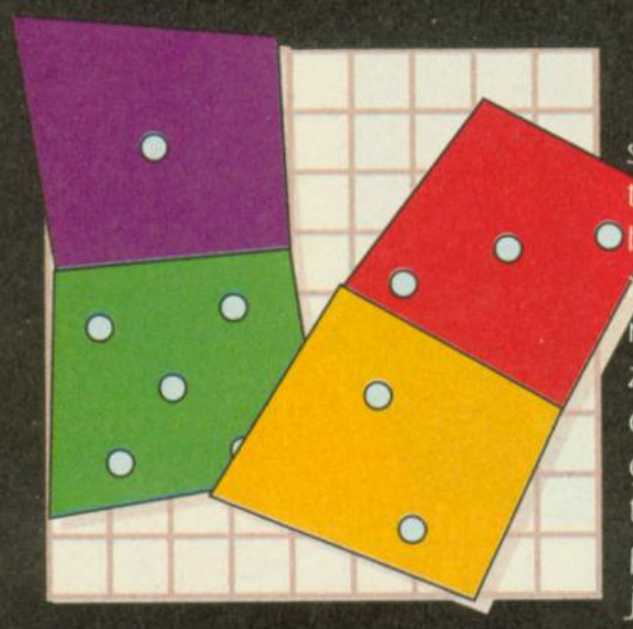
Życzę Wam ciekawych inwestycji finansowych, bo o sukces sportowy nietrudno.

Kristoff

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



WYTWÓRNIA LUNET I TELESKOPÓW
UNIWERSAŁ
34-300 Żywiec, ul. Poniatowskiego 9
fax/tel. (0-33) 61-33-74 w godz. 600-2200
Punkt sprzedaży: Paweł Socha,
Kraków, tel. (0-12) 47-12-90 w godz. 1600-1800
OFERUJEMY KILKANAŚCIE MODELI
LUNET I TELESKOPÓW ZWIERCIADLANYCH
a zwłaszcza:
MODEL NR 8 - SZUKACZ KOMET
Teleskop zwierciadlany
systemu Newtona:
średnica - 150 mm
ogniskowa - 900mm
system okularów - powiększa: 30 x, 80 x, 120 x, 200 x, 300 x i 500 x
zasięg - 12,5 magnitudo
zdolność rozdzielcza - 0,9"
Mgławica w Orionie (M42). Zdjęcie wykonane szukaczem komet (model nr 8).
Punkty sprzedaży:
Warszawa tel. (0-22) 61-26-745
Koszalin tel. (0-94) 42-51-91
Poznań tel. (0-61) 52-83-30
cena: 1400, -zł
Mikroskopy !!!



CYBER FORCE

Od dawna czekaliśmy na pojawienie się jakiejś ciekawej, polskiej przygodówki, nie zawierającej oklepanych pomysłów i aż ociekającej oryginalnością. Takie nadzieje wywołała we mnie gra Cyber Force. Czy pierwsze wrażenie było słuszne? Przeczytajcie.

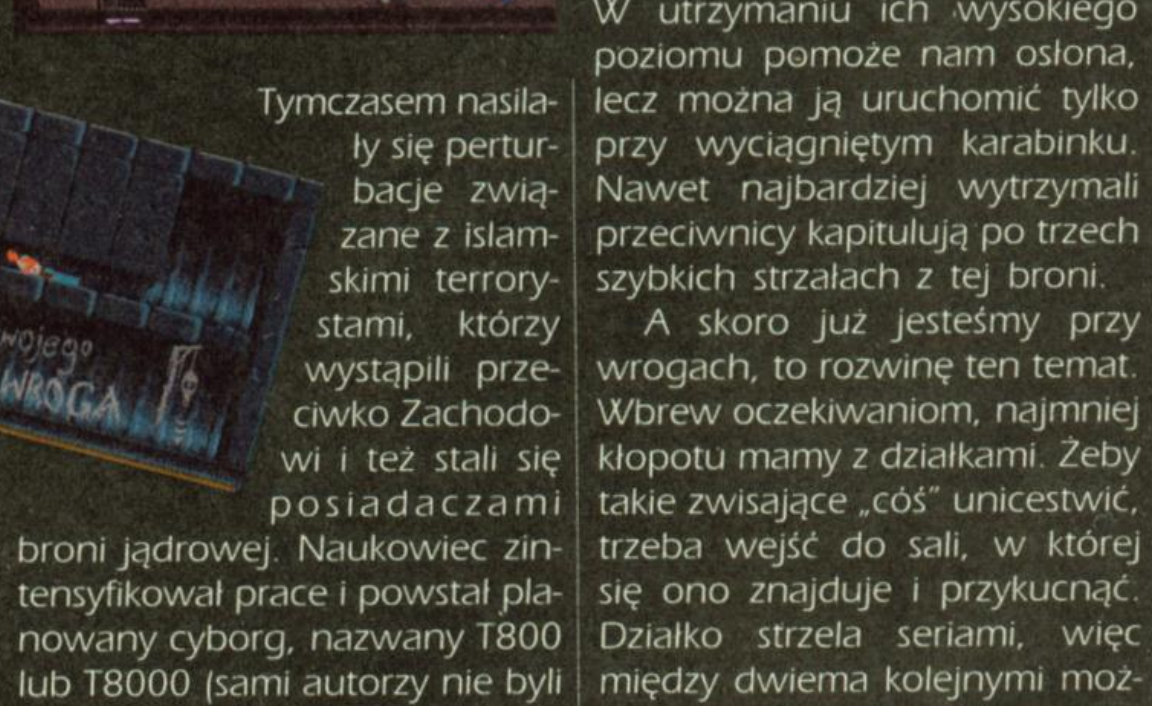
Po pierwsze – wygląd

Na pierwszy rzut oka Cyber Force prezentuje się nieźle – przyjemna graficzka, coś tam brzęczy w tle. Drugie spojrzenie – jest jeszcze lepiej, animacja bardzo płynna, zaś muzyczka niczego sobie. I wreszcie za trzecim razem objawienie – gra jest naprawdę atrakcyjna. Najlepiej prezentuje się muzyka. Osiem znakomitych modułów muzycznych, zmieniających się wraz z poziomami, to liczba wystarczająca. Tym bardziej że według informacji reklamowych muzyka została wykonana na profesjonalnych syntezatorach. Jestem skłonny uwierzyć autorom, gdyż ten element gry prezentuje się bardzo dobrze. Utrzymany jest wreszcie równy poziom wykonania, gdyż grafika profesjonalizmem niewiele odbiega od dźwięku. Ujęcie postaci głównego bohatera, a co za tym idzie, także i akcji, zrealizowano podobnie jak w legendarnym już Flashbacku. Nietrudno zauważyć, że grupa AB Team chciała dorównać swym kolegom po fachu z Delphine Software i stworzyła bardzo realistyczną animację postaci. Z tym że sama postać bohatera nie jest już tak szczegółowa. Nie stanowi to jednak wielkiej przeszkody po części dlatego, że podczas zabawy nie ma zbyt wiele czasu na podziwianie grafiki, a po części dzięki rekompensacie w postaci dopracowanych i różnorodnych scenerii.

Przeciwnicy również wyglądają ładnie i są dobrze animowani. Moje wywody na temat wykonania zakończę konkluzją: wreszcie pojawiła się polska gra, której nie trzeba, a nawet nie wolno się wstydzić (pomijam tu produkcje czysto przygodowe, w rodzaju Teenagenta, bowiem różnica gatunkowa między tym ostatnim i Cyber Force jest równie zauważalna, jak między Lemmings i Cannon Fodder – to gwoli wyjaśnienia).

Po drugie – fabuła

Właściwie to powinno być „po pierwsze", ale czy musi? Zbliża się koniec drugiej dekady XXI wieku. Niejaki dr Jon Klijsten prowadził badania, w wyniku których możliwa stała się „transkrypcja świadomości mentalnej istot o współczynniku de Boora wyższym niż 7" (cytat z instrukcji). Przekład na polski: możliwe byłoby wszczepienie umysłu istoty ludzkiej bezdusznej maszynie i stworzenie doskonałego cyborga. Zaraz po otrzymaniu nagrody Nobla doktorek zrezygnował jednak z oficjalnej pracy naukowej i kontynuował swe badania w prywatnym laboratorium.





Tymczasem nasilały się perturbacje związane z islamskimi terrorystami, którzy wystąpili przeciwko Zachodowi i też stali się posiadaczami broni jądrowej. Naukowiec zintensyfikował prace i powstał planowany cyborg, nazwany T800 lub T8000 (sami autorzy nie byli chyba zdecydowani, bowiem w instrukcji jest to różnie podane). Jakby przeczuwając rychłą śmierć, dr Klijsten przeniósł zawartość swego mózgu na pewien kryształ i wręczył go cyborgowi. Teraz zaczyna się jego misja...

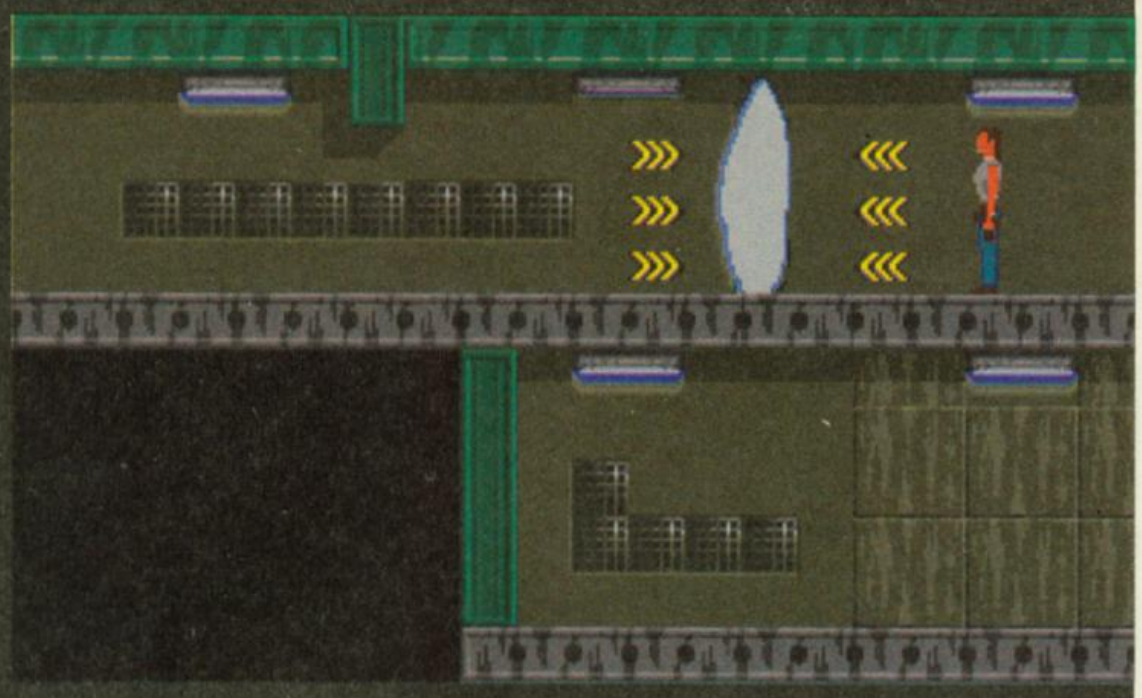


Po trzecie – zawartość

Sama gra nie jest wcale gorsza od graficzno–dźwiękowej otoczki. Do przejścia mamy pięć dużych, urozmaiconych poziomów. Trzeba na nich rozwiązać szereg zagadek, często pracować joystickiem, a jeszcze częściej głową. Nierzadko potrzebne jest też szczęście, by zdążyć wystrzelić, zanim to zrobi wróg. Zapasy energii kurczą się bowiem w zastraszającym tempie. W utrzymaniu ich wysokiego poziomu pomoże nam osłona, lecz można ją uruchomić tylko przy wyciągniętym karabinku. Nawet najbardziej wytrzymali przeciwnicy kapitulują po trzech szybkich strzałach z tej broni.

A skoro już jesteśmy przy wrogach, to rozwinę ten temat. Wbrew oczekiwaniom, najmniej kłopotu mamy z działkami. Żeby takie zwisające „coś" unicestwić, trzeba wejść do sali, w której się ono znajduje i przykucnąć. Działko strzela seriami, więc między dwiema kolejnymi można je zniszczyć. Przy innych przeciwnikach – czołgach, ludziach itd. trzeba już wykazać się odrobiną finezji i pomysłowości. Na pewno jednak bez osłony się nie obejdzie.

Energię stracić można nie tylko w bezpośredniej walce. Dlatego więc nie należy skakać



nawet z małych wysokości. Znacznie bezpieczniejsze jest wykonanie „zwisu" z platformy. Dodatkową przeszkodą (tylko w podziemiach), są rozlane na podłodze kwasy (przeskoczyć) i dziwne stwory wychylające się z wylotów w ścianach. Aby te paskudy nie zaatakowały gracza, wystarczy przy nich po prostu nie biegać. Ostatni już rodzaj niespodzianek to zapadnie. Łatwo je jednak ominąć. W jaki sposób – każdy uważny gracz bez trudu zauważy.

Jeszcze jedną nowością w grze jest system terminali, które obsługuje się w sposób podobny do tego, jaki stosuję pisząc ten tekst. Komendy wpisuje się do specjalnego okienka. Większość z nich nie ma wielkiego znaczenia dla przebiegu gry (ot, taki bajer), a ta najbardziej przydatna to „otworzdrzwi".

Cyber Force jest grą trudną. Właściwie bez rozwiązania niemal nie da się jej ukończyć. Jak na mój gust za dużo trzeba biegać bez ładu i składu. Wiele fragmentów gry nie zazębia się ze sobą i trudno wpaść na właściwe rozwiązanie.

Po czwarte – co z tym fantem...

Jeżeli jeszcze nie jesteś przekonany do zakupu tej gry, po raz kolejny powtarzam: jest ona warta swojej ceny. Kupując Cyber Force dostajemy produkt, który może bawić przez wiele dni. Warto docenić pracę włożoną przez autorów w jego powstanie.

Jest też kilka błędów, z których za największy wypada uznać niespójność fabuły. Kilka mniejszych wad to: zbyt wielki „refleks" przeciwników, brak instalera (aby grę zainstalować na HD, trzeba wszystkie pliki przegrać własnoręcznie, a następnie dorobić „assigny"). Chwilami animacja bohatera nie jest też dopracowana (np. przy skokach w bok). Nie są to jednak ogromne błędy i mimo wszystko sądzę, że Cyber Force kupić warto.

Po piąte – nie zabijaj...

...a wtedy zabiją Ciebie.

Yuyo

PS Pełne rozwiązanie gry (i mapy) publikujemy w Tete na str. 45

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

CYBER FORCE

Mirage 1995
Zręcznościowo-przygod.
Amiga

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

boomerang

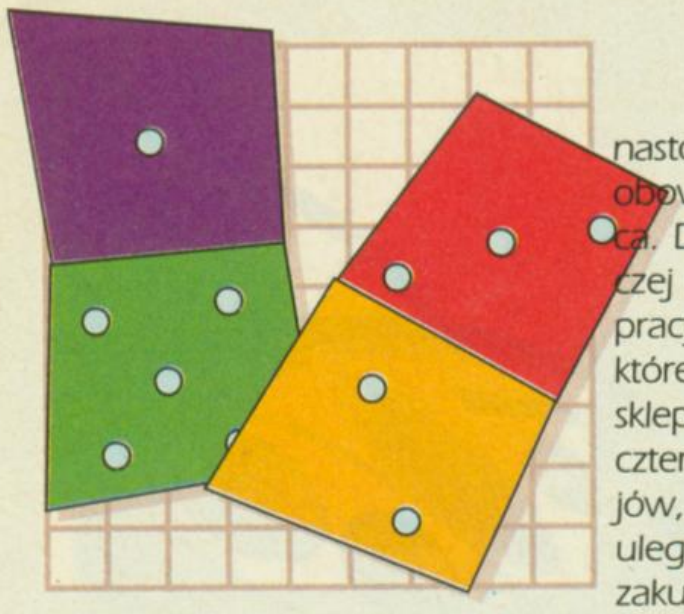


nowe joy-pady z gwarancją!

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. 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





MCKENZIE & CO.

NARESZCIE COŚ DLA PŁCI PIĘKNEJ: CIUCHY, KOSMETYKI, MAKIJAŻ, RANDKI... I SAM NA SAM Z CZTEREMA MĘŻCZYZNAMI.

Gra McKenzie & Co. została napisana przez firmę Her Interactive – oddział firmy American Laser Games, znanej raczej z produkcji strzelanek, takich jak Mad Dog McCree czy Crime Patrol. Tym razem ktoś wpadł na pomysł stworzenia zupełnie innej, ale równie niekonwencjonalnej gry – na podstawie badań przeprowadzonych wśród dwóch tysięcy amerykańskich nastolatek. Łatwo stąd wywnioskować, że gra jest przeznaczona głównie dla dziewcząt, co wcale nie oznacza, że tylko one mogą się przy niej dobrze bawić.

Fabuła nie należy do skomplikowanych. Spośród sześciu przyjaciółek dwie, Kim i Carly, zostały wytypowane do podboju męskich serc. Brett, Brandon, Derrick i Steven to czterej przystojniacy, których można uwieść. W grze występuje również cała gama

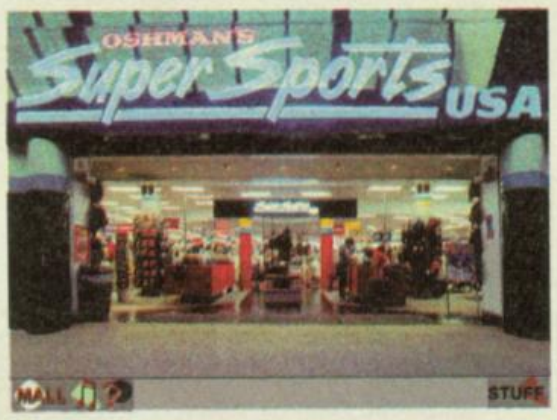


innych postaci, począwszy od dziwaka Howiego, a kończąc na ciele pedagogicznym Madison High School, przedstawianym zresztą przez jednego aktora.

Każda z naszych bohaterek ma do wyboru dwóch chłopców – oczywiście nie jednocześnie. W razie kłopotów przyjaciółki zawsze gotowe są służyć radą i pomocą: wytłumaczą, jak się ubrać, co odpowiedzieć, a nawet jak posługiwać się telefonem, komputerem czy automatyczną sekretarką.

Oprócz przyjemności, związanych z romansowaniem, w życiu nastolatki istnieją również przykre obowiązki, takie jak szkoła czy praca. Do szkoły chodzić trzeba, inaczej może się to źle skończyć, w pracy zaś zarabia się pieniądze, które potem można wydawać w sklepach. Do wyboru jest około czterystu [!!! – Alx] różnych strojów, przy czym oferta z czasem ulega niewielkiej zmianie. Przed zakupem można skorzystać z przymierzalni (odłożyć rzecz na później lub natychmiast pognać przed lustro). Oprócz ciuchów do kupienia są też buty, ale na tym niestety możliwości zakupów się kończą.

Miejsce, do którego chcesz się udać, wybierasz na mapie. W mieście poza centrum handlowym możesz odwiedzić inne obiekty, takie jak szkoła, praca, bar, szpital itd. Niektóre z nich (tak jak sklepy) są dostępne cały czas, inne bywają przeważnie zamknięte (oprócz momentów, w których toczy się tam akcja). Przed wyjściem na randkę (ale nie tylko) można skorzystać w domu z toaletki i zrobić sobie makijaż. Choć



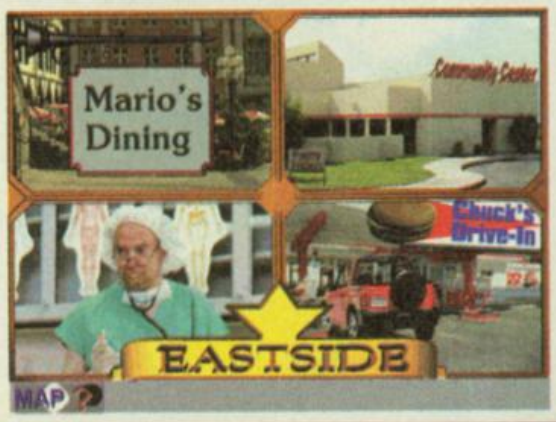
malowanie i strojenie się nie wpływa na rozwój akcji, w decydujących momentach wybór stroju jest narzucony przez autorów gry. Przy makijażu nie przejmuj się, jeśli zobaczysz, że zrobiłaś z dziewczyny potwora. Wybierz opcję „Clean" i baw się od początku „na czystej twarzy".

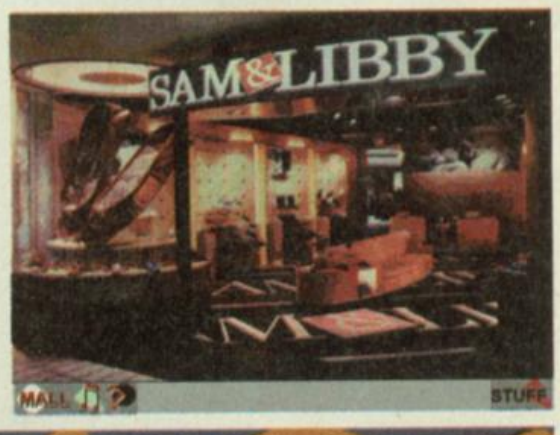
Niestety, poza szminkami, wybór kosmetyków jest mały, w dodatku jednakowy dla obu bohaterek. Trudno jest nabrać wprawy w robieniu makijażu, bowiem wykonuje się go według ustalonego schematu. Nie sposób zatem rozwinąć własnej inwencji. W domu również możesz spędzić czas na przymierzaniu różnych strojów – tych, które już miałaś oraz kupionych w sklepie (z wyjątkiem butów).

W swoim mieszkaniu znajdziesz także pismo dla siebie, a w











nim praktyczne porady dotyczące malowania się – według autorów gry udany makijaż musi być „mocny". Nie radzę próbować tego na własnej skórze – Twoja twarz faktycznie będzie przyciągać uwagę, ale niekoniecznie tak, jakbyś sobie tego życzyła. Podobno, wbrew pozorom, mężczyźni nie lubią wulgarnego makijażu...

Podstawą rozwoju akcji jest postęp w zacieśnianiu znajomości z Twoim wybrankiem. Niekiedy takim warunkiem jest też odrobienie lekcji, przesłuchanie automatycznej sekretarki lub wykonanie telefonu – bez tego stoisz w miejscu. Czasem ciekawe informacje można uzyskać z pamiętnika, w którym rejestrujesz swe miłosne podboje. Również od swojego lubego możesz otrzymać zadanie i dalszy rozwój akcji zależy od tego, czy je wykonasz.

W szkole lepiej chodzić na wszystkie wyznaczone zajęcia, choć czasem wystarczy pokazać się na lekcji z najważniejszego przedmiotu, czyli tego, na którym spotykasz swojego mężczyznę. Lekcje wyglądają dość sympatycznie – są to gry w stylu Tetris lub



układanki i zręcznościówki o różnych poziomach trudności. Warto to postarać się o jak najlepsze wyniki – to zwraca uwagę ukochanego. Jeśli spodoba Ci się któraś z tych zabaw, możesz skorzystać z osobnej bogatej oferty takich gier w menu.

Do mankamentów gry trzeba zaliczyć konieczność ciągłego żonglowania kompaktami (McKenzie mieści się na 5 krążkach) i restrykcyjny system nagrywania (każdy nowy zapis niszczy poprzedni). Przydałyby się sklepy np. z kosmetykami (co stwarzałoby możliwość samodzielnego komponowania makijażu), biżuterią lub dodatkami, ekskluzywnymi strojami, kapeluszami (jak sugerował mój znajomy), a może nawet z bielizną, co z pewnością spodobałoby się panom. Nie pomyślano też o – istotnym dla każdej dziewczyny – układaniu fryzury.

Niestety, w grze są też zwykłe „bugi" – błędy programistów. Czasem, jeśli wybierzesz większą liczbę strojów, nie wszystkie znajdą się na wieszakach w przymierzalni. Podobnie rzecz się ma z kupowaniem – po powrocie do domu może okazać się, że rzeczy jest mniej niż nabyłaś. Spory błąd, choć najczęściej na korzyść grającego, występuje w sklepie obuwniczym. Przy każdym zakupie dowolnej pary butów stan Twojej gotówki zmienia się na dwieście dolarów (zaczynasz ze stówą w portfelu). Teoretycznie można w ten sposób kupować bez końca.

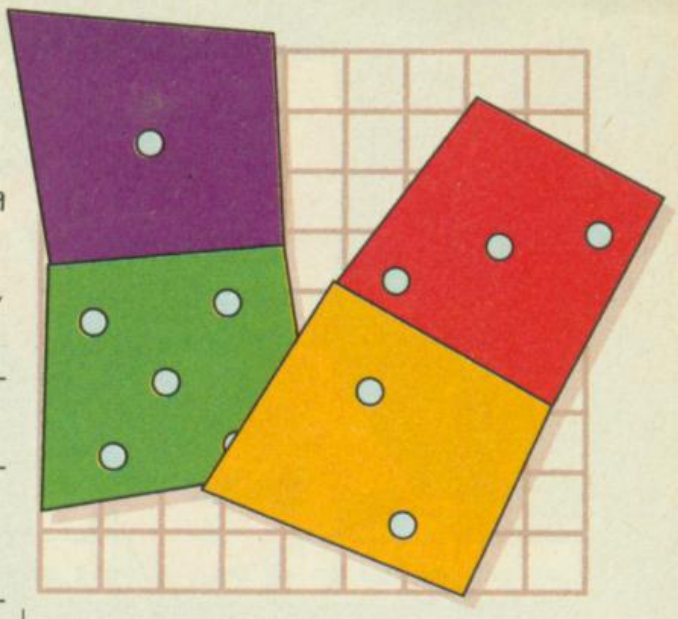
A oto kilka dobrych rad:

- nie zrywaj się z lekcji,
- nie podglądaj chłopców na meczu,
- przejrzyj uważnie swoją szafę, zanim udasz się na zakupy,
- skorzystaj z propozycji wspólnych zakupów z koleżanką,
- uważaj na to, jakich odpowiedzi udzielasz.

Grafika McKenzie & Co. stanowi mocny punkt gry. Sama akcja – to film, i to dość dobrze zrobiony. Zastrzeżenia może budzić jedynie kiepska jakość zdjęć niektórych ubrań (różna kolorystyka w sklepie i przymierzalni, czasem stroje wyglądają jak „przyklejone" do postaci).

Muzyka też całkiem niezła, chociaż zależy, co kto lubi. Piosenki (można wybierać spośród trzech nagrań) umilają czas w przymierzalniach, podczas robienia makijażu i odrabiania lekcji, a nawet na zajęciach w szkole, choć w tym wypadku dźwięk jest na nieco niższym poziomie. Teksty są wyłącznie mówione, dlatego przyda się dobra znajomość angielskiego, choć jeśli czegoś nie zrozumiesz możesz wybrać opcję „Replay". Warto dodać, że wraz z grą otrzymujemy dodatkowo płytę audio z muzyką oraz szminkę.

Gra jest sympatyczna, mimo paru niedociągnięć, o których już wspomniałam. Fabułę ma trochę cukierkową, ale takie są widać gusta amerykańskich nastolatek. Mimo wszystko zachęcam do grania w McKenzie & Co. Jest to pierwsza gra tego typu, więc



można jej wybaczyć mankamenty i mieć nadzieję, że następne będą lepiej dopracowane.

Katarzyna Lewandowska

Wymagania sprzętowe: 486 50 MHz (zalecane Pentium), 8 MB RAM, Windows, CD-ROM.

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	85%
Dźwięk	75%
Grywalność	70%
Pomysł	85%
Ogółem	80%

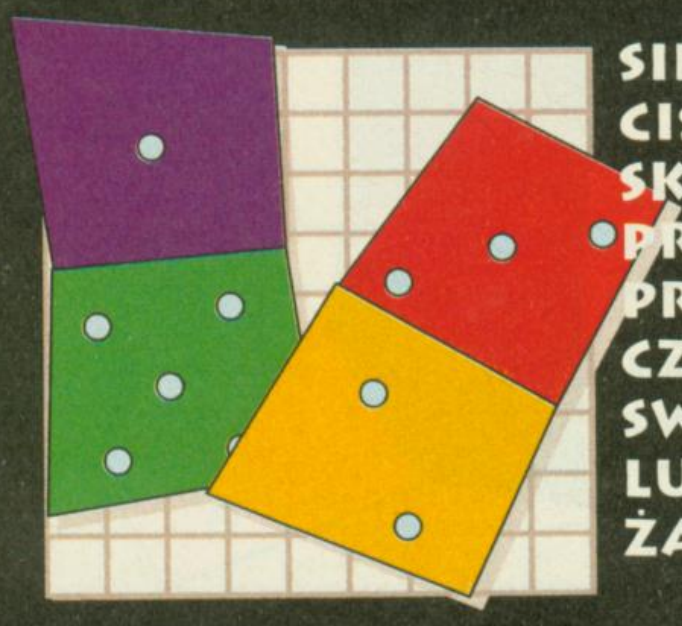
Wiosna'96 Nowy adres, jeszcze lepsze ceny! Sprawdź!

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



SILNI, WYSPORTOWANI MĘŻCZYŹNI. CISI JAK KOTY, NIEBEZPIECZNI JAK SKORPIONY. W SYTUACJI KRYTYCZNEJ PRZYNOSZĄ NIE ŚMIERĆ – A ŻYCIE. PRAWDZIWI BOHATEROWIE NASZYCH CZASÓW. POLICJANCI Z ODDZIAŁÓW SWAT. JEDNAK NAWET ONI SĄ TYLKO LUDŹMI. GRY POLICE QUEST SWAT ŻADEN Z NICH BY NIE SKOŃCZYŁ.

POLICE QUEST SWAT

Na początku, zadając kłam twierdzeniom błądzących i zagubionych, powiedzmy twardo, iż tytuł opisywanej gry nie brzmi Police Quest 5: SWAT, tylko po prostu Police Quest SWAT. Redakcyjnogamblerowskie dzieje tej produkcji obfitowały w zakręty i zawirowania. Kolejnych trzech Wybitnych Autorów Waszego Ulubionego Pisma odrzuciło propozycję jej opisania, twierdząc że jest, cytuję „beznadziejna, niezrozumiała i nudna jak flaki z olejem". Ponieważ miałem przeczucie i objawienie, że „coś w tej grze jest", tylko trzeba się do tego „czegoś" z determinacją dokopać, postanowiłem zająć się sprawą OSOBIŚCIE. Jak zwykle okazało się, że ja mam rację, a WAWUP – słuszność. PQ SWAT to gra wyjątkowo drętwa, ale nie dlatego, że na początku oferuje wielogodzinny trening i wykłady, które zanudziły kilku Gamblerowców. Prawdziwe problemy zaczynają się o wiele dalej...

SWAT

To skrót od nazwy „Special Weapons and Tactics" – czyli „Broń specjalna i taktyki". Ta jednostka policji Los Angeles wkracza do akcji, gdy sytuacja zaczyna być naprawdę gorąca: zakładnicy, porwania, zabarykadowani szaleńcy czy rozruchy. SWAT powstał w latach sześćdziesiątych z inicjatywy Darylla F. Gatesa, ówczesnego szefa policji LA, a obecnie... tak, tak, patrona serii Police Quest, a konkretnie dwóch ostatnich części, czyli PQ4 i SWAT.

Założę się, że nikt z Was nie zgadnie, jaki jest bilans ofiar SWAT. Otóż w całej historii w akcjach jednostki zginęło... czterdziestu ludzi! Z tego ośmiu – policjantów... A to wszystko w gorącym Mieście Aniołów, gdzie tylko ostatnimi czasy mieliśmy parę klęsk żywiołowych i jeden bunt Murzynów.

Zasada działania SWAT – to akcje grupowe. Komunikacja z partnerami, dowództwem, snajperami. Wzajemne osłanianie się. Kilkuosobowe zespoły uderzeniowe. Wszystko to jest bardzo ważne w życiu, a jeszcze ważniejsze w grze, gdzie program wymierza graczowi najwyższy wymiar kary za każdy ruch i gest, który choćby hipotetycznie zagraża bezpieczeństwu zespołu i misji.

Gra osadzona w tak frapujących realiach niemal nie może być słaba. Nie od dziś wiadomo, że życie pisze najlepsze scenariusze i przynajmniej mnie takie historie ruszają znacznie bardziej niż kolejne pięć tysięcy historyjek dziejących się „A long time ago in a galaxy far, far away..." (z całym szacunkiem dla Star Wars). Niestety... Okazało się, że i taki pomysł można skopać.





Technologia „Blue screen". Taki filmujemy...



...a taki jest finalny efekt.

Miłe złego początki

to pierwszy z czterech kompaktów gry. W całości poświęcony treningom na strzelnicy, wykładom, wywiadom z członkami SWAT, zdjęciom, opisom, faktom. Przekopanie się przez to zajmuje niemal dwie godziny, choć tak naprawdę jest tam informacji na godzin kilkanaście. Informacji, przynajmniej dla mnie, bardzo ciekawych i wartościowych. Po prostu – pierwszy dysk gry to bogata i pełna multimedialna encyklopedia opisująca dzieje, taktyki i wyposażenie jednostek SWAT. Szkoda tylko że zdobyte tu informacje w żaden sposób nie przydają się w grze...

Oto bowiem kończymy kurs przygotowawczy i jedziemy

Na akcję

Akcje są w sumie... trzy (plus jedna snajperska). Każdą z nich będziesz musiał (być może) przejść kilka razy i to niekiedy... jako inny członek teamu (co tak naprawdę daje trochę więcej sytuacji)!

Rozumiem wszystkie ograniczenia, problemy itd., ale nóż mi się w kieszeni otwiera, gdy widzę takie motywy w grze podobno „przygodowej". Panowie, tak nie można! Jak to możliwe, żeby firma, która stworzyła kanon nowoczesnych gier typu „adventure", wyprodukowała coś tak zdegenerowanego: bez linii fabuły, bez związków przyczynowo–skutkowych pomiędzy misjami, bez sensu...

Jednak czyjoś życie jest w niebezpieczeństwie, więc klnąc cicho pod nosem zaczynasz zabawę. I oto już, ruszasz! Tylko żebyś się nie zdziwił!

Interfejs użytkownika

jest nieco inny niż SCUMM czy pozostałe, popularne standardy.

Wynika to ze specyfiki gry – możemy w niej korzystać z wyposażenia i technik, którymi dysponują policjanci SWAT.

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY



712

Kierownica z drążkiem zmiany biegów, pedał gazu i hamowania, działa ze wszystkimi dobrymi grami na PC



137

Microsoft Encarta '96 jedna z najlepszych multimedialnych encyklopedii na krazku CD.

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac,Super Nintendo, SEGA, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.



727

Drukarka atramentowa HP DeskJet 600 600 dpi, opcja kolor



3.083

Komputer OPTIMUS HARVARD procesor 486/100 MHz, 4 MB RAM, 540 MB HDD EIDE, karta graf. 1 MB, kolorowy monitor SVGA 14", klawiatura.



270

CD-ROM Toshiba XM-5402B śr. czas dostępu 150 ms transfer 600KB/s złącze ATAPI



4.625

Performa 8 MB RAM, 500 MB HDD, CD ROM, kolorowy monitor 14", polski system operacyjny, pakiet Claris Works, 9 płyt CD



5.875

Komputer osobisty IBM Aptiva procesor NexGen Nx586/100 MHz 8 MB RAM, 635 MB HDD, CD-ROM 16 bit. dźwięk, głośniki, kolor. monitor SVGA, kilkanaście tytułów na CD (m.in. Lotus SmartSuite)



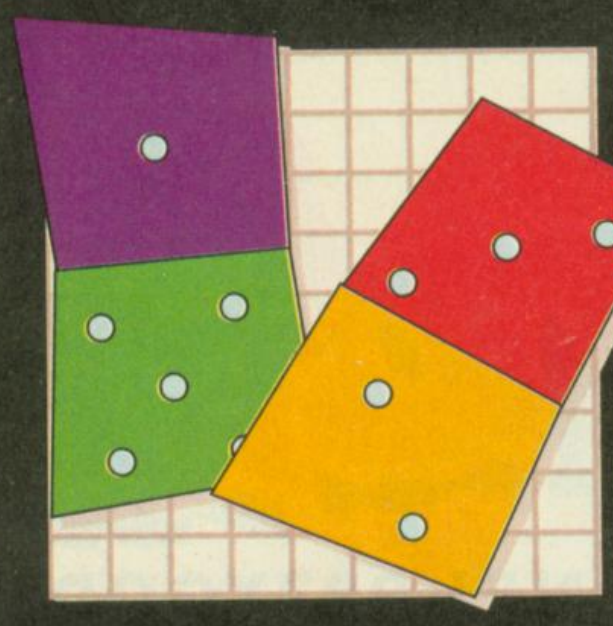
183

Nintendo Gameboy Twój osobisty terminal wirtualnej rzeczywistości

Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i zawierają podatek VAT.

Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86



Po pierwsze, mamy więc sprzęt bojowy z rozmaitą amunicją oraz inne gadżety (maski gazowe, lustra, granaty ogłuszające). Żeby nie było złudzeń: w PO SWAT nie postrzelasz sobie. Broni używa się kilka razy, w sposób określony i limitowany. Po fakcie jest wszczynanych coś z pięć niezależnych śledztw – a jeśli strzelałeś w sytuacji nie dopuszczanej przez prawo (czytaj – rozwiązanie gry), to niechybnie posadzą Cię na krześle elektrycznym.

Poza bronią elementem interfejsu są także sygnały migowe (sztuk dziesięć) do komunikacji z partnerami – niemal zupełnie bezużyteczne, opcja „Slice pie", czyli wchodzenia do pomieszczeń w sposób, który pozwala Ci omieść wzrokiem cały teren, zaś na koniec – LASH. LASH to krótkofalówka (laryngofon), przekazująca teksty wyszeptane przez nadawcę. W ten sposób będziesz się komunikował z innymi członkami teamu i wydawał im rozkazy. Nie myśl jednak, że wprowadzenie LASH to jakaś rewolucja w przygodówkach. Przeciwnie. Po prostu na ekranie masz wypisane wszystkie słowa, które komputer jest w stanie zrozumieć. Klikając na nich składasz wiadomość. Oczywiście, większości rozkazów (choćby brzmiących rozsądnie) komputer nie zrozumie i tyle. Zastanawiasz się, skąd już to znasz? Odpowiadam: z numerków 1–3 (czasami dalej) wszystkich wielkich serii Sierry. Cały postęp polega na tym, że tam nie znałeś arsenału słów, których mogłeś użyć.

W celu uzupełnienia naszego garnituru behawiorystycznego należy jeszcze dołączyć możliwość przejścia treningu snajperskiego i uczestniczenia w misjach dla strzelców wyborowych. Akurat ten element gry został wykonany znakomicie. Przedstawiono tu wszystkie czynniki wpływające na działanie snajpera – odległość, warunki atmosferyczne, wiatr, wielkość celu, jego tempo poruszania się itd. Rzeczywście – czuje się klimat, mimo że zrezygnowano z dodania elementów zręcznościowych (może to i lepiej).

Kompilacja opisanych wyżej składowych daje efekt dość tragiczny. Po pierwsze, nie za bardzo wiesz, gdzie jesteś. Część scen pokazywana jest oczami bohatera, część – z zewnętrznej kamery i różnych ujęć – inaczej mówiąc, bardzo szybko pogubisz się zupełnie. Ponadto gra toczy się „na czas". Wykonasz dobre posunięcie – grasz dalej. Wykonasz złe – giniesz. Żeby była ścisłość – słowo „wielowątkowość" niemal nie istnieje (choć znalazłem w grze kilka miejsc, w których drobiazgowe czynności można wykonać na kilka sposobów). Co Wam to przypomina? Podpowiadam: Space Ace i Dragon's Lair.

Wykonanie

gier Sierry nie może być słabe. Firma, która zrealizowała ostatnio Phantasmagorię i Gabriela Knighta 2 nie umie obniżyć lotów. Z przyjemnością oglądałem więc dziesiątki skanowanych scenerii, setki animacji, wysłuchiwałem dialogów. Gra trzyma klimat, sceny akcji wyglądają znakomicie. Szkoda tylko że większość animacji pokazuje Twoje „zejście śmiertelne" wskutek popełnionych błędów...

Reasumując: ocena globalna (65%), lokująca SWAT w lepszej połówce gier, wynika wyłącznie ze świetnego pomysłu i dobrego wykonania. Grywalność jest żenująco niska, więc lojalnie podkreślam – wynudziłem się przy grze jak mops, obgryzłem metr bieżący paznokci i wypiłem kilkaset herbat. Polecam PO SWAT tym, co mają za dużo kasy. Chyba że ktoś (podobnie jak ja) jest małym, rudym, chudym, garbatym, piegowatych chłopczykiem z wystającymi zębami, odstającymi uszami i imponują mu oddziały specjalne i inni komandosi. Wtedy zazna jakiejś (nikłej) perwersyjnej przyjemności.

Alex

PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete, str. 48

Wymagania sprzętowe: 486 DX33 lub lepszy, DOS lub Windows, 8MB RAM, CD-ROM (2x, zalecany 4x). Uwaga: z poziomu DOS gra nie obsługuje kart Gravis (ani emulacji) i można ją uruchamiać tylko pod Windows (zalecane 16 MB RAM). Wbrew rozpowszechnianym przez niektóre pisma twierdzeniom, gra bardzo dobrze działała pod DOS i nie sprawiała żadnych problemów.

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

POLICE QUEST SWAT
Sierra 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	30%
Pomysł	70%
Ogółem	65%









tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

INDEX

ROZWIĄZANIA

ALIENS – A COMIC BOOK ADVENTURE (PC CD-ROM) 44
BRAIN DEAD 13 (PC CD-ROM) 45
CYBER FORCE (AMIGA) 45
THE DIG (PC CD-ROM) 47
POLICE QUEST SWAT (PC CD-ROM) 48

KLUBY

DISKEDITOR DREAM TEAM 49
A-IV NETWORK$ (PC) 49
ASCENDANCY (PC) 49
COMMAND & CONQUER (PC) 49
HEROES OF MIGHT & MAGIC (PC) 50
RAVEN PROJECT (PC) 50
ROAD WARRIOR (PC) 50
SIMTOWER (PC) 50
STEEL PANTHERS (PC) 50
STONEKEEP (PC) 51
WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS (PC) 51
CRUSADER: NO REMORSE (PC) 51
NBA JAM TOURNAMENT EDITION (PC) 51
RAVEN PROJECT (PC) 51
ROAD WARRIOR (PC) 51
KMF FRONTIER KLUB 51
GILDIA RPG 52
CLUB SIMULATOR 53

T&T

ACTUA SOCCER (PC) 54
ARCTIC MOVES (PC) 54
BAP (PC) 57
BODY BLOWS (PC) 57
BEARSTORMIN' (PC) 57
BRIX (PC) 57
CISCO HEAT (PC) 57
CRASH COURSE (PC) 57
CRIME CITY (PC) 57
CORRIDOR 7 (PC) 57
CODE NAME ICEMAN (PC) 57
ECCO THE DOLPHIN (MEGA DRIVE) ... 57
ELITE (PC) 57
EPIC (AMIGA) 57
EYE OF HORUS (PC) 57
FALCON (PC) 57
FATAL RACING (PC) 57
FURY3 (PC) 57
HEROES OF MIGHT AND MAGIC (PC) 58
HOSTAGES (PC) 58
JANITOR JOE (PC) 58
LAST DUEL (PC) 58
LEGACY (PC) 58
MECHWARRIOR 2 (PC) 58
POWERSLAVE (PC) 58
NICKI (PC) 58
OLIN (PC) 58
OPERATION THUNDERBOLT (PC) 58
OVERKILL (PC) 58
REBEL ASSAULT 2 (PC) 58
ROLLIN (PC) 58
SKY ROADS (PC) 58

WSTĘPNIAK TRZEBA NAPISAĆ

No właśnie, wstępniak trzeba napisać, ale pomysłów czasem brak. Nie mam żadnych superważnych komunikatów (prócz zwyczajowych, konkursowych) ani superpilnych wiadomości. Wszystko toczy się po staremu: kluby działają, solucji ci u nas dostatek, czytelnicy walczą o 10 mln starych, dobrych złotych w konkursie SUPERTETE i przysyłają tips and tricks. A propos konkursu – radzę się sprężać, bo właśnie osiągnęliśmy półmetek i coraz mniej czasu zostaje, by dogonić najlepszych.

W konkursie fałszywki stał się cud mniemany, a mianowicie „prawie wszystkie ludzie" (przeszło 100 osób) zgadły, iż nie istnieje gra Jack & Alex Go To Hollywood. No, w końcu, jakże by inaczej, choć Alex do Hollywood się wybiera i zamierza zagrać w następnym odcinku przygód Freddy'ego Kruegera (nie będzie potrzebował charakteryzacji!). W wyniku losowania nagrody (Space Quest, Desert Strike i Links Golf), ufundowane przez **IPS COMPUTER GROUP** (Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66) otrzymują: **Piotr Rapacz** z Żar, **Wojciech Leśniak** ze Strzyżowic i **Wiesław Klaman** (rodzina Klamanów ma szczęście, ostatnio Ewa trafiła w dziesiątkę) ze Starogardu Gdańskiego. Przypominam, ZAWSZE podawajcie, jaki macie komputer. W innym wypadku jesteście wyłączeni z losowania!

A teraz wyniki konkursu Gildii RPG. Tym razem było ciężko. Oj, ciężko. Mało odpowiedzi, dużo błędnych, ale i pytania sporo trudniejsze niż zwykle. W wyniku losowania nagrody (kompletny cykl powieściowy o krainie Amber, Rogera Zelaznego i grę Blade of Destiny) ufundowane przez **IPS COMPUTER GROUP** i **WYDAWNICTWO ISKRY** otrzymuje **Wojciech Jacyk** z Legnicy. Natomiast nagroda pocieszenia (brak szczęścia w losowaniu, ale odpowiedzi dobre) trafi do **Łukasza Krasowskiego** ze Szczecina. I nagrodą tą jest gra Ravenloft ufundowana przez **CD PROJEKT** (Warszawa, ul. Indyjska 25a, tel. 25-07-03).

Majową nagrodę (100 nowych złotych) w konkursie SUPERTETE otrzymuje lider ogólnej klasyfikacji – **Krzysztof Zawisło.**

don Pedro (z Krainy Duchów)

ALIENS - A COMIC BOOK ADVENTURE (PC CD-ROM)

1. Lądowanie

Uwaga: ten etap gry, podobnie jak pozostałe, jest na czas, dlatego trzeba jak najszybciej wylądować, a dopiero później zwiedzać statek.

Stoisz na głównym pokładzie, twarzą zwrócony w stronę kokpitu. Obróć się w lewo i zejdź do komputera. Kliknij na CD-ROM, ukaże się zbliżenie, teraz naciśnij przycisk po prawej, drzwi do kabin załogi zostaną odblokowane. Idź na górę, otwórz drzwi i skręć w korytarz na prawo. Masz przed sobą czworo drzwi po prawej, jedne na końcu (prowadzą do łazienki) i jedne po lewej (prowadzą do kuchni). Drzwi po prawej prowadzą do pokojów załogi. W swoim pokoju (ostatnie drzwi) wyjmij z szuflady czysty CD-ROM, a z szafki nad łóżkiem żółtą kartę magnetyczną. Wróć na pokład i zejdź do komputera. Użyj żółtej karty magnetycznej, aby dostać się do głównego menu. Wybierz pierwszą opcję, a następnie środkową. Komputer poprosi, aby włożyć do napędu czysty CD-ROM - sformatuje go i nagra na niego dane do lądowania. Zanieś te dane Williamsowi, który stoi przy sterach w kokpicie. Statek bezpiecznie wyląduje na planecie.

Teraz możesz spokojnie spenetrować pokoje pozostałych członków załogi. W pokoju Williamsa (przedostatnie drzwi po prawej), w szufladzie biurka znajdziesz klawiaturę, weź ją. Na ścianie jest plakat playmate 21xx. Obejrzyj sobie, bo ładny. W pokoju O'Connora (drugie drżwi) wyjmij z szuflady Reversi. W pierwszym pokoju jest dr McGuiness. Pogadaj z nią, wybierz ostatnią, a następnie pierwszą kwestię. Otrzymasz zieloną kartę magnetyczną, dzięki której możesz dostać się do windy - zawiezie Cię do magazynu. Gdy będziesz na dole, skieruj się w prawo do pulpitu sterowniczego. Pchnij dźwignię - platforma podjedzie do góry, a ramię dźwigu przewiezie skrzynię na drugą stronę magazynu. Udaj się tam i podejdź do kolejnego pulpitu. Uruchom dźwignię. Teraz będziesz mógł otworzyć skrzynię i zabrać laser.

Przed opuszczeniem statku musisz nakarmić swoich ludzi. W tym celu pójdź do kuchni i skorzystaj z automatu do jedzenia. Daj każdemu kilka porcji pizzy (może być inne jedzenie), aż nasycisz jego głód (hunger na ekranie postaci jest zapełniony). Aby załoga mogła skonsumować jedzenie, najedź na odpowiednią ikonę w inwentarzu, naciśnij prawy klawisz myszy i nie puszczając go przesuń ikonę na twarz wybranej postaci. Usłyszysz chrupnięcie i wskaźnik głodu powinien przesunąć się w prawo. Jeśli nie, powtórz czynność.

Teraz jesteś gotów do opuszczenia statku. Zjedź do magazynu, podejdź do pulpitu na środku sali, zmień widok (change view) i otwórz drzwi. Nagraj stan gry. Koniec pierwszego etapu.

2. Eksploracja bazy

Ten etap również jest na czas. Trzeba jak najszybciej dostać się do laboratorium, zanim Obcy uwolnią się z pułapki.

Parter

Po założeniu egzoszkieletów załoga wychodzi na zewnątrz. W przejściu pojawi się robot, z którym będziesz musiał walczyć. Strzelaj od razu bez zastanowienia. Upewnij się, czy masz przygotowany laser (musi być w okienku „in use"), naceluj na wroga i przytrzymaj prawy klawisz myszy. Okaże się, że robotem kierował człowiek ze stacji. Ma Ci za złe, że strzelałeś, ale nie zwracaj na niego uwagi i zapytaj, co się stało. Następnie idź do wielkiej hali. Skieruj się w prawo. Podejdź do podwójnych wrót. Obróć się (turn around) i skręć w lewo. Na ziemi jest rura, lekko wystająca ponad podłogę. Niech Williams podniesie ją (tylko dla niego wyświetli się opcja „take"). Wyskoczą na Ciebie trzy roboty, które będziesz musiał rozwalić. Obróć się ponownie i przejdź przez drzwi do garażu. Spojrzyj na jeepa i podnieś z niego część x-scannera. Następnie udaj się do dźwigu. Pociągnij za rączkę podnośnika, aby go opuścić na ziemię i weź drugą część x-scannera. Teraz idź do windy i pojedź nią na piętro. Wejdź do pomieszczenia, podejdź do drzwi, gdzie pali się światełko. Otwórz je, naciskając przycisk w środku. Zobaczysz małego latającego robota, zabierz go ze sobą. Teraz podejdź do okna, na ławce leży czerwona karta magnetyczna. Wróć do windy, zatrzymaj się na chwilę, żeby przełączyć światełko przy schodach na czerwone (światełko można zobaczyć, kiedy masz rzut na panoramę pomieszczenia). Zjedź windą na dół. Idź do hali, udaj się na środek i po schodach wejdź do terminalu. Podłącz robota - zostanie naprawiony (schody te znajdują się po lewej stronie, patrząc od strony wrót do garażu). Możesz potem z nim pogadać (w inwentarzu przeciągnij prawym klawiszem myszy na postać, która go trzyma). Teraz udaj się na schody po przeciwnej stronie hali. Na górze skręć w prawo i użyj rury na zaworze od zbiorników - zbiorniki napełnią się paliwem i będzie można zatankować samochód. Wychodząc naciśnij klawiaturę pod napisem SOS. Otworzą się białe drzwi po przeciwnej stronie. W środku znajdziesz ciało Crespi'ego. Wyjmij mu z jednej ręki CD-ROM, a Lora niech odetnie drugą - ręka będzie potrzebna do unieszkodliwienia pola siłowego przed laboratorium. Idź teraz do garażu, a stamtąd windą na piętro. Użyj robota, żeby otworzył szafkę. Znajdziesz trzecią część x-scannera oraz mapę. Obejrzyj ją i zanotuj numer. Teraz idź do windy, koło jeepa. Wjedź na górę. Do otworzenia drzwi potrzebna jest czerwona karta.

I Piętro

Korytarz zaprowadzi Cię do skrzyżowania. Są tam cztery wejścia: (1) Exit SAS 6, (2) Exit SAS 7, (3) Exit SAS 8 i (4) Exit SAS 9. Drzwi Exit SAS 6 prowadzą do centrum komputerowego. Na podłodze przy głównej konsoli znajdziesz ostatnią, czwartą część x-scannera - Williams go zmontuje. Wychodząc, zauważysz przy drzwiach czarne krążki z zielonym paskiem. Są to miny, weź dwie sztuki, będą potrzebne do walki z Obcymi. Exit SAS 7 prowadzi do pola siłowego broniącego dostępu do laboratorium. Exit SAS 8 prowadzi z powrotem do garażu. Exit SAS 9 prowadzi do następnej części bazy. Po wyjściu z centrum komputerowego idź korytarzem przez SAS 9, następnie skręć w lewo i przejdź przez SAS 13. Dotrzesz do pokojów załogi bazy. Najbardziej interesują Cię środkowe pomieszczenia - gdy wejdziesz, użyj x-scannera. W jednym z nich będzie tajemne przejście. W tajnym pokoju, na biurku, znajdziesz CD-ROM, weź go. W drugim pomieszczeniu jest sejf wbudowany w ścianę. Otwórz go za pomocą kombinacji z mapy (trzeba naciskać kolejne literki A=1, E=5). W środku jest biała i szara karta magnetyczna - zabierz obie. Szara karta będzie potrzebna do uruchomienia komputera, który jest schowany w sąsiedniej ścianie. Biała przyda się później.

