GAMBLER 6/96

RPG+INTERNET=MUD

100 stron!

# GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
czerwiec
ROK 6 1996
Cena 3zł 30gr (33 000 zł)

Wszystko o grze...
## Wing Commander IV






Wszystko o grze...
## Top Gun



## Ripper

## GRAND PRIX

Gramy!



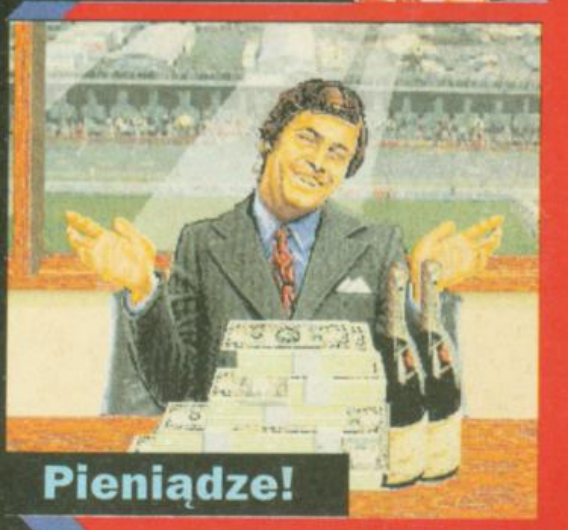

## Internet Know-How



Zwycięstwo!



Medale!



Pieniądze!



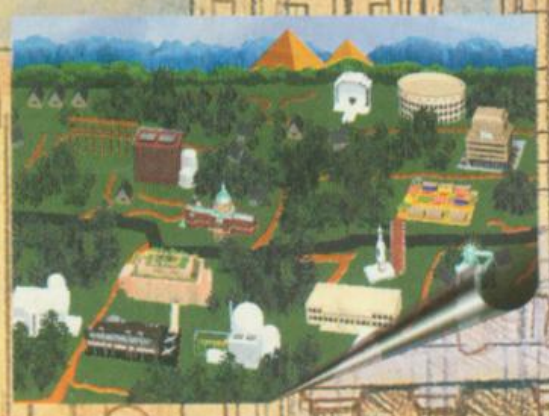
Afery...

# SID MEIER przedstawia:

# CIVILIZATION® II

## Najnowsza, udoskonalona wersja bestselerowej gry strategicznej









Nasza strona w Internecie: http://www.ipscg.waw.pl

MICROSOFT WINDOWS COMPATIBLE

MICROPROSE

SPATIALIZER® 3-D STEREO

Szczegółowych informacji udziela wyłączny dystrybutor, firma **IPS COMPUTER GROUP** Sp. z o. o.,
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69;
oraz nasza **filia w Zabrzu:** 41-800 Zabrze, ul. Wolności 262, tel. (0-32) 171 56 11 w. 460; tel./fax: (0-32) 175 39 72.

# Destruction derby







**Bez reguł, bez ograniczeń, bez chwili wytchnienia, ciągle naprzód! Kolizje, taranowanie przeciwników, wyścig z czasem, mistrzowskie władanie kierownicą. Wspaniała taktyka uników, fascynujące trasy wyścigów, walka z elitą zawodników... Weź udział w rozgrywkach ligowych, możesz współzawodniczyć ze swymi kolegami! Zwycięży najlepszy! - to wszystko i o wiele więcej we wspaniałej grze:**
**DESTRUCTION DERBY**





**CENA 119 zł**

# wipEout



**WipeOut jest szybki.**





**Pulsujące na najwyższych obrotach wyścigowe statki powietrzne o super opływowych kształtach. Tory, które kręcą się i zakręcają jak w twoim najgorszym nocnym koszmarze.**



**Jaśniejące połacie ziemi 3D znikają za horyzontem. Twoi przeciwnicy zostawjają cię w tyle razem z kurzem...?**



**Ale ze składzikiem broni jaki masz pod maską i silnikami które pokonują siłę grawitacji nie będziesz miał czasu żeby się tym przejąć. Lecisz prosto w następny zakręt i kierujesz swe oczy w pszyszłość. Pościgowo-wyścigowy thriller który dla wielu graczy zmiata drogę i wszystko co się na niej znajduje. Po prostu bądz gotów na**
**WipeOut...**



**Niedoścignione bestie. Pełne kolorów niebo. Tyle adrenaliny, że możesz jej skosztować...**



**CENA 119 zł**


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

**DO KUPIENIA W SKLEPACH Z GRAMI KOMPUTEROWYMI W CAŁEJ POLSCE**
**ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH**

# GAMBLER

## Pocztówka z targów

**...które się jeszcze nie odbyły. To znaczy, kiedy Wy to czytacie, jest już po imprezie, ale ja piszę wstępniak na cztery dni przed nią. Mowa oczywiście o Gamblerіadzie, jedynych w Polsce targach poświęconych wyłącznie grom komputerowym. To już druga ich edycja – premiera była w październiku 1995. Gdyby dziś był 13 maja, napisałbym tak: warto było odwiedzić targi. Oprócz najnowszych gier na PC pojawiły się też interesujące tytuły amigowe, najnowsze konsole – Sony PlayStation i Sega Saturn, gry RPG (prawdziwe, nie komputerowe). Większa była powierzchnia targów, więcej wystawców. Dziś mogę dodać, że swoją obecność na trzeciej Gamblerіadzie, w październiku 1996, zapowiedziało jeszcze więcej firm. Szczegółową relację zamieścimy za miesiąc.**

**Tymczasem chciałbym zainteresować Was bliżej Internetem, który przez ostatni rok awansował (czy też został zdegradowany) z dziedziny wiedzy niemal tajemnej do ulubionego tematu rozmówek na imieninach. Jak to często bywa, więcej się słyszy przeinaczeń i plotek, niż rzetelnych informacji. Warto więc zajrzeć do tematu numeru – „Internet know-how" to coś, co każdy Czytelnik Gamblera powinien mieć w małym palcu. Jeśli zaś chodzi o praktyczne wykorzystanie tej wiedzy, to pozwalam sobie polecić artykuł o MUD-ach, czyli RPG w Internecie. Bliższą – fizyczną, że tak powiem – znajomość z siecią można zawrzeć, korzystając z Klubu Internetowego Gamblera. Szczegóły w GamblerClubie.**

**Do usłyszenia zatem!**

***wojciech.setlak@lupus.waw.pl***

**Redakcja Gamblera składa zespołowi redakcyjnemu miesięcznika Top Secret serdeczne gratulacje z okazji opublikowania 50 numeru pisma. Jednocześnie życzymy, aby Top Secret nadal pozostawał przykładem dobrego stylu oraz arbitrem fair play na rynkowej arenie.**

## INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

| Program | Artykuł | Strona |
|---|---|---|
| Absolute Zero | Absolute Zero | str. 81 |
| Actua Golf | Poklosie ECTS... | str. 90 |
| Battle Arena Toshinden 2 | Po ECTS: Sony PlayStation | str. 42 |
| Big Red Racing | Big Red Racing | str. 77 |
| Biing | Bingo! | str. 28 |
| Commanche 3 | Poklosie ECTS... | str. 88 |
| Command & Conquer: Covert Operations | Command & Conquer | str. 22 |

# R O Z D


**OPISY**

Wing Commander IV ..... str. 6
*Jacek Ilczuk*

Najlepszy z najlepszych ..... str. 10
*Wiktor Kozłowski*

Stajnia stajni nie równa ..... str. 14
*Kristoff*

Siedemnaście dni na poligonie ..... str. 18
*Jacek Fasola*

Command & Conquer: Covert Operations ..... str. 22
*Jacek Piekara*

Ripper ..... str. 24
*Frogger*

Mech Killer Strikes Backl ..... str. 26
*Mech Killer*

Bingo! ..... str. 28
*[Ham8]*

Nie mam ust, muszę krzyczeć ..... str. 30
*Miłosz Gladzikiewicz*

Pechowy Prezent ..... str. 32
*Yuyo*

Miecze Xeenu ..... str. 34
*Jacek Piekara*

Thunderhawk 2 ..... str. 38
*Sunrider*

**KONSOLE**

Po ECTS: Sony PlayStation ..... str. 40
*Alex*

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

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

**TEMAT NUMERU**

Internet Know–How ..... str. 60
*Rafał Wiosna*

**PUBLICYSTYKA**

MUD-y, czyli... gdzie te lochy?! ..... str. 64
*Grzegorz Bonikowski*

Ostatnie tango w Paryżu ..... str. 84
*de Zooltar*

**RECENZJE**

Chronicles of the Sword str. 68
*Frogger*

Rayman ..... str. 68
*Great Cornholio*

Silent Thunder ..... str. 69
*Sunrider*

Spycraft ..... str. 70
*Frogger*

SlamTilt ..... str. 70
*Przemek Jędrzejczyk*

Fantasy General ..... str. 71
*Jacek Piekara*

Flight ..... str. 72
*Great Cornholio*

Total Distortion ..... str. 72
*Total Zooltar*

Radix ..... str. 72
*PiŁA/KtS*

Kingdom at War ..... str. 73
*McSon*



**GAMBLER 6/96**

Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 6 (31), rok czwarty
CZERWIEC 1996
Nakład: 55 300 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

Wydawca:
Grzegorz Eider
Redaguje kolegium:
Grzegorz Eider
Jacek Grabowski (VARIA'kowo)
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
Maciej Warzecha
Przemysław Wnuk
Tadeusz Zieliński
Projekt graficzny (layout): Piotr Kakiet

# GAMBLER

## A N I E


Space Bucks ..... str. 74
*Space–Zooltar*

Tower ..... str. 74
*Przemysław Wnuk*

Dogz – Your
Computer Pet ..... str. 75
*Snoopy the Pies*

Advanced Tactical
Fighters ..... str. 76
*Sunrider*

Kingdom O' Magic ..... str. 76
*Frogger*

Big Red Racing ..... str. 77
*Big Zooltar*

Silent Hunter ..... str. 78
*Oberleutnant Kozlovski*

Polanie ..... str. 78
*ViZ*

Track Attack ..... str. 79
*di Griz*

Rise and Fall of
Ancient Empires ..... str. 80
*exTerminator*

Pol–Goll ..... str. 80
*Andrzej Majkowski*

Absolute Zero ..... str. 81
*di Griz*


### LISTY DO REDAKCJI


Reakcje redakcji ..... str. 82
*Zgredaktor*

**Numery archiwalne** . str. 82


### NEWS


Kronika Towarzyska ..... str. 86


### TARGI


Pokłosie
ECTS Spring '96 (cz. 2) str. 88
*Alex*

Enoughsystem '96 ..... str. 91
*McSon von ChLor*

**GamblerClub .....** str. 92

**Alfabetyczny
spis ogłoszeń
w numerze .....** str. 93


### HARDWARE


CyberMaxx ..... str. 94
*Andrzej Majkowski*


### KONKURSY


Konkurs OMNIBUS ..... str. 96
*Alex*


### ROZWIĄZANIA


I Have No Mouth
And I Must Scream ..... str. 44
*Miłosz Gładzikiewicz*

Pechowy Prezent ..... str. 45
*Yuyo*

Ripper ..... str. 45
*Frogger*

Top Gun: Fire at Will ... str. 47
*col. Zgred Killer*

Wing Commander IV ... str. 48
*Jacek Ilczuk*


## INDEKS PROGRAMÓW NUMERU


| | |
|---|---|
| Chronicles of the Sword | Chronicles of the Sword ..... str. 68 |
| Dogz | Dogz – Your Computer Pet ..... str. 75 |
| Fantasy General | Fantasy General ..... str. 71 |
| Flight | Flight ..... str. 72 |
| Galaxian³ | Po ECTS: Sony PlayStation ..... str. 42 |
| Gex | Po ECTS: Sony PlayStation ..... str. 42 |
| Grand Prix Manager | Stajnia stajni nie równa ..... str. 14 |
| Hardwar | Pokłosie ECTS ..... str. 90 |
| I Have No Mouth And | |
| I Must Scream | Nie mam ust, muszę krzyczeć .. str. 30 |
| | Rozwiązanie ..... str. 44 |
| International Aviation | |
| Manager | Pokłosie ECTS ..... str. 88 |
| Jane's Advanced Tactical | |
| Fighters | Advanced Tactical Fighters ..... str. 76 |
| Kingdom at War | Kingdom at War ..... str. 73 |
| Kingdom O' Magic | Kingdom O' Magic ..... str. 76 |
| Loaded | Pokłosie ECTS ..... str. 90 |
| MechWarrior 2: | |
| Ghost Bear's Legacy | Mech Killer Strikes Back! ..... str. 26 |
| Mi-24 Hind | Pokłosie ECTS ..... str. 89 |
| Micromachines V3 | Pokłosie ECTS ..... str. 89 |
| Namco Museum | |
| Vol. 1, 2, 3 | Po ECTS: Sony PlayStation ..... str. 40 |
| NHL Faceoff | Po ECTS: Sony PlayStation ..... str. 42 |
| Normality, Inc. | Pokłosie ECTS ..... str. 90 |
| Pechowy Prezent | Pechowy Prezent ..... str. 32 |
| | Rozwiązanie ..... str. 45 |
| Pinball 3D VCR | Pokłosie ECTS ..... str. 88 |
| Pinball Construction Kit | Pokłosie ECTS ..... str. 88 |
| Pol-Goll | Pol-Goll ..... str. 80 |
| Polanie | Polanie ..... str. 78 |
| Radix – Beyond the Void | Radix ..... str. 72 |
| Rayman | Rayman ..... str. 68 |
| Resident Evil | Po ECTS: Sony PlayStation ..... str. 40 |
| Ridge Racer Revolution | Po ECTS: Sony PlayStation ..... str. 42 |
| Ripper | Ripper ..... str. 24 |
| | Rozwiązanie ..... str. 45 |
| Rise and Fall | |
| of Ancient Empires | Rise and Fall ..... str. 80 |
| Sampras Extreme Tennnis | Pokłosie ECTS ..... str. 88 |
| Sandwarriors | Pokłosie ECTS ..... str. 90 |
| Silent Hunter | Silent Hunter ..... str. 78 |
| Silent Thunder: | |
| A-10 Tank Killer 2 | Silent Thunder ..... str. 69 |
| SlamTilt | SlamTilt ..... str. 70 |
| | Pokłosie ECTS ..... str. 88 |
| Smash Court Tennis | Po ECTS: Sony PlayStation ..... str. 42 |
| Space Bucks | Space Bucks ..... str. 74 |
| Spycraft | Spycraft ..... str. 70 |
| Swords of Xeen | Miecze Xeenu ..... str. 34 |
| Synnergist | Pokłosie ECTS ..... str. 88 |
| Tekken 2: Return | |
| of Iron Fist | Po ECTS: Sony PlayStation ..... str. 40 |
| Thunderhawk 2 | Thunderhawk 2 ..... str. 38 |
| Top Gun: Fire at Will | Najlepszy z najlepszych ..... str. 47 |
| | Rozwiązanie ..... str. 47 |
| Total Distortion | Total Distortion ..... str. 72 |
| Tower | Tower ..... str. 74 |
| Track Attack | Track Attack ..... str. 79 |
| UEFA Euro '96 England | Pokłosie ECTS ..... str. 90 |
| Wing Commander IV | Wing Commander IV ..... str. 6 |
| | Rozwiązanie ..... str. 48 |
| Worms | Siedemnaście dni na poligonie .. str. 18 |



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

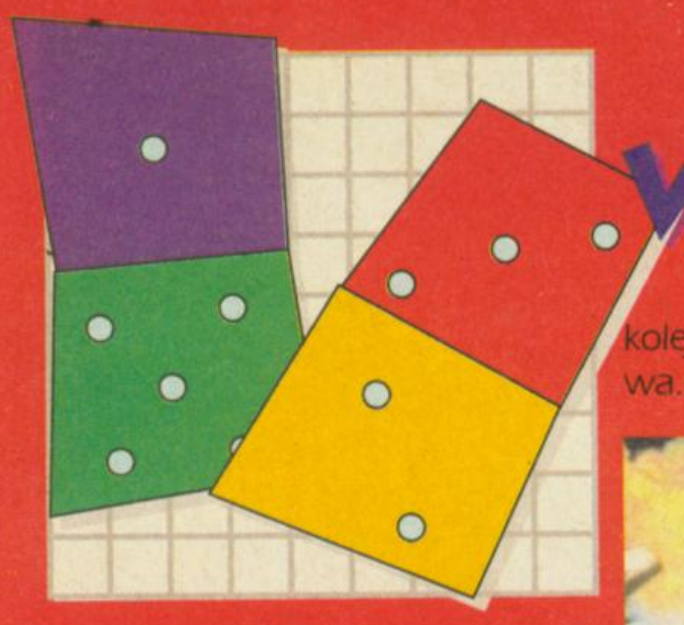
Elektroniczne łamanie:
DTP LUPUS
Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer
Korekta:
Lidia Sadowska
Projekt graf. okładki
Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę:
© Jacek Kopalski

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



# WING COMMANDER IV

WC4 to produkcja o wysokiej jakości, czemu trudno się dziwić. Grafika lotu SVGA nikogo dzisiaj nie wzruszy, ale fakt, że część filmowa została zrelizowana w 32 tys. kolorów (co prawda z przeplotem) jest pewną niespodzianką.

W stosunku do WC3 wzrosło znaczenia przygodowej części gry. Teraz zajmujesz się nie tylko problemem utrzymania wysokiego morale załogi, ale także podejmujesz decyzje mające wpływ na dalszy przebieg wydarzeń. Akcja jest wielowątkowa, zaś alternatywne możliwości zostały znacznie bardziej rozbudowane. Niestety, na szóstym, ostatnim krążku z grą wszystkie wątki „schodzą się" i wynik końcowy nie zależy od podejmowanych wcześniej decyzji.

Przy kręceniu zdjęć autorzy zrezygnowali z „oszałamiających" wstawek typu „Mark Hamill na schodach", koncentrując się raczej na dialogach i scenach zbiorowych. Doskonałym, nowym dodatkiem jest mapa pomieszczeń. Gracz nie musi się już błąkać po całym statku, by odbyć jedną ważną rozmowę...

Wspaniałe efekty dźwiękowe oraz doskonała muzyka, która zmienia się czterokrotnie w czasie trwania gry, dopełniają tego sielskiego obrazu.

## Scenariusz

Akcja WC4 toczy się niedługo po zakończeniu wojny z Kilrathi. Pokój oznacza zmniejszone siły zbrojne... Większość pilotów „przeszła na bezrobocie". Blair stał się farmerem!

Na świecie nie dzieje się jednak najlepiej – coraz częściej zdarzają się niezrozumiałe ataki statków Światów Granicznych na konwoje Konfederacji. Zbliża się kolejna wojna, tym razem domowa...



Senat przed podjęciem ostatecznej decyzji nakazał adm. Tolwynowi sporządzenie raportu. Ten zdecydował, że warto skorzystać z usług Blaira. [Misja 0 w solucji w Tete. W dalszej części tekstu cyfry w nawiasach kwadratowych oznaczają kolejne numery misji.]



Początek gry to spotkanie z Maniakiem oraz wymiana uprzejmości z pewnym wielbicielem ostrych przedmiotów...



W wyniku decyzji Tolwyna Blair zostaje odkomenderowany na lotniskowiec Lexington.



Spotyka tam Eisena, jako dowódcę, oraz Vagabonda [1], [2], [3]. Eisen zachowuje się dziwnie. Twierdzi, że przegląda pliki otrzymane od swoich wnuków. Jeżeli to prawda, to jego rodzina ma w młodym wieku bardzo ciekawe zainteresowania. [4]



Niespodziewanie na scenę wkracza kpt. Paulsen, który przejmuje dowodzenie. Misje stają się coraz dziwniejsze [5]... W tym czasie Senat podejmuje uchwałę o przymusowej eskorcie konwojów ŚG na obszarach Konfederacji. Jest to kolejny krok w kierunku wojny... [6]





Wątpliwości, jakie ktoś mógłby mieć co do Paulsena, niewątpliwie rozwieją się w momencie, gdy zobaczymy w jakich zażyłych stosunkach jest on z naszym znajomym od ostrych przedmiotów: Seetherem.

Jeżeli pojawienie się Seethera na pokładzie było niespodzianką, to jeszcze większą jest wiadomość, że Maniac i Eisen uciekli z Lexingtona i chcą przejść na stronę ŚG! Eisena w roli szpiega i zdrajcy można sobie jeszcze wyobrazić, ale Maniac jest na to zdecydowanie zbyt głupi...



W następnej misji nadarza się pierwsza okazja wyboru wątku gry. Można przyjąć propozycję Vagabonda i przejść na stronę ŚG. [7]

Jeżeli zdecydujemy się dochować wierności Konfederacji, lądujemy na statku, gdzie pierwsze

**KOSZTY PRODUKCJI GRY WING COMMANDER III WYNIOSŁY 4 MLN USD. JAK WIELKA MUSIAŁA BYĆ POPULARNOŚĆ OWEJ GRY, SKORO NA KOLEJNY ODCINEK SERII FIRMA ORIGIN ZDECYDOWAŁA SIĘ WYDAĆ 10 MLN?!**

**Dwa światy: SVGA...**



skrzypce zaczyna grać nie kto inny, jak Seether. Stosowane przez niego metody przesłuchiwania jeńców nawet najbardziej oddanych służbistów przekonają do zdrady. [8B] [9B] [10B]



Sprawa zaczyna się nieco wyjaśniać po przejściu na „drugą stronę": ktoś w Konfederacji stara się zaostrzyć konflikt. Kto i w jakim celu? Nie wiadomo. [8A]



Eisen przejmuje dowództwo na Intrepidzie. Przy okazji możemy obejrzeć „koło sterowe" statku kosmicznego. Wygląda fajnie, zwłaszcza... sternik, ale to bezsens kompletny...



Rozpoczynamy walkę z Konfederacją [9A], [10A], w wyniku której dochodzi do zniszczenia Lexingtona. Kozioł ofiary zawsze się znajdzie – Seether zabija Paulsena.

Dane zabrane z Lexingtona są niewystarczające. Trzeba zdobyć dodatkowe. Powstaje pomysł ataku na stację komunikacyjną przy Orestes IX. [11]

ŚG mają trochę eksperymentalnych gadżetów produkcji szefa mechaników, Pliersa: MIP-y oraz system maskowania.

**...i VGA**





Komandosi ŚG mają dopiero przylecieć, dlatego do misji na Orestes IX zgłaszają się ochotnicy – Vagabond i Sosa [12]. Karciany niefart Vagabonda przenosi się na inne sfery jego życia i biedak ginie podczas akcji. Sosa zdobywa potrzebne dane.

[13] Wreszcie mamy okazję spotkać się z Kilrathi. Koty zeszły do tego stopnia na psy, że nie są nawet w stanie się bić i potrzebują ochrony! Od Meleka otrzymujemy zapis akcji z użyciem Flash–Packa. Hawk rozpoznaje styl latania Seethera. Warto porozmawiać z Melekiem i poprosić go o pomoc techniczną przy systemach maskowania.

Eisen zdobył wystarczającą liczbę dowodów. Wybiera się osobiście do przyjaciół w dowództwie Konfederacji, aby przekazać im wiadomość o spisku. Blair zostaje dowódcą Intrepida, wiceadmirał Wilford z Unii Światów Granicznych koordynuje działania.



W tym czasie Pasqual X, planeta zamieszkana przez Kilrathi, zostaje zatakowana przez jednostki z oznaczeniami ŚG. Trzeba ją obronić. [14]

Wreszcie pojawia się oddział komandosów pod dowództwem Dekkera [15]. W układzie Peleus ŚG mają poważne kłopoty – coś powoduje nieprawidłowe działanie systemów statków. Ponieważ jest to rejon o kluczowym znaczeniu strategicznym, Blair musi rozwiązać ten problem. Najpierw misja w poszukiwaniu „języka"... [16]





Katapultowany pilot (znajomy z baru) udziela nam informacji o statku z systemami zakłócającymi.



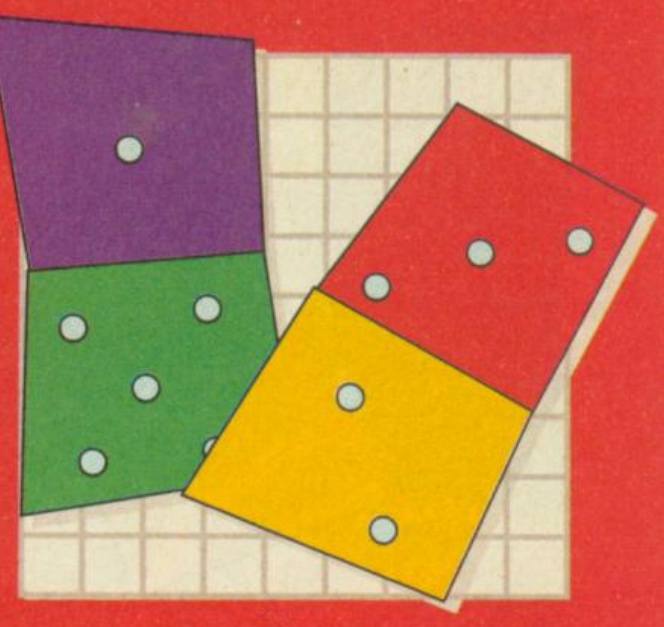
Dekker ofiaruje nam w prezencie adm. Tolwyna [17]. Można go wypuścić – w końcu wojna nie została formalnie wypowiedziana. Jeżeli tego nie zrobimy, wyręczy nas Maniac.

Pojawia się tu możliwość wyboru dwóch wątków akcji:



A – obrona planety Circe przed atakiem. [18A] [19A] [20A] [21A] [22A] [23A]

B – zdobycie w systemie Speradon broni potrzebnej dla ŚG. [18B] [19B] [20B] [21B] [22B] [23B]

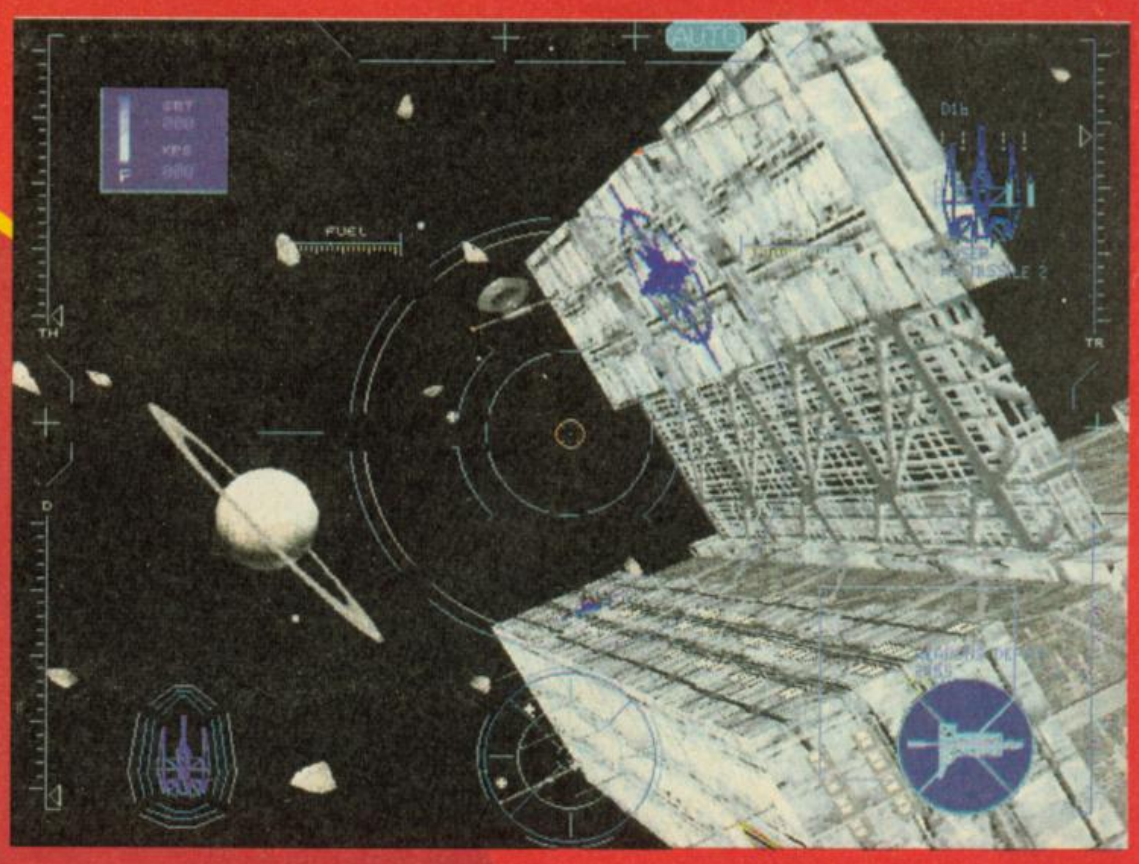


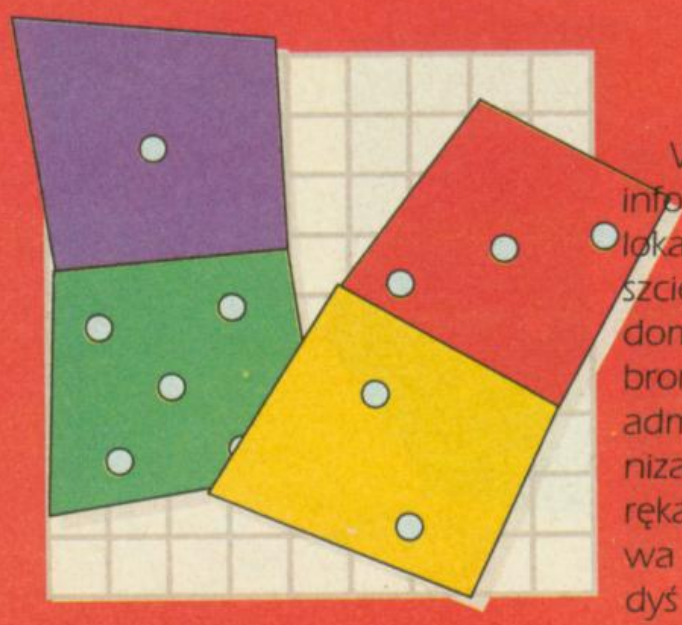
W obu seriach warto obronić Maniaka (dyskusja z Dekkerem) – stanie się lepszym skrzydłowym. Lepiej też nie dopuścić do potraktowania go przez Panther (Circe) lub Hawka (Speradon) jako celu ćwiczebnego. Pliers przygotowuje dobry system maskowania, ale tylko dla jednego myśliwca.

Na koniec Maniac uczy Catscratcha latać, czego wyniki dają się natychmiast zauważyć. Jeśli zostawimy Catscratcha „na pożarcie", Blair wygłaszając mowę pogrzebową wyjdzie na niezłego hipokrytę.

Dodatkową różnicę między serią Circe a Speradon stanowi fakt, że w tej pierwszej Catscratch, mimo iż został uratowany, znika z listy pilotów – zapewne dostał przeniesienie do obierania ziemniaków i mycia garów. Szkoda tylko że to nie my podejmujemy tę decyzję.







Istotne dla dalszej rozgrywki są misje [22AB] lub [23AB]. Przejmujemy ważny konwój, co daje niespodziewane efekty – dostajemy Flash–Pack i statki typu Dragon.



Oba wątki łączą się w misji [24]. Do Intrepida dociera sygnał SOS z planety FT 957 w systemie Telamon. Blair z komandosami lądują na planecie, aby zetknąć się z porcją horroru made in Origin.

Ktoś bawił się tutaj bronią biologiczną, która eliminuje ludzi wykraczających poza ramy określonego wzorca (90% populacji). Ciekawe, że „grupa uderzeniowa" wraca spokojnie na Intrepida – żadnego odkażania, kwarantanny...



Wilford przekazuje Blairowi informacje o prawdopodobnej lokalizacji bazy wroga [25]. Wreszcie wszystko się wyjaśnia. Wiadomo, kto używał Flash–Packa i broni biologicznej. Okazuje się, że adm. Tolwyn to przywódca organizacji Black Lance, a jego prawą ręką jest Seether. Tolwyn spodziewa się, że ludzkość napotka kiedyś wroga znacznie groźniejszego od Kilrathi. Stąd jego działania, zmierzające do... udoskonalenia naszej rasy.



Pora na porcję westernu. Blair jest ścigany przez siły bezpieczeństwa Black Lance. Znajduje się oczywiście dobra dusza, która nie tylko wskazuje mu drogę ucieczki, ale także przekazuje ważne dane. Oczywiście, swoje bohaterstwo przypłaca życiem... [26]

Tolwyn odlatuje na Vesuviusie w kierunku Ziemi. Blair postanawia podążyć za nim „na skróty". Niestety, droga wiedzie przez system z superbazą Konfederacji... [27A] [27B]

Admirał Tolwyn nie należy do ludzi, którzy uciekają, szczególnie przed słabszym wrogiem (ciekawe, na co liczył Blair?!). Tak rozpoczyna się walka superlotniskowca z Intrepidem. [28]



W ostatniej chwili nadciąga kawaleria. Eisen przylatuje na świeżutkim lotniskowcu St. Helen (jak to się ma do redukcji we flocie?).

Dochodzi do ostrej walki, w trakcie której Vesuvius traci osłonę myśliwską i ucieka do Układu Słonecznego [29]. St. Helen podczas walki odnosi jednak poważne uszkodzenia. Nie pozostaje więc nic innego, jak zniszczyć superlotniskowiec za pomocą jedynego Flash–Packa. [30]

Tolwyn ucieka. Leci na Ziemię, aby uczestniczyć w posiedzeniu Senatu. Blair musi udać się za nim, pokonując przy okazji Seethera (nareszcie!) oraz stojące na drodze siły Konfederacji. [31]



Ostatnia misja to krótka przygodówka [32]. Została na szczęście zrealizowana logicznie, tak że nawet ktoś nie mający doświadczenia z grami tego typu może pokonać ją bez problemu za pierwszym razem.



Gra trzyma w napięciu do samego końca. Trzeba uważać, bo Blair może stanąć przed plutonem egzekucyjnym. Tolwyn zostaje wtedy marszałkiem i prowadzi swoją wojenkę. To jedno zakończenie.



Inna możliwość – proces Tolwyna zakończony wyrokiem śmierci. Nie czeka on jednak na egzekucję i popełnia samobójstwo. Blair zostaje instruktorem i szkoli nowych pilotów. Wszyscy żyją długo i szczęśliwie...



Jest jeszcze jedno zakończenie. Po śmierci Tolwyna Blair zostaje... admirałem. Sytuacja mocno dwuznaczna: do jakiego stopnia przejmuje, wraz ze stanowiskiem, poglądy poprzednika? Ciekawe, czy to nagroda, czy też kara?

A może są jeszcze inne zakończenia?

## Porady

Starym (znanym z WC3) trickiem jest zmiana dystrybucji energii statku. Nie ma większego sensu przeznaczanie jakiejkolwiek jej części dla systemów naprawczych. Jeżeli będzie taka potrzeba, to po zniszczeniu statków wroga można przerzucić na naprawy nawet 100%. Ponieważ podwyższenie poziomu energii dla silników nie zwiększa szybkości (choć poprawia przyspieszenie), można zaoszczędzone 25% w całości przeznaczyć na broń lub tarcze.

Ważny element gry stanowi wybór odpowiedniego skrzydłowego. Dobry jest Primate, a w późniejszej fazie gry także Hawk i Panther. W niektórych misjach sprawdza się Maniac, choć na pomoc z jego strony trudno liczyć.

Nie powinno się zbyt długo latać w szyku. Warto prędko „uwolnić" skrzydłowego, ponieważ jest on bardziej zagrożony niż w walce samodzielnej – szczególnie istotne przy atakowaniu statków flagowych. Niekiedy warto wskazać skrzydłowemu cel ataku.

W czasie walki duże znaczenie ma użycie dopalaczy, trzeba jednak pamiętać, że ilość paliwa do nich jest ograniczona. Niekiedy można wykorzystać widok do tyłu na dolnym wyświetlaczu [Ctrl-F4].

Po odpaleniu torped/rakiet w kierunku okrętów flagowych przeciwnika lepiej natychmiast zmienić kierunek lotu, inaczej pociski mogą zostać zniszczone przypadkowym strzałem.

## Dane techniczne

Origin sprawił graczom niemiłą niespodziankę. W dokumentacji gry zrezygnowano z podania parametrów wszystkich typów statków oraz broni. Autorzy odsyłają do pliku README.TXT (na pierwszym krążku), jednak... nie zawiera on obiecywanych informacji! Zamiast tego dostajemy dwa pierwsze rozdziały średniej klasy (delikatnie mówiąc) powieści dwóch bliżej nie znanych autorów, osadzonej w świecie Wing

**WING COMMANDER IV**

Origin/EA 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

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

Commandera. Prawdopodobnie jest to związane z promocją przewodnika po WC4. Niestety, naszych graczy spotka rozczarowanie – pozycja ta nie ukaże się w języku polskim.

### Dodatkowa broń

Wyposażone są w nią myśliwce ŚG. Niestety, jeżeli jest aktywna, nie działa ITTS. Poprawki na ruch celu musimy wykonywać sami.

**Firestorm** – coś jakby karabin maszynowy ery kosmicznej. Ograniczona liczba pocisków: 5000. Świetnie nadaje się do ataku na duże, powolne cele. W przypadku myśliwców można go wykorzystać, jeżeli wejdziemy komuś na ogon – dłuższa seria rozpruwa Dragona.

**Fission Gun** – działo o wielkiej sile rażenia i zmiennym okresie przeładowania (im dłużej przyciskamy „Fire", tym potężniejszy ładunek energii zostaje wystrzelony) oraz niewielkiej prędkości pocisków. Dobre w ataku na duże, powolne jednostki. W przypadku myśliwców, by mieć szanse trafienia, trzeba wejść przeciwnikowi na ogon. Jeden celny strzał potrafi zniszczyć statek.

**Leech Gun** – odpowiednik pocisku Leech. Działo, które wysysa energię z atakowanego statku. Łatwiej w ten sposób unieszkodliwić okręt liniowy, niż zniszczyć go normalnym ostrzałem.

**Scatter Gun** – działo przeznaczone do niszczenia silników statków liniowych, doskonałe także do walki z myśliwcami.

Nowe typy rakiet to **Starburst** oraz jej wersja rozwojowa – **Coneburst**. Są to rakiety nie kierowane, o sile przebicia 100 du. Odpalone lecą przez pewien czas, później wybuchają, rozpadając się na małe pociski frunące we wszystkich kierunkach. Trudne do wycelowania, doskonale spisują się w przypadku większych zgrupowań wroga.

Pojawia się też nowa torpeda – **Mace**. Ma mniejszą siłę przebicia (1000 du), ale nie trzeba czekać na namierzenie celu – jest nie kierowana.

### W trzech zdaniach

Wing Commander IV to gra prawie doskonała. Jedyną jej wadą jest niezbyt duża liczba misji. Nie ma to jednak wielkiego wpływu na końcową ocenę: WC4 należy zaliczyć do najważniejszych produkcji ostatnich 12 miesięcy.

***Jacek Ilczuk***

PS Pełne rozwiązanie gry, opis wszystkich misji i parametry techniczne statków publikujemy w Tete na str. 48.

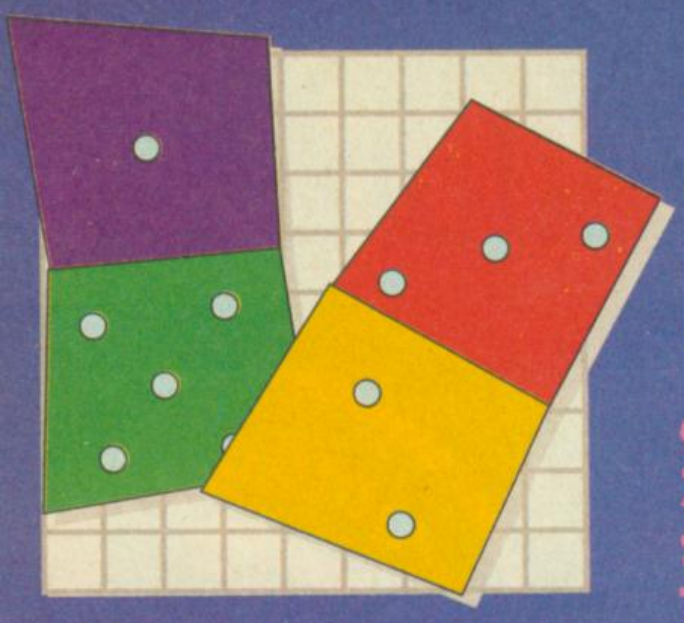
Dystrybucja:
IPS Computer Group,
02-916 Warszawa,
ul. Okrężna 3,
tel. 642-27-66, 642-27-68,
fax 642-27-69.
Cena: 189,10 zł.



### Wymagania sprzętowe

486 DX4/75, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, SVGA/VESA LB, 30 MB na HDD, mysz. Zalecane: P75, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, karta SVGA/VESA PCI.
Praktycznie można grać na 486 DX2/66 (testowałem: 8 MB RAM, Local–Bus S3, CD-ROM 4×). Znośna konfiguracja to 8-bitowa SVGA dla filmów wideo, 16-bitowa SVGA dla ekranów oraz SVGA podczas lotu. W tym ostatnim przypadku musimy się liczyć z dłuższym czasem ładowania misji (ponad pół minuty) oraz przy dużej liczbie wyświetlanych obiektów – ze skokowymi animacjami. Ekran VGA podczas lotu nie jest zbyt kuszący: wygląda dosyć topornie.


SONY®
PlayStation™
promocja
RELOAD
NOUNSTORM
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



# NAJLEPSZY Z NAJLEPSZYCH...

## CZY PODOŁASZ ZADANIU? CZY OKAŻESZ SIĘ NAPRAWDĘ NAJLEPSZY? JEŚLI CHCESZ SIĘ SPRAWDZIĆ, ZAGRAJ W TOP GUN!

Od jakiegoś czasu Spectrum Holobyte nie produkowała nowych symulatorów (w pełnym tego słowa znaczeniu). Teraz jednak nastąpił przełomowy moment w dziejach symulatorów. Długo zapowiadany Top Gun: Fire at Will pojawił się w lutym i od razu „wykosił" konkurencję. O ile pod względem graficznym nie przewyższa on EF 2000 (choć na pewno mu dorównuje), to góruje nad nim dźwiękiem, pomysłem, GRYWALNOŚCIĄ i także, mimo wszystko, realizmem. Poza tym zajmuje dwa kompakty: absolutny rekord, jeśli chodzi o symulatory. Program zadowoli właściwie każdego. Można go skonfigurować tak, że będzie przypominał zręcznościówkę albo skomplikowany symulator. Ja oczywiście wolę to drugie ustawienie i o nim będzie mowa w tym tekście.





### F-14 Tomcat

F-14 to przede wszystkim myśliwiec przechwytujący mający bronić floty, w szczególności lotniskowca, przed atakiem. W drugiej kolejności, jest to samolot eskortujący pokładowe szturmowce. Przystosowano go też do ataków szturmowych, ale nigdy nie był wykorzystywany w taki sposób i jego piloci nie są szkoleni w tych działaniach.

Model lotu w grze jest dość realistyczny. Twoja zwrotność zależy od prędkości i wysokości. Największą prędkość (ok. 1300 węzłów) uzyskasz na wysokości rzędu 35 tys. stóp. Silniki zaopatrzone są w pięciostopniowe dopalacze, pożerające duże ilości paliwa (choć nie aż takie jak w Su-27) i często po dłuższym pościgu lub ucieczce możesz nie dolecieć z powrotem na pokład.

Słabą stroną Tomcata jest niedostatek mocy silników i, niestety, brutalnie się to objawia w grze. Często będziesz zmuszony do walki na granicy przeciągnięcia. Gdy Twoja prędkość bardzo spadnie, samolot zaczyna się „trząść", ostrzegając o braku siły nośnej. W manewrach z małą prędkością i dużym przeciążeniem pamiętaj o otwarciu klap – to znacznie zwiększa siłę nośną skrzydeł.

Start Tomcatem jest trywialny – włącz silniki, daj 100% mocy (nawet bez dopalaczy) i uruchom katapultę. Natychmiast po starcie wciągnij podwozie.

Nawigacja jest równie prosta. Znaczek na skali kompasu na HUD-zie określa Twój aktualny kurs. Całą robotę związaną z nawigacją i wynajdowaniem celów odwala Merlin, Ty możesz tylko wybrać któryś ze śledzonych celów i zaatakować.



Prędkość lądowania powinna wynosić 180–190 węzłów. Zbliżaj się z godziny piątej lotniskowca. Pamiętaj, że musisz posadzić samolot na rufie, a nie pośrodku pokładu. Możesz przyziemić nawet bardzo twardo – podwozie powinno wytrzymać.

### Teatry działań

**Miramar**

Na początku, na skutek nieudanej akcji oglądanej w intro, trafiasz do „szkoły latania". Jej zadaniem jest nauczenie pilotów myśliwców walki na krótkim dystansie. W tej części gry nie masz wpływu na wybór uzbrojenia. 10 misji – dosyć prostych.

**Kuba**

Pierwsza prawdziwa wojna. Castro zaatakował bazę w zatoce Guantanamo. Twoje zadanie – odeprzeć ataki powietrzne i zapewnić osłonę samolotom szturmowym, atakującym kubańskie siły naziemne. Będziesz operował z pokładu USS America. Tutaj po raz pierwszy spotkasz się z Amandą Moore, reporterką, oraz z Nomadem (w powietrzu). 11 misji. Pojawią




się MiG-i 21, 23, 29 i bombowce Bear. Słabiutka obrona przeciwlotnicza nie stwarza problemów.



Jedyny większy kłopot – atak na łódź patrolową.

**Korea**

Po ukończeniu misji [illegible] zostajesz skierowany na USS Kitty Hawk, przebywający u wybrzeży Korei. Misje stwarzają już pewne problemy. Pojawiają się myśliwce MiG 21, 23, 25, 27, 29 i Su-27. Twój lotniskowiec będzie atakowany przez Su-27, Badgery i Tu-26. Spotkasz sporo nowoczesnych myśliwców, dla których stare MiG-i 21 i 23 są tylko wsparciem.

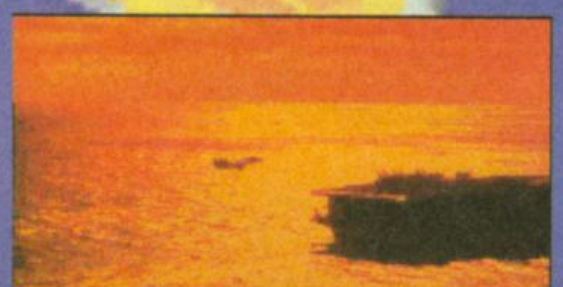


Jak nie będziesz uważał, dostaniesz w d*.*. Koreańscy piloci naprawdę sporo potrafią, są w końcu szkoleni przez Nomada. 12 misji.

**Libia**

Po szczęśliwym zakończeniu konfliktu koreańskiego kolejne przebazowanie – na USS Kennedy. Libia – strefa śmierci. Nie ma w tym przesady. Równocześnie z Tobą na miejsce przybędzie Nomad, przyjaciel pułkownika Kadafiego.

Podstawą libijskich sił powietrznych są MiG-i 29 i Su-27 wspierane przez nieliczne egzemplarze MiG-ów 21, 23, 25 i 27. Pojawiają się również Jaki 38, startujące (jak się okaże) z odpowiednio przerobionego zbiornikowca. W 10. misji spotkasz cztery arabskie F-14. Zadadzą Ci bobu.



No i najważniejsze: niedaleko Twego lotniskowca plącze się krążownik Jurij Andropow, z którym lepiej nie zadzierać. Dysponuje rakietami woda–powietrze SS-N-4, które można [illegible], ale bardzo [illegible] chaffami. [illegible] życzą sobie amerykańskich samolotów w odległości mniejszej niż 100 kilometrów od okrętu. Krążownik w części misji będzie miał eskortę powietrzną – 2 MiG-i 29, których obecność także powinna ostudzić Twoje zapędy. Lepiej nie prowokuj Rosjan.

Po serii nalotów na bazę Nomada, w ostatniej (11.) misji będziesz miał okazję zmierzyć się z nim. Tym razem wyeliminujesz go definitywnie, albo...








## Walka

Twoje zadanie będzie polegało na utrzymaniu nieprzyjacielskich samolotów (czytaj: zestrzeleniu, zanim wejdą na pozycję strzału) jak najdalej od lotniskowca. Będziesz walczył z bombowcami, ich eskortą i grupami myśliwców. Wreszcie sam będziesz eskortował własne bombowce.

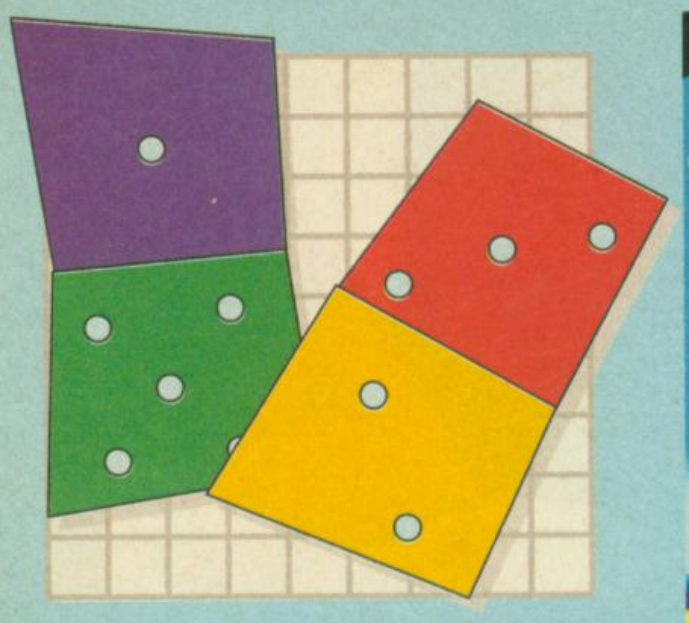
Spotkasz kilkanaście typów nieprzyjacielskich samolotów, z których każdy ma inną charakterystykę. Oto wskazówki, jak sobie z nimi radzić:

**MiG 21** – słaby myśliwiec, dosyć szybki, ale uzbrojony jedynie w dwa Atole (w Libii spotkasz egzemplarze uzbrojone w parę Archerów). Średnia zwrotność. Nawet jeśli dopuścisz do walki bezpośredniej, powinieneś go bez trudu zestrzelić. Jest prawie bezbronny wobec ataków Phoenixami.

**MiG 23** – to już coś lepszego. Uzbrojony w 4 rakiety krótkiego zasięgu, jednak praktycznie nie ma możliwości ich użycia, gdyż sam musi unikać Twoich rakiet. Walka manewrowa z tym samolotem może się przedłużyć. Przy dużej prędkości wejdzie Ci na ogon i zestrzeli. Zwolnij poniżej 450 węzłów – masz wtedy nad nim przewagę zwrotności.

**MiG 25** – wysokościowy myśliwiec przechwytujący, potrafi przeżyć intymne zbliżenie z Phoenixem. W walce manewrowej bezradny. Jego zaletą jest szybkość: potrafi zawrócić i wyjść poza zasięg Twoich rakiet, więc podpuść go bliżej. Pościg za nim jest skazany na niepowodzenie.

**MiG 27** – samolot szturmowy, ale zachował manewrowość MiG-a 23, a przy tym ma lepsze



działko – takie jak Vulcan Tomcata. Nie potrzebuje więc wielu trafień, aby posłać Cię na glebę. Uważaj, gdyż przy małych prędkościach jest zwrotniejszy od Tomcata i MiG-a 23.

**MiG 29** – w rękach dobrego pilota nieźle zalezie Ci za skórę. Po pierwsze, często „przeżywa" trafienie jedną rakietą. Również krótka seria z działka niewiele mu zrobi. Pamiętaj, jeśli wejdzie Ci na ogon, jedyne co możesz zrobić, to przedłużyć swoją agonię. Szczególnie w Libii będzie to tylko kwestia czasu. Jest zwrotniejszy od Tomcata, choć nieco wolniejszy. Uzbrojony w rakiety Alamo i pociski Archer. Dopóki masz



go przed sobą i jesteś stroną atakującą, masz szansę wyjścia cało z walki. W wypadku utraty inicjatywy – żegnaj kowboju.

**Su-27** – dobry samolot, uzbrojony tak jak MiG 29, ale przenosi jeszcze pociski powietrze–woda i w niektórych misjach może zagrozić lotniskowcowi. Zwrotność zbliżona do MiG-a 29, ale nieco słabsza i po dłuższej praktyce będziesz w stanie go wymanewrować. Poniżej 300 węzłów jest Twój, ale uważaj na przeciągnięcie! Minimalnie wolniejszy od F-14.

**Mirage 2000** – rzadko spotykany, francuski myśliwiec, używany przez Libijczyków. Jeśli podpuścisz go bliżej, może być źle. Z uwagi na 4 Atole potrafi być dokuczliwy. Zwrotność przeciętna.

**Jak 38** – pionowzlot. Bezbronny wobec Phoenixów, tyle że lubi pojawić się tuż przed Twoim samolotem, a wtedy jest źle ze względu na cztery Atole (lub 2 Atole i 2 Archery), jakie przenosi. Czterech rakiet nawet geniusz nie wymanewruje. Jedyna szansa to odskoczyć, zanim będzie za późno (Jak osiąga nieco ponad 700 węzłów) i atakować z bezpiecznej odległości.



**F-14 Tomcat** – TAKI wróg występuje w przedostatniej misji. Na deser pojawią się cztery sztuki, uzbrojone w cztery Sparrowy i cztery Sidewindery każdy. Jedyną pociechą jest fakt, że strzelają tylko z bliska. Każdy Tomcat wytrzymuje trafienie jedną rakietą, wal więc po dwie: lepiej zestrzelić dwa, niż uszkodzić cztery. Gdy dojdą na odległość odpalenia, zapomnij o pozytywnym ukończeniu misji. Jedynie we czterech (od biedy trzech) masz szansę przeciwko dwóm. Zwrotnością Ci dorównują, a pilotują je Asy.

Oprócz tego pojawiają się śmigłowce Hind i bombowce, np. kubańskie Beary czy Badgery (w Korei), które starają się zaatakować Twój lotniskowiec. Nie możesz dopuścić ich blisko macierzystego okrętu. W czasie walki powietrznej nie zbliżaj się do nich pod groźbą kary administracyjnej. Powód? Na przykład Bear ma trzy podwójne działka naprowadzane radarem, które z odległości mili zrobią sito z Twego wspaniałego „kocura", zanim zdążysz dobrze wycelować. Do tych drani wal tylko rakietami.

Jeśli już będzie naprawdę źle (brak rakiet i amunicji do działka), zastosuj taktykę: dopalacze, odskok i kurs na swój lotniskowiec. Jest on eskortowany przez krążownik rakietowy klasy Ticonderoga, uzbrojony w rakiety Sea Sparrow i działka. To powinno załatwić sprawę. Trzeba jednak uważać, gdyż „kosztuje" to bardzo dużo paliwa – może go nie starczyć na powrót...

W kilku misjach będziesz miał okazję atakować siły nawodne wroga, a konkretnie łodzie patrolowe. Niby takie małe nic, ale nawet nie zdążysz nad tym shitem przelecieć – zestrzeli Cię. Mój sposób na zaliczenie tych misji: prędkość 350-400 węzłów i, gdy tylko zobaczysz kreskę na morzu, ognia z działka. Po 2–4 sekundach wyrywaj w bok. Jeśli nie trafisz, powtórz nalot. Jak tylko




Merlin pogratuluje Ci dobrego strzału, masz spokój. Uszkodziłeś łódź i zmusiłeś ją do zawrócenia.

Gdyby łodzie już zdążyły odpalić rakiety, nic straconego. Jeśli zniszczysz je (kutry) szybko, gnaj na dopalaczach za pociskami. I pamiętaj, Exoceta zestrzelisz tylko działkiem z odległości mniejszej niż mila. Sidewinderów szkoda, gdyż i tak nie trafią. Nawet jeśli nie uda Ci się zniszczyć wszystkich rakiet, zanim dotrą do lotniskowca, jego załoga powinna co najmniej dwie zestrzelić... Do pocisków typu Cruise działko także nadaje się lepiej – choć istnieje szansa zestrzelenia ich rakietami.

## Rozpoznanie

Należy szczególnie uważać podczas rozpoznania bazy Nomada. Powyżej 5000 stóp nic nie sfotografujesz, a poniżej 4500 stóp rozwali Cię artyleria przeciwlotnicza, czyli ZSU-23-4 Shilka (czasami sięgają aż do 8000 stóp). We wcześniejszych misjach rozpoznawczych przeleć nad celem na wysokości ok. 3000 stóp.

Niektóre cele bronione są nie tylko przez ZSU-23-4, ale i SAM-y – musisz sobie z nimi poradzić przed bezpośrednim nalotem. Zaprawdę powiadam Ci, nie przeżyjesz ostrzału „Szyłek" i SAM-ów jednocześnie. I jeszcze jedno: w czasie fotografowania musisz lecieć idealnie po prostej.

## Obrona

Gdy już wróg odpali do Ciebie SAM-a lub rakietę naprowadzaną radarem, ustaw samolot tak, aby pocisk był na Twojej trzeciej lub dziewiątej godzinie (pomoże Ci



## Wyposażenie & argumenta

**M61 Vulcan** – 675 szt. amunicji, zasięg 2 mile. Z tej odległości trafiasz tylko na początku, później program zwiększa wymaganą trudność strzelania i w Libii będziesz już musiał trzymać cel idealnie w celowniku. Dwusekundowa seria powinna skutecznie zdemolować samolot wroga.

**AIM-9M Sidewinder** – pocisk pow.–pow. krótkiego zasięgu (8 mil morskich). Głowica naprowadzana biernie na podczerwień. Największą skuteczność uzyskuje się odpalając go z pozycji „na godzinie szóstej" celu.

**AIM-7M Sparrow** – bardzo popularny pocisk średniego zasięgu (do 30 mil). Poważną jego wadą jest półaktywny sposób naprowadzania. Musisz „podświetlać" cel radarem od chwili odpalenia aż do trafienia w cel, inaczej rakieta chybi. W związku z tym narażony jesteś na ostrzał wroga.

**AIM-54 Phoenix** – najpotężniejsza broń myśliwców. Zasięg 70 mil morskich. W odległości 12 mil przed celem rakieta uaktywnia własny radar i dzięki jego wskazaniom precyzyjnie zdąża do celu. W rzeczywistości osiąga prędkość 5 Mach, w grze trochę mniej. Stosunkowo celna. Jedynie F-14 przystosowany jest do jej przenoszenia.

**TARPS (Tactical Air Reconaissance Pod System)** – taktyczny system rozpoznania powietrznego. Wyposażony jest w kamerę klatkową i zestaw do obserwacji w podczerwieni. Rozpoznawcze Tomcaty okazały się szczególnie przydatne w czasie inwazji na Grenadę oraz w Libanie.

ekran radaru AWACS-a ustawiony na 5 mil). Gdy pocisk będzie 4–5 mil od Ciebie, wykonaj ostry zwrot w jego stronę. Jeden lub dwa chaffy... i po wszystkim.

Jeśli wyczerpie się zapas śmieci w stosunku do rakiet pow.–pow. postępuj tak samo, a wobec SAM-ów, jeśli jesteś blisko wyrzutni, stosuj manewr w pionie. Ostre nurkowanie z dużym przeciążeniem powinno załatwić sprawę. Mój rekord to cztery SAM-y po kolei wymanewrowane w ten sposób.

Czasami mimo wszystko nie unikniesz trafienia. Jedno nie powinno Ci wiele nabruździć, chyba że uszkodzi któryś silnik i/lub skrzydła. W wypadku rakiet na podczerwień postępuj jak wyżej, ale używaj flar. Jedyną obroną przed ogniem artyleryjskim jest wysokość.

### Wymagania

Aby w ogóle uruchomić program potrzeba: 486, 8 MB RAM i dużo miejsca na HDD (maksymalnie ze 150 MB). Na 486 DX2/66 da się grać przy niskiej rozdzielczości i drugim z sześciu stopni szczegółowości „świata gry". Można się wtedy cieszyć z płynnej, choć „rozmazanej" grafiki.



Do pełni szczęścia potrzeba co najmniej Pentium 100. Wtedy wszystkie „bajery graficzne" można włączyć na maksa i w wysokiej rozdzielczości. Obowiązkowa jest karta dźwiękowa. Bez niej program nie ruszy.

Również wymagania stawiane karcie graficznej są niezwykłe. Co prawda, tylko do oglądania filmów wystarczy zwykła, półmegowa SVGA. Ale jeśli chcesz je obejrzeć w trybie całoekranowym, w wysokiej rozdzielczości i pełnych kolorach, musisz mieć kartę zdolną wyświetlić 65 tys. kolorów w rozdzielczości 640×480. W tym trybie filmy wyglądają naprawdę cool.

### Oprawa programu

Wszystkie występujące w grze samoloty, okręty, pojazdy itp. są obiektami wektorowymi, pokrytymi wspaniałymi, szczegółowymi teksturami. Są dużo lepsze niż we Fleet Defenderze – no i w hi-res. Teren przedstawiony jest podobną techniką jak w Comanche'u, tyle że dużo dokładniej. Mniejsze piksele, dużo większe tereny itd.

No i filmy. Stanowią część, która splata całą akcję, czyli poszczególne misje, a postać Nomada łączy „wsystkie tsy" konflikty. Właśnie za filmy daję grze maksymalny wymiar kary (grafika: 100%).

Natomiast tym, czym Top Gun dosłownie przygniata konkurencję jest dźwięk. Nie ominięto nawet takiego szczegółu jak różny sposób odpalania rakiet. Gdy Phoenix opuszcza wyrzutnię, słyszysz dźwięk ładunków wybuchowych odstrzeliwujących rakietę. Nie słychać jej silnika, który włącza się po kilku sekundach, w odpowiedniej odległości od samolotu. Przy odpaleniach Sparrowów czy Sidewinderów słychać odgłos strzału i szum silnika pocisku.

Gadki naprawdę zbijają z nóg. Program rzeczywiście „ma gadane". Merlin prawie cały czas coś mówi, jak nie o celach, to o zbliżających się rakietach. Jego desperacki wrzask: „Pull up! Pull up!!!" nie pozostawia złudzeń, co do Twojej odległości od gleby... W eterze słychać jak rozmawiają Twoi skrzydłowi, piloci z innych kluczy, a nawet wrogowie. Czasami po zestrzeleniu wrogiego MiG-a usłyszysz faceta, który chyba nie dowierza temu, co mówi: „This is Dagger Two. The American lives! The American lives!!!".

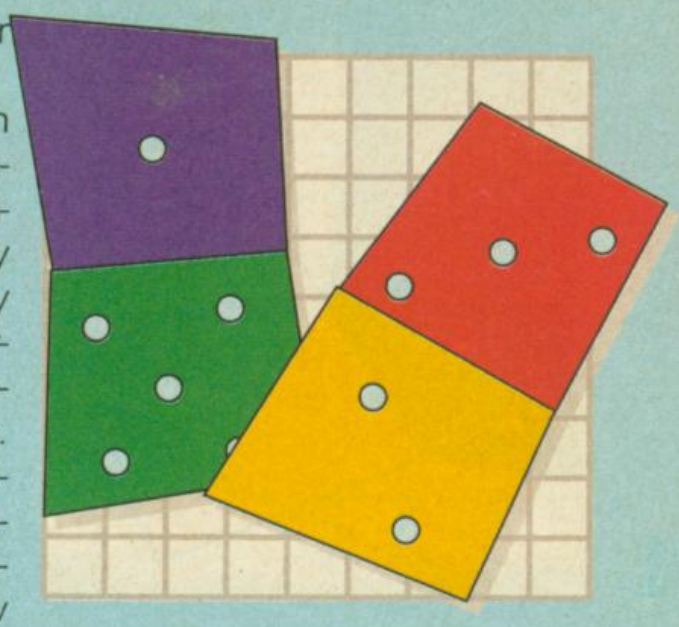
Również muzyka nie pozostawia wiele do życzenia – specjalnie nagrana dla gry wersja „Danger Zone" jest nieco gorsza niż ta z filmu, ale „sie podoba". Muzyka do briefingu i debriefingu oraz większość podkładów są najwyższej klasy.

### Podsumowanie

Dosyć duży realizm, bardzo dobra grafika i doskonały dźwięk. Kilkadziesiąt misji, z których ostatnie są „prawie-nie-do-ukończenia" (oczywiście, przy maksymalnych utrudnieniach), rzuca wyzwanie.

Niestety, trzeba też wspomnieć o wadzie tego programu. Nie masz żadnego wpływu na to, co robią załogi innych Tomcatów. Jedyne, co możesz robić – słuchać, co dzieje się w eterze i walczyć! Ale zalety przyćmiewają tę JEDYNĄ wadę.



Top Gun ma też kolosalną grywalność – nie nudzisz się tak jak we Fleet Defenderze. Niebezpieczeństwo zawsze jest blisko.

Gra jest bardzo dobra. Akcja składa się nie z pojedynczych, nie powiązanych ze sobą misji, a z misji połączonych wątkiem fabularnym. Niestety, jej kolejną „wadą" jest fakt, że w ogóle da się ją skończyć, zamiast grać w nieskończoność. Gorąco polecam wszystkim fanom latania! To obecnie najlepszy symulator lotu na PC.

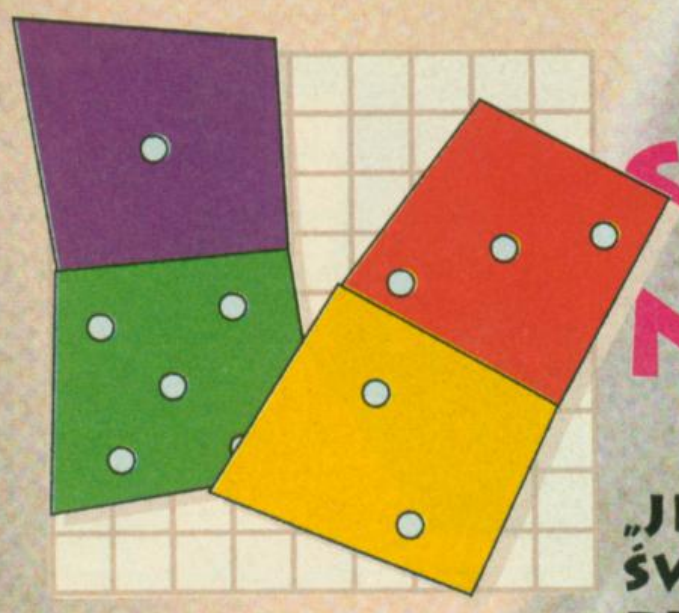
***Wiktor Kozłowski***

PS Rozwiązanie poszczególnych misji (tak!) publikujemy w Tete na str. 47.

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

**TOP GUN: FIRE AT WILL**
Spectrum Holobyte 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| Grafika | 100% |
| Dźwięk | 100% |
| Grywalność | 100% |
| Pomysł | 100% |
| Ogółem | 100% |



# STAJNIA STAJNI NIE RÓWNA



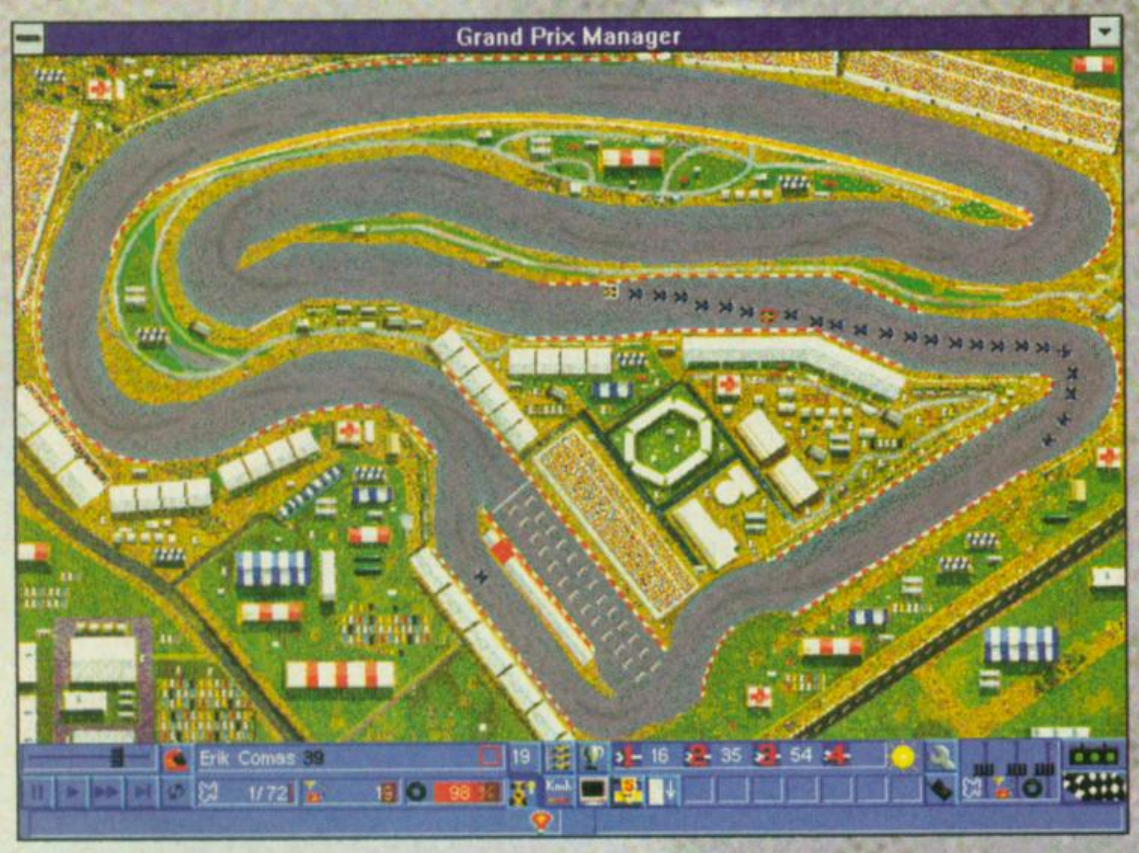

**„JEŻELI WYGRASZ MISTRZOSTWA ŚWIATA NA FERRARI, MOŻESZ WYRZUCIĆ PASZPORT, BO WTEDY BĘDZIE CIĘ ZNAŁ CAŁY ŚWIAT."**

***WILLY WEBER, MENEDŻER MISTRZA ŚWIATA F1 MICHAELA SCHUMACHERA***

Firma MicroProse, dobrze znana wszystkim fanom automobilizmu za sprawą programu Formula 1 Grand Prix, znowu puka do naszych drzwi. Tym razem oferuje pierwszy na rynku oprogramowania „menedżer samochodowy", który nazwała: Grand Prix Manager.

## W cyrku straceńców...

Każdy wyścig formuły pierwszej to olbrzymia, kilkudniowa impreza: dziesiątki tysięcy kibiców, tłumy dziennikarzy, warczące bolidy, zdradliwy demon szybkości, duch rywalizacji... czyli godziny emocji dla entuzjastów szybkiego ścigania. Głównymi aktorami tego widowiska są kierowcy, superszybkie maszyny i precyzyjnie mierzony czas. Wszystko obserwują, analizują oraz tym dyrygują szefowie stajni wyścigowych. GPM pozwoli Ci przenieść cząstkę atmosfery tego cyrku straceńców do własnego domu i obsadzi Cię w roli jednego z samochodowych bossów. Zanim przystąpisz do „menedżerowania" możesz dowolnie skonfigurować najważniejsze dane, tworzące świat gry: nazwy ekip, ich siedziby, znaki firmowe, listy pracowników, imiona, nazwiska i charakterystyki wszystkich występujących w GPM osób, jakość poszczególnych modeli silników czy zasady punktacji wyścigu. Dlatego nic nie stoi na przeszkodzie, aby w sezonie '96 Michael Schumacher jeździł w teamie Ferrari, a dla Franka Williamsa ścigał się mistrz IndyCar, Jacques Villeneuve – tak jak w rzeczywistości. Duże możliwości zmian oraz opcja współzawodniczenia z trzema osobami na tym samym komputerze dodatkowo zwiększają grywalność GPM.




## ...gwarnym i strojnym...

Swoją pracę będziesz wykonywał w systemie Windows, dzięki czemu zarządzana przez Ciebie stajnia nigdy nie zamieni się w tę mitologiczną, do której prawa własności przypisywano Augiaszowi.

Grafika i muzyka nowatorskiego programu grupy Edcom prezentują się całkiem dobrze. Znakomite intro dodatkowo potęguje apetyt na wrażenia zmysłowe, niestety, sama oprawa gry go nie zaspokaja. Efekty dźwiękowe, mikroskopijne wyścigówki, renderowane wstawki animacyjne w czasie wyścigu pozostawiają jednak pewien niedosyt. Szczególnie dotyczy to tych, którzy widzieli zapowiedzi innego nowego produktu firmy MicroProse, drugiej części gry Formula 1 Grand Prix. Zastanawiam się czasem, ile jeszcze trzeba będzie czekać na menedżera z rozwiązaniami audiowizualnymi, które zmuszają ręce do oklasków?

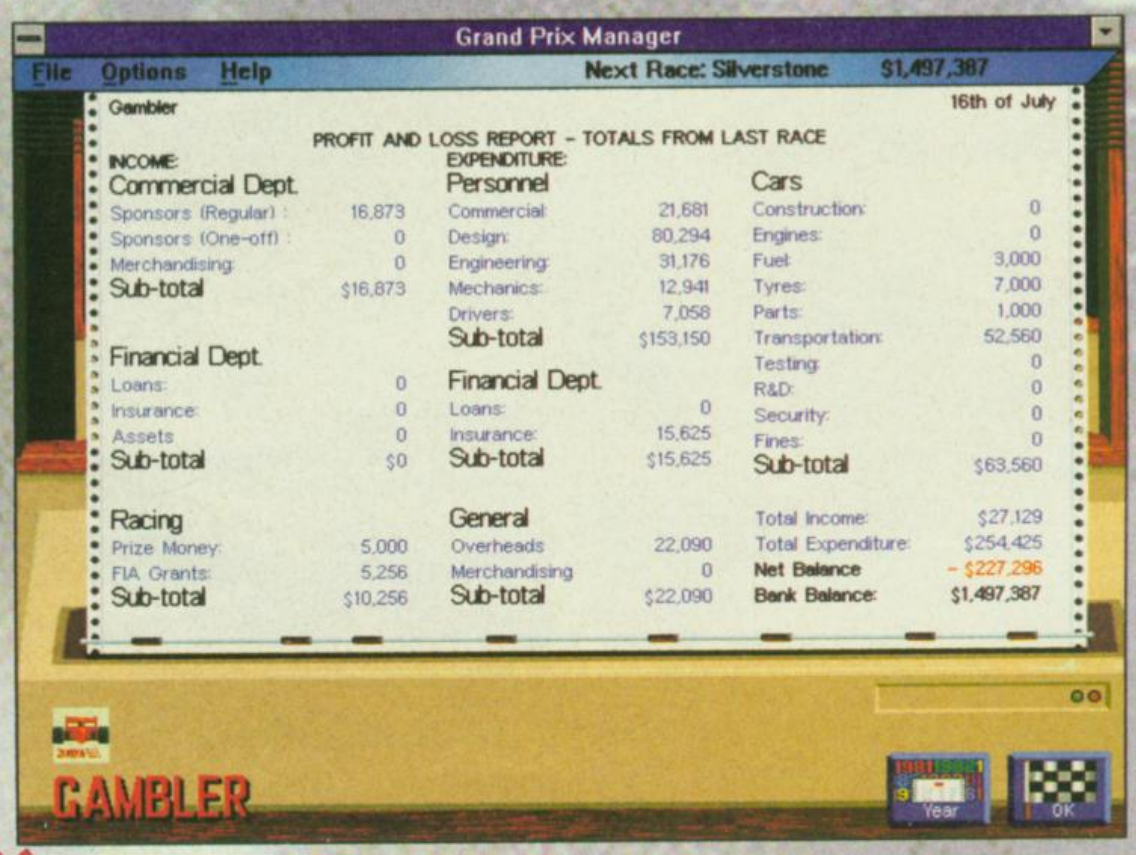
## ...spotkacie wysoko opłacane gwiazdy...

Wszystkie największe gwiazdy F1 związane są umowami o pracę z czterema najbogatszymi stajniami: Williams, Benetton, McLaren i Ferrari. Nie inaczej jest w GPM. Jeżeli chcesz dołączyć do tej elity, zostań bossem jednej z wymienionych ekip.

Twoja praca w roli szefa jednego z najsławniejszych i najbogatszych teamów wyścigowych sprowadza się do efektywnego zarządzania ich środkami finansowymi. Oto, jakie czynności kryją się za tym hasłem.

Zaczynasz od sprawy najpilniejszej: wysyłasz swoich ekspertów od marketingu i promocji, aby zachęcili najzamożniejsze firmy świata do wykupienia wszystkich miejsc reklamowych na Twoim sprzęcie (kombinezon, kask, samochód). Dopiero zapewnienie sobie wysokich i regularnych wpływów gotówki pozwoli Ci spokojnie zająć się jej wydawaniem.

Następnie opracowujesz program projektowo–konstruktorski, podzielony na dwa działy – Reasearch & Development i Manufacturing. Polega to na dokładnym ustaleniu, jaki procent czasu pracy projektanci, mechanicy i inżynierowie mają poświęcić na opracowanie i wprowadzenie do użytku nowych części bolidu.



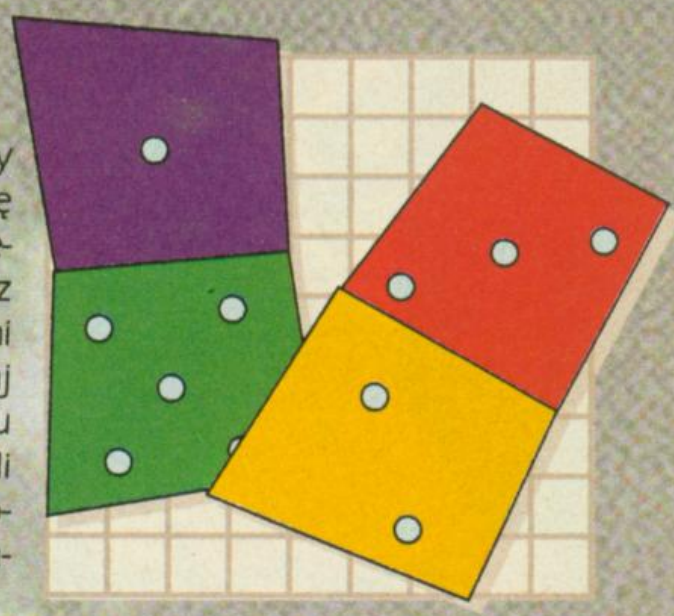



Motorem postępu naukowo–technicznego są inżynierowie, gdyż z wykonaniem większości elementów samochodu radzą sobie samodzielnie. Musisz rozstrzygnąć, ilu naukowców zatrudnić i jakie umiejętności powinni reprezentować. Obie te decyzje są ściśle związane z zasobami kapitału i z tempem realizacji programu R&D. Szybkość pracy personelu jeszcze się zwiększy, jeżeli zbudujesz w swojej siedzibie odpowiednią infrastrukturę: laboratoria, tunel aerodynamiczny, tor do testowania prototypów. O korzyściach, płynących ze wszystkich udogodnień przekonasz się najwcześniej w sezonie '96, gdyż budowa każdej z sześciu specjalistycznych budowli trwa jeden rok. Nie muszę chyba dodawać, iż ww. program musi być racjonalny (nie marnuj czasu na konstruowanie części, których używanie jest zabronione przez regulamin) oraz dostosowany do Twojej polityki konstruktorskiej (znam dwie sensowne: bolid bardzo nowoczesny, ale dość ciężki, albo pojazd będący efektem kompromisu między wagą i nowinkami technicznymi).

Później podpisujesz kontrakty z najdroższymi producentami paliw, opon i części zamiennych, aby móc wystartować w każdym Grand Prix na najlepszym sprzęcie. Oprócz tego zasobna kasa pozwoli Ci wykupić wszystkie trzy rodzaje ubezpieczeń kierowców, zaangażować firmę ochroniarską strzegącą Twoich wynalazków przed złodziejami nowoczesnych technologii oraz da Ci możliwość przeprowadzenia jazd treningowych na dowolnie wybranym torze, co sprawdzi i poprawi jakość współpracy ludzi (w tym Twoją) i maszyn.

Z dobrze podrasowanym samochodem, z najlepszymi kierowcami i specjalistami w ekipie przystępujesz do wyścigu. Najbezpieczniejszą metodą przebrnięcia przez tę fazę gry jest zrezygnowanie z aktywnego uczestniczenia w niej. Najbezpieczniejsza oznacza, że Twój kierowca prawie zawsze kończy wyścig na podium, pławiąc się w szampanie. Oczywiście, o wiele więcej radości doświadczysz osobiście kierując poczynaniami podwładnych, co zazwyczaj przynosi skutek w postaci roku „straconego" na naukę, czyli miejsce poza podium w końcowej kwalifikacji mistrzostw świata F1.

