GAMBLER 8/96

GAMBLER CD już się zbliża!!!

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

Ten numer jest ★★★-★★

ISSN 1230-8676 Indeks 324418

sierpień

8

ROK 96

Cena 3,30 zł (33 000 zł)

Gramy! Wszystko o grze



Polanie



Quake



Gramy! **Battle Arena Toshinden**

Uczciwego znalazcę prosimy o zwrot komiksu! Bez nagrody.

Komiksu



Nie chciał go zrobić grafik...



ani sekretarz,



ani żaden współpracownik.



O naczelnym nie wspominając!



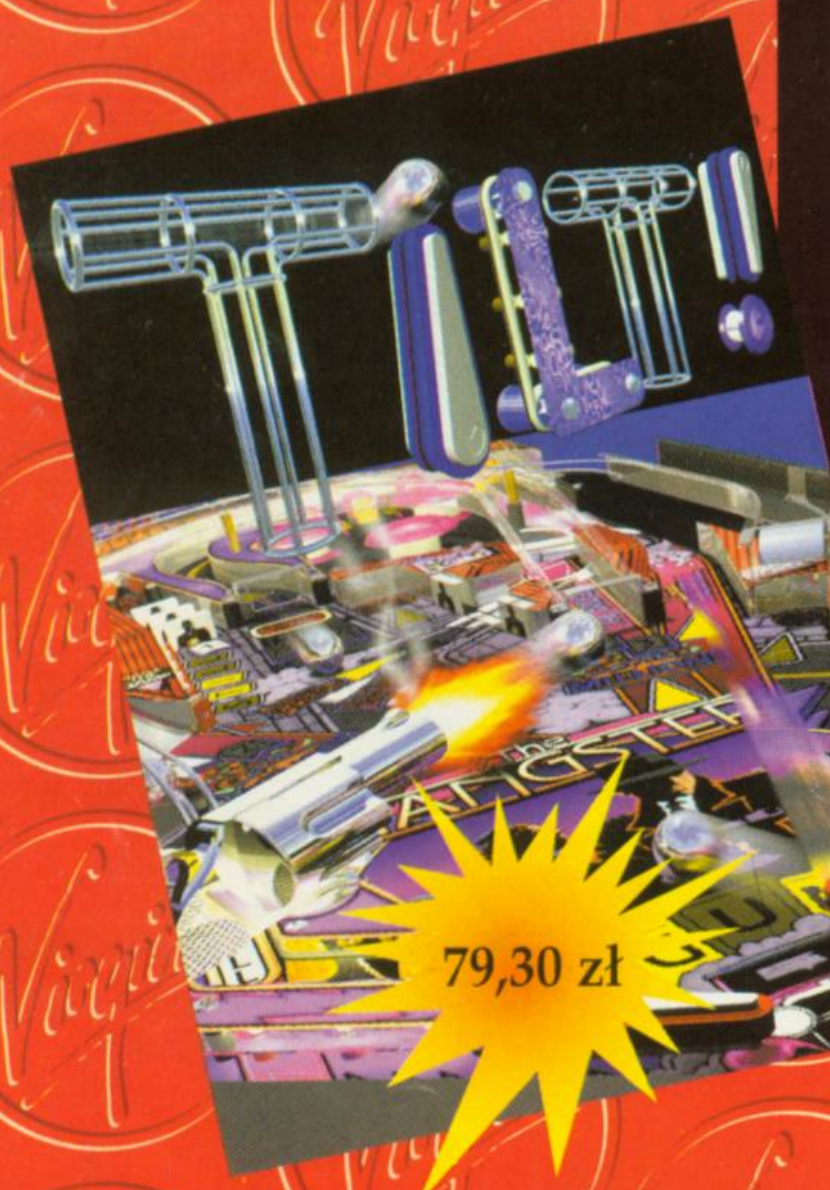
KOMIKS jedenasta muza

LUPUS

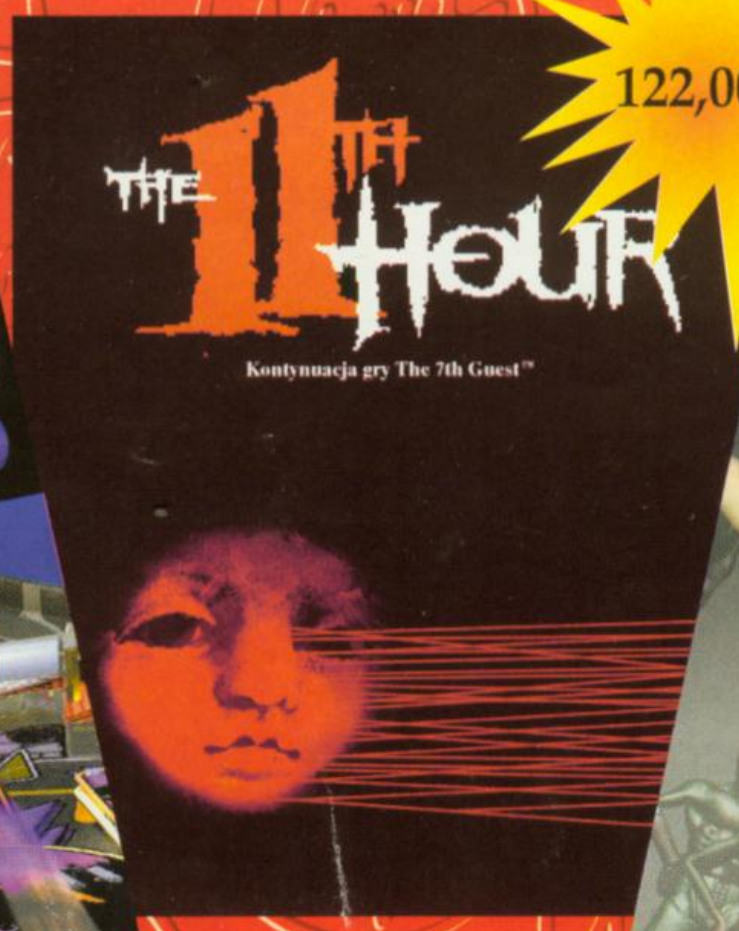
NADCHODZI TAJNA BROŃ NASZYCH ARSENAŁÓW:

WYBUCHOWA MIESZANKA VIRGIN!

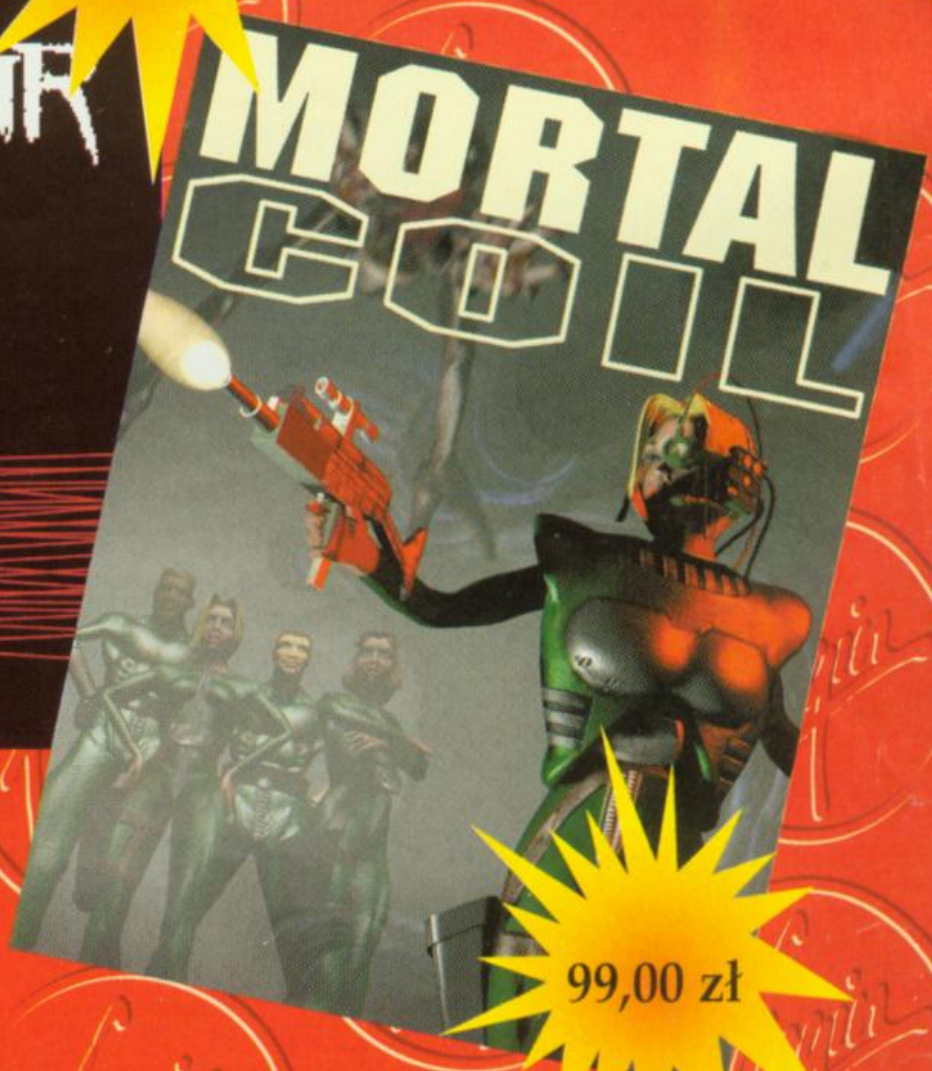
Nie przegap szansy!



79,30 zł

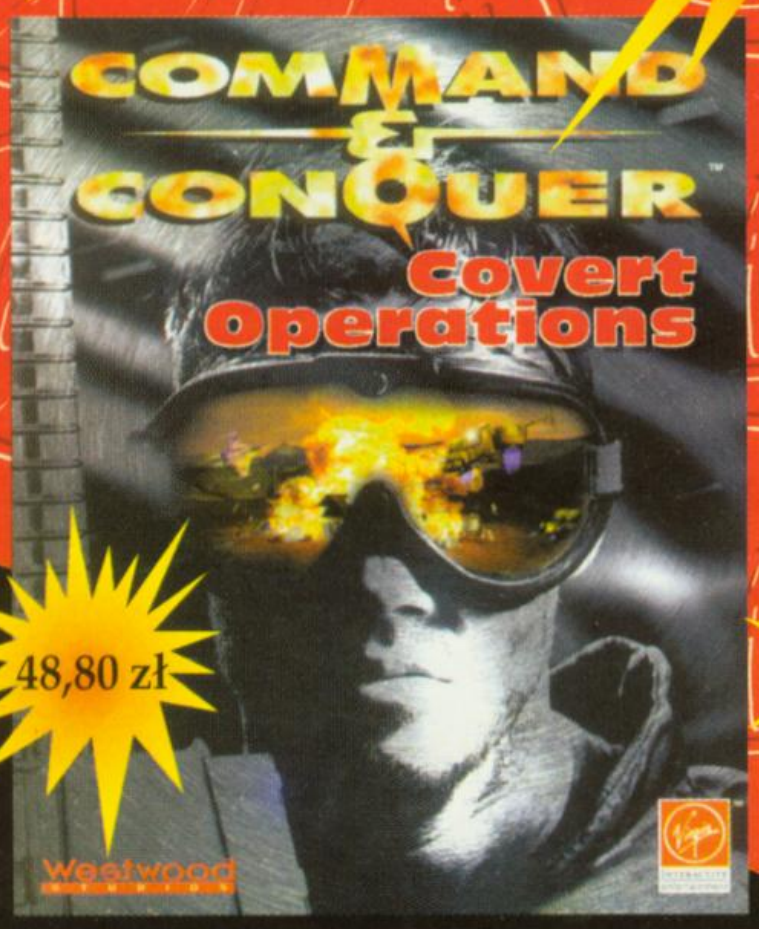


122,00 zł



99,00 zł

176,90 zł



48,80 zł



146,00 zł

Virgin INTERACTIVE entertainment

Wyłącznym dystrybutorem niniejszego produktu na terenie Rzeczypospolitej, jest firma IPS COMPUTER GROUP Sp. z o. o. Adres: ul. Okrężna 3,
02-916 Warszawa. Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69.
Nasz numer w intenecie: http://www.ipscg.waw.pl
Filia w Zabrzu: 41-800 Zabrze, ul. Wolności 262, tel./fax: (0-3) 175-39-72
Opakowanie i dokumentację wykonano w Polsce w oparciu o źródłowe materiały producenta.
Skład, skany, edycja barwna i montaż elektroniczny: Dział Wydawniczy IPS Computer Group, ul. Muszyńska 23, Warszawa.
WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE – ALL RIGHTS RESERVED.

IPS

CENA 119 zł

bad mojo

„Gra otrzymuje najwyższe pochwały za grafikę. Oczywiście, gra otrzymuje równie wysokie noty za scenariusz."

- SECRET SERVICE

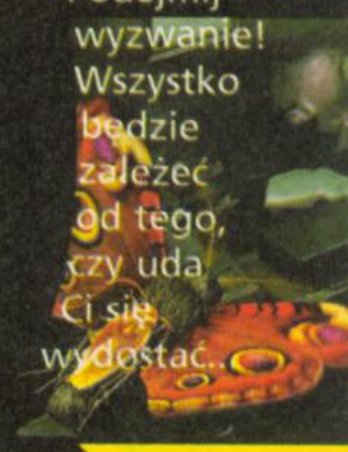








To co odkryjesz, wstrząśnie Tobą. Twoje podstawowe zadanie to nie dać się zabić! Nie możesz pozostać pod postacią karalucha, musisz powrócić do swojej ludzkiej postaci! Pełna napięcia muzyka pogłębia mroczną i groźną atmosferę gry Bad Mojo. Podejmij wyzwanie! Wszystko będzie zależeć od tego, czy uda Ci się wydostać...



pulse

Akclaim

CENA 129 zł









Chronicles of the Sword

Kroniki Miecza







Wspaniała gra przygodowa oparta o legendę o Królu Arturze. Jej fabuła osadzona jest w czasach średniowiecza, a lokacje opowieści wierne są w 100% z przekazami historii.

Jako Gawain - jeden z rycerzy Okrągłego Stołu, musisz pokonać przyrodnią siostrę króla, złą czarodziejkę Morganę.

Kapitalna grafika w trybie SVGA, w pełni renderowane trójwymiarowe postacie. Doskonałe, digitalizowane dialogi. Gra zajmuje dwie płyty CD.

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

Raport z oblężonego miasta 5

Zacznę od istotnej kwestii praw autorskich. Otóż tytuł wstępniaka został zapożyczony z wiersza i tomiku poezji Zbigniewa Herberta. Natomiast w prasie o grach komputerowych pierwszy Raport ukazał się ponad 5 lat temu, a napisał go Waldek Nowak, znany szerszej publiczności jako Pegaz Ass. Później trzy kolejne części cyklu wysmażyła spółka autorska Alex & Gawron. Mam zatem przynajmniej okładkę od „moralnej legitymacji" do posługiwania się tytułem, który (jak sam Pegaz ostatnio stwierdził) „stał się już własnością całej branży".

Młodszym Czytelnikom przypomnę, że kolejne Raporty traktowały o zmianach technologicznych i nowych wymaganiach, pozbawiając Czytelnika złudzeń, że jego komputer jeszcze się do czegoś nadaje. Pamiętam, jak za pierwszym razem Waldek pisał o zmierzchu komputerów 8-bitowych...

Tym razem będzie inaczej. Napiszę o rewolucji nie sprzętowej, a systemowej. Czytelnicy zapewne już się domyślili: chodzi o Windows 95.

„Bitwa o system" została przegrana szybko. Decyzje firm takich jak Mindscape, Activision czy Epic pociągnęły za sobą innych. Okazało się, że niemal każdy producent ma w swoich zapowiedziach gry pod Windows 95, zaś niektórzy piszą wyłącznie pod ten system.

Cóż z tego, że gros produkcji nadal działa w DOS? My, gracze, jesteśmy maksymalistami: mając Windows 95 można uruchamiać gry dosowe, w drugą stronę ta zależność nie działa. A przecież szkoda każdego tytułu! Szkoda Warhammera, szkoda Spycrafta, szkoda Su-27 (choć ostatnio powstała wersja dla DOS i Windows 3.1), szkoda EPIC-owego Fire Fight polskiej grupy Chaos Works...

Nie należę do tych fanatycznych przeciwników Windows w ogóle, a 95 w szczególności, co to przy trzecim piwku są w stanie jasno udowodnić, że dzieło Microsoftu nigdy nie działa, ale za to pięknie niszczy komputer (greetz to MSZ, RAF & the rest of polish FIDO elite). A może... nie należałem? Pierwsza instalacja Windows 95 kosztowała mnie zawartość twardego dysku... Po miesiącu odbudowy było już lepiej – system ma rzeczywiście bardzo wygodny interfejs i miło się z nim pracuje. Miło, ale nie za długo, bo częstotliwość padów jest dość wysoka. Czyli w „małym i miękkim" (micro & soft) wszystko po staremu.

Przykro więc mi to pisać, ale instalacja systemu z Microsoftu jest niezbędna. Znak tego znajdziecie już w bieżącym numerze Gamblera. Otóż oglądając tzw. metki gier zauważycie, że zniknął z nich znaczek „CD" (ostatnimi czasy prędzej by się przydał znaczek „dyskietka"...). Zamiast niego pojawiły się cztery śmieszne kolorowe kwadraciki i liczba 95... Co prawda, tym razem niewiele gier zostało udekorowanych takim „medalem", ale czuję, że to się szybko zmieni. I podchodzę to tego faktu bez entuzjazmu, ale także bez nienawiści. Raczej z rezygnacją i fatalizmem.

Alex









R O Z D

OPISY

Return of the Mech Killer ..... str. 6
Mech Killer

Polanie ..... str. 10
ViZ

Vikings ..... str. 14
Jacek Ilczuk

Angel Devoid ..... str. 18
Frogger

Frankenstein: Through the Eyes of the Monster ..... str. 20
Hombre

Beavis and Butt-Head – Virtual Stupidity ..... str. 22
Frogger

Zostań Naczelnym! ..... str. 24
Yuyo

Grzmiące kopyta ..... str. 26
Kristoff

Yendorian Tales ..... str. 28
Jacek Piekara

Misja Harolda ..... str. 30
Frogger

KONSOLE

The Ultimate Mortal Kombat 3 ..... str. 32
Snoopy

Virtua Fighter 2 ..... str. 34
Alex

Tips & Tricks... str. 35
don Pedro

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

TEMAT NUMERU

Komiks – jedenasta muza ..... str. 52
Tadeusz Zieliński

LISTY DO REDAKCJI

Reakcje redakcji ..... str. 58
don Pedro

Numery archiwalne ..... str. 58

RECENZJE

Quake ..... str. 60
Alex

Warcraft II – Beyond the Dark Portal ..... str. 61
CSL

Age of Rifles ..... str. 62
(at)Random

Battleground: Waterloo ..... str. 62
Jacek Ilczuk

Bastion ..... str. 63
Jakub T. Surówka

Euro '96 ..... str. 64
Alex

Bad Mojo ..... str. 64
Frogger



GAMBLER 8/96

Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 8 (33), rok czwarty
SIERPIEŃ 1996
Nakład: 54 700 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

Wydawca:
Grzegorz Eider
Redaguje kolegium:
Grzegorz Eider
Jacek Grabowski (VARIA'ikowo)
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
Piotr Roszczyk

A N I E

Normality ..... str. 65
Frogger

Battle Arena
Toshinden ..... str. 66
Alex

Chaos Overlords ..... str. 66
Jacek Piekara

Deathkeep ..... str. 67
Frogger

Gender Wars ..... str. 68
Alex

Speedway
Manager '96 ..... str. 68
Kristoff

CM2 – Other
Leagues ..... str. 69
Kristoff

Survival ..... str. 70
Jacek Ilczuk

Rajd przez Polskę ..... str. 70
Przemek Szybowski

Super
Taekwondo Master ..... str. 70
Jakub T. Janicki

Total Knockout ..... str. 70
Jacek Piekara

NEWS
Świeże mięsko
(software) ..... str. 72

Kronika Towarzyska ..... str. 75

GAMBLER CD .. str. 76

INTERNET
Internet – szukanie
kropli w morzu ..... str. 78
Wojciech Setlak

GamblerClub ... str. 80

Alfabetyczny spis ogłoszeń w numerze ..... str. 81

KONKURSY
Gra marzeń ..... str. 83
Jacek Piekara

Teenkonkurs
– rozstrzygnięcie ..... str. 83
Delicjusz Złoty

ROZWIĄZANIA
Angel Devoid
str. 18
Frogger

Beavis and Butt–Head
– Virtual Stupidity ..... str. 36
Frogger

Frankenstein: Through the Eyes
of the Monster ..... str. 36
Hombre

Misja Harolda ..... str. 38
Frogger

Top Gun – cz. 3 ..... str. 39
col. Zgred Killer

INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

Program	Artykuł ..... Strona
Adidas Power Soccer	News ..... str. 72
Adventures of Lomax	News ..... str. 72
Age of Rifles	Age of Rifles ..... str. 62
Aliens – A Comic Book Adventure	Komiks – jedenasta muza ..... str. 56
Angel Devoid	Angel Devoid ..... str. 18
	Rozwiązanie ..... str. 18







INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

Athanor	News ..... str. 72
Bad Mojo	Bad Mojo ..... str. 64
Bastion	Bastion ..... str. 63
Batman Forever	Komiks – jedenasta muza ..... str. 55
Battle Arena Toshinden	Battle Arena Toshinden ..... str. 66
Battleground: Waterloo	Battleground: Waterloo ..... str. 62
Beavis and Butt–Head – Virtual Stupidity	Beavis and Butt–Head... ..... str. 22
	Rozwiązanie ..... str. 36
Championship Manager 2 – Other Leagues	CM 2... ..... str. 69
Chaos Overlords	Chaos Overlords ..... str. 66
City of Lost Children	News ..... str. 72
Cloak	News ..... str. 72
Comix Zone	Komiks – jedenasta muza ..... str. 56
Deathkeep	Deathkeep ..... str. 67
Diablo	News ..... str. 74
EarthSiege 2	Return of the Mech Killer ..... str. 6
Ecstatica 2	News ..... str. 74
Euro '96	Euro '96 ..... str. 64
Formula 1	News ..... str. 74
Frankenstein: Through the Eyes of the Monster	Frankenstein... ..... str. 20
	Rozwiązanie ..... str. 36
Freex	Komiks – jedenasta muza ..... str. 56
Gender Wars	Gender Wars ..... str. 68
Heroes of Might&Magic 2	News ..... str. 74
Hooves of Thunder	Grzmiące kopyta ..... str. 26
Kajko i Kokosz	Komiks – jedenasta muza ..... str. 55
Magl	Zostań Naczelnym! ..... str. 24
Misja Harolda	Misja Harolda ..... str. 30
	Rozwiązanie ..... str. 38
Normality	Normality ..... str. 65
Pepsi Virtual Reality Game	News ..... str. 74
Polanie	Polanie ..... str. 10
Pray for Death	News ..... str. 74
Rajd przez Polskę	Rajd przez Polskę ..... str. 70
Quake	Quake ..... str. 60
Speedway Manager '96	Speedway Manager '96 ..... str. 68
Spiderman – Separation Anxiety	Komiks – jedenasta muza ..... str. 56
Super Taekwondo Master	Super Taekwondo Master ..... str. 70
Survival	Survival ..... str. 70
Timelapse	News ..... str. 74
Top Gun – cz. 3	Rozwiązanie ..... str. 39
Total Knockout	Total Knockout ..... str. 70
Ultimate Mortal Kombat 3	The Ultimate Mortal Kombat 3 .. str. 32
Vikings	Vikings ..... str. 14
Virtua Fighter 2	Virtua Fighter 2 ..... str. 34
Warcraft II: BtDP	Warcraft II – Beyond the Dark Portal ..... str. 61
Yendorian Tales	Yendorian Tales ..... str. 28

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: gambler@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

RETURN OF THE

ŻOŁNIERZU! PONOWNIE WITAMY NA POLU BITWY. PO RAZ KOLEJNY WAŻĄ SIĘ LOSY LUDZKOŚCI. CYBRID ZEBRAŁ SIŁY I ATAKUJE. TYM RAZEM ALBO DEFINITYWNIE ZNISZCZYMY SZTUCZNĄ INTELIGENCJĘ, ALBO ONA ZNISZCZY NAS.

W stosunku do Metaltech: EarthSiege – największym zmianom w drugiej części gry uległ engine.

Program pracuje pod Windows 95 i w podwyższonej rozdzielczości. Wszystko jest teksturowane: teren, budynki, Herce i maszyny Cybrida. Jest co oglądać – obrazki gdzieś obok.

Niezła melodyjka przygrywa w tle, może trochę zbyt jednostajna, ale da się lubić – choć w tym punkcie EarthSiege 2 przegrywa z MechWarriorem 2. I najważniejsze: bardzo realistyczne odgłosy walki (pociski uderzające w pancerz, wybuchy) i krystalicznie czysta mowa. W żadnej grze nie było tak doskonale zrobionych gadek.

Do tego dochodzi bardziej dopracowana fabuła, co czyni z EarthSiege 2 jeden z najlepszych programów tego gatunku. Wyeliminowano również podstawową wadę pierwszej części – można już włazić na zbocza gór.

Herce

Z pierwszej części gry pozostały wielokrotnie sprawdzone w boju typy, tylko najlepsze w swoich klasach: **Outlaw**, **Tomahawk**, **Samson** i **Colossus** (patrz opis – Gambler 11/95).

Dodatkowo nasi genialni inżynierowie opracowali (lub opracują w czasie trwania gry) kilka nowych maszyn:

Raptor II – następca starego Raptora. Pięć węzłów na broń. Osiąga 74 km/h. Waga 40 ton. Raptor II i Tomahawk to przedstawiciele klasy MEDIUM.

Apocalypse – potężnie uzbrojony Herc odpowiadający Colossusowi (klasa HEAVY), ale lepszy. Szybszy (60 km/h) i lżejszy – 70 ton – co daje większą zwrotność. 9 węzłów na uzbrojenie. Posiada niezłe osłony.

Ogre – najcięższy i najtrudniejszy do zlikwidowania. 80 ton, 50 km/h i DZIESIĘĆ węzłów na uzbrojenie. Ogre ma superpole siłowe i jest doskonale opancerzony. Nawet wielokrotne trafienia niewiele mu szkodzą. Wprost ideał. Klasa THE HEAVIEST.

Maverick – klasa LIGHT. 25 ton wagi i cztery węzły na uzbrojenie. Najszybszy z naziemnych – wyciąga 85 km/h.

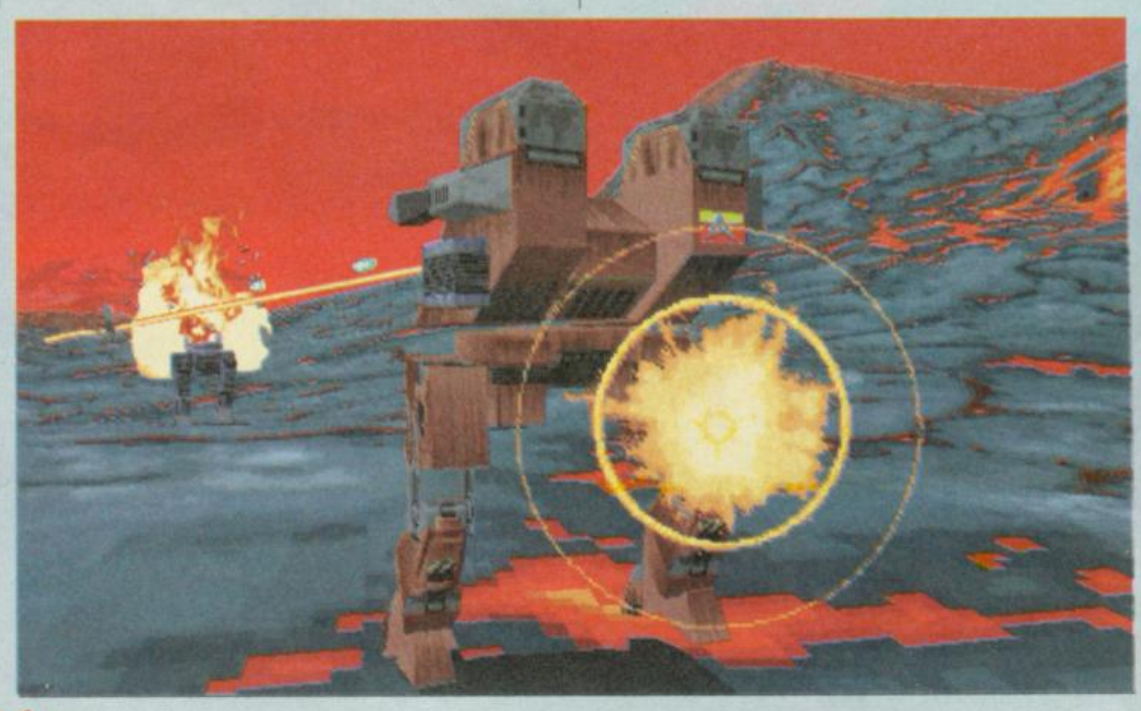
Razor – pojazd latający, ostatni krzyk mody w dziedzinie Herców. Wyciąga ponad 250 km/h. Cybrid stracił monopol na latanie.

Wróg

Spotkamy tu typy doskonale znane z pierwszej części: **Stingraye, Ramsesy** i **Arachnitrony**. Wszystkie są szybsze od swoich odpowiedników po naszej stronie frontu.

Oprócz tego sporadycznie pojawiają się maszyny z pierwszej części:

Airskimmer/Landskimmer – odpowiednik Buzzarda.





MECH KILLER



Achilles – tu zaczyna się klasa Heavy, choć Achillesa można zniszczyć dobrze wymierzonym pociskiem z działa plazmowego.

Cerberus – równy przeciwnik dla Ogra. Tylko Pitbull jest cięższy od niego.

Diablo – siłą odpowiada Colossusowi, ale jest dużo szybszy. Doskonale uzbrojony, stanowi niepokonaną przeszkodę dla słabszych Herców (poniżej Samsona).

Drop Ship – nie porusza się, ale jest potężnie uzbrojony – trzy gniazda laserów i trzy wyrzutnie rakiet. Do tego dosyć dobre tarcze. Nie podchodź bez Colossusa.

Headhunter – waga lekka. Odpowiednik Mavericka. Łatwy do zneutralizowania.

Hyperion – odpowiednik Samsona.

Mirimac – nieco mniejszy od Achillesa. Dosyć groźny przeciwnik.

Mongoose – waga lekkopółśrednia. Odpowiednik Raptora.

Pitbull – POTWÓR. Ten kolos na czterech łapach nie dość, że jest potężnie opancerzony (tłuczesz do niego i tłuczesz, a efektów nie widać), to ma na „grzbicie" wieżyczkę z TRZEMA działami plazmowymi. Jeśli taka salwa Cię trafi, pożegnaj się z osłonami. Druga salwa może Cię posłać do piachu. Na szczęście jest mało zwrotny i bardzo powolny. Bezbronny szczególnie wobec ataków z powietrza.

Scarab – dość słaby przeciwnik. Klasa Medium. Odpowiada Raptorowi/Tomahawkowi.

Oprócz tego w nieprzyjacielskich bazach czekają na rozwałkę inne konstrukcje wojenne: przekaźniki, radary, wieże z wyrzutniami rakiet czy stanowiskami działek.

Uzbrojenie i nie tylko

Część uzbrojenia jest taka sama jak w poprzedniej wersji, są też absolutne nowości. Opiszę wszystko w skrócie.

Lasery – znane, o mocy 100, 200 i 300 GW, a ponadto inżynierowie opracowali doskonalsze modele o mocy 400 i 500(!) GW, co daje kosmiczną moc niszczycielską.

Działa elektronowe – ELF i ELF 2. Gdy rozwalisz już osłony celu, warto użyć tej broni (jeśli masz czas).

Działa elektromagnetyczne – służą do unieszkodliwiania tarcz Cybrida. Ulepszona wersja EMP 2 jednym strzałem powinna „odsłonić" cel.

Działka automatyczne – „tradycyjne" wielolufowe działka o dużym kalibrze (od 20 do 100 mm) strzelające zwykłą amunicją. Szczególnie te największe (75 i 100 mm) czynią straszliwe spustoszenie w strukturze celu. Ich wadą jest słaba odporność na ELF. Warto podwiesić ze dwa działka kal. 50 mm. Dzięki nim możesz strzelać do wroga z dużo większej odległości niż podana w dokumentacji. Często zdarzało mi się rozstrzeliwać słabsze maszyny Cybrida poza zasięgiem ich i moich laserów.

Rakiety – dostępne są w zasobnikach mieszczących 6, 8 lub 10 rakiet (dla zwykłych Herców) oraz 24 sztuki (dla Razora). Mamy do dyspozycji cztery rodzaje rakiet różniących się rodzajem naprowadzania:

ARM – rakiety przeciwradarowe, naprowadzają się biernie na nieprzyjacielski nadajnik.

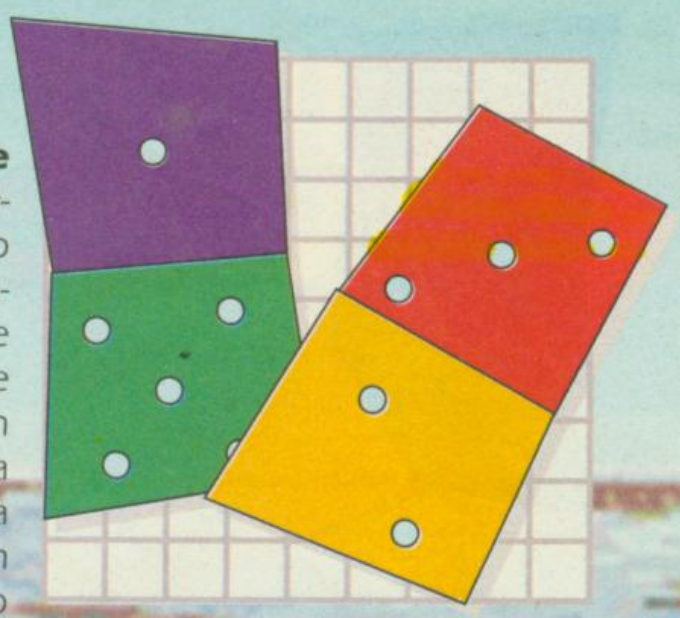
ARH – rakiety naprowadzane radarowo–aktywnie. Chaffy nie zakłócają ich lotu, natomiast ECM tak.

SARH – rakiety naprowadzane radarowo–półaktywnie. Największy zasięg i, jak mi się wydaje, skuteczność.

EO Missiles – naprowadzane wizualnie przez pilota. Do d*.*.

Strzelby elektromagnetyczne (PBW i PBW 2) – dobre przeciwko tarczom oraz pancerzowi. Jednak jeśli musisz wybrać to lub działo plazmowe odpowiedź brzmi:

Działo plazmowe – bardzo mały zasięg, ale ta MOC! Kiedy zbliżasz się do celu i strzelając z laserów, rakiet i innych broni lekko go uszkodzisz, wystrzel jeden pocisk z działa plazmowego. Kaplica.



Radar Jammer – zasobnik zakłócający pracę radarów Cybrida. Pozwala uniknąć rakiet ARH.

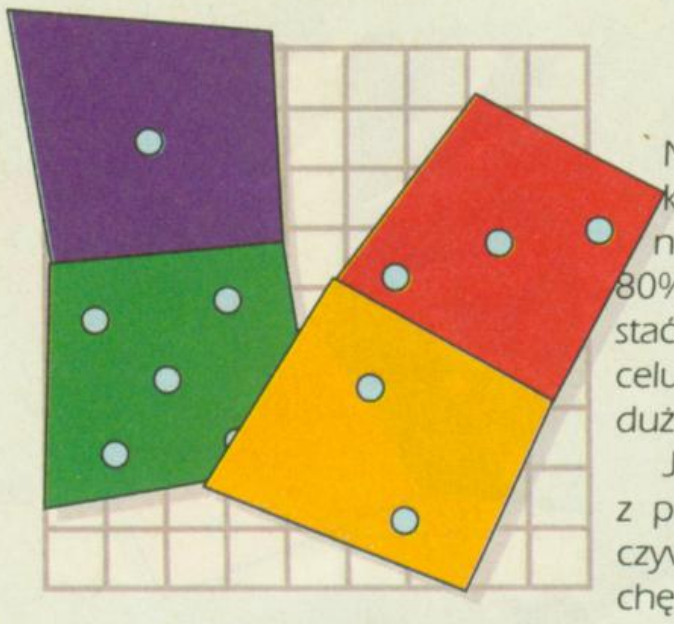
Targeting Pod – bardzo pożyteczne urządzenie. Normalnie, gdy namierzysz cel, pierzesz do niego nie wybierając z grubsza, w co walisz. Natomiast ten zasobnik pozwala zawęzić ostrzeliwany obszar do konkretnej części Cybrida – nogi, uzbrojenia czy korpusu.

Shield Pod – kolejne „cudeńko" skonstruowane przez naszych genialnych inżynierów (wszak to ich dzieckiem jest nasz wróg – Cybrid). Podwaja moc tarcz chroniących nasz pojazd.

Turbo Pod – użycie tego wynalazku daje solidnego „kopa". Doskonałe, gdy wróg zaczyna przebijać się przez Twoje tarcze, a ma przewagę liczebną i nie możesz go szybko unieszkodliwić. Włączasz wtedy Turbo Pod i w nogi. O skuteczności niech świadczy fakt, że z jego pomocą Apocalypse osiąga około 120 km/h!

Energy Pod – wspomaga „gospodarkę energetyczną" Twe-





go pojazdu. Zmniejsza czas regeneracji osłon i ładowania broni energetycznej, jednak nie jest na tyle skuteczny, aby zajmować cenny zaczep, na którym można podwiesić np. dodatkowy laser (szczególnie w przypadku Ogra, który ma potężne źródło energii).

Taktyka walki

Prawie taka sama jak w części pierwszej. Najpierw bój spotkaniowy – osłony ustaw tak, aby przednie były o stopień mocniejsze niż tylne. Oczywiście, musisz mieć Shield Pod, jak tylko zostanie wynaleziony. Zawsze staraj się wybierać największego Herca, jakiego zbudowałeś.

Rozsądnie kieruj swoimi skrzydłowymi (jeśli w danej misji są razem z Tobą). Rozsądnie, czyli wydaj im rozkaz „Fire at will". Oczywiście w misjach, w których masz np. odnaleźć nieprzyjacielskie statki desantowe (drop ships), musisz zakazać skrzydłowym rozwalania ich – grozi to sankcjami, do kary śmierci włącznie (komunikat: „The war is lost").

Najlepszą kombinacją prędkości i zwrotności jest ustawienie przepustnicy na około 75–80%. Bezwzględnie należy korzystać z automatycznego śledzenia celu. Twój Herc będzie to robił dużo lepiej niż Ty sam.

Jedynym wyjątkiem jest walka z przeciwnikiem latającym. Włączywszy „auto–track" podnieś trochę lufy, gdy Airskimmer zbliża się do Ciebie. Dwa–trzy strzały z lasera o dużej mocy wyeliminują kolejnego wroga. Gdy spotkasz Pitbulla, najpierw odstrzel wieżę z działami plazmowymi, a potem po kopytach. Inne typy wrogich maszyn od razu wal w nogi.

Gdy masz już Targeting Pod, ustaw celownik na którąś z kończyn i wal aż do skutku (zazwyczaj niezbyt długo).

W stosunku do Metaltech: EarthSiege – znacznej modyfikacji uległa walka z Arachnitronami (już nie są tak groźne, przynajmniej na poziomie Rookie). Najlepiej rozwalić drania pełną salwą całego noszonego arsenału. Powinien sczeznąć. Jeśli jednak udało mu się przeżyć, włącz Turbo Pod, odskocz i powtórz operację.





Gdy lecisz Razorem, powinieneś uzbroić go w 2× Razor Rocket Pod plus dwa lasery 400–500 GW, a na końcach „skrzydeł" podwiesić dwa działa plazmowe. Tak przygotowany Razor potrafi roznieść większość maszyn wroga w jednym, niestety bardzo ryzykownym, ataku. Aby taki atak przeprowadzić wznieś się nieco, a gdy wykryjesz wroga namierz go radarem. Złap go w celownik, przepustnicę ustaw tuż poniżej żółtej kreski. Teraz dziób w dół. Na około 3–4 sekundy przed domniemanym zderzeniem – spust do oporu. Gdy tylko działa plazmowe odpalą pociski, pociągnij drążek do siebie. Ważne, by nie nurkować pod zbyt dużym kątem. Po ataku można bezpośrednio trafić do gleby i powędrować do wujka Abrahama. I jeszcze jedna uwaga. Staraj się nie niszczyć doszczętnie maszyn Cybrida. Postaraj się je tylko unieszkodliwiać – w ten sposób uzyskasz więcej materiałów do budowy nowych Herców.





No i najważniejsze: po komunikacie „Shields critical" włączaj Turbo Pod i bierz nogi za pas.

Fabuła

jest wcale rozbudowana. Oto po walkach w pierwszej części wezwano Cię, abyś znów stawił czoło najstraszliwszemu wrogowi, jakiego może sobie stworzyć człowiek – myślącej maszynie.

Najpierw trafiasz do sektora Alfa. Potem jest Delta, Omikron i inne. Na początku dysponujesz tylko częścią uzbrojenia i kilkoma typami Herców – tzn. najpierw masz tylko Outlawy, ale zbierając materiały do budowy dość szybko będziesz mógł pozwolić sobie na większe maszyny. Po którejś kolejnej misji dostaniesz do testowania prototyp Razora. Nie rozbij go. Po kilku misjach Razor zostanie Ci odebrany, a po następnych będziesz mógł sam go zbudować.

Ja najpierw zbudowałem Tomahawka, a ponieważ brakowało mi trochę materiałów, poświęciłem jednego Outlawa. Potem zrobiłem Samsona – zabrakło mi na Colossusa. Niestety, Samson jest dużo gorszy od Colossusa, szybciej ulega uszkodzeniom.

Później skonstruowałem Colossusa. Kiedy już dostępny był Razor, również i on zasilił moją kolekcję. Potem był Maverick, dwa Apocalypse i cztery Ogre. Rozebrałem Samsona i trzy Outlawy. Nie trzeba budować Mavericka. Ani razu go nie wykorzystałem – jest dostępny zbyt późno i wtedy – za słaby. Również jeden Razor, to dokładnie tyle, ile potrzeba. Tylko Ty możesz nim latać. Wielka szkoda, że skrzydłowi nie potrafią go obsługiwać. Latający team to byłoby coś!

Bardzo ważne wynalazki to zasobniki – Turbo Pod, Shield Pod, Targeting Pod. Szczególnie dwa pierwsze należy zabierać ze sobą. Są dużo ważniejsze nawet niż dwa dodatkowe działa plazmowe czy lasery 500 GW.

Wymagania

EarthSiege 2 pracuje pod Windows 95 i wymaga silnych komputerów. „Minimalne minimum" to 486DX/2 z 8 MB RAM, ale na takim sprzęcie grać mogą tylko szczególnie zdesperowani maniacy.

DX4-133 również nie jest ideałem: niska rozdzielczość i nawet nie można ustawić detali na maksa, bo nie da się latać Razorem (skoki). Jednak mając super–hiper–itd. kartę graficzną można cieszyć oko płynną grafiką. No i 16 megsów – to podstawa.

Podsumowanie

Niewątpliwie wszystkie zmiany w stosunku do Metaltech: EarthSiege są na lepsze. Dobry klimat walki, mocna grafika, dźwięk i wspaniała grywalność. Oto EarthSiege 2. Dla wielbicieli gatunku kolejna gratka, a dla nie znających takich gier – okazja do zapoznania się z nimi.

Mech Killer

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

95

EARTHSIEGE 2
Sierra 1996
Zręcznościowo-symul.
PC CD-ROM

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

SUKCES NA HORYZONCIE

CENY PRODUCENTA PEŁNY ASORTYMENT

IPS

PlayStation

MIRAGE

LiCOMP

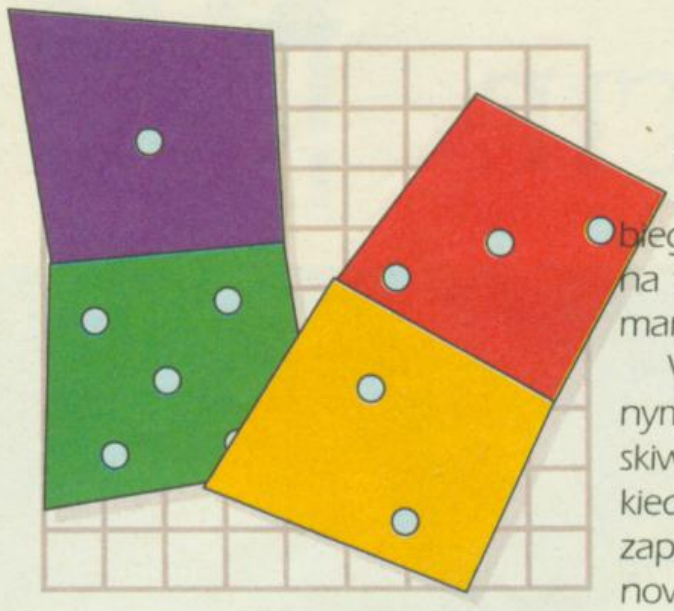
OPTIMUS BIS

DMG

MARKSOFT

Digital Multimedia Group

00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39
TEL/FAX (48) (2) 620 82 99, 24 03 14



POLANIE

Na polski rynek trafił produkt, który jakością wykonania dorównuje grom produkowanym na Zachodzie, a niektóre nawet zostawia w tyle. Ma bardzo swojski tytuł – Polanie – i został wydany w wersji dyskietkowej, co otwiera mu drogę do większej liczby polskich klientów.

Słucham?

Fabuła przenosi Cię do roku 698, gdzie przeistaczasz się w Mirka, syna księcia Polan. Początek jest smutny. Okazuje się, że podczas Twojej nieobecności na gród napadły sąsiednie plemiona. Pierwsza misja polega na odbiciu osady z rąk wroga. Jej przebieg (a także całej gry) przypomina takie tytuły, jak Dune 2, Command & Con-quer czy Warcraft.

W Polanach jedynym zbieranym „minerałem" jest mleko, uzyskiwane z udoju krów. Dopiero kiedy zdobędziemy pewien jego zapas, będziemy mogli utworzyć nowe jednostki, a z pomocą drwali – wybudować nowe budynki.

Po wykonaniu pierwszej misji mamy za zadanie opanować teren, odpowiadający całej ówczesnej Polsce [Polski, jako takiej, jeszcze wtedy nie było, ale rozumiem, o co Ci chodzi – Alx], podzielony przez autorów gry na 25 obszarów. Obszary te znajdują się we władaniu czterech plemion: Mazowszan (w niebieskich strojach), Pomorzan (zielonych), Weletów (żółtych) i Wiślan (szarych). Walkę z każdym plemieniem rozpoczynamy dysponując ograniczonymi możliwościami budowy, które rosną w miarę, jak zdobywamy kolejne obszary. Dzięki temu mamy praktycznie do czynienia z czterema odrębnymi grami. Za małą wadę można uznać fakt, iż autorzy nie przewidzieli możliwości wcielenia się w przywódcę innego plemienia niż Polanie i z tą myślą zaprojektowali tereny, na jakich toczy się rozgrywka.

Kolejne misje różnią się bardzo pod względem zadań postawionych graczowi. Oprócz raczej standardowych, typu: rozbuduj osadę i wykończ przeciwnika, mamy misje polegające np. na doprowadzeniu bydła do ołtarza ofiarnego, ochronie albo uratowaniu ważnej dla nas postaci. Ponadto przed każdą misją możemy wybrać jeden z trzech stopni trudności. Im wyższy, tym wyższa jest inteligencja przeciwnika – nie zmienia się natomiast, co warto podkreślić i pochwalić, jego liczebność. Dla przykładu: wrogie jednostki na wyższych stopniach trudności misji potrafią uciekać z pola bitwy, kiedy pozostanie im mało energii życiowej. Chowają się w lesie, a potem wracają po zregenerowaniu sił w świątyni.

W drogę!

Podczas gry pojawia się dziesięć typów jednostek i tyle samo budowli. Każdy budynek mieszkalny ma maksymalną liczbę postaci, jakie można w nim stworzyć. Budowle konstruujemy i reperujemy przy pomocy drwali.

Wskaźnik ilości mleka został podzielony na pięć części, które dla uproszczenia nazwę litrami [?







GAMBLER CD

JUŻ ZA MIESIĄC!

Wrześniowe wydanie Gamblera będzie pierwszym, historycznym wydaniem GAMBLERA CD

Szczegóły na str. 76

Budynki i jednostki zwykłe

Krótkie informacje o spotykanych w grze budynkach (w nawiasie ich pojemność, czyli liczba postaci, jakie mogą w nich zamieszkać) oraz co możemy w nich wyprodukować (tym razem w nawiasie koszt produkcji w litrach).



Budynek główny (0) – droga (1), obora (3), chata drwali i myśliwych (4), chata kapłanów (5)



Budynek daje wyłącznie możliwości budowlane i nie produkuje żadnych jednostek. Aby mieć możliwość rozbudowy wioski, w każdym wymagającym tego scenariuszu dysponujemy budynkiem od początku.



Obora (3) – krowa (2)



Krowy są najważniejszymi „postaciami" w misjach polegających na rozbudowie wioski. Dzięki nim możemy zdobyć mleko, surowiec do produkcji. Krowy mają denerwującą cechę: w miarę jedzenia trawy odchodzą dalej od obory, a ze względu na rosnącą odległość mleko przybywa coraz wolniej. W początkowej fazie rozbudowy, kiedy potrzebujemy szybko dużej ilości tego krowiego produktu, dobrze jest co chwila kontrolować ruchy krów, przesuwając je bliżej obory, na miejsca, gdzie trawa już odrosła. Zraniona krowa ucieka do obory dopóty blokując dostęp swoim towarzyszkom, dopóki jej stamtąd nie wyprowadzimy.



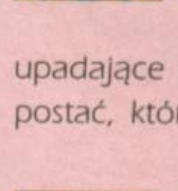
Chata drwali i myśliwych (5) – drwal (2), myśliwy (3), chata wojów (5)



W zasadzie jest to jedyny oprócz obory budynek, jaki możemy postawić w początkowych misjach. Drwale i myśliwi mają praktycznie podobne zdolności bojowe, tyle że myśliwi strzelają z łuku na odległość dwóch pól i dysponują nieco mniejszą siłą rażenia. Drwale, i tylko oni spośród wszystkich jednostek, mają możliwość wznoszenia budowli oraz ścinania drzew (ale tylko tych uschniętych bądź nadpalonych wcześniej przez kapłanów). Warto tu wspomnieć, iż upadające drzewo (zawsze na lewą stronę) może przygnieść postać, która się pod nim znajduje.



Chata wojów (4) – palisada (1), miecznik (3), włócznik (4), chata rycerza (5)



Pierwszy „poważny" budynek. Miecznik i włócznik mają się tak do siebie jak drwal do myśliwego. Ta para ma zwiększoną siłę rażenia, ponadto włócznik może atakować na odległość trzech pól. Wybudowanie chaty wojów daje możliwość budowania palisady, która na niskim poziomie trudności jest dla wroga barierą nie do przebycia. Wystarczy odciąć wioskę od świata, na przykład na brzegu granicznych mostów, i możemy rozbudowywać osadę bez obawy o nagły atak przeciwnika.



Chata rycerza (1) – rycerz (5)



Rycerz to najciekawsza jednostka w grze. Niestety, każdy mieszka w osobnej chacie. Rycerz obdarzony został wskaźnikiem poziomu doświadczenia, które nabywa podczas walk. Jego szkolenie z reguły polega na samotnych (lub w towarzystwie innych jednostek – najlepiej również rycerzy) wypadach w las, gdzie rozbija małe grupki wroga. Rycerz, którego doświadczenie osiągnęło maksimum, jest praktycznie nie do pokonania.



Chata kapłanów (3) – kapłanka (3), kapłan (5)



Budynek ten możemy postawić od razu na początku gry, jeśli nie mamy ograniczenia ilości mleka do czterech litrów. Czasem należy poczekać i zbudować go zamiast chaty drwali i myśliwych – ze względu na możliwości jednostek w nim produkowanych. Kapłanka i kapłan dysponują mocą magiczną. Kapłanka może rzucać na siebie (i niestety tylko na siebie) ochronną magiczną tarczę. Kapłan odsłania mapę za pomocą czaru dalekiego widzenia. Oboje dysponują też czarami ofensywnymi działającymi na odległość do czterech pól – kapłanka gromobiciem, kapłan zaś – deszczem ognia.



– chyba raczej hektolitrami – Alx]. W początkowych misjach zapas mleka, jaki możemy zgromadzić, ograniczony jest do czterech litrów, później wzrasta do pięciu. Po wypełnieniu zapasu gromadzone dalej mleko jest niemal całkowicie tracone. W grze brak jednostek i budynków charakterystycznych dla którejś strony. Zarówno my, jak i wrogie plemiona, dysponujemy takimi samymi możliwościami rozbudowy.

Mięso!

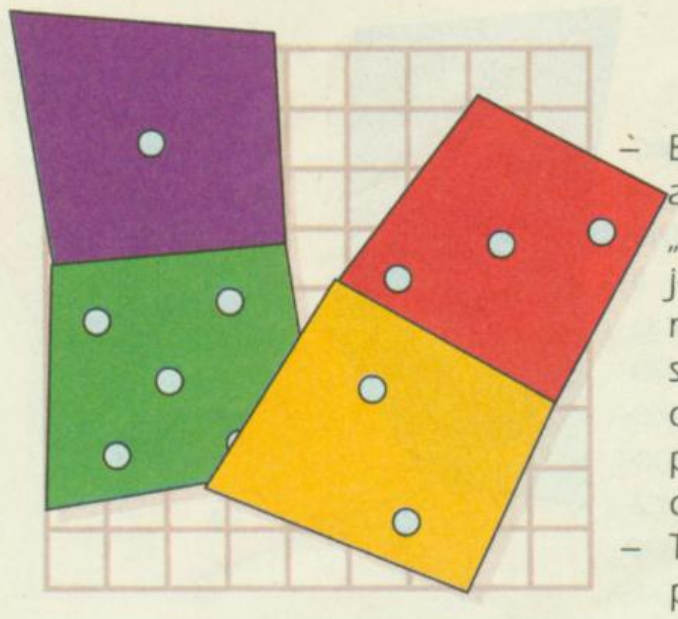
Podsumowanie poszczególnych części gry zacznę od jakości dźwięku, jako że z racji swego wykształcenia [muzyk, Drodzy Czytelnicy, prawdziwy muzyk! – Alx], najbardziej zwracam na niego uwagę. Muzyka pobrzmiewająca w tle została napisana wg standardów zwykłego Sound Blastera, więc nie prezentuje się najlepiej. Muszę jednak przyznać, że pasuje do nastroju i nie nuży. Mam tylko jedno zastrzeżenie. Gdy chcemy przyciszyć muzykę, w tle pojawiają się denerwujące „pykania" (przypuszczam, że jest to spowodowane nieodpowiednim doborem sampli).

Natomiast za jakość i różnorodność efektów dźwiękowych stawiam autorom duży plus. Każdy typ jednostek ma swoje własne odzywki (prócz niedźwiedzia, który siedzi cicho jak trusia). Rycerz odpowiada gardłowym głosem, kapłan ma lekką chrypkę, a gdy zgrupujemy jednostki – odzywa się cały chór! Gadki wywarły na mnie tak duże wrażenie, że kilka z nich pozwoliłem sobie wykorzystać jako śródtytuły tego tekstu.

Przejdźmy do grafiki. Nie jest to co prawda SVGA, a jedynie 320×200, lecz prezentuje się naprawdę nieźle. Mapki misji są czytelne. Jednostki, ich portrety oraz animacje stworzone zostały z dużą dbałością o szczegóły, np. krowa jedząc trawę macha ogonem.

Gdy uruchomimy grę wita nas wyrenderowane intro, a między misjami widzimy obrazki zrobione w podobny sposób (niestety, za każdym razem te same) – pojawiający się na nich tekst, prezentujący nasze zada-

OD JAKIEGOŚ JUŻ CZASU NASI PROGRAMIŚCI USIŁUJĄ UDOWODNIĆ ŚWIATU, ŻE POLACY NIE GĘSI I RÓWNIEŻ MOGĄ PRODUKOWAĆ DOBRE GRY. JEDNAK DO TEJ PORY NIE BARDZO IM SIĘ TO UDAWAŁO.



nie, zrobił na mnie duże wrażenie. Użyto w nim archaicznego słownictwa, kojarzącego się z tamtymi czasami.

Sterowanie nie odbiega od standardów przyjętych w innych grach tego typu. Mógłbym się tu przyczepić do kilku rzeczy.

- Trochę niewygodnie umieszczony przycisk MENU (znajduje się w rogu planszy, stąd łatwo o przypadkowy przesuw pola akcji.
- Grupowanie jednostek: mimo że możemy łączyć w grupę praktycznie dowolną ich liczbę, nie możemy jednostek przyłączać do istniejącej już grupy.
- Brak opcji wymuszonego ataku: np. czaru kapłana „Deszcz ognia" możemy użyć jedynie celując na pole zajmowane przez wrogą jednostkę. A co robić, gdybyśmy chcieli postawić ścianę ognia przed nadchodzącym przeciwnikiem?
- Trudności z przechodzeniem przez wąski most: gdy jednostka przechodzi, inne myślą, że ta droga jest zablokowana i szukają nowej, zamiast iść gęsiego.

Podczas testowania gry wyłapałem kilka błędów technicznych (tzw. bugi) – wszystkie uwagi na ten temat zostały przekazane twórcom gry. Pociechą jest fakt, iż błędy te nie mają istotnego wpływu na przebieg rozgrywki. Wersja programu, którą redakcja otrzymała do testów, nosi numer 1.3 (podobno pojawiła się już wersja 1.4). Występuje w niej kilka możliwości, o których instrukcja nie wspomina. Na przykład, można wznosić mosty korzystając z opcji budowy drogi i wskazując na rzekę.

Mapy misji

Oto mapki poszczególnych misji. Ich układ odpowiada „warstwowemu" ułożeniu poszczególnych terytoriów na mapie.

Mapy prezentują wszystkie budynki, jakie znajdują się początkowo w scenariuszu danej misji i dodatkowo ukazują lokację osób w misjach „ratunkowych": biały kolor – nasi, czerwony – wróg.



Budynki i jednostki specjalne

Jeśli scenariusz misji nie zakłada takiej możliwości, sami nie możemy stworzyć tych jednostek.

Świątynie

Korzystamy z nich jedynie wtedy, gdy od początku znajdują się na mapie. Istnieją dwa rodzaje świątyń:



Uzrowisko
Niewidoczne miejsce, z reguły (ale nie zawsze) otoczone kamiennym kręgiem, posągami lub wbitymi w ziemię palami. Gdy wprowadzimy na nie jednostkę o niepełnych siłach życiowych, następuje proces leczniczy objawiający się migającymi na postaci biało–niebieskimi punktami.



Miejsce przemiany
Również specjalnie oznaczone miejsce, z tym że od razu widoczne, dzięki migającym biało–czerwonym punktom. Gdy na to pole wejdzie jakaś postać, zamienia się w niedźwiedzia, zachowując aktualny poziom sił życiowych. Objawi się to faktem, że powstałe zwierzę nie będzie miało wypełnionego maksymalnie paska sił życiowych.

Jednostki specjalne:



Niedźwiedź
Jest to jednostka bardzo powolna (podobnie jak kapłan), wyróżniająca się dużą siłą uderzenia. Niedźwiedzia w swojej drużynie możemy mieć tylko wtedy, gdy takie są założenia misji lub gdy na planszy znajduje się choć jedna świątynia z miejscem przemiany.



Strzyga
Dla odmiany jednostka bardzo szybka (najszybsza w grze). Dysponuje magiczną mocą, którą wykorzystuje na regenerację sił życiowych podczas walki (do ok. 3/4), dzięki czemu jest trudna do zgładzenia nawet dla niedźwiedzia. Niestety, dysponujemy nią tylko wtedy, gdy pojawi się w naszej drużynie zaraz po rozpoczęciu misji.

Do boju!

Oto garść porad.

- Pasące się krowy okrąż drogą. Stworzysz dla nich w ten sposób bezpieczne pastwisko, ponieważ krowa sama nie może przejść przez drogę, więc nie odejdzie zbyt daleko. Należy jednak pamiętać, aby na takim pastwisku była odpowiednia ilość trawy. Inaczej trawa nie zdąży odrosnąć i krowy będą czekały bezczynnie.
- Atakując wioskę wroga zaatakuj jego krowy, ale ich nie zabijaj. Ranne uciekają do obory, blokując przypływ mleka (choć i tak, żeby nie było za łatwo, przeciwnikowi powoli mleka przybywa).
- Budując chaty uważaj, żeby nie zablokować wyjść z jednych budynków innymi. Tracisz możliwość tworzenia jednostek w zablokowanych chatach.
- W trakcie ataku wroga, jeśli masz w drużynie kàpłankę, najlepiej rzuć czar „Magiczna tarcza" i wysuń kapłankę przed pierwszy szereg swojego wojska. Wróg zacznie ją atakować, a wtedy Ty możesz potraktować go bronią działającą na odległość.
- Za pomocą kapłańskiego czaru „Dalekie widzenie" najlepiej odkryć wroga, a następnie z

maksymalnej odległości zaatakować „Deszczem ognia" – korzystnie jest podchodzić z ukosa. Ponadto dobrze trzymać kapłanów w wiosce jako „wieżyczki rakietowe" przeciwko nadchodzącym oddziałom nieprzyjaciela.

– Na niższych poziomach trudności podczas ataku wroga na naszą wioskę wystarczy ukryć drwali oraz jednostki o dużym polu rażenia za budynkiem najbardziej wysuniętym w stronę nieprzyjaciela. Wróg będzie rozwalał ów budynek, podczas gdy my możemy reperować go od tyłu i atakować zza niego.



– Aby zabić kapłana wroga wystarczy podejść w czasie, gdy zużywa on magię na atak, wykonać coś na kształt tańca wojennego wokół nieprzyjaciela, po czym zaatakować. Podobnie postępujemy z kapłanką, z tym że przed „tańcem" musimy przynajmniej raz ją uderzyć tak, aby użyła tarczy. Kiedy czar ochronny przestanie działać, przystępujemy do ataku. Do obu tych ataków najlepiej nadaje się strzyga.





– Należy uważać, aby nie przechodzić po zgliszczach dopalających się budynków – jednostki tracą energię.

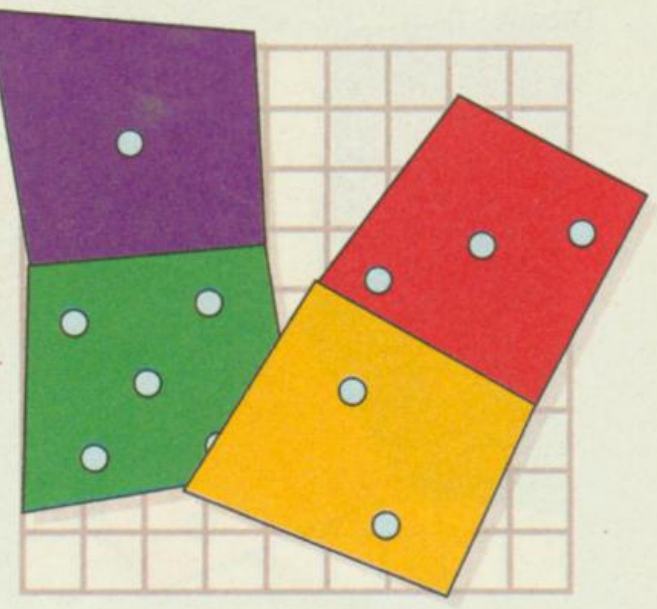
– Wróg często chowa się w lesie i nie sposób go dojrzeć w oknie akcji. Przydaje się wtedy mapa, na której zawsze zaznaczone są wszystkie jednostki i budynki, znajdujące się na dotychczas odkrytym obszarze.

Hmm?

Na koniec muszę powiedzieć, że Polanie, mimo iż idea gry nie jest nowa, każdemu graczowi gwarantują wspaniałą zabawę. Na dodatek to gra polska, oparta na polskich tradycjach i tocząca się w polskich realiach.

Warto wspomnieć, iż autorzy zapowiadają rozbudowaną wersję gry, tym razem na krążku CD. Będą poprawione obecne błędy i dodane wstawki animacyjne między misjami – pojawi się też możliwość gry w sieci, nowe scenariusze (między innymi atak na plemię Germanów) [Yeah! – Alx], a także nowe jednostki i nowe możliwości obecnych jednostek (na przykład kapłan uzyska zdolność maskowania – zamiany siebie w drzewo). Ponadto ma się ukazać wersja gry pracująca na komputerze Amiga oraz inne wersje językowe (np. słowacka), rozgrywające się w scenerii adekwatnej do kraju, w którym gra będzie sprzedawana.

Mam nadzieję, że zapał polskich programistów (a zwłaszcza autorów Polan) nie osłabnie i będą dalej produkowali równie dobre lub lepsze gry.



ViZ

Dystrybutor: Hurtownia Oprogramowania User,
30-403 Kraków,
ul. Rzemieślnicza 31,
tel. (12) 668854, 696922.
Cena: 50 zł.

POLANIE
User 1996
Strategiczna
PC

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

ALE OFERTA ! KUPISZ ZAWSZE O 4% TANIEJ

SUPER !

Wiadomość nr 1!

Firma BLACK-BOX

UWAGA !
Firma BLACK-BOX
wchodzi
na polski rynek programów PC.

Fantastyczna promocja -
wszystkie programy, ale to wszystkie programy
tańsze o 4% !

Wiadomość nr 2!

Firma BLACK-BOX

Naszymi cennikami i katalogami są cenniki naszej konkurencji !
Wystarczy przysłać do nas zamówienie :
Proszę wysłać na mój adres
za zaliczeniem pocz.+koszty wysyłki
programy:

...- po cenie z cennika firmy...- minus **4 % upustu.**
Jeśli faktura VAT
- w załączeniu upoważnienie VAT.

Wiadomość nr 3!

Firma BLACK-BOX

JUŻ WIESZ ? SUPER!
Przypominamy - nasza oferta to wszystkie najlepsze na rynku programu: GRY CD, JĘZYKI, EDUKACJA, PROGRAMY DLA FIRM, DLA DOMU, itd., itd. - i to wszystko
o 4 % taniej!

Wiadomość nr 4!