Ukryta winda

Między półkolistym korytarzem a SAS 13 znajduje się korytarz, a na jego środku pokrywa. Zbadaj pokrywę x-scannerem, będziesz mógł ją otworzyć. Zjedziesz windą na dół. Na dole jest pomieszczenie z jajami Obcych. Strzałami z lasera zabij chodzące pajączki, a miny podłóż pod jaja {sobie? - Frogger [fuj, Frogger - don Pedro]}. W szafce obok znajdują się granaty - weź je i wracaj na górę. Zostało Ci niewiele czasu na dotarcie do laboratorium. Wróć do skrzyżowania, idź przez SAS 11, a później 7. Użyj dłoni Crespi'ego na konsoli, a bariera się rozproszy. Przejdź na drugą stronę i nagraj stan gry. Skończyłeś drugi etap.

3. Laboratorium

Ten etap jest ostatni, najtrudniejszy i najbardziej pracochłonny. Jak w pozostałych, tu również musisz się zmieścić w wyznaczonym czasie.

Wchodzisz i masz przed sobą czworo drzwi: po lewej do systemu produkcji śluzu (egg slime) oraz drzwi B3, po prawej na schody do Underzone, a na wprost do centrum badawczego (research center).

Centrum badawcze - Research zone

W środku centrum badawczego znajdziesz formuły chemiczne, nad którymi pracował doktor Church. Oto ich lista:

1 formuła: CO_2, TE, H_2O, PAT, THINE, Pl

2 formuła: FOR, BE, KU, THINE, Pl, Xi

3 formuła: BE, NA, Xi, DIL, NO, CL

Royal Jelly: DE, NO, DIL + Egg Slime

Odczynniki do ich sporządzenia znajdują się na półkach w środku sali. Aby uzyskać dany produkt włóż odczynniki do destylatora. UWAGA: musisz je wkładać w odpowiedniej kolejności.

Teraz trzeba skompletować „alien protectora". Jedna część znajduje się w chłodni razem z odczynnikami FOR i THINE. Jest tam również CD-ROM. Weź wszystko. CD-ROM-y, które zebrałeś, możesz obejrzeć w laboratorium. Następne części protektora znajdują się: na podłodze w laboratorium, przy drzwiach wejściowych, przy wentylatorze, pod probówkami z odczynnikami (sprawdź obie półki z każdej strony). Ostatni znajduje się w Underzone na drugim poziomie, w „alien centre", na schodach (nacisnąć „go down", a później „go to"). Można tam również znaleźć elektroniczną mapę. Po zmontowaniu protektora idź do systemu produkcyjnego (drzwi B3).

System produkcyjny - drzwi B3

Uruchom system za pomocą białej karty magnetycznej. Włóż ją ponownie, a otrzymasz wydruk komputerowy z formułą chemiczną oraz hasłem (MYYRMIDON). Teraz podejdź do jaja Obcych i weź z niego śluz (chodzi o egg slime). Wróć do centrum badawczego.

Centrum badawcze po raz drugi

W centrum po prawej stronie od wyjścia znajdują się drzwi. Prowadzą do biura oraz do pokoju Morlacka. Idź i porozmawiaj z nim, następnie przejdź do biura. Na stole stoi komputer z jedną z formuł chemicznych plus CD-ROM. Spójrz na drzwi. Po prawej stronie znajduje się panel,

który otwiera sekretne drzwi. Gdy znajdziesz się w środku, weź probówki z nowymi substancjami chemicznymi. Koło stolika z komputerem znajduje się wywietrznik, otwórz go. Następnie przekręć zawór koło tub z „facehuggerami". Jeden z nich ucieknie, drugiego zabierz. Podejdź teraz do centralnego zbiornika. Podłącz klawiaturę z pokoju Williamsa. Wpisz hasło MYYRMIDON. Zbiornik otworzy się i będziesz mógł wziąć syntetycznego Obcego. Idź teraz na górę, aż do Underzone.

Underzone

Zejdź schodami do końca. Weź linę z kotwicą. Wróć na drugi poziom do „alien centre". Tam użyj Obcego na szczycie wielkiego jaja, stojącego na środku. Teraz wykorzystaj linę i idź za Obcym. Wejdziesz do labiryntu. Oto jak należy iść: prosto, prosto, lewo, prosto, prosto, prosto, prawo, prawo, prosto, lewo, prosto, prosto, lewo, prosto, prawo, prosto, lewo, prawo, prosto, prawo, prosto.

Przed wyjściem z labiryntu nagraj stan gry, bo później nie będziesz miał okazji. Spotkasz doktora Churcha. Porozmawiaj z nim. Będziesz musiał walczyć z Obcymi, których wypuści na Ciebie. Zniszcz ich granatami. Doktor odleci Twoim statkiem. Teraz weź niebieską kartę magnetyczną ze stołu i idź schodami na górę, do drugiej części w research centre (ta po lewej). W środku musisz odciąć kolejną dłoń (tym razem Vaskala), zniszczyć głowę przytwierdzoną do ściany oraz zabrać preparaty chemiczne. Teraz możesz wracać do ciężarówki stojącej w garażu. Uruchomisz ją za pomocą nowo odciętej dłoni. Ciężarówką wydostaniesz się na zewnątrz i pojedziesz do innego hangaru. Tam będzie czekał statek. Musisz go zdobyć, rozwalając żołnierzy. Później „Shuttle is up and away".

Hombre

BRAIN DEAD 13 (PC CD-ROM)



Poruszanie się po domu nie jest w żaden sposób ograniczone - możesz chodzić po pokojach w dowolnej kolejności, kilkakrotnie odwiedzając ten sam. W niektórych komnatach dzieją się różne rzeczy, w zależności od tego, którymi drzwiami wejdziesz. W takim wypadku podane są obydwa rozwiązania. W komnatach na dole zamku musisz dotąd biegać, aż zjedzie winda, wtedy wsiądź w nią - pojawisz się w wieży Fritza. Wszystkie ruchy podane są według następującego klucza:

G - góra, D - dół, L - lewo, P - prawo, F - strzał.

Przypominam, że nie wystarczy wykonanie dobrego ruchu, trzeba go jeszcze zrobić w odpowiednim momencie. Nie dziwcie się więc, jeśli z początku nie wszystko będzie Wam wychodziło. A teraz do dzieła.

Uwaga! Poniższa lista lokacji podana jest w kolejności dowolnej, a nie takiej, w jakiej należałoby je przechodzić.

Ogród (po zeskoczeniu z balkonu)
PGLLLLDDPGGLLLLFPFDFFPG
Sypialnia
1 duch (wejście od prawej): DLG
3 duchy (wejście od lewej): DFFFP
Vivi's Salon
FLFPPPGLGPLGLPFFL lub FPGLGPLGLPLL
Conservatory (pajac na sznurkach)
LPFGPL
Moose (od momentu wbiegania po schodach)
PFGPPLPGFPDGGDDLPGLPGLPP
Wiedźmy (od momentu zobaczenia kota)
Żółta wiedźma: GP
Niebieska wiedźma: GPFPPPGFGPPF
Komnata na północ od skrzyżowania, na którym zaczynasz
D
Piwnica
Stonoga (wejście od lewej strony): FF
Pająk (wejście od prawej strony): LFFG
Kuchnia
Krokodyl: LFPFG
Ogień: P
Pokój z trofeami myśliwskimi
Od lewej: DLP
Od prawej: F
Biblioteka
Od lewej: DGP
Od prawej: DFFFGG
Wieża Fritza (od momentu chwycenia maczugi)
FPLPLFPFLFPFLPLPF
Pokój doktora Neurosis
PPGDPLPPDLPDFPGDFDFFFG

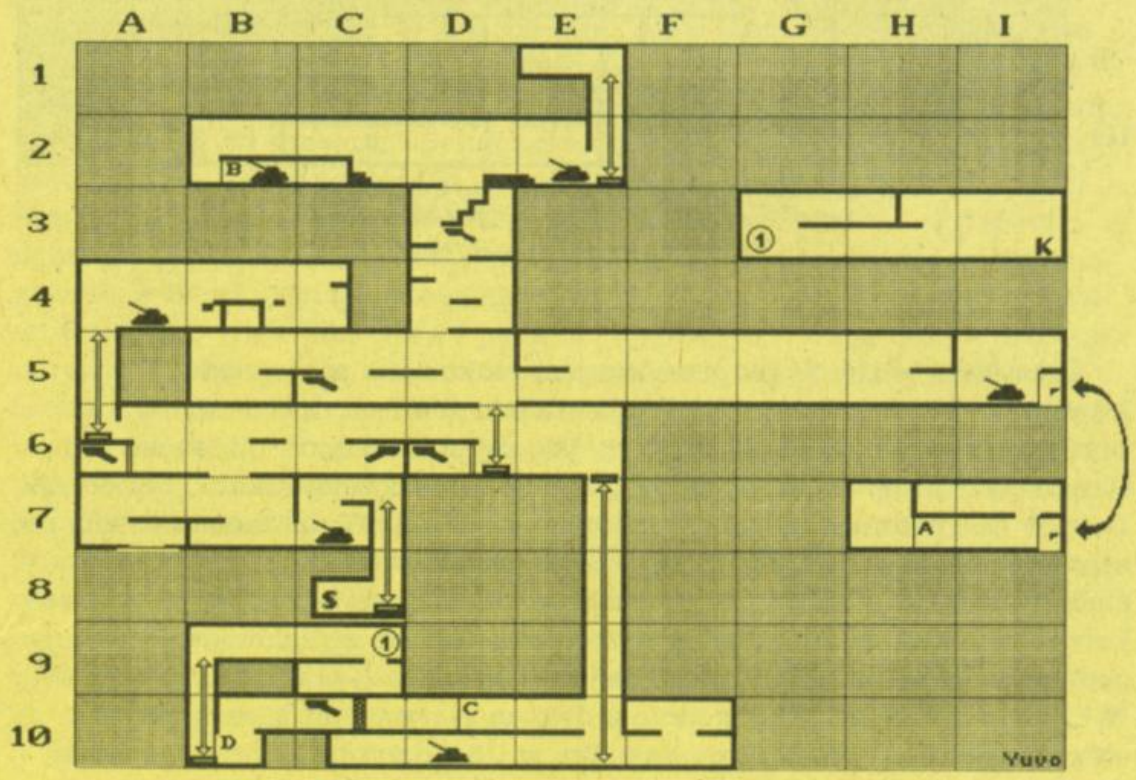
I to już niestety koniec tej sympatycznej gry. Mam nadzieję, że wkrótce zobaczymy dalszy ciąg przygód Lance'a i zwariowanego Fritza (o ile oczywiście przeżył końcowe sceny).

Frogger



CYBER FORCE (AMIGA)

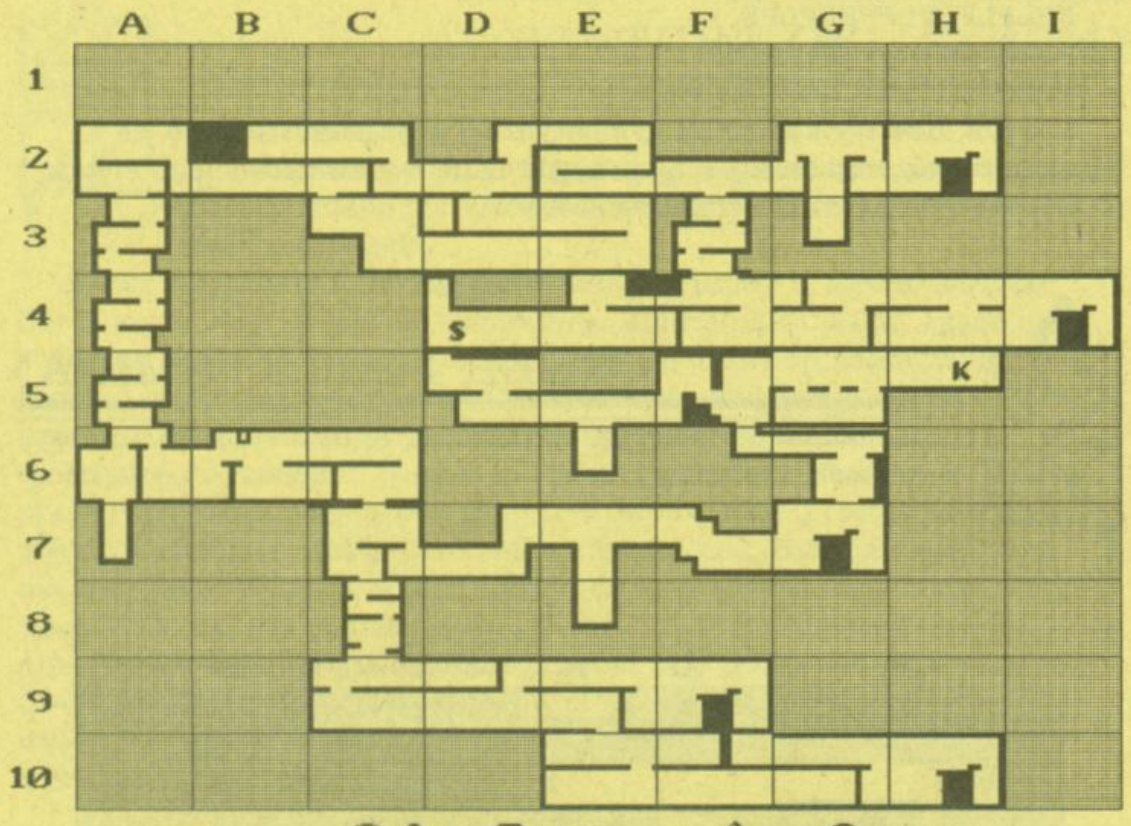
Legenda: S - start; K - koniec; A, B, C, D - drzwi; numery w kółkach - teleporty.



CyberForce poziom I
baza wojskowa - kod 00000

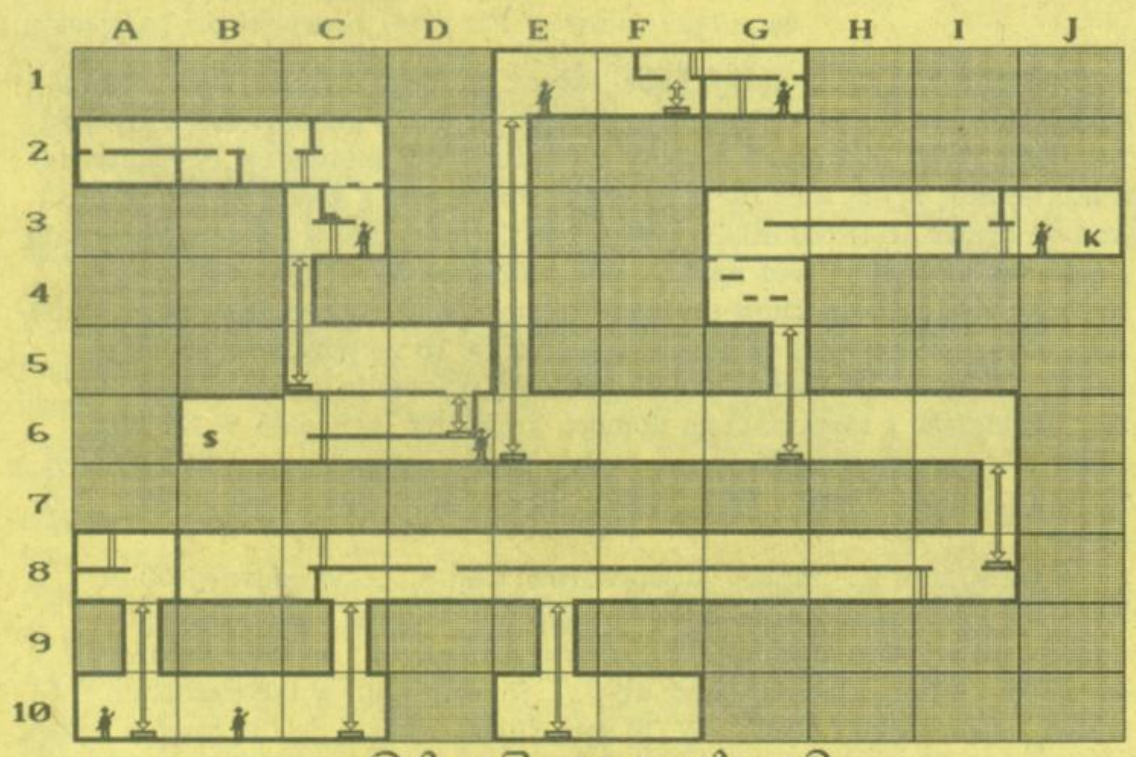
Zaczynasz w C8. Podnieś kabel leżący po lewej stronie, w C7 rozwal czołg i zabierz z niego pieniądze. Przejdź do B6, z górnej platformy weź bezpiecznik. W I5 zniszcz kolejny czołg i zabierz pieniądze. Porozmawiaj z gliniarzem w E6, weź kartę. W A7 porozmawiaj z gościem, który da Ci kod do drzwi A6 (kod: B5231). W A6 zabierz bombę, w C4 ściągnij windę i z górnej platformy weź narkotyki i pieniądze. W A7 pogadaj, użyj narkotyków, zabierz klucz do laboratorium. W F10 porozmawiaj (kod: 34-A4), użyj bomby i weź od gościa zapalnik. W I5 wykorzystaj klucz i wejdź do środka. W terminalu H7 zastosuj polecenie „otworzdrzwi 34-A4", wyjdziesz z terminala za pomocą komendy „wyjscie". W H7 weź fiolkę z kwasem, przejdź do D6 - użyj fiolki i zabierz notes. W F10 użyj notesu (kod: ABTEAM). Na czytniku B7 sprawdź zawartość notesu (kod: 56-C8).

W terminalu E1 napisz: „otworzdrzwi 56-C8", „otworzdrzwi 00-D0". UWAGA! Przy wchodzeniu do terminala nie trzymaj kabla! Użyj go dopiero po wyjściu stamtąd. W C10 weź śrubokręt i wysadź zaporę na górze. W E6 porozmawiaj (kod: 45-B1). W terminalu w laboratorium H7 wpisz „otworzdrzwi 45-B1". W C2 weź klucz, przejdź do C9, otwórz drzwi, użyj śrubokręta oraz bezpieczników. Porozmawiaj w A7 i F10. Teleportuj się z C9 do G3, przejdź do I3.



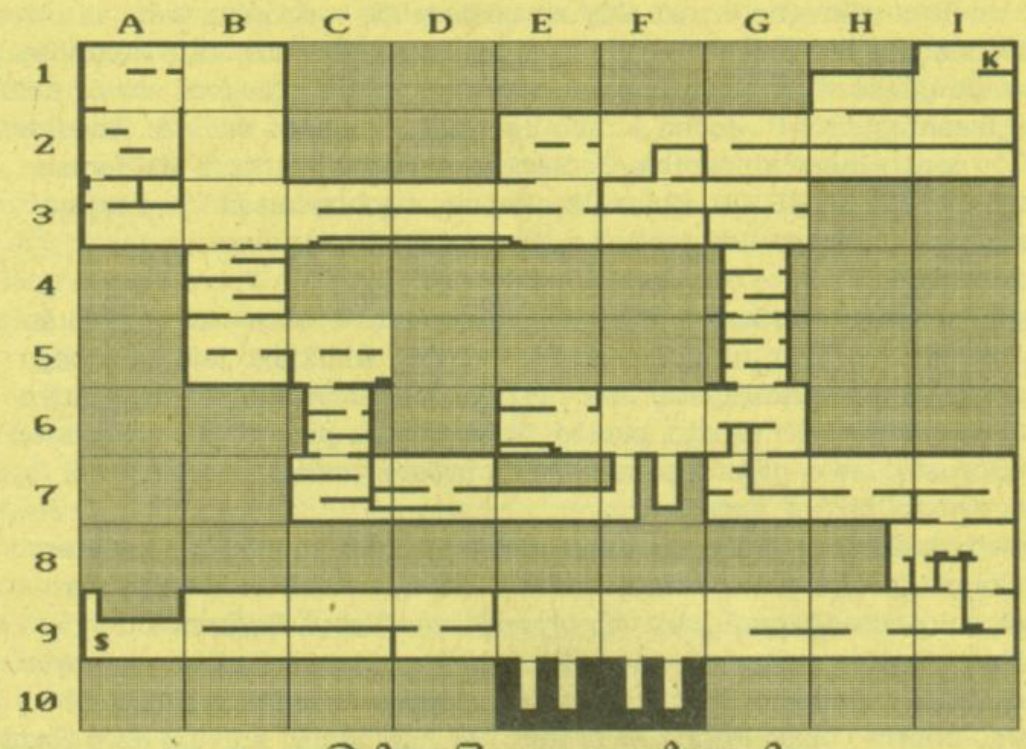
Cyber Force poziom 2
podziemia 1-kod 12030

Zaczynasz w D4. W E2 przejście jest blokowane przez cegłę. W kwadracie G2 przeskocz na drugą stronę szybu i na dole strzel w zaznaczone strzałką miejsce. Idź do D2, zejdź na dół, do D3, strzel w strzałkę po lewej. Przeczołgaj się pod cegłą, w E3 zejdź na dół, idź do A2. Dalej w dół, potem w prawo. W B6 nie schodź na dół, bo możesz trafić na zapadnię. W C6 wyłączysz zaporę za pomocą kombinacji czerwony-zielony-czerwony. W E7 przeskocz na drugą stronę szybu. W D5 podnieś kartę. Zamień kolejność wierszy i kolumn zgodnie ze schematem podanym na karcie. Powinno to dać taki rezultat: ⚄
W F5 ustaw przełączniki zgodnie z dwoma pierwszymi wierszami, otrzymanymi po rozwiązaniu zagadki, w G5 - zgodnie z dwoma ostatnimi wierszami. Drzwi w H5 są otwarte, idź do wyjścia.



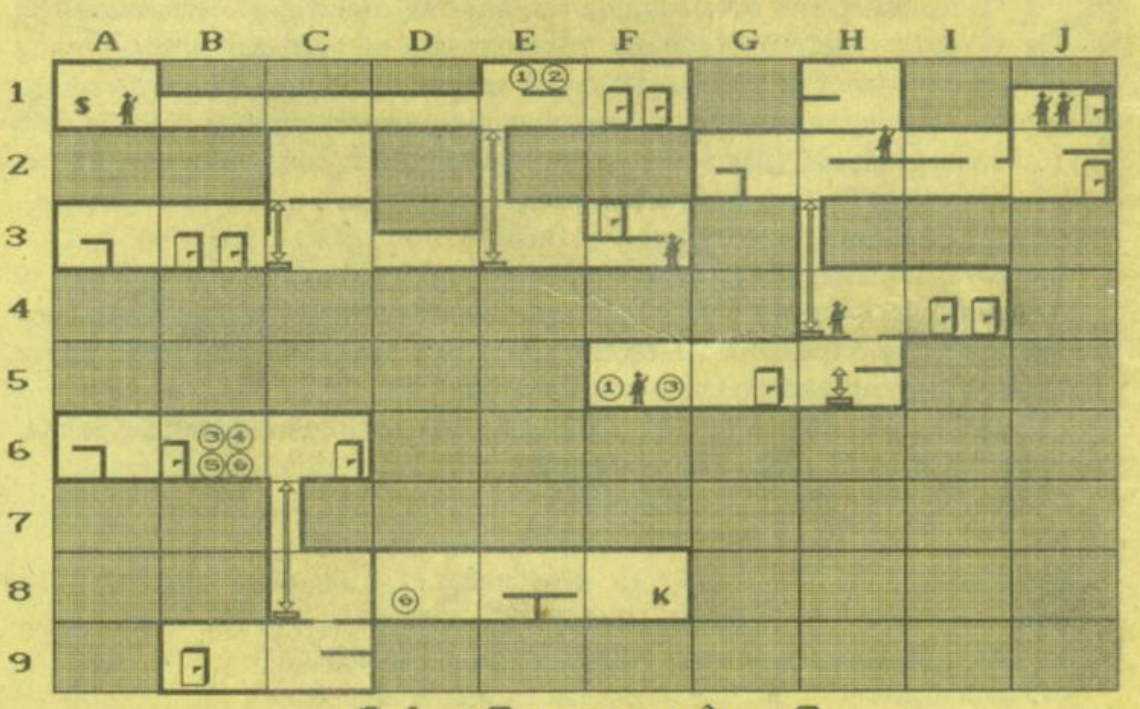
Cyber Force poziom 3
miasto - kod 03121

Zaczynasz w B6. Idź w prawo, w I6 przywołaj windę, zjedź na dół. Przejdź dołem do E8, przywołaj windę. Z E10 weź kartę ID3. W F10 pogadaj z dzieciakiem. W G1 zabierz komputer i pieniądze. W G8 kup hamburgera, daj klucze dzieciakowi w F10. Weź cartridge z grą. W A8 daj dzieciakowi hamburgera, zabierz baterie. W F6 kobieta uruchomi Ci komputer, użyj go na prawym motocyklu w H3. Weź pieniądze i notes. W H8 kup piwo, w I8 odczytaj notes. Przejdź górą do B8, daj pijakowi piwo, weź kartę ID5. Wróć w prawo do D8, zejdź na dół. W A8 użyj na górze karty, zabierz pieniądze spod drzwi. W C3 otwórz drzwi kartą, od sprzedawcy łańcuszków kup bilet. W J3 rozwal strażnika.



Cyber Force poziom 4
podziemia 2-kod 33034

Zaczynasz w A9. Idź w prawo, aż do I9, w górę do I7, dalej w lewo. W F6 skocz w przepaść po lewej (spuść się z krawędzi), przebiegnij szybko w lewo. W E7 przełączniki po prawej ustaw: czerwony-zielony, potem przełącz ten po lewej. W D7 przeczołgaj się do C7. Dalej w lewo i w górę, do B3. Przejdź w prawo, po górnych platformach do E3. W E2 przeskocz na małą platformę po prawej i skocz na oślep w prawo. W I2 ustaw przełączniki: czerwony-czerwony-czerwony-czerwony. W I1 przebiegnij, gdy będzie zielone.



Cyber Force poziom 5
laboratorium -kod 42021

Zaczynasz w A1. Zastrzel gościa, który stoi obok Ciebie, weź jego identyfikator. Teraz musisz zebrać: 3 klucze (plansze A3, A6, G2) oraz trzy kody (monitory w planszach I4, F3, B9). Kod 1: 23C8, kod 2: 37A8, kod 3: 11B9. Na planszy J1 poznasz składnię polecenia „klucz" (jego argumenty). W najbliższym terminalu (np. H5) wpisz: „klucz instaluj", „klucz uruchom". Pogadaj z doktorem Stoberskym (F3), asystentką doktor Fibbings (C2) oraz z samą doktor Fibbings (B3). Od tej ostatniej weź chip. W B3 użyj chipa na mikroskopie, zapisz podany symbol (C12-354-3). Użyj w terminalu polecenia „przedmiot" z tym symbolem. Teleportuj się do D8, w E8 wyceluj ze spluwy do faceta - otworzy drzwi. W F8 użyj na urządzeniu mikrochipa i kryształu.

Yuyo

THE DIG (PC CD-ROM)

1. Meteoryt Atilla

Wykorzystaj urządzenie do komunikacji (PenUltimate), by połączyć się z Miles. Każ jej uruchomić wysięgnik i wyjąć skrzynię z narzędziami ze statku (Flying Pig). Gdy skrzynia znajdzie się już obok Ciebie, pchnij ją i poleć w pobliże meteorytu. Wyląduj w sektorze 1. Zbliż się do skrzynki, otwórz ją i ze środka wyjmij łopatę, przyrząd do kopania w zerowej grawitacji i dwa ładunki wybuchowe, oznaczone jako alfa i beta. Poleć do sektora 2. Za pomocą przyrządu do kopania wyrównaj powierzchnię w miejscu podłożenia bomby. Umieść ładunek alfa na oczyszczonym kawałku gruntu. Za pomocą klucza musisz teraz uzbroić ładunek. Powinno zacząć świecić czerwone światełko. Poleć do sektora 3. Za pomocą łopaty usuń głaz leżący na powierzchni, przymocuj ładunek beta i uzbrój go. Wróć w pobliże promu kosmicznego i skontaktuj się z Bordenem. Poinformuj go, że oba ładunki są rozmieszczone i uzbrojone. Automatycznie wrócisz do statku, a Borden odpali bomby. Po eksplozji ponownie polecisz na powierzchnię Atilli. Krótka scenka animowana - i znajdziesz się w podziemnej grocie. Przyjrzyj się nieregularnym wypustkom skalnym. Porozmawiaj o nich z załogą, a następnie rozkop każdą z nich (w sumie trzy) za pomocą przyrządu do prac w środowisku bez grawitacji. Twoim oczom ukażą się trzy metalowe płytki, plus jedna, która od początku była widoczna, czyli w sumie cztery. Popchnij po kolei każdą z nich, a potem wleć w tunel powstały po zapadnięciu się największej płyty. Znajdziesz się w dużym, pustym pomieszczeniu, w samym sercu meteorytu. Podleć do kamiennego podium. Podnieś leżące na ziemi płyty i umieść je po kolei w kamiennym zagłębieniu. W momencie, gdy dopasujesz ostatnią płytę, Atilla zmieni się w statek kosmiczny. Ty, Maggie oraz Brink zostaniecie uprowadzeni na obcą planetę.

2. Nexus

Odsuń się od porzuconych skafandrów i udaj na północny wschód. Znajdziesz trzy kupki ziemi. Środkową z nich rozkop łopatą - okaże się, że był to grób jakiegoś stworzenia. Podnieś z ziemi kieł oraz dolną szczękę. Skieruj się teraz na zachód. Znajdziesz wrak statku kosmicznego. Wejdź do środka. Pociągnij za kabel zwisający z sufitu. Pojawi się elektryczny duch i upuści na ziemię metalową laseczkę. Podnieś ją, a następnie podnieś kabel, który w międzyczasie upadł na ziemię. Otwórz skrzynkę stojącą po lewej stronie. W środku znajdziesz niebieskie urządzenie podobne do kompasu. Opuść wrak i idź na wschód, aż dojdziesz do zbocza. Użyj znalezionego przedmiotu, wskaże Ci kupkę ziemi pod Twoimi nogami. Rozkop grunt w tym miejscu łopatą - powinieneś znaleźć metalową obrączkę. Wróć teraz do miejsca, z którego zaczynałeś. Ponownie ukaże Ci się ten sam duch i po chwili zniknie w małej dziurce w ziemi. Przyjrzyj się dziurce dokładnie, a potem zacznij kopać. Łopatę zabierze Ci Brink i sam zacznie kopać. Gdy machnie kilka razy, grunt zarwie mu się pod nogami i archeolog spadnie do podziemnego pomieszczenia, przy okazji łamiąc sobie kark. Zejdź i zbadaj ciało. Maggie stwierdzi, że powinniście się rozdzielić i odejdzie. Podnieś z ziemi metalową tabliczkę leżącą na lewo od ciała Brinka, a następnie idź w prawo, aż znajdziesz fioletową różdżkę. Komnaty, po których się poruszasz, ułożone są w koło. W jednym miejscu masz jednak możliwość pójścia w górę lub w dół, poza normalnymi kierunkami (tzn. lewo/prawo). Przejście w górę prowadzi do centralnej komnaty sterowania, natomiast przejście w dół - do elektrowni. Idź w dół. Podejdź do panelu sterującego. Są na nim klawisze wprowadzające kropki w pięciu kolorach, klawisz spełniający funkcję Delete, oraz klawisz czyszczący wprowadzoną kombinację. Ustaw kod: fioletowy, fioletowy, fioletowy, fioletowy, czerwony, żółty, żółty, czerwony. Następnie odejdź od pulpitu (Exit) i naciśnij trójkątny guzik na tablicy kontrolnej po lewej stronie. Powinien pojawić się robot i przynieść Ci soczewkę leżącą na dnie pomieszczenia. Podejdź teraz z powrotem do pulpitu, skasuj poprzednią kombinację i wpisz kod: fioletowy, fioletowy, fioletowy, fioletowy, niebieski, niebieski, niebieski, niebieski, czerwony. Odejdź od pulpitu i ponownie wciśnij trójkątny guzik. Robot powinien umieścić soczewkę na swoim miejscu w generatorze. Po tej czynności w bazie uruchomi się zasilanie, czego pierwszym objawem będzie otworzenie się drzwi.

3. Za drzwiami

W krótkiej animowanej scence dowiesz się, co porabia Maggie. Przejdź przez drzwi i podejdź do kolumny z niebieskim przyciskiem. Wciśnij go i poczekaj, aż pojawi się niebieski kulisty pojazd. Wsiądź do niego - zawiezie Cię do części bazy, w której znajduje się muzeum. Przejdź przez wyjście oznaczone „outside", a potem do góry. Gdy spróbujesz wejść w drzwi, pojawi się kolejny duch. Po jego zniknięciu zbliż się do dziwnego urządzenia na skraju przepaści. Obejrzyj je, wciśnij guzik. Manipulując soczewkami znajdującymi się pod urządzeniem, spraw by dźwięk wydawany po wciśnięciu guzika był jak najcieńszy. Wtedy naciśnij i przytrzymaj przycisk. Pojawi się świetlista kładka nad przepaścią. Na razie nie wchodź na nią, idź do góry przez drzwi. Znajdziesz się w muzeum. Przejdź przez portal w lewym krańcu komnaty - spotkasz Maggie. Po krótkiej wymianie zdań wyjdź z pomieszczenia. Podnieś czerwoną różdżkę, zielony kryształ oraz zdejmij ze ściany tabliczkę z napisami. Wróć do części Nexus. Przyjrzyj się kombinacji symboli na znalezionej różdżce i otwórz drugie drzwi na lewo od tych prowadzących do muzeum. Wejdź do pomieszczenia (peron?) i spróbuj przywołać pojazd naciskając przycisk. Nic się nie stanie. Wyjdź z komnaty i przejdź ciemnym tunelem do centrum sterowania. Podejdź do śluzy, naciśnij zewnętrzny przycisk, aby otworzyć pierwsze drzwi, a następnie dwa razy wewnętrzny przycisk, by dostać się do środka. Rzuć okiem na podium na środku komnaty. Jeden z kryształów zasilających jest zepsuty - dlatego pojazd nie przyjechał. Na razie nic z tym problemem nie możesz zrobić, więc wróć tam, gdzie leży martwy Brink. Użyj na jego ciele znalezionego w muzeum zielonego kryształu. Brink ożyje i przez następne parę minut będziecie chodzić razem. Wykorzystaj pojazd, by dostać się do muzeum. Brink pomoże Ci otworzyć zniszczone drzwi koło peronu. Wejdź do środka. Znajduje się tam cały pojemnik kryształów. Brink włoży kilka do kieszeni, zrób to samo. Podnieś też z ziemi urządzenie (canister). Wyjdź i udaj się nad wodę. Obejrzysz animowaną scenkę, a Brink gdzieś się zapodzieje. Idź w lewo i przyjrzyj się odciskowi w piasku. Wróć nad wodę i podejdź do leżących kości. Ułóż je według obrazka, następnie na odtworzonym szkielecie użyj bomby (CANISTER), a potem zielonych kryształów. Gdy stwór z morza wybuchnie, wskocz do wody i przepłyń do podwodnej komnaty. Wejdź głębiej i weź pomarańczową różdżkę i metalową płytkę. Wróć do części Nexus i za pomocą kodu z różdżki otwórz drzwi na lewo od dziury, przez którą Brink wpadł do środka. Przyciśnij guzik, by wezwać pojazd. Wsiądź do niego. Idź w lewo, potem przeskocz nad przepaścią i podejdź do urządzenia. Podobnie jak poprzednio wyreguluj soczewki i uruchom świetlny most. Wejdź w przejście oznaczone jako Plateau, powinieneś zobaczyć szczura kradnącego metalową część.

4. Baza

Podnieś kości (ribcage), metalową rurkę (rod), wygiętą sztabę (pole) oraz oskę (dowel). Oś wetknij w duże koło po lewej stronie, zahacz o nią sztabę. Na luźnym końcu sztaby umieść kości i całą konstrukcję podeprzyj rurką. Podejdź do zepsutego panelu przy drzwiach i przyjrzyj się dziurze. Gdy wybiegnie szczur, idź w dół, dookoła niego i w lewo, a potem wróć i przejdź koło metalowej konstrukcji. Szczur się spłoszy i wbiegnie w zastawioną pułapkę. Przyczep mu bransoletę i wypuść na wolność. Użyj znalezionego wcześniej niebieskiego detektora, by namierzyć dokąd pobiegł. Zbliż się do dziury, do której wbiegł, i poszerz ją łopatą. Wejdź do jaskini, użyj ponownie detektora i wykop dziurę w miejscu, które wskaże. Weź zagubioną część i wróć pod drzwi. Wetknij część w dziurę przy wejściu, a potem podnieś z ziemi przykrywkę (cover) i zakryj nią panel. Naciśnij przycisk - drzwi nareszcie się otworzą. Wejdź do środka. Znajdziesz zieloną różdżkę, kolejną metalową płytkę oraz dwie sztabki - złotą i srebrną. Wyjdź, wróć kawałek i przejdź po kamiennym mostku w prawo. Podnieś niebieską rurkę, a potem wróć nad przepaść. Nie możesz jej z powrotem przeskoczyć, więc podważ łopatą stojący obok głaz. Przewróci się, tworząc most. Wróć do pojazdu i do części Nexus. Idź do centrum sterowania. Masz teraz uruchomić nie działający pojazd. Podejdź do panelu i wetknij niebieską rurkę w lewy otwór. Pojawią się dwie pozostałe pałeczki w sąsiednich otworach. Kliknij na krysztale, który nie świeci. Jego czubek powinien się zapalić. Operując trzema pałeczkami będziesz musiał zapalić kryształ. Poruszanie każdą pałeczką w górę lub w dół powoduje zmianę jasności świecenia szczytu kryształu. Gdy ustawisz świecenie na najjaśniejsze, cały kryształ się zapali, a pojazd będzie mógł jeździć. Gdy naprawisz system komunikacji, idź na peron i wezwij pojazd naciskając przycisk. Wsiądź do środka. Gdy dojedziesz na miejsce, skieruj się do Plateau. Przyjrzyj się kamieniowi i podważ go łopatą. Skorzystaj z niebieskiego kryształu, by oświetlić teren i rozejrzyj się. Wyjdź z planszy, idź ścieżką na północ. Znajdziesz kolejne dziwne urządzenie. Uruchom je w podobny sposób jak poprzednio i obejrzyj rysunki na skale. Idź dalej w górę, przyjrzyj się śmiesznym stworzeniom, które spotkasz. Przejdź przez jaskinię, a znajdziesz Brinka. Po rozmowie wróć do Nexus i spróbuj otworzyć ostatnie drzwi za pomocą kodu z zielonej różdżki. Nie uda Ci się. Zerknij na podłogę. Znajdziesz miejsce podpisane jako „sparks". Wykorzystując

znaleziony na początku gry kieł otwórz panel. Przyjrzyj się obwodom i za pomocą kabla połącz układ z namierzonym uprzednio miejscem. Drzwi się wreszcie otworzą i będziesz mógł wejść do środka. Wezwij pojazd, idź przed siebie, a potem do góry. Znajdziesz kolejne urządzenie. Ustaw kody ze wszystkich znalezionych wcześniej różdżek. Przejdź przez szczelinę, która się otworzy - znajdziesz następny świetlny most. Nie będziesz jednak mógł go uruchomić. Otwórz panel i rzuć okiem na kolejną wredną zagadkę.

5. Most

Cztery pryzmaty, trzy kolory. Przesuń zielone światło z dolnego pryzmatu. Czerwony powinien przesunąć się na prawo, niebieski promień - do góry i w prawo. Gdy wszystko dobrze poustawiasz, zostaniesz o tym zawiadomiony. Ustaw soczewki i włącz most. Wróć do pomieszczenia, w którym znalazłeś sztabki. Użyj złotej sztabki na światełku - uruchomisz planetarium. Za pomocą złotej sztabki kontrolujesz ruchy dużego księżyca, a za pomocą srebrnej - małego. Ustaw je tak, by utworzyć cień na jasnej stronie planety. Scenka animowana, a po niej zwierzak znowu ukradnie Ci kawałek maszynerii. Naciśnij przycisk, aby wyjść i skieruj się do uruchomionego ostatnio pojazdu. Zwróć uwagę na księżyc i górę. Stań na podłodze w miejscu, gdzie znajdują się dwa półkola. Odkryjesz, że jeden z kamieni jest obluzowany. Użyj pałeczki, by go przytrzymać. Spójrz na punkt oznaczony jako „shutter" i wyjdź. Zbadaj lewą stronę wejścia, znajdziesz zabrudzone miejsce. Pod spodem odkryjesz soczewki. Gdy światło padnie na wejście, w środku pojawi się statua. Dotknij jej, wejdź na platformę i do krypty. Idź w lewo. Gdy pojawi się pies, użyj zielonego kryształu na stosie kości. Wykorzystaj kod ze złotej różdżki znalezionej we wraku do otwarcia drzwi. W środku znajdziesz martwe stworzenie. Zbadaj panel i wykorzystaj złotą sztabkę. Ożyw stwora zielonym kryształem i spróbuj z nim pogadać. Skontaktuj się z Maggie. Okaże się, że właśnie została zaatakowana.

6. Obcy

Będziesz potrzebował pomocy. Idź do Brinka. Powinieneś widzieć go z miejsca, w którym są stwory. Jeżeli go nie będzie, idź na sąsiednią planszę i wróć. Użyj pochodni na stworach. Gdy Brink się przestraszy, podejdź i weź przedmiot, który zostawi. Teraz zgodzi się pomóc. Idź w kierunku peronu, lecz zamiast udać się w dół, idź w lewo. Przejdź przez portal, spróbuj podejść do odległych drzwi. Zostaniesz zatrzymany przez potwora. Poproś Brinka, aby odwrócił jego uwagę. Potem przejdź przez drzwi i idź w górę. Zerknij na kratę. Wykorzystaj skałę na wodzie, cofnij się. Porozmawiaj z Brinkiem na temat kraty
- zostaniesz zaatakowany przez niego. Idź po nowe zielone kryształy do komnaty koło muzeum. Wróć następnie do krypty i ożyw stwora. Powinien przemówić do Maggie. Wypytaj go o wszystko.

7. Powrót

Będziesz musiał dostać się do laboratorium. W tym celu trzeba włożyć cztery metalowe płytki we wgłębienie podpisane jako Alcove w części Nexus. Skorzystaj z pojazdu, przejdź na sąsiednią planszę, poszukaj otworu i przejdź przez niego. Spójrz na zielone światło. Daj Maggie tabliczkę. Przejdź przez szczelinę i weź płytkę. Skontaktuje się z tobą Brink i zawiadomi o swoim problemie. Pójdź do miejsca, w którym przebywa i uwolnij go, używając znalezionej na początku gry dolnej szczęki. Wróć do Nexus. Włóż wspomniane wcześniej płytki na swoje miejsce i wejdź do laboratorium. Odszukaj urządzenie i włącz piąty most świetlny. Przyjrzyj się zielonej konsoli. Włóż swoje kryształy życia w otwory. Wróć do krypty i pogadaj ze stworem. Da Ci kolejną różdżkę, dzięki której będziesz mógł znaleźć brakującą część. Wykorzystaj kod z różdżki, by otworzyć przejście i weź zgubioną część. Wróć do laboratorium. Powinien pojawić się Brink. Daj mu kryształy i pójdź po następną porcję. Okaże się, że złoże się wyczerpało. Znajdź Brinka i porozmawiaj z nim o zabranej niedawno części. Brink będzie jej potrzebował. Włóż część w otwór - maszyna wyprodukuje dwa kryształy. Zaatakuj Brinka i zepchnij go z urwiska. Wyprodukuj jeszcze kilka kryształów, potem wróć do laboratorium. Wykorzystaj kryształy do uzupełnienia konsoli i pogadaj z Maggie o urządzeniu. Maggie zgodzi się kontrolować generator. Jeżeli odmówi, zapal jeszcze raz wszystkie mosty. Po chwili Maggie uruchomi reaktor. Skieruj się na most i przejdź do centrum konstrukcji. Czeka Cię małe starcie ze strażnikiem. Wyłącz most, by się go pozbyć. Gdy już będziesz miał problem z głowy, wróć do miejsca, gdzie zbiegają się mosty i przejdź przez portal.

Frogger

POLICE QUEST SWAT (PC CD-ROM)

Uwaga: przed każdą misją będziesz prowadzić rozpoznanie (trzeba pogadać z ludźmi). Chodzi o to, by przepytać każdego i dogłębnie (czyli tak długo, aż kwestie zaczną się powtarzać). Przed misją rozmawiasz też z dowódcami i partnerami z teamu.

Każda misja kończy się tak samo, tj. pojawieniem się okienka „Replay, Reload, Map" - więc bez paniki, w przypadku zakończenia pozytywnego wybieramy „Map". W poniższym tekście:

L: - oznacza komunikaty, które trzeba nadać przez LASH;

H: - sygnał ręczny;

G, D, P, Lewo - kierunki ruchu (strzałki na ekranie);

SP - „Slice Pie" (P/L określa, w którą stronę skierowany jest grot strzałki).

* - oznacza, że po zakończeniu misji zostanie wszczęte dochodzenie, ale wszystko się dobrze skończy.

Misja 1. Dom Lucy Long. Osłanianie tyłów.

Załaduj karabin (amunicja po lewej). Po rozkazie ustaw broń na „Full Auto". G - po rozkazie „Go". Lustro nisko na narożniku domu. Tutaj akcja może biec trójtorowo:

A. Lucy widoczna, bez broni.

H: Attention (na kolesiach wchodzących). H: Suspect (na rogu domu).

B. Lucy widoczna, z bronią.

Postępuj jak w punkcie A. Lucy nie odłoży broni. Wyceluje w Dentona i musisz ją zastrzelić (w chwili gdy już w niego mierzy, nie wcześniej). *

C. Lucy niewidoczna.

SP lewo. L. G. L: Ram side one two. Lustro na ścianie. SP prawo na rogu domu. Lucy chowa się za drzewem. Kliknij na niej strzałką raz, a potem drugi.

Misja 1A. Osłanianie zwiadowcy.

Załaduj strzelbę (amunicja z lewej). Po poleceniu inicjacji - P (na drzwiach). L. SP prawo (na drzwiach). SP prawo na szafkach. SP prawo (po tym jak Carmicael użyje lustra). Trzymaj celownik broni (nie strzelaj) na drzwiach, aż zmieni się widok. SP lewo. SP prawo. H: Suspect na zasłonie wanny.

Misja 2. Kipland Industries.

SP lewo na drzwiach. P. SP prawo po sygnale. P. SP lewo na drzwiach, gdy już wszyscy wejdą. G po rozkazie. P po rozkazie. P po rozkazie. G. Musisz trafić bandziora w łeb. *

Misja 3. Eastman Enterprises. Jako snajper.

Obserwuj sytuację. Gdy dostaniesz komunikat „green light", zastrzel bandziora (gość z tyłu). *

Misja 3A. Eastman Enterprises. Jako dowódca teamu.

Uwaga: wszystkie podane niżej polecenia należy wykonywać szybko i bez zbędnej zwłoki. Kilka zmarnowanych sekund najczęściej oznacza śmierć.

Odprawa - wybierz side one i stealth entry. Highground side 1/4. Inne ustawienia prędzej czy później zakończą się tragicznie.

Podejście do budynku - L: Team A open door. L: Team A breach door. L: Team A Initiate. L: Team A mirror door. Załaduj broń - dowolna amunicja, full auto. L: Team A move right, team B move left. L: Team A move, team B move.

W budynku - L: Team A clear right, team B clear left. L: Team B clear right. L: Team B clear left. SP lewo na biurku. L: Hostage down. Kliknij kursorem na Eastmanie. Czekaj na sanitariusza. L: Team B clear left. L: Team A open door. L: Team A mirror door. L: Team A move right, team B move left. L: Team A move, team B move. L: Team A clear right, team B cover left. L: Team A mirror. L: Team A move. Lewo. Zaczekaj na team A. L: Team A clear. L: Team A hold, team B hold. L: Team A clear right, team B cover left. L: Team A move, team B move. L: Team A hold, team B hold. L: Team A mirror. L: Team A flashbang. SP prawo. Zastrzel gościa, który pojawi się w lewym górnym rogu. *

Alex

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

KÓŁKO WETERANÓW

A-IV NETWORK$ (PC)

Ilość pieniędzy zapisana jest w pliku **SAVxx\AV.DAT**, pod offsetem 13B4h. Gra zapisując sumę pieniędzy pomija jedno zero, więc aby uzyskać 60 milionów wystarczy zamienić na postać szesnastkową liczbę 6 mln. Gra ma zabezpieczenie i jeśli przekroczy się 70 mln USD, pyta o hasło z oryginalnej instrukcji (posiadaczy oryginalnej pirackiej kopii czeka przykra niespodzianka). [A fe, niełądnie mówić o takich rzeczach - MW.]

Łukasz Augustyński (Oleśnica)

ASCENDANCY (PC)

Grzebiemy w plikach **??.SAV**. Aby mieć wynalezione dane odkrycie, należy zaczynając trzy bajty przed jego nazwą wpisać 0F 0Eh (w edytorze będzie to wyglądać np. tak: 0F 0E ?? na zw aw yn al az ku).

Piotr Biernawski, „Beer'nat" (Nowy Targ)

COMMAND & CONQUER (PC)

Patrz także: 03/95

Uwaga! Poniższe poprawki testowane są tylko dla misji GDI (Alex zabrał z redakcji drugi kompakt i nie chce go oddać).

Grzebiemy w plikach **SAVEGAME.???**. Pliki SG mają budowę modularną, czyli w zależności od m.in. liczby obiektów na ekranie będą miały różną długość; stanowi to jakieś, aczkolwiek przy pewnej wprawie mało znaczące, utrudnienie.

Zacznijmy może od forsy. Jest zapisana na czterech bajtach w TRZECH miejscach w pliku. Pierwsze dwa z nich to offsety 580h i 584h. Aby odnaleźć trzecią pozycję, szukamy pierwszego ciągu znaków 'Computer'. Kasa znajduje się ok. 70 bajtów wcześniej. Później należy sprzedać TIBERIUM REFINERY, gdyż każda wizyta HARVESTER-a powoduje cofnięcie kasy do paru tysięcy (zależy, ile mamy silosów), albo znaleźć miejsce zapisu tej górnej granicy i również ją zwiększyć (gdzieś obok trzeciej pozycji pieniędzy).

Teraz coś dla odważnych. Spróbujemy zmienić parametry jednostek i budynków w grze. Najpierw szukamy ciągu liczb 57 49 4E 00h lub 77 69 6E 00h. Powinien znajdować się raczej pod koniec pliku. Kilka(naście/dziesiąt) bajtów po nim będzie opis wszystkich obiektów w grze. Obiekty są podzielone na cztery grupy:

1. Jednostki powietrzne (B2 00 00 00h)
2. Budynki (86 00 00 00h)
3. Żołnierze/ludzie (A7 00 00 00h)
4. Pojazdy naziemne/nawodne (AC 00 00 00h)

i w takiej kolejności zapisywane są w pliku.

Podane liczby to sygnatury, od których rozpoczyna się opis każdego obiektu. Aby więc np. zwiększyć energię bazy, należy szukać jednej z dwóch podanych wyżej sekwencji liczb, a potem 86 00 00 00h. Od tego miejsca będą zapisane dane wszystkich budynków w grze.

Przedstawione niżej offsety podane są przy założeniu, że pierwszy bajt sygnatury (czyli B2h, 86h, A7h lub ACh) ma offset 0.

Dla wszystkich obiektów mamy:

+1Ch energia (2 bajty; max: FF 7Fh - praktycznie nieśmiertelność!)

+4Ch strona (00h - GDI, 01h - NOD, 02h - neutralna)

+48h bajt statusu. Każdy bit oznacza coś innego, nas będą interesowały tylko dwa:

Pierwszy bit (bity są numerowane od zera!) odpowiada za to, czy dany obiekt może być niewidzialny. Jak wiadomo, taką możliwość ma tylko STEALTH TANK, lecz my możemy włączyć ją dla każdej jednostki (nawet żołnierzowi lub helikopterowi; budynki - patrz niżej)!!! Jeśli ktoś nie jest mocny w bitach - dla włączenia opcji dodajemy do bajtu 2, dla wyłączenia - odejmujemy.

Natomiast bit siódmy (dodajemy/odejmujemy 128) odpowiada za to, czy możemy wydawać rozkazy danej jednostce. Tak więc, jeżeli „werbujesz ochotników" (zmieniasz bajt +4Ch), nie zapomnij o zapaleniu tego bitu!

+50h 02h wpisane tutaj oznacza, że obiekt jest w danej chwili niewidzialny. Zmiana tego bajtu ma sens tylko w wypadku budynków (można uczynić bazę niewidoczną dla przeciwnika!).