W trakcie sezonu najwięcej uwagi poświęcasz kontraktom na kolejny rok wyścigowy. Podpisujesz umowy z najlepszymi w poszczególnych dziedzinach. Opisowa ocena umiejętności pozwala wyłowić najjaśniejsze gwiazdy na niebie Formuły 1. Nie zwlekaj z ubieganiem się o ich sygnatury, bo pod koniec roku często okazuje się, że przyjęli już inne propozycje. Nachodź ich tak długo, aż osiągniesz zamierzony cel.





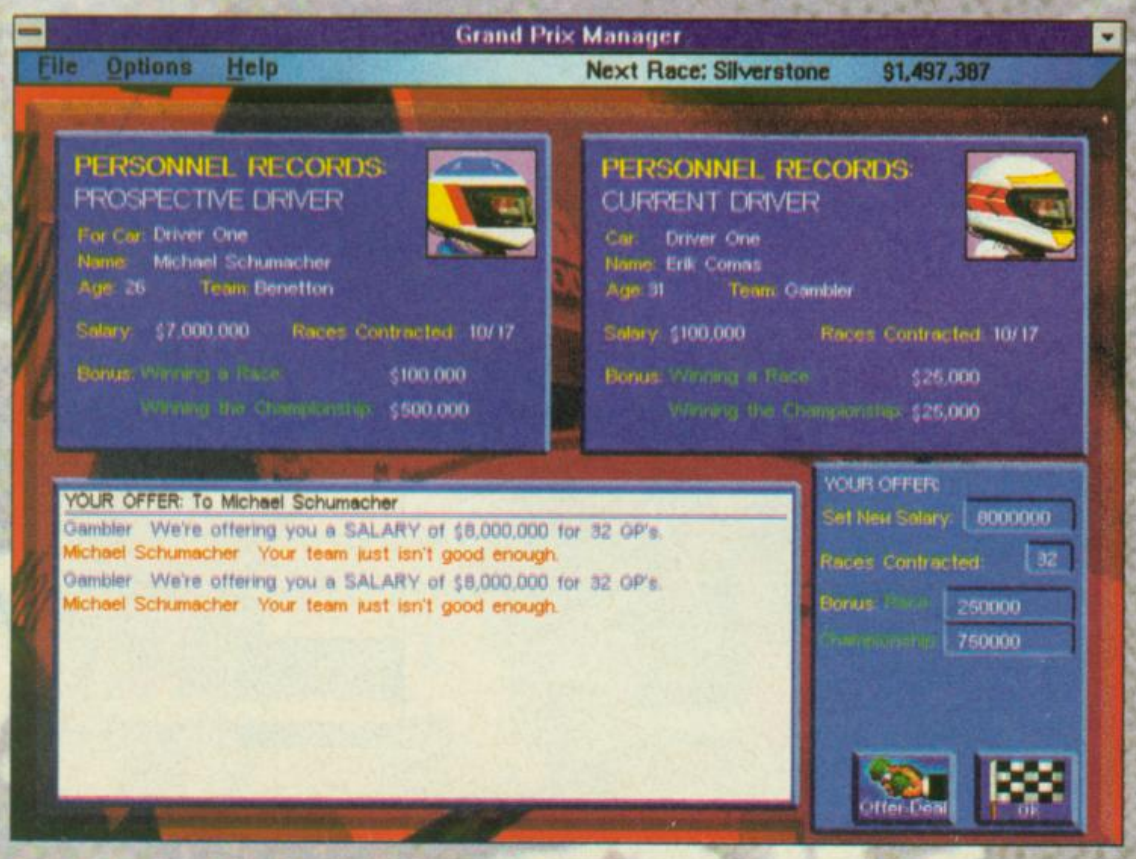




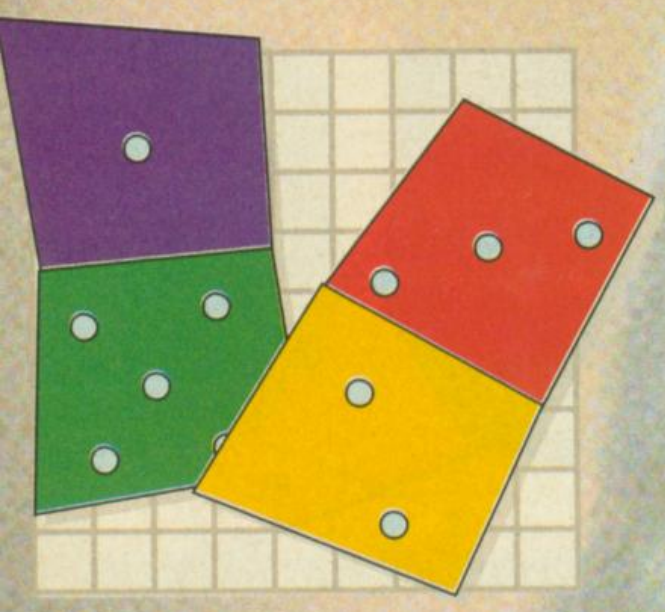
## ...oraz ambitnych pasjonatów.

Będą oni raczej stanowili tło dla asów, walcząc często nie z przeciwnikami, ale z kłopotami finansowymi i starając się przetrwać do końca sezonu. Ty możesz zostać osobą, która przeskoczy przepaść finansową, organizacyjną i czysto sportową, dzielącą słabsze ekipy od wspomnianych już czterech wiodących teamów. Wystarczy podjąć rzuconą rękawicę, zasiąść na stanowisku menedżera jednej z biedniejszych stajni wyścigowych i zacząć rozwiązywać problemy trapiące każdego ambitnego pasjonata na początku rozgrywki.

I tak, gdy starasz się zainteresować potencjalnych sponsorów swoim sportowym biznesem, nie zignorują Cię jedynie najmniej majętni reklamodawcy. Musisz dawać sobie radę bez wielkich pieniędzy. Program R&D z konieczności będzie ograniczony do minimum. Mechanicy przydadzą się bardziej, gdy większość swo-





jego czasu poświęcą na przygotowanie bolidów do wyścigu, a projektanci – gdy skoncentrują się na projekcie przyszłorocznego modelu samochodu. Jeśli nie zaplanujesz odpowiednio grafiku czasowego dla swoich specjalistów może się okazać, że przed Grand Prix nie starczy im czasu na wypróbowanie wszystkich zaplanowanych przez Ciebie rozwiązań konstrukcyjnych. Szukając alternatywnych sposobów pozyskania nowoczesnych części samochodowych, możesz posunąć się do ich kradzieży. Rzadko jednak Twoim złodziejom udaje się oszukać ochronę.

Wyścig jest Twoją przepustką do świata sukcesu. Musisz zdobyć w nim najwyższy stopień wtajemniczenia. W tym celu decyduj się na aktywne uczestniczenie w jego głównych fazach: dwóch treningach, dwóch próbach kwalifikacyjnych i Wielkim Wyścigu. Jest to najlepszy i najtańszy sposób zorientowania się, „co na torze piszczy". Naturalnie, najgłośniej piszczą opony. Masz ich do dyspozycji 6 rodzajów, każdy optymalny dla różnych warunków atmosferycznych, nawierzchni danego toru, stylu jazdy. Które więc wybrać? Kolejne dwa determinanty prędkości bolidów to: ustawienie spoilerów i waga samochodu. Kąt nachylenia spoilerów dostosowujesz do liczby zakrętów na torze – im mniej tych drugich, tym mniejszy kąt nachylenia pierwszych. Natomiast ciężar bolidu jest odwrotnie proporcjonalny do czasu potrzebnego na pokonanie jednego okrążenia toru. O wiele łatwiej zdobyć pole position na jak najlżejszym samochodzie. Jednak punktowane miejsce w wyścigu jesteś w stanie zająć tylko na nowoczesnym bolidzie, na co na początku Cię nie stać.

Równie istotny co dostrojenie samochodu wpływ na wyniki Twoich superszybkich maszyn w Grand Prix ma umiejętność opracowania strategii jazdy. Jeszcze przed zapaleniem zielonych świateł musisz sobie odpowiedzieć na pytania: ile razy i na których okrążeniach kierowcy mają zjechać do boksu, z jaką ilością paliwa w baku. Po tym, jak sędzia zamacha czarno–białą szachownicą, musisz cały czas trzymać rękę na pulsie. Siedzisz wpatrzony w dane (wykresy pracy silnika, procent zużycia opon, czasy poszczególnych okrążeń...), nadzorujesz prace w pit–stopie i dyrygujesz poczynaniami kierowców na torze: przepuść ten samochód przed siebie; nikogo przed Tobą nie ma, gaz do dechy; wygraj albo zginń; spokojnie, nie szarżuj: oszczędzaj opony...

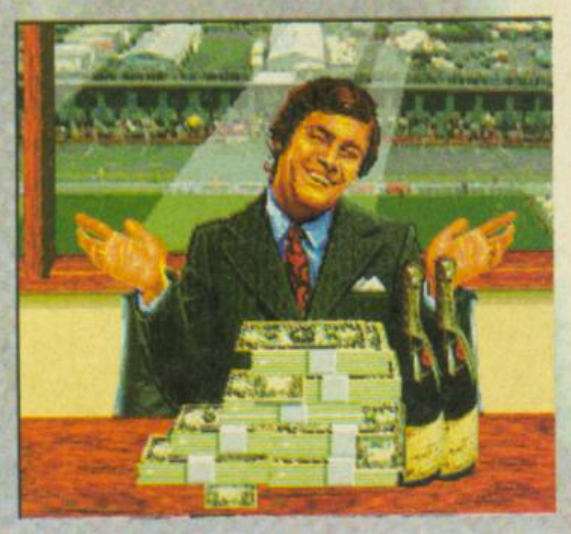
Panuj nad emocjami, nie poganiaj zbyt często swoich podwładnych, ponieważ zestresowani łatwiej popełniają błędy (wypadają z toru, powodują groźne wypadki). Najgorsze, co może się zdarzyć, to defekt bolidu. Niestety, ubogi team rzadko może się go ustrzec. Przez cały pierwszy sezon będziesz walczył o zrównoważenie budżetu. Może Ci w tym pomóc pożyczka z banku. W wielu przypadkach okazuje się to tylko chwilowym oddaleniem wizji bankructwa, ale jest sposobem na nieoglądanie napisu Game Over przed rozegraniem kilkunastu wyścigów. Zaczynając od zera dowiesz się, jak wiele problemów rozwiązują pieniądze. Jednak, gdy do sukcesów dojdziesz ciężką pracą, zamiast „przychodzić na gotowe", będziesz je traktował jako miarę swojego wysiłku, a nie jak swego władcę.

## Wystarczy kupić bilet!

Grand Prix Manager kosztuje 128 nowych złotych polskich. By myśleć o jego kupnie, musisz posiadać czytnik dysków CD, komputer 486 DX/33 i kartę graficzną SVGA. Przy uruchamianiu gra żąda systemu Windows i trochę (4 MB) miejsca na twardym dysku.

## Zachęta z cyrkowego afisza

Dużo kartek papieru mógłbym jeszcze zabazgrać komentarzami, opiniami, danymi i wiadomościami na temat GPM. Autorom pionierskiego programu w kategorii gier–menedżerów należy się jednak coś więcej niż słowa. Zwracam się do Was, Elektronicznych Szulerów, z drobnym apelem: powstańmy wszyscy w uznaniu zasług zespołu programistów Edzia Grabowskiego, a potem... MOOMBA!!!



***Kristoff***

PS Słowo „moomba" przybyło do Polski z kraju kangurów, strusi, misiów koala, bumerangów... jednym słowem – z Australii. W języku aborygenów oznacza: „bawmy się".

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



**GRAND PRIX MANAGER**
MicroProse/Edcom 1995
Sportowa
PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| Grafika | 80% |
| Dźwięk | 80% |
| Grywalność | 90% |
| 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.

SCi

# SIEDEMNAŚCIE DNI NA

Dostałem się do wojska. Ojciec chciał mnie zabić, matka nie jest aż tak radykalna, ale i tak wyrzuciła mnie z domu. Przydzielono mi dwudziestoletnią pryczę i najgorszego kapitana w armii, a przed pójściem na front mam odbyć przeszkolenie. Poza tym jest fajnie.

### Dzień pierwszy

Poznaliśmy kapitana. Facet wygląda jak przygłup, więc spytałem go, czy tak od urodzenia. Chyba nie zrozumiał, bo wysłał mnie do czyszczenia kibli.

### Dzień drugi

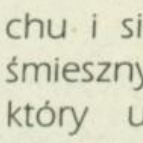


Wyszliśmy na poligon. Na początku uczyliśmy się obsługiwać bazooki. Fajna broń, szczególnie do wyrzucania przeciwnika poza pole bitwy [ekran – przyp. tłum.]. Rozwaliłem w ten sposób George'a i Gary'ego, zanim się dowiedziałem, że obaj z mojej kompanii. Tak się wkurzyłem, że nie zwróciłem uwagi na wiatr i trafiłem w jeepa kapitana. No i znowu czyściłem kible.

### Dzień trzeci



Granaty rządzą!!! Dostaliśmy nowe modele z wojska, można ustawiać czas do wybuchu i siłę odbicia. Szczególnie śmieszny był widok Kelvina, który ustawił sobie granat na 5 sekund, a potem go upuścił... Jeszcze nigdy nie widziałem kogoś, kto w tak krótkim czasie przebiegł pół kilometra.



Potem dano nam do ręki granaty rozpryskowe. Szkoda tylko, że nikt mi o tym nie powiedział – oprócz tekturowego celu rozwaliłem także słup wysokiego napięcia i miejski autobus. A i tak znacznie gorzej było z Wizem. Rzucił rozpryskowym w jaskini i jeszcze teraz wyjmuje z nosa odłamki.



### Dzień czwarty



Dzisiaj rakiety samonaprowadzające. Fajna zabawka, lecz trzeba ją samemu wystrzelić z odpowiednią siłą – rakieta nakierowuje się na cel dopiero, gdy zaczyna spadać. Lecz wymyśliłem fajny patent: strzelałem na maksa w górę. Zadziałało dwa razy, za trzecim zamiast w cel trafiłem w Nashera. Od tej pory wolę już sam przycelować...



Inna sprawa, że nie trzeba koniecznie celować w coś konkretnego. Raz, niby niechcący, strzeliłem obok kapitana. Podmuch strącił go do wody, he, he. Cały oddział miał ubaw, a ja – dodatkowe kible do czyszczenia.

### Dzień piąty



Dzisiaj „broń krótkodystansowa", jak to ujął kapitan. Też gadka. Moim shotgunem trafiłem go z pięćdziesięciu metrów. A potem podszedłem i jeszcze doprawiłem z bliska. Fakt, że dużo to nie dało...



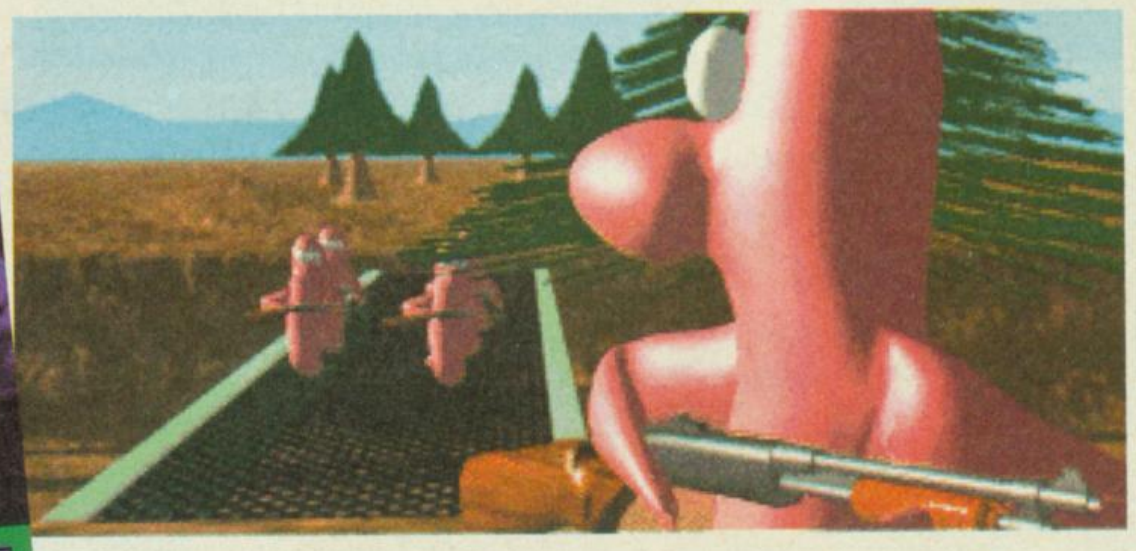



Zanim oddelegowano mnie do polerowania wiadomo czego, mogłem jeszcze pobawić się UZI. To jest giwera! Nie dość, że można nią kosić drzewa i wyższe górki, to jeszcze Gonk fajnie tańczył, gdy go niechcący trafiłem. Potem chciał mi oddać, ale był za blisko i sam oberwał odrzutem. Nie ma to jak w wojsku...

### Dzień szósty

Rano wykłady. Kapitan tłumaczył, dlaczego powinno się trzy-



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

# POLIGONIE

mać z dala od lecących rakiet i dlaczego nie należy rzucać granatami w jaskiniach. Fajnie się spało.

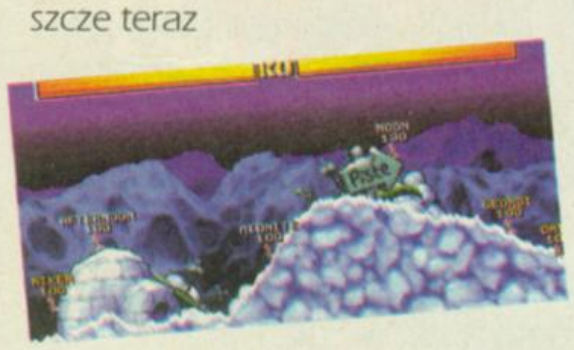


Po południu boks. Szczególnie podobał mi się jeden cios, który kapitan nazwał „frajer pącz" [Fire Punch – przyp. tłum.]. Nie dość, że gościu leci ze trzydzieści metrów, to jeszcze można pozbyć się kawałka ziemi nad głową. A jak trafiłem Charlesa, to po drodze z górki pociągnął za sobą dodatkowo trzech klientów.

### Dzień siódmy



Dynamit: kładziemy i zwiewamy. A jest na to tylko 5 sekund. Wszystkim poszło w miarę dobrze, tylko Phillip nie sprawdził dokładnie drogi ucieczki. Zapalił dynamit, a potem nie mógł przeskoczyć przez górkę. Podobno jeszcze teraz

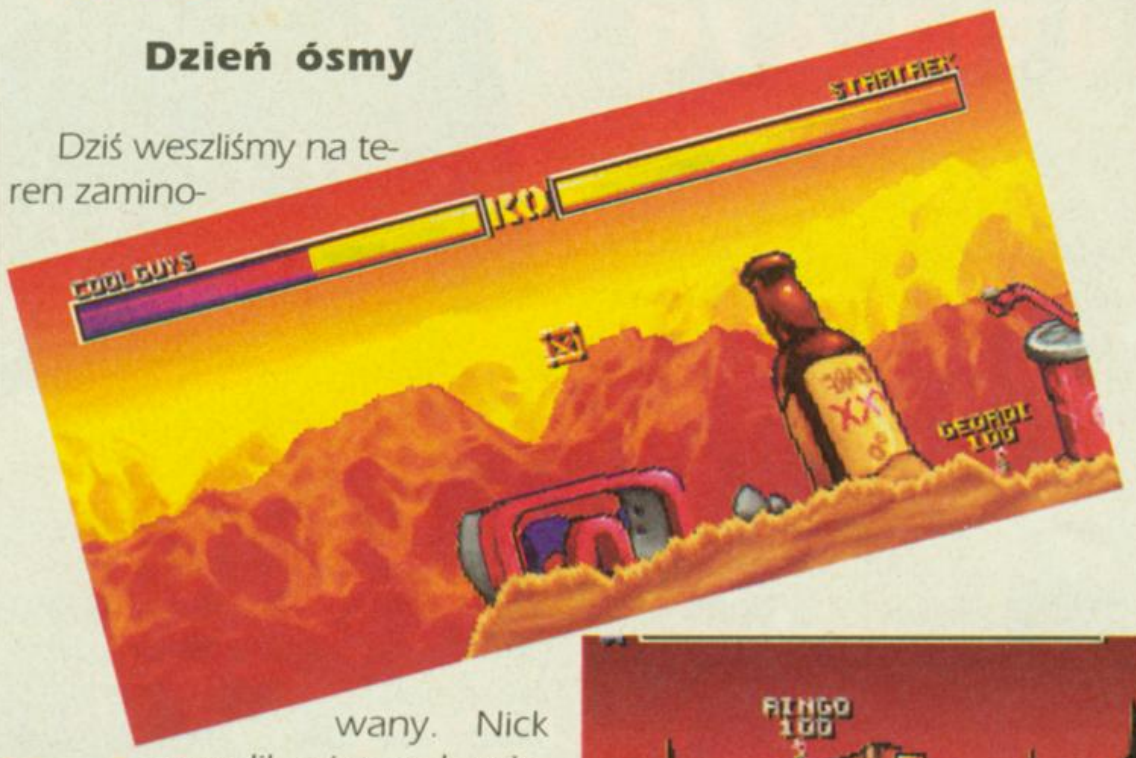


zbierają go z ziemi.

A ja zrobiłem kapitanowi niezły numer. Był taki cypel nad nim, to tam stanąłem i spuściłem mu dynamit na głowę. No i kible jeszcze czystsze.

### Dzień ósmy

Dziś weszliśmy na teren zaminowany. Nick






pomylił minę z kamieniem i przysiadł sobie. Grunt, że przynajmniej się rozerwał. Potem uczyliśmy się stawiać miny. Pierwszą położyłem kapitanowi na głowie. Było mu do twarzy – szczególnie po wybuchu. Zaczął mnie gonić, ale zaminowałem wejście do tunelu.

### Dzień dziewiąty

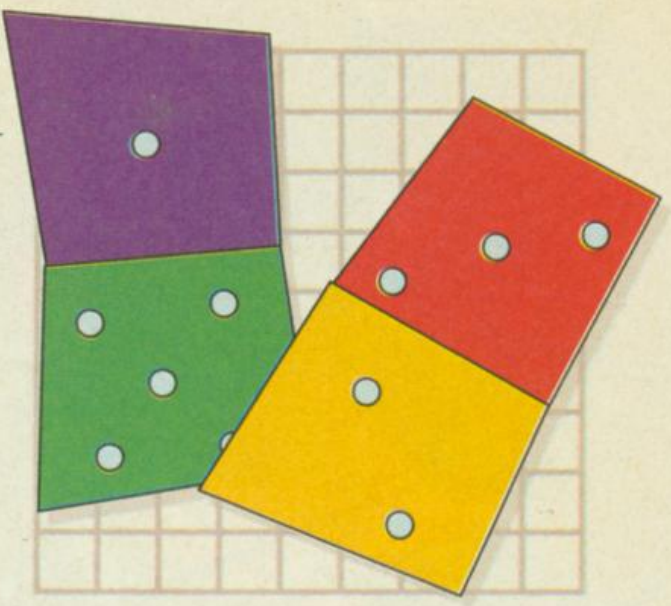


Całą noc siedziałem w jaskini, bo ci idioci nie mogli sprowadzić jakiejś brygady wydobywczej. Jak już się do mnie dostali, to w nagrodę (chyba) dali mi się pobawić narzędziami. Na pierwszy ogień poszedł świder. Dokopałem się prawie do wody, lecz na szczęście Mark mnie powstrzymał.



A potem dostałem palnik. Przekopałem się na drugi brzeg i niechcący przypaliłem ka-

pitana, który właśnie się pojawił. No i znowu do kibli...



### Dzień jedenasty

Znowu dzień wykładów. Ry-




### Dzień dziesiąty



Dzisiaj nad poligonem pojawiły się samoloty. Ładne były, zielone, to się specjalnie nie przejmowaliśmy – staliśmy na moście i gadaliśmy o tym, jakim baranem jest kapitan. W pewnym momencie skoczyłem na stronę, no i wtedy samolot spuścił bombki. Mostu i kolegów już nie znalazłem...

chło w czas kapitan powiadomił nas o nalotach. Potem gadał o tym, że shotgunem można strzelać w miny. Ciekawa sprawa, szkoda że wcześniej nie wiedziałem. Na końcu zaczął nudzić o wyprawach na panienki, w których rzekomo bierzemy udział. Wkurzyłem się i powiedziałem, że chciałbym w końcu iść na jakąś prawdziwą akcję. No i poszedłem – czyścić kible.

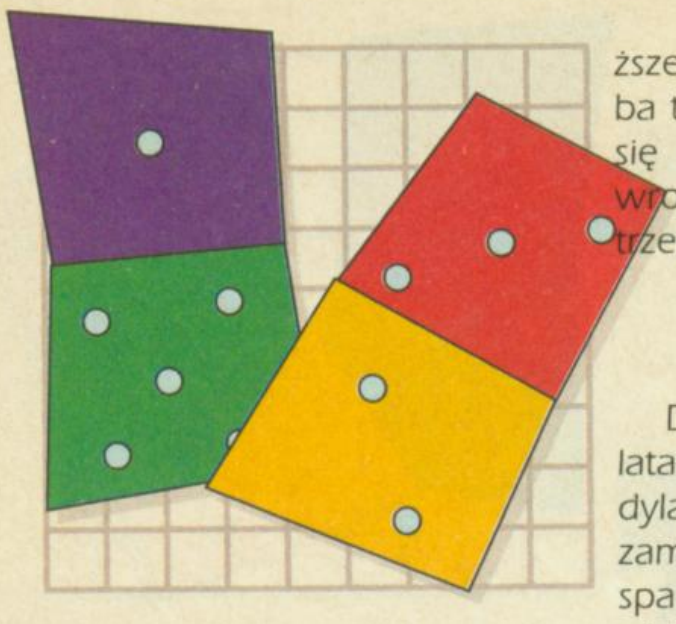

Wiosna'96 Nowy adres, jeszcze lepsze ceny! Sprawdź!

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



## Dzień dwunasty

Dziś na poligonie była z nami jakaś wróżka. Najpierw pokazała nam teleport – niezły patent. Jak przeniosłem się do jaskini, to mnie kapitan z chłopakami szukali przez cztery godziny. Muszę tylko pamiętać, żeby uważać z teleportowaniem się w pobliże min.




No a potem uczyliśmy się strzelać jakimiś „kulami smoka". Do dupy taka broń! Nie dość, że ma krótki zasięg, to kapitan nawet specjalnie nie poczuł, jak mu wlepiłem plombę.

## Dzień trzynasty

Najpierw skoki z liną na moście. Mało przydatne, ale od biedy ujdzie. Problemy miał tylko Gonz. Stanął na brzegu i stoi. Myślałem, że pęka, to go pchnąłem. Okazało się, że czekał na linę...

Potem sam dostałem w łapy sznur. Niezłe jajca można z nim robić – przeskakiwać choinki, wchodzić na wyższe górki, zjeżdżać niżej... Trzeba tylko uważać – gdy Howard się rozbujał, to w drodze powrotnej zaliczył dwie miny i trzech kolegów.

## Dzień czternasty

Dziś nad poligonem znów latały samoloty. Wszyscy daliśmy dyla do bazy, ale okazało się, że zamiast bomb z samolotów pospadały paczki. Ringo zaczął do nich strzelać i obudził się w trzech częściach. Inni byli mądrzejsi (ja też!) i zabrali się do rozpakowywania.

John załapał się na bananową bombę (w skrócie BB – podobno o d Brigitte Bardot). Fajna sprawa, coś jak granat rozpryskowy w wersji deluxe: można skosić całą górkę! Starszacy opowiedzieli nam, że swojego kapitana wrobili kiedyś za pomocą tekstu: „Hej, małpa, chcesz banana?". Nasz niestety nie dał się na to nabrać.

Znalazłem miniguna, coś w stylu „usypiacza" z Predatora. Jeśli się dobrze przyceluje, można z przeciwnika zrobić sitko. Tylko trzeba uważać, żeby nie stać za blisko. Pożyczyłem gnata Paulowi, ten chciał skosić drzewko pół metra przed nim. No i rzuciło go do tyłu, a że stał na krawędzi...



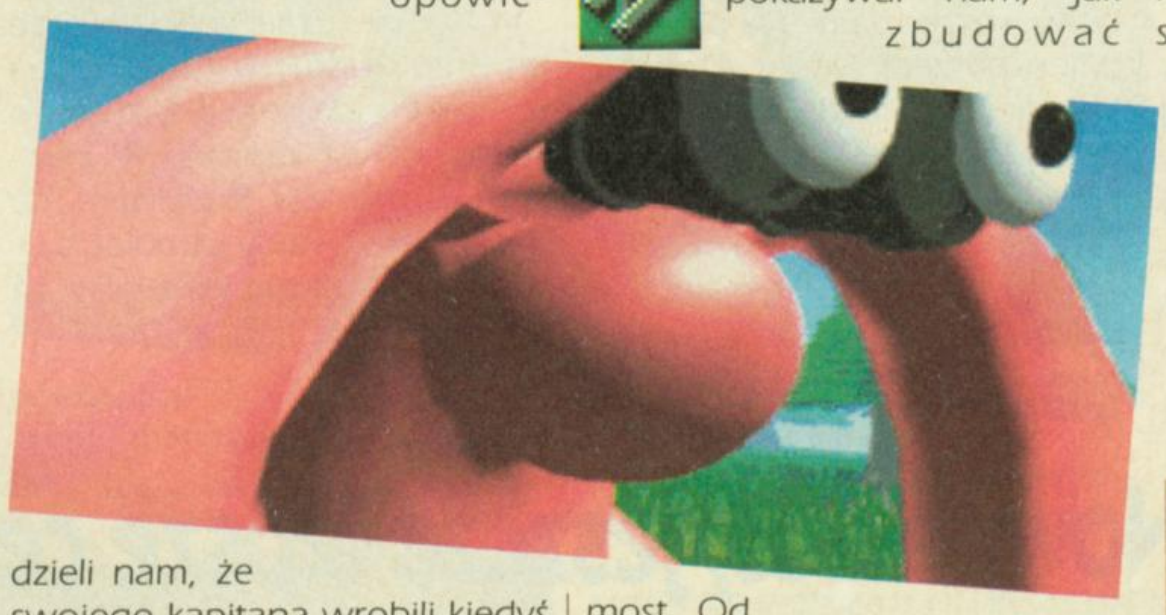
Barnet natomiast znalazł owcę. Zaczął się z nią bawić i po chwili zamiast małej górki był duży krater. Kapitan powiedział nam potem (klient ma refleks), że to była zdalnie sterowana owca model MEE-104 z ładunkiem TNT. Zdalnie sterowana owca? Powiedziałem mu, co o tym myślę. W muszli klozetowej mogę się już przeglądać.

## Dzień piętnasty

Dzisiaj smuty. Najpierw uczyliśmy się spychać wroga z górki, mostu itp. Nic ciekawego, ja tam wolę „smoczą kulkę". Choć z drugiej strony – kapitan lecący z dwudziestu metrów (bynajmniej nie do wody) to ciekawy widok.

No a potem kapitan pokazywał nam, jak zbudować most. Od razu wykombinowałem, że z mostu można zrobić pochylnię lub ścianę, ale jakoś nikt tego nie docenił. Przynajmniej do czasu, gdy zabudowałem kapitana, a ten chciał się uwolnić za pomocą bazooki... Dawno nie było takiego śmiechu na poligonie.

Dawno też nie było takiego śmiechu kapitana nadzorującego szorowanie kibli...



## Dzień szesnasty

Na moją usilną prośbę kapitan pokazał nam, jak się robi Kamikaze. Yes!!! W końcu pozbyliśmy się tego palanta. Wprawdzie po drodze skosił Gary'ego i Ferreta, ale jak to mówią: „Cel uświęca środki".

## Dzień siedemnasty

Dzisiaj idziemy na prawdziwą akcję. Troszkę jestem podenerwowany – nie dość, że oddział jest nieco zdziesiątkowany (tylko ja i dwóch kumpli), to jeszcze nowy kapitan wziął ze sobą kasety z Top One i Shazzą. Nie wygląda to zbyt różowo...

* * *

Wspomnienia, które przed chwilą przeczytaliście, znaleziono na 54 opakowaniach wojskowych sucharów. Ze względu na ogromną wartość dydaktyczną zdecydowaliśmy się przedstawić je tutaj niemal w całości, pomijając tylko dość obszerne fragmenty, dotyczące mycia wojskowych latryn.

Tłumaczył

***Jacek Fasola***

**WORMS**

**Team 17/Ocean 1995**
**Zręcznościowo-strateg.**
**Amiga, PC, PC CD-ROM**

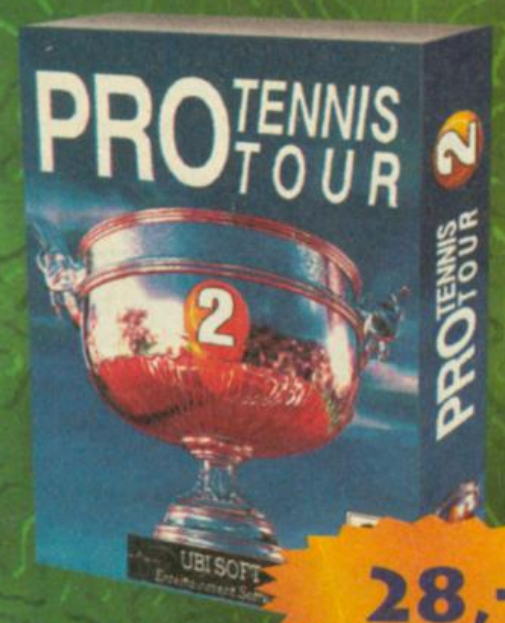
| | |
|---|---|
| Grafika | 75% |
| Dźwięk | 75% |
| Grywalność | 100% |
| Pomysł | 95% |
| Ogółem | 95% |

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,-

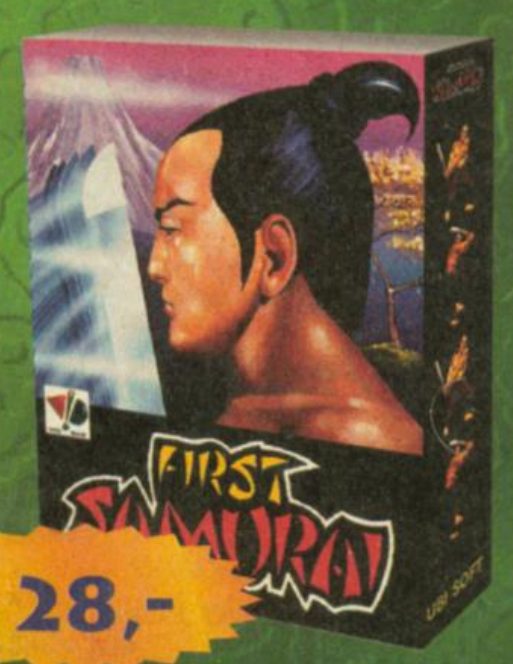
PRO TENNIS TOUR

## 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**

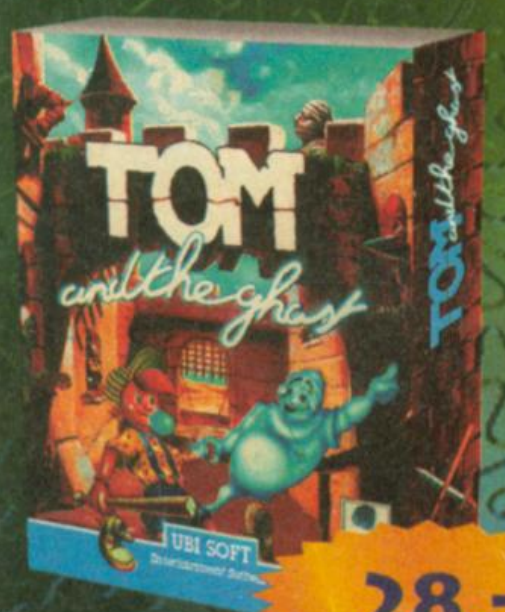
## FIRST SAMURAI

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,-

FIRST SAMURAI




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**

## 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**

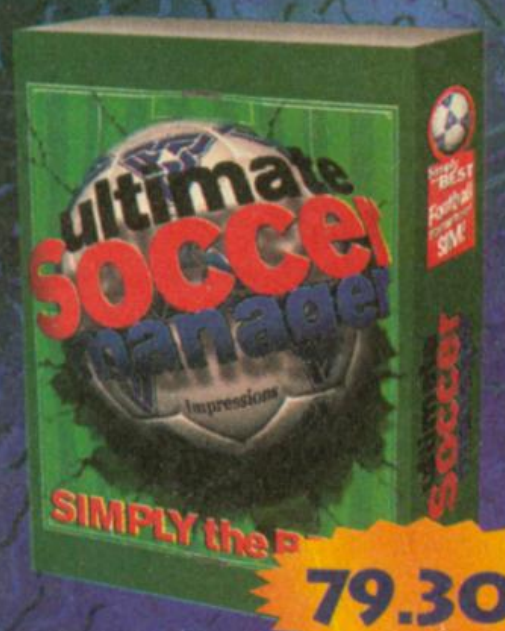



28,-

BATTLE ISLE

## 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"**




79.30,-

ULTIMATE SOCCER

## 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**

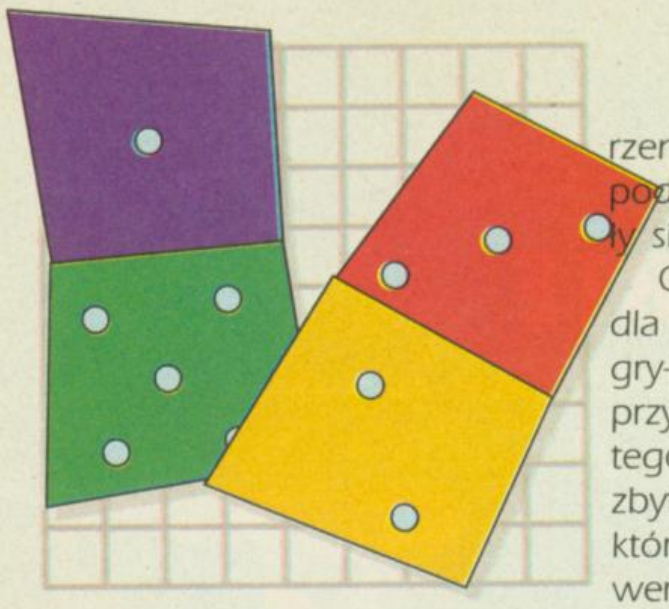



28,-

MEGA-lo-MANIA

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



Covert Operations to przedstawiciel produktów zwanych z angielska add–on, a po polsku edonami [Egonami?! – Alx]. Z podobnym przypadkiem spotkaliśmy się niedawno w grze Hidden Worlds (dodatku do Magic Carpet). Add–on wymaga od gracza posiadania oryginalnej wersji gry, do której został wydany – samodzielnie nie działa.

Covert Operations to gra, w której nie zmieniło się prawie nic poza stopniem trudności. Jednostki i budowle pozostały takie same (tyle że NOD otrzymał działa rakietowe i jednostki Chem Warriors, dostępne wcześniej tylko w wersji sieciowej), zmieniła się też cena wieżyczek NOD (z 300 na 600).

rzenia atomowego, z czym w podstawowej wersji C&C zdarzały się problemy.

Covert Operations to zabawa dla maniakalnych miłośników gry–matki. Nikomu nie radzę przygody z C&C rozpoczynać od tego dodatku – jest po prostu zbyt skomplikowany dla osoby, która przedtem nie ukończyła wersji oryginalnej. Komplikacja ta polega zarówno na utrudnieniu misji (niektóre składają się z kilku zależących od siebie etapów działania, tworzących niemal nić fabularną), jak i ogromnej przewadze materialnej komputera (i jego „oszustwach"). Do tego, iż siły komputerowego wroga przewyższają w grach nasze siły, zdążyliśmy się przyzwyczaić. Ale denerwują owe „dodatkowe „oszustwa".

1. GDI kierowane przez komputer uderza za pomocą Ion Cannon ze znacznie większą częstotliwością, niż mógłby to uczynić gracz.
2. NOD–człowiek w żadnej misji nie dysponuje wyrzutniami rakiet, NOD–komputer ma je prawie zawsze.

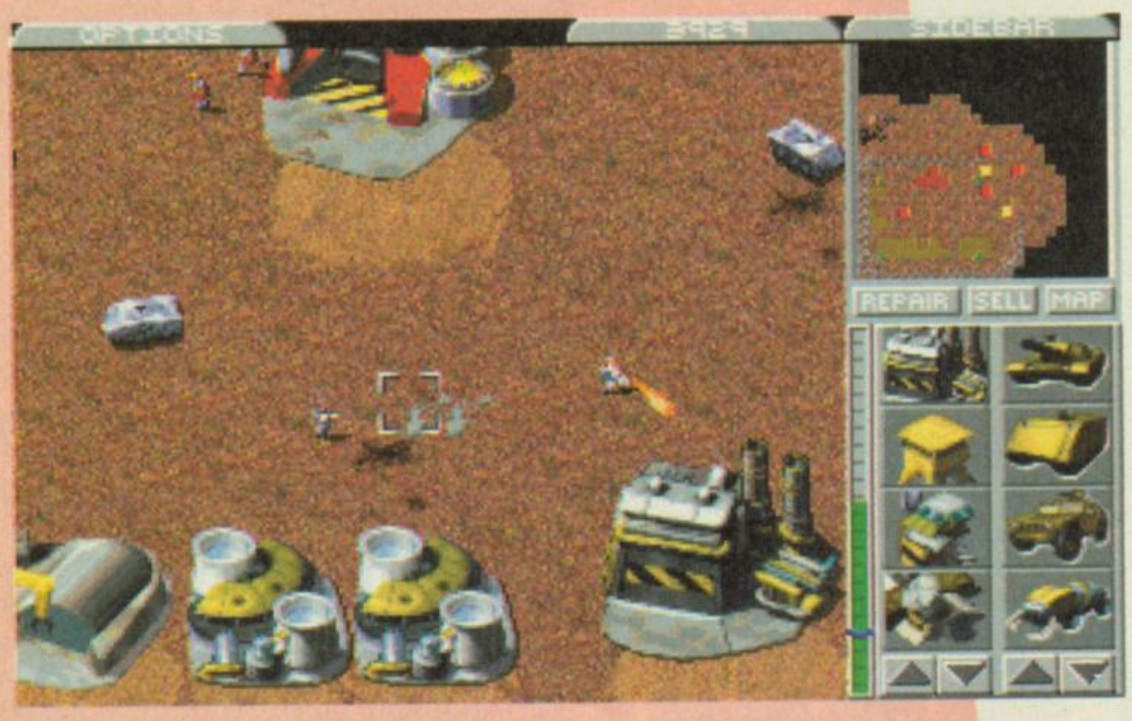


Do dyspozycji mamy 15 misji, w tym 7 dla GDI i 8 dla NOD oraz 10 misji dla wielu graczy. Tym razem nie musimy przechodzić scenariuszy po kolei, możemy je dowolnie wybierać. Od początku też dostępna jest pełna paleta możliwości konstrukcji – a więc wszystkie budowle i jednostki wojskowe. Siły NOD dysponują również możliwością ude-

3. W jednej z misji NOD–komputer ma możliwość przeprowadzania nalotów bombowych.
4. Obserwując błyskawiczne odbudowywanie przez komputer zniszczonych obiektów można dojść do wniosku, iż maszyna nigdy nie ma kłopotów finansowych.
5. Komputer (zarówno jako NOD, jak i GDI) jest w stanie wznosić budowle w miejscach nie graniczących z innymi swoimi budynkami – czego graczowi nie wolno.

My jednak także zostaliśmy obdarzeni bonusem i to równie potężnym, jak wszystkie przewagi komputera. Otóż możemy budować mury (nawet z worków piasku), których pojazdy wroga nie są w stanie zniszczyć! Komputer szuka prześwitu pomiędzy zaporami, a jeśli go nie znajdzie, posłusznie staje przed murkiem i czeka. Atakuje tylko wtedy, gdy w

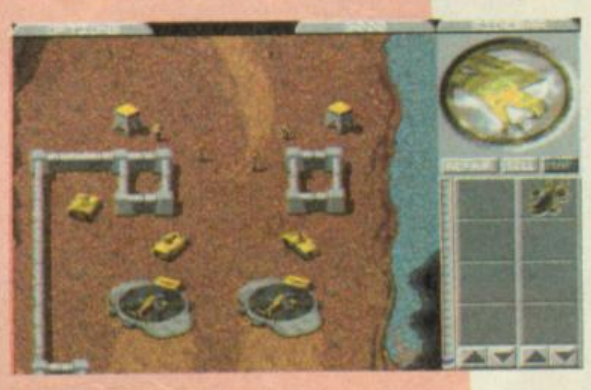





zasięgu strzału znajduje się bądź budynek, bądź wojska gracza. Efekt jest taki, iż możemy poszatkować całą mapę murkami (i np. zagrodzić komputerowi dostęp do pól tyberium), a wróg staje się bezradny. Błąd programistów jest dla mnie ewidentny. Aż dziw bierze, że w CO go nie wyeliminowano. Całe C&C udało mi się przejść bez stosowania tego cheatu, ale w jednej z misji Covert Operations wydaje się on być jedyną drogą prowadzącą do sukcesu – inne operacje można ukończyć bez uciekania się do tej metody.

Do mniejszych głupstw należy np. fakt, iż komputer co prawda „potrafi" odbudowywać zniszczone budowle, ale tylko dokładnie w tym samym miejscu, w którym stały. Wystarczy więc postawić tam cokolwiek (budynek, pojazd, żołnierza), by zablokować rekonstrukcję bazy.

Pomimo otrzymania listów krytykujących mój punkt widzenia, nadal twierdzę, że o wiele łatwiej jest grać GDI niż NOD. Istnieją ku temu co najmniej trzy powody: wieżyczka rakietowa – broń defensywna lepsza od obelisków światła; czołg Mamut – wolny, ale o potężnej sile ognia i ze zdolnością



samonaprawiania oraz transportowiec APC – zdolny do szybkiego wprowadzania inżynierów na teren bazy wroga. Natomiast atak nuklearny NOD wcale nie jest bronią tak groźną, jak sugeruje jego nazwa. [Pozwala jednak od razu zniszczyć Construction Yard w najsilniej nawet strzeżonej baziel I jeszcze kilka słów. Nie uważam, żeby któraś ze stron była zdecydowanie słabsza. Po prostu GDI jest organizacją dla ludzi spokojnych, lubiących powoli rozbudowywać bazę oraz armię, a przeciwnika zmieść z

# COMMAND & CONQUER: COVER

## Braterstwo NOD: porady taktyczne

Zacznijmy od zmian w taktyce, stosowanej w podstawowych misjach NOD:

– Na początku rozbudowy bazy jej obronę należy oprzeć na wieżyczkach strzelniczych, a nie obeliskach światła (grozi im zniszczenie działem jonowym). Do obrony na określonym odcinku znakomicie wystarczają 3–4 wieżyczki i czołg ogniowy przeciwko piechocie. Obelisk najlepiej postawić dopiero po zniszczeniu Adv. Comm. Center GDI.

– GDI niemal nie używa samolotów i helikopterów (pojawiają się tylko w 2 misjach i są niegroźne dla bazy). Nie warto budować SAM Site'ów.

– GDI sprawnie poluje na Twoje Harvestery. Uważaj, gdzie je posyłasz i co się z nimi dzieje.

– GDI próbuje desantować inżynierów w opancerzonych transporterach lub z helikopterów transportowych. Bądź gotowy na taką ewentualność: kilka miotaczy płomieni rozmieszczonych na terenie bazy załatwi sprawę.

– Piechoty nie ma sensu produkować – jest zbyt słaba. Zastrzeżenie to nie dotyczy poprzedniego punktu i inżynierów. Rękę NOD musisz jednak postawić, bo bez niej nie można tworzyć wieżyczek.

– Wieżyczki GDI rozmieszczone są nie tylko na obrzeżach baz, ale też w ich wnętrzach. Praktycznie nie znajdziesz tam miejsc, w których pozostawałbyś poza polem rażenia obrony stacjonarnej.

– Uważnie się rozglądaj! Niemal w każdej misji znajdziesz „prezenty": skrzynki z kasą. Niekiedy bez ich odnalezienia nie będziesz w stanie rozbudować bazy.

**I kilka porad ogólniejszych:**

– Rozpoznanie terenu przeprowadzaj za pomocą Stealth Tanków – nie próbuj jednak wjeżdżać nimi do baz, rób to wykorzystując 3–4 Recon Bike'ów.

– Kolejność niszczenia budowli GDI powinna być następująca: Constr. Yard, Adv. Comm. Center, Heavy Weapons Factory, Barracks. Pierwszą z wymienionych skasuj bombą atomową.

– W każdym scenariuszu dysponujesz tylko jedną „dużą bombą" (postawienie drugiej Świątyni nic nie daje). Po wykonaniu uderzenia atomowego sprzedaj bezużyteczną już Świątynię.

– Jeśli dysponujesz helikopterem transportowym, strzeż go jak oka w głowie! Odpowiednio przeprowadzony desant (na teren uprzednio „oczyszczony" bombą A), złożony z inżynierów, komandosów i bazook potrafi zdziałać więcej niż frontalny atak kilkunastu jednostek opancerzonych.

– W końcówce misji zawsze zaczyna brakować tyberium. Powinieneś wtedy wysprzedać część swojej bazy. Proponuję to czynić w kolejności: świątynia NOD, silosy tyberium, część wieżyczek, Repair Bay, mury bazy, reszta wieżyczek (już po kasacji Heavy Weapons Factory GDI). Pamiętaj o sprzedawaniu kolejnych elektrowni, w miarę obniżania się zużycia energii!

*Namiestnik Kane'a na Europę Środkowo–Wschodnią*

***Alex the Ironfist***

powierzchni ziemi jednym uderzeniem. NOD to nomadzi, terroryści zwyciężający nie dzięki przewadze liczebnej, ale własnej determinacji i „bezwzględności" swoich rodzajów broni. Jeśli ktoś tego nie czuje, niech puści czołg ogniowy w „regiment" piechoty GDI i wtedy zobaczy – Alx.]

Jeżeli czytaliście tekst o C&C (Gambler 1/96) wiecie, że gra ta zyskała w moich oczach uznanie. Ale nie sposób nie dostrzec, iż jest obarczona błędami. Czy uda się wyeliminować je w następcach: Red Alert (zapowiadanym na sierpień br.) i Tiberian Sun (grudzień br.), zależy tylko od programistów. Spragnionym uczciwej walki na razie pozostaje zabawa w sieci. Nie nadeszły jeszcze bowiem czasy, żeby komputer był sprytniejszy od człowieka.

***Jacek Piekara***

PS Jack i Alex – cudowne dzieci komputerów przygotowują dla Was dokładne rozwiązanie wszystkich misji. Już niebawem w Tele!

PPS Dziękujemy firmie CD Projekt za udostępnienie oryginalnych kopii gry.

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







**C&C: COVERT OPERATIONS**
Westwood/Virgin 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| Grafika | 80% |
| Dźwięk | 90% |
| Grywalność | 85% |
| Pomysł | 80% |
| Ogółem | 85% |

**T OPERATIONS**


**Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych TOMsoft**

ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel./fax:(0-22) 773-19-82
tel: (0-90) 29-71-65

Termin realizacji:
**TYLKO 5 DNI !!!**

OKAZJA ! **Czynne 7 dni w tygodniu** Niskie Ceny

*PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:*

| | Ceny w zł |
|---|---|
| **IBM PC** | |
| **Bastion** | **49,00** |
| Body Slamwrestling | 24,00 |
| High Seas Trader | 56,00 |
| **Ishar III** | **44,00** |
| Ka-50 Hockum PL | 39,00 |
| Kajko i Kokosz | 48,00 |
| Klik and Play PL | 84,00 |
| **Liga Polska Manager '95** | **37,00** |
| **Prawo Krwi** | **35,00** |
| **Polanie** | **53,00** |
| Skaut Kwatermaster | 35,00 |
| **Speedway Manager '96** | **40,00** |
| **Worms** | **110,00** |
| **IBM PC-CD ROM** | |
| Angel Devoid | 133,00 |
| **Anvil of Dawn** | **138,00** |
| **Caesar II** | **127,00** |
| Chronomaster | 145,00 |
| **Command & Conquer - scenariusze** | **75,00** |
| **Concueror A.D. 1086** | **127,00** |
| Cybermage | 127,00 |
| **Cywilizacja II** | **tel.** |
| D-Day American Invaders | 178,00 |
| Day Dark Forces | 75,00 |
| **Duke Nukem 3D** | **tel.** |
| **Euro Fighter 2000** | **181,00** |
| **Fantasy General** | **139,00** |
| Fifa Soccer ,96 | 127,00 |
| Flight Commander II | 168,00 |
| Foltball Limited | 163,00 |
| **Gabriel Nights II** | **168,00** |
| Grand Prix Manager | 127,00 |
| **Grang Prix 2 Formula 1** | **tel.** |
| **Heros of Might and Magic** | **151,00** |
| Johny Bazookatone | 113,00 |
| **Kingdom O'Magic** | **151,00** |
| Knight's Chase (Time Gate) | 130,00 |
| **Lion** | **140,00** |
| Lords of the Realms | 77,00 |
| Mc Kenzie (6CD) | 121,00 |
| Mortal Kombat III | 171,00 |
| **NBA Live '96** | **127,00** |
| Need for Speed | 127,00 |
| Phantasmagoria (7CD) | 157,00 |
| Rebel Assault II | 181,00 |
| Red Ghost | 103,00 |
| **Screamer** | **127,00** |
| Sea Legends | 151,00 |
| Sensible World of Soccer | 122,00 |
| Shell Shock | 112,00 |
| **Shivers** | **127,00** |
| Soccer Stars '96 | 102,00 |
| Strip Poker Pro | 130,00 |
| **Swat - Police Quest V** | **139,00** |
| Tekwar ("William Shanter's") | 140,00 |
| Terminal Velocity | 56,00 |
| The Dig | 150,00 |
| **Top Gun** | **139,00** |
| **Torin's Pasage** | **127,00** |
| **Touche-Adventures of D-5th Musceteres** | **98,00** |
| Under a Kiling Moon | 77,00 |
| **Warchammer** | **157,00** |
| Warcraft II | 138,00 |
| Warcraft II - scenariusze | tel. |
| **Wayne Gretzky** | **131,00** |
| **Wing Commander IV** | **181,00** |
| Worms | 133,00 |
| **WWF Wrestlemania** | **112,00** |
| **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 |
| **Colonization** | **81,00** |
| **Ishar III** | **41,00** |
| **Liga Polska Manager '96** | **37,00** |
| Prawo Krwi | 35,00 |
| Sensible World of Soccer 95/96 | 78,00 |
| **Shadow Fighter** | **46,00** |
| 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 |
| Whizz | 47,00 |
| **Worms** | **110,00** |

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
w formie wysłkowej

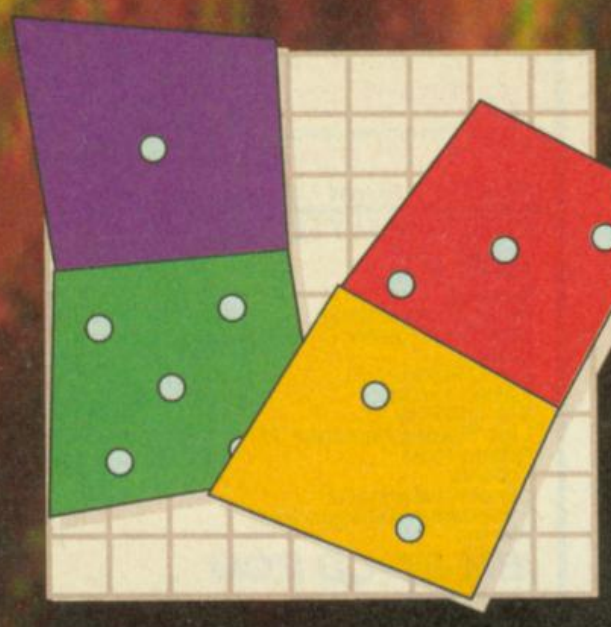
Lista gier obejmuje między innymi (dostępne w sprzedaży wysyłkowej):Actua Soccer,Alien Trilogy, D,Magic Carpet,Mickey's Wild Adv.,Total NBA, Need for Speed,Wing Commander III,Extreme Pinball,Tekken,Gex,NBA in the Zone,Loaded, Road Rash,Power Serve i wiele innych ...

*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 .**



Która to już gra, oparta na motywach słynnej historii o Kubie Rozpruwaczu? Palców nie starcza [zwłaszcza po spotkaniu z Kubusiem – Alx], żeby się doliczyć. Z kilku powodów gra Ripper jest jednak inna niż poprzednie produkcje.

Przede wszystkim, akcja jest bardzo luźno (a tak naprawdę, to niemal wcale) związana z samą historią – toczy się bowiem w roku 2040. Niemniej cała sytuacja przypomina tę, za-



istniałą przed ponad wiekiem w Londynie – tajemnicze, okrutne morderstwa, brak jakichkolwiek śladów. Niewykrywalny maniak, który po każdej zbrodni wysyła list do wybranej osoby (w grze jest nią dziennikarz z gazety Virtual Herald, Jake Quinlan). Związek z historią Kuby jest nieprzypadkowy, wynika mianowicie z... Nie, nie będę zdradzał z czego wynika, popsułoby to Wam całą zabawę. W każdym razie fabuła jest skomplikowana i nieszablonowa. W zasadzie niemal od początku wiesz, że jedna z trzech osób – detektyw Magnotta, Joey Falconetti lub dr Clare Burton – jest mordercą. Jednak aż do chwili ujrzenia napisu „The End" nie będziesz pewny, kto z tej trójki zabija, a cała masa fałszywych śladów spowoduje, że co kilka minut będziesz zmieniał zdanie. Taka konstrukcja fabuły sprawia, że praktycznie nikomu nie możesz zaufać, może się bowiem okazać, że właśnie zwierzasz się Rozpruwaczowi.

## Nowy Jork, 2040 A.D.

Cała zabawa zaczyna się w momencie popełnienia kolejnego, trzeciego już morderstwa. Tym razem ofiarą jest Renee Stein, młoda dziewczyna zajmująca się informatyką. Gdy przyjeżdżasz na miejsce zbrodni, policja właśnie kończy oględziny zwłok. Wszystko wygląda tak, jak w dwóch poprzednich przypadkach – całkowity brak śladów, niesamowita precyzja, z jaką dokonano cięć. Będziesz musiał rozwikłać całą sprawę, aby uchronić przed maniakiem mieszkańców miasta oraz swoją partnerkę, Catherine, która leży w szpitalu pogrążona w śpiączce spowodowanej atakiem Rozpruwacza.

## Cyberprzestrzeń

W grze Ripper żyjesz w zwykłym świecie oraz



mnóstwo czasu spędzasz w cyberprzestrzeni. Żeby dostać się do większości miejsc musisz niestety poznać odpowiednie hasła. Czeka Cię też sporo elementów zręcznościowych i jeszcze więcej różnego typu zagadek logicznych. Między innymi z tego względu Ripper różni się zasadniczo od innych przygodówek. Więcej czasu spędzisz tu bowiem na rozmowach i rozwiązywaniu łamigłówek, niż na szwendaniu się po mieście. Nie ma zresztą zbyt wielu lokacji – około 12 rzeczywistych i może drugie tyle wirtualnych.



## Kto gra

Od pewnego czasu stało się regułą zatrudnianie przy produkcji gier gwiazd filmowych. Ripper nie jest pod tym względem wyjątkiem. Przewija się tu wiele słynnych nazwisk, które na pewno znacie. W skrócie przedstawię obsadę, bo naprawdę jest na czym zawiesić oko. Christopher Walken, znany między innymi ze słynnych filmów „Deer Hunter" („Łowca Jeleni") i „Pulp Fiction" – w Ripperze gra detektywa Magnottę, gliniarza o gwałtownym charakterze i niekonwencjonalnych metodach śledczych. Jego dawną znajomą, dr Clare Burton, przedstawia również znana ze szklanych ekranów Karen Allen. Nie pokazuje się wprawdzie tak często jak Walken, niemniej jest to jedna z pierwszoplanowych ról. Trzecią osobę ze wspomnianej trójki podejrzanych, czyli Joeya Falconettiego, zwanego też Falcon Eddie, gra już trochę mniej znany David Patrick Kelly. Postać głównego bohatera, Jake'a Quinlana, na tym tle wypada trochę blado, bowiem nazwisko aktora wcielającego się w tę rolę nie jest zbyt znane – to mianowicie Scott Cohen. Plejady gwiazd dopełnia Burgess Meredith (filmowy trener Rocky'ego), Tahnee Welch i znakomity John Rhys-Davies. Ten ostatni został jednak trochę skrzywdzony. Nie dość,




że gra mało istotną rolę, to w dodatku pojawia się tylko w jednej, niezbyt długiej scenie. Dziwne, bo w ostatnich dwóch częściach Wing Commandera jego



osobowość wykorzystano o wiele lepiej.

## Oczami mordercy

Od strony graficznej Ripper prezentuje się świetnie. Animacje wyświetlane są pełnoekranowo i bez wszędobylskiego przeplotu. Chodzą bez zacięć i bardzo płynnie (nie wiem jak na innych czytnikach CD, ale na szóstce jest bez zastrzeżeń, he, he). Tła są częściowo skanowane, częściowo renderowane, w zależności od pomieszczenia. Nieźle została wykonana cyberprzestrzeń – z fajnymi efektami wizualnymi, w ciekawych barwach. Podczas poruszania się w terenie nie ma przeskoków z ekranu na ekran, przejścia są płynne. Nawet czynności w rodzaju spojrzenia na jakiś przedmiot powodują płynny najazd kamery. W sumie gra sprawia wrażenie dobrze nakręconego i zmontowanego filmu. Pochwała należy się też za dobrą grę aktorów (nic dziwnego – przy takich nazwiskach...). W programie niewiele jest scen brutalnych: może ze trzy, wliczając w to posiekaną panienkę z intro – co dziwi przy takiej tematyce.



## Moje głośniki

ledwo dawały sobie radę z doskonałym dźwiękiem, kolejną mocną stroną Rippera. Zaczyna się nieźle od samego intro, gdzie przygrywa nam znany przebój „Feel the Ripper" zespołu Blue Oyster Cult. W dalszej części gry również nie ma na co narzekać. Szczególnie muzyka w cyberprzestrzeni jest znakomita, znajdziecie tam wszystko, co chcecie, łącznie z kawałkami hardrockowymi. Podczas rozgrywki muzyki przeważnie nie ma, ale dobre efekty i nieźle zrobione gadki w dużym stopniu to rekompensują.

## Przyznaję się

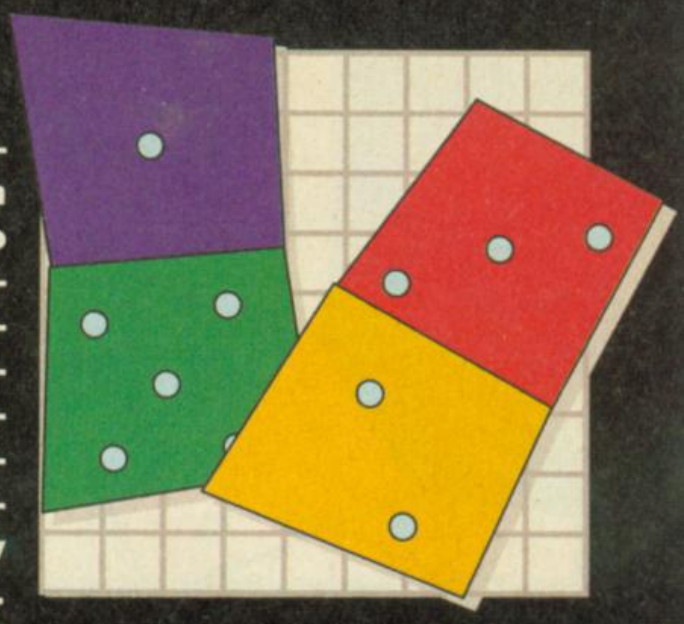
bez bicia, że grę ukończyłem z pomocą krążących po Internecie podpowiedzi. Całe szczęście, że do nich dotarłem, gdyż na rozwiązanie musielibyście czekać trzy razy dłużej. Ripper jest bowiem jedną z najtrudniejszych gier przygodowych, z jakimi miałem styczność – a może nawet w ogóle najtrudniejszą. Składa się na to kilka faktów.

Przede wszystkim, w grze prawie wcale nie ma napisów (wyjątkiem jest moment, gdy wybierasz pytanie, które chcesz zadać rozmówcy). Jesteś cały czas zalewany potokami mowy, często, gęsto parszywie akcentowanej, mówionej slangiem lub z celowymi zniekształceniami (rozmowy telefoniczne). Zrozumieć gadki jest niesamowicie trudno, ale nie w tym problem. Gdyby chodziło tylko o to, byłoby pół biedy – ogólny sens zdań zawsze można wykoncypować. Niestety, bardzo często zdarza się, że w rozmowie ktoś przekazuje Ci jakieś hasło lub kod, ale w formie dosłownej (np. „Uwaga, podaję hasło..."). Przeważnie jest to drobna aluzja lub całkiem przypadkowo rzucone słowo. Nie dość, że musisz je wyłowić spośród wielu innych, dobrze zrozumieć i znać jego pisownię, to jeszcze powinieneś skojarzyć, do czego to hasło może być przydatne. Wniosek jest jednoznaczny. Jeżeli ktoś nie zna perfekcyjnie angielskiego (i nie chodzi mi tu o znajomość szkolną, raczej o rodziców Anglików) nie ma co marzyć o samodzielnym ukończeniu gry. Takie skomponowanie zagadek powoduje jeszcze jedną nieprzyjemną konsekwencję – gry nie da się ukończyć metodą czołgową, używając wszystkiego na wszystkim. Jeżeli nie skojarzyłeś hasła, nie posuniesz się dalej i już.



## Przedmioty

występują w niewielkiej liczbie. Takich, które możesz zabrać, jest zaledwie kilka. Ich użycie nie powinno Ci sprawiać kłopotów, bowiem łatwo się domyślić, do czego służą. Większość będziesz mógł zeskanować, by móc je później oglądać i wykorzystywać za pomocą swojego elektronicznego notatnika.



## Tak więc

uważam grę Ripper za udaną, choć nieco zbyt trudną (szczególnie na rynku nieanglojęzycznym). Wykonana jest wzorcowo, scenariusz ma bardzo nietypowy i wciągający, a zakończenie – fascynujące. Polecam ją gorąco tym, którzy czują się na siłach przełamać barierę językową. Jeżeli natomiast ktoś nie zna angielskiego, niech lepiej poprosi kolegę o pokazanie mu najlepszych scen, a pieniądze zachowa na inną okazję.

*Frogger*

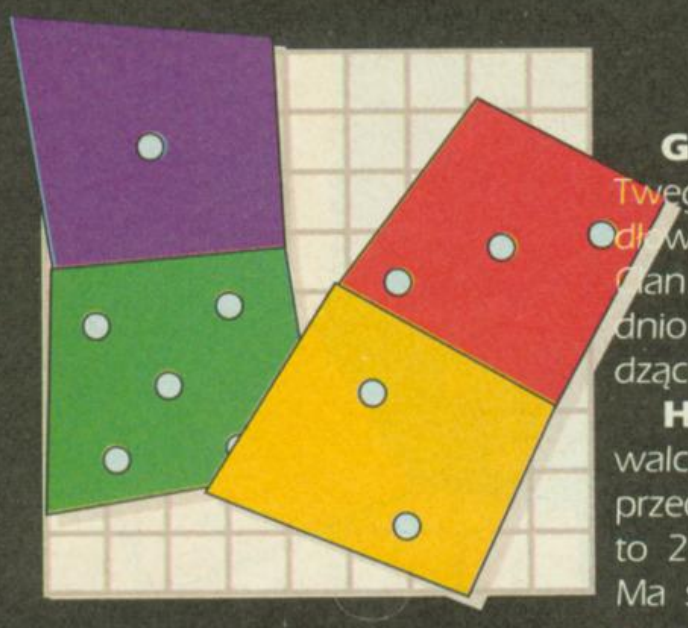
**PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete, na str. 45.**


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


**RIPPER**

Gametek 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

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



W „Expansion Pack", wydanym do gry MechWarrior 2, wydarzenia posunęły się naprzód. Wilki rozpadły się na dwie części. Jade Falcon został praktycznie unicestwiony. Teraz Niedźwiedzie mają szansę stać się najpotężniejszym klanem. Do spełnienia tego celu posłużą nowe, doskonalsze Mechy wspierane sprawdzonymi konstrukcjami.

W grze pozostała ta sama grafika, choć zmieniły się scenerie. Początkowo będziesz walczył na planetach skutych lodem, skąd pochodzi Twój klan, potem ruszysz na podbój innych terytoriów. Będziesz walczył w przestrzeni kosmicznej i pod wodą (!!!). Zwycięstwo nie przyjdzie Ci tak łatwo jak poprzednio.

### Nowe zabawki

**Annihilator** – 100 ton i 32 km/h. Standardowe uzbrojenie:



4× dział(k)a LB 10-x i 4× Medium Pulse Laser.

**Atlas** – również 100 ton, szybszy: 54 km/h. Dosyć dobrze uzbrojony. Ma bardzo przydatny system obrony przeciwrakietowej.

**Executioner** – używasz go w misji podwodnej. Dosyć dobrze uzbrojony, ale wrażliwy na ogień przeciwnika. Pod wodą uzbrojony jest w 4× PPC (działa plazmowe – małą szybkostrzelność rekompensuje potężna moc niszczycielska) i torpedy. Zasięg skoku: 120 m, masa: 95 ton, prędkość: 64,8 km/h.

**Grizzly** – często występuje u Twego boku jako pojazd „skrzydłowego". Standard w Ghost Bear Clan. Zasięg skoku: 120 m. Średnio uzbrojony. 70 ton stali pędzące z szybkością 64,8 km/h.

**Hatamoto-Chi** – możesz nim walczyć, ale spotkasz go też jako przeciwnika. Najlepsze uzbrojenie to 2× PPC + 2× SRM launcher. Ma słabo opancerzone ramiona – szybko stracisz PPC. Masa: 80 ton, 65 km/h.

**Horned Owl** – 35 ton, 97,2 km/h. To waga lekka. Słabiutkie uzbrojenie, tylko trzy lasery, ale jak na tę wielkość, dosyć odporny na środki wyrazu wroga. Zasięg skoku: 180 metrów.

**Incubus** – lekki (30 ton), szybki (138,6 km/h). Dosyć dobrze uzbrojony. Jako przeciwnik potrafi nieźle namieszać, niestety, jego przenaczeniem jest śmierć.

**Kodiak** – to jest to! Standardowe uzbrojenie: Ultra-20 Autocannon, 2× SRM launcher i DZIEWIĘĆ laserów. W kabinie tego Mecha czułem się jak młody bóg. Jest dobrze opancerzony i dosyć szybki jak na swoją wagę: 100 ton i 64,8 km/h. Jego salwy są miażdżące, ale szybko się przegrzewa.

**Linebaker** – praktycznie spotykany tylko w Wolf Clan. Niebezpieczna bestia. Jeśli dwa takie zaczną Cię obrabiać w misji podwodnej – zapomnij o karierze MechWarriora... ON WALI Z DYSTANSU z PPC. 65 ton, 99,5 km/h. Jeden egzemplarz znajduje się też na pokładzie statku w ostatniej misji.

**Naga** – może zabrać bardzo niebezpieczny Arrow IV Missile Artilery System. Bez tego jednak



jest chłopcem do bicia. 80 ton, 86,4 km/h.

**Phantom** – często spotykany przeciwnik. 40 ton, 138,2 km/h. Stosunkowo łatwy do zlikwidowania, zanim dobrze Ci przywali. Tylko pozbądź się go szybciorem – ma wyrzutnię LRM.

**Raven** – najpopularniejszy przeciwnik. 35 ton i 90,7 km/h. Prawdziwy liliput wśród BattleMechów. Jedna celna salwa i problem z głowy. A problem jest duży, gdyż Raven ma wyrzutnię SRM Harpoon i jest prawdziwym szkodnikiem.

**Stone Rhino** – najcięższy z dostępnych Mechów. Potężnie uzbrojony, ale jak na stutonowca zbyt słabo opancerzony. Może skoczyć na 90 metrów. Groźny dla słabszych Mechów. Dla Kodiaka to nie problem. Nie polecam. Jedną z ostatnich misji ukończyłem używając Maraudera (na pozór dużo słabszego), a z tą górą stali nie byłem w stanie. Jest zbyt powolny – 54 km/h z górki i z wiatrem.

**Victor** – 80 ton wagi i 64,8 km/h. Zasięg skoku – 120 metrów. Średnie uzbrojenie i pancerz. Dużo gorszy od Kodiaka. Jako przeciwnik dość trudny.

Moim ulubionym BattleMechem jest nadal Maddog. Jest on jednak zbyt słaby, aby poradzić sobie w trudniejszych misjach. Często używałem Timber Wolfa: jego wariant uzbrojenia z 2X LRM launcher jest zabójczy dla wroga. Niestety, Timber Wolf jest wrażliwy na ogień przeciwnika. Później przesiadłem się na Kodiaka. YEAH! To mój drugi, po Maddogu, ulubieniec. Na niego już nie było mocnych. Nawet Stone Rhino rozstrzeliwałem, jak chciałem. Niestety, w ostatnich misjach musiałem używać Maraudera – w sumie niezła maszynka, ale fatalnie opancerzona. Za to w ostatniej misji jedynym możliwym wyborem jest Stone Rhino.

### Misje

Na początku walczysz z najemnikami. Już odnosisz zwycięstwo, już wydaje Ci się, że Ty jesteś Bossem, gdy nagle okazuje się, że obce BattleMechy porwały z jednej stacji Twojego klanu za-

# MECH KILLER STRIKES BACK!






sobniki z genami dwóch najlepszych MechWarriorów. Jeśli za ich pomocą stworzą nowych, niepokonanych wojowników, klan Ghost Bear podzieli los Jade Falcon. Nie możesz do tego dopuścić... Wokół tej historii osnuta jest

akcja gry. Dzięki ukończeniu poszczególnych misji odzyskasz utracone zasobniki i uratujesz klan przed zagładą.

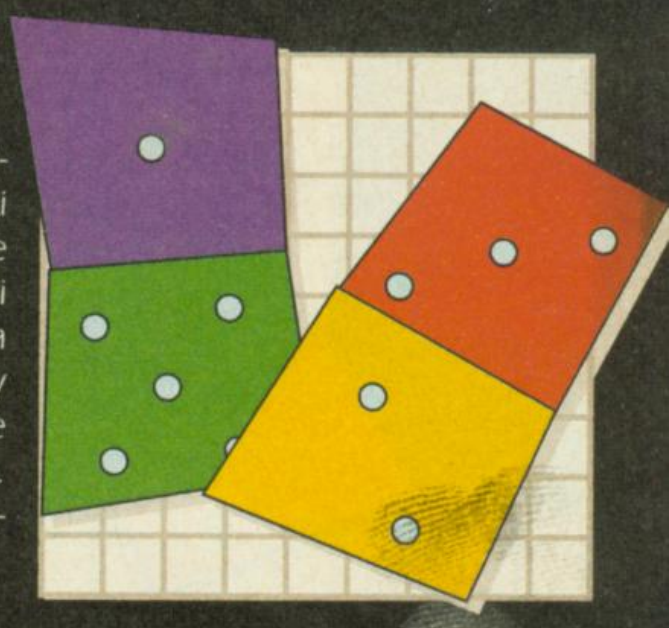
Na początek czeka Cię walka z klanem Draconis. Według naszych informacji kradzieży dokonały Mechy z jego emblematem. Zabawa nie będzie już tak łatwa.

Po kilku misjach okaże się, że klan Draconis nie miał nic wspólnego z kradzieżą, a sprytny wróg chciał skierować Twoją uwagę na kogoś innego. Klan Draconis poinformuje Cię, że z jednego z jego „JumpShipów", czyli statków transportujących BattleMechy, uprowadzono kilka pojazdów. Wiadomo, że trop wiedzie do klanu Wilków... Teraz naprawdę przeprawa nie będzie łatwa. Przy Wilkach, weteranach wojny, piloci klanu Draconis to pryszcze. Teren też Ci nie sprzyja. Pierwsza misja przeciw Wilkom to wspomniana misja podwodna.

**PO STRASZLIWEJ, WYNISZCZAJĄCEJ WOJNIE MIĘDZY KLANAMI JADE FALCON I WOLF PRZYSZEDŁ CZAS NA DZIAŁANIA TRZECIEGO MOCARZA: GHOST BEAR CLAN. WALCZ AŻ DO ZWYCIĘSKIEGO KOŃCA! DLA WROGA NIE MA LITOŚCI.**

Trochę szerzej o tej misji. Dostajesz Executionera i do boju. Przeciwnikami są dwa Linebackery i Hellbringer. Nie trudź się. Sam prawdopodobnie ich nie pokonasz. Powiem Ci, jak to zrobić. Najpierw skieruj się na NAV ALPHA. Gdy będziesz właził na grzbiet, zatrzymaj się tuż przed przełamaniem się terenu. Za następnym grzbietem zobaczysz pierwszego Linebackera. Poślij mu cztery pociski z PPC – szybko! Po zniszczeniu tego Mecha idź przez chwilę na NAV ALPHA. Po chwili skręć w lewo i schowaj się za górą, która powinna znajdować się między Tobą, a dwoma wrogimi BattleMechami. Teraz strzelaj salwami. Najpierw rozwal Linebackera, gdy tylko wylezie zza zbocza. Jeśli to zrobisz i nadal będziesz jeszcze cały, ruszaj dalej, na NAV ALPHA. Po drodze zaatakują Cię dwa zgrupowania łodzi podwodnych. To łatwi przeciwnicy. Po dotarciu do NAV ALPHA włącz system ENHANCED IMAGING i ruszaj w głąb podwodnego korytarza. Znajdziesz tam trzy skradzione Draconisom Mechy. Rozpoznaj je i zniszcz! Misja zaliczona. Te trzy Mechy są dowodem, że to Wilki nabruździły. W następnych misjach musisz odnaleźć zasobniki i ZEMŚCIĆ SIĘ. Potem pozostaje już tylko obejrzeć zakończenie gry... No, właśnie.

Autorzy tak dosypali w ostatniej misji, że niech ich... Musisz bardzo szybko, używając „jumpengine", wskoczyć w dziurę wyciętą we wrogim statku, zniszczyć znajdujące się w środku Mechy i reaktor. Potem powinieneś uciec. Wszystko OK, ale zanim znajdziesz dziurę, wieżyczki broniące wroga poważnie uszkodzą Ci Mecha. Nawet jeśli dostaniesz się do środka, czeka na Ciebie paru wrogów, którzy dokończą robotę. Uważam, że misja jest NIE DO PRZEJŚCIA. Konia z rzędem temu, kto to zrobi.