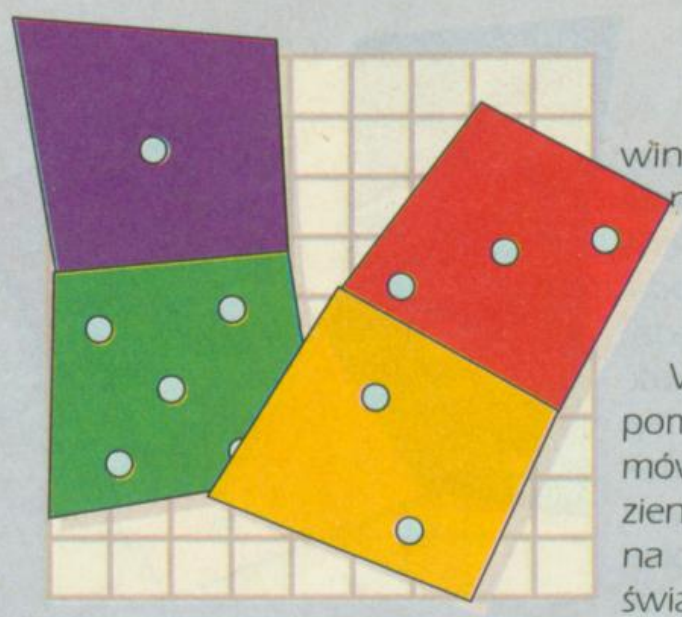
Firma BLACK-BOX

Następne niespodzianki - w następnych ogłoszeniach.
Zapamiętaj 4% taniej !

BLACK BOX

P.H.U." BLACK-BOX "
00-963 Warszawa 81 Skr.poczt.93

Człowieku, bądź menem, pokaż to ogłoszenie wszystkim w rodzinie



VIKINGS

**...TAK ZERWAŁ NACZELNIK NAMIOTY ZE STEWU,
ŻE ZBUDZIŁ WSZYSTKICH ŻEGLARZY,
WYSOKO NA MASZTY WYCIĄGNĘLI WOJE
TKANINĘ ŻAGLI WE WARRINSFJORDZIE.
TAM BYŁ ŁOSKOT WIOSEŁ, ZGRZYT ŻELAZA,
TARCZ TRZASK O TARCZE, WIOSŁOWALI WIKINGOWIE;
JAK BŁYSKAWICA LECIAŁA Z WOJSKIEM
KRÓLEWSKA FLOTA, DALEKO OD LĄDU.
TAK GRZMIAŁO, GDY DŁUGIE KILE
ZDERZAŁY SIĘ Z KOLGI SIOSTRĄ,
JAKBY SKAŁY SIĘ ŁAMAŁY POD BAŁWANAMI...**
Pieśń o Helgim, zabójcy Hundinga I; Edda poetycka

Firma GT Interactive zdecydowała się na zerwanie, zapewne okresowe, z męczącą dla programistów manią mordobicia. Ostatecznie, ile wersji Mortal Kombat można sprzedać? Z dumnie brzmiącym tytułem Vikings: The Strategy of Ultimate Conquest wkroczyli ostro na teren należący do gier strategicznych. Podczas tworzenia Vikings autorzy gry wyraźnie znajdowali się pod wpływem Pirates! Gold: dalekie podróże, bitwy morskie i lądowe, pojedynki, „wielkie poszukiwania"... Vikings daje nam ponadto to, czego brakowało w Pirates! – możliwość stworzenia własnego imperium.

Oprawa gry nikogo nie „powali". Znośna grafika i efekty dźwiękowe, niezła muzyka i pracujący po godzinach lektor. Wstawki animowane – prymitywne.

Przygoda rozpoczyna się na początku IX w. (820 r.). Przed nami cel: podbić świat; odnaleźć przedmioty, o których mówią legendy; ożenić się; doczekać następców i spokojnie wylądować w Walhalli.

Stolica

to miejsce, gdzie możemy przechować część zdobyczy oraz przygotować nowe wyprawy. Warto ulepszyć wyposażenie wojowników: kupić nowe kolczugi i broń. Można wybudować nowe okręty: Dragonship – 150 ludzi, Longship – 80, Merchantship – 20.

Należy też mianować nowych poruczników. Każdy, co prawda, kosztuje 1000 srebrnych monet, ale to inwestycja konieczna. Jeżeli stać nas na to, najlepiej mianować maksymalną ich liczbę (16). To istotne, ponieważ w każdej zdobytej prowincji musimy zostawić jednego porucznika.

Quest

W dążeniu do celu mogą nam pomóc przedmioty, o których mówią sagi – jest ich 18. Znalezienie tych przedmiotów wpływa na podwyższenie poziomu doświadczenia. Przed rozpoczęciem wypraw warto zorientować się, gdzie możemy odnaleźć przedmioty lub mapy informujące o ich lokalizacji. Dlatego konieczne są długie pogawędki w tawernie i w siedzibie miejscowej czarownicy.

Niestety, mapy prowadzące do skarbów nie są generowane losowo. Autorzy stworzyli tylko kilka wzorów map. Ułatwia to graczowi odnalezienie przedmiotów, ale zmniejsza także grywalność – w kolejnych rozgrywkach znamy już lokalizację kryjówek.

Organizacja wypraw

Lepiej nie przesadzać z liczbą statków. Flota wymaga minimalnej załogi, a przy zejściu na ląd nie zostawiamy nikogo przy statkach.

Straty poniesione podczas wyprawy mogą być uzupełniane w stolicach podbitych prowincji. Niestety, gra nie jest dopracowana. Istnieje możliwość dorzucenia ludzi ponad limit ładowności statków. Wtedy, gdy wejdziemy do kupca, który nie ma wiele kasy, zaczynają się problemy – nic nie możemy kupić, on nie może kupić od nas, nie wolno wyrzucić towarów... nie pozostaje nic innego, jak opuścić grę!

Bitwy morskie

Podobnie jak w Pirates!, jest to dosyć prymitywna strzelanina. W przypadku abordażu dochodzi do pojedynku z przywódcą wroga. Po wygranej walce nie przejmujemy statków przeciwnika.

Bitwy lądowe

są ciekawsze i trochę bardziej skomplikowane. Do walki dochodzi w momencie napotkania wrogiego oddziału lub szturmu na miasto, fort czy opactwo.



Jeżeli atakujemy jakieś miasto, to najlepiej by to była stolica prowincji. Jej zdobycie jest równoznaczne z podbojem regionu.

Trudno mówić o jakiejś taktyce czy strategii walki. Vikings można określić jako grę strategiczną tylko w cudzysłowie.

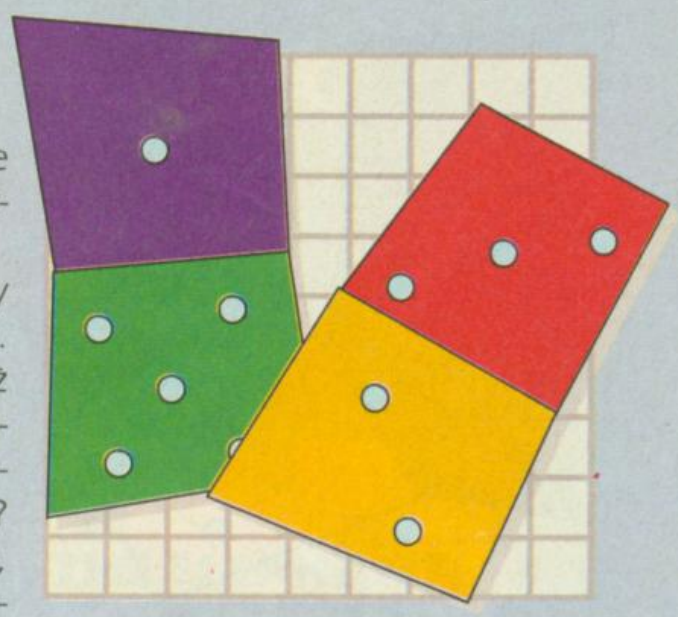
W bitwie może uczestniczyć maksymalnie 5 oddziałów (jeden pod naszym dowództwem, 4 dowodzone przez poruczników), każdy po 99 ludzi. Takie ograniczenie powoduje, że organizowanie wyprawy, w której uczestniczy ponad 500–550 ludzi nie ma większego sensu. Im silniejsza armia, tym większym problemem jest brak żywności, dlatego lepiej nie przesadzać. Żywność można kupić w miastach, jednak w niewielkich ilościach, ponadto zapasy szybko się wyczerpują. Innym źródłem są forty i opactwa. Złupienie któregoś przynosi najczęściej 200–300 jednostek.

Najlepiej tworzyć oddziały wojowników i łuczników – berserków można sobie spokojnie darować.

Jednostki przeciwnika zachowują się niezbyt oryginalnie. Wojownicy ruszają do ataku w momencie, gdy wróg znajdzie się w pobliżu lub gdy zostaną ostrzelani. Łucznicy strzelają do oddziałów znajdujących się w ich zasięgu, ale nie ruszają się z miejsca.







wrogi przywódca, aby po drodze natknąć się na jak najmniejszą liczbę jednostek wroga.

Podczas przemarszu możemy zabawić się paleniem domów. Pytanie tylko, po co?! Przecież jeżeli zdobędziemy stolicę prowincji, stanie się ona naszym miastem, dlaczego więc je niszczyć? Zyski z podatków będą większe, gdy miasto będzie w dobrym stanie. Podobnie jest z łupieniem zdobytej miejscowości.

Pojedynki

Grę rozpoczynamy z określonym stanem HP (na najniższym poziomie 50 punktów, na najwyższym zaledwie 10), który w miarę wzrostu naszego doświadczenia będzie się zwiększał.

W odróżnieniu od Pirates! każda walka, na szczęście, nie musi się kończyć pojedynkiem. Jest to przydatne dla każdego, kto chce pograć na najwyższym poziomie – możemy wtedy przeżyć najwyżej 2–3 celne ciosy.

Walka jest prosta. Lepiej zapomnieć o unikach i skoncentrować się na wymianie ciosów. Najskuteczniejsza kombinacja (Broadsword) to Shift + Num. 9. W odróżnieniu od Pirates!, w czasie trwania walki bitwa jest wstrzymana, nie tracimy żadnych ludzi, przeciwnik także. Wynik pojedynku jest decydujący...

Z tego powodu szybki marsz do wrogiego wodza to doskonała metoda ataku, nawet przy nie-



Walka rozpoczyna się zawsze od ataku na nasze jednostki, przeprowadzonego przez trzy jednostki wojowników poza obszarem miasta/fortu/opactwa. Jeżeli znajdujemy się pod ostrzałem łuczników, jednostki należy wycofać. Ponieważ łucznicy są słabo uzbrojeni, lepiej nie dopuszczać ich do bezpośredniego starcia z wrogiem. Po zlikwidowaniu „wycieczki" możemy kontynuować atak.

Szturmowanie bramy fortu lub opactwa pod ostrzałem nie jest najlepszym pomysłem. Jeżeli mamy przewagę łuczników, możemy spróbować rozwiązania siłowego: podejść w zasięg jednego z oddziałów obrońców i rozpocząć pojedynek strzelecki.

Znacznie doskonalszym, choć czasochłonnym i nużącym rozwiązaniem jest pozbawienie przeciwnika amunicji – wchodzimy na pole znajdujące się w zasięgu ostrzału i natychmiast wycofujemy się. Łucznicy strzelają na pole, na którym nas już nie ma itd., aż do skutku...

Liczba ludzi w oddziale najczęściej określa wielkość zapasów amunicji. Jeżeli oddział liczy 99 osób, to zabawa w kotka i myszkę staje się naprawdę męcząca.

Inna metoda to wykorzystanie łuczników do walki z łucznikami (lepiej mieć wtedy duże jednostki). Wchodzimy na pole znajdujące się w zasięgu strzału (przeciwnik strzela) i natychmiast przechodzimy na inne (także w zasięgu), strzelamy, cofamy się na poprzednie...

Wreszcie trzeci sposób – skuteczny, gdy na naszej drodze nie stoją mury. Atakujemy łuczników za pomocą oddziału wojowników (wróg przestaje strzelać) i podprowadzamy bliżej naszych łuczników i resztę wojowników.

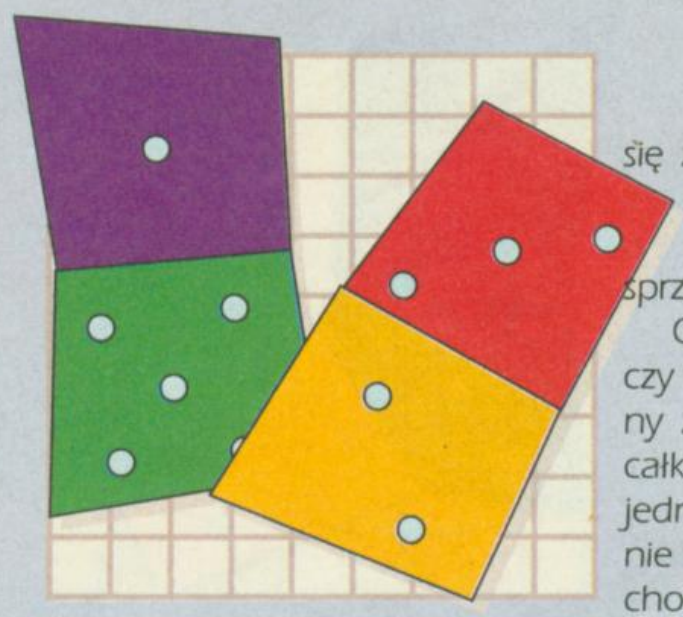
Gdy dostaniemy się na teren miasta, naszym zadaniem „taktycznym" jest wybrać taką drogę do oddziału, w którym znajduje się

GAMBLER CD

NIE SZUKAJ NAS W SKLEPACH!

GAMBLERA CD kupisz po prostu w Twoim kiosku, tak jak dotychczas!

Szczegóły na str. 76



się z gotówką w miastach... Jej także nie przybywa! Po pewnym czasie nie mamy komu sprzedawać złupionych towarów.

Oprócz wpływów z rabunku czy sprzedaży otrzymujemy daniny z podbitych prowincji. Są to całkiem wysokie sumy. Dziwne jednak, że rodzinny rejon i stolica nie przynoszą nam żadnych dochodów...

wielkich siłach własnych. Oczywiście, warunkiem sukcesu jest tutaj odpowiednia liczba HP. W miarę bezpieczna wielkość to 150, lepiej jednak mieć więcej...

W grze istnieje pewne zabezpieczenie czy też błąd (prawdę znają tylko jej autorzy), które ogranicza możliwości zbyt wygodnych graczy. Niekiedy przeciwnik zadaje pierwszy cios z olbrzymią siłą: nawet około 17 tys. HP... Zatruty miecz, czy może jakieś combo?!

Handel

Dysponujemy skromnymi możliwościami. Handlować można tylko 7 typami towaru. Zadziwiający jest brak niewolników, którzy w tamtych czasach byli jednym z podstawowych źródeł dochodu.

Czy zakup i sprzedaż są opłacalne można się dowiedzieć porównując ceny z tymi, które występują w naszej stolicy. Oczywiście, nie oznacza to, że nawet przy niższych cenach nie warto sprzedawać. Należy pamiętać, że możliwości finansowe kupców są bardzo ograniczone. Co z tego, że proponują wysokie ceny, kiedy nie mają za co kupować?

Warto wspomnieć o ciekawostce, która spowoduje zapewne przewrót w naukach ekonomicznych. Według autorów Wikingów najdroższe towary to te, jakich miasto ma najwięcej, czyli zapewne takie, jakie są w nim produkowane! Musimy nie tylko zapłacić za nie astronomiczną cenę, ale także możemy sprzedać im tego typu towar z dużym zyskiem... Nieliczne wyjątki tylko potwierdzają tę regułę.

Jedynym sensownym „handlem" jest sprzedaż zdobyczy. Jednak i tutaj czekają problemy. Podobnie jak z towarami dzieje



Dyplomacja

jest niestety dosyć prymitywna: zawieszenie broni, traktat pokojowy, umowy handlowe, małżeństwa, żądanie trybutu lub uznania naszej władzy. Dwie ostatnie opcje można było sobie spokojnie darować – mimo licznych prób żaden z przywódców nie zdecydował się na przyjęcie moich propozycji. Przykry jest brak wieców, charakterystycznych dla tej epoki.

Małżeństwo to dobra metoda na bezkrwawe opanowanie prowincji. Na początku gry zaplanowałem sobie szerokie koligacje (przynajmniej 10 żon). Niestety, spotkało mnie wielkie rozczarowanie. Wikingowie według GTI mogą mieć tylko jedną żonę! To kolejna ciekawostka, która tym razem zrewolucjonizuje naszą wiedzę historyczną. Przecież w tamtych czasach panował zwyczaj, że im kto był potężniejszy, tym więcej miał żon.

Obraz świata i zgodność historyczna

Mapa świata została zrealizowana trochę niechlujnie. Programiści nie wyrysowali ręcznie wszystkiego, np. góry to prymitywne „wlewki" – stąd istnienie zaledwie kilku map prowadzących do skarbów... Co ciekawsze, autorom gry NIE CHCIAŁO SIĘ dokończyć kre-



acji świata, poprzestali więc na północy i zachodzie! Południe i wschód są łyse jak kolano – równina, równina, równina itp.

Na Sycylii nie uświadczymy żadnego miasta, w zamian mamy rozwinięte osadnictwo w Islandii, które tak naprawdę rozpoczęło się w 874 r. Co gorsze, brak Grenlandii, nie mówiąc już o Ameryce...

Mamy Imperium Bizantyjskie, a coś takiego jak Konstantynopol nie istnieje. Tylko jakaś niewielka wiocha, a przecież to miasto miało w XII wieku, wraz z przedmieściami, prawie milion mieszkańców!

Dosyć nieprzyjemny jest brak możliwości korzystania z przewłok (przeciągania statków po lądzie między rzekami), co było doskonałą metodą skracania sobie drogi, stosowaną przez wikingów.

Wreszcie sam pomysł umieszczenia gry na początku IX wieku. Wikingowie nie mieli wtedy większych szans na zdobycie panowania nad światem... Owszem, prowadzili łupieżcze wyprawy (Ragnar Lodbrog w 845 r. zdobył Paryż), dotarli do Hiszpanii i na Morze Śródziemne, pobierali daniny, a nawet opanowali (w II połowie wieku), część Anglii, Irlandii, Flandrii. Jednak brak ukształtowanej silnej władzy królewskiej oraz koordynacji w napadach uniemożliwiły im umocnienie się w Europie. Ponieważ epoka wikingów trwała od IX do XI w., zdecydowanie lepiej było przesunąć akcję gry o 100 lub nawet 200 lat.

To nie jedyne błędy. Poziom znajomości historii autorów gry przekracza może to, co było w hollywoodzkich produkcjach lat 60. i 70., jednak pozostawia sporo do życzenia.

Vikings: The Strategy of Ultimate Conquest to gra w założeniu ambitna, jednak wykonaniem „nie dorasta" do zamierzeń twórców. Warto zobaczyć, nieco pograć i (ponieważ GT Interactive lubuje się w seriach) spokojnie poczekać na drugą lub trzecią wersję gry...

Jacek Ilczuk

Wymagania sprzętowe: 486SX/33, Windows 3.1 lub Windows 95, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM (2×).

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

VIKINGS

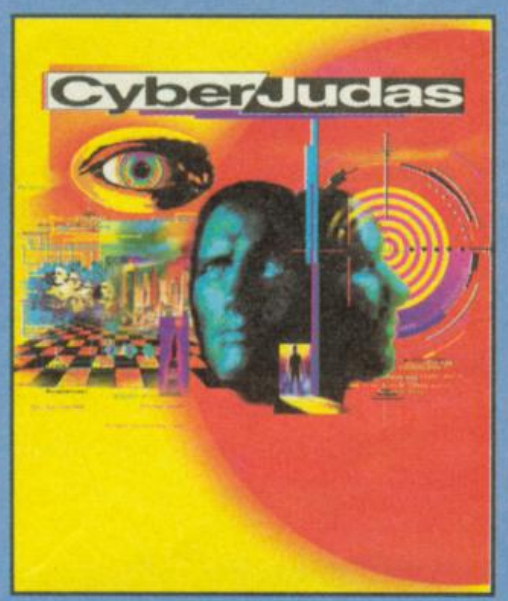
Random Games/GTI 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

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

MarkSoft... programy dla Ciebie

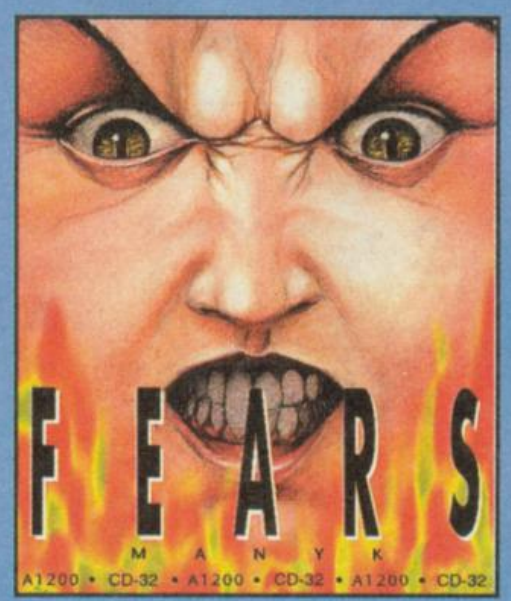
NOWOŚCI

INSTRUKCJE W JĘZYKU POLSKIM



CyberJudas

Jesteś prezydentem wielkiego mocarstwa. Dysponujesz bronią nuklearną i masz duże pieniądze. Losy świata spoczywają w twoich rękach. Trzy poziomy gry, wspaniała renderowana grafika, efekty specjalne i dźwięk. Symulacja polityki globalnej. Nowe spojrzenie na zastosowanie sztucznej inteligencji. **PC CD-ROM**



Fears

Jeszcze jedna gra w stylu Doom. 30 poziomów, 6 rodzajów broni, 12 rodzajów mutantów, 3 zróżnicowane stopnie trudności. Doskonały edytor poziomów pozwalający na tworzenie indywidualnych konfiguracji gry. Udana grafika, dużo muzyki i efektów dźwiękowych. **CD 32, A 1200**

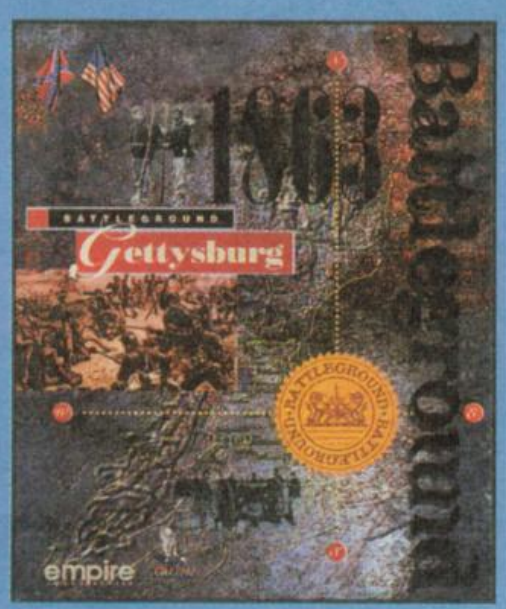


The Elephant

Pierwsza z serii 12 edycji o życiu zwierząt. Wspaniała żywa książka dla dzieci, która w zabawny sposób opowiada o życiu słoni. Interaktywne animacje, unikatowe sekwencje video, kolorowe zdjęcia światowej klasy fotografików i komentarze dźwiękowe. Skarbnica wiedzy o słoniach. **PC CD-ROM**

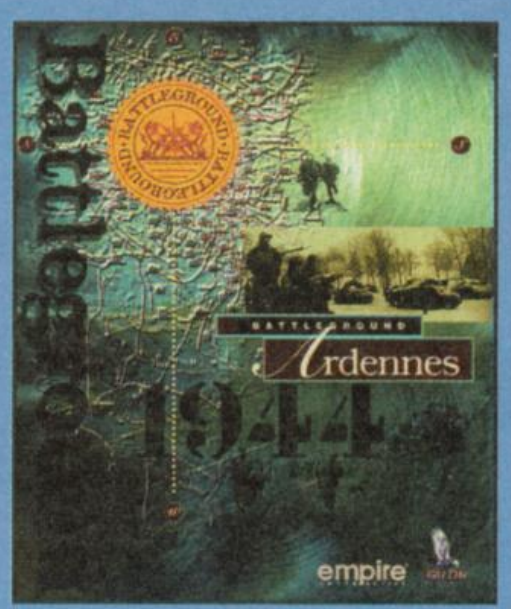
MARKSOFT

Wydawca i dystrybutor programów komputerowych.
MarkSoft ul. Perzyńskiego 2
01-872 Warszawa
skr. poczt. 114
tel. (0-22) 663-93-90
fax (0-22) 663-92-98,
E-mail: marksoft@polbox.com.pl



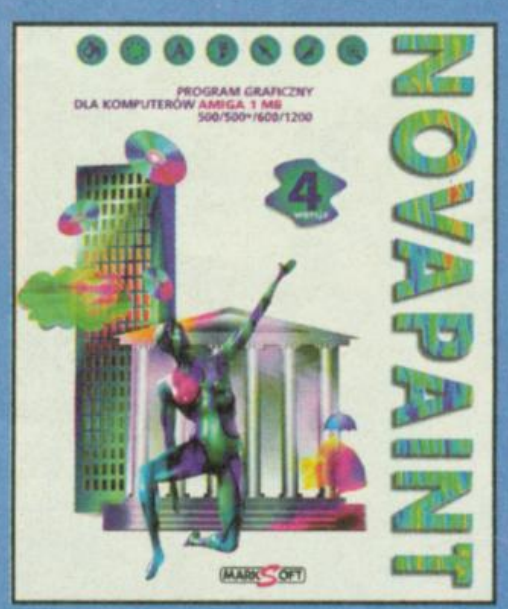
Battleground Gettysburg

Trzy dni w czasie których ważyły się losy narodu amerykańskiego. - Ekscytująca gra militarno-straregiczna, której kanwą jest jedno z istotniejszych wydarzeń Wojny Secesyjnej. Doskonała grafika 3D, żywe mapy i odgłosy bitwy. Wierność faktom, autentyzm umundurowania i sprzętu wojskowego. **PC CD-ROM**



Battleground Ardennes

Historia kampanii, która przesądziła o losach Europy. - Interesująca gra strategiczna oparta na dokumentach z czasów II Wojny Światowej. Starannie przygotowany materiał historyczny. Bogata ikonografia. Wiele poziomów dowodzenia - od sterowania czołgiem aż do manewrów jednostek wojskowych. Wybitne walory poznawcze. **PC CD-ROM**



Novapaint 4

Udoskonalona wersja programu graficznego. Rozszerzony zestaw funkcji, które zwykle znajdujemy w profesjonalnych aplikacjach. Możliwość naśladowania tradycyjnych technik plastycznych: węgiel, kredka, aerograf. Nowe opcje do przetwarzania obrazu: stereogram, lustro, perspektywa, fala. Interesujące narzędzie dla młodych twórców. **AMIGA**

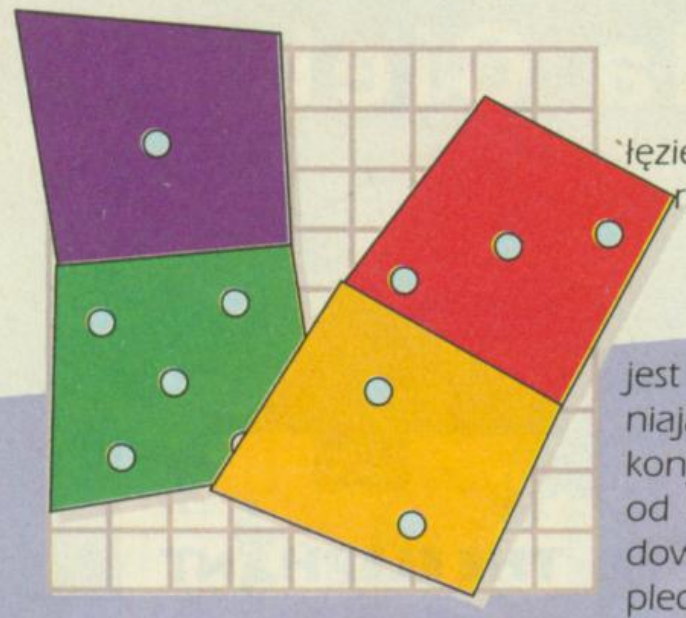
Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.
(katalogi po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem)
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Napisałeś dobry program. Pomożemy ci go wydać!

Sprzedaż wysyłkowa.
tel. 663-93-90
fax. 663-92-98

Salon gier komputerowych.
Warszawa ul.Perzyńskiego 2
Pn - Pt w godz. 9^{00} - 17^{00}
Sob. w godz. 9^{00} - 13^{00}

Porady, informacje.
tel. 663-93-90
Pn - Pt w godz. 9^{00} - 17^{00}
Sob. w godz. 9^{00} - 13^{00}

tel. 663-93-90



ANGEL DEVOID

4 KOMPAKTY DANYCH, 4 GODZINY GRANIA.

łężeń głównego nurtu wydarzeń.

Interfejs

jest mało skomplikowany. Zmieniający się kursor umożliwia wykonywanie wszelkich czynności, od brania, aż po chodzenie. W dowolnej chwili masz dostęp do plecaka, w którym składasz znalezione przedmioty oraz do bazy danych z informacjami na temat spotkanych osób. Gdy musisz z kimś porozmawiać, możesz wybrać jeden z trzech możliwych humorów: dobry, normalny i zły. W zależności od tego, co wybierzesz, napotkani ludzie (lub roboty) zachowują się w różny sposób. Od czasu do czasu podręczny komputer, który nosisz przy sobie, komunikuje pojawienie się nowych informacji mrugającym napisem PDA. Kliknięcie na nim w takim momencie odtwarza komunikat.

Żeby użyć jakiegoś przedmiotu, musisz najpierw kliknąć na nim (pojawi się niebieska ramka), aby go przygotować. Naucz się szybko obsługiwać pistolet, bo z niego będziesz najczęściej korzystał.

Oczami przestępcy

Mam mieszane uczucia co do oprawy graficznej Angel Devoid. Wykonana w trybie True Color, lecz niestety efekt jest psuty przez przeplot. Grafika bardzo ciemna, miejscami wręcz nieczytelna. Rozumiem, że ma to wpływać na gracza i budować nastrój tajemniczości, ale trudno się zachwycać atmosferą lub bać czegoś, gdy się nic nie widzi. Na temat jakości prezentowanych animacji też trudno wypowiedzieć się definitywnie. Z jednej strony – mamy sporo ładnych aktorek i dobre digitalizacje, z drugiej – w scenach, gdy bohater coś bierze, jego ręce są tak

Akcja gry Angel Devoid toczy się w bliżej nieokreślonej przyszłości, w mieście Neo City (jakże oryginalna nazwa!). Wcielasz się w postać policjanta, który w trakcie pościgu za zbiegłym przestępcą uległ wypadkowi samochodowemu. W szpitalu budzisz się z omdlenia i zauważasz, że w wyniku operacji plastycznej zafundowano Ci twarz poszukiwanego bandyty. Od tego momentu ściga Cię zarówno policja, jak i lokalne bandy. Później w akcję wkręca się jeszcze wątek pewnej bazy na Marsie, zniszczonej razem z mieszkańcami na polecenie rządu ziemskiego oraz kilka innych, mniej znaczących odga-

Tak wygląda ekran gry Angel Devoid. Z niektórych pozostałych obrazków usunęliśmy przeplot.









Na początek kilka uwag:

1. Zawsze, gdy miga napis PDA, włączaj komputer kieszonkowy. Przekazywane informacje nie są wprawdzie niezbędne do ukończenia gry, niemniej pomagają w zrozumieniu akcji.
2. Nagrywaj stan gry najczęściej, jak tylko możesz. W Angel Devoid śmierć czai się za każdym rogiem.

Kompakt 1

Idź w lewo, weź ubranie i wyjdź przez okno. Po drabinie zejdź na ulicę. Porozmawiaj z dziadkiem, podejdź do stojącej dziewczyny - da Ci pistolet. Idź do przodu, wejdź do baru. Wybierz zły humor, gdy będziesz rozmawiał z Seliną. Przygotuj pistolet i zastrzel panienkę, gdy tylko obejrzysz kartę, którą Ci da. Idź w głąb baru i w lewo. Zapamiętaj numer zapisany na ścianie, a następnie wyjdź z baru. Idź w lewo i do przodu. Teraz mogą się zdarzyć dwie sytuacje. Albo spotkasz robota (zastrzel go i wróć w to miejsce jeszcze raz), albo podjedzie furgonetka, z której wysiądzie robot. W drugim przypadku: zastrzel robota, wsiądź do furgonetki, kliknij na drzwiach, weź kartę identyfikacyjną i szybko wysiądź. Idź w lewo, a później w prawo (wejdziesz do kasyna). Podejdź kawałek w lewo do maszyny, a potem do przodu do gry Trix. Obejrzyj ją korzystając z opcji „look", po czym kliknij na grze, by uzyskać objaśnienia reguł. Włóż kartę, którą dała Ci Selina, w otwór i wybierz największą stawkę. Rzuć 4 razy kostkami. Zabawę przerwie Ci Mr Digit. Po krótkiej rozmowie dostaniesz od niego wizytówkę. Wyjdź z kasyna, idź 2 razy w prawo. W alejce zastrzel bandytę i podnieś kartę, którą upuści. Wejdź do metra, przejdź przez drzwi, włóż nowo zdobytą kartę w otwór i poczekaj na pociąg.

Kompakt 2

Idź w prawo, a następnie w lewo. Skieruj się w prawo, by wejść do Death 7 Bar. Po wypiciu drinka wybierz normalny humor na czas rozmowy z Jett. Wręczy Ci ona granat do rozbrojenia. Musisz ustawić odpowiednią kombinację na trzech polach. Na każdym polu możliwe są 3 symbole. Masz ok. 5 sekund. Za każdym razem wymagane jest inne ustawienie. Po wykonaniu zadania dostaniesz od Jett Skeleton Card Key. Opuść bar, idź dwa razy do przodu. Potem jeszcze raz do przodu i w dół studzienką ściekową. Kliknij na latarce, cofnij się kawałek i podejdź do kraty. Zastrzel dwa cyberpsy. Idź w lewo i dwa razy do przodu. Wstukaj kod 6974947 i kartę od Jett włóż w otwór. Wejdź do pomieszczenia. Gdy będziesz rozmawiał z kobietą

nienaturalne, że aż śmieszne. W niektórych scenach kiepsko wyszło połączenie elementów skanowanych z renderowanymi.

Angel Devoid jest grą pełną kontrastów. Zaskakujące i znakomite efekty mieszają się w niej z fatalnie wykonanymi elementami. Tak, jakby nad wykonaniem gry pracował kompletnie niezgrany zespół.

Dźwięk

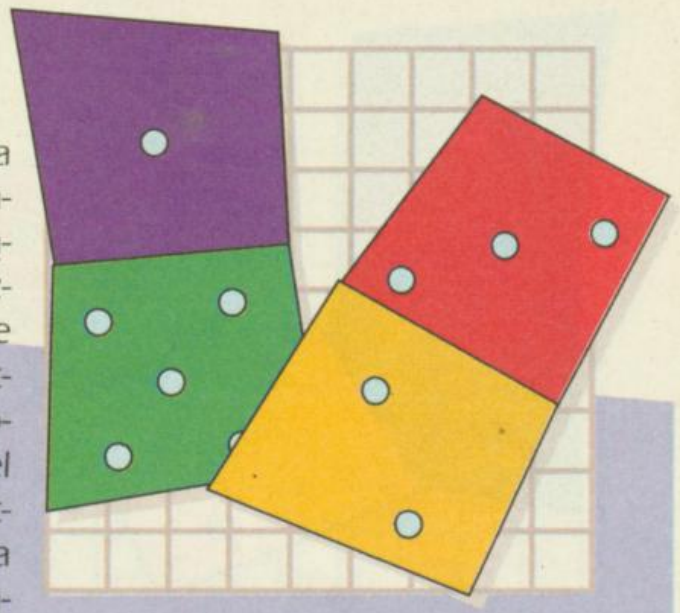
wypadł całkiem dobrze, trochę tylko przeszkadza echo towarzyszące wypowiedziom w niektórych miejscach. Denerwuje również nieco fakt, że bohater idąc tupie jak słoń i że przez całą grę nie wypowiada ani jednego słowa. Tak, tak, to nie żart. Wszystkie rozmowy ograniczają się do monologów napotykanych osób.

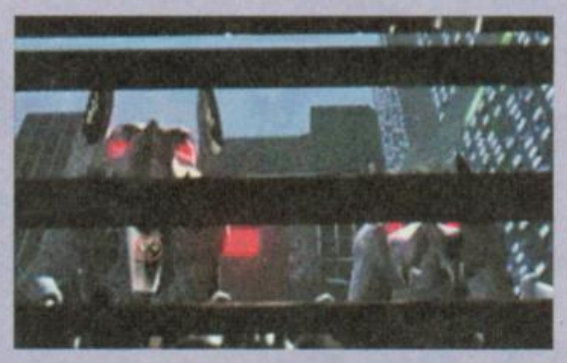
Co o tym sądzę

Cóż, po czterech krążkach spodziewałem się czegoś więcej niż czterech godzin grania, w dodatku w większości spędzonych na oglądaniu filmików o przeciętnej jakości. Ponieważ, jak już pewnie zauważyliście, ta gra nie przypadła mi zbytnio do gustu, wymienię teraz jej podstawowe wady. A więc: za krótki scenariusz. Za mało przedmiotów, zagadki proste jak dla niemowlaka. Akcja całkowicie linearna (nie liczę trzech zakończeń). Obszar, po którym możesz się poruszać – bardzo mały, na każdym krążku ok. 10–15 lokacji. Wreszcie postacie występujące w grze są straszliwie sztuczne, cały czas masz wrażenie oglądania kiepskiej sztuki, dodatkowo potęgowane przez grobowe milczenie bohatera. Angel Devoid nie jest może kompletnym niewypałem – sama fabuła w sumie dosyć ciekawa, nawiązuje do klimatów z Blade Runnera, a i grafika miejscami bywa przyjemna dla oka. Natomiast przebojem ta gra na pewno nie jest.

Frogger

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





ANGEL DEVOID
Mindscape 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Grywalność	55%
Pomysł	60%
Ogółem	65%





Kompakt 3

wybierz dobry humor. Cofnij się, wyjmij czarne pudełko z lodówki, cofnij się, idź w prawo, potem do przodu i wyjdź po drabince na ulicę. Idź 2 razy w lewo (wejdziesz do Cyber church). Pójdź w prawo, a następnie do tyłu. Potem w lewo i do przodu. Na prawo znajduje się sklep Mr. Digita. Wejdź tam i daj mu trzy układy scalone, które znalazłeś w czarnym pudełku. Wręcz mu też kartę magnetyczną z furgonetki, po czym wyjdź i szybko idź do przodu. Potem w lewo, w prawo, użyj Skeleton Card Key do sforsowania drzwi, przejdź przez nie i skręć w lewo. Gdy podleci taksówka, wsiądź do niej.

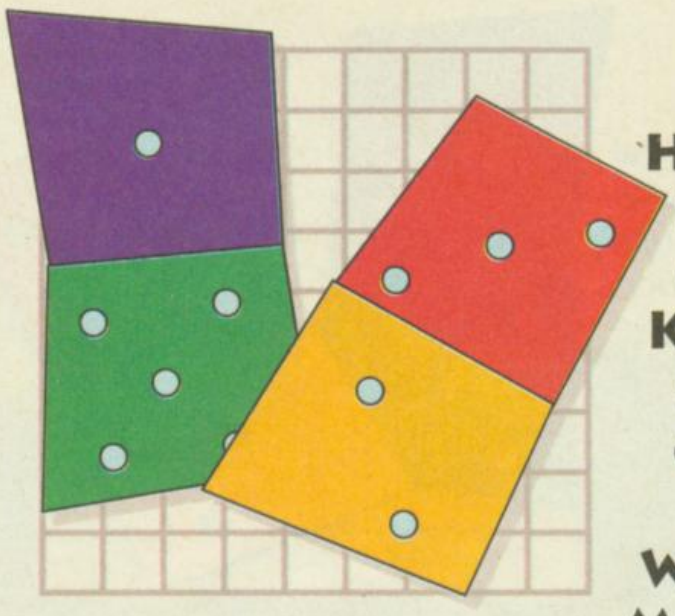
Wybierz dobry humor podczas rozmowy. Tuż po wybuchu idź do przodu i w lewo. Skręć w prawo, by wejść do kliniki. Kliknij na spisie, pokaż recepcjonistce medyczny układ scalony. Udaj się do pokoju doktora, daj mu układ i wysłuchaj, co ma do powiedzenia. Idź w prawo, do przodu i w lewo. Znajdziesz się naprzeciwko magazynu, do którego powinieneś wejść (do przodu). Idź w prawo, do przodu, kliknij na Death 7, idź w prawo i kliknij na drzwiach. Daj strażnikowi układ Death 7, wybierz dobry humor podczas rozmowy. Cofnij się i idź w prawo. Naciśnij guzik windy i szybko zastrzel pierwszego robota. Pójdź dwa razy do przodu, naciśnij czerwony guzik na skafandrze i weź kartę. Idź w lewo i przyjrzyj się zdjęciom, idź w prawo, do tyłu, do przodu, do tyłu, w lewo, do przodu i w lewo. Skręć w prawo i wejdź do muzeum. Wsiądź do windy, obróć się w prawo, wciśnij 2 i ENTER (możesz wstukać 666 zamiast 2 - niespodzianka). Podejdź do blondynki, po rozmowie przejdź za nią na balkon, potem cofnij się, idź do przodu, obróć się w prawo, wstukaj 1 i ENTER. Pójdź dwa razy do przodu, w lewo, dwa razy w prawo i do przodu. Włóż Medical Information Phone Card w otwór. Podejdź szybko do cyberroweru, użyj wizytówki Mr. Digita, by ruszyć. Idź do przodu, w prawo i w lewo. Kliknij na wejściu do kanału, podnieś latarkę, cofnij się i podejdź do drzwi. Włóż kartę z magazynu w otwór.

Kompakt 4

Przygotuj spluwę. Zastrzel dwa sobowtóry Angela Devoida, idź do przodu. Zastrzel dwa kolejne sobowtóry i dalej do przodu. Rozwal ostatnie dwa sobowtóry i przejdź przez drzwi. Masz teraz trzy możliwości zakończenia gry: zastrzelić Angela Devoida, udać się do statku kosmicznego i opuścić Neo City, nic nie robić.

Niezależnie od tego, którą opcję wybierzesz, będzie to koniec gry.

Frogger



HISTORIA FRANKENSTEINA SIĘGA 1810 ROKU, KIEDY TO MARY SHELLEY, WÓWCZAS 18-LETNIA DZIEWCZYNA, WPADŁA NA POMYSŁ NAPISANIA HISTORII DOKTORA VIKTORA.



FRANKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF THE MONSTER

Dr Frankenstein, wiedziony niepohamowaną żądzą tworzenia, powołał do życia potwora. Przerażony owocami swojej pracy doktor uciekł, pozostawiając bestię na pastwę losu. Obdarzony inteligencją potwór nauczył się mówić i czytać, ale opuszczony przez swego stwórcę musiał stawić czoła nieprzyjaznemu światu, który widział w nim tylko makabryczny wybryk natury. Za swoje cierpienia i rozczarowania Adam (tak ma na imię stwór) chciał zemścić się na doktorze. Jednak gotów był poniechać zemsty, jeśli dr Frankenstein stworzy dla niego żonę. Doktor początkowo przychylił się do jego woli, ale później porzucił prace nad tworzeniem kolejnego monstrum. Uciekając przed żądnym zemsty Adamem wyjechał na biegun północny, gdzie umarł.

Pomysł angielskiej pisarki intrygował i intryguje do dziś ludzi na całym świecie. Powstało wiele filmowych adaptacji historii Frankensteina, niekoniecznie zgodnych z książkowym pierwowzorem. W oparciu o powyższą historię twórcy z Amazing Media napisali scenariusz gry komputerowej. Została ona wydana przez Interplay, a rolę tytułowego doktora powierzono Timowi Curry'emu, znanemu między innymi z filmów „Trzej muszkieterowie" (rola kardynała Richelieu) i „Congo".

Ja żyję!!!

W grze wcielasz się w Philipa Werrena, który został skazany za zamordowanie córki i powieszony. Budzisz się w laboratorium doktora Frankensteina, który wykorzystał Twoje ciało w eksperymencie. Udało mu się. Żyjesz i możesz chodzić, wszystko słyszysz i rozumiesz, pozostały Ci również wspomnienia. Czeka Cię niesamowita przygoda w zamku szalonego naukowca. Im szybciej z niego uciekniesz, tym lepiej dla Ciebie. Nie będzie to jednak łatwe.

Mogę się ruszać!

Kursor służy do kierowania ruchem postaci. Ma kształt rączki wskazującej kierunek, w którym możesz się udać. Poruszanie odbywa się skokowo, z ekranu na ekran (tylko obroty są płynne).

Rączka może się zmieniać w pięść, pokazując w ten sposób, że dany przedmiot można poruszyć lub wziąć.

Twój pierwszy problem to konieczność zdobycia torby, do której będziesz mógł chować znalezione przedmioty. Do czasu jej znalezienia możesz operować tylko jednym przedmiotem, przy czym niektórych program w ogóle nie pozwoli ruszyć z miejsca.



Gdzie ja właściwie jestem?!

Następnie czeka Cię dalsza eksploracja olbrzymiego zamku doktora. Znajduje się w nim bardzo wiele komnat i ciemnych korytarzy. Łatwo w nich zabłądzić, są bardzo podobne. Nie do wszystkich będziesz mógł wejść od razu. W zamku pełno jest ukrytych przejść, do niektórych pomieszczeń możesz dostać się tylko przez okno, czasami potrzebne są klucze. W pokojach zazwyczaj nie znajdziesz nikogo, doktor większość czasu spędza w swojej wieży, gdzie prowadzi dalsze eksperymenty. Z początku nie będzie zwracał uwagi na Twoje poczynania, ale wkrótce przestaną mu się podobać. Jedyne przedmioty, które masz pod ręką, należą do doktora i chcąc nie chcąc musisz z nich korzystać. Doktor będzie wściekły, że ruszasz je bez pozwolenia. Szybko postanowi ukrócić Twoje postępki.



Wymierzy karę – zamknięcie w lochu i chłostę, a gdy się bardzo zniecierpliwi... śmierć. Doktor to bezwzględny i okrutny człowiek.



Penetrując zamek natkniesz się na wiele dziwnych maszyn. Wszystkie zostały skonstruowane przez Frankensteina. Możesz ich używać, a wskazówki dotyczące obsługi znajdziesz na luźnych kartkach papieru, porozrzucanych tu i ówdzie po pokojach zamku. Karteluszki zawierają również listy doktora do jego popleczników, współpracujących przy tworzeniu sztucznego



FRANKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF THE MONSTER
Interplay 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

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

życia. Poznasz z nich prawdę o doktorze, jego eksperymentach oraz okolicznościach własnej śmierci. Dowiesz się też co nieco o swojej przeszłości. Jasne stanie się także, że musisz zemścić się na szalonym naukowcu. Intryga jest ciekawa i wciągająca. To jedna z mocniejszych stron tego programu.

Co widzę?

Frankenstein został bardzo starannie opracowany od strony graficznej. Wszystkie pomieszczenia są ręcznie rysowane i prezentują się niesamowicie. Grafika w wysokiej rozdzielczości, 256 kolorów. Tła renderowane. Trochę szkoda, że całość jest bardzo ciemna, choć z drugiej strony bez tego nie byłoby takiej atmosfery gry. Niewiele jest animowanych wstawek, pokazują głównie ruchy postaci i maszyn występujących w grze.

Co słyszę?

Oprawa dźwiękowa stanowi przykład doskonałości w tej dziedzinie. Podczas wędrówki po zamku towarzyszy Ci smutna skrzypcowa melodia [featuring Yanko Music–Ant – Frogger], która zmienia się w zależności od tego, co odkryłeś. Z tajemniczej przechodzi w ostrzegawczą, jest wtedy ostra i urywana. Słychać dźwięki otwieranych drzwi i szuflad, włączanych przełączników. Dobrze zrobiona synteza mowy umożliwia pełne zrozumienie wypowiedzi.

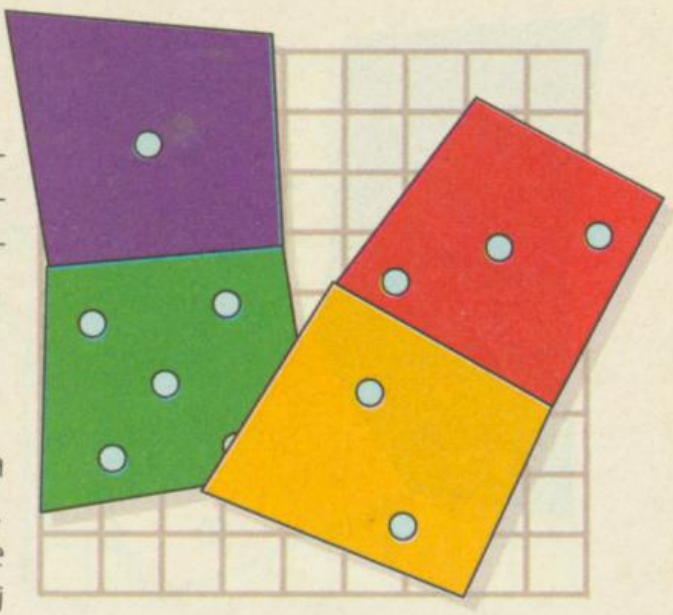


Myślę...

Atutem gry jest znakomita atmosfera gotyckiego horroru. Wydawać by się mogło, że nie ma tam nic strasznego, podłogi nie spływają krwią, flaki nie latają w powietrzu – a pomimo to dreszcze chodzą po plecach. Okrucieństwo pokazane jest subtelnie: w czołówce zrezygnowano ze sceny egzekucji, słyszymy tylko zaciskający się na gardle ofiary stryczek, dławiący jej rozdzierający krzyk. Te niedomówienia dają pole do popisu wyobraźni, przemawiają zdecydowanie bardziej niż hektolitry krwi.

Gra jest trudna i mozolna. Zamek, miejsce akcji – olbrzymi. Niewiele przedmiotów do zebrania, dużo się kombinuje z przełącznikami i chodzi. Program opiera się na Twojej inwencji. Ty decydujesz, co będziesz robił i w jakiej kolejności oraz gdzie się udasz. Bardzo łatwo się zgubić i stracić wątek. Trzeba się skoncentrować, często nagrywać stan gry. Zagadki są logiczne, a znalezione notatki i monologi głównego bohatera naprowadzą Cię na ich rozwiązanie. Musisz jednak wiedzieć, gdzie ich szukać.

Niestety, Frankenstein jest grą dość wymagającą, co wynika między innymi z faktu, że działa pod Windows. Do uruchomienia potrzebny jest co najmniej 486 DX 33 z 4 MB pamięci RAM, karta SVGA, CD-ROM o podwójnej prędkości i 15 MB wolnego miejsca na twardym dysku.



Wymyśliłem!

Frankenstein jest grą naprawdę godną polecenia. Solidnie wykonany, z grafiką na wysokim poziomie, niebanalnym i wciągającym scenariuszem. Wszyscy amatorzy dobrej przygody będą usatysfakcjonowani – o ile znają na tyle dobrze angielski, by zrozumieć wszystkie dialogi i komentarze. Naprawdę, dobra robota.

Hombre

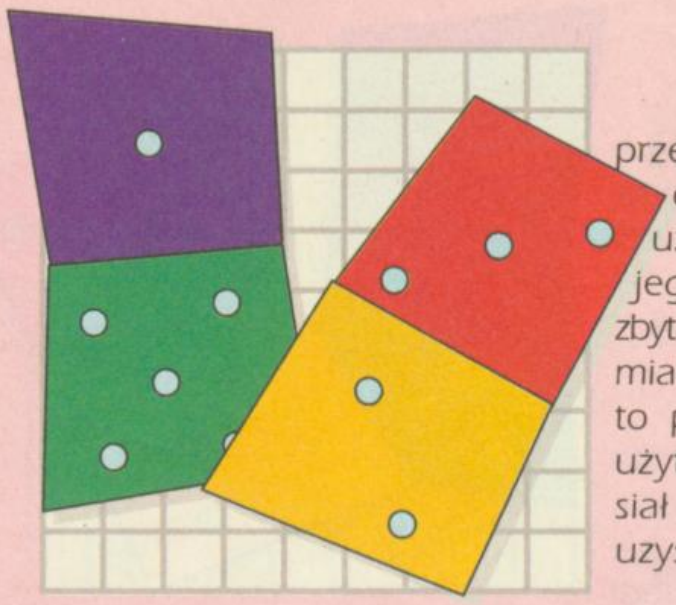
PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete, na str. 36.

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

GAMBLER CD
WOLNOŚĆ WYBORU!
Możesz kupić GAMBLERA z krążkiem CD lub bez niego.
Szczegóły na str. 76

BEAVIS AND BUTT-HEAD – VIRTUAL STUPIDITY

BEAVIS AND BUTT-HEAD ARE ROLE MODELS. THEY ARE MORE THAN HUMANS: THEY ARE OUR HEROES. ALL THE THINGS THEY DO COULD GET A PERSON AWARDED, CONGRATULATED, PRAISED, POSSIBLY ELECTED FOR PRESIDENT. TO PUT IT ANOTHER WAY: TRY THIS AT HOME.



Virtual Stupidity jest grą przygodową ze wstawkami zręcznościowymi. Bohaterami są oczywiście dwaj tytułowi inteligenci, Beavis i Butt–Head. Tym razem zadanie naszych ulubieńców polega na wkręceniu się w szeregi lokalnego gangu, kierowanego przez Todda.

Pierwsze kroki, jak można się było spodziewać, będziesz stawiać w szkole. Akcja gry toczy się w znajomym z filmu miasteczku, będziesz więc mógł odwiedzić znane miejsca, np. park, więzienie, bar z hamburgerami i stację benzynową.

Obsługa

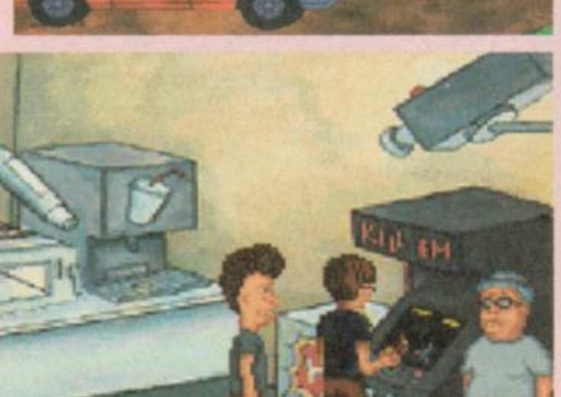
Virtual Stupidity obsługuje się za pomocą myszy. Interfejs jest w miarę klasyczny, wykonany podobnie jak w Full Throttle. Po naciśnięciu prawego klawisza pojawia się spis ikonek, spośród których możesz wybrać tę, która jest aktualnie potrzebna. Dostępne są takie czynności jak: mów, patrz, porusz i weź. Niewiele tego. Zabrane przedmioty pojawiają się w plecaku, do którego dostęp uzyskuje się po kliknięciu na jego ikonę. Przedmioty nie są zbyt liczne, nie będziesz więc miał z nimi kłopotu. Większość to przedmioty jednorazowego użytku. Czasami będziesz musiał połączyć dwie rzeczy, by uzyskać zamierzony efekt.



Gry zręcznościowe

można wykorzystać na dwa różne sposoby. Przede wszystkim, stanowią część głównego wątku przygodówki, więc będziesz musiał je skończyć, aby przejść dalej. Są jednak tak wykonane, że można je uruchomić osobno, bez włączania pełnej wersji gry. Jeżeli więc zamiast głowić się nad zagadkami wolisz popluć z dachu na przechodniów, nie ma problemu.

Do dyspozycji masz trzy proste gry zręcznościowe oraz możliwość pograna na organach elektronicznych z akompaniamentem Beavisa i Butt–Heada. Pierwsza gra to plucie na przechodniów. Jeżeli grasz w nią jako w część przygodówki, Twoim celem jest naplucie na głowę dyrektora. Aby wykonać tę czynność jak należy, musisz dziesięć razy w kogoś trafić – zdobędziesz wtedy porcję zielonej śliny, którą musisz umieścić na łysinie dyrektora. Jeżeli używasz tej gry jako osobnej zręcznościówki, po prostu grasz na punkty przy ograniczonym czasie.







Druga gra polega na rzucaniu piłkami tenisowymi w graczy. Rzucasz, gdy ktoś się wychyli. Jeżeli nie zrobisz tego dostatecznie szybko, sam oberwiesz, tracąc jeden z punktów wytrzymałości. Jeżeli uda Ci się trafić w przebiegającą wiewiórkę, możesz skorzystać z maszyny do rzucania piłek i przez pewien czas prowadzić ogień ciągły. Trzecia z minigier polega na przypalaniu lupą robaków biegających po ziemi i kradnących słodycze. Używasz lupy klikając myszą. Jedyną ciekawszą opcją jest tu możliwość użycia od czasu do czasu mocniejszych argumentów w postaci buta.

Ostatnia z atrakcji to organy elektroniczne pracujące w trzech trybach. W podstawowym, przy naciśnięciu poszczególnych klawiszy nasi bohaterowie wydają z siebie stosowne ryki, w ich pojęciu uznawane za śpiew. W trybie drugim Butt–Head kwituje każde naciśnięcie klawisza donośnym beknięciem w odpowiedniej tonacji, a w trybie trzecim Beavis... wszyscy chyba wiedzą, co Beavis lubi robić najbardziej. Gry zręcznościowe stanowią miłą rozrywkę podczas rozwiązywania zagadek. Są poza tym tak bezdennie głupie, że aż fajne. Polecam wszystkim jako przerywnik w pracy pod Windows 95.

Grafika

wykonana jest niestety w niskiej rozdzielczości, ale za to z dużą dbałością o zgodność z oryginalnymi filmami rysunkowymi. Zarówno główni bohaterowie, jak i cała reszta „wystroju”,' czyli pozostałe postacie oraz sceneria, do złudzenia przypominają kreskówkę. Barwy są dosyć żywe, całość sprawia w miarę przyjemne wraże-













nie, choć z pewnością mogłoby być lepiej.



95

BEAVIS AND BUTT-HEAD - VIRTUAL STUPIDITY
Viacom 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

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

Załączone gry zręcznościowe chodzą dość płynnie, lecz prawdę mówiąc niewiele się w nich rusza, więc nic dziwnego. Trudno powiedzieć, czy taka a nie inna jakość grafiki jest spowodowana ograniczeniami sprzętowymi (wersja mniej prawdopodobna) czy lenistwem autorów (to już prędzej).

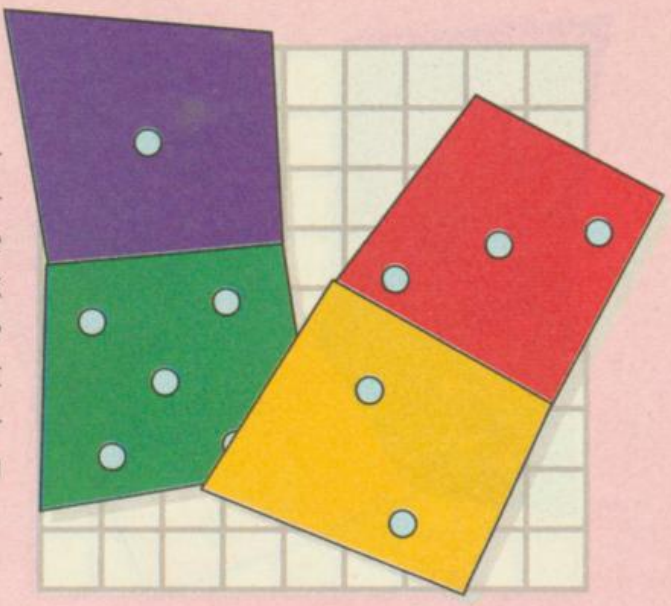
Dźwięk

stanowi jeden z elementów, dla których tą grą warto się zainteresować. Podłożone są bowiem oryginalne głosy (autorstwa Mike'a Judge'a), dokładnie takie, jak w kreskówkach z MTV. Dzięki temu atrakcyjność gry bardzo wzrasta. Jeżeli ktoś lubi i ogląda B&B w telewizji, grając w Virtual Stupidity będzie miał wrażenie, że jest 23.30 i zaczyna się nowy odcinek. Nie oznacza to jednak, że gra przeznaczona jest tylko dla wielbicieli niewydarzonego duetu. VS stanowi pełnowartościową (powiedzmy) przygodówkę z własnym scenariuszem, więc nawet ktoś kompletnie nieobeznany z problematyką może w nią pograć.

Wracając do dźwięku: jak już mówiłem, głosy postaci są naprawdę niezłe. Dodają grze kolorytu i specyficznego klimatu. Niestety, tego samego nie da się już powiedzieć o innych dźwiękach. Wprawdzie od czasu do czasu zdarzają się bardzo fajne kawałki hardrockowe (przeważnie podczas gierek zręcznościowych), ale ogólnie oprawa akustyczna nie jest zbyt dobra. Żadnej muzyki w podkładzie, żadnych ciekawych odgłosów.

The End

Można chyba śmiało powiedzieć, że gdyby nie obecność znanych kreskówkowych postaci, Virtual Stupidity byłaby grą przeciętną. Niezbyt długi ani skomplikowany scenariusz, brak fajerwerków, niska rozdzielczość. Cóż, bliski jestem nazwania VS produkcją niskobudżetową. Jak można się było spodziewać, gra korzysta z popularności serialu, tym bardziej że w chwili obecnej jest jedyną tego typu produkcją na rynku. Sytuację dodatkowo pogarsza fakt, że VS działa tylko pod Windows 95. Nic tego faktu nie usprawiedliwia. Poziom techniczny gry nie jest na tyle wysoki, by wymagać 32-bitowego systemu operacyjnego.



Wkrótce ma się ukazać następna gra z cyklu Beavis & Butt–Head, miejmy więc nadzieję, że lepsza.

Frogger

PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete, na str. 36.

PSS Wszystkim wielbicielom Beavisa & Butt–Heada przypominamy, że w Gamblerze 8/95 opublikowaliśmy obszerne studium psychologiczne wspomnianej dwójki.

PŁYTY CD-ROM



ALBION MPC – producent i bezpośredni importer płyt CD-ROM. Przedstawiciel PDO PHILIPS w zakresie tłoczenia płyt CD-ROM

Kilkaset tytułów (wszystkie ceny z VAT w złotych)

14000 Programs	19	Day of Tentacle	59	Internet dla Każdego	25
2700 True Type Fonts	25	DOOM II Explosion	39	Image Library	19
7th Guest	69	Encyklopedia Kosmosu	120	My Talking Dictionary	39
Actua Soccer	122	Gry pod Windows 1,2	20	OS/2 Master	19
Animals San Diego Zoo	49	Family Doctor III	49	Gry pod DOS	25
Art History Encyclopedia	25	Fun&Games 12-16	19	Top Gun	147
Biuro (progr. użytk.)	20	Gabriel Knight 2	177	World Atlas	49
Business	19	Grafika (progr. użytk.)	25	World of DTP	39
CAD Tools	29	Grolier Encyclopedia 96	79	World of MPEG	39
Collection of Cars	29	History Through Art	149	Erotyka	od 20
		I can Spell	43		

Nowość!!! Nowość!!! Nowość!!! Nowość!!!

Płyty z polskimi opisami i programami

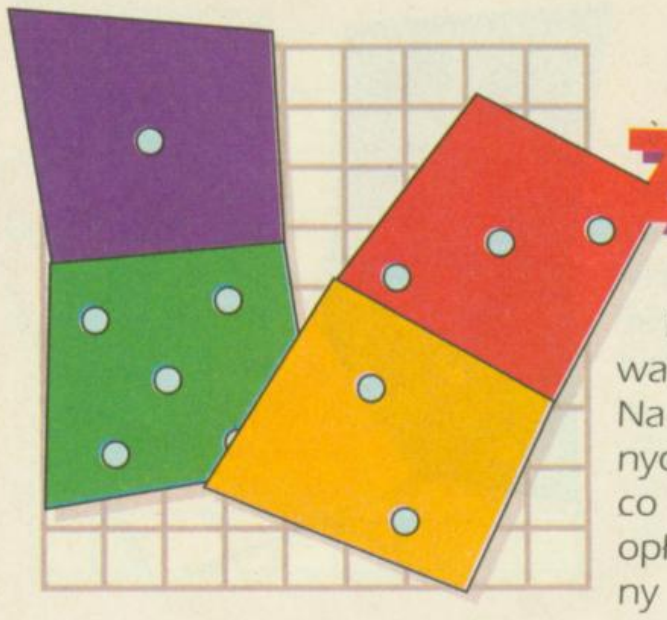
Supermedia 1-5 (650 MB,kilkaset programów,również polskich, zdjęcia)	25zł		
Top Gry 1-7 (na każdym krążku kilkadziesiąt najnowszych gier)	25zł		
Kolekcja Dźwięków 1 i 2 PL (Ponad 4000 MID + 2000 MOD, 200 WAV i 50 VOC)	25zł		
Programy Narzędziowe i Diagnostyczne PL	25zł		
Programy i Gry dla DzieciPL	25zł	Gry sportowe	25zł
Programy edukacyjne PL	25zł	Studio Dźwięków MID	25zł
Języki obce PL	25zł	Gry planszowe i karty	25zł
Gry wirtualne	25zł		
Flipery	25zł		
Symulatory	25zł		
Gry i zabawy dla Dzieci	25zł		
Gry Tetris	25zł		
Kolekcja Ikon PL	25zł		
Kolekcja Klipartów 1 i 2 PL	25zł		
Win 95 Gry PL	25zł		
Win 95 Progr. Użytkowe PL	25zł		
Sound Effects for Windows PL	25zł		



Hurt i detal - również sprzedaż wysyłkowa. Bezpłatny katalog.
Poszukujemy dystrybutorów, sklepy. Wysokie rabaty !!!

ALBION MPC ALBION
Pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław
tel. (071) 442077 wew. 237, tel./fax wew. 238, fax 447419
Sklep: DH „Kameleon", I piętro





ZOSTAŃ NACZELNYM!

TAKIEJ GRY BRAKOWAŁO. DO TEJ PORY MOGŁEŚ SIĘ WCIELIĆ W POSTAĆ REDAKTORA JEDYNIE DZIĘKI REDAGOWANIU SZKOLNEJ GAZETKI. TERAZ, W GRZE MAG! MOŻESZ POSMAKOWAĆ RADOŚCI (RZADKO) I SMUTKÓW (ZNACZNIE CZĘŚCIEJ) ŻYCIA REDAKTORA, I TO NACZELNEGO.

Być naczelnym to prościzna. No, bo co taki człowiek może mieć do roboty? Posiedzi parę godzin w redakcji, wypije kilka piw, przeczyta jakiś tekst... Ale tak naprawdę, to nie chciałbym być w skórze naszego Naczelnego. Musi dbać o jakość tekstów, pilnować autorów, by coś napisali, zadbać o dochodowość pisma, załatwiać materiały, kontaktować się z dystrybutorami...