Flota powietrzna

+5Ch ilość amunicji (2 bajty; max: FF 7Fh)

+9Eh rodzaj:

00h	TRANSPORT HELICOPTER
01h	A10
02h	ATTACK HELICOPTER
03h	???
04h	ORCA

Budynki

+64h rodzaj:

00h	WEAPONS FACTORY
01h	GUARD TOWER
02h	ADVANCED GUARD TOWER
03h	OBELISK GUARD TOWER
04h	COMMUNICATIONS CENTER
05h	GUN TURRET
06h	CONSTRUCTION YARD
07h	TIBERIUM REFINERY
08h	TIBERIUM SILO
09h	HELICOPTER PAD
0Ah	SAM SITE
0Bh	AIRSTRIP
0Ch	POWER PLANT
0Dh	ADVANCED POWER PLANT
0Eh	HOSPITAL
0Fh	BARRACKS
11h	REPAIR BAY
13h	HAND OF NOD
14h	TEMPLE OF NOD
15h	ADVANCED COM. CENTER

Inne wartości - to budynki cywilne (np. kościół). Uwaga! Zmiana budynku na np. HAND OF NOD nie spowoduje, że będziemy mogli budować nowe jednostki; informacja o tym, co możemy produkować jest zawarta zapewne w innej części pliku. Poza tym zmiana rozmiaru budynku pociąga czasami za sobą różne ciekawe „atrakcje" związane z betonowym podłożem, na którym budowla stoi. Jednak można z powodzeniem zamienić przeciwnikowi GUARD TOWER na cywilną chatkę lub odwrotnie (po swojej stronie).

Ludzie

+99h rodzaj:

00h	MINIGUNNER
01h	GRENADIER
02h	BAZOOKA
03h	FLAMETHROWER
04h	CHEM-WARRIOR
05h	ENGINEER
06h	COMMANDO
07h...0Fh	CIVILIAN (różne kolory ubranek)
10h	NIKOOMBA
11h	DR. MOEBIUS
12h	AGENT DELPHI
13h	CIVILIAN (grubszy)

Pojazdy naziemne/nawodne

+99h typ:

00h	MAMMOTH TANK
01h	MED. TANK
02h	LIGHT TANK
03h	STEALTH TANK
04h	FLAME TANK
05h	VISCEROID
06h	APC
07h	ROCKET LAUNCHER
08h	HUM-VEE
09h	NOD BUGGY
0Ah	HARVESTER
0Bh	ARTILLERY
0Ch	S.S.M. LAUNCHER

0Dh	HOVERCRAFT
0Eh	MOBILE HQ
0Fh	GUN BOAT
10h	MOBILE CONSTRUCTION YARD
11h	RECON BIKE

Poprawki być może są dość trudne, lecz umiejętnie z nich korzystając da się stworzyć „nieśmiertelny" STEALTH TANK lub bandę niewidzialnych Rambo-ludzi (wrażliwych tylko na przejechanie przez czołg). Czego wszystkim życzy

Marcin „Battle Control Terminated" Wichary

HEROES OF MIGHT & MAGIC (PC)

Pod podane niżej offsety można wpisać FF FFh, co daje nam ok. 70000 jednostek danych surowców:

16Fh	WOOD	17Bh	SULFUR	187h	GOLD
173h	MERCURY	17Fh	CRYSTAL		
177h	ORE	183h	GEMS		

Piotr Biernawski, „Beer'nat" (Nowy Targ)
Łukasz Bobiński (Zielonka)

Grzebiemy w pliku z podkatalogu **GAMES** o rozszerzeniu **CGM** lub/i **GM**? (? oznacza liczbę ludzkich (!) graczy).

Szukamy w pliku nazwy naszego bohatera i, przyjmując za początek jego imienia offset 00h, mamy:

+27h	dwa bajty doświadczenia
+2Eh	cztery bajty - po jednym na każdą zdolność
+56h	pięć bajtów, każdy z nich oznacza rodzaj jednej z pięciu armii, jakie może posiadać nasz bohater:

00h	peasant	06h	goblin	0Ch	sprite	12h	centaur
01h	archer	07h	orc	0Dh	dwarf	13h	gargoyle
02h	pikeman	08h	wolf	0Eh	elf	14h	griffin
03h	swordsman	09h	ogre	0Fh	druid	15h	minotaur
04h	cavalry	0Ah	troll	10h	unicorn	16h	hydra
05h	palladin	0Bh	cyclop	11h	phoenix	17h	dragon

+5Ah	od tego offsetu pięć razy po dwa bajty ilości kolejnych armii (00 00h - bohater nie ma tutaj armii)
+9Eh...	bajty określające posiadane przez bohatera przedmioty
+ABh	(01h...25h, FFh - puste okienko)

Piotr Biernawski, „Beer'nat" (Nowy Targ)

RAVEN PROJECT (PC)

Grzebiemy w pliku **GAME.OVL** w podkatalogu **OVL**. Plik jest zaszyfrowany w dość prosty sposób - do wartości każdego bajtu w pliku dodany jest jego offset. Aby odczytać prawdziwą wartość bajtu, odejmujemy offset i, jeżeli wynik jest ujemny, tyle razy dodajemy 256, aż stanie się dodatni. Natomiast, aby zapisać żądaną wartość, postępujemy odwrotnie: dodajemy do niej offset bajtu i, jeżeli wynik będzie większy niż 255, odejmujemy od niego 256, aż do skutku.

W pliku zawartych jest 8 save'ów. Oto dane dla pierwszego (dla następnego dodajemy 210h, dla kolejnego 420h itd):

00h...07h	opis słowny (to, co wpisujemy przy nagrywaniu)
09h...0Ch	opis misji (np. C2M4, nie ma większego znaczenia)
0Eh	numer misji
0Fh	numer kampanii (1...5)

Przy zmianie misji i kampanii można posłużyć się podaną niżej tabelką. C i M oznaczają kolejno właśnie numer misji i kampanii, natomiast IRM przy typie misji oznacza „Interactive Ride Mode", czyli misję z ładną prerenderowaną grafiką, lecz ograniczonymi możliwościami sterowania pojazdem.

C	M	Nazwa misji	Typ misji	Pojazd
1	1	RECON SAN FRAN	IRM	
1	2	DUSTMAN	IRM	
1	3	HIJACK	Land	Lynx
1	4	TO THE STARS	Land	Lancer
2	1	EARTHRISE	Land	Lynx
2	2	ESCORT	Space	Scavenger
2	3	MOONBASE	Land	Shepherd
2	4	GOING HOME	Space	Lancer
2	5	SCRAMBLE	Space	Scavenger
2	6	SCARECROW	Space	Lancer
3	1	SCRAMBLE	Space	Scavenger
3	2	RECON MARS	Land	Shepherd
3	3	(brak)	IRM	
3	4	BACKFIRE	Land	Scavenger
3	5	INTERCEPT	Space	Scavenger
3	6	SHOPLIFTING	Space	Vampire
3	7	SAVE THE GOODS	Space	Vampire
3	8	SCARECROW II	Space	Lancer
4	1	SCRAMBLE	Space	Vampire
4	2	EARTHRISE II	Land	Shepherd
4	3	SURF'S UP	Land	Scavenger
4	4	SCUBA DIVING	Land	Scavenger
4	5	WATER SKIING	Land	Scavenger
4	6	BAD BOYS	Space	Vampire
4	7	POOL	Space	Vampire
4	8	SCRAMBLE	Space	Vampire
4	9	(brak)	IRM	
5	1	MISSILE ALERT	Space	Vampire
5	2	CODENAME MOULT	Space	Scavenger
5	3	KILL YOUR NME	Space	Scavenger
5	4	DESTROY THE GOOSE	Land	Scavenger
5	5	ESCAPE	Space	Scavenger

Marcin „Ex-Man" Wichary

ROAD WARRIOR (PC)

Plik: **SAVE?.GAM.** Offsety:

amunicja	1F9Fh		1FA7h		1FAFh	
rodzaj	1F9Bh		1FA3h		1FABh	
	00h	brak	00h	brak	00h	brak
	01h	the LOBO	01h	FIREBELCHER	01h	THOR
			02h	CHARBROILER	02h	S.K.U.N.K.
			03h	SOAKER	03h	CRONOS
			04h	A.A. GUN	04h	HARRY 1
					05h	HARRY 2
amunicja	1FB7h		1FBFh		1FC7h	
rodzaj	1FB3h		1FBAh		1FC3h	
	00h	brak	00h	brak	00h	brak
	01h	BACKJACK	01h	the PROBE	01h	GUNS
	02h	MONKEY MINE	02h	SPEED BOOST	02h	GUNS + UZI

Maksymalna liczba amunicji to 999 (3E7h).

Georgios Furkiotis (Szczecin)

SIMTOWER (PC)

Pieniądze zapisane są od offsetu czwartego, lecz zapisana liczba ma obcięte dwa zera w porównaniu z rzeczywistą ilością pieniędzy (np. gdy masz milion dolarów, musisz na hexy przeliczyć 10000).

Asia Boj (Gdańsk)

STEEL PANTHERS (PC)

Gra zapisuje swój stan w podkatalogu SAVE w dwóch plikach: SAVExxx.CMT (z opisem save'a) oraz **SAVExxx.DAT.** Grzebiemy oczywiście w tym drugim.

Pod offsetem 9295h znajdziesz numer aktualnie rozgrywanej rundy (turn).

Dane o dowódcach i jednostkach są zapisane w dość ciekawy sposób; występujący dalej zapis „offset xxxxh [yyyyh]" należy rozumieć następująco: dla pierwszej armii dane zaczynają się od offsetu xxxxh, dla drugiej - od yyyyh. Jeśli nie podano inaczej, wartości zapisywane są na jednym bajcie.

Dane o dowódcach

Od 0Fh [EB5h] nazwiska - po 15 bajtów. Jeżeli nazwisko jest krótsze, będzie zakończone bajtem o wartości 00h.

Od 251Fh [280Dh] dane (w kolejności takiej, jak nazwiska) - po 3 bajty: INFANTRY, ARTILLERY i ARMOR.

Od 2329h [2423h] wartości RALLY dowódców

Od 2135h [222Fh] rangi dowódców:

01h	Pvt	06h	Cpt
02h	Cpl	07h	Maj
03h	Sgt	08h	LtC
04h	2Lt	09h	Col
05h	1Lt	0Ah	Gen

Jednostki

Od 34CBh [3AA7h] nazwy jednostek - po 15 bajtów. Uwagi jw.

Od 65F5h [6659h] liczba możliwych do wykonania ruchów (po bajcie dla każdej jednostki; w kolejności takiej jak nazwy).

Od 6E8Dh [6EF1h] liczba już wykonanych przez jednostki ruchów (w tej kolejce).

Od 49DCh [4CFCh] po 8 bajtów na jednostkę: liczba pocisków HE i AP dla pierwszej broni, jw. dla drugiej, trzeciej i czwartej.

Od 7725h [7789h] ilość amunicji dymnej (SMOKE AMMO).

Od 77EDh [7851h] ilość amunicji typu HVAP.

Od 78B5h [7919h] ilość amunicji typu HEAT.

Od 66BDh [6721h] wartości SUPPRESSION jednostek.

Od 6785h [67E9h] doświadczenie jednostek.

Od 684Dh [68B1h] morale jednostek.

Od 6915h [6979h] stan jednostek:

00h	Buttoned	08h	Off-Map
01h	Dug-In	09h	Abandoned
02h	Positioned	0Ah	Destroyed
03h	Moving	0Bh	Destroyed-Burning
04h	Moving Fast	0Ch	Passenger
05h	Pinned	0Dh	Off-Map Art
06h	Retreating	0Eh	Relocating
07h	Routed		

Od 69DDh [6A41h] uszkodzenia kolejnych jednostek.

W pliku można znaleźć jeszcze wiele interesujących rzeczy (np. położenie jednostek, rodzaje broni), jednak musicie odkryć je sobie sami (czyt. nie ma już miejsca!!!).

Jim Midnite, „Stalowa Pantera"
Marcin Wichary, „Drewniana Owca"

STONEKEEP (PC)

Grzebiemy w pliku **SAVEGAME\GAME??\GAMEINFO.SAV.**

Najpierw zmienimy ilość energii/energii maksymalnej postaci (każda wartość po dwa bajty):

postać	offsety:	postać	offsety:
Drake	154h/156h	Karzak	FC1h/FC3h
Farli/Skuz	623h/625h	Dombur/Sparkle	AF2h/AF4h

Aby podnieść współczynniki doświadczenia zamieniamy na 0Ah bajty pod offsetami 130h, 13Ch, 148h, 164h, 16Ah, 176h, 182h, 188h, 18Eh.

Piotr Biernawski, „Beer'nat" (Nowy Targ)

WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS (PC)

Wszystkie wartości zapisane są na trzech bajtach; maksymalna wartość to FF FF FFh.

	Złoto	Drewno	Ropa
Ludzie	1F8h	1B8h	238h
Orki	1F4h	1B4h	234h

Georgios Furkiotis (Szczecin)

CIEKAWOSTKI WUJA ZENONA

CRUSADER: NO REMORSE (PC)

Pliki **HELP?.DAT** i **CRED.DAT** z podkatalogu **STATIC** to zwykłe pliki .BMP - wystarczy zmienić rozszerzenie.

Marcin Wichary

NBA JAM TOURNAMENT EDITION (PC)

Jeżeli nie podobają Ci się osiągi któregoś z zawodników, możesz je zmienić! W pliku **1.EXE** znajdują się personalia graczy (w mojej wersji od offsetu 8CE6Ah). W tymże pliku zawarte są również ich cechy (u mnie od offsetu 8E836h), w kolejności takiej, jak nazwiska.

Dane każdego gracza zajmują 28 bajtów. Kolejne nieparzyste bajty (tzn. pierwszy, trzeci, piąty itd.) określają podawane przy wyborze drużyny cechy: SPD, 3Pts, DUNK, PASS, POWER, STEAL, BLOCK, CLTCH (nie będę tłumaczył ich znaczenia; każdy koszykarz wie zapewne, o co chodzi, a ja znowu nie jestem aż tak wielkim specem od koszykówki).

Dane powinny się zawierać w przedziale od 0 do 9, inne wartości dają czasami ciekawe efekty (np. Scotty Pippen biegający wstecz!).

Marcin Wichary (Szczecin 96ers)

RAVEN PROJECT (PC)

Pliki **INST1**, **INST2**, **INST3** w katalogu głównym na obu kompaktach to zwykłe obrazki w formacie .BMP.

Marcin „Axe-Man" Wichary

ROAD WARRIOR (PC)

Podobnie jak w poprzedniczce (Quarantine), pliki rozpoczynające się znakami 'IMAGEX' to zwykłe GIF-y. Wystarczy zmienić ww. litery na 'GIF87a' oraz rozszerzenie na .GIF i już możemy przerobić mapę, wygląd taksówki, nieba itp.

Marcin Wichary, „555-2454-TAXI" (Kemo City)

Jakiekolwiek teksty, komentarze itp. dopiero za miesiąc! (brak miejsca, jak dorwę don Pedra za poprzedni numer, to...). Nagrody dostają: **Piotr Biernawski** z Nowego Targu i **Georgios Furkiotis** ze Szczecina.

Marcin Wichary DSV

KMF FRONTIER Klub

FRONTIER/ENCOUNTERS

No, ciekawe jak wytrzymaliście miesiąc beze mnie? Główny Imperator Tete nakazał wziąć na wstrzymanie i zafundował wakacje w środku zimy. Ale nie wszystko stracone. Mam dobrą wiadomość dla wszystkich amigowców - First Encounters, czyli Frontier II, czyli Elite III, już za chwilę ukaże się na rynku. Prawdopodobnie będzie to prezent wielkanocny na targi ECTS Spring '96. Najwyższa pora, chociaż prawdę mówiąc lepiej późno niż wcale, albo tak, jak to miało miejsce w wersji na blaszaka („mnustfo burakuf" jak to mówi znajomy, sepleniący commander).

Tom razom włączamy protokół korekcji i zapodam spostrzeżenia jednego z uważniejszych czytelników KMF.

Jest parę rzeczy do wyjaśnienia (...).

1. Gambler 3/95 - Commander Don Peppone pisze, że 70 000c opłaty granicznej to bujda, a w Gamblerze 2/96 Commander JP pisze, że trzeba zapłacić tylko raz. Żaden z nich nie ma racji, bo trzeba zapłacić dwa razy, tylko przy starcie z Lave (trzecia pozycja z menu) i tylko na początku gry, aby nie być ściganym (legal status: FUGITIVE) na terenie Imperium i Federacji. Trza wybulić dwa razy po 70 patyków.

2. Gambler 9/94 [Uhh! aż się łza w oku kręci - Traktor.] - Commander Fred pisze, że przy starcie z Marsa dostaje 100 mln (Lech - Browary Wielkopolskie :-), Korbę MkIII, Class 3 Military Drive itd. oraz rangi Lt. Commander i Elite. Otóż jest to najpaskudniejsza wersja Frontiera, jaką widziała nasza galaktyka. Dlaczego? Po pierwsze - jeśli startujemy z Rossa 154 lub Lave, to nie można kupić spluwy (żadnej, ani lasera, ani plazmówy). Po prostu gun będzie zajmował miejsce, ale nie będzie można strzelać. Nie dotyczy to startu z Marsa (patrz: Commander Iron, Gambler 2/96). Po drugie - rangę Elite można przeboleć, ale Lt. Commandera - nie. Dlaczego? Bo jeśli chcemy robić dla Imperium, to z taką rangą u federalnych imperialiści za Chiny Ludowe nie dadzą nam innych misji niż przesyłki. Chyba że ktoś wymyśli metodę na obniżenie rangi (bez grzebania w programie, please).

3. Commander JP (Gambler 2/96) pisze, że „za strzelanie do minerałów nie otrzyma on (Baron Gołębiowski) awansu z Barona na Viscounta". Tak, tylko że ów Baron może sobie być Princem czy jakimś innym fuhrerem, a i tak bez odpowiedniej rangi w Elite Federation nie dadzą mu pobombardować ani pofotografować.

A teraz buraczki z plantacji First Encounters:

1. Latam Imperial Explorerem. Zawsze, gdy się katapultuję moja katapulta rozbija się. Dlaczego?...

2. Ani w Federal Military, ani w Imperial Navy nigdy nie ma żadnych misji, nawet przesyłek w stylu „deliver coštam"... Tylko od czasu do czasu pojawia się misja „CLASSIFIED MISSION: High risk, high secrecy (...)".

3. Kiedy już wezmę tę misję (a potrzeba do niej Military Drive i niecienkiego Elite Ranking) okazuje się, że muszę rozwalić bazę badawczą „at Rigiel in <tu wstaw nazwę systemu>". Nazwa systemu zmienia się w każdej misji. Sęk w tym, że w żadnym z podanych systemów nie ma planety „Rigiel". Czy buraki 2 i 3 występują tylko w mojej wersji, czy we wszystkich?

Commander PF, Szczecin, Anlave

Kochani, pomóżcie koledze...
NO CARRIER

Imć Traktor II Jr (gambler@lupus.waw.pl)

GILDIA RPG

Po miesięcznej przerwie (spowodowanej wyjątkowo silnymi wpływami Chaosu) wracamy na arenę.

KONKURSY, KONKURSY, KONKURSY

Oto rozwiązanie konkursu z numeru 3/95 (kto wygrał możecie zobaczyć we wstępniaku Tetetki).

1. Dran Draggore jest wrogiem drużyny w grze Eye of the Beholder 2.
2. Dungeon Master 2 nosi podtytuł The Legend of Skullkeep.
3. Enigma został uwięziony przez Królową Lodu w grze Stonekeep.
4. Rasa kenderów znana jest z cyklu o krainie Krynn (Smocza Lanca).
5. Autorem powieści, na której oparto grę Betrayal at Krondor, jest Raymond Feist.
6. Elfy zarabiają produkcją zabawek, a halflingi wypiekiem w grze Stronghold.

I od razu nowy konkurs. Odpowiedzi proszę nadsyłać (najlepiej na kartkach pocztowych) do 27 maja br. Osoby, które zdobędą największą liczbę punktów wezmą udział w losowaniu gry Lands of Lore, ufundowanej przez IPS COMPUTER GROUP (Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66), oraz książek Andrzeja Sapkowskiego, ufundowanych przez wydawnictwo SUPERNOWA.

WAŻNE! Aby usystematyzować Listę Przebojów proponuję, co następuje. Przy każdej odpowiedzi konkursowej zamieszczajcie też tytuł ulubionej gry (ale tylko jednej!). Na tej podstawie co miesiąc będę przygotowywał Listę Przebojów.

Pytania za 1 punkt:

1. Jaka firma zrealizowała grę Anvil of Dawn?
2. Jaka gra role-playing zajmuje sześć dysków kompaktowych?
3. W jakiej grze mamy okazję podróżować m.in. przez Draracle Cavern, Gorkha Swamp i Urbish Mines?

Pytania za 2 punkty:

4. Kogo należy znaleźć w podziemiach zamku Blackfang?
5. Co oznacza skrót AP występujący (przy charakterystyce postaci) w grze Blade of Destiny?
6. Rozpędzenie czarnoksięskiego sabatu, pokonanie smoka, zlikwidowanie złych zakonników. Z jakiej gry pochodzą te zadania?

LISTY

I.

Kiedy wyjdą gry: Deathkeep, Lands of Lore 2, Seventh Sword of Mendor, Might & Magic 6, Elder Scrolls: Daggerfall, Warhammer, Albion, Dungeon Keeper i Ultima 9?

ODPOWIEDŹ: Daggerfall powinien już być na rynku w chwili, kiedy ukaże się ten numer Gamblera, Warhammer 40000 również. Premiera gry Albion została przesunięta na koniec maja, a Dungeon Keeper po przeróbkach (złagodzenie wymagań sprzętowych) - na 31 maja. Ultima 9 będzie gotowa najwcześniej na święta Bożego Narodzenia. Co będzie z pozostałymi tytułami, jeszcze nie wiadomo.

Czy jest w Polsce dystrybutor Wizardry 7?

ODPOWIEDŹ: Nie. Ale być może wersją Gold (niedługo na rynku) zajmie się Digital Multimedia Group.

Czy można do Was przesłać opis jakiejś gry i czy będzie on wydrukowany?

ODPOWIEDŹ: Przesłać można, na wydrukowanie jest mała szansa. Zawsze jednak można spróbować. Proponuję kontakt telefoniczny z redakcją.

Czy możecie podać adres Originu?

ODPOWIEDŹ: www.origin.ea.com

Master Wizard

Mam zaszczyt powitać członka Kapituły, wielebnego Erectusa Magnificusa, Mistrza wszelkich arkanów magicznych, magii czarnej, białej, Istotę posiadającą Wszelką Pierwotną Moc!!!!! Zwracam się do Mistrza z uprzejmym zapytaniem (mimo że jestem krasnoludem) czy możesz Waść rozwiać moje problemy.

Czy jesteście dostępni przez sieć???

ODPOWIEDŹ: jacek.piekara@lupus.waw.pl. List na pewno dotrze, gdzie trzeba.

Jako weteran (Warhammer, Cyberpunk) gier RPG (bez komputera) uprzejmie zapytuję, czy nie moglibyście do swojego i tak już wspaniałego pisemka (świerszczyka?!) wprowadzić czegoś, co gdzieś już widziałem. To znaczy chodzi mi o OPOWIADANKO. Może to być samo nawijanie o wszystkim i o niczym, a może być gra RPG dla czytelników!

ODPOWIEDŹ: Jesteśmy za (zwłaszcza, jeżeli chodzi o nawijanie o wszystkim i o niczym), ale kolega Brak Miejsca jest przeciw.

Napiszcie coś w Gildii o Mudach (RPG przez sieć).

Oto kilka adresów:

150.254.113.11	port 4000	Studnia Dusz
ruby.poz.edu.pl	port 4000	Studnia Dusz
134.2.62.161	port 4242	NightFall

ODPOWIEDŹ: Planujemy spory artykuł o MUD-ach (może już w czerwcu) i mnóstwo adresów.

Wysłałem odpowiedzi na konkurs (nie wiem, czy dobre, czy złe?!). Napisałem ręcznie. Czy jest to dozwolone? Czy mam przesyłać na dyskietkach? Czy mam przesyłać maszynopis lub wydruki?

ODPOWIEDŹ: Wystarczy kartka pocztowa z odręcznym bazgrołem. Prawidłowe odpowiedzi zawsze są podawane w następnych odcinkach Gildii.

Czy może przez sieć (e-mail)?

ODPOWIEDŹ: Niechętnie.

Jeśli nie odpowiecie, to nie zapominajcie, że jestem krasnoludem, a z nami nie TAK ŁATWO.

ODPOWIEDŹ: Odpowiedzieliśmy, chociaż jeden z naszych najlepiej opanowanych czarów to Potrawka z Krasnoluda. A jak jeszcze raz wyślesz list bez polskich liter, to obetniemy ci brodę.

Piotrek Borowski (Zabójca Demonów)

II.

Ebenezum Milczący zarzuca solucji do gry Stonekeep pewne braki. Oto odpowiedź autora:

1. Mapy są dokładne. W Jaskini Lodu nie ma już czego szukać po zabiciu królowej, więc północno-zachodni kawałek mapy nie został uwzględniony.

2. Tłumaczenie słów „feeding grounds" jako „spichlerz" jest błędem, ale słów tych nie ma w słowniku (Stanisławski), a tłumaczenie ich jako „żerowisko" wcale nie jest oczywiste (spotkałem się też z tłumaczeniem „tereny pastewne").

3. Nie jest prawdą, iż w Faerie Realm trzeba położyć jeden pierwiosnek za magiczną barierą (jeśli, to już raczej przed) i czekać. Trzeba ponadto okrążyć ołtarz. Królową Lodu być może da się pokonać, nie używając Cold Fire, ale po co? Throggów pewnie też da się uśmiercić samymi pięściami (nie używając broni), ale po kiego komplikować sobie życie?

4. O tym, że istnieje przejście ze Świątyni do Pałacu Cieni nigdy nie słyszałem. A jak jest, to gdzie?

III.

Mam siostrę, która podobnie jak ja interesuje się grami RPG. Sama rozwiązuje zagadki w grach i nawet doszła prawie do końca Dungeon Master.

ODPOWIEDŹ: Też chciałbym mieć taką siostrę.

Szymon Gryckiewicz

IV.

St. magu sztabowy, jeżeli chcesz zdobyć czar Gambler z Gumy, to na osobie posiadającej ten czar wypróbuj Fireballa. Może go odstąpi.

ODPOWIEDŹ: To doskonały pomysł. Idę. [Po godzinie] Szefowi się nie podobało. Czy ktoś może mi wyjaśnić, co znaczy zwrot: you are fired?

Mając nadzieję, że Gildia RPG będzie miała swoje stałe miejsce w Gamblerze zakupiłem całoroczną prenumeratę.

ODPOWIEDŹ: Oto postawa godna prawdziwego mężczyzny.

Artur

odpowiadał

Erectus Magnificus

Dziękuję również za spory list Marcinowi Rzeszutkowskiemu. Zgadzam się z Twoimi przemyśleniami i ocenami dotyczącymi jakości gier role-playing, także polecam cykl Krynnu, który mimo umownej grafiki jest utworem wybitnym (zważywszy jeszcze rok powstania). Tomkowi Miazkowi-Mioduszewskiemu (call me as you want, it's your fuckin choice) dzięki za list z tipami do Magic Candle 2 (pójdzie w tete). I uwaga: ja pisałem, iż nie znam nikogo, kto grałby w MC1, a nie MC2. Gry Key of Maramon też niestety nie widziałem na oczy.

PROBLEMY

1. Dark Queen of Krynn. Na ostatnim piętrze latarni morskiej są drzwi, których nie mogę otworzyć ani siłą, ani magią. Również pick lock w wykonaniu złodzieja nie daje rezultatu. Następny problem dotyczy miasta minotaurów. W labiryncie znajduje się dziwny posąg, z którym nie wiadomo, co zrobić. Z tyłu posągu są kolejne drzwi.

2. Treasure of Savage Frontier. W pewnym momencie grupa musi odnaleźć Icy Peak (czy Snowy Peak). Mimo że schodziłem mapę wzdłuż i wszerz, nic takiego nie znalazłem.

3. Lands of Lore. Doszedłem do White Tower i absolutnie nie mogę znaleźć Cubicle of Faith (niezbędnego do stworzenia eliksiru). Po przejściu 3. poziomu wieży zatrzymałem się na podpoziomie przed zamkniętymi drzwiami i żaden Mystic Key nie pasuje.

Marcin Rzeszutkowski

4. Crystal Dragon. Znajduję się na poziomie Level 8, Depth 1. Jest tam pomieszczenie z dwoma pergaminami, które leżą w niszach. Pierwszy to Fury, drugi Sentinel. Co trzeba zrobić, aby przejść ten poziom?

Artur

NI MA PROBLIMA

1. **Legacy of Sorasil.** Co należy zrobić, aby zakończyć etapy? Pierwszy poziom: zabić golema i skierować się do drzwi. Drugi poziom: zdobyć laskę teleportacji. Trzeci poziom: zdobyć amulet Tambor-Rina. Czwarty poziom: zdobyć kamień wyroczni. Piąty poziom: zdobyć tarczę Paravane. Szósty poziom: zdobyć płaszcz ochronny dla każdego członka drużyny. Siódmy poziom: zdobyć hełm. Ósmy poziom: zdobyć mackę (?!) Palestra. Dziewiąty poziom: zabić Venthraxa.

Kamień wyroczni znajduje się na wschodzie, w niewielkim dwukomnatowym budynku. Ukryty jest pod urną w południowej komnacie.

Piotr Słobodzian, Darek Podlaszewski, Artur Jadach

2. **Ishar 2.** Kociołek, w którym mieszamy eliksiry, znajduje się na wyspie Jona, w jej północno-wschodniej części.

Artur Jadach, Darek Podlaszewski, Piotr Słobodzian, Master Wizard, Piotrek Borowski

SKRZYNKA POCZTOWA

Piotrek Borowski, ul. Wyżynna 49/4, 20-560 LUBLIN

Marcin Rzeszutkowski, ul. 20-latków 4 m. 15, 02-157 WARSZAWA, Marcin_Rzeszutkowski@europe.notes.pw.com.

UWAGA KOŃCOWA

Nie przysyłajcie do Gildii rozwiązań. Szkoda Waszej pracy i czasu. Najpierw skontaktujcie się z redakcją. Rozwiązanie gry Star Trail autorstwa Ebenezuma Milczącego postaram się opublikować, ale innych niestety nie. Zasada jest taka (od każdej zasady są wyjątki, ale to już inna bajka), że drukujemy rozwiązania tylko gier nowych lub wybitnych (np. Wizardry 7).

Na tym kończymy majową Gildię, a wszystkim dziękuję za listy (dużo ich i dobrze!). Przyznanie nagrody za ożywioną korespondencję z Gildią nie było łatwe i musiałem uciec się do losowania. Los wskazał **Ebenezuma Milczącego**, a głos wewnętrzny nakazał mi wysłać mu grę **Lands of Lore**. Niech się stanie.

st. mag sztabowy Erectus Magnificus (który w maju osiąga stateczny wiek 310 lat, urodzinowe mowy pochwalne – zwłaszcza wierszowane – miło widziane)

CLUB SIMULATOR

Witajcie w maju. Na początek wyjaśnienie. Niestety, z braku miejsca, zajętego przez rozwiązania, Klubu w kwietniowym numerze nie było. Po prostu, don Pedro zakomunikował mi i kropka. Możecie wysłać mu coś ode mnie, np. „bombo-nierkę" z wyrazami uznania (co najmniej 5 kg, może być typu Claymore).

A teraz sam mniód, w większej niż zwykle ilości! Ponieważ ostatnio sporo grywałem w Car & Driver, dołączam tę grę do Klubu. Dodatkowo, postanowiłem uznać grę MechWarrior 2 za symulator. Może nie jest to w superścisłym tego słowa znaczeniu symulacja, ale jeśli X-Wing... Chciałbym zauważyć jeszcze jeden program, EuroFighter 2000, from DID/Ocean. Tak więc EF 2000 i MechWarrior mają również zapewnione miejsce w Klubie.

Wiadomość z ostatniej chwili!!! W moje ręce dostał się długo zapowiadany TOP GUN. Ogłaszam, że jest to najlepszy symulator, w jaki kiedykolwiek grałem!!! Witamy w Klubie...

Poza tym, UDAŁO MI SIĘ URUCHOMIĆ FALCONA POD WINDOWS 95! Gdy poznałem odrobinę system, wymusiłem te 602 kB podstawowej pamięci. Do tego jeszcze EMS i mysz! Niestety, brak miejsca w pamięci na SmartDrive. Dodatkowo - superkonkurs wiedzy o symulatorach. Patrz niżej!

Ogłoszenie

Sprzedam lub zamienię na mniejszą stację dysków 3,5" z wbudowanym joystickiem, szczurem, betoniarką i detonatorem.

Roman Krawężnik

Gabinet figur wo(j)skowych

Tym razem - CLOSED!

Porady wujka Chucka

„Ave Simulantus!

Jako weteran walk powietrznych nad zachodnim frontem Wielkiej Wojny, poczuwam się do obowiązku dopowiedzenia kilku zdań do tematu Red Baron. W Gamblerze 11/95 kpt. Bazook napisał, że w misjach typu baloon busting! najlepiej jest pozostawić ochronę balonów skrzydłowym i przeprowadzić samodzielny atak na „banie". Wszystko byłoby piękne, gdyby nie to, że ochrona balonów może spruć szybko Twoich skrzydłowych i zaopiekuje się Tobą. Wiem z doświadczenia, że czasem to się zdarza. Zapewniam, samotna walka przeciw czterem myśliwcom plus ta cholerna artyleria plot. to żadna przyjemność. Dlatego, jeżeli jest sprawiedliwie (np. czterech na czterech) lub niesprawiedliwie (wróg ma przewagę), radzę wstrzymać się z atakiem na balony i zająć się eskortą. Natomiast, jeśli mamy do czynienia z najbardziej sprawiedliwą sytuacją

(Ty i Twoi skrzydłowi macie lepszy sprzęt i jest Was więcej) - to rzeczywiście można się natychmiast zająć dziurawieniem balonów, bo taka eskorta to sobie może...

Piszę o tym, bo można powiedzieć, że mam trochę doświadczenia w Red Baronie. Moja top kariera to służba w German Air Service, 112 zwycięstw - 101 samolotów i 11 balonów - 5 medali, 9895 pkt. Oczywiście, Combat Level - Hard, Flight Model - Expert i Overall Diff. 97.„

por. Cooba Snake

Za miesiąc - sposoby por. Cooby na Zeppeliny.

Jeszcze tylko fragment listu mjr. „Death" Fizyka.

„Przekaż ktp. Bazooce, że jego wynik 7209 pkt. jest śmieszny. Ja mam 19 803 pkt., 107 samolotów kaput, 28 balonów, wszystkie medale. 135 zwycięstw powietrznych - po stronie Rzeszy, oczywiście."

mjr. Joszko „Death" Fizyk

Przekazuję! I co Pan na to, Panie Bazook(a)? - Z.K.

Ass-y odmętu

Teraz kilka słów na temat najnowocześniejszego o.p. świata - Seawolfa.

„Podstawową sprawą, o jakiej trzeba pamiętać podczas „polowania", jest zachowanie ciszy. Nieprzekraczanie 1/2 prędkości maksymalnej daje spore szanse na pozostanie nie wykrytym przez długi czas. Jeszcze lepiej jest pływać na 1/4 prędkości maksymalnej. Kolejnym zabezpieczeniem jest głębokość. Absolutne minimum to 150 stóp. Głębokość peryskopowa dobra jest tylko na kilka sekund lub przy „kontrolowanym" zderzeniu z torpedą. Najlepiej ukryć się pod pierwszą termokliną i spokojnie nasłuchiwać (oczywiście po wypuszczeniu sonaru ciągnionego). Należy pamiętać, że im głębiej, tym trafienie torpedą jest groźniejsze, z uwagi na rosnące ciśnienie. Dlatego też należy (gdy nie ma innego wyjścia) przyjmować wrogie torpedy na możliwie najmniejszej głębokości, a wroga atakować, gdy jest głęboko. Kolejna wskazówka dotyczy ataku na szybkie i zwrotne Alfy. Kapitanowie tych łodzi są bardzo inteligentni i gdy płynie w ich kierunku torpeda, robią unik schodząc pod termoklinę. W takiej sytuacji należy zanurzyć się jak najgłębiej i, stopniowo zmniejszając zanurzenie, odpalać po jednej torpedzie w każdej warstwie wody. W ten sposób Alfa nie ma szans się ukryć i prędzej czy później trafi na jedną z naszych aktywnych torped. Trzeba jednak uważać, gdyż bardzo łatwo samemu zderzyć się ze swoją torpedą.

Kolejnym ciekawym sposobem jest wpłynięcie na płyciznę i spokojne czekanie. Gdy między dnem a Seawolfem zostaje około 10 stóp wody, a nasz okręt jest na głębokości peryskopowej lub nawet całkowicie wynurzony, wrogie torpedy rozbiją się w sposób nieszkodliwy o dno. Jest tu jednak pewne zagrożenie - śmigłowce Kamow Ka-25. Na szczęście, dysponują one torpedami z małymi głowicami bojowymi, a Seawolf może wytrzymać dwa, trzy (w porywach do czterech) trafienia takim sprzętem. Nie są to oczywiście wszystkie interesujące manewry. Zawsze pozostaje odcięcie hydrofonów, zejście o dwie termokliny w dół i ucieczka, aż się spali reaktor."

Pilot Nightman

KONKURS!!!!!!!

Nareszcie coś poważnego! Do WYGRANIA zestaw 3 gier - Wings Of Glory, F-14 Fleet Defender i 1942 PAW. Wszystko to na jednym CD-ROM, jako „essential collection", ufundowane przez IPS Computer Group, Warszawa. Jest się o co bić, więc do roboty. Oto dziesięć klubowo-konkursowych pytań:

1. Jakiej grze, wcześniejszej od Chuck Yeager Air Combat, użyczył nazwiska Chuck Yeager?
2. Co zrobić, aby w Su-27 Flanker wykonać „kobrę"?
3. Jaki błąd popełniono w grze MiG-29 Deadly Adversary of Falcon 3.0, jeśli chodzi o zastosowanie celownika nahełmowego?
4. Do czego służy klawisz ` (umieszczony zwykle pod klawiszem ESC) w grze LHX Attack Chopper?
5. Wymień przynajmniej cztery samochody, jakimi można jeździć w grze Test Drive 3.
6. Jak nazywał się symulator samolotu F-14 Tomcat na PC (i nie tylko), poprzedzający gry F-14 Fleet Defender i Top Gun? Jakimi samolotami można było w nim latać?
7. Co sprzedaje sklep Adnana?
8. Jakim samolotem latało się w grze Fighter Pilot?
9. Kim jest i jakim samolotem leciał Miguel „Zorro" Schraeder, gdy został zestrzelony nad środkowoamerykańską dżunglą?
10. Jakimi samolotami (podaj przynajmniej trzy) można latać w grze Jet Fighter 2?

Myślę, że tyle styka. Czekam na odpowiedzi do końca maja. Decyduje data sztompla pocztowego. Przypomnijcie sobie stare, dobre czasy, kiedy do „latania" wystarczał 386. Było, minęło...

Parszywa Dziesiątka

Teraz przyszła kolej na olej (pamiętacie ten temat numeru o kolei?). Por. Cooba przysłał takie oto propozycje:

1. Falcon Gold
2. Flight Unlimited
3. TFX
4. Tie Fighter
5. Flight Simulator 5
6. Nascar Racing
7. Strike Commander
8. Red Baron
9. US Navy Fighters
10. Air Power

Listy

WIADOMOŚĆ MIESIĄCA! Do Klubu napisała PPPP, czyli Pierwsza Przedstawicielka Płci Pięknej! Oto co Lt.cdr. (commander) Catherine Cutsson pisze o sobie:

„Witajcie, Szanowni Koledzy spod Dowództwa Naczelnego Szefa - Lorda Vadera! [Z.K: By the way - to JA jestem SZEFEM!]

Jak zapewne domyśliliście się po tym wstępie, jestem oddaną służebnicą (czy sługa jest tylko rodzaju męskiego?) Ciemnej Strony Mocy i Dartha Vadera (...). Zgred Killer pewnie w tym miejscu odłoży kartkę i zapyta retorycznie: O, Wielki Symulatorze, po co ta kobita czyta Gamblera i pisze do tak elitarnego Klubu? [Z.K.: Klub jest elitarny, ale kobiety też mogą do niego należeć. Jesteśmy otwarci na współpracę. Czyż nie, koledzy Symulanci?]

Powód jest prosty. Nie mogę radzić kolegom pilotom w kwestii technicznej, za to, gdy chodzi o propagandę, to... Szczerze i bez kręcenia: jestem maniakiem „Gwiezdnych Wojen" i przeciwniczką Rebeliantów, a zwłaszcza jednego - L. Skywalkera (...).

Chwała symulacji jako takiej!

Niech Ciemna Strona Mocy będzie z Wami!"

Lt.cdr. Catherine Cutsson

A więc jednak stało się! Mamy w swych szeregach przynajmniej jedną klubowiczkę - niniejszym na podstawie rozkazu nr. 28954346 mianuje się Lt.cdr. Catherine Cutsson Starszą Klubowiczką.

Od: Col. Zgred Killer

Do: Mjr. Joszko „Death" Fizyk

I lost your address. Send it to me!

Podsumowanie

Myślę, że ten Klub będzie jednym ze szczególniejszych (skromnie mówiąc, wszystkie są szczególne, ale ten jest naj...) odcinków serialu pt. Club Simulator. Czekam na Wasz ODZEW!

col. Zgred Killer

ACTUA SOCCER (PC)

Ten cheat da Ci utalentowaną drużynę. Uruchom grę z linii komend dosa: SOCCER - 01142475549 i będziesz miał możliwość użycia opcji ULTIMATE.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2,5 pkt.

ARCTIC MOVES (PC)

Kody do poziomów:
1st Mission - 88368

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: 3,50 zł (35.000 zł).
- ★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 19,20 zł (192.000 zł), za 12 numerów - 36 zł (360.000 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	19,20 (192.000,-)	kwota:	
	12	36,- (360.000,-)	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	9,- (90.000,-)	kwota:	
	12	30,- (30.000,-)	kwota:	

KUPON WAŻNY DO 31.05.96 *Kupon* 5/96 — 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	19,20 (192.000,-)	kwota:	
	12	36,- (360.000,-)	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	9,- (90.000,-)	kwota:	
	12	30,- (30.000,-)	kwota:	

KUPON WAŻNY DO 31.05.96 *Kupon* 5/96 — 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	19,20 (192.000,-)	kwota:	
	12	36,- (360.000,-)	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	9,- (90.000,-)	kwota:	
	12	30,- (30.000,-)	kwota:	

KUPON WAŻNY DO 31.05.96 *Kupon* 5/96 — suma:

LUPUS

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

2nd Mission - 28018
End - 22778

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

BAP (PC)

Kody do odpowiednich poziomów:
ZEEHC, NIHAO, !WIU!, HEHEH, VWXYZ, 22670, PCIBM, RUNIT, SEEYO, !BYE!

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

BODY BLOWS (PC)

Na ekranie z opcjami wciśnij i przytrzymaj klawisze E i W przez ok. 20 sekund. Uaktywni się menu z cheatami (Cheat Options).

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

BEARSTORMIN' (PC)

1. –
2. Tree
3. Corn
4. Deer
5. Clock
6. Cloud
7. Wagon
8. Dress
9. Wheel
10. Plate
11. Kite
12. Chest
13. Swing
14. House
15. Ball
16. Moon
17. Belt
18. Brush
19. Fire
20. Tiger
21. Frog
22. Door
23. Mouse
24. Duck
25. Train
26. Rope
27. Plant
28. Shirt
29. Glass
30. Raft
31. Whale
32. Snake
33. Bench
34. Cake
35. Bike
36. Sock
37. Broom
38. Boots
39. Hose
40. Book
41. Fish
42. Foot
43. Apple
44. Bone
45. Spoon
46. Bird
47. Camel

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2,5 pkt.

BRIX (PC)

Kody do poziomów:
3-2-2 - KDENMF
3-3-4 - KLELFP

Marcin Czupryński (Wolica) – 1 pkt

CISCO HEAT (PC)

ENTER włącza syrenę, która powoduje, że cywilne samochody usuwają się z drogi.

Marek Dworakowski (Warszawa) – 0,5 pkt.

CRASH COURSE (PC)

Zbuduj własny tor. Ustaw w rządku kilkanaście mostów jeden za drugim. Twoi przeciwnicy nie przejadą tego odcinka. Jeżeli rozwaliłeś samochód, naciśnij X.

Marek Dworakowski (Warszawa) – 0,5 pkt.

CRIME CITY (PC)

Telefony:
537854 - Debbie Brown,
754563 - Ian Winters,
578913 - Bill,
667183 - Jeff,
248656 - Phil Wilkinson,
268543 - Gregore Evans,
711843 - Holliday girlfriend's home,
523869 - Parents,
599136 - Girlfriend,
516223 - Hospital,
711491 - Pizza Rest,
733959 - David Walker,
227812 - Police,

Piotr Marczak (Lublin) – 3 pkt.

CORRIDOR 7 (PC)

Wgraj grę przez C7.EXE LEVEL1DIAGNOSTIC. W czasie gry naciśnij TAB+SHIFT+CTRL. Teraz kombinacja klawisza BACKSPACE z klawiszem:
C - statystyki aktualnej gry,
N - możliwość przechodzenia przez ściany,
M - ilość wolnej pamięci,
S - nagrywa grę,
F - podaje aktualną pozycję,
G - daje nieśmiertelność,
W - przenosi do wybranego poziomu,
R - pokazuje czachę,
I - daje wszystkie rodzaje broni oraz 1 mln punktów,
P - pauza.

Piotr Marczak (Lublin) – 2,5 pkt.

CODE NAME ICEMAN (PC)

Procedura CPR:
1. shake and shout,
2. call for help,
3. establish airway,
4. look listen and fell,
5. give 2 good breath,
6. look listen and fell,
7. check pulse,
8. begin compression,
9. check pulse.

Piotr Marczak (Lublin) – 2,5 pkt.

ECCO THE DOLPHIN (MEGA DRIVE)

Kody:
2. JFOAINCZ
3. HFRIDUAI
4. YSUCPHHP
5. CMSBZTKJ
6. PZYMZTKA
7. EBJFZBMF
8. NXFJRQLQ
9. WWOFRQLD
10. HEDIOQLL
11. OCRPOQLL
12. AUPTQQLT
13. KUKXQQLC
14. ZICQQQLQ
15. BDIBRQLF
16. HUFBUNLZ
17. XRZEUNLJ
18. KWTJUNLA
19. VZNNUNLM
20. OQHRUNLU

Marek Dworakowski (Warszawa) – 2,5 pkt.

ELITE (PC)

Dzięki temu ułatwieniu dostaniesz 256 rakiet. Gdy nie masz już żadnej rakiety, kup jedną i wyjdź ze stacji kosmicznej. Podaj stacji swój ID, ale nie strzelaj. Wyląduj, sprzedaj rakietę, znowu opuść stację i naciśnij klawisz M.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

EPIC (AMIGA)

Naciśnięcie ENTER z klawiatury numerycznej powoduje, że masz dostęp do całego uzbrojenia oraz uzupełnień paliwa.

Tomasz Czerwiński (Warszawa) – 1 pkt

EYE OF HORUS (PC)

Kody:
RADAGAST, YARMAK, ORCSLAYER, SKYFIRE, MIRGAL, GHANIMA, GLIEF, MOURNBLADE, JADAWIN, GUMBA, CHACMAL.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

FALCON (PC)

CTRL + X - pełne uzbrojenie.

Piotr Marczak (Lublin) – 1,5 pkt.

FATAL RACING (PC)

Aby uzyskać sekretne wozy trzeba wejść do Configuration Menu, wybrać Names i wpisać jedno z podanych haseł:
SUICYCO, MAYTE, 2X4B523P, TINKLE, LOVEBUN.
Teraz masz najlepsze wozy na świecie.
Aby uzyskać inne efekty, zrób to samo, co przy wozach, a potem:
SUPERMAN - jesteś nietykalny,
FORMULA - wybierasz samochód,
DR DEATH - tryb superdestrukcji,
DUEL - supertrudni przeciwnicy,
TOPTUNES - wybór muzyki i dźwięków,
CINEMA - dziwne rozdzielczości obrazu,
I WON - sekwencja po wygranym wyścigu,
CUP WON - sekwencja po wygranych mistrzostwach,
ROLL - zobaczysz podziękowania,
REMOVE - cofa ułatwienia.

Mikołaj Dreżewski (Gdańsk) – 3 pkt.
Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 3 pkt.

FURY³ (PC)

Kody:
TRYMEON - jesteś niepokonany,
GIVITIUP - dostajesz wszystkie rodzaje broni,
URDUSTD - dostajesz turbo,
JUMPNIT - przeskok do następnego poziomu,
WORMITx - skok na poziom x.

Zwiększenie zasobów amunicji:
PACKIN1 - Servo Laser,
PACKIN2 - Isokinetic Gun,
PACKIN3 - Rapid Laser,
PACKIN4 - DOM,
PACKIN5 - Viper,
PACKIN6 - Baryon,
PACKIN7 - Superbomb.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC (PC)

Jeżeli musisz eksplorować pustynie lub bagna najlepiej poślij tam barbarzyńcę - nie traci punktów ruchu w trudnym terenie. Jeżeli zależy Ci na szybkim poruszaniu się statkiem, wyślij na nim czarodziejkę - jest co najmniej dwukrotnie szybsza od innych bohaterów.

Oto recepta na szybkie ukończenie scenariusza Badlands: wybierz miasto, na południowy wschód od którego leży pustynia. Niech barbarzyńca idzie na pustynię i znajdzie nie strzeżoną (!) złotą lampę. Zwerbuj geniuszy i znajdź następne dwie lampy. Tym razem są strzeżone, ale poradzisz sobie dzięki geniuszom. Gdy masz taką armię geniuszy, żaden przeciwnik nie będzie już straszny.

Sławoj Raczek (Kalinowa) – 2 pkt.

HOSTAGES (PC)

Aby zostać kapitanem lub commanderem spróbuj wpisać: HPETS lub EDUAB.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

JANITOR JOE (PC)

Wstęp na sekretny bonus level uzyskasz po wykonaniu następującej czynności. Na pierwszym poziomie idź w prawo do samego końca, stań w odległości około trzech ludzkich postaci od prawej ściany i skacz w górę i dół przez jakiś czas.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

LAST DUEL (PC)

Na ekranie naciśnij raz fire i wpisz STRIDER. Teraz możesz używać klawiszy:
F8 - 5 żyć dla gracza nr 1,
F7 - 5 żyć dla gracza nr 2,
F9 - następny poziom,
F10 - koniec cheatowania.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

LEGACY (PC)

Nazwa czaru	Lokacja	Level
Shroud of the Dark Water	07	Ground floor
Aggatta's Iron Fist	08	Ground floor
Flames of Desolation	12	1st floor
Aura of Mystic Defense	14	1st floor
Sight of the Dark Water	19	Skeleton dungeon level
Dimensional Drift	26	2nd floor
Key of the Shadowlord	27	2nd floor
Crimson Mists of Myamoto	29	2nd floor
Xython's Guiding Eye	43	3rd floor
Obsidian Shords of Annihilation	48	Egyptian dungeon level
Mantle of Endurance	49	Egyptian dungeon level
Malevolent Compression	51	Egyptian dungeon level
Elixir of Health	54	1st dungeon level
Maelstrom of the Mind	61	2nd dungeon level
Arcane Tower of Reason	64	2nd dungeon level
Limbs of Mercury	68	3rd dungeon level
Wind of Destruction	Etheral plane u Charlesa Wenlocka, magika	
Belgor's Mental Violation	54a	1st dungeon level

Piotr Marczak (Lublin) – 2 pkt.

MECHWARRIOR 2 (PC)

Wciśnij jednocześnie CTRL+ALT+SHIFT w czasie sterowania robotem i trzymając je wpisz:
BLORB - nietykalność,
CIA - nieskończona amunicja,
MIGHTYMOUSE - nieskończone JUMPJETS,
ENOLAGAY - bombka atomowa, można użyć tylko raz,
XRAY - widzisz przez ściany i góry, W wyłącza,
DORCS - spotkanie z DORC-ami, gdziekolwiek by byli,
MEEPMEEP - kompresja czasu włączona,
UNMEEPMEEP - kompresja czasu wyłączona,
ZMAK - ekspansja czasu,
TINKERBELL - kamery robią co chcą, C to wyłącza.

Mikołaj Dreżewski (Gdańsk) – 3 pkt.

POWERSLAVE (PC)

Wciśnij w trakcie gry:
ALT-W - wszystkie rodzaje broni,
ALT-G - włączenie GOD mode.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

NICKI (PC)

Kody:
MEDIT, KRATTY, MIRTES, ARRAX, JANIR, TRINOS, SIXAN.
Jeżeli chcesz:
- rzucić czerwoną minę - kucnij i spacja.
- rzucić czarną minę - w pozycji stojącej przytrzymaj spację.
Aby rozwalić czarną galaretę, kucnij i przytrzymaj spację.

Marcin Czupryński (Wolica) – 3 pkt. + 3 pkt. ekstra.

OLIN (PC)

Oto ważniejsze numery telefonów, z jakimi uzyskasz połączenie w gabinecie Olina:
789-987 - rezydent KGB w Warszawie,
666-777 - Abu Azil, syryjski terrorysta,
982-102 - pranie brudnych pieniędzy,
800-800 - ambasada rosyjska,
902-703 - ambasada libijska.

Sławoj Raczek (Kalinowa) – 1,5 pkt.

OPERATION THUNDERBOLT (PC)

W High Score wpisz się jako WIGAN NINJA. Teraz F7 - następny poziom. Pamiętaj, że musisz zostawić przynajmniej jednego zakładnika z każdego poziomu, aby ukończyć grę.

Piotr Marczak (Lublin) – 1,5 pkt.