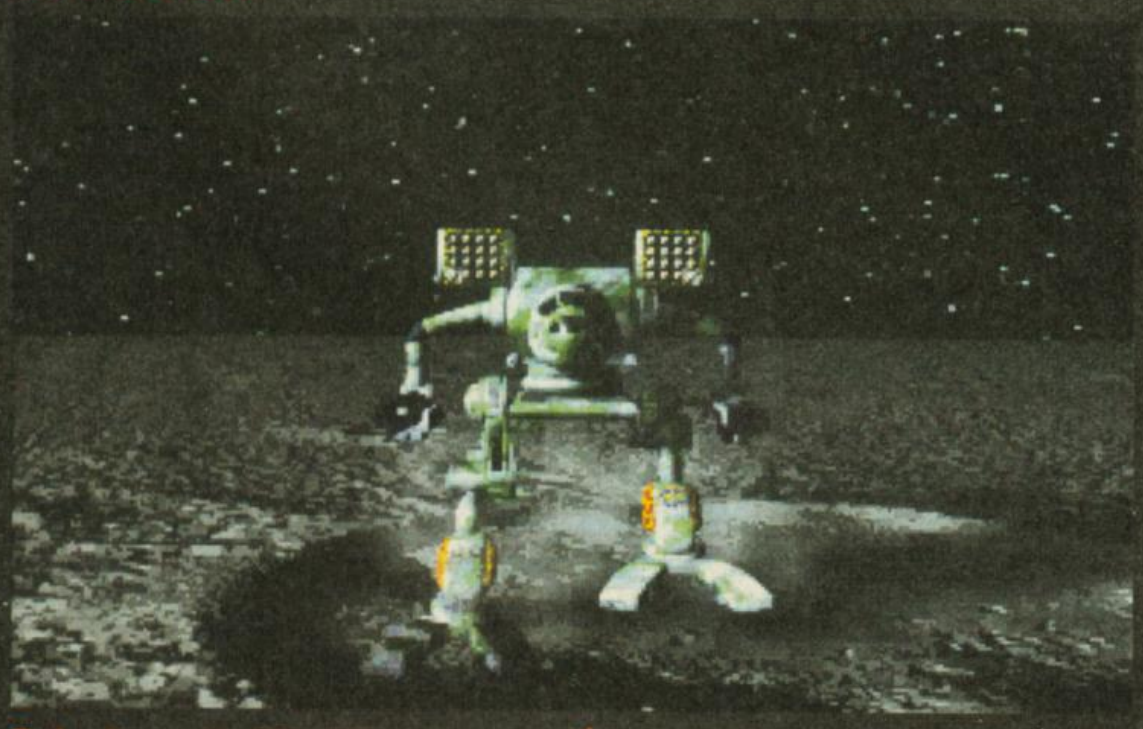
## Podsumowanie

W tej grze, podobnie jak w ostatnich misjach z poprzednich scenariuszy, już nie wystarczy mieć dobry refleks. Należy wykazać się znajomością taktyki i inteligencją. Nawet na najłatwiejszym poziomie jest trudno.

Teraz, po wielu doświadczeniach muszę stwierdzić, że jeśli np. X-Wing jest symulatorem, to MechWarrior 2 też jest SYMULATOREM. I to genialnym symulatorem maszyn przyszłości. W tej grze zręczność pozwoli Ci co prawda przedłużyć agonię, ale nie doprowadzi do zwycięstwa. Wiele cech symulatora zostało uwzględnionych w programie – różna efektywność broni, jej szybkostrzelność, sposób walki z różnymi przeciwnikami itp. Myślenie i jeszcze raz myślenie. To podstawa powodzenia.





**Zakończenie MechWarriora 2. Żebyście sobie nie myśleli, że go nie skończyłem.**

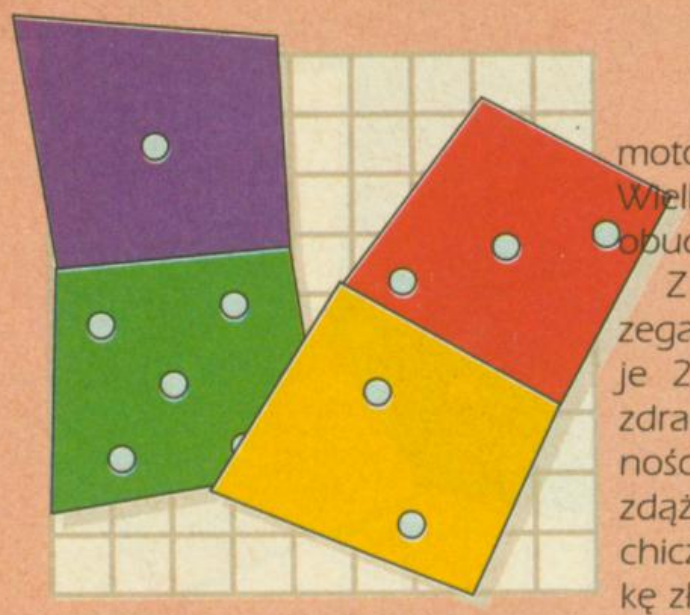
***Mech Killer***

Dystrybucja: Techland
63-405 Sieroszewice
Parczew 105
tel. (0-64) 34-78-13, 34-89-90, 34-88-90 w. 112

**MECHWARRIOR 2: GHOST BEAR'S LEGACY**
Activision 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| Grafika | 95% |
| Dźwięk | 100% |
| Grywalność | 95% |
| Pomysł | 70% |
| Ogółem | 95% |

# BINGO!



Znużony cotygodniową partią bingo doktor Cray rzucił się na wyrko. Coś mu dzisiaj nie szło. Nie dość, że ani razu nie miał „rządka", to jeszcze piękna dziewczyna, która siedziała obok, odeszła z facetem, który zgarnął pulę. A doktor C. uwielbiał kobiety. Zwłaszcza takie reprezentacyjne, o „wielkich, niebieskich oczach". – Sen przyniesie ukojenie – pomyślał. Ale mylił się (co najmniej tak samo jak niektórzy genialni przepowiadacze przyszłości Amigi). We śnie przeniósł się do roku 2053. Okazało się, że groźny Athros porwał księżniczkę łudząco podobną do dziewczyny, która przeszła mu koło nosa. – Muszę ją odzyskać – zamruczał przez sen nasz doktorek. Niestety, biegły był tylko w podrywaniu, a poza tym jako tako grał w golfa i kiepsko władał skalpelem. Jego kwalifikacje okazały się zbyt małe, jak na



motorniczego rakiety bojowej. Wielkie BOOOM! po zderzeniu obudziło doktora Craya.

Z przerażeniem stwierdził, że zegar świetlny na wieży wskazuje 20 stycznia 2053, a ludzie zdradzają objawy nikłej odporności na wszelkie choroby. Nim zdążył się otrząsnąć, jakiś psychiczny wcisnął mu w rękę grudkę złota – udało się ją spieniężyć za 920 sztuk miejscowej waluty. Okazało się to całkiem niezłym kapitalikiem, znacznie lepszym niż tzw. PLN, a już zupełnie nieporównywalnym z wierszówką, jaką wypłaci mi Zgredakcja Gambler. [Ciii... Jak mawiał pewien uznany autorytet moralny: „Brudy należy prać we własnym domu" – Alx.]

I w tym momencie zaczyna się najnowsza gra firmy ReLine, rozprowadzana przez Magic Bytes. Nie jest to jednak, jak być może przypuszczasz, Drogi Czytelniku, kolejna odmiana space comabat czy RPG. Twoim zadaniem jest stworzenie i poprowadzenie szpitala. Do boju o



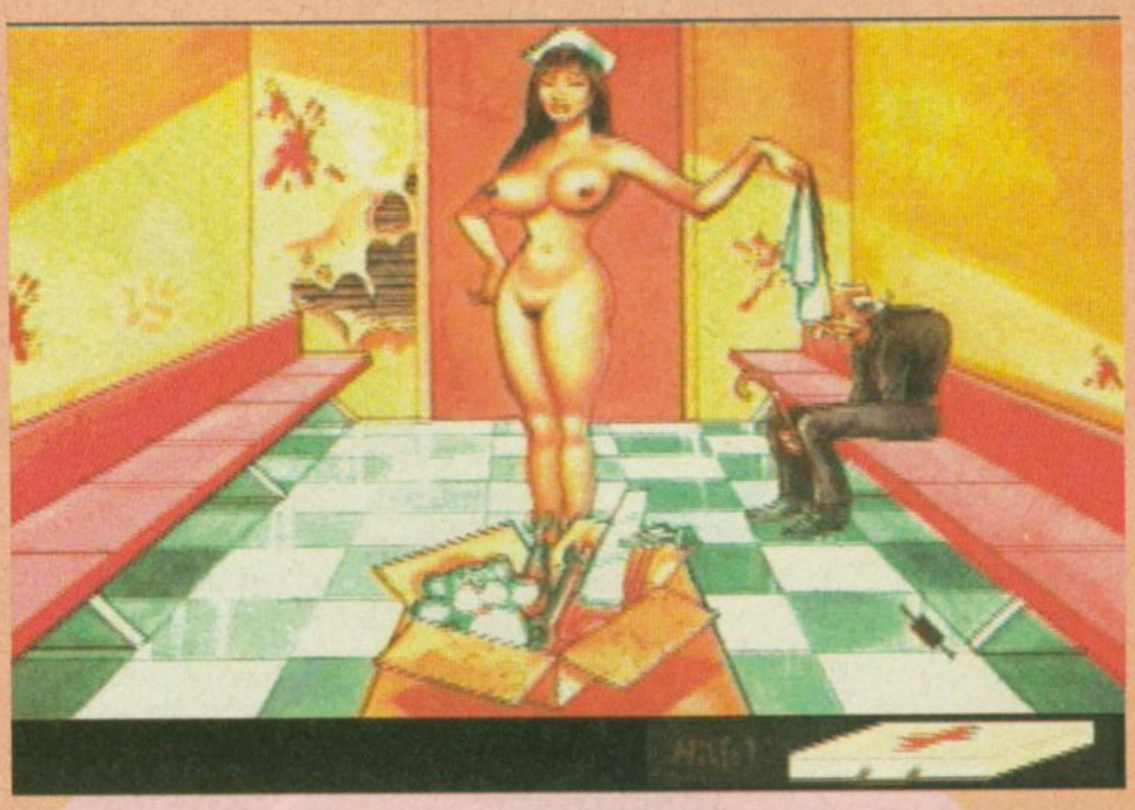
zdrowie narodu rzucasz się z dzikim okrzykiem „Biiiing!" („O" więźnie w gardle w momencie, gdy okazuje się, że życie jest brutalne).



Na początku udajesz się do sprzedawcy nieruchomości, od którego wynajmujesz (na kupno Cię na razie nie stać) ok. 10 działek i budynek kliniki. Teraz trzeba skompletować personel. Niestety – dobrzy specjaliści cenią się za wysoko jak na Twoje aktualne możliwości. Musisz zatem tak dobrać poziom ich inteligencji (szkoda że poniżej IQ=25 zjechać nie można – to by dopiero były jaja!), wykształcenia i płacy, aby starczyło Ci na reklamę. Ale uważaj: zbyt mała płaca przy za dużych wymaganiach spowoduje, że nikt się nie zgłosi. Nie zaniedbuj też promocji. Wilczy Kapitalizm, panie Zielonka – bez marketingu nie ruszysz, choćbyś miał najlepszych konowałów.

W efekcie Twoich pierwszych działań do szpitala trafiają w większości ponure typy i nieudacznicy. Jedyną ich kwalifikacją jest zazwyczaj to, że słabiej od Ciebie grają w golfa. Wyjątek czyni nasz doktorek przy obsadzie pielęgniarek. Panienka poniżej 100 w biuście nie ma szans (a jak masz dużo pieniędzy to dojdziesz i do 150 cm. W dół też możesz jechać – do 75, ale po co już na początku odstraszać pacjentów?).

Tu uwaga! Jeśli nie chcesz gorszyć swoich nieletnich pociech czy młodszego rodzeństwa, wystarczy przed uruchomieniem gry w preferencjach wyłączyć opcję „elementy seksualne". [Uwaga! Jeśli jesteś nieletnią pociechą lub młodszym rodzeństwem, wystarczy przed uruchomieniem gry przeprowadzić manewr dokładnie odwrotny – Alx.]







Pełna obsada szpitala, poza Tobą i pielęgniarkami: dentysta–sadysta, internista–imbecyl, kucharz–truciciel, patolog–zboczeniec, sanitariusz wyglądający jak hitlerowski zbir skrzyżowany z Rambo, chirurg–lubieżnik, psychiatra bardziej nienormalny od pacjentów i kierowca karetki wielokrotnie karany za wykroczenia (drogowe i nie tylko). W Twoim szpitalu, oprócz pomieśla, a co najgorsze – nie zapłaci. Sytuację dodatkowo utrudnia fakt, że przyszpitalny cmentarzyk nie ma zbyt wielkiej pojemności. Jeśli go zapełnisz lub stracisz całą kasę – pozostanie tylko strzelić sobie w łeb. Kolejne nieszczęście to fakt, że Twoje błędy w sztuce medycznej, a także nieudolne czynności organizacyjne, kwituje starsza pielęgniarka o wyglądzie teściowej po konsumpcji cytryny. A Ty musisz dbać o wszystko. Kucharz może ugotować zupę wodną bez wkładki (0 kalorii), ale tylko raz. Kierowca karetki, który zechce sobie wyjechać bez wezwania, także zostanie odpowiednio potraktowany (tak przy okazji: jedyna karetka, na jaką mnie było stać, to gruchot, który wprawdzie wyciągał 102 kilometry na godzinę, ale ostatni raz zdarzyło mu się to przed II wojną światową). A tymczasem konkurencja nie śpi, o czym możesz się przekonać z licznych tabel statystycznych.



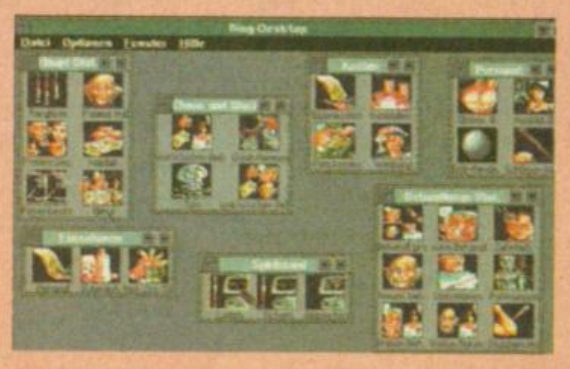


szczeń dla wyż. wyszcz., musi się znaleźć recepcja i poczekalnia oraz, raczej niespotykane w innych placówkach Służby Zdrowia, a dopasowane do przyzwyczajeń doktorka, sala do gry w golfa i klub dla lekarzy.

Wreszcie zgłasza się pierwszy pacjent. I tu niespodzianka. W karcie choroby otrzymujesz dokładny opis objawów i metody leczenia. Wprawdzie w Twoim zwariowanym szpitalu na peryferiach dentysta–sadysta może korzystać z klucza francuskiego, piły tarczowej, kilofa czy młotka, ale niech no tylko spróbuje nieprawidłowo założyć pacjentce koronkę... Pogryzie toto, zwymyBiing ma prostą, ale ciekawą grafikę. W wersji „dla niegrzecznych dzieci" kliknięcie na pielęgniarkę lub pacjentkę powoduje jej striptis. O tym, co dzieje się w klubie przemilczę ze względu na małoletnich Czytelników – atrakcje te są niestety trudno dostępne, bo trzeba mieć na nie duuuuużo forsy. Kasę można jednak sobie podreperować, grając z lekarzami w golfa o pieniądze. Wszystko to odbywa się na miłym tle odgłosów, wydawanych przez leczonych pacjentów.

Taka ilość grafiki i efektów zabiera sporo miejsca. Ci, którzy mają grę na kompaktach, nie martwią się tym. Twardzielowcy powinni być jednak przygotowani na to, że wersja PC potrzebuje 51 MB, a wersja Amiga AGA – 39. Ten niedostatek w stosunku do krążkowców zrekompensują sobie jednak możliwością nagrania stanu gry w dowolnym jej momencie.

Biing jest niesamowicie trudny – z prozaicznego powodu. Gra została bowiem stworzona w wersji niemieckiej. Nawet ci, którzy znają ten język, mogą mieć problemy zarówno z żargonem, jak i ze słownictwem medycznym. Warto jednak obłożyć się słownikami: przekleństw, medycznym oraz zwykłym (w miarę

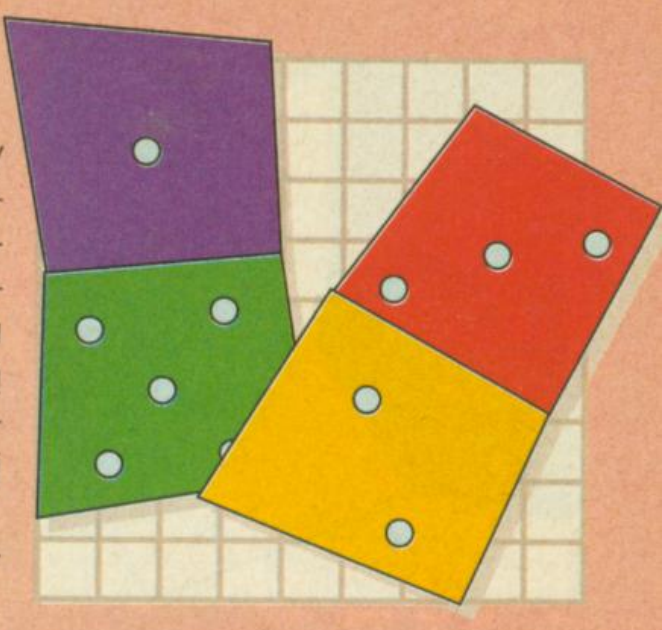


potrzeb). W Biing bowiem ciekawy pomysł idzie w parze z dobrym wykonaniem, a tego pojawiającym się ostatnio grom zdecydowanie brakowało. Warto za jednym zamachem nauczyć się niemieckiego i podstaw medycyny (a może i czegoś więcej...).

Czy Biing to Theme Park dla sadystów? Gdzie tam! Wprawdzie personel szpitalny jest (w części męskiej) optycznie odrażający, ale mimo kubłów krwi na ścianach i walających się po koszach odrąbanych rączek – okazuje się całkiem sympatyczny. Chyba, że za często ogrywasz swych współpracowników w golfa – wówczas zaczynają knuć przeciwko Tobie.

Gra stanowi ciekawostkę z jeszcze jednego powodu. Otóż przeciwnie do panujących trendów, najpierw pojawiła się w wersji na Amigę CD32, potem na normalną Amigę, a dopiero na końcu na peceta.

Dla zachęconych i jednocześnie wnerwionych barierą lingwistyczną mam też dobrą nowinę: już niedługo pojawią się wersje w języku przystępniejszym (czyli „amerykańska") oraz na Amigę z układami ECS. Grę oceniam jednak na podstawie tego, co siedzi właśnie w pamięci mojej



Amisi i z punktu widzenia ludzi znających „giermański spicz". Ty, Drogi Czytelniku, od grywalności i oceny ogólnej odejmij swój stopień nieznajomości języka. Jednak nawet jeśli „ani jaja, ani folkswagen" – to ikonkowy sposób obsługi i ściąga (Hilfe) napisana bardzo prostymi słowami dadzą Ci już dość niezłą zabawę.

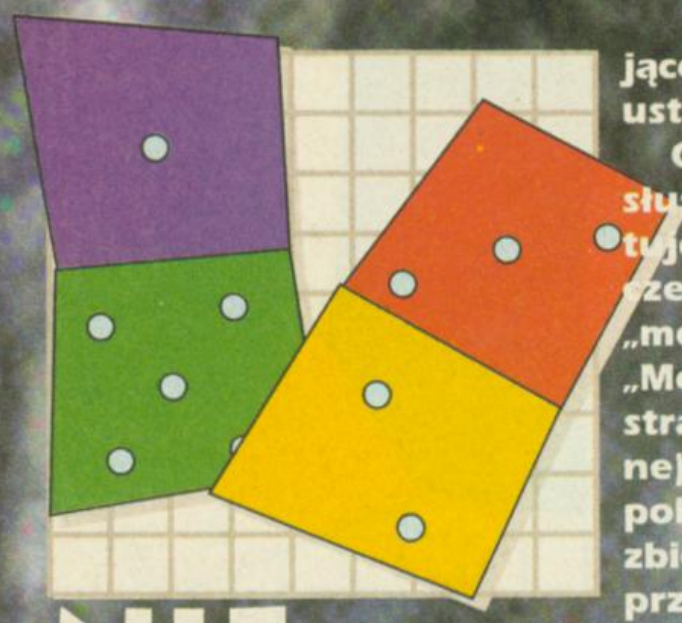
Slogan na początku gry, będący parodią reklam z telewizji RTL ostrzega jednak, że autorzy „Nie odpowiadają za działania uboczne. W razie wątpliwości zwróć się z pytaniem do swego farmaceuty". Spróbowałem w najbliższej aptece. Sześćdziesięcioletnia (na oko) „pani magister" nie wykazała się jednak poczuciem humoru. Cudem uniknąłem trafienia flaszką pełną buerlecytyny.

***[Ham8]***

*Wymagania sprzętowe: PC – 386 VGA, HDD, 4 MB RAM; Amiga 1200 – HDD, 2 MB RAM (bezwdzięcznie), 3 MB (z dźwiękiem).*

**BIING**
**ReLine/MagicBytes 1995**
**Symulacyjna**
**Amiga AGA, Amiga CD32, PC, PC CD-ROM**

| | |
|---|---|
| Grafika | 90% |
| Dźwięk | 70% |
| Grywalność | 90% |
| Pomysł | 99% |
| Ogółem | 95% |



# NIE MAM UST, MUSZĘ KRZYCZEĆ

**Producenci gier coraz częściej sięgają po dobre wzory literackie. Wykorzystuje się już twórczość takich sław, jak Tolkien, King, Feist czy Lovecraft. Przyszła też pora na Harlana Ellisona, jednego z najbardziej dobitniejszych twórców science-fiction. Sławę przyniosła mu rewolucyjna antologia „Niebezpieczne wizje" oraz ponure, wstrząsające opowiadanie „Nie mam ust, muszę krzyczeć".**

**Gry przygodowe (czasem słusznie, czasem nie) traktuje się jako rozrywkę raczej dziecinną. Prawdziwi „meni" [Tacy, co czytają „Mena"? – Alx.] grają w strategie (najlepiej bitewne) i rolpleje – zabawę polegającą na szukaniu, zbieraniu i dopasowywaniu przedmiotów pozostawiając dzieciom i kobietom. I faktycznie, sporo gier przygodowych mogło się wydawać rozrywką infantylną zarówno ze względu na grafikę, fabułę, jak i sposób rozwiązywania problemów. W ostatnim jednak czasie coraz więcej gier tego gatunku zajmuje się sprawami nad wyraz poważnymi, by nie powiedzieć – mrocznymi i ponurymi.**

**Tak właśnie rzecz się ma z grą I have no mouth and I must scream. Ludzkość zniknęła z powierzchni Ziemi i pozostał jedynie superkomputer AM, w którego „trzewiach" żyje pięcioro ludzi. Są oni poddawani ciągłym torturom, gdyż AM koszmarnie się nudzi i jego jedyną rozrywką jest zabawa w „kotka i myszkę" ze swymi więźniami. Tortury trwają od wielu lat i nic nie wskazuje na to, aby kiedykolwiek miały się zakończyć.**

**I have no mouth... to gra przygodowa, w której sposób poruszania się bohatera i jego komunikacji ze światem rozwiązano w sposób stereotypowy. Do wyboru mamy osiem ikon (Walk, Look, Push, Use, Swallow, Talk, Take, Give), a dwie najczęściej stosowane (Walk, Look) możemy zmieniać, wciskając lewy lub prawy przycisk myszy. Wydaje się, iż te osiem ikon to zdecydowanie zbyt dużo. Na przykład komenda Swallow nie przydaje się w żadnym epizodzie i stworzono ją chyba tylko dla utrzymania graficznej symetrii! A gdyby nawet się przydawała, mogłaby spokojnie być zastąpiona przez Use.**

**Spore zastrzeżenia może budzić również system przechodzenia z lokacji do lokacji. Po pierwsze – przejść czasem nie widać (zwłaszcza, kiedy znajdują się w dole ekranu), po drugie – „namacanie" ich kursorem sprawia często kłopoty. W przygodówce (i to dobrej przygodówce, jaką jest I have no...) takie potknięcia są bardzo denerwujące. Musimy się skupić na problemach czysto technicznych, traci na tym nastrój gry.**

**Następną sprawą są dialogi. Po grze opartej na twórczości Harlana Ellisona spodziewałem się dużo więcej, tymczasem dialogi raczej nie wychodzą poza banał i sztampę. Są również, niestety, mało rozbudowane, a dodatkowym minusem jest fakt, iż z okna dialogowego można wyjść (w większości przypadków) tylko po wyczerpaniu wszystkich możliwości zagajenia.**

**W powstających współcześnie grach przygodowych ogromną wagę przywiązuje się do „nietykalności" bohatera. A więc dobroduszni scenarzyści przewidują możliwość popełnienia przez gracza wielu głupstw, co nie przeszkadza w szczęśliwym zakończeniu zabawy. Takie potraktowanie problemu ma swoje zalety (nie męczymy się całymi dniami i nie próbujemy skończyć gry, którą udało nam się „zawalić" już na wstępie), ale również wady (zupełne odrealnienie). I have no... przeciwstawia się tym trendom. Tu nie każda droga prowadzi do wyznaczonego celu. Możemy zupełnie spokojnie sprawić, iż dany epizod zakończy się klęską. Otrzymujemy wtedy oficjalne zawiadomienie o tym i cofamy się do menu tytułowego. Jednak możemy się również zablokować w samej grze i nie mamy żadnej możliwości zorientowania się, że został popełniony błąd (znalazłem kilka takich przypadków).**

**I have no mouth and I must scream – to produkcja nietypowa pod paroma względami. Zacznijmy od tego, iż rozgrywamy pięć epizodów, w każdym prowadząc inną postać, a następnie epizod finałowy. Aby dojść do tego ostatniego, musimy oczywiście pomyślnie zakończyć poprzednie. Każdy epizod rozgrywa się w diametralnie różnej scenerii: Ellen musi przemierzyć labirynty starożytnej piramidy, Benny znajduje się w społeczności jaskiniowców, Garrister leci ogromnym sterowcem, doktor Nimdok zwiedza hitlerowskie laboratoria medyczne, a Ted trafia do bajkowego zamczyska.**

**W każdym epizodzie panuje też odmienny nastrój wywołany zarówno sceno-**




**I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM**

Cyberdreams 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| Grafika | 95% |
| Dźwięk | 85% |
| Grywalność | 85% |
| Pomysł | 95% |
| Ogółem | 90% |

grafią, jak i dialogami. Oświęcimski obóz i jego medyczne laboratoria – to jakby okrutny sen (zwłaszcza, iż prowadzimy postać najbliższego asystenta dr. Mengele). Doktor Nimdok musi zdać sobie sprawę z potworności swojego postępowania i dokonać aktu skruchy. Bajkowy zamek Teda przypomina trochę horror, a trochę fantasy. Rozmawiamy tu z duchami, czarownicami, diabłami i aniołami, przywołujemy demony, szukamy magicznych artefaktów, rzucamy zaklęcia, aby na koniec ocalić duszę ukochanej. Zupełnie inny nastrój oferuje nam historia Ellen. Znajdujemy się co prawda w starożytnej piramidzie, ale za to pełnej skomplikowanych urządzeń elektronicz-



nych. Musimy rozgryźć ich funkcjonowanie i podporządkować je sobie. Ellen powinna rozwikłać tajemnicę działania systemów komputerowych, a przede wszystkim – poradzić sobie z własną fobią (wpada w panikę na widok żółtego koloru) i, cofając się do wydarzeń sprzed wielu lat, pokonać widma przeszłości. Do własnej przeszłości wraca również Gorrister. W czasie lotu sterowcem, a później w trakcie przeszukiwania opuszczonego baru (szokująca scena z kobietami wiszącymi na rzeźnickich hakach) musi rozwiązać problemy, które narodziły się wiele lat wcześniej. W zdumiewającej scenerii rozgrywa się epizod Benny'ego. Znajdujemy się w osadzie jaskiniowców rządzonej okrutnymi prawami (składa się tam ofiary z ludzi). Jednocześnie widzimy ekrany komputerowych monitorów



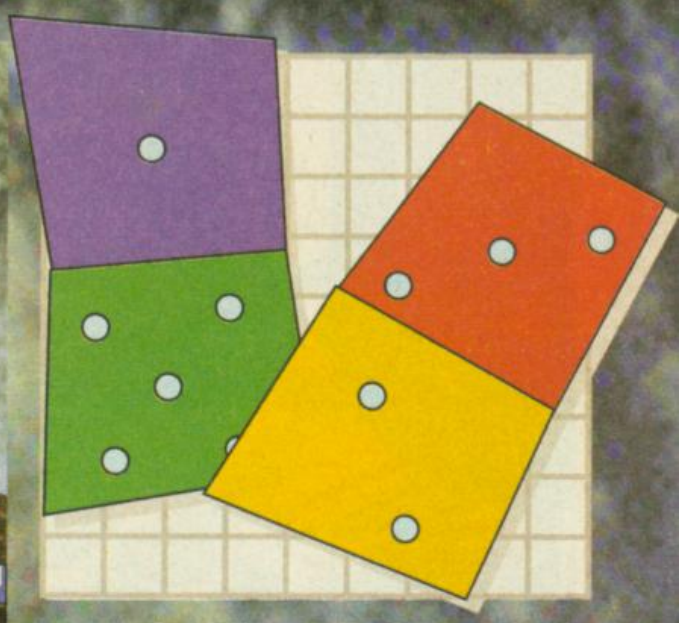

wtopione w ściany, ołtarzem ofiarnym jest skomplikowane urządzenie elektroniczne, a wódz jaskiniowców porozumiewa się z superkomputerem AM. W tym epizodzie Benny musi odkupić dawne grzechy i udowodnić, że nie są mu obce pojęcia takie, jak litość i poświęcenie.

Ogromną zaletą I have no... jest przede wszystkim nastrój. Poza tym, żaden z epizodów nie jest na tyle długi, aby nas znudzić i możemy szybko przejść do następnej przygody, o zdecydowanie odmiennym klimacie.

Grafika jest wypieszczona, dokładna i dopracowana w najmniejszym szczególe. Radzę zwrócić uwagę na portrety bohaterów. Jakie to smutne i żałosne twarze (zresztą, czy można wyglądać inaczej, mając przed sobą perspektywę wiecznych tortur?). Już sam fakt prowadzenia postaci tak właśnie wyglądających determinuje atmosferę gry.

Nastrój i grafika to nie jedyne zalety I have no... W grze przygodowej niezwykle ważna jest logika i względna łatwość zagadek oraz problemów. Trzeba przyznać, iż zagadki są superlogiczne, a ich rozwiązanie nie powinno nastręczyć większych kłopotów. Wydaje się nawet, iż niektóre epizody są zbyt łatwe i krótkie (Nimdok, Benny) i przydałoby się je rozbudować.

I have no mouth and I must scream to zabawa dla ludzi poważnych. Poważna jest bowiem tematyka gry, wymagającej od nas przemyślenia problemów prowadzonych postaci. Dobrze, że taki program się pojawił, aczkolwiek jest on raczej przewidziany na rynek typu amerykańskiego, gdzie dominują czterdziestolatkowie, a nie na rynek dla



nastolatków. Dobrze jednak, iż taki program otrzymali wreszcie gracze, którzy dość mają infantylnie narysowanych infantylnych postaci z ich papierowymi problemami. Dla miłośników przygodówek, którzy ukończyli osiemnaście lat, I have no mouth and I must scream to lektura absolutnie obowiązkowa.

*Miłosz Gładzikiewicz*

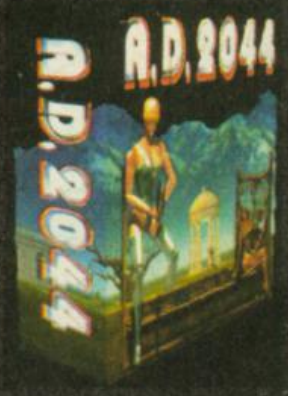
PS Rozwiązanie gry publikujemy w Tete na str. 44.

XXI WIEK
rozpocznie się
9 września 1996

premiera AD2044!

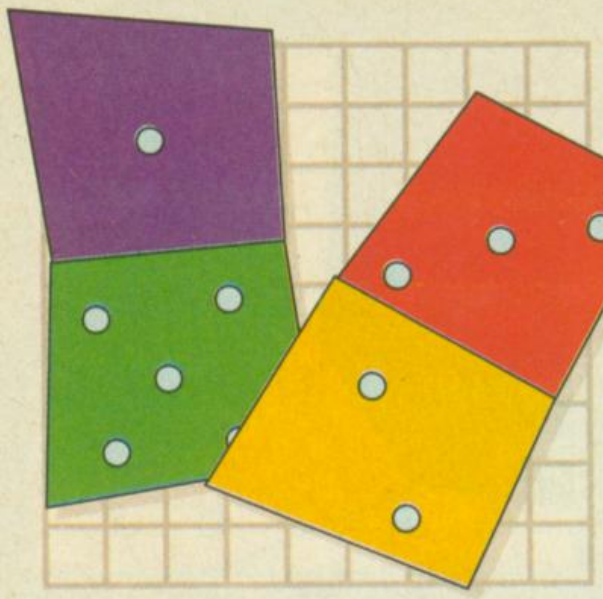
LK AVALON

zaprasza 9 września 1996
do wszystkich dobrych sklepów
komputerowych na premierę AD2044!



# PECHOWY PREZENT

**OD CZASU DO CZASU POLACY PRODUKUJĄ GRĘ PRZYGODOWĄ, KTÓRA MA ZADZIWIĆ ŚWIAT, USTANOWIĆ NOWE STANDARDY WŚRÓD GIER TEGO TYPU CZY WRĘCZ ZWALIĆ Z NÓG ZACHODNICH PRODUCENTÓW. TYMCZASEM OKAZUJE SIĘ, ŻE TO KOLEJNA MIERNA PRODUKCJA, ZE ZNANĄ OD WIEKÓW FABUŁĄ I KIEPSKIM SCENARIUSZEM.**



Zapewne większość naszych Czytelników jest już znudzona ciągłymi narzekaniami na jakość rodzimego softu. Jedynie kilka polskich produkcji było naprawdę dobrych (Teenagent, Mentor). Nie od dziś też wiadomo, że między przygodówkami polskimi i zachodnimi istnieje przepaść tak głęboka, jak między Disco Polo a muzyką klasyczną (miłośników komputerowych produkcji „Made in Poland" serdecznie przepraszam za tak brutalne porównanie).

Pechowy Prezent jest jednym z przykładów, że każdej porządnej ekipie może się przytrafić „wypadek przy pracy". Na szczęście Mirage Software, bo o tej firmie mowa, nie ma na swoim koncie wielu takich wpadek. Co nie zmienia faktu, że Pechowy Prezent jest przypadkiem ciężkim, bez szans na wyleczenie.

## Gra dla profesjonalistów?

Popatrzmy na Pechowy Prezent w taki sposób, jakby to była gra przeznaczona dla „zawodowych" graczy, którzy już niejedną przygodówkę skończyli i każdą nowość przechodzą za jednym zamachem. Tacy osobnicy zapewne od razu zwróciliby uwagę na fabułę gry. Historyjka, stworzona na użytek Pechowego Prezentu, nie wydaje się jednak czymś nadzwyczajnym. Oto pewnemu chłopcu, uczniowi szkoły podstawowej, skradziono deskorolkę. Zapewne rodzice bohatera nie byli zbyt zamożni, bo posiadanie owej deskorolki było jego wielkim marzeniem. A gdy otrzymał upragniony prezent i przyniósł go do szkoły, stało się coś strasznego: ktoś deskorolkę... pożyczył. Biedne dziecko przestraszyło się nie na żarty i rozpoczęło akcję, mającą na celu odzyskanie prezentu.

Przebrnęliśmy przez fabułę. Drugim elementem ważnym dla graczy „profesjonalistów" będzie zapewne akcja gry. Niestety, pod tym względem Pechowy Prezent jest jedną z najmarniejszych produkcji, jakie widziałem ostatnimi czasy. Scenariusz niesamowicie płytki, zaś akcji nie można nawet nazwać liniową. Jest superliniowa. Gra została bowiem podzielona na odcinki czasu – lekcje i przerwy, bo akcja toczy się w szkole. W każdej z rzeczonych sekcji należy wykonać jedną lub dwie czynności. I przechodzimy dalej. Mózg gracza niemal przez cały czas pracuje na biegu jałowym, ponieważ rozgrywka sprowadza się do wybadania, gdzie w danym momencie można wejść i wykonania tam odpowiedniej czynności.

## Dla początkujących?

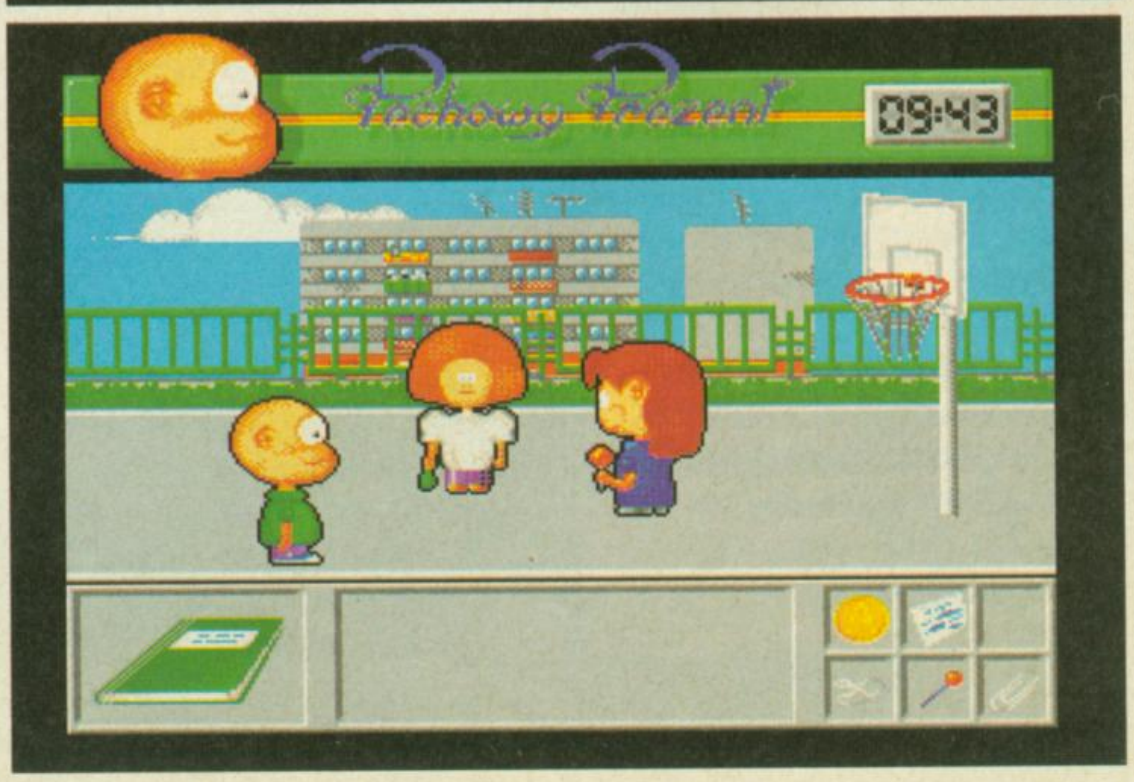
Jedno z pewnością można o Pechowym Prezencie powiedzieć: do tej gry trzeba się przyzwyczaić. Gracze początkujący, czy też średnio zaawansowani w sztuce giercowania, zwracają uwagę przede wszystkim na wykonanie. Gdy podziwiałem „dzieło" grafika przyszło mi na myśl tylko jedno: facet właśnie nauczył się robić kółka i prostokąty na Deluxie (dla „niegramotnych w Amidze": Deluxe Paint to bodaj najbardziej znany program graficzny na tym komputerze). Straszliwie monotonne otoczenie (schody + drzwi + ściany, jako atrakcje warsztat i boisko szkolne) sprawia raczej przygnębiające wrażenie, odpowiadające co prawda prawdziwej szkole, ale nie licujące z grą, hmmm... przygodową. Animacja postaci jest raczej szczątkowa, zaś ich wygląd jeszcze gorszy. [Z drugiej strony, nasuwa się skojarzenie z zacną serią komiksowo–rysunkowo–animowaną „Fistaszki" i można tu nawet mówić o twórczym rozwinięciu, przynajmniej jeśli chodzi o animację głównego bohatera – Alx.] Wszystko razem sprawiło, że wyrobiłem sobie nie najlepsze zdanie o grafiku.

Rzekłem co nieco o oprawie wizualnej, przerzucę się więc na dźwięk. Jeżeli grafice dać ocenę mierną, dźwięk zasługuje na „tróję na szynach". Za Chiny bowiem nie mogę uznać za atrakcyjną ścieżki dźwiękowej odgrywanych w grze modułów muzycznych oraz dziwacznych „odgłosów specjalnych". Bohaterowie podczas rozmowy wydają z siebie szczególny dźwięk, co w połączeniu z ich dziwacznym wyglądem daje niezapomniane wrażenie obcowania z ludźmi raczej nie przystosowanymi do życia w normalnym społeczeństwie (a może są to po












prostu znajomi pana prowadzącego w TVP1 program „WC Fajans"?).

Widać więc, że wykonanie Pechowego Prezentu pozostawia, mówiąc delikatnie, wiele do życzenia. Może zatem autorzy nastawili się wyłącznie na zrobienie gry

### dla dzieci?

Jeżeli tak, to poszli drogą najgorszą z możliwych. Nie należy bowiem liczyć na naiwność klientów. Oczywiście, produkcji dla najmłodszych graczy brakuje, ale nie można im wciskać byle czego, nawet za małe pieniądze. Gra przeznaczona dla najmłodszych nie może odstraszać wyglądem, powinna raczej przyciągać wielością barw i ich urozmaiceniem. To, co interesuje dzieci, to ruch na ekranie i nie tyle nawet możliwość grania według scenariusza, co zwykłej zabawy. Wszystkich tych elementów w Pechowym Prezencie brakuje. Moim zdaniem w takim produkcie powinno też znaleźć się trochę tzw. pozytywnych wzorców, ciut subtelnego, nie nachalnego moralizatorstwa...

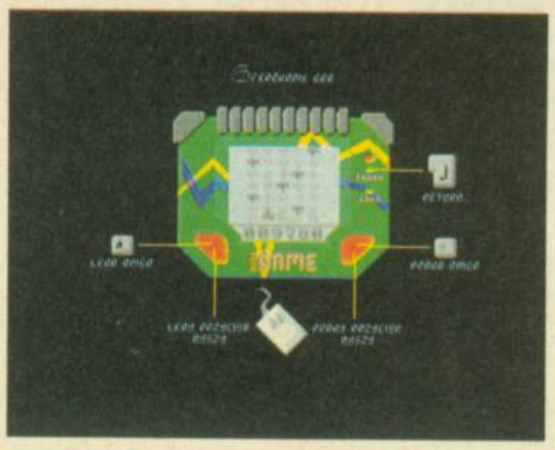
### No to dla kogo?

Odnoszę wrażenie, że Pechowy Prezent został wydany wyłącznie po to, by udowodnić, że nie wszyscy polscy autorzy dorośli do pisania programów na poziomie światowym. Tak słabej gry nie mogły uratować nawet króciutkie wstawki typu klasówka czy prosta gra zręcznościowa. A przecież Polak potrafi, czego dowodem może być opisywana przeze mnie w poprzednim numerze Gamblera gra Cyber Force, również rodukcji firmy Mirage. Co zdecydowanie podkreśla zdegustowany

***Yuyo***

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

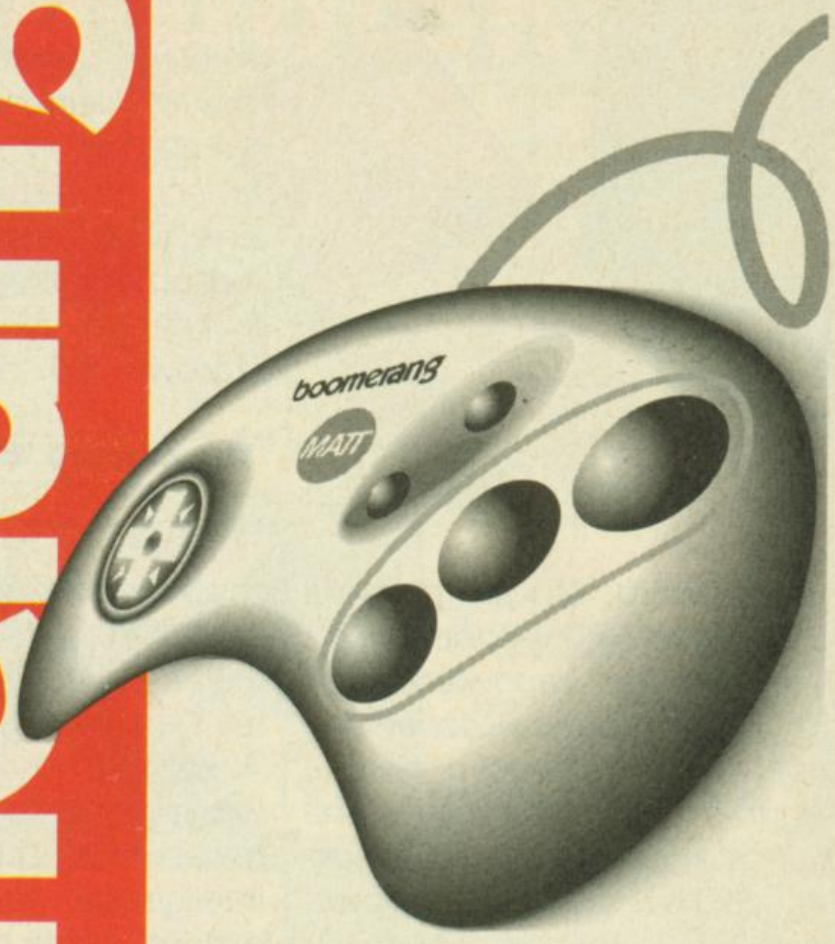
Dystrybucja: Mirage Software
03-982 Warszawa
ul. Gen. Abrahama 4
tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777



**PECHOWY PREZENT**
Mirage 1995
Przygodowa
Amiga

| | |
|---|---|
| Grafika | 50% |
| Dźwięk | 55% |
| Grywalność | 50% |
| Pomysł | 55% |
| Ogółem | 50% |

boomerang




nowe joy-pady z gwarancją!

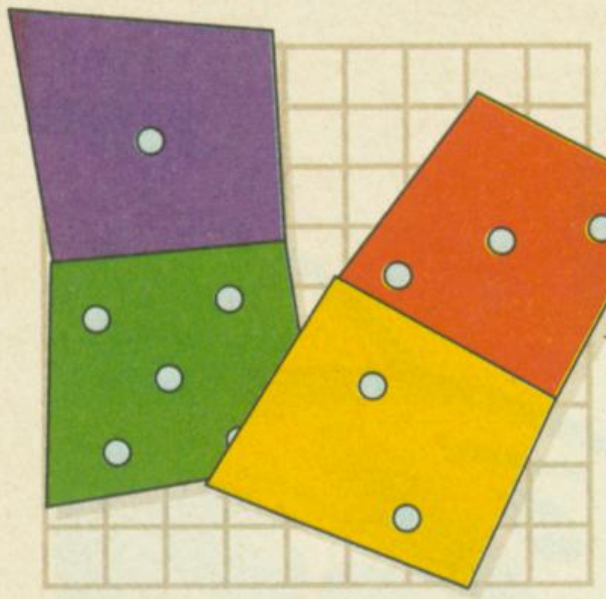
BEŁCHATÓW AWEX s.c. (0-44) 32 95 23
BIAŁYSTOK A-Z COMPUTER'S s.c. (0-85) 44 16 90
KATOWICE F. H. BASTA s.c. (0-32) 51 77 92
KRAKÓW MIX - ELECTRONICS (0-12) 56 48 35, 56 13 33
KRAKÓW BIT - COMPUTER (0-12) 22 13 77
KROSNO ODRZ. P. P. MEDAR (0-68) 83 53 88
ŁOMIANKI F.H. RES A. SPODARZEWSKI tel. kom. 0-90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

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

PRODUCENT JOYSTICKÓW Z GWARANCJĄ:
MATTjoystick skorpion boomerang

# MIECZE XEENU

**WYDAWAĆ SIĘ MOGŁO, ŻE ZŁO ZOSTAŁO POKONANE. ALE NIE! JAK DŻDŻOWNICA MA ONO ZDOLNOŚĆ CIĄGŁEGO ODRADZANIA SIĘ. ODWIECZNY WRÓG ŚMIAŁKÓW WĘDRUJĄCYCH PRZEZ DROGI I BEZDROŻA KRAINY XEEN, LORD XEEN POWRÓCIŁ!**



Gra Swords of Xeen pojawiła się na rynku niespodziewanie i w zasadzie bez zapowiedzi. Jest po prostu nagrodą, dodawaną przy zakupie trylogii o świecie Might & Magic. Dlatego strona graficzna, dźwiękowa oraz interfejs użytkownika zostały wprost przeniesione z World of Xeen. To ważna informacja, musimy bowiem zdać sobie sprawę, iż program pochodzi de facto z roku 1993 (i jak na standardy tamtego okresu jest wyśmienity pod każdym względem).

## Co się zmieniło?

W zasadzie szybka odpowiedź na to pytanie brzmiałaby: nic. Ale gra Swords of Xeen różni się od poprzedniczek. Przy tej samej oprawie graficznej, podobnych nazwach potworów, zbliżonych zagadkach – jest po prostu o wiele trudniejsza. W chwili, kiedy piszę te słowa znalazłem w Internecie około tysiąca listów o grze i niemal wszystkie zaczynają się od słów: „Help, please". Potwory, które grupa spotyka, od początku są bardzo wymagającymi przeciwnikami. Trudno o dobrą broń i uzbrojenie oraz nowe, silne czary. Nie tak łatwo też awansować na wyższy poziom doświadczenia. Utrudniono również kontakty ze „specjalistami", czyli ludźmi, którzy mogą wyuczyć członków drużyny pewnych, często niezbędnych w dalszej grze, zdolności. Dodatkowo dochodzą problemy finansowe oraz „gemowe" (klejnoty, czyli gems zużywają się w czasie rzucania zaklęć). Niestety, również rozwijanie cech jest w zasadniczy sposób ograniczone i ich wartości na ogół zwiększają się tylko czasowo, np. na jeden dzień.

## Wracamy do podstaw

Ponieważ opis trylogii M&M został opublikowany w Gamblerze już dość dawno (nr 12/94), trzeba chyba przypomnieć Czytelnikom podstawy systemu gry.

Każda z postaci charakteryzowana jest zestawem cech (siła, osobowość, celność, szczęście, inteligencja, szybkość i wytrzymałość), każda ma również pewne zdolności (pływanie, odnajdywanie ścieżek, wyczuwanie niebezpieczeństwa itd.), których uczą „specjaliści". Gdy kreujemy drużynę (opcja „Sign in" w gospodzie), możemy wybierać spośród pięciu ras (orkowie, krasnoludy, ludzie, elfy, gnomy) i dziesięciu profesji (rycerz, złodziej, ninja, barbarzyńca – nie znają magii; paladyn, ranger, łucznik, czarodziej, druid, kleryk – potrafią czarować).

Dla przedstawicieli poszczególnych profesji ważne są pewne cechy: dla kleryka, paladyna, rangera i druida podstawą jest osobowość, dla czarodzieja, łucznika, druida i rangera – inteligencja. Każda postać powinna mieć jak najwyższy wskaźnik wytrzymałości (decyduje o HP) i szybkość (decyduje o kolejności wchodzenia do walki). Ponadto postacie używające broni powinny dysponować dużą siłą i mieć wysoką celność. Najważniejsze zdolności to: pływanie (można chodzić po wodzie), odnajdywanie ścieżek (dostępne stają się lasy), wspinaczka (można wejść w góry), kartografia (automapa), wyczuwanie kierunku (kompas), wyczuwanie niebezpieczeństwa (stworek na górze ekranu kłapie mordą, jeżeli wróg jest blisko), kulturystyka (zwiększa liczbę HP); poza tym: prestidigitacja (dla czarodzieja) i mistrzostwo w modlitwie (dla kleryka).

## Kreowanie drużyny

W każdej grze role–playing, gdzie mamy do czynienia nie z jednym bohaterem, a całą ich grupą, można pokusić się o dokonanie idealnego bądź prawie idealnego wyboru poszczególnych jej członków. Niestety, w Swords of Xeen sprawa jest nieco trudniejsza niż w innych grach z serii Might & Magic. Proponuję wyruszyć w drogę z rycerzem, ninją lub złodziejem, rangerem lub druidem, klerykiem i dwoma czarodziejami. Zwykle nie korzystam z usług rangera czy druida, ale w Swords of Xeen czary leczące trucizny i choroby są dostępne właśnie im. Barbarzyńca, łucznik i paladyn są raczej nieprzydatni – paladyn walczy dużo gorzej od rycerza, a możliwość stosowania przez niego magii jest bardzo ograniczona.







## Walka

Tego w Swords of Xeen nam nie zabraknie (w każdym razie po wybraniu na początku opcji Warrior). Walka oczywiście jest podzielona na tury, a bohaterowie i potwory „wchodzą" do niej w zależności od swojej szybkości. Walk jest nie tylko dużo, ale i są trudne. Początkująca drużyna w zasadzie nie potrafi pokonać części potworów (a pokonać trzeba), jeżeli nie zastosuje specjalnych metod walki. Jedną z nich jest wykorzystanie czaru Jump. A więc, atakujemy czarem bojowym potwora, dopóki nie zbliży się na odległość jednego pola, odskakujemy czarem Jump, atakujemy, czynność powtarzamy do skutku. Trzeba jed-









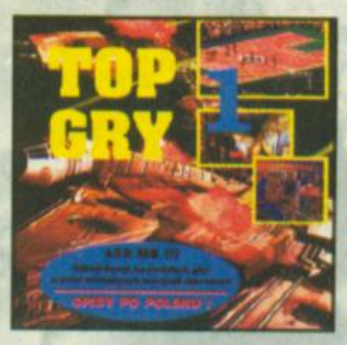





# płyty CD-ROM po polsku!

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!!!).




19 zł




19 zł




25 zł




25 zł




25 zł




### 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 | Premier Art 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 | | |

Poszukujemy dystrybutorów, hurtownie, sklepy, księgarnie. Wysokie rabaty!!!

*UWAGA AUTORZY PROGRAMÓW KOMPUTEROWYCH*

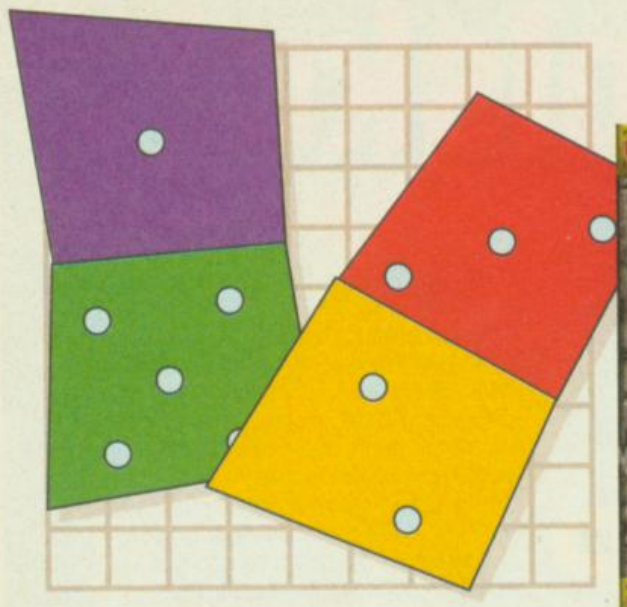
**Bezpłatna reklama na naszych płytach CD-ROM za dostarczenie Waszych programów. Zakupimy lub opublikujemy najciekawsze programy.**


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.**



nak zwrócić uwagę na fakt, iż gdy opuszczamy dany obszar to zranione potwory odzyskują













pełnię sił. Zwykle też wystarczy odejść o kilka pól, aby wróg przestał nas zauważać – i można wtedy spokojnie się wyspać. Radzę jednak kontrolować, czy nie kończy się jedzenie, bo głodni bohaterowie nie odzyskują ani Hit Points, ani Spell Points.




## Bestie

W SoX sporadycznie możemy spotkać potwory, które nie były-



**SWORDS OF XEEN**
New World Computing 1995
Role-playing
PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| Grafika | 75% |
| Dźwięk | 65% |
| Grywalność | 85% |
| Pomysł | 70% |
| Ogółem | 75% |

by znane z World of Xeen. Niektórym monstrom zmieniono tylko nazwę, pozostawiając taki sam wygląd. Ale za to od razu drużyna zostaje rzucona na głęboką wodę. Prawie na początku gry należy poradzić sobie z gigantami, a kto grał w M&M ten wie, że dla początkującej grupy jest to wręcz niemożliwe. Trzeba też zaznaczyć, iż w Swords of Xeen potwory wyglądają naprawdę groźnie. Jak widzimy taką kobrę czy innego Rycerza Zagłady, domyślamy się, że to nie przelewki (a jak walnie, to już o tym wiemy).

## Zagadki i zadania

w SoX są bardzo podobne do tych, które spotykamy w serii M&M. Jak zwykle kilka rymowanych wierszyków z ukrytym rozwiązaniem, poszukiwanie kluczy, kryształów czy kart wejścia, przesuwanie dźwigni itp. Natomiast zadania otrzymujemy od mieszkańców tego świata, którzy widząc tak chwacką drużynę nie mogą sobie odmówić przyjemności poproszenia o przysługę. Przynosimy więc zaginione artefakty, oczyszczamy miasta z okupujących je potworów itd.

## Świat

Swords of Xeen to gra, która powstała jakby „przy okazji" poważniejszych produkcji. Tymczasem świat, przez który wędrujemy, jest niespodziewanie wielki – nie mówiąc już o tym, że potwornie zapotworzony. Niestety, odnajdziemy tylko trzy miasta (cztery – licząc z miejscem startu), ale rekompensuje to spora liczba wież, piramid i podziemi. Jak zwykle w świecie Might & Magic mamy do czynienia z obszarami różniącymi się od siebie pod względem geograficzno–klimatycznym. I tak będziemy przemierzać lasy i góry, pustynie i śnieżne pola, a nawet morze.

Swords of Xeen to gra, w której zarówno dźwięk, jak i grafika pozostawiają sporo do życzenia (lecz pamiętajmy, z którego roku pochodzi engine). Jednak dla fanów świata Xeen powinna się okazać miłą przekąską przed daniem głównym, czyli Might & Magic 6 (mam nadzieję, iż seria nie zakończyła się na M&M 5). Myślę, iż na przykładzie Swords of Xeen można zauważyć, w jakim tempie rozwija się rynek gier komputerowych. Program, który dwa lata temu był wybitny, dzisiaj jest zaledwie średni (a może AŻ średni?).

Do zalet tej gry należą: bardzo rozległy i bogaty w budowle, potwory i wydarzenia świat, dokładne charakterystyki bohaterów (co ważne, w znacznej mierze decydujące o powodzeniu potyczek), nie wysublimowana, ale prosta i czytelna grafika, dobrze opracowany system walki. Na koniec powtórzę to, co pisałem już w recenzji (Gambler 3/95): kto nie zna świata M&M, niech zacznie od World of Xeen. Dla początkującego gracza Swords of Xeen jest po prostu zbyt trudna.

***Jacek Piekara***

# BASTION PC

Gra strategiczna
w klimacie FANTASY!

Wysoka rozdzielczość!

Wiele scenariuszy +
możliwość definiowania
własnych!

6 dyskietek lub 1 CD!

Na CD dodatkowo:
gra KARZEŁ,
demo AD2044, SKAUT
interaktywny katalog!

sugerowana cena: 49,90

# NOC PC

RENDEROWANA przygodówka!
Wiele przygód w PIĘCIU RÓŻNYCH EPOKACH!
DWIE wersje scenariusza!
6 dyskietek lub 1 CD!
Wystarczy procesor 386!

sugerowana cena: 49,90

# SKAUT KWATERMASTER

GRA ROKU
ZŁOTY DYSK
'95

PC & AMIGA

"... HIGHLY
RECOMMENDED ..."
(Top Secret)

"... Naprawdę można
wesoło spędzić czas
przy SKAUCIE ..."
(Gry Komputerowe)

"... ZŁOTY DYSK ..."
Gra roku 1995
(Świat Gier Komputerowych)

Gra przygodowa dla
wszystkich obdarzonych
poczuciem humoru!

sugerowana cena PC: 36,30
sugerowana cena AMIGA: 29,90

# OLIMPIADA 1996

AMIGA

- sportowe emocje nawet dla CZTERECH graczy!
- SZEŚĆ dyscyplin lekkoatletycznych!
- możliwość treningu i rozgrywania zawodów!

sugerowana cena: 29,90

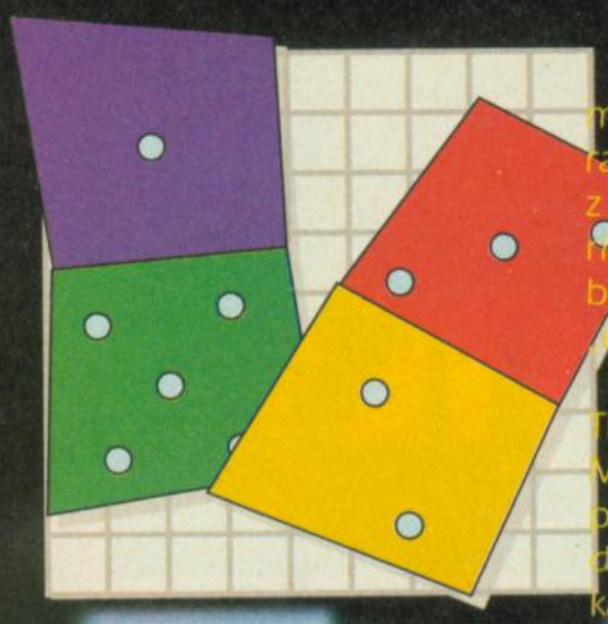
LK AVALON

Gry dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych
oraz w sprzedaży wysyłkowej. Na życzenie, po otrzymaniu
opłaconej koperty zwrotnej wysyłamy pełny katalog gier.

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

# THUNDERHAWK 2

## THUNDERHAWK - NAJNOWOCZEŚNIEJSZA KONSTRUKCJA W DZIEDZINIE „LATAJĄCYCH CZOŁGÓW". ZNAJDŹ I ZNISZCZ CELE! POKAŻ, KTO TU RZĄDZI...



### Śmigłowiec

Latamy czymś genialnym! AH-73M Thunderhawk jest niemal niezniszczalny. Potężnie uzbrojony, rozwija szybkość 235 mil/h. Mimo iż wyposażony tylko w jeden wirnik główny, Thunderhawk nie ma wirnika ogonowego. Jego funkcję spełnia system NOTAR (NO TAil Rotor), składający się z wirnika „pchającego" powietrze do wnętrza belki ogonowej oraz dyszy na jej końcu. Pozwala to do minimum zmniejszyć groźbę utraty kontroli nad śmigłowcem w razie odstrzelenia końcówki ogona.

W programie zastosowano „rewelacyjny" sposób rejestracji uszkodzeń śmigłowca. Na ekranie widać pasek „odporności" pancerza – gdy dojdzie do zera, giniesz. Ponieważ Twój wspaniały helikopter jest odporny na pociski o kalibrze do 30 mm, mogą Ci zaszkodzić tylko intymne kontakty z rozmaitymi budynkami, drzewami i górkami. Oczywiście, wróg może zestrzelić Cię za pomocą rakiet przeciwlotniczych, ale te z reguły chybiają. Aha, artyleria okrętowa i bliskie wybuchy błyskawicznie redukują Twoją „energię".

Podstawowym wyposażeniem Thunderhawka jest radar i mapa. Mają one niewielki zasięg, więc polegaj głównie na znaczku widocznym na skali kompasu. Pokazuje kurs do najbliższego celu.

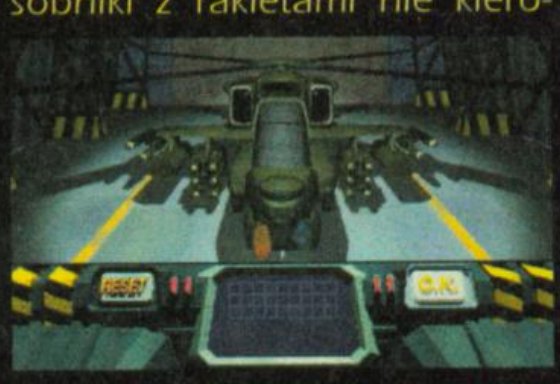
W tej grze możesz „na oko" określić, jak wysoko leciszl Tego nie ma w żadnym rasowym symulatorze. Tutaj, dzięki teksturowaniu terenu, do złudzenia odtworzono wizualne realia lotu na małej wysokości. Niestety, tylko wizualne. Model lotu jest bardzo prymitywny, właściwie go nie ma. Jeśli chodzi o wysokość lotu, to zastosowano podobne ograniczenie jak w Comanche'u: śmigłowiec wznosi się tylko do pewnej wysokości. Dodatkowo mamy też limit minimalnej wysokości. NIE MOŻNA WYLĄDOWAĆ! Co więcej, brakuje tak podstawowych wskaźników, jak prędkościomierz i wysokościomierz!



### Uzbrojenie

**30 mm Chain Gun** – jednolufowe działko z nieograniczonym limitem amunicji. Do rozwałki wszystkiego, od czołgów poprzez wieżyczki do okrętów. Jego zaleta – po zaryglowaniu można prowadzić ogień w zakresie 90 w prawo i w lewo od osi symetrii śmigłowca.

**FFAR** (Forward Firing Air Rocket) **Rocket Pods** – zasobniki z rakietami nie kierowanymi. Strzelają salwami po dwie sztuki. Dobre przeciwko celom nieruchomym, śmigłowcom i czołgom. Zbyt słabe na większe okręty. Maksymalnie 116 sztuk.



**AGM-214 Firestorm** – pociski kierowane. Przeciwko celom każdego rodzaju od czołgów przez bunkry, wieżyczki, okręty, na śmigłowcach kończąc. Wystarczą do wyeliminowania czołgu, ale już kuter rakietowy a nawet Mi-24 są w stanie wytrzymać takie trafienie. Największe okręty – nawet kilka trafień! Thunderhawk zabiera do 28 rakiet.

**Mk-3 Penguin** – pocisk przeciwokrętowy. Robi małe „bum" i zostaje wrak kadłuba. Niezła broń, choć można jej zabrać tylko 8 sztuk.

**RCS-233 Runway Cratering System** – zasobniki (maksymalnie cztery) wypełnione małymi bombkami. Uczynią z każdego pasa startowego tor motocrossowy.



**Mk-84** – bomba, 250 kg. Maksymalnie do 8 sztuk. Przeciw wszelkim nieruchomościom.

**MAC-874A Cluster Bomb** – bomba kasetowa, przeciwpancerna. Maksymalnie 20 sztuk. Przelatując wzdłuż np. kolumny czołgów, poruszających się po drodze, w jednym ataku zbierzesz niezłe żniwo.

### Wróg

Autorzy postarali się, aby gracz nie nudził się zbytnio spoglądając dookoła. W swoim otoczeniu znajdzie więc helikoptery AH-6 Defender, Mi-24 Hind oraz Ka-50 Hokum. Po ziemi jeżdżą jakieś bliżej nie zidentyfikowane czołgi oraz samochody. Dodatkowo wróg ma wy-





rzutnie SAM (samobieżne i stałe) oraz działka ZSU-23-4 Shilka. W misjach „nadwodnych" występuje kilka rodzajów okrętów. Od małych motorówek uzbrojonych w jedno działko, po prawdziwe kolosy z czterema działkami i trzema wyrzutniami rakiet. Aby je zniszczyć, należy po kolei unieszkodliwić ich wieżyczki.

## Misje

Program zawiera następujące teatry działań:

**Ameryka Płd. #1** – wywiad doniósł o lekkiej zmianie profilu „działalności gospodarczej" narkotykowych karteli. Zajęły się one przemycaniem pokaźnych ilości broni. Do tego celu służy im lotnisko w północnej Wenezueli. Musisz położyć temu kres.

**Ameryka Płd. #2** – kiedy terrorystyczne „Czerwone Komando" porwało trzech dyplomatów z amerykańskiej ambasady w Limie, wyznaczono samolot klasy Stealth do ich odnalezienia. Samolot został zestrzelony, ale pilot nadal żyje. Musisz odnaleźć go i ocalić.

**Kanał Panamski** – zablokowany przez juntę wojskową po przewrocie politycznym. Musisz przerwać blokadę.

**Ameryka Środkowa** – panamski dyktator zaatakował Kostarykę i zajął nadgraniczne miasto San Lorenzo. Musisz pomóc wojskom Kostaryki odzyskać miasto.

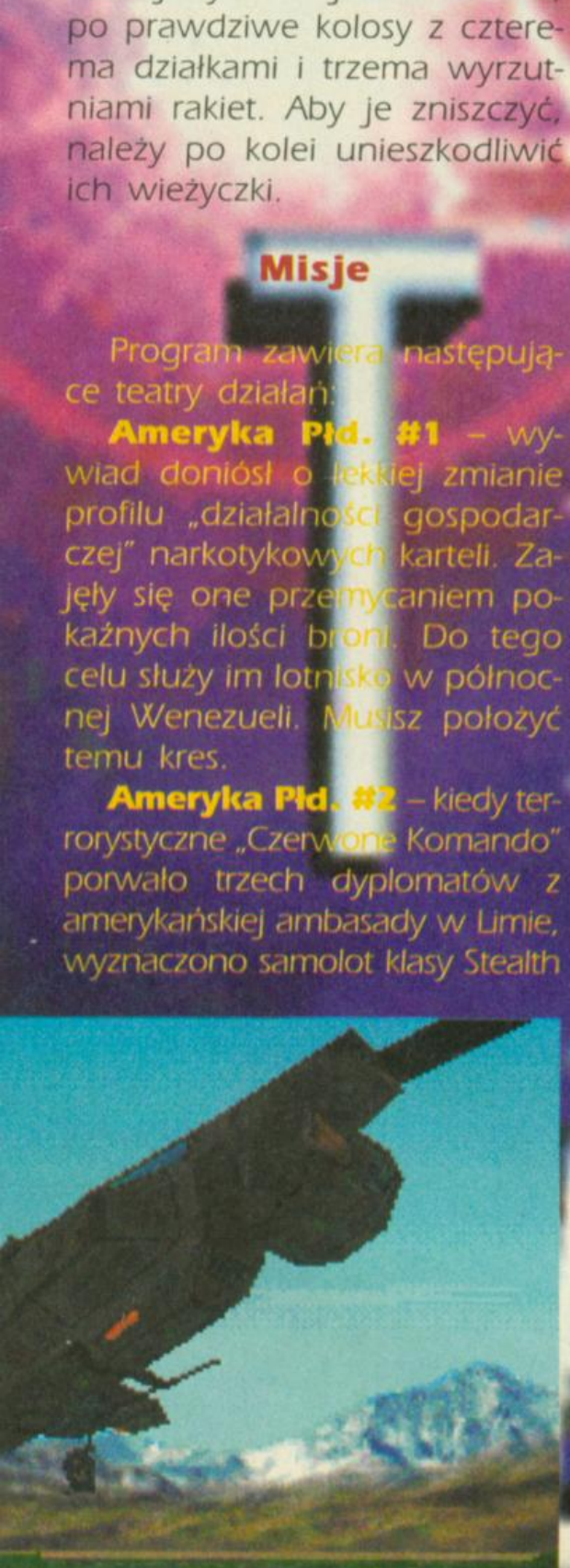
**Europa Wschodnia** – tereny dawnej Jugosławii. Serbowie blokują Zawnik. Eskortuj konwój „lekarzy bez granic". Jest to prawie niewykonalne zadanie.

**Bliski Wschód #1** – Irak znów zajął Kuwejt. NATO planuje wysadzenie desantu w Zat. Perskiej. W tym celu musisz oczyścić plaże z sił nieprzyjaciela.

**Bliski Wschód #2** – Irak znów atakuje, tym razem zagrożona jest stolica Jordanii, Amman. W jej kierunku podążają siły irackie. Twoim zadaniem jest pomóc armii jordańskiej w obronie kraju.

**Południowe Morze Chińskie** – najtrudniejszy scenariusz. Walczysz nad wodą, a Twoim przeciwnikiem będą różne kutry, od motorówek po prawdziwe kolosy. Szczególnie jedna banda – „Black Skull" – daje się we znaki. Zastopuj ich. Uważaj na „bossów", czyli wielkie jednostki. Są potężnie uzbrojone i mogą Cię sprowadzić z chmur.

I pamiętaj, trzy nie zaliczone misje (nie wszystkie cele zniszczone lub zestrzelony Twój helikopter) i koniec zabawy. Zostajesz odkomenderowany za biurko. FATALITY!






## THUNDERHAWK 2

Core 1996
Zręcznościowo-symul.
PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| Grafika | 95% |
| Dźwięk | 100% |
| Grywalność | 100% |
| Pomysł | 75% |
| Ogółem | 95% |

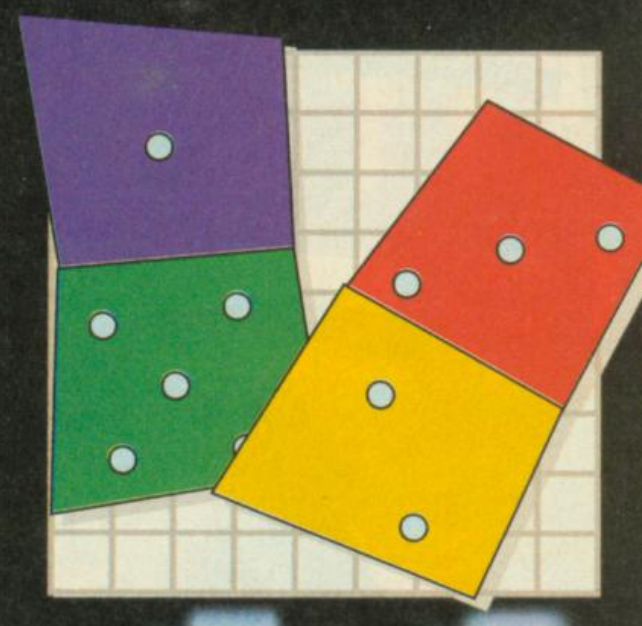
## Oprawa gry

Grafika – zwykła VGA 320×200, tyle że wszystko teksturowane. Obiekty wyglądają trochę komiksowo, ale bardzo dobrze. Również sam teren jest doskonale odwzorowany. Na pustyni dosyć płasko, ale występują też i prawdziwe kaniony. Można spotkać przeszkody terenowe w postaci górek, wałów ziemnych wzdłuż rzek itp. Całości dopełniają miasta (składające się z kilkudziesięciu budynków) oraz wyasfaltowane drogi.



Wszelkie wysokie konstrukcje, np. maszty radarowe czy wieże strażnicze, przewracają się po odpowiednio ciężkim ostrzale. Efekt jest wspaniały. Niestety, czasami można podejść do masztu od strony nie tej, co trzeba i trochę za blisko. Wtedy upadająca budowla zapuka do kabiny.

Dźwięk jest bez zarzutu. Cały czas towarzyszy nam łopot wirnika, wybuchy i odgłosy odpalanych rakiet. Autorzy zadbali również o taki szczegół, jak gwizd pocisków odbijających się od pancerza. Na płytce CD-ROM znalazło się też kilka bombowych melodyjek z pogranicza Acid House i lekkiego metalu. Za oprawę programistom, muzykom i grafikom firmy Core należą się duże brawa.



## Wymagania

Jakby to powiedzieć, animacja jest bardzo płynna, ale na słabszych komputerach (czytaj 486) potężnie zwalnia. Jedynym lekarstwem na to jest zmniejszenie liczby szczegółów do minimum. Dopiero wtedy 486DX-2 66 pokazuje, że jeszcze coś potrafi. Gra nabiera szybkości i akcja rozwija się dużo bardziej dynamicznie.

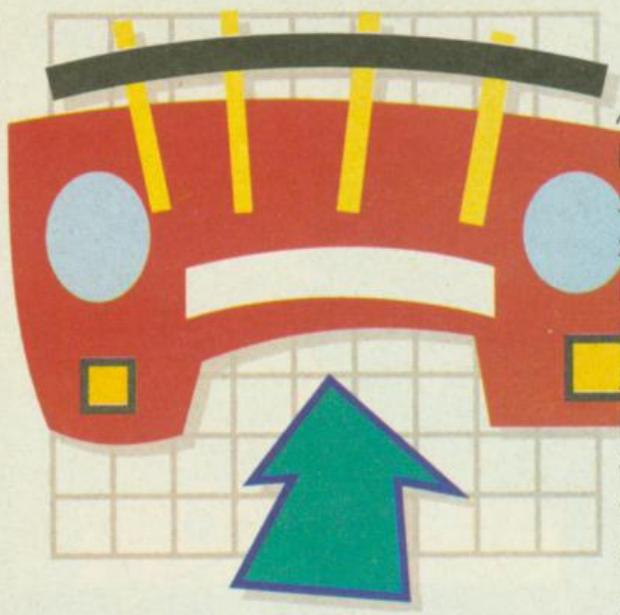
## Podsumowanie

Niestety, Thunderhawk 2 to gra zręcznościowa, o minimalnym pokrewieństwie z symulatorami. Comanche przy niej jest tytanem realizmu. Szczątkowy model lotu, nie limitowana amunicja, wielkie ilości głupich wrogów – to aspekt zręcznościowy. Niezbyt duża liczba zabieranych rakiet/bomb, rewelacyjny system sterowania działkiem i łatwość określania wysokości „na oko" dają posmak symulatora. Tak więc jest to strzelanina o tematyce lotniczej, ale za to genialna strzelanina! Dlatego każdy powinien w nią zagrać.

**Sunrider**

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





# PO ECTS: SONY PLAY-STA-TION

Wiosenne targi ECTS w Londynie, jak to już mogliście przeczytać w poprzednim numerze, nie były imprezą specjalnie udaną – przynajmniej, jeśli chodzi o PC. Trochę lepiej było z konsolami, postanowiłem więc napisać o nich oddzielnie.

Od razu trzeba się zastrzec, że przyjmowanie wydarzeń na ECTS za miarodajne dla sytuacji rynkowej jest grubym błędem. Od czasu, gdy firma Sony Computer Entertainment Europe zaczęła wykupywać spory kawałek Olympia Hall na swoją ekspozycję, jej konkurenci poddali się i „odpuścili sobie" imprezę. Na jesieni usiłowało zawalczyć (bez powodzenia) Atari z Jaguarem. Na wiosnę tylko Sega Europe zaakcentowała swoją obecność i to w śladowym stopniu, organizując na specjalnie wykupionym w tym celu stoisku zamkniętą konferencję prasową dla kilkunastu osób – przez następne dni targów stoisko stało puste... Tak więc, siłą rzeczy, tekst będzie poświęcony zapowiedziom gier na konsolę firmy Sony, choć jeszcze raz podkreślamy – nie samym PlayStation Zachód żyje.

Aby nie pozostać gołosłownym: wedle miarodajnych badań zachodnich analityków rynku w Europie znajduje się w tej chwili 328 tys. PSX, 175 tys. Sega Saturn, 68 tys. 3DO i... 579 tys. CDi, zupełnie w Polsce nieznanej konsoli firmy Philips. Zresztą, liczby te wyglądają dość blado na tle 2,5 mln konsol SNES i 2,78 mln Sega Megadrive – zaś multimedialnych PC mamy w Europie 8,288 mln.

## Tendencje

Nowe gry na PSX nie zaskakują już tylko obfitym wykorzystaniem możliwości sprzętu. Widać, że są to produkcje lepiej dopracowane, dłużej testowane, jednym słowem... dojrzalsze. Daje to konsoli PSX dobre prognozy na przyszłość (nota bene, otrzymała nagrodę ECTS w kategorii „najlepszy hardware roku"!) Równie dobrze wróży jej fakt, że pojawi się (bądź pojawiło) na nią kilka gier z „niekonsolowych" gatunków, takich jak strategie (Panzer General już jest; Transport Tycoon, lato br.), szachy (Chessmaster 3D już jest), przygodówki (Myst już jest), gry ekonomiczne (A-Train, lipiec br.), symulatory (Top Gun, lato br.; Gunship 2000, jw.), czy RPG (Broken Sword, wrzesień br.). Szykuje się też kilka tytułów znanych z PC, takich jak Alone in the Dark, Rise of the Robots 2, Actua Soccer, Johnny Bazookatone, Shellshock czy Worms.

Zwraca uwagę fakt, że przy konwersji z PC na konsolę autorzy starają się uniknąć błędu „przeniesienia żywcem" – jak to miało miejsce np. w przypadku Thunderhawk 2. Tak więc w większości przygotowywanych obecnie konwersji następują duże zmiany (przynajmniej grafiki) w stosunku do oryginałów. Na pierwszy rzut oka takie tytuły, jak Gunship 2000 czy Transport Tycoon zupełnie nie przypominają swoich starszych, pecetowych braci.

Przedstawię teraz szczegółowo kilka najciekawszych zapowiedzi, prezentowanych w Londynie.

## Resident Evil

*Producent*: Capcom
*Termin*: już jest.



To zdecydowanie najlepsza gra, jaką widziałem na całych targach (włączając w to propozycje na inne platformy sprzętowe). Krótko mówiąc: Alone in the Dark, z wykorzystaniem wszystkich dobrodziejstw PSX, plus kilka bardzo interesujących pomysłów.