Wspomnianego piwka nie ma nawet czasu wypić... [Drodzy Czytelnicy! Yuyo najpierw próbuje być złośliwy, a później ściemnia. Ale nie dam się sprowokować i nie dopiszę żadnego komentarza – Alx]

Kim chciałbym zostać?

Pytanie to nie ma sensu, kwestia została już rozwiązana. Zostałem dyrektorem wydawnictwa, a zarazem redaktorem naczelnym wydawanego pisma.



MAG!
Greenwood 1996
Handlowa
Amiga AGA

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

Najpierw musiałem zdecydować kogo przyjąć do redakcji. Na liście były dwa rodzaje chętnych: redaktorzy, biorący kasę co miesiąc, i współpracownicy, opłacani od wydrukowanej strony tekstów. Ustaliłem jeszcze dane dotyczące mojego magazynu (tytuł, okładka, layout) i rozpoczęła się moja kariera. Zostałem naczelnym!

Dostałem niebrzydki pokoik, w którym od razu zrobiłem artystyczny bałagan. Później postanowiłem pobawić się telefonem. Dostrzegłem na biurku spis numerów, niestety żaden z nich nie był do party line. Okazało się, że są to telefony do rozmaitych firm. Z ciekawości wykręciłem jeden z nich i po krótkiej rozmowie uzyskałem wyłączność na opisanie pewnej gry.

Chwilę się zastanowiłem. Coś długo trzeba będzie czekać na ten konkretny program. A może ktoś już coś przysłał do opisania? Zajrzałem do odpowiedniej przegródki i rzeczywiście, leżały tam jakieś gierki. No, ale sam ich opisywać nie będę. Przypomniałem sobie, że już kogoś zatrudniłem i przeszedłem do pokoju redaktorów. Czterech gostków siedziało i paląc papierosy rżnęło z pasją w Tetrisa. Widząc mnie rzucili pety na ziemię, oderwali patrzałki od ekranu i mruknęli „Dźńbry, szefie". Spojrzałem na nadesłane gierki – e, zręcznościówki. Popatrzyłem po zebranych i wyłuskałem spośród nich znawcę tego gatunku. Jako że tylko on znał się na grach zręcznościowych, dałem mu do opisu wszystkie. Zaczął się burzyć, że to za dużo jak na jeden miesiąc, że są jakieś limity. Uciszyłem go i przydzieliłem robotę pozostałym. Kolega z ponurą miną dostał rubrykę z użytkami, ten o nadwymiarowych uszach zajął się odbieraniem telefonów. Ostatni będzie odpowiadał za opublikowanie w numerze ankiety i opracowanie jej wyników.

Tymczasem poprowadzi rozmowy z wydawcami na temat nowych gierek. Psia robota, ale ktoś to musi robić. [No comments – Alx]

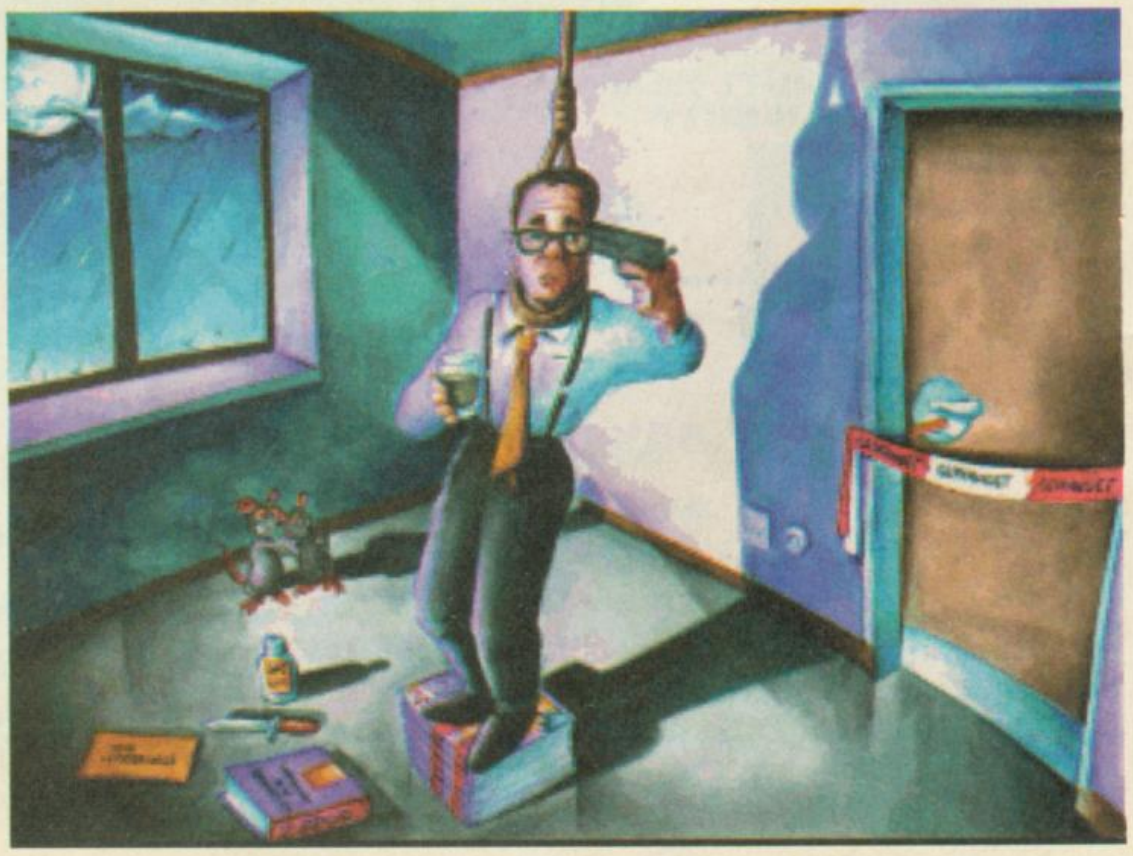
Popatrzyłem po zmartwionych twarzach, a że jestem człowiekiem o gołębim sercu, wyszedłem. Nie można zbytnio żałować swych podwładnych. Sekretarz redakcji, w osobie młodziutkiej laseczki, od razu podniosła mnie na duchu. Gdy więc już mnie na tym duchu podniosła i oboje z powrotem ubraliśmy się, zająłem się sprawami pisma. Z pomocą tej miłej paniusi ustaliłem warunki prenumeraty, zmieniłem ceny reklam i dokooptowałem nowych współpracowników. Tym razem wziąłem paru znawców od różnych rodzajów gier. Przy okazji wyszło na jaw, że współpracownicy są relatywnie tańsi od etatowych redaktorów (chodzi o ich wypłaty) z tym, że nie mogą wykonywać niektórych czynności, jak obsługa hotline'u czy kontakty z wydawcami. Trudno, w każdym razie teksty pisać mogą, a to jest najważniejsze.





Tak upłynął mi pierwszy dzień w nowym miejscu pracy. Przekonałem się, że nawet będąc naczelnym można ciężko pracować. [Człowieku! Na jakim Ty świecie żyjesz! – Alx] Zmęczyłem się tak bardzo, że na resztę miesiąca wziąłem sobie urlop (płatny, oczywiście). Zabrałem naszą piękną sekretarz i pojechałem na Karaiby – wycieczkę szczęśliwie zafundował jeden z wydawców gier, ceniący niezależną prasę.

Screenshot dedykowany całej naszej Konkurencji z najlepszymi życzeniami.





Miesiąc później

Ten miesiąc rozpoczął się dla mnie mniej szczęśliwie. Gdy wróciłem z wakacji, rozpętało się piekło. Nie rozumiem o co chodzi, w końcu człowiek jest omylny. Okazało się, że zapomniałem ustalić parę szczegółów, takich jak nakład i cena naszego pisemka. Nikt poza mną nie miał ku temu uprawnień i nasz miesięcznik nie ukazał się. Dzięki temu pracownicy nie otrzymali pensji. Podobno najbardziej wkurzeni byli ogłoszeniodawcy. Nie wiem dokładnie, bo zrobiłem zapasy żywności i zadekowałem się w swoim gabinecie z Zosią (wiecie, panią sekretarz). Po kilku dniach, gdy burza ucichła, mogłem się w końcu zająć sprawami gazety. Otworzyłem zapisy dotyczące finansów i ustaliłem cenę pojedynczego egzemplarza pisma. Ta proponowana wydała mi się nieco przesadzona, zjechałem więc o półtorej marki w dół. Nakład po krótkim namyśle ustaliłem na 12 tysięcy (jak się sprzeda, to się powiększy). Wpadłem też na nowy pomysł – numery specjalne. Nie wiem, co prawda, kto będzie nad nimi pracował, ale... zaraz, przecież zatrudniłem nowych ludzi! Przeszedłem na drugą stronę korytarza i wszedłem do pokoju redaktorów. Wszyscy patrzyli na mnie spode łba, więc szybciutko przydzieliłem zajęcia, rozdałem nadesłane przez producentów gry i ulotniłem się. Poszedłem do działu składu i reklamy. Dotychczas myślałem, że to my mamy przyjmować ogłoszenia, a tu trzeba reklamować również własne pismo. Zamówiłem plakaty do rozwieszenia na mieście i krótkie zajawki w lokalnym radiu. Na więcej trochę szkoda funduszy.



A propos funduszy, sprawdziłem stan konta i przeszedł mnie dreszcz. To niewiarygodne, ile ci pracownicy nas kosztują! Czym prędzej wskoczyłem do taksówki (przecież nie będę wypalał prywatnego paliwa) i pognałem do banku. Kredyt – to jedyne wyjście. Gdy urzędnik bankowy obliczył, jakie będą odsetki, gały wyskoczyły mi na pół metra przed czaszkę. „Zdzierstwo!" zakrzyknąłem, ale przyjąłem zaproponowane warunki. Wiedziałem, że w innym banku kredytu mi nie udzielą. Wróciłem do wydawnictwa, tam czekała kolejna przykra wiadomość. Jeden z moich pracowników poszedł na miesiąc do ciupy za urządzanie orgii w miejscu publicznym. Jak to dobrze, że nie trafiło na mnie...



Miesiąc zakończył się zebraniem redakcji. Prawie jednogłośnie (tylko ja byłem przeciw) ustaliliśmy nową skalę ocen dla gier. Co miesiąc będziemy też wybierać grę miesiąca.

Jakby nie dosyć zmartwień, okazało się, że Zocha jest w ciąży. Jestem jednym z dwunastu potencjalnych ojców.

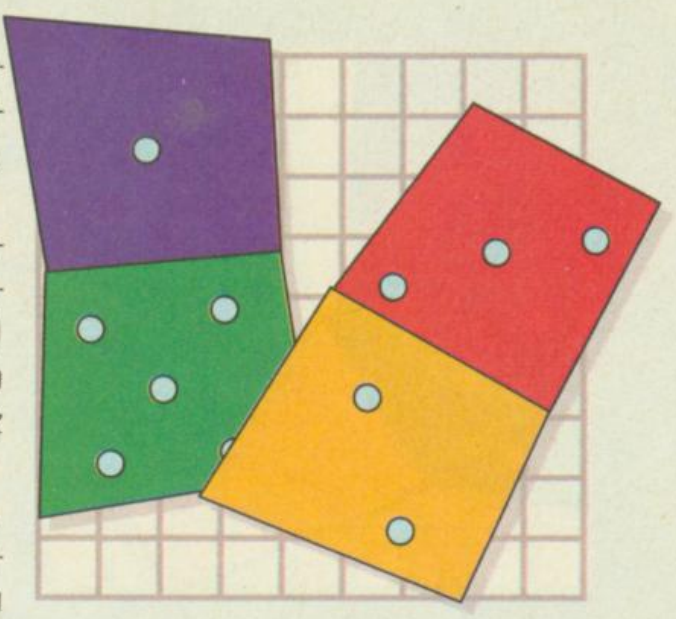
Jeszcze jeden miesiąc później

No, sprawy zaczynają się układać. Pismo sprzedało się w niemal 90%, reklamodawców przybyło. Chłopaki też się nieźle wywiązali ze swych zadań, każdy opisał przeznaczoną dla niego porcję gier. Z tej okazji zamówiłem dla wszystkich premię – roczną prenumeratę Playboya. Zocha była jedyną, której nie podobała się nagroda.

Aha, jeszcze jedno. Ustaliliśmy, kto zostanie ojcem dziecka. W tym celu ciągnęliśmy zapałki. Tę ułamaną trafił Stefan. Protestował, może nawet słusznie, bo był jedynym spośród nas, który z Zosią nie spał, ale przecież wybraliśmy go demokratycznie...

Posłowie

W ten oto, w miarę prosty, sposób postarałem się przedstawić opcje gry i kolejne czynności, jakie w ciągu każdego miesiąca należy wykonać. Teraz kilka wrażeń ogólnych. Podczas rozgrywki można podziwiać



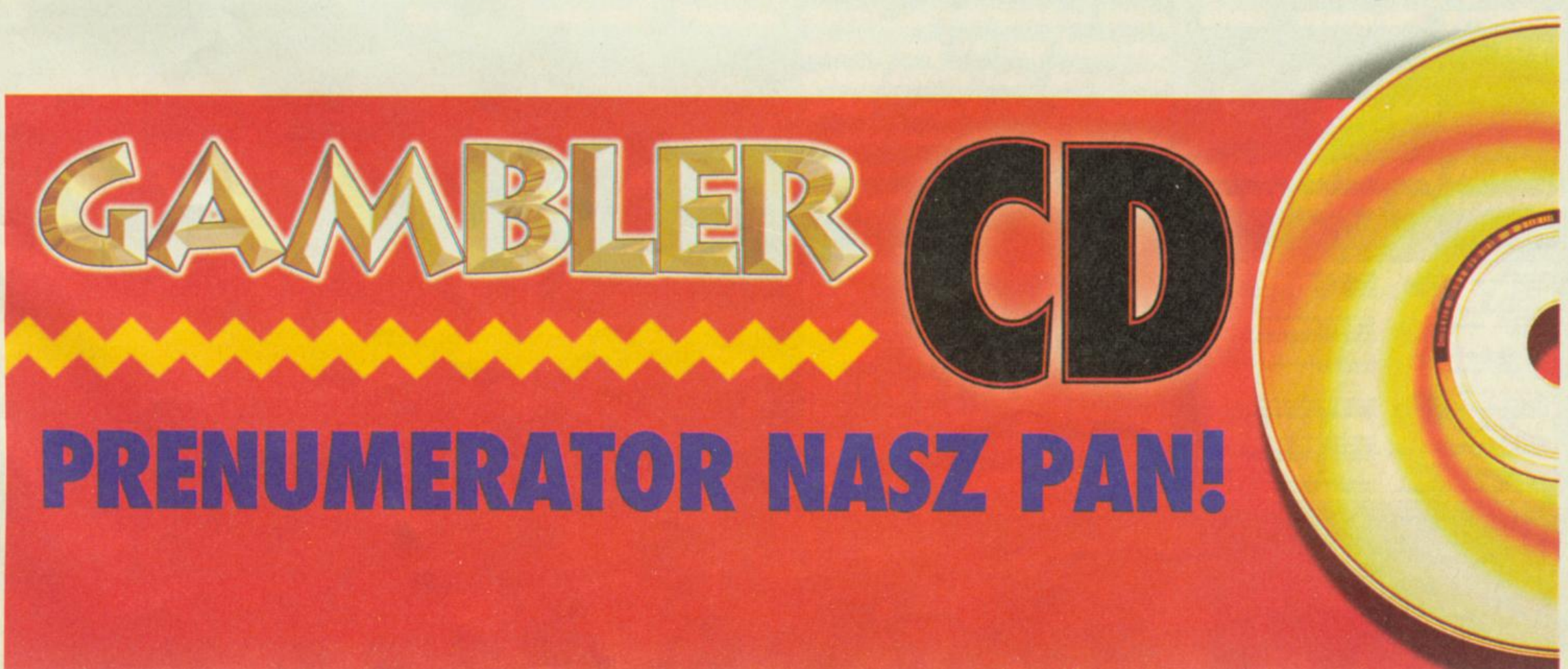
wspaniałą grafikę w stylu gier Der Reeder i Biing. Wszystko narysowane perfekcyjnie, z mnóstwem detali. Animacji prawie nie ma, z wyjątkiem kolegiów redakcji.

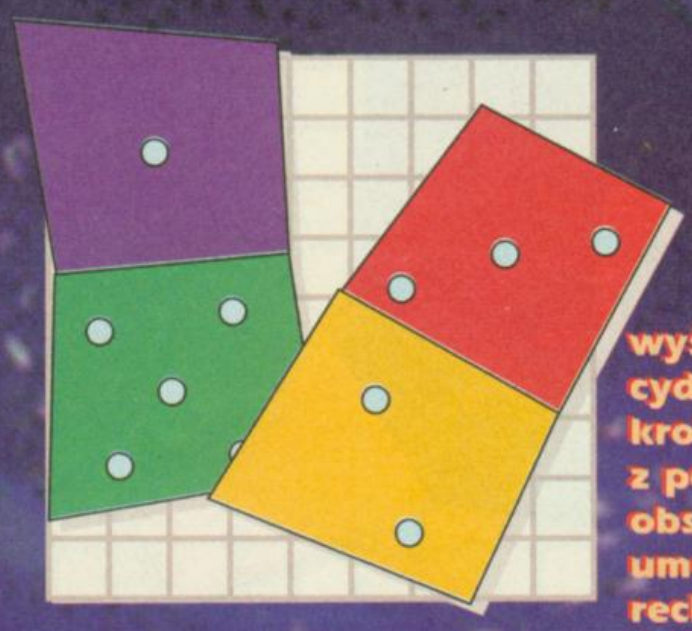
W grze wręcz powalił mnie realizm. Akcja toczy się w latach 1986–1995 i uwzględnione są wszystkie większe firmy i większość ważniejszych gier. Z tablicy ogłoszeń możemy uzyskać informacje o rozmaitych wydarzeniach ze świata komputerów (bankructwo Sinclaira, pojawianie się nowych konsol itd). Jeżeli wystartujesz np. w roku 1986, to gier na szesnastobitowce będzie mało i trzeba się ukierunkować na tytuły dla „ósemek". Większość danych (na przykład nazwiska redaktorów) można zmienić za pomocą załączonego edytora.



MAG! jest rewelacyjna i jeżeli lubisz gry handlowe, to musisz w nią zagrać. Szkoda że gra jest w języku niemieckim. Z drugiej strony – ja nie znam tego języka i grało mi się bardzo przyjemnie.

Yuyo





GRZMIĄCE KOPYTA

Konie, jako środek transportu, towarzyszyły człowiekowi od zarania dziejów. I pozostały nim aż do dziś. Zastąpiono jedynie te żywe mechanicznymi, znajdującymi się pod maską każdego samochodu. Piękne wierzchowce wyszły może z użytku, ale na pewno nie wyszły z mody. Gra Hooves of Thunder jest świadectwem wkradania się tej mody do oprogramowania komputerowego.

Scenariusz

Autorzy HoT wprowadzają gracza w „koński świat" przez furtkę z napisem „wyścigi konne", powierzając mu rolę hazardzisty lub (i) właściciela koni wyścigowych.

Na początku zabawy musisz wybrać jeden spośród czternastu scenariuszy. W każdym zaczynasz grę z inną liczbą pieniędzy i koni. Możesz więc równie łatwo znaleźć się na torze z 80 dolarami w kieszeni, jak i z walizką wypełnioną milionem „zielonych".

Hazard

Swoje pieniądze stawiać będziesz na pięciu torach wyścigowych. Zanim zdecydujesz się na pierwszy krok warto zaznajomić się z podstawowymi zasadami obstawiania. Totalizator umożliwia zawieranie czterech rodzajów zakładów:

STANDARD – stawiasz pieniądze na konia, który według Ciebie zwycięży,

EXACTA – zgadujesz, która para (ważna kolejność) kuców okaże się najszybsza,

TRIFECTA – obstawiasz „porządek", tzn. dokładną kolejność, w jakiej dotrze do mety pierwsza trójka zwierząt,

DAILY DOUBLE – wyznaczasz numery koni, których zwycięstwa jesteś pewien w następujących po sobie gonitwach, dwu pierwszych i dwu ostatnich danego dnia. Za dodatkową opłatą możesz skorzystać z opcji, które zwiększą Twoją szansę wygranej (BOX, WHEEL1 & 2).

Niestety, opanowanie do perfekcji podstawowych zasad gry na wyścigach nie gwarantuje dorobienia się wielkiej fortuny. Potrzebny jest jeszcze skuteczny system obstawiania. Każdy hazardzista upatruje szansy w swoim własnym. Laicy mają szczęśliwe numery, imiona, czy wiecznie żywe „chybił-trafił". Wielu sugeruje się typami bukmacherów. Profesjonalni gracze po prostu znają od podszewki każdy element wyścigu: wiek, rasę, płeć, pochodzenie i historię koni, dokładny opis gonitw, w których ostatnio uczestniczyły (czas gonitwy z podziałem dystansu na kolejne odcinki, odległość między końmi na mecie...), umiejętności dżokeja, wartość pracy trenera oraz każdy skrawek toru. Wszystko ma znaczenie, nie wyłączając warunków atmosferycznych, rodzaju i stanu toru. Dane te „profs" analizują dla każdego wierzchowca, aby ocenić jego obecną formę. W HoF źródłem wspomnianych informacji są trzy okienka: TOTE BOARDS, CONDITION BOOKS i LEADERS LISTS.

Wyścig

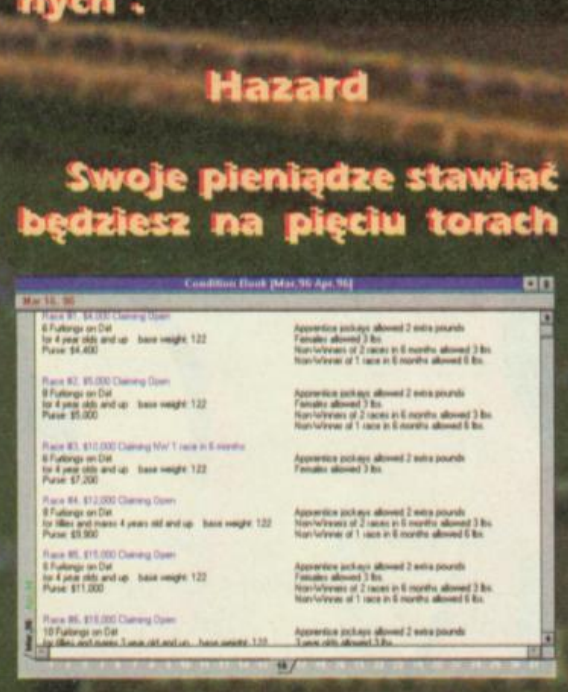
Ruszyły! Huk otwieranych boksów dzwoni Ci jeszcze w uszach. Nie odrywasz wzroku od swojego faworyta. Jego poczynania śledzisz, spoglądając raz na jeden, raz na drugi obraz przekazywany z dwu kamer: filmującej konie z profilu i z góry. Z uwagą patrzysz, jak przesuwa się do przodu, jak mija kolejnych przeciwników. Cały czas starasz się, aby w centralnym punkcie kadru znajdował się wytypowany przez Ciebie zwycięzca. Rozlega się głos spikera – konie weszły na ostatnią prostą. Jeszcze tylko dwieście jardów do mety! Czterdzieści! Dziesięć! I już wiesz, co uczynisz z kuponem ściskanym w dłoni.

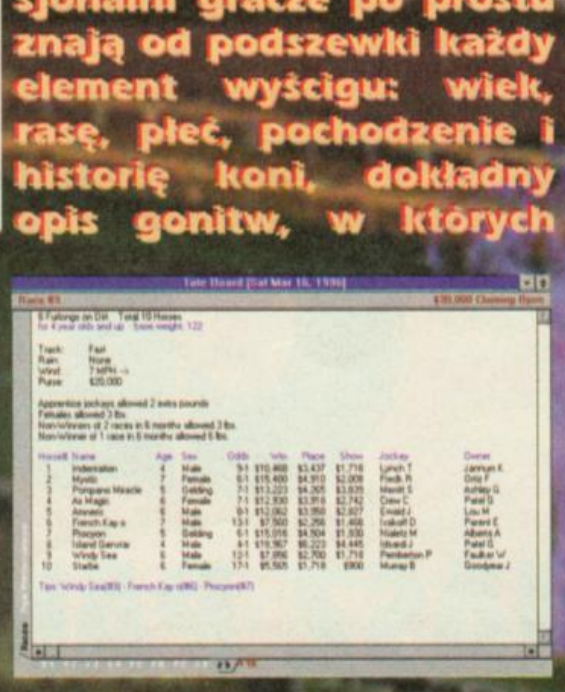
Tak w skrócie prezentuje się gonitwa. Trwa ona minimum 80 sekund czasu rzeczywistego. Jest to najbarwniejsza faza gry. Tła w wysokiej rozdzielczości w znacznym stopniu uprzyjemniają rozgrywkę. Wyścig jest płynnie animowany, konie poruszają się szybko i z naturalną gracją. Z dźwiękiem jest troszkę gorzej. Okrzyki widzów to powtarzający się motyw – powiązany z głosem komentatora nie oddaje napiętej atmosfery panującej na torze. Jeżeli satysfakcjonuje Cię sam wynik wyścigu, animację możesz pominąć. Jeśli wręcz przeciwnie – opcja Instant Replay zadowoli i Ciebie, i innych chcących obejrzeć „powtórkę z rozrywki".

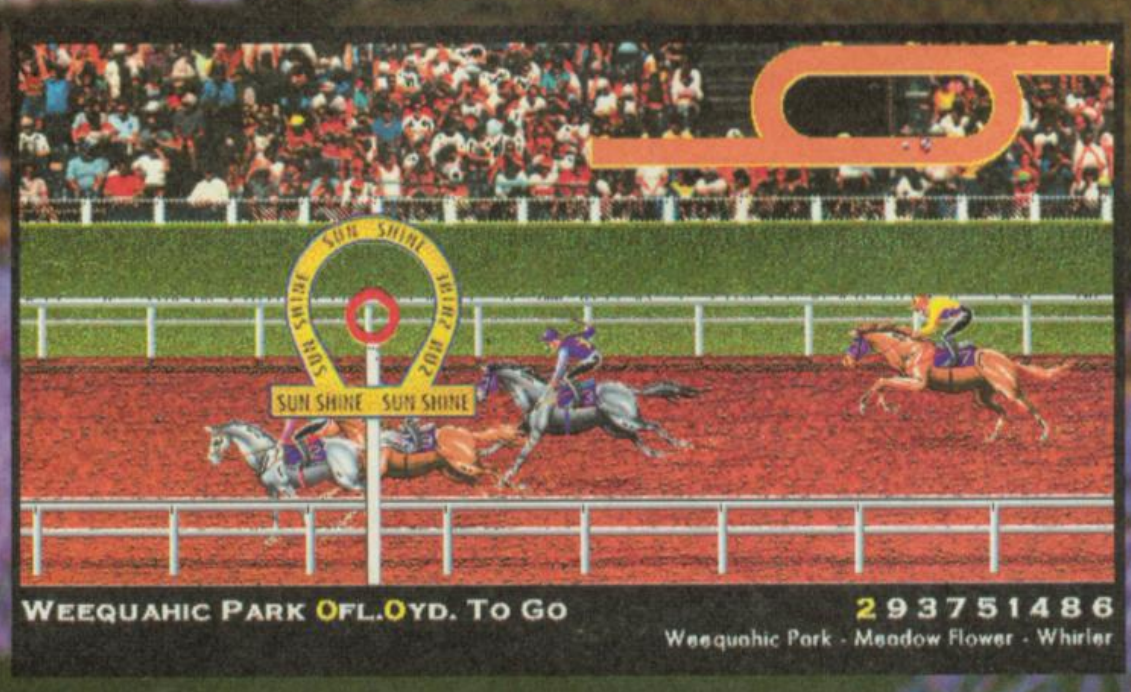
Własna stajnia

Prowadzenie stajni sprowadza się do wypełnienia kilku obowiązków. Pierwszym z nich jest wyznaczenie najbliższej gonitwy, w



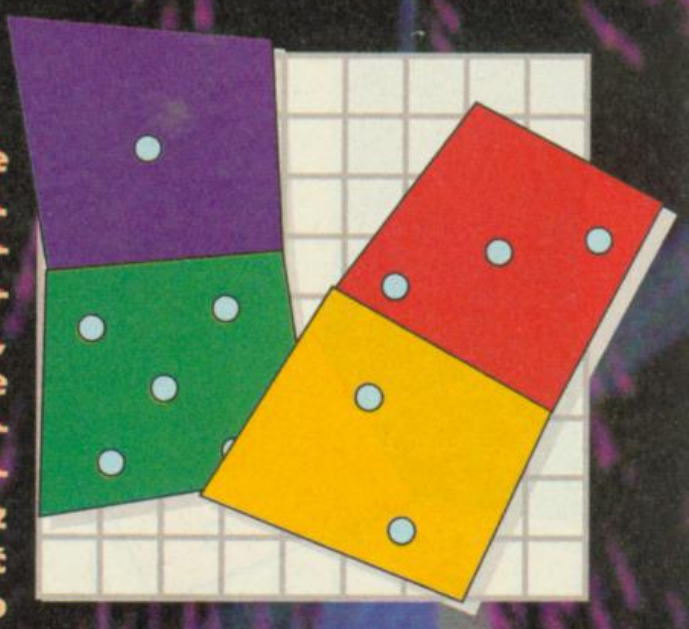






ZABAWNA RZECZ DZIEJE SIĘ Z KOŃMI: WYCHODZĄ Z UŻYTKU, A WCHODZĄ W MODĘ.

JOHN GALSWORTHY



której Twój koń będzie się ścigał. W rzeczywistości dobór przeciwników jest jedną z najważniejszych i najtrudniejszych decyzji. W grze uporać się z tym problemem pomaga Ci trener. Potem organizujesz niezbędny personel, wybierając swojego „ulubionego" szkoleniowca i jeźdźca. Pod ręką masz zawsze dwie listy osób do zatrudnienia, uszeregowanych alfabetycznie i według osiągnięć sportowych. Dowiesz się z nich, ile razy dana persona uczestniczyła w gonitwie i ile razy świętowała zajęcie przez „swojego" konia premiowanego miejsca. Jeżeli sam nie dokonasz wyboru trenera i dżokeja, przed każdym wyścigiem przydzielą Ci ich „z urzędu".

Mówi się, że dobry właściciel powinien mieć trzy rzeczy: pieniądze, pieniądze i jeszcze raz pieniądze. Nie inaczej jest w HoT. Musisz przecież opłacić każdy dzień pobytu zwierząt w stajni, każdy dzień ich treningu. Swym pracownikom, oprócz stałej pensji, wypłacasz w razie sukcesu 10% wygranej. Ponadto sporo kosztuje samo dopuszczenie do udziału w gonitwach o dużych pulach nagród.

Jednak największe kwoty wydajesz, kupując nowe zwierzęta do swojej stajni. Zakupów można dokonać w trzech miejscach. Konie wystawiane są na sprzedaż w stajniach znajdujących się przy każdym z pięciu owali wyścigowych (możesz również sprzedać własne). Oprócz tego, codziennie odbywa się gonitwa koni, których właściciele gotowi są je odstąpić za odpowiednią cenę – Claiming Race. Trzecią i najatrakcyjniejszą graficznie okazją do zakupu jest aukcja. Masz wtedy okazję przyjrzeć się koniom z bliska, zamiast poznawać je przez pryzmat licznych danych. W dodatku uczestniczysz w zaciętej licytacji. Ale na aukcji sprzedaje się wyłącznie zwierzęta dwuletnie, nie mające jeszcze na koncie startów w wyścigu.

Gdzie się podziała grywalność?

Największą wadą produktu MicroLeague jest źle dostosowana skala trudności. Można powiedzieć, że takiej skali nie ma, tzn. poziom trudności jest stały. Masz możliwość wyboru dowolnego scenariusza, który stawia Cię zawsze przed tymi samymi problemami, ale z innym zasobem gotówki. Nie musisz się wysilać, aby zostać milionerem i mieć jednego z najlepszych koni – wystarczy wczytać odpowiedni scenariusz.

Wygrywanie nawet dużych pieniędzy nie przynosi wielkiej radości, skoro wydać je możesz tylko na dwa sposoby: dalej igrać z losem lub powiększyć swoją stajnię. Samo wytypowanie prawidłowego rozstrzygnięcia nie jest zbyt trudne, gdyż przed każdym wyścigiem możesz zapoznać się z podpowiedziami komputera (TIPS), a te często się sprawdzają. A w dodatku, jeżeli wynik nie będzie po Twojej myśli, możesz gonitwę powtórzyć.

HoT nie zadowoli Polaków – profesjonalnych graczy ani osób pragnących dzięki tej grze poznać tajniki skutecznego sposobu obstawiania na prawdziwych wyścigach. Inny kraj, inny opis gonitw. Nie zadowoli nawet Anglików, brakuje w niej podstawowych wskaźników formy konia: TIMEFORM, POSTMARK, BAYER SPEED FIGURE, danych o formie poszczególnych stajni (wypadkowa wszystkich wyników) i opisu, jak koń był prowadzony i w jakim stylu dojechał do mety. Praca właściciela stajni jest zdecydowanie za „płytka" (mało decyzji do podjęcia) i za łatwa. Jej istota sprowadza się do kupowania koni (reszta czynności odbywa się automatycznie) i do śledzenia gonitw, które przebiegają według stale powtarzającego się schematu. Możliwość oglądania wyścigów na pięciu różnych torach przedłuża żywotność tej fazy gry, ale tylko do momentu, gdy się już obejrzy wszystkie scenerie, różniące się rodzajem i kolorem drzew, umiejscowieniem trybuny i napisem przy linii mety. Dlatego z czasem faza ta staje się nudna i szybko ograniczasz się do oglądania samego wyniku.

„Grzmiące kopyta" są nowatorską, dobrze zrealizowaną grą, przeznaczoną wyłącznie dla osób zarażonych bakcylem wyścigów konnych, którym brak ulubionej rozrywki doskwiera poza sezonem tak strasznie, że gotowi są kupić symulację komputerową tego sportu.

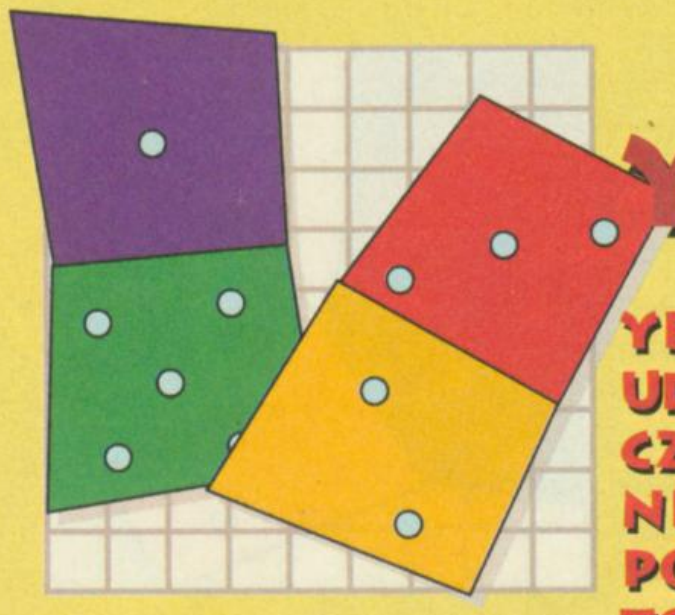
Kristoff

Wymagania: 486 DX/33, 8 MB RAM, SVGA, CDx2, Windows.



HOOVES OF THUNDER
MicroLeague 1995
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	70%
Grywalność	40%
Pomysł	85%
Ogółem	65%



YENDORIAN TALES

YENDORIAN TALES TO GRA, KTÓRA UDOWADNIA, ŻE W KAŻDEJ TWÓRCZOŚCI ARTYSTYCZNEJ (A WIĘC RÓWNIEŻ GRACH KOMPUTEROWYCH) O POWODZENIU DECYDUJE TALENT AUTORA, A NIE OGROMNE FUNDUSZE.



Miłośnicy komputerowego role–playing dawno już nie otrzymali gry, która zawierałaby klasyczne cechy gatunku. Czyli przede wszystkim sterowanie nie jednym bohaterem, a grupą, bogactwo charakterystyk (nie tylko bitewnych) oraz interakcję bohaterów z otaczającym ich światem, wyrażającą się poprzez liczne rozmowy, przyjmowanie zleceń, związki przyczynowo–skutkowe między działaniem grupy, a reakcją bohaterów niezależnych.

Ich czworo...

Na początku gry mamy okazję stworzyć własnych bohaterów. Wybieramy spośród dziewięciu profesji (rycerz, złodziej, kupiec, mnich, alchemik, paladyn, mag, druid, łucznik), ale do dyspozycji mamy tylko ludzi. To również nieczęste w role–playing – tak mocno zaznaczone preferencje rasowe (żart!). Jednak bez obaw: przedstawicieli innych ras nasza grupa spotka w drodze, z niektórymi nawiąże nawet bliskie i przyjacielskie kontakty.

...wyrusza...

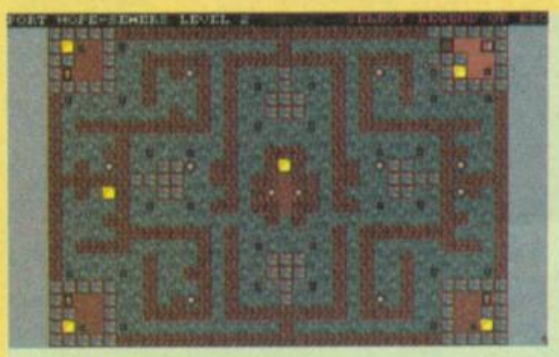
Gra Yendorian Tales zaczyna się w sposób do znudzenia typowy. Otóż kiedy grupa odważnych poszukiwaczy przygód odpoczywa sobie w mieście, okazuje się, iż każdemu obywatelowi mieszkającemu w promieniu stu mil niezbędna jest ich pomoc. A to trzeba oczyścić kopalnię z monstrów, a to odnaleźć kogoś lub coś, a to przedrzeć się do jakiejś osobistości przez tereny zapotworzone do granic możliwości.

...z duszą na ramieniu.

Oczywiście prowadzimy wojowników i czarodziei odważnych niczym lwy. Ale odwaga odwagą, trzeba też pomyśleć o rozwadze. Nasi herosi są osobami niedoświadczonymi i słabiutko wyekwipowanymi. Każda postać rozpoczyna Przygodę na 1. poziomie doświadczenia, na którym nawet jeden cios potwora może zakończyć jej życie. Z ekwipunkiem też nędza. Byle jaki łachman do okrycia grzbietu i kij w ręku muszą na razie wystarczyć. Dlatego na początkowych etapach gry bardzo ważna jest kolejność zwiedzania poszczególnych terytoriów w miarę nabywania doświadczenia.

Będą walczyć...

W Yendorian Tales walka jest na porządku dziennym. Liczba potworów, jakie ulęgły się w każdym zakamarku tego świata jest wręcz nieprawdopodobna. Myślę, że nasuwa się tu porównanie tylko z cyklem Might&Magic (gra w ogóle sporo czerpie z tej konwencji) i to oczywiście na poziomie „Warriors". Jednak co ważne, walka nie jest nudna. To nie proste przechodzenie od potwora do potwora i walenie mieczem czy maczugą. Walka z większością wrogów jest trudna, wymaga także dozy myślenia. Powinniśmy bowiem pamiętać, iż niektórzy przeciwnicy dysponują specjalnymi zdolnościami w obronie czy ataku. I pamiętając o tym – szykujemy strategię walki. Sama



bitwa rozgrywa się w podziale na tury (o kolejności wchodzenia do walki decyduje wartość zręczności) i widzimy świat „z oczu" bohaterów. Oczywiście, nie jest to rozwiązanie tak satysfakcjonujące jak bitwa widziana z lotu ptaka, ale w tej chwili najczęściej przyjmowane przez autorów RPG.

czarować...

Korzystać z magii mogą przedstawiciele sześciu profesji (mnich, alchemik, paladyn, mag, druid, łucznik), z tym że łucznik i paladyn w bardzo ograniczonym zakresie. Przygodę rozpoczynamy z czarodziejami, którzy zaledwie liznęli tajników magii, ale przechodząc na następne poziomy doświadczenia będą się uczyli nowych zaklęć. Bardzo ciekawe jest połączenie w Yendorian Tales dwóch systemów nauki magii. Otóż niektóre czary nabywamy automatycznie, przechodząc na wyższy poziom doświadczenia, zaś innych możemy się nauczyć tylko z zakupionych w magicznych sklepach pergaminów.

Samych zaklęć jest mnóstwo (przeszło sto) i zostały podzielone w zależności od profesji adepta. Są więc takie, które poznać może tylko mag czy mnich, ale i są zaklęcia dostępne jedynie łucznikowi lub paladynowi. Spotkamy też czary, które mogą zgłębić przedstawiciele kilku profesji, ale



np. z zaklęcia dostępnego magowi ósmego poziomu korzystać może łucznik dopiero na poziomie dwunastym. Prócz czarów typowo bojowych (a jest ich większość) nasi herosi dysponują oczywiście magią leczniczą oraz zaklęciami pomocnymi, np. przy otwieraniu zamków czy poruszaniu się. Aby korzystać z mocy magii nie wystarcza jednak znajomość zaklęć i odpowiednia liczba Punktów Magii. Rzucenie czaru wymaga również posiadania pewnej liczby magicznych kryształów (ore i nuore), których nie ma za wiele.

...i handlować.

Życie w świecie YT jest niebezpieczne, ale za to kosztowne. Kupno broni i pancerzy, magicznych mikstur i artefaktów, opłaty dla trenera (przy przechodzeniu na wyższy poziom) solidnie nadwe-



rężają fundusze drużyny. Ale w skarbcach strzeżonych przez potwory znajdziemy broń, cenne klejnoty, żywą gotówkę. Wszystko to możemy sprzedać w sieci sklepów znajdujących się w każdym mieście czy wiosce. Samo



życie wymusza na nas walkę i ekspansję. Nie rabując siedlisk potworów nie będziemy w stanie utrzymać grupy i odwrotnie: nie wydając pieniędzy na uzbrojenie lub trenera nie możemy liczyć na długie życie.

Pogadają z ludźmi...

Świat YT jest światem żyjącym naprawdę. Spotkamy tu ludzi mających własne problemy i kłopoty, choć najczęściej będą od nas żądali, abyśmy te kłopoty rozwiązali. Ktoś nas wyśle w misję polegającą na oczyszczeniu danego miejsca z potworów, ktoś będzie potrzebował wytrawnych żeglarzy i szkutników i zechce, abyśmy pomogli w tych poszukiwaniach. Jednak napotkani NPC będą się oczywiście rewanżować. Za wykonanie zadań dostaniemy złoto, a równie często – niekiedy cenniejsze



od złota – informacje. W YT sporo się gada i jest to jeden z atutów gry, bo przecież właśnie rozmowa z mieszkańcami obcego graczowi świata pozwala na bliższe się z nim związanie. Niezwykle sympatycznym pomysłem jest wprowadzenie do cech bohaterów znajomości języków obcych. Pomysł nienowy, ale za to jak rozwiązany! Otóż mając poziom tej umiejętności wynoszący np. 60 będziemy rozumieć tylko część słów wypowiadanych przez obcokrajowca. Objawi się to w ten sposób, iż gracz w wypowiedzi NPC ujrzy część słów po angielsku, a część w alfabecie przypominającym arabskie „robaczki".

...a potwory zabiją.

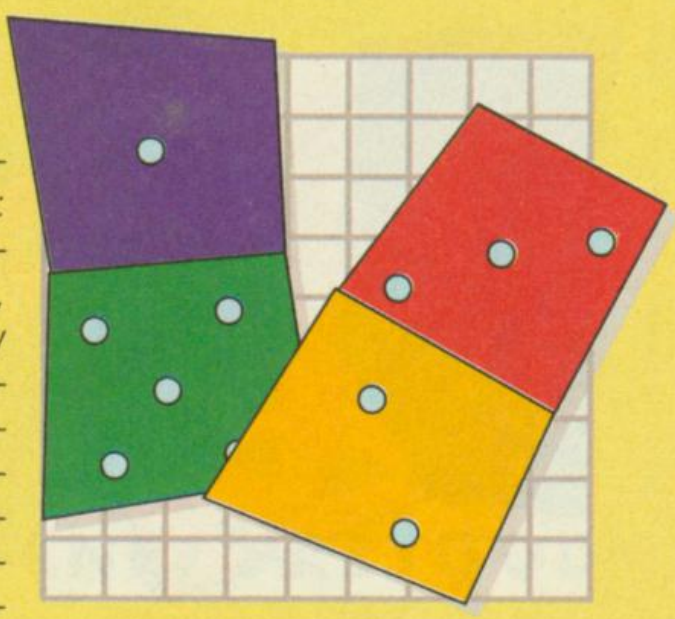
Bestiarium Yendorian Tales jest zdumiewające. Nie tylko z uwagi na fakt, iż spotkamy prawie setkę potworów, ale przede wszystkim ze względu na to, że każdy potwór jest bardzo dokładnie scharakteryzowany. Wiemy więc, jak odporny jest wróg (czyli, ile ma punktów HP), czy dysponuje jakimiś ukrytymi superwłaściwościami (np. odporność na zimno lub ogień, trucie itp.), jak silne zadaje ciosy oraz jak szybko potrafi „wejść do walki". Potwory niestety nie są specjalnie mądre, ale to wada powszechna. Jednak w YT są dużo sprytniejsze niż np. w Anvil of Dawn czy wspomnianym cyklu M&M.

Odrobina statystyki

Yendorian Tales to gra wzbudzająca szacunek ogromem prezentowanego świata oraz dokładnością jego scharakteryzowania. Podajmy pewne dane: w YT możemy zwiedzić kilkadziesiąt lokacji (kopalnie, miasta itd.), spotkamy prawie 80 gatunków potworów (diametralnie różniących się umiejętnościami), nauczymy grupę przeszło 100 czarów. A każdy bohater charakteryzowany jest za pomocą liczącego około 20 parametrów zestawu cech i umiejętności.

Witajcie w Wielkiej Grze

Yendorian Tales stanowi wydarzenie na wciąż mało różnorodnym rynku komputerowego role–playing. Grafika (jak pisałem w recenzji, Gambler 7/96) nie pretenduje do doskonałości (bardzo delikatnie mówiąc), ale w końcu nie samymi animacjami, renderingami, teksturami (co te słowa znaczą?!) i wysokimi rozdzielczościami żyje prawdziwy gracz. Wyraźnie widać, iż autorzy uczestniczyli w sesjach gier fabularnych.



Yendorian Tales to gra, której nie można ominąć. Jeżeli tylko przyzwyczaimy się do grafiki (a można dość szybko), to satysfakcja gwarantowana (wypada wspomnieć o świetnym automappingu i wygodnym interfejsie). Porównałbym YT do skromnie ubranej dziewczyny w rogowych okularach, z upiętymi włosami. Ale jak już zdejmie to i owo, jak rozpuści włosy i kiedy pokaże, jaka jest „w te klocki" [świntuch! – Alx], to nie możemy się od niej oderwać.

Jacek Piekara



YENDORIAN TALES
SmithWare 1996
Role-playing
PC

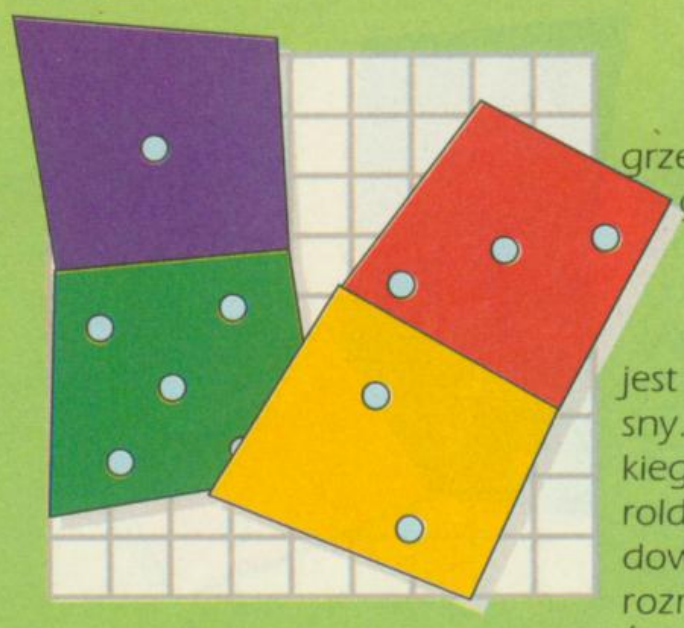
Grafika	60%
Dźwięk	55%
Grywalność	95%
Pomysł	90%
Ogółem	90%

XXI WIEK
rozpocznie się
9 września 1996
premiera AD2044!

LK AVALON

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





MISJA HAROLDA

Gra ukazała się najpierw w wersji na Amigę, teraz mamy okazję przyjrzeć się wersji na PC – nota bene, nie różniącej się niczym od poprzedniczki.

Bohater Misji Harolda jest najemnikiem opłaconym przez ruch oporu i ma za zadanie wykończyć tyrana zwanego Wirusem, który terroryzuje systemy komputerowe. Harold przylatuje na miejsce akcji i natychmiast zostaje złapany przez agentów Wirusa. Po krótkim przesłuchaniu ląduje w celi, z której musisz go wydostać, by móc się dalej bawić.

Grafika

Hmm, jakby to powiedzieć, żeby nie być brutalnym? Znalazłby się pewnie ktoś, kto usiłowałby udowodnić, że taki jej wygląd jest zamierzony, komponuje się z klimatem gry i w ogóle... Ja powiem od razu, że grafika jest po prostu paskudna. Wyświetlana w rozdzielczości 320×200 i 32 (!) kolorach prezentuje się żałośnie, obojętne z czym by ją porównywać. Ekrany z Misji Harolda przywodzą na myśl czasy 8-bitowych komputerów. Naprawdę trudno mi zrozumieć tak niski poziom oprawy graficznej. Postacie jakby narysowane przez przedszkolaka. Szczególnie widać to podczas rozmowy, gdy twarze pokazywane są w zbliżeniach. Animacja jeszcze ujdzie, choć jest nieco toporna.

Muzyka

to w zasadzie jedyny element gry, który jakoś się broni. W trakcie zabawy cały czas w tle leci melodyjka. Nie jest może wybitna, lecz choć trochę urozmaica granie. Digitalizowanej mowy w grze oczywiście nie ma (program zajmuje 3 dyskietki).

Scenariusz

jest nieco zagmatwany i niejasny. Przede wszystkim brak jakiegokolwiek intro. Kim jest Harold i co robi w systemie Pikseli dowiadujemy się dopiero z jego rozmów z innymi postaciami. Świat wykreowany w grze jest również trochę dziwny. Ale do tego można się po jakimś czasie przyzwyczaić.



Grę ukończyć można tylko w jeden sposób. Szkoda że autorzy nie pokusili się o dodanie kilku alternatywnych zakończeń. Może zrekompensowałoby to choć w pewnym stopniu jakość wykonania gry. Muszę też dodać, że akcja jest dosyć krótka (co widać po wielkości rozwiązania w Tete). Dziwi to tym bardziej, że gra ma 10 MB. Co zajmuje tyle miejsca na twardym dysku? Bo na pewno nie grafika ani muzyka.

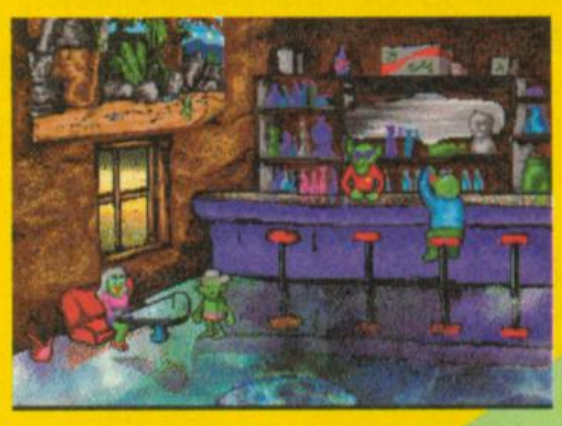
Obsługa

Grę obsługuje się za pomocą myszy. Gdy najedziesz kursorem na przedmiot, który można wziąć lub poruszyć, pojawia się podpis u dołu ekranu. W dowolnym momencie naciśnięcie prawego klawisza myszy powoduje wyświetlenie ekranu z przedmiotami niesionymi przez Harolda. Możesz przejrzeć posiadane rzeczy, możesz też manipulować nimi korzystając z ikon w prawym dolnym rogu ekranu.

Od czasu do czasu będziesz spotykał inne postacie. Musisz z nimi rozmawiać, bo to Twoje jedyne źródło informacji. Gdy kogoś zagadniesz, pojawia się zbliżenie jego twarzy. Przeważnie masz do wyboru kilka odpowiedzi lub pytań. Możesz wybrać właściwą, używając czerwonych strzałek. Wybór zatwierdzasz zielonym przyciskiem. Gdy coś przegapisz na szczęście masz możliwość powtórzenia pytania.







Staraj się uważać, co mówisz, bo czasami łatwo obrazić drugą osobę. W skrajnych przypadkach (pijak pod pomnikiem) za niewłaściwe słowa można nawet dostać kosą po żebrach.

Kilka słów na koniec

Chciałbym zaznaczyć, że naprawdę nie jestem uprzedzony do gier polskiej produkcji. Nie dzielę przygodówek na zagraniczne i polskie, a po prostu na dobre i złe. Pojawienie się gry takiej jak Misja Harolda PC w czasach Gabriel Knight 2 i Buried in Time jest po prostu nieporozumieniem. Oczywiście, trzeba brać pod uwagę niski budżet, mniejszą wprawę programistów i tysiąc innych rzeczy, różniących polskie warunki od zachodnich. Ale z drugiej strony mamy stare, dobre przysłowie: „Jeśli nie potrafisz, nie pchaj się na afisz". Po co wydawać grę opóźnioną w rozwoju co najmniej o 6 lat? Wiadomo, że i tak nikogo nie zadowoli. Nie chodzi o scenariusz, ten jest w porządku, ale o wykonanie. W grach przygodowych nie jest ono może najważniejsze, lecz są pewne granice, których nie powinno się przekraczać. Mam szczerą nadzieję, że nie będę więcej musiał wstydzić się za polskich producentów i rozmyślać, dlaczego inni potrafią, a my nie.

Podsumowanie: jeżeli nie oczekujesz po grze odlotowej grafiki, natomiast doceniasz wysiłek umysłowy (i niską cenę) możesz sięgnąć po tę grę. Jeżeli przy okazji masz sentyment do Amigi i/lub (niepotrzebne skreślić) jesteś daltonistą, można śmiało stwierdzić, że Misja Harolda to wymarzona gra dla Ciebie.

Frogger

PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete, na str. 38.

Dystrybucja: MarkSoft,
01-833 Warszawa,
ul. Lipińska 2,
tel. 663-93-90.
Cena: 51,20 zł.

MISJA HAROLDA
MarkSoft 1995
Przygodowa
Amiga, PC

Grafika	10%
Dźwięk	50%
Grywalność	30%
Pomysł	40%
Ogółem	30%

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.

Oryginalna plyta glowna PCI i procesor PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, sterownik PCI-IDE, I/O, twardy dysk, karta grafiki SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, zlacza 3PCI, 4ISA, zasilacz 200 W, obudowa Tower lub Desk Top, klawiatura 101 klawiszy, Mysz Microsoft, podkladka; Win '95PL, Works 3.0PL, Pierwszy Krok, Program konfiguracyjny OPTI.EXE, Podrecznik Uzytkownika w jezyku polskim.

5P75/8/850	2 599
5P100/8/850	2 799
5P120/8/1080	2 999
5P133/8/1080	3 259
5P150/16/1080	3 989
5P166/16/1080	4 469

Komputery Optimus S.A. (PRO)

Płyta glowna PCI i procesor PENTIUM PRO firmy INTEL, 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, sterownik PCI-IDE, I/O, twardy dysk 1.08GB, karta grafiki SVGA PCI 2 MB, CD ROM x4, obudowa Tower, klawiatura 101 klawiszy, Mysz Microsoft, podkladka; Win '95PL, Works 3.0PL, Pierwszy Krok, Program konfiguracyjny OPTI.EXE, Podrecznik Uzytkownika.

6P150	6 999
6P200	8 099

Komputery Optimus S.A. Plus

CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

4P133/4/528	1 619
5P60/8/528	1 699
5P75/8/850	1 999
5P100/8/850	2 259

Komputery Harvard



CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75/120/133 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

4H133/4/528	1 559
5H60/8/528	1 619
5H75/8/850	1 929
5H120/8/850	2 319
5H133/8/850	2 579

Monitory

Bridge 14" SVGA kolor LR NI	699
GoldStar 14" SVGA kolor LR NI	759
Samsung 14" SVGA kolor LR NI	779
GoldStar 14" SVGA kolor z glosnikami	769
Bridge 15" 1280x1024 LR	966
GoldStar 15" SVGA kolor	1 079
GoldStar 15" SVGA kolor z glosnikami	1 119
MAG 15" SVGA kolor NI/LR	1 089
HYUNDAY 15"SVGA kolor NI/LR	1 089
SAMSUNG 15" GLSi SVGA kolor NI/LR	1 379
Bridge 17" 1280x1024 0.26 mm OSD	1 761
SAMSUNG 17" CMG7377L Gli NI/LR	2 299
SAMSUNG 17" CFA7689L GLSi NI/LR	2 699
MIRO 17" NI/LR	2 539

Compaq Presario

CPU Pentium, 8 MB RAM, HDD, 1 MB PCI video, MPEG, karta dźwiękowa, CD-ROMx4.
Model 5220 zintegrowany monitor 14", mikrofon, głośniki.

7210 P75/8/840	4306
9220 P100/8/840	5096
7220 P100/8/1000	4865
5220 P100/8/840	6453
7230 P120/8/1000	5180

IBM Aptiva



CPU 5x86-100MHz/Pentium 75/100 MHz, 8 MB RAM, HDD, 1.44 MB floppy, 512/1024 kB video memory, Creative Vibra 16 bit soundcard, CD-ROMx4, 14"/15" color monitor, 4W/30W active speakers, CD titles, Windows 95, AptivaWare, Aptiva Guide.

5x86-100/8/635/14"	4792
P75/8/850/14"	5308
P75/8/850/15"	5648
P100/8/1200/15"	6329

Drukarki HP



340 przenośna 300 dpi	772
600, 600x300 dpi, opcj. kol., 3 str./min	632
660C, 600x300 dpi, kolor, 4 str./min	990
850C, 600 dpi, 6 str/min, 1 MB	1418
1600C, 600 dpi, 6 str./min, 4 MB	3567
5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB	1507
5P, 600 dpi, 6 str., 2 MB	2609
5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS	3190
5, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4073
5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4590

Oprogramowanie



Microsoft

Ms 500Nations 1.0CD ROM	101
Ms Ancient Lands 1.0CD	167
Ms Art Gallery For Win CD	107
Ms Cinemania 1996Win	79
Ms Dangerous Creatures	78
Ms Dinosaures Win CD	78
Ms Encarta 1996for Win	90
Ms Fine Artist	45
Ms Flight Simulator	60
Ms Fury 31.00for Win 95 CD	60
Ms Golf For Win CD	119
Ms Magic School Bus Oceans	119
Ms Magic Schol Bus Solar System	110
Ms Magig School Bus Human Body	120
Ms Music Central 1996 CD	102
Ms Musical Instruments	78
Ms Oceans 1.0CD ROM	78
Ms Wine Guide 1.0 CD ROM	79

Nintendo

Nintendo Konsola SNES	421
Nintendo BIKER MICE FROM MARS	185
Nintendo Jordan Adventure	120
Nintendo JUDGE DREDD	229
Nintendo KILLER INSTINCT	201
Nintendo Konsola SNES	421
Nintendo MORTAL KOMBAT 3	223

Game Boy



Na produkty serii GameBoy 7% VAT.

Game Boy	171
GameBoy Animaniacs	108
Game Boy DONKEY KONG LAND	89
Game Boy Duck Tales 2	111
Game Boy Kirby's Dreamland 2	91
Game Boy Legend of Zelda	105
Game Boy Mario & Yoshi	79
Game Boy NBA JAM TE	105
GameBoy Obelix	120
GameBoy Stargate	91
Game Boy SuPer Mario Land 2	91
GameBoy Tiny Toons 2	97
GameBoy True Lies	105

Programy Edukacyjne

Atlas Wersja Pl	70
Attica European Video Atlas	114
Attica Webster Interactive	122
Attica World Cup Soccer Encyclopedia-	114
Attica World War II Encyclopedia-	127
DK American Heritage Children	82
DK Encyclopedia Of Nature	110
DK Encyclopedia Of Science	117
DK History Of The World	110
DK My First Dictonary	82
DK PB Bearls Birthday Party	82
DK Stowaway	82
DK The Way Things Work	135
DK Ultimate Sex Guide	110
DK VR Bird	86
DK VR Cat	86
DK World Reference Atlas	138
Encyklopedia Kosmosu	82
Syracuse Language English 4-9	58
Syracuse Language Fran+Voi.Rec	74
Syracuse Language Niem+Voi.Rec	74
YD Euro Plus Business English	193
YD Euro Plus Professional Pack	393

Gry



Air Power	94
Al Unser, Jr Arcade Racing	68
Alladin Activity Center	124
Allied General Mcr Mac	114
Allied General Pc Cd Rom	106
Angel Devoid Mcr Mac	102
Angel Devoid Pcr	91
Anvil Of Dawn	103
Apache Longbow	78
Bad Mojo-Zycie Karalucha	98
BattleIsle III	117
Brain Dead 13	76
Buried In Time	110
Caesar II	96
Chronomaster	111
Colonization Mcr For Mac	96
Conqueror Ad 1086	96
Conquest Of The New World	114
Cybermage	93
Cyberspeed	134
Cyberspeed PC CD ROM	104
Cyvilization 2	102
Descent II	114
Dig	112
Dogz	45
Druid	100
Duke Nukem 3D	**107**
Entomorph	107
Entomorph Mcr For Mac	114
Eurofighter 200-Tfx 2	131
Extreme Pinball	78
Fantasi General Pcr	102
Gabriel Knight Ii	130
Game Gun	127
Heros Of Might & Magic	102
Inca Cellection Pcr	86

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.

Johnny Bazookatone	86
Kingdom O'magic	119
Last Dynasty	102
Lion	106
Lion King Activity Center	141
Lords Of The Realm	57
Mortal Kombat III	120
NBA Jam	89
NBA Live 96	98
Need For Speed	102
Nikolai"S Trains Win/Mac Cd	57
Peter Rabbit No Of Garden Mac	89
Pool Champion	99
Polanie	41
Scottish Open	52
Sea Legends	111
SFPD Homicide Pcr/Mcr	130
Shivers	90
Shockwave	93
Silent Hunter	115
Sim Town	139
Space Quest Vi	75
Stonekeep Pcr	117
Su 27 Flanker	111
Swat Police Quest	102
Teenagent	49
Tek War	107
Terminal Velocity Pcr	96
Thunderscape	98
Top Gun	102
Total Distortion Pcr	98
Us Navy Fighters Gold	93
War At Sea Collection	47
Warcraft II	98
Wetland Cd	102
Wig Commander III Mcr Mac	133
Wing Commander IV	139
Witchhaven Cd	102
Worms	106
WWF Wrestlemania	80

Manetki

Joysticki

Joystick PFCS2 THRUSTMASTER	423
Joystick EXTREME WINGMAN	139
Joystick THUNDER PAD	48

Kierownica



Thrustmaster Formula 2	583

Hełm Wirtualny

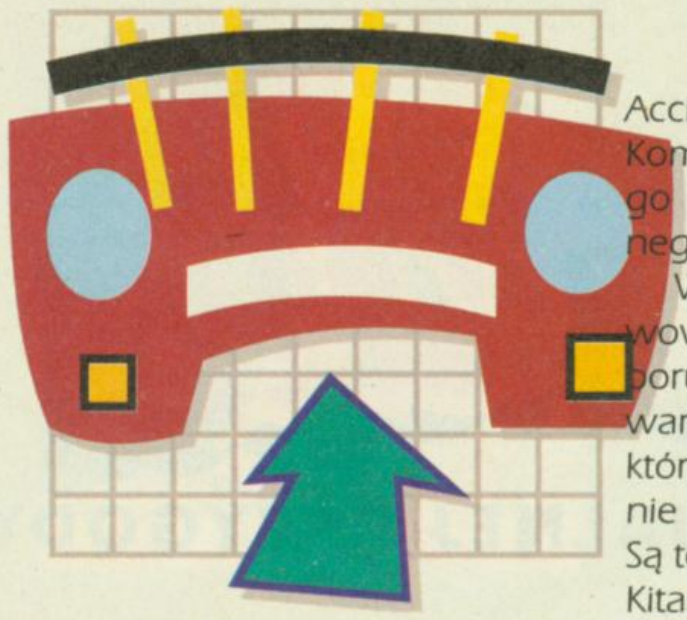
HEADGEAR VFX-1	2828



Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i nie zawierają podatku VAT.

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



THE ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Podczas ataku armii zaświatów pod wodzą Shao Khana dwoje wojowników zostało wysłanych na Ziemię w celu schwytania księżniczki Kitany. Zbiegła piękność stanowiła największe, obok Liu Kanga, zagrożenie dla Imperatora. Wspomniani na początku wojownicy to Jade – ma za zadanie doprowadzić uciekinierkę przed oblicze władcy, oraz Reptile – otrzymał rozkaz powstrzymania Kitany za wszelką cenę, nawet za cenę jej śmierci.

Shao Khan w miarę podbijania Ziemi zapragnął zdobyć też piekło [cwaniaczek – Alx], co nie sprawiło mu większego kłopotu. Zmusiło natomiast Scorpiona do ucieczki stamtąd. Żółty ninja nie przyłączył się jednak do nikogo i walczy samotnie w obronie swego życia.

Tak oto przedstawia się nieznane dotąd uzupełnienie legendy Mortal Kombat 3, będące jednocześnie wprowadzeniem do najnowszej produkcji firmy Acclaim, The Ultimate Mortal Kombat 3 – gry, która jest swego rodzaju sequelem oryginalnego MK3.