OVERKILL (PC)

Podczas gry wciśnij F10 i wpisz jedno z poniższych zdań: whatoilshortage, lifeinthefastlane, bonuscheaton.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

REBEL ASSAULT 2 (PC)

Kody do etapów:

	BEGINNER	NOVICE	CUSTOM 1	EXPERT
1.	JABBA	EWOKS	WOOKIE	ANAKIN
2.	ENDOR	CHEWIE	DROID	KENOBI
3.	LACHTON	DANKIN	RODIAN	FORTUNA
4.	BORSK	NOGHRI	BPFASSH	MODON
5.	KROYIES	CHAMMA	KSHYY	OMMIN
6.	AURIL	BOGGA	TORVE	REKKON
7.	KAMPL	INCOM	SLUISSI	SHAZEEN
8.	FERRIER	KOTHLIS	PALANHI	KIIRIUM
9.	GALIA	KRATH	DROKKO	GUNDARK
10.	DENARII	SIOSK	NATTH	DIANOGA
11.	SADOW	ADEGAN	SABACC	ATUARRE
12.	ONDERON	AMANDA	ANDUR	ESSADA
13.	ALEEMA	AMBRIA	ARKANIA	PAPLOO
14.	CATHAR	SYLVAR	DIATH	NASHTAH
15.	DOMINIS	MIRALUKA	DREEBO	PESTAGE

Mikołaj Dreżewski (Gdańsk) – 3 pkt. + 3 pkt. cool bonus

ROLLIN (PC)

Kody do pierwszych czterech poziomów:
ASTRID, TICSOFT, LONGWAY, SHOWIT.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 0,5 pkt.

SKY ROADS (PC)

Rodzaje nawierzchni: a. jasnozielona - automatyczne przyspieszenie,
b. ciemnozielona - automatyczne zwolnienie,
c. niebieska - załadowanie paliwa i dodanie czasu,
d. szara - ślizgasz się i nie możesz skręcać,
e. jasnoczerwona - śmierć,
d. inne - tylko dla picu.

Tomasz Czerwiński (Warszawa) – 1 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	Power Utilities of 95	29.00
2300 midi file collection	25.00	Premiere Manager 3	85.00
3D Games of 95	29.00	Retribution	96.00
Air Power	149.00	Return of the Phantom	79.30
Aliens	159.50	Sensible Soccer/Goal/Striker/	
Amazon Queen	94.20	Championship Manager	92.00
Blue Max	60.00	SENSIBLE WORLD OF SOCCER	129.00
Castles 2	99.00	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	Soccer International	42.00
Command&Conquer	142.00	Space Quest 6	107.50
Critical path	98.00	Steel panthers	149.50
Dawn Patrol	138.00	SU-27 Flanker (WIN 95)	180.30
Deadalus encounter	134.50	The Best game of 95	29.00
Fade to black	135.00	The big red adventure	72.00
Family fun	25.00	The need for speed	135.00
Full Throtle	125.00	Thunderscape	149.00
Gabriel Knight	90.00	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	Virtual Chess	136.00
Golden games 4 (też 1,2,3)	25.00	Walls of Rome	89.00
Golden sound 3 (też 1,2)	25.00	Wing Commander 2	58.00
International Soccer	42.00	Woodruff	99.00
Kasparov Gambit i Brydż 2	58.00	Word Circuit F1	73.00
Litil Divil	49.50	World Cup	92.00
Loadstar (3xCD)	203.90	World cup all time great	81.00
Lost eden	134.00	**EROTYKA**	
Media Share (od 1 do 18)	25.00	Erotic (od 1 do 10)	25.00
Mega pack 4	150.00	Adult share (od 1 do 10)	25.00
Midi & wave workshop	25.00	Sakura (od 1 do 9)	25.00
Music from heaven	25.00	**POLSKIE KOMPAKTY:**	
Music toolbox	25.00	Euro Plus+ (3xCD)	485.00
Myst	105.00	Muzyczna jedynka	45.00
Networks	129.75	Super Media 3 (także 1,2)	25.00
PANIC IN THE PARK	129.00	Świat Windows	23.00
PC game gun gra i pistolet	185.00	Top gry 1/2/3/4	25.00
PHANTASMAGORIA (7xCD)	165.00	Gwiazdy Shareware-gry	25.00
WINDOWS 95-games	25.00	Gwiazdy Shareware-grafika	25.00
WINDOWS 95-utilities	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**	Przejściówka do klawiatury dla CD32 **45.00**
Kabel Parnet **33.00**	Rozdzielacz PC Keybord / Sernet **19.50**
Kabel Sernet **45.00**	Stacja dysków 3.5˝ HD wewn PC **85.00**
Klawiatura PC **45.00**	Stacja dysków 3.5˝ DD zewn Amiga **195.00**
Myszka do Amigi **42.00**	Amiga CD32 **580.00**
Myszka do PC **36.00**	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

NIEBO BEZ GWIAZD

Londyńskie targi European Computer Trade Show (ECTS) mają dwie edycje: wiosenną i jesienną. Ta druga, tradycyjnie bardziej prestiżowa, jest punktem „honorowego startu" wielkiego gwiazdkowego szaleństwa. Edycja wiosenna zawsze była mniej ciekawa, zdecydowanie niknąc w cieniu odbywających się w maju targów E3 w Los Angeles.

Powyższe fakty (oraz ich finansowy wymiar) oczywiste były też dla firmy Blenheim, organizatora ECTS. Trudno się dziwić, że wiosenna edycja targów ECTS Spring '96, która odbyła się od 14 do 16 kwietnia w hali wystawowej Olympia, okazała się ostatnią, pożegnalną.

Lista nieobecności

Na pierwszy rzut oka wszystko w Olympia Hall toczyło się zwyczajnie. Sony Computer Entertainment jak zwykle wykupiło sporą część sali, przytłaczając swoją ekspozycją wszystkie inne. GT Interactive jak zwykle reklamowało kolejny „massive hit" pokazując to, co wszyscy już dawno widzieli (tym razem znaną od ponad 2 miesięcy, niepełną i wymagającą jeszcze wielu prac wersję „deathmatch test" gry Quake). Kilku wystawców jak zwykle zbudowało sobie dwupoziomowe stoiska, z zacisznymi pokoikami do rozmów na górze. Potworny hałas z ustawionych na maksa różnorakich urządzeń nagłaśniających jak zwykle urywał łeb już po godzinie. Żeńska część obsługi biura prasowego jak zwykle nie reagowała na powłóczyste spojrzenia Alexa...

Wrażenie normalności brało w łeb w momencie, gdy wzrok padał na listę wystawców. Zabrakło gigantów światowego „grynku": Electronic Arts z przyległościami, Virgin Interactive Entertainment, Acclaim. Firmy Mindscape, US Gold, Empire, Core Design i Psygnosis nie miały stoisk w Olympia Hall, ale urządziły prezentacje w sąsiednich hotelach. Lista nieobecnych wystawców, nastawionych głównie na rynek amerykański, jest jeszcze dłuższa, a otwierają ją takie firmy, jak LucasArts czy Access.

No, to kto jest?

Poza wspomnianym już Sony CE prym na targach wiodła głównie firma MicroProse, posiadacz jednego z największych stoisk, sponsor „telewizji ECTS", nadającej program przez cały czas trwania imprezy (nb. bardzo ciekawy, były m.in. wywiady z europejskim szefem Sony CE – Crisem Deeringiem i Segi – Malcolmem Millerem).



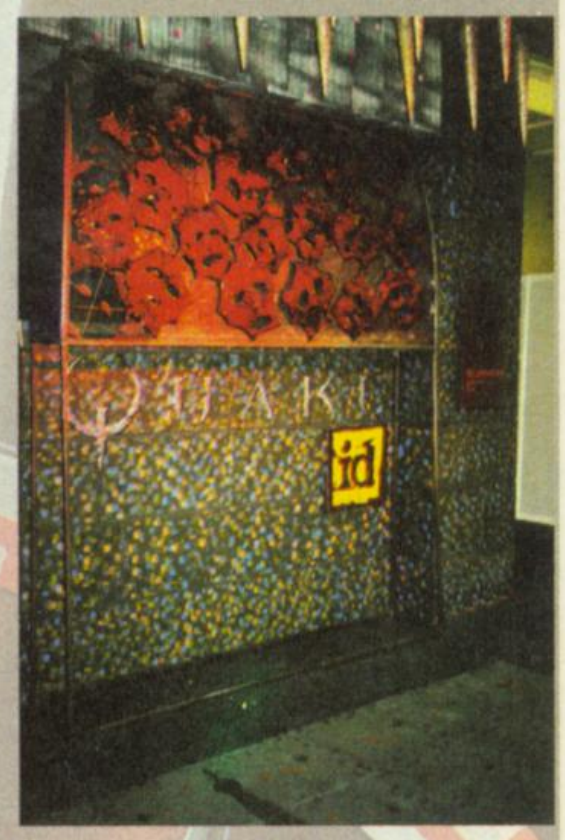
Najoryginalniejsze stoisko miała firma Philips Media. Była to misternie uformowana, dziesięciometrowa góra śmieci, z rzuconym na szczycie fragmentem blachy falistej, na której sprayem wymazano napis „ECTS '96. Phillips OK.". Wszystko to reklamowało przygodówkę Down in the Dumps. Niestety, poziom produktów firmy pasował do wyglądu stoiska, zaś jedyne rokujące nadzieje produkcje to piłka nożna UEFA Champions League '96 i filmowa przygodówka The Dame Was Loaded.

W cieniu dużych standów ukryły się Activision i Sierra. Zwłaszcza ta druga firma przedstawiła kilka ciekawych propozycji, na czele z zapowiadaną już od dawna Lost in Time, filmową przygodówką. Gości z Polski zaskakiwała też jedna z pracownic Sierry – Japonka, dobrze władająca naszym ojczystym językiem...

Na targach były też obecne firmy: Gremlin, Ocean i Time Warner Interactive (obecnie, po zmianie nazwy, Warner Interactive).

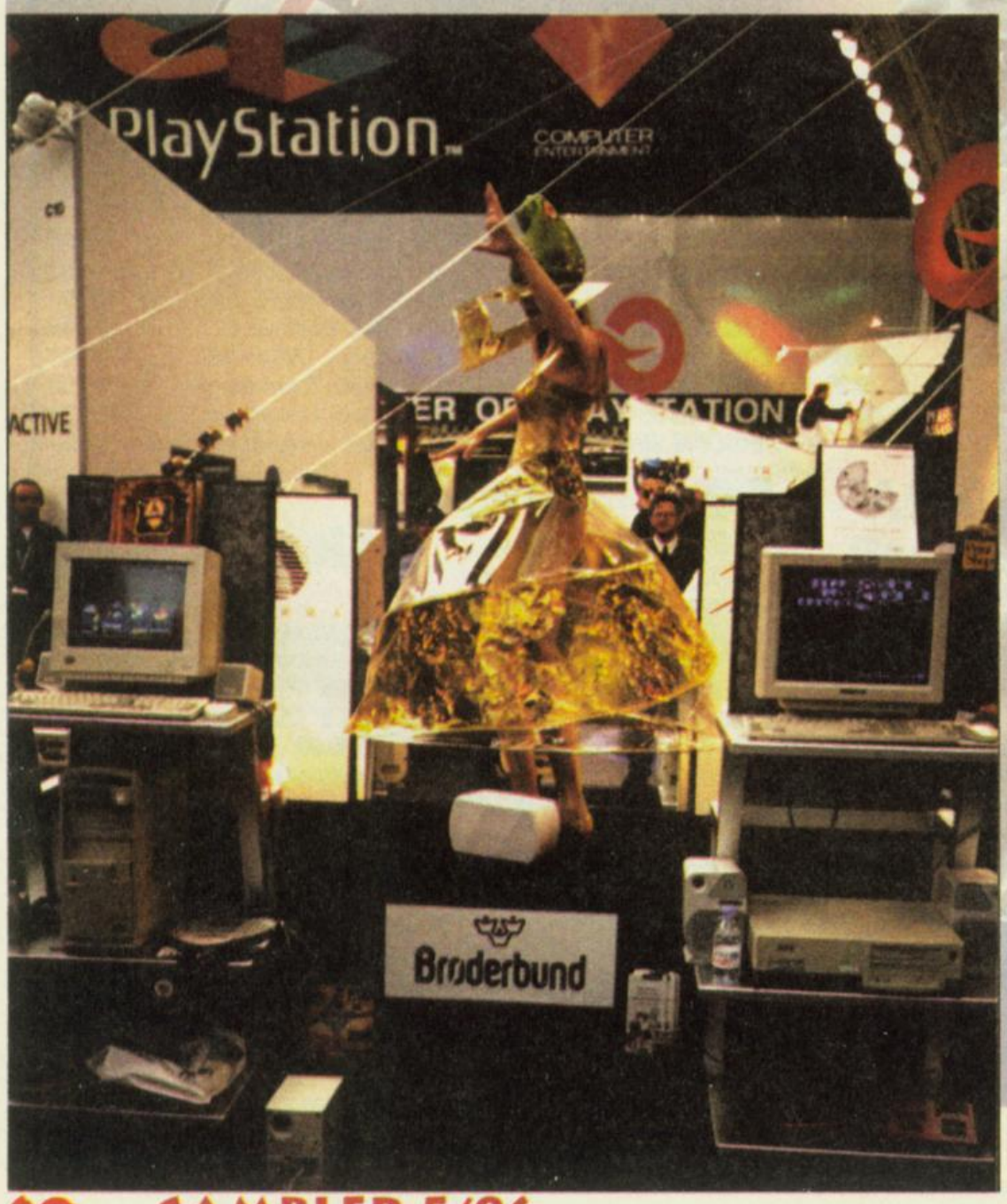
Wydarzenia

Nie było ich wiele. Za najważniejsze należy uznać połączenie europejskich potentatów, firm Ocean i Infogrames. Związek ten zrealizuje się głównie w dziedzinie reklamy i dystrybucji (Infogrames ma rozwinięte sieci sprzedaży we Francji i Niemczech, natomiast Ocean – w Wielkiej Brytanii). Firmy zachowają swoje własne logos oraz dużą niezależność produkcji, choć planowane są też wspólne przedsięwzięcia.



Kolejne wydarzenie to debiut na rynku gier Groliera, wydawcy znanego dotychczas głównie ze znakomitej multimedialnej encyklopedii. Poza dwiema gotowymi już, „poważnymi" grami firma zapowiada produkcję zupełnie nie przystającą do jej dotychczasowego image, o wiele mówiącym tytule Perfect Assasin.

Ważnym momentem było też rozdanie nagród ECTS, przyznawanych przy współpracy zachodnioeuropejskich magazynów specjalistycznych. Tytuł najbardziej oryginalnej gry roku przyznano Worms (Ocean). Za najlepszy produkt edukacyjno–naukowy została uznana Encarta '96 (Microsoft), a nagrodę w ka-





tegorii sprzętu otrzymała konsola Sony PlayStation. Jako najlepszą grę wybrano Command & Conquer (Virgin), najlepszego wydawcę – Virgin, najlepszego producenta – Psygnosis, zaś najlepszą grę na automaty – Virtua Fighter 2 (Sega). Tytuł gry roku w Skandynawii uzyskał Full Throttle, w Beneluxie – Mortal Kombat 3, we Włoszech – Command & Conquer, w Hiszpanii – Worms, we Francji – Heroes of Might & Magic, zaś w Niemczech – Command & Conquer. Widzowie poświęconego grom programu Live & Kicking (BBC) za najlepszą grę uznali Worms. Prestiżowy tygodnik Computer Trade Weekly (sponsor imprezy, obok organizacji European Leisure Software Producers Association) przyznał też swoje nagrody w dziedzinie marketingu. Kolejno brązowy, srebrny i złoty medal otrzymały firmy Sega Europe, Virgin IE i Sony CE Europe.

Werdykty te nie wymagają komentarza i możemy się pod nimi spokojnie podpisać. Za jedyne ciekawsze (choć nie kontrowersyjne) wyniki uznać można nagrodę dla Full Throttle w Skandynawii i Heroes of Might & Magic we Francji, ale taki jest wybór klientów, a to nie podlega dyskusji.



Cyrk przyjechał!

Jeśli chodzi o detale scenograficzne – ciekawostek nie zabrakło. Wspomnieliśmy już o stoisku Philipsa. W podobnych klimatach utrzymany był fragment ekspozycji Gremlin Software, reklamujący grę Normality, Inc. – trójwymiarową, mocno zwariowaną przygodówkę. Przywitały nas tam ubabrane ściany, zapchany zlew, odrapana muszla klozetowa i filozoficzne motto „Life sucks" wymalowane na murze.

Zupełnie inny nastrój tworzyło stoisko Activision. Ustawiono tam kilkumetrowy model statku pirackiego, reklamujący przeznaczoną głównie dla dzieci, zrealizowaną kosztem 2,5 mln USD, grę Muppet Treasure Island.

Natomiast wspomniany już stand GT Interactive zaprojektowano w stylu przypominającym korytarze z Quake'a, wraz z górującym nad całymi targami kilkumetrowym godłem gry.

Bardzo ciekawie było na stoisku firmy Gem, angielskiego dystrybutora wielu firm. Odbywały się tam prawdziwe... pokazy mody, przy czym i kreacje (niekiedy szokujące), i zachowanie modelek, nawiązywały do tematyki prezentowanych przez firmę gier.

Po terenie targów tradycyjnie krążyły rozmaite maskotki: smoki, misie panda, średniowieczni rycerze, załoga statku USS Enterprise czy pielęgniarki. Z braku specjalnie frapujących tytułów i osobistości (z VIP-ów dostrzegliśmy tylko Dana Wilbura z id software), Wasi sprawozdawcy z dużą radością przyglądali się maskotkom, a w szczególności ich wzajemnym, żywiołowym interakcjom. A to smok częstował pielęgniarki lizakami i sam brał od nich jakieś medykamenty, a to panda tańcząc i podskakując machała ręką do modelek na wybiegu (był to zapewne sabotaż przemysłowy, bowiem biedne dziewczyny zaczynały się śmiać i wypadały z ról). Scenografia była jednym z przyjemniejszych elementów ECTS.



Polacy jadą za Wodę

Tradycyjnie już imprezę odwiedziła silna grupa polska – dystrybutorzy i dziennikarze z branży – wzmocniona przedstawicielami prasy masowego rażenia. Tym razem jednak Polacy podeszli do imprezy bez pietyzmu, właściwego naszym pierwszym kontaktom z Wielkim Światem. Grono producentów reprezentowali przedstawiciele firmy Leryx–Longsoft (patrz reportaż na str. 66). Nie pojawili się natomiast niektórzy dystrybutorzy, np. firmy IPS CG i CD Projekt, motywując ten fakt nieobecnością swoich głównych partnerów zachodnich. Pozostali traktowali wyjazd raczej turystycznie i tylko mniejsze firmy cieszyły się z możliwości nawiązania kontaktów z rynkowymi debiutantami, których na tej imprezie pojawiło się nadzwyczaj wielu. Nie należy się spodziewać po tej edycji ECTS jakichś poważniejszych przetasowań – dostrzegliśmy tylko ruchy kilku polskich dystrybutorów dookoła Activision. Co z tego wyniknie, zobaczymy za kilka tygodni, kiedy nawiązane kontakty zaczną przechodzić od deklaracji do faktów.

Do ostatniego dnia targów nie dotrwał chyba żaden dystrybutor, a z przedstawicieli prasy specjalistycznej – tylko Wasi sprawozdawcy. Inna rzecz, że Olympia Hall świecił już wtedy pustkami – nawet najbardziej ambitne plany spotkań spokojnie dało się zrealizować w półtora dnia.

Wszyscy natomiast, tak Polacy, jak i zachodnie firmy, już zapowiadali swoją obecność na wspomnianych wcześniej targach E3, gdzie tak naprawdę będzie miał miejsce szczyt sezonu targowego I połowy roku 1996. Zapewne nie zabraknie tam także przedstawicieli redakcji Gamblera...

Jeśli tak źle, to czemu tak dobrze

Ton tej relacji nie jest zbyt wesoły, bo i nie ma ku temu powodów. Trzeba jednak zdecydowanie podkreślić kilka faktów. Po pierwsze, z punktu widzenia biznesu – impreza nie okazała się nieudana. Nieobecność tych lub owych nie była dla nikogo zaskoczeniem – jeśli ktoś chciał załatwić interesy z firmą X czy Y to fakt nieobecności firm Z czy K w niczym mu nie przeszkadzał. Choć na targach nie pokazano wielu ciekawych propozycji, a te, które pokazano, nie sposób uznać za reprezentatywne dla stanu całej branży, z handlowego punktu widzenia targi spełniły swoją rolę.

Taki, a nie inny, przebieg wiosennego ECTS nie będzie miał wpływu na edycję jesienną. Lista firm, które zapowiedziały swoją obecność jest bardzo długa, znaleźli się na niej także wymienieni wyżej wielcy nieobecni. Już można powiedzieć, że we wrześniu w Londynie będzie taaaaki show. Zaś na ostatni już, wiosenny ECTS... spuśćmy zasłonę miłosierdzia.

Sprawozdawcy Specjalnej Beztroski

Alex & Zgredaktor

PRZEGLĄD NOWOŚCI

Przedstawiamy w miarę reprezentatywny przegląd tego, w co na targach warto było pograć. Wszystkie te gry (z wyjątkiem tytułów amigowych) zapowiadane są w wersji PC CD-ROM – ta edycja targów była pogrzebem dyskietki jako nośnika gier. Ze względów rynkowo–oszczędnościowych pominęliśmy tu pozycje planowane tylko na PlayStation, jak np. Tekken 2 – choć ta gra była chyba najbardziej „oblężona". Pominęliśmy także kilku poważnych producentów, jak Activision, Codemasters czy GT Interactive, ponieważ ich najciekawsze gry zapowiadane są dopiero na lato. Ich ofertę przedstawimy w następnym numerze.

Maxis

The Mindwarp – najnowsza gra Maxisu – w pewien sposób zaskoczy wszystkich, przyzwyczajonych do statecznego profilu firmy. To pierwsza gra z serii Maxis Action – o powodzeniu decyduje tu przede wszystkim element zręcznościowy. Idea gry jest dość dziwaczna – sterujesz sondą penetrującą obcy mózg, po którym zostały rozsiane fragmenty Twojej osobowości.



Rozpoczynając wędrówkę w głąb kolejnych poziomów umysłu, musisz starannie zaplanować swoje akcje i odpowiednio dobrać uzbrojenie. Potem zaczyna się część zręcznościowa – Twoja sonda przemyka przez ciasne korytarze, szerokie pola, zakręcone przesmyki, cały czas atakowana przez mechanizmy obronne. Na razie Twoim przeciwnikiem jest komputer, ale Maxis zapowiada dodanie możliwości gry z człowiekiem po sieci. Termin: już jest. Wymagania: 486 DX/33, 8 MB.

Wśród zapowiedzi na jesień jest jeszcze coś naprawdę niezwykłego: **SimCopter**, symulator helikoptera, w którym z powietrza strzeżesz swego miasta przed pożarami, zbrodnią i zamieszkami. Tak, swojego własnego miasta, stworzonego w SimCity 2000! Termin: jesień 1996. Wymagania: 486 DX/33, 8 MB.

MicroProse

Star Trek Generations. MicroProse po raz kolejny stawia nas w pozycji kapitana USS Enterprise, nr rej. NCC 1701. Tym razem na ekrany komputerów przeniesiono fabułę znaną nam z filmu o tym samym tytule, zrealizowanego przez Paramount Pictures. Będziemy więc mieli okazję pohulać po całej Galaktyce w poszukiwaniu szaleńca Sorana, który ma zamiar uśmiercić miliony niewinnych ludzi. Oczywiście, droga do Sorana nie będzie łatwa, a znajdą się na niej okrutni Klingoni, Roimulanie i inni Chodacy.



MicroProse zaczerpnęła z filmu nie tylko fabułę. W grze znajdzie się sporo ujęć, które widzieliśmy na dużym ekranie, oryginalna muzyka, wreszcie – głosy podkładane przez aktorów filmu, a zatem m.in.: Whoopi Goldberg, Malcolma McDowella, Williama Shatnera i oczywiście załogę Enterprise, z Patrickiem Stewartem i Michaelem Dornem na czele. Sama gra będzie „z gruntu" inna niż wydana rok temu Star Trek The Next Generation: A Final Unity. Na całość składać się będą trzy motywy: niemal klasyczny space combat w trakcie walki w przestrzeni kosmicznej (możliwość strzelania z czego się da, korzystania z systemów statku, pełne przemieszczanie się we wszystkich trzech wymiarach), gra doomopodobna (słaba) podczas eksploracji baz, statków i planet, wreszcie epizody logiczno–strategiczne przy korzystaniu z map gwiezdnych. Termin wydania: jesień. Wymagania: 486 DX2/66, 8 MB RAM, Windows 95.

1943: European Air War.



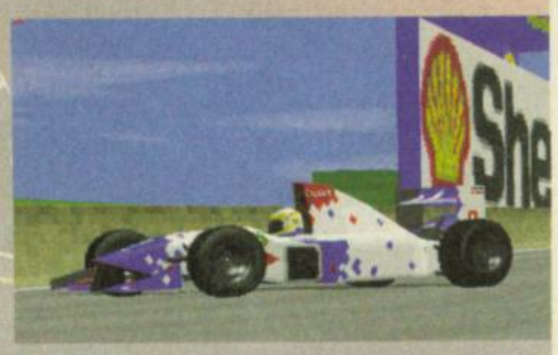
Ta gra to twórcze rozwinięcie znanego (acz nie uznanego) symulatora 1942: Pacific Air War. Tym razem będziemy latać jednym z 25 wybranych samolotów, w otoczeniu innych maszyn w powietrzu (do 32). Wojna toczyć się będzie w innych warunkach: Niemcy dysponują nowocześniejszym sprzętem, ale mniej zdesperowanymi pilotami. Jednocześnie same misje mają charakter bardziej taktyczny: bombardowania, wsparcie sił lądowych – wszystko oparte na historycznych wydarzeniach. W zależności od gustów gracza latać można w roku 1943 lub brać udział w Bitwie o Anglię, po dowolnie wybranej stronie konfliktu. Będzie też można dowodzić innymi członkami zespołu, a nawet dobierać im odpowiednie uzbrojenie przed każdą misją. Oczywiście, wraz z robieniem przez gracza postępów, będzie się rozwijała jego kariera. Termin: jesień.

Citizens: Backwater Affairs. Wspaniała gra, chyba najciekawsza pecetowa zapowiedź targów. Główny bohater, po tragicznej śmierci w wypadku samochodowym zostaje aniołem i otrzymuje rozkaz z samej Góry: zaopiekować się miasteczkiem Backwater.



Miasteczko to upodobali sobie diabli i wykonują tam swoją robotę. Nasz bohater ma więc masę pracy: widzi (w ślicznym, pastelowym, izometrycznym ujęciu) mieszkańców w ich codziennych zajęciach i sprawach, wie też o czym myślą i jaki jest stan ich dusz. Dysponując ograniczonymi mocami musi przeciwdziałać złu, wprawiając mieszkańców w jak najlepsze humory i kierując ich myśli na rzeczy dobre i pożyteczne. Ważny wpływ na grę będzie miało ustalanie aktualnej pogody, co oczywiście odbije się na samopoczuciu i nastrojach obywateli Backwater. Interfejs i ogólne założenia przypominają pradawnego Populousa, ale wykonanie i pomysł są genialne i nowatorskie. HIT! Termin: jesień.

Formula 1 Grand Prix 2.



Premiera tej gry odwleka się i odwleka – przez polską prasę zdążyła już nawet przemknąć fala jej reklam... O F1GP2 wiadomo już wszystko: że 16 torów, że hiperrealistyczna symulacja, że na poprzednim ECTS reklamował ją sam Daemon Hill. Że grafika jest genialna też już wszyscy wiedzą, ale to trzeba koniecznie samemu zobaczyć: wysoka rozdzielczość, texture mapping, light sourcing, zna-

komita szczegółowość (mały detal: przy skręcie kierowca przechyla głowę w odpowiednią stronę!), niezła płynność. Niech już wreszcie wyjdzie, bo doczekać się nie można. Termin wydania: lada dzień... Wymagania: 486, 8 MB RAM.

Magic the Gathering



Gry karciane to poboczny, przez niektórych uważany za niegodny, gatunek RPG. Najstarsza i najsłynniejsza z nich (ponad pół miliarda sprzedanych kart!) doczekała się przeniesienia na komputery, nad czym pracowały dwie legendy: Sid Meier, którego nikomu nie trzeba przedstawiać, i Richard Garfield, były profesor matematyki, autor i pomysłodawca Magic the Gatering. Ostateczny efekt jest ciekawy – klasyczne zasady wzbogacone o questy, w których będzie można zdobywać nowe karty. Grafika jest znakomita, wybornie prezentują się rysunki kart.

Do każdego pudełka z grą będzie dołączona podstawowa talia MtG oraz dwie talie rozszerzające: Arabian Nights i Antiquities. Biorąc pod uwagę, że MtG nie ma fanów, tylko fanatyków, gra jeśli nawet nie będzie doskonała (na co się nie zanosi) ma szansę powtórzyć sukces Warhammer: Shadow of the Horned Rat. Termin: lato. Wymagania: 486, 8 MB RAM, Windows 95.

Master of Orion 2: Battle of Antares



Sequel gry strategicznej roku 1993. MoO2 został mocno rozbudowany w stosunku do oryginału. Do wyboru mamy nowe rasy (można też ustalić swoją własną), pojawił się też wątek personalny (zlecanie zadań podkomendnym) oraz oczywiście cała masa nowych wynalazków. W trakcie gry pojawiają się fanatyczni Obcy z innego wymiaru, Antaranie, pragnący zniszczyć całe życie we Wszechświecie. Po zwycięskiej wojnie można spróbować udać się na ich planetę i zdobyć nowe, potężne technologie. Oczywiście, poprawiono też grafikę (SVGA), dodając nowe możliwości, np. oglądanie rozwoju kolonii. Termin: nieznany, ale sądząc z tego, co widzieliśmy, nie mniej niż pół roku.

Super Heroes



Ta gra (pod roboczym tytułem Super Heroes) z wyglądu przypomina Crusader – No Remorse, a pod względem ogólnych zasad – Syndicate. W roku 2091 na Ziemi pojawiają się kolejni, obdarzeni niezwykłymi cechami mutanci, nie akceptowani przez społeczeństwo. Część z nich przyłącza się do sił Zła, zaś inni zakładają Gwiezdną Radę, stawiającą sobie za zadanie utrzymanie pokoju na świecie. Gracz będzie sterował przygodami pięcioosobowej grupy herosów (niczym z komiksów), obdarzonych niektórymi spośród ponad 50 specjalnych uzdolnień i 20 modyfikatorów, a scharakteryzowanych 10 cechami. Do wyboru 25 gotowych postaci (można też będzie kreować je samemu). Walka ma się toczyć w czasie rzeczywistym, w izometrycznym, w pełni wyrenderowanym otoczeniu (hi-res, ma się rozumieć). W przerwach gracz będzie decydował o kierunku prowadzenia prac badawczych nad nowymi rodzajami broni oraz rozwoju charakterystyk poszczególnych bohaterów. Termin: nieznany.

Mindscape

Azrael's Tear to „doomopodobna" gra przygodowa. Jako futurystyczny złodziej przemierzasz krypty i zakamarki średniowiecznej świątyni w poszukiwaniu Świętego Graala. Scenografia doskonała: ciasne pasaże i olbrzymie, mroczne sale, strome schody, wszystko w rozdzielczości 640×480. Niestety, mimo ograniczenia rozmiarów „okna na świat" i obniżania rozdzielczości tekstur podczas marszu, gra chodzi płynnie dopiero na P133. Termin: maj 1996.

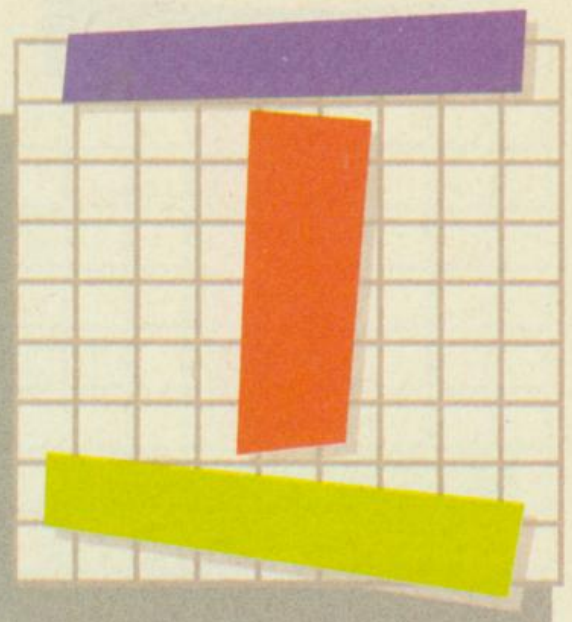


Megarace 2 – kontynuacja szalonego wyścigu o nagrodę Telewizji Wirtualnej. Tym razem otoczenie toru nie jest czytane z CD – możesz zatrzymywać się, zawracać, jechać pod prąd. Odjazd! Nowe tory są jeszcze bardziej zakręcone i, oczywiście, w wysokiej rozdzielczości. Do tego prezenter, Lance Boyle, otrzymał pomarańczową fryzurę i dziewczynę do pomocy. Termin: czerwiec 1996.



Warhammer – amatorów tej wojennej RPG czeka wiele przyjemnych niespodzianek. Po pierwsze, jest już Shadow of the Horned Rat w wersji pod zwykłe Windows 3.1.





Po drugie: 2 maja oczekiwana jest premiera Dark Crusaders, nowej gry z serii Warhammer, której akcja toczy się w dalekiej przyszłości. Po trzecie – twórcy gry pracują nad Warhammerem II – z poprawioną grafiką i interfejsem użytkownika.

SU-27 Flanker – wszystkich symulotników ucieszy ukazanie się tej gry w wersji pod DOS i Windows 3.1. Dotychczas działała tylko w środowisku Windows 95.

Z innych zapowiedzi: w lipcu zakończą się prace nad **Wargame Construction Set 3 – Age of Rifles** ze stajni SSI, zaś symulator łodzi podwodnej tej samej firmy, **Silent Hunter**, wejdzie do sprzedaży 29 kwietnia. Czekamy też na majową premierę kontynuacji symulatora kosmicznego – **Renegade: Return to Jacobs Star.**

Ocean

Tunnel B1 niemieckiej firmy Neon był jedną z najliczniej obleganych gier na PSX (drugą po Tekkenie 2). Niesamowicie szybka strzelanka, w której pędzisz przed siebie tunelem waląc ze wszystkich luf, bądź czaisz się za winklem czekając, aż pojawi się wróg. Doskonałe efekty świetlne, idealnie płynna animacja i, przede wszystkim, szybkość, szybkość! Tak jest na PlayStation – ciekawe, jak przeniosą te efekty na PC... Termin: czerwiec 1996.



The Killing Grounds, czyli Alien Breed 3D 2 firmy Team 17, będzie zapewne prawdziwą ucztą dla amigowców – niestety, nie dla wszystkich... Nowe efekty graficzne – półprzezroczyste obiekty, cieniowanie Gourauda, animowane tekstury – wymagają przynajmniej MC68030 z FastRAM. Gra działa także na maszynach z innymi niż AGA kośćmi grafiki, w 64 kolorach. Dołączono edytor poziomów. Termin: maj 1996. Wymagania: Amiga z procesorem 020/030.

Worms Reinforcements – Robacze Posiłki! Słynna gra Team 17 szybko doczekała się uzupełnienia. Co nowego? Nowe teatry bitew, nowe rodzaje broni (supergranat, superowca, krecie bomby, pułapki i wiele innych), zaoszczędzoną broń można wykorzystać w następnej bitwie, która może toczyć się na tym samym zdemolowanym terenie! Do tego gra po sieci i przez modem... Dawno nie było tak trafionych uzupełnień!



Psygnosis

Akcję **Chronicles of the Sword** osadzono w czasach arturiańskich. Jako Gawain, jeden z rycerzy Okrągłego Stołu, musisz pokonać przyrodnią siostrę króla Artura, złą czarodziejkę Morganę. Będziesz przemierzał ziemie starożytnej Anglii między zamkiem Camelot, Tintagel, Hermitage a fortecą Morgany – Lyonesse. Od strony graficznej rzecz prezentuje się pięknie, przypominając nieco Druida – wszystko wokół wyrenderowane starannie, aż błyszczy. Jeśli dodano do tego sensowny scenariusz i trochę akcji – co obiecują twórcy z Synthetic Dimensions – to mamy całkiem przyjemną przygodówkę. Termin: już jest. Wymagania: DX 2/66 4 MB.



O **Deadline** mieliśmy już przyjemność wspomnieć kilka miesięcy temu. Ta gra firmy Millennium jest taktyczną rozgrywką, w której wszystkie misje i cechy uzbrojenia uzgodniono z byłymi członkami oddziałów specjalnych SAS. Jako dowódca grupy uderzeniowej będziesz przeprowadzał misje antyterrorystyczne na całym świecie. Niemal wszystko w tej grze zależy od precyzyjnego planowania, bo w trakcie akcji nie ma wiele czasu na zmianę rozkazów. Termin: już jest. Wymagania: 486/33, 4 MB.



Sales Curve Interactive

Poza **Kingdom O' Magic**, o którym możecie sobie poczytać w dziale News, firma SCI prezentowała jeszcze kilka tytułów, z których dwa zasługują na większą uwagę:

XS – Shield Up Fight Back, jest trójwymiarową strzelaniną. Chciałoby się rzec: „doomopodobną", ale to nieprawda. Z jednej strony – przeciwnicy sterowani przez komputer to trójwymiarowe, teksturowane, żądne krwi monstra. Z drugiej – nie ma możliwości gry z człowiekiem... Niezła grafika i tony uzbrojenia nie ratują sytuacji. Termin: II połowa 1996. Wymagania: 486 DX2/66, 8 MB.

Gender Wars to dawno zapowiadana gra strategiczna, w której gracz musi się opowiedzieć po stronie jednej z płci w walce o dominację. Walce dosłownej – kobiety i mężczyźni ścierają się tu na śmierć i życie. Zdobywając wiedzę w serii taktycznych rozgrywek (w stylu UFO itp.), gracz rozbudowuje swoje zaplecze i zaopatruje się w nowe rodzaje broni. Pani Kate Johns, która prezentowała nam grę, oświadczyła, że misje dla kobiet zawierają w sobie silne elementy logiczne, natomiast te dla mężczyzn polegają na ogół na zmiażdżeniu przeciwnika. Nic dziwnego – w projektowaniu gry brały udział kobiety, a siła ich perswazji bywa zniewalająca. Termin: II połowa 1996. Wymagania: 486/33, 8 MB.

Sierra On-Line

Silent Thunder – kontynuacja wydanej przed kilku laty, znakomitej gry A-10 Tank Killer (ponad milion sprzedanych kopii!), symulator samolotu szturmowego A-10, nazywanego też zabójcą czołgów bądź... dziką świnią (Warthog). 24 misje, 3 kampanie (Kolumbia, Korea, Środkowy Wschód). Znakomita grafika w wysokiej rozdzielczości, dokładna i szczegółowa – co ma duże znaczenie, ponieważ specyfika tego samolotu wymusza atakowanie celów z bliska i przeloty na małej wysokości. Niestety, gra ma dość uproszczony model lotu i walki. Recenzja za miesiąc. Termin: już jest. Wymagania: 486 DX2/66, 8 MB RAM, Windows 95. Wersja dla Windows zostanie wydana w maju.



Earthsiege 2: Skyforce to druga część jednej z najlepszych gier minionego roku, z coraz modniejszego cyklu symulatorów kroczących maszyn bojowych przyszłości. Tym razem walka z Cybridem przenosi się na Księżyc, gdzie gracz będzie musiał przebrnąć przez ok. 50 misji. Do wyboru 9 Herców, z czego jeden to broń ostateczna – latający Razor. Nowe typy broni, nowe terytoria, engine graficzny niewiele zmieniony. Termin: już jest. Wymagania: 486 DX2/66, 8 MB RAM, Windows. Wersja dla Windows zostanie wydana w maju.

Space Bucks – znowu kontynuacja, tym razem handlówki Air Bucks, wydanej przez Impressions (obecnie część Sierry) jeszcze w okresie niezależności. Jako szef jednej z megagalaktycznych kompanii handlowych walczysz z konkurencją, zakładając na innych planetach bazy, kupując statki i, oczywiście, handlując. Grywalność ponoć przeciętna. Recenzja za miesiąc. Termin: już jest. Wymagania: 386DX, 4 MB RAM, Windows.

Fast Attack, czyli któryś już z rzędu symulator łodzi podwodnej klasy 6881. Dopieszczona grafika SVGA, dodatkowe animacyjne wstawki trójwymiarowe. 60 misji, 5 teatrów działań, wysoki stopień realizmu symulacji walki, a także odwzorowania broni i innych okrętów. Obfita baza danych o innych jednostkach pływających. Termin: już jest. Wymagania: 486 DX33, 8 MB RAM.



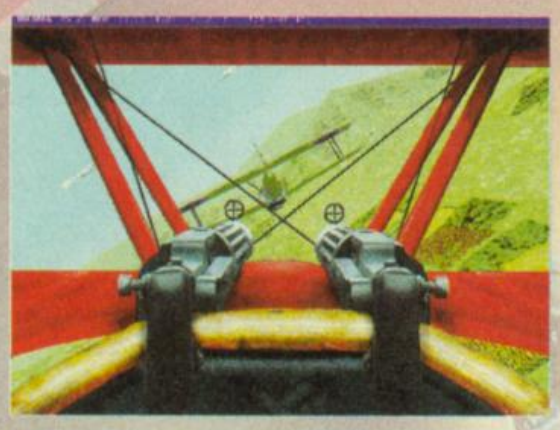
Urban Runner. Zanosi się na to, że ta od dawna zapowiadana gra (pisaliśmy już o niej w relacji z poprzedniego ECTS – Gambler nr 10/95) stanie się kolejnym hitem na miarę Phantasmagorii czy Gabriel Knight 2. Tym razem akcja toczy się współcześnie, zaś całość jest thrillerem traktującym o przygodach faceta wmieszanego w morderstwo i ściganego nie tylko przez policję, ale także bandytów. Całość została sfilmowana sprzętem o

wysokiej jakości, z udziałem ok. 30 aktorów i z wysublimowanymi efektami specjalnymi. Zdjęcia trwały niemal 4 miesiące – cała akcja to łącznie ok. 180 min filmu. Gra będzie oferowała pełnoekranowy tryb pracy bez przeplotu i straty jakości. Rzeczywiście, jakość sekwencji wideo jest niezwykła. Termin: maj. Wymagania: 486 DX2/66, 8 MB RAM, Windows.

Robert E. Lee: Civil War General. I znowu wojna secesyjna, tym razem widziana przez pryzmat dokonań wybitnego dowódcy konfederatów, tytułowego generała Roberta E. Lee. Do rozegrania mamy 7 historycznych bitew lub kampanię. Pod względem odwzorowania terenu i interfejsu gra mocno zbliżona do, wydanego niedawno w serii Battleground, Gettysburga. Wydaje się jednak nieco prostsza od niego (np. tylko cztery typy jednostek do wyboru: piechota, kawaleria, artyleria i załoga umocnień). Jednocześnie duży nacisk położono nie tylko na konieczność wypracowania odpowiedniej taktyki, ale także na dbałość o odpowiednio wysokie morale żołnierzy. Całość jak zwykle znakomicie opracowana od strony graficznej, dodatkowo ilustrowana pracami znanego malarza batalisty, Morta Kunstlera. Zapowiada się bardzo ciekawie. Termin: maj/czerwiec 1996. Wymagania: 486 DX2/66, 8 MB RAM, Windows.

Cyberstorm to zapowiadana już od dłuższego czasu strategia, osadzona w świecie Mechwarriora. Tym razem jednak nie będziesz stanowił wkładki mięsnej do Herca, a zostaniesz dowódcą całej ich armii. Do wyboru będziesz miał ponad 25 rodzajów jednostek i nieskończoną liczbę generowanych przez komputer misji. Gra toczy się z podziałem na tury. W przerwach między misjami awansujesz, a za ciężko zarobioną kasę kupujesz nowe Herce. Tradycyjnie, całość genialnie oprawiona graficznie. Termin: maj/czerwiec. Wymagania sprzętowe: 486 DX2/66, 8 MB RAM.

Red Baron 2 – długo czekaliśmy na tę kontynuację rewolucyjnego (i rewelacyjnego) symulatora sprzed lat. Doskonała grafika w wysokiej rozdzielczości – grę zrealizowano przy użyciu wymyślonej przez Sierrę technologii 3Space, podobnie jak wyżej omówiony Cyberstorm. 35 dokładnie odwzorowanych samolotów z I wojny światowej. Nowy, ultrarealistyczny model lotu. Garry Scotlemyer, dyrektor artystyczny i techniczny całego projektu, pracował wcześniej przy tworzeniu Falcona 3.0. Pomysły z tamtej gry pojawią się w RB2. Będą więc dokładne charakterystyki wszyskich skrzydłowych – rzeczywiście galeria typów ludzkich. Każdy, stacjonujący 150 mil od Twojej bazy, dywizjon będzie przed misją otrzymywał własne zadania (generowane losowo przez komputer) – a więc przestrzeń powietrzna pełna wydarzeń, niekoniecznie związanych z Twoim aktualnym zadaniem. To może być kolejna rewolucja! Termin: listopad. Wymagania: Pentium 60, 8 MB RAM, Windows 95.



US Gold

Orion Burger to gra przygodowa Sanctuary Woods, przeznaczona dla ludzi, którzy poczucie humoru mają ulokowane z dala od żołądka. Zlarg, przedstawiciel kosmicznej sieci restauracji Orion Burger, chce uczynić z ludzkości źródło przysmaków dla turystów.



Naszą jedyną szansą jest Wilbur – w serii testów musi udowodnić, że i ludzie są obdarzeni inteligencją. Wszak goście nie zechcą jeść rozumnych stworzeń... Akcja obfituje w dość brutalny humor, główni bohaterowie są żywi i wiarygodni, grafika w wysokiej rozdzielczości, świetne animacje i głosy... Czekamy! Wymagania: 486/33, 4 MB.

Olympic Soccer – ten produkt US Gold swój ambitny tytuł zawdzięcza Komitetowi Igrzysk Olimpijskich w Atlancie, który udzielił firmie licencji. Poza tym gra może się pochwalić 32 drużynami, 20 typami zagrywek, możliwością gry do czterech graczy oraz płynną animacją – od 30 do 40 klatek na sekundę (na odpowiednim sprzęcie...).

JetFighter III, symulator z firmy Mission Studios, pozwala nam zasiąść za sterami F-22, F-14 lub F/A-18 i rzucić się w wir walki z wrogami demokracji. Latamy więc nad Kubą, opanowaną przez handlarzy „śmiercią" z Kolumbii, oraz nad Argentyną, atakującą Chile. Wszystko wskazuje, że będzie to kolejny świetny symulator wymagający świetnego sprzętu. Grafika wspaniała, choć przedmieścia nadal są płaskie. Termin: maj 1996. Wymagania: 486 DX2/66, 8 MB.

Witchaven 2 – trójwymiarowa rąbanka z IntraCorp różni się od swego poprzednika poprawioną grafiką: paletę zmieniono tak, by lepiej oddać plastyczność postaci przeciwników. Poza tym doszły nowe czary, wprowadzono liczne zmiany w interfejsie użytkownika, wykorzystując tysiące listów z sugestiami graczy.

Warner Interactive

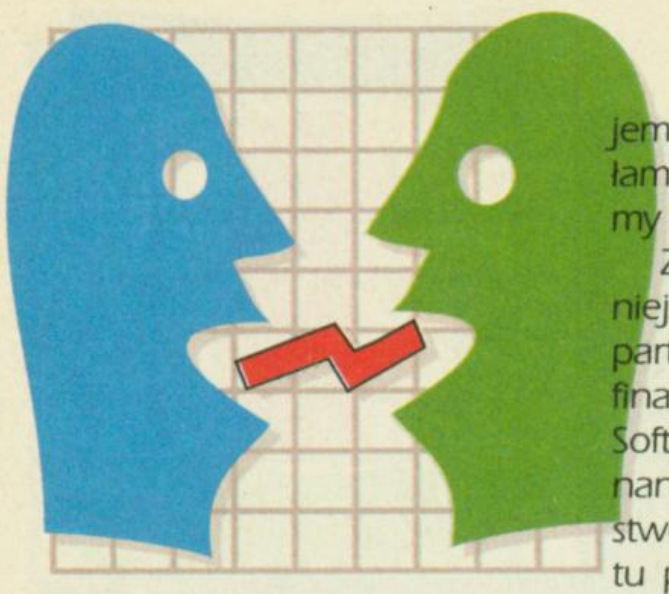
Deadlock – Planetary Conquest firmy Accolade to kolejna gra strategiczna, w której teatrem działań jest cały glob. Jak zwykle należy pokonać wszystkich pięciu przeciwników, a można to uczynić środkami ekonomicznymi, kulturalnymi, bądź – najczęściej używanymi – niekulturalnymi, czyli bijąc ich na polu walki. Co najlepsze – można grać w sześciu za pośrednictwem sieci lokalnej lub Internetu. Format: PC CD-ROM. Wymagania: 486 DX2/66, 4 MB. Termin: II kwartał.

Return Fire z Silent Software ucieszy wszystkich miłośników strzelanin i gier taktycznych. Z podziemnego bunkra wybieramy sobie pojazd – czołg, helikopter, jeep albo transporter. Winda wynosi go na powierzchnię, a tam trzeba już tylko przebić się do bunkra dowodzenia wroga, zdobyć jego flagę i wrócić... Chyba nie muszę dodawać, że najlepiej gra się we dwóch. Starcia odbywają się przy akompaniamencie muzyki klasycznej, grzmiącej z głośników: Wagner, Chaczaturian, tacy goście... To dopiero kopiel Termin: II kwartał. Wymagania: 486 DX4/100, 8 MB, Windows 95.



Chaos Engine 2. Bitmap Brothers długo kazali czekać swoim fanom. Druga część słynnej rzeźni nadchodzi wzbogacona o nowe pułapki, teleporty, niewidzialnych graczy i możliwość gry przeciwko sobie! Poza tym zmiany są trudno dostrzegalne. Ale za to wymagania nie poszły w górę. Termin: II kwartał. Wymagania: A500 lub lepsza, 1 MB.

Wśród licznych tytułów, zapowiadanych na III kwartał, jest **Z** – gra taktyczna czasu rzeczywistego (również od Bitmap Brothers), **Star Control 3** – trzecia część słynnej kosmicznej epopei czy **Missed in Action** – symulator lotu firmy Simis, odtwarzający realia wojny wietnamskiej.



Przedstawiamy polskie firmy

LERYX-LONG-SOFT: POZA UKŁADÓW

Polski rynek gier nie stanowi jeszcze struktury ustabilizowanej i skostniałej. Furtka, przez którą może wejść „ktoś z boku", jest szeroko otwarta. Skorzystała z niej wrocławska firma Leryx–Long-Soft, której wróżymy miedzynarodową karierę. Z tym większą przyjemnością po raz pierwszy na łamach polskiej prasy prezentujemy wrocławian i ich zapowiedzi.

Zacznijmy od spraw najważniejszych. Dzięki współpracy z partnerem o dużych zasobach finansowych, firma Leryx–Long-Soft ma komfortowe warunki finansowe, które pozwalają jej na stworzenie dogodnego warsztatu pracy: stukilkudziesięciometrowe biuro, ok. 20 komputerów, tyluż etatowych pracowników, ponad 30 współpracowników.

Po dwóch przeciągniętych długo w noc spotkaniach we Wrocławiu mogę powiedzieć, że każdy w LL jest ciekawą osobowością. Chciałbym tu jednak wyróżnić Adama Skorupę – „Scorpika", jednego z trójki najlepszych muzyków na polskiej scenie amigowej, którego kompozycje zrobiły na mnie wielkie wrażenie. Jest czego posłuchać! Trzeba też powiedzieć, że LL jest jedyną krajową firmą developerską zatrudniającą panie i to w liczbie aż trzech. Pomijając niewątpliwą kwestię estetyczną (patrz foto), kobiecą rękę widać też w produktach – a to dodaje im oryginalności.

O możliwościach i ambicjach firmy świadczy fakt, iż zamierza wykupić swoje własne stoisko na jesiennej edycji targów ECTS w Londynie. Istniał nawet zamiar wystawienia się na ECTS już wiosną, jednak ostatecznie firma uznała, że ważniejsze od doraźnych efektów marketingowych jest dopracowanie wszystkich produktów.

O wrocławianach mógłbym pisać jeszcze długo (i cały czas równie dobrze), jednak czas na jak najszybsze przedstawienie tego, co wszystkich interesuje najbardziej, czyli propozycji programowych – zaiste frapujących. Muszę tu dodać, że w Polsce cena żadnej z gier nie przekroczy 100 zł.

Lew Leon - intro



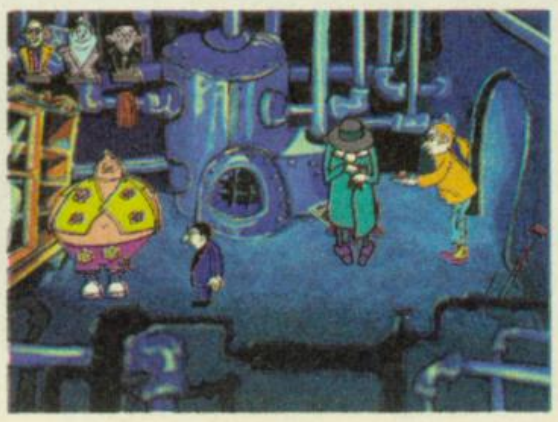
Lew Leon



Tajemnice Starego Liceum



Tajemnice Starego Liceum



Lew Leon

Jest to platformówka przedstawiająca przygody króla zwierząt, któremu spiskowcy ukradli koronę. Zadaniem gracza będzie odzyskanie poszczególnych jej części, ukrytych w ośmiu etapach gry. Każdy etap składa się z dwu podetapów oraz finałowej walki z wielkim bossem i każdy oznacza inną krainę (przewidywane są światy podwodne i lot balonem). Gra przypomina produkcje Disney Software, takie jak Aladdin czy Król Lew, ale różni się od nich występowaniem wątka przygodowego: poza trzaskaniem przeciwników trzeba też rozwiązywać zagadki, odpowiednio używając znalezionych przedmiotów.

