GAMBLER 9/95

Nadchodzi GAMBLERIADA

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
wrzesień
9
ROK 95
Cena 2 zł 60 gr (26 000 zł)



Gramy!

Flight Unlimited





Dungeon Master II

Hidden Worlds

WIELKI TEST 29 joysticków

TURNIEJ MORTAL KOMBAT II
E L I M I N A C J E



ZASTRZYK



RETRIBUTION

AKT KARY LUB ZEMSTY ZA GRZECHY LUB ZŁE POSTĘPOWANIE.

Usiądź w kokpicie swego statku i ruszaj do walki z Kreliańczykami, którzy wykorzystując nasze zaufanie, przygotowują zagładę ludzkości. Działaj błyskawicznie – wróg jest o krok od sukcesu!
Los ludzkości jest teraz w Twoich rękach!

- Ponad 100MB animacji i dygitalizowanej mowy (tylko w wersji CD-ROM);
- Nowa technologia „głębokiego horyzontu" w czasie rzeczywistym, generuje otaczający Cię krajobraz;
- 11 kampanii (7 w wersji dyskietkowej), po 4 misje strategiczne każda;
- Baza danych wywiadu o wyposażeniu i arsenale wroga;
- Muzyka i efekty dźwiękowe w czasie całej gry.

Gremlin INTERACTIVE

dystrybucja: Licomp sp z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66, fax 642 27 69

LICOMP

GREMLIN INTERACTIVE LIMITED 1995, All rights reserved.

WOLF

GAMBLERIADA

I TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

27 do 29 października

Warszawa, kino Capitol (Marszałkowska 115)

pierwsze w Polsce targi gier komputerowych

wielki jarmark połączony ze sprzedażą

ogólnopolski turniej "Mortal Kombat"

Patronat: miesięcznik Gambler * Organizacja: Agencja Greit, 00-572 Warszawa, Al Wyzwolenia 3/5 m. 24, tel./fax (0-22) 29-19-43

Pogoda dla badaczy

Wrzesień jest chyba dla Polaków miesiącem pechowym. Przede wszystkim — kończą się wakacje. Ci, którzy wracają do domu, mogą delektować się 27-stopniowym upałem i niebem bez chmurki, siedząc w szkole lub w pracy. Jeśli ktoś we wrześniu wziął sobie urlop (albo jest studentem), ma zagwarantowany drobny, siąpiący deszczyk przechodzący w nawałnicę. Chyba że wybrał się na grzyby — wtedy w jego okolicy będzie sucho i upalnie. Pogodzić te sprzeczności może tylko cud, ale w końcu pogodę robi się tam na górze...

Redakcja Gamblera jak zwykle staje (się) okoniem i płynie pod prąd. Zajrzyjcie na stronę 51: takiego tematu numeru jeszcze nie było. Na całych dziewięciu kolumnach rozparł się test 29 joysticków do PC. Chcielibyśmy przebadać jeszcze więcej produktów, ale kiedyś trzeba było skończyć. Jeśli ktoś poważnie myśli o kupnie dżoja „na miarę", na pewno znajdzie coś dla siebie.

Kupiony joystick najlepiej od razu wypróbować. Jeśli jest to model „dla twardzieli", posłuży doskonale podczas walki ze zwierzęcymi przeciwnikami w grze Brutal: The Paws of Fury. Wszystkie tajne ciosy w opisie. Jeśli zaś wykosztowaliście się na precyzyjny, drogi drążek z bajerami, zajrzyjcie do działu recenzji. McSon właśnie przetestował dla Was symulator lotu wszechczasów. Teraz jeszcze tylko Pentium, czytnik CD-ROM, kompakt z grą i... lecimy!

Oprócz tego jak zwykle czekają na Was opisy nowych przebojów i recenzje jeszcze nowszych gier. Tym, którzy zgłosili już chęć wzięcia udziału w turnieju Mortal Kombat 2, zwracam uwagę na stronę 83. Znajdą tam konkurs eliminacyjny.

Na koniec została mi wiadomość mniej przyjemna. Jak zapewne zauważyliście, cena Gamblera wzrosła o 30 groszy. Powiem tylko tyle: naprawdę chcielibyśmy jak najdłużej utrzymać starą cenę, ale koszty druku i papieru rosną w absurdalnym tempie, a cały Gambler zrobiony jest z papieru...

Wojciech Setlak

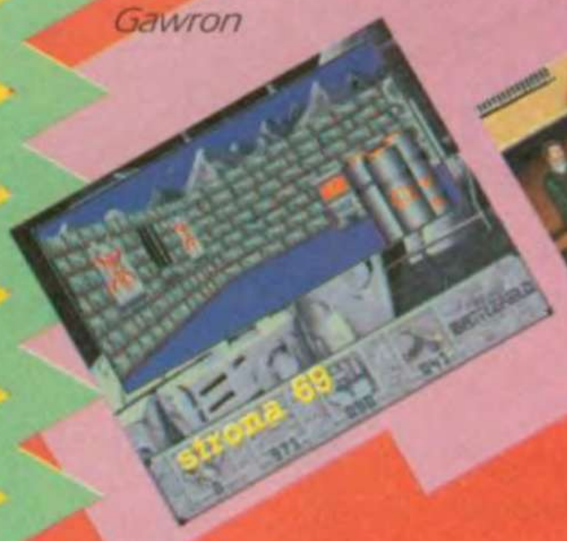
UWAGA! W numerze wrześniowym miesięcznika Enter raport o kartach dźwiękowych! Czy wiesz już, do czego podłączyć swój joystick?













OPISY

Droga do perfekcji? ..... str. 6
Jacek Iliczuk

Ballada o Harleyu ..... str. 10
McSon—Davidson

Brutal: The Paws of Fury ..... str. 14
Alex

Flight of the Amazon Queen ..... str. 16
Frogger

Lost Eden ..... str. 18
Frogger

Ukryte światy ..... str. 20
Jacek Iliczuk

Szczury pustyni ..... str. 22
Jacek Piekara

Czterej pancerni bez psa ..... str. 24
Wiktor Kozłowski

Slipstream 5000 ..... str. 26
Gawron

NBA Live '95 ..... str. 28
Darek Bujalski

Virtual Pool ..... str. 30
Bryś

Za ziemię i prawa ..... str. 32
Jakub T. Janicki & Jakub T. Surówka

TEMAT NUMERU

Piłka i pięść ..... str. 51
Gawron, HardMan

PUBLICYSTYKA

Nie jestem Donkiszotem ..... str. 60
Aleksy Ucharski i Wojciech Setlak

VA-RIA'tkowo

Słowo na sobotę ..... str. 62
Randall

Konferencja dr. De Stroyera ..... str. 63

LISTY DO REDAKCJI

Reakcje redakcji ..... str. 64
Zgredaktor

RECENZJE

Flight Unlimited ..... str. 66
McSon

World Cup Year '94 ..... str. 67
Jakub T. Janicki

Break Free ..... str. 67
PiŁA

Rollin ..... str. 68
PiŁA

GAMBLER 9/95

Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 9 (22), rok trzeci
WRZESIEŃ 1995
Nakład: 55 100 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

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

Współpracownicy:
Dariusz Bujalski
Jacek Iliczuk
Roman Sadowski
Przemysław Sciersk
Maciej Warzecha
Marcin Wichary

Autorzy:
Tomasz Baginski
Mirosław Domosud
Mariusz Gabrys
Piotr Gawryslak
Marcin Grabski
Marek Hurda
Jakub T. Janicki
Wiktor Kozłowski
Kornel Kulisiewicz
Piotr Moskal
Paweł Pilarczyk
Aleksander Swinski
Przemysław Wnuk

Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk

O Z D A N I E

Ultimate Soccer Manager ..... str. 68
Andrzej Majkowski

Project Battlefield ..... str. 69
Roman Sadowski

Doomsday Collection ..... str. 70
Sunrider

Bridge Champion ..... str. 70
Maciej Warzecha

Widget Workshop ..... str. 71
Kornel Kulisiewicz

Dungeon Master II ..... str. 72
Bryś, exTerminator

Pyrotechnica ..... str. 73
Bryś

Star Trek: The Next Generation ... str. 73
Bryś

The Last Dynasty ..... str. 74
PiŁA

Warriors ..... str. 74
Miłosz Gładzikiewicz

FX Fighter ..... str. 75
Alex & Gawron

Daedalus Encounter ..... str. 76
Miłosz Gładzikiewicz

Civil War ..... str. 76
Alex

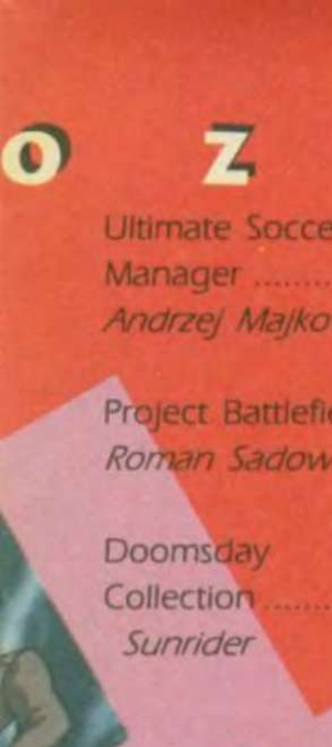
GamblerClub ..... str. 78

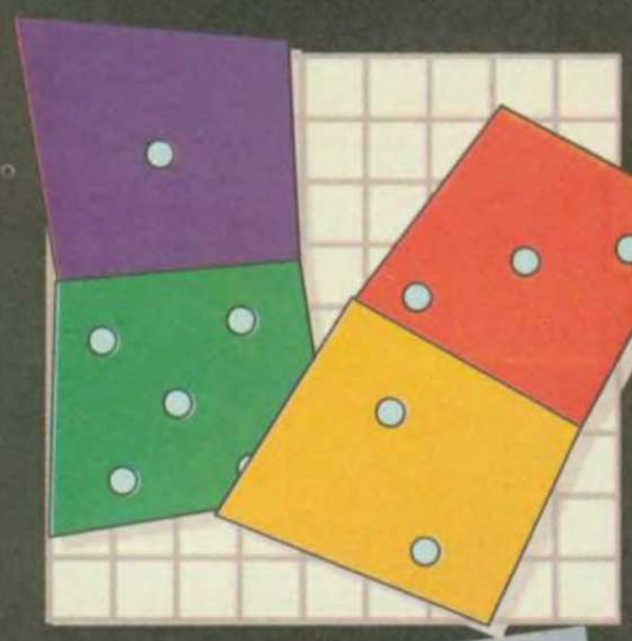
NEWS

Świeże mięsko (software) ..... str. 80

KONKURSY

Turniej Mortal Kombat 2 — eliminacje ... str. 83





DROGA DO PERFEKCJI?

FIRMA QQP ZACZYNAŁA SKROMNIE. WRAZ Z UPŁYWEM LAT JEJ GRY STAJĄ SIĘ CORAZ LEPSZE, CHOĆ DO DOSKONAŁOŚCI DROGA JESZCZE DALEKA...



The Perfect General 2 – to klasyczna, heksagonalna gra planszowa przeniesiona na ekran komputera. Możemy zagrać z przeciwnikiem elektronicznym lub żywym. W tym ostatnim przypadku dostępna jest gra na jednym PC albo dwóch – przez modem lub kabel.

Grafika i dźwięk są na dobrym poziomie. Intro nie najlepsze: rozdzielczość tylko 320x200, historyjka prymitywna – znacznie poniżej aktualnej przeciętnej. Rekompensuje to dobra mapa oraz ładne symbole jednostek.







Scenariusze

Ich liczba stanowi mocną stronę gry – 100 plików .scn! Część została zrealizowana na podstawie zdarzeń historycznych, pozostałe – to czysta wyobraźnia autorów.

Warto wspomnieć przynajmniej o dwóch seriach: Destination Island oraz Mutual Neutral. W scenariuszach pierwszego typu walki często toczą się na wielu odizolowanych od siebie wyspach. Jeżeli stracimy wszystkie jednostki na wyspie, staje się ona własnością przeciwnika i możemy tylko nękać go ostrzałem dalekiego zasięgu... Jeśli na wyspie nie zajęliśmy miasta, nie możemy otrzymać uzupełnień.