W UMK3 oprócz 15 podstawowych postaci mamy do wyboru czterech nowych, „pełnowartościowych" (czyli takich, których można wybrać i normalnie nimi zagrać) wojowników. Są to Scorpion, Jade, Reptile oraz Kitana. Pojawiły się także nowe ukryte postacie, czego dowodem są chociażby trzy (zamiast jednego) Dragon Logos podczas wyboru wojownika – przypominam, że w MK3 za Dragon Logo krył się Smoke, który jest teraz dostępny jako zwykła postać. W UMK3 mamy też okazję spotkać Noob Saibota, „oryginalnych" Smoke'a i Sub–Zero (czyli ninjas, jak w MK2), Mileenę i Ermaca. Ten ostatni to czerwony ninja podobny do Scorpiona. Uważni gracze pewnie pamiętają jego imię z zakończenia MK2: po złożeniu jednej z rozsypanek wychodziło ERMAC IS NOT HERE. Pozostali wojownicy niestety w ogóle się nie zmienili, no może z wyjątkiem Strykera, który w końcu używa pistoletu (dotychczas tylko popisywał się nim po wygranej walce).

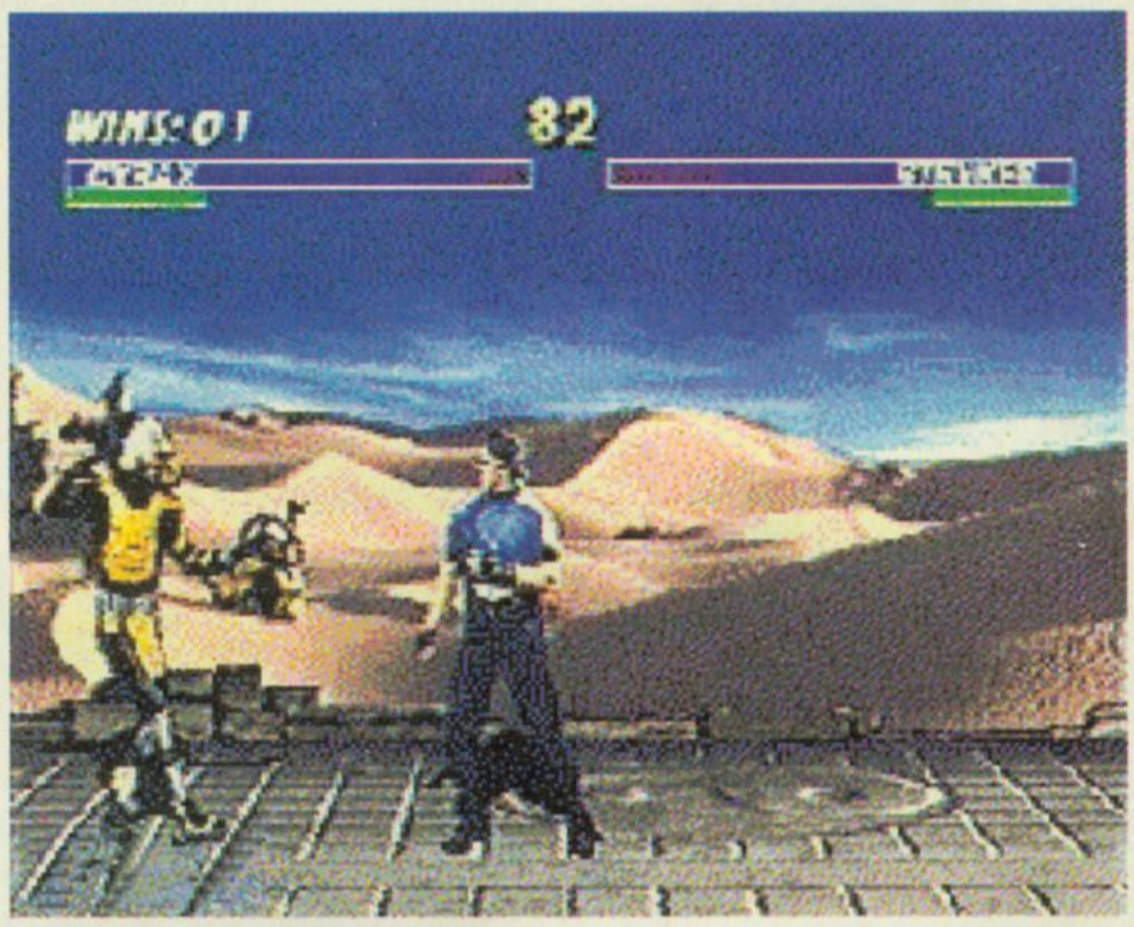
Inną nowością jest zmieniony The Ultimate Kombat Code, podobny do tego sprzed walki na 2 graczy, tylko nieco rozszerzony. Wpisuje się go po skończonej grze, używając w tym celu wszystkich przycisków dla obu graczy (poza Run) do zmieniania kodów w trzech liniach – czyli pstryczków jest aż do 30 i doprawdy nie wiadomo, co z nimi robić.

Ostatnią już, a zarazem najbardziej okazałą zmianę stanowią nowe scenerie, w których rozgrywane są pojedynki. Jest więc pustynia, na której w oddali widać uszkodzonego Cyraxa (kto sterując nim skończył MK3, to wie o co chodzi) i podziemia pałacu Khana – wokół wesoło bulgoce lawa, w której można umieścić przeciwnika po wygranej walce. Zaraz nad jaskiniami znajduje się sala tronowa Khana – jedna z najładniejszych lokacji, dopracowana w najdrobniejszych szczegółach. Jest jeszcze kilka innych plansz, łącznie z nowym, rewelacyjnym Pitem.













Gra The Ultimate Mortal Kombat 3 prezentuje się bardzo dobrze i z pewnością byłaby obowiązkową pozycją na twardzielu każdego prawdziwego maniaka mordobić – gdyby nie fakt, że ukazała się tylko na dwie platformy: Sega Saturn i automaty do gier. Z pewnością nie będzie wersji na żadną inną platformę – to rodzaj zadośćuczynienia ze strony Acclaim za pominięcie Segi Saturn przy wydawaniu MK3. Tak więc pozostaje trwonić kasę na żetony albo zaopatrzyć się w konsolę.

Snoopy

PS Podziękowania dla Asterixa z Jasła – mojego najukochańszego salonu gier.

Od redakcji: Powyższy tekst specjalnie dla Was napisał Adam Wojtunik, Mistrz Mortal Kombat 2 (I Gambleriada), zdobywca III miejsca w Turnieju MK3 (II Gambleriada).

Ocena: 85%

Dystrybutor: Bobmark











SEGA SATURN™

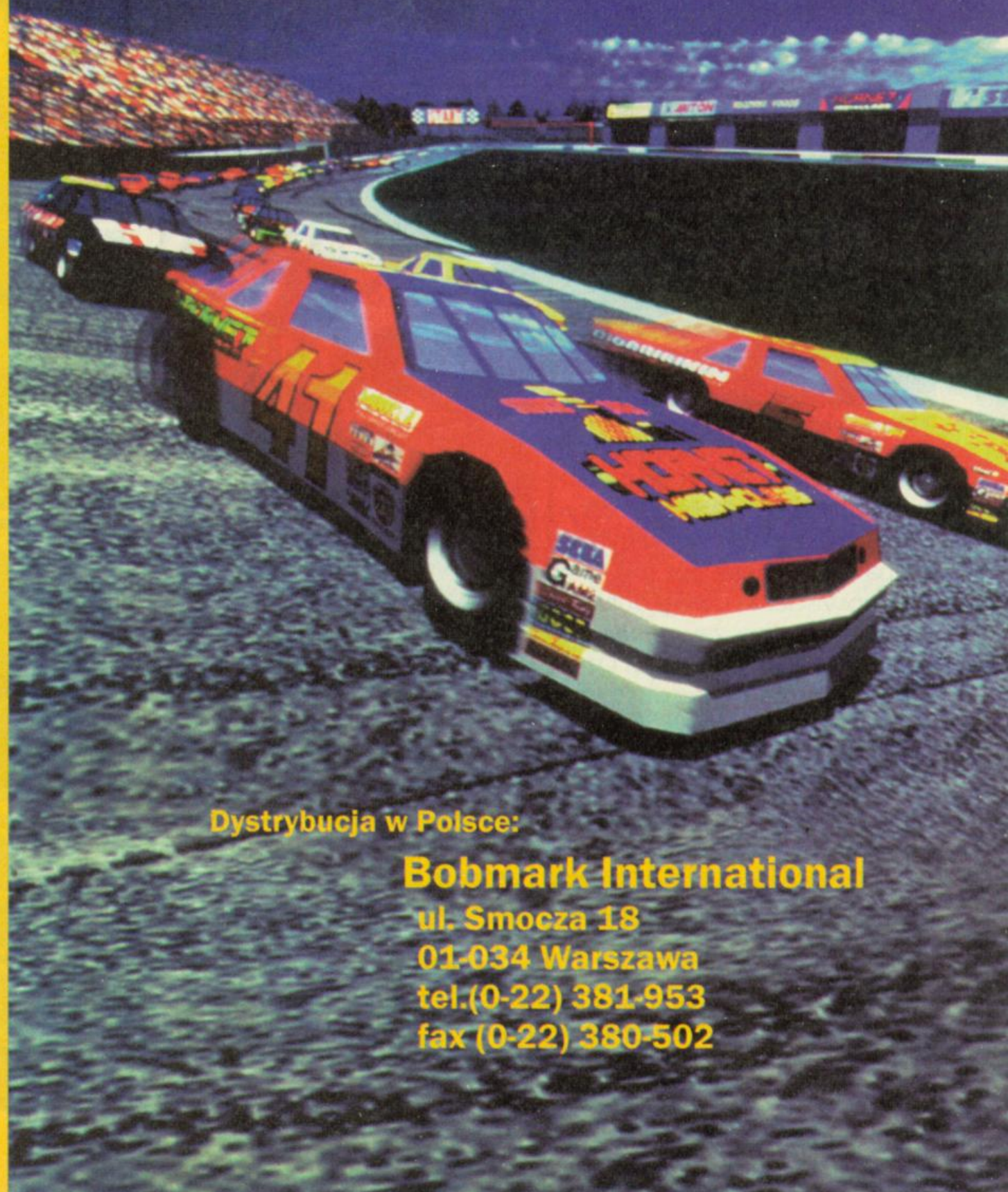
PO PROSTU NAJLEPSZE!





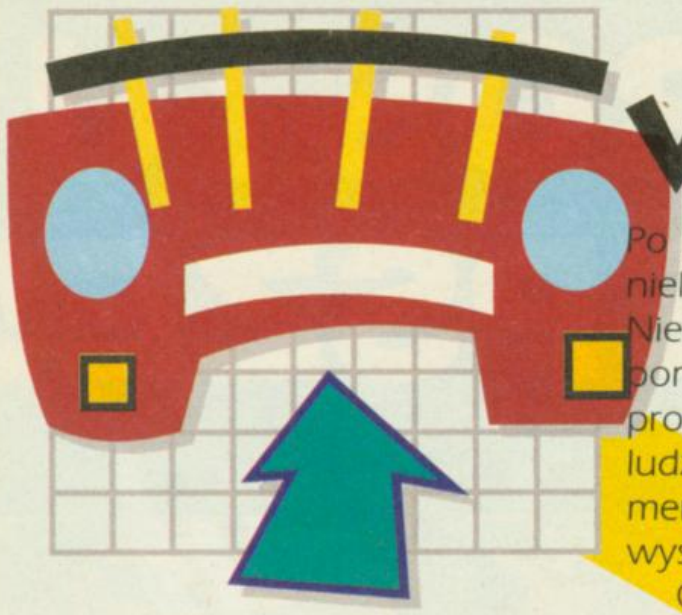


*** do końca czerwca w cenie konsoli - gra Daytona USA !!!**



Dystrybucja w Polsce:

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



VIRTUA FIGHTER 2

„Cały urok Virtua Fightera polega na tym, że gdy pierwszy raz w życiu siadasz do niego i jeszcze nic nie potrafisz, od razu jesteś zafascynowany. To uczucie towarzyszyć Ci będzie przez cały czas, także za pięć miesięcy, gdy już wzbijesz się na średnie poziomy doświadczenia." To nie jest cytat z reklamy, ale fragment jednego z kilkudziesięciu ponad stukilobajtowych pilków FAQ (Frequently Asked Questions), które krążą po Internecie i omawiają rozmaite aspekty tej gry. Posłużyłem się tym wyimkiem, aby od razu wypunktować to, co w VF2 uważam za najważniejsze: gra jest głęboka. Poznanie pewnych jej tajemnic natychmiast otwiera przed graczem nowe, zaś na osiągnięcie rzeczywiście bardzo wysokiej klasy potrzeba co najmniej pół roku.

Oczywiście, te uwagi dotyczą gry na jednego zawodnika, a przecież jest ich dziesięciu! Dziesięć bardzo zróżnicowanych postaci, każda walcząca w innym stylu. Wszyscy znajdą tu coś dla siebie, począwszy od szybkich i zwinnych wojowników jak Pai i Jake, a skończywszy na siłaczach Jeffrym i Wolfie. Każda postać jest dokładnie opisana, styl każdej z nich wywodzi się z rzeczywistych sztuk walki.

System walki w VF2 to najlepszy, jaki w życiu widziałem. Po pierwsze – VF2 jest jedną z nielicznych gier „bez cudów". Nie ma żadnych fireballi, teleportacji i innej magii. To po prostu symulator walki dwóch ludzi. Jedyny nierzeczywisty element w grze to wielometrowe wyskoki zawodników.

Combo system VF2 jest w miarę prosty, ale znów – to jest symulacja! Czy w prawdziwej walce można zadać dwudziestokrotne combo (jak w Killer Instinct)?! Nie! Dwu-, trzy-, może pięciokrotne combosy – oto podstawa w VF2. Ponadto każda postać ma kilka ciosów specjalnych, po których następuje „recovery time", czyli „dojście do siebie". Można więc wykonać bardzo groźny cios, ale grozi to blokiem i kontratakiem na bezbronnego zawodnika.

Dodatkowe dwie możliwości to rzuty i reversale. Te pierwsze są śmiertelną bronią Jeffry'ego i zwłaszcza Wolfa – najmocniejsze mogą urwać ok. 75% energii (plus dobicie: naskok na leżącego przeciwnika). Reversale wykonuje się w trakcie określonych ataków wroga – następuje ich zblokowanie i od razu wyprowadzana jest kontra. To jednak bardzo trudne ciosy – choć prawdziwi mistrzowie sterując niektórymi postaciami (Akira) wygrywają stosując tylko ten sposób.

Jeśli chodzi o system walki – to, co przedstawiłem, jest tylko wierzchołkiem góry lodowej. Gram w VF2 trzeci miesiąc i na razie w Ranking Mode dochodzę do 7. stopnia zaawansowania – czyli przede mną długa droga. Cały czas się uczę i walczę ze swoimi błędami. Jedno mogę powiedzieć na pewno – takich możliwości jak VF2 nie daje żadne inne mordobicie.

Powyższe uwagi są gratką dla miłośników mordobić. Co zaś przyciąga do VF2 zwykłych ludzi? Odpowiedź brzmi: wykonanie. Trudno to opisać. Grafika jest genialna – ale to truizm, gdy się opowiada o grach na Saturna. Porywają animacje. Postacie poruszają się niezwykle naturalnie, w trakcie zadawania ciosów dokładnie widać wszystkie ruchy i reakcje przeciwników. Każda akcja spotyka się ze swoją reakcją. Nie ma sytuacji, że wojownik uderza w powietrze, a w następnej klatce animacji wróg leży na ziemi.

Gra okraszona jest znakomitą muzyką, podobnie jak większość produktów Segi. Trzeba tu dodać, że Sega podpisała ostatnio kontrakt z firmą Polygram USA, dzięki czemu muzyka z gier na Saturna (i inne konsole oraz automaty Segi) zostanie wydana na płytach kompaktowych i będzie w sprzedaży, przynajmniej na terenie USA.

Na koniec napiszę tylko jedno: Virtua Fighter 2 to najlepsze mordobicie świata, gra zachwycająca. W kategorii gier komputerowych w ogóle – to jeden z tytułów, wart wydanych na niego pieniędzy, co gwarantuje dobrą zabawę na całe lata.

Alex

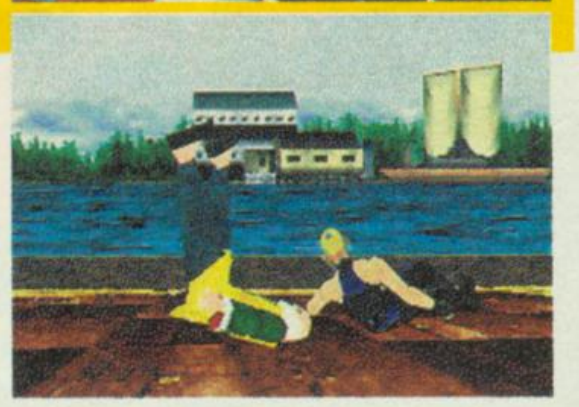


Ocena: 100%
Dystrybutor: Bobmark

Dwa screeny z Virtua Fighter 3. Gra na razie jest tylko na automatach, prace nad wersją na Saturna trwają.

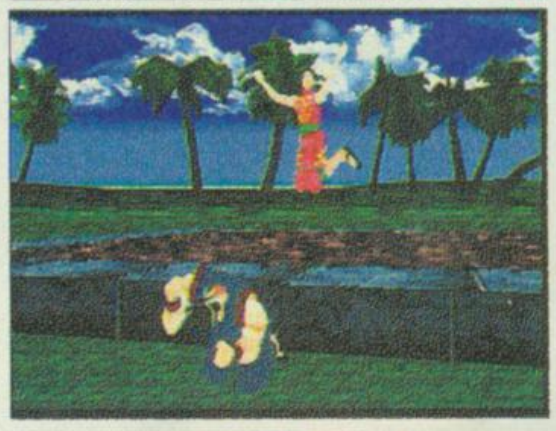




















tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Indeks

Rozwiązania

BEAVIS AND BUTT–HEAD – VIRTUAL STUPIDITY (PC CD-ROM) 36
CIVILIZATION II (PC CD-ROM) 45
FRANKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF THE MONSTER (PC CD-ROM) 36
MISJA HAROLDA (PC) .. 38
TOP GUN – cz. 3 (PC CD-ROM) 39

Kluby

DISKEDITOR DREAM TEAM 40
FATAL RACING (PC) 40
HEXEN: BEYOND HERETIC (PC) 41
LIGA POLSKA MANAGER '95 (PC) 41
NEED 4 SPEED (PC) 41
REBEL ASSAULT 2 (PC) . 42
SCREAMER (PC) 42
KMF FRONTIER KLUB 42
GILDIA RPG 43
CLUB SIMULATOR 44

T&T

AMBERMOON (PC) 46
AMBERSTAR (PC) 46
CIVNET (PC) 46
CREEPERS XMAS –DEMO (PC) 46
DARK SUN 2 (PC) 46
DESTRUCTION DERBY (PC) 46
DEVIL LAND (PC) 46
FRAMED (PC) 46
FUTURE DIMENSION (PC) 46
HAGAR (PC) 46
HELICOPTER MISSION (PC) 46
HYPERCYCLES (PC) 46
JET STRIKE (PC) 46
MAGIC CANDLE II (PC) 46
MAGIC CARPET PLUS (PC) 49
NASCAR RACING (PC) .. 49
NBA JAM TE (PC) 49
RAYMAN (PC) 49
ROBIN OF THE LONGBOW (PC) 49
SABOTEUR ADV. (PC) ... 49
SEX ALTERNATIVE (PC) . 49
SONY GAME (PC) 49
SPACE HULK (PC) 49
SPEED RACER (PC) 50
STRIFE (PC) 50
SUBMARINE RIPTIDE (PC) 50
THE HIVE (PC) 50
WITCHAVEN 2 (PC) 50
WORMS (PC) 50
WORMS: REINFORCEMENTS (PC) 50
WWF WRESTLEMANIA (PC) ... 50

LATO WSZĘDZIE

Podejrzewam, że nasz przeciętny Czytelnik przegląda teraz Gamblera na plaży (Bermudy? A może tylko Floryda?), leniwie sącząc soczek lub drinka, wachlowany przez „hostessy topless". Ale oderwijcie się od tych nudnych spraw! W końcu Bermudy, drinki i panienki macie na co dzień, a Gamblera tylko raz w miesiącu. Czas na Tete, Przyjaciele!

Kolejność w konkursie Supertete ustaliła się na dobre. Już tylko cud może odebrać zwycięstwo liderowi. Może ktoś z Was skusi się jednak na te marne tysiąc złotych i spróbuje zawalczyć? W konkursie fałszywki odpowiedź brzmi oczywiście: Kamasutra. Niektórzy z Was domyślili się nawet, co oznacza hasło kecajarakeip. W losowaniu szczęście uśmiechnęło się do: **Adriana Piotrowskiego** z Bystrzycy Kłodzkiej, **Marcina Jakubowskiego** z Płocka i **Macieja Wiśniowskiego** z Bielska-Białej. Zwycięzcy otrzymają gry ufundowane przez IPS Computer Group (Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66).

W konkursie Gildii tym razem pytania okazały się w miarę proste i dotarło do nas bardzo dużo odpowiedzi (większość O.K.). Obiecane nagrody, czyli gry: Dungeon Keeper, ufundowana przez IPS Computer Group i Ravenloft, ufundowana przez CD Projekt, trafią do rąk **Dariusza Szarmacha** ze Szczecina. Przyznam jednak, że mam pewien problem (mea culpa, mea maxima culpa). Otóż Dungeon Keeper miał być w maju, ale Bullfrog zawalił sprawę. W związku z tym proste pytanie do Dariusza: czekasz, czy decydujesz się na inną grę? W każdym razie, nauczony doświadczeniem nie będę więcej obiecywał gier, których jeszcze nie ma na rynku.

W tym numerze Gamblera 100 złotych wygrał, jak zwykle, **Krzysztof Zawisło**. Człowieku przestań i daj szansę innym (to żart, Krzysiek. Kill them all!!!).

don Pedro
(z Krainy Dmuchawców)

PS Tylko niech Wam się źle nie kojarzy ta Kraina Dmuchawców. Dmuchawce to takie białe kwiatki, co jak w nie dmuchnę, to potem kicham cały dzień.

BEAVIS AND BUTT-HEAD - VIRTUAL STUPIDITY (PC CD-ROM)

1. Szkoła - grę rozpoczynasz w klasie. Obok tablicy znajdziesz przepustkę. Pokaż ją nauczycielce i wyjdź na korytarz. Idź w prawo. Z umywalki odklej gumę do żucia, a następnie wejdź do sali gimnastycznej. Skocz na trampolinę, potem na kozioł. Z kozła skocz z powrotem na trampolinę - znajdziesz się na drabince pożarowej, która po chwili zjedzie w dół razem z Tobą. Wejdź na dach. Podnieś kij i wetknij go w wentylator. Podejdź do lewego krańca dachu. Przed Tobą pierwsza minigra zręcznościowa. Plujesz na przechodniów. Musisz zaliczyć dziesięć trafień, wtedy pojawi się porcja zielonej superflegmy. Pięknym plunięciem umieszczasz ją na głowie dyrektora (robisz to prawym klawiszem, zamiast lewym). Kiedy dyrektor wbiegnie do budynku, wskocz do szybu wentylacyjnego. Gdy znajdziesz się na dole idź w lewo, otwórz drzwi wyjściowe i opuść szkołę. Na zewnątrz czeka Cię konflikt z dwoma kolesiami. Gdy już zostawią Cię w spokoju, idź do parku.

2. Park - porozmawiaj z członkami gangu, a następnie pojedź do sklepu i pogadaj ze sprzedawcą. W Burger Kingu porozmawiaj z właścicielem. W miarę możliwości postaraj się wyczerpać wszystkie tematy rozmowy. Wróć do parku. Z drzewa powinna spaść wiewiórka, którą później przejedzie samochód. Podejdź do kosza na śmieci, przewróć go. W środku znajdziesz kawałek papieru. Wejdź na kort i porzucaj w tenisistów piłeczkami. Wróć do stolika, przy którym siedzą członkowie gangu i porozmawiaj z nimi ponownie. Poproszą Cię o jedzenie. Jedź do sklepu i porozmawiaj z Andersonem. Spróbuj wyciągnąć od niego trochę forsy, a gdy się to nie uda wynieś się z lokalu.

3. Veteran's Hall - porozmawiaj z trenerem i nauczycielem. Pojedź do domu i podnieś z ziemi szkło powiększające. Możesz teraz przypalać mrówki. Gdy zadzwoni telefon, odbierz. Pojedź do kawiarni, pokaż dziewczynie kawałek papieru z kosza i wejdź do środka. Porozmawiaj ze znajdującymi się w kawiarni ludźmi, weź książkę i wypij wszystkie kawy. Gdy już się skończą, skorzystaj z beczki. Pojedź do Veteran's Hall, otwórz właz i wejdź do czołgu. Pojedź do Burgera po jedzenie. Niestety, jazda zakończy się fatalnie i dla pojazdu, i dla Ciebie.

4. Więzienie - podnieś papier toaletowy i mydło. Daj papier gościowi pod pryczą, mydło połóż na środku pomieszczenia. Porozmawiaj z towarzyszem niedoli, a gdy wejdzie strażnik i wywinie orła - zabierz klucze. Idź na dziedziniec, weź poduszkę i ręcznik. Rzuć piłką w strażnika na murze. Idź do celi psycholi, weź aparat fotograficzny, pluszowego misia, klocki i maszynę do elektrowstrząsów. W swojej celi włóż poduszkę pod łóżko. Dorzuć klocki i misia, zamocuj lampę błyskową na aparacie i zrób kilka zdjęć. Znajdź monetę (wykorzystując klucze) i daj ją więźniowi. Wejdź do tunelu. Podłącz maszynę elektryczną do fotela w samochodzie.

5. Rzeźnia - połóż deskę na kuli i skocz na nią. Porozmawiaj z członkami gangu, wróć do rzeźni. Weź tablicę rejestracyjną, ustaw maszynę na pełne obroty. Dostaniesz siekierę. Pojedź na farmę, pogadaj z właścicielem. Udaj się do Veteran's Hall i porozmawiaj z wychowawcą. Odwiedź Burgera. Porozmawiaj z Giną, rzuć hamburgerem w wentylator, potem idź na zaplecze. Znajdziesz łopatę. Ze sklepu zoologicznego weź flamaster, szklane oko i kawałek sznurka. Przy lince znajdziesz gumkę. Dzięki niej z kratki ściekowej w pokoju Todda da się wyciągnąć monetę. Pojedź do kawiarni i kup prezerwatywę w toalecie. Na stacji benzynowej będziesz mógł napełnić ją powietrzem. Daj ją następnie woźnemu w szkole. Pokaż nadmuchaną prezerwatywę i obcęgi psu, będziesz mógł wejść z powrotem do środka. Weź młotek, daj oko kolesiowi z książką. Zdobytą książkę wsuń pod pryczę i podnieś sztuczną szczękę.

6. Koniec - jedź do parku, zamaluj flamastrem napis. Łopatą i młotkiem wydobędziesz z gleby szczątki wiewiórki. Zanieś je do sklepu zoologicznego i porozmawiaj ze sprzedawcą. Zanieś wypchaną wiewiórkę woźnemu. Idź na salę gimnastyczną, wdrap się po linie. Utnij ją, a potem weź wiadro z farbą oraz spis kodów do szafek uczniów. Odszukaj szafkę Giny i wyjmij z niej kluczyki Todda. Pojedź do kawiarni, a potem do Veteran's Hall. W tyłku niedźwiedzia znajdziesz pilota do garażu. Pojedź na farmę, daj chłopu sztuczną szczękę i otwórz garaż pilotem. Wymień tablice rejestracyjne, polej samochód farbą i otwórz drzwi kluczykami. Podjedź pod sklep, poproś panienkę o otworzenie bagażnika, po czym wsiądź do samochodu i odjedź.

Frogger

FRANKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF THE MONSTER (PC CD-ROM)

Gra jest bardzo długa. Minie trochę czasu, zanim ją skończysz. Proponowana kolejność przechodzenia komnat czy zbierania przedmiotów - to tylko jedna z wielu możliwości.

Pracownia doktora Frankensteina - po krótkim wstępie, obrazującym Twoje wspomnienia z egzekucji, obudzisz się leżąc na stole, w pracowni doktora Viktora Frankensteina. Aby uczcić swój sukces, doktor poczęstuje Cię morfiną. Stracisz przytomność. Kiedy ją odzyskasz, znów będziesz leżał na stole. Wstań, a dostrzeżesz, że jedna z rąk nie jest Twoja - to ręka kobieca. Przejdź się po pracowni. Jest tu kilka rzeczy do obejrzenia, na przykład gazeta. Będziesz mógł manipulować kilkoma urządzeniami, ale nie da to natychmiastowego skutku. Podejdź do stołu, przy oknie. Po lewej stronie stoi szafa. Weź zielony kryształ i połóż na stole. Przeczytaj notatki, które leżą pod nim. Teraz podejdź do szafy, po prawej stronie stołu. Weź z niej kawałek materiału i połóż na stole. Zabierz cztery kawałki linki i połącz kryształ z materiałem, żeby uzyskać spadochron. Spadochron wyrzuć przez okno. Kryształ upadnie na mury zamkowe, skąd później będziesz mógł go zabrać.

Wieża wiatrów - wejdź po drabinie na szczyt wieży. Obok latawca, na murze jest tabliczka z brązu oznaczona rzymską cyfrą II. Przerysuj z niej układ planet. Układ ten związany jest z wiatrem i przyda Ci się w dalszej części gry, w planetarium. Wróć do środka.

Pokoje poniżej i taras - w podłodze pracowni doktora znajduje się klapa, która umożliwi zejście na dół. Znajdź ją i otwórz. Zejdź po schodach do pomieszczenia z wielkim zwojem przewodów elektrycznych (Tesla Coil). Na podłodze stoi skrzynia, a w środku leżą notatki do przeczytania. Znajdziesz też drzwi prowadzące na taras. Idź tam. Na tarasie, pod metalową szalą, leżą kule armatnie. Połóż jedną kulę na szali i wciągnij na górę za pomocą liny. W ten sposób strącisz poroże. Weź z niego linę i poprowadź ją do wyrwy w murze, która jest po prawej stronie. Zsuń się po linie i wejdź przez okno do środka - odkryłeś pierwsze tajne przejście.

Tajne przejście - miejsce, do którego dotarłeś stanowi część kompleksu ukrytych korytarzy. Zejdź na dół po drabinie. Znajdziesz się w pomieszczeniu z niewielkim stołem. Będzie to bezpieczne miejsce dla Twojego przyszłego eksperymentu. Jest tu również druga drabina prowadząca na dół. Idź tam, a dotrzesz do drzwi. Odsuń je za pomocą mechanizmu (zepsuje się). Napraw go (w tym celu umieść małe koło zębate na górze, duże pośrodku, a średnie na dole) i użyj powtórnie. Teraz drzwi otworzą się bez problemu i odsłonią przejście do hallu zamkowego.

Zamek - znajdziesz sporo pokoi, które musisz odwiedzić. Tam, gdzie nie ma sensu wchodzić, drzwi będą zamknięte. Korytarze są zagmatwane i wyglądają identycznie, łatwo więc się zgubić. Spróbuj rysować mapę. Teraz pomieszczenia, które warto odwiedzić. 1. Jadalnia - kiedy wejdziesz do hallu przez przejście za gobelinem, idź prosto do podwójnych drzwi. Prowadzą do jadalni. W środku spotkasz doktora. Po jego wyjściu weź torbę stojącą przy kominku i przeczytaj notatki. Z torbą podejdź do stołu i schowaj w niej udko kurczaka, będzie potrzebne do eksperymentu. Pamiętaj, żeby chować do torby wszystkie notatki i wszystkie napotkane przedmioty. 2. Spiżarnia - wyjdź z jadalni drzwiami przy kominku i idź na wprost. Dotrzesz do spiżarni, gdzie znajdziesz inne notatki. I tym razem odwiedzi Cię doktor. 3. Podwórze - aby ułatwić sobie powrót do hallu, idź przez jadalnię. W hallu udaj się do drzwi stojących naprzeciwko wielkich schodów. Wyjdź na zewnątrz, znajdziesz się na podwórzu. W dole ukaże Ci się rozkład labiryntu. Przerysuj go i zatrzymaj na później. Teraz skręć w prawo i podejdź do drugiego drzewa. Na ziemi znajduje się tabliczka z brązu (numer IV) - związana z górami. Przerysuj układ planet. Zauważysz linę przy drzewie, ale posłużysz się nią dopiero po znalezieniu kotwicy. Idź dalej, aż do stawu. Teraz spójrz w górę. Będziesz musiał wdrapać się po murze, żeby zabrać wyrzucony wcześniej kryształ. Kamienna ścieżka, po której wchodzisz, rozwidla się. Interesuje Cię tylko lewa odnoga. Idź dalej, aż do podwójnych drzwi. Obróć się w stronę zamku. Na murku przy fontannie znajduje się kolejna tabliczka (numer III) związana z wodą. Przerysuj układ planet. Wróć do zamku. 4. Pokój po pożarze - aby dostać się do niego z hallu wejdź po schodach (te po prawej) na górę. Skręć w prawo i wejdź w drugie drzwi po lewej. Znajduje się tutaj ostatnia już tabliczka z brązu (numer I) związana z ogniem.

Wróć do przejścia, którym wszedłeś. Idź na górę. W pomieszczeniu ze stolikiem zostawisz kryształ i nogę kurczaka. Będziesz musiał donieść

jeszcze baterię i kable (są w pomieszczeniach pod pracownią). Kiedy dotrzesz do pracowni weź notatki, leżące na szafie przy stole. Następnie zejdź na dół do pomieszczenia ze zwojem. O schody oparta jest deska. Weź ją i zatkaj dziurę w schodach prowadzących do następnego pomieszczenia na dole. Na środku stoi stolik z lampą, w kącie leży aparatura, jest też dwoje drzwi. Podejdź do aparatury i weź baterię oraz zwój kabli. Możesz podłączyć kabel (leży na stole) do przełączników. Uaktywnisz głowę bądź rękę, w zależności od połączenia. Ostatni przełącznik (licząc od lewej) odłącza lodówkę, w ten sposób umożliwiając przejście do następnego pomieszczenia (lód blokował drzwi). Za drzwiami jest coś w rodzaju magazynu. Znajdziesz tam łom i kilka notatek. Trafisz na drzwi z zamkiem szyfrowym. Aby je otworzyć musisz dwa pierwsze przełączniki (licząc od lewej) przesunąć do góry, trzeci na dół, czwarty do góry i piąty na dół. Dostaniesz się do kolejnego pomieszczenia. W środku na wózku znajdziesz notatki. Pod ścianą stoi dziwna maszyneria, a obok niej, po lewej stronie, szafka z mózgami w słoikach. Weź dowolny mózg (i tak warto sprawdzić wszystkie) i połóż go na metalowej miseczce. Przytknij do niego metalowe ramię i włącz przełącznik. Usłyszysz przedśmiertne słowa ofiary. To doświadczenie zostało opisane w notatkach znajdujących się w tej komnacie. Ponieważ drzwi do dalszych pomieszczeń będą zamknięte - wróć tam, skąd przyszedłeś. Podejdź do stolika stojącego na środku i otwórz szufladę. Znajdziesz w niej klucz i notatki. Kluczem otwórz drugie drzwi. To Twoja sypialnia. W jednej z szafek znajduje się tajne przejście, które łączy się z kompleksem ukrytych korytarzy. Narysuj sobie plan.

Ukryte korytarze - gdy wyjdziesz z sypialni, na lewo znajdziesz odnogę - ślepy zaułek. Znajdują się tam okna pozwalające obserwować pomieszczenia z ukrycia. Skręć w prawo - dojdziesz do skrzyżowania. 1. Prawa odnoga prowadzi do schodów piętro wyżej, gdzie jest krata oraz drabina. Przez kratę widać pokój ze zwojem elektrycznym. Po drabinie można wejść jeszcze wyżej i przez kratę dostać się do pracowni doktora. 2. Lewa odnoga kończy się drabiną prowadzącą w dół. Aby tam dojść, trzeba minąć dwa skrzyżowania, dwa razy skręcając w prawo. Kolejne skrzyżowanie na niższym poziomie. Prawa odnoga prowadzi do paleniska, gdzie nie będziesz mógł wejść (na razie). Idź więc prosto. Przejście zabito deskami, oderwij je łomem (łomu użyj na gwoździach). Dalej korytarz skręca dwa razy w prawo, potem dwa razy w lewo, tworząc przewróconą literę S. Za ostatnim zakrętem, na murze, znajduje się tabliczka. Dalej znowu deski blokują przejście, za nimi drabina prowadzi w dół. Na tym poziomie znajduje się drugie przejście do hallu zamkowego. Żeby je otworzyć musisz pociągnąć dźwignię. Korytarz jest zablokowany przez gorącą parę.

Czas na eksperyment - masz już wszystkie potrzebne przedmioty. Udaj się do pokoju, gdzie zostawiłeś kryształ i udko kurczaka. Skorzystaj z przejścia za gobelinem. Połóż na stole baterię, kable i notatki mówiące o eksperymencie. Kablami połącz oba końce kryształu z baterią. Na pierwszy rzut oka wyda Ci się, że eksperyment się nie udał - rozżalony i głodny zjesz kurczaka. Stracisz przytomność. Obudzisz się w swoich wymiotach, poruszających się (a jednak eksperyment się powiódł). Przed Tobą leży kotwica. Schowaj ją do torby. Wyjdź, a spotkasz doktora, który Ci każe oddać notatki. Zignoruj go. Idź do liny przy drzewie. Przywiąż do niej kotwicę i rzuć do okna. Po linie wejdziesz do pomieszczenia z akwarium. W środku przesuń stół pod drzwi. Wejdź na stół - obie siekiery opadną. Drzwi będą otwarte, ale jeszcze nie wychodź. Idź do stołu przy ścianie, leżą tam notatki. Następnie podejdź do akwarium. Odsuń klocek, blokujący koło i przesuń akwarium pod palenisko. Podejdź do paleniska i spuść żyrandol na akwarium (musisz pokręcić kołowrotkiem). Woda zaleje ogień - przejście do ukrytych korytarzy będzie otwarte. Idź do biblioteki: prosto, przy ścianie w lewo, prosto, na zakręcie w prawo, prosto do drzwi.

Biblioteka - weź halabardę i przysuń sobie drabinę. Po drabinie zejdź na dół i przeczytaj notatki. Podejdź do szafy z książkami. Na szafie będzie stała waga. Przestaw odważnik z jednej szali na drugą, otworzy się tajemne przejście. Wejdź tam. Natkniesz się na rurę buchającą parą. Zakręć zawór. Wróć do biblioteki i wyjdź drzwiami na parterze. Znajdziesz się na I piętrze zamku. Teraz zejdź do hallu, gdzie czeka na Ciebie doktor. Rób dokładnie to, co Ci powie. Jeśli nie posłuchasz, zastrzeli Cię. Doktor zaprowadzi Cię do lochu, zakuje w kajdany i wychłoszcze.

Ucieczka z lochu - po wyjściu doktora spójrz na swoją kobiecą rękę. Jest na tyle mała, że kajdany jej ściśle nie obejmują i możesz ją wyciągnąć. Ktoś poda Ci przez kratę klucz. Sięgnij po niego i uwolnij drugą rękę. Podejdź do kraty znajdującej się przy wejściu do lochu. Otwórz ją i wejdź do środka. Dojdziesz do jaskini. Idź prosto. Wybierz korytarz prowadzący prosto, drugi wiedzie do ukrytych korytarzy. Możesz pójść w prawo lub w lewo. Odnoga po prawej zaprowadzi Cię do ogródka. Drugie przejście (po lewej) zawiedzie Cię do labiryntu. W labiryncie musisz odnaleźć czaszkę. Będzie tam biegał żuczek, zabierz go. Następnie znajdź rośliny owadożerne i daj jednej żuczka. W tym momencie druga się otworzy i będziesz mógł wyjąć nożyce. Nożycami posłużysz się, aby wyciąć chwasty, które blokują dostęp do włazu prowadzącego do planetarium.

Planetarium - zejdź na dół i pociągnij dźwignię znajdującą się po lewej stronie. Idź prosto i wejdź na górę po drabinie. Znajdziesz się w pomieszczeniu z czterema drzwiami ponumerowanymi od I do IV i maszyną z planetami. Drzwi otwierają się za pomocą maszyny. W tym celu musisz odsłonić 2 odpowiadające sobie zaślepki. Górny rząd pokazuje żywioły, a dolny rzymskie cyfry. Oto jakim elementom odpowiadają poszczególne tabliczki: tabliczka I - ogień, tabliczka II - wiatr, tabliczka III - woda, tabliczka IV - góry. Teraz pokręć kółkiem. Planety zaczną się obracać i musisz zatrzymać je w położeniu, jakie widziałeś na odpowiedniej tabliczce. Następnie pociągnij za dźwignię. Drzwi otworzą się. Drzwi 1 - kopalnia, drzwi 2 - zawalony korytarz, drzwi 3 - piwniczka z winem, drzwi 4 - mauzoleum.

Mauzoleum - znajdują się tutaj urny z prochami przodków doktora. Znajdź w szufladzie notatki. Niektóre z nich będziesz mógł zabrać. Podczas lektury okaże się, że doktor ma z Tobą znacznie więcej wspólnego, niż się wydawało na początku.

Piwniczka z winem - to labirynt. Idź: prosto, prosto, prosto, w prawo, prosto, w lewo, prosto, w prawo, prosto, w lewo, prosto, prosto. Dostaniesz się do odlewni. Po lewej stronie, zaraz przy wejściu, znajdują się stalowe drzwi, które otworzysz za pomocą dźwigni. Trochę dalej są schody. Te po prawej prowadzą do pokoju z notatkami. Notatki te to instrukcja obsługi urządzenia sterującego pracą pieca. Schody po lewej prowadzą do tego urządzenia.

Kopalnia - zbadaj kopalnię. Musisz uruchomić wszystkie trzy taśmociągi, które się w niej znajdują. Od wejścia prowadzą dwie odnogi. Jedną zobaczysz, kiedy obrócisz się w lewo, drugą masz przed sobą. Lewa prowadzi do pierwszego taśmociągu. Następnie idź prosto. Dojdziesz do rozwidlenia - przed Tobą 3 korytarze. Ten po lewej to ślepa odnoga, ten pośrodku prowadzi do drugiego taśmociągu, ten po prawej w głąb kopalni. Stojąc na skrzyżowaniu spotkasz rękę, która do Ciebie przemówi. Zaproponuje Ci pójście w prawo. Możesz śmiało za nią podążać, zaprowadzi Cię aż do ukrytej przystani. Jeśli pójdziesz prawym korytarzem - zaraz po wejściu, po prawej stronie zauważysz (musisz się najpierw obrócić) wejście do pomieszczenia z kołem wodnym. Korytarz prowadzi dalej, aż do następnego rozwidlenia z trzema odnogami. Lewa - na przystań, środkowa - do trzeciego taśmociągu, a prawa - do ślepego zaułka.

Koło wodne - zbliż się do koła i zakręć zawór. Podejdź do drzwi opasanych łańcuchami. Podnieś łańcuch leżący na ziemi i przymocuj do koła. Odkręć zawór. Koło znów zacznie się kręcić, a drzwi zostaną wyrwane z zawiasów. Zanim wejdziesz w to nowo otwarte przejście pociągnij za dźwignię po prawej stronie. Przejście prowadzi z jednej strony do maszyny kruszącej rudę, a z drugiej - do odlewni. Aby dojść do maszyny idź w lewo. Dotrzesz do stalowych drzwi. Pociągnij za dźwignię, otworzą się. Jeśli nie, znaczy, że nie przestawiłeś dźwigni w pomieszczeniu z kołem wodnym. Za drzwiami stoi drabina. Wejdź na górę. Zobaczysz maszynę, której szukasz.

Ukryta przystań - do przystani zaprowadzi Cię ręka. Podejdź do końca pomostu i obróć się w lewo. Podnieś aparat tlenowy (starodawny hełm z rurą) i harpun. Uruchom pompę powietrzną. Możesz teraz zejść po drabince pod wodę. Po prawej stronie pływa kartka papieru, przeczytaj ją. Obróć się w prawo i zastrzel ośmiornicę. Następnie popłyń prosto i obejrzyj kufer wypełniony złotem. Wróć z powrotem na górę, a później do kopalni. W tym celu wychodząc z przystani musisz skręcić w prawą odnogę. Lewa wyprowadzi Cię na podwórze zamkowe.

Maszyna krusząca rudę - aby móc cokolwiek tutaj zrobić, uruchom wszystkie trzy taśmociągi w kopalni. Następnie odszukaj i uruchom czwarty taśmociąg znajdujący się w tym pomieszczeniu. Jeśli wszystko jest jak należy, powinien przetransportować rudę. Podejdź do panelu kontrolnego na środku pomieszczenia. Dźwignią uruchamiasz maszynę. Czerwony przycisk uaktywnia pierwszą prasę, a czarny drugą. Musisz dwukrotnie skruszyć nadchodzące skały. Kiedy skruszysz wystarczającą ilość, usłyszysz jak spadają do wagonu.

Transport wagonikiem - idź wzdłuż torów, aż dojdziesz do rozjazdu i kolejnego panelu kontrolnego. Przestaw suwnicę, żeby tory prowadziły w głąb kopalni, a nie do odlewni. Idź w głąb, aż dojdziesz do następnego

rozjazdu. Musisz go przestawić w lewo, tak żeby wagon mógł skręcić i dojechać do pomieszczenia z klapą w suficie. Wróć do pańelu kontrolnego i pociągnij tylko za lewy przełącznik. Wagon pojedzie do pomieszczenia z klapą. Idź za nim i przyczep mu do haka łańcuch. Wróć do panelu kontrolnego, pociągnij oba przełączniki, najpierw prawy, a później lewy. Wagon wróci wyrywając klapę. Przestaw zwrotnicę, żeby wagon mógł wjechać do odlewni. Wyłącz prawy przełącznik i pociągnij za lewy.

Odlewnia - idź do zwoju i upewnij się, że przełącznik jest w dolnym położeniu. Teraz do sterownika (lewe schody). Instrukcja obsługi znajduje się w zapiskach, które wziąłeś z sąsiedniego pomieszczenia (prawe schody). Oto, co musisz zrobić: 1. przesuń środkową gałkę w prawo - szczypce przemieszczą się nad wagon; 2. pionową gałkę pociągnij do dołu - ruda została nabrana, a następnie do góry; 3. środkową gałkę przesuń w lewo - szczypce ustawią się nad piecem; 4. pionową gałkę pociągnij w dół, a później do góry; 5. podnieś temperaturę do maksimum - wskaźnik powinien wjechać na czerwone pole; 6. dolnym pokrętłem ustaw napięcie na 80 woltów; 7. włącz prąd; 8. pionową gałkę pociągnij w dół, a następnie do góry - szczypce wyciągną z pieca biały kryształ; 9. środkową gałkę przesuń w prawo - szczypce przesuną się nad wagon; 10. pociągnij pionową gałkę - szczypce położą kryształ w wagonie. Idź do zwoju elektrycznego i przestaw przełącznik w górę. Idź do panelu kontrolnego w kopalni, pociągnij za oba przełączniki. Gdy wagon wróci, dźwignią przestaw zwrotnicę w prawo, pociągnij za lewy przełącznik, wyłączając wcześniej prawy. Idź za wagonem do klapy. Po drabinie wejdź na górę. Znajdziesz się w mieszalni.

Mieszalnia - podejdź do panelu kontrolnego. Jeśli przełączniki nie będą chciały działać, to znaczy, że w odlewni nie włączyłeś zwoju elektrycznego. Oto co masz zrobić dalej: 1. przestaw górną gałkę w prawo - szczypce wyciągną biały kryształ z wagonu; 2. przestaw górną gałkę w lewo - kryształ zostanie umieszczony w mieszalniku. Podejdź do niego. Napuść wody, a później kwasu (w tym celu musisz odkręcić zawory znajdujące się na rurach). Włącz przełącznik - rozpocznie się proces mieszania. Gdy proces będzie zakończony, pociągnij za niewielką dźwignię znajdującą się na spodzie. Biała ciecz wypełni szklany pojemnik. Wróć do panelu kontrolnego. Przestaw górną dźwignię w lewo. Przesuń w dół gałkę po lewej. Włącz przełącznik prądu w lewym górnym rogu. Pokrętłem ustaw prąd na 80 woltów. Po zakończeniu procesu, kiedy kryształ będzie zielony, pociągnij za gałkę po lewej. Szczypce zabiorą kryształ do windy. Podejdź do niej i naciśnij czerwony guzik.

Spotkanie z doktorem - odszukaj doktora (znajduje się w laboratorium zoologicznym - za pomieszczeniem z mózgami). Podejdź potem do biurka i weź notatki, przeczytaj je i schowaj do torby. Obróć się w prawo i spróbuj wyjść. Doktor zawróci Cię i wymierzy w Ciebie pistolet. Natychmiast odwróć się i uciekaj przez drzwi. Jeśli będziesz zwlekał - zginiesz. Wyjdź z zamku i skieruj się do drzwi wyjściowych. Zostaniesz zatrzymany przez sędziego Rothendusha i Vladimira. Odwróć się i uciekaj do zamku. Gdy będziesz w środku, wejdź na górę po schodach (te po prawej), skręć w lewo, idź do końca korytarza i skręć w prawo. Idź dalej, aż do pomieszczenia za uchylonymi drzwiami. W środku znajdziesz lustro. Spojrzyj w nie. Zobaczysz za nim dziewczynę, która rozbije lustro i każe Ci iść za sobą. Sara zaprowadzi Cię do jaskini, gdzie będziesz bezpieczny. Napij się wody, którą Ci poda. Porozmawiajcie. Gdy poprosi o wino, podejdź do beczki, gdzie stał Twój kubek z wodą, weź gałąź i przesuń beczkę pod szafę. Gałęzią ściągnij butelkę i daj ją Sarze. Rozmowa będzie się toczyć dalej. W pewnym momencie Sara krzyknie. Ze ściany wysunęła się ręka, odpędź ją kamieniem. Sara będzie chciała spotkać się z doktorem, a Ty będziesz jej chciał pokazać mauzoleum. Skieruj się do planetarium i otwórz drzwi 4. Pokaż Sarze notatki. Niewielki wstrząs spowoduje zawalenie się korytarzy. Tylko drzwi 2 pozostaną otwarte. Wejdź do środka (Sara już tam będzie). Znajdziesz się w dużej jaskini. Podejdź do drabiny. Oto właściwa droga: do góry, do góry, prawą drabiną do góry, lewą drabiną do góry, a później cały czas tylko do góry. Gdy Sarę złapie potwór, podaj jej rękę, żeby ją wyciągnąć. Po wyjściu znajdziecie się w jaskini z drabiną, która wyprowadzi Was do ogrodu. Idź teraz do ukrytej przystani. W środku znajdziesz list i bombę. Sara powie, żebyś nie rozbrajał bomby.

Obserwatorium - doktor znajduje się w obserwatorium. Aby się tam dostać wejdź po schodach (te po lewej) na górę. Idź prosto, skręć w lewo, wejdź po schodach na górę, skręć w prawo, jeszcze raz w prawo, a dalej prosto i w lewo. Wejdź do środka i idź do doktora stojącego pod oknem. Rozpocznie się dyskusja. W przerwie idź obejrzeć notatki leżące na stole, a następnie wróć posłuchać dalszego ciągu dyskusji. Doktor wyjdzie. Idź za nim. Zamknie Was na klucz. Wróć do Sary stojącej przy oknie i spójrz przez teleskop na ogród. Zobaczysz, jak prowadzą Twoją córkę do ukrytej przystani. Podejdź do kraty w ścianie. Przestaw stół pod kratę, a z biurka wyciągnij klucz. Otwórz kratę kluczem. Niestety, upadnie Ci na podłogę za drugą kratę. Odsuń stół. Idź do drugiej części, gdzie koło teleskopu, na stole, będzie leżał magnes. Wyciągnij magnesem klucz, przystaw stół pod kratę i otwórz ją. Sara wyjdzie i otworzy drzwi od zewnątrz, ale doktor ją zastrzeli. Idź po Gabrielle do przystani. Jest martwa, ale będziesz mógł ją wskrzesić. Podnieś ciało z podłogi i zanieś do laboratorium doktora na szczycie wieży.

Zakończenie - połóż Gabrielle na stole. Idź do windy i wyciągnij kryształ. Zamocuj uchwytami na stole. Idź do panelu kontrolnego. Upewnij się, że trzy przełączniki ustawione są w prawo, a dwa do góry. Pociągnij za dźwignię - stół pojedzie na górę. Idź na dach i sprawdź siłę wiatru. Kiedy wskaźnik znajdzie się między 10 a 20, wypuść latawiec. Zejdź na dół do zwoju (Tesla Coil) i przestaw przełącznik w górę - wskazówka na różowym polu. Wróć do laboratorium doktora i przy panelu kontrolnym przesuń trzy przełączniki w lewo. Jeżeli się powiodło - Gabrielle żyje. I to już jest koniec.

Hombre

MISJA HAROLDA (PC)

Spróbuj wyjść przez drzwi z lewej strony ekranu. Zostaniesz porwany i znajdziesz się w kwaterze Wirusa. Po rozmowie z szefem trafisz do celi. Rozejrzyj się trochę po pomieszczeniu, po chwili powinieneś ujrzeć nad łóżkiem holograficzny wizerunek jednego z członków ruchu oporu. Porozmawiaj z nim (dostaniesz klucz pod koniec rozmowy). Wygrzeb kluczem dziurę w ziemi i ewakuuj się.

Znajdujesz się w miejscu, w którym rozpocząłeś zabawę. Tym razem możesz wyjść drzwiami. Za nimi znajduje się stacja metra. Pogadaj z żołnierzem, lecz nie zadawaj wścibskich pytań, bo Cię aresztuje. Następnie porozmawiaj z siedzącym obok dziadkiem. Opowie o panujących w państwie obyczajach i otworzy przejście. Zejdź na dół, odszukaj pływającą w kanale skrzynkę oraz burak. Ustaw skrzynkę na końcu korytarza i włóż do niej burak. Kiedy wrócisz do komnaty, znajdziesz w skrzynce szczura. Wrzuć go do rury i podnieś granat, który z niej wyleci. Będziesz mógł nim wysadzić kratę i dostać się przed bar. Zerwij garść winogron, pogadaj ze stojącą przed drzwiami panienką. Weź od niej perfumy i wejdź do środka. Masz teraz okazję pobawić się plakatem wirtualnym. Po chwili znajdziesz się w jego wnętrzu. Weź z ziemi kamień oraz kraba. Musisz odciągnąć uwagę Pożeracza Bajtów. Żeby to osiągnąć, wrzuć kamień do kałuży. Skorzystaj z okazji i zabierz Pożeraczowi solniczkę. Posól ostrygę stojąc na niej, dzięki temu uda Ci się dostać na skalną półkę. Zatkaj słoniowi trąbę krabem i zejdź w dół przez paszczę. Znajdziesz się z powrotem w barze. Pójdź w prawo, pod pomnik. W krzakach znajdziesz garnek, który możesz napełnić błotem przy wejściu do kanału. Wlej do garnka perfumy, dosyp soli i dorzuć winogrona. Daj tę miksturę do spróbowania pijakowi siedzącemu koło pomnika. Przeszukaj resztki delikwenta - powinieneś znaleźć trochę ubrań oraz kartę. Wróć na stację metra i porozmawiaj z żołnierzem. Zadeklaruj chęć bycia tajnym agentem i pokaż mu zdobytą kartę. Dostaniesz odznakę szpiega. Idź z powrotem do baru.

Spróbuj porozmawiać z siedzącą przy barze panienką, a następnie z facetem. Nastrasz go, pokazując odznakę i weź klucz. Idź do łaźni. Zostaniesz aresztowany i zamknięty w WC. Po chwili zjawi się Twój znajomy z ruchu oporu, a troszkę później typ z konkurencyjnej organizacji. Dojdzie do małej różnicy zdań. Przeszukaj ciało - powinieneś znaleźć kluczyki. Wyjdź na ulicę i idź do warsztatu. Przesuń deskę i poczekaj, aż pojawi się duch. Pogadaj chwilę i zgódź się mu pomóc. Połóż deskę na progu i przejdź koło bramy. Gdy zacznie Cię gonić strażnik, ukryj się w ubikacji. Jak sobie pójdzie, podnieś kartę magnetyczną, którą zgubił. Porozmawiaj z duchem i wypróbuj kartę na konsolce sterowania pojazdu. Okaże się, że jest nieprzydatna - możesz się o tym przekonać pokazując ją duchowi. Przyjrzyj się konsoli i podłącz kable. Wpisz kod odblokowujący silnik, włóż kluczyki do stacyjki i jazda.

Poleć do systemu graficznego, weź rzeczy z bagażnika i wyjdź ze statku. W porcie znajdziesz szpadel. Odszukaj maszynę do rozmieniania pieniędzy i zaklej otwór. Poczekaj, aż ktoś skorzysta z automatu i wyjmij monetę śrubokrętem. Wróć na statek, leć do systemu cmentarnego. Znajdź oznaczone miejsce na ziemi, wykop grób, pochowaj ciało mechanika pokładowego. Po chwili dostaniesz informacje o jednym z agentów ruchu oporu. Wróć do systemu graficznego i zagadnij szwendającego się tam dzieciaka. Dowiesz się wielu ciekawych rzeczy. Leć do systemu bibliotecznego. Kup sobie hot-doga z automatu, odwiedź bibliotekę. Nie

przejmuj się tym, że drzwi są zamknięte. Wystarczy rozbroić śrubokrętem okienko do piwnicy i już jesteś w środku. Wejdź do znalezionego plakatu i pociągnij za dźwignię wystającą z kolumny. W szczelinie po drugiej stronie znajdziesz sznur. Gdy go obejrzysz, odłóż i wejdź po drabinie na górę. Przywiąż linę do klatki z ptakiem, zejdź na dół i drugi raz zajrzyj do szczeliny. Weź ptaka. Pomoże Ci dostać się do drugiej drabiny. Wejdź po niej i podejdź do taśmociągu. Gdy pojawi się na nim rzeźba, złap ją używając liny i zejdź na dół. Postaw rzeźbę na zapadni i zawołaj artystę. Pociągnij za dźwignię w momencie, gdy będzie stał na zapadni. Wejdź na taśmociąg. Gdy dojedziesz do drzwi, odkręć zawiasy śrubokrętem i wejdź do biblioteki. Odszukaj mapę i wracaj do statku. Poleć do systemu K2/K7.

Weź ze śmietnika butelkę i stłucz ją o skałę. Podnieś denko i idź do punktu obserwacyjnego. Spróbuj porozmawiać ze znajdującym się tam facetem. Wspomnij o czerwonym bajcie, daj mu denko oraz mapę. Gdy ustali położenie systemu G1, udaj się tam natychmiast. Po opuszczeniu statku musisz sforsować bramę. Po chwili staniesz wobec następnego problemu - smoka. Przywiąż linę do słupa i zejdź w dół. Odkręć zawór i podpal gaz zapałką potartą o instalację. Weź słoik i wyjdź na górę. Odszukaj owczarza na fermie i porozmawiaj z nim. Postrasz kolesia wilkiem, a kiedy odbiegnie - weź owczą skórę, patyki i leć do systemu bibliotecznego. Zejdź do piwnicy, podnieś miskę, postaw ją na zlewie, odkręć kran i poczekaj, aż się napełni. Wstaw do garnka słoik, przykryj go miską i zapal gaz. Poczekaj, aż proces dobiegnie końca i weź słoik ze spirytusem. Leć do systemu G1. Wsadź słoik i hot-doga w owczą skórę i zaklej ją elegancko. Przymocuj cztery patyki i tak zrobioną owcę daj smokowi. Gdy kopnie w kalendarz, weź czerwony bajt i zwiewaj do systemu graficznego. Zaoferuj właścicielowi kantoru swój statek. Schowaj bilet na prom, który otrzymasz od niego. Znajdziesz się w systemie Pikseli. Idź do pałacu Wirusa, strażnikowi przed bramą pokaż czerwony bajt. Wejdź do środka i skończ z tyranem.

Frogger

TOP GUN - cz. 3 (PC CD-ROM)

KOREA

Misja 1

Pierwsza misja i od razu problemy. Ty i Raven startujecie na BARCAP. Wariant uzbrojenia: #2. Zaraz po Was wystartuje Stinger i poleci na patrol. Nagle, na północ od lotniskowca, pojawią się dwa MiG-i 23. Zignoruj je, to tylko pozorowany atak. Leć zgodnie z planem. W pewnym momencie Stinger zamelduje o SZEŚCIU kontaktach radarowych. Na zachód od Kitty Hawka pojawią się cztery Badgery w eskorcie dwóch MiG-ów 29. Nawet jeśli będą czegoś szukały, zostaw je Raven. Uważaj, każdy z bombowców jest uzbrojony w cztery rakiety pow.-woda. Gdy je wystrzelą, pożegnaj się z lotniskowcem. Najpierw odpal dwa Phoenixy do MiG-ów 29. Oba prawdopodobnie ocaleją, ale przez jakiś czas zajmą się unikami. Pozostałe dwa Phoenixy odpal do dwóch Badgerów. Namierz trzeci i kiedy znajdzie się w zasięgu - poślij mu Sparrowa. Jeśli przeżyje trafienie, poślij drugi, lub jeśli jesteś już blisko, Sidewindera. Drugim Sidewinderem potraktuj ostatni bombowiec. Potem wystrzel do niego ostatni pocisk. Uwaga! Jeśli, mimo wszystko, któryś Badger zdoła odpalić rakiety, włącz dopalacz i goń za nimi. Zestrzel ile się da działkiem. Dwa pociski możesz zostawić obronie przeciwlotniczej lotniskowca, ale więcej NIE! Teraz Raven powinna zdjąć oba MiG-i (jeśli przeżyły Twój atak). Wracaj do domu.

Misja 2

Stoisz na katapulcie, gotowy do startu. Wariant uzbrojenia: #2. Na początku będziesz świadkiem walki Stingera i Bronco'a z dwoma MiG-ami 21 i dwoma MiG-ami 23. Powinni zestrzelić przynajmniej jeden, zanim spadną. Teraz startuj. Niedaleko wrogich myśliwców pojawi się samotny Bear. Odpal do niego dwa Phoenixy (dla pewności). Pozostałe dwa poślij MiG-om. Bear wystrzeli dwa pociski Cruise, wycelowane w lotniskowiec. Rakietami ich nie zestrzelisz, więc przepuść je, natychmiast zawróć i skasuj działkiem z odległości mniejszej niż jedna mila. Teraz skręć w stronę ocalałych MiG-ów i dokończ sprawę Sparrowami. Wracaj na lotniskowiec.

Misja 3

Ty i Raven eskortujecie cztery Intrudery, mające zbombardować kolumnę pancerną. Wariant uzbrojenia: #2. Spokojnie leć za Intruderami. Nagle pojawią się trzy MiG-i 21 broniące kolumny. Nie strzelaj, poczekaj spokojnie, aż Raven wykończy dupków. W tym czasie na dopalaczu skieruj się nad cel. Broni go jedna wyrzutnia SAM-ów. Pozwól, aby Cię namierzyła i spokojnie pozbądź się SAM-ów. Jeśli nie zrobisz tego, wyrzutnia namierzy Raven i sprowadzi ją na ziemię, a w zbliżającej się walce każdy Tomcat jest na wagę złota. Jeżeli jednak Raven zostanie zestrzelona, nie przejmuj się. Wszystko jeszcze przed Tobą. Najpierw pojawią się dwa MiG-i 29, uzbrojone w rakiety pow.-woda. Ich celem jest uszkodzony krążownik Shiloh. Bardzo szybko namierz je i poślij każdemu dwa Phoenixy. To je wyeliminuje. Zaraz po nich na scenę wkroczy eskorta - trzy MiG-i 29. Jeden z nich to Nomad. W tym czasie z lotniskowca wystartuje wsparcie - Pootsie i Gordo. Złap najbliższego MiG-a na celownik i odpal dwa Sparrowy. To powinno go załatwić. Jeśli nie, popraw Sidewinderem. Kolejny MiG (jeśli nie zostanie wcześniej sprzątnięty przez kogoś innego) będzie się dobierał do Intruderów, więc odpal do niego ostatni pocisk, a potem wykończ działkiem. Nomad prawdopodobnie gdzieś się zawieruszy i zwieje do chaty. Gdy wszystkie MiG-i znikną z radaru, wracaj na pokład.

Misja 4

BARCAP. Ty i Raven. Misja nocna. Wariant uzbrojenia: #2. Niedaleko od lotniskowca krąży samotny E-2C Hawkeye. Podążaj zgodnie z planem. Nagle, dosyć blisko samolotu i okrętów, pojawią się dwa MiG-i 29. Możesz posłać im po jednym Phoenixie, tak dla pewności. I tak, prędzej, czy później, Shiloh je zestrzeli. Wtedy jednak zdążą dopaść E-2C. Jako pomoc pojawią się Jetset i Turtle. Ich zadaniem jest eskorta samolotu radarowego, ale... Nagle pojawią się dwa kolejne klucze po dwa MiG-i 29. Tym razem prawie na pewno dostaną Hawkeye'a. Odpal dwa pozostałe Phoenixy i wal Sparrowami. Strzelaj szybko! Do walki włączą się też pozostałe Tomcaty. To nie powinno być trudne. Po zestrzeleniu wszystkich MiG-ów, wracaj na lotniskowiec. Nie przejmuj się, jeśli wrogowi uda się zestrzelić E-2C. I tak zaliczysz misję, jeśli wrócisz na pokład.

Misja 5

Rozpoznanie. Lecisz sam za trzema Hornetami. Wariant uzbrojenia: #4. Spokojnie leć w odl. 5 mil za Hornetami, na wysokości nie przekraczającej 4000 stóp. Kiedy zbombardują cel, zrób zdjęcia, jednak nie zużyj całego filmu, gdyż misja obfituje w niespodzianki. Dostaniesz wiadomość, że jest jeszcze jedno miejsce do sfotografowania. Poleć według namiarów nawigacyjnych. Nagle, jakieś 15 mil przed Tobą, pojawią się dwa Mi 24 Hind. Wznieś się ponad szyty gór, znajdujących się między Tobą a śmigłowcami, i każdemu przydziel Sidewindera. Potem z wysokości 3800-4000 stóp sfotografuj ich bazę. Uważaj na ogień przeciwlotniczy. Poniżej 3500 stóp co najmniej Cię uszkodzą. To jeszcze nie koniec. Na scenę wkroczy samotny MiG 29, pilotowany przez kobietę! Uciekaj [przed babą?! - don Pedro]. W pewnym momencie Merlin stwierdzi, że wróg jest zbyt blisko i musicie walczyć. Namierz MiG-a i odpal oba Sparrowy. Jeden na pewno nie wystarczy. Jeśli któryś zawiedzie, musisz walczyć działkiem. Jeśli oba trafiły, spokojnie dostarcz zdjęcia na pokład. Za walkę dostaniesz opr...