Oto mamy nawiedzony dom, gdzie w poszukiwaniu zbiegłego bandyty wkracza nie jedna, ale trzy osoby – oddział specjalny. Ty wcielasz się w postać jednej z dwóch osób. Chodzisz, strzelasz, używasz przedmiotów. Początkowo nie bardzo wiesz, co się dzieje, podobnie zresztą, jak Twoi towarzysze. Obecność w grze innych „normalnych" ludzi wcale nie zabiła w niej klimatu horroru, a dodała zupełnie nowy wymiar – interakcje, dialogi, wreszcie filmiki.

Panowie! Czapki z głów! Ten wystawiany tylko na jednym PSX tytuł robił na targowej publice większe wrażenie, niż prezentowany na ośmiu maszynach.

## Tekken 2: Return of Iron Fist

*Producent*: Namco
*Termin*: wrzesień br.

Gra nie stanowi może takiego skoku, jak Virtua Fighter 2 w stosunku do swej pierwszej części, ale i tak zapowiada się hitowo. W walce pojawi się dwóch nowych zawodników (Lei Fung i Jun). Wielki Boss Heihahi tym razem dostępny jest jako zawodnik,




zaś obowiązki gościa-na-końcu przejmuje jego syn, Kazuya.

Animacje w grze są jeszcze bardziej naturalne, czemu sprzyja oszałamiająca prędkość – 50 ramek na sekundę. Postacie zbudowano z większej liczby poligonów, sprawiają wrażenie bardziej naturalnych, przypominają ludzi. Gra imponuje naturalnym i złożonym systemem walki, który pozwoli całe miesiące spędzić na odkrywaniu kolejnych ciosów, combosów i tajnych postaci.

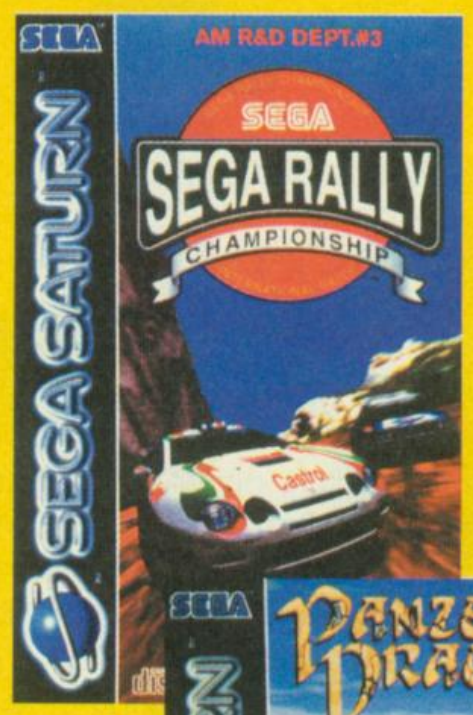
Tytuł ten wygląda na najlepszy w wyrównanej stawce konsolowych trójwymiarowych mordobić.

## Namco Museum, vol. 1, 2, 3

*Producent*: Namco
*Termin*: już jest, wrzesień br, listopad br.




Być może nie jest to tytuł, który sprzeda się rewelacyjnie, ale ze względów historycznych koniecznie muszę o nim wspomnieć. Mało kto bowiem pamięta, że firma Namco uraczyła nas w przeszłości takimi megahitami jak Pac-













SEGA SATURN™

# PO PROSTU NAJLEPSZE!





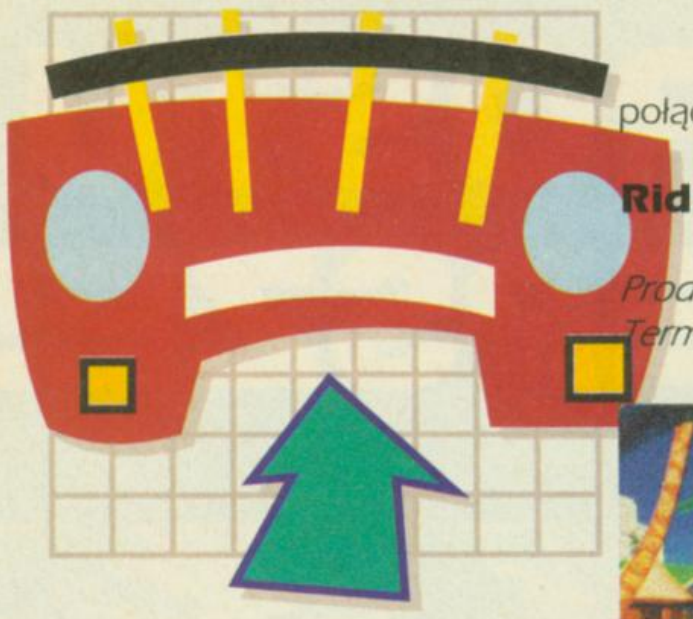





*** do końca czerwca w cenie konsoli - gra Daytona USA !!!**

**Dystrybucja w Polsce:**

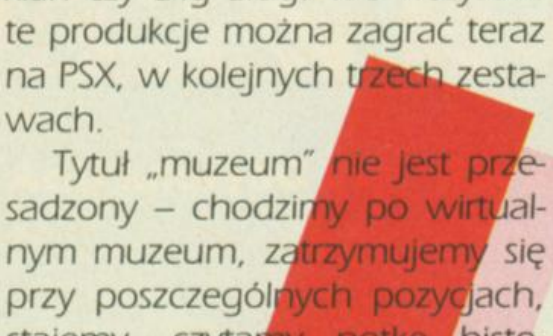
**Bobmark International**
**ul. Smocza 18**
**01-034 Warszawa**
**tel.(0-22) 381-953**
**fax (0-22) 380-502**



Man, Galaga, Pole Position, Galaxian czy Dig Dug. We wszystkie te produkcje można zagrać teraz na PSX, w kolejnych trzech zestawach.

Tytuł „muzeum" nie jest przesadzony – chodzimy po wirtualnym muzeum, zatrzymujemy się przy poszczególnych pozycjach, stajemy, czytamy notkę historyczną, a jak chcemy, to gramy. W pierwszym zestawie znajdą się następujące tytuły: Pac–Mac, Rally X, New Rally X, Toypop, Galaga, Pole Position, Bosconian. Część druga to: Super Pac–Man, Xevious, Mappy, Galpus, Grobda i Dragon Buster. Wreszcie część trzecia: Ms Pac–Man, Pole Position II, Phozon, Tower of Druaga, Galaxian i Dig Dug.

### Smash Court Tennis




*Producent*: Namco
*Termin*: wrzesień br.

Przyznam szczerze, że spędziłem przy tym (jak sama firma pisze, ukończonym dopiero w 60%) tytule najwięcej czasu. Dlaczego? Bo jest prymitywny, ale o dużej grywalności. 24 zróżnicowane postacie, 10 różnych (często dziwacznych) kortów, cztery typy uderzeń. Całość zrealizowano w mangowej konwencji graficznej i, choć wygląda to niepoważnie, rzeczywiście jest wcale niezłą grą sportową. Dodatkowo interesujące są opcje rozgrywania meczów nawet przez czterech graczy (po połączeniu konsol kablem).

### Ridge Racer Revolution

*Producent*: Namco
*Termin*: już jest.




Panie, jaka tam rewolucja! Rzeczywiście, zdrowo odmalowany Ridge Racer, z możliwością gry przez kabel i wreszcie dostępnym wstecznym lusterkiem. Trochę zmienione tory, nowa muzyka, ładniejsze samochody (trzy ukryte) i... niewiele więcej. Ładna to gra i wcale ciekawa, ale to „Revolution" w nazwie uważam za sporą przesadę.

### Galaxian³

*Producent*: Namco
*Termin*: czerwiec br.

Dość ryzykowna konwersja z superautomatu do gier. Superautomatu, dokładnie tak. Jak bowiem nazwać maszynę, w której akcja toczy się na ekranie o wymiarach (na oko) 8×3 metry, zaś w grze uczestniczy jednocześnie do 6 graczy, a każdy siedzi w osobnym stanowisku strzeleckim? Klimat z tego giganta spróbowano przenieść na PSX. Generalnie wygląda to jak dużo lepszy Rebel Assault. Latamy sobie prerenderowaną ścieżką i strzelamy do wszystkiego, co się rusza. Gra zawiera też ciekawą możliwość generowania szerokiego obrazu, o ile konsola zostanie podłączona do nowych telewizorów HDTV. Może to i fajne, ale jednak trochę za mało interaktywne.



### Battle Arena Toshinden 2




*Producent*: Sony CEE
*Termin*: czerwiec 1996 r.

Sequel kolejnej „naparzanki" 3d, tym razem takiej, gdzie gracze używają rozmaitych broni zamiast własnych pięści. Dwóch nowych graczy, czterech ukrytych zawodników, nowe tła. Stare postacie nie uległy radykalnemu przearanżowaniu, są tylko trochę bardziej szczegółowe. Pierwszą część tego tytułu uważałem (jako jeden z nielicznych) za lepszą od Tekkena, jednak sequel nie jest chyba aż tak udany, by pobić Tekkena 2.

### NHL Faceoff

*Producent*: Sony SEE
*Termin*: już jest.



Znakomity hokej. Pełny trójwymiar, dowolne ustawienia kamery, „intuicyjny" interfejs. Grafika fotorealistyczna, sama gra dość łatwa. Sporo fotek, danych o zawodnikach, oryginalne składy drużyn. Trochę sobie pograłem i wychodzi na to, że gra może spokojnie konkurować z pecetowym NHL Hockey '96.



### Gex

*Producent*: BMG, Crystal Dynamics
*Termin*: już jest.

Ciekawa platformówka, której głównym bohaterem jest jaszczur o imieniu Gex, uwięziony w świecie filmowych, przerażających stereotypów. Postać jest zabawnie animowana i nawet inteligentna, do rozlicznych głupawych komentarzy głosu użyczył jej amerykański komik, Dana Gould. Całość jest wykonana naprawdę perfekcyjnie, ale nie to stanowi o jej jakości. Otóż nasz Gex, jak każda przyzwoita jaszczurka, potrafi przyczepić się do dowolnej płaszczyzny, nawet sufitu, i po niej chodzić. Dzięki temu przed grą platformową otwiera się zupełnie nowy wymiar. To głębia w, wydawać by się mogło, stereotypowym produkcie. Miejsca, do których w żadnej innej platformówce byś nie doszedł, tu stoją przed Tobą otworem. Ta gra rządzi!

### I pod każdym innym względem

Uzupełniając wachlarz nowych produkcji na PlayStation należy wspomnieć o całej rodzinie gier piłkarskich (adidas Power Soccer, Actua Soccer, FIFA Soccer '96), oraz dwóch grach „tunelowych" – konwersji pecetowego Descenta i nowej, podobnej produkcji z Ocean – Tunnel B1. (To chyba pierwszy przypadek, że produkcja, której nie ma jeszcze na rynku, została okrzyknięta – przez producenta, w reklamach – grą roku.)

Sprzedaż PSX idzie dobrze, na całym świecie przekroczyła łącznie 2 mln sztuk. Szprzęt „się przyjął". Coraz więcej ciekawych produkcji powstaje nie w firmach związanych z Sony Computer Entertainment, a u producentów niezależnych. Sprzedaż cudownego dziecka Sony rozpoczęła się także w Polsce, więc będziemy mu poświęcać coraz więcej miejsca i coraz baczniej obserwować wszystkie nowe produkcje.

***Alex***

# tete

TIPS & TRICKS

## MÓZG SIĘ GOTUJE

Mózg się gotuje, ale nie z nadmiaru szarych komórek, a z upału. Piszę te słowa pod koniec kwietnia. Może koniec maja (kiedy Wy je przeczytacie) będzie już fajny (fajny, czyli zimny, deszczowy i pochmurny). Ja w każdym razie zaklinam pogodę, aby się zmieniła.

Jednak dość tych dygresji, zajmijmy się rzeczami poważnymi. Po raz kolejny przypominam: tipy do Tete wysyłajcie tylko na dyskietkach (i z polskimi literami, żebym nie musiał ich sam wstawiać). W tym numerze publikujemy klasyfikację po sześciu miesiącach rywalizacji i radziłbym wszystkim wziąć się do roboty, bo lider wyprzedza Was o kilka długości.

Na konkurs fałszywki odpowiedziało ponad sto osób i prawie wszyscy (!!!) prawidłowo. Zarówno tytuł, jak i fałszywe nazwisko autora (I have no mind but I must think - Wacław Wysłouch z Miodowej Góry) wywołało Wasze komentarze: *podobne do mojego szkolnego motta; co do niektórych bardzo na czasie, w tym coś jest; zapewne pisane po obejrzeniu debaty sejmowej; składam kondolencje z tego powodu; Wacuś Wysłouch nie jest potomkiem Bolka i Marysi Wysłouchów, p...ch ludowców, którzy na pewno nie mieszkaliby w Miodowej Górze, a już z całą pewnością nie kupiliby synkowi PC.* Nagrodami są jak zwykle gry, ufundowane przez **IPS COMPUTER GROUP** (Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66): Car&Driver, Police Quest i Operation Stealth, a dostają je **Michał Rybiński** z Zielonej Góry, **Asia Boj** z Gdańska i **Paweł Zamoyski** z Dzierżoniowa.

Konkurs Gildii tym razem był dość prosty i wiele osób przysłało poprawne odpowiedzi. Wśród tych, co zdobyli 9 punktów, znowu trzeba było przeprowadzić losowanie. Szczęście uśmiechnęło się do **Tomka Świderskiego** z Sopotu, który otrzymuje grę Dragon Lore, ufundowaną przez **DIGITAL MULTIMEDIA GROUP** (Warszawa, ul. Grzybowska 39, tel. 620-82-99) oraz piecioksiąg Gene Wolfe'a „Księga Nowego Słońca", ufundowany przez **WYDAWNICTWO ISKRY.**

Największą liczbę punktów w czerwcowym odcinku konkursu SUPER-TETE zdobył **Jacek Gajlikowski** z Krakowa (nagroda 100 złotych).

***don Pedro***
***(z Krainy Dewiantów)***

KLASYFIKACJA SUPER-TETE (po 6 miesiącach):

1. Zawisło Krzysztof (Gliwice) - 109,5 pkt.
2. Morgiel Grzegorz (Oleśnica) - 64,5 pkt.
3. Marszałek Marcin (Gdańsk) - 34 pkt.
4. Czółno Marcin (Mielec) - 32,5 pkt.
5. Zaniewski Tomasz (Krosno) - 29,5 pkt.
6. Kulik Wojciech (Rybnik) - 24 pkt.
7. Wagner Tomasz (Poniatowa) - 21 pkt.
8. Marczak Piotr (Lublin) - 18,5 pkt.
9. Pierrezza P.M.B. (Kraków) - 16 pkt.
10. Balwierz Krzysztof (Oleśnica) - 15,5 pkt.

## PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

**Indeks**


**ROZWIĄZANIA**
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM (PC CD-ROM) ..... 44
PECHOWY PREZENT (AMIGA) ..... 45
RIPPER (PC CD-ROM) ..... 45
TOP GUN: FIRE AT WILL (PC CD-ROM) ..... 47
WING COMMANDER IV (PC CD-ROM) ..... 48

**KLUBY**
DISKEDITOR DREAM TEAM ..... 50
BATTLE ISLE 3 (PC) ..... 50
BATTLES IN TIME (PC) ..... 50
REALMS OF CHAOS (PC) ..... 50
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96 (AMIGA) ..... 50
SIMISLE (PC) ..... 51
SWORDS OF XEEN (PC) ..... 51
WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS (PC) ..... 51
WARHAMMER – SHADOW OF THE HORNED RAT (PC) .... 51
GILDIA RPG ..... 52
CLUB SIMULATOR ..... 53

**T&T**
ALIED COMMANDER PRO (PC) ..... 54
AV8B HARRIER ASSAULT (PC) ..... 54
DARK FORCES (PC) ..... 54
DARKNESS'93 (PC) ..... 57
DEFECTOR (PC) ..... 57
FORMULA ONE GRAND PRIX (PC) ..... 57
KAMASUTRA (PC) ..... 57
THE MANAGER (PC) ..... 57
MEGA LO MANIA (PC) ..... 57
OXYD MAGNUM (PC) ..... 57
SANGO FIGHTER 2 (PC) ..... 57
SILENT SERVICE 2 (PC) ..... 57
STARFLEET (PC) ..... 58
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (PC) ..... 58
TODDS ADVENTURE IN SLIME WORLD (PC) ..... 58
TRODDLERS (PC) ..... 58
ULTIMA VI (PC) ..... 58
WEIRD DREAMS (PC) ..... 58
WORMS (PC) ..... 58
X-MAS LEMINGS (PC) ..... 58
ZONE66 (PC) ..... 58

# I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM (PC CD-ROM)

Mamy pięć postaci i to, w jakiej kolejności je wybierzemy, nie ma wpływu na przebieg dalszej gry. I have no... jest programem o nielinearnej akcji i dlatego droga, którą podaję, nie musi być jedyną prowadzącą do sukcesu.

**Gorrister**

Zaczynasz grę w kabinie sterowca. Najpierw zwiedź wszystkie pokoje i zabierz dwa prześcieradła oraz pistolet (pod poduszką na jednym z łóżek). Następnie związ znalezione prześcieradła, a uzyskasz linę. Wstąp do kuchni, zabierz stamtąd nóż i widelec (widelec jest bardzo trudno zauważyć, leży na podłodze tuż przy piecu). Spędź szczury ze stołu, używając noża i zabierz chleb. Korytarzem na lewo dojdziesz do pomieszczenia z klatkami. Naciśnij dźwignię, a zabijesz zamknięte w klatce zwierzęta i dostaniesz zakrwawiony klucz (bloody key). Za pomocą widelca zablokuj silnik (engine), a następnie wejdź po schodach. Zobaczysz poduszki powietrzne - idź tym korytarzem do samego końca. Zrób otwór nożem i wyjdź na kadłub sterowca. Na dziobie umocowane jest serce Gorristera. Aby je zabrać musisz przymocować sznur do koła. Potem (czyli, kiedy odzyskasz serce) odetnij sznur za pomocą noża. Wróć do poduszek powietrznych i przetnij je nożem (trzy razy). Teraz możesz wrócić na dół i wyjść przez klapę. Znajdujesz się dokładnie naprzeciw baru. Wejdź do baru i uruchom maszynę grającą. Odegraj wszystkie dostępne piosenki i wyjdź przez tylne drzwi. Obok beczek leży łopata. Zabierz ją. Jest tam też szakal, ale z nim porozmawiasz później. Po powrocie do baru zobaczysz, iż za ladą siedzi Harry. Weź z półki butelkę whisky i porozmawiaj z Harrym, nalewając mu do szklaneczki. Dowiesz się interesujących rzeczy o tym, co wydarzyło się na sterowcu. Teraz przejdź do ubikacji, a w pisuarze znajdziesz szkło powiększające (nie pojawi się, dopóki nie porozmawiasz z Harrym). Wróć do sterowca i w pokoju, w którym są ślady krwi, obejrzyj szczątki za pomocą szkła. Kiedy już dowiesz się, kogo zamordował Harry, wróć do niego i porozmawiaj. Potem zabij go nożem (piękna scena - wyrwane serce pulsujące na dłoni) i idź na tyły baru. Porozmawiaj z szakalem i daj mu serce. Wróć do ubikacji i trzykrotnie użyj drzwi od kabiny (za każdym razem Gorrister wejdzie i chwilę posiedzi w środku). Zostaniesz przeniesiony do chłodni, gdzie na haku wiszą żona i teściowa Gorristera. Porozmawiaj z Edną i uwolnij ją. Rozmowa powinna się skończyć, gdy Ednie wypadnie klucz. Wtedy związ ją i zabierz klucz. Wróć do sterowca i posadź Ednę na czymś, co przypomina krzesło elektryczne, otwórz zamknięte dotąd drzwi jej kluczem i przeczytaj dziennik. Idź po Glynnis, napój ją mlekiem. Teraz znowu na tyły baru. Tam wykop łopatą grób i pochowaj Glynnis. Wróć do sterowca, wejdź po schodach i uruchom urządzenie napełniające zbiorniki powietrzem (używając dźwigni). Potem naciśnij dźwignię w pokoju nawigacyjnym (tam, gdzie znalazłeś dziennik Edny), a sterowiec wzniesie się w powietrze. Idź do Edny i zastrzel ją, na koniec zobaczysz wybuchający bar.

**Ellen**

Znajdujesz się przed piramidą. Otwórz drzwi, wejdź do środka i napraw przewody. Przekręć przełączniki przy monitorach, a zobaczysz, iż w komnacie z tyłu znajduje się tajne przejście. Aby je otworzyć, naciśnij cegłę. Obok znajduje się święty Graal, ale strzeże go sfinks, którego Ellen się boi. Musisz pójść do dalszej komnaty i podnieść z ziemi opaskę na oczy, a także znaleźć szczypczyki. Teraz załóż Ellen na oczy opaskę i wyjmij z posągu żółty kryształ. Następnie idź do pokoju, gdzie jest święty Graal (opaska na oczach) i zabierz kielich (Ellen nie widzi bestii, więc nie boi się wejść). Kielich napełnij wodą z fontanny. Porozmawiaj z Anubisem (służy AM), a następnie wylej na niego wodę z kielicha, aby go zdezaktywować. Teraz idź do pomieszczenia z komputerami i włóż żółty kryształ do lewego z nich. Możesz przeprogramować Anubisa, który zacznie wypełniać Twoje polecenia. Porozmawiaj z nim i otwórz sarkofag. Znajdziesz się w windzie. Kiedy pojawi się ubrany na żółto człowiek wybierz opcję „walczyć", a uporasz się z koszmarem. W pomieszczeniu z AM znajdź przewody. Wróć do pomieszczenia z komputerami. Przy trzecim wpisz datę zgwałcenia Ellen. Teraz skieruj się do pokoju z fontanną i odszukaj mikrofon. Podłącz go do przewodów w komnacie, gdzie znajduje się AM. Porozmawiaj z istotą, która się pojawi. Teraz wróć do komnaty z posągiem, a znajdziesz CD-ROM. Włóż go do środkowego komputera i uruchom program. Porozmawiaj z Anubisem i wejdź do sarkofagu.

**Nimdok**

Znajdujesz się na terenie obozu koncentracyjnego. Porozmawiaj z więźniem za ogrodzeniem - dowiesz się, kim jesteś i co robiłeś (eksperymenty na ludziach). Wejdź do baraku, porozmawiaj z lekarzem, obejrzyj poster i zabierz skalpel. Wejdź do pokoju, gdzie leżą ofiary eksperymentów i odszukaj tajne przejście. Znajdziesz się w krematorium. Zabierz stamtąd zegarek i kleszcze. Teraz wróć na salę, gdzie leżał chłopiec i zabierz eter. Leżący na stole operacyjnym więzień ma wyjęte oczy (włożone do słoja). Uśpij go eterem, aby nie cierpiał i zabierz słój z jego oczami. W pokoju obok leży teraz chłopiec. Porozmawiaj z nim. Wyjdź przed szpital i więźniowi (dawnemu koledze) daj zegarek i kleszcze (aby mógł nimi przeciąć druty). Wróć do szpitala i zabierz pudełko leżące na stole. Włóż do niego słoik z oczami. W międzyczasie ogłoszono alarm, gdyż wybuchł bunt więźniów. Porozmawiaj z więźniem blokującym bramę, a zostaniesz wypuszczony. Jeżeli przedtem nie schowałeś słoika z oczami do pudełka, więzień wybije Ci go z rąk i słój rozbije się. Za bramą obejrzyj ścianę z wtopionymi ludzkimi twarzami i wejdź do bunkra. Udaj się do pokoju z Golemem i wyłącz (używając pokrętła) snop światła. Wewnątrz zobaczysz lusterko. Zajrzyj w nie, a dowiesz się, iż doktor Nimdok jest Żydem. Podobno istnieje możliwość obudzenia Golema, ale nie udało mi się tego zrobić (mimo że dopasowałem mu oczy). Wystarczy jednak, iż teraz wyjdziesz na zewnątrz i wejdziesz w ścianę. Ściana tym razem Cię przepuści.

**Benny**

Na początku idź w stronę jaskiń. Zobaczysz linkę przymocowaną do koszyka z owocami. Pociągając ją będziesz mógł zawsze zdobyć owoc (pod warunkiem, że nie masz już w inwentarzu drugiego). Porozmawiaj z chłopcem i jego matką (daj chłopcu owoc). Niestety, Benny nie może pójść spać, gdyż jest stale głodny, a nie da rady nic przełknąć. Daj więc następny owoc matce, a ta przeżuje go i nakarmi Benny'ego. Teraz możesz już iść spać. Kiedy się obudzisz zobaczysz ceremonię składania ofiary. Ofiarą jest kobieta, która udzieliła Ci gościny. Porozmawiaj z chłopcem i idź do jaskini wodza. Porozmawiaj z nim, a potem znowu z chłopcem. Kiedy wodza nie będzie ukradnij jego worek, w którym są losy (z niego wybiera się ofiarę do następnej ceremonii). Weź następny owoc i idź na cmentarz. Porozmawiaj z duchami (schowaj worek z losami) i odsłoń czwarty grób za zaroślami. Zasadź tam owoc, a zobaczysz wyrastający kwiat. Następną ofiarą ma być chłopiec, który jednak boi się schować w kryjówce. Musisz znaleźć trzy części, aby stworzyć laleczkę. Jedna część jest przy ofiarnym ołtarzu, druga to kabel, który znajdziesz w jaskini z kołyską (na ścianie), trzecia leży w spiżarni. Aby dostać się do spiżarni musisz mieć owoc i powiedzieć strażnikowi, iż chcesz go zostawić. Kiedy Cię wpuści, włóż owoc do koszyka. Teraz daj laleczkę chłopcu, a ukryje się w dziurze. Na drugi dzień zobaczysz jednak, iż kryjówka nie pomogła. Chłopiec ma być złożony w ofierze. Zaproponuj, iż umrzesz zamiast niego.

**Ted**

Wybierz ekran z zamkiem, a znajdziesz się w lesie przed jego bramą. Wejdź do zamku i zajrzyj do komnaty, gdzie leży Ellen. Porozmawiaj z nią, a poprosi Cię o przyniesienie lustra. Jej pokój z lewej i prawej sąsiaduje z bibliotekami: zwykłą i zawierającą magiczne księgi. W jednej z nich na podłodze znajdziesz odłamek lustra. Zabierz go (Ted skaleczy się i na szkle zostanie krew). Obejrzyj książki w obu bibliotekach, a następnie zajrzyj do pokoju z posągami. Jeden z nich trzyma w ręku totem (icon). Zabierz totem i pchnij pochodnię, by otworzyć tajne przejście. Znajdziesz się w czarnoksięskiej komnacie z wyrysowanym na podłodze pentagramem. Wyjdź stamtąd i spróbuj zamknąć wejściowe drzwi do zamku. Kiedy się nie uda użyj na nich totemu, a wyprostują się. Teraz popchnij zbroję, aby zablokowała drzwi. Następnie idź do kuchni (wejście na dole ekranu) i porozmawiaj z dziewczyną. Spróbuj otworzyć drzwi po lewej stronie - okażą się zamknięte. Kiedy dziewczyna zaproponuje Ci pójście do łóżka odmów jej. W końcu zgodzi się powiedzieć, gdzie jest lustro, jeżeli naprawisz piec. Napraw go i pogadaj znowu z dziewczyną (rozmowa skończy się wyzwiskami) i potem jeszcze raz. Idź do magicznej biblioteki, gdzie pojawiła się nowa księga. Przeczytaj ją, w chwilę potem na korytarzu podsłuchasz rozmowę dwóch zjaw. Idź do czarnoksięskiej komnaty, teraz przy pentagramie stoi wiedźma. Porozmawiaj z nią i wróć do Ellen. Nad łóżkiem Ellen stoi diabeł i czeka na jej duszę. Porozmawiaj z Ellen i diabłem, potem idź znowu do magicznej biblioteki. Pojawiła się nowa księga z zaklęciem. Zejdź tajnym przejściem do czarnoksięskiej komnaty i wypowiedz zaklęcie (tylko właściwe!). Zabierz kredę, którą upuściła czarownica i użyj jej na pentagramie. Pojawi się demon Surgat - Otwieracz Zamków. Poproś, aby otworzył zamek w drzwiach pokoju służącej. W zamian daj mu rozbity kawałek szkła (Surgat zliże krew). Idź do pokoju służącej i obejrzyj obraz. Teraz wróć do Ellen, porozmawiaj z aniołem, który właśnie się pojawił, i z diabłem. Idź do zwykłej biblioteki - między stronami „Boskiej

komedii" znajdziesz lustro. Daj je Ellen, będzie mogła umrzeć. Następnie pokaż lustro diabłowi, a zostanie schwytany w jego środek. Anioł będzie mógł zabrać duszę Ellen do nieba. Zejdź do czarnoksięskiego pokoju i porozmawiaj z Surgatem. Następnie użyj lustra z diabłem na pentagramie, a diabeł i Surgat zostaną zamknięci w jednym kręgu. Teraz Surgat zgodzi się otworzyć przejście na powierzchnię Ziemi.

Jeśli pięć postaci zrealizowało już zadania, czas na ostateczną rozgrywkę. Wybierz doktora Nimdoka. Znajdujesz się przed komputerem. Uruchom go i wybierz opcję extend bridge, a potem log off. Przejdź przez most. Znajdziesz się naprzeciw kręgu. Użyj na nim Summoning. Kiedy pojawi się demon porozmawiaj z nim, ale nie zgódź się na użycie Enthropy tylko zaakceptuj następną propozycję. W kręgu pojawią się postacie symbolizujące radziecki i chiński superkomputer. Porozmawiaj z nimi, a następnie udaj się na wędrówkę przez neural paths. Spotkasz po kolei Ego, Superego i Id. Obudź każdy posąg i porozmawiaj z nim, ale zawsze tylko do chwili, kiedy pojawi się opcja odejścia. Potem użyj: Forgivness na Ego, Clarity na Superego, Compassion na Id. Wróć do komputerów i porozmawiaj z nimi, a następnie użyj Enthropy. Teraz nie pozostaje Ci nic innego jak obejrzeć zakończenie gry.

***Miłosz Gładzikiewicz***

## PECHOWY PREZENT (AMIGA)

**Kod: AMIGA**

Stoisz tuż przy sali nr 2. Porozmawiaj ze stojącym obok Kujonem, usłyszysz o chuliganach, którzy zawsze na długiej przerwie palą papierosy w ubikacji. Kujon powie też o chłopaku zwanym Piranią, który wie o wszystkim, co się dzieje w szkole. Obok sali nr 15 spotkasz Piranię. Spróbuj z nim pogadać, ale nie będzie chętny do rozmowy. Daj mu kartę obiadową, dostaniesz w zamian namiar na handlarza Mikusia. Znajdziesz go przy sali nr 21. W trakcie krótkiej rozmowy okaże się, że handlarz zna kogoś, kto chce szybko sprzedać deskorolkę. Dostaniesz dane tej osoby, jeżeli na trzeciej przerwie przyniesiesz Mikusiowi demo Technological Death. Pod ścianą przy sali nr 5 siedzi chłopak i gra w elektroniczną gierkę. Załóż się z nim o dwa złote, że pobijesz jego rekord. Teraz będzie przerywnik „zręcznościowy" - musisz jak najlepiej manewrować małym stateczkiem, by nie wpaść na inne. Gdy pobijesz już rekord, dostaniesz obiecane 2 zł.

**Kod: GOOOL**

Żeby zdobyć papierosy, musisz wyjść ze szkoły, a wyjścia pilnuje woźna. Obok sali nr 14, na śmietniku, leży spinacz, podnieś go. Zaczyna się lekcja wf. Idź na boisko, daj nauczycielowi usprawiedliwienie. Przejdź kawałek w prawo, na boisko do koszykówki. Poczekaj chwilę, aż Jordan nie trafi do kosza. W zamian za niezdradzenie go przed kolegami zgodzi się pomóc. Zadzwoni do szkoły i wywoła z warsztatu konserwatora. Idź do warsztatu i ze spinacza zrób na imadle wytrych.

**Kod: PISAK**

Mimo wszystko sprzątaczka nie wypuści Cię poza teren szkoły. Kup w sklepiku „Żaczek" (obok sali nr 1) dyskietkę na demo. Przejdź w okolice sali 23. Zgaś światło, dziewczyny w popłochu zostawią gumę, weź ją. Zaczyna się lekcja informatyki, idź pod salę nr 21 i wejdź tam. Automatycznie zostanie przegrane demo.

**Kod: DOMEK**

Idź na boisko, do Mikusia. Daj mu dysk z demo, a on wyjawi ksywę gościa, który chciał sprzedać deskorolkę - Piegża. Idź do sali 12. Obok niej stoi chłopak, który ma dla Ciebie 5 zł od Twojego brata. Okaże się, że chłopak ma dostęp do drabiny. Niestety, za wypożyczenie jej zażąda, abyś poszedł za niego na klasówkę z matematyki. Na drugim piętrze, w prawym dolnym rogu gabloty, jest szpilka - wyciągnij ją i włóż do zamka sali 19. Nauczycielka nie będzie mogła otworzyć drzwi i lekcja się nie odbędzie. Możesz iść na klasówkę. Nie musisz nawet znać właściwej odpowiedzi, bo i tak ktoś Ci podpowie.

**Kod: GUMKA**

Na drugim piętrze idź w prawo, aż do końca korytarza. Wyjdź na dach i urwij przewód od anteny. Woźna nie będzie mogła oglądać TV i nie zwróci na Ciebie uwagi. Wyjdź ze szkoły, używając wytrycha. Spróbuj kupić w kiosku papierosy za 5 zł. Nie uda się. Na szczęście, stojący obok chłopak kupi Ci papierosy pod warunkiem, że dasz mu gumę do procy. W szkole idź do WC chłopców. Daj papierosy, wtedy chuligani będą skłonni do rozmowy. Dowiesz się, że Piegża ma kłopoty i będzie przeniesiony do innej klasy. Za 5 zł kupisz zdjęcie Piegży. Dowiesz się też, że ogląda on sobotnie mecze, przechodząc przez dziurę w płocie.

**Kod: KREDA**

Idź do sali plastyki (23). Nauczycielka wprowadzi nowego ucznia - Piegżę. Podczas rozmowy upewnisz się, że to on ukradł deskorolkę. Wykorzystaj informację o dziurze w płocie, a Piegża, nie chcąc płacić za bilety na mecz, odda Ci deskorolkę.

***Yuyo***

## RIPPER (PC CD-ROM)

Wejdź do pokoju, w którym popełniono morderstwo. Porozmawiaj z Magnottą, zeskanuj kawałki kubka, który upuścił i złóż je w całość. Spójrz na komputer stojący na stoliku. Porozmawiaj z Karlem. Po chwili powinieneś dostać wiadomość od Catherine. Jedź do redakcji (Newsroom).

**AKT 1**

Porozmawiaj z detektywem Brannonem. Idź do pokoju Magnotty i zeskanuj dwa dokumenty leżące na biurku. Gdy wejdzie do pokoju, wypytaj go o przebieg śledztwa. Idź do magazynu, w którym przechowywane są dowody i postrasz strażnika - okaże się, że niektórych materiałów brakuje. Jedź do Tribeca Center i porozmawiaj z recepcjonistką. Wjedź na pierwsze piętro, wyjdź z windy i idź w prawo. Na końcu korytarza znajduje się pokój, w którym leży Catherine. Znajdziesz tam doktor Burton i doktora Cable'a. Porozmawiaj z nimi. Rzuć okiem na holograficzny zapis rozmowy lekarzy (uruchom komputer w pierwszym pokoju). Wróć do windy i zjedź na sam dół. Porozmawiaj z Farleyem i obejrzyj trzy ciała leżące na stołach po prawej stronie. Pojedź do redakcji. Na biurku znajdziesz notatkę od Catherine. Przejrzyj też jej notatnik elektroniczny (Rolodex). Usiądź przy swoim komputerze i wejdź w cyberprzestrzeń. Uruchom archiwa Virtual Herald i przejrzyj numery sprzed kilku dni. Idź do wirtualnej biblioteki. Weź listę połączeń telefonicznych, następnie zagadnij bibliotekarkę. Wpisz kod: HC2021R, by uzyskać dostęp do książki o Rozpruwaczu. Jedź do mieszkania Catherine. Poniżej zielonego plakatu znajdziesz inskrypcję. Przyjrzyj się też pocztówce stojącej na szafce oraz mapie nieba na ścianie. Koło zlewu znajdziesz kilka kryształów. Musisz je tak ułożyć na tabliczce obok, by układ kształtem odpowiadał konstelacji Pisces, czyli (kolumna - rząd):

1 - 3, 2 - 5, 3 - 1, 4 - 3 i 6, 5 - 8, 6 - 4, 7 - 7, 8 - 3, 9 - 5 i 7.

Po ułożeniu kombinacji promień światła wskaże Ci książkę na półce. Podejdź i obejrzyj ją. Jedź do Soapa, porozmawiaj z nim. Wychodząc zabierz z półki instrukcję reperacji komputerów. Jedź do domu Wofforda. Wysłuchaj, co dziadek ma do powiedzenia. Rozejrzyj się po domu. W salonie znajdziesz dwie zagadki.

**Zagadka z kulką**

Po prawej stronie znajduje się pięć małych przycisków, które regulują ustawienie zapadek. Każdy z nich ma dwa położenia. Po naciśnięciu trzech przycisków kulka zaczyna się toczyć. Musisz tak ustawić zapadki, by kulka doleciała do prawego dolnego rogu. Pierwszy ruch: przyciski 1, 2, 5 (licząc od góry). Drugi ruch: 2, 5, 4. Po rozwiązaniu zagadki otrzymasz pierwszą lampę.

**Zagadka z zegarami**

Na zegarze w kształcie piramidy ustaw 21:35, na zegarze z kukułką 8:35, a na elektronicznym zegarze 14:35 - znajdziesz drugą lampę. Idź na piętro, wejdź do pokoju. Po prawej stronie znajduje się trzecia zagadka. Przyjrzyj się jej. W prawym górnym rogu zobaczysz przyciski. Gdy naciśniesz któryś, na kasie obok wyskakuje odpowiednia liczba. Musisz ustawić kombinację: 5-10-25-5. Dostaniesz trzecią lampę. Zejdź na dół. Obok starego Wofforda, na stoliku stoi maszyna. Przyjrzyj się jej. Wymień trzy przepalone lampy na dobre i włącz napięcie. Wejdź do cyberprzestrzeni, a potem na konto Catherine (hasło brzmi: horoscope). Aby uzyskać dostęp do zawartości konta będziesz musiał pokonać robota grając w strzelaninę. Celuj w dysze jego silników (strzelasz lewym przyciskiem myszy). Gdy robot się zbliża, włączaj tarcze (prawy przycisk myszy). Po pokonaniu robota idź do przodu, weź notatnik Catherine (na razie nie będziesz niestety w stanie go odczytać). Opuść jej konto i wejdź do Wofford's Well (hasło: vulcan). Obejrzyj trójwymiarowy model miasta. Opuść cyberprzestrzeń i pojedź do Cafe Duchamp. Porozmawiaj z Gambitem Nelsonem, a potem z barmanem. Później jedź do kliniki. Pogadaj z doktorem Cable. Obejrzyj wizerunek Rippera (monitor na lewo od komputera, na którym oglądałeś zapis holograficzny). Pojedź na posterunek, porozmawiaj z Magnottą. Udaj się teraz do Falcon Eddie's Safehouse i rozmów się z Twigiem. Pojedź do redakcji, po rozmowie z Benem wejdź do cyberprzestrzeni i otwórz konto Falconetti'ego (hasło: circus maximus). Żeby gość zechciał z Tobą rozmawiać, musisz pobić

jego rekord w głupawej grze w stylu Mad Doga. Strzelaj w złe szkielety (przeważnie z bronią), a oszczędzaj dobre. Złe zawsze wyskakują w tych samych miejscach, więc po kilku próbach powinno Ci się udać. Pojedź do mieszkania Eddiego. Wejdź do komnaty za drzwiami i porozmawiaj z Falconettim.

**AKT 2**

Pojedź do kliniki, porozmawiaj z recepcjonistką, idź do pokoju Catherine. Pogadaj z Falconettim i dr Burton. Podłącz się do mózgu Catherine, spróbuj z nią porozmawiać. Od tego momentu gry będziesz mógł w dowolnej chwili podłączać się do jej świadomości, by informować o rozwoju śledztwa. Rób to co jakiś czas. Według Falconettiego może to pomóc Catherine w wyjściu ze śpiączki. Zjedź do kostnicy i pogadaj z Bobem, nowym patologiem. Potem udaj się na komisariat i porozmawiaj z Brannonem. Wejdź do pokoju obok komnaty przesłuchań. Odsłoń rolety i przyjrzyj się metodom śledczym Magnotty. Zrób to po raz drugi, gdy policjant zasłoni Ci widok. Skocz do Brannona i weź kartę magnetyczną leżącą koło niego. Idź do archiwum, otwórz za pomocą karty sejf z danymi personalnymi i przejrzyj akta Magnotty. Jedź do mieszkania Catherine. Teraz możesz już odcyfrować jej dziennik elektroniczny. Hasło brzmi odpowiednio: slayer (jeżeli grasz na poziomie easy), scorpio (medium) i cigar (hard). Połowa tekstu zostanie odszyfrowana natychmiast, reszta będzie się dekodować sukcesywnie, w miarę grania. Zapoznaj się z treścią dziennika. Przyjrzyj się książce na półce. Wprowadź kod: 1-5-5-3-6-2 (1 to przycisk na samej górze, numeracja zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Zdobędziesz kompakt z danymi. Odczytaj go na komputerze Catherine. Pojedź do redakcji, włącz kalkulator leżący na biurku. Wciśnij po kolei następujące klawisze: 4, 6, x do kwadratu, dzielenie, 7, INV, =, 5. Tajna skrytka otworzy się i będziesz mógł zabrać z niej dwa aparaty podsłuchowe. Jeden zamontuj w biurze Magnotty (w pudełku z cygarami), a drugi w pokoju dr Burton. Żeby zamocować drugi aparat najpierw będziesz musiał się dostać do jej gabinetu. Karta magnetyczna otwierająca drzwi znajduje się na biurku, obok recepcjonistki. W gabinecie zapoznaj się z treścią papierów na biurku oraz inskrypcji na książce z regału. Pluskwę umieść w oczodole czaszki (najpierw musisz wyjąć oryginalne oko). Pojedź teraz do sali gimnastycznej. Porozmawiaj z recepcjonistką, a następnie rzuć okiem na stojący obok niej komputer. Przejrzyj akta członków klubu, podejdź do dr Burton i porozmawiaj z nią. Jedź do uniwersytetu. Wejdź do pokoju prof. Bech, porozmawiaj z nią. Wyjdź z komnaty i podejdź do elektronicznej tablicy ogłoszeń. Znajdź pięć ogłoszeń, z których każde ma w sobie część komunikatu następującej treści: „Webb Runners. the new address at a former warehouse converted to a loft apartment on Grammercy Street all this month." Ułóż je na dole tablicy, tak żeby pierwsza część znajdowała się w lewym dolnym rogu, a ostatnia w prawym dolnym. Pozostałe części ułóż obok siebie, pośrodku, żeby nie nakładały się na siebie. Jedź do siedziby klubu Webb Runners. Żeby otworzyć drzwi, wpisz kod: 4-50-14-42-86. W środku zagadnij dziewczynę, a potem obejrzyj zdjęcia na ścianie. Po wyjściu udaj się do redakcji i porozmawiaj z Benem. Wejdź w cyberprzestrzeń, zaloguj się na konto Webb Runners (kod: anachrony station). Żeby otrzymać dostęp do danych będziesz musiał jeszcze ułożyć obrazek (prawy górny róg to puste miejsce). Po rozwiązaniu zagadki przejrzyj dziewięć ekranów z danymi członków klubu. Mniej więcej w tym czasie, po opuszczeniu cyberprzestrzeni, otrzymasz komunikat od Stephanie Jordan. Jedź natychmiast do Webb Runners Loft. Niestety okaże się, że Rozpruwacz był szybszy i po Stephanie zostało tylko trochę flaków na ścianach. Porozmawiaj z dr Burton w sali gimnastycznej, potem z Falconettim w jego domu, z Brannonem i Magnottą na posterunku i wreszcie z Bobem w kostnicy. Podejdź do zepsutego komputera i napraw go. Musisz powkładać w gniazda układy scalone według następującego klucza (układy liczone od lewego górnego rogu, po kolei, tak jak są ułożone):

układ - gniazdo (rząd, kolumna)

1 - 3, 1; 2 - 5, 1; 3 - 5, 2; 4 - 1, 2; 5 - 2, 1; 6 - 2, 5; 7 - 3, 3; 8 - 2, 2; 9 - 4, 1; 10 - 3, 2; 11 - 1, 1; 12 - 4, 2; 13 - 2, 3; 14 - 3, 5; 15 - 3, 4; 16 - 2, 4.

Gdy Bob powie Ci o istnieniu dodatkowego pomieszczenia w kostnicy, udaj się tam natychmiast. Na Twojej drodze stanie niestety zamek z rozpoznawaczem głosu. Udaj się do Soapa po poradę, następnie pojedź do dr Burton (do sali gimnastycznej), by zdobyć próbkę jej głosu. Pojedź jeszcze raz porozmawiać z Soapem, potem zajrzyj do dziennika Catherine, który został prawie do końca zdekodowany. Wejdź w cyberprzestrzeń, idź do biblioteki i weź edytor dźwięku. Podziel zapis głosu na próbki i ułóż z nich tekst: „This is Dr Burton. Open up". Staraj się nie zostawiać odstępów między wyrazami. Zmontowany zapis odtwórz przy zamku - powinien się otworzyć. Wejdź do tajnego laboratorium. Na lewo od klatki z małpą znajdziesz maszynę z trzema suwakami. Ten z lewej strony przesuń o 1/4 w dół, środkowy o 3/4 w dół, a ostatni ustaw w połowie skali. Naciśnij przycisk pod suwakami - małpa powinna do Ciebie przemówić. Usłyszysz zdanie: „She can kill others like me without touching them in cyberspace". Zajrzyj ponownie do notatnika Catherine. Wejdź w cyberprzestrzeń i zaloguj się na tajne konto Falconettiego (kod leather apron). Rozwiąż zagadkę (musisz ułożyć obrazek z twarzą) i rozejrzyj się po pomieszczeniu. Obejrzyj księgę i dwa listy. Pojedź do sali gimnastycznej i wypytaj dr Burton o jej laboratorium. Potem udaj się na posterunek i powiedz o swoim odkryciu detektywowi. Pojedź do kliniki, wejdź w umysł Catherine i porozmawiaj z nią. Pogadaj też z dr. Cable i rzuć okiem na wizerunek twarzy Rippera. Pokręć się trochę, po chwili powinieneś dostać wiadomość od Farleya. Pojedź spotkać się z nim w Cafe Duchamp.

**AKT 3**

UWAGA! Czynności opisane w tym akapicie nie muszą być wykonywane dokładnie w takiej kolejności. Może się zdarzyć, że akcja rozwinie się trochę inaczej i będziesz musiał reagować na zaistniałą sytuację. Tak, czy inaczej - podaję rozwiązania zagadek, wymieniam również wszystkie rozmowy, które będziesz musiał przeprowadzić.

Pojedź do mieszkania Magnotty. Kod do drzwi wejściowych to: 2-2-6-4-8-1. Na biurku znajdziesz elektroniczny notatnik podobny do Twojego. Przegraj całą zawartość pamięci i przeczytaj, co zgrałeś (to kolejny odcinek notatek Catherine). Przy okazji zerknij na stare zapiski - skończyły się już dekodować. Pojedź do redakcji i wejdź w cyberprzestrzeń. Na koncie Falconettiego obejrzyj nową księgę. Na stronie z tytułami książek musisz przenieść 14 napisów na prawą stronę, zachowując odpowiednią kolejność.

1. The VR-Living Complete Book of Home Repair
2. The Open Road, A History of 20th Century Auto Racing
3. Epileptic Reactions To VR Environments
4. The Neo New Age, Tearing Down the Myths
5. Earn Thousands as a VR Data Angel
6. The Duchess in the Clock Tower
7. Virtual Fly Fishing, Where There's Always a Hatch to Match
8. Phoenix, Phact of Phiction
9. Short Excursions Into VR Role Playing
10. Topical Agents For The Treatment Of Hemorrhaging
11. Deficit Spending in the Late 20th Century
12. Van Gough, A Psychological Study
13. Keeping Sharp, A Cutlery Collector's Bible
14. Rabbi T. S. Foote, A Biography

Weź dysk z nagraniem, a następnie wejdź na konto Wofforda. Porozmawiaj z Hamiltonem, wyjdź z cyberprzestrzeni i wysłuchaj zdobytego nagrania. Pojedź do kliniki, porozmawiaj z dr. Cable, popatrz na komputer (wydruk fal mózgowych Catherine). Wpisz kolejno: 11/18, 11/19, 11/20, 11/21, 11/22 i 11/23. Porozmawiaj jeszcze raz z doktorem, a później jedź do banku. Po rozmowie z urzędnikiem podejdź do skrytki Catherine, otwórz ją wpisując kod: 185621 i zeskanuj znajdujący się tam dokument. Pojedź do redakcji i ponownie wejdź w cyberprzestrzeń. Twoim kolejnym celem jest konto Bermana (kod: berman4). Rozwiąż zagadkę (musisz odkryć trzy takie same plakietki) i zapoznaj się z dokumentami znajdującymi się na koncie. Następnie wejdź na konto oznaczone jako Weapon 1 (kod: pegasus). Aby zdobyć pierwszą część broni, o której mówił Hamilton, musisz wygrać w grze przypominającej szachy. Krótko mówiąc, trzeba zabić króla (demona) przeciwnika. Po wykonaniu zadania wejdź na konto oznaczone Weapon 2 (kod: orestes). Czeka Cię walka oparta na tych samych zasadach co na koncie Catherine (gra w strzelaninę). Celuj w niebieskie oko. Gdy zdobędziesz już drugą część broni, wejdź na konto Weapon 3 (kod: odysseus). I znowu walka, tym razem celuj w czerwone oko. Po zebraniu wszystkich trzech części wyjdź z cyberprzestrzeni i pojedź na rozmowę z Gambitem Nelsonem (w Cafe Duchamp). Następnie rozmów się z Falconettim (w jego domu) i z Soapem. Zebrałeś nowe dane, czas więc znowu pobuszować w cyberprzestrzeni. Zaloguj się na konto Kane'a (kod: digital eden) i porozmawiaj z jego właścicielem. Odeśle Cię na konto Isis, które znajduje się tuż obok. Wejdź na nie (kod: psy bard). Rozwiąż zagadkę, wpisując hasło: HORUS (hieroglif przedstawiający sępa to A, reszta odpowiednio zgodnie z ruchem wskazówek zegara, nie biorąc pod uwagę symboli w rogach). Wróć i porozmawiaj z Kanem, potem zaloguj się do Antiviral Well (kod: exterminator). Musisz dojść do dziwnego stwora, skacząc po zielonych lub czerwonych płytkach najszybciej jak możesz. Zacznij od ruchu w lewo i pamiętaj, że czasami będziesz musiał cofnąć się kawałek. Gdy zdobędziesz oprogramowanie antywirusowe wpadnij pogadać z

Kanem, a później wyjdź z cyberprzestrzeni, pojedź do redakcji i porozmawiaj z Benem. Następnie pogadaj z Brannonem w komisariacie - dowiesz się o istnieniu faceta o imieniu Hamam, którego znajdziesz w Cafe Duchamp. Po rozmowie wejdź do cyberprzestrzeni, zaloguj się na konto o nazwie Warp Space (kod: warp) i obejrzyj listę graczy oraz reklamy gier. Wyjdź z komputera. Czeka Cię następna porcja rozmów, kolejno: z dr. Cable (w pokoju Catherine), z Magnottą, z recepcjonistką w klinice, z dr Burton (w jej gabinecie) oraz z Benem (w redakcji). Skocz teraz do biurka pod oknem (w redakcji, oczywiście) i w swoim notatniku elektronicznym zainstaluj oprogramowanie do obróbki obrazu. Przeanalizuj zdjęcie Rippera, które dostałeś od Falconettiego. Pokręć się gdzieś chwilę, powinieneś dostać wiadomość od dr. Cable. Jedź do kliniki. Zanim z komputera szpitalnego wejdziesz w cyberprzestrzeń, nagraj koniecznie grę. Po zalogowaniu ułóż sześć kart w następującej kolejności (licząc od lewej): 8-3-9-7-2-1, a potem zabij Rippera bronią od Hamiltona.

***Frogger***

## TOP GUN: FIRE AT WILL (PC CD-ROM)

Na podstawie rozkazu nr. 28954347 zostanie teraz podane pełne rozwiązanie najnowszego symulatora Spectrum Holobyte, TOP GUN. Sztab zdecydował się na to z uwagi na trudność (szczególnie kilkunastu ostatnich) misji, jakie trzeba ukończyć, aby wygrać! Chcę zwrócić uwagę, że jest to PIERWSZA W HISTORII SOLUCJA DO SYMULATORA!
Do roboty. Rozwiązanie dotyczy najwyższej trudności, jaką można ustawić w grze. Sorry, że nadużywam słowa „powinno", ale w tej grze nie ma pewników.

**MIRAMAR**

**Misja 1**

W TOP GUN nie masz wpływu na zabierane uzbrojenie. Pierwsze ostre strzelanie i od razu pierwsza walka. Musisz słuchać, co mówi Flex, Twój instruktor. Gdy skończy, możesz startować. Weź kurs nad morze. Tam znajdziesz kilka latających celów - 2 A-6, jeden F-5 Tiger i jeden Hornet. Pierwszego A-6 zestrzel działkiem, drugiemu (znajdującemu się najdalej) poślij Phoenixa. Potem do celu środkowego odpal Sparrowa. Ostatni, najbliższy cel rozwal z działka. Nie używaj Sidewindera! Gdy zestrzelisz cele, czeka Cię walka z Flexem. Złap go w celownik i zacznij strzelać z działka, kiedy będzie dwie mile przed Tobą. Wal do skutku, nie możesz pozwolić sobie na walkę manewrową, gdyż jest lepszy. Gdy Flex zostanie pokonany, pojawi się Igno, jego partnerka w szkoleniu. Leci Hornetem. Odpal do niej Sidewindera, powinien trafić, ale jeśli chybi rozwal ją tak samo jak Flexa. Wracaj do bazy.

**Misja 2**

Wydawałoby się, banalna misja. Najpierw lot po kolejnych „waypointach", potem walka dwóch na jednego. Ty i Stinger przeciwko Hondo, lecącemu F-5. Tu jest hak. Po dotarciu do ostatniego „waypointu" Hondo zacznie się oddalać i w pewnym momencie zawróci. Od tej chwili walczycie. NIE WOLNO Ci zostać przy punkcie nawigacyjnym. Włącz pełne dopalanie i gnaj za Hondo. Gdy tylko jego echo radarowe „zmieni" kolor na czerwony, złap go w celownik. Gdy odległość spadnie poniżej 3 mil, wal z działka ogniem ciągłym, do skutku. MUSISZ zestrzelić go w ataku czołowym, inaczej wejdzie Ci na ogon i kaplica. F-5 jest znacznie zwrotniejszy od Tomcata, a Hondo to doskonały pilot. Zapomnij o wsparciu Stingera. Jeśli zamiast lecieć za Hondo, będziesz kręcił się na autopilocie dookoła „waypointu", i włączysz się do walki razem ze Stingerem, to albo wejdzie w celownik, między Ciebie i Hondo, i zestrzelisz go pierwszą serią, albo strzelając do Hondo Stinger zestrzeli Ciebie (Dżizus, co za debil!). Natomiast jeśli polecisz za F-5, Stinger będzie co najwyżej mógł sobie popatrzeć.

**Misja 3**

Pierwsza naprawdę trudna misja. Razem z Raven musisz przelecieć na małej wysokości przez Grand Canion. Nie możesz używać autopilota, gdyż nie potrafi on nawigować w kanionie. Zwiększy pułap i tym samym złamie warunki misji, podobnie jak zrobi to Raven. Nie wolno Ci wychodzić z kanionu, dopóki nie dolecisz do ostatniego „waypointu". CAŁY CZAS leć na dopalaczach. Gdy będziesz dolatywał do ostatniego punktu nawigacyjnego pojawią się Flex na F-16, Igno na F-18 i jakiś Harrier. Zignoruj „bandytów". Leć do ostatniego punktu i dopiero potem walcz. Najpierw Harrierowi poślij Sidewindera, spadnie. Potem namierz F-18 i odpal Sparrowa, również powinien trafić. Następnie wal do F-16. Ja zestrzeliłem go po walce manewrowej działkiem. Teraz wracaj do bazy. Na szczęście, w Top Gun oczekują, że nie dasz rady, więc nie przejmuj się, jak coś pójdzie nie tak. Niezależnie od Twojego wyniku, szkolenie będzie trwało.

**Misja 4**

Następna misja, której możesz nie ukończyć pomyślnie. Jest kolosalnie trudna. Ty i Stinger (cóż za dobrana para) przychwytujecie czterech wrogów - dwa Tomcaty (Raven i Wolfman), Horneta (Igno) i F-5 (Hondo). Masz tylko działko, więc daruj sobie. Mój rekord, to zestrzelony Wolfman i Hondo. Potem mnie dostała Raven. Stinger to cienias, więc nie poradził sobie z dwoma wrogami. To tyle.

**Misja 5**

Ty, Wheels i Igno (F-16) musicie przechwycić trzy Hornety eskortowane przez Stingera i Raven i tym samym obronić cel, który mają zaatakować. Ja najpierw utarłem nos Stingerowi (otrzymał ekspresową przesyłkę marki Sparrow), a w tym czasie Raven dostała od Igno. Następny mój Sparrow trafił w Horneta. Potem jeszcze Sidewinder miał spotkanie z kolejnym Hornetem. Ostatniego F/A-18 wykończyła Igno. Dosyć prosta misja. Najpierw strzelaj do eskorty, potem do Hornetów.

**Misja 6**

Ty i Wolfman eskortujecie 3 Hornety w misji bombowej. Zaraz na początku zostaniesz sam, gdyż Wolfman ma problemy z silnikami i zawróci do bazy. Spodziewaj się kłopotów. Nagle na radarze pojawi się trzech „bandytów". Dwa Tomcaty (Stinger i Wheels) oraz MiG 21 pilotowany przez Hondo. W chwili, kiedy się pojawią, zrób kółko dookoła Hornetów. „Oni" zaatakują bombowce, a Ty będziesz mógł spokojnie odpalać kolejne pociski. Strzelaj do najbliższego F-14. Odpal dwa Sparrowy, gdyż jedno trafienie nie wyeliminuje Tomcata. Potem poślij MiG-owi 21 Sidewindera - powinien trafić. Zostanie Ci jeszcze jeden F-14. Wystrzel ostatniego Sidewindera i wykończ go z działka. Wśród bombowców nie przewiduję więcej strat niż jedna sztuka.

**Misja 7**

Rozpoznanie. Ty i Stinger lecicie nad wyspę, gdzie zrobisz zdjęcia. Nie zważaj na ogień przeciwlotniczy. Przelot zrób na ok. 3000 stóp. Potem nastąpi zmiana planu. Zamiast wracać do bazy, musisz sfotografować jakąś łódź patrolową. Prawie natychmiast pojawią się Igno (na Hornecie), Flex (F-16) i Hondo (F-5). Zrób kółko, aby Stinger Cię wyprzedził i do najbliższego wroga odpal Sparrowa. Trafi. Niestety, Stinger zostanie zestrzelony pierwszą rakietą. Do kolejnego wroga odpal Sidewindera, zmień cel i poślij następny, jeśli masz jeszcze czas (w Twoim kierunku powinny lecieć już rakiety... dużo rakiet). Uniki, uniki. Jeśli Ci się uda, sfotografuj okręt i wracaj. Nawet, jak się nie uda i zostaniesz trafiony, będziesz mógł kontynuować szkolenie.

**Misja 8**

Pierwsza misja nocna. Ty i Stinger eskortujecie 3 Hornety. Celu będą bronić Raven (Tomcat), Flex (F-16) i Hondo (F-5), którzy najpierw zaatakują Hornety, więc spokojnie zestrzel Hondo Sparrowem i zajmij się Raven. Możesz zużyć na nią Sparrowa i Sidewindera. Zostanie Ci Flex, więc poślij mu Sidewindera. Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, bombowce (co najmniej jeden został zestrzelony w czasie walki) zaatakują cel. Uważaj, ponieważ broni go wyrzutnia SAM-ów. Jeśli namierzy któryś z Hornetów, to nie problem, ale jeśli Ciebie, możesz mieć kłopoty.

**Misja 9**

3 vs 3. Ty, Raven i Stinger przeciwko Flexowi, Hondo i Igno. Ustaw się tak, aby być w połowie drogi między Raven i Stingerem. Gdy pojawią się przeciwnicy - dopalacz i atakuj! Jeśli któryś odpali do Ciebie Sparrowa, CHAFFY NIE POMOGĄ. Musisz wykonać unik, tak aby pocisk nie był w stanie skręcić za Tobą. Raven może zostać zestrzelona. Wybierz najbliższy cel i, gdy tylko będzie w zasięgu, odpal Sidewindera. Natychmiast wybierz drugi cel. Jeśli wszystko poszło dobrze, jeden z pozostałych „bandytów" powinien paść ofiarą Stingera. Trzeci jest Twój! Również i tej misji nie musisz ukończyć pozytywnie, choć jest to możliwe.

**Misja 10**

Czas na finał. Ty i Raven przeciwko Stingerowi i Wolfmanowi. Ustawiacie się w rogach kwadratu i na sygnał rozpoczynacie walkę. Skieruj się przeciwko Stingerowi. Raven zajmie się Wolfmanem. Kiedy tylko Stinger będzie w zasięgu rakiet poślij mu DWA Sidewindery, dla pewności. On odpali do Ciebie prawdopodobnie jedną rakietę, ale tu pomogą flary i odpowiedni unik. Raven powinna trafić Wolfmana, ale na wszelki wypadek, po wyłączeniu z gry Stingera, skieruj się w jej stronę i pomóż. Właśnie wygrałeś TOP GUN Trophy. Jeśli jednak to Stinger trafi Ciebie, to on odbierze nagrodę.

Cdn w następnym numerze.

***col. Zgred Killer***

## WING COMMANDER IV (PC CD-ROM)

0. Nephele - misja wstępna. Lot na Orlando. Wirtualna walka z Maniakiem. Warto zastopować, obrócić się w kierunku jego statku, wziąć na celownik, podlecieć nieco na dopalaczach i, godząc się na pojedynek, wpakować kilka strzałów. Gdy pojawią się piraci - trzeba uciekać, aż do rekonfiguracji systemów.

1. Hellespont (1). Eskorta transportowca do punktu skoku. Potem patrol Nav3 - nie należy niszczyć wszystkich statków wroga, tylko lecieć za uciekinierami i zlokalizować bazę piratów.

2. Hellespont (2). Odszukać i zniszczyć piracką fregatę. Po powrocie na Lexingtona dodatkowa misja - sygnał SOS od cywilnego transportowca. Po dotarciu na miejsce zastajemy zniszczony statek i ani śladu wroga.

3. Tyr (1). Samotna misja zwiadowcza nad planetą Tyr VII. Trzeba sfotografować naziemne kompleksy - po 10 zdjęć. Podczas walki należy najpierw zniszczyć obronę naziemną (wieżyczki z wyrzutniami rakietowymi), dopiero potem zająć się Vindicatorami.

4. Tyr (2). Uwolnienie zakładników z naziemnego kompleksu. Należy obronić transportowiec z komandosami. Obrona podobna, jak w poprzedniej misji - wieżyczka rakietowa i Vindicatory. W drodze powrotnej komitet powitalny - grupa Banshee pilotowana przez asów.

5. Masa (1). Trzeba zniszczyć jednostki broniące kosmicznego laboratorium oraz obronić statek z komandosami.

6. Masa (2). Lot na spotkanie konwoju Światów Granicznych. Przymusowa eskorta, w przypadku odmowy - atak. Dwa krążowniki z obstawą, wystarczy zniszczyć jeden - reszta wycofa się.

7. Masa (3). Eisen i Maniac uciekają z Lexingtona. Rozkaz - zatrzymać ich. Propozycja Vagabonda, aby przejść na stronę Eisena. Jeżeli wyrazimy zgodę, przechodzi także Catscratch - eskortujemy Eisena (misje 8A-10A). Odmowa - walka z V. (misje 8B-10B).

8A. Silenos (1A). Obrona Intrepida przed atakiem - myśliwce Hellcat, bombowce Longbow, ciężkie myśliwce Thunderbolt. Atak prowadzony z Lexingtona.

9A. Silenos (2A). Zwiad w mgławicy. Zadanie - zniszczyć wszystkie napotkane jednostki wroga.

10A. Silenos (3A). Eskorta Intrepida do punktu skoku. Należy zniszczyć Lexingtona.

8B. Silenos (1B). Patrol - zniszczyć wszystkich przeciwników.

9B. Silenos (2B). Patrol. Jako skrzydłowy Seether! Niestety, to nie jest dobra okazja na wyeliminowanie go z gry...

10B. Silenos (3B). Zniszczyć Intrepida, obronić Lexingtona. Wykonanie misji to... przyjęcie radiowej propozycji Eisena, by przejść na stronę Światów Granicznych. Nie da się obronić Lexingtona.

11. Orestes (1). Obrona konwoju Światów Granicznych. Należy zniszczyć fregatę i niszczyciel. Warto wybrać dobrego skrzydłowego, ponieważ sami musimy się skupić głównie na pociskach rakietowych, wystrzeliwanych w kierunku konwoju z okrętów liniowych wroga. Na szczęście autorzy zadbali o odpowiedni komunikat.

12. Orestes (2). Samotna misja z wykorzystaniem systemu maskowania. Należy uaktywnić go przed skokiem do celu, podlecieć do boi radarowej, wyłączyć system i jak najszybciej zniszczyć boję (mniej statków wroga). Później zlikwidować obronę i wystrzelić dwa MIPy. Potem - poczekać i zabrać Sosę za pomocą wiązki ściągającej.

13. Orestes (3). Niezidentyfikowany konwój wysłał sygnał SOS. Należy odszukać go i udzielić pomocy.

14. Pasqual (1). Obronić planetę przed atakiem statków z oznakowaniem ŚG. Najpierw należy zniszczyć ciężkie myśliwce Avenger.

15. Pasqual (2). Lot do bazy Meleka. Zniszczyć ewentualnego wroga, w przypadku okupacji - odbić.

16. Peleus (1). Zwiad. Poszukiwanie źródła zakłóceń. Niesprawny system tarcz, kłopoty z radarem. Niebezpieczny przeciwnik - myśliwce Excalibur i Bearcat. Warto wybrać dobrego, agresywnego skrzydłowego - może to być Maniac. W trakcie misji komunikat o dodatkowych jednostkach wroga - zniszczyć, a katapultowanego pilota zabrać na pokład za pomocą promienia ściągającego.

17. Peleus (2). Misja z niesprawnymi systemami. Należy odnaleźć i zniszczyć statek z systemami zakłócającymi. Kolejna misja, w której warto mieć dobrego skrzydłowego.

**Myśliwce i bombowce**

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Arrow | lekki myśliwiec | C, P | 20 | 13 | 520 | 1400 | 200 | 80/60 | Laser (2), Ion Gun (2) | 500 | 20 | 2×2 lekkie |
| Avenger* | bombowiec** | B | 33 | 21 | 350 | 750 | 400 | 250/250 | Mass Driver (2), Photon Gun (2) w: Mass Driver, Photon Gun (2) s: Leech Gun (2), Stormfire (2) | 800 | 70 | 4 torpedy 2x4 średnie |
| Banshee* | lekki myśliwiec | B | 23,5 | 18 | 500 | 1300 | 250 | 80/80 | Laser (4) s: Leech Gun, Scatter Gun | 500 | 30 | 2×4 średnie |
| Bearcat | ciężki myśliwiec | C | 27 | 14 | 550 | 1400 | 280 | 150/150 | Tachyon Gun (4) | 900 | 30 | 4×2 średnie |
| Dragon* | ciężki myśliwiec | BL | 40 | 26 | 500 | 1200 | 500 | 300/300 | Plasma Gun (2), Tachyon Gun (2) s: Fission Gun (2) | 680 | 80 | 2 torpedy 2×3 lekkie 2×2 średnie |
| Dralthi | średni myśliwiec | K | 31 | 15 | 430 | 1100 | 120 | 80/60 | Particle Gun (2), Photon Gun | ? | ? | 1×4 średnie |
| Excalibur | ciężki myśliwiec | C | 32 | 18 | 500 | 1300 | 250 | 110/110 | Tachyon Gun (4), Ion Gun (2) | 680 | 25 | 4×2 średnie |
| Hellcat* | średni myśliwiec | C | 27 | 14 | 420 | 1200 | 250 | 100/80 | Particle Gun (2), Ion Gun (2) | 600 | 22 | 2×3 średnie |
| Longbow* | bombowiec | C | 38 | 22 | 320 | 700 | 500 | 300/300 | Ion Gun (2), Plasma Gun (2) w: Particle Gun, Tractor Beam | 800 | 80 | 4 torpedy 4×4 średnie |
| Razor | lekki myśliwiec | P | 12 | 13 | 550 | 1200 | 100 | 40/40 | Laser (2), Ion Gun (2) | 500 | 20 | 4×2 średnie |
| Thunderbolt | ciężki myśliwiec | C, P | 34 | 20 | 380 | 1000 | 250 | 120/100 | Plasma Gun (4), Photon Gun (2) w: Mass Driver | 750 | 25 | 1 torpeda 2×3 średnie |
| Vindicator* | średni myśliwiec | B | 20 | 16 | 400 | 950 | 250 | 150/150 | Laser (2), Tachyon Gun (2) w: Laser, Tractor Beam s: Leech Gun (2), Stormfire (2) | 300 | 20 | 3 torpedy 2×3 średnie |

* Statki, na których możemy latać.

** Firma Origin jest w tym wypadku niekonsekwentna - raz klasyfikuje go jako ciężki myśliwiec, raz jako bombowiec.

1. Statek. 2. Typ. 3. Siły zbrojne (B - Border Worlds, C - Confederation, K - Kilrathi, P - Pirate, BL - Black Lance). 4. Długość (m). 5. Masa (tony metryczne). 6. Prędkość maksymalna (km/s). 7. Prędkość maksymalna z przyspieszeniem (km/s). 8. Tarcze (odpowiednik cm pancerza). 9. Pancerz (przedni i tylny/boczne, w cm). 10. Działa (w - tylna wieżyczka, s - specjalne). 11. Maksymalny poziom energii (nJ). 12. Regeneracja dział (nJ/s przy 25% energii na działa). 13. Pociski rakietowe.

**Pociski rakietowe**

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Mine | 400 | - | - | 5 | 1800 | - |
| Friend-or-Foe | 250 | 1200 | 800 | 80 | 20 | - |
| Image Recog. | 450 | 1600 | 600 | 80 | 15 | 1,0 |
| Leech | 150* | 1400 | 800 | 80 | 20 | 5,0 |
| Heat Seeker | 400 | 2000 | 800 | 80 | 10 | 2,0 |
| Torpedo | 2000 | 1000 | 200 | 20 | 16 | 12,0 |
| Dumbfire | 800 | 3000 | 1000 | - | 5 | - |
| Mace | 1000 | 1200 | 800 | - | 20 | - |
| Starburst | 100 | 1200 | 800 | 80 | 20 | - |
| Coneburst | 100 | 1200 | 800 | 80 | 20 | - |
| MIP | 0 | 320 | 200 | 30 | - | 2,5 |
| Flash-Pak | 60000 | 800 | 400 | 60 | 3600 | 5,0 |

* Leech redukuje na stałe poziom zasilania o 150 punktów.

1. Rodzaj pocisku. 2. Siła przebicia (du).
3. Prędkość maksymalna (km/s). 4. Przyspieszenie (km/s$^2$).
5. Manewrowość (w skali od 1 do 100). 6. Okres aktywności (s).
7. Czas namierzania celu (s).

**Seria Circe. Wybór 2 misji z 3: 18A, 19A, 20A.**

18A. Circe (1). Obrona naziemnego centrum kontroli klimatu na Circe V. Najpierw trzeba zniszczyć wszystkie czołgi. Warto zacząć od rakietowego. Misja jest trudna, nie ze względu na niebezpiecznego przeciwnika, tylko brak czasu - czołgi szybko niszczą centrum.

19A. Circe (2). Ochrona ewakuowanej ludności z Circe VII. Lot na Vindicatorze. Ochrona wahadłowców - kilkakrotny przelot, za każdym razem atak myśliwców wroga.

20A. Circe (3). Patrol rejonu ważnego punktu skoku. Duża liczba piratów, myśliwce Excalibur oraz niszczyciel. Aby wypełnić misję, wystarczy zniszczyć wszystkie myśliwce.

21A. Circe (4). Lot w mgławicy. Misja łączona. 1. grupa - atak na linie zaopatrzeniowe Konfederacji. Należy zniszczyć konwój. 2. grupa (Catscratch) - „zdjęcie" niewielkiego satelity. W trakcie misji komunikat, że Catscratch ma kłopoty. Po uratowaniu C. warto zniszczyć jego statek, aby wróg nie przejął z powrotem satelity. Jeżeli nie ratujemy C. - brak możliwości wyboru, kolejna misja - 23A.

**Wybór 1 z 2 misji: 22A, 23A.**

22A. Circe (5). Samotna misja. Atak na linie komunikacyjne Konfederacji. Druga część misji identyczna jak 23B, tylko Dekker z komandosami na wahadłowcu.

23A. Circe (6). Samotna misja z wykorzystaniem systemów maskowania. Należy zniszczyć obronę powietrzną i naziemną (wieżyczki laserowe) przeciwnika. Wystrzelenie komandosów w MIP-ach przy wejściu do podziemnej bazy wroga. Druga część misji identyczna jak 23B.

**Seria Speradon. Wybór 2 misji z 3: 18B, 19B, 20B.**

18B. Speradon (1). Zdobycie myśliwców. Misja łączona. 1. grupa - samotny atak z użyciem systemów maskowania. W pierwszym punkcie nawigacyjnym należy zniszczyć boję radarową i, nie podejmując walki, dalej lecieć „na niewidzialności". Celem misji jest unieruchomienie jak największej liczby myśliwców Bearcat - rakiety i działa Leech. 2. grupa - powstrzymanie dużego patrolu myśliwców przed dotarciem na miejsce akcji. Jedna z trudniejszych misji.

19B. Speradon (2). Przejęcie fabryki broni. Misja łączona. 1. grupa - samotna akcja. Należy zniszczyć ochronę myśliwską i obronić wahadłowiec z komandosami. 2. grupa - zabezpieczenie „tyłów".

20B. Speradon (3). Atak na słabo broniony lotniskowiec. Misja łączona. 1. grupa - najpierw trzeba zniszczyć obronę myśliwską, potem wszystkie wieżyczki. Na końcu należy uszkodzić silniki (Scatter Gun). Podczas ataku na lotniskowiec warto przerzucić dodatkowo energię z silników na tarcze (prędkość nie jest tak ważna jak osłona). Nie warto się zbytnio spieszyć - statek nie ucieknie. 2. grupa - zabezpieczenie „tyłów". Misja męcząca i długa, ale w sumie niezbyt trudna.

21B. Speradon (4). Misja łączona. 1. grupa - przejęcie zaopatrzenia. Należy zaatakować konwój i unieruchomić statek flagowy (Leech Gun). Wystrzelić komandosów w MIP-ach. 2. grupa (Catscratch) ma „zdjąć" niewielkiego satelitę. Sytuacja identyczna jak w 21A. Jeżeli nie ratujemy C. - misja 22B.

**Wybór 1 z 2 misji: 22B, 23B.**

22B. Speradon (5). Grupa pilotów Konfederacji zamierza przejść na stronę Światów Granicznych. Należy zapewnić im eskortę podczas ucieczki. W trakcie misji komunikat o bardzo ważnym konwoju. Przejście do misji 23B - tylko Dekker w wahadłowcu.

23B. Speradon (6). Zdobycie broni. Zadania misji identyczne jak w 21B. NIE należy czekać na powrót MIP-ów, tylko po otrzymaniu komunikatu o wykonaniu misji natychmiast powrócić na Interpida.

24. Telamon (1). Misja zwiadowcza. Strzelać tylko w konieczności. Eskorta wahadłowca z komandosami. Lot na Dragonie.

25. Callimachus - Axius (1). Misja zwiadowcza w systemie Callimachus - zniszczyć wszystkie jednostki wroga (nie można dopuścić, by choć jeden myśliwiec wykonał skok do Axius). Po skoku do systemu Axius nie należy atakować żadnego statku. Na żądanie kodu identyfikacyjnego wybrać pierwszą możliwość (FN, M+GN, M).

26. Axius - Callimachus (2). Powrót na Interpida. Można zniszczyć wszystkie myśliwce lub uciec przy wykorzystaniu systemu maskowania. W punkcie skoku w systemie Callimachus - zniszczyć wszystkich przeciwników.

**Wybór 1 z 2 misji: 27A, 27B.**

27A. Ella (1A). Należy obronić Intrepida przed kilkoma falami ataków: fregata i myśliwce Hellcat; krążownik, myśliwce Hellcat i bombowce Longbow; niszczyciel, myśliwce Bearcat i bombowce Longbow. Największa liczba przeciwników w grze.

27B. Ella (1B). Atak na superbazę Konfederacji. Flash-Pack. Lepiej wybrać misję [27A] - łatwiejsza dalsza gra.

28. Ella (2). Obrona Intrepida przed atakiem Vesuviusa. Misja zostaje przerwana w trakcie. Po otrzymaniu komunikatu o jej zakończeniu trzeba wylądować.

29. Ella (3). Atak na Vesuviusa. Należy zniszczyć ochronę myśliwców i skupić się na wieżyczkach laserowych superlotniskowca. Gdy zniszczymy większość obstawy, Vesuvius ucieka - skacze do Systemu Słonecznego.

30. Sol (1). Pogoń za Vesuviusem. Należy zniszczyć superlotniskowiec. Trzeba wlecieć do jego środka i zanim myśliwiec doleci do połowy odpalić Flash-Pack. Jeżeli zużyliśmy go w 27B można użyć salwy z dwóch torped i rakiet nie kierowanych Dumbfire (również atak od wewnątrz). Po odpaleniu pocisków lepiej skorzystać z dopalaczy i wylecieć jak najszybciej z Vesuviusa.

31. Sol (2). Samotny lot na Ziemię. Po drodze spotkanie z Seetherem. Trzeba zniszczyć wszystkie jednostki (lekkie myśliwce Arrow z systemem maskowania) i bazę orbitalną Konfederacji.

32. Sol (3). Misja kończąca. Przygodówka. Należy zapobiec wybuchowi wojny i przekonać Senat, że admirał Tolwyn jest zdrajcą. Kolejne odpowiedzi:

- Seize the moment.
- Two can play that game.
- Dance around him...
- He'll trip himself up.
- Like bioweapons?
- Tell them more...

***Jacek Ilczuk***

**Działa**

Broń podstawowa

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|
| Laser | 18 | 10 | 2000 | 2,5 | 0,25 |
| Ion Cannon | 30 | 30 | 1800 | 2,5 | 0,35 |
| Heavy Ion Gun | 50 | 40 | 1600 | 2,5 | 0,35 |
| Mass Driver | 45 | 25 | 1200 | 2,0 | 0,30 |
| Heavy Mass Driver | 60 | 50 | 1200 | 2,5 | 0,45 |
| Particle Gun | 43 | 22 | 2100 | 2,0 | 0,40 |
| Photon Gun | 32 | 30 | 1800 | 2,5 | 0,45 |
| Heavy Photon Gun | 74 | 60 | 1200 | 2,5 | 0,45 |
| Plasma Gun | 67 | 44 | 1200 | 2,5 | 0,50 |
| Tachyon Gun | 70 | 40 | 1600 | 2,0 | 0,35 |
| Light Tachyon Gun | 50 | 30 | 1900 | 2,0 | 0,35 |

Broń specjalna

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|
| Scatter Gun | 30 | 100 | 1800 | 2,5 | 0,35 |
| Fission Cannon | zmienna | 500/s | 1300 | 4,0 | 0,00 |
| Leech Gun | 10* | 5 | 1300 | 3,0 | 0,25 |
| Stormfire Gun | 4 | 5 | 2000 | 1,5 | 0,00 |

* Leech redukuje na stałe poziom zasilania o 10 punktów.

1. Rodzaj broni. 2. Siła ognia (du). 3. Zużyta energia.
4. Prędkość pocisku (km/s). 5. Okres aktywności broni (s).
6. Czas przeładowania (s).

# DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

Z uwagi na dość dużą liczbę poprawek do nowości, w tym odcinku DDT tylko kółko weteranów, a ewentualne uwagi, odpowiedzi na listy i pytania dopiero za miesiąc! (Miesiąc temu pisałem to samo, ale life is brutal and full of poprawkas.)