Scenariusze Mutual Neutral wprowadzają do konfliktu trzecią stronę. Jeżeli wojska wkroczą na teren neutralny, jego posiadacz przechodzi na stronęprzeciwnika. Wróg uzyskuje bonifikatę punktową na zakup nowych jednostek. Należy tu dodać, że komputer bardzo niechętnie narusza granicę terenów neutralnych.

Niestety, nie wszystkie scenariusze zostały zrealizowane prawidłowo... Sztandarowym przykładem jest tutaj Dual Island Invasion z serii Little Jewels. Konia z rzędem temu, kto jako strona atakująca nie tyle go wygra, ile zdobędzie JAKIEKOLWIEK punkty.

Kampanie

są najciekawszą częścią gry. Niestety, ich liczba jest stanowczo zbyt mała (4). W odróżnieniu od zwykłych scenariuszy — tu strona atakująca musi wypełnić konkretne zadania (nie tylko zająć kluczowe obiekty). Może to być określony wynik punktowy, zlikwidowanie odpowiedniej liczby jednostek, zajęcie wyznaczonych obszarów lub opanowanie całego terenu i zniszczenie wszystkich oddziałów wroga.

Cele te nie zawsze można osiągnąć w prosty sposób. Obszar gry jest najczęściej duży, nie tak łatwo „dojechać" do końca. Istotny jest dobór jednostek. Lepiej skoncentrować się na szybkich oddziałach pancernych – średnich i lekkich czołgach, a szczególnie na tych drugich. Ważne jest także odpowiednie wykorzystanie lotnictwa. Zmotoryzowana artyleria to niezły pomysł, jednak jest ona ostro atakowana przez samoloty wroga – nawet wtedy, gdy znajduje się na pozycji, w której przeciwnik nie może jej dostrzec!

Jednostki

Tabela 1 przedstawia charakterystykę oddziałów występujących w grze. Specyficznymi jednostkami są miny i fortyfikacje. Fortyfikacje zapewniają dodatkową ochronę przed ostrzałem lub atakiem (także konieczność zużycia wielu punktów ruchu!). Zwiększają one możliwości jednostek piechoty, szczególnie tych uzbrojonych w rusznice przeciwpancerne. Zniszczenie czy uszkodzenie oddziału przez wjechanie na miny jest niemożliwe. Pole minowe blokuje tylko przejazd. [Tak to wygląda od strony komputera. Gracz może nakazać swojej jednostce wjazd na minę, co wiąże się oczywiście z jej stratą. Po dwóch takich manewrach mina znika i droga stoi otworem – Alx.]

Bardzo ciekawe (i nie spotykane w innych grach) możliwości mają jednostki inżynieryjne. Specjalne rozkazy obejmują: zaminowanie terenu lub rozbrojenie pola minowego, budowę

Panel kontrolny



A – Menu gry.
B – Komunikaty.
C – Punktacja.
D – Faza.
E – Miniaturowa mapa terenu.
F – Pogoda.
G – Tura i faza.
H – Przybliżenie/oddalenie widoku.
I – [F] – rozkaz ostrzału.
J – [I] – rezygnacja z wydania rozkazów.
K – [N] – kolejny oddział.
L – [R] – mapa zwiadowcza.
M – Dane aktywnej jednostki.
N – Informacja o terenie lub dane atakowanej jednostki.



nowego mostu o niewielkiej wytrzymałości, reperację/zburzenie mostu (po 1 punkcie wytrzymałości na turę; wytrzymałość mostu obrazują kropeczki na jego heksie), naprawę/zniszczenie drogi, budowę fortyfikacji, a nawet wykarczowanie lasu dla odsłonięcia pola ostrzału!

Fazy gry

Scenariusze dzielą się na tury, te – na fazy.

Faza pierwsza zaczyna się od zakupu i rozmieszczenia jednostek. Obszar lokalizacji jest ograniczony. Czasem na początku gry mamy kilka miejsc do wyboru, najczęściej są one wyznaczone. Zdarza się, że leżą daleko od linii frontu.

Jednostki nie zmechanizowane są bardzo wolne. W praktyce nadają się tylko do utrzymania kluczowych miejsc na tyłach. (Uwaga! Nawet jeśli obiekt kluczowy znajduje się na tyłach, musisz w nim mieć swoją jednostkę – inaczej nie dostaniesz punktów.) Oczywiście, jednostki takie można podwieźć, jednak to nie to samo, co czołgi... Jedyną zaletą piechoty jest niska cena, a w efekcie – duża liczba.

Przy rozlokowaniu oddziałów przydatna jest mapa zwiadowcza – Recon Map [R]. Informuje ona o obszarze rozmieszczenia jednostek, neutralnych krajach, miejscach kluczowych i punktach przyznawanych za ich opanowanie, rejonach, które należy opanować podczas rozgrywania scenariuszy należących do kampanii oraz o jednostkach



własnych i dostrzeżonych oddziałach wroga. Zainteresowani mogą się też zapoznać z nazwami geograficznymi. Faza pierwsza – to także pora na wydanie rozkazów dla artylerii samobieżnej oraz wybór dokładnych celów dla samolotów. Cele dla lotnictwa mogą być przesunięte o dwa pola od wstępnie wyznaczonego punktu ataku. Artyleria samobieżna strzela natychmiast, o ile zostanie wyznaczony cel, jeśli nie – można ją wykorzystać w kolejnych fazach.

W fazie drugiej prowadzony jest ostrzał artyleryjski celów wybranych w poprzedniej turze.

Faza trzecia – to wyznaczanie celów dla lekkiej i ciężkiej artylerii oraz wstępnie punktu ataku dla lotnictwa. Jeżeli samolot otrzyma w danej turze rozkazy, nie może w niej przelecieć na inne lotnisko.

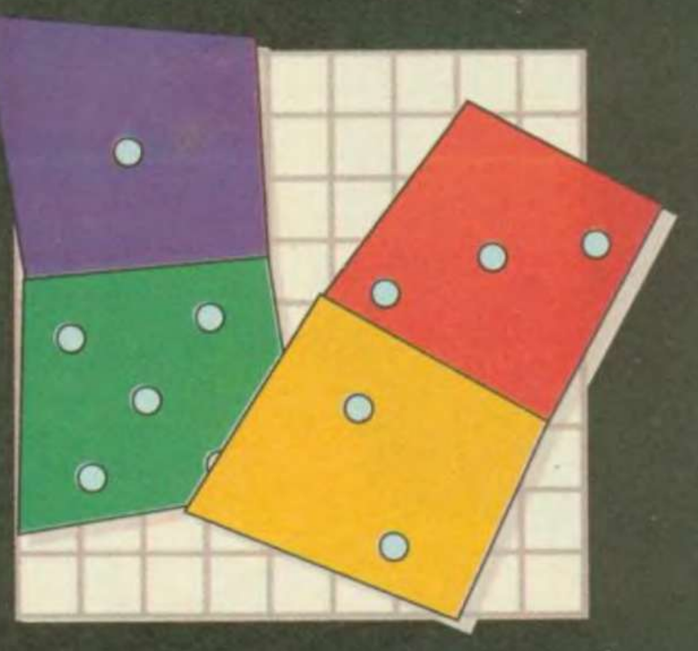
Artyleria może prowadzić dwa typy ostrzału. Barrage – to ogień zaporowy, prowadzony przez całą turę. Ostrzał tego typu blokuje przejście oraz ogranicza pole widzenia. W przypadku ognia Non-Barrage pole ostrzeliwane jest wyłącznie podczas drugiej fazy następnej tury.

Odniosłem wrażenie, że komputer „widzi" wyznaczone przeze mnie cele artyleryjskie. Zdarzało się nawet, że ufortyfikowane jednostki, które stały na polu przez wiele tur, „nagle" ruszały z miejsca. Dlatego najlepiej atakować punkty kluczowe, które komputer musi utrzymać.

Faza czwarta – kierowanie ostrzałem. Pierwsze strzelają oddziały strony atakującej. Jednostka obrońcy może odpowiedzieć na ostrzał [F] podczas strzału przeciwnika. Jest to istotne w wypadku, gdy celny strzał może być równoznaczny z jej zniszczeniem. Nie istnieje... a strzela!

Jeżeli jednostka znajduje się w zasięgu skutecznego ognia, jesteśmy informowani o prawdopodobieństwie trafienia oraz stopniu uszkodzeń zadanych w wypadku, gdy strzał będzie celny. W tabeli 2 znajdują się informacje o zasięgu broni. Zmienia się on w zależności od rodzaju atakowanej jednostki. Jest to związane z faktem, że powyżej danej odległości atak na oddział określonego typu nie ma żadnych szans powodzenia. Zasięg zależy także od czynników terenowych (np. na wzgórzach większy) oraz od warunków pogodowych (np. mgła ogranicza widoczność).

Przeliczniki prawdopodobieństwa trafienia znajdują się w tabeli 3. Jeżeli jest ono niskie (poniżej 35%), lepiej nie strzelać. Będzie jeszcze okazja w następnych fazach... Wbrew temu, co



mówią liczby, można odnieść wrażenie, że im większa jest siła ognia jednostki, tym bardziej wzrasta tendencja do pudłowania.

Uszkodzone oddziały mogą być reperowane w zajętych miastach, jeśli na początku gry zostanie wybrana taka opcja.

W fazie piątej możemy przemieścić jednostki mające punkty ruchu. Niektóre mogły utracić te punkty podczas ataku artyleryjskiego.

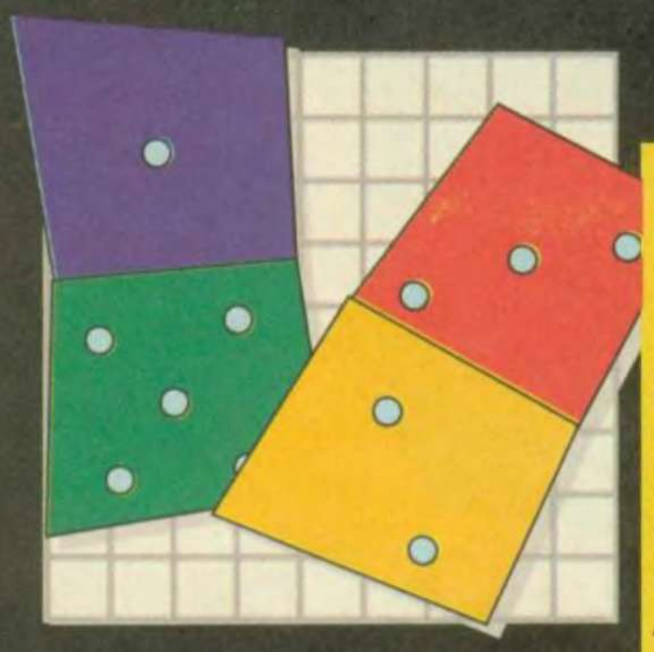
Jednostki piechoty i artylerii można podwieźć na czołgach lub samochodach pancernych. Jednak lepiej tego nie robić w pobliżu linii frontu. Załadowaną jednostkę można wysadzić w tej samej fazie.

Faza ruchu nie została zrealizowana zbyt dobrze. Podczas wydawania rozkazów nie otrzymujemy informacji, jaką trasą i jak daleko jednostka się przemieści. Można tylko spróbować samodzielnie przeprowadzić









obliczenia i przesuwać ją po jednym heksie...

W czasie fazy ruchu można wydać danemu oddziałowi rozkaz okopania się, co zwiększy jego możliwości obronne. Jest to też pora na wydanie specjalnych rozkazów jednostkom inżynieryjnym.

Jeżeli oddział przeciwnika znajdzie się podczas ruchu w polu rażenia naszej jednostki, możemy otworzyć ogień [F] w trakcie trwania przemieszczania. Dużym plusem jest to, że ostrzelany oddział nie może odpowiedzieć. Zasięg takiego ognia liczony jest jako odległość większa o 1 od normalnego zasięgu strzału. Jeżeli prawdopodobieństwo jest zbyt niskie można zrezygnować [I] i spróbować jeszcze raz, gdy wróg podejdzie bliżej.

Niektóre jednostki mogą bezpośrednio atakować wrogie oddziały pod warunkiem, że nie strzelały w czwartej fazie. W tabeli 4 znajdują się wskaźniki prawdopodobieństwa sukcesu. Warto wykorzystać fakt, że – jak się wydaje – lekkie czołgi mają (najczęściej) wyższy wskaźnik niż ten w tabeli (a może więcej szczęścia?!), szczególnie w wypadku walki z cięższymi czołgami...