Misja 6

MIGCAP. Ty i Stinger musicie oczyścić niebo dla trzech B-52, mających zbombardować kolumnę pancerną. Wariant uzbrojenia: #2. Po starcie musisz wspiąć się na pułap Stratofortec. Leć sobie obok nich i czekaj. Nagle na radarze zobaczysz dwa MiG-i 29. Odpalą po jednym pocisku Alamo do bombowców. Natychmiast każdemu poślij po jednym Phoenixie. Jeśli tego nie zrobisz, odpalą następne rakiety i mogą sprzątnąć któryś bombowiec. Tak, będą zajęte unikami, co jednak nie powinno im pomóc. Potem B-52 zbombardują cel. W drodze powrotnej spotkasz trzy MiG-i 25. Wystrzel dwa pozostałe Phoenixy do dwóch MiG-ów, a trzeciemu poślij Sparrowy. Przytrafiło mi się, że obie rakiety zawiodły („Fox missfired!"). Jeśli tak się stanie, wal Sidewinderami. Teraz i Stinger włączy się do walki. Pozwól mu sprzątnąć MiG-a. Let's go home.

Misja 7

Ty i Raven eskortujecie trzy Hornety. Wariant uzbrojenia: #3. Po starcie nastąpi zmiana planu. Hornety dalej lecą zgodnie z ustaleniami, natomiast Ty i Raven macie „przyjrzeć" się innemu lotnisku. Na pasie stoją cztery MiG-i 27, uzbrojone w Archery i Atole, ale na razie nie przejmuj się nimi. Przeleć nad lotniskiem i zawróć. Nagle, niedaleko od Raven pojawią się dwa MiG-i 21. Pierwszego zestrzel Sparrowem, a drugiego, jeśli będziesz dostatecznie blisko, Sidewinderem. Teraz dopiero MiG-i 27 zaczną startować. Ponieważ robią to pojedynczo, rozwalaj je po kolei Sidewinderami. Ostatni zestrzel Sparrowem. Nie przejmuj się, jeśli Raven zaryje w glebę, chcąc zaatakować myśliwce na pasie. Misja powinna zostać zaliczona.

Misja 8

Do lotniskowca zbliżają się dwie nieprzyjacielskie łodzie patrolowe. Znaleźć i zniszczyć! Wariant uzbrojenia: obojętny. Na radarze AWACS-a będziesz widział kutry, więc leć w ich kierunku z maksymalną prędkością. Raven będzie Twoją eskortą. Nagle pojawią się trzy MiG-i 23. Olej je.

Raven powinna je zestrzelić bez większych kłopotów. Twoim celem są kutry, uzbrojone w rakiety Exocet, bardzo skuteczne i trudne do zestrzelenia. Jak dojdą na odległość strzału i odpalą pociski do lotniskowca - zapomnij o nim. Gdy zobaczysz łodzie patrolowe na morzu, zacznij do bliższej siać z działka. Kiedy usłyszysz głuche eksplozje, natychmiast skręcaj w bok. Jeżeli choć jedną łódź uszkodzisz, obie zawrócą i nie zaatakują Kitty Hawka. Wracaj na pokład.

Misja 9

Twój lotniskowiec znajduje się na niebezpiecznych wodach. Zniszcz wszystko, co by mu zagrażało. Wariant uzbrojenia: #2. Ty, Raven i Stinger musicie zapewnić bezpieczeństwo. Czeka Was niełatwe zadanie. Do lotniskowca zbliżają się cztery Su-27, które eskortują cztery bombowce Tu-26, uzbrojone w rakiety pow.-woda. Najpierw odpal dwa Phoenixy do dwóch Flankerów. Potem poczekaj i, gdy bombowce znajdą się w Twoim zasięgu, odpal pozostałe dwa Phoenixy do dwóch Tu-26. Teraz zajmij się eskortą. Możesz odpalić jeszcze najwyżej jednego Sparrowa i jednego Sidewindera. Potem, jeśli rakiety innych Tomcatów nie zestrzelą myśliwców, wal z działka. Jeśli któryś z tych Su-27, do których strzelałeś na początku, ocalał - nie zajmuj się nim. Rozwalcie bombowce i dopiero teraz wykończcie myśliwiec. Mój najlepszy wynik to trzy Su-27 i dwa bombowce, z czego jeden działkiem. Po walce wracaj na lotniskowiec.

Misja 10

Ty i Stinger eskortujecie cztery Hornety nad bazę strzeżoną przez Szyłki i 1 wyrzutnię SAM-ów. Wariant uzbrojenia: #2. Po starcie dołącz do Hornetów i leć razem z nimi. Nagle pojawią się cztery MiG-i 25. Podpuść je na 50 mil, odpal dwa Phoenixy do dwóch z nich. To powinno je załatwić. Następnego sprzątnij Sparrowem. Resztę pozwól zrobić Stingerowi. Gdyby doszło do bezpośredniej walki, strzelaj z działka. MiG 25 to nie przeciwnik dla Tomcata. Teraz zobaczysz nowe echa na radarze. Na pasie startowym stoją dwa MiG-i 29 i dwa Su-27. Na szczęście będą startować po kolei. Pierwszego załatwisz jednym Phoenixem. Zwolnij do ok. 300 węzłów, nie ma powodu, aby pchać się pod ostrzał SAM-ów. Drugiemu MiG-owi poślij też Phoenixa, ale może to przeżyć. Jeśli nie wykończy go Stinger, odpal Sparrowa lub Sidewindera (jeśli jest w zasięgu). Gdyby mimo wszystko wyrzutnia rakiet ziemia-pow. zaczęła Cię ostrzeliwać, unikaj rakiet. Możesz znieść co najwyżej jedno trafienie. Teraz, w zależności od sukcesów Stingera, rozwal dwa lub jeden pozostały Su-27. Możesz wystrzelać wszystkie rakiety i całą amunicję. To już koniec na dzisiaj.

Misja 11

Ha, Stinger w końcu się doczekał. On i Archie zostali zaskoczeni przez dwa MiG-i 21. Ty i Raven musicie im pomóc. Wariant uzbrojenia: #2. Zaraz na początku Archie dostanie po d... i spadnie. Natychmiast po starcie poślij jednemu MiG-owi 21 Phoenixa. Dzięki temu Stinger będzie miał trochę czasu i powinien załatwić oba MiG-i, zanim Twój pocisk doleci do celu. Jeśli nie odpalisz rakiety, Stinger zostanie zestrzelony i sam będziesz musiał walczyć, a to oznacza dużo większą stratę amunicji. Po chwili dołączą dwa MiG-i 25. Po zniszczeniu celu Twój Phoenix przełączy się na jeden z nowych myśliwców. Nie strzelaj do nich. Stinger ma jeszcze rakiety i razem z Raven, która prawdopodobnie wystrzeli wszystkie Phoenixy (4), unieszkodliwią wroga. W tym czasie z lotniskowca wystartuje ratunkowy Blackhawk. Skieruj się zgodnie z namiarami nawigacyjnymi. Na radarze zobaczysz trzy MiG-i 29, które wystrzelą w Ciebie pociski Alamo. Każdemu przydziel jednego Phoenixa. Unikając ich MiG-i muszą zerwać kontakt radarowy z Tobą i ich rakiety przelecą obok. Twoja salwa powinna zniszczyć co najmniej jednego MiG-a. Z lotniskowca wystartuje pomoc - cztery Hornety, każdy uzbrojony w dwa Sparrowy i dwa Sidewindery. W tym momencie na Twojej szóstej pojawią się trzy Su-27, ale na szczęście są dość daleko. Skup się więc na MiG-ach, a Flankery zostaw Hornetom. Nawet jeśli któryś Su-27 odpali do Ciebie rakiety, lecąc na dopalaczu wyjdziesz poza ich zasięg. Złap najbliższego ocalałego MiG-a na celownik i poślij mu Sparrowa. Kolejnego MiG-a załatwi Raven (ewentualnie możesz wystrzelić jednego Sidewindera, gdyby baba sobie nie radziła). Teraz zawróć. Jeden z Su-27 zbliża się do Stingera, a ten nie ma już uzbrojenia. Gdy tylko Su-27 będzie w Twoim zasięgu, odpal Sparrowa. Potem ostatniego Sidewindera - sam AIM-7 nie wystarczy. Raven prawdopodobnie zostanie zestrzelona przez inne Flankery. Te zostaną zniszczone przez Hornety - nie przejmuj się nimi, nawet gdy dojdzie do walki manewrowej - Su-27 to nie MiG 29 i zanim Cię dostaną, z odsieczą przybędą F/A-18. Po walce wracaj na pokład. Gdyby coś poszło nie tak, jak trzeba i zostaniesz zestrzelony - nie przejmuj się. Natychmiast się katapultuj i obserwuj dalej walkę. Jeśli wrogie myśliwce zostaną zestrzelone, Blackhawk Cię uratuje i misję zaliczysz. Jeśli jednak wygra wróg, nie licz na nic.

Misja 12

Misja eskortowa. Ty, Stinger i Raven eskortujecie cztery Intrudery do bazy Nomada. Wariant uzbrojenia: #2. Celu broni duża liczba ZSU-23-4 i dwie wyrzutnie SAM-ów. Uważaj na nie. Forpocztą sił broniących lotniska są cztery MiG-i 25, uzbrojone w rakiety krótkiego zasięgu. Poślij im jednego Phoenixa i jednego Sparrowa. Gdyby to i rakiety innych Tomcatów nie wystarczyły, walcz działkiem. Rakiety zostaw na później. Gdy będziecie się zbliżać do lotniska, pojawią się cztery myśliwce na pasie i pięć w powietrzu. Te w powietrzu to dwa MiG-i 21, jeden MiG 23, jeden MiG 27 i Nomad w MiG-u 29. Są to resztki jednostki, uciekające do Chin. Tymi się nie zajmuj. Ciebie interesują dwa MiG-i 29 i dwa Su-27 na pasie. Jeden MiG właśnie startuje - poślij mu dwa Phoenixy (jeden nie wystarczy). Po chwili wzniesie się drugi MiG, któremu wypłać ekstra premię - Phoenix i Sparrow. Oba Sidewindery zostaw na jednego Su-27. Ostatniego z obrońców musisz zestrzelić działkiem, zanim on wykończy Intrudery. Przewiduję, że co najmniej jeden Intruder i jeden Tomcat zostaną zestrzelone przez SAM-y. Ten idiota Stinger może się dostać w ogień Szyłek i również glebować. Nawet gdy też zostałeś skasowany, masz szansę - natychmiast opuść samolot. Jeśli cel zostanie zbombardowany i przynajmniej jeden Intruder wróci na pokład, misja będzie zaliczona. W ten sposób ukończyłeś wojnę koreańską. Siły Północy zostały rozbite, a Nomad zmuszony do sromotnej ucieczki.

Cdn w następnym numerze.

col. Zgred Killer

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

KÓŁKO WETERANÓW

Wakacje to często czas wspominania nieco starszych gier, wracamy więc jeszcze do Ligi Polskiej. Publikujemy także poprawkę do Hexena mimo obecności kodów, gdyż według autora nie dają one dostępu do wszystkich przedmiotów. Z gier nowszych - Rebel Assault 2 i popularne wyścigi samochodowe (Fatal Racing, Need 4 Speed, Screamer). Właśnie robię prawo jazdy i musiałem trochę poćwiczyć, to i SG się przerobiło...

FATAL RACING (PC)

Mieszamy w plikach **CHAMP?.SAV** z podkatalogu **FATDATA**.

Od offsetu 2Fh mamy informacje o zawodnikach. Dane jednego kierowcy zajmują 16 bajtów (kolejne rozpoczynają się od offsetów 3Fh, 4Fh, 5Fh...). Mamy dane po dwóch graczy z każdej drużyny (najpierw Auto Ariel, potem Desilva, Pulse, Global, Million, Mission, Zizin, a na końcu Reise Wagon). Dla pierwszego zawodnika:

2Fh liczba punktów
33h liczba „nieszczęść" (fatality oznacza właśnie nieszczęście)
37h liczba pobitych rekordów
3Bh liczba odniesionych zwycięstw

Pod podane offsety można wpisać aż do FFFFFF7Fh, ale tak duże liczby nie mieszczą się w okienkach i wyglądają nieładnie. Z kolei od offsetu 12Fh zaczynają się dane drużynowe (przy grze z 16 zawodnikami) zapisane tak samo, jak informacje o kierowcach. Jest tylko jeden mały szkopuł - gra sprawdza, czy grzebaliśmy w SG i jeżeli wykryje jakąś nieprawidłowość, błyśnie nam w oczy czerwonym napisem „INVALID SAVE GAME". Zabezpieczenie jednak jest banalnie proste - bajt pod ostatnim offsetem (2CFh) zawiera sumę wszystkich innych bajtów. Obejść to można na trzy sposoby:

1. Ręcznie liczymy sumę wszystkich SIEDMIUSET DZIEWIĘTNASTU bajtów, przeliczamy na heksa i wpisujemy najmniej znaczący bajt pod ww. offset (podziwiam kogoś, kto tak zrobi - mój wujek doszedł do trzydziestu ośmiu, a jest zapalonym graczem w szachy).
2. Musimy pamiętać, że jeśli dodamy do jakiegoś bajtu np. 2, to także bajt pod offsetem 2CFh musimy powiększyć o dwójkę. Jeśli odejmujemy - odwrotnie. Przy wartościach krańcowych liczbę „zapętla się", tzn. jeśli pod offsetem 2CFh mamy 00h, a musimy odjąć jeden, wpisujemy FFh i vice versa.

3. Wpisujemy pod offset 2CFh liczbę 00h, uruchamiamy program Count z pakietu DDTpack, pierwszą podaną liczbę przeliczamy na system szesnastkowy i wpisujemy pod offset 2CFh. Jest to chyba najprostszy sposób, jednak programik Count jest dostępny tylko w naszym zestawie - jeśli go nie masz, wystarczy przysłać dyskietkę z ciekawymi poprawkami do nowych gier.

Marcin Wichary (Pit-In, Lapped, Fatality...)

HEXEN: BEYOND HERETIC (PC)

Komputer tworzy save'a w kilku plikach: jednym **HEX?.HXS** i kilku HEX???.HXS; zajmiemy się tym pierwszym.

offset	znaczenie
2Dh	poziom trudności (00h - najłatwiejszy; 04h - najtrudniejszy)
245h	rodzaj postaci: 00h warrior; 01h cleric; 02h mage
260h	energia (life); maks. 64h
3B1h	klucze (FFh - wszystkie)
3D1h, 3D5h, 3D9h, 3DDh	kolejne typy broni (wpisujemy 01h)
3E1h, 3E5h	niebieskie i zielone mana; maks. C8h
389h	ilość miejsca w kieszeni; maks. 1Fh

Kieszeń

W kieszeni możemy mieć do 31 przedmiotów. Każdy przedmiot charakteryzują dwie liczby: rodzaj (lista poniżej) oraz ilość (można wpisać do FFh; 00h - nieskończona ilość). Dla pierwszego przedmiotu jego rodzaj zapisany jest pod offsetem 279h, natomiast ilość - 27Dh. Dla każdego następnego miejsca w kieszeni dodajemy 8 (czyli dla drugiego 281h i 285h, dla trzeciego 289h i 28Dh itd.).

Rodzaje przedmiotów (znaczenie lub wygląd):

01h	wieżyczka (chwilowa nieśmiertelność)
02h	fioletowa fiolka (+25 energii)
03h	wazon (urna?) (do 100 energii)
04h	zwój papieru (+93 niebieskiego mana)
05h	mroczny sługa (zabija potwory, które ma w zasięgu)
06h	pochodnia (rozjaśnia)
07h	świnka (zamienia przeciwników w świnie)
08h	nietoperz (umożliwia latanie)
09h	żółte koła (odrzuca przeciwników)
0Ah	zielona fiolka (bomba)
0Bh	czerwony krzyż (teleportuje wrogów)
0Ch	buty (szybkie poruszanie się)
0Dh	grall (200 zielonego mana)
0Eh	część zbroi (+4 A.C.)
0Fh	czerwony krzyż w kole (teleport)
10h	brązowa czaszka
11h	duży czerwony kamień
12h	czerwony kamień
13h, 14h	zielony kamień
15h, 16h	niebieski kamień
17h	księga „O"
18h	księga „A"
19h	maska
1Ah	zielony krzyż
1Bh	żółty krzyżyk
1Ch	różdżka
1Dh	szare koło zębate
1Eh	brązowe koło zębate
1Fh	brązowo-szare koło zębate

Georgios Furkiotis (Szczecin)

LIGA POLSKA MANAGER '95 (PC)

Plik: **.LSV**

Zawodnicy

Szukamy imienia i nazwiska zawodnika, którego dane chcemy zmienić. Przyjmujemy, że pierwsza litera imienia zawodnika ma offset 0.

offset:	
-01h	liczba liter, z których składa się imię i nazwisko zawodnika
00h	imię i nazwisko zawodnika
+14h	pozycja zawodnika: 42h bramkarz; 50h pomocnik; 4Fh obrońca; 4Eh napastnik
+15h	technika
+16h	szybkość
+17h	podanie
+18h	strzał

Najlepiej wpisać wszędzie 19h; jeśli wpiszesz wyższą wartość, nie będzie to wyglądało estetycznie.

+19h	liczba strzelonych goli
+1Ah	2Bh zawodnik jest w podstawowej jedenastce; 2Dh zawodnik jest rezerwowym; 72h none of the above [Kto nie wie, co to znaczy, niech sprawdzi sobie w słowniku - MW.]
+1Ch	długość kontraktu (liczba lat, jaka została do jego wygaśnięcia)
+1Dh	numer zawodnika (od 01h do 0Bh)
+1Fh	liczba rozegranych meczy
+21h	żółte kartki
+23h	intensywność treningu (od 01h do 5Dh)

Reklamy

Od offsetu A02Fh zaczynają się propozycje reklamy. Kilka bajtów dalej mamy czas wywieszenia (w ASCII). Licząc od pierwszej cyfry liczby miesięcy dwunasty bajt to cena. Można wpisać FFh.

Pożyczki

Jeśli wziąłeś pożyczkę, a nie masz czym jej spłacić, znajdź offset:

A36Eh	pierwsza pożyczka
A376h	druga pożyczka
A37Eh	trzecia pożyczka

i wpisz 00 00h zamiast występujących tam danych. Gdy wgrasz grę, zobaczysz że musisz spłacić pożyczkę, która wynosi 0. Szkoda, ale nic się nie da zrobić - będziesz musiał poczekać, aż minie określony czas.

Dane ogólne

2Ch	punkty zdobyte w meczach (maks. 63h)
2Dh	bramki zdobyte w meczach (maks. FFh)
2Eh	bramki stracone w meczach (najlepiej 00h)
2Fh	liczba zwycięstw (maks. 63h)
30h	liczba remisów (maks. 63h)
31h	liczba porażek (najlepiej 00h)

Stadion

9FC8h	rodzaj oświetlenia - od 00h (bardzo mocne) do 03h (brak)
9FCAh	liczba ławek (2 bajty; maks. FFFFh)
9FCCh	liczba krzeseł (2 bajty; maks. FFFFh)
9FD0h	liczba miejsc stojących (2 bajty; maks. FFFFh)
9FD4h	tablica świetlna (00h - brak, 01h - jest)

Po tych zmianach nawet największy lamer będzie gromił innych w stosunku dwucyfrowym. [Może nauczymy prezesa PZPN posługiwania się DiskEditorem? - MW.]

Przemysław Chumański (Bydgoszcz)
Wojciech Kulik (Rybnik)
Paweł Popielarski (Sopot)
Krzysztof Zawisło, „Rodzyn" (Gliwice)

NEED 4 SPEED (PC)

Plik: **GAMEDATA\CONFIG\CONFIG.DAT.** Pod offsetem 63CEh mamy informację o liczbie wygranych turniejów. Wpisanie 02h daje nam dodatkowy tor (LOST VEGAS) oraz trzy kody do wpisania zamiast nazwiska (dużymi literami):

EAC POWR - nowy samochód: Warrior PTO/E2,

EAC WARP - zmiana w zachowaniu się samochodów (większe przyspieszenie),

EAC RALY - zmiana trasy Rusty Springs na „egipską ścieżkę zdrowia".

Kody można łączyć, np. EAC POWR RALY. Szczególnie polecam nowy samochód na trasie LOST VEGAS - spróbuj wykonać skok z największą prędkością. Wrażenie co najmniej takie, jakbyś startował samolotem!

Marcin „Watch This Space" Wichary

REBEL ASSAULT 2 (PC)

Mimo faktu, że kody do gry są już od dawna znane, publikujemy tę poprawkę, gdyż za jej pomocą można niezdrowo podniecić kolegę, pokazując mu „wyśrubowane" wyniki (dzięki czemu wzrośnie jego szacunek dla nas [dzięki czemu pożyczy nam nowe gierki na CD {i być może zapomni o tym, że powinniśmy mu je oddać}]).

Bierzemy na ruszt plik **REBEL2.PIL.** Podane offsety są prawdziwe dla pierwszego gracza, dla kolejnych należy odpowiednio ileś razy dodać 280 (118h).

Offsety:

36h, 3Ah, 3Eh...	punkty w kolejnych misjach (do FFFFFF7Fh)
76h, 7Ah, 7Eh...	życia w kolejnych misjach (do FF7Fh)
B6h, BAh, BEh...	wpisujemy 00h, gdy chcemy mieć dostęp do danego poziomu lub FFh w przeciwnym wypadku
F6h, F8h, FAh...	ranga w kolejnych misjach (od 0 do 50)

Rookie One & Darth Vader sp. z.o.o. (czyt. Jim Midnite)

SCREAMER (PC)

Dobieramy się do pliku **CHOICE.DAT** w podkatalogu **CONFIG.** Jeśli takowy nie istnieje, wystarczy rozpocząć mistrzostwa lub pobić jakiś rekord toru.

Pod offsetami 18h i 1Ch znajdują się bajty odpowiedzialne za informację, który wyścig i w jakiej lidze aktualnie rozgrywamy. Pod offset 18h wpisujemy:

Tor/Liga	Rookie	Amateur	Pro	Bullet
Palm Town	00h	0Dh	1Ah	27h
Lake Valley	02h	0Fh	1Ch	29h
Lindburg	04h	11h	1Eh	2Bh
Palm Town Night	06h	13h	20h	2Dh
Sunbeach Hill	08h	15h	22h	2Fh
Sandrock	0Ah	17h	24h	31h

W bajt o offsecie 1Ch wpisujemy ww. wartość pomniejszoną o jeden (wpisanie TAKIEJ SAMEJ liczby oznacza, że podchodzimy do danego wyścigu nie pierwszy raz i nie obejrzymy sobie tabeli wyników).

Kolejna liga to dodatkowy tor, na którym możemy się ścigać (dojście do ligi amatorskiej daje nam Palm Town w nocy, do profesjonalnej - Sunbeach Hill, natomiast do ligi „nabojów" - Sandrock). Warunkiem jest rozpoczęcie pierwszego wyścigu w danej lidze (tor Palm Town).

W Bullet League ścigamy się z tylko jednym samochodem - za to jakim!!! Cudo o nazwie Bullet wyciąga do 357 km/h! Skąd to wiem? Po skończeniu ligi „nabojów" (lub wpisaniu w ww. bajty wartości 34h i 33h) możemy jeździć tym cackiem, a poza tym dostajemy sześć nowych torów, będących lustrzanymi odbiciami poprzednich (jeździmy w drugą stronę)!

Jeśli jednak chcesz uczestniczyć w konkretnym, wybranym wyścigu, oprócz zmodyfikowania podanych bajtów musisz jeszcze w miarę sensownie dopasować tabelę wyników (w przeciwnym wypadku dostaniesz np. mało przyjemny komunikat „Better luck next time"). Bajty o offsetach 3Ch, 40h, 44h, 48h, 4Ch i 50h to miejsca końcowe, zajęte w kolejnych wyścigach (4 razy FFh - wyścig się nie odbył), natomiast pod offsetami 54h, 58h, 5Ch, 60h, 64h i 68h zawarte są informacje o punktacji.

Marcin Wichary (Palm Town)

LUDZIE DYSKIETKI PRZYSYŁAJĄ

W tym numerze ponownie podziękowania otrzymuje **Krzysztof Zawisło** z Gliwic, który w regularnych odstępach czasu przysyła nowe programy do DDTpack, m.in. Game Wizarda 32 oraz nowe wersje Rippera i UNP. Przypominam, że jeżeli znasz jakiś ciekawy program lub sam napisałeś kawałek użytecznego dla innych grabarzy softu, przyślij go! Mimo że DDTpack nie jest z gumy, zawsze znajdzie się miejsce dla najlepszych.

Marcin Wichary i reszta ludzkości

PS Niedawno z ogromną przyjemnością przeczytałem ponownie jedną z najlepszych książek Stanisława Lema (mojego ulubionego autora), pt. „Fiasko". Przytoczę Wam fragment, okrojony raczej tendencyjnie, jednak dający trochę do myślenia:

- Co to jest SG? - dopytywał się Tempe.

- To symbole, bardzo stare. Bliższe wam niż mnie. S jak Sodoma, G jak Gomora.

KMF FRONTIER Klub

KMF FRONTIER/ENCOUNTERS CLUB

„Tą razą" powrót do korzeni, czyli bardzo dokładna instrukcja, jak się dorobić w pierwszym Frontierze. Okazało się, że jest pewna rzesza ludków, którzy byli na tyle bezmyślni, iż kupili komputer później, niż ukazał się Frontier. To dla nich, wszystkich trzech, których nie ogarnęła jeszcze Frontieromania...

„Witajcie Kosmiczni Rzeźnicy!

Piszę ten list, bo od pewnego czasu przeglądam stare i nowe Gamblery i natrafiłem na coś ciekawego. Uwagę moją przykuł tekst do KMF z numeru 8/94. Wiem, że to może nie na czasie, ale lepiej późno niż wcale. Commander Evil Dick twierdzi, że start Lave jest lepszy niż start z Ross. Wcale NIE! Być może tak się wydaje na początku, lecz rozumowanie tego typu jest błędne. Prawda wychodzi na jaw po dłuższym zastanowieniu się nad problemem. Nie wątpię, że sposób Evila jest dobry, ale ja znam dwa lepsze.

I. Start z Lave

1. Zmieniasz statek na Vipera.

2. Pozbywasz się silnika.

3. Kupujesz jedną kabinę.

4. Zaglądasz do biuletynu. Jest tam babka, która chce lecieć do Leesti. Wabi się Patricia Brett i bardzo się spieszy. Zgódź się, a będziesz szczęśliwy. [Napisałeś to tak, jakby płaciła w naturze? Har, har, har! - Traktor]

5. Idziesz do shipyardu i usiłujesz kupić jakiś statek (preferowany Lifter), z którego odzyskasz część forsy (np. 124000c). Statku nie możesz kupić, ale kasa rośnie. Klikasz na „Buy", ile chcesz...

6.a. Wstawiasz silnik i dodatki, zasuwasz z panienką do Leesti, licząc się z atakiem psychopaty z beamlaserem, który chce zniszczyć Twoją pasażerkę (i Ciebie przy okazji) oraz kilkunastoma bezimiennymi piratami z Leesti.

b. Czekasz miesiąc, aż babka się wkurzy i zrezygnuje, posyłając Ci wiązankę życzeń na odchodnym, po czym kupujesz sobie lepszą maszynę.

Pomysł dobry, lecz ryzyko spore. Lave to „zatrasie" - nawet generatorów tarcz nie mają, więc trzeba się kręcić po okolicy szukając gadżetów, a piraci nas „nie lubieją"...

II. Start z Ross

1. Ładujesz paliwo na full i zasuwasz na Bernard's Star.

2. Gdy tam dotrzesz, wyprzedaj WSZYSTKO i kup tyle kabin, ile możesz.

3. Poszukaj w biuletynie jakiegoś jelenia i wyduś z niego kasę, po czym weź go wraz z kolesiami do kabin (chodzi o ogłoszenie przewozu ludzi).

4. Reszta jak w Lave, z tym że tych ludzi zmuszony jesteś zostawić na Bernard's Star z niczym, ale kasa i Panther Clipper (polecam) jest.

Tyle dla zdesperowanych leszczy.

Dla ludzi chcących sobie uczciwie pograć w Elite II start z Rossa jest również najlepszym rozwiązaniem, o ile nie ciągnie ich tam z powrotem. Taki wrak, jaki dostajemy na początku nie jest zbyt wytrzymały (jeden zręczny pirat nawet z takim samym statkiem, tyle że z beamlaserem i... jesteś chmurą pyłu międzygwiezdnego), a musi wystarczyć na długo.

Najlepiej handlować między Bernard's Star a Sol - tam lubią roboty (zarabia się 300c na tonie). Natomiast na Bernard's Star nigdy nie ma owoców i warzyw oraz zboża (zarobek do 30c - ot, tak, na paliwo), więc po sprzedaży 4-5 ton (brak miejsca w ładowni) nie licz na ogromne zyski. Ale od czego biuletyn..."

Commander Luke Skysucker, Ziemia, Sol

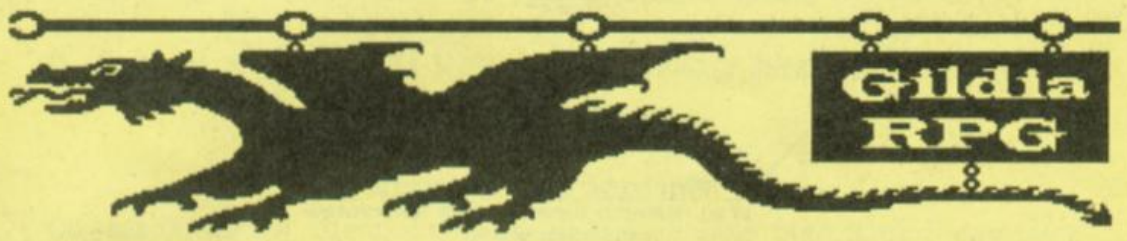
Delikwent podał jakieś dziwne namiary i prosi o korespondencję w temacie Frontiera:

Krzysztof KURYGA
ul. Sukienna 9/23
15-881 BIAŁYSTOK

Żegnam znikając w nadprzestrzeni...
HOWGH

Imć Traktor II Jr.
[e-mail: traktor@lupus.waw.pl]

To niestety ostatni odcinek Klubu Frontiera. Od tej pory kluby będą tylko tematyczne, żadnego nie poświęcimy jednej konkretnej grze. Jest to decyzja bardziej ekonomiczna niż polityczna - po prostu szkoda miejsca na problemy związane z jedną tylko grą. (Red.)



Konkurs z majowego numeru sprawił Wam mnóstwo kłopotów (tylko dwie osoby zdobyły maksymalną liczbę punktów), więc w tym miesiącu, tytułem zadośćuczynienia, konkurs będzie diabelnie łatwy (a przynajmniej takowa nadzieja przepełnia moje serce).

KONKURSY, KONKURSY

Oto prawidłowe odpowiedzi na pytania konkursowe z numeru 6/96.

Pytania za 1 punkt:

1. W kolejnych numerach miesięcznika Magia i Miecz ukazywał się polski system RPG zatytułowany Kryształy Czasu.
2. Autorem gry Ishar jest firma Silmarils.
3. Imiona Burlock, Pharaoh, Crodo, Kalindra pochodzą z gry Might&Magic 5 (oczywiście, odpowiedź World of Xeen była uznawana).

Pytania za 2 punkty:

4. Gry, których akcja toczy się w świecie Aden, to Thunderscape i Entomorph.
5. Pierwsza gra role-playing działająca wyłącznie w środowisku Win 95 to Warhammer: Shadow of the Horned Rat. (Postanowiłem uwzględnić też odpowiedź Entomorph, choć jest błędna. Dlaczego uwzględniam? Nie chce mi się dokładnie tłumaczyć - wierzcie na słowo).
6. Autorem gry Wizardry 7 jest David Bradley.

I od razu nowy konkurs, w którym nagrody będą wyjątkowo cenne. A są nimi: cykl książek o świecie Amber Rogera Zelaznego, ufundowany przez Wydawnictwo ISKRY (Warszawa, ul. Smolna 11, tel. 27 94 15), gra Heroes of Might&Magic z MIRAGE SOFTWARE (Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 671 15 51) oraz gra Alien Logic z IPS COMPUTER GROUP (Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66). I tak jak obiecywałem, pytania proste jak polski chłop.

Pytania za 1 punkt:

1. Czy w cyklu Eye of the Beholder krasnolud może zostać paladynem?
2. Czy w cyklu Might&Magic krasnolud może zostać paladynem?
3. W jakiej grze (bardziej strategicznej niż RPG) możemy stanąć na czele społeczności klackonów, halflingów, trolli, elfów itp.?

Pytania za 2 punkty:

4. Zespół złożony z członków jakiej rasy śpiewa w Stonekeep serię zabawnych piosenek?
5. Co oznacza termin THACO?
6. Akcja jakiej gry rozpoczyna się w mieście Thorwal?

Przypominam, żebyście z łaski swojej (alem dziś uprzejmy) przesyłali na kartkach konkursowych również tytuł ulubionej (czy ulubionych) gry. Dzięki temu mógłbym przygotować w miarę wiarygodną listę przebojów. Natomiast nie zachęcam Was do przesyłania rozwiązań, bo braku miejsca nawet ja nie przeskoczę. Wszystkim, którzy nadesłali mi życzenia z okazji 310 urodzin (godny to wiek, prawda?) serdecznie dziękuję, a na tych, którzy nie nadesłali rzucam potężny czar Krokoswędu i bawcie się dobrze. Natomiast pozwolę sobie zacytować polską część listu Anonimowego Życzeniodawcy (większość tekstu po łacinie): "...najserdeczniejsze życzenia, dużo mana, czarów oraz magicznych przedmiotów, a także mało bystrych uczennic(!) i żeby były inteligentne i oczytane (60-90-60). I żeby nie przeżywał samotnych orgazmów podczas czarowania". Teraz zobaczyłem, iż w liście jest jednak podpis (Divinefinger), ale Anonimowy Życzeniodawca brzmi tak fajnie, że zostawiam. Dzięki. Zwłaszcza za życzenia związane z uczennicami. Gdybyś jeszcze dodał, że powinny być rude i mieć szmaragdowo-zielone oczy... och!

LISTY, LISTY

I. Mam pomysł, aby na łamach Gildii stworzyć coś w rodzaju klubu dyskusyjnego na temat komputerowych rolplejek [Na Odyna, a ja myślałem, że prowadzę Club Simulator - E.M.]. Gdybyście zdecydowali się na to, rzucam na początek hasło: World of Xeen.
1. Czy ktoś znalazł skarb z mapy ofiarowanej przez Jethra z Castleview. Co się tam znajduje?
2. Czy ktoś pokonał Megadragona nie grzebiąc w plikach?
3. Czy komuś udało się przejść testy w sferach elementarnych?
4. Czy ktoś próbował wrócić do Castle Alamar po tym jak Corak pokonał Alamara? Co się tam znajduje?

Master Wizard

Akurat jestem w stanie odpowiedzieć na wszystkie te pytania. A więc skarb: w tym miejscu na mapie znajduje się namiot czarodzieja, który za mapę daje gemy i pieniądze (albo same gemy, nie pamiętam już). Megadragona pokonać się nie da! A jak ktoś tego dokona, to wieczna mu cześć i chwała! Miałem drużynę na jakimś niebotycznym poziomie (jedna osoba powyżej 150.) i zdołałem Megadragona zdziebko zadrasnąć, nim całej grupy nie przemienił w kościotrupy (bo ma zdolność do erradicated). Gdyby nie ta zdolność, może by się udało. W końcu kleryk mógłby zawsze w sytuacji zagrożenia uzdrawiać grupę czarem Divine Intervention (jeśli dobrze pamiętam tę nazwę). Natomiast przejście testów w sferach elementarnych jest dość banalne: należy napić się z fontanny dodającej HP (najlepsza jest bodajże na polach lawy koło siedliska hydr), zabezpieczyć się czarami ochronnymi i „wuala". Inna sprawa - jak na tyle zachodu, to nagroda jest kiepska. A co do powrotu do Castle Alamar - nie jestem pewien, czy po walce wróciłem tam, ale wydaje mi się, iż w sali tronowej stoi po prostu puste krzesełko. Ale mogę się mylić.

II. Jak w cyklu Might&Magic wykreować własną drużynę? Raz w M&M 4 udała mi się ta sztuka (sam nie wiem, co tam ponaciskałem), teraz nie potrafię tego powtórzyć.

A teraz tabelka obrazująca, ile punktów należy zdobyć, aby awansować na kolejne poziomy doświadczenia w cyklu Eye of the Beholder:

	złodziej	mag	kleryk	wojownik	paladyn	ranger
1	-	1666	-	1666	-	-
2	1666	2250	1666	2000	-	2500
3	2250	5000	5000	4000	5000	5000
4	5000	10000	6000	8000	9200	9200
5	10000	20000	13000	16000	18000	18000
6	20000	40000	27500	32000	35000	35000
7	40000	60000	55000	64000	75000	75000
8	70000	90000	110000	125000	150000	150000
9	110000	135000	225000	250000	300000	300000
10	160000	250000	450000	500000	600000	600000
11	220000	375000	675000	750000	900000	900000
12	440000	750000	900000	1 m	1,2 m	1,2 m
13	660000	1,125 m	1,125 m	1,25 m	1,5 m	1,5 m

Moje propozycje składu drużyny to: paladyn, wojownik (elf), mag (elf), kleryk (człowiek) lub paladyn, wojownik-złodziej (elf), mag (elf), kleryk (człowiek) albo paladyn, paladyn, mag-kleryk (półelf), mag-kleryk (półelf). EoB ukończyłem kilkanaście razy, mogę więc chyba uważać się za prawie eksperta od tych gier.

Teraz problem dotyczący Elviry 2: nie potrafię się dogadać z księdzem, by narysował na parkingu Pentagram. Gra się ma ku końcowi, człowiek chciałby sobie obejrzeć demko, Elvira jest uwolniona, a ten palant mówi, że nie wie, gdzie jej szukać i inne podobne bzdury, np.: „Umiem grać w szachy, jeżeli są zrobione z papieru". Na moje pytanie: „Czy dobry jesteś w sztuce?", odpowiada „Umiem rysować pentagramy i akty" [a to gagatek - E.M.] i na tym rozmowa się kończy. Próbowałem dawać mu papier, długopis, świece, kielich z kaplicy, krew w probówce i dalej nic. Czy ktoś wie, co tu trzeba zrobić?

Bartłomiej Botor

Pytanie o cykl Might&Magic wzruszyło mnie do łez (chlip, chlip!). Dlatego, że kiedy po raz pierwszy grałem w M&M miałem identyczny problem! Tak to jest jak komuś z g i n i e instrukcja, prawda? Otóż

nową drużynę kreujemy w karczmie (opcja Sign in). Przenosimy się wtedy do nowego menu i możemy już stworzyć grupę marzeń. Teraz o EoB. Przyznam, że dość dziwny wydaje mi się Twój skład drużyny. Ja preferowałem ustawienie: wojownik (krasnolud), kleryk (krasnolud), mag (człowiek), mag-kleryk (półelf), ewentualnie zamiast wojownika krasnoluda może być paladyn. Ale każda pliszka swój ogonek chwali.

SKRZYNKA POCZTOWA

Bartłomiej Botor, ul. Szkolna 24, 43-227, Miedźna, woj. katowickie

Jeżeli chcecie, aby Wasze nazwisko znalazło się w Skrzynce, możecie to napisać na kartce pocztowej z rozwiązaniami konkursu. **Na koniec chciałbym przeprosić wszystkich, do których nie dotarły nagrody (albo dotarły z opóźnieniem). Nie martwcie się, to wszystko wina podstępnych knowań Chaosu, napadów umarlaków na pocztowe karawany i intryg istot spoza naszego wymiaru.** Załatwimy ich wszystkich! Za jakieś tysiąc albo dziesięć tysięcy lat!

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus

CLUB SIMULATOR

Przed nami jeszcze tylko jeden miesiąc wakacji (a studenci mają jeszcze DWA!). Tymczasem proponuję dla ochłody (na dworze pewnie praży słońce), przysiąść przed ekranem, z zimnym PIWEM! I zagrać w jakowyś symulatorek.

Zacznijmy od tematu: opisy gry Top Gun u konkurencji. Tak się składa, że w jednej z gazet (taka spoza Warszawy) ukazał się „opis" tego symulatora. I co się stało? Autor „dzieła" twierdzi, że Top Gun to dwa teatry działań - szkolenie w Miramar i misje wojenne nad Kubą! Czyżby, panie, zapodział się gdzieś drugi krążek? Nie ma to jak fachowość pełną gębą. Inna gazetka. Inny autor. Inny opis tej samej gry. I cóż odkrywczego stwierdza? „Entuzjaści prostszych symulatorów mogą piszczeć z radości - oto efektowny symulator, w którym nie trzeba znać kilkudziesięciu klawiszy, by wzbić się w powietrze (...)" itd. Cały tekst jest w takim tonie. Tylko że szanowny pan redaktor zapomina chyba o misjach bojowych, które nie są takie proste, a liczba startów wcale nie musi się równać liczbie lądowań. Oczywiście, jak ktoś sobie ustawił ułatwienia na maksa. Ciekawe, czy po włączeniu nieśmiertelności w Doomie można powiedzieć, że na czwartym poziomie trudności gra jest prosta? Tutaj jest podobnie. Moje podejrzenia o nieukończenie przez szanownego kolegę gry potwierdzają screeny, stanowiące ilustrację do tegoż opisu. Dlaczego pochodzą tylko z kilku pierwszych misji? Tyle ględzenia. Łatwo jest krytykować, Szanowna Konkurencjo, ale samemu przyznać się do błędów chyba trudniej, nie?

Sprawy klubowe - za miesiąc rozwiązanie konkursów z maja i czerwca. I następny (tym razem może trochę łatwiejszy) konkursik.

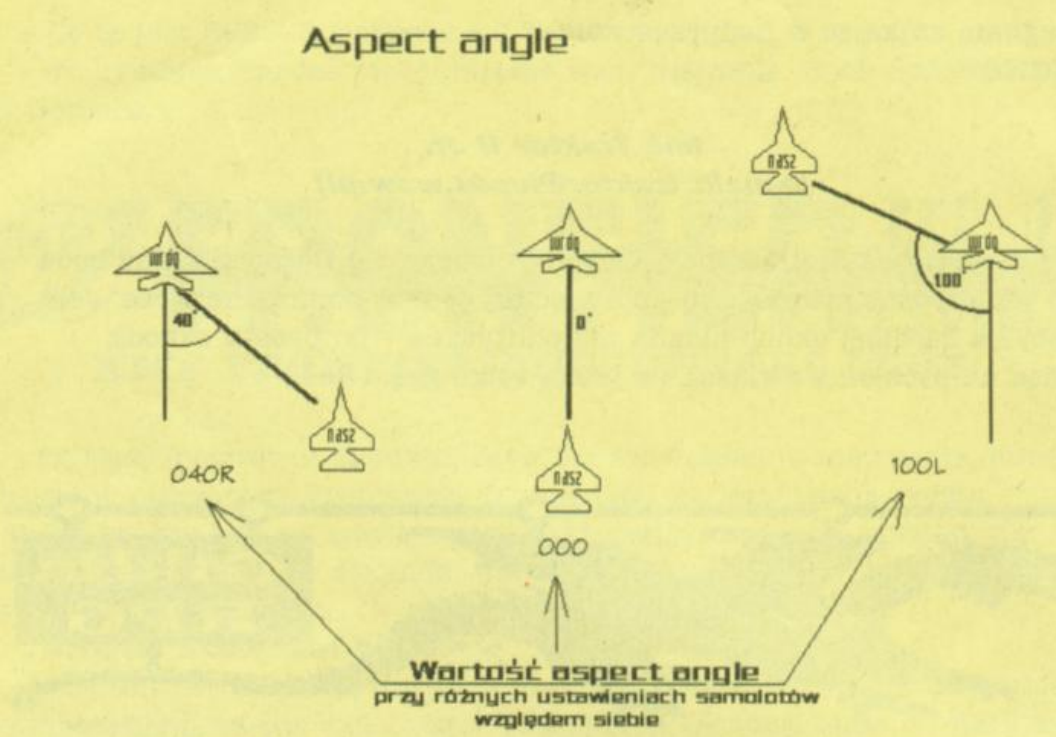
Ogłoszenie

Wynajmę dobrego, z co najmniej dwuletnim stażem, pilota do telewizora. Zaliczka! Mieszkanie! Pokrycie wydatków służbowych i wiele innych.

Mike „Sharkey" Fish

Gabinet figur wo(j)skowych

W pakiecie Falcon Gold, oprócz trzech wspaniałych symulatorów, jest także Art of Kill - Video Air Combat Trainer. Można się z niego dowiedzieć (i nauczyć) wielu ciekawych rzeczy dotyczących dogfightu. Dzięki niemu rozszyfrowałem tajemniczy symbol pokazujący się na ekranie radaru po prawej stronie, pod kursem i prędkością celu (np. 023L, albo 111R). Jest to mianowicie wartość „aspect angle", czyli kąta, jaki tworzy linia wychodząca z ogona wrogiego samlotu, z linią, łączącą wroga z naszą maszyną. Mając „aspect angle" (używam angielskich określeń, bo nie wiem, jakie są ich polskie odpowiedniki) i odległość między dwoma samolotami można określić wzajemne położenie tych samolotów. Na przykład, gdy wartość „aspect angle" równa się 0 wiadomo, że wraży samolot jest odwrócony do nas ogonem. 180 - wali na nas, dokładnie celując dziobem. 090L - ma nas na „dziewiątej" i tak dalej. Jeżeli, powiedzmy, będzie 050R i zacznie się zmniejszać - wiadomo, że bandit skręca w lewo (łatwo to sprawdzić wciskając „Q"). Warto jeszcze pamiętać, że „aspect angle" nie zależy od naszego kursu. To, w



którą stronę celuje dziób naszego samolotu, nie ma wpływu na wartość „aspect angle". „Aspect angle" jest jednym z trzech warunków określających geometrię pozycyjną, czyli kątowe zależności między dwoma samolotami. Dwa pozostałe warunki to: dystans dzielący samoloty, oraz „angle-off", czyli kąt, pod jakim przecinają się kursy tych samolotów."

Lt. Cooba Snake

Ciemna strona mocy

„Teraz coś kosmicznego. Jakiś czas temu próbowałem swych sił jako pilot TIE Fightera. Muszę przyznać, że w próżni „lata" się całkiem, całkiem. Niestety, pewna osoba w przypływie zemsty skasowała mi kilka plików z katalogu TIE i chwilowo moje kosmiczne loty bojowe zostały zawieszone. Ta osoba dostała głowicą Sidewindera po łbie i już nie będzie mi nic kasować. Zapewniam. Zanim doszło do tego przykrego incydentu, udało mi się opracować fajny sposób na rakiety. Oto on: po otrzymaniu komunikatu, że w naszym kierunku leci rakieta, wciskamy spację. Na wyświetlaczu celu pojawi się ścigająca rakieta. Gdy zbliży się na ok. kilometr, dajemy joya na siebie i np. w lewo. Rakieta minie nas (zazwyczaj) i... to jeszcze nie koniec zabawy. Teraz my możemy zapolować na rakietę. Sposób dokładnie taki sam jak przy krótkodystansowej walce z innymi myśliwcami. Tyle że z rakietą jest trochę trudniej, bo mniejsza i szybsza."

Lt. Cooba „Ravage" Snake

„Ukończyłem Tie Fightera. Owszem, tu i ówdzie bywało się nieśmiertelnym, lub z nieskończoną amunicją, ale co tam!

1. W misji z Omegami wystarczy wziąć rakiety lub torpedy i strzelać WYŁĄCZNIE do Escort Shuttles. To one zawsze dupią Twoich. Zetami się nie przejmuj. Koledzy z klucza ich wyciągną do dyskoteki z laserami. :-)

2. W misjach, w których należy unieszkodliwić jakieś statki, aby przejąć ich ładunek, trzeba używać jonówek. Commander, który powiedział to przede mną (w jednym z Klubów) zasłużył na moją dozgonną wdzięczność.

3. W dwóch ostatnich misjach w Twoim kluczu lata sam wielki CIEMNY LORD VADER! Nie próbuj jednak wydawać mu rozkazów (sugestywny ruch ręką).

4. W ostatniej misji musisz unieszkodliwić (disable) prom, w którym jest Imperator. Postrzelaj do niego jonówkami. Będzie się trochę odgryzał, więc lepiej ustaw sobie tarcze. Potem daj mu spokój. Jeżeli nie czytasz opisów do misji musisz tylko wiedzieć, że zrobiłeś to dla jego dobra. Później dostaniesz za to najwyższe odznaczenie.

5. Gdyby ktoś w końcowych misjach miał problemy: statki-myśliwce-latadła zdrajców oznaczone są jedną literką przed nazwą, co wygląda mniej więcej tak: np. w przypadku Harkova - H - Gamma 2, Zaarina - Z - Beta 2 itp. W ten sposób nie będziesz strzelał do swoich.

6. Beam Weapon sprawia, że Twój wróg (to ten na celowniku, he, he...) porusza się jak ślamazarna kaczka, a wtedy... No, wiecie co... BUM!

Niech moc będzie z Wami, a niemoc z Waszymi wrogami!

Kawaler Woli Imperatora i Sekretnego Orderu, prawa ręka Lorda Vadera (ta sztuczna), posiadacz Tie Defendera, Bohater Imperium, etc, etc."

cpt. Mike „Sharkey" Fish

Konkurs!!!!!!!

1. Jak się nazywa facet (nie chodzi o nazwisko aktora, a postaci), który czyta wiadomości w serwisie EBS, w TOP GUN: Fire at Will?

2. Jaką testową głębokość miały okręty podwodne typu „Gato"?

3. W jakiej rozdzielczości pracuje Commanche vs. Werewolf?

4. Co kryje się za nazwą kodową NATO „Kilo"?

5. Jakimi silnikami (i iloma) napędzany jest TIE Fighter?

Podsumowanie

Co jest do jasnej, niespodziewanej? Nie chcecie tego Klubu, czy jak? Ostatnio przyszło tyle listów, że niech Was... Jeśli tak już pozostanie, następny Klub może być ostatnim! Nie chcecie chyba do tego dopuścić. Ale jeśli taka jest wola ludu, chyba złożę mandat zaufania. Kończę w bardzo złym nastroju

col. Zgred Killer

CIVILIZATION II (PC CD-ROM)

Tabela wynalazków. Wykres przedstawiający zależności między poszczególnymi odkryciami.

Strzałki wskazujące nazwę informują o tym, jakie odkrycia muszą zostać dokonanę, by można było pracować nad danym wynalazkiem. Strzałki wychodzące od wynalazku podają przy odkrywaniu jakich nowych dziedzin odkrycie to jest konieczne.

Aby poprawić czytelność wykresu trzeba było zrezygnować z niektórych połączeń, w takim wypadku użyte są skróty. Na przykład z Mathematics powinny wychodzić dwie strzałki - do Astronomy oraz The University. Zamiast tego na strzałkach wychodzących z Mysticism i Philosophy został umieszczony skrót Mt.

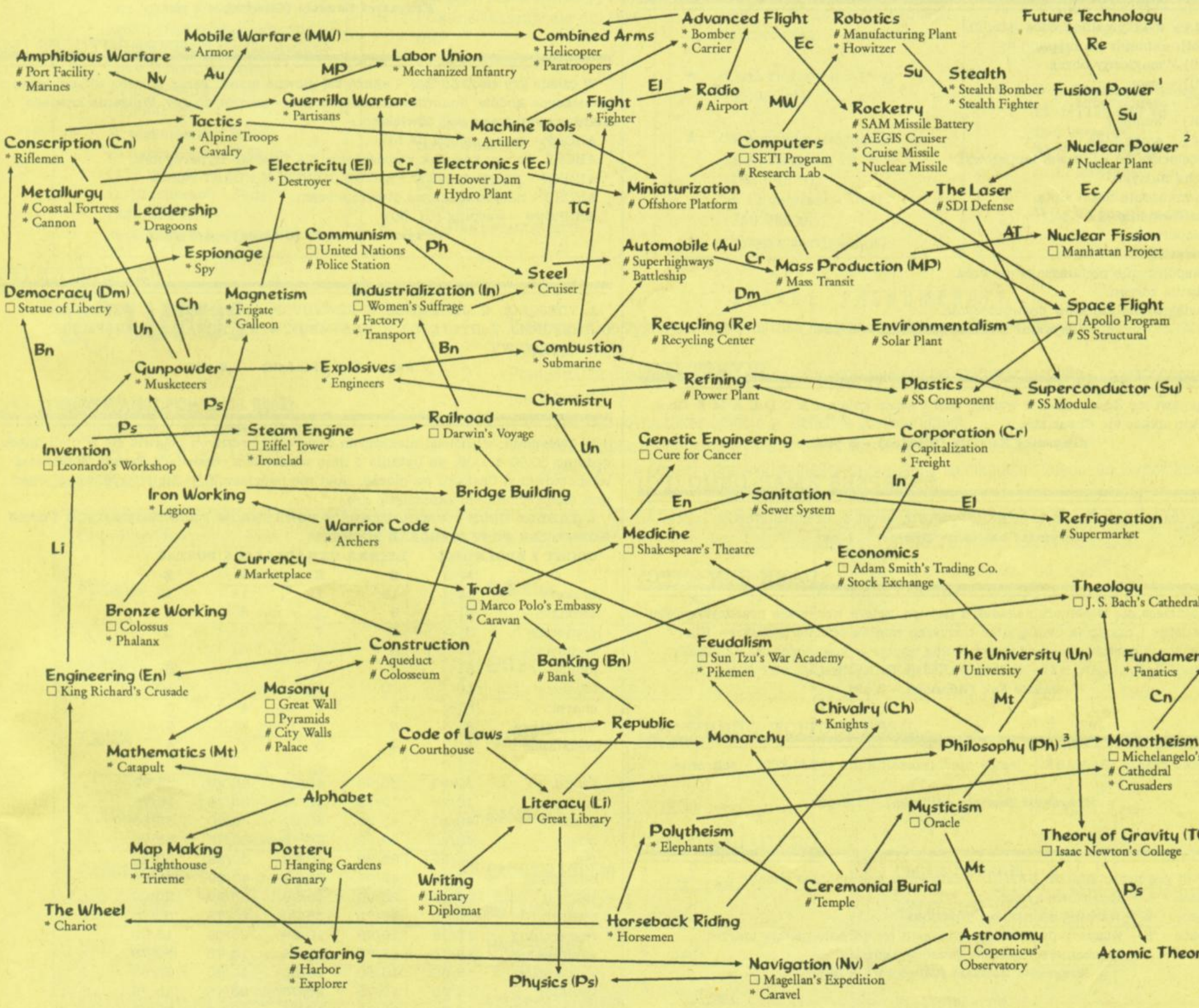
Użyte skróty:

AT - Atomic Theory, Au - Automobile, Ch - Chivalry, Cn - Conscription, Cr - Corporation, Dm - Democracy, Ec - Electronics, El - Electricity, En - Engineering, In - Industrialization, Li - Literacy, MP - Mass Production, Mt - Mathematics, MW - Mobile Warfare, Nv - Navigation, Ph - Philosophy, Ps - Physics, Re - Recycling, Su - Superconductor, TG - Theory of Gravity, Un - The University.

Pod nazwą odkrycia podane są dostępne do produkcji: [] - cuda świata, # - usprawnienia dla miast oraz części statku kosmicznego, * - jednostki militarne.

1. Zwiększa o 25% prędkość statku kosmicznego.
2. Dodatkowy punkt ruchu dla wszystkich jednostek morskich.
3. Jedno darmowe odkrycie dla cywilizacji, która pierwsza ją wynajdzie.

Jacek Ilczuk



AMBERMOON (PC)

Koordynaty:
Newlake - 348/352
Illien - 376/277
Spannenberg - 584/478
Burnville - 530/594
Spannenberger Anleger - 562/483
Burnviller Anleger - 522/541
Lichtung - 174/679
Gnom-Mine - 270/559
Dünners Mine - 252/712
Hexenhaus - 291/519
Oase - 523/159
Das rote Auge Tarbos - 444/399
Strudel - 275/75
Haus der Banditen - 627/412
Turm d. Alchemisten - 521/328
Haus des Großvaters - 625/462
Orkhöhle - 539/438
Sylphen-Höhle - 538/466
Luminors Turm - 515/656
Lebabs Turm - 438/563
Windschrein - 266/635
Höhle der Bestie - 222/541
Gemstone - 319/759

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 3 pkt.

AMBERSTAR (PC)

[Alt]+[L] - maksymalna liczba istnień.
[Alt]+[M] - kompletna mapa.
[Alt]+[B] - magiczny obraz.
[Alt]+[U] - czas.
[Alt]+[O] - współrzędne.
[Alt]+[K] - kompas.
[Alt]+[A] - amberstar.
[D] - docierasz do końcowej łamigłówki.
[F] - inna muzyka.
[G] - pomnożenie ilości złota.
[H] - uzdrowienie.
[I] - teleportacja.
[L] - światło.
[M] - współrzędne najbliższego potwora.
[Q] - status screen.
[Z] - zwiększenie punktów doświadczenia.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 3 pkt.

CIVNET (PC)

Kiedy pojawi się End-turn-bar wciśnij Ctrl i wpisz kolejno: A O D B A M F. Obok World Menu ukaże się Cheat Menu.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 3 pkt.

CREEPERS XMAS-DEMO (PC)

Level 2: CMSSHRNDVL, Level 3: NSHPPFNTFH, Level 4: LTTLBLLNCK.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

DARK SUN 2 (PC)

Gdy znajdziesz się w portalu zagadek z papugą, zbierz wszystkie przedmioty, zbij jakąś statuetkę i zastąp ją drugą, ułóż wszystko według odbicia w lustrze. Kiedy znajdziesz się w portalu z alchemikiem - ułóż napoje w kolejności: BAYA LEAF, ERDLU BLOOD, RANDAR, HERVELIAN, BARTINI, GARVINALIA, SET HULI OIL.

Jakub Sak (Gdańsk) – 2 pkt.

DESTRUCTION DERBY (PC)

Podaj jako gracza !DAMAGE! - jesteś niezniszczalny lub !REFLECT! - sekretna trasa.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

DEVIL LAND (PC)

Wystartuj grę przez DLAND URMEL. Uaktywnisz następujące cheaty:
Backspace + L - dodatkowe życie,
Backspace + W - warping na następny poziom,
Backspace + K - wszyscy przeciwnicy widoczni na ekranie padają martwi,
Backspace + E - włączanie/wyłączanie przeciwników.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

FRAMED (PC)

Aby uaktywnić cheat wciśnij w czasie gry jednocześnie C i szary +.
F1 - przywrócenie zdrowia,
F3 - warping,
F4 - współrzędne.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

FUTURE DIMENSION (PC)

Poniższe hasła należy podać w Password Menu. Sztuczka działa mimo komunikatu o niewłaściwym haśle:
FRONT242 - start z większą liczbą istnień, typów broni itd.;
MOREMORE - więcej istnień i typów broni także w następnych poziomach;
EXCITEME - level 5 (jw.);
INSIDEPC - gag-Level 4;
STARBATT - bonus-Level 1;
PACMAN95 - bonus-Level 2.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2,5 pkt.

HAGAR (PC)

2. FEAFGN, 3. IVSAMK, 4. ASGAPQ, 5. UWFXPZ, 6. FSXRIC, 7. DYAETG, 8. WFZILD.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

HELICOPTER MISSION (PC)

1. Trainingsmission, 2. Fallschirm, 3. Sanitätsdienst, 4. Konturenflug, 5. Lufttransport, 6. Luftrettung, 7. Nothilfe.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

HYPERCYCLES (PC)

W czasie gry naciśnij Esc - ukaże się główne menu. Teraz możesz wpisać jeden z poniższych kodów. Ponowne naciśnięcie Esc - powrót do gry. Wpisanie każdego kodu potwierdzane jest dźwiękiem.
AHCRP - moc i osłona na full.
AHCRE - nowy kawałek wyposażenia dla Twojego Hypercycle'a.
AHCRW - dodatkowe 500 PHOTON, NEUTRON i DART rakiet.
AHCRO - natychmiastowe otwarcie bram.
AHCRG## - warping (01-30).

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

JET STRIKE (PC)

1. TDEJQNQL, 2. JHALMROB, 3. RZWVUVCP, 4. APSREBSX, 5. WZQRUDOP, 6. TREFCPMJ, 7. HTETAPOJ, 8. XHSFMBQX, 9. NFYHOTAR, 10. HHSFMBQX, 11. HXEXWPWV.

Jakub Sak (Gdańsk) – 1,5 pkt.

MAGIC CANDLE II (PC)

W Telermain, właściciel niektórych domów prywatnych pojawia się w nich między godziną 00:00 a 1:00. Na pytanie o imię właściciela odpowiedz Ferom. Zostaniesz teleportowany. Czasami na morze, skąd nie będziesz mógł się ruszyć, toteż przed tym eksperymentem zapamiętaj grę.

I. TABELA CECH I UMIEJĘTNOŚCI BOHATERÓW PROPONOWANYCH PRZEZ KOMPUTER PRZY WYBORZE POSTACI

CECHY I ZDOLNOŚCI	LITERA OZNACZAJĄCA POSTAĆ				
	A	B	C	D	E
bravery	12	12	12	12	12
strength	6	5	7	6	6
dexterity	5	5	7	7	5
endurance	6	6	6	6	6
agility	5	7	5	8	5
loyalty	10	10	10	10	10
charm	6	6	4	4	6
intelligence	8	8	7	7	8
resistance	4	4	3	3	4
sword	30/99	30/99	45/99	45/99	35/99
axe	10/75	10/75	30/75	30/75	15/75
archery	40/80	45/80	30/75	30/80	35/80
magic	40/75	40/70	30/75	30/75	35/75
fist	30/99	25/99	40/99	30/99	30/99
swimming	45/99	45/99	35/99	40/99	45/99
trading	20/99	20/99	20/99	35/99	20/99
stealth	40/75	40/75	25/75	20/75	30/75
researching	10/99	10/99	10/99	25/99	15/99
soulreading	45/75	45/75	15/75	15/75	30/75
lockpicking	15/60	15/60	10/60	10/60	25/60
tracking	40/75	40/75	25/75	25/75	25/75
musical	10/75	25/75	10/75	10/75	75/75
carpenter	00/75	00/75	00/75	00/75	00/75

P R E N U M E R A T A

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	23,- (230.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	

KUPON WAŻNY DO 31.08.96 *Kupon* 8/96 — 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	23,- (230.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	

KUPON WAŻNY DO 31.08.96 *Kupon* 8/96 — 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	23,- (230.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	

KUPON WAŻNY DO 31.08.96 *Kupon* 8/96 — 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): 4,50 zł (45.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

2,30 zł (230.000 zł) za 6 numerów.

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

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

★ Cena kioskowa: 4,50 zł (45.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**
2,30 zł za 6 numerów (230.000 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: 4,50 zł (45.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**
2,30 zł (1230.000 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

metalsmith	00/75	00/75	00/75	00/75	00/75
gemcutter	00/75	00/75	00/75	00/75	00/75
tailor	00/75	00/75	00/75	00/75	00/75
hunter	50/99	50/99	25/99	25/99	30/99
leadership	50/99	50/99	50/99	50/99	50/99

II. TABELA WSPÓŁRZĘDNYCH POŁOŻENIA TWIERDZ

KRAINA	X,Y	KRAINA	X,Y
Oshcrun	31,51	Tundra	163,13
North Misor	60,29	Krum	231,7
South Misor	56,61	Rhon	225,41
Demonspine	93,23	Kar'Lomug	234,81
Ruul	96,63	Sariss	166,80
Throat	124,41	Farsum	201,61
Isle of Winds	128,55	Altesia	171,118

III. TABELA PIEŚNI

TYTUŁ	POTWORY	INSTRUMENT
mage's joy	slimes	lyre
urg's dream	urdogots	flute
firedance	munaks	bandore
morning mist	bargs	lute
rondo miz	mizigus	lyre
sambali	doombeasts	bandore
lullaby of gu	sandgus	flute
wind song	fermigons	lute

IV. TABELA WŁAŚCIWOŚCI GRZYBÓW

NAZWA	WŁAŚCIWOŚĆ
sermin	przywraca energię
gonshi	zwiększa liczbę ruchów podczas walki
turpin	zwiększa moc czaru
nift	uodparnia na trzy kolejne ataki fizyczne
luffin	zwiększa celność
mirget	zwiększa rany zadane bronią
potion	przywraca zdrowie
loka	neutralizuje truciznę
medicin	leczy choroby

V. TABELA WSPÓŁRZĘDNYCH NIEKTÓRYCH PÓL GRZYBOWYCH

NAZWA	X,Y	X,Y	X,Y	X,Y	X,Y	X,Y
sermin	227,50	165,13	47,41	63,18	212,118	
gonshi	168,91	77,35	24,39	235,133	234,133	236,132
nift	235,16	102,43	238,20			
luffin	110,49	123,44	123,54	214,136		
mirget	68,69	72,67	160,75	247,81	195,125	
loka	162,28					

VI. TABELA HASEŁ DO TWIERDZ

NAZWA	HASŁO
Caverns of Mandarg	SUUVDAUN
Mines of Dorak (west gate)	WAHARNIAL
Mines of Dorak (east gate)	ZARADENAK
Labyrinth of Ruz	JIMMELKIN
Tower of Shann	FRILKENATZ
Tower of Maratul	RUANDAIR
Tower of Namaz	VUMAKLEH
Drakhelm Mines	NOKARVAHIM
Catacombs	YOMMANIS

VII. TABELA HASEŁ DO OBUDZENIA BOGÓW

IMIĘ BOGA	HASŁO
Nerelnes	ASHARIM
Oraniana	KIRRAK
Marior	RANALAMMA
Rhokan	SHADGURAM
Balene	KIMYABIN
Fronnoxx	AZAVAZ
Senvara	URUMAEN
Ghartel	BANISHAHBAT

Tomasz Miazek-Mioduszewski (Warszawa) – 3 pkt. + 3 pkt. ekstrabonus + 3 pkt. special bonus + 3 pkt. Grand Prix + 3 pkt. za zasługi na polu

MAGIC CARPET PLUS (PC)

Aby aktywować cheat wciśnij I, następnie QUICK+Enter. Teraz kombinacje ALT+F1 do ALT+F8 dają różne rzeczy, a CTRL+C przenosi na kolejny poziom.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

NASCAR RACING (PC)

Gra daje nie udokumentowaną możliwość stworzenia samemu wystroju własnego samochodu. W tym celu w katalogu z grą należy uruchomić program paintkit.exe i modyfikować, co zechcemy. Później w grze należy wybrać opcję SWAP CARS.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

NBA JAM TE (PC)

Podane turnieje można aktywować w czasie pokazywania Match-Up-Screen:

Rodzaj turnieju kombinacja

Mega Dunks	lewo, prawo, góra, dół, lewo, prawo
Hard Push	lewo, lewo, prawo, prawo, góra, góra
Turbo	dół, dół, dół, turbo, turbo, turbo
Quick Hands	dół, turbo, dół, turbo, dół, turbo
Offense	turbo, turbo, turbo, rzut, rzut, rzut
3 Pointers	rzut, rzut, rzut, góra, góra, góra
Goal Tend	turbo, turbo, góra, turbo, turbo
On Fire	rzut, rzut, dół, rzut, rzut
Big Heads	dół, dół, dół, rzut, rzut, rzut
Shrink Players	turbo, rzut, turbo, rzut, turbo, rzut
???	turbo, turbo, rzut, rzut, turbo, turbo
???	góra, rzut, góra, rzut, góra, rzut

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 3 pkt.