## KÓŁKO WETERANÓW

## BATTLE ISLE 3 (PC)

Grzebiemy w pliku **SLOTx.SAV** w podkatalogu **SAV**. Od offsetu 1BD1h znajdują się informacje o jednostkach. Dane każdej z nich zajmują 26 bajtów. Przyjmujemy za 00h pierwszy bajt danych (offset 1BD1h, 1BEBh, 1C05h itd.).

| offset | |
|---|---|
| +02h | liczebność jednostki (maks. 7Fh) |
| +03h | doświadczenie (wartość od 00h do 0Bh) |
| +07h | rodzaj jednostki (wartości od 00h - PLANUM 5, do 3Fh - PTERANO; pełna lista w DDTpack) |
| +08h | paliwo (2 bajty; maks. FF 7Fh; w zależności od jednostki wartość ta bywa w grze zmniejszana) |
| +0Ah | dane o uzbrojeniu (4 razy po dwa bajty; maks. dla każdego FF 7Fh) |
| +17h | strona, czy też „właściciel" jednostki; wartość bywa różna w zależności od scenariusza, porównajcie z innymi jednostkami |

***shadow of the Marcin Wichary (Haliwa)***

## BATTLES IN TIME (PC)

Plik SG ma dość nietypową postać - to plik tekstowy, co oznacza, że można go zmieniać dowolnym edytorem (chociażby tym z Norton Commandera, który jednak może nie „wyrobić się" przy większych plikach).

W linijkach: drugiej, piętnastej, dwudziestej ósmej i czterdziestej pierwszej druga liczba - to punkty zakupu (Buy Points) kolejnych graczy. Od 60. linijki w pliku zaczynają się informacje o miastach - każda linijka to informacja o jednym mieście. Oddzielane przecinkami dane to kolejno: nazwa miasta ujęta w cudzysłów (10 znaków), wielkość miasta oraz „właściciel" (0...3 - któryś z graczy, -1 oznacza miasto neutralne). Ostatnia liczba w linijce to 0 w przypadku miast neutralnych, 1 dla miejscowości zajętych przez wojska lub liczba ujemna, gdy miasto „podporządkowuje się" nowemu właścicielowi. W pierwszej linijce po danych ostatniego miasta - druga liczba to numer aktualnie rozgrywanej tury. Cztery linijki niżej zaczyna się kolejna partia danych o graczach. Na każdego gracza przeznaczono jedną lub dwie linijki. W pierwszej z nich znajduje się tylko jedna liczba - rodzaj gracza (0 - brak, 1 - człowiek, 2 - komputer, 3 - kolega na linii). Jeśli gracz istnieje, w drugiej linijce mamy: jego imię w cudzysłowie (12 znaków) i wynik punktowy (liczba po PIERWSZYM przecinku).

Po danych o graczach i linijce z cyfrą 0 rozpoczynają się dane o jednostkach. Każdy gracz może mieć do pięćdziesięciu jednostek (+ HeadQuarters, zawsze jako pierwsza). Jeżeli danej jednostki nie ma, występuje tylko jedna linijka z liczbą -1, jeżeli jest, to dane o niej zajmują osiemnaście linijek.

W pierwszej linijce mamy typ jednostki (0 - Army, 1 - SDU, 2 - Camouflage, 3 - Reconnaisance, 5 - HQ). Kolejne linijki to dane o poszczególnych typach oddziałów wchodzących w skład jednostki (w kolejności podanej w instrukcji na stronach 56/58/60/62 - w zależności od strefy czasu). Liczbę w każdej linijce obliczamy w następujący sposób:

256 × OryginalnaLiczbaOddziałów + LiczbaPozostałychPrzyŻyciuOddziałów

Przykładowo, jeśli w roku 2025 mieliśmy początkowo w jednostce 4 helikoptery, a ostały nam się jedynie dwa, w drugiej linijce po typie jednostki wpisujemy 256×4+2, czyli 1026.

W szesnastej linijce po typie jednostki (pierwsza linijka z trzema liczbami) pierwsza wartość to suma ww. liczb (dodajemy wartości dla wszystkich oddziałów), trzecia natomiast - położenie. Obliczamy je tak: jeżeli X i Y to współrzędne jednostki (liczone od 0), to należy wpisać liczbę równą Y × SzerokośćMapy + X. W drugiej linijce naszego save'a znajduje się nazwa pliku .BTL, z którego czytana jest mapa. W tymże pliku pierwsza liczba w drugiej linijce to szerokość mapy zmniejszona o 1.

***Marcin „The Great Offender" Wichary***

PS Prawie wszystkie pliki **.ICO** to zwykłe PCX-y.

## REALMS OF CHAOS (PC)

Komputer tworzy save'a w pliku **ROC.SGx**. Liczba czerwonych kryształków zapisana jest pod offsetem 3969h. Maksymalna wartość to FFFFh, ale lepiej wpisać trochę mniej, gdyż po zebraniu kilku następnych licznik „przekręci się" i nie będziemy mieli nic.

***Georgios Furkiotis (Szczecin)***

## SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96 (AMIGA)

Na początek pieniądze. Bez względu na długość pliku (zależy ona od ligi, w której gramy) forsa zapisana jest zawsze pod offsetem D5DCh (na 4 bajtach). Jeśli pomyliliśmy się przy wyborze własnej narodowości, to wystarczy w SG znaleźć własne imię i nazwisko. Narodowość jest wpisana 21 bajtów po pierwszej literze imienia, między literkami „U". Możemy też zmienić imię i nazwisko.

Przejdźmy do charakterystyki piłkarzy. Przyjmujemy, że pierwsza litera imienia piłkarza ma offset 00h.

1. Numer na koszulce znajduje się pod offsetem -01h (jeden bajt w lewo). Dla graczy znajdujących się poza ławką rezerwowych jest to numer 16.

2. Narodowość zapisana jest pod offsetem -03h. Można wpisać wartości od 00h do 97h, 98h oznacza Custom (zwyczajny). Jeśli wpisze się coś powyżej tego, zamiast narodowości pojawią się jakieś śmieci.

3. Bajt pod offsetem +17h to pozycja na boisku razem z wizerunkiem piłkarza:

| | | | |
|---|---|---|---|
| 00h | bramkarz | 80h | prawy środkowy (RW) |
| 20h | prawy obrońca (RB) | A0h | lewy środkowy (LW) |
| 40h | lewy obrońca (LB) | C0h | środkowy |
| 60h | obrońca | E0h | atakujący |

Podane wartości określają piłkarza - bruneta, dodając 8h dostajemy blondyna, a 10h - Murzyna.

4. Pod offsetem +18h mamy wykluczenia z gry:

| | |
|---|---|
| 00h | wszystko w porządku, piłkarz jest cały i zdrowy |
| 01h/02h/03h | wykluczony na jeden/dwa/trzy mecze z powodu czerwonych kartek |
| 20h | ma bandaż na głowie (jest podatny na kontuzje) |
| 40h/60h/80h/A0h | wykluczony na jeden/dwa/trzy/cztery mecze z powodu kontuzji |
| C0h | nie wiadomo, kiedy gracz wyzdrowieje |
| E0h | piłkarz nie zagra do końca sezonu |

5. Bajt o offsetach +19h...+1Ch to zdolności piłkarza. Jest to jedyna rzecz, której nie rozszyfrowałem. Skutkuje tu metoda, że FFh jest najwyższą wartością osiągniętą w jednym bajcie. Podam parę przykładów: Romario (chyba każdy fan piłkarski wie, kto to jest [Aktor? - MW.]) ma 07h FFh 7Fh 6Fh, Baresi (AC Milan) - 04h 3Fh F5h F5h, Roberto Baggio - 0Fh F6h 6Fh 7Fh.

6. Pod offsetem +1Dh mamy cenę piłkarza. Waha się ona od 25 tys. (00h) do 15 mln (30h). Wszystko powyżej 30h to 5 tys.

7. Pod offsetem +1Eh na 4 bajtach zapisane są strzelone gole. Nie ma sensu wpisywać FFh, gdyż wartość wyzeruje się po wbiciu kolejnej bramki.

8. Cena zawodnika podana w punkcie 6 jest jego ceną wyjściową. Wszystkie jej zmiany zapisane są pod offsetem +22h (czyli cztery bajty przed następnym zawodnikiem). Muszę przyznać, że właśnie nad tym głowiłem się najwięcej. Wartość 9Ah oznacza, że gracz jest już wypróbowany, lecz nie ma jeszcze aktualnej wartości (jest RES), natomiast 9Bh określa gracza, który nie grał jeszcze w żadnym meczu, a do klubu przyszedł na próbę (jest TRIAL).

Wartości 00h...7Fh oznaczają, że cena gracza podniosła się, natomiast FFh...80h - cena spada.

9. Dodam jeszcze, że można zmieniać nazwiska i imiona piłkarzy oraz trenerów. Zawsze zaraz po literkach „U" (około bajtu DB48h) znajdują się dane naszego zespołu. Można także zmienić nazwy drużyn i pucharów, jednak trzeba trochę poszukać.

***Mateusz Bartkowski (Wrocław)***

## SIMISLE (PC)

Grzebiemy w plikach **SISLE?.SI**, zapisanych w podkatalogu **SAVEGAME**. Forsa zapisana jest pod offsetem 90h na czterech bajtach; maksymalna wartość to FF FF FF 7Fh.

Jeżeli natomiast chcemy zmienić umiejętności któregoś z naszych agentów, musimy najpierw odnaleźć w pliku jego imię i nazwisko oddzielone znakiem podkreślenia (np. Bob_Moon). Przyjmujemy, że pierwszy znak imienia ma offset 00h. Wszystkie cechy zapisane są na dwóch bajtach i mogą przyjąć wartości do FF 7Fh.

| | | | |
|---|---|---|---|
| +47h | NEGOTIATION | +51h | EMPLOYMENT |
| +49h | LOCAL CULTURE | +53h | FAUNA & ZOOLOGY |
| +4Bh | INDUSTRIAL | +55h | FLORA & FORESTRY |
| +4Dh | LOCAL ECOLOGY | +57h | CONSTRUCTION |
| +4Fh | CRIMINAL CONTACTS | +59h | EXPLORATION |

***SimMarcinWichary 2000***

## SWORDS OF XEEN (PC)

Przeprowadzamy edycję pliku **SWRDS??.SAV**. Odnajdujemy pierwszą literę imienia jednego z naszych herosów, po czym przystępujemy do dzielenia mięsa.

1. Od 21. bajtu począwszy od pierwszej litery imienia bohatera zaczynają się dane o jego cechach. Każda cecha zajmuje dwa bajty, przy czym drugi bajt to chwilowy wzrost/spadek jej wartości. Jednym słowem, na stałe możemy wklepać maksymalnie 255 (FFh) punktów danej cechy. Istnieje możliwość zmiany pierwszych siedmiu wartości z charakterystyki każdej postaci. Poziom zaawansowania bohatera znajduje się pod 35. bajtem od pierwszej litery imienia.

2. Wiek bohatera obliczany jest przez odjęcie od obecnego roku daty jego urodzin. Można więc zmienić aktualną datę, która znajduje się pod offsetem 3563h (i także zajmuje dwa bajty). Stąd już tylko mały kroczek do uczynienia z żebraków bogaczy, gdyż nieco dalej, pod offsetem 357Bh znajduje się kasa.

3. Jeśli chcesz, żeby bohater stał się Schwarzeneggerem, to wpisz w 342 i 344 bajt FF75h (ok. 30 tys. punktów magicznych i życiowych).

4. Od 323. bajtu rozpoczynają się dane o kondycji postaci. Jeśli mamy tam 00h, to wszystko jest OK. Kolejne „przypadki", jakie mogą nam się zdarzyć, to:

| | | | |
|---|---|---|---|
| 323 | CURSE | 331 | ASLEEP |
| 324 | HEART BROKEN | 332 | DEPRESSED |
| 325 | WEAK | 333 | CONFUSED |
| 326 | POISONED | 334 | PARALYZED |
| 327 | DISEASED | 335 | UNCONCIOUS |
| 328 | INSANE | 336 | DEAD |
| 329 | IN LOVE | 337 | IN STONE |
| 330 | DRUNK | 338 | ERADICATED |

5. Jeśli chcemy zwiększyć prawdopodobieństwo, że nasi milusińscy poradzą sobie z zagrożeniami, to od 311. bajtu zaczynają się RESISTANCES (odporność):

| | | | |
|---|---|---|---|
| 311 | FIRE | 317 | POISON |
| 313 | COLD | 319 | ENERGY |
| 315 | ELECTRICITY | 321 | MAGIC |

Każda informacja zajmuje po dwa bajty, przy czym pierwszy to wartość stała, drugi - czasowa. Na stałe można wklepać maksymalnie FFh.

6. Mając 30 tys. punktów magii wypadałoby potrzaskać czymś konkretnym. Wszystkie czary, jakie można uzyskać w grze, umieszczone są pod offsetami od 121 do 163 (czasami 160), przy czym 01h - czar jest, 00h - nie ma.

O zmianie facjat i wszelakiego żelastwa celowo nie wspominam - dużo łatwiej to zrobić po prostu grając.

***Łukasz Trauth, „Ludzki Luke" (Łowicz)***

## WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS (PC)

**Informacje o zawodnikach**

Przeglądając SG odnosi się wrażenie, że gra była na początku projektowana z myślą o aż 15/16 graczach! Jednak aktualnie może uczestniczyć w niej do 8 graczy - oznaczonych odpowiednio kolorami: czerwonym, niebieskim, morskim, fioletowym, pomarańczowym, szarym, białym i żółtym. Wszystkie dane o zawodnikach zapisywane są właśnie w takiej kolejności.

Pod offsetami 2F4h...2FBh mamy informacje o statusie każdego zawodnika. 00h oznacza, że graczem o tym kolorze sterujesz Ty; 01h - gracz jest sterowany przez komputer; 03h - zawodnika o tym kolorze nie ma. Informacje o zasobach złota/drewna/ropy dla pierwszego gracza (czerwonego) zawarte są pod offsetami 1F4h/1B4h/234h. Dla następnego gracza (niebieskiego) dodajemy 04h, dla kolejnego znowu 04h itd. Wartości zapisane są na czterech bajtach, lecz FF FF FFh powinno wystarczyć. Bajty o offsetach 4E6h...5D4h zawierają informację o stosunkach między graczami (wojna/pokój). Nie stanowi większego problemu rozszyfrowanie tej informacji, podam tylko, że wpisanie samych zer powoduje natychmiastowy pokój między wszystkimi zawodnikami (komputer nie robi nic, nawet gdy go klepiemy).

W pliku można znaleźć jeszcze inne ciekawe informacje, lecz znów nie ma miejsca, aby je wszystkie zamieścić. Dla ułatwienia mogę dodać, że informacje o wynalezionych czarach zaczynają się od offsetu 74h, a niektóre dane o ulepszonym uzbrojeniu (strzały/tarcze itp.) od offsetu 274h.

**Informacje o obiektach**

W pliku mogą znajdować się dane aż do 600 obiektów (jednostek, budynków itp.). Informacje o każdym obiekcie zajmują 132 bajty. Dane pierwszego obiektu zaczynają się od offsetu 5A156h, drugiego - od 5A0D2h (132 bajty wcześniej), ostatniego zaś - 46C7Ah. Przyjmujemy, że dla szukanego obiektu pierwszy bajt (czyli bajt pod ww. offsetami) ma offset 00h.

Bajty pod offsetami +41h, +43h i +47h to informacja o rodzaju obiektu (Footman, Gryphon Rider, Watch Tower itp.). We wszystkie trzy bajty należy wpisać TAKIE SAME wartości od 00h do 68h (inne to np. rozkładające się zwłoki, budynek podczas konstrukcji i tym podobne śmieci). Wartości parzyste odnoszą się do ludzi, nieparzyste - do orków. Niestety, na pełną listę nie ma tu miejsca (ale będzie w DDTpack).

Inne offsety:

| | |
|---|---|
| +8Ch | energia (2 bajty); wpisanie np. FF 7Fh daje nieśmiertelność! |
| +90h | ilość mana (1 bajt; maks. FFh) |
| +96h, +97h | strona, czyli do którego gracza należy dany obiekt. W oba bajty należy wpisać tę samą wartość z zakresu 00h...07h lub 0Fh (obiekt neutralny, np. kopalnia). Drugi bajt (+97h) informuje tylko o kolorze „ubrania" danej jednostki, tak więc można robić niezłe jajca w grze przez kabel lub sieć (zmieniamy kolor naszych jednostek na kolor np. sojusznika naszego przeciwnika) |

Krótkie podpowiedzi, jeżeli będziecie sami szukać dalej (gdyż można jeszcze znaleźć wiele ciekawych rzeczy!). Czary rzucone na jednostkę przechowywane są w dwóch bajtach, oznaczających czas, przez jaki jeszcze będą działały. Wartość określająca „zasobność" naturalnych źródeł surowców (kopalnia i złoże ropy) jest podzielona przez 100.

***Marcin Wichary***

## WARHAMMER - SHADOW OF THE HORNED RAT (PC)

1. Przejdź do podkatalogu **TEMP**, tutaj komputer zapisuje stan gry.

2. Zajrzyj do pliku **ARMY.MRC**, są w nim dokładne dane o Twoich jednostkach.

3. Odszukaj linijkę rozpoczynającą się od **setstats:s_side=** (każdej jednostce przypada jedna linijka).

4. Interesują nas druga i trzecia liczba po znaku równości. Są to odpowiednio: liczby postaci w oddziale przed i po bitwie.

5. Zmieniane liczby wpisujemy normalnie w ASCII (normalny tekst). Bezpieczną wartością jest w obu przypadkach liczba 32. Jeżeli trafi nam się linijka z jednocyfrowymi liczbami (np. 19,9,5,5) to nie ma się co

martwić, nieco dalej jest kilka cyfr (09 09 09 09 itd.) - są to wolne miejsca, w które należy przesunąć nasze liczby.

***Krzysztof Jędrzejczak (Łódź)***

Uwaga początkujący!!! Jeśli nie wiecie, jak grzebać w plikach, a nie macie dostępu do starszych numerów Gamblera, przyślijcie dyskietkę HD z kopertą zwrotną. Dostaniecie na niej zestaw DDTpack, w którym oprócz potrzebnych do zmieniania save'ów programów znajdziecie także wszystkie odcinki kursu ZIELONO MI - WŁAŚNIE TAK. Objaśnia on dokładnie wiele tajników grzebania. A jeżeli ktoś dostał już zestaw DDTpack i chciałby zamiast niego otrzymać TeTepack, wystarczy wspomnieć o tym w liście.

W tym miesiącu nagrody otrzymują: **Mateusz Bartkowski** z Wrocławia oraz **Krzysztof Zawisło** z Gliwic.

***Marcin Wichary (in stereo where available)***




Prosiłem Was o krótkie opracowanie, dotyczące gier RPG na Amigę (takich, które nie miały wersji pecetowej) i z przyjemnością mogę poinformować, iż moja prośba spotkała się z odzewem. Piotr Słobodzian przedstawia 7 amigowych rolplejów.

**Legacy of Sorasil** - kontynuacja dostępnej na Amigę, Atari ST, C64 i PC gry Hero Quest. Gracz kieruje grupą czterech postaci, które może wybrać spośród ośmiu dostępnych. Aby przywrócić panowanie dobra w krainie Rhial należy odnaleźć kilka artefaktów i wyeliminować lorda Ventraxa. Na gracza czeka 9 interesujących misji. Walka jest prowadzona przez komputer, a my możemy się jedynie przyglądać. Między poszczególnymi misjami można dokonać zakupów w sklepach. Gra jest wyposażona w automaping, obsługa bardzo prosta i nie powinna nikomu sprawić problemów.

**Liberation** - druga część gry Captive. Kierujesz poczynaniami grupy czterech androidów, które penetrując ulice miast muszą zebrać materiał dowodowy przeciw antyspołecznej działalności służby bezpieczeństwa, a także uwolnić zakładników. Kluczem do sukcesu jest odnalezienie osób, które coś wiedzą i nakłonienie ich do podzielenia się informacjami z drużyną. Ważną rolę odgrywają pieniądze, a zdobywać je można zarówno w sposób uczciwy (handel), jak i nieuczciwy (napad na bank). W grze nie występuje magia. W Liberation podobnie jak w Space Hulk przesuwanie ekranu jest półpłynne. Można spoglądać do góry i na dół, a także kręcić głową na boki.

**Ambermoon** - jest kontynuacją gry Amberstar. Akcja toczy się w 90 lat po wypadkach mających miejsce w pierwszej części. Zadaniem gracza jest uratowanie planety przed zagładą (zderzeniem z olbrzymim ciałem niebieskim). Drużyna bohaterów liczy sześciu członków, możliwe jest prowadzenie konwersacji z napotkanymi postaciami. Cechą, która wyróżnia Ambermoon, są dwa rodzaje okna widoku: patrzenie z góry (z półukosa) oraz widok 3D (podobnie jak w Legends of Valour, przesuw ekranu jest wtedy płynny). Interfejs użytkownika składa się z całkiem sporej liczby ikon. Grafika i muzyka jak na możliwości Amigi - znakomite. Główną wadą gry jest straszliwa żonglerka dyskietkami (chyba że się ma HD).

**Tower of Souls** - w tej grze Twoim zadaniem jest pokonanie złego demona zamieszkującego tytułową Wieżę Dusz i odebranie mu magicznych kryształów mocy. Prowadzimy tylko jednego bohatera. Gra zawiera wiele elementów zręcznościowych. Bardzo rozbudowano magię, interesujący jest np. pomysł wytwarzania mikstur o różnorakim działaniu, ze składników znalezionych podczas penetracji wieży. Muzyka i grafika na niezłym poziomie. Gra wymaga kości AGA.

**Knightmare** - jedna z najstarszych gier role-playing na Amigę. Akcja toczy się w świecie przypominającym senny koszmar (stąd i tytuł). Gracz kieruje grupą czterech bohaterów, którzy zostali w tajemniczy sposób przeniesieni do tego złowrogiego świata. Bohaterowie mogą należeć do jednej z sześciu ras i wykonywać jedną z sześciu profesji. Dość nieprzyjemną cechą gry jest bardzo wysoka żywotność potworów. Początkujących to może zniechęcić.

**Black Crypt** - bohaterowie, którymi kierujesz (czterech) muszą spenetrować tytułową Czarną Kryptę, zebrać cztery magiczne artefakty i za ich pomocą pokonać złego maga. W skład grupy bohaterów wchodzą: wojownik, kleryk, mag i druid. W Black Crypt bardzo rozbudowano system czarów (60 zaklęć), a dzięki czarowi Wizard Sight automatycznie rysuje się mapa przebytej drogi. Gra wyróżnia się bogactwem rekwizytorni i sporym bestiarium. Ciekawostką są specjalne poziomy podwodne, które można zwiedzać tylko wtedy, gdy posiada się odpowiednie przedmioty magiczne. Black Crypt w wielu momentach przypomina Eye of the Beholder i na pewno jest programem wartym polecenia. [W numerach 7 i 8 Gamblera z 1994 r. drukowaliśmy rozwiązanie tej gry - red.]

**Crystal Dragon** - kolejna gra nawiązująca do Dungeon Master czy Eye of the Beholder. Gracz kieruje poczynaniami dwójki herosów (sześć profesji do wyboru, ale tylko jedna rasa) i musi zlikwidować umysłowo chorego maga imieniem Ariath. Oczywiście najpierw pokonujemy setki kilometrów korytarzy i likwidujemy hordy potworów. W odróżnieniu od bohaterów większości gier tego typu, herosi niezależnie od profesji mogą posługiwać się dowolną bronią i nosić dowolne zbroje. System czarów dość bogaty (36 zaklęć), a dzięki czarowi Magic Map dostępna jest opcja automapowania. Mamy możliwość wyboru z trzech stopni trudności.

Piotrowi Słobodzianowi dziękuję za wiadomości o tych siedmiu grach (może ktoś napisze o następnych?). A ponieważ obiecywałem nagrodę, to nagroda musi być. Niestety, nie napisałeś, Piotrze, czy pozostałeś wierny Przyjaciółce, czy też jesteś już szczęśliwym posiadaczem peceta. Nagroda więc musi poczekać, póki nie dostanę od Ciebie informacji. Ale co się odwlecze...

## KONKURSY, KONKURSY

Oto prawidłowe odpowiedzi na konkurs Gildii z numeru 4/95.

1. Shadow of the Horned Rat to podtytuł gry Warhammer.
2. Gra Heroes of Might&Magic została zrealizowana przez firmę New World Computing.
3. Główny bohater Stonekeep ma na imię Drake.
4. Król Richard i wiedźma Scotia to postacie pochodzące z gry Lands of Lore.
5. Na arenie gladiatorów rozpoczynamy przygodę w grze Dark Sun.
6. Ogromne miasto Mitteldorf zwiedzamy w grze Legends of Valour.

I od razu nowy konkurs.

**Pytania za 1 punkt:**

1. Proszę podać nazwę polskiego systemu RPG (nie komputerowego) wydanego w prasie (w kolejnych numerach miesięcznika Magia i Miecz) i w formie książkowej.
2. Jaka firma jest autorem cyklu Ishar?
3. Z jakiej gry pochodzą imiona: Burlock, Pharaoh, Crodo, Kalindra?

**Pytania za 2 punkty:**

4. Do tej pory ukazały się dwie gry o świecie Aden. Jak brzmią ich tytuły?
5. Proszę podać tytuł pierwszej gry role-playing działającej TYLKO pod Windows 95.
6. Jak brzmi nazwisko autora gry Wizardry 7 (jest on również autorem gry Cybermage)?

A teraz **PYTANIE SPECJALNE** (nagrodę obmyślę później):

7. Według jakiego systemu RPG i czyjego autorstwa ma powstać gra komputerowa, której akcja toczyć się będzie w XVII-wiecznej Polsce?

Z uwagi na ekstraordynaryjną trudność pytanie to traktować należy jako osobny sprawdzian wiedzy. Nie musicie odpowiadać na nie, by wygrać zwykły konkurs. A nagrodą w tym konkursie Gildii są gry: DUNGEON KEEPER, ufundowana przez IPS COMPUTER GROUP (Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66) i RAVENLOFT, ufundowana przez CD PROJEKT (Warszawa, ul. Indyjska 25a, tel. 25-07-03). Jak zwykle, nagrodę rozlosujemy wśród osób, która zdobędą największą liczbę punktów. Na odpowiedzi czekam do 25 czerwca. Ostatnio zauważyłem, że do Gildii napływa mniej odpowiedzi niż zwykle. Może daję za trudne pytania?

Teraz poświęcę trochę miejsca rozważaniom na temat gry Heroes of Might and Magic (opis w nr. 1/96 Gamblera), doskonałej zresztą strategii z elementami role-playing. Otóż doświadczenie nauczyło mnie, iż najlepiej mieć za bohatera barbarzyńcę. Po pierwsze - wspaniale sobie radzi w trudnym terenie (bagna, pustynie), po drugie - rozwija głównie cechę ataku, co ma zasadnicze znaczenie. Radzę też nie zbierać złota (chyba że jest to absolutnie konieczne do rozwoju), a wymieniać je na punkty doświadczenia. Barbarzyńca jest najskuteczniejszy, kiedy dowodzi armią z lasu (czyli z miasta czarodziejki). Przede wszystkim prawie zawsze ma przywilej pierwszego ataku (dzięki druidom), po drugie dysponuje wtedy najlepszymi oddziałami standardowymi, jakimi są jednorożce, po trzecie ma oddziały elfów, które oddają dwie salwy na rundę, po czwarte

dysponuje spritami, które mają zdolność ataku nie powodującego rekontry i po piąte ma szansę dowodzić feniksami, po smokach najskuteczniejszymi monstrami w grze. Przy tak silnej armii mocno rozbudowana cecha ataku staje się dodatkowym atutem. Większość pojedynków (nawet z bardzo silnymi przeciwnikami!) można wtedy rozstrzygnąć w ciągu jednej lub dwóch tur, trzymając cały czas wroga na dystans. A w ogóle gra jest absolutnie cudowna i wypada tylko czekać, aż pojawią się nowe scenariusze lub edytor scenariuszy. Powinno tak się stać, bo gra HoM&M zebrała rewelacyjne noty w zachodnich pismach. Wszystkim zainteresowanym przypominam, iż dystrybutorem w Polsce jest firma Mirage Software (Warszawa, ul. gen. Abrahama 4, tel. 671-15-51). Zachęcam też do słuchania magazynu fantastyki i science fiction (radio WAWa, niedziela 15.00), gdzie sporo miejsca poświęcane jest RPG.

***st. mag sztabowy Erectus Magnificus***

# CLUB SIMULATOR

Witam w pięknym miesiącu czerwcu. Już niedługo wakacje, a tymczasem trzeba wszystko pozaliczać, aby z zadowoleniem spoglądać na słońce i te wszystkie dziewczyny, które czekają...

I żeby się nie nudzić w czasie ostatnich dni nauki, proponuję przysiąść nad jakimś symulatorkiem! Więc... Wspominałem już, że do Klubu dołączyłem grę Car&Driver i dzisiaj służę uprzejmie swoimi doświadczeniami. Poza tym, Look out for the TGS, czyli Top Gun Solution! Dla wszystkich, dla których życie Mavericka nie jest usłane różami. Tyle „tytuem" wstępu.

## Ogłoszenie

Sprzedam samojezdną destylarnię na podwoziu czołgowym, o dużej wydajności.

***Struś Pędzi-Wiatr***

## Porady wujka Chucka

„Korzystając z sytuacji, że każesz pisać, chciałbym poruszyć temat 1942 PAW. [Nareszcie ktoś się odważył - Z.K. - teraz będą uwagi do mnie.] Jeden z gości w swojej liście postawił go na pozycji szóstej i to tylko ze względu na część strategiczną. [To JA - Z.K.] Jeszcze nie spotkałem symulatora, który prawie idealnie odzwierciedlałby kabinę samolotu, a szczególnie położenie przyrządów pokładowych. [No, parę by się znalazło, np. **Su-27** - Z.K. - i starszy **MiG-29**.] I jeszcze jedno, grając Japońcami wygrałem bitwę pod Marianami, osobiście przechodząc wszystkie ataki. [Winszuję - Z.K.] Ale przejdźmy do rzeczy, oto moje podpowiedzi. Wylatane misje opierają się na trudności 3.0.

**1. Eskortowanie własnych bombowców**

Bombowce w tej grze mają to do siebie, że im bardziej są atakowane przez wrogie myśliwce, tym gorszą mają celność zrzutu bomb. Po starcie cała grupa wchodzi na ustaloną wysokość, przeważnie 10000 stóp, i możemy się spodziewać, że na tej samej wysokości będą oczekiwały nas wrogie myśliwce. Najlepszym sposobem jest wydanie grupie rozkazu wspięcia się na ok. 24 tys. stóp. Myśliwce wroga nie zdążą wlecieć na tę wysokość i bombowce celnie zrzucą swój ładunek. Nie dotyczy to Latających Zapalniczek G4M, które w całej mojej karierze japońskiego pilota, przestrzegającego Bushido, ani razu nie trafiły w żaden z wyznaczonych celów.

**2. Atakowanie bombowców**

Najlepszym sposobem na spiep... dnia pilotom bombowców jest atak od czoła. Jednak ciągłe mijanie bombowców i ponowne ataki od czoła zajmują sporo czasu i zazwyczaj wrogie bombowce zdążą zrzucić ładunek. Najkorzystniejszym więc sposobem na bombowce jest atak z tyłu, z dołu. Podlatujemy tak blisko, aż dostrzeżemy wyraźne sylwetki samolotów, wtedy wyrywamy ostro do góry i strzelamy prosto w spód samolotu - to jedno z najczulszych miejsc bombowców. Robimy szybką pętlę w poziomie i zabieramy się za następnego frajera."

***Saburo Killer***

A teraz kontynuacja wypowiedzi Cooby, zgodnie z zapowiedzią.

„Uważam, że autorzy Red Barona deczko przesadzili [Może to ogrodnicy? - Z.K. - Oni lubią przesadzać.] z możliwościami obronnymi sterowców. W ciągu całej I wojny światowej tylko RAZ zdarzyło się, aby Zeppelin skutecznie odpędził od siebie myśliwiec. A w Red Baronie... Leciałem kiedyś na przechwyt Zeppelina. Jako skrzydłowych miałem Georgesa Guynemera i Charlesa Nungessera - czołowych alianckich pilotów. I co? Zeppelina sprułem, ale wcześniej zestrzelił obu Asów, a mnie ciężko uszkodził. To skrajny przypadek, ale niemal za każdym razem miałem z tą misją „trochę" kłopotów. I jeszcze dwie uwagi. Jeżeli zostałeś ranny w czasie walki, to postaraj się jak najszybciej lądować lub skraksować (najlepiej po swojej stronie frontu). Jeżeli prędkość pozioma i pionowa Twojego samolotu jest mała, powinieneś to przeżyć. Po takiej balandze posiedzisz z pół roku w szpitalu (lub obozie jenieckim, jeżeli pochrzaniły Ci się strony świata). Druga rzecz, to pojedynki z Asami. Gdy będziesz już uznanym pilotem może się zdarzyć, że któryś ze znanych Asów wyzwie Cię na pojedynek. Jako człowiek honoru powinieneś podjąć rękawicę, ale uwaga... Niektórzy z Asów specyficznie rozumieją słowo „pojedynek". Mianowicie przylatują na ubitą ziemię ze swoją gwardią przyboczną, która bynajmniej nie będzie się jedynie przyglądać. Swoją drogą, straszne z nich świnie."

***por. Cooba Snake***

## Za fajerą

Otwieram nowy dział! Jak sama nazwa wskazuje, zajmiemy się tu wyczynami „za kółkiem", przed i po spożyciu... A więc, Car&Driver! Na początek parę słów o samej grze. Szkoda że przeszła ona bez większego echa, a na pewno zasługuje na wyróżnienie. Mówi Wam to nawiedzony kierowca-pirat drogowy. Co prawda pojazdem, jakim jeżdżę w rzeczywistości, poszaleć nie można, ale nie przeszkadza mi to w łamaniu wszystkich możliwych przepisów. Gdyby tylko nie te nowe stawki mandacików. Ale nie o tym miałem mówić. Rzecz o Car&Driver. Występuje tu dziesięć samochodów i postaram się je teraz krótko opisać. Podzieliłem je na cztery klasy.

**Klasa I**

Mercedes C-11 IMSA - ten samochód jest klasą sam dla siebie. Silnik 1,5 l i 1050 (słownie tysiąc pięćdziesiąt) koni mocy. Niecałe 9 s do 190 mph. Prędkość maksymalna - 250 mph. Co prawda, jest to samochód torowy i najlepiej spisuje się na trasie Oval Speedway, ale można nim poszaleć. Dla graczy ceniących realizm, na „normalne" drogi, jest zbyt szybki.

**Klasa II**

Porsche 959 - produkt przyszłościowy. 2,8 l, 444 koni mocy, 193 mph. Dosyć dobry samochód, ale Ferrari F40 jest lepszy. Sześć biegów, duże przyspieszenie na jedynce, dwójce. Szóstka - dużo lepsza niż w Corvetcie. Samochód jeszcze przyspiesza. Dobry na szybkie trasy, z dużą liczbą łagodnych zakrętów.

Ferrari F40 - prawdziwy król szos. Pięciobiegowa skrzynia biegów, 201 mph - tyle nim jechałem. Mój rekord na EA Speedway to 59,47 s - wyścig na jedno okrążenie. Bardzo szybki i dosyć łatwo się go prowadzi - dobrze trzyma się na zakrętach. 478 koni zamkniętych w 2936 cc.

**Klasa III**

Lotus Esprit Turbo SE - najlepszy w tej klasie, choć najwolniejszy - 163 mph. Rewelacyjnie trzyma się drogi na zakrętach - aby wprowadzić go w poślizg, trzeba się postarać. Dużo wybacza. Według mnie, najlepszy na Arkansas Route (oczywiście, nie ma szans w starciu z wyższymi klasami). Jedynie 2174 cc i 264 konie mocy. Oto samochód - mały i „słaby silnik", ale jakie osiągi! Mój czas na Arkansas Route - 12 min 11,88 s.

Lamborghini Countach - minimalnie szybszy od Lotusa, 166 mph. Jego słabą stroną jest fatalne zachowanie na zakrętach - szybko wpada w poślizg i odwraca się o 180°. Dobry kierowca może go jednak błyskawicznie odwrócić i jechać dalej. Niestety, w tym czasie Lotus już odjechał. Silnik o poj. 5167cc i 420 KM mocy. Przy Lotusie, to zmarnowana moc.

Corvette ZR-1 - silnik 5727cc i 380 KM. Jakieś pytania? Tak. Sześć biegów, przyspieszenie nieco tylko lepsze niż Lotusa, fatalna szóstka - samochód zwalnia! Najszybciej pojedzie się na piątce. Ja wyciągnąłem 176 mph. Tylko na długich prostych znacznie wyprzedzisz Lotusa i Lamborghini.

**Klasa IV**

Toyota MR2 - 200 koni i silnik 1998 cc. Osiąga 143 mph. Taki sobie samochód. Na Arkansas Route wyprzedzałem nawet Lotusa, ale tylko w pierwszych kilku przejazdach. Dosyć ładny kokpit.

Shelby Cobra 1966 - małe cacko. Roadster sprzed 30 lat. 6998 cc i 425 KM mocy. Czterobiegowa skrzynia biegów ogranicza jego możliwości - jedynie 155 mph. Jednak poszaleć można! Oczywiście na zwykłych drogach.

Eagle Talon TSi - 195 KM w 1997 cc. Prędkość, jaką z niego wydusiłem, to 138 mph. Jest niepokonany na jednej trasie - Autocross Route. Na wszystkich innych wlecze się w ogonie.

Ferrari Testarossa 1957 - to zabytek klasy zerowej! 2953 cc pojemności i 260 koni mocy. Cztery biegi, bardzo krótka jedynka - uważaj, żeby nie wpaść w poślizg podczas gwałtownego ruszania. Poważnie daje się we znaki brak obrotościomierza. Wyciągnąłem z niego 126 mph.

Polecam właśnie taki podział i ściganie się w ramach tych klas. Pojedynek Mercedesa z Talonem jest bez sensu. Tak, przynajmniej można się pościgać. Oczywiście, zawsze jeżdżę na manualnej skrzyni biegów i z „Hard" realizmem. Wszystkie utrudnienia na maksa.

Gdy jeździsz solo zauważ, że zaraz po zainstalowaniu gry jedziesz sam. Potem przybywa zawodników (maksymalnie czterech). Po prostu, komputer się „uczy"! Zapamiętuje trzy Twoje najlepsze przejazdy i wiernie je odtwarza. Praktycznie ścigasz się z samym sobą. Tego nie ma w żadnej innej grze! Możesz też zaprosić kumpla do wyścigu i po spięciu komputerów kabelkiem udowodnić mu, kto tu jest mistrzem kierownicy. Taki wyścig TO JEST TO!

## KONKURS!!!!!!!

Następne 5 podchwytliwych pytań. Na razie o nagrodzie można powiedzieć, że będzie cenna. Nic więcej. Na odpowiedzi czekam do końca czerwca.

1. W jakiej grze można walczyć w Bośni? Podaj przynajmniej dwa tytuły.
2. W ilu i jakich grach można latać śmigłowcem Apache? Chodzi tylko o symulatory.
3. Jak nazywał się dosyć stary symulator R.A.O.P. klasy Tajfun. (Dla ułatwienia - grałem w to na Amstradzie CPC.)
4. W jakim „symulatorze" można używać Enigmy?
5. Co to jest FSX?

## Parszywa Dziesiątka

Tym razem dycha Pilota Nightmana.

1. Strike Commander
2. Privateer
3. Comanche
4. Wings of Glory
5. The Need For Speed
6. Chuck Yeager's Air Combat
7. Gunship 2000
8. F-14 Fleet Defender
9. Subwar 2050
10. Seawolf

SC na pierwszym miejscu?! Choć o gustach się nie dyskutuje, czekam na głosy konstruktywnej krytyki.

## Listy

**Kłopoty Symulowane**

„May Day, May Day!!!

Mam 10 lat i swój pierwszy komputer, Pentium 60 (...). Dostałem trzy symulatory: Black Knight, Tornado, Dawn Patrol. I tu zaczynają się kłopoty. Z zainstalowaniem nie ma problemu, ale dalej to już czarna magia. Proszę Cię, Killer, o trochę informacji na temat tych gier. Jak zacząć, co z czym złożyć, żeby chociaż trochę polatać?"

***van Exel***

Jakby, tu tego... Dokładnie rzecz biorąc, Twoja prośba jest nie do spełnienia. Opisu do Black Knight nima i prawdopodobnie nie będzie. Tornado - patrz opis w Gamblerze nr 4/94 i Klub z nr. 1/96. Natomiast opis do Dawn Patrol - numer 4/95. Z uwagi na brak miejsca nie mogę więcej Ci pomóc, sorry.

**Następna sprawa: Falcon Gold**

Po raz pierwszy i OSTATNI zamieszczam tego typu wołanie o pomoc, gdyż sprawa jest poważna. Uważam, że trzeba facetowi pomóc - w Polsce nie ma oficjalnego importera, może więc ktoś zanabył to abroad i już se pograł... „Szefie, koniecznie mi trzeba Falcona Gold na sidirumie [Pisownia oryg. - Z.K.]. Mogę odkupić używanego, ale ja NEED it! Muszę!"

***Wiktor Furtak, ul. Mickiewicza 4/6, 22-200 Włodawa***

## Podsumowanie

Czekam na listy. Ostatnio jakby stopniał strumyczek porad do Klubu. CO się stało? Sami wiecie, czym to grozi! To był kijek, a teraz czas na marchewkę. Widzimy się za miesiąc (WAKACJE), jeśli don Pedro znów nie namiesza, oczywiście. Uszanowanko!

***col. Zgred Killer***

### ALIED COMMANDER PRO (PC)

Kody do poziomów:
1 - 3465, 2 - 6789, 3 - 6535, 4 - 9755, 5 - 7855, 6 - 8658, 7 - 7544, 8 - 7533.
Wpisanie ALIED$HELP daje ponad 2,5 mln USD.
Wpisanie ALIEDTIME+/- zwalnia/przyspiesza czas.
Wpisanie ALIEDTHEBEST daje nieśmiertelność.
Naciśnięcie jednocześnie Alt+Ctrl+Shift i wpisanie WIN daje maksimum amunicji i energii oraz wszystkie rodzaje statków i broni.

**Jacek Gajlikowski (Kraków) – 8 pkt.**

### AV8B HARRIER ASSAULT (PC)

Klawiszologia:
1 do 0 - ciąg silnika (0% do 100%, przyrost o 10%),
= - zwiększanie ciągu,
- - zmniejszanie ciągu,
Shift 1 do Shift 0 - pozycja dysz,
Shift- - podniesienie dysz,
Shift+ - opuszczenie dysz,
E - silnik wł./wył.,
 - ster kierunku w prawo,
+ num+ - trymer pochylenia,
- num- - trymer pochylenia,
num* - trymer pochylenia neutralny,
Z - kalibracja joysticka,
A - autopilot wł./wył.,
B - hamulce aerodynamiczne,
W - hamulce kół,
G - podwozie wypuszczone/schowane,
Ctrl+E - katapultowanie,
R - wysokościomierz radarowy wł./wył.,
N - zmiana salwy,
' - zmiana trybu celowania bomby,
[ - cykl lewego MFD,
] - cykl prawego MFD,
; - następny punkt nawigacyjny,
F - system FLIR wł./wył.,
Spacja - użycie uzbrojenia,
Enter - oznaczenie celu naziemnego,
Ctrl+R - zrzucenie nie wykorzystanego uzbrojenia,
X - przyspieszenie czasu,
P - pauza,
S - pojedynczy krok (w czasie przerwy),
Q - szum silników.

**Uzbrojenie**

AIM-9M Sidewinder - maksymalnie możesz przewozić 8, zasięg 19 tys. jardów (ok. 17,5 km). Służą do atakowania celów powietrznych. Nie możesz nimi atakować samolotu transportowego C-130.

AGM-65E Maverick - maksimum 4, zasięg 26 tys. jardów (ok. 23,7 km). Do atakowania celów naziemnych oznaczonych przez Marines plamką lasera. Pocisk samonaprowadzający się.

AGM-88 Harm - maksimum 4, zasięg 10 mil (18,5 km). Wyłącznie do atakowania wrogich radarów i wyrzutni SAM. Pocisk samonaprowadzający się.

Bomby ogólnego przeznaczenia - są 3 rodzaje, masa waha się od 250 do 2000 funtów (114 - 907 kg), 16 małych bomb, 10 średnich, 4 duże. Można nimi atakować wszystkie cele naziemne.

Bomby kierowane laserowo LGB - 16 małych, 10 średnich, 4 duże. Służą do atakowania celów naziemnych oznaczonych plamką lasera. Samonaprowadzające się.

Bomby kasetowe - przed upadkiem rozrywają się na kilkaset małych bomb. Służą do atakowania wszystkich celów naziemnych.

Rakiety nie kierowane Hydra - maksimum 4 duże, 6 średnich, 10 małych, 6-, 12- i 18-pociskowe. Można nimi atakować wszystkie jednostki wroga.

Działko 25mm - 250 sztuk amunicji. Szybkostrzelność - 60 pocisków na minutę. Prędkość pocisku 3500 stóp na sekundę (1066 m/s). Warto atakować tylko samoloty i działa przeciwlotnicze.

**Jakub Sak (Gdańsk) – 8 pkt.**

### DARK FORCES (PC)

Kody specjalne:
LASPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAM

**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!**

**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.

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 | 15,- (150.000,-) | kwota: | |
| | 12 | 30,- (300.000,-) | kwota: | |

KUPON WAŻNY DO 30.06.96 *Kupon* 6/96 — 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 | 15,- (150.000,-) | kwota: | |
| | 12 | 30,- (300.000,-) | kwota: | |

KUPON WAŻNY DO 30.06.96 *Kupon* 6/96 — 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 | 15,- (150.000,-) | kwota: | |
| | 12 | 30,- (300.000,-) | kwota: | |

KUPON WAŻNY DO 30.06.96 *Kupon* 6/96 — suma:

LUPUS

3W WYPEŁNIJ, WYTNIJ, WPŁAĆ

**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, poprzęz 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

LADIDAOOHLALAFALALALALALALALAH
LASUPERCALIFRAGILISTICEXPIALIDIOCIOUS
LAQUICKBROWNFOXJUMPEDOVERTHELAZYDOG
LAISASLADOESYOUKNOWWHATTIMTALKINGABOUNT

**Jacek Gajlikowski (Kraków) – 1 pkt**

## DARKNESS`93 (PC)

Po wpisaniu FANTASY pojawia się Cheat menu:
F1 - niewidzialność,
F2 - nieśmiertelność,
F3 - maksimum energii („broń"),
F4 - wszystkie artefakty i klucze,
F5 - zabija wszystkich wrogów (nie polecam),
F6 - skiper leveli.

**Jacek Gajlikowski (Kraków) – 1,5 pkt.**

## DEFECTOR (PC)

Uruchom grę poleceniem:
def skelet - 99 żyć (max),
def time@ - zatrzymuje czas,
def cobra - maksimum amunicji + mega shield + cosmic gun,
def sable - skiper leveli, podczas gry nacisnąć L,
def micro - specjalne wyposażenie.

**Jacek Gajlikowski (Kraków) – 1,5 pkt.**

## FORMULA ONE GRAND PRIX (PC)

W czasie gry naciśnij:
F1 - komputer pomaga Ci zachować odpowiednią prędkość,
F2 - automatyczna skrzynia biegów,
F3 - komputer będzie Cię prowadził w odpowiednim kierunku,
F4 - nieśmiertelność,
F5 - na asfalcie pojawią się linie pomocnicze,
F6 - na tablicy przyrządów będzie się pokazywać informacja na temat biegu, który powinieneś wrzucić.
W boksie naciśnij Z - pojawi się MENU, w którym możesz ustawić zawieszenie, planować własną skrzynię biegów itp.

**Jakub Sak (Gdańsk) – 1 pkt**

## KAMASUTRA (PC)

Aby mieć dostęp do wszystkich dziewczyn, wpisz jako swoje imię kecajarakeip. Teraz na stronie tytułowej pojawią się wszystkie zdjęcia.

**Bogdan Liszka (Ustrzyki Dolne) – 1 pkt**

## THE MANAGER (PC)

Wejdź do menu, w którym ustawia się szybkość meczu lub informacje na temat innych lig. Najedź na Exit i naciśnij A, aż ramka ekranu zaświeci się. Będziesz miał 24 999 999 funtów i najlepiej wyszkoloną drużynę.

**Jakub Sak (Gdańsk) – 2 pkt.**

## MEGA LO MANIA (PC)

KODY

| | **SCARLET** | **CAESAR** | **OBERON** | **MADCAP** |
|---|---|---|---|---|
| epoka 1 | OVIAYASIWMC | UWIANCYIWMD | CTIAOCYIWMA | IUIAZXFIWMB |
| epoka 2 | MAJAQCYIWMY | SBJABYFIWMF | AYIACYFIWMW | GZIARZLIWMX |
| epoka 3 | SLIAUCYXXSK | YMIAFYFXXSL | GJIAGYFXXSE | MKIAVZLXXSI |
| epoka 4 | QQIAIYFXXSK | CDIANYFYXSN | EOIAYZLXXSE | KPIANBSXXSF |
| epoka 5 | WBIACDYYXSM | AIIAFAMYXSJ | KZHAOYFYXSK | QAIADAMYXSL |
| epoka 6 | UGIAQYFYXSI | GTHAJAMJTAR | IEIAGAMYXSG | UQHAZBSJTAT |
| epoka 7 | ASHAUYFYXSI | EYHABCSJTAR | OPHAKAMJTAS | OFIAVBSYXSH |
| epoka 8 | YWHAMAMJTAU | WRIAXZLXXSH | MUHACCSJTAO | SHWARDYJTAP |
| epoka 9 | YIKAECSMWMK | EKKATDYMWML | MGKAUDYMWMI | SHKAFZFMWMJ |
| epoka 10 | WNKAWDYMWMG | CPKAHZFMWMH | KLKAIZFMWME | QMKAXAMMWMF |

| **Epoka** | **Broń defensywna** | **Broń ofensywna** |
|---|---|---|
| 1 - 9500 BC | STICK | ROCK WEAPON |
| 2 - 3000 BC | SPEAR | CATAPULT |
| 3 - 100 AD | BOW AND ARROW | PIKE |
| 4 - 900 AD | A CAULDRON OF OIL | LONGBOW |
| 5 - 1400 AD | CROSS BOW | GIANT CATAPULT |
| 6 - 1850 AD | MUSKET | CANNON |
| 7 - 1915 AD | MACHINE GUN | BIPLANE |
| 8 - 1945 AD | BAZOOKA | JET |
| 9 - 1980 AD | NUKE DEFENCE | NUKE |
| 10 - 2001 AD | SDI LASER | SPACE SHIP |

Do poziomu 11. (mega lo mania) może dojść tylko SCARLET i CAESAR.
T - wyłącza komunikaty.

Kody zwiększające liczbę ludzi:

| | | | |
|---|---|---|---|
| PXACJJNKRBL | RHNBOYBAABG | XJWBAJOUIGC | NYEBRHUUVHB |
| AHNBTSQQIBT | CCXCCEJTDBI | WXCBATENDFA | FGWXCHJKSBP |
| IWODTKPQAHL | BJGACQOXENG | FFNAMZUFGQQ | HDUSWEBCJDD |
| ZELBVNBZWTF | XQRBYDIMABE | PHPDNHGPBDJ | DGDOEHDVHDC |
| QOQDRNVUZHP | XJWBAJOUIGC | BEHCTOHHSBP | DJDGDLDJEEL |

**Jacek Gajlikowski (Kraków) – 5 pkt.**

## OXYD MAGNUM (PC)

Kody:

| | | |
|---|---|---|
| | 11. 44598444 | 21. 30124217 |
| 2. 98242163 | 12. 35787325 | 22. 70220598 |
| 3. 89693796 | 13. 68099940 | 23. 65870799 |
| 4. 12349596 | 14. 88815926 | 24. 20527223 |
| 5. 93255867 | 15. 13236967 | 25. 06002006 |
| 6. 07659199 | 16. 24629215 | 26. 94254906 |
| 7. 96549204 | | 27. 86510660 |
| 8. 31222519 | 18. 11076228 | 28. 86993842 |
| 9. 63343665 | 19. 65670965 | 29. 98493601 |
| 10. 40222617 | 20. 27763296 | 30. 04496947 |
| | | 31. 62087948 |
| | | 32. 64526776 |

**Tomasz Bogdanowicz (Warszawa) – 2 pkt.**

## SANGO FIGHTER 2 (PC)

| **Postać** | **Nazwa Ciosu** | **Wykonanie** |
|---|---|---|
| 1 | Piła | Tył, Przód, Ręka |
| 2 | Fireball | Tył, Przód, Ręka |
| 2 | Wkrętak | Tył, Przód, Noga |
| 2 | Młot | Dół, Przód, Ręka |
| 3 | Latająca kosa | Tył, Przód, Noga |
| 3 | Kosa | Dół, Tył, Noga |
| 4 | Wkrętak | Tył, Przód, Noga |
| 4 | Bumerang | Dół, Przód, Noga |
| 5 | Strzała | Tył, Przód, Ręka |
| 5 | Ognista strzała | Tył, Przód, Noga |
| 5 | Turlanie z kopem | Dół, Noga |
| 6 | Kosa | Tył, Przód, Ręka |
| 6 | Powietrzny młot | Dół, Przód, Ręka |
| 7 | Młocka | Tył, Przód, Ręka |
| 7 | Doskok z barku | Tył, Przód, Noga |
| 7 | Salto z kopem | Dół, Tył, Noga |
| 7 | Szpagat | Dół, Noga |
| 8 | Bieg z ręką | Tył, Przód, Ręka |
| 8 | Młocka | Tył, Przód, Noga |
| 9 | Przygniatanie | Tył, Przód, Noga |
| 9 | Miazga | Dół, Przód, Noga |
| 9 | Ręka z wyskoku | Góra, Ręka |
| 9 | Turlanie | Tył, Przód, Ręka |
| 9 | Megakop | Góra, Noga |
| 10 | Młocka | Tył, Przód, Ręka |
| 10 | Wślizg | Dół, Noga |
| 10 | Mieczowanie | Dół, Przód, Noga |
| 10 | Turlanie z kopem | Tył, Przód, Noga |
| 11 | Ognista ręka | Dół, Przód, Ręka |
| 12 | Podcinka | Tył, Przód, Noga |
| 12 | Ogniste ręce | Dół, Przód, Ręka |
| 13 | Piard | Tył, Przód, Ręka |
| 13 | Magiczny skok | Dół, Przód, Ręka |
| 14 | Podbieg z kopem | Tył, Przód, Noga |
| 14 | Ognista noga | Dół, Przód, Noga |
| 15 | Ognisty kop | Tył, Przód, Noga |
| 15 | Ognista gwiazda | Dół, Przód, Noga |
| 16 | Fireball | Tył, Przód, Noga |
| 16 | Elektryzujący skok | Dół, Przód, Ręka |
| 16 | (W locie) Młot | Dół, Ręka |

**Szymon Kubiak (Poznań) – 3 pkt. (+ 2 pkt. bonus)**

## SILENT SERVICE 2 (PC)

F1 - mapa
F2 - kiosk
F3 - peryskop
F4 - lorneta
F5 - maszynownia
F6 - raport o zniszczeniach
F7 - dziennik pokładowy
F8 - zakończenie akcji
F9 - przyspieszenie upływu czasu (1-8)
F10 - zwolnienie upływu czasu (8-1)
Dół - zanurzenie (+Shift - awaryjne)
1 - 1/4 naprzód
2 - 1/2 naprzód
3 - 3/4 naprzód
4 - cała naprzód
5 - silniki stop
6 - cała wstecz (1/4 prędkości)
7 - wyrzucenie balastu
8 - głębokość peryskopowa (55 stóp)
9 - peryskop (góra/dół)
0 - zasięg torped (dalekie/bliskie)

Góra - wynurzenie (+Shift - awaryjne)
Lewo - lewo na burtę (+Shift - cała)
Prawo - prawo na burtę (+Shift - cała)
Backspace - centrowanie manewrów
Spacja - strzał z działa (wynurzenie)
- - odjęcie odległości strzału działa (max -9)
+ - dodanie odległości strzału działa (max +9)
< - peryskop/lorneta w lewo (+Shift szybko)
> - peryskop/lorneta w prawo (+Shift szybko)
M - centrowanie peryskopu/lornety do kursu
N - centrowanie kursu do namiarów peryskopowych/lornety
/ - wł./wył. TDC (komputerowy przelicznik kursu torpedy)
Z - powiększenie (mapa/peryskop/lorneta)
X - zmniejszenie (mapa/peryskop/lorneta)
V - wł./wył. wyświetlania wskaźników (mapa)
B - pokazuje książkę statków - identyfikacja (peryskop/lorneta/mapa). Strzałka góra, dół - wybór sylwetki do identyfikacji. Strzałka lewo, prawo - obrót sylwetki wokół osi statku.
C - centrowanie ekranu (mapa)
P - pozycje baz (mapa patrolowa)

**Kombinacje z klawiszem Alt:**
Q - wyjście do DOS,
P - zatrzymanie symulacji (PAUSE),
A - wł./wył. animacji (strzał z torpedy, bomby głębinowe),
B - wł./wył. ekranu,
M - wł./wył. informacji z frontu (mapa patrolowa),
V - kontrola dźwięku (0-3),
S - zapis stanu patrolu na dysku (zapis od 1 do 5).

**Jakub Sak (Gdańsk) – 3 pkt.**

## STARFLEET (PC)

Koordynaty ważniejszych artefaktów:

| SYSTEM | PLANETA | KOORDYNATY | ARTEFAKT |
|---|---|---|---|
| 21,198 | 1 | 30S 55W | Crystal Cone |
| 234,20 | 4 | 34S 98E | |
| 217,88 | 4 | 48N 15W | |
| 81,98 | 1 | 44S 137W | Ellipsoid |
| 180,124 | 3 | 59N 22E | Rod device |
| 216,87 | 3 | 12N 104W | Earth |
| 68,66 | 1 | 12N 32E | Cloaking Device |
| 132,165 | | 46N 14E | Crystal Orb |
| 238,189 | 3 | 52N 16E | Black Egg device |
| 81,98 | 1 | 44S 137W | Focusing Stone |

**Piotr Marczak (Lublin) – 2,5 pkt.**

## TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (PC)

Wciśnij jednocześnie:
ASDFG - przechodzisz przez budynki, wodę itp.,
QWERUIOP - nieśmiertelność.

**Marek Dworakowski (Warszawa) – 1,5 pkt.**

## TODDS ADVENTURE IN SLIME WORLD (PC)

**Easy**
24CAA1 E8CA6C EC8AA9 118AEA 6FCBE9 919073 E70926 A809E3 6B4B6C 66CBE0 25CBA7 114928 12C9AA 550894 D7C956 19CB93 198AD2 9D0AD9 45C9C5 5DC9DD 070946 CA090D CCC94F 30C988 4F8B09 0B8BCD 098BC3 078BC1 C28A87 870AC3 8A0ACE 8F0BC8

**Exploration**
269AF3 ED9ABE ECDA78 ED9BBF E4DB71 259BF7 EA193D EF58F9 D199B9 E79EB4 EDDE7D EE9EBF D29EBB E79FB5 2F9CF2 6CDCE3 AC5CB2 139CFE 159DF9 D01A24 559925 5A9E23 43DFE9 1E1969 1DDCA0 1899E0 1CD8AF 0399EB 865591 465F57 4EDFDD 75DFD8 245947 085F11 4C5C52 070997 4FDFDD 089ADD 70DCDF 75DCD8 F1181B B51FDA 711B9B 8EDA1A F1DA45 745947 749807 F659C1 B85D87 BD1DC0 B79B40 3DDC80 B79B40 7E5D4D 205F09 7F9E0C 60DEC9 20D988 205F09

**Action**
9157B6 AB9277 2F1176 919073 198AD2 5DC9DD 15563D 569039 98D638 1796FC 111671 5417B2 1DD7BB 1993FB D052FC 1492F9 D91225 5CD1E4 5CD6E5 011766 DC92A6 1E1262 43536C 42506C 47972D 0D97EB 77D1DF B816D8 7A595B B510D8 72139C 0C1654 8916E9 4D9115 F150D3 CA9095 0892D5 8F9350 B69358 391245 FF9086 BC12C0 BD11C4 3C5604 215601 211746 67970D EAD74B 6B910B 62920F A610C8

**Logic**
D9E275 9C26F4 9B62B7 02A2FF 9F63B0 C02032 C4E17F C2A1B2 032770 DF67F4 022470 05E7B3 47667F 4621BE 8522F9 06E3B8 8921F8 C966F9 8C65BB CDE665 71E1E1 4C21A4 0EE3A0 CAA3A5 8D62A1 8F22E3 7527A3 336720 CEE565 F52520 39652C 3CA4EB B7E42D B2A662 BA64A8 F162ED 77E3E9 796168 BBA66B 3BE0AA FF61D6 60A417 236516 E02711 A12601 652692 E8E55F A6E61E 6A2798 AD25D8 27A1DF A7A358

**Arcade**
012D7C 016E39 016938 00EAA5 002A64

**Piotr Marczak (Lublin) – 5 pkt.**

## TRODDLERS (PC)

Kody:
PREMIERE, SPHINX, CROSSED, BZZZZZ, DONTMIX, NOPROBLEMS, SIXROOMS, BOULERO, KEYX, AUTOFIRE, TRAXMIX, FINALE.

**Marcin Czupryński (Wolica) – 1,5 pkt.**

## ULTIMA VI (PC)

Wybierz TALK TO IOLO, wpisz SPAM, naciśnij Enter, wpisz to samo jeszcze dwukrotnie (czyli w sumie wpiszesz tę kombinację trzykrotnie) i na koniec wpisz HUMBUG i zatwierdź Enterem. Wejdziesz do edytora. W wersji 3.2 gry są trzy komendy uzyskiwane z klawiszem Alt.

**Alt 215** - wpisz Gem i ciąg cyfr (szesnastkowo):
dwie cyfry - karma,
cztery cyfry - czas,
trzy cyfry - pierwsza współrzędna,
trzy cyfry wpisane powtórnie określają drugą współrzędną,
jedna cyfra - piętro.

**Alt 214** - teleport. Żeby dostać się na przykład do Shrine of Spirituality wpisz kolejno:
017 Enter (pierwsza współrzędna),
016 Enter (druga współrzędna),
1 Enter (piętro).

**Alt 215** - upływa jedna godzina czasu gry.

Trochę współrzędnych dla komendy **Alt 214**:

| | | | |
|---|---|---|---|
| PAWS | - 173 272 0 | MINOC | - 254 063 0 |
| SUTEX | - 315 3D6 0 | SEWERS | - 062 07B 2 |
| PIRATES TR | - 09B 0D8 4 | LYCAEUM | - 376 1BB 0 |
| SINGULARITY | - 080 02E 5 | MONDAIN | - 043 00C 4 |
| MINAX | - 0BB 00B 4 | EXODUS | - 053 0DC 3 |
| HYTHLOTH | - 0DC 0DB 5 | HYTHLOTH | - 3B4 3A2 0 |
| LENS MAKER | - 3BB 195 0 | | |

**Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 3 pkt.**

## WEIRD DREAMS (PC)

W pokoju z lustrami podejdź do prawego lustra i wpisz
...- - -... (czyli SOS).
Teraz naciskając + z klawiatury numerycznej dostajesz życia.

**Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.**

## WORMS (PC)

Zapewne nie wszyscy wiedzą, że za pomocą Ninja Rope można niejako „przeskoczyć" wysoką przeszkodę (drzewo, teleskop itp.). Oto, co należy zrobić:

1. Stajemy obok przeszkody i zaczepiamy liną o jej wierzchołek (możliwie wysoko, wtedy jest najłatwiej).

2. Bujamy robakiem w konwencjonalny sposób (tzn. trzymamy strzałkę w lewo lub prawo), aż osiągnie maksymalny punkt wychylenia (ok. 90°).

3. Stosujemy następującą metodę: gdy robak osiąga największą wysokość i zaczyna opadać, wciskamy strzałkę. Gdy tylko odbije się nogami, puszczamy ją.

Prawidłowe zastosowanie tego „chwytu" powoduje, że robak odbija się coraz wyżej i za którymś z kolei odbiciem ląduje efektownie głową w dół po drugiej stronie przeszkody.

**Jacek Fasola (Każdy Wie) – 2,5 pkt.**

## X-MAS LEMINGS (PC)

2 - IKJLDHCCCY, 3 - IKHLDHCCCW, 4 - OJLDHCADCV, 5 - HNLHCIOECW, 6 - CENTERIN.

**Marcin Czupryński (Wolica) – 1,5 pkt.**

## ZONE66 (PC)

Gdy zmieniamy bomby mamy dwa dziwne znaki - czerwony i biały. Ten pierwszy daje nam ogromne przyspieszenie, lecz nie chroni przed pociskami przeciwników. Biały nie zmienia naszej prędkości, lecz na pewien czas stajemy się nieśmiertelni. Niestety, przy używaniu ich tracimy sporo paliwa.

**Tomasz Czerwiński (Warszawa) – 1 pkt**

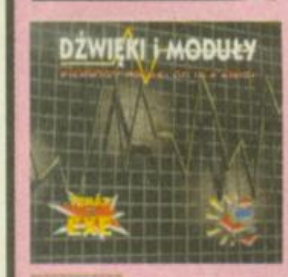
# SPRZEDAJEMY WYSYŁKOWO DETALICZNIE I HURTOWO

## 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!!!**


**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


PROJEKT: ABAKUS (t.b.)

# INTERNET KNOW-HOW

**W HISTORII LUDZKOŚCI NIEWIELE JEST WYNALAZKÓW, KTÓRE DIAMETRALNIE ZMIENIŁY RELACJE MIĘDZYLUDZKIE. WEŹMY TAKI TELEFON. NIBY NIC WIELKIEGO, A JEDNAK GDYBY DZIADEK BELL NIE WPADŁ NA GENIALNY POMYSŁ, PEWIEN JESTEM, ŻE DZIŚ NIE BYŁOBY ANI GAMBLERA, ANI KOMPUTERÓW... INTERNET, OGÓLNOŚWIATOWA SIEĆ, JEST WYNALAZKIEM NA MIARĘ TELEFONU – ZA DZIESIĘĆ LAT NIKT BEZ „KOŃCÓWKI" W DOMU NIE WYŻYJE, A NASZE DZIECI BĘDĄ SIĘ UCZYŁY CZYTAĆ NIE Z ELEMENTARZA, LECZ Z MONITORÓW KOMPUTERÓW...**

Zawczasu przestrzegam internetowych guru i innych „sieciowców", żeby nie czytali tego tekstu. On nie dla Was. Stosowane przeze mnie w tej części tekstu uproszczenia mogą się Wam wydać zabawne, ale dostałem zadanie napisania artykułu poglądowego do opublikowania w gazecie, która nie nazywa się Internet Times a Gambler...

## INTERNET OD TYŁU

Jeżeli chcesz być „cool" i uchodzić za obeznanego „w sprawach sieci", musisz wiedzieć, co to jest Internet. Problem w tym, że w Encyklopedii PWN nie ma jeszcze definicji tego słowa. Ba, nie da się jej nawet „wysmażyć" na poczekaniu – pojęcie Internetu jest tak rozległe i

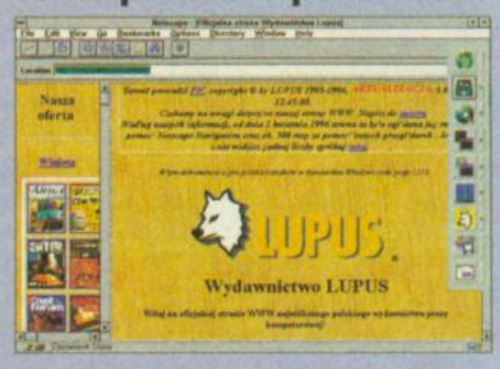
### WWW

Najpopularniejsza usługa Internetu to WWW, czyli WorldWide Web. Pomysł jest prosty – bierzemy tekst, dodajemy do niego grafikę i możliwość skakania po sieci za pomocą odnośników do innych stron WWW. Ta usługa przyczyniła się w znacznym stopniu do popularyzacji Internetu wśród szarych zjadaczy bajtów. Niemal każda licząca się firma ma swoją stronę WWW, a oprócz tego niezliczone rzesze indywidualnych użytkowników tworzą własne strony (tzw. homepage), które mogą zawierać dokładnie wszystko – od spraw komputerowych, przez sztukę (wirtualne muzea, wycieczki po znanych budowlach historycznych) oraz naukę, po rozrywkę i sport.

Aby zacząć surfować (tak w gwarze nazywa się korzystanie z zasobów Internetu, głównie z WWW) trzeba się zaopatrzyć w odpowiedni program. Niezaprzeczalnym leaderem na platformie pecetów jest pakiet **Netscape** w wersji 2.x. To właśnie on wyznacza kierunki rozwoju narzędzi do oglądania WWW, a do tego – jest za darmo! Najnowszą wersję Netszkapy można zawsze pobrać z krakowskiego Cyfronetu (ftp.cyf-kr.edu.pl, katalog /pub/mirror/netscape/2.01/windows). Warpowcy mogą skorzystać z **WebExplorera** IBM, ale koniecznie w wersji 1.1a lub nowszej – wcześniejsze zawierają „buraków jak mrówków". Użytkownicy Amigi mają za to do wyboru stary, ale dobry **AWeb** (amigowski klon protoplasty przeglądarek WWW – Mosaica) albo **MindWalker**, program wchodzący w skład pakietu internetowego Amiga Technologies. Niestety, żaden z tych programów nie dorównuje Netscape możliwościami, ale dla początkujących każdy jest w sam raz.

Żeby nie zanudzać, podamy trzynaście (odpukać w niemalowanel) miejsc w Internecie, które na początku możesz odwiedzić. Znajdziesz w nich odnośniki do innych miejsc i dzięki temu będziesz mógł rozpocząć wędrówkę po sieci...

### 1. http://www.polbox.com.pl/lupus/lupus.html



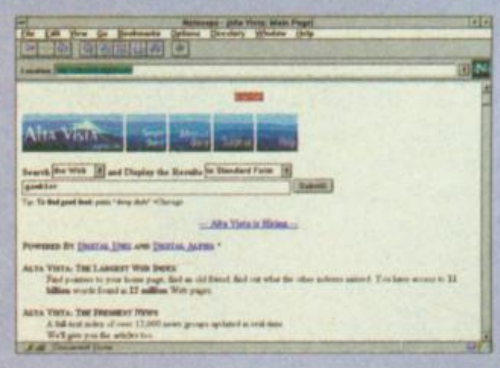

Oczywiście, przegląd ciekawszych stron WWW musiałem zacząć od naszej firmowej...

### 2. http://wp.cnt.pl



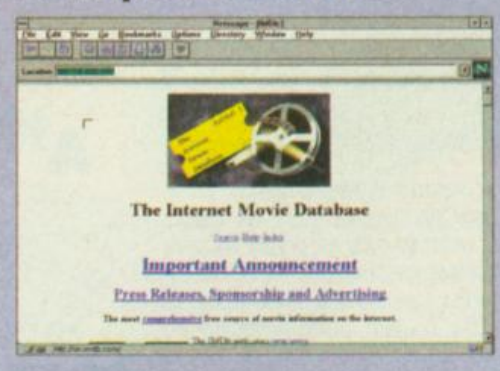

Wirtualna Polska – jedyny na razie system, pozwalający wyszukiwać informacje o polskich zasobach WWW. Idź tu, jak nie wiesz co i gdzie.

### 3. http://altavista.digital.com




Tu idź, jeżeli chcesz coś znaleźć w sieci. Serwer Altavista jest najobszerniejszym systemem wyszukiwania informacji w Internecie.

### 4. http://uk.imdb.com




Gratka dla kinomanów – baza danych o twórczości filmowej. Można tu znaleźć wszystko, od scenariuszy do opisów nowości.

### 5. http://www.team17.com




Strona WWW ludków, którzy zrobili Worms, Zoola i Arcade Pool. Team 17 to jedna z wielu firm produkujących gry, dostępne w sieci.

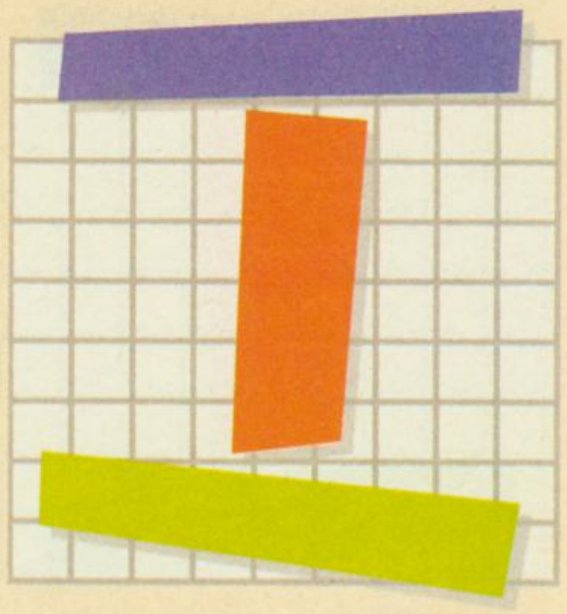
obejmuje tyle aspektów, że zawarcie ich w jednej, zwięzłej definicji jest dość problematyczne. Ogólnie mówiąc – Internet to wirtualny twór, zrzeszający ogromną liczbę lokalnych i rozległych sieci komputerowych, łączący je w jedną sieć o zasięgu ogólnoświatowym. Definicja ta jest do kitu, ale trudno wymyślić coś lepszego. Aha, i nie mylić tu z Infranet – określeniem, które pojawiło się niezbyt dawno, a jest synonimem zamkniętej, firmowej sieci rozległej.

## Dawno temu w Ameryce...

Czy zastanawialiście się, jak dużo rzeczy wynaleziono w parszywej, imperialistycznej Ameryce? Nic dziwnego, że medium XXI wieku również stamtąd pochodzi. Wszystko zaczęło się od niecnych knowań wojskowych, którzy chcieli sobie połączyć komputery, aby lepiej zwalczać socjalizm i władzę rad. Pod koniec lat 60. powstał zalążek sieci Arpanet, która łączyła maszyny (zaiste, MASZYNY; wtedy komputer o wydajności kalkulatora programowalnego zajmował tyle, co cały Twój pokój, albo i więcej) w celu szybszej wymiany informacji między naukowcami pracującymi dla wojska. Projekt zaczęto realizować, druty położono, jednak coś marnie to szło, gdyż po czterech latach (w 1973 r.) połączone były raptem 73 komputery... Jednak sieć stale się rozwijała, choć początkowo w tempie kulawego żółwia po trzecim zawale. Dziesięć lat zajęło sieci wojskowej nabranie rumieńców. W roku 1983 wydzielono z Arpanetu część militarną (Milnet), a resztę zreorganizowano w tzw. NSFNet, sieć łączącą ośrodki akademickie z pięcioma centrami superkomputerów. Przez długi czas sieci były zamknięte dla zwykłych śmiertelników. Dopiero w roku 1990 umożliwiono podłączenie się instytucjom innym niż naukowe i wojskowe, firmom oraz osobom prywatnym. No i zaczęło się... Wymyślono podstawowe protokoły transmisji, przemyślano koncepcję budowy sieci itp. Internet nabrał kształtu.

## Numerek proszę!

Te wszystkie komputery trzeba było jakoś ponumerować, żeby Twój list miłosny do pani D. zawędrował do niej, a nie na twardy dysk jej męża... Każdemu komputerowi przydzielono więc numer. Jest to 32-bitowa liczba przyporządkowana konkretnemu komputerowi w Internecie. Mądrzy ludzie wymyślili to tak, żeby łatwo było poruszać się w gąszczu 4 miliardów maszyn. Pula numerów nieco się przez to zmniejszyła, ale wystarcza ich na razie dla wszystkich chętnych.



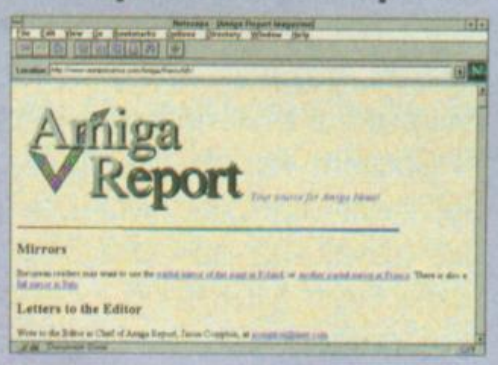
Każdy komputer w sieci ma jakąś nazwę i swoją domenę. Nazwa może być banalna (np. mój komputer nazywa się pc-raf),

### 6. http://www.toystory.com



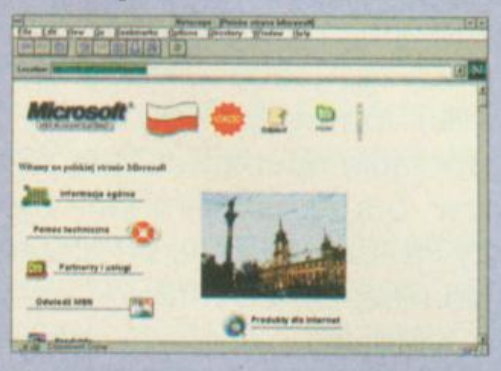

Udaj się tutaj, jeżeli byłeś już na filmie Toy Story i chciałbyś dowiedzieć się czegoś więcej na jego temat.

### 7. http://www.omnipresence.com/Amiga/News/AR/



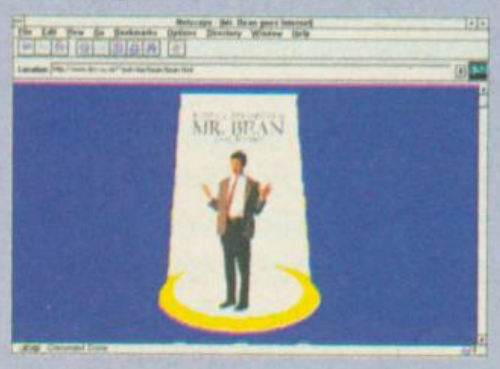

Mekka Amigowców – tygodnik Amiga Report w wersji sieciowej. Tu też można znaleźć wiele odnośników do innych stron amigowych.

### 8. http://www.microsoft.com/poland




Nawet „małymiękki" zauważył Polskę i poświęcił kawałek miejsca na swoim serwerze WWW odbiorcom w kraju Piastów.

### 9. http://www.dsv.su.se/~mats-bjo/bean/bean.html



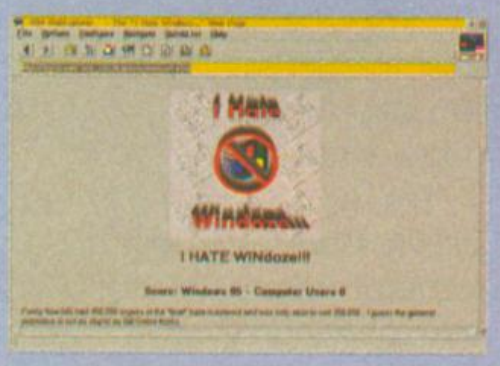

Jaś Fasola też jest w Interneciel Można tu znaleźć prawie wszystko – spis odcinków, obrazki, a nawet zsamplowane kawałki!

### 10. http://www.playboy.com




Oni to muszą mieć niezłe obroty... Jedno z najczęściej odwiedzanych miejsc w sieci. Zastanawiam się, dlaczego...

### 11. http://digital.net/~scp_os2/ihatewin/ihatewin.html



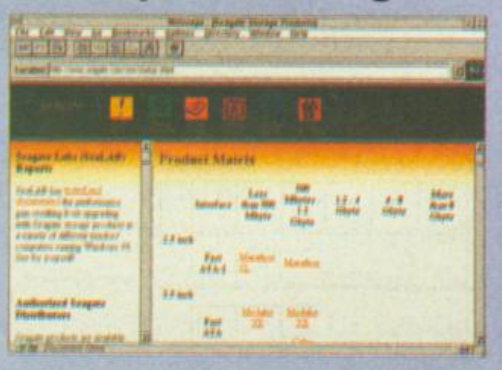

Microsoft jest jedną z ulubionych firm do mieszania z błotem na łamach Internetu. Przykład reakcji społeczności sieciowej na monopole...