Jeżeli nasza jednostka wjedzie na lotnisko wroga, gdzie stacjonują samoloty – samoloty zostaną zniszczone bez walki.

Pogoda jest istotnym elementem gry, np. zimą jednostki mogą wykorzystać jako drogi... zamarznięte rzeki.

Faza 6 – kierowanie ostrzałem. Tym razem pierwszeństwo mają jednostki obrońcy. Jest to ostatnia szansa na strzał w tu-

Charakterystyka jednostek

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
MN	3	–	–	–	–	–	–	–	–
IN	1	1	5	3	2	–	–	Infantry	Infantry
MG	3	1	5	3	4	–	+	Machine Gun	Infantry
EN	5	2	5	4	6	–	–	Engineer	Infantry
BZ	3	1	8	3	4	–	–	Armor	Infantry
AM	6	11	5	3	4	+	+	Machine Gun	Armored Car
AC	5	11	6	3	2	+	–	Armor	Armored Car
LT	6	7	8	6	3	+	–	Armor	Armor
MT	8	6	10	8	4	+	–	Armor	Armor
HT	12	5	13	15	6	+	+	Armor	Armor
MA	14	5	13	6	6	+	–	Armor	Armor
LA	9	0	13	1	6	–	–	Armor	Infantry
HA	20	0	26	1	6	–	–	Armor	Infantry
PL	15	40–60[1]	20–30	1	66%[2]	–	–	Plane	Plane
FR	2	–	–	–	–	–	–	–	–
ET	15	3	16	21	9	+	+	Armor	Armor

A – cena; B – punkty ruchu (w normalnych warunkach); C – maksymalny zasięg ostrzału (dokładne dane w tabeli 2); D – wytrzymałość; E – siła ognia; F – możliwość dokonania reperacji; G – obrona przeciwlotnicza; H – typ ataku; I – typ obrony.

Skróty (obowiązujące też w innych tabelach): MN (Mine), IN (Infantry), MG (Machine Gun), EN (Engineer), BZ (Bazooka), AM (Armored Car w/MG), AC (Armored Car), LT (Light Tank), MT (Medium Tank), HT (Heavy Tank), MA (Mobile Artillery), LA (Light Artillery), HA (Heavy Artillery), PL (Plane), FR (Fortification), ET (Elephant Tank).

Uwagi dodatkowe: ([1]) – +2 heksy; ([2]) – prawdopodobieństwo zniszczenia jednostki, w wypadku Elephant Tank tylko 50%.

Maksymalny zasięg ostrzału

	Obrońca												
Napastnik	IN	MG	EN	BZ	AM	AC	LT	MT	HT	MA	LA	HA	ET
IN	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1	5	5	1
MG	5	5	5	5	2	2	2	0	0	2	5	5	0
EN	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1	5	5	1
BZ	8	8	8	8	8	8	6	4	2	6	8	8	1
AM	5	5	5	5	2	2	2	0	0	2	5	5	0
AC	6	6	6	6	6	6	3	1	0	3	6	6	0
LT	8	8	8	8	8	8	6	4	2	6	8	8	1
MT	10	10	10	10	10	10	8	6	5	8	10	10	3
HT	13	13	13	13	13	13	11	8	6	11	13	13	4
MA	13	13	13	13	13	13	11	8	6	11	13	13	4
LA	13	13	13	13	13	13	11	8	6	11	13	13	4
HA	13	13	13	13	13	13	11	8	6	11	13	13	4
ET	16	16	16	16	16	16	13	10	8	13	16	16	5

Tabela bezpośredniego ataku

	Obrońca												
Napastnik	IN	MG	EN	BZ	AM	AC	LT	MT	HT	MA	LA	HA	ET
AC	80	80	80	60	45	40	30	20	10	30	80	80	5
LT	85	85	85	70	55	50	40	30	20	40	85	85	10
MT	90	90	90	80	65	60	50	40	30	40	90	90	20
HT	95	95	95	90	75	70	60	50	40	50	95	95	30
ET	97	97	97	95	85	80	70	60	50	60	97	97	40

Nie mogą bezpośrednio atakować jednostki typu: IN, MG, EN, BZ, AM, MA, LA, HA, PL.







rze. Warto ją wykorzystać, nawet przy minimalnym prawdopodobieństwie trafienia.

Faza 7 – obliczenie aktualnej punktacji.

Sztuczna inteligencja

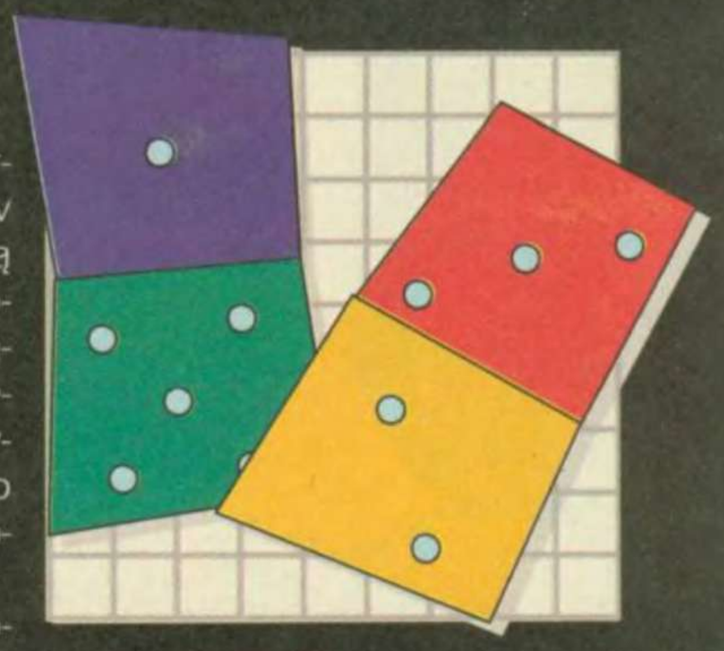
jest największą bolączką tego produktu QQP. Komputer zdecydowanie nie staje na wysokości zadania, choć czas, jaki zużywa wskazuje, że stara się ze wszystkich sił. Tak na poziomie I, jak i V nie błyszczy umiejętnościami strategicznymi czy taktycznymi. Co ciekawsze, różnice między poziomami nie są zbyt wyraźne. Można zauważyć jedynie, że im wyższy poziom, tym chętniej komputer korzysta z artylerii i samolotów. Zachowuje się zresztą nieco paranoicznie. Podstawowe zasady, którymi się kieruje – to obsadzenie punktów kluczowych i szarża pozostałymi jednostkami w kierunku wroga. Jego ulubioną rozrywką jest wystawianie kolejnych oddziałów „do odstrzału"... Nie da się ukryć, że możemy przegrać z nim tylko w wypadku źle zaprojektowanego scenariusza lub błędnie przeprowadzonej kampanii.

Perfect General 2 to gra dobra, choć nie rewelacyjna. Ma całkiem spore ambicje, jednak z uwagi na niewielkie możliwości sztucznej inteligencji trudno ją zaliczyć do rasowych gier strategicznych. Zawsze jednak pozostaje nam niezła rozrywka...

Jacek Ilczuk

Od redakcji: Warto w tym miejscu przypomnieć, że niedawno QQP zostało wchłonięte przez firmę American Laser Games. Kto wie, co wspaniałego urodzi się z połączenia firm, z których jedna ma doskonałe pomysły a druga – świetną oprawę gier?

Wymagania sprzętowe: 386, 4 MB RAM, CD-ROM, mysz.



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

THE PERFECT GENERAL 2
QQP 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

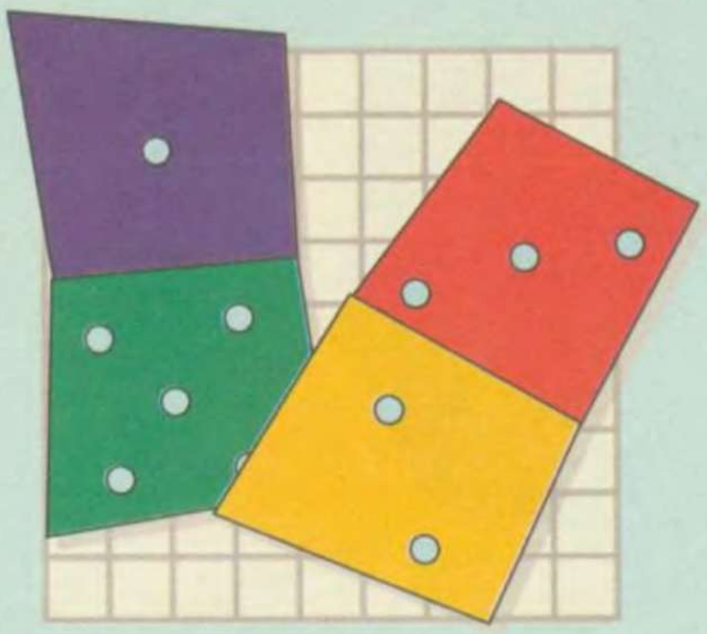
Grafika	70%
Dźwięk	75%
Grywalność	80%
Pomysł	75%
Ogółem	75%

Prawdopodobieństwo celnego trafienia

Typ ataku	Armor			Infantry			Engineer			Machine Gun		
Typ obrony	AR	AC	IN	AR	AC	IN	AR	AC	IN	AR	AC	IN
Zasięg												
1	90	90	90	20*	20*	75	50*	50*	65	45	55	75
2	80	80	80	20	20	65	25	25	50	20*	25*	75
3	71	71	71	20	20	50	12	12	35	15	15	75
4	63	63	63			35			20	15	15	75
5	56	56	56			20*			10*			75*
6	50	50	50			10			5			75
7	45	45	45			5			2			75
8	40	40	40									
9	35	35	35									
10	32	32	32									
11	28	28	28									
12	25	25	25									
13	22*	22	22									
14	19	19	19									
15	16	17	17									
16		15*	15*									
17		13	13									
18		11	11									

Skróty:
AR (Armor),
AC (Armored Car),
IN (Infantry).
* *Maksymalny zasięg ognia w normalnych warunkach.*





BALLADA O HARLEYU

I LOST MY MIND, I LOST ALL MY MONEY
I LOST MY LIFE TO THE KILLING ROAD
THE ROAD WILL NEVER END
IT ALWAYS STARTS AGAIN...

Megadeth – The Killing Road
– Youthanasia 1994

Prologus

Cóż mam powiedzieć? Ja, Ben Trotyl, wieloletni szef gangu Skunksów, wylądowałem na śmietniku jak zużyta prezerwatywa. Czułem się zresztą podobnie...

Ciosem pięści odwaliłem górną pokrywę nierdzewnego kontenera, wyskoczyłem na zewnątrz i skierowałem się do swojego motoru. Sięgnąłem za pazuchę po kluczyki i... to draniel Zerwałem się z siodełka czując, że wzbiera we mnie moc dziesięćkroć większa niż u operatora moździerza przeciwpiechotnego.

Wkroczyłem do baru, jak radziecki pociąg pancerny. Promieniując chęcią rozbicia komuś głowy, ledwie zdążyłem uskoczyć przed złośliwie zatrzaskujacymi się drzwiczkami, które wchodząc sprofanowałem siarczystym kopniakiem. Potoczyłem pianą po podłodze tudzież wściekłym wzrokiem po kątach i skierowałem się ku kontuarowi. Niepokój tłustego barmana wyczułem już z daleka. Nie wdając się w przewlekłe oracje, przygwoździłem go do blatu i odzyskałem kluczyki od swojej maszyny. Po chwili łykałem już pył i przestraszone owady...

Actus Primus (Inter Pares)

Tyle, jeśli chodzi o opowieści fabularne. Dalej będzie prosto i kawa na ławę. Zaczynasz od walki motocyklowej, która czeka Cię od razu po wyruszeniu z baru. Rozwal gościa zjeżdżając na prawo i wykańczając go z pięści (seria szybkich kliknięć). Po wygranej zrozumiesz, co miał na myśli Ripburger mówiąc do swoich pachołków: „Postarajcie się, żeby to wyglądało na wypadek".