RAYMAN (PC)

Gdy zostaną Ci jeszcze tylko dwa życia (kontynuacje), wpisz dwukrotnie RLRLUDUD i będziesz mieć dziesięć istnień. Można powtarzać wielokrotnie.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

ROBIN OF THE LONGBOW (PC)

Odpowiedzi na pytania strażnika:
I will comfort a friend who is... - biały, czarny, czerwony.
I must ride upon fiery horse... - niebiesko-biały, błękitny, czarny.
A piece of sky fell to my feet... - niebiesko-biały, czarny, złoty.
In summer my ice does not melt... - niebiesko-biały, czarny, diament.
I have three fears:... - granatowy, niebiesko-biały, biało-złoty.
Demons danse to my call... - biały, czerwony, czarny.
I must go into a battle... - granatowy, niebiesko-biały, diament.
The drought lengthens... - granatowy, biało-złoty, czarny.
Sadness weight upon my soul... - czerwony, biały, biało-złoty.
I will seek out the devil... - czarny, granatowy, diament.
Zagadki GREEN MAN-a:
My first master... - fur;
Metal or bone... - comb;
High born... - snow;
Golden treasure... - beehive;
I am the... - feather;
I am a hear... - tree;
Not born but... - cheese.

Jacek Gajlikowski (Kraków) – 1,5 pkt.

SABOTEUR ADV. (PC)

Kody do leveli:

2 - HGUE	9 - LPBD	16 - JLGK	23 - VBFH	30 - AWZS
3 - GJDG	10 - LPLP	17 - HKTP	24 - JGIR	31 - NBFG
4 - GJEB	11 - MJMN	18 - SRWE	25 - EWDS	32 - GGHG
5 - FHEI	12 - OFTF	19 - NVJF	26 - CBFY	
6 - KGND	13 - KDFJ	20 - JETD	27 - GJRY	
7 - SDIR	14 - OUKH	21 - GJTG	28 - VMFP	
8 - KOWS	15 - HKHH	22 - LQAQ	29 - XEWS	

Wczytaj grę z parametrem SABCHEAT, podczas gry naciśnij:
F1 - maksimum energii,
F2 - dodaje 1 życie (maksimum - 9),
F3 - zmiana poziomu,
F4 - zabija przeciwników na planszy.

Jacek Gajlikowski (Kraków) – 2 pkt.

SEX ALTERNATIVE (PC)

Gdy na stronie tytułowej wstukasz kod blowjobmaster (koniecznie małymi literami), pojawi się dostęp do cheat menu.

Robert Tuzman (Kraków) – 1 pkt

SONY GAME (PC)

Level 2: QUICKIES, Level 3: DIENSTAG, Level 4: MITTWOCH, Level 5: NOVEMBER, Level 6: DEZEMBER, Level 7: ALPHABET, Level 8: AFFODILL, Level 9: ALCHEMIE, Level 10: BAGUETTE.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

SPACE HULK (PC)

Opis broni:

Broń	*Siła rażenia*	*Ammo*	*Miejsce*	*Uwagi*
ASSAULT CANNON	b. duża	10	LR	Działo
CHAIN FIST	słaba	-	LR	Piła łańcuchowa
HEAVY FLAMER	średnia	06	PR	Miotacz ognia
LIGTNING CLAWS	b. duża	-	LPR	Rękawice z ostrzami pod napięciem
POWER GLOVES	b. słaba	-	LR	Rękawica
POWER SWORD	b. duża	-	LR	Miecz energetyczny

STORM BOLTER	duża	nieogr.	PR	Karabin impulsowy
THUNDER HAMMER	duża	-	LPR	Tarcza + młot

LR - lewa ręka, PR - prawa ręka, LPR - obie ręce.

Polecane wyposażenie: dowódca - 6,1 lub 7, dwóch z 4, dwóch z 8, dwóch z 3, pozostali z 7 (drugi rodzaj broni zależy od wykonywanej misji).

- Nie używaj miotacza w korytarzach z wylotem gazu.
- W trakcie ruchu nie można strzelać.
- Skaner pokazuje teren przed nami (z tyłu i po bokach także) bardzo niedokładnie, dlatego należy często obracać się.
- Migający wykrzyknik informuje o ataku na drugi oddział.
- Jeśli naciśniesz F, akcja gry zatrzyma się na określony czas (można zmieniać rozkazy).
- Uruchom grę przez CHEAT, a podczas akcji naciśnij W.

Jacek Gajlikowski (Kraków) – 3 pkt. + 2 pkt.

SPEED RACER (PC)

Wpisz gracza: TOM LOUGHRY lub TOD THORSON, a będziesz miał więcej pieniędzy i broni do dyspozycji.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

STRIFE (PC)

STUFF - nieśmiertelność, wszystkie rodzaje broni, klucze...
IBGOD - God mode.
OPEN - wszystkie klucze.
GUNS - wszystkie typy broni i amunicja na full.
KILLEM - masakra.
SPIRIT - no clipping mode.
LISTIT - menu ze wskazówkami (wciśnij B, I, M, H, P lub S).
GOTOxx - warping.
AIBRAIN - przełącznik AI (sztuczna inteligencja).
STIC - stalowe obuwie (?).
ILIVE - to samo co F5.
TIC - przełącznik devparm.
MONEY - pieniądze, siła i dokładność.
IDKFA - cała mapa.
IDMYPOS - współrzędne.
IDMUSxx - muzyka xx.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 3 pkt.

SUBMARINE RIPTIDE (PC)

Wystartuj grę przez:
RIPTIDE -START x - gdzie x to numer poziomu.
RIPTIDE -MANDICH - wystartowanie gry w trybie Debug, teraz:
P - screenshot,
Z - podajemy kod (patrz niżej) i przenosimy się na kolejny poziom,
Esc - nowa opcja (DEBUG) i nowe, większe możliwości. Zobacz także F2 i F3.
Kody:
UR2GD - Micro Menace
URGR8 - Tulip Tango
4GOOD - Red Tide
2MUCH4U - Fathoms of Teeth
ACE - Think Tanks
OSC - Oscar's Lair (Final Level)
SEC1 - Outpost Enigma (Secret Level)

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

THE HIVE (PC)

Wpisz jako gracza TORYO, by móc się dostać na dowolny poziom.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

WITCHAVEN 2 (PC)

KILLME - popełniasz samobójstwo.
WEAPONS - wszystkie rodzaje broni.
SPELLS - wszystkie czary.
POTIONS - wszystkie eliksiry.
MARKETING - God Mode.
HEROTIME - nieśmiertelność.
INVIS - niewidzialność.
SCARE - użycie Scare Spell.
NIGHTVISION - użycie Night Vision Spell.
OPENDOOR - użycie Open Door Spell.
FLY - użycie Fly Spell.
NOBREAK - uczynienie broni niezniszczalną.
FIREBALL - użycia Fireball Spell.
RAFAEL - zmiana wyglądu (przeobrażenie).
KOBOLD - ?
FREEZE - użycie Freeze Spell.
MAGICARROW - użycie Magic Arrow Spell.
NUKE - użycie Nuke Spell.
HEALTH - przywrócenie zdrowia.
STRENGTH - przywrócenie siły.
CUREPOISON - ?
RESISTFIRE - niewrażliwość na ogień.
KEYS - wszystkie klucze.
PENTAGRAM - ?
ARMOR - uzupełnienie zbroi (?).
SHIELD - ?
SHIELD2 - ?
SHOWOBJECTS - wszystkie obiekty na mapie są widoczne.
SHOWMAP - cała mapa.
ENCHANT - zaczarowanie Twojej broni.
KILLALL - uśmiercenie wszystkich potworów na danym poziomie.
LEVELXX - Warping (XX=1-15).
AMY - ?
RUBEN - pojawia się Skull Monster.
LIST - współrzędne.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 3 pkt. + 3 pkt. time bonus

WORMS (PC)

Aktywacja cheata - wpisz BAABAA, dezaktywacja - AABAAB. Teraz masz nieskończoną liczbę owiec, Banana Bomb i minigunów.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

WORMS: REINFORCEMENTS (PC)

Kody do wpisania w CHALLENGE MODE:

1. VERYEASY	6. STARTURN	11. HEY JOHN	16. TRUTHOUT	21. PARANOID
2. OHSOEASY	7. HEYGEOFF	12. SATANICS	17. 17THKIND	22. MIXTURES
3. UNCHAINS	8. REZDOGGY	13. NEARDEAD	18. GOGOGOGO	23. VERY MAD
4. BJORNPOP	9. HIGHKICK	14. SCUMBAGZ	19. PIGSPACE	24. INSANITY
5. DODGEMAX	10. LONG AGO	15. GOOD BYE	20. TRUMPTON	25. GREATGIG

Natomiast wklepanie BOBJOB na ekranie Weapons Options daje nam natychmiastowy dostęp do Banana Bomb, owcy i Miniguna.

Marcin Wichary (Gambler) – mnóstwo pkt.

WWF WRESTLEMANIA (PC)

Ruchy zawodników:

P - pięść, PP - superpięść, K - kopnięcie, PK - superkopnięcie, R - bieg, B - blok, F - do przodu, T - do tyłu, G - do góry, D - do dołu.

Ciosy COMBO dla zawodników:

DOINK
inicjator: PP+PK
18 uderzeń: F, F, PK PK K P PP PK
19 uderzeń: F, F, PK PP K PK K
16 uderzeń: F, F, PP PK P K
16 uderzeń: F, F, PK PP K P
16 uderzeń: F, F, PK PP K P PP

MICHAELS
inicjator: P+K
20 uderzeń: F, F, K PK PP P B
17 uderzeń: F, F, P PP PK K B

BRET HART
inicjator: P+PK
16 uderzeń: F, F, PK PP P K PK
13 uderzeń: F, F, P PP P K PK

UNDERTAKER
inicjator: K+PK
21 uderzeń: F, F, PK K P PP PK
14 uderzeń: F, F, K PK PP P
19 uderzeń: F, F, K PK P PP PK

YOKOZUNA
inicjator: P+PP
13 uderzeń: F, F, P PP PK K P PP
14 uderzeń: F, F, PP P PK K P PP

BIGELOW
inicjator: PP+P
19 uderzeń: F, F, P PP PK K P
20 uderzeń: F, F, PP P K PK PP
22 uderzeń: F, F, P PP K PK PP

LEX LUGER
inicjator: PK+K
17 uderzeń: F, F, K PK PP P PK
19 uderzeń: F, F, PK K P PP PK B

RAZOR
inicjator: PP+K
24 uderzeń: F, F, PP P K PK PP
19 uderzeń: F, F, K P PP PK K

Jakub Sak (Gdańsk) – 3 pkt. + 3 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**
Kabel Parnet **33.00**
Kabel Sernet **45.00**
Klawiatura PC **45.00**
Myszka do Amigi **42.00**
Myszka do PC **36.00**
Przejściówka do klawiatury dla CD32 **45.00**
Rozdzielacz PC Keybord / Sernet **19.50**
Stacja dysków 3.5" HD wewn PC **85.00**
Stacja dysków 3.5" DD zewn Amiga **195.00**
Amiga CD32 **580.00**
Amiga 1200 desktop dynamic **1450.00**
Obudowa Mini Tower dla PC **120.00**

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

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY na kartkach pocztowych, telefonicznie oraz faxem

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

Dla hurtowników atrakcyjne rabaty cenowe!!!

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.)

KOMIKS – JEDENASTA

Nie pamiętam swojego pierwszego komiksu – było to w każdym razie BAAARDZO dawno temu. Sądzę, że musiał to być jeden ze starych „Tytusów" albo jakiś dobry, propagandowy „Kapitan Żbik". W każdym razie, od tamtego czasu komiksy czytałem zawsze i nie zapowiada się, żebym miał przestać. Odłóżmy jednak na bok dywagacje na temat mojej osoby i zacznijmy od wytłumaczenia

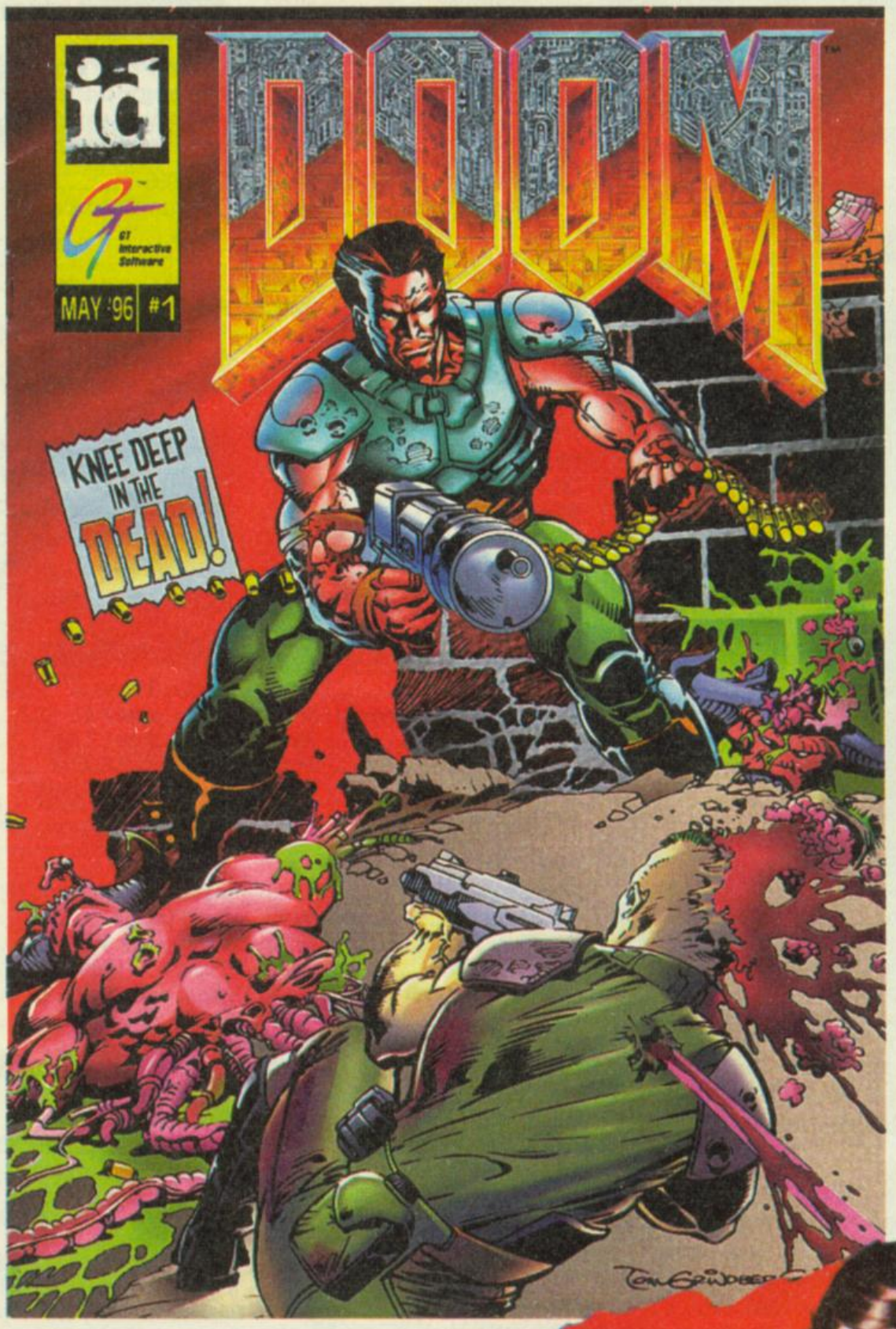
co to jest?

KOMIKS – to należący do pogranicza literatury i plastyki nowy rodzaj sztuki, zaliczany do współczesnej kultury masowej z racji rozpowszechniania go w prasie lub w formie wysokonakładowych broszur. Jego istotą jest opowiadanie fabuły za pośrednictwem ciągu rysunków wspomaganych tekstem.

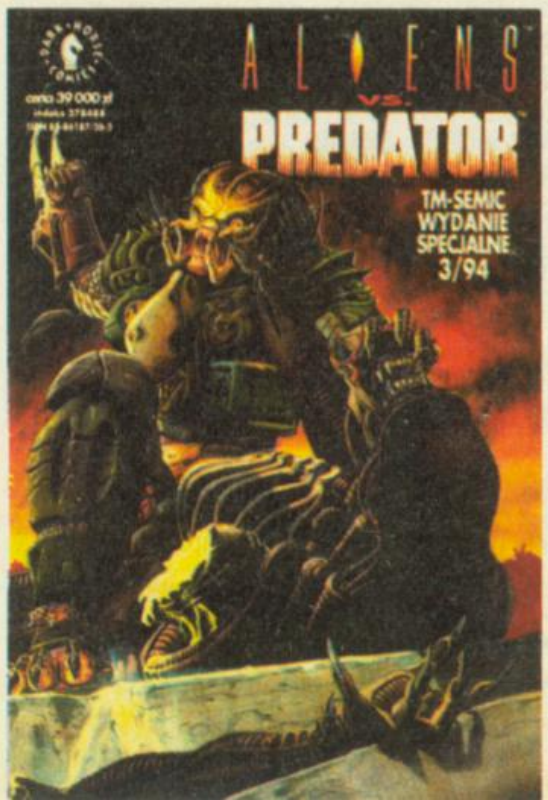
Teraz, gdy wszyscy już wiedzą, co to jest, mogę przejść do następnego punktu bez obawy, że będziecie siedzieć jak na tureckim kazaniu. A punktem tym będzie

systematyka.

Najbardziej ogólny jest podział na szkołę komiksu amerykańskiego i komiksu europejskiego. Łopatologicznie – Ameryka to „Big S" (czyli „Superman"), a Europa to „Thorgal". Oczywiście, problem przedstawiłem w wielkim uproszczeniu, ale nie mam tu miejsca na zajmowanie się sprawami komiksu indonezyjskiego oraz wschodniokaukaskiego. Z innych typów komiksów warto wymienić szkołę japońską, nieodłącznie



związaną z Mangą. O tym temacie nie chcę mówić, bo lubię Korzenia (Mr. Roota).



Rynek amerykański zdominowany jest głównie przez gigantyczną liczbę serii komiksowych, wydawanych przez kilku prasowych potentatów. Są to przede wszystkim Detective Comics (wydający „Supermana", „Batmana" czy np. „Green Lantern"), Marvel Comics Group („Spiderman", „X–Man", „Captain America") oraz Dark Horse, który ma wyłączność na wiele filmów, m.in. „Aliens" czy „Predator". Ostatnio na rynku amerykańskim wielkie sukcesy odnosi firma Image, która specjalizuje się w komiksach o bardziej ambitnej treści. Nawiasem mówiąc – jedna z serii Image, „Spawn", rysowana przez słynnego Todda McFarlane'a ma się pojawić na rynku polskim nakładem wydawnictwa TM–Semic. Gorąco polecam.

Najważniejszą cechą komiksu amerykańskiego są bez wątpienia superbohaterowie. Są to przeważnie ludzie obdarzeni specjalnymi zdolnościami na skutek rozmaitych zdarzeń losowych. Czasem wmieszani są w to kosmici, jak w przypadku „Green Lantern", czasem wypadek w laboratorium lub doświadczenia naukowe („Spiderman", „Captain America"). Superbohater nie musi być nawet człowiekiem – casus Supermana, kosmity z planety Krypton czy Longshota z „X–Man", przybysza z innego wymiaru. Oddzielną grupą superbohaterów są mutanci. Zrobili w USA wielką karierę, co jest o tyle dziwne, że są to postacie bardzo „ludzkie" jak na superistoty. Borykają się z normalnymi problemami: kochają, nienawidzą, a przede wszystkim są śmiertelni i często zdarza im się przejechać na tamten świat. To ich najbardziej odróżnia od typowych „nieśmiertelnych" postaci komiksowych, takich jak Superman, którego śmierć stała się dramatem na skalę narodową (łącznie z żałobą, nekrologami w prasie i telewizji). Superbohaterowie są jednak fenomenem amerykańskim i nie mają odpowiedników w Europie.



MUZA

Komiks amerykański charakteryzuje się masowością. Przeznaczony jest przede wszystkim dla odbiorcy w wieku ok. 15 lat. Wydawany jest systematycznie co miesiąc (a niektóre serie nawet co dwa tygodnie, w zmniejszonej objętości). Historie, opowiadane w nim, są najczęściej trzyczęściowe. Czasem zdarzają się tak zwane sagi, które mogą się ciągnąć nawet przez pół roku (np. właśnie wydana w Polsce saga „Maximum Carnage").

Najciekawszym osiągnięciem komiksu amerykańskiego są według mnie tzw. cross–overs. Są to fuzje (znaczy się – połączenia) kilku serii komiksowych, obracających się wokół jednego głównego wątku. Aby ogarnąć całość takiego połączenia, najczęściej trzeba kupować wszystkie serie, między którymi odbywa się c–o. W połączeniach specjalizuje się Marvel. Słynne „Inferno", związane głównie z serią „X–Man", ciągnęło się około roku, a jego echa można było znaleźć w prawie każdym komiksie wydawanym przez tę firmę. W Polsce również przeprowadzono próbę c–o, łącząc komiks „X–Man" z „Mega Marvel" w historii „X–cutioner' Song – Pieśń egzekutora". Cross–overs wyciągają pieniądze, ale także oczyszczają świat komiksowy. Ponieważ w trakcie przeżywanych przygód bohaterowie stykają się bez przerwy ze swoimi sobowtórami z innych wymiarów i kieszonkowych wszechświatów, musi w końcu dojść do punktu krytycznego, w którym nagromadzenie szczegółów jest tak duże, że nikt już nic nie rozumie. Wtedy autorzy robią sobie malutkie cross-over, w którym jakaś wyjątkowo potężna istota niszczy wszystko, aż pozostanie odpowiednia liczba superbohaterów i równoległych wszechświatów. Tak działo się m.in. w „Crisis on Infinite Earths – Kryzys na nieskończonych Ziemiach" wydawnictwa DC.

Jednak komiks amerykański to nie tylko głupawe opowiastki o superosiłkach. Często zdarzają się dzieła, jakich nie powstydziłby się żaden europejski rysownik czy scenarzysta. Scenariusze do komiksów DC pisał np. Larry Niven, znany z cyklu „Ringworld – Świat pierścienia". Komiksy rysowali tacy twórcy, jak Jean Giraud, czyli Moebius. Za dzieła można także uznać komiksy jednego z moich (i nie tylko moich) ulubionych twórców – Simona Bisleya, w naszym kraju znanego głównie dzięki wspaniałemu „Batman, Judge Dredd – Judgement on Gotham" czy dwóm komiksom z udziałem jedynego, niepowtarzalnego, cudownego Lobo.

Drugą wielką szkołą komiksu (obok amerykańskiej) jest...

szkoła europejska,

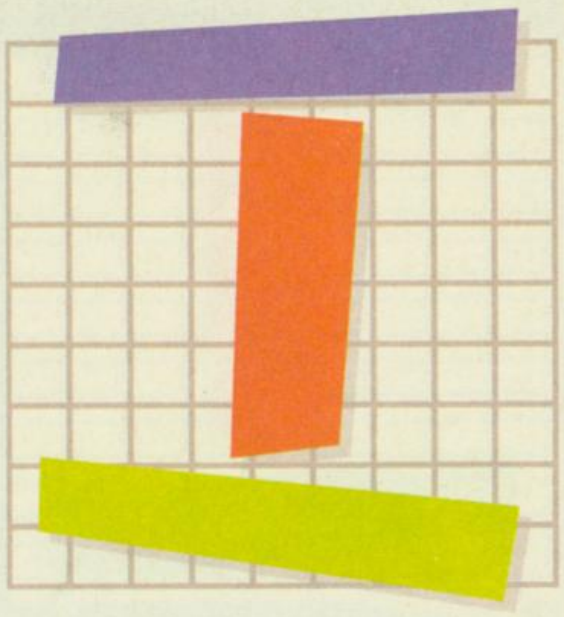
przez wielu uważana za znacznie ambitniejszą i lepszą technicznie. Jakoś tak się złożyło, że większość autorów pochodzi z Francji i Belgii (nota bene, stolicy komiksu europejskiego).

Trudno nie zgodzić się z poglądem o wyższości artystycznej i technicznej komiksu europejskiego, zwłaszcza jeśli widziało się choćby całą serię „Thorgali", „XIII" czy opowiadań o Zoryi z cyklu „Kryształowa szpada". Polscy czytelnicy mieli szczęście poznać niektóre z ww. serii dzięki „Komiksowi", o czym szerzej w późniejszej części artykułu.

Komiks europejski znacznie różni się od kuzyna zza morza. Tematyka najczęściej „obraca się" wokół science–fiction albo fantasy. Bardzo często ma podtekst filozoficzny. W Europie nigdy nie wykształciła się postać superbohatera jak w Ameryce. Przede wszystkim, nikt nie dysponuje superzdolnościami, a jeśli nawet, to są one dużo bardziej „naturalne" – może być magikiem lub mieć moce psychiczne, ale raczej nie zdarzają się faceci udający pająki czy nietoperze. Ten ostatni przykład nie jest akurat zbyt adekwatny, ale chyba wszyscy wiedzą, o co mi chodzi.

Znacznie więcej serii przeznaczonych jest dla starszych odbiorców, np. cykl „Rozbitkowie czasu" Paula Gillona i Jeana – Claudа Foresta, „Targowisko nieśmiertelnych" Bilala czy historia o Pelissie (opublikowana przez „Komiks"). Różnice nie ograniczają się tylko do treści; także forma jest inna. W Europie dominują wydania albumowe, w twardych okładkach, na doskonałym papierze. Narzuca to również pewien określony styl prezentowania historii – każdy tom komiksu tworzy zwykle zamkniętą całość albo jest odcinkiem opowieści (a nie dwoma odcinkami, jak w przypadku komiksów amerykańskich). Z komiksem europejskim obszedłem się troszkę po macoszemu – aby oddać mu należyty hołd Gambler musiałby na rok zmienić formułę i stać się pismem poświęconym zagadnieniom komiksu, a nie gier komputerowych.

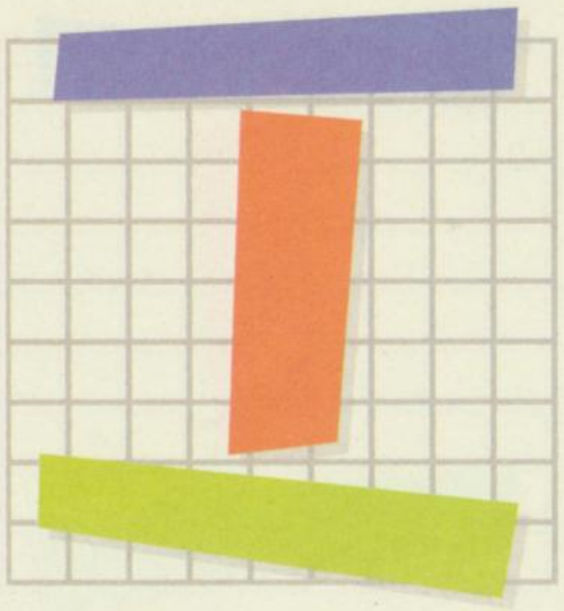
Zachowam się teraz jak prawdziwy patriota i wspomnę o komiksie polskim. Łączy się z kilkoma



nazwiskami, które większości z Was są już znane. O każdym autorze można powiedzieć, że jego komiks przyczynił się do wychowania jakiegoś pokolenia Polaków. Tak było w przypadku Janusza Christy i jego historii o Kajku i Kokoszu; na „Tytusie, Romku i ATomku" Henryka Jerzego Chmielewskiego, czyli Papcia Chmiela, wielu z nas uczyło się czytać. Niektóre teksty z komiksów Tadeusza Baranowskiego („Na co dybie w wielorybie czubek nosa Eskimosa", „W poszukiwaniu wody sodowej") znalazły się w slangu młodzieżowym – na przykład słynne: „...ależ Wodzu, co Wódz?".

Na specjalną uwagę zasługuje na pewno dwóch autorów. To znaczy zasługują wszyscy, ale o tych chcę specjalnie wspomnieć. Chodzi mi o Bogusława Polcha i Grzegorza Rosińskiego. Ten pierwszy zrobił w naszym kraju wielką karierę dzięki serii o Funkym Kovalu oraz ilustracjom do opowiadań wg Daenikena o pięknej Ais. Drugi jest jednym z niewielu Polaków (jeżeli nie jedynym), którzy zrobili Karierę przez duże K na zachodnim rynku komiksowym. Zawdzięcza to oczywiście genialnym historiom o Thorgalu i o Yansie, według scenariusza van





Hamme'a i Duchateau. Weszły one do kanonu gatunku i, trzeba przyznać, należą do najlepszych komiksów, jakie kiedykolwiek powstały.

Historia

komiksu rozpoczęła się pod koniec XIX wieku. Krótkie historyjki obrazkowe pojawiały się w codziennych gazetach. Miały głównie charakter humorystyczny, stąd nazwa „comic strip". Nikt wtedy nawet nie podejrzewał, że dadzą początek jednemu z najważniejszych mediów XX wieku.

Jego rozkwit rozpoczął się w latach 30., gdy w Ameryce wymęczonej długim kryzysem, prohibicją i wysokim poziomem przestępczości panowało ogromne zapotrzebowanie na bohaterów. Wtedy właśnie narodził się Superman. Był efektem współpracy pisarza Jerome'a Siegela oraz rysownika Josepha Shustera. Od tego czasu (czyli od roku 1938) Superman uosabia wszystkie ideały przeciętnego Amerykanina – niezniszczalny, niezwyciężony i prawy do szpiku kości. Nie pozbawiony „ludzkiego" czynnika w osobie swego alter ego – Clarka Kenta – zyskał ogromną popularność na całym świecie. Mało jest osób, które nigdy nie słyszały o „big S". Razem z Batmanem, stworzonym przez Boba Kane'a, stanowi obowiązujący do dziś wzorzec bohatera.

Oczywiście komiksy to nie tylko Ameryka. Jak już wspomniałem, także Europa przyczyniła się do rozwoju tego gatunku. Wspaniałe opowieści z udziałem Tin–-Tina (fatalnie przetłumaczone na polski) oraz Asterixa bawiły wiele pokoleń.

W latach 60. komiks dostąpił nobilitacji dzięki pojawieniu się nowego kierunku w sztuce, zwanego pop–art. Wśród prekursorów wymienia się przede wszystkim Andy'ego Warhola i Roya Lichtensteina. Wielu ludzi przestało wtedy traktować komiks jak zabawę dla dzieci i zaczęło spoglądać na niego jak na rodzaj sztuki alternatywnej. W roku 1977 na rynku amerykańskim pojawił się magazyn komiksowy „Heavy Metal". Bardzo szybko stał się jednym z najbardziej poczytnych pism o tej tematyce. Podbój rynku amerykańskiego, zmonopolizowanego wtedy przez takie wydawnictwa, jak Marvel czy Detective Comics, był nie lada wyczynem. „HM" proponował jednak rozrywkę daleko bardziej wysublimowaną intelektualnie niż „Spiderman" czy „Superman". Zwrócony raczej do dorosłych niż do młodzieży, składał się z ambitnych historii z gatunku SF – bardzo wtedy popularnego dzięki „Gwiezdnym Wojnom". Rysowali do niego tak znakomici rysownicy, jak Moebius, Howard Chaykin czy Jose Ortiz. Magazyn ten ukazuje się od 11 lat i ciągle jest na fali. Na pewno zajmie poczesne miejsce w historii komiksu.

Również w naszym kraju znalazło się miejsce dla tego gatunku, lecz nadal bardzo niepewne. Historia komiksu w Polsce to praktycznie upadki jednego pisma po drugim. Zaczęło się od „Relaxu". [A może od „Alfy", panie dzieju, khe, khe, chrr. Magazyn komiksowy SF, padł po kilku numerach. Zgred.]. Starsi czytelnicy Gamblera mogą go nawet pamiętać. Wzorowany był na znakomitym francuskim „Pilote" i przedstawiał komiksy w odcinkach. Dzięki temu mógł w jednym numerze przedstawić kilku twórców i kilka różnych serii. Niestety – padł po kilkunastu odcinkach. Co pewien czas pojawiały się kolejne księgi „Tytusa, Romka i A'Tomka" oraz rządowego „Kapitana Żbika", opowiadającego o naszej dzielnej milicji. Czasem można było kupić „Kapitana Klossa". Jedynie miesięcznik SF „Fantastyka" twardo próbował drukować komiksy. Były to, przedstawiane w odcinkach, dzieła polskich autorów, np. słynny „Funky Koval" Bogusława Polcha. W roku 1988 doszło do, moim skromnym zdaniem, pierwszego prawdziwego przełomu na rynku polskiego komiksu. Było nim ukazanie się pierwszego numeru „Komiksu", czyli dodatku do „Fantastyki". Periodyk ten rozpoczął działanie wydaniem polskiej wersji komiksu naszego chyba najlepszego rysownika, Grzegorza Rosińskiego. Był to „Yans – Więzień wieczności".

Od tego czasu nastały dobre czasy dla miłośników komiksu w Polsce. W roku 1989 doszło do drugiego bardzo ważnego wydarzenia, jakim było wejście na polski rynek komiksowego potentata z północy, czyli firmy TM–Semic. „Komiks" publikował głównie komiksy europejskie, a firma Semic zajęła się komiksem amerykańskim. Z początku wydawała dwa zeszyty miesięcznie. Były to „Spiderman" oraz „Punisher". W krótkim czasie dołączyły do nich „Batman" i „Superman". W ciągu niecałych 7 lat firma praktycznie zdominowała polski rynek.

W roku 1992 ukazało się pismo „CDN", opracowane przez Jacka Rodka oraz Macieja Parowskiego. Swoją formą nawiązywało do „Relaxu", publikując komiksy w częściach. Niestety, ukazał się tylko numer pierwszy i więcej o piśmie nie słyszano. A szkoda, bo stało na bardzo wysokim poziomie.

Mniej więcej dwa lata temu zaczął konać „Komiks". Z miesięcznika stał się dwumiesięcznikiem, a następnie przestał się ukazywać regularnie. Obecnie jest prawdopodobnie kwartalnikiem, ale tego nikt do końca nie wie. To chyba największa strata dla polskiego rynku komiksowego. Podejrzewam, że upadek został spowodowany – przynajmniej w części – drukiem serii o „Wiedźminie" (wg książki Andrzeja Sapkowskiego). Mimo bardzo ciekawego, aczkolwiek pogmatwanego scenariusza, nie zyskała dużej popularności, czego przyczyną była dość słaba szata graficzna stworzona przez przez B. Polcha. Wszyscy moi znajomi zgodnie stwierdzili podczas przesłuchania, że pan Polch rysuje wszystkie twarze bardzo podobnie i są one różnymi wariacjami na temat twarzy Funky'ego. Oprócz tego jego rysunki z wolna stają się coraz bardziej niestaranne i rozmazane.

Obecnie na rynku polskim niepodzielnie rządzi firma TM–Semic, czasem tylko można znaleźć leżącego w jakimś kiosku „Asterixa" albo nowego „Thorgala". Smutne to, a dlaczego tak się dzieje – wyjaśnię za chwilę.

Historia upadku

ma swoje korzenie w stosunku wszystkich przyzwoitych Polaków do komiksu jako sztuki. Po pierwsze – w ogóle go za takową nie uważają. Po drugie – każdy jest przekonany, że komiks to durna historyjka obrazkowa, której jedynym celem jest robienie wody z mózgu niewinnym dzieciątkom. W związku z tym Matki Polki skrupulatnie przeszukują pokoje swoich pociech, szukając jakichkolwiek śladów tego szatańskiego wynalazku. Po trzecie – każdy przyzwoity Polak uważa, że komiks nadaje się do użytku zewnętrznego tylko do 12 roku życia, a potem jedynie do użytku „spodniego", czyli w formie papieru toaletowego. Jednym słowem Polacy uważają, że komiksy są dziecinne.

To jeden z najbardziej krzywdzących przesądów, z jakim się zetknąłem. Czy ktokolwiek wie, że np. słynny Alfred Hitchcock każdą scenę swojego filmu rozpisywał w formie komiksu? Że w takiej Francji dzieci uczono czytać na Tin– Tinach, które zresztą czytali i dorośli – nie z przymusu, tylko dlatego, że im się podobały. W krajach zachodnich nikt nie uważa komiksu za coś gorszego czy podrzędnego. Niestety, w Polsce kultury komiksowej nikt w nas „nie wyrobił", więc komiks traktuje się niepoważnie. W związku z tym mamy teraz taką sytuację na rynku, jaką mamy – wydawnictwa komiksowe padają jedno po drugim.

No dobra, poglądziłem, ponarzekałem, a teraz przejdę do ostatniego punktu, czyli



komiks a komputery.

Twórcy komiksowi odkryli, że komputery mogą wspaniale przyczynić się do rozwinięcia ich twórczości. Mamy więc kilka lepszych i gorszych przykładów łączenia komiksów z komputerem. Z przyjemnością stwierdzam, że lepszych jest znacznie więcej niż gorszych. Zacznę jednak od tych słabszych, żeby przyjemność zostawić sobie na koniec.

Batman Forever

Gra oparta raczej na filmie pod tym tytułem, niż na komiksie. Netoperek jest jednak postacią komiksową, więc pasuje do schematu. Gra mi się nie podobała. Jest to



beat'em up słynnej firmy Acclaim. Możemy



się wcielić w postać „Faceta–z–uszami–i–w–pelerynce" albo „cudownego chłopca", czyli Robina. Całość nieźle wykonana, ale grywalność „leży" na całej linii. No cóż, to dopiero początek listy.

Kajko i Kokosz

Mimo że gra nie jest wybitna (jak na koniec XX w.), to muszę jej oddać sprawiedliwość: byłem nią mile zaskoczony. Scenariusz oparty na albumie „W krainie borostworów". Wielką zaletę stanowi oprawa graficzna, zrobiona przez samego Christę. To całkiem niezła polska przygodówka – dobry przykład przeniesienia komiksu na komputer. Niestety, ma parę błędów, które raczył był zauważyć nasz drogi Frogger w swoim głębokim eseju (Gambler 2/96).



Aliens – A Comic Book Adventure

Gra przygodowa z cudowną grafiką w SVGA, zrobioną w oparciu o komiks, a nie film. Wbrew



pozorom Obcy to nie tylko seria z Sigourney Weaver. Historia jest kontynuowana na stronach komiksów firmy Dark Horse. Fabuła i cel gry zostały już opisane przez Hombre'a (Gambler 5/96), więc wyrażę tylko moje skromne zdanie. Gra niespecjalnie mi się podobała, przede wszystkim ze względu na idiotyczny pomysł goniącego nas bez przerwy czasu. Jedyne, czego naprawdę nie lubię, kiedy gram w przygodówkę, to pośpiech. Niemniej gra warta zainteresowania.

Comix Zone

Przechodzimy do pierwszej ligi. Do tej gry pasuje określenie „interaktywny komiks". To doskonała platformówka połączona z bijatyką. Wcielamy się w rysownika komiksowego, Sketcha Turnera, którego – stworzony przez niego czarny charakter – Mortus wciąga do komiksu, zajmując jego miejsce. Całe jajo polega na tym, że w samej grze poruszamy się po komiksie. Przeskakujemy z kadru do kadru i toczymy walki z narysowanymi przez Mortusa przeciwnikami. Każdy etap – to dwie plansze komiksu. Fantastyczna, szybka, dynamiczna bijatyka, połączona z prostymi zagadkami logicznymi. Gra ma dwie zasadnicze wady. Pierwsza – bardzo wysoki poziom trudności. Naprawdę trzeba się namęczyć, żeby skończyć pierwszy etap, tym bardziej, że nie ma możliwości zapisania stanu gry. Druga wada – program działa tylko w Windows, przez co wymaga bardzo szybkiego sprzętu. Jest to zupełnie nieuzasadnione, ale SEGA (producent CZ) obrała ostatnio strategię „Pakiet P100" i produkuje programy z nalepką „Pentium required". Znak czasów.



Spiderman – Separation Anxiety

Świetna gra, wykorzystująca sprawdzony schemat, znany np. z Double Dragon: „dwóch idzie i bije". Scenariusz powstał w oparciu o sagę Marvela pod tym samym tytułem. Life Foundation (taka organizacja przestępcza) porwała Venoma i z jego symbionta stworzyła kilku wojowników, którzy teraz działają w jej szeregach. Venom ucieka z uwięzienia i prosi o pomoc swego najgorszego wroga – Spidermana. Naprawdę warto pograć. Choć gra działa pod Windows, nie ma to wielkiego wpływu na szybkość jej działania.

Freex

To właściwie nie gra, tylko genialnie narysowany komputerowy komiks (a właściwie tzw. CD Romix) wydawnictwa Malibu Comics. Opowiada o grupie młodych ludzi zwanych przez społeczeństwo „freex", czyli „dziwadła", ze względu na ich dziwne umiejętności, będące efektem mutacji genetycznych. Jeden z nich może się zamieniać w płynną substancję, drugi przypomina wielkiego kamiennego golema, a jedna z dziewczyn może strzelać plazmą o bardzo wysokiej temperaturze. Wyklęci przez społeczeństwo, ścigani przez policję, decydują się stworzyć grupę superbohaterów i chronić przed



złem tych, którzy ich odrzucili. Kolejne kadry pojawiają się na ekranie przy akompaniamencie rozmaitych, bardzo adekwatnych do sytuacji efektów dźwiękowych, a każda postać mówi głosem podłożonym przez profesjonalnego aktora. Ma to być początek pierwszej serii komiksów, w całości wydawanych na CD.

Aha. Wiadomość z ostatniej chwili. W maju 1996 r. firmy GT Interactive oraz id Software wydały pierwszy inauguracyjny numer komiksu (uwaga, pauza dla zrobienia napięcia) DOOM (yes!!! tak!!! hurej!!! hoorey!!! jupi!!! oraz youpieeeee!!!). Komiks, krótko mówiąc, ZABIJA (patrz ilustracja na str. 52). Jest po prostu genialny. Krwawy, krwawy, a oprócz tego krwawy. Nasz drogi Space Marine cały czas zachowuje się jak notoryczny ćpun, szuka coraz WIĘKSZEGO pistoletu i zarzuca teksty zbijające z nóg. Cytuję: „Hoy, hoy, hoy – I'm the boy, packin' 80 of heavenly joy!". Kto nie rozumie, tego strata. Zapewniam, że takich akcji jest dużo więcej. Módlcie się do świętego Shizofrema, patrona wszystkich miłośników komiksów i gierc o to, by zesłał DOOM-a do naszego pięknego kraiku.





Zooltarman

Reprodukowane w tekście ilustracje pochodzą z komiksów publikowanych w Polsce przez wydawnictwa TM-Semic (serie Marvel Comics, DC Comics i Dark Horse) oraz Egmont Polska (Asterix). Powyższe wydawnictwa są posiadaczami wszelkich praw autorskich do ww. komiksów na terenie Polski.

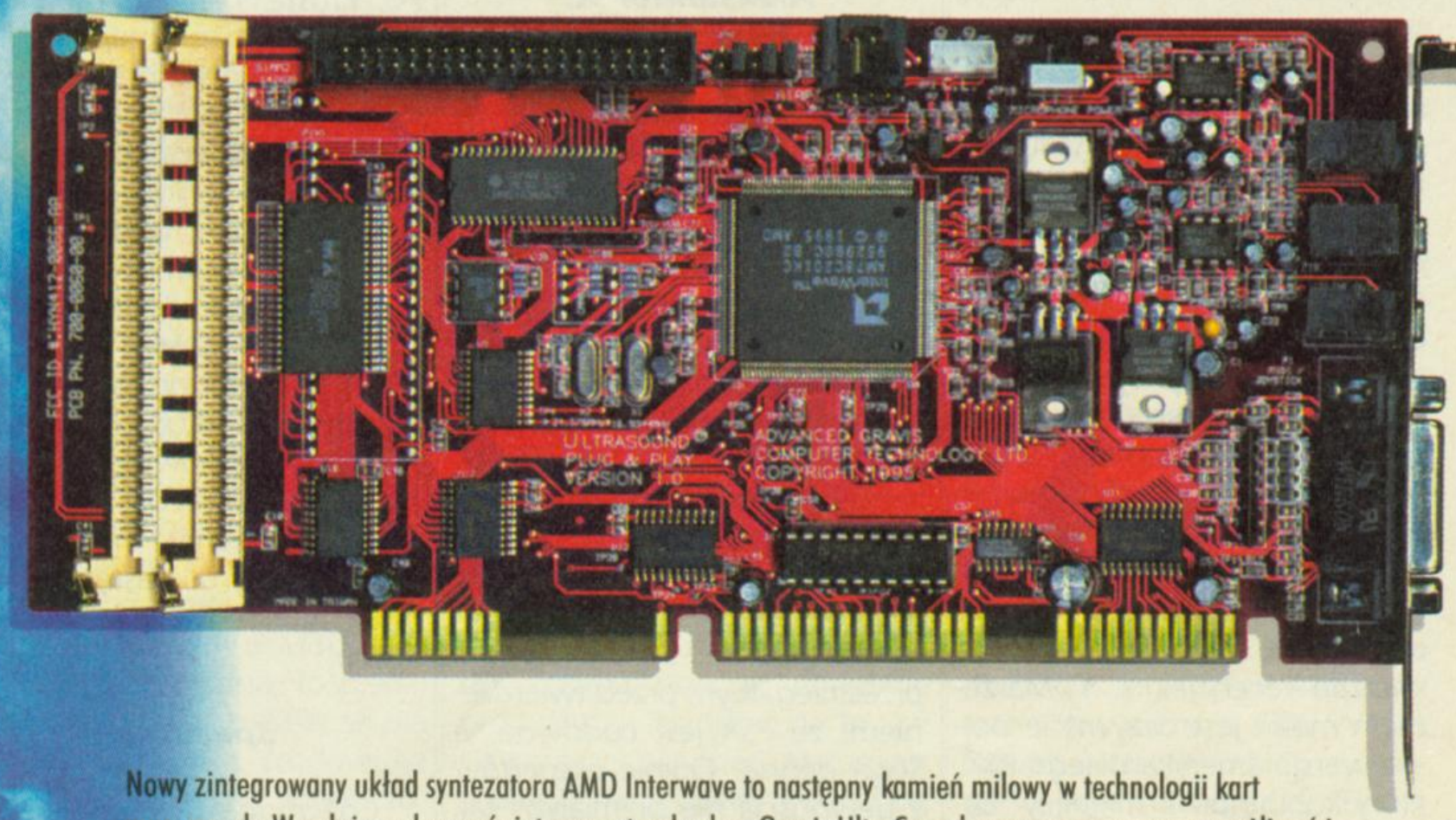


UltraSound Plug'n'Pray - Błogosławieni, którzy słuchają dźwięku Jego

GRAVIS™

UltraSound Plug & Play

Wavetable PC Sound Card



Nowy zintegrowany układ syntezatora AMD Interwave to następny kamień milowy w technologii kart muzycznych. W pełni zgodny ze światowym standardem Gravis UltraSound rozszerza go o nowe możliwości spełniając oczekiwania szerokim rzeszom fanów muzyki komputerowej. Dzięki rozszerzeniu do 8MB pamięci RAM na próbki i cyfrowym efektom takim jak chorus i reverb jest wymarzonym narzędziem dla muzyków i MIDI-maniaków. Umieszczenie 1MB zestawu brzmień General MIDI w pamięci ROM i pełna zgodność z Roland MPU-401 daje natychmaistowy efekt w grach komputerowych, zaś możliwość jednoczesnego odtwarzania i nagrywania dźwięku oznacza pełny duplex czyli komfort zwykłej rozmowy w aplikacjach typu internet-phone. Tytułowa funkcja Plug & Play pozwala zainstalować kartę pod Windows 95 przez każdego użytkownika.

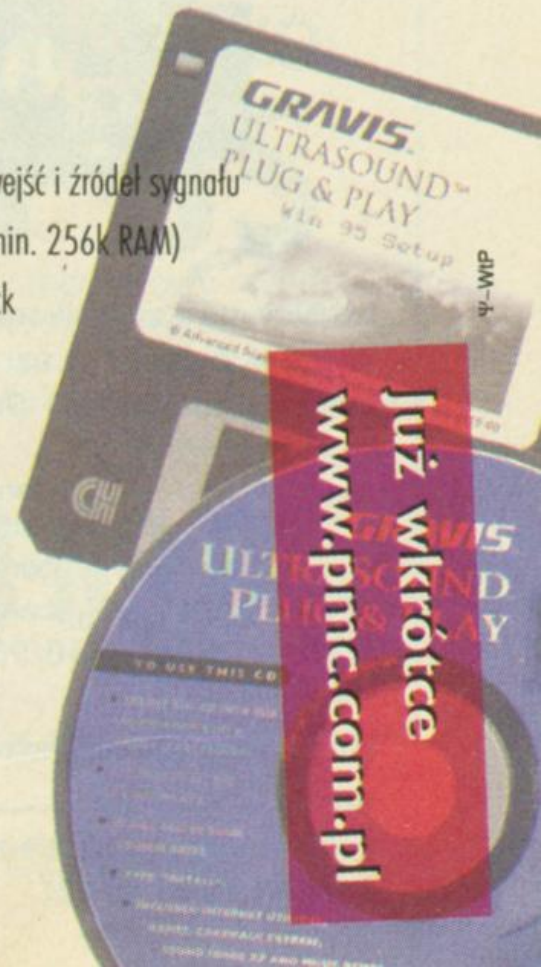
UltraSound P'n'P

- Syntezator 32-głosowy z próbek w pamięci karty z efektami reverb, chorus i in.
- 1MB ROM brzmień GM, RAM rozszerzalny do 8MB krótkimi modułami simm
- Nagrywanie i odtwarzanie jednoczesne 16-bit stereo 48kHz, pełny mikser wszystkich wejść i źródeł sygnału
- Kompatybilny z Adlib, SoundBlaster, Roland, General MIDI, UltraSound (po włożeniu min. 256k RAM)
- Interfejs IDE do napędów CD-ROM ATAPI, złącza Mic, Line-In, Line-Out, MIDI + Joystick

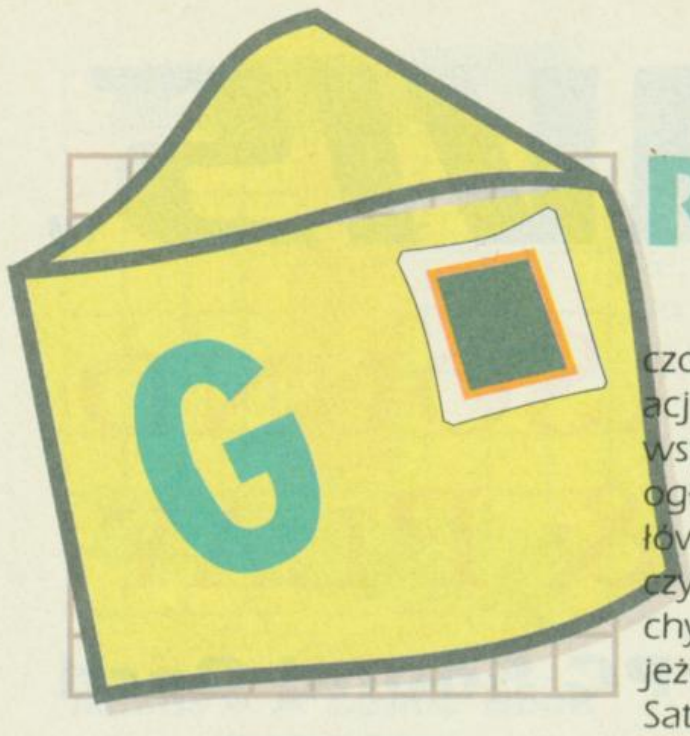
UltraSound P'n'P Pro

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

Standard MPC-3



PMC - Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
E.Plater 47, 00-118 Warszawa
tel. (0-22) 261889, 279230; fax 279572
e-mail: dh@pmc.com.pl



REAKCJE REDAKCJI

PSX rulez!

Po spieniężeniu Amigi wahałem się. Jaguar? SNES? 3DO? Nie! Tylko PlayStation. Od tego momentu (kupiłem PSX w lutym) to właśnie liczba materiałów na Jej temat w polskich pismach decyduje, czy dany magazyn zyskuje, czy traci w moich oczach. Pożegnanie się z czasopismami dyskryminującymi konsole nie było takie łatwe, gdyż mam wszystkie numery TS, SS, ŚGK, GK, a Gamblera od numeru zerowego. (...) Ostatni (6/96) numer Gamblera zamieścił trochę informacji o mej maszynie, ale były to tylko krótkie zapowiedzio–recenzje. (...) Marzeniem moim jest oczywiście polska wersja amerykańskiego PSX, który kupuję od 3 miesięcy. Zamieszcza on informacje o grach, o których w Polsce się nie mówi albo nie wie. (...) Kolejny problem to ceny. Kupiłem konsolę, drugi joypad, memory card i spłukałem się. (...) Gry mam tylko trzy i już mi się nudzą. (...) Chcę, abyście umożliwili graczom w podobnej jak ja sytuacji wymianę gier. Może powstałby jakiś kącik, gdzie gracze ogłaszaliby chęć wymiany tytułów. (...) Ja Was nadal będę czytał (i tak mam prenumeratę), chyba że PSX u Was przegra. A jeżeli przegra z tą cienką Segą Saturn, to... zapomnijcie o przedłużeniu prenumeraty.

Aleksander K.
(ten mniej znany)

List został poddany wielokrotnej kastracji, ale mam nadzieję, iż meritum sprawy udało się zachować. Radzę zwrócić uwagę na jedną sprawę. Posiadaczy PSX w Polsce jest ponad tysiąc (dane od dystrybutorów), stanowią więc nieliczną grupę. I póki ten rynek się nie rozwinie, nie widzę szans, aby ktokolwiek zaczął pisać o produktach na konsole kosztem tych na PC. Natomiast z pewnością dwie czy trzy kolumny Alex zawsze postara się zapełnić. Sprawa druga: przestrzegałbym przed twierdzeniem, że PSX jest cudowna, a Sega denna. Opinie ekspertów z pewnością nie brzmiałyby tak stanowczo. I sprawa ostatnia: moim zdaniem kącik wymiany jest dobrym pomysłem (rzeczywiście ceny gier na konsole są z lekka przerażające), ale musimy skonsultować się z naszymi prawnikami. Co na to ustawa o ochronie praw autorskich?

Grecja rulez!

Pozdrowienia z Grecji dla załogi Gamblera i wszystkich maniaków gier komputerowych. (...) Rozwiązując ostatecznie spór, który komputer jest lepszy, stwierdzam: chcesz grać w nowe, naszpikowane grafiką, efektami i muzyką gierki? Kup PC. Proste, nie? Atari jest martwe, pogrzebane i zapomniane. O Amidze można powiedzieć to samo. Sprzedawca w jednym ze sklepów powiedział, że Amiga na greckim rynku nie istnieje. Dlaczego? Brak oprogramowania. (...) Podsumowując: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, 1 GB HD, CD-ROM 4×, SVGA 2 MB. (...) Że za drogo? Nikt Cię nie zmusza. Kup PlayStation. Tańsze i full nowych gierek, a że nie ma strategii i symulatorów? Poczekamy, może doczekamy się. [Tu następuje spis modnych w Grecji gier – don Pedro].

Speedmon

Cóż mogę powiedzieć. Niektórzy to mają dobrze. Grecja, plaża, morze i te rzeczy (zwłaszcza te rzeczy!). Ale widzę, że upał nie wpłynął źle na Twoje szare komórki. Zgadzam się z opinią na temat Atari i Amigi, ale myślę, iż Pentium powinien być z zegarem 133, a CD-ROM o sześciokrotnej prędkości (w tej chwili nie ma żadnej różnicy w cenie).

Manga rulez!

Piszę do Was w sprawie listu Anny von Dracula. Ja także jestem fanką Gamblera prawie od początku jego działalności i również jestem z niego zadowolona. Anna poruszyła temat Mangi. Uważam, że w Gamblerze powinien być kącik o tej tematyce. Manga to nie mania, przed którą trzeba się bronić, bo w Polsce jest tego baaardzo mało. Jako szanująca się gazeta powinniście publikować coś na ten temat. (...) Jeżeli Gambler nie zmieni zdania co do publikowania mangowych artykułów, to apeluję do Czytelników, aby napisali listy, które być może zmienią zdanie redakcji.

Bany

Jeśli chodzi o Mangę, to wszyscy jesteśmy za, a nawet przeciw. Czy wyobrażacie sobie, ile Gambler musiałby mieć stron, gdybyśmy chcieli pisać o wszystkim, co interesuje naszych Czytelników? Niestety, czasem trzeba dokonać wyboru i zrezygnować (z żalem lub bez) z poruszania pewnych tematów. Zresztą Mangi nie zignorowaliśmy. Przypominam, że w Gamblerze był artykuł o tym zjawi-



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.

Cena numerów od 5 do 8/95 wynosi 2 zł 30 gr (23 tys. zł),
cena numerów od 10/95 do 12/95 – 2 zł 60 gr (26 tys. zł),
cena numerów od 1/96 do 3/96 – 3 zł (30 tys. zł)
cena następnych – 3 zł 30 gr (33 tys. zł).

Kupon ważny do 30.08.1996 r.

5/95 8/95 10/95 12/95 1/96 2/96 3/96 4/96 5/96 6/96

Imię i nazwisko lub nazwa firmy .....

Adres .....

Reklamacje w sprawie numerów archiwalnych prosimy zgłaszać we wtorki i piątki w godz. 10.00–12.00 do p. Marii Paczkowskiej – tel. 41 00 31 w. 221.

ARCHIWUM GAMBLERA

sku. Tak jak o systemach role–playing czy MUD-ach.

Gambler rulez!

Wśród wszystkich wydawanych pism growo–komputerowych jesteście moim ulubionym. Mam parę uwag i spostrzeżeń.

1. Nazwa pisma jest bardzo dobra.

2. Jako jedyni nie popełniacie literówek i błędów ortograficznych. (...)

3. Macie najlepszych autorów. Opisują fachowo i do rzeczy (...). Bardzo dobrze pisze Frogger, exTerminator, Alex. Jacek Piekara to klasa sama w sobie. W życiu czytałem 3 najlepsze artykuły: opis Shadowcastera (McSon doskonale potrafi łączyć humor z opisem), Legacy (dzięki niemu kupiłem grę) i „17 dni na poligonie" (najlepszy opis Worms, jaki czytałem). Wniosek: dajcie pisać więcej McSonowi i Jasiowi Fasoli.

4. Czasami trafiają się Wam piękne kolorystycznie opisy (Pirates! Gold, Legacy), ale niekiedy potraficie człowieka załamać (np. recenzja Duke Nukem 3D – ten kto robił screeny miał chyba monitor podkręcony na maxa).

Maciej

Zawsze miło usłyszeć, iż jesteśmy najlepsi, i to od Czytelnika, który jak widać zna nas dobrze. Tytuł jest zasługą capo di tutti capi (czyli naszego Wydawcy), a brak błędów i literówek Pani, która figuruje w stopce jako sekretarz redakcji. Frogger jest wynalazkiem Alexa (Alex odkrył go jak bezproduktywnie kumkał sobie na łące), a McSon znalazł się sam (choć ostatnio się zgubił). Natomiast Jaś Fasola wyrósł na obficie podlewanym zagonie w pięknym mieście Szczecin.

Gambler rulez again!

Gamblera kupuję od numerku (?!) 02/96. Uważam, iż jest on czadowy (tak po prostu!). Jest w nim to, co ma być i we właściwych proporcjach, zawsze tam, gdzie człowiek tego potrzebuje (na strychu). Wszyscy z Waszej kadry piszą spokerskie arty, one są takie na luzie, takie zwyczajne, takie inne [brzmi tak dobrze jak reklama telewizyjna – don Pedro]. (...) Kończę... z pochlebstwami, czas na parę pytań.

1. Czy jak piszecie o grze, że wymaga Pentium, to macie na myśli P166 z 16 MB RAM i hyper 2 MB kartą? Bo u mnie na 100 z 8 MB RAM i kartą 1 MB coś się te gry wloką (...)

2. Jakie są ceny Internetu (chodzi mi o ceny założenia sieci w domu, podłączenia do serwera i abonament)?

3. Czy pijecie piwo (jakie?).

4. Czy Alex posiada umysł?

S3SCAN

Wszystko w naprawdę właściwych proporcjach, to jest w Playboyu (jak Ci powiem, że je wszystkie miałem, to pewnie mi nie uwierzysz?), ale Gambler też nie wypadł sroce spod ogona. A teraz odpowiedzi. Pentium 100 stanie się niestety już niedługo za słabym procesorem. Doradzamy 133. 16 MB RAM i 2 MB karta graficzna, to dzisiaj konieczność (!) – zwłaszcza dla gier pracujących w środowisku Win 95. Teraz ceny Internetu. W tej chwili około 50 firm zajmuje się Internetem, więc ceny są bardzo różne. Podłączenie kosztuje od 50 do 100 złotych (ale czasami nic!), miesięczny ryczałt od 35 zł w górę (zależy od asortymentu usług). Do tego dochodzi oczywiście opłata telefoniczna w wysokości 3,40 zł za godzinę. Co do piwa, to pijamy chętnie, ale tylko w dużych ilościach. Ja sam uwielbiam Guinnessa (czarny, gorzki), a z polskich lubię Heweliusza. Alex ma umysł, ale swoją ogromną, czarną teczkę trzyma zawsze zamkniętą, więc nie możemy podejrzeć, na jakich podzespołach pracuje.

PC CD-ROM rulez!

Jestem Waszym czytelnikiem od nr. 0/93. Do niedawna każdy nowy numer przyjmowałem z pełną aprobatą i całkowitym bezkrytycyzmem. Niestety (a może – stety) ostatnio nasunęło mi się kilka uwag odnośnie Gamblera i postanowiłem się nimi z kimś podzielić.

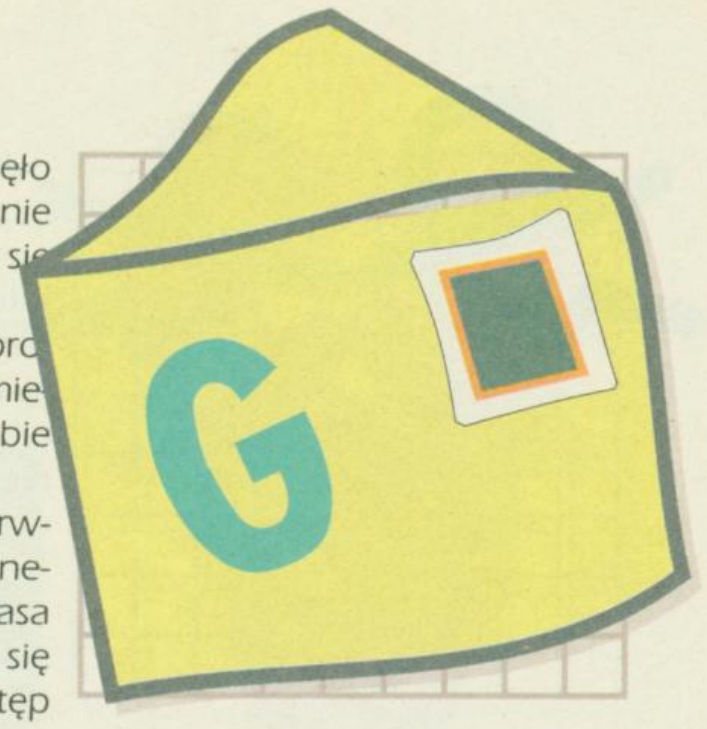
1. Cieszę się z Waszej 95-procentowej PC-towości. Nie zmieniajcie tego, odpuśćcie sobie Amigę i konsole.

2. Mam nadzieję, że czerwcowe zainteresowanie Internetem nie będzie stałe. Cała prasa (komputerowa) podnieca się nim, gdy tak naprawdę dostęp ma tylko garstka ludzi (dla zwykłego szaraczka jest on gigantycznie kosztowny).

3. 100 stron. A może by tak zaszaleć – cena 8 zł i 250 stron? A jak już marzyć – to może by tak do tego jakiś CD?

Jarek

Uwagi krytyczne zawsze są w cenie. Nic nie wpływa na pismo tak źle jak przeświadczenie autorów, że niczego już nie mogą poprawić. Jeżeli chodzi o obecność konsol, to odsyłam do listu Aleksandra K. Jak widać, zdania są podzielone. O Amidze piszemy sporadycznie, bo i szczerze mówiąc na palcach jednej ręki można policzyć amigowe produkty zasługujące na to, by się im bliżej przyjrzeć. Natomiast zupełnie nie zgadzam się z Tobą w kwestii Internetu. To w tej chwili jedno z najważniejszych narzędzi pracy, nauki i rozrywki. A większość naszych internetowych korespondentów korzysta z sieci w swych szkołach i uczelniach. Co do 250 stron – na razie jest to marzenie ściętej głowy.



Abstrahując od faktu, że rynek polski nie jest na tyle rozwinięty, aby potrzebował takiego pisma (my naprawdę piszemy o KAŻDEJ grze sprowadzonej przez rodzimych dystrybutorów i o wielu innych), to cena 8 zł stanowiłaby zaporę dla wielu Czytelników. Natomiast CD możesz się spodziewać (i innil) już za miesiąc (szczegóły na str. 76).

Na pytania odpowiadał zagoniony do czytania listów

don Pedro (z Krainy Dociekliwych)

PS A w ogóle to piszcie! Czy nikt naprawdę nie chce wiedzieć, dlaczego zgred Killer (Sunrider) nie pisze o RPG, Jacek Piekara o symulatorach, a Frogger o piłce nożnej? Czy nikogo nie interesuje, co wisi dr. De Stroyerowi (i ile ma centymetrów) oraz dlaczego Alex lubi chłopców [kretyn! – Alx]? Na wszystkie te pytania zawsze chętnie odpowie Wasz don Pedro (lub ktoś inny).