### 12. http://bau2.uibk.ac.at/perki/Vangelis.html

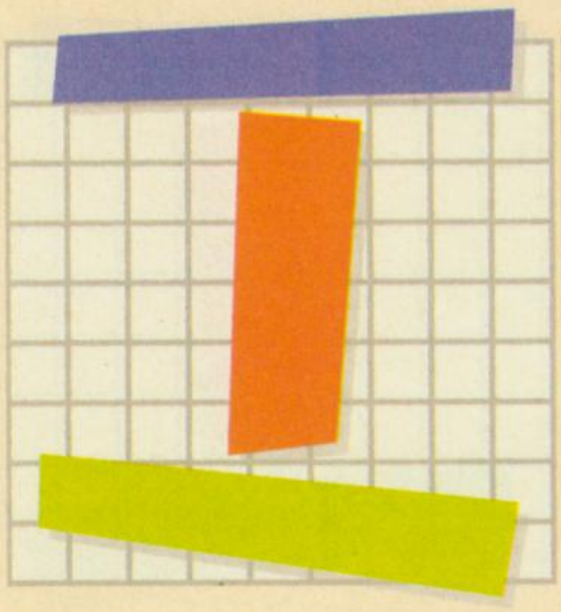



Miłośnicy muzyki znajdą na pewno swój kącik. Tutaj – nie lada gratka dla wielbicieli talentu Vangelisa...

### 13. http://www.seagate.com




A może jakieś informacje o twardych dyskach? Przy okazji – jeżeli szukasz strony WWW konkretnej firmy, spróbuj adresu www.nazwafirmy.com. Oczywiście, zamiast „nazwafirmy" wstaw nazwę poszukiwanej firmy. (rw)



albo wprost przeciwnie, bardzo wymyślna (Rexio, Kinga, Balbinka). Domena określa położenie komputera. Domeny mogą być różne – np. **lupus.waw.pl**, **playboy.com**... Nie musisz wiedzieć, co to oznacza (choć niekiedy można się tego bardzo prosto domyślić; warto wiedzieć, że edu to skrót od education, com – commercial, mil – military, gov – government, czyli agenda rządowa). Ale co to ma wspólnego z 32-bitową liczbą? O wiele trudniej zapamiętać **194.92.226.109** (tak zwykło się zapisywać numer komputera) niż **pc-raf.lupus.waw .pl.** A ludzie są leniwi...

## Malutkie paczuszki

Wiesz teraz, jak zidentyfikować komputer w sieci. Ale jak to się odbywa? Znowu tłumaczenie będzie nieco powierzchowne, ale takie, abyś wiedział, w którym kościele dzwonią. Otóż wszelka informacja w Internecie przesyłana jest w tzw. pakietach, których wielkość rzadko przekracza ok. 1500–1600 bajtów. Każdy pakiet ma swojego nadawcę i odbiorcę oraz pewne inne cechy, które pozwalają na odróżnienie np. pakietu z pocztą od pakietu zawierającego część przesyłanego pliku. Dlaczego pakiety? A jak jesz kotlet? Wpychasz cały do przełyku? Tak samo jest z danymi przesyłanymi Internetem – lepiej je podzielić niż nadać jednym ciągiem. Dzięki temu można uzyskać pozorną podzielność kanału przesyłu. Bo między pakiety zawierające Twój list można wpleść pakiety z plikiem, który przesyłasz. Obie czynności (przesyłanie listu i pliku) zostają spowolnione, ale masz wrażenie, że wykonywane są jednocześnie (równomiernie zjadasz i kotlet, i ziemniaki, na zmianę). Poza tym bardzo łatwo można stwierdzić, czy adresat odbiera informacje. Wystarczy, że będzie wysyłał malutkie pakieciki potwierdzające odebranie tych, które wysłałeś.

Na pakietach opiera się cały Internet. Podstawowym protokołem ich przesyłania jest **TCP/IP** – Transfer Control Protocol/Internet Protocol. Używa się go do przesyłu konkretnych informacji – inne protokoły są tylko pomocnicze (np. ICMP – informacje o topologii sieci, ale to zupełnie inna para kaloszy).

## Dziury w całym

Napisałem o pewnych cechach odróżniających dwa pakiety. Mądrzy ludzie wymyślili, że komputery powinny mieć więcej niż jeden kanał wejścia/wyjścia. Dokładnie – 65 535. Pakiety mają zaszytą informację, do której „dziury" (portu) w komputerze odbiorcy mają trafić. Dzięki temu bardzo prosto można zapewnić realizację różnych typów usług. Dla przykładu – pakiety dla portu nr 80 odpowiadają za WWW (o tem potem), dla portu 23 – za przesyłanie plików, a dla portu 6667 – za IRC. Ponieważ numerów portów jest wystarczająco dużo, można nie martwić się, że zabraknie wolnych miejsc na nowe usługi. (Na przykład, gdy będziemy w stanie przesyłać obrazy trójwymiarowe w sieci, może będzie się to odbywało za pośrednictwem portu 8888?... Kto wie?)

Tak w skrócie można przedstawić podstawy techniczne Internetu. Mimo że nie są one potrzebne przy używaniu sieci, to jednak warto mieć o nich przynajmniej mgliste pojęcie. Teraz mięsko, czyli...

## TYLE TEGO...

Podstawową atrakcją Internetu jest mnogość usług oferowanych w sieci oraz ich dostępność. Sieć łączy komputery na całym świecie, dzięki czemu praktycznie przestają istnieć bariery geograficzne – w jednej sekundzie możesz korzystać z komputera w USA, w następnej jesteś w Warszawie, skąd jednym mlaśnięciem myszy przeniesiesz się do Finlandii. Słowa „globalna wioska" nabierają tu zupełnie nowego znaczenia. Jesteś podłączony do Internetu – możesz dotrzeć wszędzie, gdzie chcesz.

Co oferuje Internet? O, jest tego dużo. Zacznijmy od najstarszej usługi, czyli poczty elektronicznej.

## Ludzie listy piszą

Każdy użytkownik sieci ma swój własny adres pocztowy. Oczywiście, chodzi tu o pocztę elektroniczną, a nie o tzw. snail-mail – pocztę „ślimaczą", czyli tradycyjną. Twój adres składa się zwykle z ID, czyli Twojego identyfikatora, oraz nazwy komputera, na którym masz konto (np. **raf@pc-raf.lupus.waw.pl**) lub domeny, w której tenże komputer się znajduje (**raf@lupus.waw.pl** – tak lepiej, gdyż mniej przywiązuje do konkretnej maszyny). Jak się domyślasz, ja używam identyfikatora **raf**. Ten znaczek, który widzisz między identyfikatorem a nazwą komputera/domeny to tzw. małpa, po angielsku – at. Jak widzisz go gdzieś, to możesz być na 101% pewien, że cały napis jest czyimś adresem e-mailowym (poczty elektronicznej).

Główną zaletą poczty e-mail jest szybkość wymiany listów. Wiadomość do Stanów idzie od kilku sekund do kilku minut, w zależności od drogi, jaką musi przebyć. W Polsce jest jeszcze lepiej – kilkanaście sekund maksymalnie, chyba że po drodze jest coś „zwalone" i np. jakiś komputer nie działa. Na to też są sposoby, ale nie czas i miejsce o tym pisać.

Poczta elektroniczna to jednak pryszcz. Są rzeczy o wiele bardziej ekscytujące. Zajmę się tylko dwiema, choć dla formalności powinienem wymienić także inne usługi Internetu, jak FTP (przesyłanie plików między komputerami – skarbnica wszelakich plików i programów), news z sieci Usenet (taka poczta elektroniczna, ale dostępna dla ogółu – dzięki temu można dyskutować w szerokim gronie) czy internetowy telefon (tak, tak, z bratem w Stanach możesz pogadać za cenę rozmowy lokalnej!).

## Na żywo

IRC to skrót od angielskiego określenia Internet Relay Chat. Jest to coś w rodzaju rozmowy wielu ludzi, podłączonych przez Internet do jednego serwera. Idea jest prosta – wystukiwany przez Ciebie tekst leci do serwera, który przesyła go do innych rozmówców. Twoje słowa pojawiają się na monitorach dziesiątek, jeżeli nie setek osób, a na Twoim monitorze widać to, co pisze każda „ircująca" osoba. Niby proste, ale ile może sprawić radości...

Dla uproszczenia sprawy serwer IRC dzieli swoje zasoby na tzw. kanały. Dzięki temu można pogadać z innymi internetowymi maniakami na konkretny temat. Podstawowym polskim kanałem jest... **#polska** (kanały określane są: #nazwa), gdzie spotyka się większość znudzonych wykładami studentów, którzy mają dostęp do Internetu. Natomiast wieczorem i w nocy spotkasz tam zwykle Polonię amerykańską oraz nocnych Marków z Polski. Jak można się domyślić – jest to kanał poświęcony dyskusji o wszystkim i o niczym. Niestety, jego poziom ostatnio podupadł i coraz rzadziej można pogadać z sensownymi osobami, coraz mniej jest też sieciowych dziewczyn do poderwania. Amigowcy na pewno znajdą upojenie w obcowaniu z kanałem **#amigapl**, gdzie obecni są niekiedy także ludzie z Magazynu AMIGA. Atmosfera na innych polskich kanałach jest zwykle lepsza niż na **#polska**. Przykładem może być przytulny kanałek **#fidonet**, gdzie zrzeszają się ludzie związani z tą amatorską siecią.

Bogiem kanału IRC jest tzw. op, czyli operator. Ma on władzę absolutną nad uczestnikami rozmowy. Może np. odebrać głos osobie, która gada głupoty, lub wręcz wyrzucić takiego niewygodnego delikwenta i zakazać mu wstępu na przyszłość. Op nie musi być jeden – może ich być kilku lub wręcz kilkunastu. Na początku operatorem jest zwykle tzw. bot (skrót od robot – bywalcy IRC bardzo lubią się streszczać do niezbędnego minimum), czyli wirtualny rozmówca, utrzymujący otwarty kanał, nawet gdy nie ma na nim rozmawiających. Zwykle jest to specjalny program lub skrypt w języku np. perl, który może także służyć pomocą, rozdawać opy Znajomym Królika czy robić za miniserwer plików związanych z tematyką kanału.

Oczywiście nie wszystko, co piszesz, musi być widoczne dla

każdego rozmówcy. Istnieje możliwość wysłania wypowiedzi do konkretnej osoby, co przydaje się zwykle przy podrywaniu sieciowych kobiet. Wygląda to zresztą bardzo śmiesznie: niewiasta wchodzi na kanał, wita wszystkich i od tej chwili milczy i uwija się przy swoim komputerze, odpisując na listy bezpośrednio do zainteresowanych podrywaczy.

Korzystając z IRC można też przesyłać sobie pliki. Jest to bardzo wygodne – nie trzeba „odpalać" osobnego programu z protokołem FTP, który jest dobry do ściągania „warezów", ale do wymiany plików nadaje się raczej marnie.

## Bajery, rowery

IRC to jedna z licznych usług oferowanych przez Internet. Ta akurat jest wysoce rozrywkowa, ale są także poważniejsze. O najpopularniejszej z nich – WWW – piszę w osobnej ramce, tutaj pozwolę sobie wspomnieć o dwóch innych, ekscytujących usługach.

Po pierwsze – gadający komputer. Programy typu Internet Phone stają się coraz bardziej popularne. Dzięki nim praktycznie każda osoba, która ma komputer z jakąkolwiek kartą muzyczną (Amigi potrzebują zamiast niej prostego samplera) może uczestniczyć w „głosowym" odpowiedniku IRC, z tym jednak zastrzeżeniem, że rozmowa toczy się między dwiema osobami, a nie w zbiorowisku, takim jak kanał IRC. Do telefonu internetowego wystarczy modem 14400, gdyż usługa nie wymaga przesyłania bardzo dużych ilości danych przez sieć. Dopiero nadmierne jej wykorzystywanie – np. słuchanie internetowych stacji radiowych przy użyciu nakładki RealAudio – może w znacznym stopniu obciążyć sieć.

Ruchome obrazki są jednak jeszcze bardziej ekscytujące niż najlepsza audycja wirtualnego radia. Bajer nie z tej ziemi. Najpopularniejszym programem, pozwalającym oglądać innych ludzi na swoim monitorze, jest CU-SeeMee (czytaj „see you, see me" czyli „widzę Ciebie, widzisz mnie"). Umożliwia przeprowadzanie tzw. wideokonferencji, przesyłając jednocześnie obraz i dźwięk. Do tego potrzebne są trzy rzeczy – dość silny komputer (DX2-66 lub Amiga 1200 z kartą turbo), specjalna karta digitalizera obrazu (np. do PC VideoBlaster w wersji SE lub FS) oraz szybkie łącze (przy 28800 bps obraz będzie odświeżany co sekundę lub rzadziej – w zależności od wybranej rozdzielczości). Minimalny komfort w korzystaniu z CU-SeeMee zapewniają dopiero łącza 64 kbps (64000 bitów/sekundę) lub szybsze.

## CHCIAŁABYM...

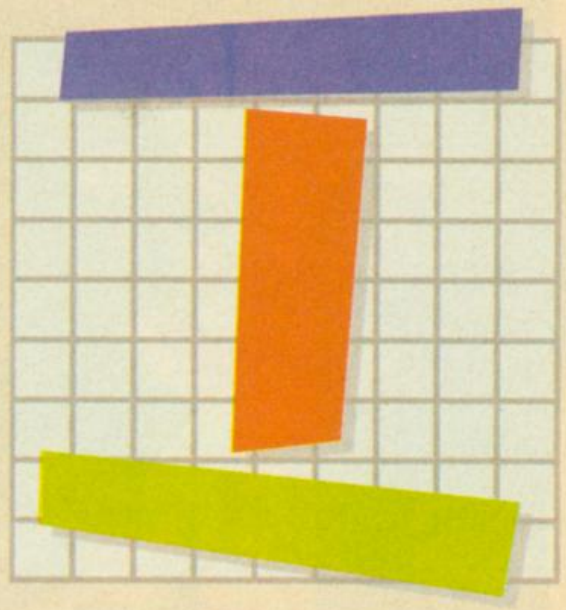
Co jest potrzebne, aby zostać Internautą? Jak się można domyślić – komputer. W blaszaka poniżej DX2-66 nie ma co się bawić, chyba że naprawdę wiesz, co robisz (np. potrafisz zainstalować Linuxa, który zadowala się 386DX-40 8 MB i działa „jak złoto"). Po drugiej stronie barykady powinna wystarczyć Amiga 1200 z kartą rozszerzenia pamięci lub turbo i 6 MB RAM.

Po drugie – potrzebny nam jest dostawca usług internetowych, tzw. provider. Jest ich wielu w Polsce, adresy większości z nich wraz z cennikami zamieścił miesięcznik Enter w numerze specjalnym Wiosna '96, poświęconym właśnie Internetowi. U providera trzeba wykupić dostęp, dzięki któremu nasz komputer stanie się pełnoprawnym członkiem sieci zaraz po połączeniu się modemem z naszym dostawcą. Ach, właśnie – modem. Najlepiej kupić model o szybkości 28800 bps. Polecam te lepsze – znowu odsyłam do Entera, tym razem do numeru 2/96, gdzie został zamieszczony ranking modemów.

O wiele ważniejszy od komputera jest program. Od razu zaznaczam, że nie wspomnę ani słowem o pewnym nowym „systemie operacyjnym" produkcji takiej jednej firmy, której nazwę można przetłumaczyć jako „małymiękki". Jeżeli ktoś chce się bawić w te klocki, niech sobie sam radzi – po wyczynach, które „system operacyjny" uskuteczniał na komputerach moich znajomych stwierdziłem: „dziękuję, postoję" i nie będę się zajmował nowymi okienkami.

Sądzę, że Windows 3.1 lub 3.11 powinny wystarczyć do zabawy w Internet. Oczywiście, 8 MB RAM w blaszaku to niezbędne minimum, a 16 – komfort. Do tego należy uzupełnić zestaw o program Trumpet Winsock 2.1 (lub nowszy), zapewniający komunikację internetową. Bez tego – ani rusz. Można wybrać też inną drogę, np. kupić jeden z komercyjnych programów do Internetu (Quartedeck Internet Suite, FTP Explore), ale według mnie już lepiej za te pieniądze zarejestrować trąbkę (czyli Trumpet Winsock) i wszystkie inne używane programy shareware niż pakować forsę w komercyjny pakiet. To jest dla wapniaków, „kewl guys" używają trąbki. Jak masz OS/2 Warp, to sprawa praktycznie przestaje istnieć, gdyż pakiet internetowy jest częścią BonusPaka, czyli dodatków do systemu.

Amigowcy mają dwa wyjścia. Po pierwsze – męczyć się z ustawieniem pakietu AmiTCP, który jest bardzo dobry, ale doprowadzenie go do stanu używalności wymaga długich godzin konfigurowania. To DA SIĘ ZROBIĆ, ale zajmie Ci trochę czasu. Po drugie – zakupić pakiet internetowych programów produkcji Amiga Technologies GmbH,



który jest dość łatwy w konfiguracji i obsłudze. Już niedługo powinna się pojawić wersja z polską instrukcją, więc postawienie Internetu na Amidze będzie proste jak drut.

Dobra, masz już soft systemowy, zapewniający komunikację na poziomie protokołu TCP/IP i innych. Teraz warto zaopatrzyć się w odpowiednie pakiety programów usługowych (patrz tabela 1).

To powinno wystarczyć. Skąd wziąć te programy? Nie jest to takie proste, gdy nie masz dostępu do sieci. Można je znaleźć na specjalnych płytach CD z oprogramowaniem internetowym.

**Tabela 2**

| Platforma | Skąd | Katalog |
|---|---|---|
| PC/Win | ftp.man.poznan.pl | /pub/mirror/winsock-l |
| PC/Warp | ftp-os2.cdrom.com | /pub/os2/network/tcpip |
| Amiga | ftp.luth.se | /pub/aminet/comm |

Właściwie potrzebny jest tylko jeden program – klient usługi FTP. Resztę można ściągnąć za jego pomocą. Miejsca, z których warto ssać programy, podaję w tabeli nr 2.

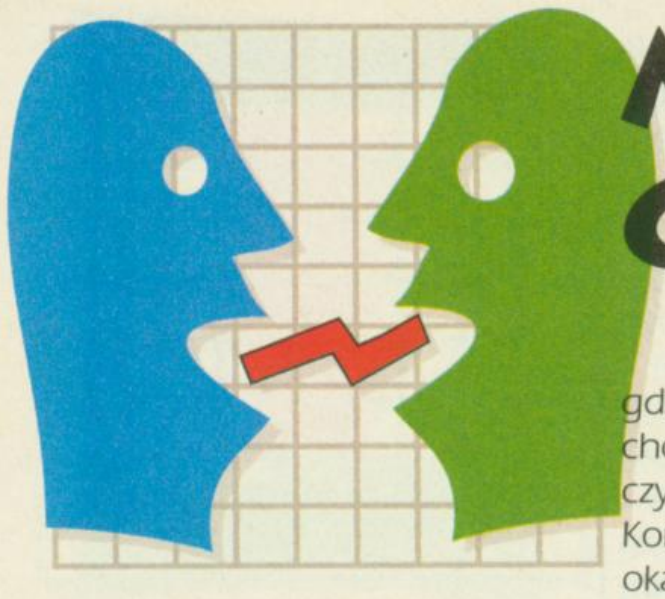
Logujemy się jako „anonymous", zamiast hasła podajemy własny adres e-mailowy i ściągamy to, co trzeba.

Od tej pory możesz spokojnie czuć się obywatelem świata, gdyż ten właśnie się dla Ciebie otworzył. Wskoczyłeś na infostradę (ach, jakie to ostatnio modne słowo), po której prędzej czy później każdy będzie musiał nauczyć się poruszać. Lepiej prędzej – najlepiej już teraz, gdyż za rok czy dwa możesz zostać wyśmiany, jeśli nie będziesz miał własnego adresu e-mailowego...

***Rafał Wiosna***

**Tabela 1**

| Typ | Blaszak/Win | Blaszak/Warp | Amiga |
|---|---|---|---|
| Przeglądarka WWW | Netscape 2.x | WebExplorer 1.1a | AWeb |
| Poczta elektroniczna | Pegasus Mail/Win | PMMail | UMS |
| FTP | WS_FTP | FTPPM lub NCFTP | GUI FTP |
| IRC | VIRC lub mIrc | IRC/2 | GrapeVine |
| Telnet | YAWTEL | telnet.exe | telnet |



# MUD-Y, CZYLI... GDZIE TE LOCHY?!

MUD jest skrótem od Multi User Dungeon (w wolnym tłumaczeniu „loch dla wielu użytkowników"). Idea MUD-ów znajdzie największe zrozumienie u graczy RPG. Mam jednak na myśli przede wszystkim systemy „stoliczkowe", te z żywym Mistrzem Gry prowadzącym przygodę dla drużyny żywych graczy, posługujących się kostkami, rysowanymi mapkami i kartami cech postaci. Może się wydać zaskakujące, że nie odwołuję się do – bardziej znanych Czytelnikom Gamblera – licznych programów komputerowych, powszechnie określanych mianem RPG. W rzeczywistości MUD-y czerpią więcej z gier toczonych z udziałem żywych uczestników niż z komputerowych rolplejek. Bawiąc się w komputerowe RPG zastajemy zamknięty, zaprojektowany świat; mamy do czynienia z zaprogramowanymi niebezpieczeństwami. Natomiast w systemach „stolikowych" najistotniejsza jest kreacja świata i bohaterów przez żywych graczy. Możemy skorzystać z gotowych systemów (np. Warhammer, Advanced Dungeons&Dragons, czy choćby rodzime Kryształy Czasu) lub pokusić się o stworzenie własnego świata gry. Zwołujemy gromadkę podobnych zapaleńców, zapoznajemy ich z realiami naszego świata i zapraszamy do zabawy. Gracze zgromadzeni wokół stołu, na podłodze lub pod namiotem, wcielą się w role fantastycznych bohaterów. Od tej pory wszystko, czego nie zabraniają zasady, jest dozwolone. Mistrz opisuje efekty działań i piętrzy przeszkody na drodze do celu. Wypadki losowe, skuteczność ataków i rezultaty podejmowanych przedsięwzięć określa sam Mistrz, pomagając sobie rzutami kośćmi i specjalnymi tabelami.

No dobrze – spytacie – ale gdzie tu cokolwiek, czego nie ma choćby w Ultimach, Beholderach czy innych Dungeon Masterach? Komputerowe RPG są na pewno okazją do oderwania się od codziennych problemów i przeniesienia, choćby myślami, w świat cyfrowej fikcji, coraz lepiej wspomaganej rosnącymi możliwościami graficznymi i dźwiękowymi komputerów. Pozostajemy jednak w tych światach całkowicie osamotnieni, nie licząc NPC-ów (Non-Player Character, czyli postać nie będąca graczem, na przykład nieznajomy w lesie). A w ilu grach możecie kazać swojej postaci rzucić cały ekwipunek i śmiesznie podrygując zaśpiewać krasnoludzką piosenkę albo zamiast nacierać na trolla, spróbować połaskotać go w pięty? Możliwość podjęcia takich niestandardowych decyzji dają systemy gier fabularnych, jeszcze lepszych wrażeń dostarczają gry prowadzone „na żywo" – w terenie, z prawdziwymi graczami i NPC-ami, przebranymi w odpowiednie kostiumy.

Najważniejszym ograniczeniem „stolikowych" RPG jest konieczność zebrania gromady graczy w jednym miejscu i w ustalonym czasie. Odejście jednego z nich podczas sesji w zasadzie niszczy zabawę pozostałym. Tu nie ma możliwości zapisania gry i wznowienia jej w dogodnym czasie. Poza tym w „żywej" grze zazwyczaj bierze udział nie więcej niż powiedzmy sześć, siedem osób i wszyscy się znają, przynajmniej z widzenia. A co byście powiedzieli na jednoczesny udział kilkudziesięciu graczy, każdego z własnym wizerunkiem, życiorysem, osiągnięciami?

Tu wreszcie dotykamy właściwego tematu, czyli MUD-ów. Są one idealnym połączeniem „stolikowych" systemów RPG z tradycyjnymi grami tekstowymi, znanymi od zarania komputerowej gromanii. Gry tekstowe? Brr. No właśnie, taka jest reakcja każdego, kto po raz pierwszy zetknie się z MUD-ami. Nasze oczy widzą tylko teksty, przewijające się przez okno ekranu (z dźwięku MUD-y w zasadzie nie korzystają). Cała słodycz MUD-ów leży nie w realistycznych wizerunkach świata, ale w jednoczesnym współudziale dziesiątków graczy z różnych krajów. Każdy z nich widzi ten sam świat, co Ty, lecz prowadzi w nim swoje własne życie, ma niepowtarzalne doświadczenia i



## Jak to wszystko wygląda „od środka"?

Postaram się przybliżyć Wam atmosferę gry, podając typowy przykład.

Przechadzasz się po jednym z MUD-owych światów, spotykasz grupkę nieznajomych ludzi. Wpisując komendę „look", oglądasz przybyłych. Kilku ludzi uzbrojonych w miecze i paru elfów z łukami. Przedstawiasz się („intro"), oni czynią to samo. To też awanturnicy, czyli gracze, jak Ty. Po chwili rozmowy proponują Ci udział w wyprawie po łupy do krainy orków. Czemu nie? W grupie zawsze raźniej i łatwiej o sukces. Piszesz „join team" i już jesteś w drużynie.

Wszyscy automatycznie podążacie tam, gdzie przywódca. Prowadzi Was do portu. Po chwili oczekiwania, umilanej rozmową i pieśniami przygodnego barda (tym razem to tylko NPC kierowany przez komputer), do nadbrzeża przybija żaglowiec. Niestety, aby dostać się na pokład trzeba zapłacić. Przeszukujesz kieszenie („inventory") – na szczęście zostało Ci trochę miedziaków. Płacicie wszyscy i już za chwilę płyniecie na przeklętą wyspę orków. Jesteście na miejscu, drużyna sposobi się do boju. Nakładasz zdobyczną kolczugę i chwytasz w dłoń topór („wear armour", „wield axe"). Orków znajdujecie trzy „komnaty" dalej. To również NPC-e. Przywódca dmucha w gwizdek, dając sygnał do ataku. Piszesz „kill orcs" i już Twój bohater naciera z furią na wroga.

Przez ekran przelatują opisy trafień i uników. Potworów jest więcej, lecz szybko topnieją pod ciosami przybyłych. Położyłeś już dwóch orków, niestety następny trafia Cię maczugą w ramię. To jeszcze wzmaga Twoją wściekłość. Po wydaniu komendy „steam" z Twoich uszu bucha para, naprawdę! To szał bojowy. Dodajesz jeszcze „kick" i wymierzasz kopniaka w nogę potwora. Po chwili pada, przecięty równiutko na pół toporem. Koniec walki. Orki wybite. Odbierasz gratulacje od pozostałych – byłeś niezły!

Kapłani rozpoczynają rzucanie zaklęć leczniczych. Na szczęście wszyscy przeżyliście spotkanie, ciężej rannych jest tylko kilku. Jak Twoja ręka? Opcja „vitals" przekonuje Cię, że to tylko lekkie draśnięcie. Z czasem samo się zaleczy. Penetrujecie otoczenie i obszukujecie zwłoki orków. Nie najgorsza zdobycz: kilkadziesiąt sztuk złota, mnóstwo nowej broni, kilka klejnotów. Odbierasz swoją działkę i decydujesz się pożegnać towarzyszy. Powracasz samotnie, aby wykonać misję powierzoną Ci przez Quest Mastera. Musisz dostarczyć małą paczuszkę Królowej w ościennej krainie. Czeka Cię przelot na grzbiecie Smoka, przejście przez Labirynt i trudna przeprawa z gnomami w lesie.

Ech, to jest dopiero życie...

posiada zdobyte w ciągu wielu przygód przedmioty, kosztowności itp. I co najważniejsze, wszyscy uczestnicy mają możliwość komunikowania się ze sobą właśnie za pośrednictwem sieci, której istnienia (a więc serwerów, klientów, oprogramowania i sprzętu) po prostu się nie zauważa. Naturalnie, nikt nas do niczego nie zmusza. Jeśli chcemy, możemy prowadzić swojego bohatera unikając spotkań z innymi graczami. Jednak samotne życie w MUD-zie zaprzecza sensowi całej zabawy. Interakcja, czyli bezpośrednie oddziaływanie graczy na świat i innych uczestników, jest kluczem i podstawą powodzenia rozrywki tego typu. Nic nie zastąpi spotkania z postacią reprezentującą żywego człowieka, gdzieś tam ukrytego za monitorem swojego komputera. Tylko takie postacie zachowują się w sposób naprawdę nieprzewidywalny, a co za tym idzie: emocjonujący i wzbogacający zabawę. Dodatkowego smaczku dodaje początkowa trudność w określeniu, czy napotkana istota jest NPC-em generowanym przez komputer, czy takim samym człowiekiem jak my.


CHCESZ WIĘCEJ WRAŻEŃ !?




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




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

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





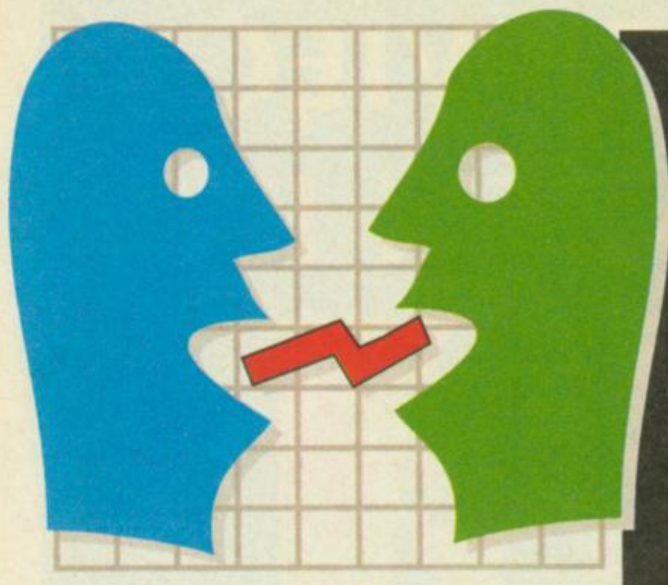


SPEEDWAY MANAGER '96
pełny profesjonalny manager, pozwalający spędzić długie godziny na pasjonującej rozgrywce. Posiada wszystkie opcje występujące w lidze żużlowej.
CENA: 36.00 PC

JAK ZAMÓWIĆ

ZAMÓW TELEFONICZNIE
Nasz telefon i fax:
064 347813

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



Gracze nie ograniczają się do okazyjnych spotkań na trasach wędrówek po świecie MUD-a. MUD to coś więcej niż tylko zabawa dla kilku przyjaciół. Ostatecznie istnieją liczne gry, pozwalające na udział niewielkiej liczby osób za pośrednictwem kabla lub modemu. MUD to styl. Każdy program z gatunku MUD rządzi się swoimi własnymi, często niepisanymi zasadami „dobrego wychowania". Zachowania uczestników nie są regulowane przez kod i zależą wyłącznie od ich woli, lecz podobnie jak w życiu niepokorni narażają się na społeczny ostracyzm. To gdzie tu zabawa? No cóż, tak jak w życiu skuteczne jest prawo pięści i zawsze możemy odwołać się do mocniejszych argumentów, czyli wykonać klasyczne łubu-dubu (oczywiście, za pomocą wpisania odpowiednich komend). Tam, gdzie współdziała blisko setka ludzi, już można mówić o małym społeczeństwie. W światach MUD-ów trzeba walczyć o przetrwanie, unikać silniejszych i zdobywać posłuch u słabszych. Podobnie, jak w realnym świecie, i tu tworzą się grupki przyjaciół, śmiertelnych wrogów oraz graczy pracujących wspólnie dla osiągnięcia konkretnego celu. Współpraca jest bardzo ważna, szczególnie dla postaci początkującej w danym świecie – zdana tylko na siebie, szybko zginie w zabójczym otoczeniu. Pojawiają się też konflikty i podziały – np. ze względu na rasę (elf, troll, człowiek itp.) czy poziom doświadczenia. W jednym z MUD–ów, w którym często grałem, Polacy utworzyli coś w rodzaju bandy, do której przyjmowali tylko rodaków. Pozostałe osoby doprowadzało to do szału, jako że polscy gracze rozmawiali ze sobą wyłącznie w rodzimym języku, dla reszty świata mniej zrozumiałym niż krasnoludzki. [Takie postępowanie jest bardzo źle widziane we wszystkich MUD-ach, a nawet więcej – w całym Internecie, z wyjątkiem serwerów i kanałów narodowych – red.]



Oczywiście, najwięcej jest MUD-ów utrzymanych w konwencji fantasy, doskonale znanej miłośnikom Tolkiena i Howarda.



Pierwsze MUD-y przedstawiały świat stosunkowo mały i składający się właściwie tylko z monotonnych labiryntów, wypełnionych potworami i skarbami. Przez lata powstała ogromna liczba MUD-ów wyprowadzających graczy z podziemi na bezkresne przestrzenie. Nie brakuje także światów bazujących na innych niż fantasy konwencjach, na przykład gwiezdne imperia, horror, cyberpunk itp.

Jak wygląda strona techniczna całej zabawy? Zacznijmy od początku. Do wzięcia udziału w grze potrzebujecie komputera z dostępem do Internetu i progamem do telnetu, czyli korzystania z pracy innych komputerów włączonych w sieć. W szczególności chodzi o komputer, na którym działa program, obsługujący dany MUD. Aby włączyć się do programu, czyli zalogować do serwera gry, należy znać jego adres elektroniczny. Jeśli już nam się uda dostać do MUD-a, a jest to nasz pierwszy raz, warto skorzystać z możliwości wkroczenia w nieznany świat w roli „gościa" (guest). Jeśli decydujemy się pozostać w nim na dłużej, logujemy się ponownie i przechodzimy przez procedurę generacji postaci. Na tym etapie możemy ustalić jej imię, płeć, ewentualnie rasę, profesję, wygląd zewnętrzny i niektóre współczynniki. Zdobywane doświadczenie wpływa na zmiany wartości współczynników, określających wszystkie cechy naszej postaci. Kiedy już z tym skończymy, świat gry stoi przed nami otworem. Za każdym razem, kiedy powrócimy do gry, komputer rozpozna nas i odtworzy zapisany na dysku stan majętności i doświadczenia. Działaniami bohatera kierujemy podobnie jak w tekstówkach, wpisując polecenia z klawiatury. Liczba dostępnych komend i wielkość świata z zasady znacznie przekraczają zakres dostępny w zwykłych grach tekstowych. Podstawę tych komend stanowią te, dzięki którym gracze komunikują się ze sobą. Można mówić do kogoś (cokolwiek zechcemy), krzyczeć, szeptać, mamrotać itd...



Jest jedno ale... Szykując się do gry musimy pamiętać, że przytłaczająca większość MUD-ów jest napisana w języku angielskim i w nim podawane są wszelkie opisy. Na szczęście powstają już pierwsze programy rodzime. Zdarzają się także MUD-y wykorzystujące prymitywną grafikę. Kto wie, może w przyszłości będziemy mogli przenieść się do MUD-ów w rzeczywistości wirtualnej? Tylko gdzie wtedy pozostanie miejsce na wyobraźnię? Na zakończenie życzę wszystkim MUD-owcom osiągnięcia najwyższego statusu Maga (Wizard) i do zobaczenia w „tamtym świecie"!

***Grzegorz Bonikowski***

PS Ilustracje pochodzą z edycji polskiej „Warhammer Fantasy Role Play", wydawnictwo MAG.

## Listy MUD-ów

Listy MUD-ów dostępne są w WWW m.in. pod poniższymi adresami:
http://tecfa.unige.ch/pub/documentation/MUD/Big-Mud-list.html
http://www.interplay.com/mudlist
Wybranych 16 MUD-ów

| nazwa | adres | adres IP | port |
|---|---|---|---|
| Dartmud | fermat.dartmouth.edu | 129.170.28.31 | 2525 |
| Deeper Trouble | mud.iesd.auc.dk | 130.225.48.46 | 4242 |
| Elements of Paradox | elof.acc.iit.edu | 192.41.245.90 | 6996 |
| Enigma | | 202.14.102.1 | 6000 |
| Genesis | spica3.cs.chalemers.se | 129.16.227.203 | 3011 |
| Genocide | pip.shsu.edu | 192.92.115.10 | 2222 |
| Godshome | krynn.solace.mh.se | 130.239.220.2 | 3000 |
| Hall of Fame | marvin.df.lth.se | 130.235.88.94 | 2000 |
| Ivory Tower | marvin.macc.wisc.edu | 144.92.30.207 | 2000 |
| JediMUD | stimpy.psy.jhu.edu | 128.220.27.102 | 4000 |
| NannyMUD | mud.lysator.liu.se | 130.236.254.159 | 2000 |
| Nirvana | elof.acc.iit.edu | 192.41.245.90 | 3500 |
| Paradox | adl.uncc.edu | 152.15.20.20 | 10478 |
| Phoenix | albert.bu.edu | 128.197.74.10 | 3500 |
| Realms of the Dragon | cw-u04.umd.umich.edu | 141.215.69.7 | 3000 |
| The Two Towers | empires.stanford.edu | 171.65.30.7 | 9999 |

I jeszcze dwa spośród MUD-ów, w których za rozmówki po polsku nikt się nie obraża:

| | | | |
|---|---|---|---|
| Agnen | slonko.bg.pwr.wroc.pl | | 7680 |
| Studnia Dusz | ruby.poz.edu.pl | 150.254.113.11 | 4000 |

# 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**

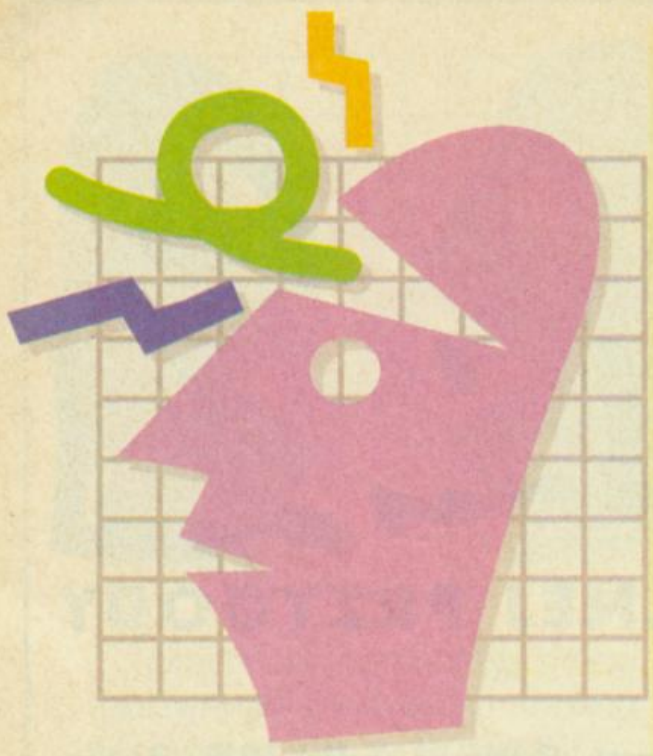
*Nintendo Gameboy Twój osobisty terminal wirtualnej rzeczywistości*

**Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!**

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

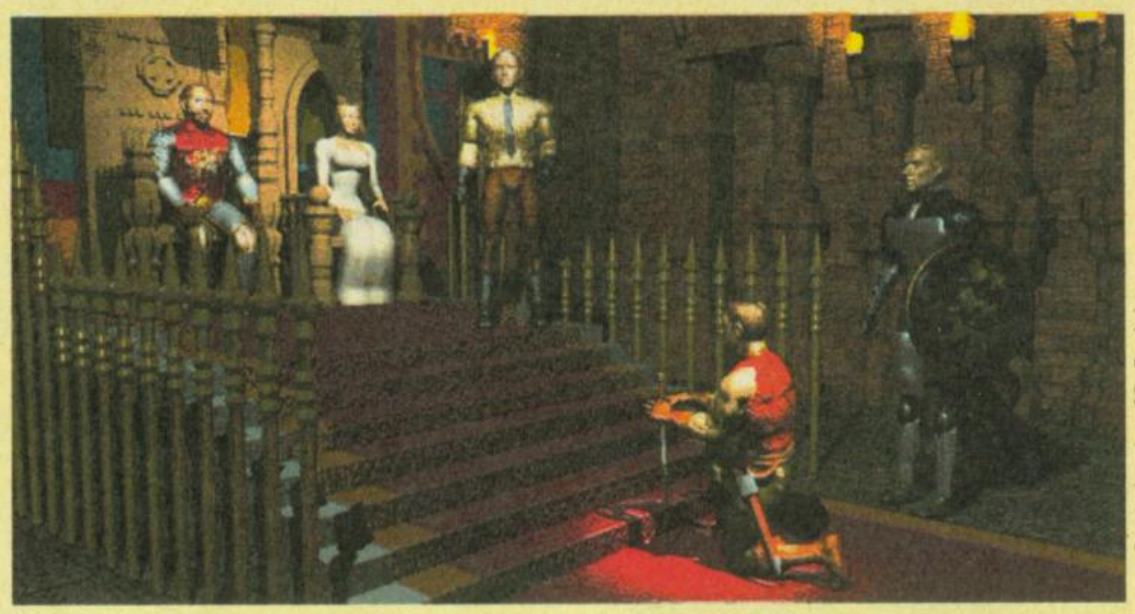
**Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86**

# Chronicles of the Sword



Kolejna przygodówka rozgrywająca się w fantastycznym świecie, tym razem spod sztandaru Psygnosis. Rzecz dzieje się na zamku Camelot, w czasach króla Artura. Zostałeś właśnie mianowany rycerzem Okrągłego Stołu, gdy przybiega goniec z wiadomością, że zamordowano młodego następcę tronu. Owego czynu dokonała pewna bliżej nie zidentyfikowana niewiasta (dowiadujesz się tego z intro, bohater gry o tym nie wie). Król nakazuje Ci jak najszybciej wyjaśnić całą sprawę. Do dyspozycji masz tylko swój miecz oraz szare komórki.

Tak więc mamy do czynienia z kolejną grą przygodową. Czy wyróżnia się ona spośród innych, dostępnych na rynku? Na uwagę zasługuje w niej bardzo starannie wykonana grafika w wysokiej rozdzielczości. Wszystkie tła precyzyjnie renderowane, w ładnych kolorach. Ruchy postaci niestety trochę mało płynne, co jednak zbytnio nie przeszkadza. Całość mocno przypomina grę Druid. Szczególnie główny bohater – młody mięśniak o małpim wyrazie twarzy – wygląda bardzo podobnie.



Dystrybucja: CD Projekt

Dźwięk jest nie nadzwyczajny. Muzyka niby ładna, ale strasznie szumi. Również wypowiedzi postaci chwilami bywają niewyraźne. Całe szczęście, że można włączyć podpisy (tak, tak, są jeszcze gry z napisami).





Obsługa gry jest bardzo prosta, na intuicję, jak w większości nowoczesnych przygodówek. Bohater ma swobodę ruchu na ekranie. Wyjście z planszy sygnalizowane jest zmianą kursora, podobnie jak najechanie na przedmiot, z którym da się coś zrobić.

Chronicles of the Sword to bardzo przyzwoicie wykonana przygodówka. Czegoś jej jednak brakuje, aby mogła się stać wielkim przebojem. Jak na mój gust, jest za bardzo staroświecka (zarówno pod względem oprawy graficznej, jak i scenariusza). Konkurować z grami takimi jak Ripper lub Gabriel Knight 2 raczej nie może, ale prawdziwemu „rozgryzaczowi" przygodówek powinna przypaść do gustu.

***Frogger***

**CHRONICLES OF THE SWORD**
**Psygnosis 1996**
**Przygodowa**
**PC CD-ROM**

| | |
|---|---|
| Grafika | 90% |
| Dźwięk | 65% |
| Grywalność | 75% |
| Pomysł | 75% |
| Ogółem | 75% |

# Rayman

Ta gra mnie urzekła. Nie przepadam za platformówkami, ale w tym wypadku jestem naprawdę pod wrażeniem. Nie chodzi tutaj o fabułę gry, bo nie ma ona specjalnego znaczenia, ale przede wszystkim o wykonanie. Rayman jest dopracowany w każdym calu. Pierwsze, co zwraca uwagę, to bardzo płynna animacja postaci. Powiedziałbym, że gra dorównuje pod tym względem produkcjom Disneya. Zaś oprawa dźwiękowa i grafika po prostu nie mają sobie równych.

Dzięki ogromnemu wachlarzowi rozmaitych scenerii każdy etap (a jest ich do licha i trochę) wyraźnie różni się od poprzedniego. Duży jest również zestaw postaci, spotykanych podczas gry. Mimo to pomiędzy poziomami udało się zachować pewną ciągłość, zaś sam bohater w miarę rozwoju akcji nabywa nowe umiejętności – dzięki czemu zabawa się nie nudzi. Przy różnych




Dystrybucja: MarkSoft

Dystrybucja: IPS Computer Group

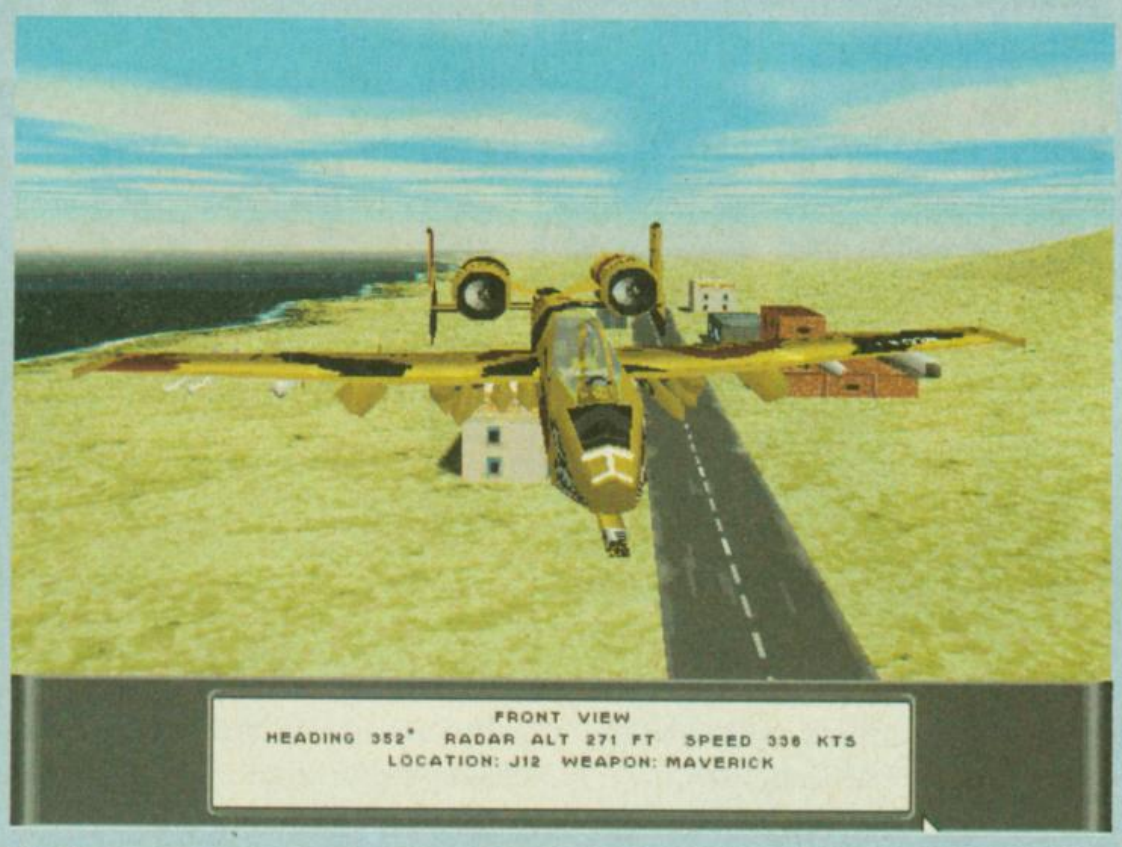
# Silent Thunder






Sierra uraczyła nas kolejnym odcinkiem z serii Great War Planes. Tym razem coś nowoczesnego, czyli Silent Thunder: A-10 Tank Killer II. Niestety, to kolejna gra pod Windows 95. Chyba czas przesiąść się definitywnie na okienka.

Tak jak w pierwszej części, model lotu jest bardzo uproszczony. Wszystko inne zmieniło się na lepsze. Teksturowana grafika w wysokiej rozdzielczości zapiera




dech. Rewelacyjnie wykonane budynki, teren zbudowany z wektorowych gór pokrytych teksturami dużo bardziej szczegółowymi niż w EF 2000. Co prawda, mapa obejmuje dużo mniejsze kawałki świata, niż w EF 2000. Warto zwrócić uwagę na obłoki białego dymu, jakie pozostawiają po sobie Mavericki. Potem jest duże BUM! i cel zamienia się w kulę ognia. Coś pięknego!

Dźwięk bardzo dobry, co zresztą stało się już standardem. W czasie lotu często ktoś coś mówi. Brzęczy alarm rakietowy, słychać odgłosy wybuchów, szum silników itp.

Szybkość gry zależy raczej od stopnia szczegółowości grafiki, a nie od rozdzielczości – nie widać dużej różnicy między 320×200 i 640×480. Z czymś takim spotkałem się po raz pierwszy.

Grywalność taka sobie. Ludzie, którym podobał się A-10, będą zachwyceni, ale ja nie przepadam za uproszczonymi grami. Tu uwaga: uproszczona – nie znaczy łatwa! Wróg szybko się Ciebie pozbędzie, jeśli nie potrenujesz solidnie. W sumie jest to gra z pogranicza symulatorów i zręcznościówek opartych na nich.

Program wymaga co najmniej 486 (66 MHz to absolutne minimum), 8 MB RAM, oczywiście CD-ROM i dużo miejsca na twardym. Nie mówiąc już o dobrej karcie graficznej i dźwiękowej...

***Sunrider***

**SILENT THUNDER: A-10 TANK KILLER 2**
Sierra 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| Grafika | 95% |
| Dźwięk | 80% |
| Grywalność | 75% |
| Pomysł | 60% |
| Ogółem | 80% |



okazjach (a czasami bez okazji) Rayman prezentuje rozmaite miny, które w połączeniu z ogólnie zabawnym wyglądem dają żywą i bardzo charakterystyczną postać.

Można dostrzec bardzo duże podobieństwo między Raymanem a grą Jazz Jackrabbit firmy Epic Megagames. W obydwu akcja jest szybka, bohater zabawny, a oprawa całości bardzo dobra. Rayman stanowi jak gdyby rozwinięcie produkcji Epica, choć niestety powielił również niektóre jej wady. Zasadnicze błędy producentów – przekolorowana grafika i niewiarygodnie niski stopień trudności, który czyni z Raymana grę tylko dla najmłodszych.



Mimo tych minusów polecam grę każdemu, nawet jeżeli nie jest entuzjastą platformówek. Raymana po prostu trzeba zobaczyć, chociażby po to, żeby nacieszyć oko starannością wykonania i niesamowitą inwencją autorów.

**RAYMAN**
Ubisoft 1995
Zręcznościowa
PC

| | |
|---|---|
| Grafika | 95% |
| Dźwięk | 90% |
| Grywalność | 90% |
| Pomysł | 85% |
| Ogółem | 95% |

***Great Cornholio***



# Spycraft

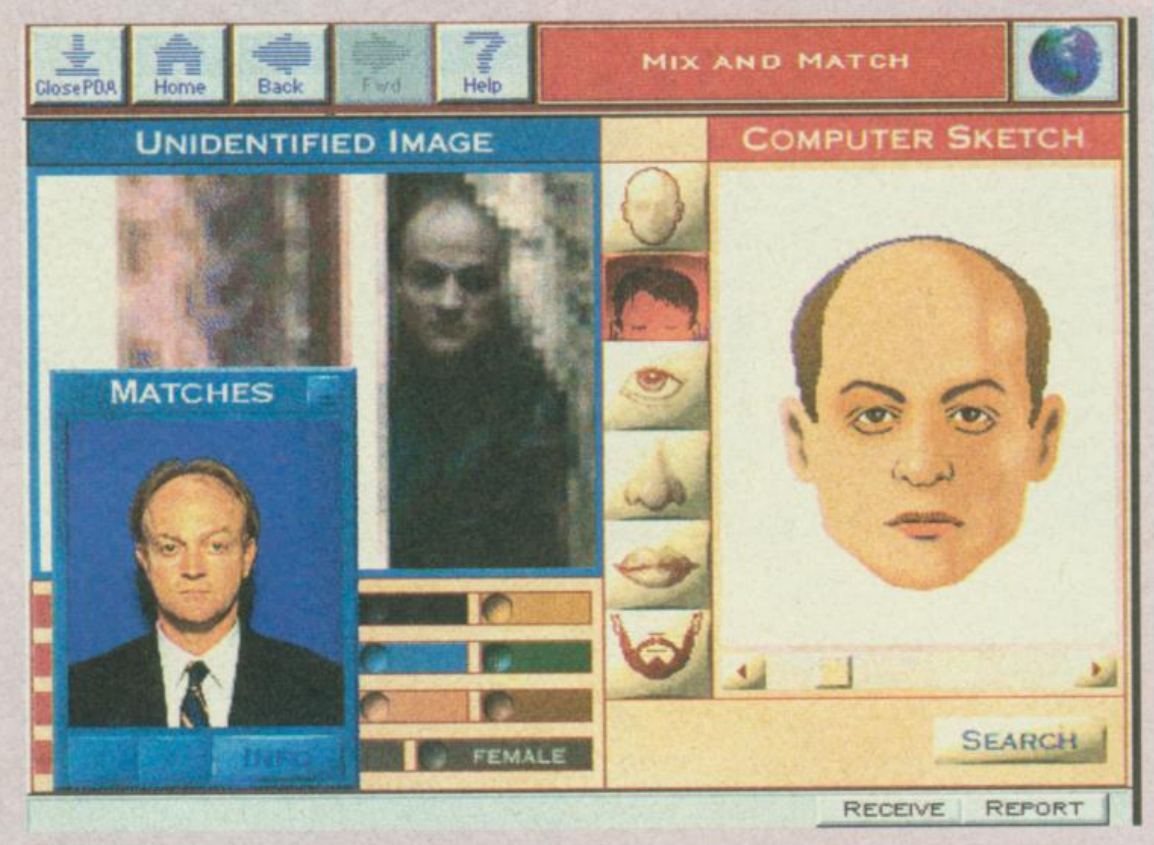
Dostajesz przydział do nowo utworzonego oddziału CIA. Podczas treningu ukryty snajper zabija jednego z instruktorów. Śledztwo wyjawia inną, groźniejszą sprawę – planowany jest zamach na prezydenta. Otrzymujesz dowództwo grupy z zadaniem odnalezienia i zneutralizowania zamachowców. Do dyspozycji masz całą aparaturę szpiegowską i sieć agentów na całym świecie.

Spycraft trudno zaszufladkować. Ma w sobie zarówno elementy przygodowe (linia fabuły, kolejność czynności), jak i logiczne (rzemiosło agenta, czyli identyfikacja obrazów, dźwięków, tworzenie portretów pamięciowych). Pojawiają się też wstawki typowo zręcznościowe w stylu Mad Doga. Dzięki takiemu pomieszaniu gatunków gra nie nudzi – po większym wysiłku umysłowym można sobie postrzelać.

Grafika prezentuje się bardzo dobrze – aktorzy, mnóstwo statystów, oryginalne wnętrza. Niestety, wszystkie wstawki animowane wyświetlane są z przeplotem. Chyba tylko tym Spycraft ustępuje takim tytułom, jak SWAT czy Ripper. Całe szczęście, że animacje są płynne – dzięki temu można przeboleć gorszą jakość grafiki. Wszystkie nieruchome tła prezentują się natomiast znakomicie. Dźwięk również nie pozostawia wiele do życzenia, dialogi są przeważnie wyraźne.

Jak natomiast wygląda Spycraft od strony merytorycznej?






Cóż, trudno mi się wypowiadać, gdyż nie znam mechanizmów funkcjonowania służb wywiadowczych. Znają się natomiast na tym William Colby i Oleg Kaługin, dwaj panowie współpracujący z Activision przy produkcji gry. Są to odpowiednio: były szef CIA oraz były generał KGB. Myślę, że jest to dostateczna gwarancja zgodności Spycrafta z rzeczywistością.

Trzeba przyznać, że gra się przyjemnie. Spycraft jest na tyle nietypowy, że potrafi wciągnąć. Obsługa gry, mimo skomplikowanego wyglądu, nie jest trudna, w kilkanaście minut można ją opanować. Każdy miłośnik Jamesa Bonda dzięki tej grze będzie miał możliwość wykazać się w terenie.

***Frogger***



**SPYCRAFT**

**Activision 1996**
**Przygodowa**
**PC CD-ROM**

| | |
|---|---|
| Grafika | 80% |
| Dźwięk | 70% |
| Grywalność | 75% |
| Pomysł | 85% |
| Ogółem | 80% |

Dystrybucja: Techland, 63-405 Sieroszewice, Parczew 105, tel. (0-64) 34-78-13, 34-89-90, 34-88-90 w. 112

# Slam Tilt

Na początek pytanie: do jakiego gatunku gier należy Slam Tilt firmy 21st Century Entertainment? Tak, oczywiście, fliper – i to taki, jakiego jeszcze świat nie widział.

Slam Tilt jest grą na miarę swych wielkich poprzedników: Pinball Dreams, Fantasies i Illusions. Po raz kolejny firma robi ogromny krok do przodu, dystansując konkurentów.

Zagrać możemy na czterech stołach: wyścigi samochodowe, piraci (tacy prawdziwi, nie komputerowi), kosmos i duchy. Widać, że w tej dziedzinie pomysłów nie przybyło, zmieniło się jednak wykonanie. Grafika Slam Tilt jest znakomita. Przede wszystkim same plansze, następnie doskonale dobrane, w pełni wykorzystane palety kolorów – to zasługuje na podziw. Można znaleźć wiele bajerów: rampy, bumpery i mnóstwo innych, fachowo wykonanych elementów. Sama kulka jest równie interesująca: gdy przelatuje obok źródeł światła, zmienia się jej cieniowanie! Wyświetlacz jest na miarę naszych czasów. Nie ma już



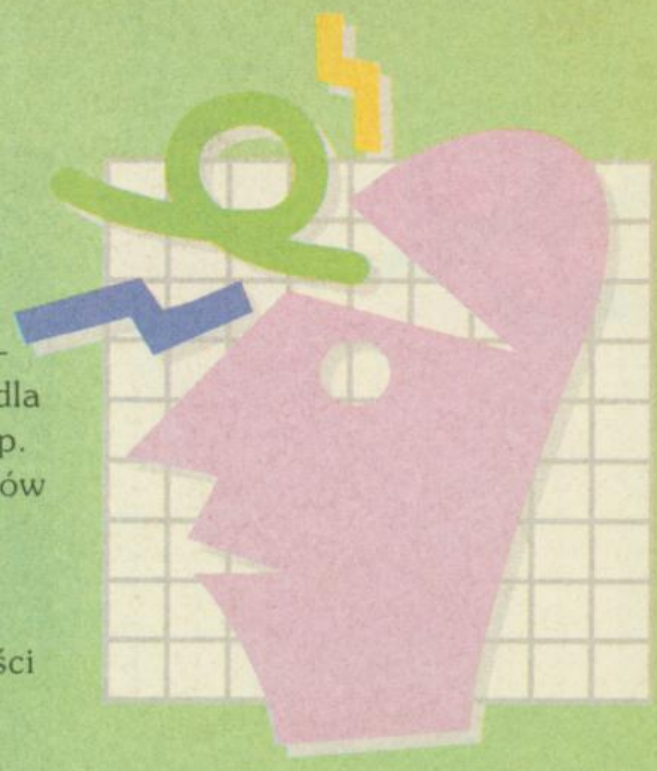



na nim nędznych animacyjek, teraz to renderowane (choć nie tylko) filmiki, sprowadzone oczywiście do dwóch kolorów. W Slam Tilt wyświetlacz spełnia również inną rolę. Rozgrywają się na nim dziesiątki różnych „bonusowych" gier. Są więc trójwymiarowe wyścigi a la Virtual Karting, strzelanie z dział do okrętów, walka z robotami i naprawdę wiele, wiele innych. Do wszystkiego dopasowane są ciekawe melodyjki, może nie rewelacyjne, ale za to nie rozpraszające podczas gry.

***Przemek Jędrzejczyk***

Dystrybucja: MarkSoft

# Fantasy General



SSI – producent Fantasy General to firma wsławiona m.in. programami Panzer General i Allied General, do których FG nawiązuje (choć nie powiela!) i w treści, i w formie. Tym razem jednak przenosimy się na pola bitewne, których wygląd przywodzi na myśl Warhammera i Warcraft 2. Wybieramy bohatera, mamy ścisłą charakterystykę jednostek, zdobywanie doświadczenia, magiczne przedmioty, czary, sprzymierzeńców. Stworzono ponad sto rodzajów oddziałów, podzielonych na kilkanaście gatunków. Oprócz wojsk charakterystycznych dla świata fantasy, takich jak smoki, czarodzieje czy rydwany, znalazło się miejsce dla dziwnych tworów techniki (np. rolling man), a także oddziałów powietrznych (np. strzelcy podwieszeni pod balonami). Wspaniałym pomysłem jest możliwość rozwijania zdolności bojowych oddziałów drogą przeznaczania odpowiedniej kwoty z dochodów na wynalazki w danej dziedzinie – np. kawaleria zmienia się w ciężką kawalerię, rydwany, kopijników itd.




W Fantasy General możemy poprowadzić kampanię (trochę podobnie jak w Warhammerze), rozegrać pojedynczy scenariusz bądź stworzyć własną przygodę (edytor map i armii). Grafika jest zdecydowanie bardziej umowna niż w Warcraft czy Warhammer, ale to przecież gra strategiczna i taki już jej urok. Ważne jednak, że graficzne wyobrażenia jednostek różnią się od siebie tak bardzo, iż nie ma możliwości pomylenia jednej armii z inną. Muzyka świetna (w stylu chórów gregoriańskich), efekty dźwiękowe natomiast na standardowym poziomie.

Fantasy General to doskonała zabawa zarówno dla początkujących strategów, jak i osób doświadczonych. Interfejs użytkownika czytelny i łatwy w obsłudze, scenariusze bardzo interesujące, różne w zależności od wybranej strategii rozwoju. Koniecznie kupić!

***marszałek polny Jacek Piekara***

Dystrybucja: Digital Multimedia Group




## SLAM TILT

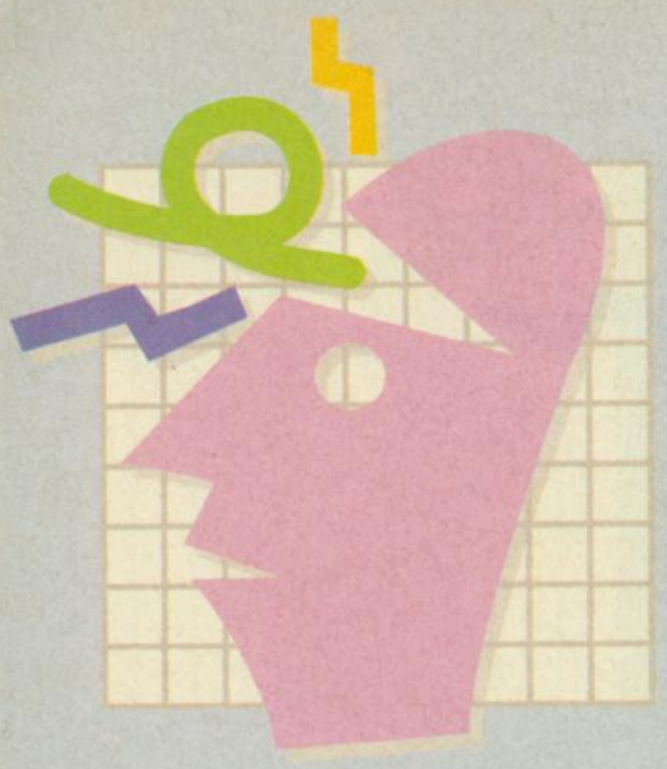
21st Century Ent. 1996
Zręcznościowa
Amiga AGA

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

## FANTASY GENERAL

SSI 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| Grafika | 70% |
| Dźwięk | 70% |
| Grywalność | 95% |
| Pomysł | 95% |
| Ogółem | 90% |






# Flight

Mówiąc krótko, Flight stanowi wierne odwzorowanie MS Flight Simulator. Ten jedyny w swoim rodzaju symulator lotu doczekał się wreszcie konkurencji, o dziwo za sprawą firmy Sierra (cicha woda...), która kilka miesięcy temu zawiadomiła o wykupieniu firmy SubLogic, słynącej z doskonałych, choć od strony graficznej bardzo uproszczonych, symulatorów lotu (np. Flight Light).

Flight – pierwsza gra powstała po mariażu – jest podobny jak dwie krople wody zarówno do produktu Microsoftu, jak i do Flight Light. Prawie identyczne jest sterowanie oraz cały koncept gry. Tutaj także mamy do wyboru kilka modeli samolotów oraz kilka cywilnych portów lotniczych w USA i Kanadzie. Jest też możliwość użycia dodatkowych scenerii i zestawów lotnisk. Również cały system nawigacyjny został właściwie skopiowany z FS. Każdy, kto opanował trudną sztukę pilotażu FS, grając we Flight będzie się czuł jak w domu.

Panowie z firmy Microsoft mogą jednak spać spokojnie, gdyż Flight – wykazując cechy daleko posuniętej ewolucji wstecznej – nie stanowi żadnej konkurencji dla ich wspaniałego FS 5. Grafika jest na bardzo słabym, wręcz żenującym dziś poziomie. Nie tylko nie ma żadnych tekstur ani cieniowania, ale cała sceneria, w której latamy, wygląda dość obleśnie. O podwyższonej rozdzielczości nie ma nawet mowy – zwykła VGA.

Doskonała oprawa FS 5 spowodowała, że grali w niego nie tylko domorośli zapaleńcy pilotażu, ale również zwykli gracze o mniej fanatycznych upodobaniach. W kręgu zainteresowanych programem Flight znajdzie się jedynie grono potencjalnych maniaków lotniczych, szukających rozpaczliwie odmiany od produkcji Mircosoftu. Możemy potraktować tę grę jako nieudany eksperyment Sierry.

***Great Cornholio***

**FLIGHT**

Sierra 1996
Symulacyjna
PC

| | |
|---|---|
| Grafika | 55% |
| Dźwięk | 65% |
| Grywalność | 70% |
| Pomysł | 70% |
| Ogółem | 65% |

# Radix

Na rynku gier dla peceta nie brakuje następców Dooma – Duke Nukem 3-D, TekWar, Rise of the Triad i wiele innych. Jednak gier podobnych do Descenta jest znacznie mniej (Pyrotechnica, Darker – choć to nie ta klasa). A tymczasem Radix – Beyond the Void jest wyraźnie inspirowany tą znakomitą grą.

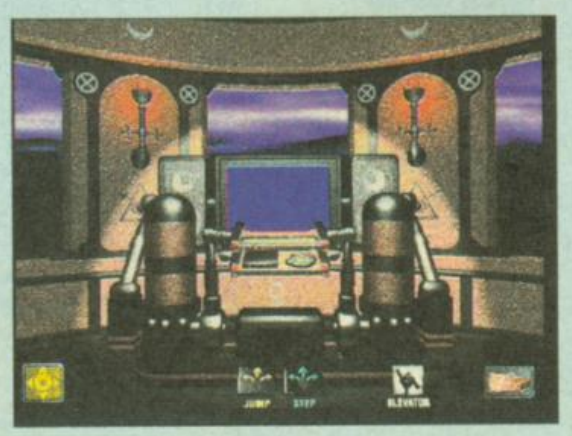
Autorzy Radixa nie kryją tego faktu. Mimo że to ich pierwsza w pełni trójwymiarowa strzelanka, przekonani są, że zrobili ją o niebo lepiej niż Interplay grę Descent. Tu także latasz stateczkiem kosmicznym, ale nie po kopalniach, lecz po bazach Obcych. Twój pojazd nie może się zatrzymać (jak w Descencie), tyl-

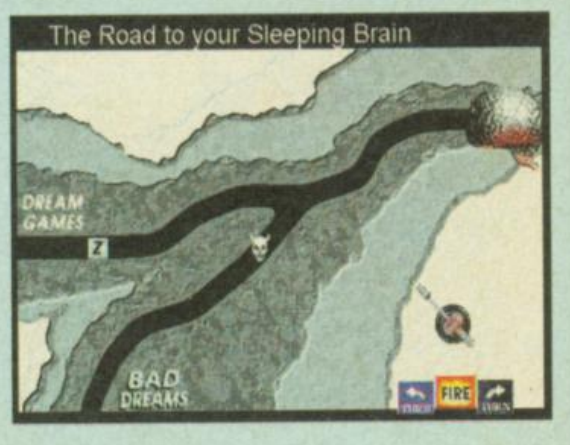



# Total Distortion

Były już symulatory prawie wszystkiego, od samolotu do muszli klozetowej. Były też managery prawie wszystkiego, od piłki nożnej do stadionu pałkarskiego. Jeden temat nie chciał się dać okiełznać komputerowi – muzyka, a konkretnie manager zespołu rockowego. Ale wreszcie mamy grę próbującą połączyć managera z przygodówką, a znajdujemy w niej też elementy zręcznościowe i strategiczne. Efektem jest niestety totalny GNIOT.

Moją długą listę narzekań zacznę przekornie od tego, co mi się w grze podobało:... A teraz mogę już przejść do wad. Przede wszystkim – nędzna grafika. Ktoś uznał, że od dawna nie bawił się w 3D Studio, więc zrobił grafikę do TD. Ten ktoś poprzestał tylko na obrazkach statycznych, ograniczając się do całych dwóch i pół animacji. Nie leniuchował za to pan scenarzysta i stworzył najbardziej poroniony scenariusz, jaki moje oczy widziały. Podam przykład: „Jesteś żądnym przygód producentem wideoklipów (...). 6 lat temu na alternatywnej Ziemi ni stąd, ni zowąd pojawiły się urządzenia pozwalające na podróż międzywymiarową (...). Odkryto setki wymiarów (...), a większość z nich była zbudowana na bazie (UWAGA!!!) popularnych cartoonów i zamieszkiwana przez istoty przypominające naszych muzyków rockowych (...). Okazało się, że były one tworzone przez urywki snów młodych ludzi na naszej Ziemi (YEZOOO!!! Kto to wymyślił?!). I teraz Ty, żądny przygód i tak dalej, przenosisz się do skręconego wymiaru (Distortion Dimension), aby znaleźć materiały do swoich klipów".





ko cały czas leci naprzód. Epic twierdzi, że jest to celowe, gdyż zwiększa dynamikę gry – nie możesz się już schować za winklem i walić rakietami. Dla mnie to jednak spora wada. Stateczkiem steruje się dziwacznie – zachowuje się bardzo nienaturalnie, trudno wycelować w cokolwiek. Nie można także zrobić obrotu o 360° , zadzierając dziób do góry.

Radix jest grą zdecydowanie trudniejszą od Descenta. Wrogie statki i Obcy poruszają się bardzo szybko, trudno w nich trafić i uniknąć ich strzałów. Energia szybko spada do zera, co oczywiście oznacza śmierć. Kiepskie są także efekty dźwiękowe (strzał z lasera przypomina raczej, za przeproszeniem, pierdnięcie). Fajna jest natomiast muzyka – ścieżka dźwiękowa zrobiona „na metalowo", dużo w niej gitar i głośnego dudnienia. Pasuje do tego rodzaju gry.

Można grać w kilka osób na sieci, przez modem czy kabel RS-232. Gra nie zrobiła na mnie wrażenia. Paru moich kolegów się nią zachwycało, ja jednak wolę pograć w starego i poczciwego Descenta (lub nowego i świeżego Descenta 2).

***PiŁA/KtS***
***(pila@blue.maloka.waw.pl)***






**RADIX**
**BEYOND THE VOID**

Epic Megagames 1995
Zręcznościowa
PC, PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| Grafika | 70% |
| Dźwięk | 80% |
| Grywalność | 60% |
| Pomysł | 60% |
| Ogółem | 80% |

Jest to największy stek idiotyzmów, stłoczonych w jednej grze komputerowej. Na tym jednak nie koniec. Interfejs do tworzenia klipów powoduje załamanie nerwowe już przy tworzeniu piątej klatki filmu. Do tego dochodzi skrajnie denna instrukcja, w której połowę zajmuje legenda, a resztę – lista ewentualnych problemów, jakie możecie napotkać. Dodam jeszcze, że gra działa tylko w naszym ulubionym środowisku Windows. Jedyne, co w minimalnym stopniu ratuje sprawę, to fajne melodyjki. Ogłaszam Total Distortion gniotem sezonu i stanowczo odradzam – lepiej sobie kupić normalny kompakt z dobrą muzyką.

***Total Zooltar***

**TOTAL**
**DISTORTION**

Mindscape 1995
Strategiczno-przygod.
PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| Grafika | 55% |
| Dźwięk | 80% |
| Grywalność | 5% |
| Pomysł | 100% |
| Ogółem | 10% |

Dystrybucja: Digital Multimedia Group

# King-dom at War



Kingdom at War składa się niemal w całości z pomysłów, na które mądrzy ludzie wpadli bardzo dawno temu. Gra jest niemal dokładną „podróbką" Defender of the Crown, z możliwością gry przez modem. Mimo swej wtórności, KAW potrafi przykuć do monitora na wiele godzin. Przyczyna tego tkwi zapewne w sentymencie, jakim wielu graczy darzy stare, dobre, klasyczne gry, które spełniały swoją powinność bez powszechnych dziś komercyjnych udziwnień.



Castle Niksar. Owned by Solon.

Tytułowe Królestwo to zestaw rozrzuconych po mapie miast i wiosek, które są obiektem walk między sześcioma przywódcami klanów. Walki toczą się z udziałem dziesięciu typów wojsk – od piechoty przez ciężkozbrojną konnicę, aż po balisty i tarany. Wadą są niewielkie możliwości rozbudowy miast. Ograniczają się one jedynie do wzmocnienia obrony – zwiększenia załogi zamku, budowy murów czy wyrzutni pocisków. Brak możliwości inwestowania w miasta nie pozwala różnicować ich wartości, a tym samym ich atrakcyjności dla przeciwnika.

Zdecydowanie bardziej interesująco wyglądają możliwości kontroli oddziałów. Armia ma do dyspozycji szereg „argumentów" przydatnych w konflikcie zbrojnym. Żołnierze muszą być ponadto dobrze żywieni i wypoczęci, aby ewentualna potyczka zakończyła się sukcesem gracza, a nie komputerowego przeciwnika, który w dziwny sposób ma tendencję do bycia wielokrotnie silniejszym.

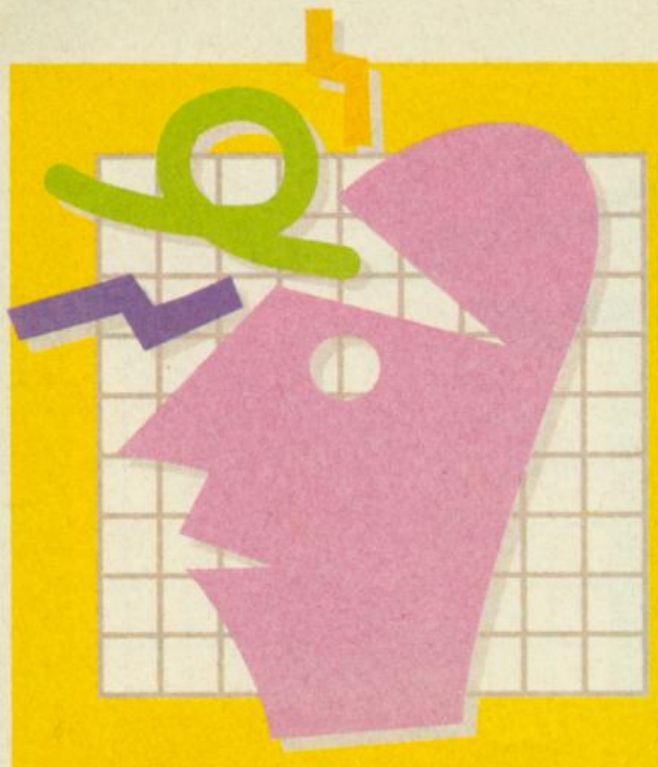
Zdecydowanie polecam tę pozycję miłośnikom klasyki.

***McSon***

**KINGDOM AT WAR**

Manaccom Pty Ltd. 1996
Strategiczna
PC

| | |
|---|---|
| Grafika | 70% |
| Dźwięk | 60% |
| Grywalność | 90% |
| Pomysł | 50% |
| Ogółem | 80% |



# Space Bucks

Dawno, dawno temu firma Impressions skleciła programik o wdzięcznej nazwie Air Bucks. Programik został oceniony jako gra średnia i to z tych bardziej średnich. Odszedł więc w otchłań zapomnienia. Minęło parę lat. Firma Impressions wpadła w czułe objęcia firmy Sierra. Zgodnie z zasadą: „Jeżeli nasza poprzednia gra była słaba, to zróbmy sobie nową", Impressions stworzyła nowy programik o wdzięcznie brzmiącej nazwie Space Bucks. I zgadnijcie co dalej? To też średnia gra i też z tych bardziej średnich. Widocznie historia lubi się powtarzać.

Akcja gry toczy się za jakieś 500 lat, gdy ludzkość nawiązała kontakty z innymi cywilizacjami. Tym razem nie wcielasz się w rolę przywódcy jednej z ras, która chce zlikwidować konkurencję. Tym razem jesteś szefem intergalaktycznej organizacji handlowej, która chce zlikwidować konkurencję. Eee... to znaczy, przynajmniej stać się największą z intergalaktycznych organizacji handlowych. Jak się już może domyślacie, gra mnie nie zachwyciła. Ma słabą grafikę (SVGA co prawda), jeśli porównać ją np. z takim Ascendancy. Handlujemy latając między różnymi planetami, na których można lądować dopiero po wykupieniu zezwolenia. I tu pierwsza niedoróbka. Mimo że sterowałem rasą, która podobno nienawidzi ludzi (i to z wzajemnością), bez trudu udało mi się wykupić prawa do lądowania na planecie zajmowanej właśnie przez ludzi, i to po najniższej możliwej cenie! Handlować można tylko 8 towarami. Do wyboru mamy tylko 4 rodzaje kadłubów o różnej ładowności. Bida z nędzą. Do tego interfejs użytkownika jest skrajnie pokręcony.

Gra chodzi tylko pod Windows. Wymagania nie są wygórowane – wystarczy nawet słabsze 486. Oczywiście CD-ROM 2×.

***Space-Zooltar***

Dystrybucja: IPS Computer Group







## SPACE BUCKS

Sierra/Impressions 1996
Handlowa
PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| Grafika | 75% |
| Dźwięk | 85% |
| Grywalność | 65% |
| Pomysł | 50% |
| Ogółem | 70% |

# Tower

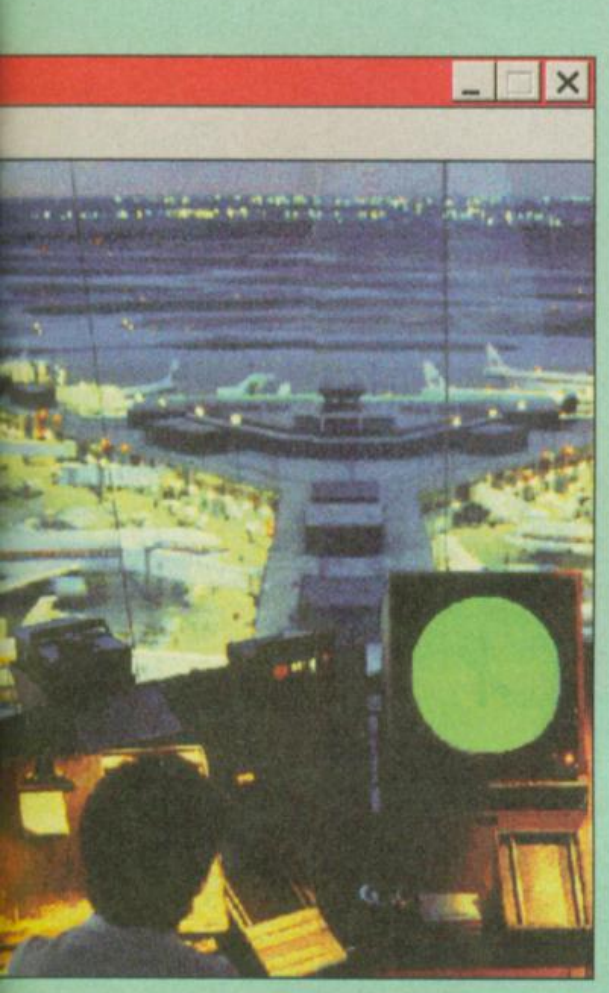
Amatorzy symulacji lotniczych doczekali się wreszcie porządnego symulatora wieży kontrolnej. Program Tower (którego autorem jest nie byle kto, lecz firma BAO, znana szerzej jako twórca Flight Simulatora) pozwala kierować ruchem lotniczym na trzech lotniskach USA, w tym na jednym z najbardziej zatłoczonych portów na świecie – O'Hare w Chicago. Tower jest kolejną grą przeznaczoną dla Windows 3.x/95. Gracz musi przejąć obowiązki, wykonywane w rzeczywistości przez co najmniej trzy osoby odpowiedzialne za przyloty, odloty i ruch na płycie lotniska. Nie jest to jednak takie trudne. Sterowanie odbywa się za pomocą angielskojęzycznych komend wprowadzanych skrótami z klawiatury, których składnia i przeznaczenie zostały przejrzyście wyjaśnione w dokumentacji i helpie. Piloci komunikują się z wieżą międzynarodowym slangiem lotniczym, bardzo ładnie syntezowanym przez program. Dzięki wysokiej jakości dźwięku oraz doskonałej grafice możemy się naprawdę czuć jak na wieży.