Obudzisz się w małym miasteczku, a raczej mieścinie widniejącej tylko na mapach, w domku zajmowanym przez całkiem sympatyczną dziewczynę imieniem Mo. Porzuć wszelkie chuci i posłuchaj uważnie, jakie części Twojego motoru wymagają naprawy. Bądź grzeczny, zaś przed wyjściem zapytaj gospodynię o obrazek wiszący na ścianie. Nie zaszkodzi też zabrać ze sobą kawałek gumowej rurki i pojemnik na wachę.



Na zewnątrz spotkasz Mirandę – wścibską reporterkę, której zawdzięczasz życie. Wyspowiadaj się ze swoich tragicznych losów, a zapewne podwiezie Cię do większego miasta, gdzie bez trudu zaopatrzysz sie w części zamienne do swego wehikułu.

Jeśli dziennikarka nie poda Ci pomocnej dłoni (a możesz wierzyć staremu wydze, że kobiety nie są skore do pomocy), pozostaje Ci tylko wyruszyć do siedziby Todda – szefa okolicznego składu złomu. Jest to dawno zapadła w ziemię przyczepa campingowa, powstrzymaj się jednak od jej przewracania. Nie wyłamuj też drzwi, tylko grzecznie załomocz w nie pięścią. Kiedy usłyszysz, że Todd stoi po ich drugiej stronie, zrób użytek ze swojego ciężkiego buta.

Z przytulnego mieszkanka zabierz wytrych (znajdziesz go w

szafce) i mięso z lodówki. Następnie stań na jaśniejszym fragmencie podłogi w pobliżu lodówki, aby przenieść się do podziemnego warsztatu mechanicznego Todda. Zabierz palnik i zmykaj do Mo, aby mogła rozpocząć pracę nad Twoim motorem.

Teraz musisz zatroszczyć się o benzynę. Idź na północny koniec wiochy. Otwórz drzwi za pomocą wytrycha, nie zapominając o zabraniu kłódki – jeszcze Ci się przyda. Podejdź do drabiny prowadzącej na szczyt wieży i zacznij się wspinać. Upsl Żartowałem. Lepiej ukryj się gdzieś w cieniu, zanim hałas syren alarmowych ściągnie gliny. Najlepsze schronienie daje wielka paka stojąca najdalej od wieży. Bądź szybki, a daleko zajedziesz.

Przylecą gliny. Kiedy wejdą na górę, chcąc złapać Cię na gorącym uczynku, wyśliźnij się z ciemności, otwórz wlew paliwowy „radiowozu" i zassij benzynę do swojego kanisterka, używając gumowej rurki, ust i praw

fizyki. Nie daj się schwytać i biegnij pochwalić się Mo.

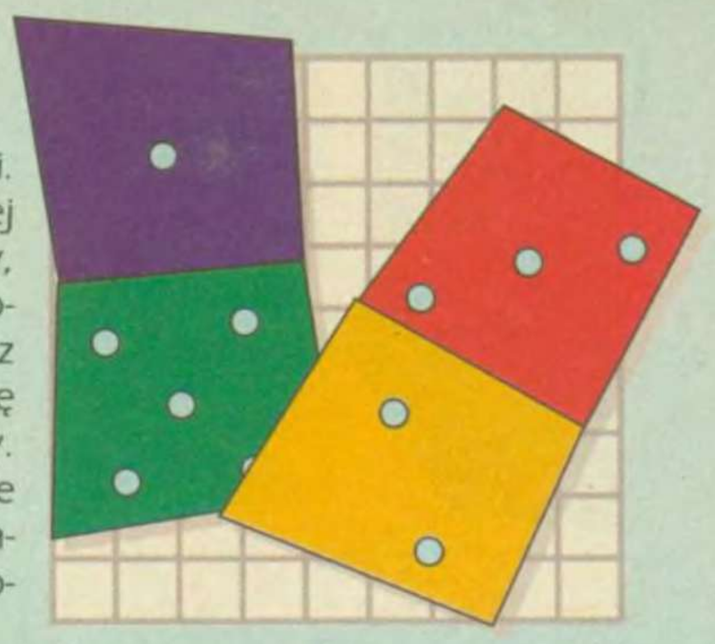
Musisz jeszcze skombinować przedni widelec do swojego motoru. W tym celu udaj się do królestwa Todda. Uśpiwszy wcześniej kierownika całego tego bajzla, możesz spokojnie zająć się spenetrowaniem rupieciarni. Bramę prowadzącą na teren składu złomu otwiera się, pociągając za żelazny łańcuch wiszący kilkanaście metrów od wejścia. Teraz musisz szybko pobiec w jej kierunku i wślizgnąć się... Nie wyszło? Spróbuj jeszcze raz. Jeśli nie wyjdzie Ci w pierwszych siedemdziesięciu próbach, weź kłódkę i „zapnij" bramę. Teraz łańcuch nie da się pociągnąć, a Ty możesz wspiąć się po nim na teren składu.

Nie powodując hałasu (czytaj: nie dotykając niczego) przejdź do najbardziej w prawo wysuniętej części posesji, gdzie zobaczysz oszalałego z głodu i żądzy mordu pieska. Wrzuć mięso do samochodu położonego pod elektromagnesem dźwigu. Wróć na poprzednią planszę, gdzie znajduje się wejście do pomieszczenia operatora, a następnie za pomocą dźwigni podnieś samochód jak najwyżej. Teraz po „zdizejblowaniu" kąsającego strażnika znajdź sprawny wiadelec w stosie używanych części.

Po wręczeniu Mo ostatniej rzeczy potrzebnej do naprawy, możesz wyjechać z miasta. Problem policyjnej blokady ominiesz uruchamiając ponownie syrenę w systemie alarmowym wieży. Gliniarze rzucą się na łup ze znaną wszystkim chęcią, zostawiając Ci otwartą drogę odwrotu...

Teraz czeka Cię długa animowana scenka, która przedstawi szczegółowo cały tragiczny wątek utworu. Morderstwo starego Corleya dokonane laską Ripburgera – to jeden z bardziej brutalnych momentów w grze. Romantyczna rozmowa dwóch przyjaciół (z których jeden właśnie odwala tzw. kitę) wyjaśni Ci, że Mo jest córką umierającego Corleya, a tym samym staje się, obok Ciebie i mordercy, głównym bohaterem akcji. Z rozmowy z Corleyem zapamiętaj, jak zwracał się do Mo, kiedy była dzieckiem.

Wróć szybko po Mo do jej domku, choć powiem Ci szczerze, że nie masz się do czego spieszyć. Przeszukaj dokładnie rumowisko, a może podsunie Ci ono jakieś pomysły. Tak, czy siu–siak – wsiadaj na motor i skieruj się na północ (przejeżdżając między składem złomu a wieżą). Twoja misja w tej zaplutej dziurze już się skończyła... Na szczęście, nie wrócisz tu już nigdy – no, chyba że pobawisz się alarmem (á propos: w momencie pisania tego tekstu – jest czwarta rano – od sześciu godzin „wyje" mi pod oknem jakiś polonez).



Actus Secundus

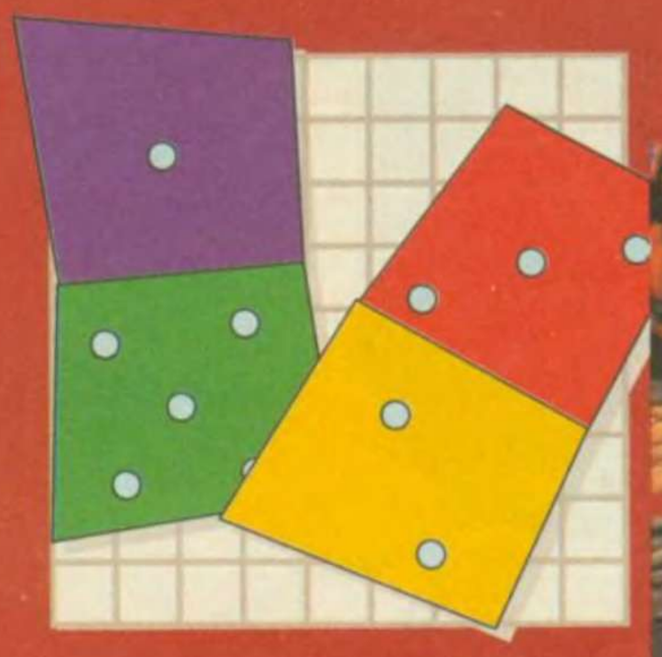
Po dojechaniu do znajomego baru skieruj się od razu do równie znajomego śmietnika, gdzie spotkasz Mirandę. Przestraszona reporterka ofiaruje Ci fałszywy identyfikator, pozwalający przejechać przez policyjne blokady. Aha, zapomniałem dodać, że dziewczyna jest przestraszona, ponieważ udało jej się zrobić serię zdjęć Ripburgera mordującego staruszka Corleya. Na swe nieszczęście została przyłapana przez Boulusa – pachołka Ripa i, po nader fartownej ucieczce z miejsca zdarzenia, w trosce o własną skórę ukrywa się w śmietniku.

Wejdź do baru i bez zbędnych słów zaproponuj identyfikator gościowi bawiącemu się nożem. To kierowca ciężarówki, który przewiezie Cię przez blokadę. Po ukryciu motoru w nawozie przewożonym na naczepie, kierowca zaleci Ci schowanie się w przedziale silnikowym. Doświadczony drań. Jeśli operacja „Szmugiel" się uda, znajdziesz się na Farmie Hodowlanej Norek, poza obrębem blokady.

Z góry uprzedzam, że próba uruchomienia Twojego motoru spali na panewce, gdyż kierowca zwędził Ci przewód paliwowy, który wykorzystał do naprawy swojej ciężarówki. Nowy przewód szczęśliwie znajdziesz w skrzyni stojącej w pomieszczeniu mieszkalnym farmy. Jej wieko możesz podważyć za pomocą łyżki do opon leżącej pod poduszką.

Dalej nastąpi kolejna pouczająca historia z cyklu „Nie jeździj środ









kiem jezdni, bo wybuchniesz". Po paru minutach oglądania świetnych animacji znajdziesz się przed rozbitą naczepą z nawozem. Użyj łyżki do opon na jej kołach, a następnie ręcznie przewróć ciężarówkę na drogę. Zabierz trochę rozlanego nawozu i ignorując zapraszające zjazdy na Mine Road wróć na Farmę Norek, gdzie spotkasz Nestora i Boulusa. Gdy zaczną Cię gonić, poprowadź ich do przewróconej ciężarówki. Spotka ich pewna przygoda, Ty zaś wracaj do rozbitego pojazdu i, ponownie posługując się łyżką na tylnym zderzaku, wykręć napęd poduszkowy i wmontuj go do swojego motoru.

Teraz czeka Cię najtrudniejsza, zręcznościowa część gry. Skręć we wspomnianą już Mine Road, gdzie po krótkiej rozmowie z Ojcem Torque (byłym szefem Skunksów) będziesz musiał stoczyć kilka pojedynków. Zdobądź łańcuch od gościa na małym motorze – po prostu rozkwaś go z pięści. Łańcuchem zrzucisz z motoru facecika, który posługuje się dopalaczem. Następnie zaopatrz się w piłę łańcuchową zabierając ją kobiecie, którą obezwładnisz rzucając nawozem w twarz [dżentelmen, psia mać – Alx]. Za pomocą piły zdo-









będziesz deskę, która będzie Ci potrzebna do najtrudniejszego zadania – zdobycia gogli ze specjalnym noktowizorem.

Gogle te noszą prawie niewidomi członkowie jednej z motocyklowych band. Klienta poznasz po nietypowym, „leżącym" stylu jazdy. Staraj się podjechać jak najbliżej – jednak bez dotykania jego motoru swoim – a gdy podniesie głowę, żeby sprawdzić trasę, walnij go w łeb trzymaną kurczowo dechą. To jedna z dwóch części gry, w których warto posługiwać się klawiaturą.

Kiedy w prawym górnym rogu ekranu zapali się znaczek z okularkami, kliknij, by założyć gogle. Po pewnym czasie ujrzysz napis „CAVE", więc kliknij znowu, żeby wjechać do siedziby jaskiniowców. Dojedź do samego końca. Popchnij stojącą tam motocyklową rampę do skoków tak, żeby stanęła za Twoim motorem, a następnie przyczep ją za pomocą haka. Podholuj rampę do poprzedniego zakrętu, odczep ją i podziwiaj, jak beznadziejni są dzielni mężowie ślepoty.