Uwagę zwraca wykonanie techniczne – trzy niezależne plany grafiki (bitplanes), animacje tworzone przez animatorów związanych z wytwórnią w Bielsku-Białej. Warto też dodać, że gra będzie niemal bezkrwawa.

Produkcja ta co chwila zaskakuje zabawnymi pomysłami, np.

Oczywiście, był tam Wasz reporter. Alex i najpiękniejszy team producencki w Polsce. Od lewej: Kasia Tabaka (grafik), Malwina Szewczyk (reżyser), Alex [–], Dorota Dyl (grafik). Takie dziewczyny nie mogą zrobić słabej gry!

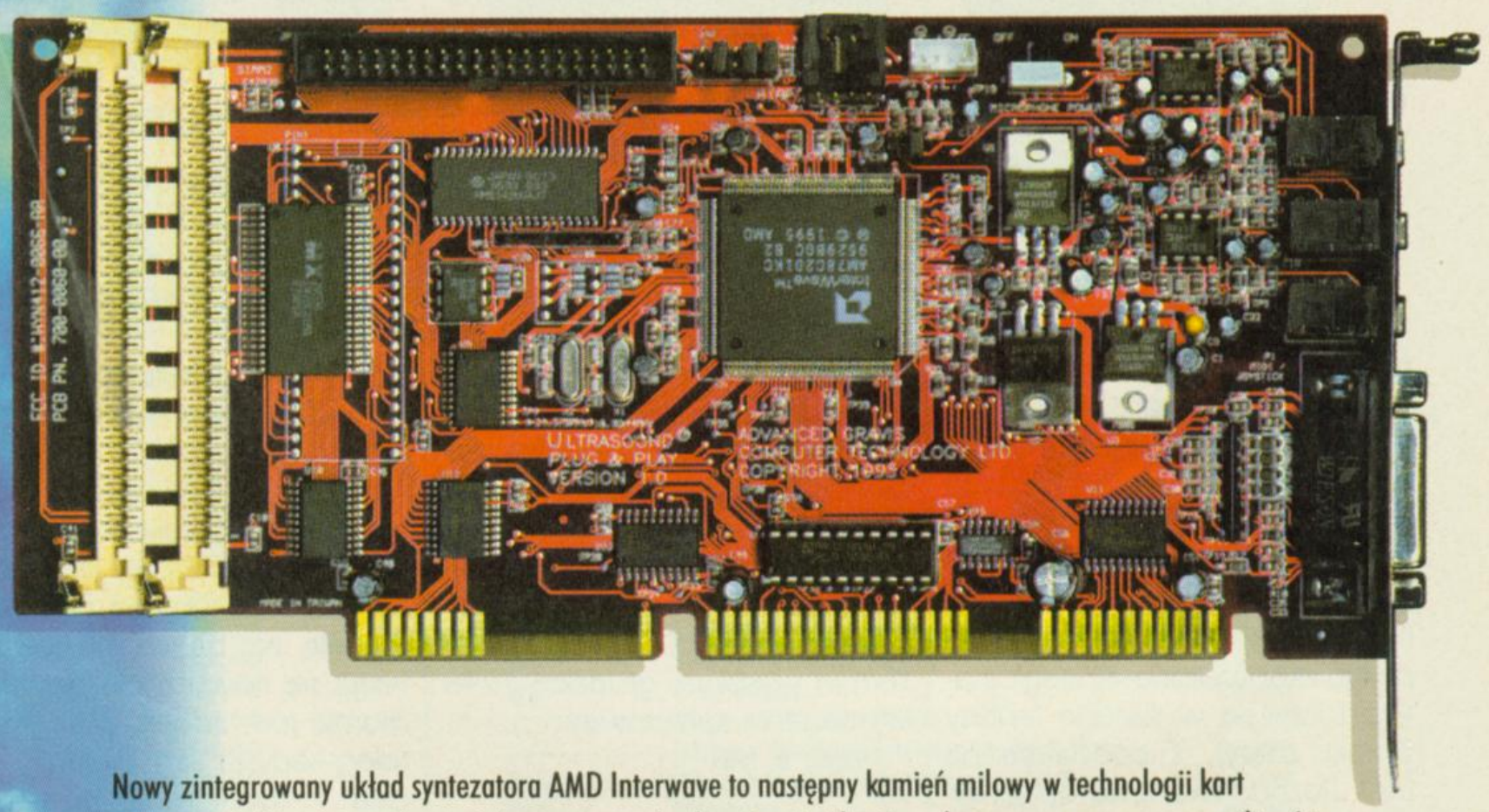


UltraSound Plug'n'Pray - Błogosławieni, którzy słuchają dźwięku Jego

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.

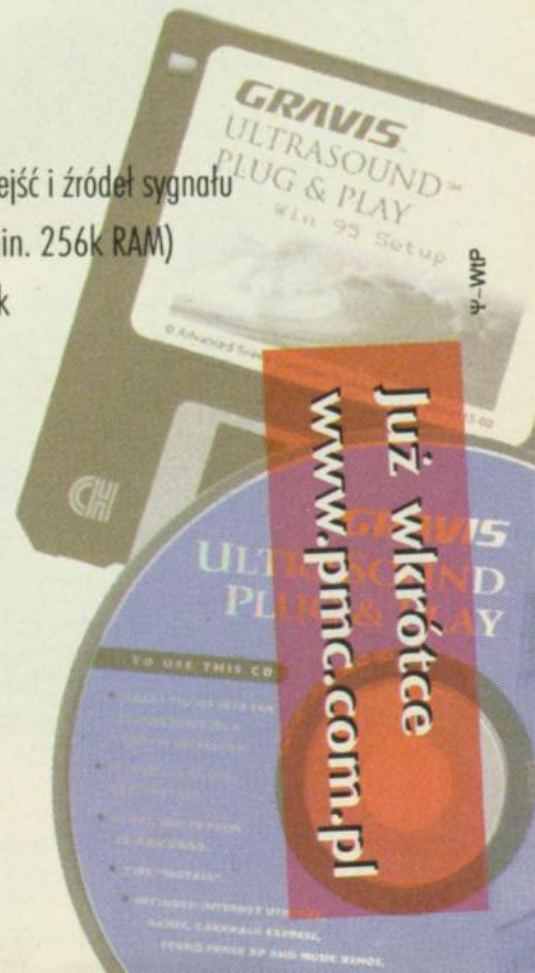
UltraSound P'n'P

- 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

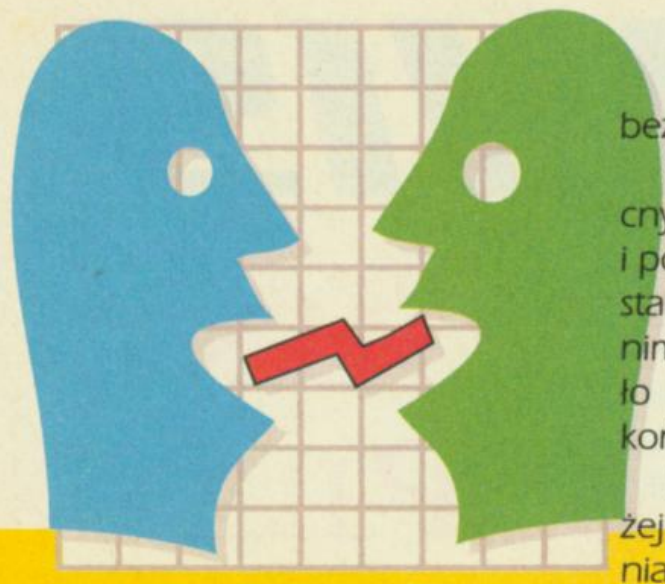
UltraSound P'n'P Pro

- Zainstalowane 512kB pamięci RAM, zgodność z UltraSound
- W komplecie mikrofon niskoszumny (karta zapewnia zasilanie do mikrofonu)

Standard MPC-3



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



jeśli przez jakiś czas stoisz w miejscu, Lew zaczyna słuchać heavy metalu... Konceptów takich będzie więcej... i czekam niecierpliwie na tę produkcję.

Grafika: 320×200, 256 kolorów
Termin wydania: wrzesień 1996
Wymagania sprzętowe:
386, 4 MB

Clash

Gra strategiczno–ekonomiczna, przypominająca połączenie Warlords i Cywilizacji. Celem jest dokonanie kolonizacji nowo odkrytej krainy (dziewięćset – 30×30 – ekranów gry, do wyboru kilkanaście map), w sposób zależący od preferencji gracza – może to być rozgrywka czysto strategiczna lub ekonomiczno–strategiczna. Gra toczy się w świecie fantasy (smoki, czary), z podziałem na tury. Rozbudowane są opcje dyplomatyczne: można tworzyć sojusze zaczepno–obronne, wżeniać się samemu w inne rody, zakładać dynastie, żenić dzieci z innymi władcami itd. Można też wybrać między religią pogańską a chrześcijańską, co nie pozostanie bez wpływu na bieg zdarzeń.

Gracz–król jest fizycznie obecny na mapie gry jako jednostka i podlega regułom życia: dorasta, starzeje się, umiera. W tym ostatnim przypadku, o ile nie pozostało po nim potomstwo, gra się kończy.

Król kieruje rozgrywką na dużej mapie, dowodzi też wydarzeniami w mniejszej skali: oblężeniami, bitwami. Kontynent, na którym toczy się gra, „żyje własnym życiem" – występują trzęsienia ziemi, powodzie itd. Wspomniałem już o wątku ekonomicznym: można budować drogi, szkoły, zamki, kuźnie, koszary itd. W miarę rozwoju technologicznego pojawiają się możliwości rozbudowy starych obiektów. Potencjał ekonomiczny państwa zależy od liczby chłopów w królestwie, w związku z czym trzeba o nich dbać, np. ustalając odpowiednie podatki.

Ta produkcja znajduje się jeszcze we wczesnym stadium realizacji, ale jeśli autorzy zrealizują swoje obietnice, to rzeczywiście będzie nie lada hitem.

Grafika: 640×480, 256 kolorów
Termin wydania: grudzień 1996
Wymagania sprzętowe:
486, 8 MB

Skrzaty

W miarę klasyczna platformówka o bardzo rozbudowanych etapach. Akcja toczy się w pokręconym świecie uwspółcześnionych bajek, w którym występują postacie, takie jak Al Capone i 40 kasiarzy czy gang Snowball Riders (od Królewny Śnieżki).

Tytułowy skrzat jest rockmanem i „traktuje" przeciwników swoją gitarą. Początkowo używa jej w charakterze maczugi, później zaś atakuje wydobywającymi się z niej falami dźwiękowymi, począwszy od bluesa, a skończywszy na heavy metalu. W trakcie swych peregrynacji skrzat zbiera pieniądze, za które w sklepach muzycznych dokupuje do gitary kolejne gadżety – wzmacniacze, dodatkowe struny czy kolumny.

W grze występują cztery niezależnie scrollowane plany. Rozgrywka składa się z 7 gigantycznych etapów (każdy z nich to ok. 1000 ekranów gry!). Każdy etap kończy się finałową walką z bossem. Całość nawet samodzielnie prezentuje się nieźle, a zostanie wydana razem z Clashem na jednej płytce – będzie to więc nie lada okazja.

Grafika: 320×200, 256 kolorów
Termin wydania: grudzień 1996
Wymagania sprzętowe:
486DX33, 4 MB RAM

Tajemnice Starego Liceum

W małym miasteczu Sztynol wybucha epidemia wampiryzmu. W szkole, do której uczęszczają bohaterowie, znikają starzy nauczyciele, zaś na ich miejsce pojawiają się nowi, zgoła dziwaczni: mumia (od historii), policyjny patolog–sadysta (od biologii), Dracula – dyrektor. Z tą sytuacją zmierzy się trójka bohaterów tej ciekawej przygodówki: Mikołaj – chłopak przeciętny i normalny, Rufin – malutki okularnik– encyklopedysta (żeby nie powiedzieć brutalnie „kujon"), wreszcie Beton – potężny koleś myślący wyłącznie o jedzeniu. Fabuła gry jest nieliniowa, część problemów każdy z bohaterów może rozwiązać inaczej, ale zgodnie ze swoją naturą. Za to w innych przypadkach wymagana będzie ścisła współpraca bohaterów.

W grze pojawią się postacie, które jakbyśmy już skądś znali (np. Shlafrock Holmes) oraz sceny będące parodiami znanych filmów: Gwiezdne Wojny, Terminator, Robocop czy Rocky.

Muzykę do TSL stworzył profesjonalny zespół jazzowy, wszystkie gadki (w 3 językach) będą wygłaszane przez zawodowych aktorów. Reżyserem gry jest Malwina Szewczyk – ta produkcja ma wszelkie szanse zapewnić jej sławę polskiej Roberty Williams.

Grafika: 640×480, 256 kolorów
Termin wydania: wiosna 1997
Wymagania sprzętowe:
486DX33, 8 MB RAM

Micro Conflict

Gra przypominająca nieco Desert Strike. Bohaterem jest wynalazca, który wymyślił sposób na zmniejszanie obiektów 1000 razy. Na skutek różnych perypetii musi sam pokierować zmniejszonym helikopterem przeciwko armii innych jednostek.

Miejscem akcji MC jest zwykły dom mieszkalny. Zadanie gracza to kasacja wszystkich wrogów oraz ich bazy. Gra składa się z ok. 20 lokacji, zaś każda z nich – z kilku podlokacji. Grafika jest renderowana, ale zostaną na nią „nałożeni" aktorzy, których działania zaobserwujemy w czasie rzeczywistym. Będą oni mieli możliwość np. przypadkowego zniszczenia naszego helikoptera za pomocą przestawianej właśnie butelki od piwa, choć równie dobrze skasowani mogą zostać wrogowie. Grę rozpoczyna efektowne, trzystumegabajtowe intro.

To, co widziałem, wygląda rewelacyjnie, ale do wydania gry mamy jeszcze rok – a to cała epoka na rynku gier.

Grafika: 640×480, 256 kolorów
Termin wydania: lato 1997
Wymagania sprzętowe:
486DX33 (zalecane Pentium), 8 MB RAM

Piękny Wrocław opuszczałem podniesiony na duchu. Wpłynął na to nie tylko fakt ponadprzeciętnej urody jego mieszkanek i wyjątkowo niskich cen piwa (wszystkich ludzi małego serca zapewniam, że pierwsza moja konstatacja NIE jest skutkiem tego drugiego faktu). Najważniejsze, że Leryx–LongSoft wydaje się być jedną z trzech najpoważniejszych krajowych firm, z bardzo realnymi szansami na odniesienie sukcesu nie tylko w Polsce, ale i na Zachodzie. Czego szczerze tej arcysympatycznej firmie życzę.

Alex

Skrzaty



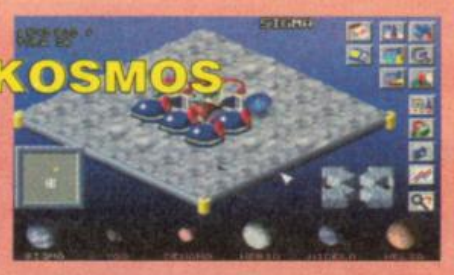
Clash

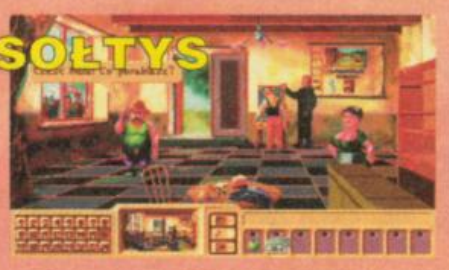


Micro Conflict









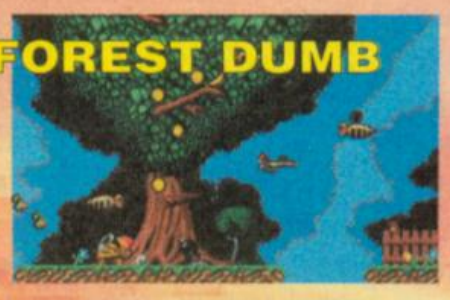


























AMIGA

lab	Agent Czesio (2 d)	19,90
st	Alien Target (3 d)	23,60
st	Arnie	14,00
st	Arnie II	19,90
lab	Blinky Scarry School	14,00
log	Brydż	19,90
zr	Carnage*	14,00
log	Clasic Board Games	19,90
lab	Cyber Kick	14,00
lab	Discer	14,00
lab	Doc Croc's ...*	14,00
zr	Edd The Duck 2	14,00
st	Eskadra (2 d)	23,60
sym	F1 Tornado*	14,00
bij	Fist Fighter**	14,00
zr	Forest Dumb** (2 d)	23,60
lab	Frankenstein*	14,00
sp	Hokej Na Lodzie	14,00
sp	International Soccer	19,90
sp	International Tennis*	14,00
log	Lasermania II	14,00
man	Liga Polska Man.** (3 d)	23,60
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)	23,60
log	Okręty	14,00
zr	Rajd przez Polskę (2 d)	23,60
log	Saper	14,00
zr	Santa Xmas Caper	19,90
prz	Sen (3 d)	23,60
zr, log	Sink or Swim (2 d)	19,90
prz	Skarb Tempiariuszy (3 d)	23,60
prz	Skaut Kwatermaster** (3 d)	23,60
lab	Smuś**	14,00
bij	Tag Team Wrestling*	14,00
lab	Titanic Blinky**	14,00
zr	Truck Racing	14,00
zr	Universal Warrior	19,90
lab	VaBank	14,00
lab	Vicky	14,00
st	Wild West	14,00
man	World Rugby Manager	14,00
lab	Zombie	14,00

UWAGA: * - gra nie działa na A1200, ** - gra nie działa na CDTV (bez dodatkowego wyłącznika CD)

PC

st	Arnie II	23,60
sp	International Athletics	14,00
str	Bastion (6 d)	49,90
bij	Body Slam Wrestling	23,60
zr	Carnage	14,00
prz	Dom Spokojnej Starości (3 d)	36,30
lab	Frankenstein (4 d)	36,30
sp	International Soccer	23,60
sp	International Tennis	14,00
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)	49,90
str	Operation Combat 2	23,60
lab	Santa Xmas Caper	23,60
log	Saper	14,00
prz	Sfinx (4 d)	49,90
log, zr	Sink or Swim (2 d)	23,60
prz	Skaut Kwatermaster (2 d)	36,30
lab	Smuś	14,00
st	Stalowe Nerwy (3 d)	36,30
str	Starship Command Adv. (7 d)	49,90
prz	Sołtys (3 d)	36,30
lab	Spy Master (2 d)	23,60
st	The Machines	23,60
st	Tyrian (3 d)	36,30
prz	Wilkołak (2 d)	36,30

zręcznościowa, **str**zelanka, **log**iczna, **lab**iryntówka, **sp**ortowa, **prz**ygodowa, **bij**atyka, **sym**ulator, **man**ager

LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!

L.K. AVALON
skr. poczt. 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.



REAKCJE REDAKCJI

Sie ma z rana

Jak chyba wiecie, w naszym katowickim Spodku odbyły się targi gier – Play Box '96. Wraz z kumplami urwaliśmy się z ostatniej lekcji i podążyliśmy w kierunku UFA. Wchodzimy, a tu bilety po 4 zł. Myślałem, że się pochlastam. No, ale cóż, zapłaciłem. Wchodzę na płytę główną, a tu od cholery stoisk z oprogramowaniem od różnych firm. Szukałem punktu mojego ulubionego pisma. A tu g... Nie było Was. Pytam, dlaczego?

Krzysztof MODY Pudełko, Imielin

Dlaczego karta GC nie uprawniała do bezpłatnego wejścia na targi Play Box '96, tak jak w ubiegłym roku?

Paweł Strzelecki, Kraków

Jak zapewne zauważyliście, w październiku ubiegłego roku odbyły się pierwsze w Polsce targi gier komputerowych (tylko i wyłącznie gier – a nie gier, filmów wideo i muzyki) pod dźwięczną nazwą GAMBLERIADA. Przez całe trzy dni można tam było podziwiać ofertę wszystkich liczących się dystrybutorów i twórców gier, na co drugim stoisku stał komputer do grania, a była jeszcze Jaskinia Gier. Jedyną wadą Gambleriady jest fakt, że ma miejsce w Warszawie... Choć dla niektórych to zaleta. Ponieważ targi te odbywać się będą dwa razy do roku, postanowiliśmy skoncentrować się na nich, rezygnując z pewnym żalem z obecności na Play Box. Wszystkich, którzy nas tam nie spotkali, bardzo przepraszamy. I do Warszawy zapraszamy.

Więcej OS?

Windows 95 podbijają świat. Reklama Windows 95 opanowała cały świat, więc dlatego tyle o nich wiem. Pojawił się także artykuł w naszym piśmie. A co z OS/2 Warp? Czy jest zbyt wolny, by konkurować z Windows, czy jest gorszy, a może lepszy?

Proszę Was o napisanie artykułu o OS/2 Warp. Z góry serdecznie dziękuję.

Tomasz Wojciech, Żory

System operacyjny OS/2 Warp, stworzony przez IBM, powstał na długo przed premierą Windows 95. Nigdy nie słyszałem, aby ktoś określił go jako gorszy lub wolniejszy od Windows, czy Windows 95 – niektórzy tylko zarzucali mu, że jest trudny do opanowania. Nie ulega natomiast wątpliwości, że jest to system oferujący sprawny, bezpieczny i wydajny multitasking, a Windows 95 można pod tym względem sporo zarzucić. Cóż z tego, skoro – mimo wielkich wysiłków – IBM nie jest w stanie konkurować z Microsoftem od strony marketingowej. Jeśli chodzi o publikację artykułu o OS/2, nie jest to wykluczona, ale nie na taką skalę, jak o Windows 95. My też wiemy, skąd wieje wiatr.

A tak przy okazji, proponuję Wam zabawę w proroków. Jak sądzicie, kiedy powstanie wersja Windows, w której działać będą wyłącznie programy firmy Microsoft?

Rewizja nadzwyczajna

Niniejszym wnoszę o ponowne rozpatrzenie sprawy numer 2/96 o zaprzestanie drukowania VARIAT'kowa na łamach miesięcznika Gambler.

Osa

Proponuję, abyście dyskretnie nakłonili Randalla czy De Stroyera do zmiany miejsca zatrudnienia, jestem pewien, że w „Przyjaciółce", „Jestem" czy „Bravo" znajdą pracę z Waszymi rekomendacjami.

Garcia–Tucznik

Dyskretnie to my się staramy ich nakłonić do napisania czegoś śmiesznego. Tak dyskretnie, żeby się przypadkiem nie zorientowali. A co do VARIA'tkowa – wniosek Osy (jak i wielu, bardzo wielu innych wpienionych Czytelników) jest bezprzedmiotowy. My nie zrezygnowaliśmy z VARIA'tkowa – to ciężkie czasy je chwilowo wygryzły. Ale oto wraca i z czasem odzyska dawny, powalający smak i aromat.

Kwestia ceny

Jak podnieśliście cenę na 3 złote, pomyślałem sobie: trudno. To jeszcze nie tak dużo. Ale kolejna podwyżka po zaledwie paru miesiącach to już bezczelność. Jak tak dalej pójdzie, to Gamblera będą kupować tylko tacy, co potrzebują mieć parking przy szkole.

Gooma

Jeśli zrobisz sobie wykresik cen Gamblera (i pokrewnych pism) na dwa lata wstecz, to zobaczysz, że przez długi czas byliśmy najtańszym pismem na rynku. Nic jednak nie trwa wiecznie – musieliśmy w końcu podnieść cenę, ścigani podwyżkami cen papieru. Zauważ teraz, że przy objętości 100 stron nadal jesteśmy najtańsi... I jeszcze jedna dobra wiadomość: wszystko wskazuje na to, że ceny papieru stanęły i postoją przynajmniej do końca roku.

Reagował

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 31.05.1996 r.

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 12/95 1/96 2/96 3/96

Imię i nazwisko lub nazwa firmy .....

Adres .....

TOY STORY



Sala kina Capitol, w której 16 marca firma Sun Microsystems urządziła przedpremierowy pokaz filmu Toy Story, pękała w szwach. Nic dziwnego – film jest dobry. Oczywiście najbardziej podoba się dzieciom, w końcu powstawał z myślą o nich. Opowiada o wielkiej przygodzie dwóch zabawek: kowboja Woody'ego i kosmonauty Buzza, a także ich licznych kompanów, prześladowanych przez 10-letniego chłopca – z gatunku takich, których ciekawi, co miś ma w środku...

Cóż w tym specjalnego? Jeszcze jeden film animowany... Otóż Toy Story to pierwszy w historii kinematografii film, który w całości powstał na komputerze (reżyser, John Lasseter, dostał specjalnego Oscara '95 za komputerową animację). Stworzyła go firma Pixar (jej właścicielem jest Steve Jobs, słynny „czarodziej" od Apple) we współpracy z Disneyem. Cztery lata temu zaczęły powstawać pierwsze kadry filmu, generowane przez zespół grafików, programistów oraz JEDNEGO „prawdziwego" animatora na komputerach Sun. Połączono 87 dwuprocesorowych i 30 czteroprocesorowych stacji roboczych SunSPARC 20 w ścianę o wys. 2,5 m i szer. 4,5 m. Razem 294 procesory, i to bardzo wydajne – a każdy z nich tworzył kolejną klatkę filmu co 2 do 13 godzin! Nic dziwnego – każda ze 114 tys. klatek zajmowała około... 300 MB.



Ożywione zabawki wyglądają niezwykle naturalnie – po części dzięki temu, że pewna „sztuczność" jest im przyrodzona. Na generowanie „prawdziwych", ludzkich aktorów przyjdzie jeszcze poczekać. Jeśli chodzi o grę aktorską – dość powiedzieć, że kształt ust głównego bohatera opisuje 58 zmiennych. Dubbing polski zrobiono znakomicie.

Tyle na temat filmu. Po seansie publiczność rzuciła się do stołów z jadłem, a także do dwóch komputerów (Sun oczywiście), na których można było obejrzeć fragmenty filmu. Następnie, obrabiając sklep i taszcząc rozdawane koszulki pod pachą, goście opuścili budynek kina Capitol.

Wiadomo, że cały zespół Pixara pracuje nad grami komputerowymi wykorzystującymi sukces filmu. Na razie powstała mała gierka logiczna (Windows i Mac), w której występują wszystkie postacie z Toy Story. W listopadzie ma być gotowa zręcznościówka na SEGA Genesis i Super Nintendo, w której Woody będzie walczył, posługując się lassem, ujeżdżał tyranozaura i pomykał zdalnie sterowanym samochodzikiem. Pomyślmy... co jeszcze można by zrobić? Chyba przygodówkę, bo ten wątek jest bardzo rozbudowany w filmie. Myśląc tak dalej dojdziemy nawet do strategii, oczywiście nie wojskowej, ale zawsze jakiejś...

Bliższych informacji można poszukać w Internecie, na stronie Disneya (http://www.disney.com) i nie tylko. Tym, którzy chcą ściągnąć grę, ewentualnie pograć on-line, podaję dokładny adres: http://www.disney.com/ToyStory/toybox/games.htm

Lech Wiktor Piotrowski



GRY KOMPUTEROWE

PPHU "AVAX" al. STANÓW ZJEDNOCZONYCH 65 04-028 WARSZAWA

(GRZYBKI NAPRZECIWKO UNIWERSAMU NA GROCHOWIE) TEL / FAX (022) 13-09-26

SPRZEDAŻ HURTOWA I WYSYŁKOWA

WYBRANE TYTUŁY:

ACROSS THE RHINE	134.00	FANTASY GENERAL	150.00	MEGA TRI PAK (4 PŁYTY)	65.00	TEENAGENT PL	69.00
ACTUA SOCCER	122.00	FATAL RACING	99.00	MORTAL KOMBAT 3	179.00	TOP GUN (2 CD)	147.00
ALLIED GENERAL	145.00	GABRIEL KNIGHT 2	177.00	NAVY STRIKE	105.00	US NAVY FIGHTER GOLD	134.00
ARMORED FIST	61.00	GRAND PRIX MANAGER	134.00	NBA LIVE '96	134.00	WARCRAFT 2	145.00
ASTERIX	137.00	HEROES OF MIGHT AND...	159.00	NHL HOCKEY '95	49.00	WEREWOLF VS. COMMANCHE	122.00
BATTLE ISLE 3	169.00	HI-OCTANE	30.50	PHANTASMAGORIA (7 CD)	165.00	WETLANDS	146.00
BURIED IN TIME	159.00	JONNY BAZOOKATONE	120.00	POLICE QUEST: SWAT	147.00	WING COMMANDER 4 (6CD)	189.00
CAESAR 2	134.00	KASPAROV'S GAMBIT	49.00	PRISONER OF ICE	128.00	WITCHAVEN	147.00
CONQUEROR A.D. 1086	134.00	KNIGHT'S CHASE	137.00	PRIVATEER	49.00	WRESTLEMANIA	119.00
CRUSADER NO REMORSE	134.00	KLIK & PLAY PL	110.00	REBEL ASSAULT 2 (2 CD)	189.00	I WIELE INNYCH.....	
DAEDALUS ENCOUNTER	134.00	MACHIAVELLI PL	110.00	ROAD WARRIOR	110.00	ENCYKLOPEDIE, ATLASY	OD 50.00
DIG	158.50	MAGIC CARPET 2	134.00	SEA LEGENDS	159.00	JUŻ WKRÓTCE:	
DOOMSDAY	51.00	MEGAPAK 4 (11 PŁYT)	139.00	SENSIBLE WORLD OF SOC.	129.00	HISTORIA EUROPY MIĘDZYWOJENNEJ	
EURO FIGHTER 2000	189.00	MEGAPAK 5 (10 PŁYT)	159.00	SILENT STEEL (4 CD)	183.00		
FADE TO BLACK	134.00	MEGARACE	25.00	STONEKEEP	169.00	I KAMPANIA WRZEŚNIOWA	

POSIADAMY PONAD 300 TYLKO NAJLEPSZYCH GIER W BIEŻĄCEJ OFERCIE

BASTION	PC	50.00	ISHAR 3	PC/AM	49.00	MEGABLAST	AM	20.00			
BLADE OF DESTINY	PC	24.50	KA-50 HOKUM PL	PC	39.50	PRAWO KRWI	PC/AM	36.00			
BRYDŻ	AM	20.00	KAJKO I KOKOSZ PL	PC	50.00	RALLY CHAMPIONSHIP	PC	35.00			
CANNON FODDER 2	PC	30.50	KINGMAKER	PC/AM	24.50	RED BARON	AM	49.00			
CAR AND DRIVER	PC	85.50	KOSMOS PL	PC	24.50	SENSIBLE WORLD OF SOCCER	AM	84.00			
COLONIZATION	PC/AM	34.00	KUPIEC	AM	30.50	SKARB TEMPLARIUSZY	AM	24.50			
DOMAN	AM	34.50	LEMMINGS: ALL NEW....	PC	24.50	SKAUT KWATERMASTER	PC	36.00			
FIELDS OF GLORY	PC/AM	39.50	LIGA POLSKA 95	PC	39.00	SUPER SKIDMARKS	AM	40.50			
FOREST DUMB	AM	24.50	LIGA POLSKA 96	AM	39.00	TRANSPORT TYCOON	PC	39.50			
FRONT LINES	PC	58.50	LIGA POLSKA MANAGER	PC	20.00	UFO: ENEMY UNKOWN	PC	39.50			
GENESIA	PC/AM	52.50	LORDS OF THE REALM	PC	79.50	I WIELE INNYCH.....					
HAROLD'S MISSION	PC/AM	51.50	ŁOWCA GŁÓW	AM	20.00	CUCKOO ZOO (EDUKACJA)	PC	39.50			

WYBRANE TYTUŁY:

SERDECZNIE ZAPRASZAMY WSZYSTKICH DO ODWIEDZENIA NASZEGO STOISKA NA WIOSENNYCH TARGACH GIER: GAMBLERIADA '96 W DNIACH 10 - 12/05/1996 W HALI TORWARU. PREMIERA PROGRAMU "HISTORIA EUROPY MIĘDZYWOJENNEJ..." POKAZY I SPRZEDAŻ GIER, KONKURSY I NNE ATRAKCJE

W CENĘ PROGRAMU WLICZONY JEST VAT. PRZY ZAMÓWIENIACH POWYŻEJ 70.00 ZŁOTYCH POKRYWAMY KOSZTY WYSYŁKI. PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM. PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENIA LISTOWNE I TELEFONICZNE.

KORZYSTNA OFERTA DLA SKLEPÓW I HURTOWNI

NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ Z AUTORAMI PROGRAMÓW

VARIA'TKOWO WRACA!

Do redakcji Gamblera

Jako wierny czytelnik Gamblera domagam się przywrócenia w piśmie działu VARIA'tkowo. Jakim prawem redakcja pozbawia nas, czytelników, jednej z najlepszych i najciekawszych części pisma? Jeśli V zajmuje Wam miejsce na opisy – to „skompresujcie" je trochę. Co wam szkodzi oddać dwie strony na tematy nie całkiem giercowe? Jeśli to kwestia artykułu w „Polityce" (nie wiem, bo „Polityki" nie czytuję) – to znaczy, że Szanowna Redakcja ma po prostu cykora i boi się paru potylicznych pismaków. A jeśli cykora mają tylko Randall z De Stroyerem – to należy ich zmusić do pisania. Gdyby nic nie pomogło – przesyłam dwa tekściki mojego autorstwa do wykorzystania przez Redakcję w dowolnym terminie...

Pisane po przejrzeniu nr. 3/96

P.M.B. Pierrezza

Od redakcji: tekściki nam się spodobały, więc niniejszym publikujemy je po drobnym retuszu – niech żyją VARIA'ci!

SKINAGENT

Zgodnie z zaleceniem KC ZdRP zostałem wytypowany na testera przyszłej JEDYNIE SŁUSZNEJ GRY KOMPUTEROWEJ. Otworzyłem więc paczkę zawierającą 15 rolek taśmy perforowanej typ WC 5 m i przeczytałem instrukcję obsługi. Wynikało z niej, że wymagania sprzętowe nie są zbyt wielkie – wystarcza 35 metrów kwadratowych powierzchni mieszkania na zainstalowanie komputera z czytnikiem WC-ZŁOM o czterokrotnej prędkości. Można wobec tego śmiało powiedzieć, że jest to gra dla statystycznego towarzysza Kowalskiego.

Po uruchomieniu gry aż zaniemówiłem z wrażenia. Piękna, niezwykle kolorowa grafika (teksturowana rastrówka w 256 odcieniach czerwieni: czerwony, bardzo czerwony, wyjątkowo czerwony... o niezwykle wysokiej rozdzielczości 32×20 i znakomita, płynna animacja w trybie znakowym tworzą naprawdę oszałamiającą całość. Jeśli dodać do tego odgrywaną na KC-Spikerze melodię „Międzynarodówki", w aranżacji na grzebień i gumę od majtek, jasne się staje, iż owoc współpracy naszych programistów z towarzyszami zza wschodniej granicy zasłużył na ocenę 150% normy zarówno za grafikę, jak i dźwięk.

Gra ma niezwykle wciągającą fabułę: opowiada o przodowniku pracy, który wykonał w trzy dni 500% miesięcznej normy w ostrzeniu czerwonych kredek strugaczką na korbkę. Jest to właściwie film interaktywny. Wszystko obserwujemy oczami naszego bohatera. Obsługa jest bardzo prosta: wciskając Insert – kręcimy korbką w lewo; Delete – w prawo; spacją zmieniamy kredki; a Enter umożliwia przełączanie ekranów. (Celem powiększenia realizmu symulacji dzielnego budowniczego JEDYNIE SŁUSZNEGO USTROJU temperówka jest jedna, ale w trzech obrazach.) Punkty zbieramy za dokładność zaostrzenia kredki i za zgodność metody ostrzenia z zaleceniami Komitetu Centralnego Partii. Akcja obfituje w ostre zwroty (w momencie zmiany z Ins na Del) i ma kilka niezależnych od siebie zakończeń (wykit z nudy, wykit na apopleksję itp.). Po kilku godzinach spędzonych przed komputerem zrobiło mi się całkiem czerwono przed oczyma. A o to przecież w prawdziwie socjalistycznej grze chodzi!

Podsumowując: gra, tak jak wszelkie dzieła powstałe we współpracy z wybitnymi specjalistami z Moskwy, zasługuje na niezwykle wysokie oceny (rzędu 140–160%) za wszystkie elementy. Przypuszczam, że odniesie olbrzymi sukces. Już widzę oczyma wyobraźni, jak miliony obywateli, zachęconych akcjami reklamowymi, sprawnie organizowanymi przez milicję i wojsko, ustawiają się w kolejkach do punktów sprzedaży nowej gry...

P.M.B. Pierrezza

PRAWDA O BAJKACH

Światem rządzi pieniądz. Widać to choćby w branży komputerowej, gdzie produkty Microsoftu zyskały dominację na rynku nie tyle z powodu przewagi technicznej programów, ile ekonomicznej producenta. Mechanizmy te zresztą działały już w zamierzchłej przeszło-



Gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena 49,90. Nie zapomnij podać rodzaju nośnika (dyski lub CD).

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

WYDAWNICTWO
LUPUS
60 Bajtów - magazyn komputerowy
Wydawnictwa Lupus i Radia WaWa.
W każdą niedzielę godzina 17.00.
Prowadzi Jacek Piekara.
RADIO
WAWa 69.8 & 89.8 FM
CLASSIC ROCK

ści, o czym świadczy choćby historia Wawelu (cholernie zresztą przekłamywana przez autorów książeczek dla dzieci). Bardzo zdenerwowany goniec wbiega do komnaty króla...

GONIEC: Królu, czarnoksiężnik Pulpus wyhodował 100-głowego smoka. To spowoduje kryzys i recesję. Nie nadążysz z produkcją córek, a on weźmie w zastaw królestwo.

KRAK (z zainteresowaniem): Sprawa wygląda poważnie. Czy już to opatentował?

GONIEC: Jeszcze gorzej. Przygotowuje się do produkcji seryjnej!

KRAK: Nie da się go przekupić?

GONIEC: Niestety. Orientuję się, jaki może mieć zysk z handlu z Afryką.

KRAK: Jak to z Afryką?!

GONIEC: Ręka królewny jest tam poszukiwanym towarem!

KRAK: ???????????

GONIEC: Handel wymienny, Panie.

KRAK (z zaciętością w głosie): Musimy go wyprzedzić!

GONIEC: Prosić nadwornego maga o rozpoczęcie produkcji 100-rękich księżniczek?

KRAK: Minimum 200-rękich! Murzyni mają złoto!

W kilka miesięcy później...

KRAK (tonem oficjalnym): Szewczyku, za przyniesienie mi głowy bestii, pustoszącej moje królestwo, daję ci 65. rękę mojej 48. córki!

SZEWCZYK: Dziękuję, Panie, lecz pozwól, że nie przyjmę. Ceny rąk w Zimbabwe spadły poniżej progu opłacalności.

Po chwili wchodzi **POSEŁ** murzyński...

POSEŁ: Nasz kacyk dziękuje Ci, Panie, za definitywne rozwiązanie klęski głodu w Afryce i jednocześnie prosi o rozszerzenie asortymentu.

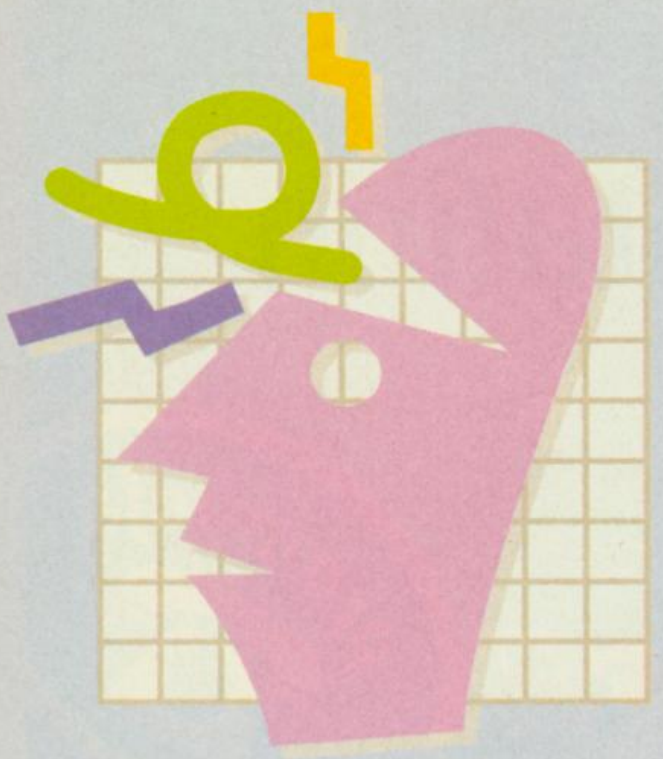
Podobnie zresztą kilkanaście lat później wyglądała sprawa mariażu Wandy. Zbankrutowany czarnoksiężnik Pulpus nie stanowił już większego zagrożenia, czego nie dało się powiedzieć o jego byłym wspólniku Rytygierze, który w porę wycofał swoje pieniądze ze smoczego interesu. Krak począł przemyśliwać o połączeniu firm. Niestety, przeszkadzała mu w tym córka.

KRAK:
Córuś moja luba
Czeka na nas zguba
Niemiec by się zdał
Bo ma kapitał.
WANDA:
A ja nie chcę Szwaba,
Bo to kawał drabal
KRAK:
Córko ma kochana,
Sprawa jest przegrana,
Ratuj nasze dusze,
Niemiec ma fundusze.
WANDA:
Wolę byle chłopa
Od jakiegoś Szkopa!
KRAK:
Córko moja droga,
Bójże się Swaroga!
Rozluźń obyczaje,
Niemiec marki daje.
WANDA:
Mnie to wszystko strzyka,
Nie zniosę Nordyka!
KRAK:
Córuś nie strój min,
Bo tymczasem inflacja galopuje
Wszystkich nas stratuje!
WANDA:
Tato, przestań gderać
Nie chcę do Bauera!
KRAK:
Córko moja miła,
Jużeś mnie wkurzyła
Za twoje pomysły
Wrzucę cię do Wisły!
WANDA:
Bul, bul, bul...

A Bagsika zamknęli ci sami, co zapomnieli zamknąć dziury w bankowości... Widać, że Polacy szanują tradycję!

P.M.B. Pierrezza

SONY®
PlayStation™
promocja
RELOAD
NOVASTORM
RIDGE RACER
namco
Assault Rigs
CENA 1599,-
LANSER
Autoryzowany dystrybutor w Polsce
PHU LANSER
Elbląg, ul. Skrzydlata 1 a
tel. (0-55) 33 93 65
fax (0-55) 33 59 44



In Pursuit of Greed

Pod względem fabuły gra przypomina nieco stary film „Running Man" („Uciekinier") z Arnoldem Schwarzeneggerem – kasyno Red Hunter oferuje ogromną nagrodę za zdobycie z bronią w ręku cennego przedmiotu, ściągając szumowiny z całej galaktyki...

W dzisiejszych czasach trójwymiarowe zręcznościówki na poziomie Dooma nie robią już na nikim wrażenia. A Greed mocno kojarzy się nawet z archaicznym Wolfensteinem. Zbyt dużo niskich i prostokątnych sal – zaś niecki, leje i podwyższenia podłóg przysłowiowej wiosny niestety nie czynią. Efekty specjalne także nie szokują. Konające przeciwnicy „rozpryskują" na boki małe czerwone kropki – efekt nader mizerny.

Do wyboru jest pięć postaci; każda zadaje śmierć dwoma typami broni – sieczną i palną, przy czym nowe modele można oczywiście znaleźć w trakcie gry (w pełnej wersji jest ich 17). Wśród odnajdywanych przedmiotów są takie „ciekawostki", jak sztuczny mur, bomba zegarowa czy znany z Duke'a „decoy".

Wymienione wady nie oznaczają, że na tę grę w ogóle





szkoda czasu. Po pierwsze, w wersji shareware można z niej przez jakiś czas korzystać bezpłatnie; a po drugie, gra do dziecinnie prostych nie należy i aby znaleźć cel wyprawy, trzeba się sporo nabiegać i mocno pogłówkować. Ogromnym atutem – budzącym zaskoczenie wobec siermiężnej grafiki – są postacie przeciwników: całkowicie renderowane i starannie wycieniowane, co doskonale oddaje wrażenie trójwymiarowości.

Titoos/Brooklyn Zoo
(titoos@elektron.pl)

IN PURSUIT OF GREED
Softdisk 1996
Zręcznościowa
PC, PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	85%
Grywalność	80%
Pomysł	70%
Ogółem	75%

Ramon's Spell

Ta przygodówka przyszła do nas prosto z Czech. Scenariusz, oparty na ludowej legendzie, jest nieco dziwny. Jakiś zły mag, jakieś uwięzione skrzaty... Kto by się w tym wszystkim połapał. Przeciętny gracz musi zapamiętać z wstępu tylko jedno – ma zabić wspomnianego złego maga, czyli Ramona.

Zaczynasz grę na głównej ulicy Nowego Miasta z pustymi kieszeniami. Od tej pory jesteś zdany tylko na siebie i swoje umiejętności. W miarę grania odkrywasz coraz więcej ciekawych miejsc. Mapa terenu, który już odwiedziłeś, jest automatycznie rysowana u dołu ekranu, więc nie pogubisz się. Ponadto możesz się przenieść do dowolnego punktu mapy klikając na ikonie IDŹ, a później na wybranym



miejscu. Naprawdę niezły pomysł, oszczędza długiego chodzenia między oddalonymi punktami. W lewym dolnym rogu znajduje się Twoja podobizna, umieszczona tam w celach czysto zdobniczych. Ponad nią wyświetlana jest zawartość Twoich kieszeni. Obsługa bardzo prosta i przejrzysta.

Trzeba przyznać, że gra jest wykonana całkiem przyzwoicie. Dotyczy to zarówno ładnej, skanowanej grafiki, jak i sprytnych udogodnień obsługi. Muzyka też niczego sobie, przygrywa w tle umilając zabawę. W sumie Ramon's Spell to kawał dobrej roboty. Z oczywistych względów nie może się równać z wielkimi tytułami zachodnich firm, ale jest naprawdę porządnie wykonaną przygodówką. Szkoda tylko że scenariusz tak udziwniono.

Frogger

RAMON'S SPELL
Vohozka Trading 1994
Przygodowa
PC

Grafika	70%
Dźwięk	65%
Grywalność	55%
Pomysł	50%
Ogółem	65%

Dystrybucja: Mirage Software

Civilization 2



Niełatwo byłoby namówić mnie na wytypowanie najlepszej gry komputerowej świata. Natomiast gdybym miał wskazać najszlachetniejszą, bez zastanowienia powiedziałbym: Sid Meier's Civilization. Gra nie ustępująca sławą tytułom takim, jak Doom czy Mortal Kombat, a o ileż od nich ambitniejsza i starsza. Dlatego, choć nie zaliczam się do elity fanatycznych wielbicieli Cywilizacji, z przejęciem oczekiwałem części drugiej. Oto jest. Wspaniała.

Wyraźnie widać, że team pracujący pod dowództwem Sida Meiera postanowił przede wszystkim zachować starą magię produktu: poprawiono grafikę, są nowe nacje, nowe jednostki, nowe wynalazki, kilka opcji ulepszono, ale zmian rewolucyjnych brak.

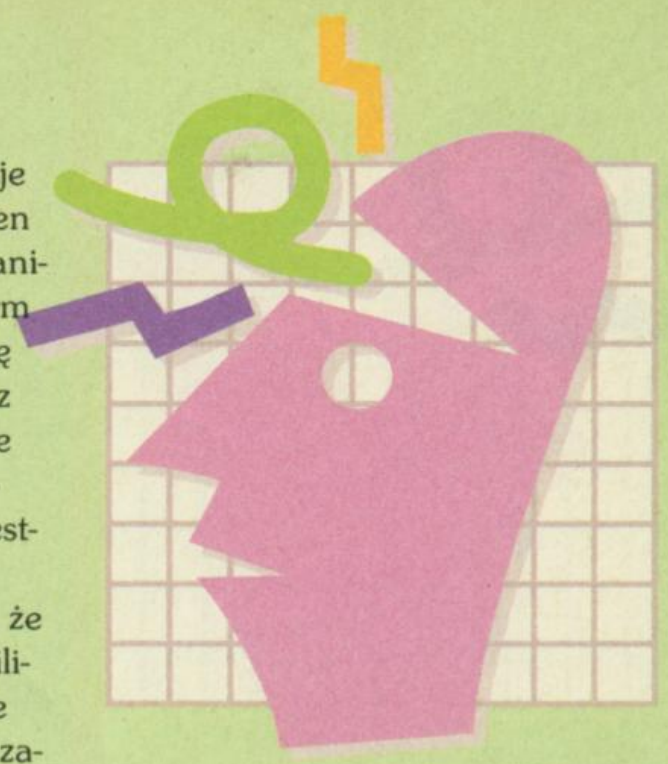
Pierwszą poprawkę od razu można zauważyć – to widok izometryczny. Cała gra zrealizowana jest w wysokiej rozdzielczości i trójwymiarze, zaś obiekty zostały pięknie wyrenderowane. W połączeniu z wysokiej jakości animacjami i dźwiękiem świadczy to o najwyższej klasie produktu – w dodatku zachowane zostały przejrzystość i jasność, tak potrzebne w grach strategicznych.

Kolejne zmiany: wśród nowych jednostek mamy np. krążownik AEGIS, strzelców alpejskich, słonie i śmigłowce. Pojawił się nowy ustrój – fundamentalizm. Mamy też kilka nowych cudów świata, np. Akademia Wojskowa Shung–Tsu (Sun-Tzu?), Leonardo's Workshop, i wynalazków (miniaturyzacja). Poprawiono dyplomację – komputerowi gracze pamiętają Twoje wcześniejsze dokonania i jeśli kiedyś dopuściłeś się zdrady, nie omieszkają Ci tego wypomnieć.

Koniecznie trzeba wspomnieć walor edukacyjny: w Civiliopedii wszystkie wynalazki i jednostki wojskowe są opisane pod kątem historycznym – jeśli ktoś to przeczyta, zawsze coś mu w głowie zostanie.

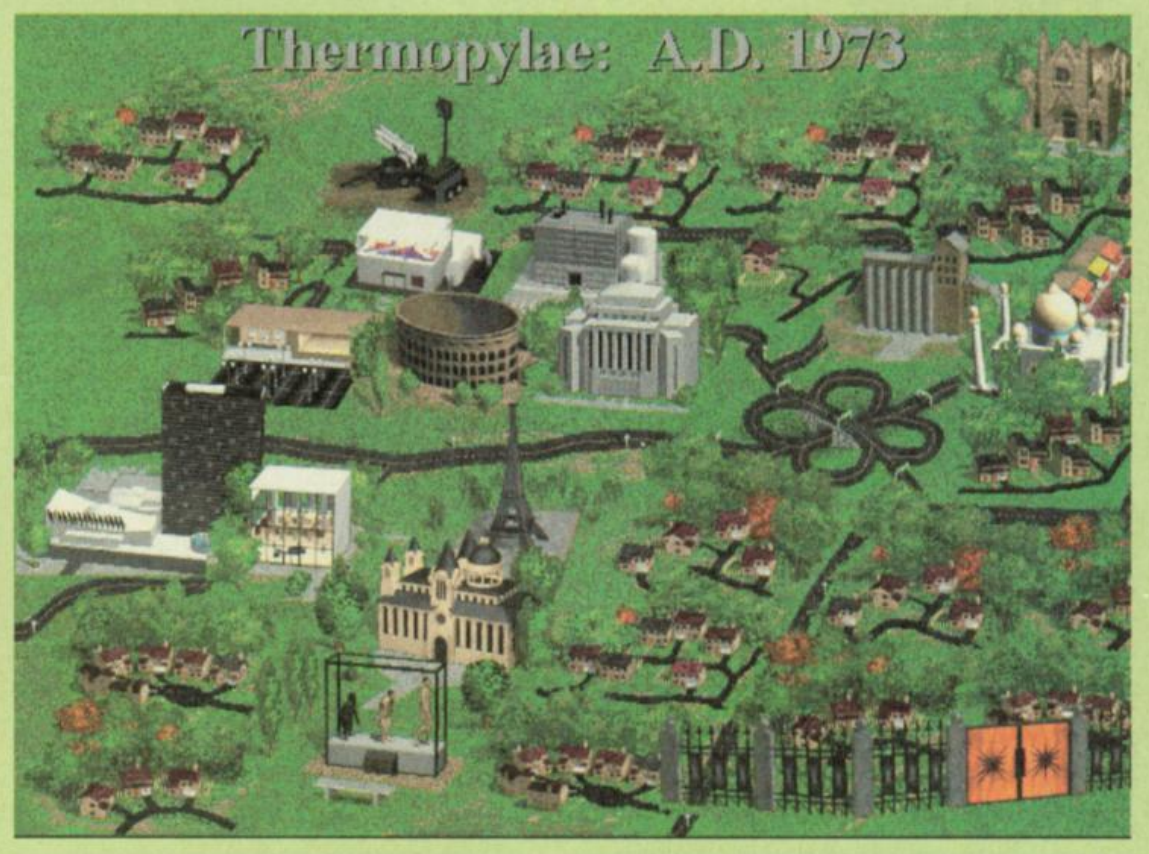
Fenomenem Civilization 2 jest grywalność. Po prostu siadasz na piętnaście minut i wstajesz od komputera po sześciu godzinach. Eksploracja okazuje się coraz ciekawsza, dziki teren staje się niezauważalnie zurbanizowanym obszarem, po którym zamiast falangi przetaczają się czołgi. Akcja rozwija się coraz ciekawiej, interakcja gracza ze światem jest znakomita – naprawdę ma się wrażenie uczestniczenia w CZYMŚ.