Program jest oczywiście przeznaczony tylko dla maniaków latania i osoby czekające na wartką akcję z fabułą raczej się rozczarują. (Uwaga: nie ma możliwości zestrzeliwania samolotów, można je najwyżej... hm, likwidować!) Ponieważ wierność symulacji jest dosyć duża, fucha zawiadowcy ruchu lotniczego staje się wkrótce dość monotonna, jeśli tylko gracz macha lizakiem w sposób umiejętny. Jednakże wystarczy jeden błąd, a już wydarzenia zaczynają się niebezpiecznie komasować – w powietrzu krąży kolejka samolotów mających lądować akurat na pasie, na którym stoi zapomniana awionetka ciągle wyczekująca na

zezwolenie odkołowania na parking, itp., rozkład lotów idzie w diabły, pasażerowie klną i w końcu dyrekcja dziękuje Ci za dotychczasową współpracę.

Program pozwala na sprzęgnięcie się kabelkiem z Flight Simulatorem 5.1, dzięki czemu kolega latający w scenariuszu Chicago O'Hare będzie uczestniczył w naszych powietrznych manewrach. „Dopracowanie" programu cieszy oko i ucho. Bardzo ładnie brzmią monologi pilotów, widok z okna na płytę zapiera dech (oryginalne, zdigitalizowane zdjęcie, plus teksturowane samoloty rzucające cień na asfalt), bardzo wygodny (po dojściu do wprawy) jest też sposób



komunikacji. Summa summarum, doskonały i niehałaśliwy przerywnik w pracy.

***Przemysław Wnuk***

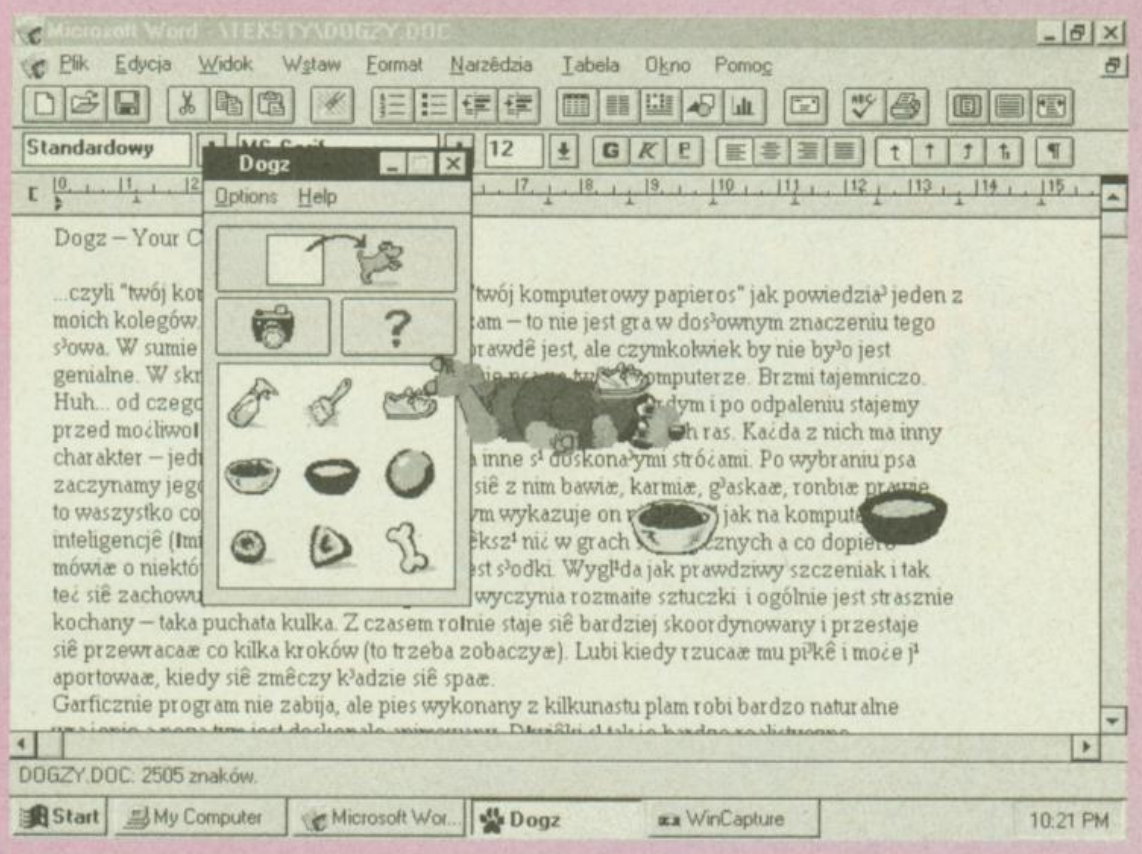
**TOWER**

**BAO 1995**
**Symulacyjna**
**PC**

| | |
|---|---|
| Grafika | 90% |
| Dźwięk | 85% |
| Grywalność | 80% |
| Pomysł | 100% |
| Ogółem | 90% |

# Dogz – Your Computer Pet

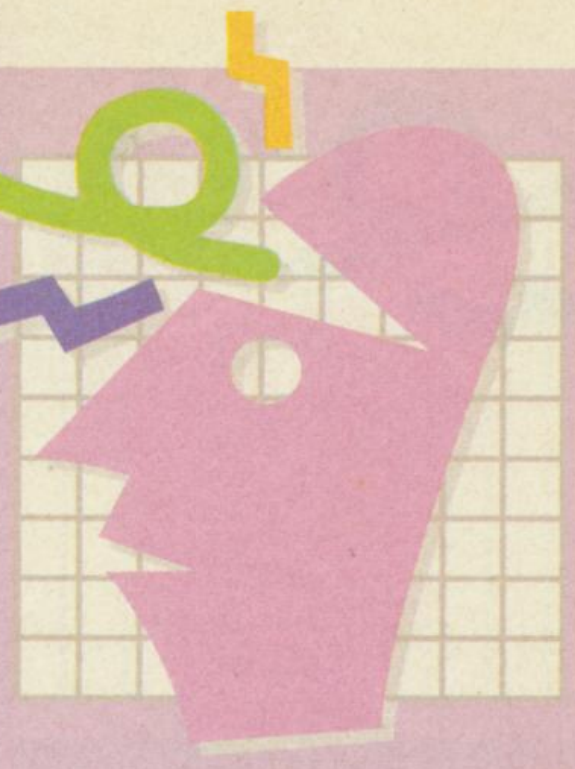
...czyli „Twój komputerowy zwierzak", a nie „Twój komputerowy papieros" jak powiedział jeden z moich kolegów. Na początku zaznaczam – to nie jest gra. Trudno powiedzieć, co to takiego, ale jest genialne. W skrócie – hodujesz psa w swoim komputerze. Brzmi tajemniczo.




Po odpaleniu programu stajemy przed możliwością wyboru jednego z pięciu szczeniaczków różnych ras. Każdy ma inny charakter – jedne zrobią wszystko dla ciastka, inne są doskonałymi stróżami. Przy tym wykazują niezwykłą jak na komputer inteligencję.

Po wybraniu psa zaczynamy jego powolne szkolenie. Można się z nim bawić, karmić, głaskać, robić prawie wszystko, co z prawdziwym. Pies jest słodki. Wygląda jak prawdziwy szczeniak i tak się też zachowuje. Szczeka, merda ogonem, wyczynia rozmaite sztuczki i ogólnie jest strasznie kochany – taka puchata kulka. Z czasem rośnie, staje się zręczniejszy i przestaje się przewracać co kilka kroków (to trzeba zobaczyć). Lubi, gdy mu się rzuca piłkę – może ją aportować, a kiedy się zmęczy, idzie spać.

Program nie imponuje wprawdzie grafiką, ale pies wykonany z kilkunastu plam robi bardzo naturalne wrażenie, jest też doskonale animowany. Dźwięki – szczekanie, skomlenie i pomruki – są doskonale oddane. Program oferuje kilka ciekawych opcji, np.: możliwość uczynienia Twego Ciapka czy Azora psem strażniczym. Gdy ktoś nie zna hasła, pies zaczyna szczekać, robi mnóstwo hałasu i gryzie kursor.



Ten program przede wszystkim dawał mi wytchnienie po długich godzinach pracy z Excelem albo innym Wordem. No właśnie. Bazan zaczął szczekać. Pewnie znowu chce siusiu. Jak go nie wyprowadzę, to zabrudzi wszystkie artykuły.

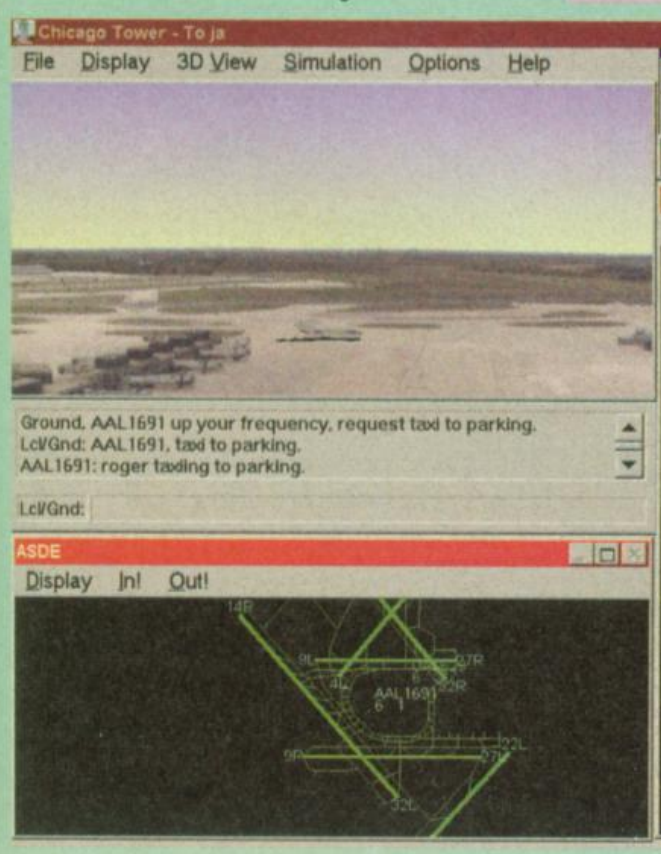
***Snoopy the Pies***

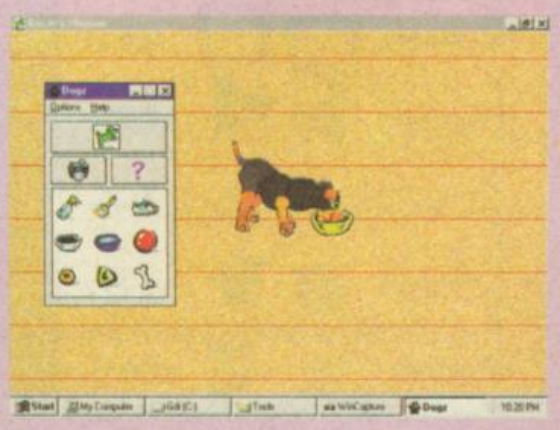
Dystrybucja: Digital Multimedia Group
00-855 Warszawa
ul. Grzybowska 39
tel. 620 82 99, 24 03 14

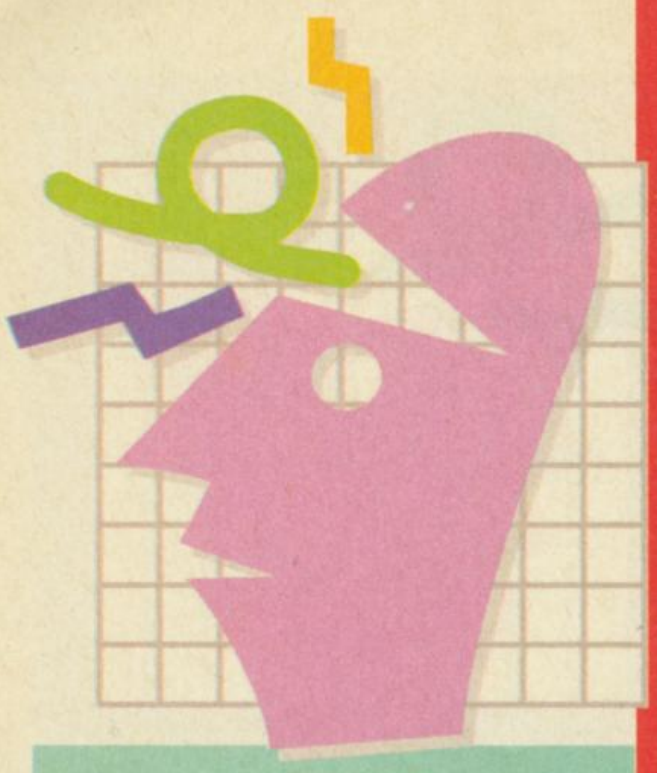
**DOGZ**

**Mindscape 1996**
**PC CD-ROM**

| | |
|---|---|
| Grafika | 80% |
| Dźwięk | 85% |
| Grywalność | 100% |
| Pomysł | 100% |
| Ogółem | 95% |





# Advanced Tactical Fighters

Electronics Arts wydało kolejny odcinek sagi rozpoczętej przez USNF. Tym razem możemy polatać dodatkowo kilkoma najnowocześniejszymi maszynami – niektóre są w stadium prototypu (X-31, X-29, Rafale), a nawet czystej fanazji (X-35 ASTOVL). Są też samoloty już istniejące (F-22, F-117 i B-2). Oczywiście, każdy inaczej zachowuje się w powietrzu, dysponuje innym uzbrojeniem i wykonuje misje innego rodzaju.

Można polatać sobie dla przyjemności, odbyć pojedyncze misje bojowe oraz całą kampanię. Można latać samolotami dostępnymi w poprzednich częściach. Zachowano nawet mocno kotrowersyjny sposób przedstawiania przyrządów pokładowych w małych okienkach.

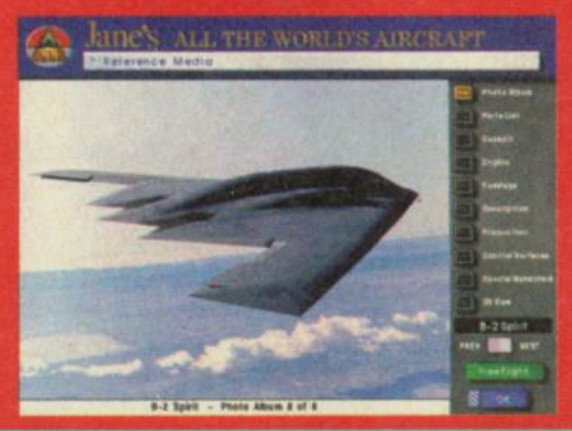
I znów, tak jak w poprzednich odcinkach serii, potrzebny jest supermocny komputer. Gra pracuje w rozdzielczościach od 320×200 (Pentium 60/75) aż do 1024×768 (Septium 5000 MHz z akceleratorową kartą graficzną SuperPCI High Speed Twin Turbo 16V z 20 MB pamięci video). Grafika wygląda dosyć estetycznie, jednak engine prawie się nie zmienił w stosunku do USNF. Bardzo wysoka rozdzielczość nie robi już wrażenia, a tekstury są dużo gorsze niż choćby w Silent Thunder.

Dźwięk jest, jaki był – gadki, gadki i jeszcze raz gadki. Uwagę zwraca melodia, przygrywająca w czasie lotu. W zależności od rozwoju wydarzeń może być gwałtowna (czujesz, że niebezpieczeństwo nadchodzi) lub spokojniejsza.

Ocena ogólna: jeśli znasz i lubisz ten typ symulatorów, zagraj. Jeśli nie znasz serii, dobrze się zastanów. ATF nie jest superrealistycznym symulatorem, ani nie imponuje oprawą. Na rynku dostępne są lepsze pozycje, o mniejszych wymaganiach i większej grywalności.

***Sunrider***

Dystrybucja: IPS Computer Group




Ta zabawna przygodówka jest znakomitą parodią wszelkiej fantastyki. Spośród innych gier wyróżnia się doskonałym humorem, wpadającym w absurd. Żeby dobrze odczytać wszystkie aluzje zawarte w grze, trzeba jednak przynajmniej pobieżnie znać książki i gry fantastyczne.

Do wyboru masz dwie postacie. Jaszczurkopodobny Thidney jest wojownikiem, zapalonym poszukiwaczem przygód i złośliwym głąbem. Shah-ron, która wygląda jak hmm... panienka spod latarni, wbrew pozorom jest utalentowaną czarodziejką. W zależności od tego, kogo wybierzesz, Twoje losy potoczą się w różny sposób. Czekają Cię trzy przygody.

Niestety, oprawa pozostawia wiele do życzenia. Grafika, wykonana w niskiej rozdzielczości i pastelowych kolorach, nie prezentuje się najlepiej. Całe szczęście, że gra nadrabia humorem i ogólnie pojętą grywalnością, bo inaczej zostałaby pewnie oceniona jako kompletny bubel. Animacje są w miarę płynne, nic zresztą dziwnego: po pierwsze – niska rozdzielczość, po drugie – są raczej niewielkie; brak rozmachu, z jakim robione są teraz niektóre gry (np. Ripper). Dźwięk jest całkiem przyjemny, komponuje się dobrze z klimatem gry. Zabawnie podłożony jest również głos – szczególnie wypowiedzi Thidneya są bezbłędne. O dziwo, wszystkie teksty pojawiają się również u dołu ekranu, więc nie ma problemu ze zrozumieniem.





Obsługa KOM jest prosta, ikony standardowe – weź, porozmawiaj, idź, popatrz, porusz oraz (!) uderz. Tej ostatniej ikony używam najczęściej, przeważnie z opłakanym skutkiem. Pierwszą osobą, którą po włączeniu gry chciałem zbić, był mały fruwający duszek. Niestety, okazał się twardzielem i dostałem prawym prostym w pysk.




W sumie Kingdom O' Magic sprawia bardzo sympatyczne wrażenie, pomimo dosyć marnej grafiki. Dowcipne teksty i sytuacje, a przede wszystkim przewrotne podejście twórców do stereotypów fantastyki powodują, że przygodówka ta jest atrakcyjnym kąskiem dla miłośników gatunku.

***Frogger***

Dystrybucja: Digital Multimedia Group

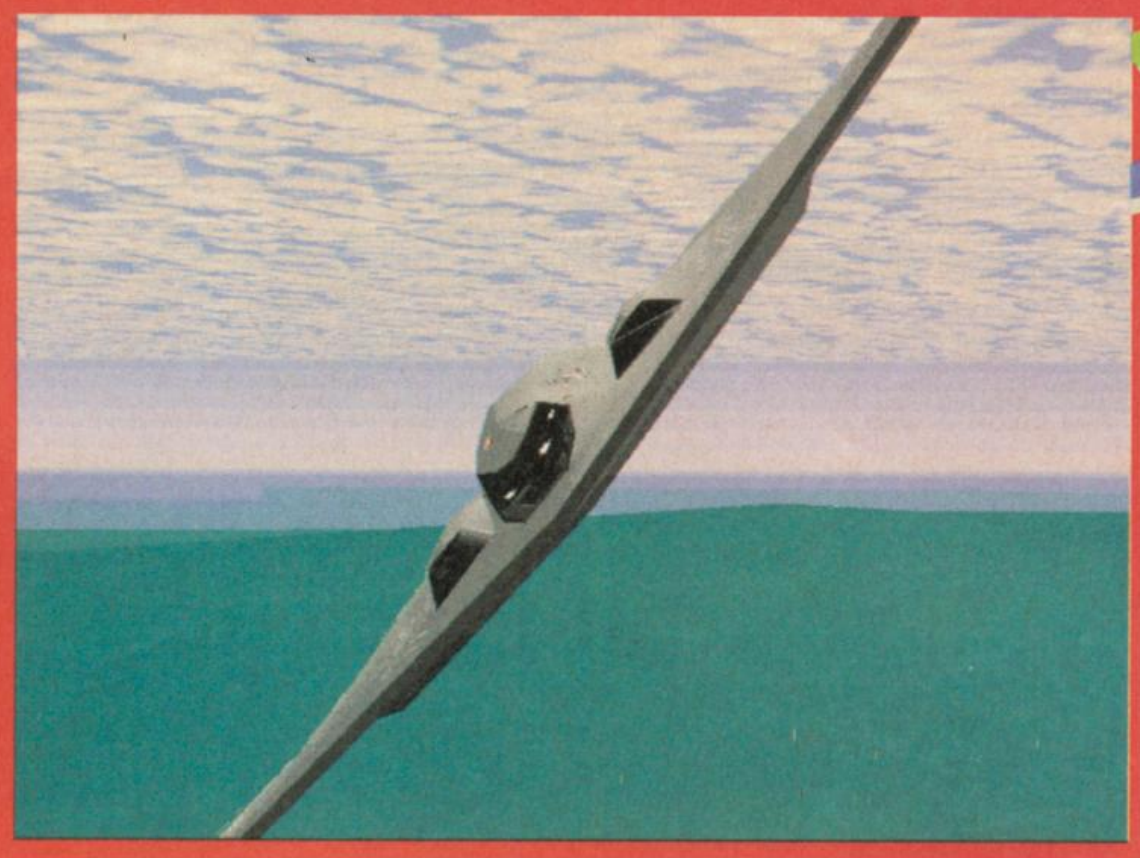
**KINGDOM O' MAGIC**
**SCI 1996**
**Przygodowa**
**PC CD-ROM**

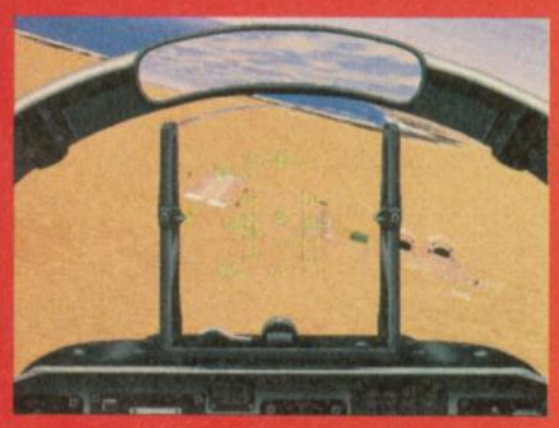
| | |
|---|---|
| Grafika | 65% |
| Dźwięk | 75% |
| Grywalność | 80% |
| Pomysł | 80% |
| Ogółem | 75% |

# Kingdom O' Magic

**JANE'S ADVANCED TACTICAL FIGHTERS**
Electronic Arts 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| Grafika | 80% |
| Dźwięk | 80% |
| Grywalność | 75% |
| Pomysł | 60% |
| Ogółem | 70% |



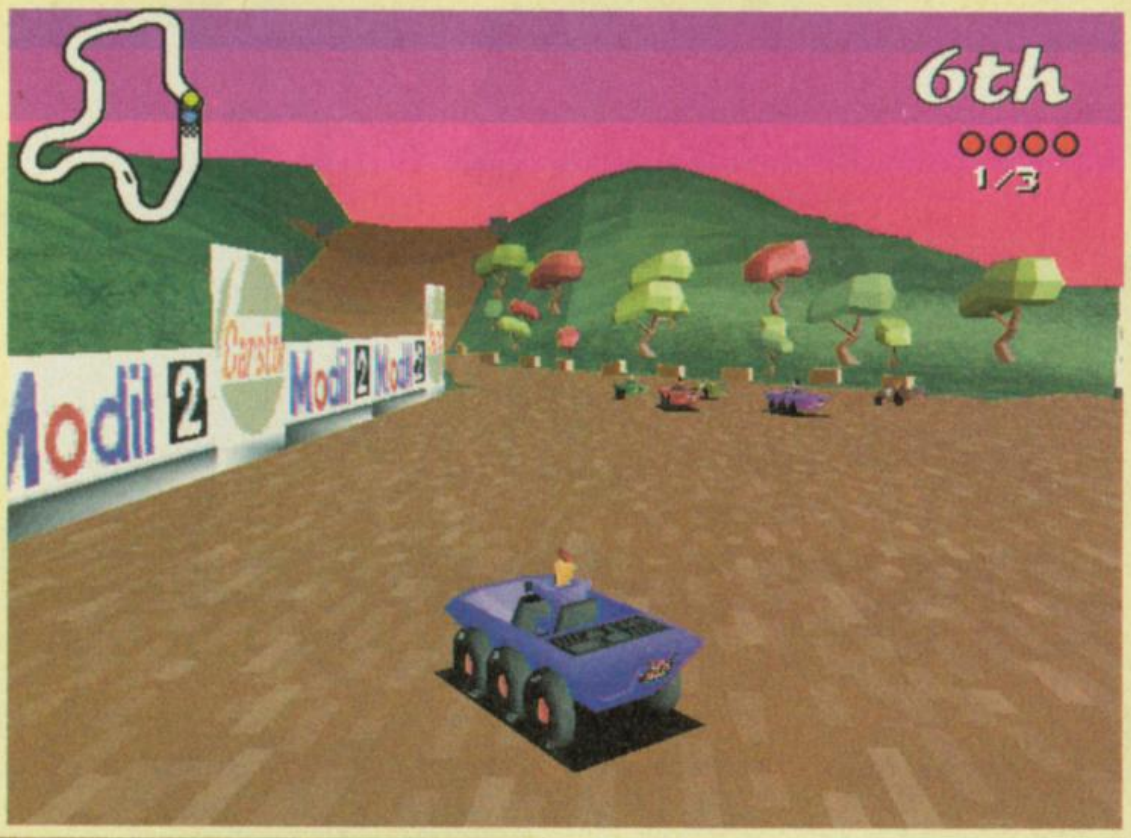


# Big Red Racing

Preview wyglądał nieźle. Był jeden tor, kilka postaci do wyboru, dwa pojazdy i niezła grywalność. Czekałem więc na pełną wersję. W końcu jest i powiem krótko – gra „zabija". Jest po prostu świetna. Zacznę przekornie od wad, żeby potem móc się skupić na zaletach.

Po pierwsze – nie poprawiono engine gry. Nadal dla przerażającej większości graczy – tych ze sprzętem gorszym niż 486DX4/100 – jedyną opcją będzie gra w niskiej rozdzielczości, bez tekstur i na zmniejszonym ekranie. Wiem, że to brzmi przerażająco. Mnie się też nie podoba – na moim sprzęcie gra w trybie SVGA chodzi szybko tylko w małym okienku. A mam właśnie ww. 486 z kartą S3 VLB. Nie jest to może sprzęt rewelacyjny, ale na Boga, powinien wystarczyć do zwyczajnej wektorówki. No właśnie – grafikę wektorową niektórzy uważają za wadę. Ja tam lubię wektorki, bo mam takie skrzywienie jeszcze z czasów „amigowych".

Dobra, teraz zalety. Gra ma







zabójczą grywalność, a jak już ktoś ma dobry sprzęt, to po prostu odpala w kosmos. Teksty rzucane przez komentatorów są BARDZO śmieszne (mnie zabiła Japonka mówiąc: „...driver is a yushi – yushi..."). Do wyboru jest 16 (!!!) pojazdów, m.in. Monsta Truck, helikopter, poduszkowiec i mnóstwo innego tatałajstwa. Każdy ma inne parametry, przez co inaczej się nim steruje. Doskonałe są reakcje pojazdów na torze – skaczą, przewracają się, zajeżdżają drogę. Można się ścigać na 24 trasach, z czego trzy umieszczone są na innych planetach.

Grafika gry, jak już wspomniałem, jest dobra – tylko „powolna". Ale nic to. Na prawdziwego fanatyka samochodówek nie ma mocnych. A jak się znajdzie dwóch maniaków, którzy mają dwa dobre komputery, jeden kabelek i dużo wolnego czasu, to i polinkować można. Da się zresztą grać na jednym komputerze (split screen), ale wtedy niewiele widać.

Gra ma wszelkie szanse stać się przebojem. Grać!

***Big Zooltar***




**BIG RED RACING**
Domark 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| Grafika | 85% |
| Dźwięk | 95% |
| Grywalność | 95% |
| Pomysł | 80% |
| Ogółem | 95% |



# Silent Hunter

Cichy łowca nadchodzi! Poczciwy Silent Service II doczekał się wreszcie następcy. Pora przesiąść się z U-Bootów na „submaryny" i zacząć gnoić „bad guys". Za sprawą SSI (twórcy Su-27 Flanker) można znów rozegrać wojnę z Japończykami, patrząc przez peryskop.



Silent Hunter jest bardzo bliski Aces Of The Deep. Prawie identyczna konstrukcja menu, podobne opcje. Jeśli chodzi o symulację, nie wymyślono nic nowego, natomiast doszlifowano każdy szczegółik w starych pomysłach. Można powiedzieć, że pomysł zerżnięty z gry Sierry adaptowano dla potrzeb wojny na Pacyfiku.

Masz możliwość odbycia misji historycznych, walk z okrętami, konwojami i specjalnymi patrolami przeciwpodwodnymi! Oczywiście, jest to, co „rekiny" lubią najbardziej – kariera od początku do końca działań wojennych (chyba że wcześniej Japsy Cię zatopią). Od razu rzuca się w oczy kolosalna przydatność radaru. Bez niego w nocy ani rusz. W AOD można było polegać na obserwacji wzrokowej. Tutaj – zapomnij o tym! Widoczność w nocy potrafi spaść do 3000 jardów. Katastrofa.

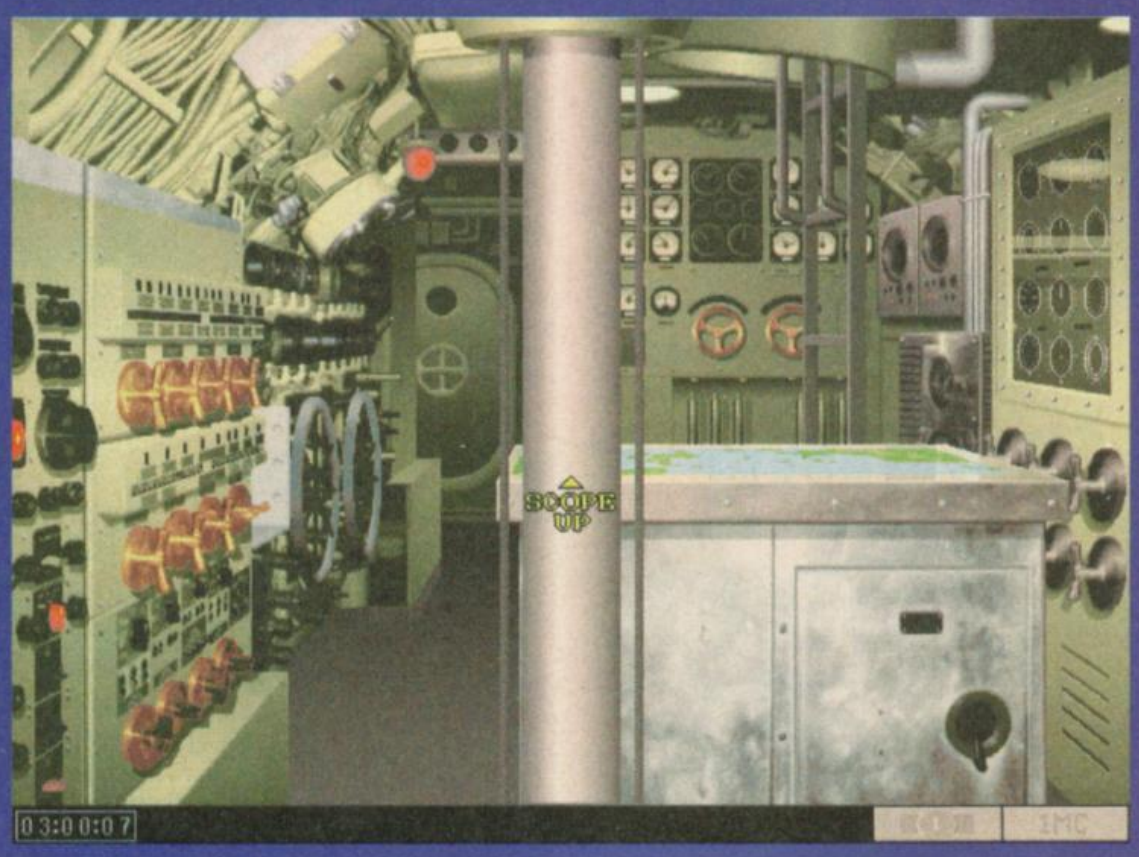
Grafika – 640×480 w 256 kolorach. Rewelacyjnie płynnie chodzi na DX4/133 MHz. Również bez problemu można grać na 486DX2/66. Z ciekawostek – Twój okręt pozostawia kilwater (tego nie widziałem w AOD). Natomiast okręty–cele są zrobione jako bitmapy, co prawda dużo bardziej szczegółowe niż w AOD (na mostku i kadłubie przez bulaje widać światła – czyżby ci durnie nie przestrzegali zaciemnienia?), ale pozostaje wada znana z SS II – brak trójwymiarowych sylwetek. No i najważniejsze: mimo że okręt kołysze się na wzburzonym morzu, fal brak. Efekt jest gorszy niż w Command: Aces Of The Deep. Za to dźwięk! Odgłosy wybuchów, wystrzałów itp. na pewno dorównują AOD, natomiast jakość mowy w SH jest zdecydowanie wyższa.

Grywalność wysoka, zwłaszcza dla miłośników starego SS II. Ja osobiście wolę Command: AOD, ale Hunter również bardzo mi się podoba – czekajcie więc na opis.

***Oberleutnant Kozlovski***

Dystrybucja: Digital Multimedia Group





**SILENT HUNTER**

SSI/Mindscape 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| Grafika | 95% |
| Dźwięk | 100% |
| Grywalność | 90% |
| Pomysł | 60% |
| Ogółem | 90% |

# Polanie

W czasach, gdy producenci gier wydają masowo płyty CD, rzadkością jest pojawienie się dobrego programu na dyskietkach. Takim rodzynkiem jest gra Polanie.



Przenosimy się w przełom VII i VIII wieku n.e., na próg średniowiecza, gdzie króluje oręż i magia. Wcielamy się w postać syna księcia Polan, Mirka, który ma za zadanie „przekonać" sąsiednie plemiona, aby przeszły na jego stronę. Pod naszym dowództwem znajdą się między innymi łucznicy i doborowi woje (z nieznanych przyczyn zwani w grze rycerzami), których umiejętności rosną z potyczki na potyczkę. Spotkamy też postacie władające magią – np. dalekowidzących kapłanów, tworzące magiczne osłony kapłanki czy strzygi, mające zdolność regeneracji, co czyni je groźnymi przeciwnikami.

Gra wyglądem, treścią i systemem sterowania bardzo przypomina takie hity, jak Warcraft czy Command & Conquer. Tak jak np. w Dune 2 zbieraliśmy przyprawę, u Polan zbieramy trawę „przy pomocy" krów, które przetwarzają ją na niezbędne dla nas mleko. Oprócz tego, wysyłamy do lasu drwali po materiał budowlany.

Poziom grafiki odbiega nieco od jakości zachodnich produktów, ale mimo wszystko jest wysoki. Podobnie z muzyką – miła dla ucha, pasująca do nastroju gry. Najbardziej jednak przypadły mi do gustu efekty dźwiękowe.



Odgłosy walki są bardzo realistyczne, a odzywki poszczególnych oddziałów – np. „Czego?" lub „Zarąbię!" – trzeba po prostu usłyszeć!

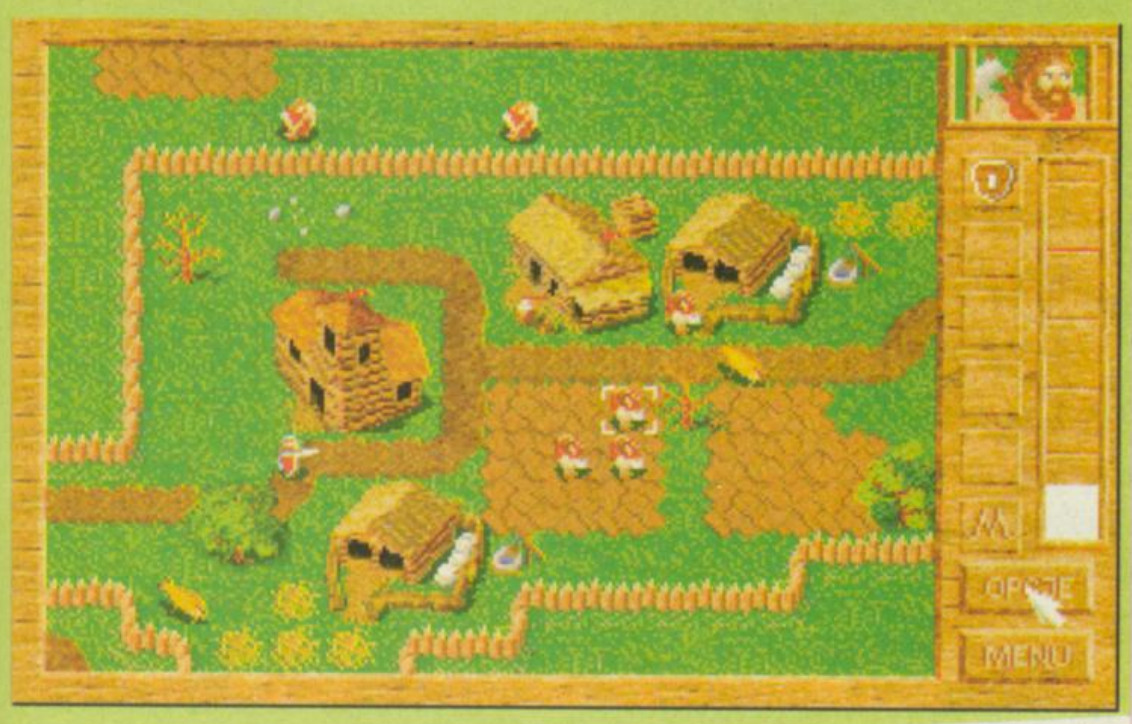
Gra działa pod DOS, ale, jak zapewniają autorzy, można ją uruchamiać też pod Windows 95 – zarówno w trybie DOS, jak i w okienku. Jak na produkt polski, program jest bardzo udany. Szkoda tylko że sam pomysł trąci nieco myszką. Jednak nie hamuje to wzrostu popularności gier tego typu. Sądzę, że program zyska szerokie grono wielbicieli.

*ViZ*

Produkcja i dystrybucja: USER
30-403 Kraków
ul. Rzemieślnicza 31
tel. (12) 668854, 696922

**POLANIE**
**USER 1996**
**Strategiczna**
**PC**

| | |
|---|---|
| Grafika | 70% |
| Dźwięk | 80% |
| Grywalność | 80% |
| Pomysł | 60% |
| Ogółem | 80% |




# Track Attack



Jest to coś, co wygląda jak bardzo daleki kuzyn Super Cars 2 na Amigę – tyle że w 3D i bez rakiet. Jeździmy sobie po futurystycznych trasach, futurystycznymi samochodami, ścigając się z futurystycznymi przeciwnikami. Jak to w wyścigach, celem jest znalezienie się na mecie przed innymi i to w stanie jak największej spójności molekularnej. Proste, nie?

Problem polega na tym, że taki sam cel mają pojazdy kierowane przez komputer, a jego „nie obchodzi", że my oglądamy slide show i nie jesteśmy w stanie doprowadzić ślizgającej się maszyny do mety. On to sobie spokojnie wykorzystuje i dubluje nas około 10 razy w ciągu jednego wyścigu.







W ten sposób staram się delikatnie dać do zrozumienia, że gra chodzi przeraźliwie wolno. W niskiej rozdzielczości, na DX4/100 z kartą S3!

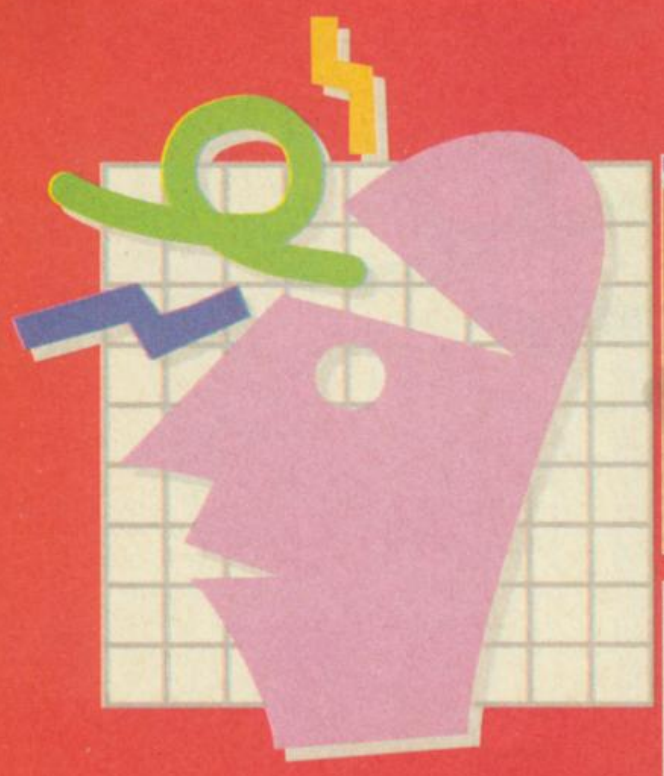
Szkoda że nie da się w to pograć, bo pomysł był naprawdę niezły. Do wyboru 4 modele wozów, w tym piękny Mustang, nazywany tu Renegade. Sam wyścig polega na ściganiu (bardzo światła myśl) się z innymi i ewentualnym uszkadzaniu ich za pomocą specjalnych zderzaków (ang. ram), czyli tak zwanym „ramowaniu kolegów". Samochody wykonano bardzo ładnie – zresztą zobaczcie sami. Troszkę mi brakowało czegoś do postrzelania. Czasem na trasie pojawi się jakiś bonusik albo zielona strzałka otwierająca tajne przejście lub dalszą drogę.

Nic to, mam nadzieję, że wersja Gold będzie lepsza. Heh, heh.

*di Griz*

**TRACK ATTACK**
**MicroProse 1996**
**Zręcznościowa**
**PC CD-ROM**

| | |
|---|---|
| Grafika | 70% |
| Dźwięk | 70% |
| Grywalność | 65% |
| Pomysł | 50% |
| Ogółem | 70% |



# Rise and Fall of Ancient Empires






Drugi raz w ciągu kilku tygodni mamy do czynienia z grą strategiczną rodem z Sierry (przedtem Conqueror AD 1084) i niestety, znowu jest to gra nie najwyższych lotów. Zamierzeniem autorów było stworzenie konkurencji dla Cywilizacji 2, która jednocześnie nie byłaby jawnym plagiatem. Udało im się: podobieństwo do Civilization utrzymuje się w granicach przyzwoitości.

Grę rozpoczynamy jako władca jednego z antycznych imperiów (Chiny, Celtowie, Mezopotamia, Egipt), dysponując jedynie oddziałem osadników. Następnie budujemy miasta, które stają się centrum rozwoju gospodarczego, militarnego i naukowego. Obywateli wysyłamy do czterech rodzajów robót (wydobywanie surowców, budowanie obiektów lub jednostek, rolnictwo i prace naukowe). W mieście nie możemy, co prawda, postawić bardzo wielu budowli, ale za to każda składa się z trzech kondygnacji. Bardzo ważną rolę spełnia nauka. Nasi naukowcy mogą rozwijać pięć jej działów, z których każdy wpływa na możliwość budowy określonych obiektów. W trakcie rozgrywki możemy również kontaktować się z konkurentami do władania światem, rozmawiać z nimi o wojnie, pokoju i handlu.

Co mi się nie podoba? Przede wszystkim – mała dynamika gry. Dopiero w setnej turze przeciwnicy zaczęli się leniwie wybierać na moje terytoria, ale wystarczyło ustawienie na granicy kilku armii, aby dali spokój. Następnie – niewielki wybór jednostek wojskowych, mało budowli miejskich (kudy do Civ 2), niezbyt jasna struktura rozwoju badań naukowych. Natomiast zalety gry to: przejrzysty interfejs użytkownika, niezła grafika i doskonały dźwięk (muzyka właściwa dla kraju, w którym panujemy). Charakteryzując w kilku słowach ten program powiedziałbym: honorowa porażka.

***exTerminator***

PS Bardzo powolne działanie gry w systemie Windows 95 z pewnością zaważyło na niskiej ocenie. Podziękujcie Billowi.

Dystrybucja: IPS Computer Group



**RISE AND FALL OF ANCIENT EMPIRES**
Sierra 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| Grafika | 85% |
| Dźwięk | 85% |
| Grywalność | 55% |
| Pomysł | 40% |
| Ogółem | 55% |



# Pol-Gol!

Ten menedżer piłkarski rodzimej produkcji nie ogranicza się do zarządzania ligą polską. Program umożliwia uczestnictwo w rozgrywkach lig: włoskiej, niemieckiej, angielskiej, hiszpańskiej i francuskiej. Można też sklecić własną ligę z wybranych europejskich klubów, a nawet poprowadzić nasz zespół narodowy w lidze światowej. Wszystkie ligi składają się z 18 zespołów – nawet te, które w rzeczywistości mają więcej drużyn (angielska, hiszpańska i francuska). Nazwy niektórych zespołów są niekompletne, nawet w lidze polskiej – Siarka, Sokół, Śląsk i Raków podane bez nazw miast.

Autorzy programu włożyli spory wysiłek w stworzenie doskonałego modelu matematycznego, symulującego rozgrywki piłkarskie. Popełnili jednak grzech główny, nie biorąc pod uwagę strony emocjonalnej piłkarskich zawodów. Po wybraniu ulubionej drużyny gracz z przerażeniem stwierdza, że jej skład został dobrany losowo spośród graczy różnych klubów! Tworzy się totalny, absurdalny miszmasz. Autorzy twierdzą, że wyrównuje to szanse wszystkich drużyn. Można wprawdzie ręcznie nanieść prawidłowe nazwiska, ale współczynników siły gry już się




nie da poprawić. W rezultacie mistrz Polski, Legia Warszawa, dostaje „lanie" 7:1 od Rakowa, co wzbudza pusty śmiech. Wszak od symulatora wymaga się jak najwierniejszego przybliżenia rzeczywistości.

Grafika programu nie jest oszałamiająca, wszędzie dominują ciemnoróżowe tła. Przebieg



**POL-GOL!**
Adersoft 1996
Sportowa
PC

| | |
|---|---|
| Grafika | 40% |
| Dźwięk | 0% |
| Grywalność | 60% |
| Pomysł | 40% |
| Ogółem | 35% |

meczu odwzorowany jest na boisku w rzucie z góry, w układzie pionowym. Widzimy jedynie poruszającą się płynnie piłkę i sylwetki obu bramkarzy. Oprócz wszelkiego rodzaju statystyk, obejmujących ocenę zawodników oraz kondycji prowadzonego przez nas klubu, mamy dostęp do zarządzania finansami. We wszystkich ligach operujemy jedynie słuszną walutą, jaką stanowi złoty polski. Program pozbawiony jest całkowicie efektów dźwiękowych. Być może zainteresuje miłośników czystej strategii, ale prawdziwym kibicom odradzam, bo się tylko zdenerwują.

***Andrzej Majkowski***

Dystrybucja: Adersoft
Os. Jagiellońskie 41/7
63-000 Środa Wlkp.
Cena: 44,50 zł




W pierwszej chwili miałem wrażenie, że tytuł bardzo dobrze oddaje jakość gry. Ale po bliższym przyjrzeniu się zmieniłem zdanie, choć od razu ostrzegam: nie jest to osiągnięcie wybitne. Scenariusz tradycyjny. Znowu mamy do czynienia z obcymi. Tym razem jednak walczymy nie w zimnej ciszy kosmosu, gdzie nikt nie usłyszy naszego krzyku, ale na powierzchni i w okolicy Jowisza. Obcy zostali obudzeni przez górników wydobywających lód i zaczynają buszować w koloniach górniczych na powierzchni planety.

Wykonanie gry też nie jest specjalnie oryginalne, jednak znalazłem parę ciekawych innowacji. Można używać kilku środków lokomocji (czołgi, samoloty

## ABSOLUTE ZERO

**Domark 1996**
**Symulacyjna**
**PC CD-ROM**

| | |
|---|---|
| Grafika | 80% |
| Dźwięk | 60% |
| Grywalnośc | 55% |
| Pomysł | 70% |
| Ogółem | 65% |

itp.), przy czym należy pamiętać, że nie jest to sprzęt wojskowy, ale górniczy, zaadaptowany do walki. Pilotów też jest kilku, o różnych charakterystykach. Strona audiowizualna prezentuje się przeciętnie. Co prawda każdy briefing jest mówiony, ale to mogło ekscytować w czasach Wing Commandera 2. Grafika lepsza niż dźwięk, ale bez ambicji do doskonałości. Taka sobie cieniowana wektorówka. Gra obsługuje tryb SVGA, ale działa wtedy nieprzyzwoicie wolno.

Wady Absolute Zero to: pogmatwana instrukcja i pozostawiająca sporo do życzenia grywalność. Jest to jednak produkt stojący o klasę wyżej od nieszczęsnych Star Rangers i spokojnie można go polecić zarówno miłośnikom „space combat", jak i zwolennikom prostych symulatorów. Da się pograć.

***di Griz***

Dystrybucja: Mirage Software





# Absolute Zero




WorldRallyFever
BORN ON THE ROAD



- Superszybkie (60 ramek/sek) wyścigi samochodów terenowych
- 16 różnych torów od wiejskiego angielskiego krajobrazu, po zatłoczone japońskie miasta
- 9 kierowców do wyboru, każdy o innym temperamencie i stylu prowadzenia swojego pojazdu
- Znakomita, realistyczna grafika, postacie i pojazdy w stylu **MANGA**
- Rewelacyjne połączenie typowej gry zręcznościowej z klasycznymi wyścigami samochodowymi
- Sugestywna grafika w połączeniu z dużą grywalnością zapewnią rozrywkę na długie wieczory
- Działa już na PC 386DX-33MHz









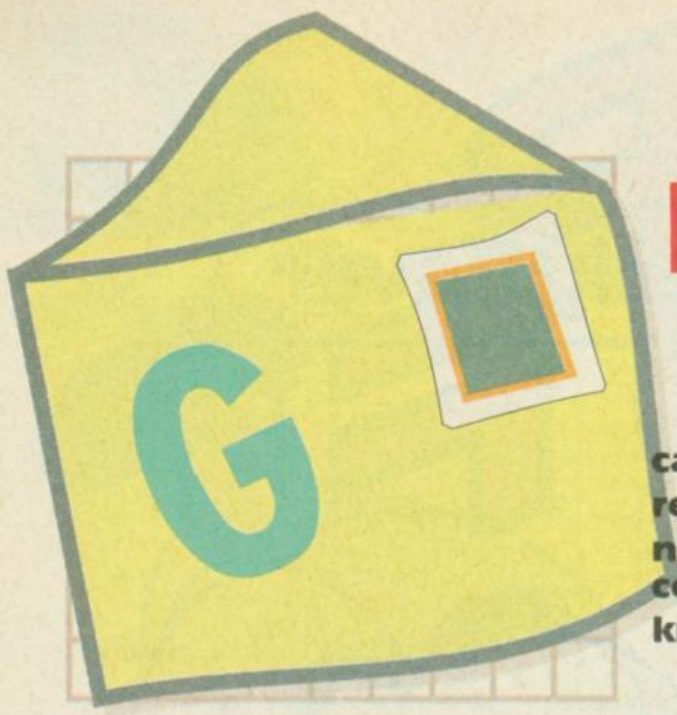
ocean

TEAM 17

© 1996 TEAM 17 & OCEAN SOFTWARE

**MIRAGE MEDIA**
03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel. (22) 671 7777, fax (22) 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

MIRAGE



# RE-AK-CJE

## List na inny temat

Na początek trochę bolącej prawdy, czyli dwa cytaty. Pierwszy nieznanego mi autora: „Kobieta to najgorszy pocisk – wpada w oko, rani serce, dziurawi kieszeń i wychodzi bokiem". Drugi kolegi Marka S. (może trochę niecenzuralny, ale...): (...) [Rzeczywiście, był niecenzuralny – red.] Te dwa cytaty całkowicie oddają stan mojego ducha w chwili, gdy piszę ten list. Mimo to uważam, że kobiety to najwspanialszy wynalazek, któremu dorównuje tylko zimne piwko, ale zarazem są dla mnie największą tajemnicą wszechświata. Teraz przejdę do sedna sprawy...

***Rat, Pyskowice***

**Sedno sprawy jest już mniej interesujące – chodzi o wytypowanie przez Czytelników gry wszechczasów w siedmiu kategoriach sprzętowych. Jeśli dostaniemy więcej niż 100 głosów, to podamy wynik. Natomiast muszę przyznać, że we wstępie bezbłędnie oddałeś poglądy całej męskiej części redakcji... Dawno nie widziałem tak celnej myśli, ujętej w tak krótkim zdaniu.**

## No problemz

Szanowna Redakcjo! Piszę do Was pierwszy raz. Bardzo chciałbym się poradzić, jaki nabyć komputer. Maksymalna cena to 60 mln starych złotych. Chciałbym się także dowiedzieć, gdzie nabyć taki komputer, bo mieszkam w małym mieście, w którym są dwa sklepy komputerowe.

***Mateusz, Puławy***

**Szanowna Redakcja bardzo chciałaby mieć taki problem. Mając 60 mln możesz kupić taki komputer, na jaki żadnego z nas nie będzie stać jeszcze przez najbliższe dwa zlodowacenia. A poważniej: kup sobie Pentium 120, PCI, z kartą graficzną SVGA 2 MB, 16 MB RAM, 1 GB HDD, 4× CD-ROM, z kartą muzyczną GUS Max albo SB AWE 32 i z monitorem 15 cali LR NI. Jeśli nie rozumiesz co to znaczy, przepisz na kartkę i pokaż ją w sklepie. A jeżeli sprzedawca powie Ci, że taki komputer kosztuje drożej, to znaczy, że robi Cię w konia, albo próbuje sprzedać sprzęt „firmowy", czyli o połowę droższy.**

## Do apelu!

Mam problem, gdyż moja mama nie chce mi wierzyć, że PlayStation jest konsolą, którą warto kupić. Spróbujcie ją przekonać.

***Piotr, Radom***

**Droga Mamo Czytelnika! Sony PlayStation rzeczywiście jest konsolą, którą warto kupić, jeśli chce się dziecku zapewnić dostęp do doskonałych gier. Dostęp za rozsądną cenę, trzykrotnie niższą od ceny komputera PC o zbliżonych możliwościach. Są tylko dwa „ale": po pierwsze, na PlayStation powstają wyłącznie gry (choć nie musi to trwać wiecznie) – żadnych programów edukacyjnych czy encyklopedii. Po drugie – gry na PlayStation są droższe niż legalne gry na PC. Mniej więcej o 1/3.**

## Więcej o (G)rającym Chłopcu?

Co miesiąc kupuję Waszą gazetę. Jestem posiadaczem Gameboya i uważam, że mało jest informacji i reklam w waszym miesięczniku na temat coraz bardziej popularnej konsoli Gameboy oraz gier.

***Marcin, Pławna Dl.***

**My też uważamy, że mało u nas informacji o Gameboyu. Rzekłbym nawet, że zgoła nic o nim nie piszemy. I nie zanosi się na poprawę – będziemy zajmować się raczej konsolami 32-bitowymi. Jeśli więc kupujesz Gamblera w nadziei uzyskania informacji o grach na swoją konsolę, muszę Cię uczciwie uprzedzić, że szkoda Twoich pieniędzy. Ale na razie cieszymy się, że mamy tak wytrwałego Czytelnika!**

## Arytmetyka zbrodni

„...Tyle że w niespotykanej formie 16-stronicowej wkładki poświęconej jedynie (?!?) sztuczkom." Szesnaście? A dwie strony prenumeraty, strona tytułowa Tete, to co? A takie dziamolenie i psucie klawiatury jak np.: „Z pamiętników M.W." albo „Rozważania o SG"? I to są sztuczki? Nauczcie się liczyć do szesnastu!!!

PS Czy jest prostszy sposób na zdobycie DDTpack?

***Slag***

**Jak może zauważyliście, już po dwóch latach spostrzegliśmy rozbieżność między historyczną deklaracją programową Gamblera (patrz kupon prenumeraty w numerze np. 4/96), a jego współczesną treścią. No cóż, wszystko płynie, my też się zmieniamy. Kupon został więc zaktualizowany. A jeśli chodzi o dział SG, to**



# 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 30.06.1996 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).

ARCHIWUM GAMBLERA

2/95 5/95 6/95 8/95 10/95 12/95 1/96 2/96 3/96

Imię i nazwisko lub nazwa firmy .....

Adres .....

**są to również „sztuczki", wymagają tylko więcej wiedzy, niż potrzeba do wklepania całego alfabetu od końca czy naciśnięcia CTRL-ALT-SHIFT-guzik-od-spodni.**

**PS Najpierw lepiej przeproś Marcina za „dziamolenie".**

### Re(we)lacja

*Podsyłam Wam krótki raport [z Play Boxu – red.], może byście go wydrukowali, choć nadzieja matką głupich (matka swoje dzieci kocha).*

***Suku***

**Niestety, nie możemy opublikować Twojego reportażu. Mieliśmy tam swojego (nie)specjalnego korespondenta – Alexa, który obłaził całe targi, pokręcił nosem i wyraził się na łamach. Ale Twoja relacja jest dobra – żywa i odjazdowa. Po jej przeczytaniu czuję się tak, jakbym też tam był (no, prawie). Granulacje!**

### Litania

*DLACZEGO NIE MA STAREGO, DOBREGO (sorry, długopis mi się zawiesił) VARIA'tkowa? Wyróżniało to gazetę spośród innych, traktujących o grach. Do pytania dołączam rymowankę.*

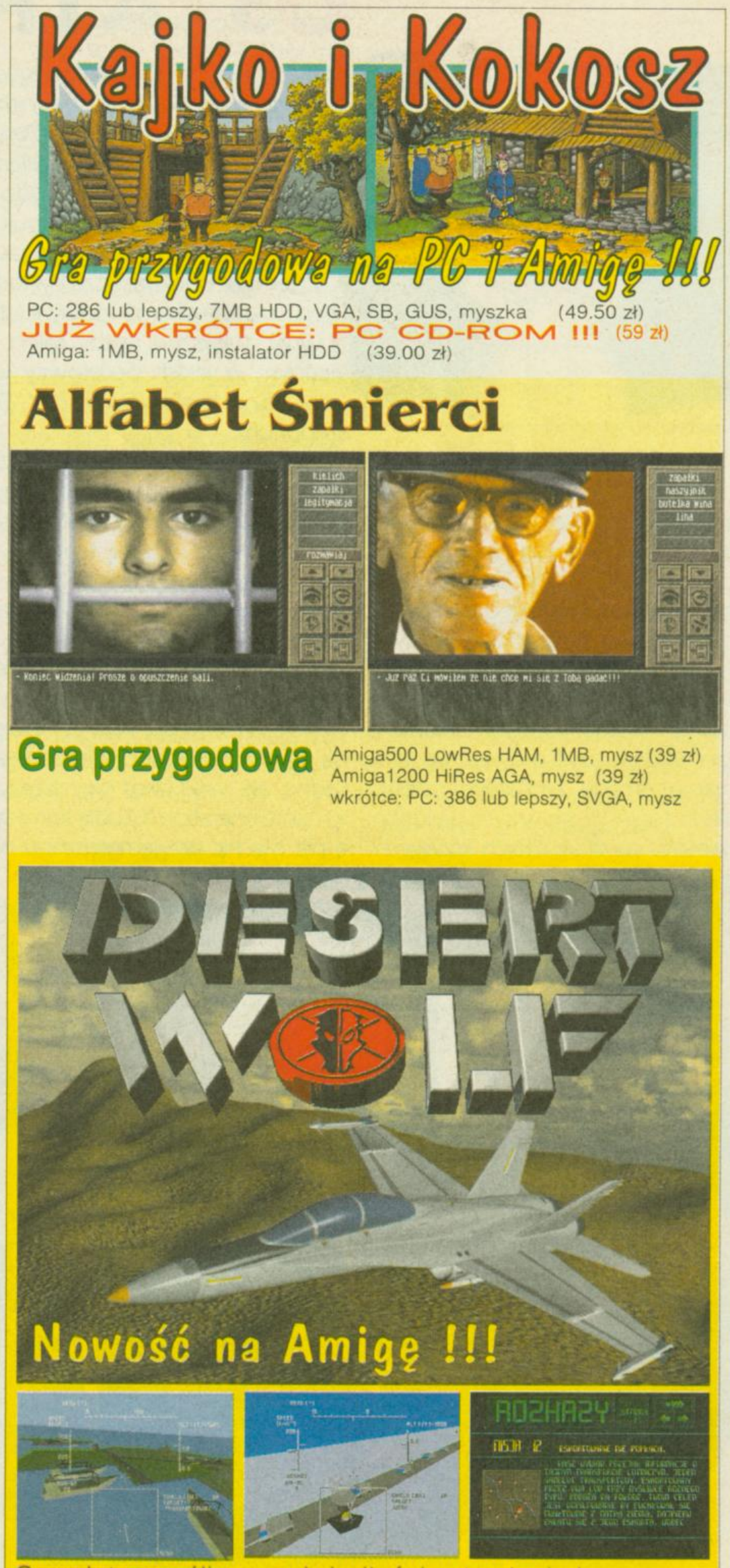
*De stroyera nie ma, Randalla nie ma.*
*Wk... mnie to wszystko, żal mnie rozdziera.*
*Varia'tkowo zanika – toż to absurd, Boże,*
*Reklam coraz więcej – ratuj się, kto może.*
*O gazeto marna, cóżeś uczyniła.*
*Włócznię rozpaczy w me serce żeś wbiła.*
*Teraz napraw błąd swój, bo ostrzegam Ciebie*
*Że jeśli nie powrócą, to zabiję siebie.*
*Zacznij znowu gonić, nie zwlekaj ni chwili,*
*Czy ci faceci znów coś wypichcili.*
*Lecz gdy nie słuchaliście tego gadania pustego,*
*To straciliście we mnie czytelnika wiernego.*

***M.R., Bił Go Raj***

**Powtarzam. VARIA'tkowo żyje. Wbrew wszystkiemu. Doktorek i Randall żyją. Wbrew logice. Nie piszą. Mimo popytu. Gonić nie będziemy. Napiszą dobrze – wydrukujemy. Wbrew, w poprzek i wspak.**

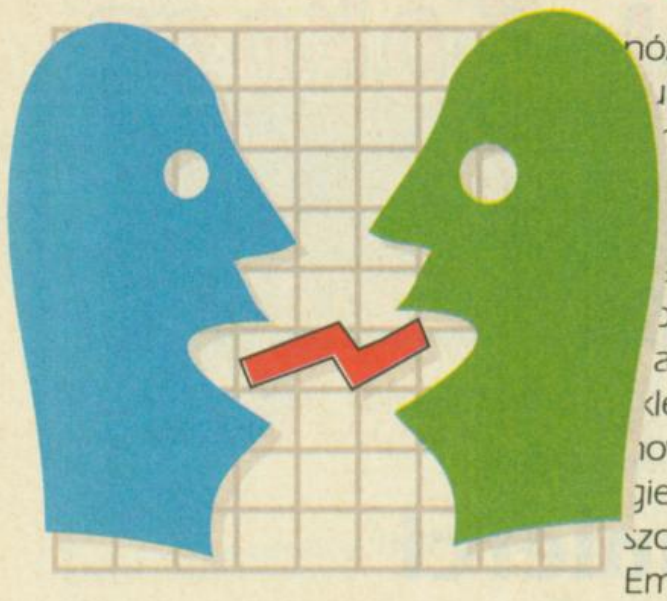
**Reagował**

***Zgredaktor***




# OSTATNIE TANGO W PA



Paryż kojarzy nam się głównie z placem Pigalle, Moulin Rouge oraz Saint Denis (dla niewtajemniczonych: Red Light District – jak nie wiecie, co to takiego, zapytajcie mamusie). A przecież Paryż słynny jest również z powodu jednej, ważnej dla prawdziwego gracza, rzeczy – niesamowitych salonów gier wideo, czyli mówiąc po ichniemu: Arcade. Za każdym razem, kiedy znajduję się w tym pięknym mieście, co sił w moich krzywych nóżkach biegnę do takiego salo-u i zgrywam się do suchej nitki. Tam razem było podobnie. Pewnego pięknego dnia popędziłem Boulevard Sebastopol, gdzie znajdował się jeden z moich ulubionych salonów. Zdumiony zauważyłem, że obok (zawsze był tam sklep z zabawkami) pojawił się nowszy, większy i lepszy salon z grierkami, o jakich pecetowcy jeszcze długo będą tylko marzyć. To Emporium.

Taki jest już urok salonów, że zawsze w nich najpierw pojawiają się mordobicia, które później są konwertowane. Dzięki temu miałem okazję zobaczyć MK2 i MK3 na długo przed ich pecetowymi premierami. Od razu mówię – MK4 jeszcze nie ma, ale są za to: Killer Instinct (Paryż do tęgo stopnia wariuje na jego punkcie, że nawet na ulicach ogłaszano mistrzostwa. Ładne, ale mnie jakoś nie ruszyło.), X-man Generation X(Lubię komiksy, a nie ma nic przyjemniejszego niż poszlachtować kogoś Wolverinem. W stylu SF2), Toshinden (Wersji pecetowej daleko jeszcze do konsolowej.), Fighting Vipers (3D ładne, ale...), Virtua Fighter 2 (Rulez!!! Kul staf!!! Na maksa!!! Po prostu cudo! Szybka animacja, profesjonalny motion capture. Czekam na konwersję i mam nadzieję, że się doczekam. Najlepsza „nawalanka" na automatach). W Emporium stał też stary (?) poczciwy MK3 i SSF2 NC, ale nikt (!!!) w nie nie grał. Teraz beat'em up musi mieć trzeci wymiar.

Natomiast shoot'em up żyje i ma się dobrze. Rozwinęły się dwa niezależne gatunki: scroll up i gry 3D. O tych pierwszych można powiedzieć, że są i wystarczy. Po Raptorze nic mnie już nie zaskoczy. Te drugie, to oddzielna sprawa. Galaxian 3 – jeżeli znacie Star Blade, to jest właśnie to, tylko na cztery osoby, a nie na jedną (widziałem także wersję na – uwaga!!! – osiem osób). Naprawdę DUŻA gra. Virtua Cop 1i 2 – lepsze niż Mad Dog, ale gorsze niż gry VR. A gry VR w końcu są ogólnie dostępne. Na razie widziałem jedną, ale to przecież dopiero początek. Ta, w którą grałem, nazywa się Zone Hunter i stanowi typowy shoot'em up. Niestety, tylko na jedną osobę. Grafika wektorowa niezła, ale w porównaniu z np. Magic Carpet wypada cienko. Przeżycia daje jednak ciekawe.

W racingach Arcade absolutnie rządzą. I tak będzie, aż do momentu pojawienia się na rynku przystawek do PC obejmujących: kierownicę, pedały, skrzynię biegów oraz sam kokpit. Grałem w: Cyber Bikes (ładne, szybkie futurystyczne wyścigi motocyklowe), Manx TT Super Bikes (Nowość – motor nie kiwa się tylko na boki, ale także „wyślizguje" w poziomie jak prawdziwa maszyna. Ładne i szybkie.), Ridge Racer (słynne z PlayStation wyścigi

**Tak się łowi merliny w Sport Fishing 2.**



**Stary dobry After Burner w nowej oprawie.**



# RYŻU

samochodowe), Rave Racer (Młodszy brat poprzedniego. Jeszcze ładniejszy.), Daytona (Sega też jeszcze ma coś do powiedzenia. Gra czteroosobowa. Wspaniała zabawa z kumplami.).

W kategorii gier sportowych, oprócz zwyczajnych gier typu NBA Jam czy Virtua Striker (coś w stylu Actua Soccer), powstał zupełnie nowy gatunek. Nazwijmy go umownie: gry aktywne, to znaczy takie, w których gracz bierze udział bezpośrednio, bez pomocy manetek. Można więc postrzelać karne w Super Shot albo obić pysk koledze w grze Real Puncher. Oczywiście, nie naprawdę. Najpierw kolegę należy postawić przed kamerą, która wstawi jego małpią podobiznę w ramiona komputerowego przeciwnika. Ta gra ma zasadniczą zaletę: kolega nie może oddać. Najciekawsze z tego typu to: Sport Fishing 2, w której wybieramy się na morskie łowienie merlinów oraz Alpine Racer. Ta druga, to właściwie wyścigi jak każde inne (tzn. mamy określony czas na dojechanie do checkpointu) z tą tylko różnicą, że stoimy na czymś podobnym do nart i sterujemy ruchami nóg. Podobny pomysł wykorzystuje osławiona deskorolka do PlayStation.

**To, wbrew pozorom, jest Obcy.**



**Yyyy! Niedobrze mi. Wypuśćcie mnie.**




**Alpine Racer – narty bez śniegu.**



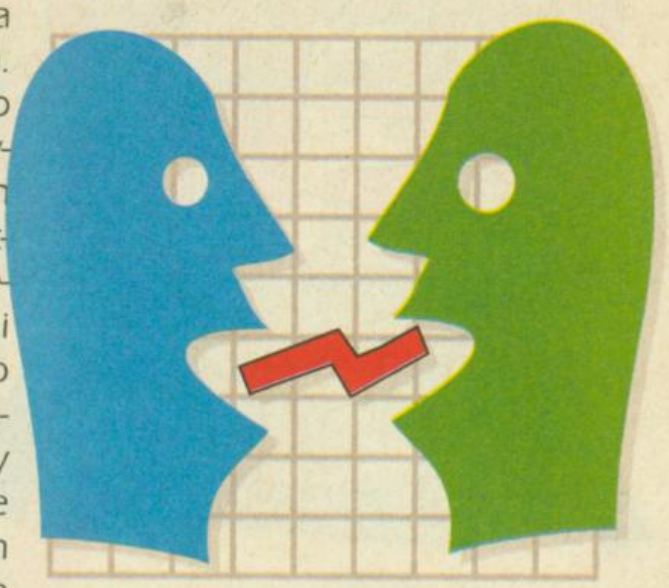

**Chłopcy bawią się w Rave Racer.**




Zapytacie, gdzie może się zmieścić taka liczba sprzętu? Ano, na 2000 (!!!) metrów kwadratowych. Jest to powierzchnia średniego supermarketu. Całość robi naprawdę piorunujące wrażenie. Salon zajmuje dwa piętra. We wszystkich kątach poustawiano wszelkiego rodzaju gry, gierki, grzątka i gierczyska. Obsługa jest bardzo miła i (co we Francji zdumiewające), mówi po angielsku. Chłopcy od VR pilnują, aby gracze nie pozabijali się, a nad wszystkim czuwa miła pani Rozmieniaczka Drobnych. Przy okazji drobnych wspomnę o cenach. Niestety, Arcade nie są zabawą tanią. Jedna partia kosztuje przeciętnie 10 franków (ok. 5 zł.), a większe atrakcje (jak VR czy ruchoma kabina, gdzie wyświetlane są filmy) 20 franków (ok. 10 zł). Trudno: nic za darmo. Aha, byłbym zapomniał, w Emporium znalazłem nawet starego poczciwego Pac Mana i, co najciekawsze, ktoś w niego grał.

***de Zooltar***

PS Nie róbcie zdjęć bez pozwolenia, bo Was z(a)biją, a co najmniej – wyrzucą. Francuzi tego nie lubią. Przecież zawsze możecie być agentami obcego wywiadu.



PPS Je voudrais remercier tous les employes de l'Emporium qui m'ont aides dans les preparations de cet article. God bless you! Podziękowania dla obsługi Emporium, która bardzo pomogła mi w przygotowaniu tego artykułu. Niech Was Bóg błogosławi.

**Adresy** – L'Emporium: 9 et 11 Bd de Sebastopol – 75001 Paris i 2 et 4 Bd Richard Lenoir – 75011 Paris


TopWare

**POSZUKUJEMY:**

- ***scenarzystów gier przygodowych i strategicznych***
- ***programistów C, C++ oraz Assembler***

*...do rozszerzenia naszego 60-cio osobowego zespołu o nowych specjalistów z w/w dziedzin.*

***kontakt:***

***033-12-48-94***
***012-22-74-14***

# NEWS

# KRONIKA TOWARZYSKA

## Nowa Amiga, nowy właściciel

Firma Amiga Technologies GmbH została sprzedana przez Escom koncernowi VIScorp, z którym AT współpracowała już wcześniej. Cenę ustalono na 40 mln USD. VIScorp jest poważną amerykańską firmą, zajmującą się nowymi technologiami w telewizji kablowej, m.in. telewizją interaktywną. Poza pracami nad tzw. set-top boxem, czyli specjalnym sterownikiem do telewizji interaktywnej, opartym na podzespołach Amigi, prowadzone będą również prace rozwojowe nad nową rodziną Amig. Jak zapewniają bossowie Amiga Technologies i VIScorp, produkcja dotychczasowych modeli ma być kontynuowana.

Na targach CeBIT '96 pokazano prototypowy egzemplarz Amigi o kryptonimie Walker. Walker wyposażony jest w procesor Motorola 680EC30, 2 sloty na 72-bitowe SIMM-y, wbudowany CD-ROM Sony (4×), szynę danych ze slotami Zorro II, III i PCI, twardy dysk 1 GB i PC-podobną, zewnętrzną klawiaturę. Całość zapakowano w aż nazbyt oryginalne pudełko, BARDZO przypominające odkurzacz „Meteor" firmy Zelmer. (Alx)

## Escape – porządny program o grach

Prawdopodobnie jeszcze w czerwcu w TV Polonia ruszy nowy program poświęcony grom komputerowym i ogólnie – multimediom. Audycja nosi tytuł Escape, ma trwać pół godziny i będzie nadawana co tydzień, z kilkoma powtórkami o różnych porach. Wysoki poziom merytoryczny przedsięwzięcia zapewnia znany od wielu lat z łamów TS, Emilus „Delirium Tremens" Leszczyński, któremu przed kamerą partnerować ma tajemnicza piękna nieznajoma, Oliwka. Program nie będzie jednak, broń Boże, straszył „gadającymi głowami". Przeciwnie, jego treść to omówienia gier (fragmenty gry i komentarz spikera; przynajmniej cztery w każdym programie), sprawozdania z targów i innych imprez (nie tylko krajowych), wreszcie wywiady z ludźmi z naszej, i nie tylko, branży. Miałem okazję obejrzeć wstępne wersje „Escape" – całość jest szybka, dynamiczna i bardzo dobrze zmontowana.

Z radością witamy pojawienie się Escape – programu, w którym nie znajdziemy niczego z żenującej beznadziejności innych tzw. „audycji o grach", emitowanych w polskiej telewizji. Program, któremu patronuje Emilus, to profesjonalna robota na zachodnim poziomie. (Alx)

## Komputerowe gry wojenne

Ten miły dla ucha gracza tytuł nosi książka wydana niedawno nakładem Wydawnictwa Bellona. Jej autorem jest płk prof. dr hab. inż. Andrzej Barczak, Komendant–Rektor Wyższej Szkoły Oficerskiej Wojsk Łączności. „Komputerowe Gry Wojenne" poświęcone są dziedzinie gier komputerowych, z której istnienia większość Czytelników (a także piszący te słowa) pewnie nie zdawała sobie sprawy. Chodzi tu o „poważne" gry wojenne, w których uczestniczą dziesiątki, setki a nawet ponad tysiąc oficerów. Pełnią one zasadniczą rolę w szkoleniu wojsk krajów zachodnich, a coraz częściej także naszej armii.

Książka prof. Barczaka pięknie opowiada o systemach, które zasadniczo różnią się od tego, co widzimy na ekranach naszych komputerów. Nie chodzi w nich o efekty wizualne czy sztuczną inteligencję (walczy się z „naturalną" inteligencją – przeciw innym ludziom) – liczy się tylko samo matematyczne prognozowanie walki, wykonywane z taką dokładnością i w oparciu o taką masę charakterystyk, że aż trudno to sobie wyobrazić. Warto jednak uprzedzić, że „Komputerowe Gry Wojenne" to podręcznik akademicki i bez znajomości matematyki oraz taktyki na odpowiednim poziomie można mieć kłopoty z przeczytaniem (i zrozumieniem) choć jednej strony. Jednak zawiedzionych Czytelników pocieszam – redakcja „Gamblera" jest zainteresowana tym tematem i w jednym z najbliższych numerów postaramy się opublikować wywiad z prof. Barczakiem. (Alx)

## Zaręczyny Adriana Chmielarza

Wyjątkowego dnia 29 lutego Adrian Chmielarz zaręczył się ze swoją piękną przyjaciółką, Renatą Skibską. Dokładna data ślubu nie jest jeszcze znana, ale jedno możemy obiecać – na pewno będzie tam Wasz reporter, który rzetelnie opisze wszystko, co zobaczy i zapamięta.

Adrian Chmielarz to najbardziej znany polski producent gier, szef firmy Metropolis (znanej z Tajemnicy Statuetki, Teenagenta i Nowego Teenagenta). Ostatnio stale gości w sponsorowanej przez redakcję Gamblera audycji „60 bajtów", nadawanej w radio WAWa, i próbuje swoich sił jako publicysta w jednym z branżowych pism. (Alx)

## Szef Lansera pracuje dla Bobmarku!

Firma Bobmark, niedoceniany przez wielu finansowy potentat naszej branży, znany głównie z wprowadzenia na polski rynek wielkich (kilkaset tysięcy) ilości konsoli Pegasus, rozpoczyna sprzedaż superkonsol Sega Saturn. Pikanterii całej sprawie dodaje fakt, że projektem kieruje Tomasz Chrabąszcz, szef firmy Lanser, dystrybutora konsoli Sony PlayStation. Wejście na rynek firmy Sony Poland jako dystrybutora PSX pokrzyżowało plany Lansera i w tej sytuacji jego właściciel zdecydował się na „zmianę barw". Lanser (w dalszym ciągu w kontakcie ze swoim szefem) będzie istniał dalej, sprzedając zarówno PlayStation, jak i Saturna. Ceny Segi będą konkurencyjne w stosunku do PSX: konsola – 1399 zł, oprogramowanie – ok. 2 mln zł. (Alx)

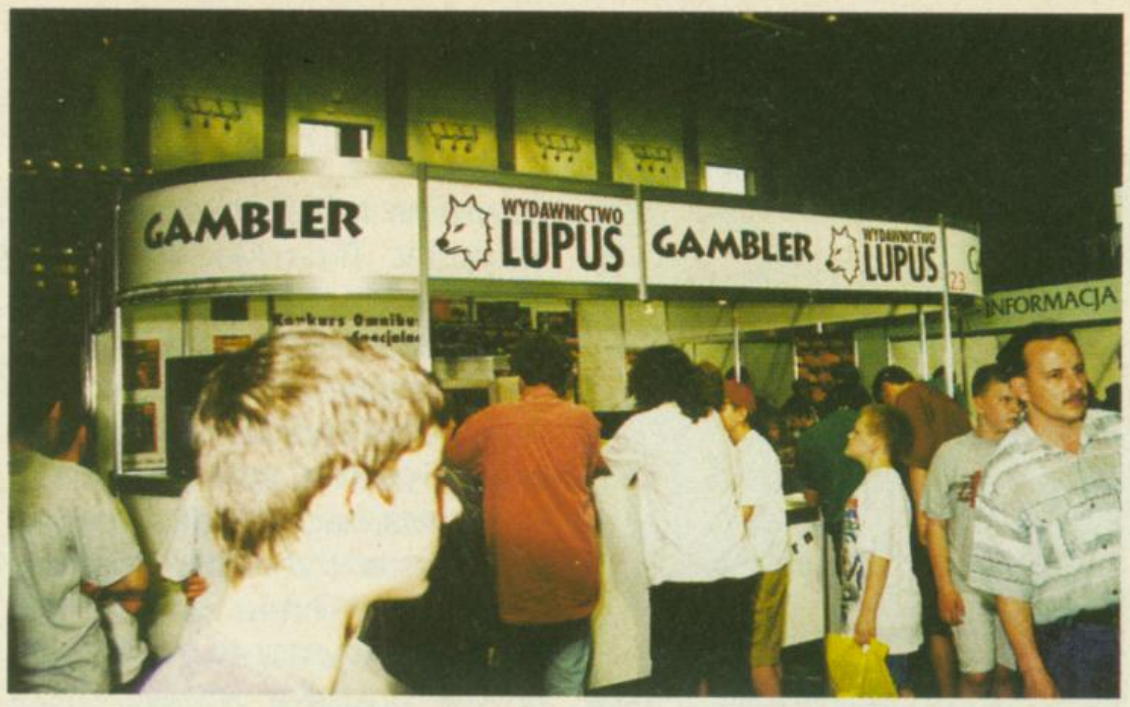
## Staszic–Compo III – Amiga i PC

Od 1 do 2 czerwca w Warszawie, w liceum im. Stanisława Staszica (ul. Nowowiejska 37a), odbędzie się pierwsze polskie party amigowo–pecetowe. Uczestnicy wpuszczani będą od 8 rano, oficjalne rozpoczęcie planowane jest na 12.00, zaś zakończenie — na 18.00 następnego dnia. Koszt wejścia nie przekroczy 15 zł. Na miejscu będzie bufet i sleeping–room. W trakcie imprezy odbędzie się demo compo, intro 64k compo, intro 4k compo, compo grafiki technicznej i autorskiej, music compo (4-channel i multi–channel) oraz anim & VHS compo. Specjalną atrakcją będzie też LAME demo compo oraz Manga–room i Dance–room. (Alx)

## Uwaga! Party!!!

Grupa Flying Cows Inc ma zaszczyt zaprosić wszystkich na copy-party „POLISH SUMMER – Poznań '96" w dniach 22–23 czerwca 1996 r. w Poznaniu, w gmachu Szkoły Podstawowej Nr. 6 im. Henryka Cegielskiego, Os. Rusa 56. Wszelkie informacje pod adresami: sq3dzb@ab6qv.qnet.com, plexa@bbs.maloca.com, ZIBI/FCI: ul. Okrzei 34, Poznań tel. (0-61) 306-895. [Od redakcji: Niestety, tylko tyle się zmieściło – informację dostaliśmy w ostatniej chwili. Kompletny program zająłby dwie strony bitego tekstu! Zapowiada się czadowe party!]