Actus Tertius

Po przeskoczeniu rozpadliny znajdziesz się w miasteczku, no, powiedzmy – w mieście. Skieruj się w dół, uliczką prowadzącą na stadion. Spotkasz tam przemiłego pana sprzedającego upominki. Pobaw się samochodem, aż wyczerpią się baterie, a następnie









zainteresuj się zabawkami stojącymi z tyłu straganu. Kiedy starszy pan odwróci się, podwędź mu mechanicznego królika i wróć motorem w kierunku, z którego przyjechałeś. Zobaczysz kryjówkę gangu Sępów, skutecznie chronioną przez pole minowe. Wpuść tam królika, a kiedy mina wybuchnie – zabierz pozostałe po eksplozji baterie i wróć do straganu.

Włóż baterie do samochodu i poprowadź go w górę ekranu tak, aby przez obrotowe wejście wjechał na stadion. Zabierz pudło z królikami i wysyp jego zawartość na pole. Króliki się rozbiegną, więc wyłap je szybko i puszczaj pojedynczo przed siebie, żeby utorowały Ci przejście przez niebezpieczny teren.

Teraz dostaniesz się w szpony Mo, która zdezinformowana myśli, że to właśnie Ty zaszlachtowałeś jej tatusia. Zwróć się do niej używając imienia, które umierając wypowiedział Corley, a winy zostaną Ci przebaczone, zaś Ty sam – ochotniczo wcielony w poczet zawodników Demolition Derby.

Twoim zadaniem jest doprowadzenie do zderzenia z samochodem Mo, który „chroniony" jest przez zgraną pakę Nestora i Boulusa prowadzących niebieski wóz. Zeskocz z rampy po lewej części areny – zmiażdżysz jakiś pojazd. Przepchnij go do drugiej rampy w prawym dolnym rogu, wepchnij na górę i zrzuć na samochód pacholków Ripburgera. Teraz przykoś w wózek Mo.









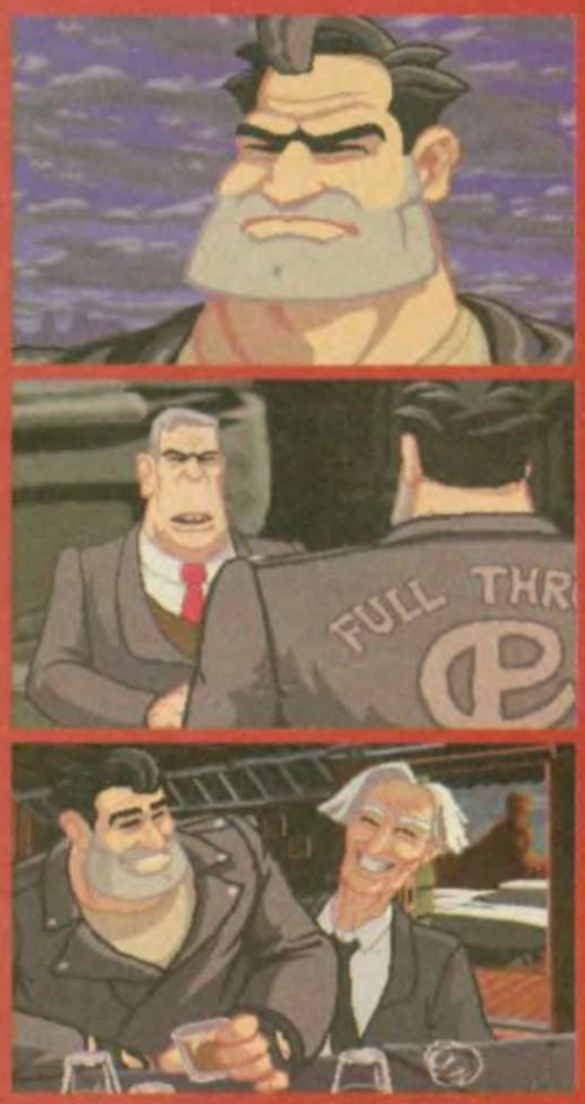
Kiedy wybuchnie, uciekaj w górną część ekranu (niedaleko drzwi) podkładając przy okazji ogień. Wskocz na dach rozkraczonego brązowego samochodu i przeskocz na samochód Boulusa i Nestora. Zaczekaj, aż będą przejeżdżać obok palących się wraków, zeskocz i wbiegnij w ogień. Oni wybuchną, Ty przeżyjesz – a jakże.

Będąc ponownie z Mo w kry-

jówce Sępów, musisz odnaleźć sześciocyfrowy numer zapisany na jednej z części rozłożonego motoru. Jeśli Ci się powiedzie, udaj się na tył fabryki (koło stadionu – tylko do góry) i kopnięciem otwórz tajne przejście. W tym celu stań w lewej części ekranu tak, żeby w chwili kopnięcia Twoja głowa zrównała się z linią pionowego dźwigara. Zaczekaj do momentu, kiedy mierniki zamilkną i pokażą „czarne dziury" w zielonych paskach i kopnij.

Właściwe działanie poznasz po poświacie wydobywającej się z otwartego przez Ciebie włazu. Zejdź na dół do biura Corleya i zajmij się sejfem w podłodze, użyj kodu i wciśnij płytkę z wygrawerowanymi inicjałami – sejf wyjedzie „na powierzchnię", a Ty będziesz mógł wydobyć z niego kartę magnetyczną i kasetę.

Wejdź do holu po prawej stronie, włóż kartę do czytnika i przejdź do pomieszczenia za skrajnymi prawymi drzwiami. Teraz musisz unieruchomić maszynę wyświetlającą materiał zdjęciowy. Porusz raz lewą dźwignią, dwukrotnie prawą i wynieś się z tego miejsca. Kolejna długa wstawka filmowa doprowadzi Cię do ostatniego etapu gry.





Actus Quartus

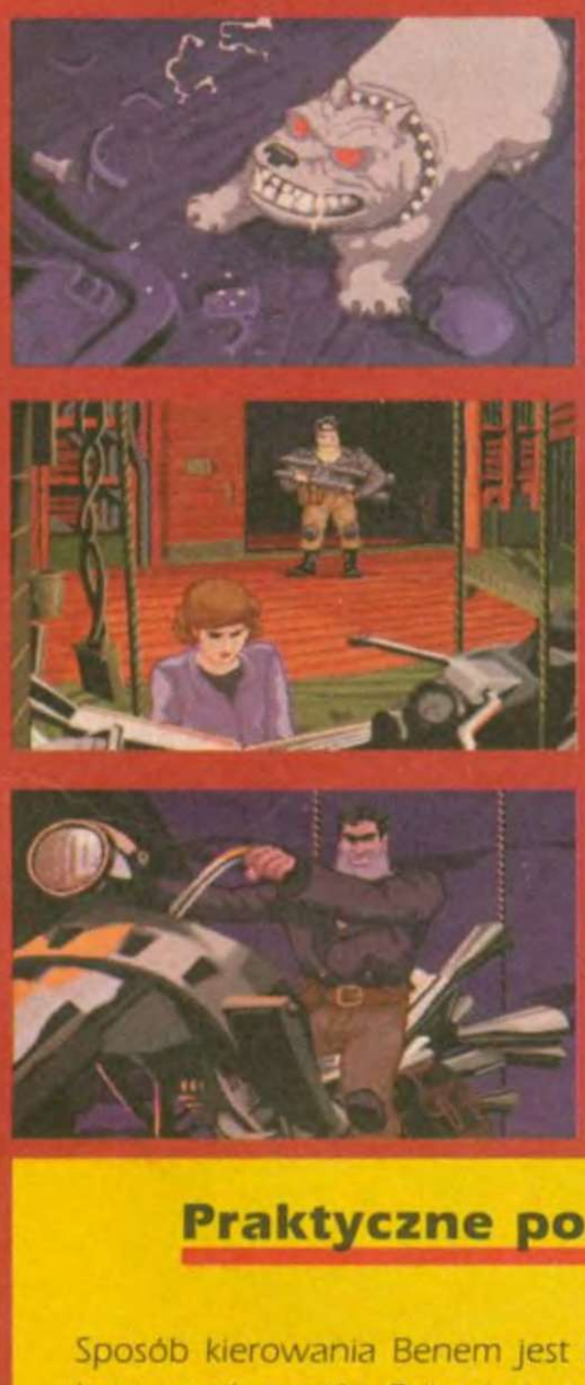
Musisz stoczyć walkę na pędzącej ciężarówce. Nie zalecam zbytniej brawury. Po prostu otwórz dolną pokrywę silnika, a następnie jej górną część. Kiedy prowadzący ciężarówkę Ripburger wychyli się, żeby odzyskać widoczność, wyrwij mu laskę i wetknij ją w potężny wiatrak, uniemożliwiający dostanie się do przedziału silnikowego (śmieszne efekty daje tu zabawa z królikami – polecam). Po przejściu na tył pojazdu, za pomocą nieśmiertelnej łyżki do opon rozwal rurę wysuniętą najbardziej na prawo.

Po kolejnej „zautomatyzowanej" wstawce znajdziesz się w pojeździe Sępów. Nie zważając na strzały Ripburgera, musisz się wspiąć po drabinie do kokpitu i włączyć monitor. Teraz potrzebna jest opcja podnoszenia podwozia. Kiedy po jakimś czasie znajdziesz się w kabinie ciężarówki, która prawie wypadła z samolotu, zastosuj jeszcze raz podobną technikę. Włącz monitor i wybierz po kolei Defense Menu – Machine Gun – Control Menu.

Po powrocie do wnętrza maszyny, która za chwilę ma eksplodować, swój motor znajdziesz po lewej stronie. Wsiadaj i w drogę.

Obejrzyj jeszcze całe zakończenie. Skoro poświęciłeś parę godzin lub dni na znajomość z Benem, to nie żałuj sobie kawałka dobrej muzyki. Przeczekaj wszystkie napisy (trwa to coś koło kwadransa), podczas których na pewno spodobają Ci się kawałki jakiejś metalowej kapeli – w dodatku z wokalem. Bądź cierpliwy, na końcu jest jeszcze jedna niespodzianka.

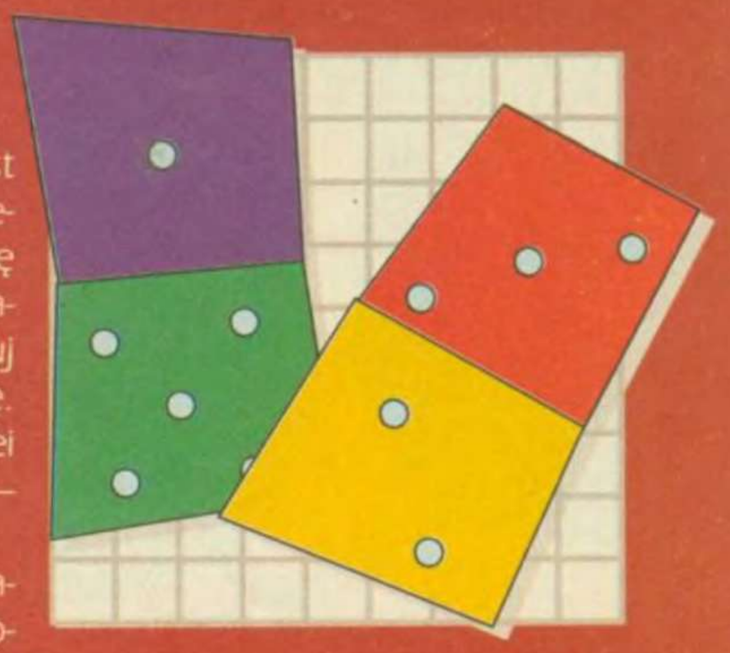
Skończyłem swą radosną twórczość. Jest prawie szósta rano – za siedem godzin mam kolejny egzamin na studia, a polonez jak wył, tak wyje. Cholera, chyba się nie uda pospać...





McSon–Davidson

PS Zalecam postępowanie całkowicie przeciwne do zaprezentowanego przeze mnie, co pozwoli cieszyć się grą w nieskończoność, a przede wszystkim – przedstawi graczowi multum niesamowicie śmiesznych animowanych scenek. A tak swoją drogą, kod do sejfu to 154492.



Od redakcji: Powstanie tego tekstu nie byłoby możliwe bez interwencji Red Jacka. Dziękujemy.

Dystrybucja:
IPS Computer Group,
02-916 Warszawa,
ul. Okrężna 3,
tel. 642-27-66, 642-27-68,
fax 642-27-69.
Cena 150 zł.