Quake

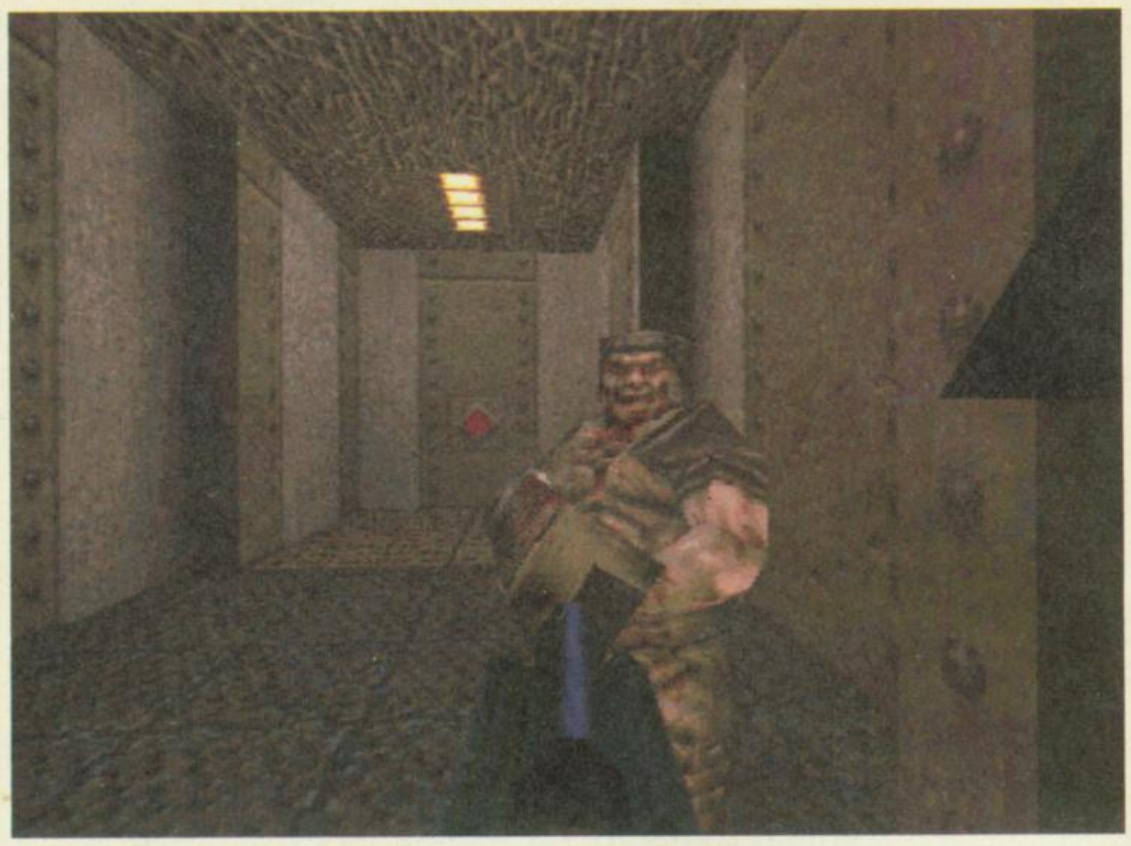
Piszę o grach już ładnych parę lat i pewnie już ładnych parę produkcji omówiłem, jak umiałem. Jednak zadanie, przed którym stoję sprawia, że drżę z tremy. Oto mam opowiedzieć o Quake'u. Z pewnością najważniejszym wydarzeniu roku 1996. Grze, na którą świat czekał 2,5 roku. Trzecim dziecku wyjątkowej firmy id Software, kultowego teamu programistów, sprawującego „rząd dusz" nad wszystkimi komputerowymi graczami [śmiało – jp]. W kampanii reklamowej producenci Quake'a określili go jako „The most important game ever" – najważniejszą grę wszech czasów. I od razu powiem: niewiele przesadzili [śmielej – jp].

W Internecie pojawiła się grupa dyskusyjna „Quake vs. Duke Nukem 3D". Jednak porównanie Duke Nukem 3D i Quake'a pokazuje jasno, jaka jest różnica pomiędzy dobrze wykonanym produktem ze „starej linii", a dziełem pionierskim. Dziełem nowej generacji, wytyczającym kurs rozwoju gier 3D na najbliższe dwa lata [jeszcze śmielej – jp].

W porównaniu z dotychczasowymi produkcjami id Software jest dużo zmian. Po pierwsze, trójwymiarowe potwory. Dokładne, ślicznie poteksturowane, znakomicie poruszające się. Widok ogre'a, który wolno sunie, ciągnąc po ziemi piłę łańcuchową, jest jedyny w swoim rodzaju. Po potworach przychodzi kolej na ściany: pod dowolnym kątem, niektóre pochylone – po prostu pełna wolność konstrukcji. Zamiast schodów mogą być pochylnie. Dzięki trzem poziomom tekstur wnętrz (kolejne wyświetlają się, gdy do nich podchodzisz) znacznie zredukowano efekt rozpikselowywania się ścian. Wrażenia dopełniają doskonałe efekty świetlne, odbicia i refleksy.

Na koniec najważniejsza (dla mnie) zmiana graficzna: doskonały widok z oczu bohatera. Na początku aż trudno się przyzwyczaić do tego realizmu: nie mówię tu o kołysaniu głową podczas marszu, bo to znamy. A co powiecie na odpowiednie odginanie głowy w górę lub w dół, podczas chodzenia po pochylniach? A możliwość potknięcia się na krawędzi kładki? A zamazany, rozmyty widok podczas nurkowania? REWELACJA!

Dźwięk również bardzo dobry, choć nie obserwujemy tu wielkiego skoku jakościowego. Wbrew wcześniejszym zapowiedziom, gra zawiera muzykę dostępną na płytce CD (tylko dla posiadaczy pełnej wersji). Trzeba też wspomnieć o klimacie: po raz kolejny mroczny, choć tym razem bardziej schizofreniczny, mamy bowiem do czynienia z przemieszaniem klimatów fantasy i SF, a wszystko za przyczyną dziur czasoprzestrzennych. O fabule gry tradycyjnie niewiele więcej wiadomo.







Podobnie rewolucyjne jak w oprawie zmiany nastąpiły w systemie gry. Zlikwidowano klawisz „Use" (spacja w Doomie). Teraz wszystkie drzwi otwierają się, a przełączniki włączają, gdy tylko do nich podejdziemy. W uzbrojeniu nie ma radykalnych zmian. Warto natomiast z podnieceniem zauważyć pewne ciekawe zależności: np. można strzelać z shothuna do zombies ile wlezie, a efektu nie ma. Trzeba w nich walnąć rakietą, żeby rozlecieli się na kawałeczki. Z zadowoleniem stwierdzam, że potwory są inteligentniejsze, starają się kombinować, nie wchodzą we własne pułapki i potrafią puścić się w pogoń za graczem.

Quake rządzi. Ludziom z id udała się piekielnie trudna sztuka: mimo wielkich oczekiwań, mimo rozbudzonych apetytów, mimo wielkiej presji opinii publicznej, zrobili grę, która broni się sama. Grę, która nie bazuje na nazwie firmy i historii poprzednich tytułów. Prawdopodobnie najlepszą grę na świecie [brak odpowiednich słów – jp].

Alex

PS Recenzja powstała w oparciu o wersję shareware. Wersja pełna pojawi się prawdopodobnie we wrześniu.

Dystrybucja: CD Projekt

QUAKE
id Software/GT Interactive 1996
Zręcznościowa
PC, PC CD-ROM

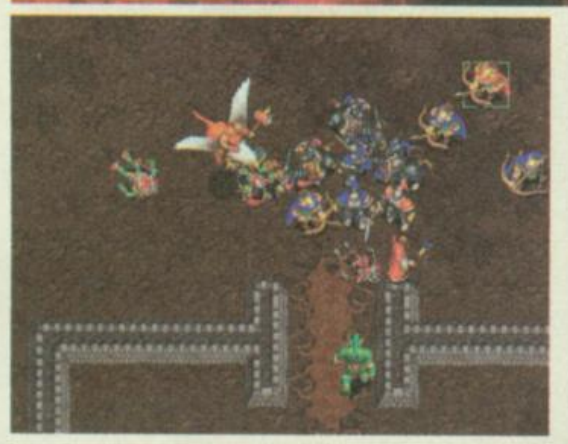
Grafika	100%
Dźwięk	90%
Grywalność	100%
Pomysł	100%
Ogółem	100%

Warcraft II – Beyond the Dark Portal

Całe miesiące zajęło wojskom aliantów wyłapywanie niedobitków drugiej wojny ludzi z siłami ciemności. Po zniszczeniu Dark Portal wiele klanów orków dostało się do ludzkiej niewoli. Orgrim Doomhammer, przywódca sił ciemności, także stał się jednym z więźniów, pilnowanych przez straże króla Terenasa z Lordaeron.

Wśród ludzi cały czas toczyły się dyskusje, co zrobić z pokonanymi. Wielu uważało, iż jedynym sposobem na ostateczne pozbycie się problemu jest eksterminacja, inni proponowali dożywotnie więzienie. Między zwolennikami obu pomysłów narastał konflikt. Piętrzące się niezrozumienie i niezadowolenie spowodowało odejście wielu narodów od Unii. Królestwa Azeroth i Lordaeron oddalały się od siebie, a ich Unia słabła. Nie podlegające ludziom klany Twilight Hammer i Stormreaver także zagubiły się w bratobójczej walce. Tymczasem wśród ogólnych niesnasek powróciło stare zagrożenie. Magowie odkryli pozostałą po zniszczeniu Dark Portal szczelinę, mogącą przywrócić starodawne przejście między światami.





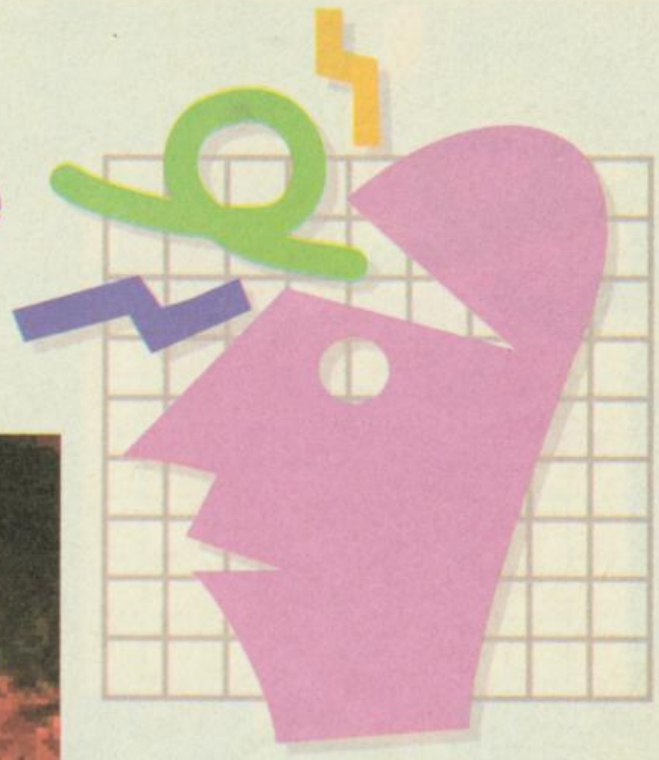






Beyond the Dark Portal, produkt firmy Cyberlore (Blizzard jest tylko wydawcą) nie jest jedynie typowym EXPANSION SET. Pod pewnymi względami można go z powodzeniem uznać jeśli nie za Warcraft III, to na pewno za Warcraft II i pół. Jednak twórcy postarali się nie tylko o kontynuację historii wojen Orków z Ludźmi – zmienili także grafikę i dźwięk. Dodali również kilka ciekawych pomysłów, zauważalnych zwłaszcza po wybraniu opcji MULTIPLAYER. Poprawiono błędy powodujące niekontrolowane zachowanie się komputera w czasie gry.

Nowością są dodatkowe postacie–bohaterowie, ubarwiające scenariusz i dysponujące niezwykłymi zdolnościami. W podstawowym zestawie pełnią przeważnie bierną rolę (zwykle zadaniem było przeprowadzenie postaci do określonego miejsca), za to w nowych misjach mają dużo większe znaczenie. Na przykład, tylko bohater może zniszczyć pewne budowle. W niektórych nowych scenariuszach Multiplayer zaskoczeniem jest dodanie „przymusowych aliantów" – wojsk komputera, nad którymi można przejąć kontrolę i traktować jak własne. Komputer często staje po stronie jednego z rywalizujących, co było rzadkością w wersji podstawowej.



Gracz przyzwyczajony do dźwięków wydawanych przez postacie będzie mile zaskoczony słysząc nowe, w wypadku orków dość zabawne, teksty. Bohaterowie mają własne zestawy odpowiedzi, co dodatkowo odróżnia ich od innych postaci i zapobiega monotonii. Przearanżowano także grafikę widzianą podczas gry. Budowle zmieniają wygląd w zależności od typu planszy oraz pogody. Amatorzy dobrej ścieżki dźwiękowej również nie zawiodą się. Na CD-ROM, oprócz ścieżek muzycznych z Warcraft II, znajdują się nowe, lepsze utwory.

Jedynym mankamentem BtDP jest niewielka liczba animacji. Autorzy dodali tylko początkowe i finalne sceny, rezygnując z filmowych renderowanych kawałków między poszczególnymi misjami.

Beyond the Dark Portal można polecić wszystkim lubiącym gry tego typu i nie bojącym się porażki z elektronicznym przeciwnikiem. Misje są bowiem ciekawsze, ale zdecydowanie trudniejsze od podstawowych.

CSL

Dystrybucja: CD Projekt

WARCRAFT II: BTDP
Cyberlore/Blizzard 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

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



Age of Rifles

Historia gry Wargame Construction Set rozpoczyna się w czasach panowania komputerów 8-bitowych. Na PC powstała w 1994 roku jej kontynuacja, WCS II: Tanks! Teraz SSI opracowała WCS III: Age of Rifles. Ponieważ temat broni pancernej został wykorzystany w poprzedniej części, autorzy skoncentrowali się na wydarzeniach militarnych lat 1840–1905, kiedy na polach bitew niepodzielnie królował karabin.

Ciekawe, że programiści nie starali się być modni i nie zrealizowali gry pod Windows [ktoś jeszcze widać myśli na tym świecie – jp]. Grafika niewiele różni się od tej z poprzedniej wersji – solidna i funkcjonalna, natomiast oprawa dźwiękowa została poprawiona. Sterowanie również prawie identyczne – niezbyt wygodne, ale po kilku tragicznych pomyłkach można się do niego przyzwyczaić.

Autorzy Age of Rifles nie obniżyli lotów. Podobnie jak w poprzedniej części wykazali się niezłym poziomem znajomości historii. Scenariusze są interesujące i dobrze zrealizowane. Komputerowy przeciwnik reprezentuje całkiem wysoki poziom. Na szczęście SSI nie zrezygnowała z charakterystycznego dla wszystkich części serii edytora scenariuszy. Mamy możliwość tworzenia własnych bitew: mapy, wybór i rozmieszczenie jednostek, cele gry. Niecierpliwi mogą skorzystać z automatycznego generatora scenariuszy. Age of Rifles to jednak nie tylko pojedyncze bitwy, ale także, znacznie bardziej interesujące, całe kampanie – generowane kolejne starcia. Siły występujące w następnej bitwie zależą od wyników poprzedniej.

Wargame Construction Set: Age of Rifles to bardzo dobra gra strategiczna. Doskonała propozycja tak dla początkujących, jak i dla doświadczonych graczy.

(at)Random

Dystrybucja: Digital Multimedia Group





AGE OF RIFLES
SSI/Mindscape 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

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

Battleground: Wate

16 czerwca 1815 r. Napoleon odniósł zwycięstwo nad armią gen. Blüchera. Wysłał za nim w pościg korpus marszałka Grouchy'ego. 17 czerwca połączył się z marszałkiem Neyem i mając 74-tysięczną armię zaatakował 18 czerwca (pod Waterloo) angielskiego generała Wellingtona (67 tys.). Armia angielsko–holendersko–niemiecka odparła wszystkie ataki francuskie. Blücher związał siły Grouchy'ego jednym korpusem, a pozostałe trzy ruszyły na pomoc Wellingtonowi. Sprzymierzeni przeszli do kontrataku. Francuzi załamali się i rozpoczęli odwrót. Tak skończyło się 100 dni Napoleona.

Firma Talon Soft zrealizowała kolejną grę strategiczną, Battleground: Waterloo. Jest to kontynuacja serii rozpoczętej przez BG: Ardennes [opis – Gambler 2/96]. W zapowiedziach – Shiloh. Wyraźnie widać, że autorzy „twórcze poszukiwania" zakończyli na Battleground:





BATTLEGROUND: WATERLOO
TalonSoft 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

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

rloo

Gettysburg [opis – Gambler 7/96], wprowadzając do BGW tylko niewielkie zmiany. Oprawa graficzna i

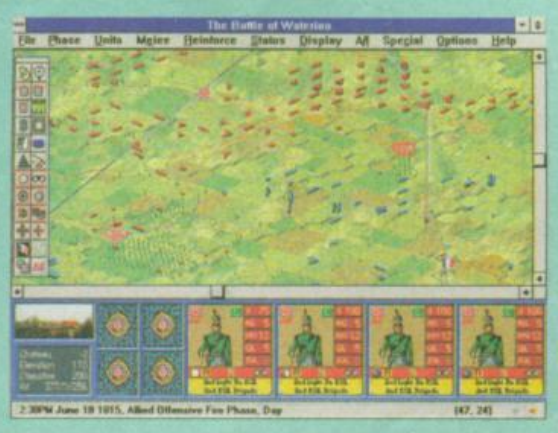


dźwiękowa prawie identyczna jak w BGG. Nową, ciekawą możliwością jest maksymalne oddalenie widoku podczas korzystania z mapy trójwymiarowej. Przypomina to nieco The War College. Sterowanie prawie identyczne, nieco rozrosły się jedynie możliwości wyboru szyku (np. pusty czworobok). Doszła także dodatkowa faza – szarża kawalerii.

Sztuczna Inteligencja reprezentuje niezły poziom. W przypadku sprzymierzonych strategia defensywna nie sprawia komputerowi większych problemów. Ostatecznie, utrzymanie wyznaczonych pozycji jest znacznie prostsze niż ich zdobywanie. Grając po stronie francuskiej, komputer jest chaotyczny i niezdecydowany. Wygląda to niekiedy tak, jakby grał na zwłokę. W wypadku tej bitwy jest to, delikatnie mówiąc, skandaliczne.

Battleground: Waterloo to kolejna, wysokiej jakości gra strategiczna przeznaczona dla zwolenników gatunku.

Jacek Ilczuk





Bastion

Czy Tolkien pisał opowiadania? Owszem, w Polsce przetłumaczono dwa: „Kowal z Polesia Większego" oraz „Rudy Dżil i jego pies". Jednak, jak wynika z intro, to „Władcę Pierścieni" mieli na uwadze twórcy Bastionu pisząc, iż ich najmłodsze dziecię jest „inspirowane opowiadaniami Tolkiena". Niestety, nawet abstrahując od tak niefortunnego sformułowania, hasło to stanowi obrazę dla dzieł Mistrza, gdyż rzeczone dziecię ma zeza, skoliozę, zespół niejakiego Downa i kilka innych przypadłości.

Bastion jest grą taktyczną, w której gracz (bądź gracze – można grać z kolegą) ma okazję opowiedzieć się po jednej ze stron (Biały – Dobro, Czarny – Zło) i w kolejnych (nijak nie powiązanych ze sobą) bitwach wdeptać w ziemię przeciwnika. Akcja rozgrywa się w bliżej nieokreślonym świecie fantasy, zamieszkiwanym przez rasy o jakże dźwięcznych nazwach: orkle, tronki, zubagi, dewony etc. O niejakich gurach (mianownik l. mn. – gurowie) dowiadujemy się, iż należy ich posyłać tam, gdzie inni nie sprostają. Wszystko jasne, n'est-ce pas?

Animacje zarówno w intro, jak i w Encyklopedii, rzucają na kolana (w spazmach śmiechu). Grafika pola bitwy prezentuje się całkiem ładnie, dopóki nie zeszpecą jej ikonki oddziałów. Muzykę należy czym prędzej wyłączyć. Lecz czynnikiem całkowicie dyskwalifikującym grę jest jej obsługa, jakże ważna w programach tego typu. Mamy dwa modele gry: ruchowy i „cyklowy". W ruchowym gracze na zmianę przesuwają po jednym oddziale. Bez komentarzy. Z kolei w modelu „cyklowym" gracz może







w jednej turze wydać tylko jeden rozkaz najwyżej pięciu oddziałom. Dodać należy, że wybierać można (i trzeba) spośród 12 różnych poleceń. W efekcie gra staje się nudna po kilku godzinach ciągłego rozwiązywania dylematów typu: „rybki czy akwarium". O wadach Bastionu można by jeszcze długo pisać. Brak jakiegokolwiek opisu czarów czy formacji poza wzmiankami w Encyklopedii (w instrukcji Avalon nie znalazł na to miejsca). IQ komputerowego przeciwnika na żenującym poziomie. Niech Elbereth ma w swojej opiece tych, którzy wydali 50 zł na zakup Bastionu.

Jakub T. Surówka

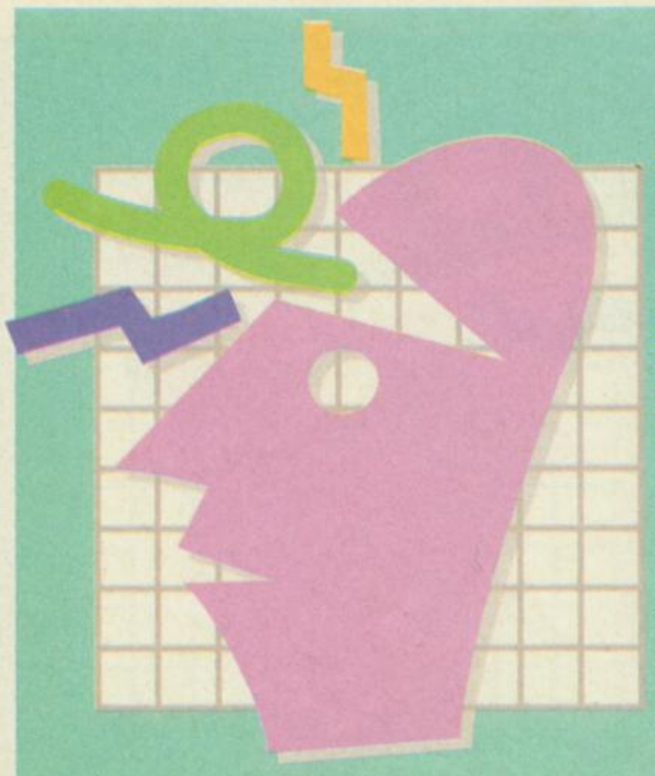
PS Na końcu instrukcji znajduje się ostrzeżenie, w którym czytamy: „W razie wystąpienia jakichkolwiek objawów epileptycznych należy bezzwłocznie skontaktować się z lekarzem." Oto przykład, jak można recenzję gry zawrzeć w jednym zdaniu.

BASTION

LK Avalon 1996
Strategiczna
PC

Grafika	55%
Dźwięk	40%
Grywalność	30%
Pomysł	45%
Ogółem	35%

Euro '96

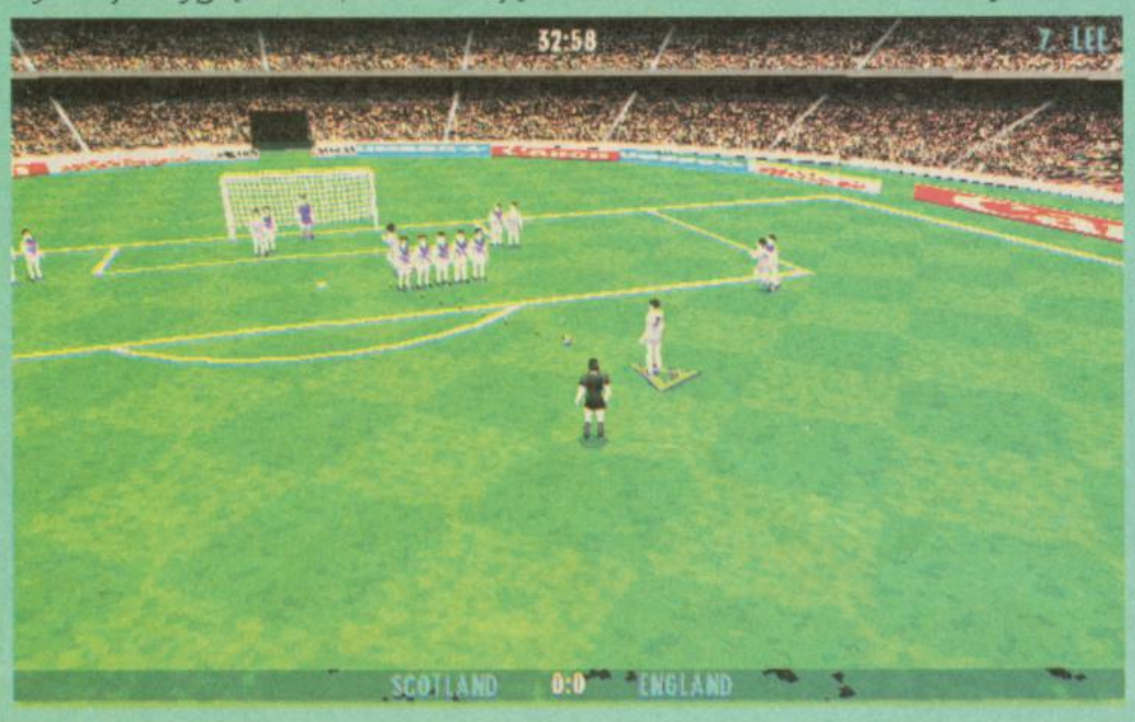


W chwili, gdy czytacie te słowa, mistrzostwa Euro '96 już się zakończyły. Kiedy ja je piszę – jesteśmy dopiero po ćwierćfinałach. Sytuacja wygląda tak, że kibicuję



Anglii, podoba mi się postawa Czechów, a na mistrzów typuję Niemców. A nawet jeśli będzie inaczej, to zawsze mogę skorygować wynik przy życzliwej pomocy gry Euro '96 (firma Gremlin Interactive wykupiła od UEFA licencję na używanie nazwy futbolowego wydarzenia tego roku).

Od razu trzeba powiedzieć, że Euro '96 to Actua Soccer (recenzja: Gambler 01/96) z niewielkimi zmianami. Mamy tu wszystkie 16 zespołów z Euro w przewidywanych składach (pliki ze składami rzeczywistymi można znaleźć w Internecie). Jest też zmieniony komentarz, a mecze toczą się na wiernie odtworzonych ośmiu angielskich stadionach. „Gremliny" deklarują, że nad Actua Soccer programiści spędzili dodatkowe 4 „osobolata" pracy, ale żadnych zasadniczych zmian w tej grze nie ma. A przydałyby się, bo choć AS to produkt bardzo dobry, to jednak znajdujemy w nim trochę błędów, głównie w zachowaniu zawodników. Obśmiałem się jak norka, gdy w trakcie przerwy w grze CZTERECH moich piłkarzy jednocześnie przyklękło na prawe kolano i zasznurowało but – potem przyklękli na lewe i zaczęli poprawiać getry. Są też cięższe błędy, np. stanowczo za małe bramki, przypominające te metalowe ze szkolnych boisk.





Jeśli ktoś jest już szczęśliwym posiadaczem Actua Soccer, to kupując Euro '96 musi się liczyć z faktem, że zapłaci za produkt, którego 90% już ma w domu. Jeśli ktoś AS nie posiada, może śmiało Euro '96 kupić, bo otrzyma naprawdę wartościowe dzieło. Grę, która w ciągu 2 tygodni wspięła się na szczyt listy najlepiej sprzedawanych na Wyspach gier i, sądząc z boiskowej postawy Anglików, szybko tego miejsca nie opuści.

Alex

Dystrybucja: IPS Computer Group

EURO '96
Gremlin Interactive 1996
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	75%
Pomysł	5%
Ogółem	80%

Bad Mojo

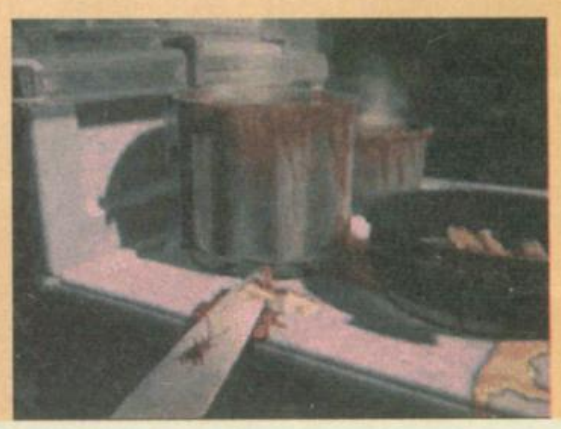
Bad Mojo to nowa gra przygodowa firmy Acclaim. Główny bohater za sprawą magicznego talizmanu zostaje zamieniony w karalucha. Od tej pory gracz musi uważać na swoje poczynania, bo zwyczajne (z punktu widzenia człowieka) sytuacje mogą okazać się zabójcze dla karalucha. W postaci tego niezbyt lubianego owada będziemy zwiedzać pomieszczenia, ulice i ścieki. Nie możemy rozmawiać, ani zbierać przedmiotów, ale jesteśmy w stanie podsłuchać rozmowy lub użyć niektórych rzeczy. A wszystko zmierza do tego, byśmy znowu odzyskali ludzką postać.



Grafika wykonana jest w wysokiej rozdzielczości. Prezentuje się nieźle, choć właściwie na niektórych planszach nie ma co oglądać (np. kawałek chodnika i leżący kapsel). Animacje są w miarę płynne, lecz tylko na bardzo szybkich komputerach. Trochę dziwne, że gra stawia takie wymagania, bo nie ma w niej aż tak szokujących efektów. Bardzo ładnie natomiast wykonana jest postać (określenie chyba trochę nie pasuje) karalucha. Porusza się on z właściwą swojemu gatunkowi szybkością i zwinnością, cały czas macha wąsikami, czyli krótko mówiąc jest jak żywy [Ohyda! – jp].

Dźwięk jest zrealizowany zdecydowanie gorzej od grafiki. Wypowiedzi postaci (głównie w intro) trochę niewyraźne, a poza tym na wolniejszych komputerach muzyka się urywa i jąka.

Ruchami karalucha sterujesz używając kursorów. Możesz przesuwać niektóre przedmioty (kapsle, niedopałki papierosów). Czasami się to przydaje, gdyż dzięki przesunięciu jakiegoś przedmiotu uzyskujesz dostęp do nowych lokacji. Nie możesz przechodzić przez wodę, niektóre przejścia są zablokowane – musisz rozwiązać te problemy zanim rozpoczniesz eksplorację otaczającego Cię świata.



Gra Bad Mojo nie jest może wielkim przebojem, ale dzięki swej oryginalności zdobyła już sporą popularność i z pewnością warto się z nią zapoznać.

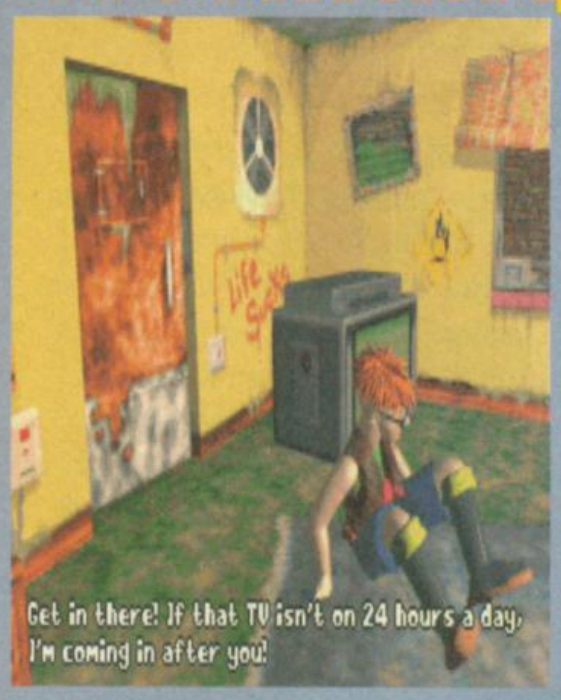
Frogger

Dystrybucja: CD Projekt

BAD MOJO
Acclaim 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

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

Normality

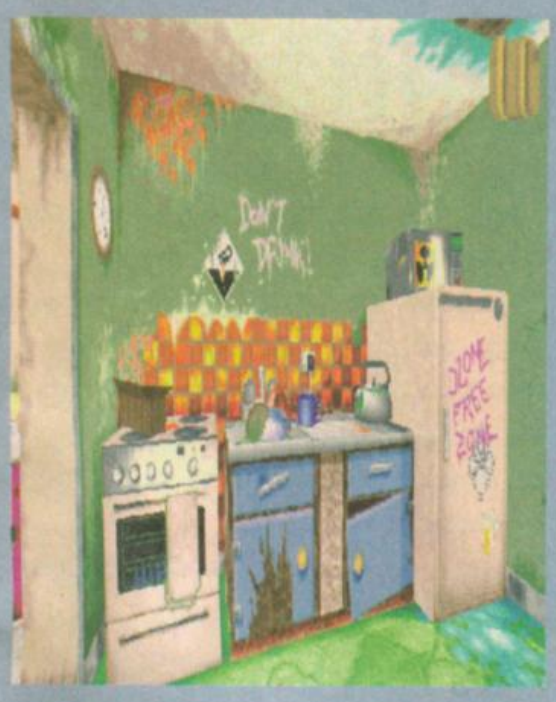


– to w skrócie cechy charakterystyczne tego stylu. Wszystko w sumie prezentuje się nieźle i dobrze komponuje ze zwariowaną atmosferą gry. Dźwięk również nie pozostawia wiele do życzenia. Dialogi są zrozumiałe, poza tym istnieje możliwość włączenia podpisów przy dialogach.

Największym plusem Normality jest system poruszania. Nie ma tu statycznych plansz – poruszasz się w trzech wymiarach, jak w Doomie (no, może algorytmy nie są aż tak dopracowane, ale robi to przyjemne wrażenie).

Ta gra stała się znana, zanim jeszcze ukazała się w sklepach. Jej reklamy już od dłuższego czasu pojawiały się w pismach na całym świecie. Głównym bohaterem Normality jest śmieszny typek, który dostał się do więzienia za gwizdanie głupawej piosenki na ulicy i za bycie zbyt szczęśliwym. Koleś przesiedział kilka dni w pace, przy okazji dowiadując się, że nie wszyscy obywatele miasta godzą się z dyktaturą narzuconą przez władze. Po wypuszczeniu z więzienia nasz





bohater zostaje odprowadzony do domu i zostawiony pod nadzorem gburowatego strażnika. W ramach resocjalizacji powinien przez cały czas słuchać telewizji (propagandy, ma się rozumieć). W tym też momencie zaczynasz zabawę. Będziesz musiał zbadać sytuację, znaleźć sprzymierzeńców i doprowadzić miasto do stanu normalności.

Grafika w niskiej rozdzielczości przypomina nieco tę z gry Day of the Tentacle. Dużo kolorów, krzywe linie oraz zupełne lekceważenie kątów prostych

Między oddalonymi punktami miasta przemieszczasz się na mapie. Podobne to wszystko do rozwiązań z Under a Killing Moon. Jak widać, dobre pomysły prędzej czy później znajdują naśladowców.

Frogger

Dystrybucja: LiComp

NORMALITY

Gremlin Interactive 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

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



- 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



Battle Arena Toshinden

Podczas gdy posiadacze mocnych konsol spierają się, co jest lepsze: Virtua Fighter 2 czy Tekken 2, kloniarze wstydliwie pogrywają w FX Fightera, którego „jaka taka" rynkowa popularność opiera się na starym przysłowiu o bezrybiu i raku. W tym stanie rzeczy pojawienie się na „blaszaki" gry Battle Arena Toshinden powinno być wielkim wydarzeniem. Czy jednak jest? Gra to o tyle ciekawa, że każdy z ośmiu zawodników używa nie tylko swoich rąk i nóg, ale przede wszystkim wyposażenia bojowego w typie: pejcze, dzidy, miecze, maczugi itp. Wielką zaletą Toshindena jest fakt, iż walka toczy się rzeczywiście w trzech wymiarach – mamy klawisze pozwalające na skoki w prawo i lewo, można więc wykonywać swoisty „taniec" dookoła przeciwnika. Dzięki temu system walki jest bogatszy, choć generalnie nie dorasta do systemów znanych z Tekken 2 czy Virtua Fighter 2.

Jak się udała konwersja Toshindena na PC? Otóż optycznie





Chaos Overlords

I znowu dowodzimy „złymi chłopcami". Tym razem stajemy na czele jednego z syndykatów zbrodni i walczymy o władzę nad aglomeracją przyszłości. Chaos Overlords to gra, której wygląd budzi niejakie zdziwienie. Alex (który napisze opis do następnego numeru) słusznie zauważył (jak to on), że Chaos Overlords do złudzenia przypomina grę planszową i wręcz wydaje się prostym przeniesieniem takiej gry na ekran komputera. Na początku rozgrywki widzimy po prostu kilkadziesiąt kwadracików, symbolizujących poszczególne dzielnice (sektory) miasta. Każdy gang (w tym nasz) opanował jeden sektor. Aby zapewnić sobie zwycięstwo w konflikcie musimy wykonać wiele różnorodnych czynności, np. wynajmować bandy, które zajmą się niszczeniem konkurencji (kilkadziesiąt grup przestępczych), zdobywaniem nowych sektorów miasta, opanowywaniem budowli miejskich, rozprzestrzenianiem chaosu, ale także będą prowadzić badania naukowe.

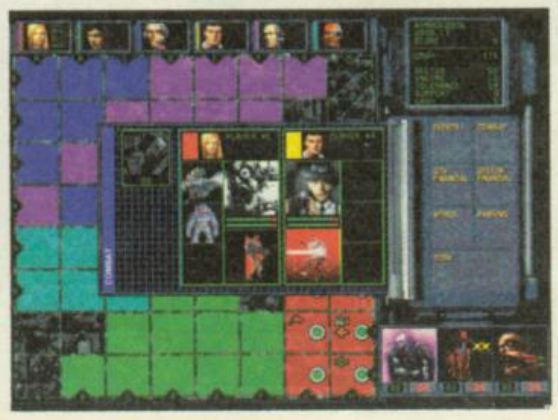
Chaos Overlords jest grą, której formuła nie do końca mnie przekonuje. Lubię programy strategiczne, w których opanowanie zasad (nie mówię o strategii czy taktyce) przychodzi momentalnie. W CO niestety musimy mozolnie przebijać się przez instrukcję i mija sporo czasu nim pojmiemy, o co tak naprawdę chodzi. Druga sprawa – to sposób rozegrania opcji bitewnych, rzeczywiście typowy dla gry strategicznej. Widzimy po prostu dwie leżące obok siebie karty, z których jedna ma szansę zniknąć (bądź znacznie stracić na wartości). Grafika bez żadnych cudów i bajerów, ale utrzymana na przyzwoitym poziomie.

Sądzę, że Chaos Overlords kariery nie zrobi, ale dla pasjonatów gier strategicznych może stać się miłą rozrywką na kilka wieczorów. Tylko za dużo sobie nie obiecujcie.

Jacek Piekara

Dystrybucja: Mirage Software





CHAOS OVERLORDS
New World Computing 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

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

BATTLE ARENA TOSHINDEN
Playmates/Takara 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	35%
Pomysł	80%
Ogółem	50%

– bardzo dobrze. Gra działa w rozdzielczościach do 640×400, tła nieco uproszczone, ale sylwetki zawodników – śliczne. Piekielnie dokładne, teksturowane, pozostawiają topornawe potworki z FX Fightera daleko w tyle. To jest coś! Gorzej z kierowaniem ich ruchami – 4 klawisze ciosu, 2 klawisze ciosów specjalnych, 6 klawiszy ruchu – to trochę za dużo.

Teraz najważniejsze. Na P75 (16 MB) z szybką kartą graficzną PCI, przy włączonych maksymalnych szczegółach, gra osiąga od 6 do 10 klatek animacji na sekundę. Po wyłączeniu wszystkich szczegółów – ok. 20. Dla porównania: człowiek jest w stanie zaobserwować 60 klatek i tyle osiąga większość gier konsolowych pracujących w systemie NTSC (dla PAL – 50 klatek) oraz coraz częściej – gry na PC. Za wartość przyzwoitą uchodzi 30 klatek. Reasumując ten naukowy wywód – gra jest wolna do obrzydliwości. Zastrzeżenie to nie dotyczy posiadaczy „pętiawek" od 133 MHz w górę oraz kart graficznych z dopalaczami grafiki trójwymiarowej (3D Blaster i Diamond Edge), bowiem Toshinden potrafi z nich korzystać. Jak widać, wydarzenie jest, tylko gry nie ma. Szkoda.



Alex





Deathkeep

Fakt, że firma SSI ma monopol na komputerowe adaptacje AD&D, ma coraz gorszy wpływ na jakość jej produktów. Ostatnią grą opartą na znanym systemie role-playing jest Deathkeep. Niestety, muszę być brutalny i powiedzieć wprost, co o niej sądzę. Krótko mówiąc – to kompletny, beznadziejny niewypał.

A szkoda, bo historyjka jest całkiem przyjemna. Pewien nekromanta uciekł z więzienia i zaczął szaleć po okolicznych terenach. Planował odzyskać utraconą moc dzięki magicznym kulom, dającym posiadaczowi dostęp do legendarnego krasnoludzkiego portalu. Na drodze temu miłemu panu (no co, w końcu dowodzę armią Undeadów...) może stanąć tylko jedna osoba, czyli właśnie Ty, graczu (i tylko Ty, w Deathkeep nie ma drużyny). Przed Tobą 25 labiryntów, każdy złożony z 8 poziomów (w tym podziemia, ruiny oraz zamek nekromanty). Ponad 30 rodzajów potworów, w tym golemy oraz demony z gatunku Tanar'ri (szkoda że nie ma Baatezu – chętnie bym złoił skórę jakiemuś Pit Fiendowi).

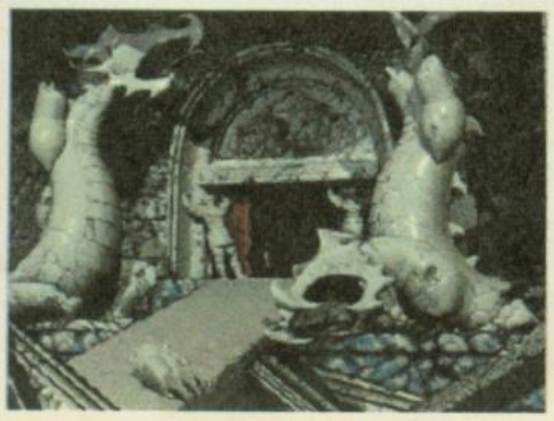
Całe to tło oraz zapowiedzi wyglądają bardzo obiecująco. Jednak gdy uruchomimy grę – czeka nas ogromne rozczarowanie. Po pierwsze, Deathkeep działa tylko pod Windows 95. Gdy już się uporasz z instalacją i uruchomisz program, Twoje oczy zaatakuje grafika tak paskudna, że natychmiast poczujesz się gorzej (lata dwudzieste, lata trzydzieste). Niska rozdzielczość, ohydne kolory, rozmyte tła. W pierwszym Beholderze była lepsza grafika, jak Nagasha kocham.

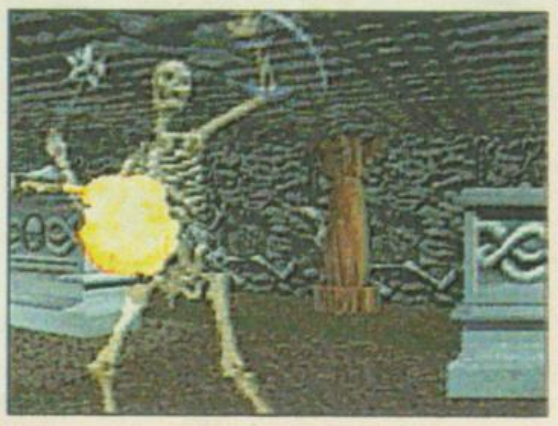
Równie żałosna jest obsługa gry. Poruszasz się swobodnie, jak w Doomie. Kierujesz za pomocą klawiszy (niewygodnie) lub myszą (superniewygodnie). Główny mankament – gdy puścisz klawisz, bohater idzie jeszcze spory kawałek do przodu (poślizg?). To koszmarnie wkurza i skutecznie uniemożliwia jakiekolwiek precyzyjne manewry.

Deathkeep to gra beznadziejna, stracone pieniądze itd. itp. Spodobać się może chyba tylko supermaniakom gatunku.

Frogger





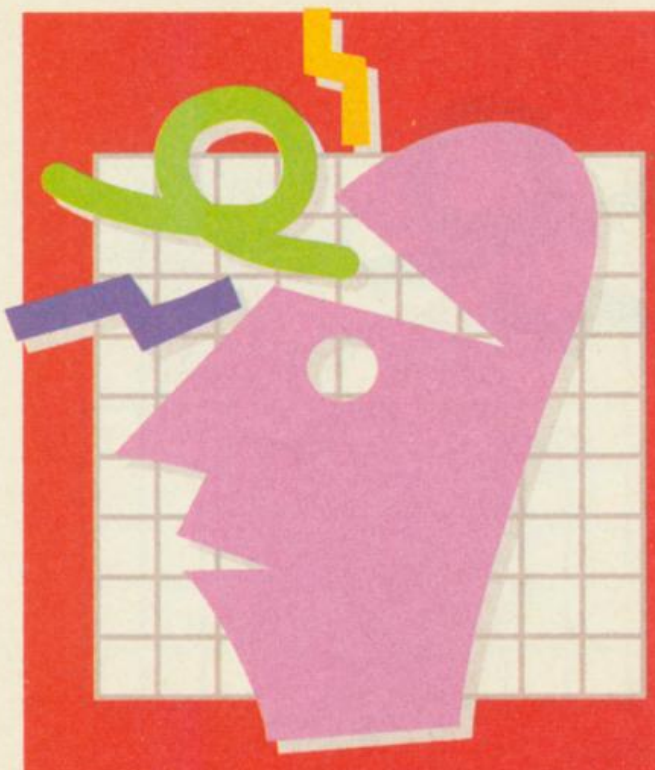


Dystrybucja: Digital Multimedia Group

DEATHKEEP
SSI 1996
Role-playing
PC CD-ROM

Grafika	30%
Dźwięk	50%
Grywalność	15%
Pomysł	75%
Ogółem	20%

95



Gender Wars

„Wojna Płci" to gra, której pojawienie się poprzedziła największa w Polsce kampania reklamowa (trwająca już dobre pół roku). Z tym większą uwagą należy przyjrzeć się nowemu produktowi SCI.

Fabuła gry traktuje o konflikcie męsko–damskim, który przybrał rozmiary wojny, toczonej bynajmniej nie na wałki i butelki, a z zaangażowaniem broni ciężkiej. Cała historia opowiedziana jest z właściwym SCI (a znanym nam z uroczego Kingdom O' Magic) monthypythonowskim humorem. Widać to już w intro: spokojna, naukowa dyskusja dwojga historyków płci przeciwnej przeradza się w niekontrolowaną pyskówkę. Podobnie dzieje się w animowanych przerywnikach, gdzie obie strony pokazane są przez pryzmat najgorszych stereotypów: kobiety – zero inteligencji technicznej i nonsensowne działania, mężczyźni – przerośnęte, tępe mięśniaki ze skłonnościami do alkoholu. A ponieważ możemy walczyć i po jednej, i po drugiej stronie, ogłaszam GW pierwszą grą prawdziwie koedukacyjną, doskonałą zarówno dla męskich szowinistycznych świń (takich jak Jacek Piekara), jak i dla żeńskich szowinistycznych macior... oops, przepraszam, feministek (odpowiednich przykładów brak, z wyjątkiem panny Domagalik).

Rozpisałem się o klimacie, ale nie ukrywam – wywarł na mnie wrażenie. Być może są tacy, którzy wolą Bardzo Czarny Kryminał a la Syndicate, ale ja czasem lubię się pośmiać. Padła już magiczna nazwa: Syndicate. Oto gra, na której wzorowane są Gender Wars. Co prawda, architektura poziomów bardzo kojarzy się z Crusader: No Remorse, zaś w ogólnym rozkładzie map znajdziemy daleki powiew Little Big Adventure, ale gra nawiązuje do dzieła Bullfroga. Czworo bezwzględnych ludzi walczy z całym światem (i nie chodzi tu bynajmniej o kwartet: Alex, Frogger, Jacek P. i Dr De Stroyer opuszczający lokal rozrywkowy „Zielona Gęś" w piątek o 4 nad ranem).

W stosunku do Syndicate nastąpiło kilka zmian: większy teren gry, możliwość przejażdżki czołgiem czy wezwania wsparcia powietrznego. Wypada też pochwalić inteligencję członków drużyny, skutecznie działających na własną rękę. Potrafią podążać za kierowanym przez nas osobnikiem i osłaniać go ogniem.

Gender Wars to gra nasycona dobrym humorem, ładnie wykonana, oparta na sprawdzonym, nieco podrasowanym pomyśle. Wielbicielom Syndicate (a kto do nich nie należy?) z pewnością się spodoba.

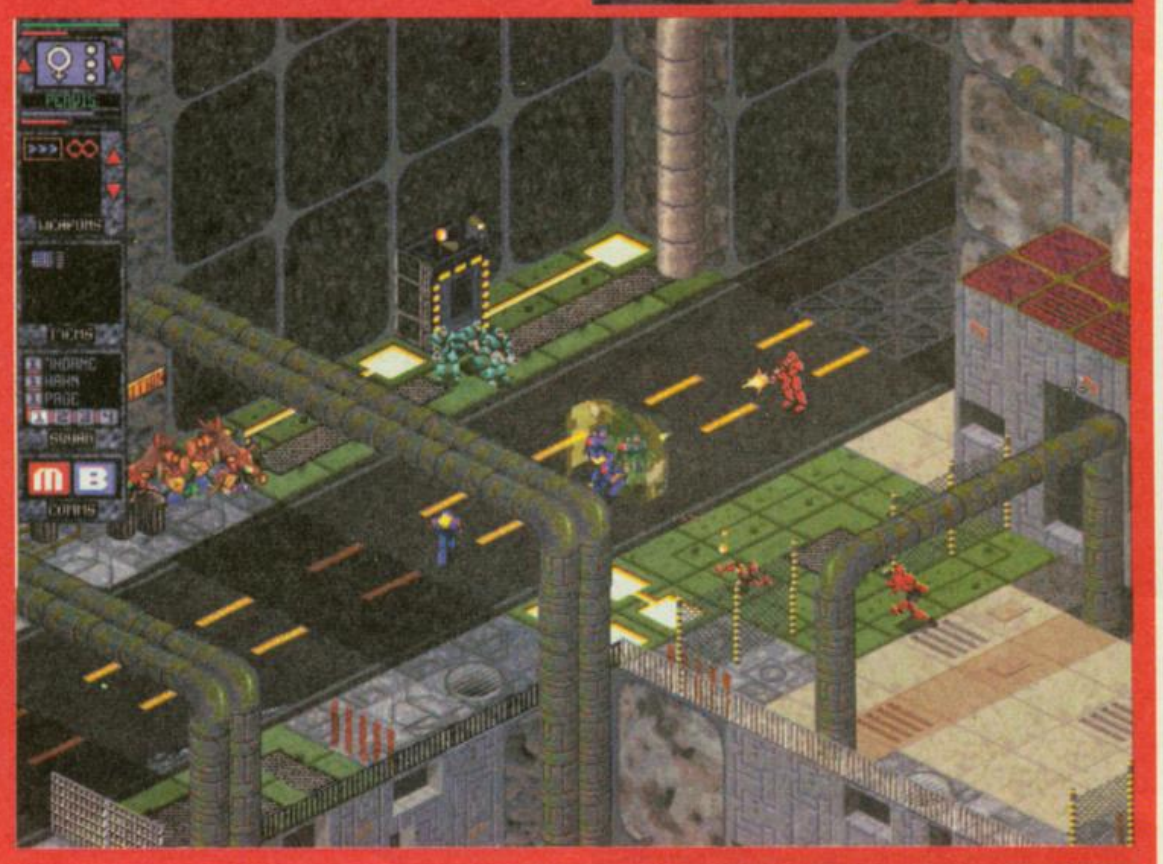
Alex

Dystrybutor: Digital Multimedia Group











GENDER WARS
Sales Curve Interactive 1996
Zręcznościowo-strateg.
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Grywalność	85%
Pomysł	100%
Ogółem	80%

Speedway

Żużel jest w Polsce niesłychanie popularny. Firma Techland zauważyła, że zainteresowanie to można łatwo zdyskontować przygotowując grę komputerową.

W Speedway Manager '96 Twoim zadaniem jest prowadzenie zespołu żużlowego w walce o Drużynowe Mistrzostwo Polski, zgodnie z regulaminowymi zasadami polskiej ligi speedwaya i ubiegłorocznym układem sił w lidze. Po wybraniu liczby graczy i poziomu trudności przystępujesz do rozgrywek. Przed każdą kolejką wybierasz ośmiu zawodników, którzy będą reprezentować Twoją drużynę w pojedynku. Ich umiejętności oceniasz na podstawie średniej liczby punktów zdobytych przez nich w jednym wyścigu w ubiegłym sezonie. Drugim determinantem ich postawy na torze jest „Aktualna Dyspozycja", na którą składają się: klasa posiadanego sprzętu, umiejętno-

SPEEDWAY MANAGER '96
Techland 1996
Sportowa
PC

Grafika	40%
Dźwięk	40%
Grywalność	30%
Pomysł	60%
Ogółem	40%





Manager '96

ści techniczne i sprawność fizyczna. „Aktualna Dyspozycja" obniża się po każdej kolejce, a jedynym sposobem na jej poprawienie są treningi i remonty sprzętu. Klubowe pieniądze wydajesz też na pensje dla zawodników, wyjazdy na mecze, przygotowanie stadionu do pojedynków i reklamę klubu w mediach. Wpływy do kasy pochodzą tylko i wyłącznie ze sprzedanych biletów.

Polska liga speedwaya przyciąga najlepszych zawodników na świecie, dzięki czemu nasi żużlowcy mają od kogo uczyć się ścigania. Polscy programiści również mają od kogo się uczyć. Oprawa graficzna SM ogranicza się do 21 skonwertowanych animacji, uzyskanych z telewizyjnych relacji sportowych nadanych w TVP1 i DSF (znasz je wszystkie po czterech wyścigach) oraz kilkunastu zdjęć, stanowiących tło dla tekstu wyświetlanego na ekranie. Jakość muzyki i dźwięku jest porównywalnie niska. Grywalność również niezbyt wysoka: zbyt łatwo sięgasz po mistrzostwo Polski, brak podstawowych opcji menedżerskich (jak kupno i sprzedaż zawodników) i wyjątkowo krótka rozgrywka: grasz tylko jeden sezon!

Zaletą SM są niskie wymagania, zarówno sprzętowe (386 SX 25, 4 MB RAM, VGA), jak i cenowe (36 zł). Program wymaga minimalnej pracy szarych komórek gracza: zdobycie wszystkich możliwych trofeów zajęło mi kilkanaście minut.

Kristoff

Produkcja i dystrybucja: Techland

CM2 – Other Leagues



Oliver Collyer nie próżnuje. Co miesiąc pod szyldem Domark Software Ltd. ukazuje się nowy program jego autorstwa, czyli kolejne wersje gry Championship Manager 2. Pozwalają one podjąć pracę menedżera klubu piłkarskiego we wszystkich silniejszych ligach Europy: Serie A (Włochy), Primera Division (Hiszpania), Bundesliga (Niemcy), Premiere Division (Francja), liga belgijska, holenderska, nawet skandynawskie.

Idea dotąd niespotykana, a jak na Anglików wręcz zadziwiająca. Zważywszy, że są przeświadczeni o wyższości FA Premier League nad wszystkimi pozostałymi. W każdym razie pomysł znakomity i zrealizowany na bazie najlepszego menedżera piłkarskiego.

Twórcy zachowując wszystkie elementy wersji podstawowej CM2 (opis w nr. 3/96 Gamblera) wnieśli do gry kilka istotnych poprawek. Możliwość wyjazdu menedżera na urlop i oddanie zespołu w ręce komputera – zawsze pożyteczna, jeśli gra się w kilka osób. Oprócz standardowej charakterystyki zawodnika dodano ocenę jego formy, co jeszcze przybliża grę do realiów panujących w futbolu. Zaktualizowano zasób „realnych" zawodników, dzięki czemu na transferowym rynku znajdziesz już i Leszka Pisza, i objawienie Euro '96 – Karela Poborskiego.

Kristoff

PS Wszelkie informacje na temat CM2 w Internecie pod adresem: http://www.compulink.co.uk/~champman/cm2/

CHAMPIONSHIP MANAGER 2 - OTHER LEAGUES
Domark 1996
Sportowa
PC CD-ROM

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

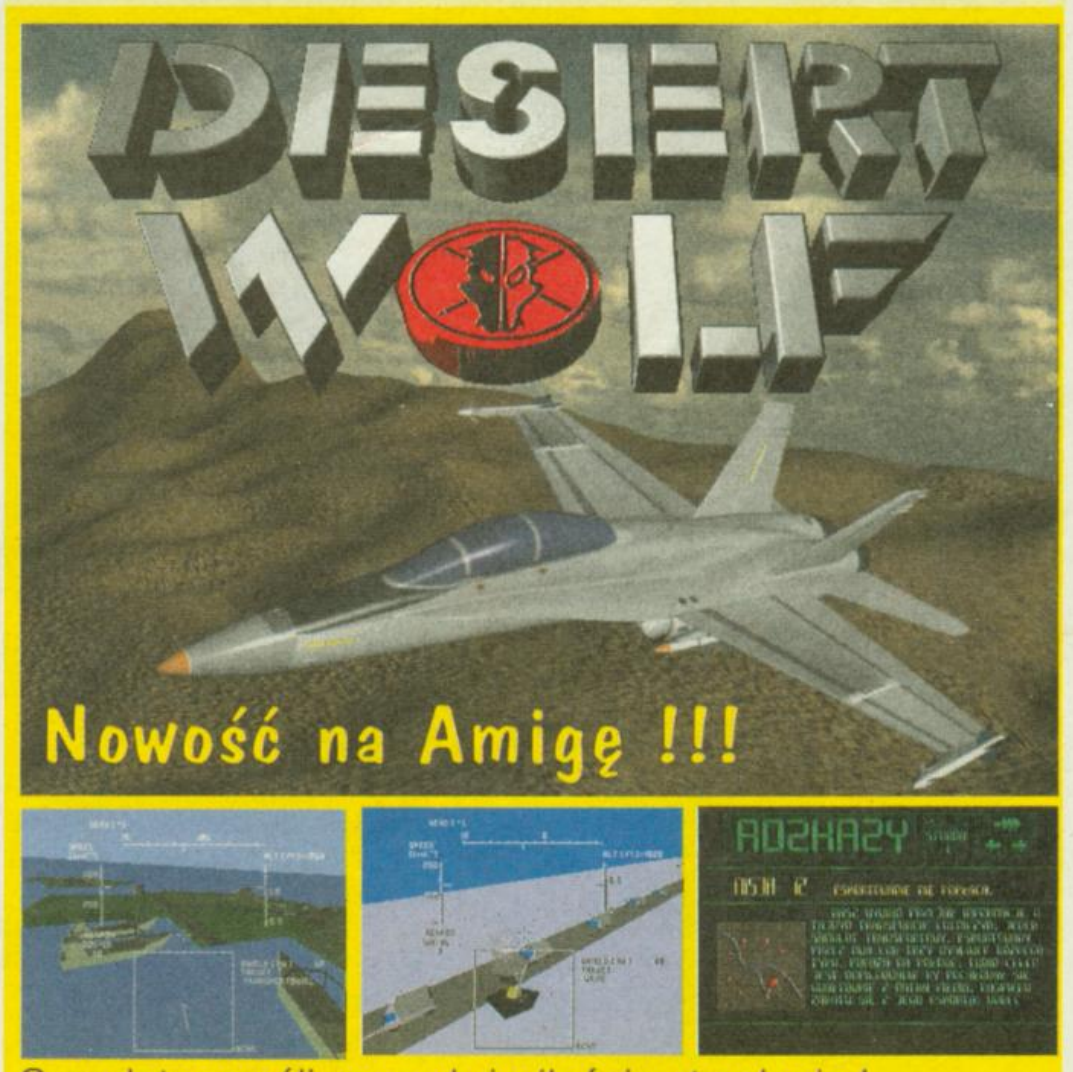


PC: 286 lub lepszy, 7MB HDD, VGA, SB, GUS, myszka (49.50 zł)
JUŻ WKRÓTCE: PC CD-ROM !!!
Amiga: 1MB, mysz, instalator HDD (39.00 zł)

Alfabet Śmierci



Gra przygodowa
Amiga500 LowRes HAM, 1MB, mysz (39 zł)
Amiga1200 HiRes AGA, mysz (39 zł)
wkrótce: PC: 386 lub lepszy, SVGA, mysz



Symulator myśliwca z dużą ilością strzelania !
Amiga: wszystkie modele z 1MB RAM; instalator HDD (42 zł)

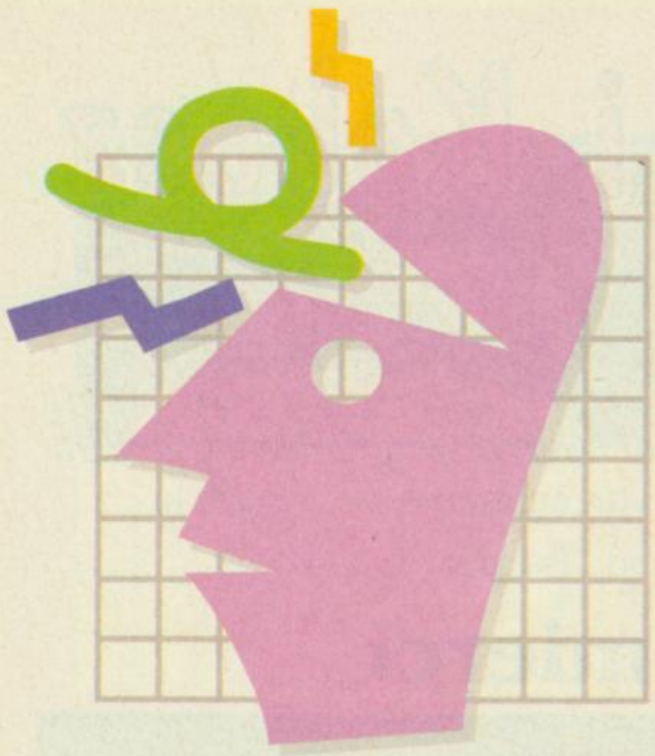
Posiadamy w sprzedaży nowy edytor tekstu Pisarz 3.0 dla komputerów Amiga (1MB RAM; 47.50 zł)

Autorzy polskich programów ! Kontaktujcie się z nami !

Seven Stars

Seven Stars, 80-952 Gdańsk 6, skr.poczt. 219,
tel./fax (058) 416-746, e-mail 7stars@softel.gda.pl

KUPON RABATOWY
WAŻNY PRZY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ
W NASZEJ FIRMIE
10%

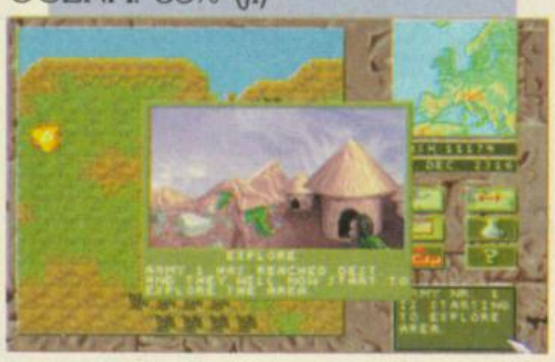


Survival

Wybucha wojna atomowa. Tylko nieliczni ocaleją w dobrze zabezpieczonych schronach. Kiedy kończy się wymiana ognia garstka szczęśliwców, którym udało się przeżyć, wychodzi na powierzchnię i rozpoczyna trud odbudowy. Scenariusz to niezbyt oryginalny. Pod tym względem gra przypomina nieco Deuteros, tylko że znajdujemy się na Ziemi, a nie na Księżycu. Reszta prawie identyczna, jednak znacznie gorszej jakości.

Zadaniem gracza jest trenowanie personelu (szkolimy wojowników, służbę medyczną oraz naukowców), dokonywanie nowych wynalazków, eksploracja ruin, umacnianie miasta, budowa nowych osad. W tym niebezpiecznym świecie nie brakuje również przeciwników. Gracz będzie musiał pokonać armie mutantów i zdobyć ich osiedla.

Grafika i dźwięk w Survival reprezentują poziom sprzed kilku, jeśli nie kilkunastu lat. Sterowanie niezbyt dobre, np. brak informacji o zakończeniu treningu, opracowaniu wynalazku itp. Niewiele nowych pomysłów, kiepska grywalność oraz słaba oprawa powodują, że Survival klasyfikuje się zdecydowanie poniżej przeciętnej. Lepiej sobie darować. Producent: Interactivision.
Komputer: PC.
OCENA: 35% (ji)



Rajd przez Polskę

Najnowsza gra LK Avalon, pierwsza polska „rajdówka", pozwala nam zasiąść za kierownicą auta rodzimej produkcji. Do wyboru: polonez Caro, „cienkocienko" oraz (prosimy zachować powagę) „Maluch". Każdy samochód ma zróżnicowane parametry, różni się też od konkurentów wyglądem (no, coś takiego!). Możemy sprawdzić swe umiejętności na drogach, przebiegających przez nasz kraj. Istnieje możliwość wyboru rozmaitych tras. Któż z nas nie marzył o zwycięstwie w wyścigu z Przasnysza do Kłaja przez Koluszki! Ale są pewne ograniczenia, jak na przykład czas (trzeba się zmieścić w wyznaczonym limicie) oraz benzyna (tankowanie dla początkującego jest trudne, gdyż jadąc szybko można ominąć dystrybutor, a przy wolnej jeździe traci się cenny czas).

Grafika bardzo prosta: wizerunek samochodu podczas jazdy jest nieruchomy, za to droga wije się jak w ukropie. Dźwięk to FX bądź pięć modułów, utrzymanych niestety w klimacie marsza pogrzebowego. Mała liczba szczegółów ułatwia grę, ale duża liczba (wyjątkowo identycznych) konkurentów skutecznie ją utrudnia. Generalnie, gra Rajd przez Polskę pomysłem przypomina staruteńki Road Race z czasów świetności Commodore'a i Atarynki. Producent i dystrybutor: LK Avalon.
Komputer: Amiga.
OCENA: 65% (ps)



Super Taek-wondo Master

Gra Taekwondo Master była pierwszą polską bijatyką typu „head–to–head" i jako taka (TYLKO jako taka) zasługiwała na wielki szacunek. Teraz otrzymujemy poprawioną wersję tej gry, o nazwie z przedrostkiem (to nie jest żadna choroba) Super.

Od razu muszę zaprzeczyć pogłoskom, jakoby była to „zupełnie nowa gra". Poprawiono nieco grafikę, dodano scrollowane tła (zresztą, kiepskiej jakości) i to wszystko. Nadal mamy do wyboru sześciu tych samych „wojowników" (wybaczcie, cudzysłów jest niezbędny), o bardzo, bardzo ubogiej gamie ciosów – po cztery na głowę. O niewielkim stopniu zmian niech świadczy fakt, że do STM dodaje się instrukcję z pierwszej wersji!