Spotkałem się z opiniami, że gra jest w gruncie rzeczy Civilization DeLuxe, że zmiany nie poszły tak daleko, by się nią zachwycać. Nie zgadzam się z takim twierdzeniem. Pamiętajmy, że Cywilizacja to gra opierająca się na wielu uproszczeniach. Nadmierne skomplikowanie i rozbudowanie zabiłoby jej ducha. Poza tym, od premiery Cywilizacji ukształtowało się zupełnie



ten tytuł poznać. Im nie sprawia różnicy, czy to gra zupełnie nowa, czy tylko odnowiona. Zaś wszyscy starzy miłośnicy i tak rzucą się na nią jak szaleni. I nie zawiodą się.

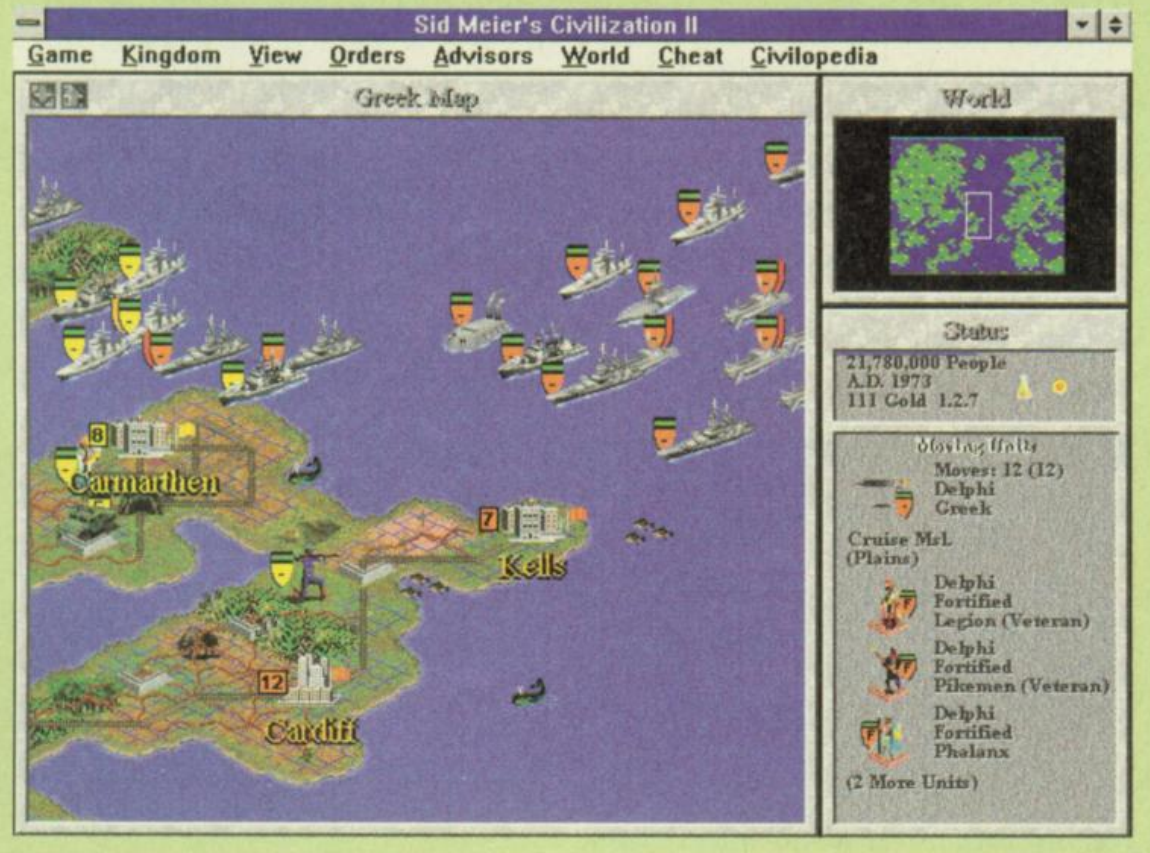
Alex



nowe pokolenie graczy, pokolenie, które koniecznie powinno

PS Gra ukaże się w wersji całkowicie spolszczonej.

Dystrybucja: IPS Computer Group



CIVILIZATION 2

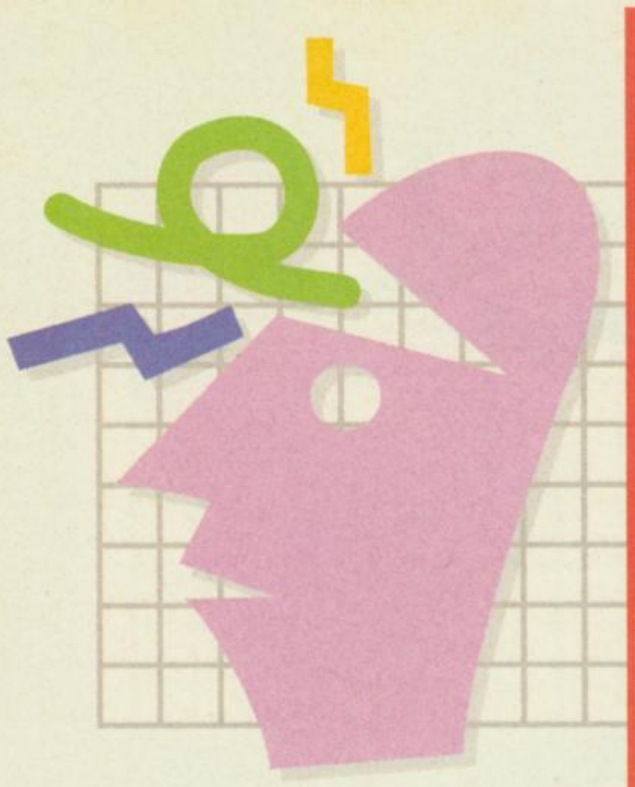
MicroProse 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	100%
Pomysł	75%
Ogółem	95%

Mine Bombers

Panie i Panowie, powiem krótko. Rewelacja. Forma i treść w znakomitej równowadze, rzec można – w boskiej mikoryzie. Jak to powiedział dziś mój nadobny rodziciel: „Prawdziwe jest twierdzenie, jakoby mężczyzna na zawsze pozostawał dzieckiem...". Bo co innego można powiedzieć, widząc dwóch facetów w wieku produkcyjnym, siedzących z gałami wpatrzonymi w monitor i grających do bladego świtu w jakiś ogłupiający badziew?

Wielu z Was pamięta zapewne odjazdową gierkę shareware pod tytułem Scorched Earth. To było ładnych parę lat temu. Uga-



MINE BOMBERS
Skitso Productions 1995
Zręcznościowa
PC

Grafika	60%
Dźwięk	65%
Grywalność	95%
Pomysł	90%
Ogółem	95%

uga! Wtedy to się grało. Godzinami, panie. Zero grafiki. Dźwięk... He, he... Jaki dźwięk? I miliony kilowatogodzin puszczonych z dymem. Mine Bombers mogę całym sercem polecić wszystkim, którzy grali w „Skórcza" i Ugh (Pamiętacie? 150 kB ekstazy o jaskiniowych operatorach „windokopterów"). I w pysk mnie lejcie, jeśli się mylę!

Tym razem zadanie czwórki (w szczycie) graczy polega na drążeniu korytarzy, zbieraniu skarbów i podkładaniu wybuchowych pułapek konkurentom. Arsenał jest wyjątkowo obfity. Od zwykłych ładunków lontowych, po plastik z zapalnikiem radiowym, beczki napalmu i miny przeciwpiechotne. Do nabycia są również trzy rodzaje urządzeń kopiących, które zwiększają „siłę przebicia" górnika.



Rise 2: Resurrection

Każde nowe mordobicie na PC witam z żywym zainteresowaniem, co umotywowane jest poszukiwaniami godnych następców przyjemnych w obcowaniu gierek, jak np. trzeci Mortal czy Primal Rage. Tym razem powróciła odremontowana staroć, czyli Rise 2.

Pierwsza część Rise of the Robots firmy Time Warner była szumnie reklamowana ze względu na doskonałą grafikę SVGA. W praniu okazało się, że i owszem, grafika to przez duże



„G", ale w to nie da się grać, bo zawodnicy prości jak chłopy kazańskie, rzuty 3D niewygodne i udziwnione, a sama gra w ogóle nudna. Pogoniony przez fanów bijatyk Rise podkulił ogon i, cicho skomląc, zniknął w otchłani niebytu. Po dwóch latach jednak wrócił, wypasiony i z ostrymi pazurami. Niestety, okazuje się, że ma pchły.

Podobnie jak w pierwszej edycji, atutem tego produktu jest walka w grafice wysokiej rozdzielczości (640×480). I owszem, SVGA działa bez zarzutu nawet na DX2, ale co z tego, kiedy całość wygląda jak wykonana w 32 kolorach! To naprawdę widać – szlag trafił cały efekt wywołany bardzo dobrym renderingiem robotów i ich staranną animacją. Grafika tła także pozostawia wiele do życzenia – „Moja pierwsza noc z 3D Studio", z kilkoma wyjątkami.

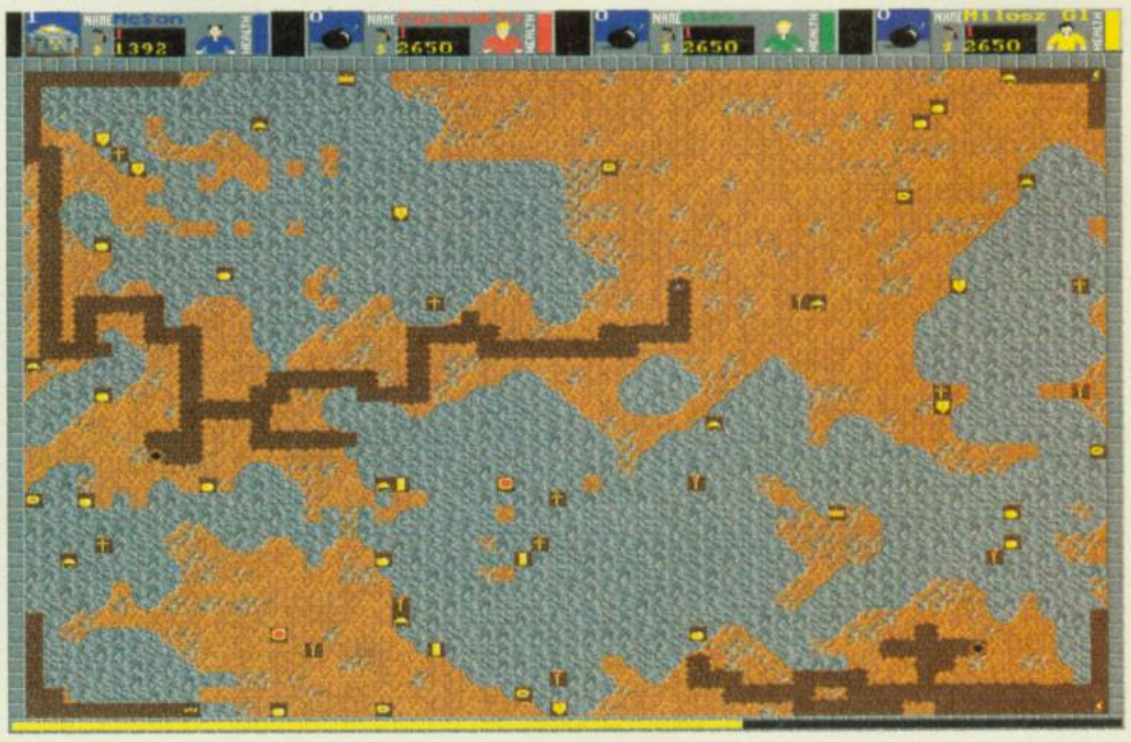
Robotów tym razem jest 18, co stanowi znaczny i zauważalny postęp w stosunku do pierwszego Rise... Każdy robot, i to trzeba wyraźnie przyznać, jest profesjonalnie animowany. Rise 2 ma tu ode mnie duży plus za wyraźne zróżnicowanie postaci pod



Ustawić można liczne współczynniki – np. czy plansza ma być od początku rozgrywki odkryta, czy też będzie eksplorowana stopniowo, długość trwania rundy, szybkość upływu czasu, odporność graczy. Dzięki temu (mówię teraz z pozycji weterana, który dwie ostatnie noce spędził z kumplem przed ekranem) można metodą prób i błędów ustawić sobie kilka typów rozgrywki.

Jak powiedział Liroy podczas uroczystości wręczania Frydrichów: „...Mnie to wali."

McSon





względem efektywnych w walce cech. Grę wyposażono również w fatalities (tu: „execution") oraz ciosy specjalne (tajne). Na razie trudno mi dokładnie ocenić ich poziom, ale nawet w połowie nie stoją na tak mistrzowskim poziomie, jak w Mortal Kombat 3. W kategorii „walki robotów" nowemu Resurrection nie udało się odstawić na półkę ciągle żywego One Must Fall. Różnica w grafice i animacji nie jest aż tak zauważalna, a przyjemność grania zdecydowanie przyciąga mnie do starego programu firmy Epic – bardziej dynamicznego i urozmaiconego, a w konsekwencji nie tak nużącego jak świeżutki produkt Accolade.

Titoos/Brooklyn Zoo
(titoos@elektron.pl)

RISE 2: RESURRECTION
Accolade 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

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

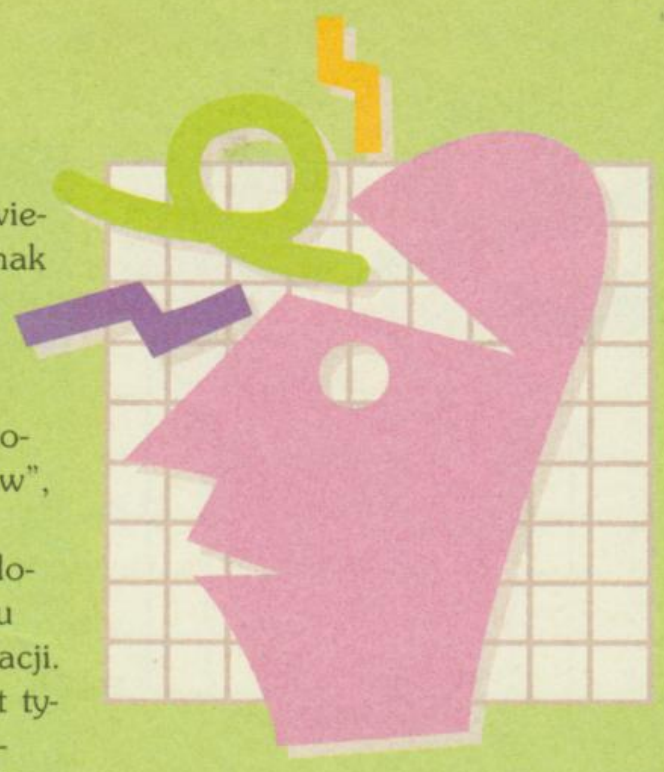
Chronomaster

Kolejna gra, w produkcję której zaangażowały się osoby sławne. Na pudełku, obok tytułu widnieją dwa nazwiska: Roger Zelazny i Jane Lindskold. Już sama ich obecność wystarczy, by wzbudzić ciekawość i zachęcić do zagrania w Chronomastera.



Gra osadzona jest w świecie science–fiction znanym z powieści Zelaznego, scenariusz jednak pisała Jane Lindskold.

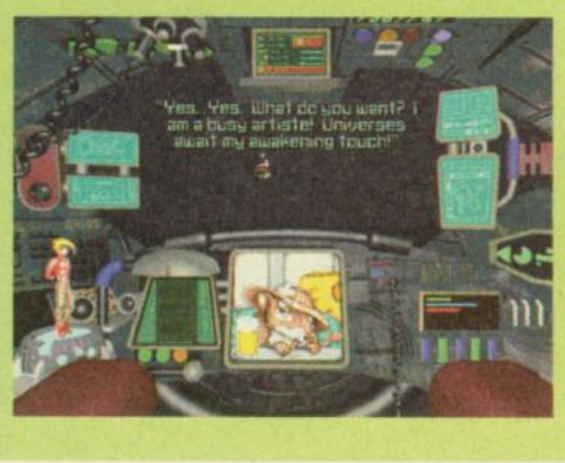
Głównym bohaterem jest Rene Korda – specjalista od kształtowania planet i projektowania „kieszonkowych światów", zwany też Chronomasterem. Rene zna się poza tym na pilotażu wszelkiego rodzaju złomu kosmicznego oraz na dyplomacji. Jak widać, nasz przyjaciel jest typem wszechstronnie uzdolnionym, dzięki czemu ludzie cenią jego usługi. Rene zostaje wynajęty przez pewną korporację do zbadania tajemniczego zatrzymania czasu w dwóch kieszonkowych światach. Podejrzewany jest sabotaż. Jak to zwykle bywa, losy tysięcy istnień ludzkich (a w każdym razie myślących) zależą od naszego bohatera.



bohater, postawą przypominający np. Stalowego Szczura z powieści Harrisona.



Od czasu The Dig jestem nieco uczulony na gry tworzone przez wielkich tego świata, więc do Chronomastera podszedłem jak pies do jeża. Już po pierwszych kilkunastu minutach grania stwierdziłem jednak, że to produkt lepszy od wyżej wspomnianego. Piękna grafika w wysokiej rozdzielczości (szczególnie intro robi wrażenie), niezła oprawa muzyczna i przede wszystkim ciekawy scenariusz – to atuty gry. Sympatyczny jest również główny



Chronomaster jest ciekawą przygodówką, do której na pewno warto w wolnej chwili zajrzeć. Nie była tak reklamowana, jak niektóre inne tytuły, a szkoda – to kawał solidnej roboty. I na koniec jeszcze mała ciekawostka – grę zrobił zespół DreamForge, wsławiony takimi tytułami, jak Ravenloft czy Menzoberranzan.

Frogger

CHRONOMASTER
Capstone 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

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

Terra Nova



Zostajesz wyznaczony do objęcia zaszczytnego stanowiska dowódcy elitarnego oddziału SFC, którego żołnierze walczą odziani w specjalne pancerne kombinezony. Te potężnie uzbrojone urządzenia wyposażone są, oprócz silnych systemów obronnych, w mechanizmy wspomagania ruchu oraz ograniczonego lotu. Jednostka, którą dowodzisz, jest jedną z wielu tworzących podstawę samoobrony układu Alfa Centauri.

Bardzo dobre wrażenie robi intro w wysokiej rozdzielczości, ukazujące Twoją macierzystą bazę, systemy informacyjne i odprawę bojową. Niestety, grafika użyta w samej grze nieco rozczarowuje, gdyż wykonana jest bez specjalnych, pobudzających do działania efektów i wygląda raczej mało apetycznie. W trakcie gry zapomina się jednak o tym mankamencie, dzięki świetnie przemyślanym i dopracowanym terenom walki.

Na polu walki przyjdzie Ci spotkać się ze znanymi chociażby z Mechwarrior 2 czołgami, walkerami i hooverami. Oddział porusza się w terenie górskim, pustynnym i mokrym – czasami przychodzi nawet ostrzeliwać się z powietrza. Drzewa stanowią skuteczną zaporę dla strzałów, zaś wzniesienie pokonuje się z proporcjonalną do nachylenia trudnością. Tę część dobrze przemyślano i oprogramowano – bez dwóch zdań. Bitwa przebiegająca w nocy robi bardzo naturalne wrażenie, ale już śnieg i deszcz wykonano skandalicznie. Tego ostatniego w ogóle nie widać, a śnieg to rytmicznie pojawiające się na szybie białe gwiazdki (lepszy był w starym Lotus II na Amidze).

Podobały mi się też takie rzeczy, jak zdalna sonda – szpieg (drone), powiększenie widoku z hełmu skafandra czy granat dymny blokujący użycie laserów. Nie mówiąc już o grze zespołowej, kiedy komputerowo sterowani kompani odwalają za gracza czarną robotę.

Gra nie należy do łatwych strzelanin – można ją w pewnym sensie nazwać strategiczną, choć nie jest aż tak nowatorska, żeby poświęcić jej dużo czasu. Może się kojarzyć z Mechwarriorem, ja jednak dopatruję się w niej pewnych podobieństw do Armoured Fist – symulatora czołgu z teksturowaną grafiką.

Titoos/Brooklyn Zoo
(titoos@elektron.pl)





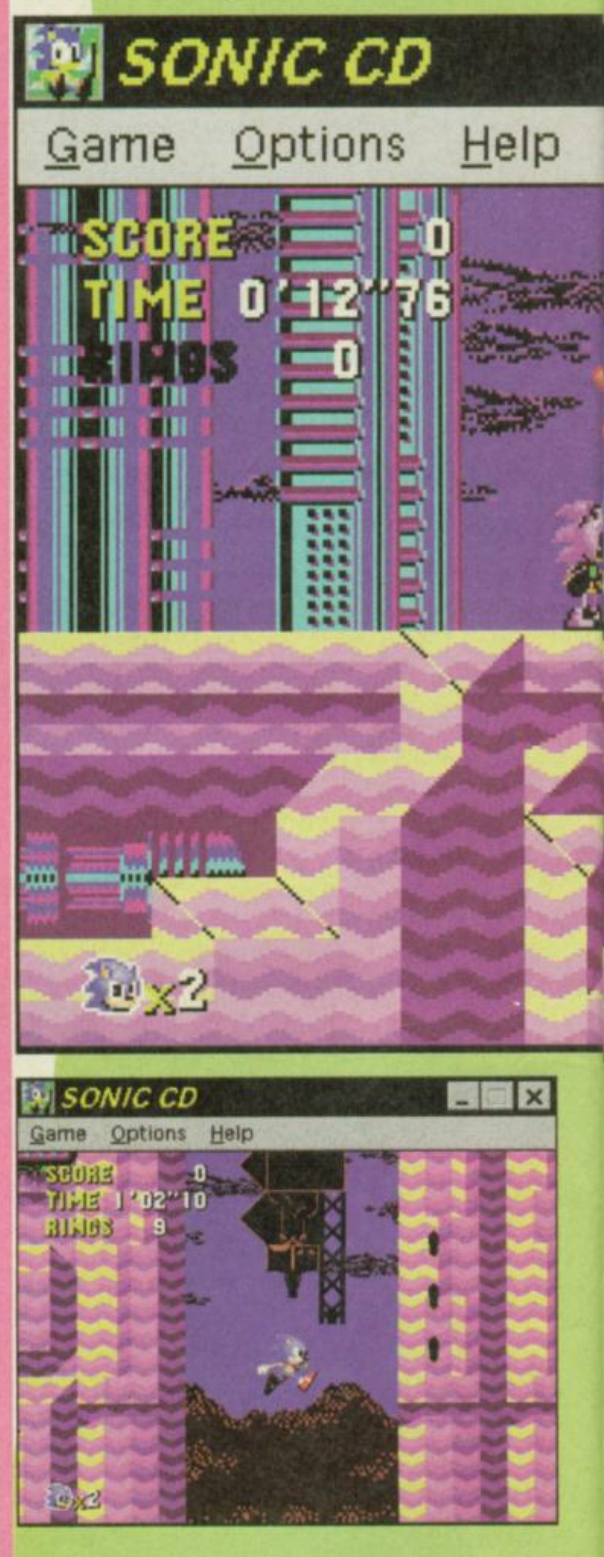
TERRA NOVA: STRIKE FORCE CENTAURI
Looking Glass 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	90%
Grywalność	70%
Pomysł	60%
Ogółem	80%

Sonic the

Sonic the Hedgehog jest jednym z legendarnych już przebojów na konsolę Sega. Ostatnio Sega (producent także gry) postanowił dorobić sobie źdźiebko na rynku PC i dokonał konwersji Sonica właśnie na „ajbiemy".

Cztery piąte kompaktu zajmują ścieżki dźwiękowe w formacie CD-Audio. Sama gra wygląda dokładnie tak, jak wyglądała dobrych parę lat temu na Segach – nie wykorzystuje żadnych

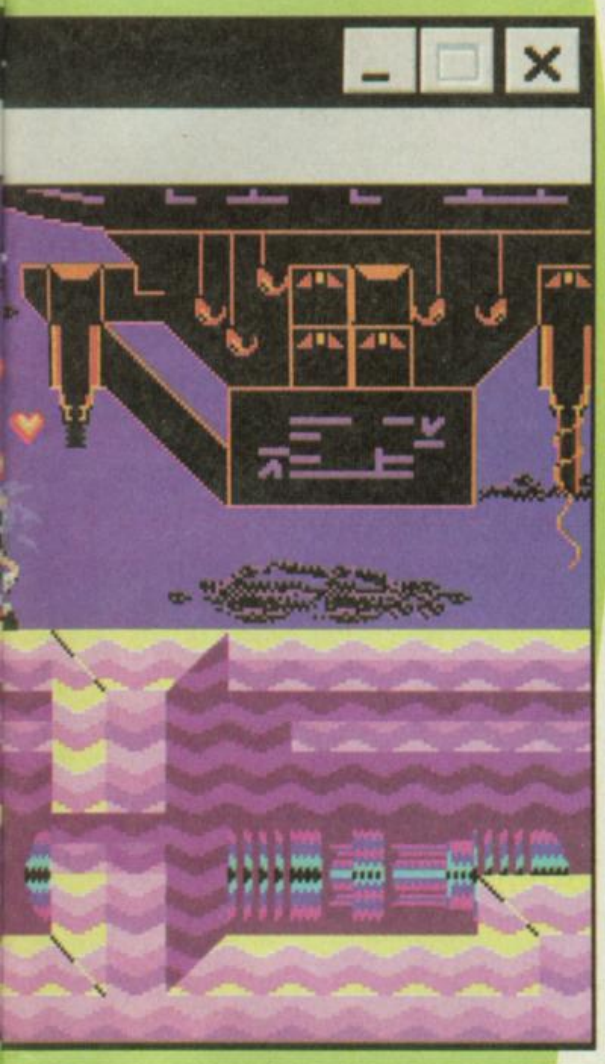


„true– colorów", mimo że działa pod Windows 95. Jest to prosta gra platformowa, przypominająca do złudzenia Jazz the Jack Rabbit (a może odwrotnie?). Jesteś śmiesznym, niebieskim (!!!) jeżem o karykaturalnych kształtach, ganiasz sobie po kolorowych planszach i kolekcjonujesz pierścionki. Jak zwykle porywają Ci też panienkę, którą oczywiście masz uratować. Przedtem musisz jeszcze rozprawić się z szalonym profesorem. Porusza się on za pomocą różnorakich machin fruwająco–kroczących, jest więc silniejszy niż pospolite przeszkadzajki, które bardzo łatwo zabić.

Hedgehog

Sam Sonic nie posiada żadnych laserów czy bomb. Korzysta ze swojego naturalnego uzbrojenia, czyli kolców. Wystarczy mu zwinąć się w kłębuszek, by pokazać „złym", kto tu rządzi.

„Źli" z kolei wcale na takich nie wyglądają. Kolorowe motylki, zabawne komary czy żółwiki po zabiciu nie wylewają z siebie rzek krwi, lecz zamieniają się w białe nasionko, z którego wyrasta różowy kwiatuszek... Sielanka. Kwiatuszek też chciałem „zabić", ale jakoś mi się nie udało.



Sonic the Hedgehog jest grą zbyt łatwą, by polecić ją przeciętnemu zjadaczowi Doomów. Wściekle kolorowa i pozbawiona brutalności, nadaje się raczej dla sześcioletniego dziecka.

PiŁA/KtS
(pila@blue.maloka.waw.pl)

SONIC THE HEDGEHOG CD
SEGA 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

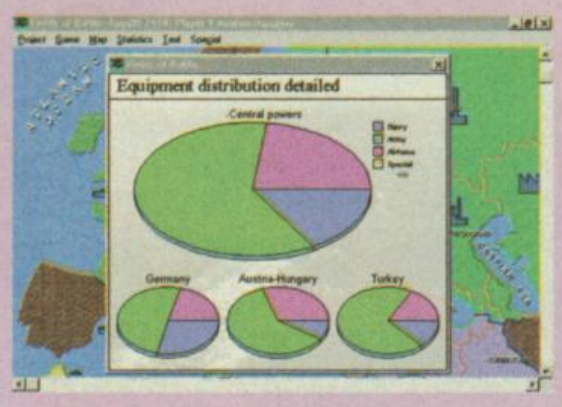
Grafika	75%
Dźwięk	85%
Grywalność	70%
Pomysł	50%
Ogółem	75%

Fields of Battle



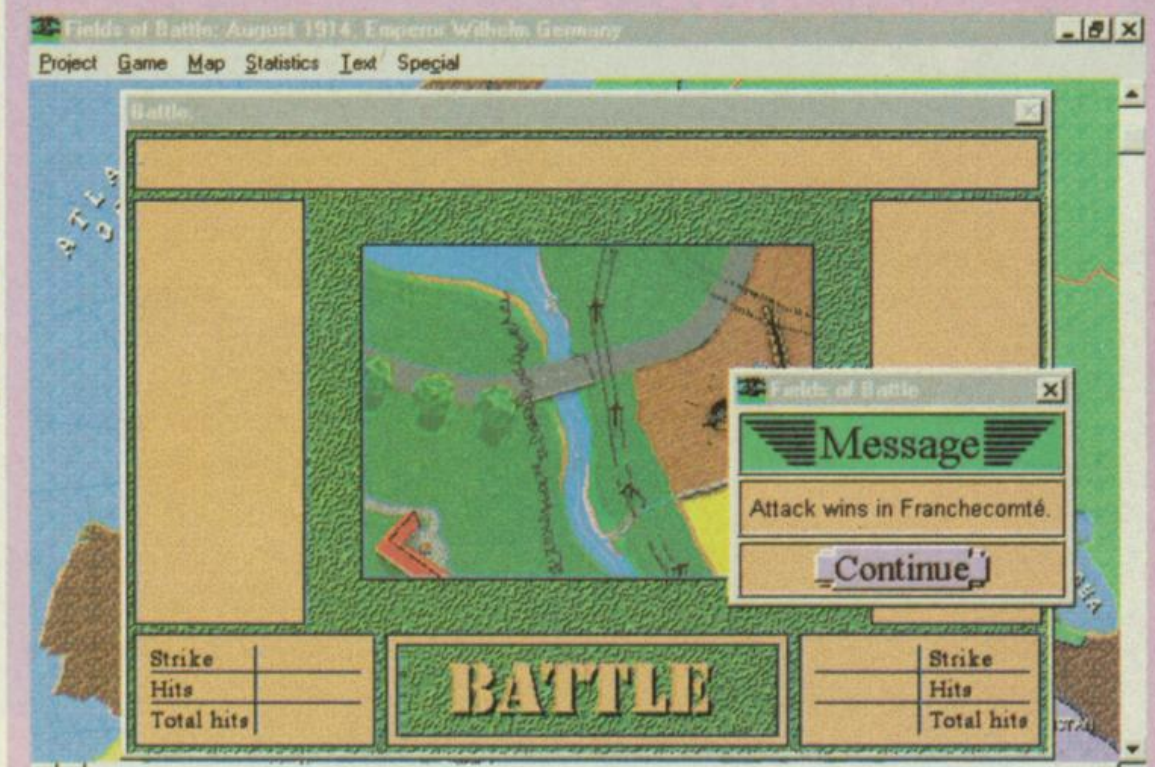
Jeśli pamiętacie jeszcze pierwsze gry strategiczne, to bez trudu przypomnicie sobie ich raczej dość odpychającą szatę graficzną i interfejs pozbawiony śladu komfortu. Mimo tych zasadniczych minusów niektóre (np. kultowa już Arnhem) zapewniały jednak nieprawdopodobną dawkę emocji.

Patrząc na dzisiejsze strategie, wyposażone w nieziemską grafikę, można odnieść wrażenie, że cała para poszła nie w ten gwizdek. Renderowana animacja wypływającego mózgu nieprzyjaciela, połączona z jego stereofonicznymi jękami, wyraźnie kontrastuje z głupotą komputerowego przeciwnika. Tak niestety jest również w przypadku Fields of Battle – strona estetyczna wyraźnie przeważa nad merytoryczną.



Pierwsze wrażenie jest bardzo pozytywne – właśnie dzięki dobrej grafice. Akcja gry toczy się podczas I wojny światowej, przy czym gracz może sobie wybrać dowolną stronę konfliktu. Możliwa jest też gra kilku osób, nawet za pośrednictwem poczty elektronicznej.

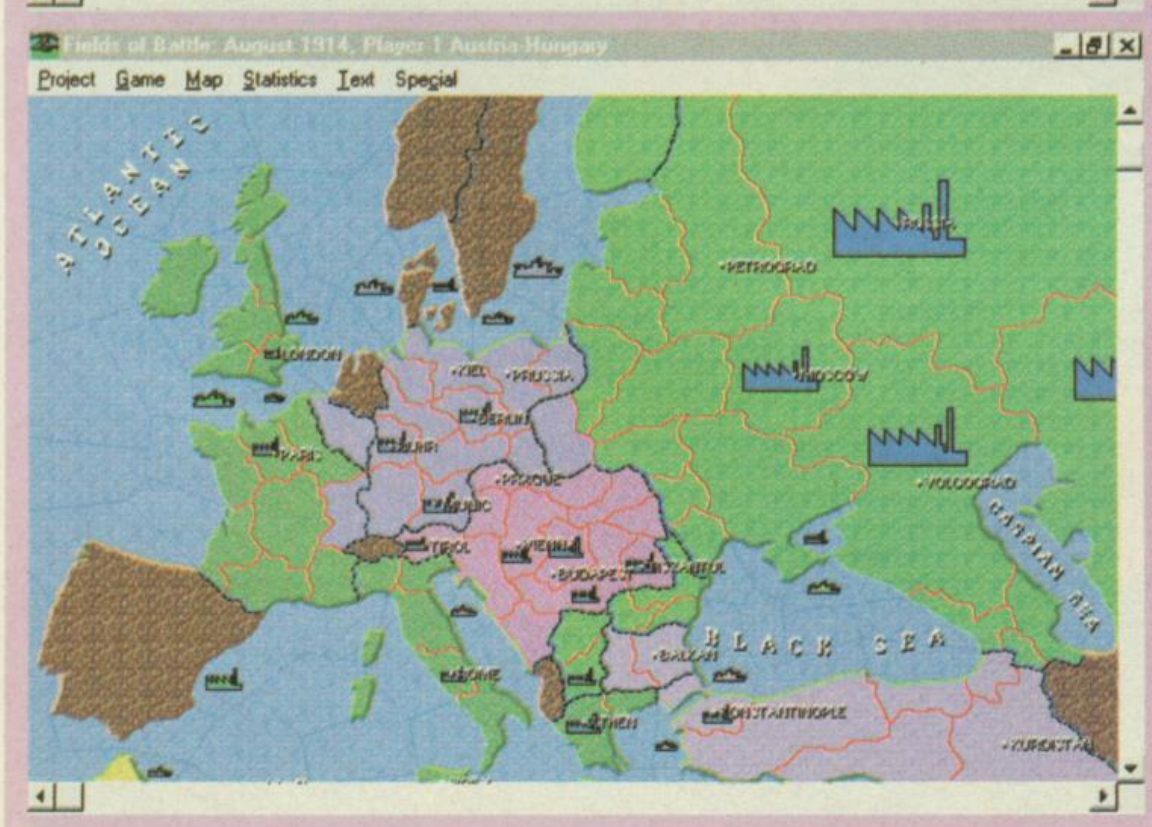
Mapa Europy, stanowiąca planszę do gry, jest bardzo czytelna, choć nie pozbawiona błędów. Na plus można zaliczyć mnogość statystyk, wykresów i tabelek oraz tzw. encyklopedię, w której przeczytamy m.in. o tle historycznym wydarzeń, albo zapoznamy się z charakterystyką poszczególnych formacji.



W tym miejscu kończą się pochwały – reszta, czyli „gra właściwa" przedstawia się cieniutko. Komputer gra tak bardzo schematycznie, że nawet gracz o inteligencji makaka już po chwili zorientuje się, gdzie koncentrować swoje siły. Strona ekonomiczna gry została potraktowana po macoszemu, wręcz symbolicznie – a mogła stać się kluczowym elementem kampanii.

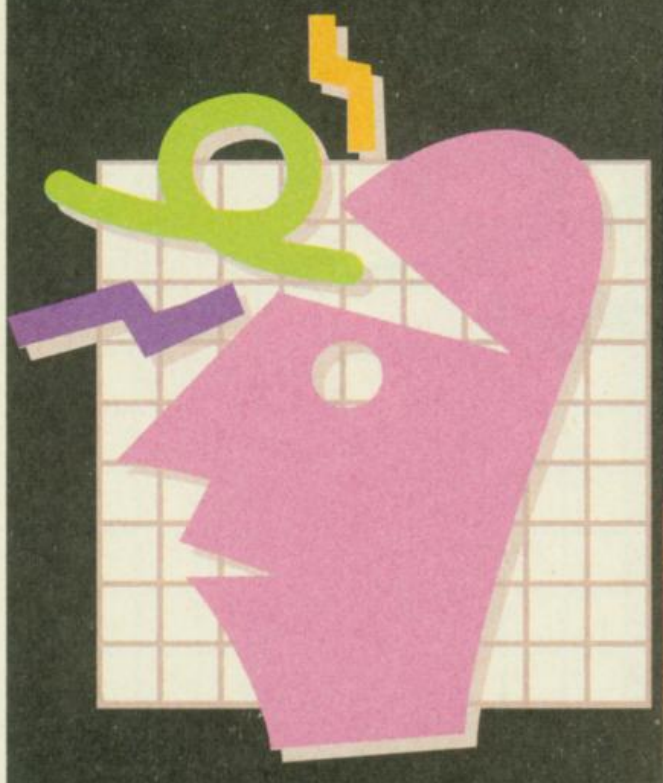
Fields of Battle mogę polecić wyłącznie początkującym lub cięższej myślaącym strategom, którzy potrafią skupić się tylko w ciszy lub w ustępie.

Great Cornholio



FIELDS OF BATTLE
Bevelstone
Production 1996
Strategiczna
PC

Grafika	75%
Dźwięk	60%
Grywalność	55%
Pomysł	70%
Ogółem	60%





Psychic Detective

Pierwsze wrażenie: pełnoekranowa grafika True Color, świetna gra aktorska, nietypowe rozwiązania, i wreszcie kompletnie psychodeliczny klimat, coś w stylu „Urodzonych morderców". Nieźle, jak na początek, nie? No to słuchajcie dalej.

Wcielasz się w postać Erica Foxa, człowieka posiadającego dwa unikalne, psychiczne dary. Potrafi on „wejść" w mózg innych ludzi i widzieć świat ich oczami. Ponadto, dotykając jakiegoś przedmiotu, ma wizje ukazujące jego przeszłość (swojego rodzaju retrospekcja). Kombinacja tych dwóch zdolności daje ciekawe rezultaty w pracy detektywa. Zostajesz wynajęty przez niejaką Lainę Pozok, by zbadać okoliczności śmierci jej ojca, znanego naukowca. W tym celu zjawiasz się w domu Lainy podczas spędu rodzinnego i zaczynasz węszyć. Szybko okazuje się, że rodzinka skrywa paskudną przeszłość, a niektórzy jej członkowie to po prostu psychopaci.

Cały czas leci pełnometrażowy film z aktorami. Gdy koło Ciebie jest inna osoba, możesz „przeskoczyć" w nią i od tej pory oglądać akcję jej oczami. Daje to ciekawe możliwości: np. gdy widzisz dwie rozmawiające osoby, możesz wcielić się w jedną z nich, a po chwili w drugą, uzyskując sporo informacji o rozmówcach. Od czasu do czasu znajdujesz jakiś przedmiot. Dotknięcie go powoduje wyświetlenie wizji. Często masz też do wyboru różne warianty rozwoju akcji – np. gdy Laina odjeżdża samochodem, możesz ją śledzić, albo zostać w domu. W zależności od Twojego wyboru, akcja filmu różnie się toczy.

Podsumowanie – Psychic Detective to rzeczywiście gra najbardziej ze wszystkich mi znanych zbliżona do interaktywnego filmu. Trzeba przyznać, że efekt niezły. Warto jeszcze wspomnieć, iż nie jest to gra dla ludzi o słabych nerwach – wrzaski, krew i szaleństwo to tylko część tego, co Cię czeka.

Frogger

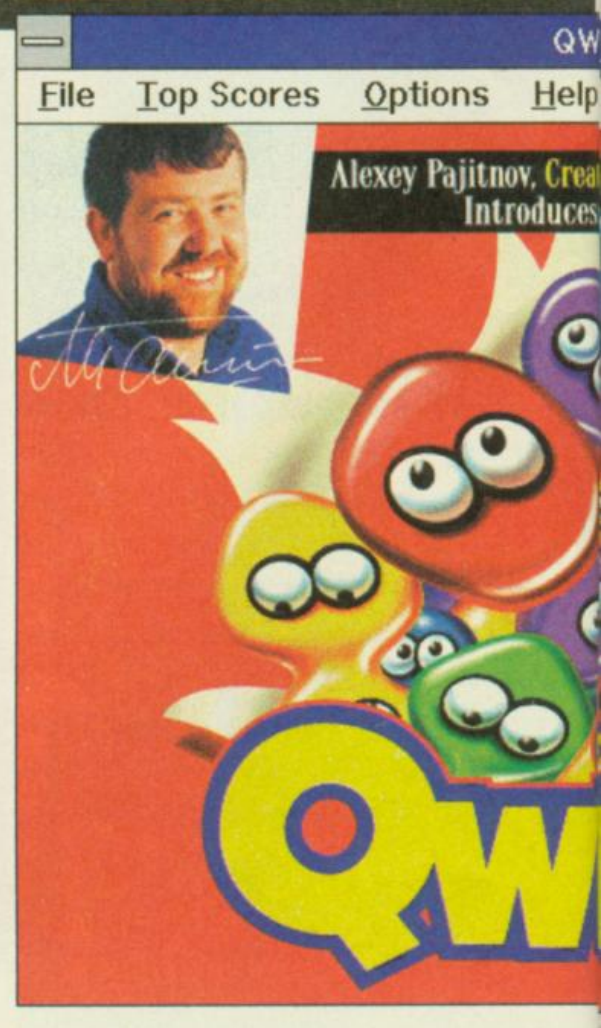
Dystrybucja: IPS Computer Group





PSYCHIC DETECTIVE
Electronic Arts 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	75%
Grywalność	70%
Pomysł	100%
Ogółem	80%

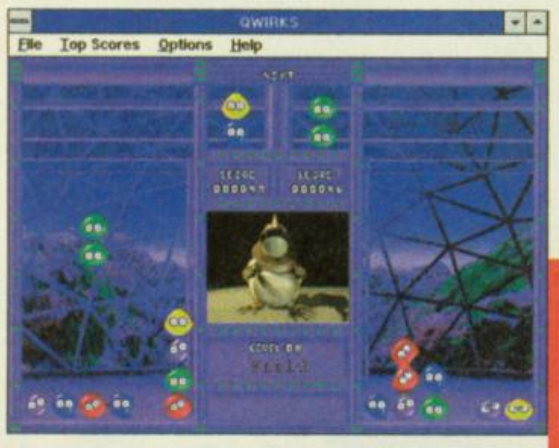


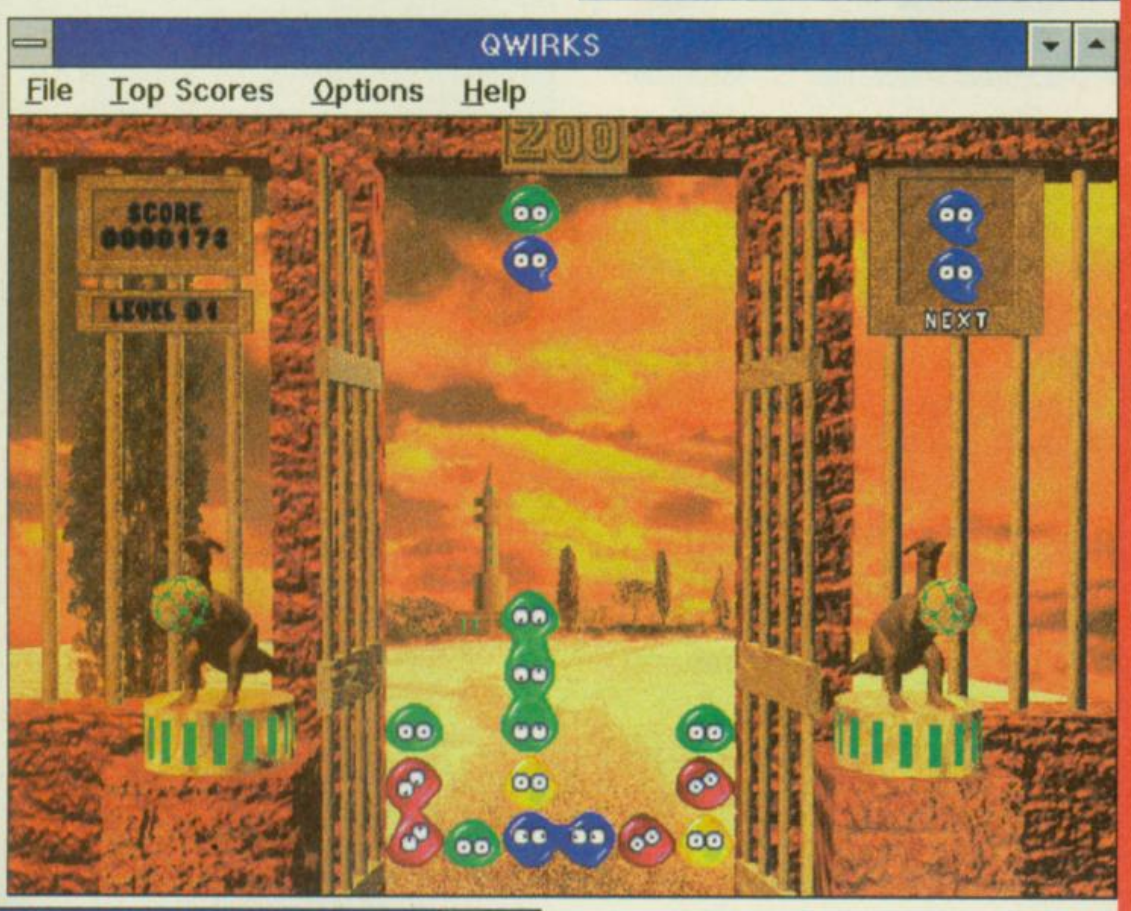
Qwirks

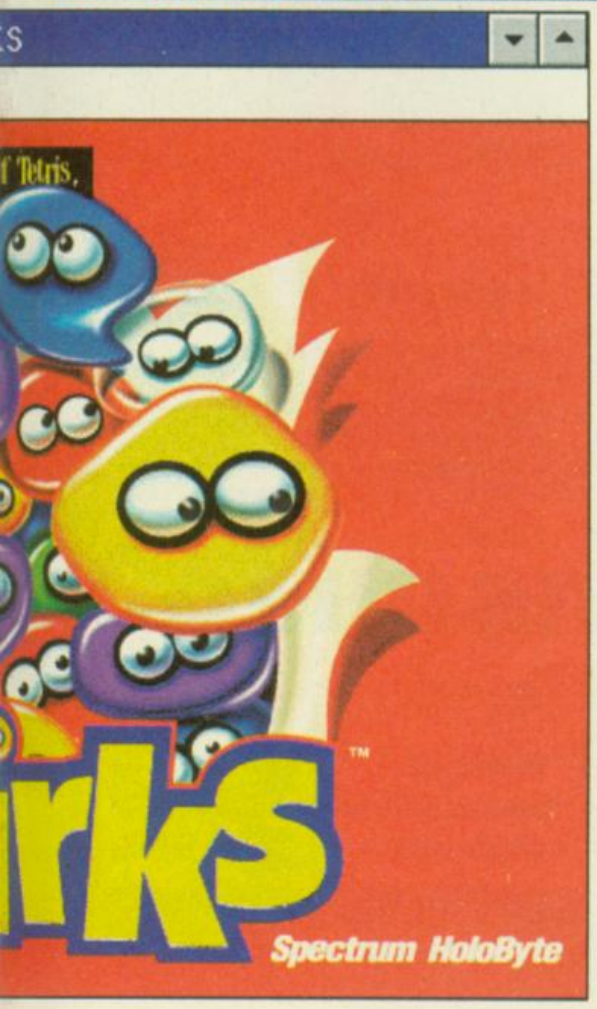
Czy pamiętacie strzępki, jakie zostawały z klawiatury po całonocnym tłuczeniu w Tetris? Czy pamiętacie sukces tej gry? Wielu próbowało go powtórzyć, tworząc podobne programy, jednak nikomu się nie udało. Do dziś. Recepta na sukces jest prosta: ten sam autor, ten sam pomysł, twórcza modyfikacja.

Kierujesz klockami składającymi się z dwóch galaretowatych kulek – qwirków. Twoim zadaniem jest ułożyć je tak, aby cztery qwirki tego samego koloru stykały się. Wtedy stworki połączą się, zerkając na siebie zalotnie, a następnie znikną.

Na tym jednak nie koniec. Jeśli poćwiczyłeś w trybie Practice, możesz przejść do Challenge, gdzie po kolei walczysz z różnymi stworkami. „Walczysz" oznacza, że Ty i Twój komputerowy przeciwnik, otrzymując takie same qwirki, macie zdobyć jak najwięcej punktów i, oczywiście, przetrwać. Znudził Ci się Challenge? Drobnostka. Przejdź do Puzzle. Musisz dopasować stworki do ułożonej z nich „górki". W tym trybie masz ograniczoną liczbę „klocków" i widzisz je na początku gry. Znudzony? Wróć do Challenge i – a kuku! – zaproś kolegę. Nie mów, że się tego nie spodziewałeś.







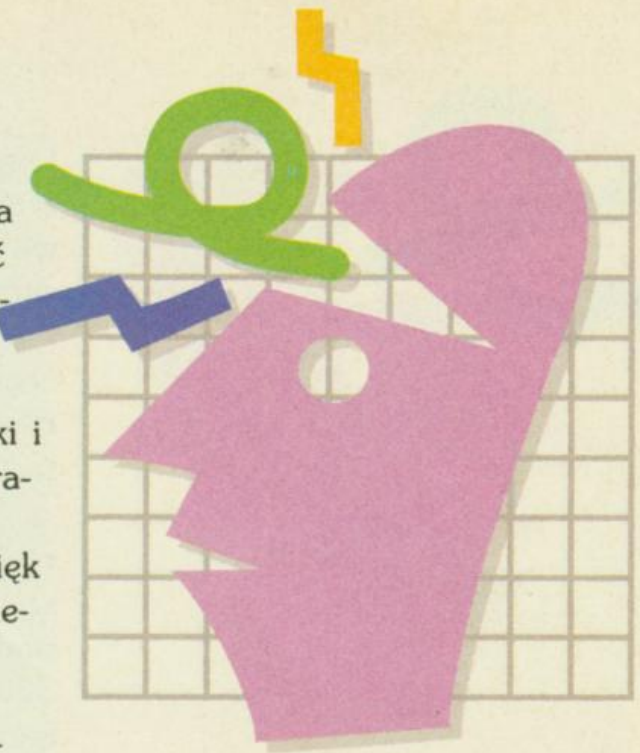
Kilka słów o oprawie: qwirki i postacie przeciwników są dopracowane i „trójwymiarowe", tła szczegółowo wykończone, dźwięk też jest całkiem dobry: kilka melodii w formacie MID i efekty podczas obracania i łączenia klocków – to w zupełności wystarcza.

Tyle o zaletach. Wad, trudno w to uwierzyć, nie dostrzegłem.

Lech Wiktor Piotrowski

QWIRKS
Spectrum
Holobyte 1996
Logiczno-zręczn.
PC

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



Blood

Pod tym mało ambitnym tytułem (który tylko w apogeum biegunki mógłbym przetłumaczyć jako „Krwiak") kryje się pełna romantyzmu i magii VooDoo gra plenerowa, przenosząca śmiałków do rodzinnego świata guli i gargulców. Żeby o fabule po próżnicy nie strzępić języka, bo i prawdę mówiąc streszczenia bodaj najpodlejszego wartą ona nie jest, trzeba nadmienić, że Blood stanowi zasadniczo zaawansowaną technologicznie kombinację Hexena i trójdimenszalnego Duke'a Nukema. Z pewnością nie tryska z rękawa tak sikającymi po nogach pomysłami, jak rozwalanie muszli klozetowych, ale wytwarza mroczną atmosferę nekromancji kategorii „S".

Klimaty są przepotężne. Broń podstawowa to widły chłopskie, ostatni krzyk mody z 1945 r. Kolejne narzędzie stanowi zapalniczka, używana do wyboru – jako zapalnik dla górniczej laski dynamitu („śmieszne rzeczy"), bądź dla wody toaletowej „Wars" w sprayu (efekt gdzieś na obrazku). Dalsze najbardziej efektowne dewocjonalia przemysłu ciężkiego to dubeltówka, wypożyczona z Ulown een dah Durk, i ciężki Thompson od wachmistrza Stephana Hopkego. Jest się czym bawić. Polecam spray i dynamit – dużo radości.