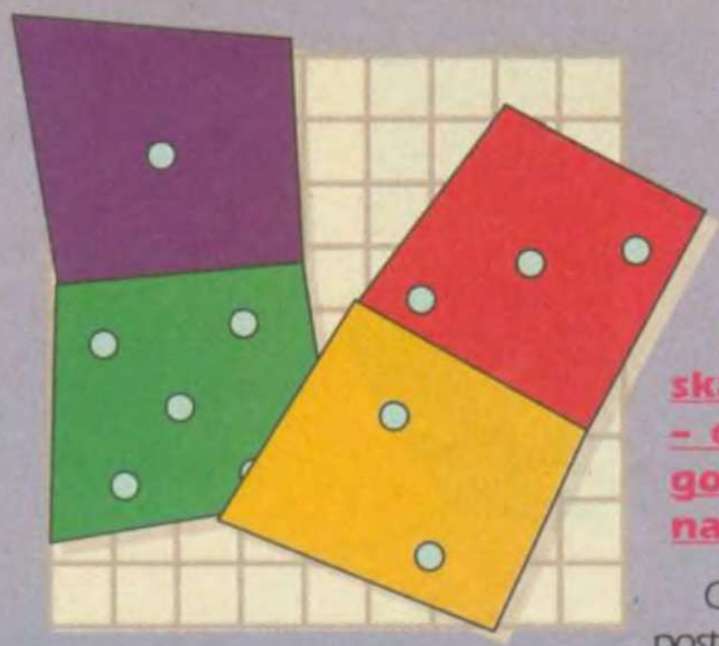
FULL THROTTLE

Lucas Arts 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

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

Praktyczne porady dla początkujących Rockersów

Sposób kierowania Benem jest bardzo prosty. Po najechaniu kursorem na żądany obiekt, przytrzymaj lewy guzik myszki. Pojawi się menu o nietypowym kształcie, z którego możesz wybrać użycie ręki lub nogi (przeważnie do celów stricte fizycznych), gałek ocznych – wiadomo po co, lub gęby przeznaczonej przede wszystkim do mówienia, choć nie tylko. Przykładowa akcja otwarcia drzwi – ustawienie kursora tak, żeby pojawiła się wokół niego rameczka i napis (w tym wypadku DOOR), następnie zaś przytrzymanie lewego przycisku myszki i wybranie buta. Efekt murowany.
Prawy guzik myszy służy do aktywacji zbioru posiadanych przez Bena przedmiotów. Wciskasz go, wybierasz żądaną rzecz (np. wytrych) i przenosisz ją na wskazany obiekt (np. drzwi). Po kliknięciu Ben wyrazi podziw dla Twojej głupoty, bądź zabierze się do kombinowania (np. otworzy drzwi wytrychem). Jeśli przedmiotów jest więcej, posłuż się małymi strzałeczkami w celu przewinięcia ich w okienku.



BRUTAL: THE PAWS OF FURY

Pewnego dnia, gdy Zajączek wracał z monopolu, spotkał Niedźwiedzia. – Wyskakuj z flaszki, mały! – powiedział Miś. – A co, dawno w mordę nie dostałeś?! – odparł Zajączek, kopiąc jednocześnie Misia między nogi. Potem nasz mały długouszek poszedł dalej i wypił swoją flaszkę. Morał z tej bajeczki taki, że każdemu, nawet małemu, coś się od życia należy. A teraz, Drogie Dzieci...

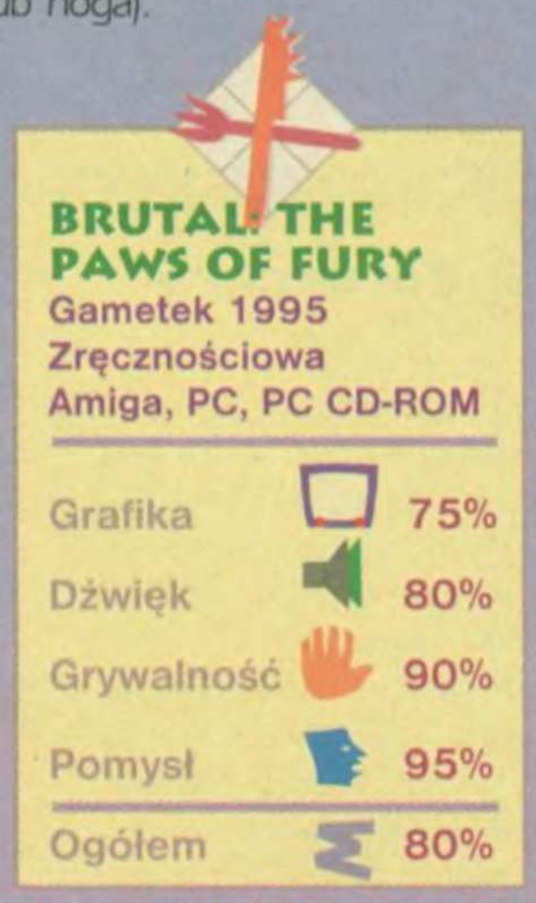
A teraz zagramy sobie w grę Brutal: Paws of Fury. O tym, że jest ładna i sympatyczna pisałem w recenzji (patrz poprzedni numer Gamblera), więc się nie będę powtarzał. Zajmijmy się konkretami.

Kurs podstawowy

Grać można samemu bądź z kolegą. Do wyboru są trzy poziomy trudności i tyleż szybkości, przy czym nawet najwolniejsza rozgrywka jest bardzo dynamiczna. Zawodnika wybierasz z dwunastu kreskówkowych kandydatów, różniących się od siebie stylem walki, wytrzymałością, siłą i innymi parametrami.

Gra składa się z 14 pojedynków, co jednak nie oznacza, że na końcu czekają jakieś superpotwory. Po prostu Panthę i Dali Llamę – postacie mające uzdolnienia magiczne – spotkasz dwukrotnie, przy czym za drugim razem będą silniejsze i sprawniejsze.

Każdy zawodnik może zadawać 6 rodzajów ciosów podstawowych: trzy nogą i tyleż ręką. Różnią się one siłą i szybkością. Wciśnięcie klawisza kierunku podczas uderzenia może mieć dodatkowy efekt: haki (Dół + pięści), podcięcia (Dół + nogi) oraz, u niektórych zawodników, uderzenia z obrotu (Tył + pięść lub noga).



BRUTAL: THE PAWS OF FURY
Gametek 1995
Zręcznościowa
Amiga, PC, PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	95%
Ogółem	80%

Ciosy blokujesz wciskając Dół i Tył, postać trafiona w blok nie traci energii, choć może się np. przewrócić.

Kurs dla średnio zaawansowanych – tajne ciosy

Niestety, zadawanie tych ciosów jest bardzo trudne i, aby nimi swobodnie i pewnie operować, potrzeba godzin treningów.

Widzicie tu wszystkie tajne ciosy dostępne postaciom w grze. Przy ich zapisywaniu przyjąłem następującą notację: P – przód, D – dół, T – tył, PD – ukos przód–dół i TD – ukos tył–dół. Oznaczenia 1, 2, 3 to kolejno: słaba, średnia i silna ręka BĄDŹ noga. Uwaga! Sekwencja „1, 1, 1" oznacza TYLKO „3 x słaba ręka lub 3 x słaba noga" – kombinacja „słaba ręka, słaba noga, słaba ręka" nie zadziała.

Tajne ciosy dzielą się na 3 rodzaje. Taunt – to zaczepka, wykonanie jej pozwala na zregenerowanie części energii, jednak wtedy jesteś zupełnie bezbronny. Dalej mamy normalne tajne ciosy, a na koniec combos, czyli sekwencje kilku uderzeń (w spisie oznaczone znaczkiem (C)). Choć wykonanie Combo jest najczęściej łatwiejsze niż zwykłego tajnego ciosu, po szczególnie efektownych manewrach zawodnicy się męczą i kilka sekund stoją bezbronni.

Ostatnia, najistotniejsza uwaga dotyczy samego sposobu wykonywania ciosów. Sekwencja D, PD, P powinna być wykonywana w sposób następujący: wciskamy dół, nie puszczając go wciskamy przód i na koniec puszczamy dół (wszystko to bardzo szybko!). Podobnie np. sekwencja D, D + 1 oznacza: wciskamy dół i po chwili, cały czas trzymając dół, wciskamy słabą rękę.

Wyższa szkoła jazdy – rzecz o taktyce

Najważniejszą zasada taktyczna w grze: nie oddawaj przeciwnikowi inicjatywy, bo Cię szybko zatłucze. Nie możesz pozwolić sobie na odskok czy chwilę wyczekiwania. Cały czas musisz tłuc łachudrę, nawet jeśli blokuje Twoje ciosy.

Po drugie – skuteczną taktyką jest zepchnięcie wroga w koniec planszy i atakowanie go seriami kopów zwykłych i z powietrza – przy dobrej synchronizacji zatłuczesz każdego gada.

Stawka zawodników jest wyrównana, ale polecam Kendo Kojota (i stosowanie kombinacji Spinball – sil-

PSYCHO KITTY



Taunt: 1 + 2
Rolypoly: P, PD, D, TD, T
Psycho: T, TD, D, PD, D
Round & Round: 1 + 3
Too Much Whiskers (C): 2 (1/2 s), 2, 3
Face Gouge (C): 3 (1/2 sekundy), 2, 1
9 Lives (C): 1 (1/2 sekundy), 1, 1
Hacker (C): D, D + 1 + 2
Devastator (C): 2 + 3, T + 2 + 3

PRINCE LEON OF KENYA



Taunt: 1 + 2
Bite: 2 + 3
Swim Attack: P, PD, D, TD, T
Roar: D, PD, P, 2
Powerchord: T, TD, D, PD, P
Wild Side (C): 1 (1/2 sekundy), 1, 1
Rage Within (C): 1 + 3 (1/2 s), 1 + 2 + 3
Leon Experience (C): 2 (1/2 s), 3, 3, 3, 3

TAI CHEETAH



Taunt: 1 + 2
Fire Punch: D, PD, P
Fire Kick: T, TD, D
Fire Run: P, PD, D, TD, T
The Way of the Crane (C): 1 + 2 + 3
Fist of the North (C): 1 (1/2 s), 1, 1
Divine Wind (C): 2 (1/2 sekundy), 2, 2

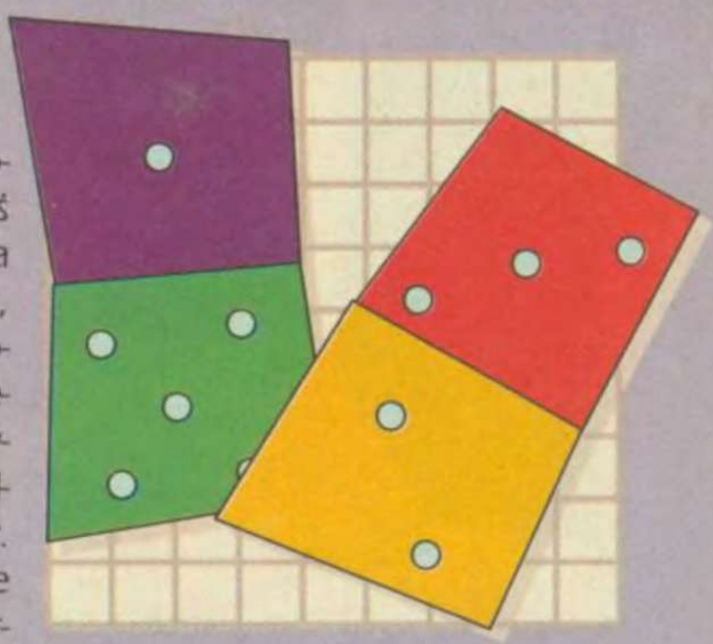
DALI LLAMA



Taunt: 1 + 2
Headbutt: 2 + 3
Smoke Attack: T, TD, D, PD, P
Mind of the Gods (C): P, PD, D, TD, T
Apocalypse (C): D, PD, P, 2

ny kop). Jeśli ktoś doskonale opanował tajne ciosy, spodoba mu się Miś Ivan – siłacz, który każdego frajera rozwali trzema uderzeniami pięści, zaś nadmiernie agresywnych powstrzyma atakując brzuchem. Należy też zwrócić uwagę na Kotka Psychola, który jest tak niski, że normalne uderzenia nie robią mu krzywdy.