# GAMBLERIADA




# WIOSNA '96




### Sukces

Sukcesem zakończyły się drugie targi gier komputerowych Gambleriada Wiosna '96, które odbyły się w hali warszawskiego Torwaru w dniach 10 – 12 maja br. Imprezę, której organizatorem jest agencja Greit, patronem prasowym – redakcja Gamblera, a patronem radiowym – radio Wawa, odwiedziło ponad 13000 osób, czyli o 50% więcej, niż pierwszą Gambleriadę. Na powierzchni 1800 metrów kwadratowych swoją ofertę przedstawiło 49 firm – w stosunku do 600 metrów i 28 firm poprzednio. Łączną wartość transakcji zawartych na targach oceniamy na około 3 miliardy starych złotych, co stanowi co najmniej 25% miesięcznych obrotów naszej branży (wedle danych szacunkowych). Liczby mówią same za siebie.

Najciekawszym dla graczy wydarzeniem targowym był turniej Mortal Kombat 3, o którym piszemy poniżej. Z punktu widzenia biznesu najważniejsza okazała się rynkowa premiera 32–bitowej konsoli Sega Saturn, groźnego konkurenta Sony PlayStation (patrz Kronika Towarzyska, strona 86). Z największą pompą wystąpił CD Projekt, którego 80–metrowe stoisko wprost przytłoczyło konkurencję. Z estetycznego punktu widzenia najmilszy okazał się wybór miss targów, który to tytuł (razem z kilkoma cennymi nagrodami) otrzymała Edyta Hendrykowska z firmy Techland.

Wszyscy, którzy pragnęli sobie po prostu pograć, mogli skorzystać z Groteki – do dyspozycji graczy wystawiono tam 10 konsol Saturn i PSX. Łączność ze światem (i strawę) zapewniała kawiarnia internetowa, wyposażona w 10 komputerów.

Na stoisku redakcji Gamblera działo się wiele ciekawego. Urządziliśmy trzy konkursy: specjalną edycję Omnibusa oraz konkursy Froggera (o przygodówkach) i ViZa (o grach RPG). Rozdaliśmy w nich 25 gier (ufundowanych przez firmy: CD Projekt, Digital Multimedia Group, IPS Computer Group, LiComp, Marksoft, wydawnictwo MAG, Seven Stars i User), wzmacniacz do komputerów PC ufundowany przez firmę Emarex oraz 45 książek Wydawnictwa Iskry. Dnia pierwszego można było pograć z McSonem przez kabel w grę Duke Nukem 3D, zaś drugiego – zmierzyć się w walce powietrznej (w grze Top Gun) z col. Zgred Killerem.

W tym stanie rzeczy zaskakujący jest tylko jeden fakt: jesienna Gambleriada zapowiada się jeszcze okazalej! Za wcześnie jeszcze na podawanie oficjalnych informacji – na razie możemy zapowiedzieć, że za pół roku przyznana zostanie wartościowa nagroda dla najlepszego produktu targów. Wszystkich zapraszamy, jednocześnie serdecznie dziękując agencji Greit za życzliwość i pomoc, oraz życząc utrzymania takiego tempa rozwoju na następnych targach. (alx)

### II Turniej Mortal Kombat

Wielkie święto wojowników Mortal Kombat rozpoczęło się od przyjmowania zgłoszeń na turniej. Już po 40 minutach od otwarcia targów wyczerpaliśmy limit 136 miejsc. Przez następne siedem godzin odprawialiśmy z kwitkiem spóźnionych kandydatów, których wzrok z żalem kierował się ku głównej nagrodzie: 32–bitowej konsoli SEGA Saturn, dostarczonej przez Bobmark.

Wieczorem rozpoczęła się instalacja sprzętu na Arenie. Przedstawiciele firmy TCH SYSTEMS, która dostarczyła komputery, sprawnie rozstawili i połączyli w sieć osiem potężnych maszyn TCH P–166 – Pentium 166 MHz z 16 MB RAM, kartą graficzno–muzyczną AV-264CT oraz CD-ROM Acer 5x. Wszystkie komputery zostały wyposażone w karty sieciowe IBM Montclair i połączone ze sobą poprzez koncentrator Kingstona. Po instalacji ośmiu egzemplarzy Mortal Kombat 3, dostarczonych przez CD Projekt, sędziowie liniowi przystąpili do walk testowych.

W sobotę, w samo południe, pierwsi wojownicy wkroczyli na Arenę i zasiedli przy komputerach. Błyskawicznie przeprowadziliśmy eliminacje, i przed czwartą znaliśmy już 16 najlepszych, którzy mieli spotkać się na Arenie następnego dnia.

Nadeszła niedziela – wielki dzień dla finalistów. Dzięki połączeniu komputerów w sieć mogliśmy rozgrywać pojedynki na czterech podwójnych stanowiskach. Z czterech grup wyłoniliśmy ośmiu najlepszych, którzy awansowali do ćwierćfinału. Od tej chwili wszystkie walki transmitowane były na telebeam – widownia żywiołowo reagowała na efektowne ciosy i fatality, klaszcząc i wyjąc, a chwilami milknąc zupełnie, gdy decydowały się losy starcia.

Walki półfinałowe i finałowe dostarczyły wszystkim niezwykłych emocji: poziom zawodników był bardzo wyrównany, wynik pojedynku do ostatniej chwili ważył się na ostrzu noża. Ostatecznie Mistrzem nad Mistrzami został Jacek Rzymełka (Kabal). Początkowo przegrywając 0:2, pokonał jednak 3:2 Piotra Strzelczyka, również walczącego Kabalem. W starciu o III miejsce zwyciężył ubiegłoroczny mistrz Mortal Kombat 2, Adam Wojtunik z Jasła (Cyrax), zaś IV miejsce zajął Przemysław Ziemnicki.

Gdy emocje opadły, przedstawiciele sponsorów Turnieju przystąpili do wręczania nagród o łącznej wartości 6000 zł. Dzięki uprzejmości p. Tomasza Chlebowskiego, szefa firmy TCH, zdobywcy miejsc I–IV otrzymali klawiatury naturalne ufundowane przez Microsoft, bliskiego partnera TCH. Wręczając je, p. Chlebowski życzył zwycięzcom, aby nagroda godnie zastąpiła klawiatury „poległe w boju" podczas szlifowania formy na turniej.

W grzmocie oklasków Jacek Rzymełka, Mistrz nad Mistrzami odebrał z rąk p. Tomasza Chrabąszcza główną nagrodę: 32–bitową konsolę SEGA Saturn, dostarczoną przez Bobmark. Wicemistrz – Piotr Strzelczyk otrzymał modem US Robotics 14400 ufundowany przez firmę Scientific oraz 3–miesięczny abonament Internetu od firmy Polska Online. Zdobywca III miejsca, Adam Wojtunik, został obdarowany konsolą SEGA MegaDrive od firmy Bobmark, która ufundowała również gry Primal Rage dla wszystkich finalistów. (ws)

Tyle impresji targowych zdążyliśmy upchnąć w ostatniej chwili – dokładniejsza relacja za miesiąc (red.)




# POKŁOSIE ECTS SPRING

Oto kolejna, ostatnia już porcja zapowiedzi po wiosennej edycji targów ECTS w Londynie. Zapraszam do czytania, przypominając jednocześnie, że wszystkie omówione gry (z wyjątkiem tytułów amigowych) ukażą się wyłącznie w wersji PC CD-ROM.

***Alex***

## 21st Century

Król pinballi nie zapomina o grach, które potrafi robić, ale czyni też nieśmiałe próby w zupełnie innych dziedzinach.



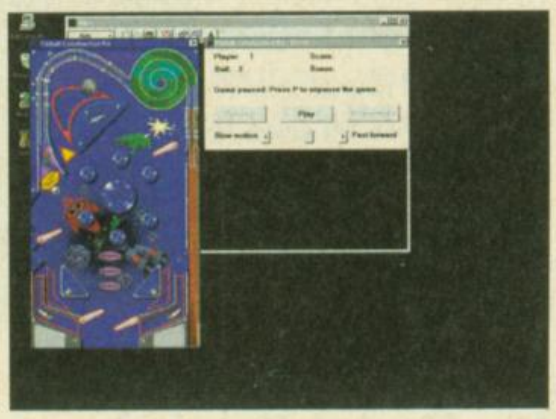
Listę propozycji firmy otwiera „odgrzewana" pozycja: **Pinball 3D VCR**. Pod tą nazwą kryją się cztery stoły znane nam z Pinball Illusions (Tarantula, Jailbreak, Kick-Off i Jackpot), z czterema istotnymi poprawkami. Po pierwsze, mamy możliwość oglądania gry w ujęciu trójwymiarowym, z kilku wybranych kamer. Całą ideę trójwymiarowych fliperów uważam za niezdrową i dobrze, że da się uzyskać normalny widok dwuwymiarowy. Po drugie, w 3D VCR mamy ciekawą możliwość nagrania wybranej rozgrywki i odtworzenia jej później. Po trzecie wreszcie, w opcji Multiball można uzyskać do 10 bil. Po czwarte, dostępna jest opcja „Diagnostics", która oferuje możliwość uzyskania wielu danych statystycznych o rozgrywce. Termin: już jest. Wymagania: 386, 4 MB RAM.




Ciekawą pozycją jest **Slamtilt**, jedna z kilku gier na targach, zapowiadanych w wersji wyłącznie na Amigę. Autorzy oferują 4 stoły (w standardowym widoku z góry): Night of The Demon, The Pirate, Ace of Space i Mean Machines. W grze mamy 47 różnych trybów specjalnych, 6 trybów rozgrywki wideo, 4 tryby multiball. Do tego dochodzi 3000 klatek animacji wyświetlanych na panelu z wynikiem gry i ponad 50 min muzyki. Na stołach sporo będzie się działo – znajdziemy tam elementy magnetyczne, a także przemieszczające się części mechaniczne. Fajna gra, szkoda że nie ma wersji PC. Termin: już jest. Wymagania: A1200/4000.



Jedna z nietypowych dla 21st Century gier to, zapowiadany po jesiennych targach ECTS '95, **Synnergist**. Będzie to przygodówka, w której gracz wciela się w postać Tima Machina, nisko opłacanego, przeciążonego pracą, ale bardzo zdolnego (skąd my to znamy...) dziennikarza gazety New Arhus Chronicle. Tim, tropiąc sprawę śmierci swojego przyjaciela, zagłębia się w bagno przestępstw i zbrodni, które nękają Nowy Arhus (mamy rok 2010). W wyniku swych działań powoli odkrywa zmowę, która zadowoli każdego zwolennika spiskowej teorii dziejów. Gra będzie się toczyć w 60 ręcznie malowanych lokacjach, w które zostanie włożonych 70 digitalizowanych sylwetek profesjonalnych aktorów. Bohater będzie mógł rozmawiać ze wszystkimi napotkanymi osobami. Z kolei każda postać będzie żyła własnym życiem, wykonując różne czynności w różnych miejscach i porach – co jako żywo przypomina system „Virtual Theatre", znany z Lure of the Temptress. Autorzy odgrażają się, że wprowadzili do gry zupełnie nowy interfejs użytkownika – „zorientowany obiektowo", aczkolwiek w tej chwili trudno powiedzieć, na czym to ma polegać. Termin: już jest. Wymagania: 486 DX33, 8 MB RAM.



Kolejna propozycja spod znaku 21st to **Pinball Construction Kit**, czyli chyba pierwszy w ogóle (nie licząc czasów ośmiobitowców i „wczesnego PC"), a na pewno pierwszy porządny, program umożliwiający zaprojektowanie stołu samemu. Do wyboru będziemy mieli 64 makiety stołów, zgrupowane w czterech kategoriach tematycznych: wojna, SF, wyścigi motocyklowe i gry wideo. Makietę taką można będzie ubarwić setkami ramp, dziupli czy odbijaczy (dla przykładu: tych ostatnich jest 30 typów). Podobnie jak w Pinball 3D VCR wszystkie rozgrywki będzie można nagrywać. Termin: wrzesień 1996. Wymagania: 386 DX33, 4 MB RAM, Windows.




Ostatnia z zapowiedzi brzmi baaaardzo ciekawie. Jest to gra **International Aviation Manager**. Pozwoli na pokierowanie siecią portów lotniczych, począwszy od kontroli ruchu lotniczego, poprzez kontakty z liniami lotniczymi, na przygotowywaniu posiłków i wysyłaniu bagażu skończywszy. Będziemy mieli oczywiście możliwość rozbudowania lotnisk, a podobno nawet kierowania samolotem! Czekam z niecierpliwością. Termin: jesień 1996. Wymagania: 486 DX33, 8 MB RAM.

## Codemasters

„Mistrzowie kodu" jak zwykle zapowiadają tylko kilka produkcji (z czego jedną na PC), ale można wierzyć, że będą to hity. W końcu motto firmy brzmi „Absolutely Brilliant!" (co prawda ostatnio zmieniono je na „Pure Gameplay").



Najciekawsza z zapowiedzi to **Sampras Extreme Tennis**, pierwsza od dłuższego czasu gra tenisowa na PC – i to jaka! SET zrealizowano w grafice wektorowej, digitalizując ruchy prawdziwych graczy za pomocą techno-

# '96 (CZ. 2)

logii „motion capture" – w tym celu użyto obrazu z 8 kamer. W grze spotkamy 22 zawodników, oczywiście odmiennie wyglądających i scharakteryzowanych, rozgrywka będzie się toczyć na ośmiu oryginalnych, przedstawionych wraz z publicznością i najbliższym otoczeniem, kortach. Spośród wielu dostępnych widoków można uzyskać także oglądany oczami zawodnika. Gracz może uczestniczyć w grze singlowej, deblu i mikstach. Zachowanie na korcie ma być iście „symulacyjne", lot piłki obliczany wg wzorów matematycznych, zaś typy uderzeń – wszystkie możliwe.

Publika dysponuje bogatym zasobem komentarzy: ponad 50 MB, co każdej grze powinno nadać indywidualny charakter. Dodatkowo, między pojedynkami będziemy oglądać magazyn telewizyjny „Extreme Tennis", prowadzony przez byłego zawodnika Jima Smasha oraz angielskiego działacza Majora Duffera. Łącznie ponad 500 scenek z ich udziałem!

Producent zachwala też nieprzeciętną inteligencję komputera, który ma obserwować styl gry człowieka i odpowiednio dobierać taktykę. Przy tej okazji pojawiła się wzmianka o sieciach neuronowych, ale to chyba przesada. Niemniej jednak Sampras Extreme Tennis to pozycja, na którą zdecydowanie warto czekać. Termin wydania: czerwiec 1996. Gra ukaże się także w wersji na PSX.

Firma nie byłaby sobą, gdyby nie wydała też kolejnej wersji Micromachines. Tym razem będą to **Micromachines V3**, toczące się w trójwymiarowym środowisku (choć dalej z widokiem z góry). Póki co, ukaże się toto tylko w wersji na PSX i miejmy nadzieję, że od tej chwili albo „mikromaszynki" dokonają szczęśliwego żywota, albo autorzy wprowadzą w grze rewolucyjne zmiany – bo jej czas już się skończył.

## Digital Integration



Wzrok redaktorów Gamblera tęsknie zatrzymywał się na stoisku firmy Digital Integration, gdzie w centralnym miejscu stała butelka Smirnoffa i kieliszki. Był to element ekspozycji, reklamującej nową grę DI: **Mi–24 Hind**. Symulator ten powstał na bazie wcześniej wydanego Longbow Apache, ale autorzy zadbali o odpowiednią liczbę zmian. Dlatego gra pozwala latać akurat Hindem, który poza misjami bojowymi może też wykonywać misje transportowo–desantowe, takie jak przewóz rannych, szukanie zestrzelonych pilotów czy desantowanie oddziałów specjalnych – co oczywiście musi być wykonane w trakcie rozgrywki. Gra rzuci nas w trzy scenariusze: konflikt w Afganistanie (1985), walka z rebelią w Kazachstanie, wreszcie – „internacjonalistyczna pomoc" dla Korei Północnej, która zaatakowała Południe. Model lotu i uzbrojenia Hinda powstał w efekcie złożonych prac badawczych i ma być maksymalnie realistyczny. Grafika będzie wyglądać podobnie jak w Longbow Apache, z jedną istotną różnicą: znacznie więcej widocznych pojedynczych żołnierzy, a ich animacje robią naprawdę znakomite wrażenie. Gra oferuje możliwość prowadzenia walki po sieci, także z przeciwnikami latającymi Apaczami. Termin wydania: już jest. Wyma-





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:

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ACTUA SOCCER | 122.00 | FATAL RACING | 99.00 | MORTAL KOMBAT 3 | 179.00 | THIS MEANS WAR PL | 134.00 |
| ALLIED GENERAL | 145.00 | GABRIEL KNIGHT 2 | 177.00 | NAVY STRIKE | 105.00 | TOP GUN (2 CD) | 147.00 |
| ASTERIX | 137.00 | GRAND PRIX MANAGER | 134.00 | NBA LIVE '96 | 134.00 | UNDER A KILLING MOON | 80.00 |
| BAD DAY ON MIDWAY | 139.00 | HEROES OF MIGHT AND... | 159.00 | NHL HOCKEY '95 | 49.00 | US NAVY FIGHTER GOLD | 134.00 |
| BASTION PL | 50.00 | HI-OCTANE | 30.50 | POLICE QUEST: SWAT | 147.00 | WARCRAFT 2 | 145.00 |
| CAESAR 2 | 134.00 | JONNY BAZOOKATONE | 120.00 | PREMIER MANAGER 3 | 110.00 | WEREWOLF VS. COMMANCHE | 122.00 |
| CONQUEROR A.D. 1086 | 134.00 | KASPAROV'S GAMBIT | 49.00 | PRISONER OF ICE | 128.00 | WING COMMANDER 4 (6CD) | 189.00 |
| CRUSADER NO REMORSE | 134.00 | KINGDOM O' MAGIC | 159.00 | PRIVATEER | 49.00 | WITCHAVEN | 147.00 |
| DAEDALUS ENCOUNTER | 134.00 | KNIGHT'S CHASE | 137.00 | REBEL ASSAULT 2 (2 CD) | 189.00 | WRESTLEMANIA | 119.00 |
| DAY OF DARK FORCES | 67.00 | MACHIAVELLI PL | 110.00 | ROAD WARRIOR | 110.00 | I WIELE INNYCH..... | |
| DIG | 158.50 | MAGIC CARPET 2 | 134.00 | SEA LEGENDS | 159.00 | ENCYKLOPEDIE, ATLASY | OD 50.00 |
| DOOMSDAY | 51.00 | MEGAPAK 4 (11 PŁYT) | 139.00 | SENSIBLE WORLD OF SOC. | 129.00 | JUŻ W SPRZEDAŻY: | |
| EURO FIGHTER 2000 | 189.00 | MEGAPAK 5 (10 PŁYT) | 157.00 | SILENT STEEL (4 CD) | 183.00 | HISTORIA EUROPY MIĘDZYWOJENNEJ | TEL. |
| FADE TO BLACK | 134.00 | MEGARACE | 25.00 | SPORT PACK (FIFA;PGA;GP) | 110.00 | I KAMPANIA WRZEŚNIOWA | |
| FANTASY GENERAL | 150.00 | MEGA TRI PAK | 65.00 | TEENAGENT PL | 69.00 | | |

POSIADAMY PONAD 300 TYLKO NAJLEPSZYCH GIER W BIEŻĄCEJ OFERCIE

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| BASTION | PC | 50.00 | ISHAR 3 | PC/AM | 49.00 | PRAWO KRWI | PC/AM | 36.00 | EDUKACJA: |
| BLADE OF DESTINY | PC | 24.50 | KA-50 HOKUM PL | PC | 39.50 | PRO TENNIS TOUR 2 | AM | 28.00 | AMISŁOWNIK (PL-ANG) AM 19.50 |
| BRYDŻ | AM | 20.00 | KAJKO I KOKOSZ PL | PC | 50.00 | RALLY CHAMPIONSHIP | PC | 35.00 | BRZDĄC PC 25.50 |
| CANNON FODDER 2 | PC | 30.50 | KINGMAKER | PC/AM | 24.50 | RED BARON | AM | 49.00 | CUCKOO ZOO PC 39.50 |
| CAR AND DRIVER | PC | 85.50 | KOSMOS PL | PC | 24.50 | SHADOW FIGHTER | AM | 49.00 | HISTORIA PC 26.00 |
| COLONIZATION | PC/AM | 34.00 | KUPIEC | AM | 30.50 | SKARB TEMPLARIUSZY | AM | 24.50 | JĘZYK ANGIELSKI AM 30.50 |
| DOMAN | AM | 34.50 | LEMMINGS: ALL NEW.... | PC | 24.50 | SKAUT KWATERMASTER | PC | 36.00 | MAPA POLSKI PC 39.50 |
| FIELDS OF GLORY | PC/AM | 39.50 | LIGA POLSKA 95 | PC | 39.00 | SPEEDWAY MANAGER '96 | PC | 36.00 | ORTOGRAFIA AM 18.00 |
| FIRST SAMURAI | PC | 28.00 | LIGA POLSKA 96 | AM | 39.00 | SUPER TAEKWONDO MASTER | AM | 37.00 | ORTOMANIA PC 26.00 |
| FOREST DUMB | AM | 24.50 | LIGA POLSKA MANAGER | PC | 20.00 | TRANSPORT TYCOON | PC | 39.50 | PITAGORAS AM 24.50 |
| GENESIA | PC/AM | 52.50 | LORDS OF THE REALM | PC | 79.50 | UFO: ENEMY UNKOWN | PC | 39.50 | PITAGORAS PC 42.50 |
| HAROLD'S MISSION | PC/AM | 51.50 | ŁOWCA GŁÓW | AM | 20.00 | I WIELE INNYCH..... | | | I WIELE INNYCH..... |

WYBRANE TYTUŁY:

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




gania sprzętowe: 486 DX33, 8 MB RAM.

## Gremlin Software

„Gremliny" tradycyjnie zapowiadają kilka nowatorskich i oryginalnych produkcji.



Sztandarowym tytułem firmy jest **Normality, Inc**., mocno zwariowana przygodówka. Z jednej strony zaskakuje zaawansowaną grafiką: akcja toczy się w trójwymiarowym otoczeniu, z widokiem oczami bohatera, zaś przerywana jest blisko setką scenek animowanych, stworzonych w oparciu o technikę „Motion Capture". Ostateczny efekt przypomina sławne Under a Killing Moon, z tą różnicą, że cała grafika jest malowana (lub renderowana), a wygląda tak oryginalnie (czyt. dziwacznie), że nie sposób jej pomylić z niczym innym.

Gra oferuje też nowy interfejs użytkownika, nazwany przez autorów „lalka voodoo". Otóż na życzenie gracza na ekranie pojawia się portret głównego bohatera; klikając na różnych częściach jego ciała (oczy, usta, ręce itd.) uzyskujemy możliwość wykonania kojarzących się z nimi czynności. Taki pokręcony interfejs i wygląd odpowiadają fabule gry – przypomina orwellowski „Rok 1984", ale na wesoło. Akcja toczy się w niedalekiej przyszłości w mieście Neutropolis, oczywiście zaśmieconym, brudnym, cierpiącym od smogu i rządzonym przez dyktatora – Paula Nystaluxa. My wcielamy się w postać Kenta, młodego luzaka, który świeżo opuścił więzienie i zamierza przyłączyć się do ruchu oporu (kierowanego przez... brata bliźniaka dyktatora). Tak oto będziemy się włóczyć po nieprzyjaznych ulicach miasta i gadać z innymi pokręconymi postaciami, w łącznej liczbie 25. Normality, Inc. wygląda rewelacyjnie, ale klimat może się niektórym nie spodobać. Termin: już jest.




**UEFA Euro '96 England** to jedna z pierwszych gier piłkarskich, które rozpoczynają wysyp związany z Mistrzostwami Europy. Jest to nieco zmodernizowany Actua Soccer, z częściowo nowym komentarzem, składami i opisami wszystkich startujących w Euro '96 drużyn, wreszcie – z dokładnie wymodelowanymi ośmioma stadionami, na których będzie się toczyć rozgrywka. Termin: już jest.




Kolejna gra z serii Actua Sports to **Actua Golf.** Trójwymiarowa, wektorowa animacja zawodnika, bardzo ładne tła, profesjonalny komentarz, nieskomplikowany interfejs – oto wizytówka tego produktu. Wielkie wrażenie robią sceny przelotu piłeczki, pokazywane z ruchomej kamery. Gra ma profil raczej zręcznościowy niż symulacyjny. Termin: lipiec 1996 (PSX), zima (PC).

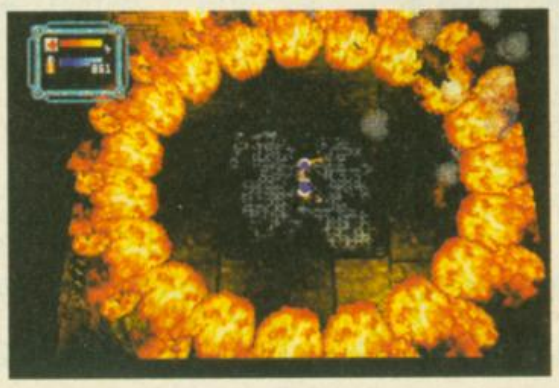
Rewelacyjnie zapowiada się gra **Sandwarriors**. Ma to być coś pomiędzy zręcznościówką a symulatorem lotu. Akcja toczy się w... starożytnym Egipcie, my zaś uczestniczymy w walce między imperiami Horusa i Seta (Daeniken rulez!). Gra przypomina Terminal Velocity, ale bije tamtą na głowę pełną trójwymiarowością, dokładnością wykonania obiektów, wreszcie samym odwzorowaniem statków. Do rozegrania będziemy mieli 30 misji, oczywiście ubarwionych filmikami. Termin: zima 1996.



Engine Sandwarriors wykorzystywać będzie także gra **Hardwar**, tocząca się w klimatach SF, przypominająca trochę skrzyżowanie Quarantine i Frontiera. Latamy statkiem po wielkim mieście, zbieramy coraz ciekawsze zamówienia, kupujemy nowe bajery do statku. Zapowiada się ciekawie. Termin: zima 1996.

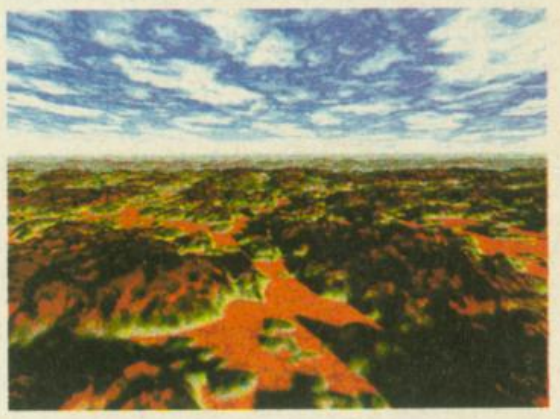


Ostatnia gra Gremlinów to **Loaded**, znakomita strzelanka z widokiem z góry, jedna z najbardziej psychodelicznych gier wszechczasów. Znamy ją z wydania na PSX. Firma póki co jeszcze nie wie, czy powstanie wersja PC, ale może usilne prośby, którymi zasypywałem kilku programistów Gremlina, przybliżą choć trochę podjęcie takiej decyzji.



## Novalogic

Novalogic, firma zasłużona produkcją Commanche'a, ostatnio jakby osiadała na laurach. Produkuje kolejne gry z tego cyklu, engine pozostawiając nie zmieniony (słynny Voxel Space), choć przez ostatnie 4 lata zdążył się on już nieco „znieświeżyć". Na szczęście ten stan rzeczy nie potrwa dłużej: NL opracowała engine „Voxel Space 2", który może okazać się tak rewolucyjny, jak wielki przodek – umożliwia m.in. wstawienie w teren wektorowych, pokrytych teksturami obiektów. Na pewno tak samo będzie szokował wymaganiami: silne Pentium i 16 MB, aby móc cieszyć się wszystkimi bajerkami. Technologię Voxel Space 2 wykorzystywać mają 3 produkty firmy.



**Commanche 3** to kontynuacja wspomnianej już serii. Gra ma być bardziej realistyczna, wzbogacona o nowe informcje na temat tytułowego superhelikoptera, którego prototyp ostatnio odbył swój pierwszy lot próbny. Jednak w dalszym ciągu będzie to przede wszystkim strzelanka – taki Thunderhawk, ale z jeszcze lepszą grafiką (w hi-res, oczywiście). Termin wydania: jesień 1996. Wymagania sprzętowe: 486 DX33, 8 MB RAM.

Z wykorzystaniem tego samego engine'u zrealizowany zostanie też sequel **Armored Fista.** Znów znakomita grafika, znów quasisymulator takiego czołu, co to jak mawiał Smoleń„ jakbyśmy dwa takie czołgi mieli, to byśmy se sami te wojne wygrali". Podobnie jak w Commanche 3 będzie możliwość gry po kabu oraz do 8 graczy w sieci. Termin wydania: jesień 1996. Wymagania: 486 DX33, 8 MB RAM. Trzecią grą wykorzystującą Voxel Space 2 ma być samochodówka **Dirty Racing**, o której w tej chwili niewiele więcej wiadomo, poza faktem, że ukaże się pod koniec roku.

# ENOUGHSYSTEM '96




Dziesiąta edycja poznańskich targów Infosystem rozpoczęła się dość niestandardowo. Targowe podwoje otwarto już 14 kwietnia – w niedzielę, by na imprezowy teren mógł się wedrzeć rozgrzany do białości tłum młodzieży. Gawiedź skwapliwie skorzystała z zaproszenia (po 4 zł od twarzy) i rozlała się wielobarwną, wrzeszczącą falą, której strumień podstawowy przypadł na tajemniczy Labirynt.

Pod tym kryptonimem została ukryta główna atrakcja części targów, przeznaczonej dla fanów giercowania. Umieszczona w podziemiach konstrukcja z dykty miała, tak pewnie założyli pomysłodawcy (i sponsorzy), wstrząsnąć umysłami wyżartmi przez elektronicznych kosmitów. O dziwo, plany te powiodły się niemal całkowicie co, moim zdaniem, świadczyć może tylko o postępującym zdiscopolowaniu naszego kraju.

Idea Labiryntu, skądinąd szczytna i budząca nadzieje na lepsze jutro, ucierpiała ciężko podczas realizacji. Na kilkudziesięciu komputerach, oddzielonych od siebie obleśnymi ściankami, prezentowano najnowsze pozycje wydawnicze kilku polskich dystrybutorów. Tłuszcza była zachwycona – a tak naprawdę, zbyt wielu przyczyn do ekstazy nie było. Zniechęcał nieprzeciętny tłok, brak jakiegokolwiek wystroju wnętrza Labiryntu i mroczna atmosfera wytwarzana przez niekompetentną obsługę, która za punkt honoru postawiła sobie popisanie się przed małolatami umiejętnością obsługi Norton Commandera. Dodać jeszcze trzeba, że przeciskając się przez spocony ze szczęścia lud nie dostrzegłem najmniejszej oznaki sugerującej, że choć dwie maszyny spięto siecią, kabelkiem, czy choćby sznurkiem.

A coż poza tym w wielkim świecie? Ku mojemu zaskoczeniu, na Infosystemie pojawiły się w pełnym składzie te same firmowe teamy, co na targach Play Box czy na Gambleriadzie. Producenci i dystrybutorzy gier stanowili w Poznaniu znaczący odsetek wystawców – a przecież targi te są ukierunkowane raczej na poważniejsze zastosowania komputerów.

Wśród sterowanych komputerowo obrabiarek do tworzyw nieznanych, drukarko–składarko–pakowarek o długości kilkunastu metrów i ploterów wycinających pracowicie „LiRoy was here", można było dostrzec ślady niezdrowego podniecenia grą **Duke Nukem 3D** – nikt nie śmie wątpić choć przez chwilę, że będzie to hit, który zdystansuje niesłabnącą popularność Dooma. Jak poinformowano mnie na stoisku Mirage Software, przyszłego dystrybutora tej gry, jej premierę przewidziano na 21 maja, więc (czytając te słowa) przy odrobinie szczęścia właśnie kończycie przechodzić kolejny poziom.

Mirage zaprezentował przygodówko–muszkieterówkę pod tytułem **Touche** (opis i rozwiązanie w Gamblerze 4/96) oraz **EuroFighter 2000** (opis w numerze 5/96), natomiast IPS pokazywał nowy symulator F-14 – **Top Gun** (opis w tym numerze) i grę strategiczną **This Means War!** MarkSoft pochwalił się rodzimą produkcją – grą przygodową pod tytułem **Heliosfera**, której akcję umieszczono w kosmosie, oraz kilkoma tytułami znanych firm zachodnich, takich jak: Empire, UbiSoft czy 21st Century Entertainment.



Kolejny polski produkt przedstawiła również firma User – mowa oczywiście o grze strategicznej **Polanie**.

Poza samymi gierkami dużym powodzeniem wśród ciżby cieszył się Internet. Zainteresowanie tym tajemniczym zjawiskiem objawiało się w sposób ustandaryzowany i na dłuższą metę nieco monotonny. Obłęd wyzierający z pobladłych lic i parkinson telepiący dłońmi były charakterystycznymi objawami dostrzeżenia gdzieś Netscape'a. Baraszkujące wśród stoisk dzieciaczki porzucały pośledniejsze zajęcia i jak stado przerażonych słoni biegły w kierunku monitora z charakterystycznym znaczkiem „N", by tam pokazać całemu światu, jak posługiwać się przeglądarką WWW w systemie MS Windows lub innym ropopochodnym.

Oceniając „targi gier" Infosystem (khehe...) w aspekcie historycznym – należy je uznać za udane. Labirynt w moim odczuciu był gorszy niż drugi Sajgon, ale jak ktoś lubi się pościskać w cieplarnianych warunkach, to mogło mu się nawet spodobać. Na szczęście, na właściwej, nadziemnej części wystawy, przestrzeni było w bród i spokojnie dało się wszystko obejrzeć i porozmawiać z ludźmi podejmującymi decyzje, co sprowadzić do priwislanskiego kraju, a co jeszcze musi poleżakować w zamrażarce.

Nie było jakichś wyjątkowych odpałów, takich jak girlsy powiewające skąpą przyodziewą, czy pluszowe maskotki z podobizną Johna Romera zadającego ból Sidowi Meierowi, ale też z drugiej strony nie było zdecydowanej kichy.

***McSon von ChLor***

# Klub Internetowy Gamblera!

Miesiąc temu rozpoczął działalność Klub Internetowy Gamblera. Zapraszamy wszystkich do skorzystania z największego dzieła ludzkości: ze światowej sieci informacyjnej, dającej każdemu dostęp do pełnej wiedzy zgromadzonej przez ludzkość w ciągu 5000 lat...

Jak to zrobić? To proste! Od miesiąca każdy z Was, jeśli tylko chce, może przemierzać ścieżki Internetu, korzystając z rozmaitych zniżek i udogodnień. W Warszawie, w Kawiarni Internetowej Fresco–Info przy Rondzie Jazdy Polskiej (przejście podziemne koło akademika Riwiera) czekają na Was komputery z dostępem do Internetu. Czeka też życzliwa załoga, która, jeśli zechcecie, z przyjemnością pomoże Wam stawiać pierwsze kroki. Dodatkowych informacji na temat klubu można zasięgnąć pod adresami:

**WWW:** http://www.comnet.pl/FRESCO-INFO/fresco.htm
**EMAIL:** fresco-i@waw1.comnet.pl
**WEBTALK**: fresco@fresco-i.waw.comnet.pl

Natomiast więcej wiadomości o Internecie znajdziecie w temacie numeru na str. 60. Jeśli po przeczytaniu zdecydujecie się spróbować wędrówek po sieci, to pamiętajcie, że każdy członek GamblerClubu uprawniony jest do zniżki 20% za korzystanie z komputerów Fresco–Info, a także zniżki 50% w opłacie za sześciogodzinny kurs korzystania z Internetu. Wszystkich zaś Czytelników zapraszam do wzięcia udziału w konkursie.

**KONKURSIK TRYWIALNY 4**

czyli „Wakacje z Internetem"

Aby wziąć udział w losowaniu nagród, wystarczy odpowiedzieć poprawnie na pytanie konkursowe, a odpowiedź wysłać na kartce pocztowej z dopiskiem „Konkursik Trywialny 4" pod adresem redakcji. Odpowiedzi przyjmujemy do 26 czerwca 1996 r. (decyduje data stempla pocztowego).

A oto pytanie konkursowe:

**CO TO JEST NETSCAPE?**

Wśród zwycięzców rozlosujemy Nagrodę Główną, czyli **10 GODZIN ZA DARMO** w Klubie Internetowym Gamblera oraz 10 nagród pocieszenia: po 2 godziny darmowego dostępu do Internetu. Wyniki ogłosimy w numerze sierpniowym, czyli pod koniec lipca. Na wykorzystanie swojej nagrody będziecie mieli czas od 1 do 31 sierpnia 1996 r.

Powodzenia!

## 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, 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.

*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

W kwietniu 1996 r. znów nikt nie ukończył gry Phobos '99, dokumentując to odpowiednio wypełnioną kartą rejestracyjną. Nagrody przechodzą więc na następny miesiąc. Jednocześnie przypominam, że 20 czerwca 1996 r. dwuletni już konkurs firmy ZiP Soft i redakcji Gamblera zostanie zakończony. Macie więc jeszcze prawie miesiąc na przysyłanie kart rejestracyjnych producentowi.

**Komunikat klubowy**

**Od czasu do czasu nowi Czytelnicy pytają nas, jak zostać członkiem GamblerClubu. To proste: należy zaprenumerować Gamblera WYSYŁAJĄC KUPON UMIESZCZONY W JEDNYM Z CZASOPISM WYDAWNICTWA LUPUS I WPŁACAJĄC PIENIĄDZE NA KONTO WYDAWNICTWA! Prenumerata w Ruchu jest rzeczą zupełnie odrębną i nie zapewnia członkostwa GC.**

## Sprzedaż wysyłkowa

Firmy dystrybucyjne współpracujące z GamblerClubem prowadzą sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania po specjalnych cenach. Osoby nie będące członkami klubu mogą kupować gry, zamawiając je bezpośrednio w firmach, ale po cenie detalicznej.

Jeśli jesteś członkiem klubu, możesz zamówić grę po cenie klubowej. Wystarczy wysłać pod adresem redakcji zamówienie, najlepiej na karcie pocztowej, z dopiskiem GamblerClub. Przykładowe zamówienie mogłoby wyglądać tak:

Jan Kowalski
11-111 Warszawa
ul. Przykładowa 99/2
GamblerClub Member 997
(W ostatniej linii wpisz numer swojej karty lub – jeśli jej jeszcze nie dostałeś – w osobnej linii dopisz numer prenumeraty!)

Zamawiam grę Actua Soccer na komputer PC CD, oznaczoną w katalogu numerem 274 w cenie 110 zł.

Warszawa, 14.04.1996 (tu podpis)

Czas realizacji zamówienia wynosi 3-4 tygodnie. Płatność przy odbiorze (plus koszt wysyłki).

## 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 |
| 198 | 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 |
| 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 |
| 306 | Kolekcja „Sport" | EA + MicroProse | CD | 486/25, 8MB | 109,80 | 99,00 |
| 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 |
| 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 |
| 307 | Premier Manager 3 De Luxe | Gremlin | CD | 386 DX, 4MB | 109,80 | 99,00 |
| 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 |
| 308 | This Means War | MicroProse | CD | 486 DX2/66, 8MB | 134,20 | 120,00 |
| 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 |
| 172 | Utopia | Gremlin | 3,5' | 386, 2MB RAM | 30,50 | 27,00 |
| 132 | Wing Commander Armada CD | Origin | CD | 386DX, 4MB RAM, VGA-VESA | 48,80 | 44,00 |
| 293 | Wing Commander IV | Origin | CD | 486 DX4/100, 8MB | 189,10 | 170,00 |
| 227 | Wings of Glory | Origin | CD | 486SX, 8MB RAM | 48,80 | 44,00 |
| 229 | X-COM (PL) | MicroProse | 3,5' | 486DX/33, 4MB RAM | 85,40 | 78,00 |
| 175 | Zool | Gremlin | 3,5' | 386 | 36,60 | 33,00 |
| 177 | Zool 2 | Gremlin | 3,5' | 386, 2MB | 46,36 | 41,00 |
| 178 | Zool 2 CD | Gremlin | CD | 386, 2MB | 50,02 | 45,00 |
| 176 | Zool CD | Gremlin | CD | 386 | 46,36 | 41,00 |

## Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

| Nr. kat. | Tytuł | Producent | Nośnik | Wymagania | Cena detaliczna | Cena klubowa |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 84 | Budokan | Electronic Arts | 3.5' | EGA/VGA | 18,30 | 16,00 |
| 179 | Cadaver/Payoff | MicroProse | 3.5' | EGA/VGA | 24,40 | 22,00 |
| 250 | Car & Driver | Electronic Arts | 3,5' | VGA | 30,50 | 27,00 |
| 31 | Dungeon Master | Psygnosis | 3,5' | EGA/VGA | 18,30 | 16,00 |
| 198 | F-19 | MicroProse | 3,5' | EGA/VGA | 18,30 | 16,00 |
| 100 | Future Wars | Delphine Software | 3,5' | EGA/VGA | 24,40 | 22,00 |
| 116 | Hoyle Book of Games vol. 1 | Sierra | 3,5' | EGA/VGA | 18,30 | 16,00 |
| 101 | Hoyle Book of Games vol. 2 | Sierra | 3,5' | EGA/VGA | 18,30 | 16,00 |
| 180 | Hoyle Book of Games vol. 3 | Sierra | 3,5' | EGA/VGA | 18,30 | 16,00 |
| 181 | King's Quest 1 | Sierra | 3.5' | EGA/VGA | 30,50 | 27,00 |
| 120 | Legends of Valour | US Gold | 3,5' | VGA | 24,40 | 22,00 |
| 251 | Links-Golf | Access | 3,5' | VGA | 18,30 | 16,00 |
| 253 | Midwinter II | MicroProse | 3,5' | EGA/VGA | 24,40 | 22,00 |
| 111 | NHL Hockey CD | Electronic Arts | CD | 386/25, 4MB RAM | 48,80 | 44,00 |
| 88 | Operation Stealth | Delphine Software | 3,5' | VGA | 24,40 | 22,00 |
| 133 | Police Quest | Sierra | 3,5' | VGA | 30,50 | 27,00 |
| 66 | Privateer CD | Origin | CD | 386/25, 4MB RAM | 48,80 | 44,00 |
| 254 | Quest for Glory I | Sierra | 3,5' | VGA | 30,50 | 27,00 |
| 76 | Risky Woods | Electronic Arts | 3,5' | EGA/VGA | 18,30 | 16,00 |
| 127 | Space Quest I | Sierra | 3,5' | VGA | 30,50 | 27,00 |

## Tabela A5. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Macintosh

| Nr. kat. | Tytuł | Producent | Nośnik | Wymagania | Cena detaliczna | Cena klubowa |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 294 | Colonization | MicroProse | CD | CD 2x | 134,20 | 120,00 |
| 295 | Wing Commander III | Origin | CD | Power PC, 8MB, CD 2x | 183,00 | 170,00 |

## Tabela B1. Bieżąca oferta ZiP Soft dla użytkowników komputerów PC

| Nr. kat. | Tytuł | Producent | Nośnik | Wymagania | Cena detaliczna | Cena klubowa |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 62 | Phobos '99 | ZiP Soft | 3,5' | AT, 640KB, VGA | 22.00 | 18.50 |

## Tabela C. Bieżąca oferta EGO dla użytkowników komputerów Amiga

| Nr. kat. | Tytuł | Producent | Nośnik | Wymagania | Cena detaliczna | Cena klubowa |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 135 | ABC Chemii | EGO | 3,5' | 1MB | 15.00 | 11.00 |
| 136 | Inferior | EGO | 3,5' | 1MB | 19.00 | 13.00 |
| 137 | Za Żelazną Bramą | EGO | 3,5' | 1MB | 24.00 | 17.00 |

## Alfabetyczny spis ogłoszeń w numerze


Albion ..... str. 35
AVAX ..... str. 89
Bobmark ..... str. 41
CD Projekt ..... str. 3
Consumer Electronics Trade ..... str. 19
Digital Multimedia Group ..... str. 17
EXE ..... str. 59
Fontex ..... str. 67
IMP Poland ..... str. 99
IPS Computer Group ..... str. 2
Karat ..... str. 97
Lanser ..... str. 9
L.K. AVALON ..... str. 31, 37
MarkSoft ..... str. 21
MATT ..... str. 33
Mirage Software ..... str. 81
Multi-Styk ..... str. 98
Personal Multimedia Computers ..... str. 95
Radio WAWa ..... str. 83
Seven Stars ..... str. 83
SONY Poland ..... str. 100
Techland ..... str. 65
TOMsoft ..... str. 23
TopWare ..... str. 85
Uniwersał ..... str. 94

# CYBER-MAXX

Kask wirtualny to marzenie każdego gracza, umiejętnie podsycane przez producentów sprzętu komputerowego oraz filmy typu „Johnny Mnemonic" lub powieści w stylu „Pieprzony los kataryniarza" P. Ziemkiewicza.

Pomysł takiego kasku nie jest nowy, ale dopiero teraz idea sprzed ponad 30 lat zaowocowała realnymi produktami. Czy zatem mamy do czynienia z epokową zmianą środków przekazu informacji i poczciwy telewizor lub monitor komputera należy czym prędzej odstawić do piwnicy? Tak źle jeszcze nie jest.

Testy najnowszego produktu klasy VR (Virtual Reality), czyli kasku CyberMaxx pokazują, że nieprędko zastąpi on tradycyjne komputery. W urządzeniu tym obraz przekazywany jest za pośrednictwem dwóch ekraników LCD o przekątnej 0,7 cala, wykonanych w technologii aktywnej matrycy (TFT). Są one jeszcze bardziej precyzyjne niż ekrany typowych komputerów przenośnych (notebook), a mimo to efektywna rozdzielczość przekazywanych obrazów wynosi zaledwie 265×230 punktów. Do gier, które działają w rozdzielczości 320×200 jest to w sam raz, ale programy o lepszej grafice nie będą w takim kasku postrzegane tak czysto i wyraźnie, jak na ekranie monitora. Kask zapewnia jednak efekt trójwymiarowego



obrazu, co zwłaszcza w grach ma duże znaczenie. Jest to zmiana jakościowa, porównywalna do wymiany głośniczka peceta na kartę dźwiękową wyposażoną w wave table.

Obraz powstający na ekranikach w kasku można regulować na kilka sposobów, ale mimo długich manipulacji nie byłem zachwycony efektem – czytelność pozostawiała wiele do życzenia. Kasku nie można używać mając na nosie okulary, a regulacja ogniskowej ekranów nie zawsze wystarcza do skompensowania wady wzroku.

Gdy jednak przebrniemy przez czynności przygotowawcze, instalację sprzętu i sterowników, możemy pogrążyć się w nierzeczywistym świecie. Wraz z kaskiem CyberMaxx dostarczane są takie gry, jak: Doom, Cyberbykes, Flight Unlimited, Heretic, Locus, Rise of the Triad, Tekwar, Virtual Slingshot i Witchaven. Ale nie tylko te tytuły mogą być sterowane za pomocą kasku. Dobre efekty daje się uzyskać w grze MechWarrior 2. Najciekawsza jest możliwość sterowania grą za pomocą ruchów głowy. Kask pozwala na pełne obroty (o 360°) w płaszczyźnie poziomej, zapewniając odpowiednią zmianę obrazu. Odwzorowywane są również przechyły głowy na boki oraz do przodu i do tyłu w zakresie +/- 45°. W każdym położeniu kasku mamy duży kąt widzenia – 56°, żadne inne urządzenie tego typu (VFX1, I-glasses, Virtual i-O) nie zapewnia tak szerokiego kąta. Dźwięk wydobywa się ze stereofonicznych słuchawek – jeśli w komputerze znajduje się karta dźwiękowa z odpowiednim gniazdem wyjściowym. Jego jakość jest dobra, choć nie ma się wrażenia pełnej izolacji od świata zewnętrznego, a możliwość regulacji głośności jest raczej skromna.

Konstrukcja kasku nie pozwala na wielogodzinne żeglowanie po wirtualnym świecie – słabsze dokręcenie pokręteł mocujących stelaż powoduje opadanie cięższej, przedniej części i uciskanie nosa, a silniejsze dokręcenie... No cóż, jeśli ktoś chce mieć głowę w imadle, może spróbować. Zachodnie publikacje przestrzegają przed długimi, wirtualnymi zabawami. Zaobserwowano przypadki zaburzeń widzenia, a zdarzają się i symptomy choroby lokomocyjnej (nudności). Tak więc młodsi „mnemonicy" powinni używać tego sprzętu w dawkach limitowanych. Ja wprawdzie żadnych sensacji u siebie nie zaobserwowałem, ale też moja odporność na wszelkie wrażenia dostarczane przez gry jest większa, gdyż nie angażuję się całkowicie i bezkrytycznie.

Podsumowując: można stwierdzić, że jest to produkt niezły, ale nie przełomowy. Wydaje się, że po pierwszych okrzykach zachwytu nad rzeczywistością wirtualną, produkty próbujące sprostać coraz większym oczekiwaniom odbiorców muszą jeszcze przejść długą drogę ewolucji.

***Andrzej Majkowski***

**Producent**: VictorMaxx Technologies, Inc.
**Produkt do testów dostarczył**:
ViDi
37-450 Stalowa Wola
ul. Poniatowskiego 94/22
tel./faks (0-22) 664-20-64
**Cena**: 950 USD + VAT

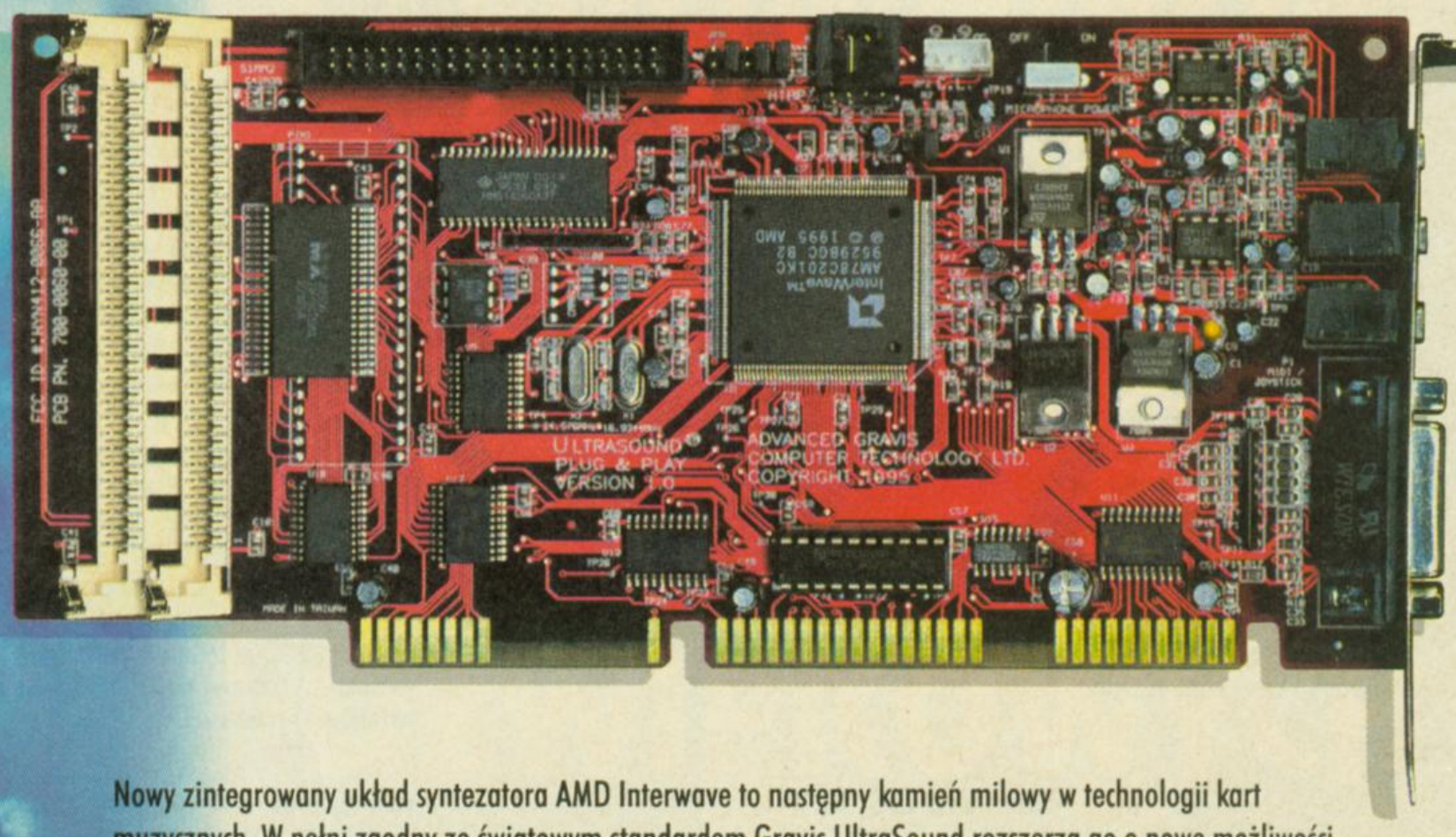



UltraSound Plug'n'Pray - Błogosławieni, którzy słuchają dźwięku Jego

# GRAVIS™

# UltraSound Plug & Play

## Wavetable PC Sound Card



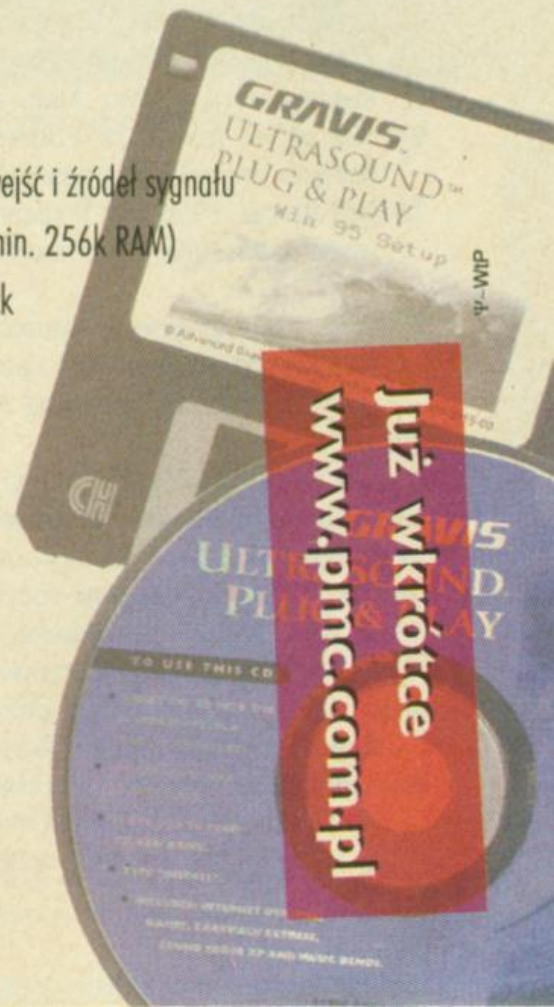

Nowy zintegrowany układ syntezatora AMD Interwave to następny kamień milowy w technologii kart muzycznych. W pełni zgodny ze światowym standardem Gravis UltraSound rozszerza go o nowe możliwości spełniając oczekiwania szerokim rzeszom fanów muzyki komputerowej. Dzięki rozszerzeniu do 8MB pamięci RAM 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 natychmiastowy 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

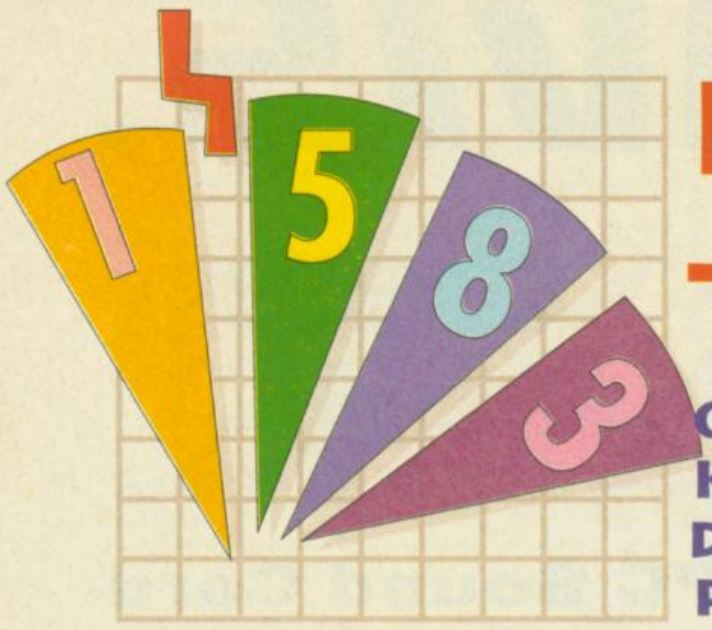
## UltraSound P'n'P Pro

- 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**




# KONKURS OMNIBUS – ZAKOŃCZENIE

**OTO KOŃCZYMY NASZĄ WSPÓLNĄ PRZYGODĘ W KONKURSIE OMNIBUS. POZOSTAJE JUŻ TYLKO ROZSTRZYGNĄĆ DWIE OSTATNIE EDYCJE I DO DOMU... OOOOPS, PRZEPRASZAM, DO LONDYNU. A NA POCZĄTKU – DO RZECZY.**

## OMNIBUS 5

Ta edycja dotyczyła gier historycznych. Omnibusowcy wykazali się dobrą ich znajomością – stąd tak wyrównane wyniki. Wszyscy masowo wykładali się jednak na pytaniu 10., które, przyznaję, było zbyt trudne.

Oto odpowiedzi:

1. 1086
2. Piotrków 1939
3. Fields of Glory (bądź L'Empereur)
4. Defender of the Crown. Tym razem czepiałem się każdej litery. Ten tytuł koniecznie trzeba znać, a jeśli ktoś pisał „Defenders of the Crowns", to musi się jeszcze sporo nauczyć.
5. D-Day: America Invades, D-Day (z firmy Loriciel), D-Day: The Begining of the End, 1944: Across the Rhine, Iron Cross, Operation Europe, Steel Panthers, Panzer General, Western Front, The Pure Wargame, Overlord, V4V: Utah Beach i parę tuzinów innych.
6. Centurion
7. The Patrician (lub z niemiecka: Der Patrizer). Gdańsk. Odpowiedź: „Polskim miastem w Hanzie był Danzig" z bólem serca uznawałem. Wszyskich, którzy tak napisali, nagrodziłem dodatkowo, rozlosowując wśród nich skrzynkę granatów model „tłuczek do kartofli".
8. Defend the Alamo! (Wykrzyknik jest częścią tytułu gry, jednak wybaczałem brak tego detalu.)
9. Rome A.D. 92. Kajam się za błąd! Jeśli chodzi o ścisłość, ta gra zaczyna się nie w Pompejach, tylko w Herculanum. Na szczęście, nie daliście się zmylić.
10. Empire 2: The Art of War. Tak i tylko tak. Powszechnej odpowiedzi „Civilization" nie uznawałem – co prawda Anglicy mogą w tej grze bić się z Zulusami, ale nie ma żadnego specjalnego „scenariusza", który by to przewidywał.

Maksymalną liczbę (czyli 23) punktów zdobyło tym razem dwóch wspaniałych: **Michał Trepka**, Płock; **Artur Wójciak**, Szczecin.

Każdy z nich otrzymuje grę komputerową ufundowaną prze firmę **CD Projekt** (00-626 Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel. 25 07 03), książkę ufundowaną przez **Wydawnictwo Iskry** (00-375 Warszawa, ul. Smolna 11, tel. 27 94 15) oraz roczną prenumeratę Gamblera ufundowaną przez **Wydawnictwo Lupus** (00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. 41 51 21).

18 punktów osiągnęły aż... 103 osoby!!! Wśród nich rozlosowaliśmy kolejne nagrody. I tak, gry komputerowe z firmy **CD Projekt** otrzymują: **Szymon Chudziński**, Koziegłowy; **Krzysztof Ryba**, Lublin i **Paweł Wodziński**, Warszawa.

Roczną prenumeratę Gamblera otrzymują: **Adam Filipowicz**, Kraków; **Tomasz Niedoba**, Kraków i **Krzysztof Słomowski**, Gdańsk.

Książki **Wydawnictwa Iskry** wylosowali: **Piotr Buła**, Ustka; **Michał Inglot**, Gdańsk–Zaspa; **Piotr Kaczmarek**, Poznań; **Piotr Kliber**, Jasienica; **Paweł Kopiński**, Wrocław; **Marcin Krzaczkowski**, Gdańsk; **Andrzej Rokita**, Warszawa; **Michał Wiśniewski**, Police

## OMNIBUS 6

Jak się spodziewałem, ta część sprawiła Omnibusowcom sporo problemów. Pytania były trudne, ale z tym większą satysfakcją powitałem dobre odpowiedzi. Oto one:

1. Na przykład Liga Polska Manager czy Sensible World of Soccer
2. Wing Commander
3. Silmarils
4. Voxel Space
5. Na przykład Iron Assault, MechWarrior 2, Xenobots, Metaltech, Battle Drome, Krazy Ivan (PSX), Walker (Amiga)
6. Harry z gry Helloween Harry. Przypominam jednocześnie, że Comander Keen to platformówka, a nie strzelanka, jest też dużo starsza (i słabsza) od dwóch części Duke Nukem.
7. Astro Chicken
8. Russel Means z filmu „Natural Born Killers"
9. Rise of the Triad i The Fortress of Dr. Radiaki. Tylko te dwie gry. W System Shock bohater nie miał kija baseballowego, tylko gazrurkę – to dwie różne rzeczy.
10. Red Baron. 1990 rok. Polecam tę datę uwadze wszystkich, którzy pisali Flight Unlimited albo Strike Commander.

Tym razem zwyciężył samotny bohater:

**Krzysztof Rockstein,** Katowice,

który w nagrodę otrzymuje dwie gry, dwie książki oraz roczną prenumeratę Gamblera.

Tuż za plecami Krzysztofa uplasowała się trójka pościgowa: **Hubert Krzemień**, Solec Kujawski; **Jacek Strzelecki,** Ząbki i **Hubert Twardowski**, Wyszków. Każdy z nich zdobył 21 pkt. i w nagrodę otrzymuje grę i książkę. **Maciej Weryk** z Przemyśla uzyskał 20 pkt. i otrzymuje roczną prenumeratę Gamblera i dwie książki.

Za nimi finiszowała główna grupa (18 punktów):

**Sebastian Bujak**, Gorzów Wlkp.; **Marcin Jakubiec**, Cieszyn; **Tomasz Kulawik,** Warszawa – te osoby otrzymają książki.

**Szymon Chudziński,** Koziegłowy; **Rajmund Czaja**, Siemianowice Śl.; **Rafał Gorgolewski**, Gdańsk; **Michał Klima,** Lublin; **Arkadiusz Kriszpin**, Jasienica; **Bartłomiej Rożek**, Rybnik; **Krzysztof Ryba**, Lublin; **Maciek Zdun**, Gdańsk – dla nich półroczne prenumeraty Gamblera.

I na koniec to, co najprzyjemniejsze – ostateczna lista zwycięzców, czyli wszystkich mocarzy, którzy zdobyli ponad 100 (na 138 możliwych) punktów w klasyfikacji łącznej:

1. Bartłomiej Rożek, 20 lat, z Rybnika – 123 pkt.
2. Hubert Twardowski, 17 lat, z Wyszkowa – 120 pkt.

**I już wiemy, kto pojedzie do Londynu!!!**

**Bartłomiej Rożek, któremu serdecznie gratuluję, nie oddał prowadzenia już od 3. edycji Omnibusa. Za jego plecami trwała walka, którą ostatecznie wygrał Hubert Twardowski – głównie dzięki dobrym występom w edycji 4. i 6.**

3. Tomasz Kulawik, Warszawa – 117 pkt.
4.–5. Łukasz Kokoszka, Brzesko – 115 pkt.
Piotr Szumski, Bielsk Podlaski – 115 pkt.
6. Lechosław Knapik, Sosnowiec – 113 pkt.
7. Sebastian Szade, Warszawa – 112 pkt.
8. Paweł Wodziński, Warszawa – 111 pkt.
9. Sebastian Bujak, Gorzów Wlkp. – 110 pkt.
10. Hubert Krzemień, Solec Kujawski – 108 pkt.
11. Wiktor Furtak, Włodawa – 105 pkt.
12. Jacek Strzelecki, Ząbki – 105 pkt.
13. Bartosz Musiał, Poznań – 102 pkt.

Zdobywcy miejsc III–V otrzymują gry komputerowe, miejsc VI–XIII – półroczne prenumeraty Gamblera i książki.

Wszystkim uczestnikom konkursu serdecznie gratuluję. Cieszę się, że udało nam się zorganizować konkurs ze wszech miar naukowy i poważny – a przy tym pionierski. Fakt, że ponad 1000 osób przez pół roku uczestniczyło w tej zabawie jest sprawą najcenniejszą – dopiero za nią idą nagrody. Jeszcze raz gratuluję, dziękuję i... do rychłego zobaczenia w kolejnym konkursie–gigancie.

***Alex i tyle***

# Promocyjna Sprzedaż Wysyłkowa


Przedsiębiorstwo Wielobranżowe

Sp. z o. o.

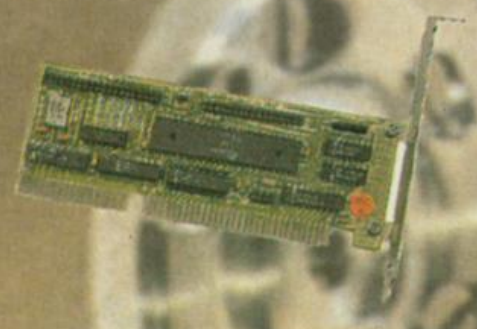
KARAT

33–100 Tarnów, ul. Krakowska 2
tel. 014 26 00 89
fax. 014 22 38 59


UDZIELAMY do 3 lat GWARANCJI



## DYSKÓW TWARDYCH
już od 399 zł



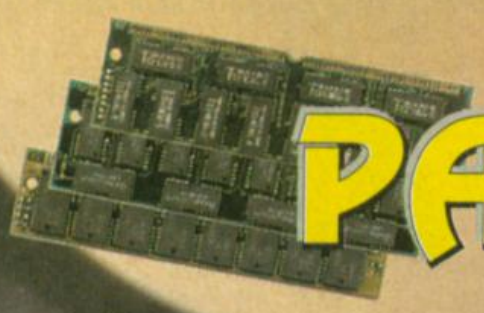
## STEROWNIKÓW dysków twardych
już od 59 zł



## NAPĘDÓW CD-ROM
już od 159 zł



## KART DŹWIĘKOWYCH
już od 299 zł



## PAMIĘCI RAM (SIMM)

Oferta aktualna tylko przez 21 dni od daty ukazania się ogłoszenia

Przedsiebiorstwo Wielobranżowe „KARAT" Sp. z o. o. prowadzi wyłącznie sprzedaż wysyłkową.

Do każdej przesyłki dołączamy **BEZPŁATNĄ KASETĘ WIDEO Z FILMEM DEMONSTRUJĄCYM** sposoby instalowania oferowanych urządzeń w komputerze.

Zamówienie na podzespoły należy, po wycięciu i wypełnieniu przesłać pocztą na adres:

**Przedsiębiorstwo Wielobranżowe „KARAT" Sp. z o. o.**
**ul. Krakowska 2**
**33–100 Tarnów**

Wycięte i wypełnione zamówienie można przefaksować na numer:

**fax 014 22 38 59**

Płatne przy odbiorze.

| ZAMAWIAM NASTĘPUJĄCE PODZESPOŁY: | cena promocyjna | ilość szt. |
|---|---|---|
| **DYSKI TWARDE *WD Caviar*** | | |
| WDAC 2540 (540 MB) | 399 zł | |
| WDAC 31000 (1096 MB) | 549 zł | |
| WDAC 31600 (1600 MB) | 799 zł | |
| WDAC 32000 (2000 MB) | 999 zł | |
| WDAC 32500 (2500 MB) | 1249 zł | |
| **NAPĘDY CD–ROM** | | |
| *HITACHI* 4 x speed IDE | 159 zł | |
| *TOSHIBA* 6 x speed IDE | 399 zł | |
| **STEROWNIKI DYSKÓW TWARDYCH 4HD, 2FDD, 2S, 1P** | | |
| VL-Bus EIDE Disk Controler CSA-6210 PIO 3,4,5 | 59 zł | |
| PCI-Bus EIDE Disk Controler CSA-6400 PIO 3,4,5 | 59 zł | |
| **KARTY DŹWIĘKOWE *CREATIVE LABS*** | | |
| Sound Blaster 16 WE PnP | 299 zł | |
| Sound Blaster 32 PnP | 499 zł | |
| Sound Blaster AWE 32 PnP | 699 zł | |
| **PAMIĘCI RAM (SIMM)** | | |
| SIMM 4 MB 32 bit | 159 zł | |
| SIMM 8 MB 32 bit | 399 zł | |
| SIMM 16 MB 32 bit | 799 zł | |

Do ceny przesyłki doliczany jest koszt opakowania i wysyłki w wysokości 19 zł oraz podatek VAT.

Zamawiam podzespoły komputerowe, przy których zaznaczyłem ilość sztuk.

Przesyłkę proszę wysłać na adres:

**Nazwisko i imię:**

**ulica, nr domu:**

**kod poczt. i miejscowość:**

**Zapłacę przy odbiorze**

**data i podpis zamawiającego**

[Wypełniają tylko firmy]

Rachunek uproszczony*) | Fakturę VAT*) proszę wystawić na:

**Nazwa firmy:**

**ulica, nr domu:**

**kod poczt. i miejscowość:**

**numer NIP**

w tym miejscu można przybić pieczątkę nagłówkową firmy

**Upoważniam P.W. „KARAT" do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu**

**data i podpis osoby reprezentującej firmę**

*) niepotrzebne skreślić

# PC FLIGHT FORCE

- 4 niezależne "SMART" przełączniki autofire.
- Analogowa kontrola przepustnicy.
- 4-kierunkowy przełącznik widoków z kabiny pilota.
- Kalibracja MegaZOOM.
- Trwała i mocna 3.5" przyssawka zapewniająca maksymalną stabilność.
- Obsługuje wszelkie ustawienia symulatorów lotniczych.

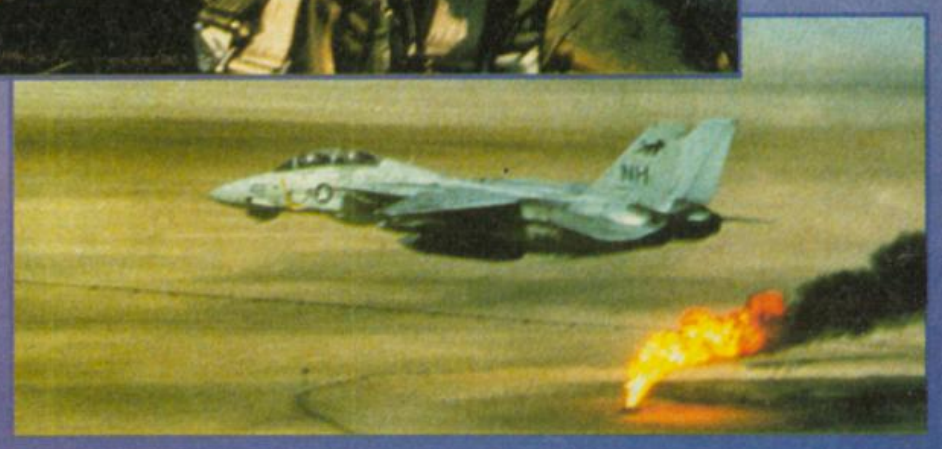


SV 241

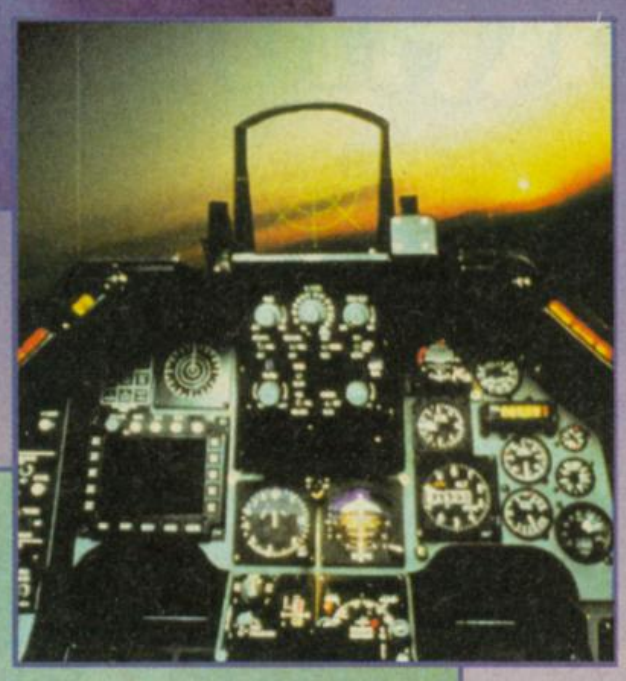
## FLIGHT FORCE *Pro*
### *4-BUTTON ANALOGUE JOYSTICK*













## FLIGHT FORCE
### *FIRE CONTROL SYSTEM*

- 9 programowanych przycisków z pamięcią.
- 4 pozycje analogowej kontroli: *throttle-wyl-idle-afterburner- pełny throttle.*
- Multi-viewer.
- Ponad 64 programy w komplecie z SV 241 *FLIGHT FORCE Pro.*
- Kalibracja-MegaZOOM.
- Sygnalizator pracy LED.



SV 242

RAZEM - ZESPÓŁ NIE DO POBICIA

PO WIĘCEJ INFORMACJI DZWOŃ MULTI-STYK

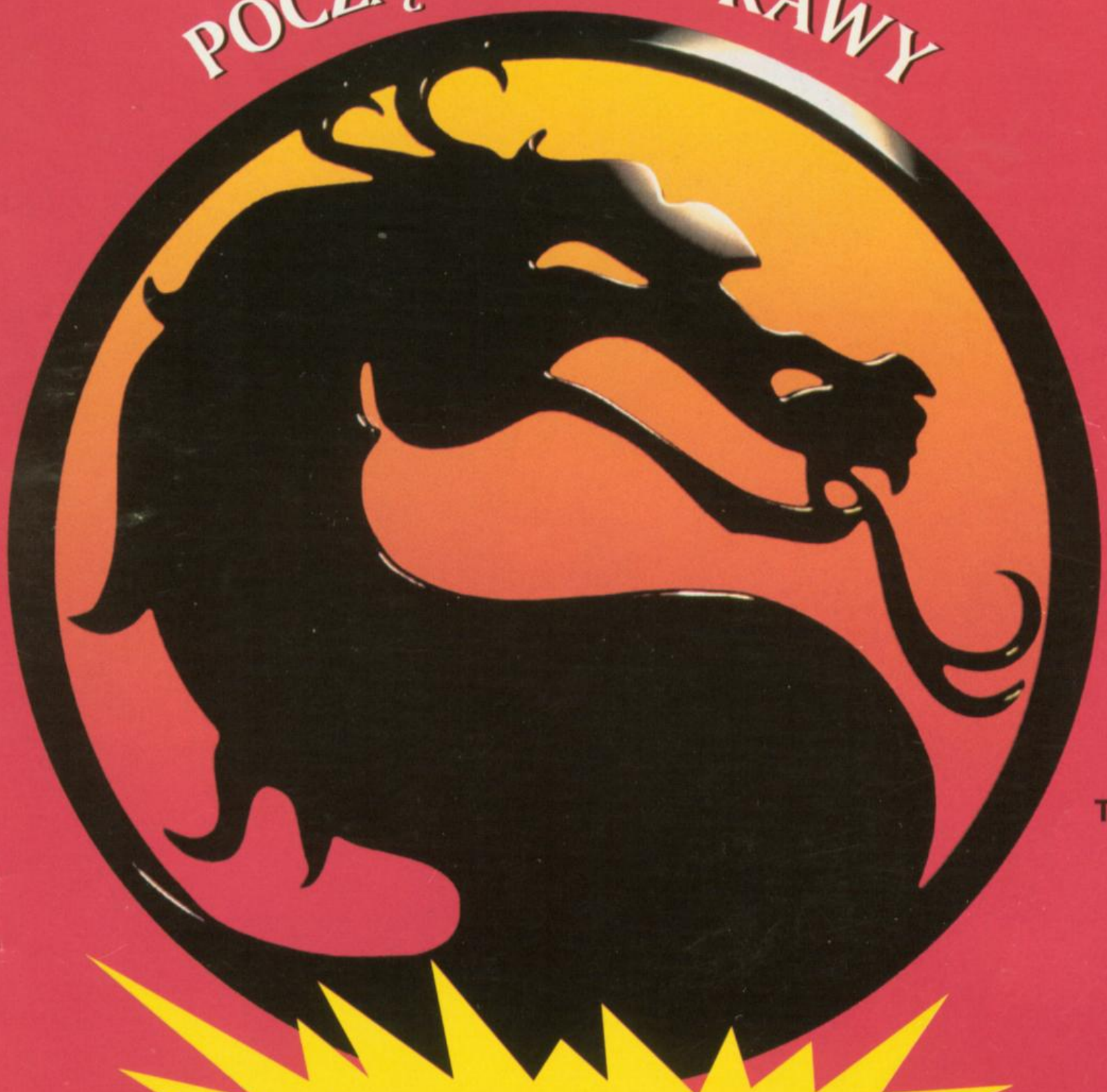
INTERACT GAME PRODUCTS

TEL: 0-22 15-68-44, 613-39-04 FAX: 0-22 15-68-43

# 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**”*

IMP POLAND, Ltd.

JUŻ NA KASETACH WIDEO

NEW LINE CINEMA

SONY

PlayStation

Człowieku,

wejdź w ten świat!

PlayStation Sony teleportuje Cię w XXI wiek,
w świat szalonej wirtualnej zabawy!

PlayStation to zupełnie niesamowita konsola do gier telewizyjnych najnowszej generacji. Dzięki 32-bitowej technologii możesz mieć w domu to, co do niedawna oglądałeś tylko na filmach science-fiction. Trójwymiarowa grafika w milionach kolorów, cyfrowa jakość dźwięku stereo, ogromny wybór zapierających dech w piersiach gier na płytach CD, a przede wszystkim 100% super-emocji i zero nudy!

Wejdź na orbitę PlayStation!