Tak więc ci, którzy mają już „zwykłą" grę Taekwondo Master, mogą nie zawracać sobie głowy STM, chyba że nie mają co robić z pieniędzmi. Niestety, pozostali także będą zawiedzeni STM, szczególnie jeśli spodziewali się czegoś na kształt polskiego Mortala. Nie znajdą tu wymyślnych combosów, tajnych ciosów czy fatality. W tej grze sukces zależy od szybkiego machania pałką i wciskania fajera, co bardzo szybko staje się nudne.
Producent i dystrybutor: Mirage.
Komputer: Amiga.
OCENA: 50% (jtj)



Total Knock-out

Boks kobiecy jest coraz bardziej popularny. Inna sprawa, czy oglądają go mężczyźni spragnieni dobrej, sportowej walki czy też tacy, którzy lubią po prostu jak baby się tłuką? W Total Knockout mamy okazję kierować żądną laurów zawodniczką, która walczy na ringu w międzynarodowym towarzystwie. Od razu powiem, iż gra jest po prostu fatalna. Przede wszystkim prowadzoną przez nas bohaterkę symbolizuje zielony kontur poruszający się na krawędzi ekranu. Czy ktoś potrafi utożsamić się z zielonym konturem? Po drugie ring jest bardzo mały i nie za bardzo udaje się tam wykonywanie skomplikowanych operacji taktycznych. Po trzecie, razi nieprawdopodobne ubóstwo ciosów. Grafika nie jest aż tak nędzna jak cała gra, ale schematyczna. Ot, podobne do siebie postacie kolejnych przeciwniczek, wiwatujący tłum oraz gwiazdki krążące nad głową oszołomionej bokserki (hmmm!). Dokładne charakterystki każdej zawodniczki to tylko bajer, bo nasze konkurentki nie różnią się od siebie prawie niczym. Nie za bardzo rozumiem, dlaczego powstają jeszcze podobne produkcje? Kto je robi i za czyje pieniądze? Ja w każdym razie cieszę się, iż nie za moje.
Producent: Digital Lobster.
Komputer: PC CD-ROM.
OCENA: 20% (jp)



OFERTA WAKACYJNA KKK

Zadzwoń lub napisz, prześlemy Ci katalog!

Oferta wakacyjna zawiera
najlepsze
książki informatyczne
programy,
multimedia,
gry komputerowe,
akcesoria.

Wśród osób,
które zamówią produkty
do 15 września,
rozlosujemy
atrakcyjne nagrody
ufundowane
przez wydawców,
producentów
i dystrybutorów.



KLUB KSIĄŻKI KOMPUTEROWEJ
00-987 Warszawa 4, skr. poczt. 144
tel. 13-41-45 w. 143, faks 10-25-83
e-mail: kkk@ikp.atm.com.pl
WWW: http://www.atm.com.pl/COM/README

Tak - jestem zainteresowana/ny Wakacyjną Ofertą KKK proszę przysłać katalog

Imię i nazwisko lub nazwa płatnika

Ulica, nr domu i nr mieszkania

Kod pocztowy, miejscowość

Nr telefonu

Data i podpis

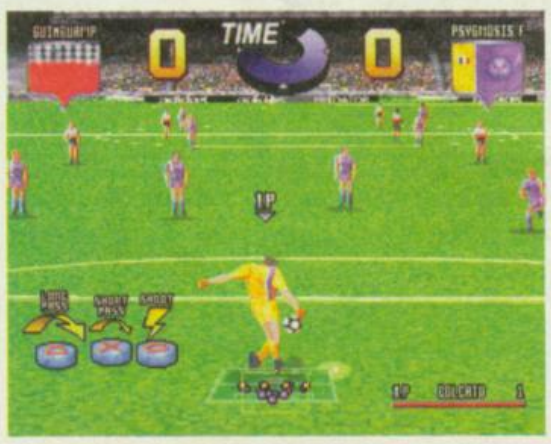
ENTER 6

NEWS

ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFTWARE)

Adidas Power Soccer

Dla maniaków piłki nożnej firma Psygnosis przygotowała wspaniałą niespodziankę. W Power Soccer można prowadzić drużyny z Anglii, Francji i Niemiec, ewentualnie „dream team" własnej kompozycji. Dzięki trójwymiarowemu odwzorowaniu boiska i graczy dokładnie oddano warunki prawdziwej rozgrywki. Cała grafika wykonana jest w wysokiej rozdzielczości i prezentuje się naprawdę imponująco. Gra proponuje różne typy rozgrywek – od pojedynczych meczów, aż po prowadzenie zespołu przez parę sezonów. Możliwość zabawy kilku graczy. Termin: lato 1996. Producent: Psygnosis. Dystrybutor: CD Projekt. Komputer: PlayStation. (frogger)



The Adventures of Lomax

Stare, dobre Lemingi znowu wróciły do łask. Tym razem jednak jest trochę inaczej niż poprzednio, dodano bowiem część fabularną. Zły Ed (Evil Ed) uwięził



przyjaciół głównego bohatera za pomocą wyjątkowo paskudnego czaru. Lomax musi ich uwolnić, a będzie miał szansę korzystać również z mocy magii. To, co na pierwszy rzut oka odróżnia Adventures... od Lemingów – śliczna, kolorowa grafika z elementami 3D. Naprawdę jest na co popatrzeć. Ciekawe tylko, jak będzie z grywalnością. Termin: zima 1996. Producent: Psygnosis. Dystrybutor: CD Projekt. Komputer: PlayStation. (frogger)

Athanor

Wirtualny świat, inspirowany grecką mitologią, oferuje graczowi trójwymiarowe walki na arenie z różnymi bestiami (Minotaur, Hydra, Gorgona). Jeżeli dasz radę pokonać wszystkie potwory i zostaniesz bohaterem, będziesz



musiał rozwiązać zagadkę tajemniczych zniknięć. Zbadać, jakie jest połączenie między światem rzeczywistym a światem wirtualnym Athanoru i zapobiec dalszym nieszczęściom. Grafika SVGA (wykorzystuje techniki cieniowania Gourauda), płynne animacje (do 30 klatek na sekundę), trzy wersje językowe dialogów (angielska, francuska i niemiecka). Termin: zima 1996. Producent: Psygnosis. Dystrybutor: CD Projekt. Komputer: PC CD-ROM, PlayStation. (frogger)

The City of Lost Children

Przygodówka stworzona przez dwóch francuskich reżyserów – Jean-Pierre Juneta (autor filmu Delikatessen) oraz Marca Caro. Oprawa graficzna podobna nieco do tej znanej z serii Alone in the Dark, z tym że wykonana w wysokiej rozdzielczości. Niegodziwy naukowiec Krank starzeje się nienaturalnie szybko, ponieważ nie jest w stanie śnić. Porywa więc dzieci i eksperymentuje na nich



w laboratoriach, próbując otrzymać lek na swoją chorobę. Gdy jego ofiarą pada Denree, do akcji wkracza mała dziewczynka, Miette – to w jej postać wcielasz się w City of Lost Children. Termin: zima 1996. Producent: Psygnosis. Dystrybutor: CD Projekt. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

Cloak

Nowa przygodówka Sierry, cytując autorów: „thriller szpiegowski science-fiction". Czyli tłumacząc to na polski: jakieś przybłędy z sąsiedniej planety (nazywane Bulbami, żeby było zabawniej) wynalazły technologię mającą umożliwić im opanowanie Twojego świata. Jako czołowy szpieg galaktyczny planety Alto-



GAMBLER CD
NO I CENA!
Jeszcze nie napiszemy jaka, ale obiecujemy: szokująca, najniższa na rynku. Jednocyfrowa!
Szczegóły na str. 76

ZAMIEŃ

swój przestarzały komputer PC AT lub 386

W PRAWDZIWĄ „RAKIETĘ"

DOM WYSYŁKOWY Przedsiębiorstwo Wielobranżowe Sp. z o. o. **KARAT**

33-100 Tarnów, ul. Krakowska 2
tel. 014 26 00 89
fax 014 22 38 59



Wymieniając w nim:
- płytę główną na najnowszą z procesorem: Pentium 75 MHz, Pentium 120 MHz lub AMD 586 133 MHz;
- powiększając pamięć RAM lub wymieniając twardy dysk.

Wymiana jest bardzo prosta, zwłaszcza że za 1 zł otrzymasz KASETĘ WIDEO z filmem demonstrującym w jaki sposób dokonać wymiany płyty głównej w swoim komputerze. Koszt jest bardzo niewielki, a efekty niesamowite. Twój komputer stanie sie natychmiast jednym z najnowocześniejszych na świecie.

Jeśli zdecydujesz się szybko, gwarantujemy natychmiastową wysyłkę po specjalnej promocyjnej cenie wraz z roczną gwarancją i instrukcją.

POLECAMY RÓWNIEŻ:
pamięci do kart graficznych,
karty graficzne,
napędy CD-ROM,
zestaw sieciowy,
karty muzyczne

oraz

KOMPUTERY Z DOSTAWĄ DO DOMU!

pamięci SIMM 4 MB **74 zł**

płyta główna z procesorem

AMD K5 P75 **549 zł**

AMD 586 133 **358 zł**

Pentium 120 **849 zł**

Przedsiębiorstwo Wielobranżowe „KARAT" Sp. z o. o. prowadzi sprzedaż wysyłkową.

Do każdej przesyłki dołączamy za 1 zł **KASETĘ WIDEO Z FILMEM DEMONSTRUJĄCYM** sposoby instalowania oferowanych urządzeń w komputerze.

Zamówiony **komputer PC Pentium 120 MHz**, bezpłatnie dostarczy do domu nasz pracownik.

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

Do ceny przesyłki doliczany jest koszt opakowania i wysyłki w wysokości 19 zł oraz podatek VAT.

Płatne przy odbiorze.

ZAMAWIAM NASTĘPUJĄCE PODZESPOŁY:	cena promocyjna	ilość szt.
płyta główna + procesor AMD K5 P75	549 zł	
płyta główna + procesor AMD 586 133 MHz	358 zł	
płyta główna + procesor Pentium 120 MHz	849 zł	
pamięci SIMM 4 MB 32 bit 72 pin	74 zł	
pamięci SIMM 16 MB 32 bit 72 pin	382 zł	
Karta dźwiękowa 16 bit PnP + mikrofon + + głośniki + oprogramowanie dla Win 3.11 i Win'95	99 zł	
ZESTAW SIECIOWY do połączenia 2 komputerów w sieć: 2 karty sieciowe + kabel sieciowy 4 m + akcesoria	186 zł	
Twardy dysk 1 GB	499 zł	
Twardy dysk 1,28 GB	510 zł	
Twardy dysk 2,1 GB	699 zł	
Napęd CD-ROM HITACHI 4 x speed IDE	129 zł	
Napęd CD-ROM ACER 6 x speed IDE	183 zł	
Karta graficzna S3 764 PCI 1MB DRAM	115 zł	
KOMPUTER PC Pentium 120 MHz		
16 MB RAM; HDD 2,14 GB; obudowa MINI Tower; FDD 3,5" 1,44 MB; klawiatura; myszka; monitor kolorowy 15"; karta graficzna S3 764 PCI 2MB DRAM; karta dźwiękowa 16 bit z mikrofonem i głośnikami; napęd CD-ROM 6xSPEED	3500 zł	
KASETA WIDEO Z FILMEM DEMONSTRACYJNYM	1 zł	

Zamawiam podzespoły komputerowe, przy których zaznaczyłem ilość sztuk.

Przesyłkę proszę dostarczyć pocztą na adres:

Rachunek uproszczony*) | Fakturę VAT*) proszę wystawić na:

Imię i nazwisko:

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 zamawiającej lub reprezentującej firmę

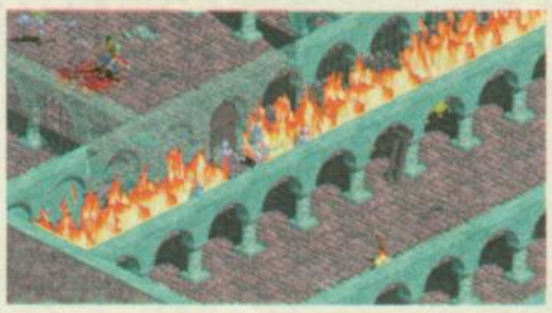
*) niepotrzebne skreślić

NEWS

pia nie możesz pozwolić, żeby doszło do takiej tragedii. W tej grze niestety nie trzeba nikomu skopać czterech liter, a tylko wyszpiegować, co jest grane. Termin: zima 1996. Producent: Sierra. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

Diablo

Ten tytuł od dłuższego czasu elektryzował wszystkich miłośników RPG. Wreszcie wiemy, kiedy gra wyjdzie i czego się po niej można spodziewać. Izometryczny



widok, wysoka rozdzielczość, w pełni renderowana grafika 3D. Możliwość grania kilku osób przez modem lub w sieci (przewidziana opcja walk wewnątrz drużyny). Przy tworzeniu postaci trzy klasy do wyboru: wojownik, łucznik lub mag. Losowo tworzony układ korytarzy, możliwość opuszczenia lochów i znalezienia się w mieście leżącym nad nimi. Termin: jesień 1996. Producent: Blizzard. Dystrybutor: CD Projekt. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

Ecstatica 2

Po ogromnym sukcesie pierwszej części gry jej twórca, Andrew Spencer, zdecydował się kontynuować sagę. Nasz bohater wraca do rodzinnego zamku i dowiaduje się, że zamek opanowała horda demonów. Musi walczyć o przetrwanie oraz odkryć, co właściwie się stało. Podobnie jak w części pierwszej wszystkie postacie zbudowane są z elips zamiast z poligonów. Zwiększono natomiast liczbę obiektów składających się na



jedną postać, dzięki czemu grafika jest bardziej realistyczna. Powiększony został również obszar, na którym toczy się akcja gry. Termin: zima 1996. Producent: Psygnosis. Dystrybutor: CD Projekt. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

Formula 1

Najstarsi gracze może jeszcze pamiętają wiekową grę na Spectrum pod tym samym tytułem. W obu grach chodzi o to samo, ale podobieństwo kończy się na nazwie i założeniach. Formula 1 firmy Psygnosis dysponuje bowiem



jedną z najlepszych opraw graficznych, jakie widziałem w grach samochodowych. Cóż, XXI wiek zbliża się milowymi krokami. 17 torów, 35 kierowców i 13 zespołów. Dobrze podłożone dźwięki oraz atrakcyjny soundtrack. Termin: jesień 1996. Producent: Psygnosis. Dystrybutor: CD Projekt. Komputer: PlayStation. (frogger)

Heroes of Might&Magic 2

Jedna z najlepszych gier strategicznych ostatnich lat błyskawicznie doczekała się kontynuacji. W HoMM 2 zmieniono bardzo wiele. Dochodzą dwie nowe postacie (czarodziej i necromancer), magię podzielono na białą i czarną, powiększono obszar, na którym toczy się bitwa, wprowadzono możliwość niszczenia budowli wroga. W HoMM 2 spotkamy ponad 50 potworów (ponad 20 więcej niż w pierwszej części), poznamy blisko 60 czarów, będziemy mieli szansę zdobyć około 70 artefaktów. Autorzy znacznie zwiększyli inteligencję kompu-



tera, a gracz będzie mógł wykonywać swoje ruchy nawet podczas tury komputerowych przeciwników, co powinno zdynamizować rozgrywkę. Termin: jesień 1996. Producent: New World Computing. Dystrybutor: Mirage. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

Pepsi Virtual Reality Game

Taki tytuł nosi gra napisana przez wrocławską firmę Arkus Electronics. Jest to pierwsza polska produkcja obsługująca hełmy VR (VFX1) – choć działa też bez nich. Na dodatek – pierwsza polska gra reklamowa. Pepsi VRG to czteroetapowa zręcznościówka z widokiem z oczu bohatera, zaś celem gracza jest oczywiście zbieranie



puszek Pepsi. PVRG prezentuje się całkiem nieźle, przebijając wykonaniem niektóre polskie produkty komercyjne. Gra wraz z hełmami VR będzie prezentowana przez Pepsi podczas pokazów w ponad 70 miastach całej Polski. Termin: już jest. Producent: Arkus Electronics. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

Pray for Death

Całkiem nieoczekiwanie na rynek bijatyk wkroczyła nowa gra. Fabuła średnio oryginalna – pan/pani Śmierć znudzony/a codziennymi zajęciami postanowił/a zorganizować turniej walk wschodnich. W szranki stanęło kilkunastu zawodników. Podobnie jak w Mortal Kombat gracz ma do dyspozycji cztery ciosy (dwa ręką i dwa nogą). Bloku, jako osobnego klawisza, nie ma. Są natomiast ciosy specjalne oraz fatalities. Można sterować jednym z kilku-



nastu wojowników lub samym gospodarzem turnieju. Grafika ładna, gra się dosyć przyjemnie. Termin: lato 1996. Producent: Light shock software. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

Timelapse

Kolejna przygodówka. Pewien profesor szuka więzi łączącej starożytne cywilizacje z zaginioną Atlantydą. Znajduje tajemnicze urządzenie (które okazuje się bramą czasową) i niedługo potem znika bez śladu. Co masz zrobić, wiadomo.Na graczy czekają cztery starożytne cywilizacje



(m.in. Wyspy Wielkanocne i Egipt). Mnóstwo zagadek, ciekawych postaci, znakomite efekty specjalne – to naprawdę może być hit. Termin: zima 1996. Producent: GTE Entertainment. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

KRONIKA TOWARZYSKA

Optimus Bis – nowy dystrybutor gier

Częstochowska firma Optimus Bis, część polskiego komputerowego giganta, zajęła się dystrybucją gier komputerowych. Na początek będzie sprzedawać gry firmy Time Warner Interactive, począwszy od strzelanki Return Fire. Więcej interesujących (a nawet sensacyjnych) informacji nt. działania nowej firmy przedstawimy za miesiąc. Teraz możemy tylko zdradzić, iż współpracuje z jednym z największych polskich dystrybutorów gier. Kontakt do firmy Optimus Bis: 42-200 Częstochowa, ul. Kopernika 10/12, tel. (0-34) 65 29 74, (0-34) 65 29 39.

IPS CG = Electronic Arts Polska?!

Na rynku pojawiły się ostatnio sensacyjne pogłoski o możliwej fuzji największego polskiego dystrybutora, firmy IPS Computer Group, z gigantem światowego rynku gier, Electronic Arts. Indagowana przez nas p. Inga Serdakowska, kierująca działem Public Relations IPS, stanowczo zdementowała te pogłoski: „To plotki. Na razie nie są prowadzone żadne konkretne rozmowy". Ze źródeł dobrze poinformowanych dowiadujemy się jednak, że obie firmy „mają się ku sobie" i ich mariaż jest realny. Warto przypomnieć, że to właśnie EA jest firmą, która od początku istnienia legalnego rynku gier w Polsce współpracuje z IPS, a już w roku 1990 (mrocznym i dzikim od piractwa) jej przedstawiciele odwiedzili nasz kraj. (Alx)

Zaręczyny szefa Leryx–Longsoft

Zaręczyny stały się ostatnio modne wśrod szefów polskich firm producenckich. Po Adrianie Chmielarzu z Metropolis przyszedł czas na Jarka Modrzejewskiego (ksywa „Długi"), szefa wrocławskiej firmy Leryx–Longsoft. On też utworzy nową „najmniejszą komórkę społeczeństwa". Szefowi LL życzymy wszystkiego najlepszego przypominając jednocześnie, że termin wydania gry Lew Leon, pierwszego dzieła firmy, upływa we wrześniu. Mamy nadzieję, że dom i rodzina nie wpłyną na tempo prac. (Alx)

Renesansowy geniusz

Adrian Chmielarz nie przestaje dostarczać żurnalistom tematów do pisania. Tym razem sympatyczny szef Metropolis, autor Teenagenta i Tajemnicy Statuetki, objawił swój talent literacki. Jego opowiadanie „Wybór" zyskało uznanie nawet surowego redaktora naczelnego „Nowej Fantastyki", Macieja Parowskiego, i ukaże się drukiem na łamach wrześniowego numeru tego pisma. (Alx)

Sprostowanie

Złośliwy chochlik drukarski ponownie poprzestawiał mi klepki w głowie. W poprzednim numerze, w relacji z Gambleriady podałem że „ojcami założycielami" firmy PSX Projekt są CD Projekt i firma Multicomp. Tymczasem w rzeczywistości chodzi o firmy CD Projekt i Discomp. Wszystkich zainteresowanych serdecznie przepraszam. (Alx)



Kronikarz



boomerang

nowe joy-pady z gwarancją!

BEŁCHATÓW AWEX S.C. (0-44) 32 95 23
BIAŁYSTOK A-Z COMPUTER'S S.C. (0-85) 44 16 90
KATOWICE F. H. BASTA S.C. (0-32) 51 77 92
KRAKÓW MIX - ELECTRONICS (0-12) 56 48 35, 56 13 33
KRAKÓW BIT - COMPUTER (0-12) 22 13 77
KROSNO ODRZ. P. P. MEDAR (0-68) 83 53 88
ŁOMIANKI F.H. RES A. SPODARZEWSKI tel. kom. 0-90 202 195
OLSZTYN A. H. ALMA (0-89) 27 55 32
OSTRÓW WLKP. S.C. ELEKTRONIK (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

GAMBLER CD

Stało się! Ziściły się marzenia tysięcy Gamblerowców, wyrażane nieustannym atakiem listów i telefonów. Wasze ulubione pismo ukaże się w wersji CD.

Tworząc tę historyczną, pierwszą edycję kierowaliśmy się Waszymi życzeniami i doświadczeniami. Dlatego zdecydowaliśmy się na kilka prostych rozstrzygnięć. Zreasumujmy tu, co mogliście przeczytać w reklamach na stronach tego numeru:

Po pierwsze, Gamblera CD kupicie w kioskach, a nie w innych dziwnych miejscach. Po drugie, będziecie mogli nabyć wersję z płytką CD lub bez niej, wedle uznania. Po trzecie, cena Gamblera CD będzie najmniejsza z możliwych, nie powiemy jeszcze jaka, ale naprawdę minimalna. Po trzecie: zdecydowaliśmy, że na tej płytce znajdą się wyłącznie gry w wersjach playable, czyli grywalnych – w końcu płacicie za zabawę, a nie za oglądanie megabajtów filmików AVI czy MOV.

Komponując materiał na płytkę nawiązaliśmy kontakt z największymi polskimi producentami gier. Pozwoliło to umieścić na CD unikalny zbiór dem pt. Polska Siła, które dobitnie pokażą Wam, że polskie produkcje sięgają już światowych standardów i okres chałupnictwa mają za sobą. Oczywiście, nie zapomnieliśmy też o zagranicy: mamy dla Was kilka prawdziwych, gorących i co najważniejsze – grywalnych hitów.

I jeszcze jedno: wszystkie materiały umieszczone na naszym CD znalazły się tam za wiedzą i zgodą producentów i ich autoryzowanych polskich przedstawicieli. Niby rzecz oczywista... ale nie dla każdego.

A teraz już czas na najlepsze, czyli omówienie zawartości:

Listę genialnych tytułów na naszym krążku rozpoczyna Quake w wersji shareware. To chyba nie wymaga komentarzy, spragnionych odsyłam na stronę 60. Z dumą zaprezentujemy Wam ten światowy hit.

Kolejny znakomity tytuł to gra Law Law. Debiut obiecującej firmy Leryx-Longsoft właśnie na naszym krążku. Znakomita platformówka ze świetną grafiką spodoba się każdemu.

Fanatycy piłkarscy chętnie zagrają w demo wersję gry Euro '96 (recenzja na str. 64). Mistrzostwa się skończyły, ale emocje ciągle żyją, czyż nie, bracia kibole?

Entomologów zafrapuje znakomita przygodówka Bad Mojo, w której poznamy niełatwe życie karalucha (recenzja na str. 64). Wielbicieli strategii ucieszy Settlers II, jedna z najcieplej przyjętych gier ostatnich miesięcy. Zaś ortodoksyjni stratedzy będą mogli poznać grę Battleground: Ardennes, uznaną za rewelację w swojej klasie. Z kolei miłośnicy gier samochodowych chętnie pojeżdżą w znakomitym Big Red Racing bądź w nie mniej ciekawym mangowym World Rally Fever. Znajdzie się też coś dla miłośników symulatorów: gra Navy Strike.

Kolejny polski akcent na naszej płycie to znakomita gra AD 2044, pierwsza rodzima produkcja, która będzie opublikowana na kilku (jeszcze nie wiadomo, 2 lub 3) dyskach CD. AD 2044 ukaże się w Gamblerze CD w unikalnej wersji, rozbudowanej w stosunku do wszystkich innych.

Na płytce znajdzie się też gra Polanie, największy krajowy hit ostatnich miesięcy. Umieścimy tam także wersję pecetowej konwersji gry Franko: the Crazy Revenge, bodaj najsłynniejszej polskiej produkcji na Amigę. Zaś wszyscy ekonomiści będą mogli pozmagać się z grą Inwestor, pierwszą polską pecetową grą ekonomiczną z prawdziwego zdarzenia, ultrarealistycznym symulatorem warszawskiej giełdy. Przedstawimy też Pepsi Virtual Reality Game, pierwszą polską grę reklamową, jednocześnie pierwszą obsługującą hełmy VR (str. 74).

Ponadto na Cover CD znajdziecie też kilkanaście wersji demo starszych, choć wciąż ciekawych gier.

Wszystkich internautów z pewnością uraduje kolejna pozycja na krążku, a mianowicie przeglądarka Microsoft Internet Explorer.

I na koniec kolejna atrakcja: TeTepack oraz specjalna, CD-ROM-owa edycja DDTpack. Ten pierwszy to zbiór wszystkich tipów i kodów, jakie kiedykolwiek ukazały się w naszym piśmie. Ten drugi, to genialna nakładka zawierające setki poprawek do najnowszych gier. Prawdziwa gratka dla wszystkich „kombinatorów", którzy dotychczas nie znaleźli łatwej metody ściągnięcia pakietu.

Aha, oczywiście wszystkie wyżej omówione programy będzie można instalować za pomocą specjalnie na tę okazję napisanego (Copyright 1996 ViZ), prostego w obsłudze programu.

Na tym kończę, pozdrawiając jednocześnie dziesiątki dzielnych ludzi, bez których Gambler CD nigdy by nie powstał. Czytelników już teraz proszę o listy, uwagi i propozycje. Wszystkim życzę miłego oczekiwania na koniec sierpnia, kiedy w kioskach pojawi się jedyny, wspaniały i w ogóle... GAMBLER CD!!!

Alex Uchański, CD-ROM Manager











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)

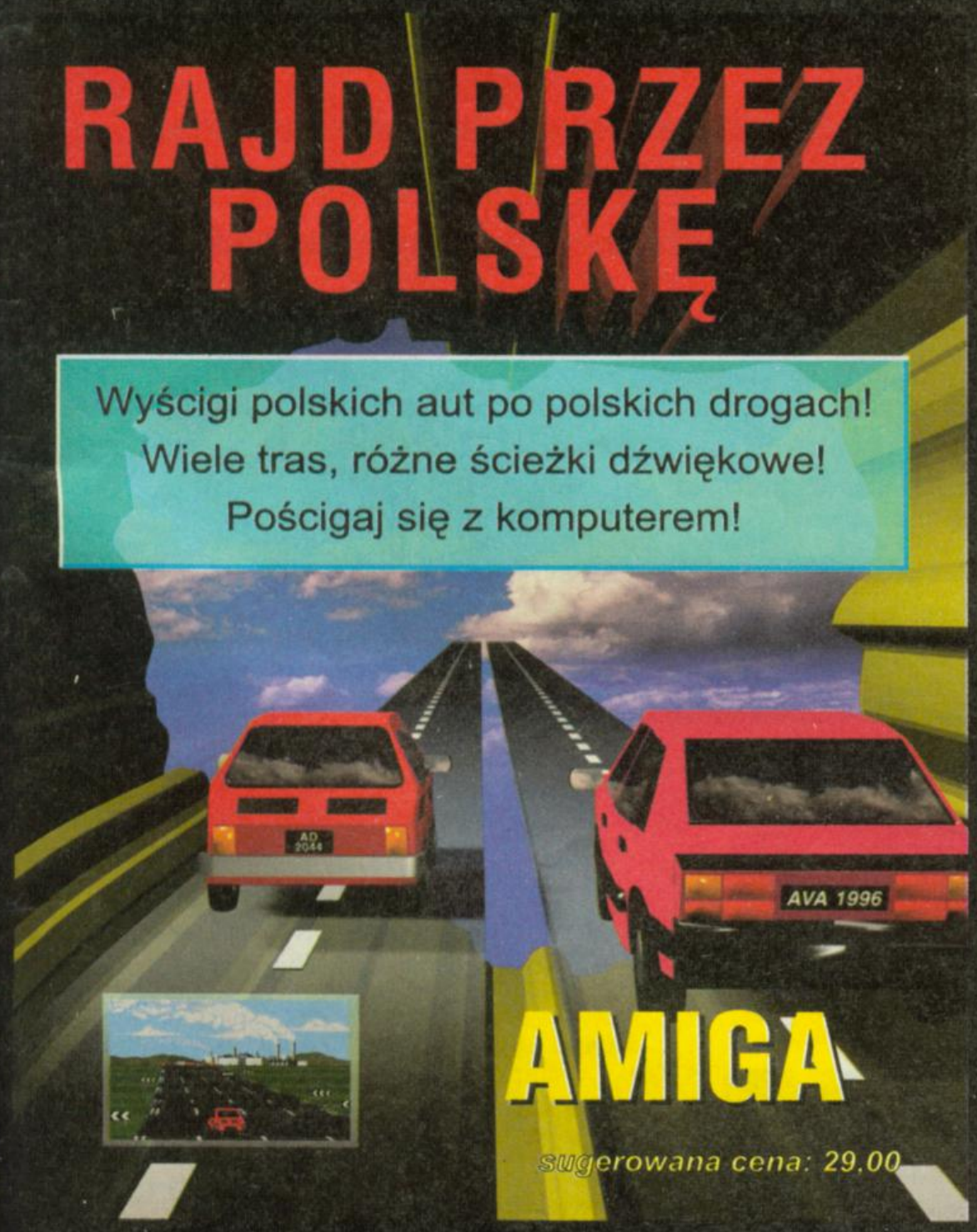
Gra przygodowa dla wszystkich obdarzonych poczuciem humoru!



sugerowana cena PC: 43,00
sugerowana cena AMIGA: 29,00

RAJD PRZEZ POLSKĘ

Wyścigi polskich aut po polskich drogach!
Wiele tras, różne ścieżki dźwiękowe!
Pościgaj się z komputerem!

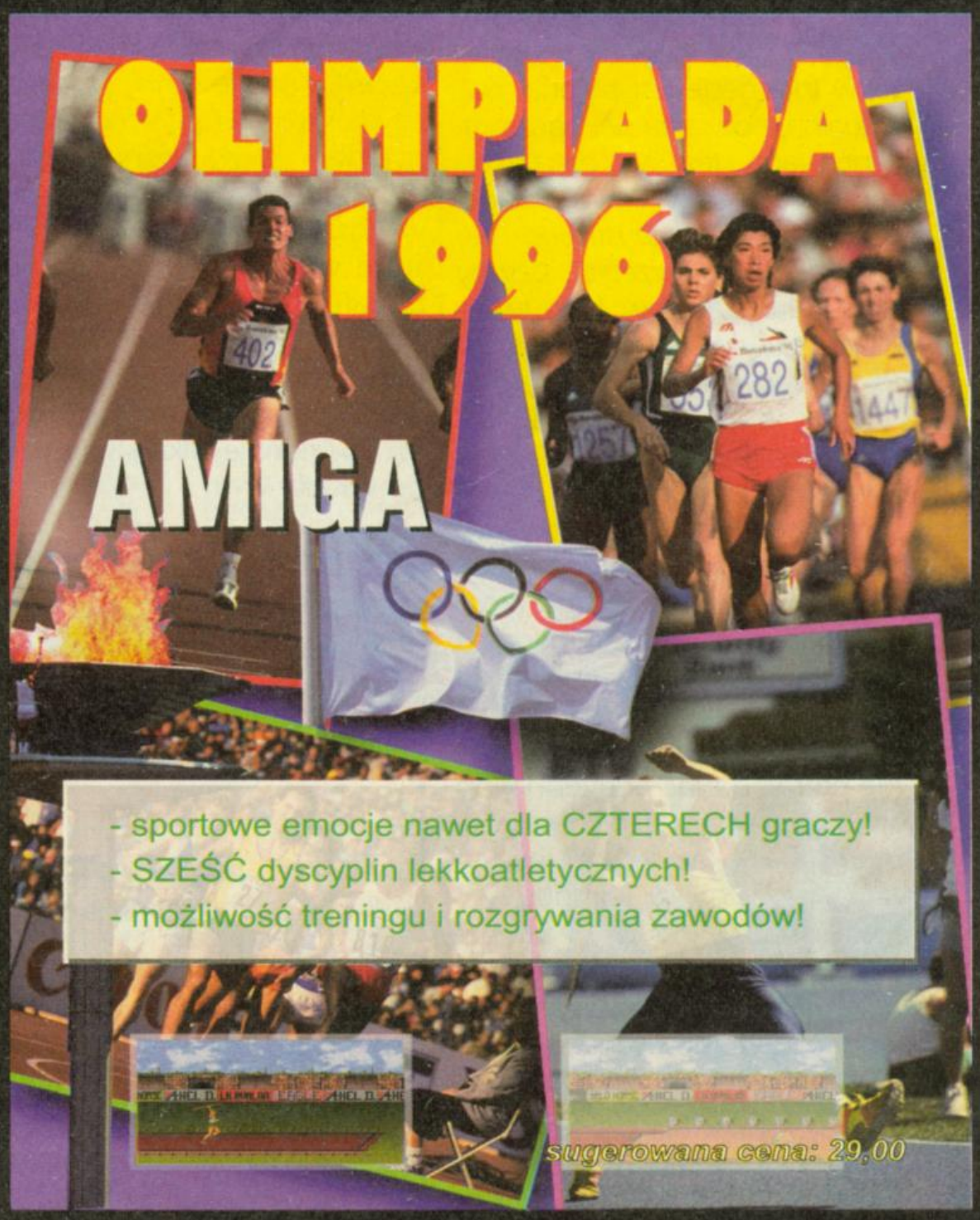


AMIGA

sugerowana cena: 29,00

OLIMPIADA 1996

AMIGA



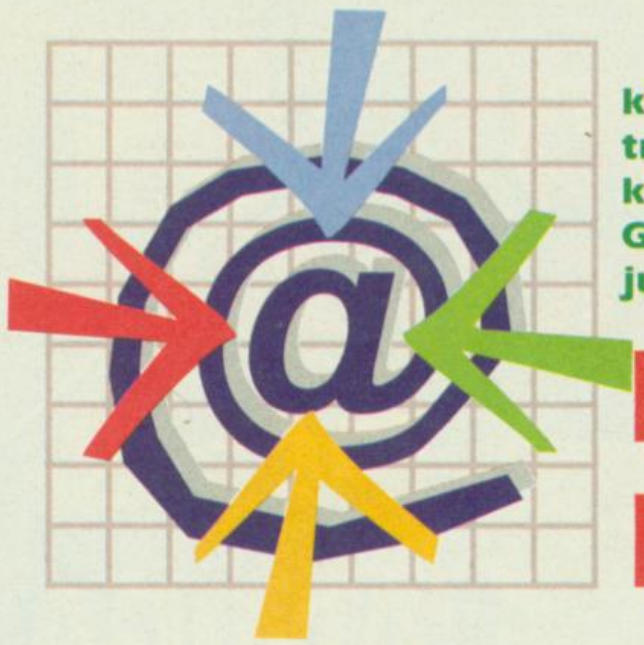
- sportowe emocje nawet dla CZTERECH graczy!
- SZEŚĆ dyscyplin lekkoatletycznych!
- możliwość treningu i rozgrywania zawodów!

sugerowana cena: 29,00

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



Zaczynamy publikację stałego działu zajmującego się Internetem. Na dzień dobry kilka uwag na temat szukania w sieci tych informacji, które są nam akurat potrzebne. Prosimy Was o uwagi, postaramy się odpowiadać na pytania szybko i konkretnie. Mam nadzieję, że z czasem dział internetowy stanie się elementem Gamblera czytanym równie chętnie, co opisy gier. A może wtedy Gambler będzie już pismem sieciowym...

INTERNET – SZUKANIE KROPLI W MORZU

Należy do tych pomysłów człowieka, których wagę pochopni porównują do odkrycia ognia. Łączy ze sobą codziennie miliony ludzi. Jest największą strukturą informacyjną stworzoną przez ludzkość – pierwszą i jedyną, która pozwala na dostęp do całości wiedzy zgromadzonej przez tysiące lat. Jest oceanem bełkotu, śmietnikiem, grzęzawiskiem informacyjnym, w którym z rzadka migają błędne ogniki wiedzy. Internet.

Przeglądając zasoby stron WWW odnosi się wrażenie jakiegoś ładu, oddolnie wypracowanego porządku. W rzeczywistości duża część informacji zawartej w Internecie jest błędna, nieaktualna, powtarza się, bądź prezentowana jest w niechlujny sposób. Jak mówi Prawo Sturgeona – „99% wszystkiego nie nadaje się do niczego". Czyżby rację miał Stanisław Lem twierdząc, że budujemy komputery po to, by zapychać je głupotami?

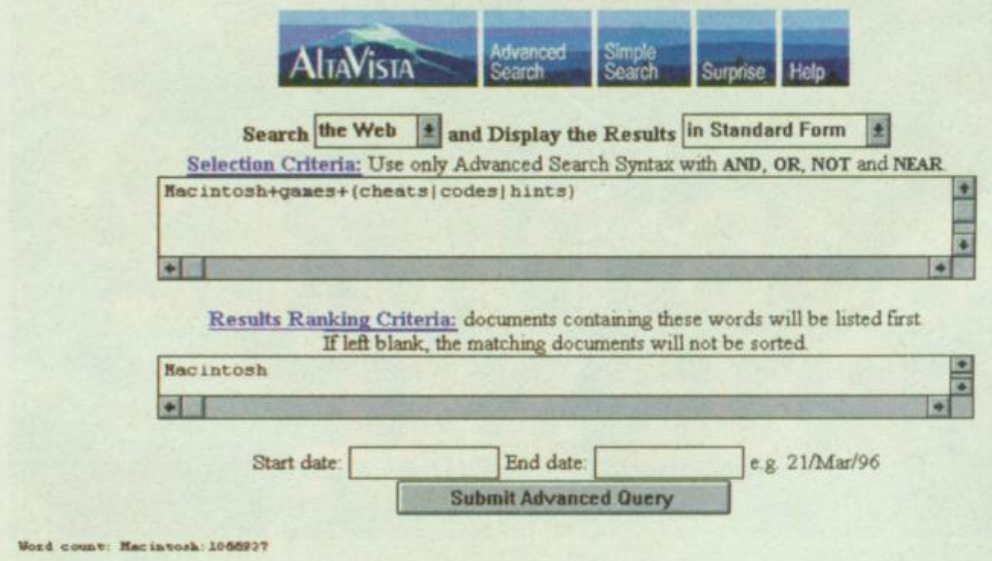
Cóż, w pewnym sensie tak – już choćby dlatego, że wielu uważa gry komputerowe za głupoty (a szachistów za wariatów). Ale Lemowska wizja sięga znacznie dalej. Mówi: cóż nam z tego, że wokół coraz więcej mądrych ludzi, skoro ich głosy giną wśród krzyku głupców? Inaczej: co komu z oceanu informacji, jeśli nie potrafi odsiać potrzebnej od zbędnej, fałszywej od prawdziwej? I tu okazuje się, po co człowiek wynalazł komputery... Kiedyś nazywano je „maszynami obliczeniowymi", ale dziś ich najczęstszym zastosowaniem nie jest wcale zastępowanie człowieka w obliczeniach. Komputer jest idealnym narzędziem do wyszukiwania ziarenek przydatnej wiedzy w oceanie informacyjnym. A właściwie połączenie: komputer, sieć i jej użytkownicy. Bowiem ostateczną instancją, wyrokującą o wartości danej informacji, wciąż pozostaje człowiek.

Jak szukać?

Dzięki połączeniu swego komputera – poprzez Internet – z jednym z serwerów poszukiwawczych można dowiedzieć się, gdzie znajdziemy żądane informacje. Największe z takich serwerów mają w swoich zasobach dziesiątki milionów adresów WWW, zaś odpowiedź na pytanie, powiedzmy, „Gdzie znajdę kody do gier na Macintosha nie starsze niż dwa miesiące?" zajmuje mniej czasu, niż użytkownikowi sformułowanie pytania – zwykle poniżej sekundy. Program przeglądający sieć w poszukiwaniu nowych stron, które warto dołączyć do spisu, potrafi w ciągu dnia odwiedzić trzy miliony adresów! Nic dziwnego, że z usług najpopularniejszych „banków adresów" korzysta codziennie kilkanaście milionów ludzi.

Naszą podróż przez sieć najlepiej rozpocząć od miejsca, z którego wygodnie można przerzucić się do jednego z serwerów poszukiwawczych. Jeśli żądanej informacji nie znajdziemy na jednym, zawsze można spróbować innego – po naciśnięciu przycisku „Net search" w Netscape zyskujemy dostęp do ponad trzydziestu! Wybieramy jeden z nich i...

Aby otrzymać dobrą odpowiedź, należy odpowiednio zadać pytanie. W powyższym przypadku mogłyby to być słowa „Macintosh", „games", „cheats" i „codes". Wydanie serwerowi polecenia odszukania wszystkich stron WWW, na jakich występują powyższe słowa spowoduje jednak odnalezienie gdzieś tak miliona adresów. Problem w tym, że chodzi nam o strony, na których te słowa występują JEDNOCZEŚNIE. I tu musimy się odwołać do operatorów logicznych – po poprawkach przykład wyglądałby tak: Macintosh AND games AND (cheats OR codes).



Na tak zadane pytanie dostaniemy już tylko kilkadziesiąt adresów. Korzystanie z serwera poszukiwawczego najlepiej zacząć od przeczytania „helpa" do niego, bowiem szczegółowe sformułowania mogą się różnić.

Przejrzenie kilkudziesięciu adresów zajmie nam nadal zbyt wiele czasu, zwłaszcza jeśli łączymy się przez modem (a impulsy lecą...). Dlatego większość serwerów poszukiwawczych sortuje znalezione adresy według żądanego kryterium (np. liczby wystąpień słowa Macintosh). W ten sposób najciekawsze adresy możemy przejrzeć na początku.

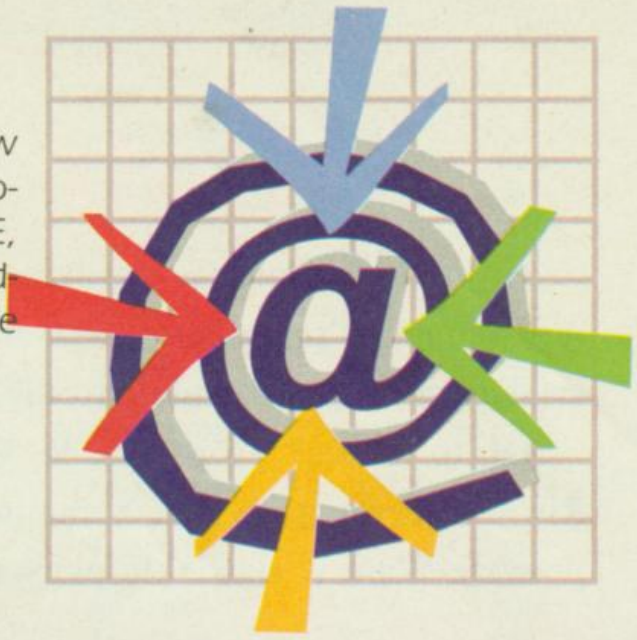
W przypadku problemów ze sformułowaniem pytania, a także gdy użytkownik sam nie wie czego szuka, można skorzystać





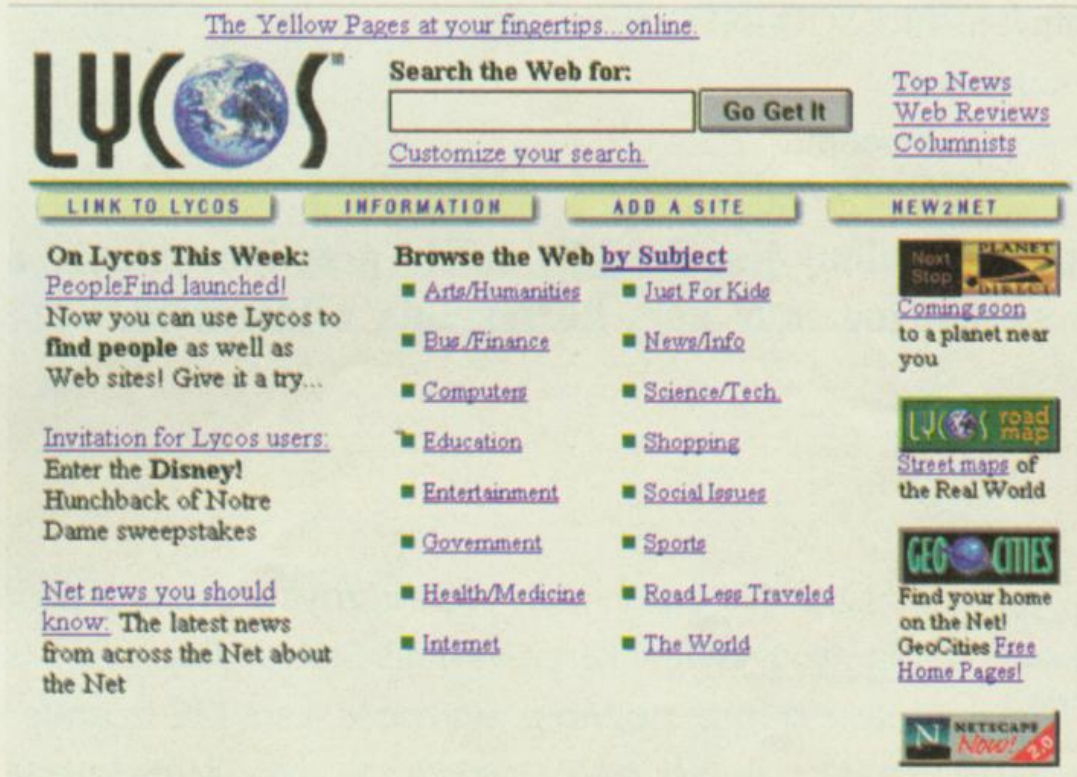
logiki rozmytej – czyli takiej, w której na pytanie można odpowiedzieć nie tylko TAK lub NIE, ale też „i tak, i nie", z dokładnym określeniem proporcji. Ale to już innym razem.

Wojciech Setlak



z oferowanej przez większość serwerów alternatywnej, tematycznej metody przeszukiwania. Wybierając interesujące nas tematy (konsekwentnie: Rozrywka, Gry, Gry komputerowe, Gry komputerowe na Maca) otrzymujemy w końcu listę kilkudziesięciu, czasem kilkuset adresów. Metoda łatwiejsza, ale – jak widać – rezultaty nie są tak dobre.

To zaledwie dwie najprostsze metody poszukiwania ciekawych stron WWW. Jest ich więcej, znacznie bardziej wyrafinowanych, istnieją nawet serwery pozwalające na korzystanie z



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	NAVY STRIKE	105.00	THIS MEANS WAR PL	134.00
ALLIED GENERAL	145.00	FIFA INTERNATIONAL	39.00	NBA LIVE '96	134.00	TOP GUN (2 CD)	147.00
A. T. F.	134.00	GABRIEL KNIGHT 2	177.00	NHL HOCKEY '95	49.00	TORIN'S PASSAGE	134.00
BAD DAY ON MIDWAY	139.00	GRAND PRIX MANAGER	134.00	NOC	50.00	WAR COLLEGE	134.00
BAD MOJO	119.00	HEROES OF MIGHT AND...	159.00	NORMALITY	134.00	WARCRAFT 2	145.00
BASTION PL	50.00	HI-OCTANE	30.50	POLICE QUEST: SWAT	147.00	WEREWOLF VS. COMMANCHE	122.00
CAESAR 2	134.00	JONNY BAZOOKATONE	120.00	PREMIER MANAGER 3	110.00	WING COMMANDER 4 (6CD)	189.00
CIVILIZATION II	134.00	KINGDOM O' MAGIC	159.00	PRISONER OF ICE	128.00	WITCHAVEN II	129.00
CONQUEROR A.D. 1086	134.00	KNIGHT'S CHASE	137.00	PRIVATER	49.00	WIPEOUT	119.00
CRUSADER NO REMORSE	134.00	MACHIAVELLI PL	110.00	SEA LEGENDS	159.00	I WIELE INNYCH.....	
DIG	158.50	MAGIC CARPET 2	134.00	SENSIBLE WORLD OF SOC.	129.00	ENCYKLOPEDIE, ATLASY	OD 50.00
DESTRUCTION DERBY	119.00	MEGAPAK 4 (11 PŁYT)	139.00	SETTLERS II	138.00	JUŻ W SPRZEDAŻY:	
EURO FIGHTER 2000	189.00	MEGAPAK 5 (10 PŁYT)	157.00	SILENT STEEL (4 CD)	183.00	HISTORIA EUROPY MIĘDZYWOJENNEJ I KAMPANIA WRZEŚNIOWA	89.00
FADE TO BLACK	134.00	MICHAEL JORDAN IN ...	39.00	SPORT PACK (FIFA;PGA;GP)	110.00		
FANTASY GENERAL	150.00	MEGA TRI PAK	65.00	TEENAGENT PL	69.00		

BASTION	PC	50.00	ISHAR 3	PC/AM	49.00	MACHINES	PC	29.00	EDUKACJA:
BATTLE ISLE	PC	28.00	KA-50 HOKUM PL	PC	39.50	OLIMPIADA 96	AM	29.00	BRZDĄC PC 25.50
BLADE OF DESTINY	PC	24.50	KAJKO I KOKOSZ PL	PC	50.00	PRAWO KRWI	PC/AM	36.00	CUCKOO ZOO PC 39.50
BRYDŻ	AM	20.00	KINGMAKER	PC/AM	24.50	PRIVATER	PC	30.50	EURO+ PROF. PACK PC CD 429.00
CANNON FODDER 2	PC	39.50	KOSMOS PL	PC	36.00	RALLY CHAMPIONSHIP	PC	35.00	HISTORIA POLSKI PC 27.50
CAR AND DRIVER	PC	30.50	KUPIEC	AM	30.50	SHADOW FIGHTER	AM	49.00	JĘZYK ANGIELSKI AM 30.50
DOMAN	AM	34.50	LIGA POLSKA 95	PC	39.00	SKARB TEMPLARIUSZY	AM	24.50	LINGUA LAND PC CD 250.00
DUNE 2	PC/AM	55.00	LIGA POLSKA 96	AM	39.00	SKAUT KWATERMASTER	PC	36.00	ORTOGRAFIA AM 18.00
F 29 RETALIATOR	PC/AM	39.00	LIGA POLSKA MANAGER	AM	20.00	SPEEDWAY MANAGER '96	PC/AM	36.00	ORTOMANIA PC 26.00
FIRST SAMURAI	PC/AM	28.00	LORDS OF THE REALM	PC	79.50	SUPER TAEKWONDO MASTER	AM	37.00	PITAGORAS AM 24.50
FOREST DUMB	AM	24.50	ŁOWCA GŁÓW	AM	20.00	TRANSPORT TYCOON	PC	39.50	PITAGORAS PC 42.50
HAROLD'S MISSION	PC/AM	52.50	NOC	PC	50.00	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

Klub Internetowy Gamblera!

To już trzeci miesiąc działalności Klubu Internetowego Gamblera. Cieszymy się, że idea Klubu spotkała się z Waszym zainteresowaniem i zapraszamy wszystkich członków GamblerClubu do korzystania z Internetu. Proponuję zapoznać się najpierw z artykułem na poprzedniej stronie, a potem wypróbować zdobytą wiedzę w praktyce.

Jak to zrobić? To proste. W Warszawie, w Kawiarni Internetowej Fresco-Info przy Rondzie Jazdy Polskiej (koło akademika Riwiera) czekają na Was komputery z dostępem do Internetu. Czeka też życzliwa załoga, która, jeśli zechcecie, z przyjemnością pomoże Wam w stawianiu pierwszych kroków. 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

Każdy członek GamblerClubu uprawniony jest do 20% zniżki przy korzystaniu z komputerów Fresco-Info, a także 50% zniżki w opłacie za sześciogodzinny kurs korzystania z Internetu.

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 klubowy

Ostatnio z przyczyn technicznych (zmiana producenta kart) nastąpiły opóźnienia w wysyłce kart GamblerClubu. Dla wszystkich niecierpliwie oczekujących mam dobrą nowinę: ważność kart GC zostaje przedłużona o 3 miesiące! To znaczy, że jeśli na Twojej karcie data wygaśnięcia wyznaczona jest na maj 1996, możesz spokojnie zamawiać na nią gry do sierpnia. Poza tym oczywiście można zamiast karty posłużyć się aktualnym odcinkiem prenumeraty.

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.

Komunikat ZiP Soft

Firma ZiP Soft przygotowała dla wszystkich posiadaczy licencjonowanych kopii gry Phobos'99 niespodziankę. Choć nasz wspólny konkurs już się zakończył, każdy, kto do końca roku prześle pod adresem firmy kartę rejestracyjną, wypełnioną w sposób wskazujący na ukończenie gry, ma szanse wylosować nagrodę!

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
182	Dracula	Psygnosis	3,5'	1MB	18,30	16,00
188	Hired Guns	Psygnosis	3,5'	1MB	46,36	42,00
189	Humans	Gametek	3,5'	1MB	30,50	27,00
190	Innocent	Psygnosis	3,5'	1MB	32,94	30,00
199	K-240	Gremlin	3,5'	1MB	61,00	55,00
192	King's Table	Gametek	3,5'	1MB	63,00	57,00
200	Kingmaker	US Gold	3,5'	1MB	61,00	55,00
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
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
309	Abuse	Origin	CD	486 DX/40, 4MB	134,20	120,00
310	Aces of the Deep	Sierra	CD	386 DX/40, 4MB	67,10	60,00
274	Actua Soccer	Gremlin	CD	486,8MB	122,00	110,00
311	Advanced Tactical Fighters	Electronic Arts	CD	486 DX2/66, 8MB	134,20	120,00
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
286	Caesar 2	Sierra	CD	486 DX, 8MB	134,20	120,00
312	Civilization II	MicroProse	CD	486 DX/33, 8MB, Windows	134,20	120,00
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	48,80	44,00
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
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
272	NBA Live '96	Electronic Arts	CD	486 DX2/66, 8MB	134,20	120,00
163	Nomad	Gametek	3,5'	386, 4MB RAM	76,27	68,00
313	Normality	Gremlin	CD	486 DX2/66, 8MB	134,20	120,00
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
314	Space Bucks	Sierra	CD	486 DX2/66, 8MB, Windows	134,20	120,00
266	Space Quest 6	Sierra	CD	486/25, 8MB, SVGA	107,97	97,00
315	Speed Haste	Electronic Arts	CD	486 DX/40, 4MB	134,20	120,00
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
316	Wide World of Animals	Electronic Arts	CD	486 DX/40, 8MB	134,20	120,00
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
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. 23
AVAX ... str. 29
Black Box ... str. 13
Bobmark ... str. 33
CD Projekt ... str. 3
Digital Multimedia Group ... str. 9
EXE ... str. 51
Fontex ... str. 31
IMP Poland ... str. 84
IPS Computer Group ... str. 2
Karat ... str. 73
L.K. AVALON ... str. 29, 77
MarkSoft ... str. 17
MATT ... str. 75
Mirage Software ... str. 65
Multi-Styk ... str. 82
Personal Multimedia Computers ... str. 57
Radio WAWa ... str. 59
READ ME ... str. 71
Seven Stars ... str. 69

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

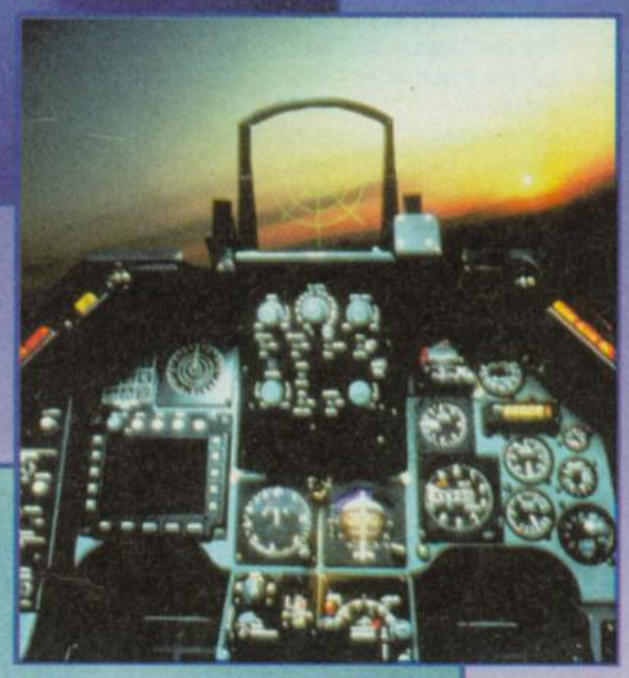
FLIGHT FORCE *Pro*
4-BUTTON ANALOGUE JOYSTICK













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

KONKURSY FIRMY CD PROJEKT I REDAKCJI MIESIĘCZNIKA GAMBLER

GRA MARZEŃ

Najwyższy już czas, aby rozstrzygnąć nasz konkurs. Przypominam zasady: mieliście napisać recenzję z nie istniejącej gry – takiej, w którą z przyjemnością byście zagrali, gdyby pojawiła się na rynku. Niestety, z przykrością muszę stwierdzić, iż nie zrozumieliśmy się, a raczej Wy nie zrozumieliście, co oznacza słowo recenzja. Prace, które z formalnego punktu widzenia odpowiadały konkursowym wymogom, mógłbym policzyć na palcach jednej ręki. Dlatego też postanowiłem zastosować starą rzymską zasadę, głoszącą: „I Herkules dupa, kiedy ludzi kupa" i przymknąć oko na niedociągnięcia formalne, a zwrócić uwagę na oryginalność pomysłu. No właśnie: pomysł. Z tym było dużo lepiej niż z jakością tekstów. Przysyłane prace dotyczyły głównie gier strategicznych (bardzo szeroko rozumianych), ale również sportowych (żużel, koszykówka, piłka nożna), domopodobnych, wyścigów samochodowych i wszelkiego rodzaju symulatorów. Zaskoczyła mnie obecność tylko jednej pracy, której tematyką była bijatyka. Czyżbyście uznali, że MK3, Tekken, Toshinden et consortes są już tak genialne, że nie można wymyślić nic nowego?

Za najbardziej interesujące pomysły uznałem:

Last Fire, czyli symulator pracy strażaka – gra menedżerska z elementami zręcznościowymi.

Smoki – w grze dowodzimy tytułowymi bestiami, walczymy z ludźmi (dbając, aby ich zbytnio nie przetrzebić, bo to nasza żywność) i swoimi krewniakami, aby zdobyć tytuł Króla Smoków.

Roy R. Lee – historia życia, gdzie bohater jest projektantem odzieży sportowej i musi sobie poradzić z takimi tuzami jak Nike czy Adidas.

The Four Riders of Apocalypse – w tej mieszance strategii i role-playing musimy pokonać tytułowych Czterech Jeźdźców Apokalipsy i szerzyć na świecie dobro.

Neon Knights – przygodówka, w której prywatny detektyw musi poradzić sobie ze służącymi inteligentnemu superwirusowi Neonowymi Rycerzami.

Natomiast w innych tekstach podobały mi się pewne zdania i dwa z nich pozwolę sobie zacytować. Pierwsze, autorstwa Adama, brzmi: „Amerykanie mają Shermana 4, Chińczycy K1 Tank, a Polacy nic". Drugie, autorstwa Grażyny (jedyna dziewczyna w naszym konkursie!): „...dostajesz określoną sumę pieniędzy i pracowicie przepuszczasz ją w nocnych lokalach, w towarzystwie panienek i panienków." Przyznam, iż w taką grę nie mógłbym grać, ale mógłbym tak spędzić całe życie!

Zaproponowałem również, abyście wykonali jakieś rysunki, ale... no cóż, spuśćmy na to zasłonę milczenia. Nie sądzę, żebyście chętnie bawili się grami z taką grafiką.

Teraz mam przyjemność przedstawić Wam zwycięski tekst autorstwa Oktawiusza Fala.

LAST FIRE

Byłeś już dowódcą w czasie II wojny światowej, na innych planetach i w przyszłości, rozbudowywałeś sieć transportową i elektryczną, kolonizowałeś nowe ziemie itd. Natomiast gra Last Fire umożliwi Ci wcielenie się w głównego dowódcę straży pożarnej.

Gra składa się z kilkunastu misji o rosnącym stopniu trudności, w których masz za zadanie walczyć z rozprzestrzeniającymi się pożarami. Ogień opanowuje zarówno lasy, łąki, pola (pierwsze misje), jak i osiedla i miasta (trudniejsze misje), z których należy ewakuować ludność. Na początku masz do dyspozycji zwykłe pojazdy (wystarczające, aby pomyślnie uporać się z zagrożeniem), potem urządzenia bardziej złożone i jednostki latające. Dysponujesz określoną kwotą pieniędzy na rozbudowanie baz (garaże, pomieszczenia strażaków itp.), a przede wszystkim na zakup nowych urządzeń przeciwpożarowych. Kasę dostajesz raz na jakiś czas z budżetu państwa (ludzie w końcu płacą podatki), czasem za szczególne zasługi wobec miasta otrzymujesz dodatkowe premie.

Grę prowadzisz tak jak w Dune 2 czy Warcraft, kierujesz poszczególnymi jednostkami i musisz wykazać się refleksem oraz prawidłowo przydzielać zadania. Sama rozgrywka jednak sprowadza się nie tylko do tego. Dochodzi wyszukiwanie źródeł wody (w dalszych misjach ilość wody, jaką mogą zabrać pojazdy jest zbyt mała), a liczy się wszystko: hydranty, jeziora, sztuczne zbiorniki, a nawet przychodzący czasem z pomocą deszcz. Na efekt działań wpływa oczywiście pogoda: temperatura, kierunek wiatru itp.

Dobrym urozmaiceniem rozgrywki są wstawki logiczno-zręcznościowe między poszczególnymi misjami. Na przykład, kierując jednym ze strażaków musisz uratować kolegów zasypanych w płonącym budynku czy w bohaterskim stylu wynieść na rękach dziecko z palącego się domu. Strategów „czystej krwi" zadowoli na pewno opcja pozwalająca na wyłączenie elementów zręcznościowych.



Sądzę, że jeśli komuś podobały się Dune 2, C&C czy Warcraft – to gra Last Fire (mimo odmiennej tematyki) powinna się znaleźć w jego kolekcji.

Oktawiusz Fal

Serdecznie gratuluję zwycięzcy zarówno pomysłu, jak i jakości wykonania i proszę go o skontaktowanie się z redakcją. Przypominam, że główną nagrodą w konkursie Gra marzeń są DWIE DOWOLNIE WYBRANE GRY Z OFERTY FIRMY **CD PROJEKT** (sklep firmowy: Warszawa, ul. Indyjska 25a, tel. 25 07 03). Sądzę, że już niedługo spotkamy się w następnym konkursie.

Jacek Piekara

Teenkonkurs – rozstrzygnięcie

25 gier zostało rozdanych!

Nadszedł czas na zakończenie największego konkursu w historii polskiej prasy, zajmującej się grami komputerowymi. Do wygrania było aż 25 egzemplarzy znakomitej gry **Nowy Teenagent CD**, pierwszej polskiej produkcji wydanej na srebrnej płycie. Gra została stworzona przez **Metropolis**, a wydana przez **CD Projekt** (siedziba firmy: Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel. 22 250 703), która to firma jest sponsorem naszego konkursu.

A oto odpowiedzi na pytania

1. Stopień wojskowy dowódcy obozu treningowego, do którego trafia Teenagent, to kapitan.
2. CD Projekt jest polskim dystrybutorem m.in. firm Blue Byte, Interplay, American Laser Games, QQP, Blizzard Ent., GT Interactive.
3. Przed wydaniem Teenagenta firma Metropolis stworzyła grę Tajemnica Statuetki.
4. Przy tworzeniu Nowego Teenagenta CD swojego głosu użyczył Alex. (Serdecznie pozdrawiam wszystkich autorów odpowiedzi: „Gulash, Martinez, Alex"! Tylko nie zapomnijcie oddychać!)
5. Marek, bohater Teenagenta, pracuje na zlecenie organizacji RGB.

Jak widać konkurs nie był zbyt trudny, nic więc dziwnego, że wystartowało w nim wielu chętnych. Spośród nich reakcyjna sierotka (Jacek Piekara) wylosowała 25 zwycięzców:

Piotr Bielski, Łódź; **Sebastian Bujak**, Gorzów Wlkp.; **Michał Cybulski**, Piotrków Tryb.; **Marek Czmielewski**, Opole; **Sławek Furgalski**, Kraków; **Sebastian Garbacz**, Starachowice; **Jacek Heller**, Kłodzko; **Marcin Jakubowski**, Płock; **Michał Janik**, Szprotawa; **Siemek Kisiel**, Kraków; **Robert Kuck**, Kraków; **Krzysztof Kuryło**, Szczecin; **Kamil Marcinkiewicz**, Białystok; **Jacek Markiewicz**, Szczecin; **Dariusz Mietlicki**, Włocławek; **Tomasz Niedoba**, Kraków; **Robert Olejarczyk**, Katowice; **Michał Penkala**, Szczecin; **Bartek Raczkowiak**, Legnica; **Tomasz Rońda**, Braniewo; **Sebastian Rosiak**, Czaplinek; **Michał Stardziak**, Mińsk Maz.; **Filip Szymaniak**, Pruszków; **Marta Toczek**, Zamość; **Roman Zagniński**, Kielce.

Zwycięzcom serdecznie gratuluję i wyjeżdżam na wakacje

Delicjusz Złoty

JUŻ WE WRZEŚNIU NA KASETACH VIDEO!

FILM TWÓRCÓW „TERMINATORA 2" I „PRAWDZIWYCH KŁAMSTW"

MORTAL KOMBAT™

NIC CO WIDZIAŁEŚ NA TYM ŚWIECIE NIE PRZYGOTOWAŁO CIĘ NA TO CO ZOBACZYSZ

DYSTRYBUCJA: IMP INTERNATIONAL MOVIE PRODUCTIONS, POLAND

ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA NA PŁYTACH I KASETACH PolyGram Polska

NEW LINE CINEMA

MeKONG Fabryka Wyobraźni

Preview „MORTAL KOMBAT"TM on the Internet at: http://www.mortalkombat.com/kombatbegins