A teraz pomocny tip. W czasie pierwszej walki z Dali Llamą wystarczy wroga wykopać na koniec mostu. Nie ma barierek i gość spada...



Ocena – klasa mistrzowska

Ta gra spodoba się każdemu miłośnikowi bijatyk. Moje zastrzeżenia dotyczące grafiki, animacji i dźwięku (osobno ładne, ale nie pasują do siebie) pozostają ważne, jednak Brutal – to po prostu doskonałe mordobicie. Chyba w żadnej grze opanowanie sposobów walki nie zajmuje tak dużo czasu. I chyba nigdy moja satysfakcja z pełnej kontroli nad zawodnikiem nie była tak wielka. Grać!

Alex

RHEI RAT



Taunt: 1 + 2
Knockout Punch: 1 + 2 + 3
Frenzy Attack: T, TD, D, 3
Face Pull: D, PD, P
Batter: 2 + 3
Tsumai (C): 3 (1/2 sekundy), 2, 2
Lightning Fury (C): 1 (1/2 s), 1, 1
Berzerk! (C): 2 (1/2 sekundy), 1, 2

PANTHA



Taunt: 1 + 2
NRG: T, D, P
Drain Energy: D (1 sekunda), 1, 1, 1
Cloak Attack: 2 + 3
The Gentle Path (C): 3 (1/2 s), 3, 3
Serpent's Kiss (C): 2 (1/2 s), 3, 3
Summon Chi (C): 1 + 3 (1/2 s), 3, 3

KENDO COYOTE



Taunt: 1 + 2
Slamming Punch: 1 + 2 + 3
Head Butt: 2 + 3
Cannonball: P, PD, D, TD, 2
Spinball: D, PD, P
The Five Rings (C): T, TD, D, PD, 2
Ki Force (C): 1 (1/2 sekundy), 3, 3
Hapkido Kata (C): 2 (1/2 sekundy), 1, 1

FOXY ROXY



Taunt: 1 + 2
Whiplash Kick: 2 + 3
Spin Attack: T, T, 3
Roll Over Sweep: D, PD, P
Kuntao Kata (C): 1 + 2 + 3
Call of the Lotus (C): 3 (1/2 s), 3, 3
Pentjak Silat Mind Throw (C): P, PD, D, TD, 3

IVAN THE BEAR



Taunt: 1 + 2
Big Belly Attack: P, PD, D, TD, T
Earthquake: T, TD, D, PD, P
Strength of the Horse (C): D, TD, T, 2
Bear Armor (C): 3 (1/2 sekundy), 1, 1
Rage of the World (C): 2 + 3, 1 + 3

KARATE CROC



Taunt: 1 + 2
One Tail Whip: P + 2 + 3
Torpedo Attack: D (1 sekunda), D + 1, D, D + 2, D, D + 3
Tail Whip: TD, P, P + 2 + 3
Escrima Kata (C): 1 (1/2 s), 1, 1, 1
The Swallow (C): 1 + 2 + 3
The Path of Empty Hand (C): 2 + 3 (1/2 s), 3, 3

CHUNG POE



Taunt: 1 + 2
Fire Punch: D, PD, D
Portal Attack: T, TD, D
Mole Punch: P, PD, D
Hate of the Ancients (C): 2 (1/2s), 2, 1
The Dark (C): 1 (1/2 sekundy), 1, 3

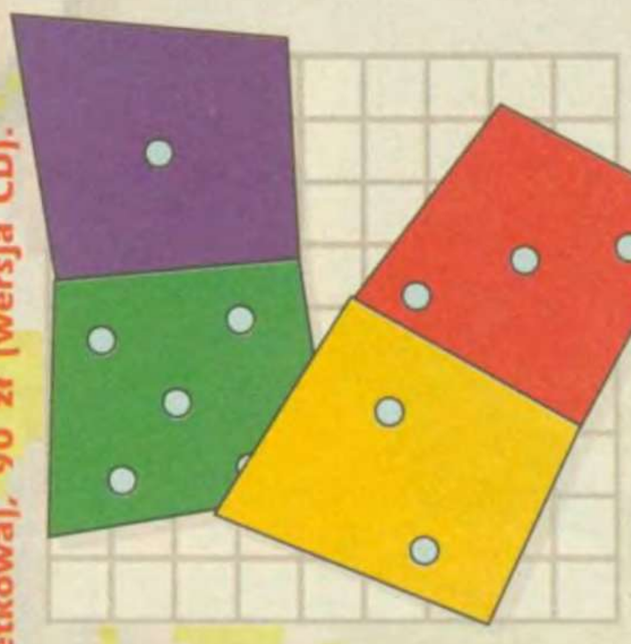
KUNG FU BUNNY



Taunt: 1, 2
Hi Flash Kick: D, D + 2, D, D + 2
Flash Kick: 2, 2 + 3, 2, 2 + 3
Double Flash Kick: T, TD, D, PD, P
Scissors Kick: 2 + 3
Dance of Death (C): 1, 1, 1
Iron Fist (C): 3 (1/2 sekundy), 3, 3
Devil's Kiss (C): T, PD, D, TD, T

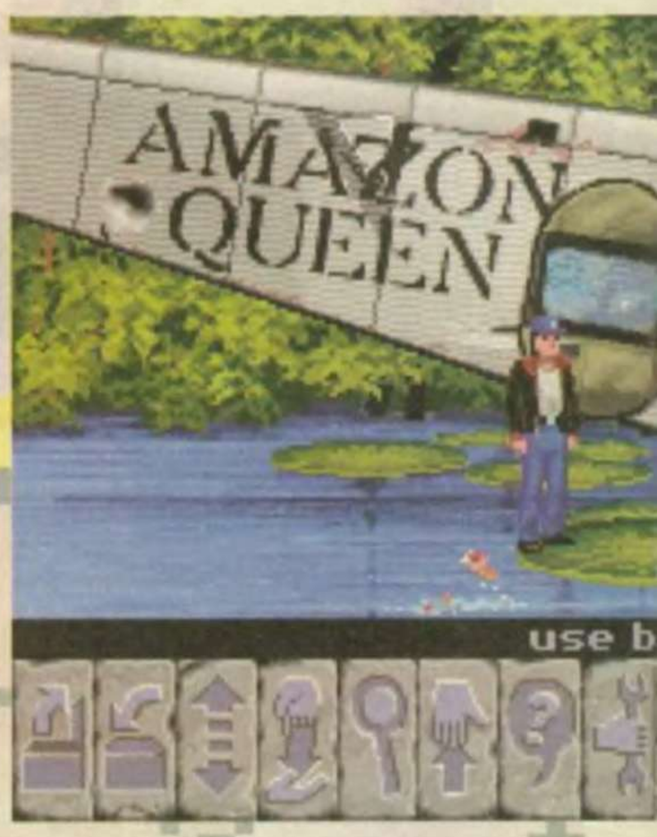
Dystrybutor: Mirage Software, ul. Gen. Abrahama 4, 03-982 Warszawa, tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777. Cena: 75 zł (wersja dyskietkowa), 90 zł (wersja CD).

FLIGHT OF THE



Cały scenariusz należy traktować z lekkim przymrużeniem oka. Nie jest może zbyt oryginalny, ale częste zwroty akcji powodują, że zabawa nie nudzi się. Najmocniejszą stroną FotAQ są, według mnie, doskonałe dialogi i bezbłędne komentarze głównego bohatera.

JUŻ MYŚLAŁEM, ŻE NIGDY NIE DOCZEKAM PORZĄDNEJ PRZYGODÓWKI W STANIE WYRÓŻNIA – I GRAFIKA NIE OSZAŁAMIA, I MUZYKA NIE JEST



Głównym bohaterem FotAQ jest Joe King – pilot do wynajęcia, poczynaniami którego będziesz kierował. Właśnie otrzymałeś nowe zlecenie: masz dowieźć aktorkę Faye Russel na plan filmowy. Niestety, w paradę wchodzi Ci dawny rywal, koleś o imieniu Hans Anderson. Zamyka Cię w pokoju hotelowym, mając zamiar wykonać lot za Ciebie i oczywiście zgarnąć pieniądze za kurs. Przygodę rozpoczynasz w hotelu, zamknięty i pilnowany przez dwóch drabów. Twoim pierwszym zadaniem będzie uwolnienie się spod ich opieki.

Akcja gry szybko przenosi się do dżungli amazońskiej i tam spędzisz resztę czasu. W samym sercu tropikalnego lasu, w podziemnym laboratorium szalony doktor Ironstein przeprowadza eksperymenty na ludziach, zmieniając ich w jaszczury. Celem doktora jest oczywiście podbój świata, a Ty, jakżeby inaczej, masz mu w tym przeszkodzić. W wykonaniu zadania pomagać Ci będą różne osoby, m.in. szczep czerwonoskórych oraz powabna księżniczka Amazonek – Azura.

Obsługa

Grę obsługujesz tylko myszką. U dołu ekranu znajduje się listwa z ikonami, a na prawo od niej – wykaz rzeczy, które niesiesz ze sobą. Pokazane są tylko cztery przedmioty, lecz używając strzałek możesz przeglądać pełną zawartość plecaka. Na początku nie przeszkadza to, ale później, gdy masz ponad dwadzieścia przedmiotów, ciągłe przewijanie obrazków w celu znalezienia żądanej rzeczy zaczyna być irytujące.

Ikon sterujących grą jest osiem. Omówię w skrócie ich znaczenie.

OPEN/CLOSE – służy do otwierania i zamykania drzwi, pudełek i innych rzeczy. Nie jest to jednak jedyne zastosowanie tej ikony. Użycie jej np. na bananie spowoduje obranie go ze skóry.

MOVE – do przesuwania rzeczy.

GIVE – umożliwia danie jakiegoś przedmiotu któremuś z towarzyszy.

LOOK – można się bliżej przyjrzeć jakiejś rzeczy. Przydatność tej opcji jest ograniczona, gdyż najczęściej uzyskujesz dowcipne, lecz mało mówiące spostrzeżenia. Zdarza się, że komentarze są mylące, więc nie wierz we wszystko, co przeczytasz.

PICK UP – co tylko da się wziąć, nasz bohater pakuje do plecaka. Gdy użyjesz tej ikony na przedmiocie – pojawi się on u dołu ekranu.

TALK – służy do porozumiewania się z postaciami oraz innymi ciekawymi stworami (np. gorylem).

USE – za pomocą tej opcji możesz manipulować wszelkiego rodzaju dźwigniami, sznurkami i inną maszynerią. Możesz również używać jednych przedmiotów na drugich.

Tyle, jeśli chodzi o ikony. Ich obsługa nie powinna nikomu sprawiać trudności. Należy tylko pamiętać, że jeśli czegoś nie da się wziąć, to prawdopodobnie można to przesunąć, poruszyć, lub wykorzystać w połączeniu z innym przedmiotem.

Klawisze nie są w zasadzie używane, jednak trzy przyspieszają obsługę. F1 wyświetla menu pozwalające zapisywać i odczytywać stan gry oraz ustawiać głośność muzyki i szybkość przesuwania tekstu. F5 powoduje rozpoczęcie zabawy od początku, a F10 – wyjście do DOS. Na pochwałę zasługuje możliwość nagrania kilkudziesięciu stanów gry, biorąc pod uwagę, że w niektórych produkcjach da się zachować tylko kilka lub nawet jeden (Eye of the Beholder, Dragon Lore).

Przedmioty

w grze Flight of the Amazon Queen występują w ogromnych ilościach. Niektóre z nich wyko-





AMAZON QUEEN

RYM DOBRYM STYLU, GDY WPADŁA MI W RĘCE TA GRA. NIBY NICZYM SPECJALNYM PRZEBOJEM, A JEDNAK AMAZON QUEEN MA W SOBIE COŚ ZACHĘCAJĄCEGO.



rzystasz tylko raz, lecz inne, np. nóż, przydadzą Ci się wielokrotnie. Zastosowanie rzeczy jest przeważnie sensowne, choć czasami inne, niżby się mogło z początku wydawać. W razie braku pomysłów polecam starą i wypróbowaną metodę używania wszystkiego na wszystkim. Każda, nawet najbardziej bezsensowna kombinacja może przynieść rezultaty. Nie należy się w takich wypadkach kierować zdrowym rozsądkiem, bo programiści układając zagadki również tego nie robili. W grze znajdziesz wiele klasycznych numerów znanych z co drugiej przygodówki, lecz zdarzają się też sytuacje oryginalne, wymagające pogłówkowania.