Dawno się jednak tak nie ubawiłem, jak po znalezieniu pod zamkowym murem tajemniczego owocu runa leśnego, który to po zażyciu okazał się mieć odlotowe, kosmiczne wprost właściwości halucynogenne. Szkoda tylko że działa krótkometrażowo.

McSon

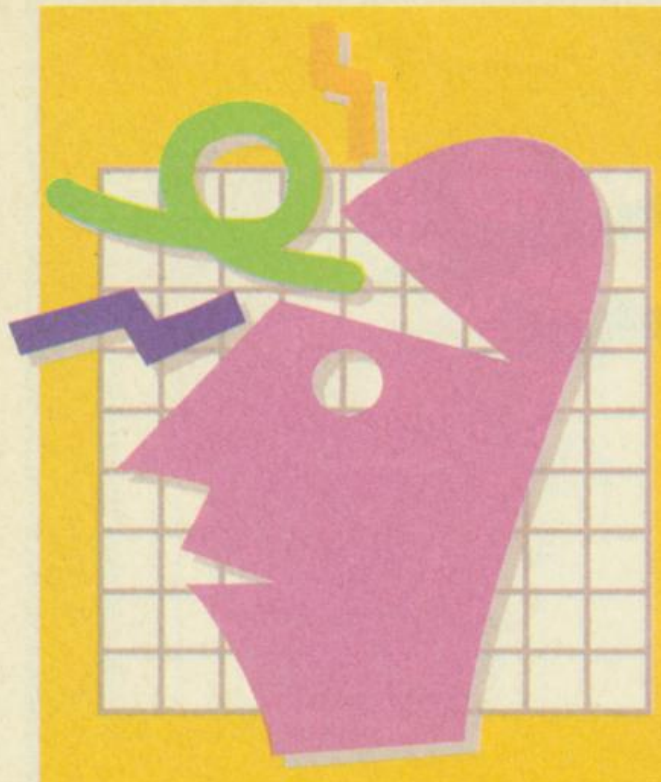






BLOOD
Q Studios Corp. 1996
Zręcznościowa
PC

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



Top Gun

Rewelacja! Kolejny raz firma Spectrum Holobyte udowodniła swą czołową pozycję w dziedzinie symulatorów i zdeklasowała konkurencję. Jej najnowsza gra, choć niewiele ma wspólnego z Falconem 3.0, jest hitem na miarę tego ostatniego.

Co powiecie na hasło: „Widziałeś film. Teraz w to zagraj!"? Nie ma w nim przesady. W grze zajmującej DWA KOMPAKTY wcielasz się w postać Lt. Mavericka. Twoim „pasażerem" w tylnej kabinie jest Merlin. Jak łatwo się domyślić, latasz samolotem F-14 Tomcat, jednym z najlepszych myśliwców świata. Czeka na Ciebie kryzys kubański, Korea oraz Libia – Strefa Śmierci. Będziesz walczył w kolejnych misjach o rosnącej skali trudności.

Wszystkie odprawy to sceny filmowe. Szczególnie trudne misje kończą się pochwałą udzieloną przez Twego dowódcę, Hondo. Do tego dochodzą złośliwe uwagi Stingera, Twojego skrzydłowego. Coś wspaniałego. Filmy są wykonane w rozdzielczości 640×480 w 65 tys. kolorów i na 256-kolorowych kartach graficznych dużo tracą.

Sama grafika symulatora w niektórych może wzbudzić mieszane uczucia, ale mnie się podoba. Dwie rozdzielczości, 320×200 i 640×480. Kokpit jest bardzo ładny i dosyć wiernie wykonany. Samoloty, okręty, działka przeciwlotnicze itp. są zrobione rewelacyjnie. Szczególnie tekstury na lotniskowcach i samolotach nie mają sobie równych. Odwzorowanie terenu jest podobne do Voxel Space z Comanche'a, tyle że obejmuje dużo większe i bardziej zróżnicowane obszary. W Miramar, w kanionie, spróbuj obniżyć lot i ukryć się w wyschniętym korycie rzeki. Merlin co chwila drze się: „Maverick, pull up!!!". Podoba mi się to, tak samo jak teren z EF 2000, właśnie ze względu na możliwość rajdów kanionami – wrażenia jak w czasie jazdy z prędkością 130 km/h po terenie zabudowanym!

Dźwięk – kolejna mocna strona. Cały czas słyszysz rozmowy w eterze. Albo dostajesz rozkazy z lotniskowca, albo wcina się instruktor. Merlin informuje w czasie walki o odpaleniach, celach, zbliżających się pociskach. Oprócz tego gadają skrzydłowi i piloci maszyn z innych kluczy. Gdy przekroczysz 7g słyszysz, jak pod olbrzymim obciążeniem skrzypi konstrukcja samolotu. Tego nie było nigdzie (z wyjątkiem Flight Unlimited). Muzyka – piosenka „Danger Zone" z filmu i inne instrumentalne kawałki w tym stylu. Co tu będę marudził, trzeba usłyszeć! Najlepsza gra od czasów Falcona 3.0! Grać!

Sunrider



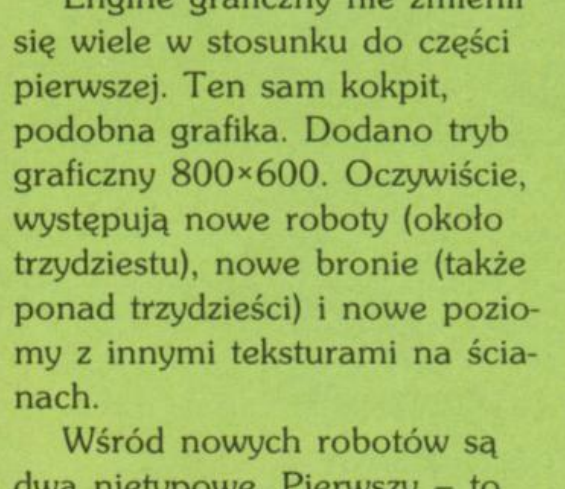
TOP GUN: FIRE AT WILL
MPS/SH 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

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

Descent 2

Na następcę znakomitego Descenta czekaliśmy dosyć długo. Trzynastego marca na rynku amerykańskim rozpoczęto sprzedaż drugiej części tej trójwymiarowej strzelanki.

Dwa słowa przypomnienia: Descent to jakby symulator statku kosmicznego. Latamy po kopalniach, w których aż roi się od zbuntowanych robotów. Wyposażone w szczypce, lasery oraz różne działka, roboty te są groźnymi przeciwnikami. Twoje zadanie – spacyfikować bunt. Na początek dostajesz mały stateczek, którego jedyną bronią jest słabiuchny laser. W miarę upływu czasu statek co prawda nie rośnie, ale Twój arsenał owszem.



Podstawowe różnice między Descentem, a innymi strzelaninami 3D: masz pełną swobodę ruchu (sześć kierunków przemieszczania się i trzy osie obrotu), a Twoimi przeciwnikami są trójwymiarowe modele pokryte teksturami.

Gra została wydana na CD. Sam Descent 2 nie zajmuje dużo miejsca, resztę płytki wypełniają pełnoekranowe filmy, które stanowią miłe przerywniki.

Engine graficzny nie zmienił się wiele w stosunku do części pierwszej. Ten sam kokpit, podobna grafika. Dodano tryb graficzny 800×600. Oczywiście, występują nowe roboty (około trzydziestu), nowe bronie (także ponad trzydzieści) i nowe poziomy z innymi teksturami na ścianach.

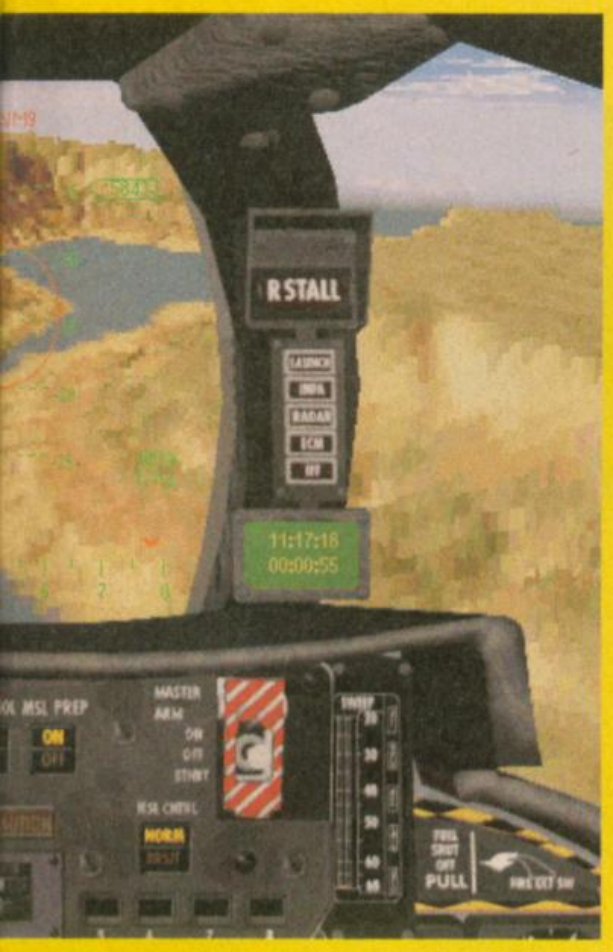
Wśród nowych robotów są dwa nietypowe. Pierwszy – to tzw. Guide Bot. Jest po Twojej stronie – pomaga Ci odszukać reaktor, pokazuje drogę do kluczy, nowych broni itd. Drugi – Thief Robot – to złodziej broni. Podwyższono inteligencję wszystkich robotów. Potrafią na przykład oddać serię strzałów i schować się za ścianą lub uciec. Czasem możesz znaleźć dopalacz (statek leci tak szybko, że trudno wyrobić się na zakrętach) albo konwerter przerzucający energię z lasera na osłony. Dodatkowym ułatwieniem jest zestaw kamer zamontowanych na wszystkich rakietach i na robocie Guide Bot.

Podobnie jak poprzedni Descent, „dwójka" ma niesamowitą muzykę. Jest nagrana również jako ścieżka dźwiękowa CD-Audio – w tym wypadku nawet GUS wymięka, gdyż muzyka robiona była na profesjonalnym sprzęcie i brzmi naprawdę ekstra. Warto usłyszeć, by uwierzyć.

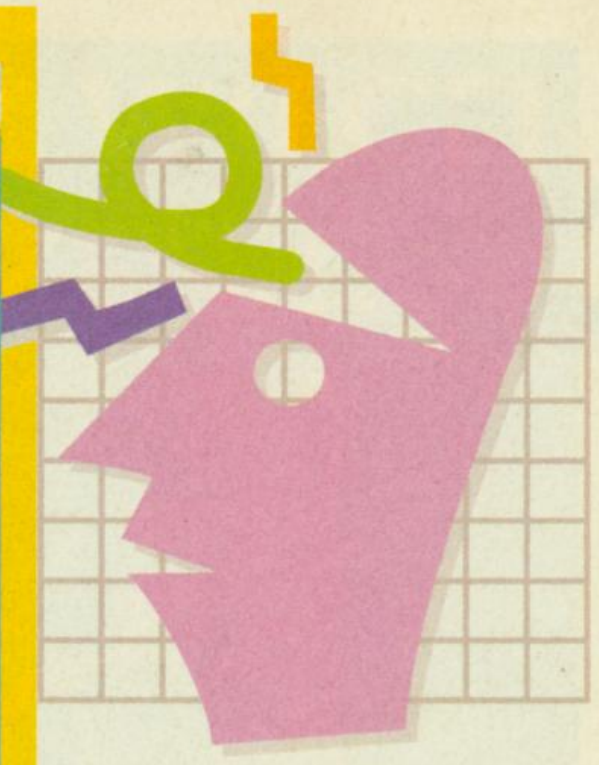
Gra wykorzystuje w ogromnym stopniu peryferia PC, by wspomnieć tylko kilkadziesiąt kart muzycznych, hełmy VR (VFX1, i-Glasses, 3D-Max) oraz oczywiście sieć, modem i kabel RS.

DESCENT 2
Interplay 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

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







Descent 2 jest grą świetną, dopracowaną w najmniejszych detalach. Wielbiciele pierwszej części nie będą zawiedzeni. Trochę tylko szkoda że tak bardzo przypomina „jedynkę".

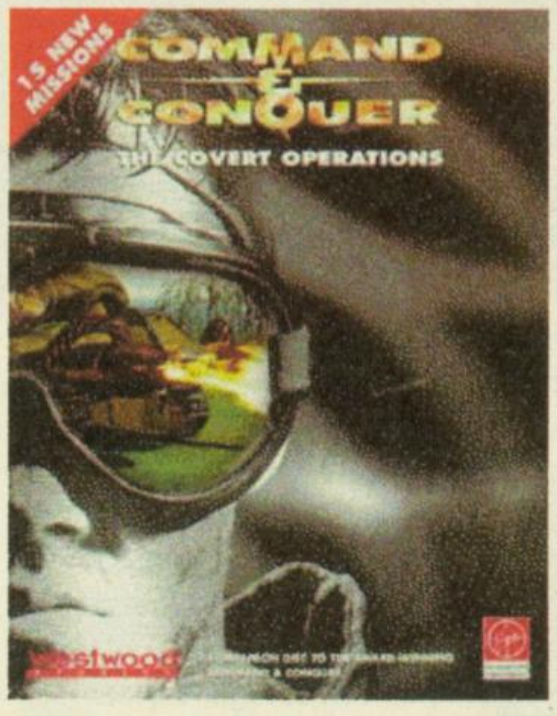
PiŁA/KtS (pila@blue.maloka.waw.pl)

Command & Conquer: Covert Operations

Jak żyję nie pamiętam takiego zamieszania jak z kolejnymi częściami C&C. Najpierw zapowiadano, że część druga będzie nosiła podtytuł Tiberian Sun i ukaże się na Gwiazdkę tego roku. Później pojawiła się informacja, że w połowie tego roku ukaże się tzw. prequel (czyli gra, w której wydarzenia dzieją się wcześniej niż w pierwowzorze): Red Alert. Nie minął miesiąc, a dowiedzieliśmy się, że przed Red Alert ukaże się jeszcze zestaw dodatkowych misji (działający tylko z oryginalną grą) pt. Covert Operations. Czy proces pączkowania na tym się zakończy, zobaczymy, na razie wszyscy weterani C&C mogą zagrać w ostatni z wymienionych tytułów.

Cóż nowego w Covert Operations? W wyglądzie gry – nic. Nie ma nowych jednostek, budynków ani elementów krajobrazu. Co prawda pojawiają się jednostki Chem Warriors i SSM Launchers, ale były one dostępne i w podstawowym C&C, tyle że w misjach multiplayer. Większość polskich użytkowników może też zdziwić nowa cena wieżyczek strzelniczych NOD (600) oraz fakt, że Braterstwo może używać broni atomowej. Są to jednak zmiany, które pojawiły się wcześniej, w opublikowanych przez Westwood Studios poprawkach (patchach) do gry.

Natomiast scenariusze – to inna rzecz. Dostępnych jest 7 misji GDI, 8 – NOD i 10 dla wielu graczy. Wszystkie toczą się na największej planszy, są ekstraordynaryjnie trudne, ale też – ciekawe. Nie ma tu misji pt. „Zbuduj wiele czołgów i wdepcz wroga w ziemię". Dużo jest kombinowania, misję najczęściej rozpoczynasz z ograniczonymi siłami, musisz gdzieś dotrzeć, coś zdobyć, dostajesz wtedy posiłki i zabawa toczy się dalej. Momentami przydałyby się rozwiązania jak do przygodówek, bowiem przemieszczenie wojsk w nieodpowiednią stronę czy atak na niewłaściwy obiekt powoduje, że tracisz szanse na zwycięstwo.



Wszyscy, którzy skończyli C&C, koniecznie muszą Covert Operations zobaczyć. Choć zazwyczaj nie pochwalam prób wyciągania pieniędzy dwa razy za ten sam pomysł, tym razem doceniam inwencję autorów przy projektowaniu misji, rzeczywiście ciekawych, a niekiedy nawet obdarzonych... linią fabularną! Do boju marsz!

Alex

Dystrybucja: IPS Computer Group



C&C
Westwood/Virgin 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

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

NBA Live 96



Z poprzednią wersją tej gry – NBA Live 95 – obszedłem się surowo (Gambler 8/95), ale sprawiedliwie, bo była słaba. Ponieważ basket lubię, a na rynku gier koszykarskich panuje posucha, na NBA Live 96 czekałem ze zwielokrotnionymi nadziejami. Tym razem nie zawiodłem się.

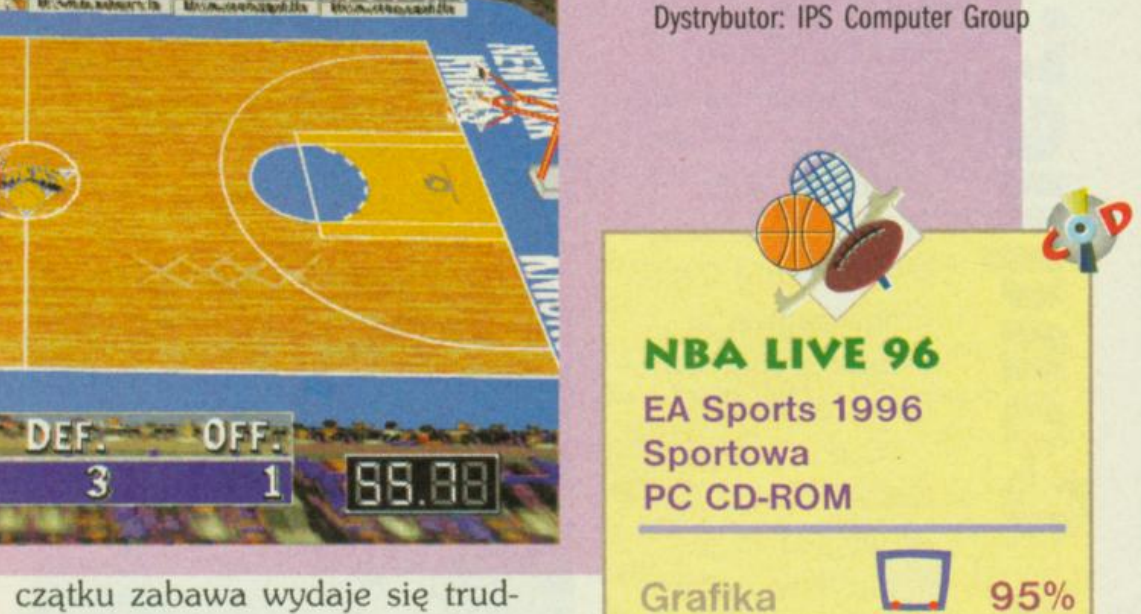
Z poprzednika zostało tylko to, co dobre. Jest więc znakomita grafika statyczna w przerywnikach: setki artystycznie zmontowanych zdjęć w wysokiej rozdzielczości. Mamy też oryginalne składy i dokładne charakterystyki wszystkich zawodników NBA.

Nie uległy też zmianie zasady rozgrywki na ekranie. NBA 96 to znakomity symulator koszykówki, oddający zarówno sposób zachowania się pojedynczego zawodnika, jak i całej drużyny. Można wydawać polecenia innym zawodnikom, wykonywać z całą drużyną skomplikowane układy taktyczne. Siadałem do tej gry po doświadczeniach z NBA Jam i pierwsze mecze podziałały na mnie jak zimny prysznic. Okazało się, że technika „trzymając Turbo wbiegnij pod kosz i wciśnij klawisz rzutu" zupełnie się nie sprawdza. W tej grze trzeba każdą akcję zaplanować i przemyśleć, pamiętając, że ma się na parkiecie czterech partnerów. Podania, zastawy, świadomość słabych i mocnych punktów przeciwnika i swojego zespołu – oto klucz do sukcesu. Wspaniała sprawa, choć na początku zabawa wydaje się trudna.

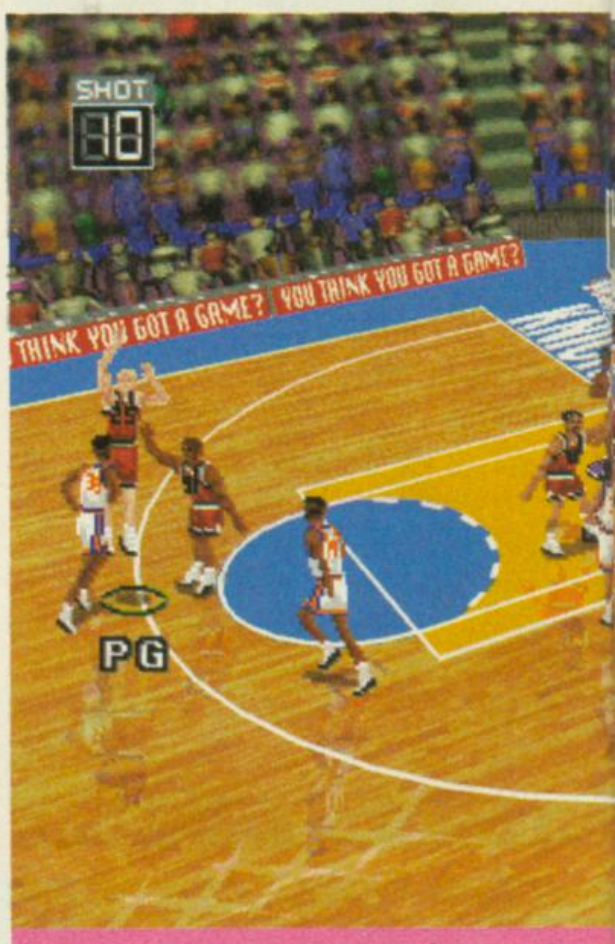
Wreszcie rzecz najważniejsza: pojawił się sensowny engine graficzny do pokazywania zdarzeń na boisku. EA Sports skorzystało tu obficie z technik użytych przy tworzeniu gier FIFA 96 i NHL 96. Dzięki technologii Virtual Stadium można wreszcie uzyskać jedno z kilkunastu ujęć w jednej z trzech rozdzielczości. Prezentacja graficzna jest ładna, animacje zawodników naturalne, a asortyment zachowań obfity, łącznie z rzutami hakiem i efektownymi wsadami.

NBA Live 96 to bardzo dobra gra, najlepsza w gatunku. Utrzymuje standard innych znakomitych produkcji EA Sports i zaciera niemiłe wrażenie po NBA Live 95. Zdecydowanie polecam.

Alex







Dystrybutor: IPS Computer Group

NBA LIVE 96
EA Sports 1996
Sportowa
PC CD-ROM

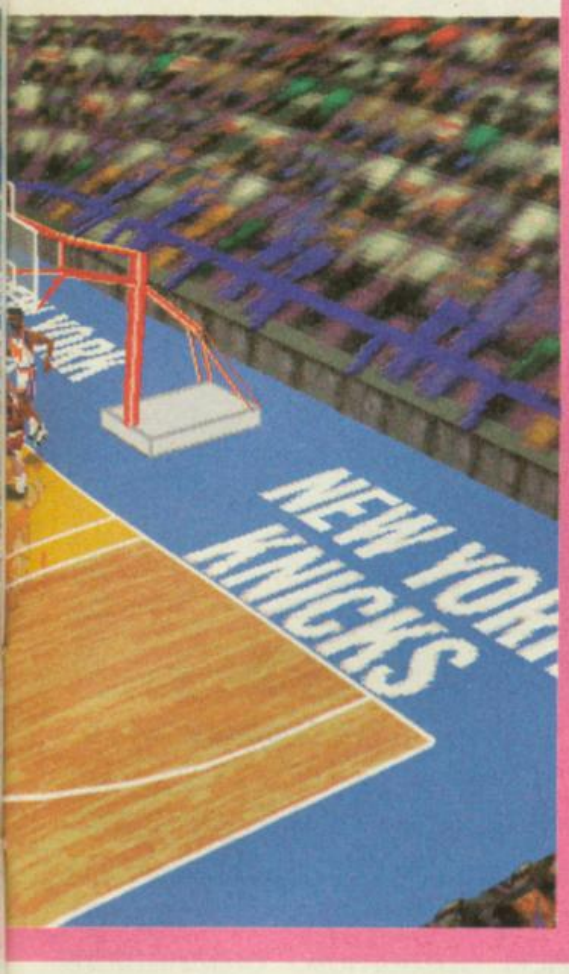
Grafika	95%
Dźwięk	100%
Grywalność	85%
Pomysł	50%
Ogółem	90%

Speris Legacy

Osobom, mającym kontakt z Segą, gra ta może kojarzyć się z hitem pod tytułem Zelda. Połączenie przygodówki, gry zręcznościowej i role–playing, przy porządnym wykonaniu może zaowocować powstaniem ciekawej pozycji. Niestety, nie w wypadku Speris Legacy.

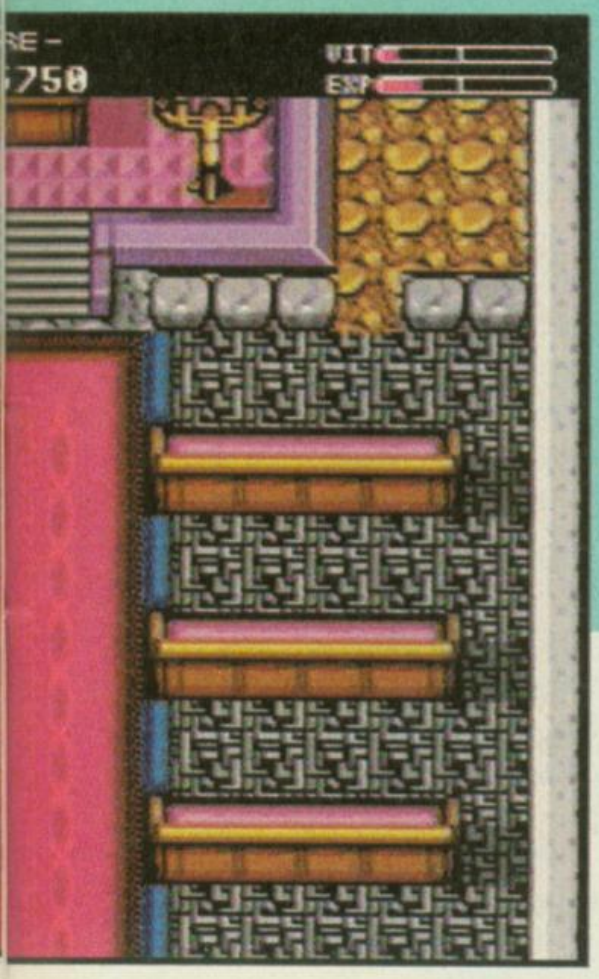
Od strony technicznej grze niewiele można zarzucić, jeśli pominąć pewną monotonię grafiki i dźwięku. Grzechem głów-





nym Speris Legacy jest brak grywalności. Walnie przyczynia się do tego szablonowa fabuła, ale nie tylko. Kogo bowiem nie zdenerwują ciągłe wędrówki po rozległym terenie, bez żadnej mapy czy możliwości szybkiego przemieszczania się? Do tego dochodzi szereg bezsensownych sytu-





acji – np. wystarczy wziąć ze skrzyni pieniądze, odejść, wrócić, a tu niczym w Kanie Galilejskiej pieniądze w cudowny sposób rozmnożą się i znów będą gotowe do zabrania. Element zręcznościowy występujący w walkach także nie zachwyca, głównie ze względu na niską inteligencję przeciwników (a raczej jej brak). Z drugiej strony, elementy przygodowe zostały w znacznej mierze ograniczone. Duża część zagadek jest wręcz banalna, z kolei przy innych skąpe informacje otrzymywane z opisów i dialogów z postaciami (można ich wysłuchać tylko raz!) zmuszają gracza do szukania rozwiązań w sposób określany mianem: łopa-



tologiczny. Speris Legacy to w sumie gra starannie wykonana, ale jednocześnie powielająca stare pomysły, na dodatek z mało wciągającą akcją.

Roman Sadowski

Dystrybucja:
Marksoft, ul. Lipińska 2,
00-968 Warszawa,
tel. (0-2) 6639390.

SPERIS LEGACY
Team 17 1995
Przygod.-zręcznościowa
Amiga, Amiga 1200

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Grywalność	50%
Pomysł	50%
Ogółem	65%

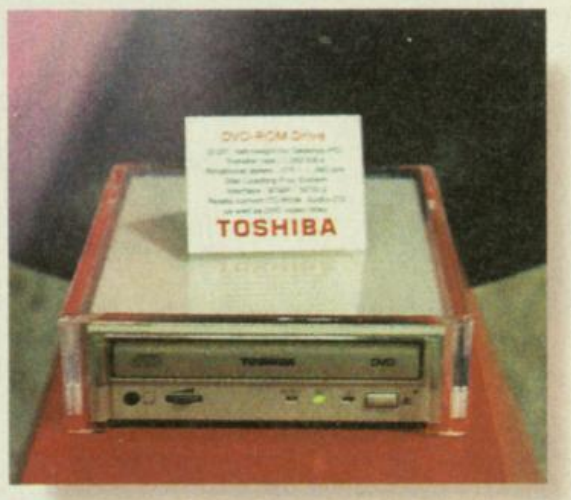




CEBIT96

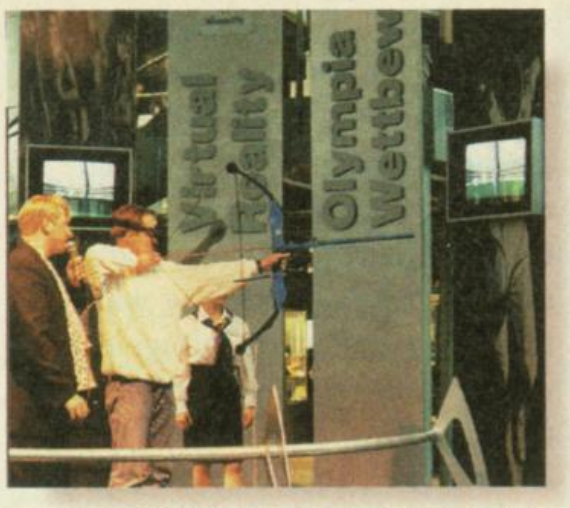
Największe komputerowe święto na kuli ziemskiej mamy, jak to mówią, z bańki. CeBIT na kilka dni zdominował życie Hanoweru, co było widoczne już na pierwszy rzut oka w postaci „messestau", czyli „targowych korków", dokumentnie blokujących niektóre ulice oraz autostradę Messeschnellweg. Nic dziwnego – w ciągu siedmiu dni przez targi przewaliło się 600 tys. zwiedzających! I to wszystko pomimo skrócenia imprezy o jeden dzień i podwyżki cen jednodniowych biletów wstępu z 32 do 50 DM (prawie 80 zł). Dodatkowo, każdego dnia internetowe strony WWW CeBIT-u oglądało około 400 tys. „gości wirtualnych". Internetu było na targach CeBIT pełno – właściwie każda firma podawała swój elektroniczny adres, a zamiast wersji demo oprogramowania często otrzymywało się karteczkę z informacją, skąd można sobie ściągnąć próbki softu.

Wystawiane maszynki nie pozostawiały wątpliwości, że dzisiaj domowy pecet nie istnieje już bez multimediów. Każdy bodaj producent monitorów pokazywał modele wyposażone w stereofoniczne głośniki, a nawet mikrofony. Ba, GoldStar miał nawet monitor ze ślepiącym znad ekranu oczkiem miniaturowej kamerki! W wielu miejscach widziałem „moniputery" – wszystko w jednym, nieźle wyekwipowany komputer w powiększonej obudowie monitora. Płaskich paneli LCD było zatrzęsienie. Za rok, dwa tak właśnie będzie wyglądał przeciętny monitor! Na razie są jeszcze za drogie, ale jak masz kasę, proszę bardzo, nawet 22-calowy! Inne wynalazki: wieża firmy Peacock – w klockach moduły sprzętu Hi-Fi, CD-video i współpracujący z telewizorem komputerek 486. Klawiatura tylko na życzenie... Albo odtwarzacz CD-I Philipsa (gierki, edukacja, muzyka z CD itp.) wzbogacony o możliwość surfowania po Internecie...



Czytnik DVD-ROM – na oko zwykły „cedes"...

Najciekawszą nowością CeBIT-u były (oczekiwane zresztą przeze mnie) dyski DVD – tak ostatecznie nazywają się „wielkopojemne kompakty". Płytka Digital Video Disc wygląda na oko jak zwykły kompakt, ale mieści nawet do 17 gigabajtów informacji! Mogą być produkowane w kilku wariantach: jedno- i dwustronne, jedno- i dwuwarstwowe – od 4,7 do 17 GB lub od 133 do 540 minut wideo, o jakości studyjnej – żyleta! Obrazowi, skompresowanemu w formacie MPEG-2, towarzyszy osiem kanałów dźwięku o jakości... wyższej od oferowanej przez CD (próbkowanie 96 kHz, 24 bity, też w kompresji) i 32 wersje napisów. Działające prototypy odtwarzaczy DVD widziałem u Philipsa i Panasonica, Toshiba pokazała czytnik DVD-ROM. Z ciekawostek: po pierwsze, DVD czyta „stare CD", po drugie, w przyszłości będą też napędy zapisujące DVD jedno- i wielokrotnie, tzw. DVD-RAM!!! Wygląda na to, że DVD w ciągu kilku lat wyprze wszystkie konsumenckie nośniki audio i wideo: magnetowid, magnetofon i CD zrosną się w jedną maszynkę do wszystkiego. O tym, jaką zadymę zrobią czytniki DVD-ROM w komputerach, nie muszę chyba wspominać. Dwie Phantasmagorie na jednym dysku?!



Co tam jeszcze pokazywali? Od groma rzeczy. Można było dać nura w rzeczywistość wirtualną – postrzelać sobie z cyfrowej strzelby albo elektronicznego łuku czy powalczyć wręcz, wirtualnie lutując żywego przeciwnika za pomocą magicznych rękawic VR... Tu i ówdzie „zwykłe" gierki, z joystickiem przyklejonym przed ekranem monitora – choć CeBIT to w końcu impreza dla smutnych zawodowców, którzy kombinują, jak zmusić komputer do zarabiania pieniędzy.

Ale największe halo dopiero przed nami. Niespodziankę szykują nam Deutsche Messe AG, czyli szefostwo targów. Pod koniec sierpnia w Hanowerze odbędą się pierwsze targi CeBIT HOME – tygodniowy festyn poświęcony wyłącznie temu, co tygrysy lubią najbardziej: rozrywka, audio, wideo, Hi-Fi, gierki, Internet i co sobie tam jeszcze można wyobrazić... Oj, będzie się działo...



Przyszłość monitorów: panel LCD.

Michał Setlak



KRONIKA TOWARZYSKA

YEA '95 – rozstrzygnięcie

9 marca 1996 r. odbyła się rozstrzygająca sesja jury konkursu Young Electronic Arts Poland '95. Dzięki uprzejmości organizatora polskiej edycji konkursu, p. Zdzisława Pokutyckiego, mogliśmy zapoznać się z listą laureatów oraz ich pracami.

W kategorii „Grafika" pierwsze miejsca zajęli: w grupie do 12 lat – Paweł Jabłoński, praca „Żywi inaczej"; w grupie od 13 do 18 lat – Paweł Szczepaniak, seria prac „Fourth Dimension Of Rainbow"; w grupie od 19 do 26 lat – Dariusz Maksimik i Jacek Wiśniewski. W kategorii „Grafika użytkowa" zwyciężyli: w grupie od 13 do 18 lat – Wojciech Piotrowski, „We"; w grupie od 19 do 26 lat – Tomasz Wawrzyczek. W kategorii „Animacja" pierwsze miejsce w grupie od 13 do 18 lat zajął Marcin Malewski, praca „Recycling", zaś Grand Prix konkursu otrzymał w tej kategorii Adam Abel, startujący w grupie od 19 do 26 lat, za pracę „Mów!" – część 2.

Na konkurs wpłynęło ok. 600 prac od 175 uczestników. Były to głównie grafiki komputerowe, nieco animacji oraz nieliczne prace multimedialne. W tej edycji zdecydowanie przeważały prace wykonane na komputerach PC. Mniej licznie reprezentowane były Amigi oraz Macintoshe. Uroczyste zakończenie konkursu odbędzie się podczas targów Infosystem '96 w Poznaniu, gdzie p. Bogdan Jędrzejczyk wręczy główną nagrodę, komputer Apple Macintosh.

Adres organizatora konkursu: 53-638 Wrocław 57, skr. poczt. 57092, tel./fax (0-48) 71-55-16-99, e-mail: yeaplz@sun1000.ci.pwr.wroc.pl. Strona WWW –



"Żywi inaczej"

http://www.pwr.wroc.pl/yea, http://www.pwr.wroc.pl/yea-fold.html. (ws)

Zlot w Wadowicach

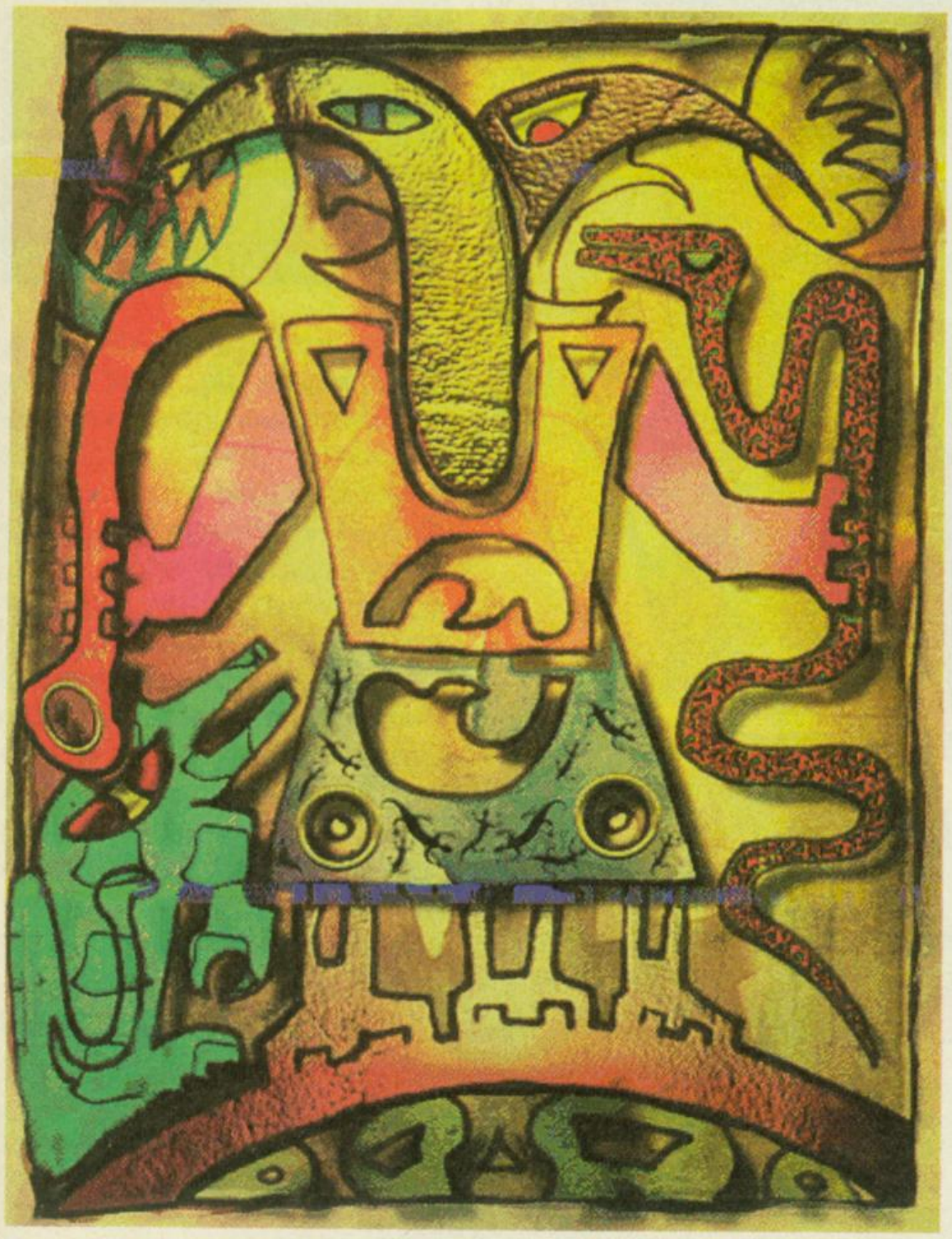
Zespół Szkół Mechanicznych w Wadowicach zaprasza 3 maja br. na zlot użytkowników komputerów PC oraz Amiga połączony z festynem.

Cel imprezy: wymiana doświadczeń, własnych programów, pokaz „dem" i użytków. Dochód z imprezy zostanie przeznaczony na dofinansowanie obiadów dla uboższych uczniów. (ws)

„Deep Blue" na tarczy

Rozegrany w Filadelfii od 10–17 lutego br., mecz szachowy między mistrzem świata, Garri Kasparowem, a najsilniejszym obecnie komputerem „Deep Blue" zakończył się zwycięstwem człowieka 4:2. Zwycięzca zainkasował 400 tys. USD, przegrany (zespół pięciu programistów) – 100 tys. USD. Komputer wygrał wprawdzie pierwszą partię, ale trzy dalsze przegrał i dwie zremisował. Było to pierwsze spotkanie rozgrywane według regulaminu obowiązującego w meczach rangi mistrzostw świata (czas gry: 2 godz. na pierwszych 40 posunięć, 1 godz. na kolejne 20 pos. i pół godziny na dokończenie partii). Dotychczas Kasparow spotykał się z programami komputerowymi w partiach błyskawicznych (5 min na całą partię) lub w partiach szybkich (25 min na całą partię), w których przegrał po 1 partii z Fritzem 3.0 i Chess Genius 2. Zapowiedział natomiast, że w meczach o normalnym tempie gry nie da się ograć żadnej maszynie do końca naszego stulecia.

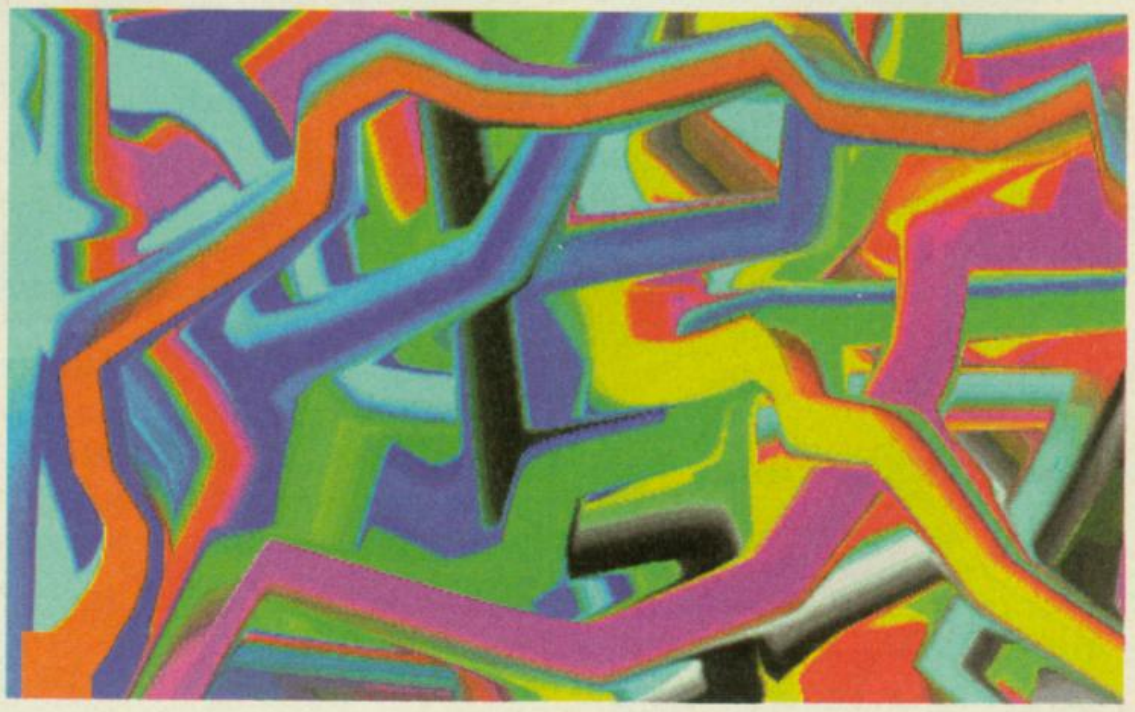
„Deep Blue" to komputer IBM System/6000 PowerParallel SP2, zawierający 32 moduły (po 8 procesorów VLSI w każdym), przetwarzający 200 mln pozycji/s. Wpisano weń całą dotychczasową wiedzę dotyczącą teorii debiutów i końcówek szachowych oraz wszystkie partie grane przez arcymistrzów na przestrzeni ostatnich stu lat. Maszyna posługuje się bardziej metodami szybkiego przeszukiwania („brute force"), niż wyrafinowanymi algorytmami heurystycznymi. Jak widać, nie wystarczyło to do pokonania Kasparowa, ale zespół projektantów zapowiedział dalsze prace nad wzmocnieniem siły gry komputera. (am)



NEWS

Labirynt '96

Od 14 do 17 kwietnia odbyła się impreza pod nazwą Labirynt '96, organizowana przez Międzynarodowe Targi Poznańskie, firmę Vobis i IPS Computer Group. Rzecz miała miejsce w Poznaniu, w ramach targów Infosystem – Multimedia. W pawilonie 26 na poziomie A, na powierzchni ok. 800 m kwadratowych, rozsiadło się coś, co można nazwać gigantyczną Jaskinią Gier. Uczestnicy imprezy, firmy: IBM Poland, IPS CG i LiComp, Mirage Software, Digital Multimedia Group, CD Projekt, Marksoft, User i Techland, na ponad 60 komputerach firmy Vobis prezentowali najnowsze gry i zapowiedzi. Firma IPS przedstawiła m.in. gry Wing Commander 4, Civilization 2 i Ripper. W znakomitej mrocznej aranżacji i labiryntowej scenerii można było każdą grę wypróbować, a obecne na rynku nowości kupić po promocyjnych cenach. Dodatkową atrakcją imprezy był występ Liroya, rapera z Kielc. Patronat prasowy nad Labiryntem objęła redakcja Secret Service, która z tej okazji wydała targowy numer specjalny. Obszerniejszy reportaż z imprezy zamieścimy w następnym numerze. (Alx)



NEWS

ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFTWARE)

cie na pewno znajdzie się Crime Patrol lub Drug Wars. Programy te mają szansę odżyć dzięki rosnącej popularności Gameguna, dostępnego także i u nas. Kto zaś nigdy nie próbował produktów ALG, będzie mógł za umiarkowaną cenę nabyć aż trzy płytki. Termin: wiosna 1996. Producent: American [illegible] Games. Dystrybutor: [illegible] Komputer: [illegible] (frogger)

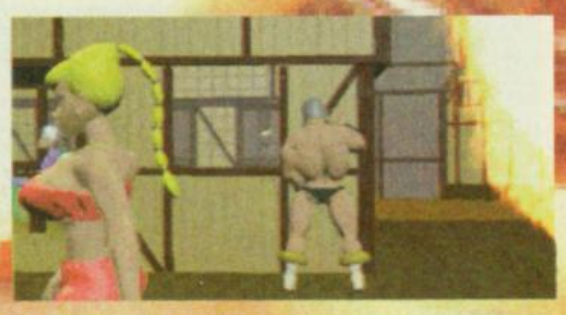


Jazz Ja[illegible]
Me[illegible]



Sympatyczny zielony królik, który niezmordowanie biega po ekranie i strzela do żółwi, na stałe wszedł do panteonu słynnych bohaterów gier komputerowych. Od dłuższego czasu nie było żadnej kontynuacji jego przygód. Póki co, na pocieszenie, pojawił się Megapak zawierający cztery wcześniejsze tytuły: JJR Regged, Enhanced CD Version, Christmas 1994 Edition i Christmas 1995 Edition. Termin: już jest. Producent: Epic Megagames. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

Kingdom O' Magic



Jeżeli znudziło Ci się klasyczne podejście do fantastyki, KOM jest grą dla Ciebie. Zrobiona z niezwykłym poczuciem humoru, wpadająca chwilami w absurd – znakomita komediowa przygodówka. Do wyboru są dwie postacie: Thidney (arogancka jaszczurka chodząca na dwóch nogach) oraz Shah-ron, miła blondyneczka o zachęcających wymiarach (na oko 90/60/90). Czekają Cię trzy zadania, między innymi klasyczna przygoda – uratować smoka, ukraść księżniczkę i zabić skarb. Naprawdę znakomita pozycja, szczególnie, jeśli ktoś chce sobie poprawić humor. Termin: już jest. Producent: SCI. Dystrybutor: Digital Multimedia Group. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

Lighthouse



Kolejna przygodówka Sierry. Twój przyjaciel, fizyk Krick, prosi, abyś zaopiekował się jego malutką córeczką Amandą. Gdy przyjeżdżasz do latarni morskiej, w której Krick mieszka, okazuje się, że nigdzie go nie ma. Po chwili, na Twoich oczach tajemnicza istota uprowadza Amandę do innego świata. Musisz oczywiście uratować nieletnią, a także jej ojca. Renderowana grafika, mnóstwo klasycznych i logicznych zagadek. Prawdopodobnie gra będzie oprawą przypominać Shivers. Termin: wiosna 1996. Producent: Sierra. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

Megapak 5



Kolejny, piąty już Megapak ma szansę osiągnąć jeszcze większy sukces niż poprzednie. Wśród tytułów oferowanych w zestawie znajdują się Warlords 2 Deluxe, Flight Unlimited, Entomorph, Primal Rage oraz FX Fighter – znane hity po niewiarygodnie niskiej cenie: zestaw 10 płyt kosztuje ok. 150 zł! Dołączono 78-stronicową polską instrukcję do wszystkich gier. Termin: już jest. Producent: Megamedia Corporation. Dystrybutor: CD Projekt. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

Bad Mojo



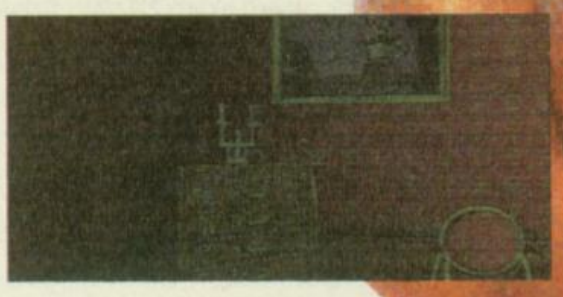
Bardzo nietypowa gra przygodowa. Główny bohater jest człowiekiem zamienionym w... karalucha. Ochoczo biegając po ulicach w swym błyszczącym, brunatnym pancerzyku musisz dowiedzieć się, kim naprawdę jesteś, a następnie odzyskać ludzką postać. Na uwagę zasługuje piękna, renderowana grafika oraz ładne animacje. Gra działa pod Windows, na szczęście nie tylko pod 95. Termin: już jest. Producent: Akklaim. Dystrybutor: CD Projekt. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

Vikings



Gra strategiczno–decyzyjna, rozgrywająca się w IX wieku. Jako wódz wikingów musisz doprowadzić swój naród do zwycięstwa nad resztą Europy. Zbierasz informacje od podróżników, planujesz rajdy na wybrzeża innych państw, stajesz do bitwy z przeciwnikiem. Ładna, miejscami trójwymiarowa grafika z dokładnymi mapami ówczesnej Europy. Vikings zawiera elementy RPG – Twoją postać określa szereg współczynników. Termin: wiosna 1996. Producent: GT Interactive. Dystrybutor: CD Projekt. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

D



Firma Akklaim zabrała się za robienie przygodówek! Jej debiut w tej dziedzinie nosi wyjątkowo krótki tytuł – D. Po zamordowaniu kilkudziesięciu pacjentów lekarz barykaduje się w szpitalu, jego córka docieka, co zmieniło ojca w maniaka, wtrącają się jak zwykle siły nieczyste... Renderowana grafika, przeplot (paskudna moda), niezbyt ładne, kanciaste postacie. Gra klimatem zbliżona nieco do Phantasmagorii, nie dorównuje jej jednak jakością wykonania. Termin: już jest. Producent: Akklaim. Dystrybutor: CD Projekt. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

Gangster's Collection

Wszyscy miłośnicy strzelanek American Laser Games mogą rozruszać palce grając w zestaw trzech starych hitów. W komple-

AMIGA® A1200

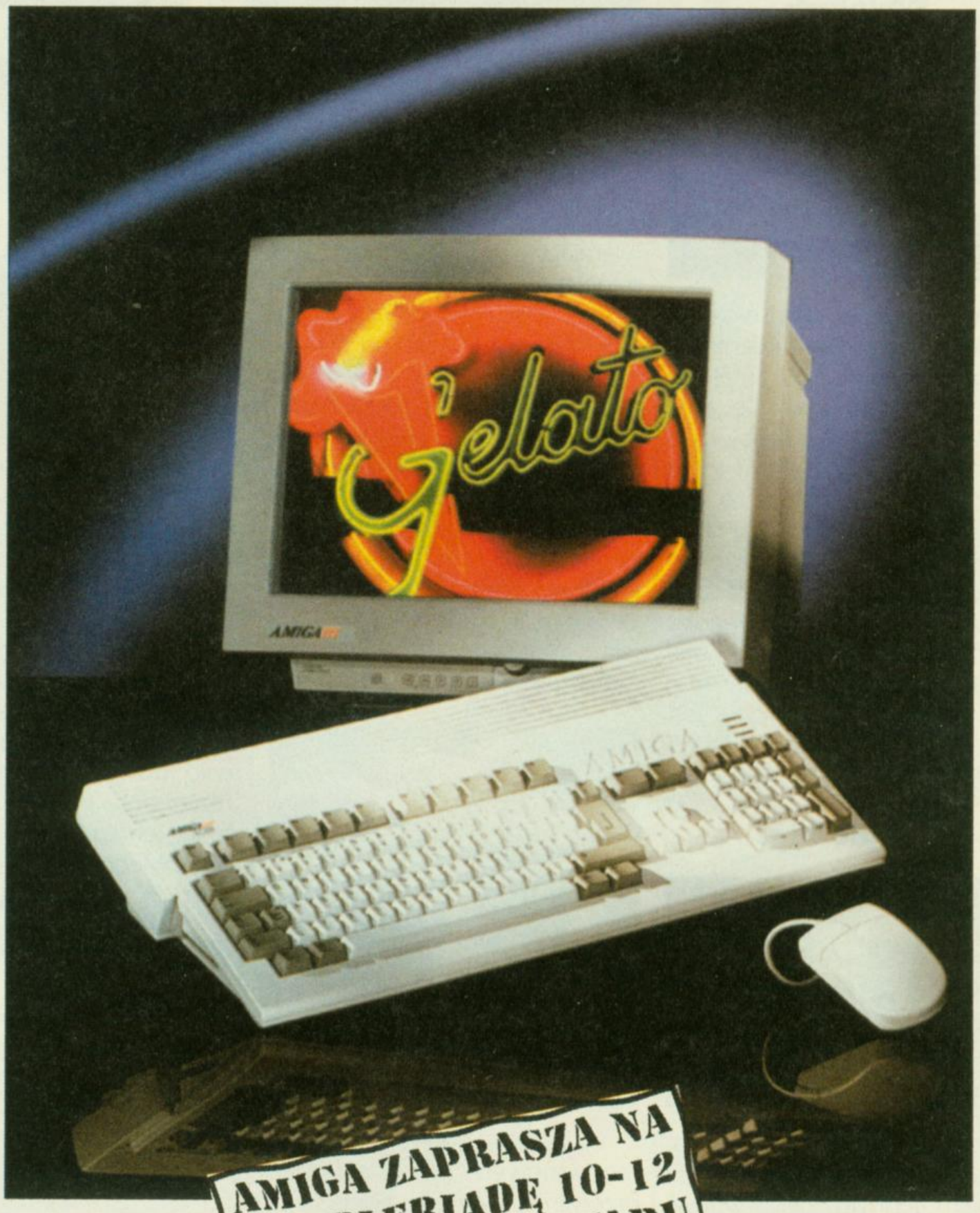
Życie jest piękne.
NIE PCuj sobie nerwów.

MULTIMEDIA

VIDEO

EDUKACJA

GRY



AMIGA ZAPRASZA NA GAMBLERIADĘ 10-12 V 96 HALA TORWARU

AMIGA jest zastrzeżonym znakiem towarowym ESCOM AG

EUREKA MAGIC PAKIET

Teraz w pudełku z Amigą poza oryginalnymi programami angielskimi znajdziesz także polskie: Supermemo (j.angielski), AmiTekstMini (edytor tekstu), AmiSufler (o obsłudze Amigi) i gry: Quaptos oraz UBEK (typu Doom)

Eureka
SOFT- & HARDWARE

oficjalny dystrybutor Amiga Technologies
62-300 Wrze´nia, ul.Wojska Polskiego 13
tel.(066)-366-115 tel./fax.(066)-362-714
wysyłamy komputery i rozszerzenia na cały kraj.

Amigi oferują: Bydgoszcz: Komputer-Fan ul.Pomorska 59 Bytom: Bestcom ul.Kolejowa 6, Kędzierzyn Koźle: JOY ul.Krzywoustego 22B, Kwidzyń: Gracom ul.Batalionów Chłopskich 25, Lublin: XYZ ul.Okopowa 6, Lwów: Leo Games Dom Handlowy Lwów Hala 8, Łódź: All in One ul.Piotrkowska 111, Olsztyn: Contra DH BIM ul.Piłsudskiego 46, Poznań: Eureka ul.27 Grudnia 17/19 (3p. DH Domar przy Okrąglaku), Sokółka: Ami tel.(11)26-05, Tarnów: Kwant ul.Rynek 14, Wrocław: HDP ul.Ko´ciuszki 4 (4.p.), Kraków: BitComputer ul.Św. Krzyża 7.

NEWS

Whiplash



Na skutek nie wyjaśnionych układów między producentami, europejska wersja gry Fatal Racing (Virgin) ukazała się pod nazwą Whiplash i to, żeby było śmieszniej, za sprawą firmy Interplay. Whiplash zasadniczo nie różni się od pierwowzoru. Niezłe wyścigi samochodowe, możliwość gry w wysokiej rozdzielczości (niestety, w tym wypadku wymagane Pentium), różne ujęcia kamery – to w skrócie Whiplash. Termin: już jest. Producent: Interplay. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

Assault Rigs



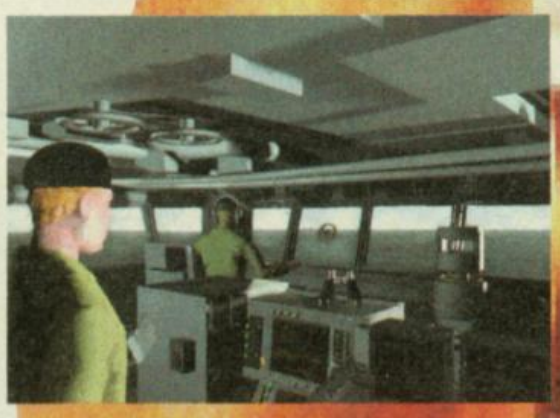
Strzelanina, średnio zrobiona, w niskiej rozdzielczości. Jeździsz czołgiem (jednym z kilku typów) po labiryntach i strzelasz. Poza tym też strzelasz, a jak Ci się znudzi, to dla odmiany strzelasz. Możesz zbierać rozrzucone tu i ówdzie kryształy, czasami trafi się jakaś nowa broń, dzięki której będziesz mógł bardziej efektywnie... wiecie, co robić. Grafika niebrzydka, ale pojazd zlewa się z otoczeniem. Gra jest dosyć trudna – wystarczą dwie celne salwy i przechodzisz do historii.

Ciekawostka: gdy odpowiednio najedziesz na przeszkodę, czołg przewraca się do góry nogami. Termin: wiosna 1996. Producent: Psygnosis. Dystrybucja: CD Projekt. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

Megatripak

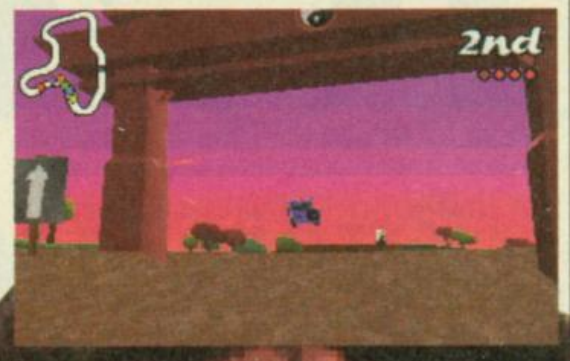


Moda na zestawy gier, sp... dawane po cenach okazyjny... święci triumfy. Najnowszy... przykładem jest Megatripak za... wierający trzy nie tak dawno wydane gry (Thunderscape, Cyclemania, USS Ticonderoga). Zestaw przygotowano dla osób o bardzo różnych zamiłowaniach – mamy tu RPG, wyścigi motocyklowe oraz grę symulacyjno–strategiczną. Zainteresowanych odsyłam do opisów i recenzji w poprzednich numerach Gamblera (8/95 i 11/95). Termin: już jest. Producent: Megamedia Corporation. Dystrybucja: CD Projekt. Komputer: PC CD-ROM. Cena: 65 zł. (jp)



Big Red Racing

Po ostatnim zalewie gier samochodowych, określonych przez firmę Domark jako technokrackie (Need for Speed, Screamer itp.), przyszedł w końcu czas na coś lżejszego kalibru. BRR jest czymś na kształt Micro Machines 3D. Gra dosyć prosta, graficznie niezła, z genialnymi samplami i bardzo wysoką grywalnością. Jedyne, co można jej zarzucić, to wysokie wymagania sprzętowe i przesadnie „wyluzowany" humor (na kilometr czuć sztuczność). Obsługuje tryb SVGA oraz VGA. W wersji demo mamy jeden tor i dwa wozy do wyboru. Termin: już jest. Producent: Domark. Komputer: PC CD-ROM. (zooltar)





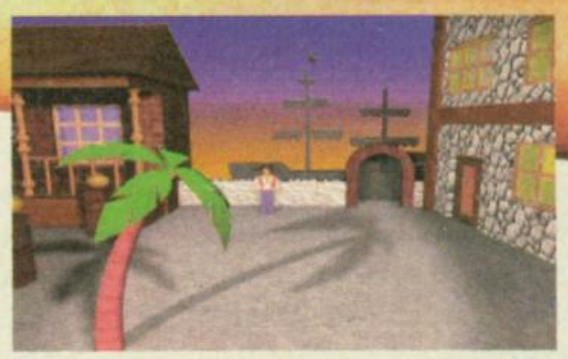
Gra karciana bardziej erotycznego typu, która pozwala oglądać wdzięki sześciu dziewcząt ze stajni Penthouse'a. Niestety, dziewczęta nie obnażają się stopniowo. Od razu są nagie, a gdy wygrywamy, zmienia się tylko fotka – często na mniej atrakcyjną. Komputer piekielnie oszukuje. W prawdziwym Blackjacku wariactwem jest dobierać do 17. Tutaj panna ma 18 albo więcej, a „oczko" – aż nazbyt często. Naszą wygraną lub przegraną partnerka komentuje schematycznie i mało dowcipnie. Ani to dobra „rozbieranka", ani dobra gra karciana. Termin: już jest. Producent: DreamMedia Technologies. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

Nowe gry z Avalonu

Laboratorium Komputerowe Avalon ma dla graczy kilka nowych propozycji. Oto one:

Noc

Polska gra przygodowa na PC z renderowaną grafiką. Jej zaletą ma być złożoność – bohater, próbując uratować swych przyjaciół, podróżuje przez czas i przestrzeń, z każdą zmianą epoki i miejsca wkraczając w osobną przygodę. Prosty interfejs użytkownika i dużo humoru.



Eskadra

Gra zręcznościowa na Amigę (500, 600, 1200), w której gracz zasiada za sterami archaicznego samolotu i wyrusza przeciwko samolotom zwaśnionych sąsiadów. Atutem gry ma być łatwość „sterowania" samolotem. Walka rozgrywa się w kilku sceneriach i może toczyć się z żywym przeciwnikiem, komputerem lub obojgiem jednocześnie.



...ow

...dla miłośników ...formowych. Oryginal... bohater, przypominając ...go nosorożca, przemie... dziesiąt scenerii, na każdym ...roku spotykając niespodzianki ...pułapki.



Rajd przez Polskę



Kolejna gra amigowa – tym razem wyścig samochodowy wokół Polski. Atrakcją programu jest możliwość prowadzenia "Malucha", Cinquecento lub Poloneza oraz mnogość tras. Zabawę umila kilka specjalnie przygotowanych ścieżek dźwiękowych.

W ofercie są jeszcze: Machines, Nerves of Steel, Trick or Treat, Wolfsbane oraz Wrestling. Wszystkie gry należą do kategorii „budget", czyli niedrogich, zostały spolszczone oraz opatrzone polską instrukcją. (ws)

GAMBLERIADA

II Targi Gier Komputerowych



10–12 maja 1996
hala TORWAR
ul. Łazienkowska 6a

w godzinach:
10.05 piątek 11^{00}-18^{00}
11,12.05 sobota, niedziela 10^{00}-18^{00}

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

GAMBLERIADA

Godziny otwarcia targów:

10 maja, PIĄTEK: 11:00 – 18:00
11 maja, SOBOTA: 10:00 – 18:00
12 maja, NIEDZIELA: 10:00 – 18:00

Witajcie! Już wkrótce, 10 maja, będziemy mogli się spotkać podczas największego święta komputerowych graczy – na jedynych w kraju targach poświęconych TYLKO I WYŁĄCZNIE grom. Na Gambleriadzie.

W porównaniu z ubiegłoroczną edycją targów obecne przedsięwzięcie imponuje skalą. Agencja Greit – organizator imprezy – wynajęła tym razem wielką halę Torwaru, która przez trzy dni będzie tętnić gorączkowym rytmem targów. Dziesiątki firm, nowości, konkursy, spotkania, no i przede wszystkim GRY! W chwili, gdy to piszę, miesiąc przed targami, mogę zdradzić Wam nazwy firm, które zapowiedziały swoją obecność na Gambleriadzie. Oto one, w porządku alfabetycznym: Arrakis, Avax, Bell&Bell, CD Projekt, Comat, Digital Multimedia Group, Discomp, Eureka, Gambler, Greit, Gry Komputerowe, Hasbro, IPS Computer Group, Koch International, Lanser, LK Avalon, LiComp, Mag (wydawca miesięcznika Magia i Miecz), MarkSoft, Master s.c., Matt, Mirage Software, Multi-Styk, Multi-Pro, Optimus sp. z o.o., Pearl, Pulsar, Seven Stars, Świat Gier Komputerowych, Techland, Top Secret, Union Systems oraz User. Uff... To pewnie jeszcze nie koniec, bo zgłoszenia wciąż napływają. Planowane są pokazy rzeczywistości wirtualnej, przezentacje konsol, sesje RPG...

Tuż przy wejściu, po prawej stronie znajdziecie stoisko Gamblera, po lewej uzyskacie wszelkie informacje o targach u organizatora. Na naszym stoisku będziecie mogli pograć w najnowsze gry, porozmawiać z redakcyjnymi specami i zasięgnąć ich porady, a także zmierzyć się z nimi w walce – oczywiście za pośrednictwem komputera, nie fizycznie. Tam też będzie można zgłosić chęć uczestnictwa w II Turnieju Mortal Kombat.

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

II TURNIEJ MORTAL KOMBAT

Tak jest! Po raz drugi staną w szranki najlepsi wojownicy. Tym razem będą walczyć o tytuł mistrza Mortal Kombat 3, najnowszej edycji najsłynniejszego mordobicia na świecie. Firma CD Projekt, dystrybutor gry, dostarczy osiem kompaktów, które wraz z ośmioma komputerami od firmy TCH Systems stanowić będą arenę mistrzowskich zmagań.



Zgłoszenie udziału w II Turnieju Mortal Kombat

Imię .....

Nazwisko .....

Adres .....

.....

Telefon .....

By wziąć udział w Turnieju należy wypełnić kupon, przybyć pierwszego dnia na Gambleriadę i oddać kupon na naszym stoisku. Liczba uczestników eliminacji będzie ograniczona – im wcześniej się zgłosicie, tym większą macie szansę na udział w rozgrywkach. Uczestnicy turnieju otrzymają identyfikatory, uprawniające ich do bezpłatnego wejścia na targi następnego dnia. W sobotę odbędą się eliminacje, które wyłonią najlepszych. Ci wezmą udział w Wielkim Finale trzeciego dnia targów – w niedzielę. Pospieszajcie więc Wojownicy! Mistrz nad Mistrzami ubiegłorocznego turnieju, Adam Wojtunik, nagrodzony został nie tylko wieczną sławą, ale i kartą muzyczną oraz czytnikiem CD-ROM. W tym roku nie będzie gorzej – pula nagród stale rośnie...

Do zobaczenia na arenie!

płyty CD-ROM po polsku!

ALBION

TOP GRY - 25 zł



Seria TOP GRY stanowi zestaw sześciu doskonałych płyt CD-ROM z których każda zawiera kilkadziesiąt najnowszych gier (650 MB!!!) ze wspaniałą grafiką i dźwiękiem .in. doskonałe, trójwymiarowe gry wirtualne, przygodowe, strategiczne, fantasy, zręcznościowe, arkadowe, logiczne, symulatory .... z opisami w języku polskim. Dodatkowo załączono wiele poziomów do DOOM II. Wszystkie gry są w pełni działającymi wersjami sharewere i playable demo.Uruchamianie oraz instalację gier ułatwia polski system "menu".



SUPERMEDIA



Każda z płyt stanowi zestaw kilkuset (około 650 MB!) aktualnych programów shareware, freeware i public domain z całego świata (również polskich) pod DOS, OS/2, Windows 3.1 i Windows 95. Tematyczny podział na programy użytkowe, narzędziowe, multimedialne, komunikacyjne, gry, dźwięk, grafikę i animacje oraz krótkie opisy i system "menu" po polsku ułatwiają wybór najciekawszych propozycji. Łącznie na wszystkich płytach znajduje się ponad 3000 programów (3GB!!!).











KOLEKCJA DŹWIĘKÓW - 25 zł
Ponad 3000 plików MIDI podzielonych tematycznie.... oraz 800 MOD, 100 WAV i 50 VOC wraz z programami do odtwarzania i przerobki dźwięków. Łącznie ponad 150 godzin muzyki !!!



PROGRAMY NARZĘDZIOWE I DIAGNOSTYCZNE - 25 zł
Zestaw najlepszych, wyselekcjonowanych programów narzędziowych i testujących CD-ROMy, twarde dyski, pamięci, karty, procesory... w wersjach shareware oraz sterowniki do urządzeń znanych firm (SONY, PHILIPS, MITSUMI, IOMEGA...)



PROGRAMY I GRY DLA DZIECI - 25 zł
Programy i gry dla najmłodszych: nauka alfabetu, języka angielskiego, hiszpańskiego, geografii, muzyki, matematyki... oraz mówiące książeczki, śmieszne historyjki, kolorowanki, znane postacie z bajek, dinozaury na wesoło, zabawy słowne i wiele wspaniałych gier w wersjach shareware i playable demo m.in. takie hity jak Alladin, The Lion King, Ulica Sezamkowa czy Wacky Wheels. Wszystkie programy uruchamiane są bezpośrednio z CD. Całością płyty zarządza dziecinnie prosty system "menu" z opisami programów w języku polskim.



JĘZYKI OBCE - 25 zł
Najnowsze programy polskie i zagraniczne do nauki języka angielskiego, niemieckiego, hiszpańskiego, francuskiego i japońskiego (nauka wymowy, pisowni, słownictwa, idiomów oraz testy, ćwiczenia, zagadki i zabawy słowne...). Programy w wersjach shareware pod DOS i Windows. Całością płyty zarządza prosty w obsłudze system "menu" (pod DOS, Windows i Windows 95) z opisami programów w języku polskim.



PROGRAMY EDUKACYJNE - 25 zł
Ponad 100 aktualnych programów edukacyjnych, polskich i zagranicznych pod DOS i Windows w wersjach shareware i playable demo m.in. programy do nauki matematyki, historii, języków obcych, chemii, fizyki, literatury, geografii, przyrody... zarówno dla dzieci jak i dorosłych. Całością płyty zarządza prosty w obsłudze system "menu" (pod DOS, Windows i Windows 95) z opisami programów w języku polskim.

CENY Z VAT



GRY POD WINDOWS 1,2 - 25zł
Kilkadziesiąt nowych gier pod Windows m.in. planszowe, strategiczne, logiczne, przygodowe, edukacyjne, zręcznościowe, hazardowe, gry w karty...uruchamiane bezpośrednio z CD-ROMa.



KOLEKCJA KLIPARTÓW 1,2 - 25 zł
Kilka tysięcy wysokiej jakości klipartów w formatach BMP, GIF, PCX, podzielonych tematycznie i alfabetycznie. System menu w języku polskim umożliwia przeglądanie, edycję oraz kopiowanie klipartów.



SOUND EFFECTS FOR WINDOWS - 25 zł
Ponad 1600 plików WAV m.in. krótsze i dłuższe utwory muzyczne, odgłosy zwierząt, próbki i efekty dźwiękowe... Ciekawy system "menu" w języku polskim umożliwia odtwarzanie oraz instalację dźwięków.



INTERNET DLA KAŻDEGO - 25 zł
Prawdziwy skarbiec oprogramowania sieciowego dla użytkowników Internet m.in. EMAIL, terminale, narzędzia do obsługi protokołu TCP/IP oraz modułu IRC, zbiór programów FTP, TELNET...



KOLEKCJA IKON - 25 zł
Ponad 5900 Ikon pod Windows, poczynając od sportu, poprzez zwierzęta aż do edytorów tekstu. System menu po polsku umożliwia przeglądanie i edycję ikon oraz podstawianie ich pod wybrane programy.



BIURO - 25 zł
Kilkadziesiąt profesjonalnych programów w wersjach shareware do pracy w biurze i w domu, m.in. edytory tekstu, bazy danych, arkusze kalkulacyjne, programy finansowe, terminarze, notatniki... Programy uruchamiane są bezpośrednio z CD.



GRAFIKA - 25 zł
Profesjonalne programy graficzne w wersjach shareware min. tworzenie rysunków, animacji, rysunkach, konwersji grafik, instalacji i konwertowania ponad 460 fontów znajdujących na płycie , przeglądarki... Programy uruchamiane są bezpośrednio z CD.



WINDOWS 95 - GAMES - 25 zł
Kilkadziesiąt najnowszych gier pod Windows 95 m.in. gry planszowe, puzzle, przygodowe, trójwymiarowe, strategiczne, szachy... Wszystkie gry w pełni wykorzystują nowe możliwości Windows 95. System "menu" w języku polskim.



WINDOWS 95 - PROGRAMY UŻYTKOWE - 25 zł
Zestaw najnowszych programów użytkowych Windows 95. Wszystkie programy w pełni wykorzystują zalety 32-bitowego systemu operacyjnego Windows 95. System "menu" w języku polskim.

CD FACTORY
The multimedia company

KILKASET TYTUŁÓW

między innymi:

2700 True Type Fonts	25	Gry pod DOS	25
Animal Images	29	Gry pod Windows	25
Animal Kingdom	45	I can Spell	43
Art History Encyclopedia	25	Image Library	19
Business	19	Multimedia Music Box	19
Chessmaster 4000 Turbo	45	My Talking Dictionary	39
Classic Cartoons	35	OS/2 Warp Programs	19
Clipart Library	19	PremierArt Vol.1	39
Collection of Cars	29	Puzzle Mania Game	25
Collection of Horror&Fantasy	25	Różowa Seria 1 i 2	25
Compton's Encyclopedia 95	59	Textures & Backgrounds	29
Dark Forces	169	Top 100 Kids	39
Day of Tentacle	69	Travel to Space	19
Dinosaurs	39	The Module Collection	20
DOOM II Explosion	39	US Air Power	39
F117A	49	World Atlas 5.0	49
Family Doctor III	49	Flight Simulator Collection	29
Fun & Games 6-16	19	World of DTP	39
FX Fighter	129	World of MPEG	39
Game Killer	39	Erotyka	od 20
Grolier Encyclopedia 95	63		

UWAGA AUTORZY PROGRAMÓW KOMPUTEROWYCH

Bezpłatna reklama na naszych płytach CD-ROM za dostarczenie Waszych programów. Zakupimy lub opublikujemy najciekawsze programy.

Poszukujemy dystrybutorów, hurtownie, sklepy, księgarnie. Wysokie rabaty!!!

ALBION **ALBION MPC**

tel. (071) 44 20 77 w. 237, tel./fax w.238, Pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław

NOWO OTWARTY SKLEP: Dom Handlowy „Kameleon", I piętro

HURT i DETAL także sprzedaż wysyłkowa **KATALOG WYSYŁAMY BEZPŁATNIE.**

Klub Internetowy Gamblera
Kawiarnia Internetowa Fresco-Info
KUPON RABATOWY dla wszystkich
SESJA ZA DARMO

Klub Internetowy Gamblera
Kawiarnia Internetowa Fresco-Info
KUPON RABATOWY dla członków GC
30 minut za 50%

Klub Internetowy Gamblera
Kawiarnia Internetowa Fresco-Info
KUPON RABATOWY dla członków GC
30 minut za 50%

Klub Internetowy Gamblera
Kawiarnia Internetowa Fresco-Info
KUPON RABATOWY dla członków GC
30 minut za 50%

Klub Internetowy Gamblera
Kawiarnia Internetowa Fresco-Info
KUPON RABATOWY dla członków GC
60 minut za 50%

Klub Internetowy Gamblera
Kawiarnia Internetowa Fresco-Info
KUPON RABATOWY dla członków GC
60 minut za 50%

Klub Internetowy Gamblera
Kawiarnia Internetowa Fresco-Info
KUPON RABATOWY dla członków GC
60 minut za 50%

Klub Internetowy Gamblera
Kawiarnia Internetowa Fresco-Info
KUPON RABATOWY dla członków GC
60 minut za 50%

Klub Internetowy Gamblera
Kawiarnia Internetowa Fresco-Info
KUPON RABATOWY dla członków GC
60 minut za 50%

Internet dla każdego!

Już wkrótce i TY będziesz mógł poznać na własnej skórze, jak to jest, gdy w kilka sekund otwiera się przed Tobą cały świat. Zapraszamy wszystkich w gościnne progi Kawiarni Internetowej Fresco–Info, Warszawa, Rondo Jazdy Polskiej, przejście podziemne koło akademika Riviera.

Tam 1 maja 1996 r. rozpocznie działalność Klub Internetowy Gamblera, w którym nasi Czytelnicy będą mogli poszaleć po niewidzialnych łączach najbardziej złożonej struktury informacyjnej, jaką stworzyła ludzkość! Przerzucać się w kilka sekund z Agencji NASA do redakcji Playboya, a stamtąd do fabryki baśni Disneya, buszować po serwerach najsłynniejszych producentów gier, wyszukiwać wśród trylionów bitów ciekawostki o ulubionym hobby – od RPG po astronomię – słowem, kąpać się w informacji. Godzina surfowania po sieci pod opieką fachowców kosztuje 10 zł, ale... tylko zwykłych śmiertelników.

PO PIERWSZE: macie cały maj na wykorzystanie zamieszczonych obok kuponów. Pierwszy jest dla wszystkich i uprawnia do odbycia DOWOLNIE DŁUGIEJ sesji we Fresco–Info ZA DARMO!!! Pozostałe przeznaczone są tylko dla członków GamblerClubu i uprawniają do – uwaga! – łażenia po sieci przez OSIEM GODZIN ze zniżką 50%!

PO DRUGIE: członkowie GC, kiedy już wykorzystają kupony, zachowują prawo do zniżki 20% po okazaniu karty klubowej lub aktualnego odcinka prenumeraty.

PO TRZECIE: Fresco–Info organizuje sześciogodzinne kursy korzystania z sieci. Opłata wynosi 90 zł, ale znów tylko dla zwykłych śmiertelników... Członkowie GC płacą połowę – 45 zł, zaś młodzież szkolna 70%, czyli 63 zł (zniżki się nie sumują).

Poza tym 1 maja rozpocznie się konkurs wiedzy o Internecie, organizowany przez Fresco–Info. Pierwsza nagroda – 10 godzin korzystania z sieci, II i III – odpowiednio 6 i 3 godziny. Z warunkami konkursu można się zapoznać w kawiarni oraz na stoisku firmy na Gambleriadzie. Już wkrótce we Fresco–Info będzie też można zagrać w gry sieciowe, a na drugą połowę maja planowane są pokazy rzeczywistości wirtualnej – hełmy VR, rękawice itd.

Jeśli nie rozumiecie, o co ten cały szum, poczekajcie do czerwca. Od następnego numeru tematyką internetową będziemy się zajmować regularnie. (ws)

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).

Komunikat ZiP Soft

Niestety, w marcu 1996 r. znów nikt nie ukończył gry Phobos '99, a w każdym razie nie pofatygował się, aby to udowodnić. Nagrody przechodzą więc na następny miesiąc. Jednocześnie ogłaszam, że 20 czerwca 1996 r. dwuletni już konkurs firmy ZiP Soft i redakcji Gamblera zostanie zakończony. Macie więc jeszcze dwa miesiące na przysyłanie kart rejestracyjnych producentowi.

Alfabetyczny spis ogłoszeń w numerze

Albion ..... str. 93
AVAX ..... str. 71
CD Projekt ..... str. 3
Consumer Electronics Trade ..... str. 39
Digital Multimedia Group ..... str. 23
Eureka ..... str. 89
EXE ..... str. 59
Fontex ..... str. 41
Gambleriada ..... str. 91
IMP Poland ..... str. 100
IPS Computer Group ..... str. 2
Lanser ..... str. 73
L.K. AVALON ..... str. 69, 72
Lupus ..... str. 99
MarkSoft ..... str. 27
MATT ..... str. 37

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
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	Actua 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
296	Caesar 2	Sierra	CD	486 DX, 8MB	134,20	120,00
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
297	Conqueror AD 1086	Sierra	CD	486 DX/33, 8MB	134,20	120,00
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
144	Dracula	Psygnosis	3,5'	AT, 1MB RAM	18,30	16,00
298	Encyklopedia Kosmosu	Nexus	CD	386 DX, 4MB	122,00	110,00
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
299	Gabriel Knight 2	Sierra	CD	486 DX2/66, 8MB	176,90	160,00
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
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
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
300	Psychic Detective	Electronic Arts	CD	486 DX2/66, 8MB	134,20	120,00
232	Pyrotechnica	Psygnosis	CD	486SX, 4MB RAM	56,12	50,00
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
301	Shivers	Sierra	CD	486 DX, 8MB	134,20	120,00
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
167	Star Crusader	Gametek	3,5'	386, 2MB RAM	48,80	44,00
168	Star Crusader CD	Gametek	CD	386, 2MB RAM	48,80	44,00
302	SWAT Police Quest V	Sierra	CD	486/33, 8MB	146,40	130,00
55	Task Force	MicroProse	3,5'	386, 2MB RAM	67,10	60,00
169	Tesserae	Gametek	3,5'	386	63,56	50,00
303	Thexder	Sierra	CD	Windows 95	79,30	70,00
304	Top Gun	MicroProse	CD	486 DX2/66, 8MB	146,40	130,00
305	Torin's Passage	Sierra	CD	486 DX2/66, 8MB	134,20	120,00
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

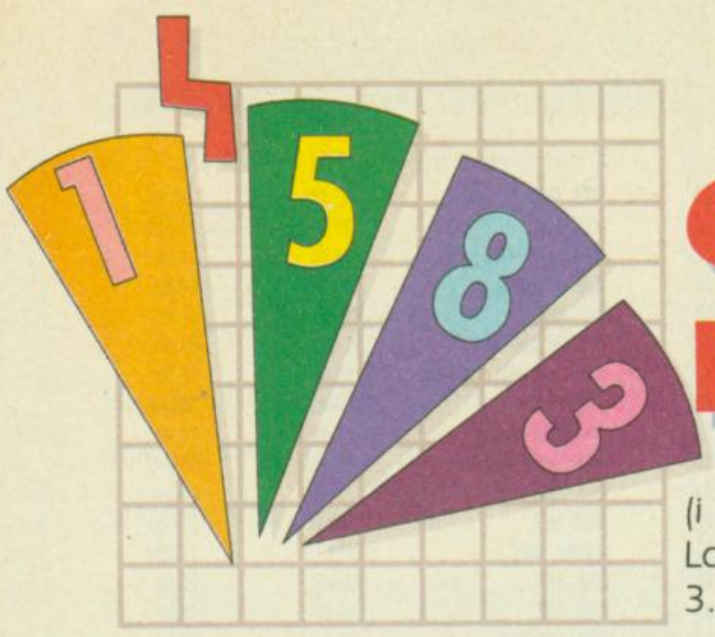
Tabela B1. Bieżąca oferta ZiP Soft dla użytkowników komputerów PC

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

Mirage Software ..... str. 13
Multi–Styk ..... str. 98
Personal Multimedia Computers ..... str. 67
Radio WAWa ..... str. 72
Seven Stars ..... str. 33
Techland ..... str. 85
TOMsoft ..... str. 31
Uniwersał ..... str. 35



OMNIBUS: NADCHODZI ROZWIĄZANIE

A jak rozwiązanie, to znaczy, że coś się urodzi, a konkretnie dwa „cosie–ktosie", czyli szczęśliwcy (i zarazem geniusze wiedzy o grach), którzy osobiście zobaczą jesienną edycję targów ECTS w Londynie. Ich nazwiska poznamy już za miesiąc. A teraz przedstawię odpowiedzi na pytania z edycji 3. i 4., wraz z listą zwycięzców.

OMNIBUS 3
– Bohaterowie nigdy nie są zmęczeni

O postaciach występujących w grach komputerowych. Ta runda sprawiła graczom masę kłopotów – zwłaszcza pytania 9. i 10. Oto odpowiedzi:

1. William J. „B.J." Blazkowicz
2. Tex Murphy
3. Malcolm
4. Kyle Katarn
5. Gage Blackwood
6. Richard
7. Jack (z gry Jumping Jack Flash). Jeśli ktoś napisał Jack z myślą o Bomb Jacku, to też dobrze.
8. W częściach IV i VII
9. W polskich grach Saper i Spy Master (obie stworzone przez LK Avalon)
10. Yan Parker (Wystarczyło prawidłowo podać nazwisko, bo z imieniem niemal wszyscy mieli problemy.)

Komplet 23 punktów zebrało 5 wspaniałych:

Krzysztof Kasprowicz, Poznań; Marcin Pietkiewicz, Lipiany; Bartłomiej Rożek, Rybnik; Marcin Wasiluk, Gliwice i Witold Wdowiak, Rzeszów.

Serdecznie im gratuluję, jednocześnie informując, że każdego nagradzamy grą komputerową ufundowaną przez firmę **CD Projekt** (00-626 Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel. 25 07 03), roczną prenumeratą Gamblera ufundowaną przez wydawnictwo **Lupus** oraz książką ufundowaną przez wydawnictwo **Iskry** (00-375 Warszawa, ul. Smolna 11, tel. 27 94 15).

20 punktów osiągnęło już znacznie więcej osób – głównie ci, co „nacięli się" na pytaniu 9. Uprzedzam od razu głosy krytyków: co prawda ani Saper, ani Spy Master raczej nie zaliczają się do klasyki światowych (ani nawet polskich) gier komputerowych, ale krajowy rynek jest póki co tak mały, że dobrze wyedukowany gracz powinien słyszeć o produkcjach przeciętnych i słabych. Rzekłem.

A oto lista dwudziestopunktowiczów:

Mateusz Borczak, Myślenice; Sebastian Bujak, Gorzów Wielkopolski; Szymon Chudziński, Koziegłowy; Łukasz Chybiński, Lubin; Krzysztof Chyła, Wejherowo; Wojciech Fiedukowicz, Kętrzyn; Leszek Frąckiewicz, Toruń; Grzegorz Frączek, Dzierżoniów; Jan Giedrojć, Bydgoszcz; Marcin Grygoruk, Bielsk Podlaski; Piotr Hołoweńko, Warszawa; Piotr Intres, Tułowice; Piotr Kaczmarek, Poznań; Piotr Kliber, Jasienica; Lechosław Knapik, Sosnowiec; Łukasz Kokoszka, Brzesko; Arkadiusz Kriszpin, Jasienica; Piotr Krótki, Koszalin; Filip Litwiński, Kielce; Jakub Łapott, Poznań; Tomasz Osak, Ełk; Leszek Osiecki, Mełno; Cyprian Ożyński, Warszawa; Krystian Ożyński, Warszawa; Mateusz Ożyński, Warszawa; Paweł Pisakowy, Tułowice; Radosław Pycia, Warszawa; Adam Rodak, Lublin; Andrzej Rokita, Warszawa; Sebastian Rokosik, Gniezno; Sebastian Szade, Warszawa; Michał Szczęsny, Kielce; Piotr Szumski, Bielsk Podlaski; Michał Trepka, Płock; Hubert Twardowski, Wyszków; Anna Wilk, Bystrzyca Kłodzka; Krzysztof Wilk, Bystrzyca Kłodzka; Tomasz Zaniewski, Krosno; Piotr Załuski, Toruń; Jarosław Zych, Kielce.

Spośród nich wylosowaliśmy 5 osób, które otrzymają nagrody pocieszenia: książki ufundowane przez wydawnictwo **Iskry**. Są to: Szymon Chudziński, Grzegorz Frączek, Piotr Intres, Jakub Łapott i Anna Wilk. Serdecznie gratuluję!

OMNIBUS 4 – Polska słabość

O polskich grach. Pasażerowie naszego Omnibusa wykazali się bardzo ważną cechą, jaką jest patriotyzm, i większych problemów z odpowiedziami nie mieli – nawet w przypadku trudnego pytania 9., gdzie należało wykazać się równie ważną co patriotyzm cechą, a mianowicie inteligencją. Krótko mówiąc było lekko, łatwo i przyjemnie. Oto odpowiedzi:

1. Franko
2. Kajko i Kokosz
3. Żmija
4. John Pollack
5. Excessive Speed (Niektórzy pisali Race – nie uznawałem tej odpowiedzi, gdyż taki był roboczy tytuł gry w bardzo wczesnym okresie jej powstawania. Ustalony, ostateczny i powszechnie znany tytuł handlowy to właśnie Excessive Speed.)
6. Liga Polska Manager '95 (z firmy MarkSoft)
7. Kret
8. Na przykład: Teenagent, Heartlight, Electrobody (pod tytułem Electroman, ale uznawałem oba warianty), Robbo
9. Marek Hopper, czyli Chmielarz (hop – ang. chmiel). Tak naprawdę chodzi o młodszego brata Adriana Chmielarza, scenarzysty i programisty gry, ale aby zaliczyć pytanie wystarczyło tylko skojarzyć oba nazwiska.
10. Uczciwie przyznaję się do błędu i kajam. Chodziło mi o firmę Karen, której członkowie bynajmniej nie wyemigrowali, ale spokojnie działali w kraju. Na szczęście, Czytelnicy nie dali się zmylić. Jako prawidłową odpowiedź uznaję Karen (lub California Dreams, tak bowiem nazywał się zachodni partner, pod szyldem którego ukazały się najbardziej znane produkcje), zaś przykładowe gry to: Street Rod 1 i 2, Solidarność, Blockout czy Tunnels of Armageddon.

Maksymalną liczbę 23 punktów uzyskało tym razem aż 20 osób:

Sebastian Bujak, Gorzów Wielkopolski; Krzysztof Derela, Tarnów; Wiktor Furtak, Włodawa; Mariusz Ignar, Gorlice; Lechosław Knapik, Sosnowiec; Tomasz Kopyra, Oborniki Śląskie; Marcin Krzaczkowski, Gdańsk; Bartosz Musiał, Poznań; Waldemar Przybycień, Zabrze; Marek Richter, Wrocław; Adam Rodak, Lublin; Piotr Rodak, Lublin; Bartłomiej Rożek, Rybnik; Jacek Strzelecki, Ząbki; Dariusz Szarmach, Szczecin; Piotr Szumski, Bielsk Podlaski; Piotr Słobodzian, Warszawa; Hubert Twardowski, Wyszków; Paweł Wodziński, Warszawa; Maciek Żmuda-Adamski, Trzebnica.

Tomasz Ronda z Braniewa zdobył punktów 21, zaś dalszych 20 osób – po 20 punktów.

Wśród zwycięzców wylosowaliśmy nagrody. Mariusz Ignar, Tomasz Kopyra, Adam Rodak, Jacek Strzelecki i Hubert Twardowski otrzymują gry komputerowe ufundowane przez firmę **IPS Computer Group** (02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66). Sebastian Bujak, Marek Richter, Dariusz Szarmach, Piotr Szumski i Paweł Wodziński otrzymują roczne prenumeraty Gamblera. Wszyscy pozostali uhonorowani zostają książkami z wydawnictwa Iskry. I znów gratuluję!

Amatur

Klasyfikacja po IV etapie wyścigu:

1.	Bartłomiej Rożek, Rybnik	– 87 pkt.
2.	Piotr Szumski, Bielsk Podlaski	– 86 pkt.
3.–10.	Lechosław Knapik, Sosnowiec	– 81 pkt.
	Łukasz Kokoszka, Brzesko	– 81 pkt.
	Tomasz Kulawik, Warszawa	– 81 pkt.
	Bartosz Musiał, Poznań	– 81 pkt.
	Jacek Strzelecki, Ząbki	– 81 pkt.
	Sebastian Szade, Warszawa	– 81 pkt.
	Michał Trepka, Płock	– 81 pkt.
	Hubert Twardowski, Wyszków	– 81 pkt.
11.	Piotr Kaczmarek, Poznań	– 80 pkt.
12.	Hubert Krzemień, Solec Kujawski	– 79 pkt.

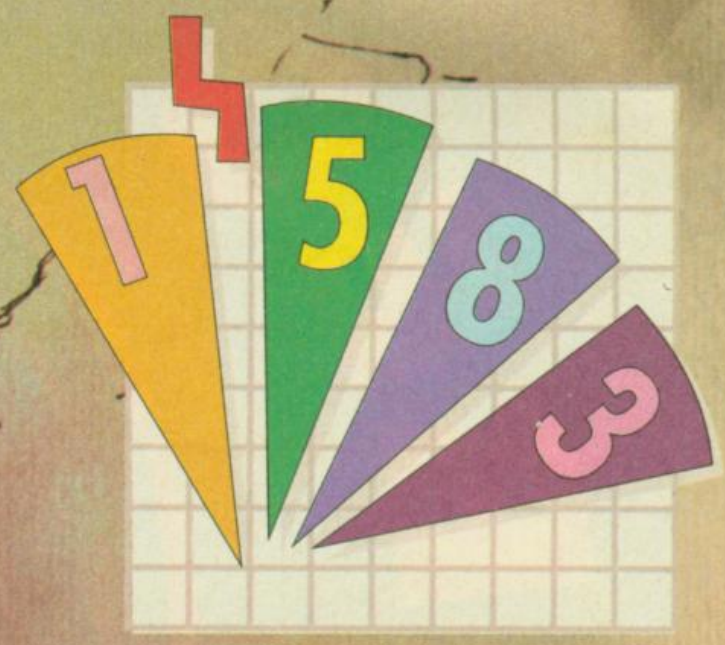
To tyle – zapraszam za miesiąc, na ostatnią odsłonę naszego pasjonującego wyścigu.

(na)wozowy Alex (tak mnie ochrzcił jeden z Czytelników!)

NOWY TEENAGENT

25 gier do wygrania!





Oto pytania konkursowe:

1. Jaki jest stopień wojskowy dowódcy obozu treningowego, do którego trafia Teenagent?
2. Proszę podać przynajmniej jedną zachodnią firmę, której dystrybutorem produktów w Polsce jest firma CD Projekt.
3. Jaką grę stworzyła firma Metropolis przed wydaniem Teenagenta?
4. Kto z członków redakcji Gamblera użyczył swego głosu przy tworzeniu Nowego Teenagenta CD?
5. Jak nazywa się organizacja, na zlecenie której pracuje Marek, bohater Teenagenta?

TEENKONKURS

Idąc z duchem czasów zajmiemy się dzisiaj agentami, a konkretnie agentem nastoletnim: Teenagentem. Sprawa jest aktualna, gdyż firma CD Projekt właśnie wydała zrealizowaną przez firmę Metropolis nową wersję tej bezsprzecznie najlepszej polskiej gry. Nowy Teenagent CD jest pierwszą rodzimą produkcją na dysku CD, z wszystkimi tekstami mówionymi, poprawioną grafiką i nagraną od nowa profesjonalną ścieżką dźwiękową. Na płytce znajduje się też wywiad z szefem firmy Metropolis, Adrianem Chmielarzem. Nowy Teenagent CD to dobrze zrealizowany i wydany produkt, a jego dodatkowym atutem jest rewelacyjna cena: jedyne 69 złotych, czyli o połowę mniej niż ceny zachodnich gier. Naprawdę warto!

Historyczny moment, jakim bez wątpienia jest wydanie pierwszej polskiej gry na dysku CD, firma CD Projekt i redakcja Gamblera postanowiły uczcić, ogranizując konkurs, jakiego jeszcze nie było. Tym razem rozdamy nie trzy, nie pięć, nie dziesięć, ale DWADZIEŚCIA PIĘĆ gier. Aż tyle sztuk Teenagenta zostanie rozlosowanych między wszystkich, którzy do 29 maja nadeślą swoje odpowiedzi na wyżej zamieszczone pytania (Uwaga! Odpowiedzi przyjmujemy wyłącznie na kartkach pocztowych, koniecznie z dopiskiem „Teenkonkurs"). Życzę powodzenia!

Delicjusz Złoty, Pan i Władca Wszechświata

STEREO GRAMY

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

Wielka akcja "Polowanie z Wilkiem"



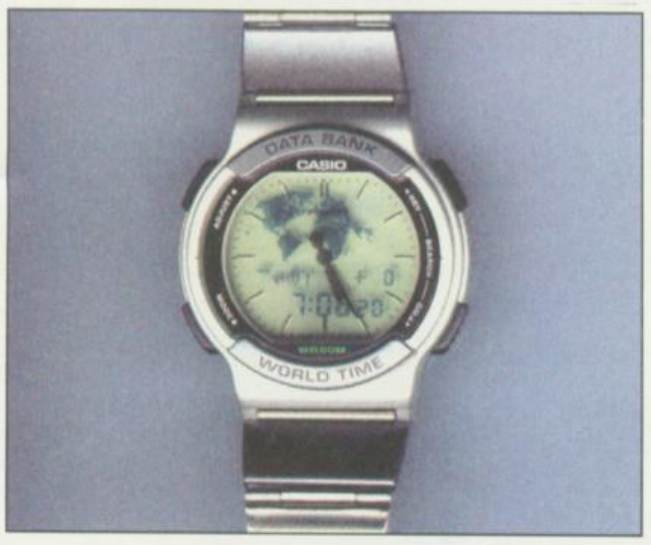
Pagery Philips
ufundowane przez firmę:

EasyCall®



Telefon komórkowy MOTOROLA
ufundowany przez firmę:

MOTOROLA
Telefony komórkowe

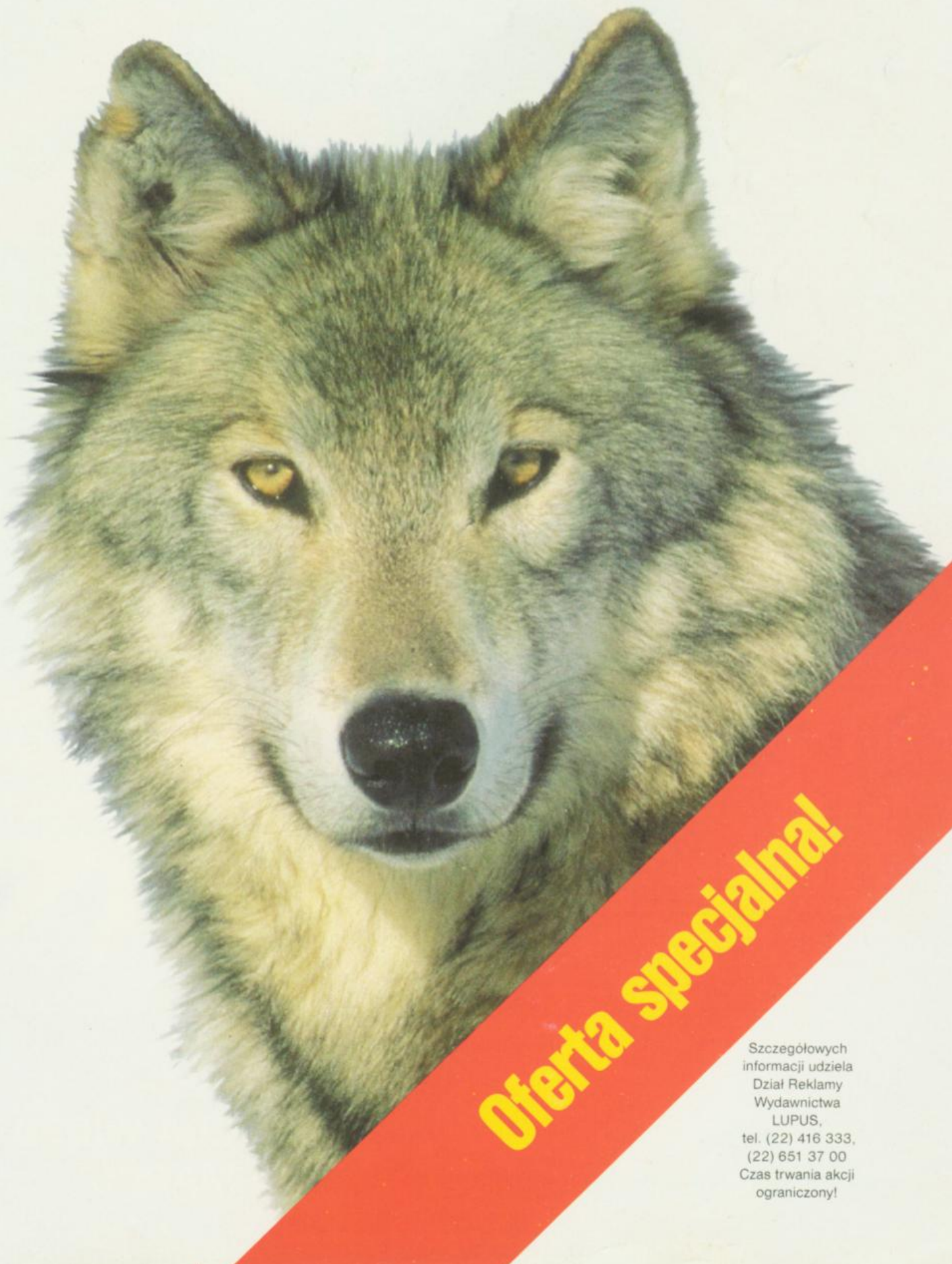


Zegarki Casio
ufundowane przez firmę:

Zibi
WSZYSTKO O CZASIE

Wydawnictwo LUPUS ogłasza specjalną ofertę cenową na reklamy w czasopismach: PCkurier, ENTER, GAMBLER

Do wygrania: telefon komórkowy, pagery, zegarki!



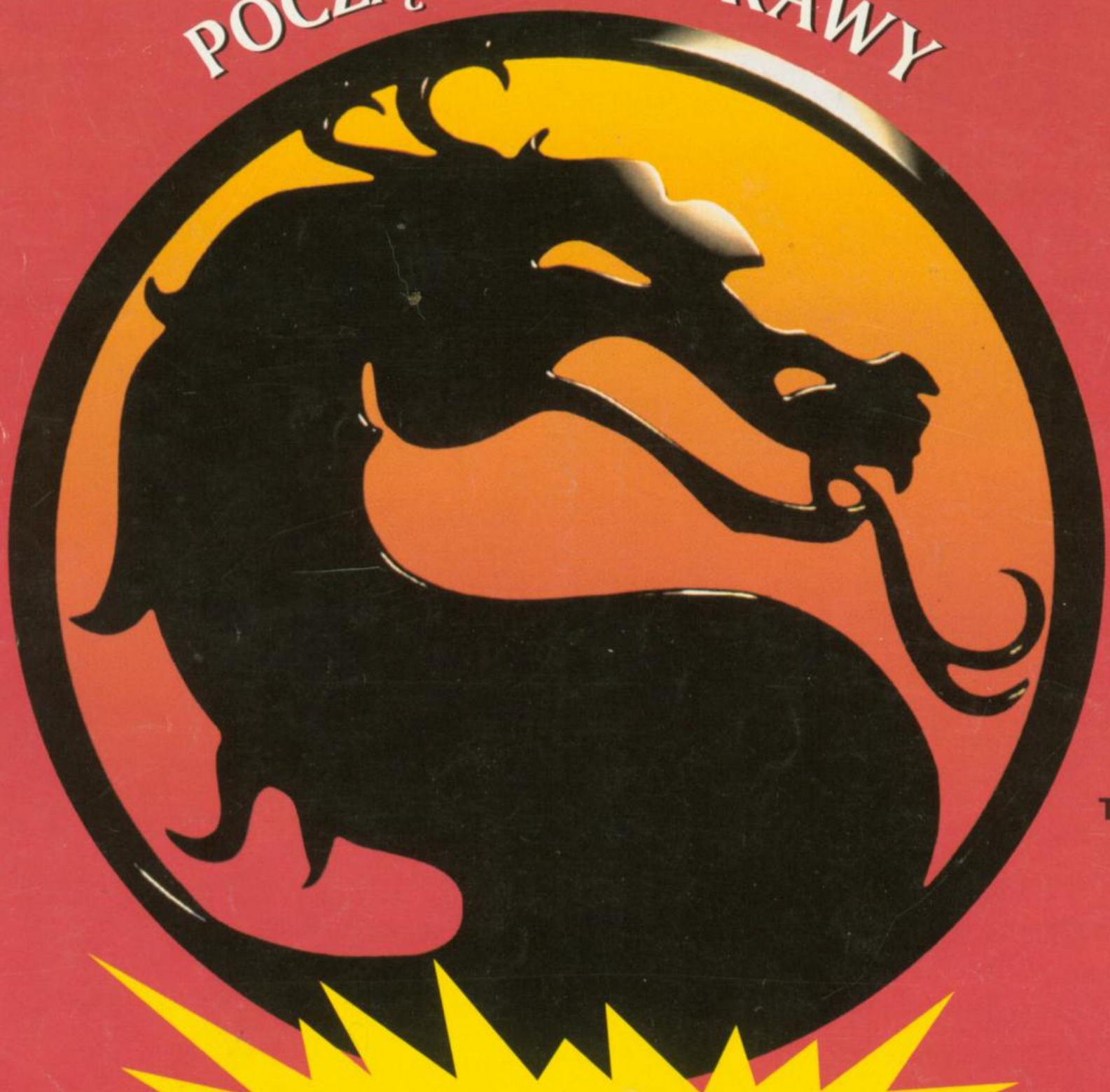
Oferta specjalna!

Szczegółowych informacji udziela Dział Reklamy Wydawnictwa LUPUS, tel. (22) 416 333, (22) 651 37 00
Czas trwania akcji ograniczony!

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