Pamiętaj, że przedmiotów można (i trzeba) używać na sobie. Komplikuje to trochę życie gracza, ale kto powiedział, że ma ono być proste? Rzeczy raz wziętych nie można wyrzucić. Rozwiązanie takie ma swoje dobre strony (nie pozbędziesz się nieświadomie potrzebnego przedmiotu), ale ma też i wady: po pewnym czasie nosisz dziesiątki już użytych i później niepotrzebnych rzeczy. Od początku posiadasz swój notatnik oraz kij baseballowy. Kliknięcie na notatniku wyświetla menu z opcjami gry.

Kilka rad

Flight of the Amazon Queen jest grą wyjątkowo przyjemną, bo nie możesz w niej zginąć. Obojętne, jak głupie rzeczy będziesz robić, bohater zawsze przeżyje (zupełna odwrotność przygodówek Sierry, gdzie jeśli coś może Cię zabić – na pewno to zrobi). Korzystaj więc z tej możliwości i próbuj wszystkiego, co Ci przyjdzie do głowy.



Rozmawiaj często z innymi osobami – uzyskujesz w ten sposób ważne wskazówki. Nie przejmuj się tym, co mówisz, możesz być tak bezczelny, jak sobie tylko życzysz. W tej grze nikt się na Ciebie nie pogniewa [Cooll – Alx].

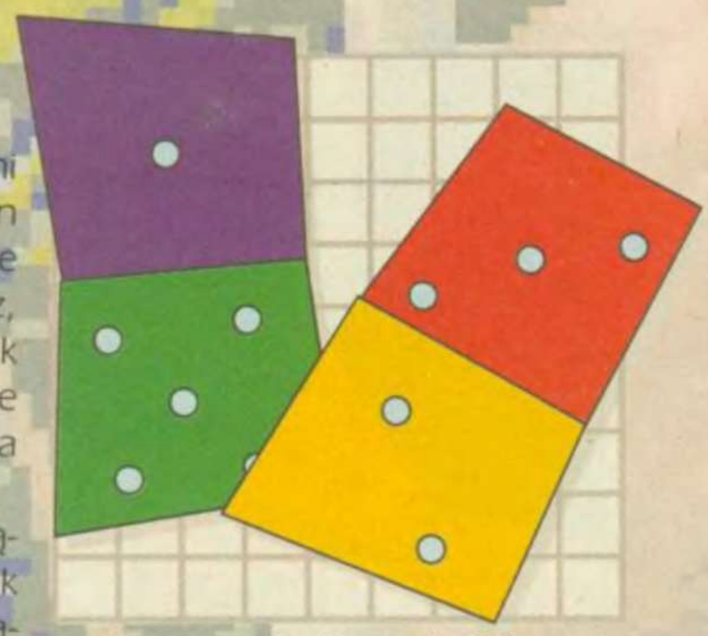
Zanim przystąpisz do rozwiązywania zagadek zbadaj dokładnie otoczenie, w którym się znajdujesz. Ważne jest, byś miał pojęcie, do jakich miejsc możesz się udać i co ciekawego tam znajdziesz.

Podsumowując

muszę przyznać, że choć niejedną przygodówkę przeszedłem, w tej było parę akcji, które mnie kompletnie zaskoczyły. Grając, ubawiłem się setnie. Teksty jakością dorównują tym z gry Indiana Jones and the Fate of Atlantis, a humor, choć czasami na pograniczu absurdu, generalnie jest dobrze wyważony i dodaje grze kolorytu. Po raz kolejny udowodniono, że klasyczna przygodówka wcale nie musi być nudna i stereotypowa.

Odniosłem wrażenie, że Flight of the Amazon Queen jest łagodną parodią cyklu Indiana Jones. Kilka drobnych aluzji (np. stwierdzenie Joe Kinga, że on nie boi się węży) oraz mentalność głównego bohatera nie pozostawiają w tym względzie wielu wątpliwości.

Jak już pisałem, w trakcie przygody nie może Cię spotkać nic złego. Nasz pilot po każdej kłopotliwej sytuacji (na przykład upadek z wysokości kilkunastu



pięter) poprawia spokojnie czapeczkę baseballową i idzie dalej. Zabawa jest mało stresująca, nie ma w niej żadnych elementów zręcznościowych. Flight of the Amazon Queen – to po prostu porządnie wykonana gra. Polecam ją każdemu, kto lubi przygodówki.

Frogger

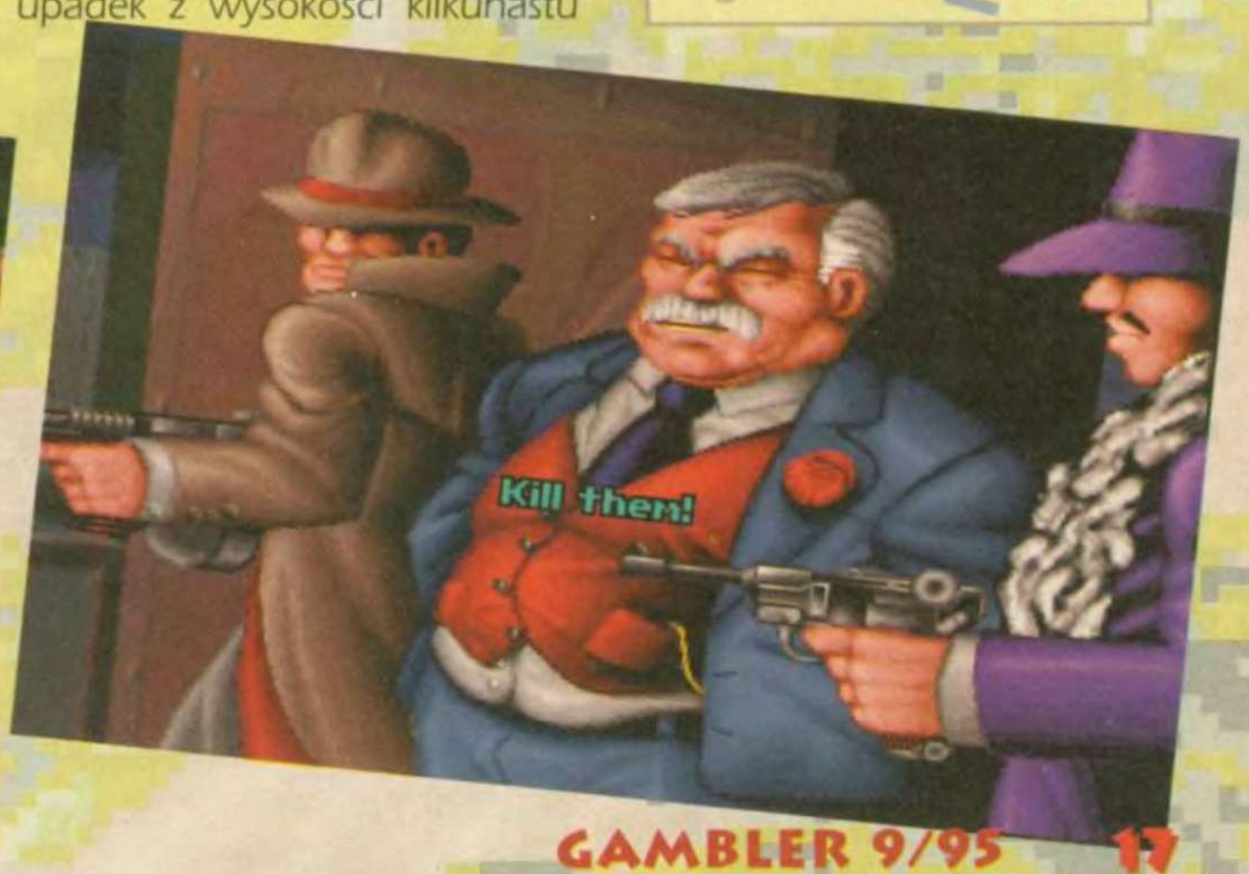
PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete. (str.36).

PPS Przygotowywana jest wersja amigowa gry, która prawdopodobnie ukaże się we wrześniu.

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

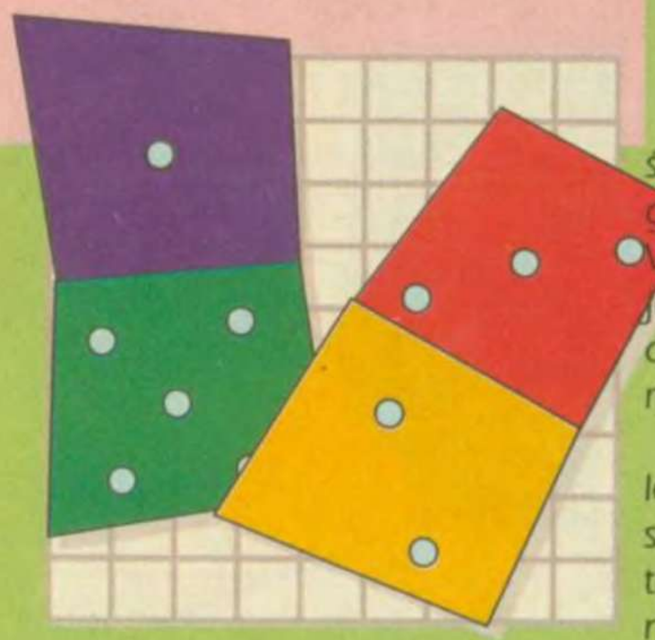
Warner Interactive 1995
Przygodowa
PC, PC CD-ROM

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



LOST EDEN

OD WIELU POKOLEŃ MIŁUJĄCY POKÓJ MIESZKAŃCY EDENU ŻYJĄ W STRACHU PRZED TYRANEM, MOORKUSEM REXEM. WRAZ ZE SWOIMI KRWIOŻERCZYMI HORDAMI DRAPIEŻNYCH TYRANOZAURÓW PROWADZI ON WYNISZCZAJĄCĄ WOJNĘ Z LUDŹMI I DINOZAURAMI. JEGO CELEM JEST DOMINACJA NAD CAŁYM EDENEM. TWOIM – POWSTRZYMANIE GO.



Jesteś księciem Adamem z Mo, następcą tronu królestwa Mashaar. Twoim ojcem jest król Gregor, władca sprawiedliwy, lecz stary i strachliwy. Gra zaczyna się w cytadeli Mo, w dniu osiągnięcia przez Ciebie dojrzałości. Pierwszym zadaniem w Twoim dorosłym życiu będzie odkrycie zaginionego dawno temu sekretu budowy cytadel. Gdy już się z tym uporasz, będziesz musiał zjednoczyć rozproszone po Edenie plemiona ludzi i dinozaurów oraz wybudować sześć fortec podobnych do Mo. Jeśli uda Ci się dokonać tego wszystkiego, stanie przed Tobą szansa pokonania samego Moorkusa Rexa. Czy dasz radę, zależy tylko od Ciebie!

Wystarczy sięgnąć po najnowszy produkt firmy Cryo. Długo oczekiwany Lost Eden zajmuje jedną płytkę i jest firmowany przez Virgin. Można się było spodziewać, że zestawienie dwóch tak znakomitych producentów da dobre wyniki i tak się rzeczywiście stało.

Samym pomysłem gra Lost Eden przypomina jedną z pierwszych produkcji Cryo – Dune. Typowo przygodowy. początek, później jeżdżenie po różnych miejscach i werbowanie sprzymierzeńców, wreszcie końcowa rozprawa z wrogiem – wszystko to już znamy. No dobra, powiecie, co więc wyróżnia tę grę spośród innych? Otóż, doskonała grafika i wspaniałe animacje. Wystarczy? Nie? No, to dodam jeszcze niepowtarzalną ścieżkę dźwiękową (ponad godzina muzyki) oraz łatwość obsługi.

Lost Eden ma naprawdę wiele mocnych stron, lecz ma też słabe. Do wad programu zaliczyć trzeba całkowitą liniowość scenariusza. Poza tym, jak na mój gust, gra Lost Eden jest zbyt prosta. Skończyć ją można w ok. 8 godzin. Po produkcie za prawie półtora miliona można się spodziewać więcej przyjemności. Wszystkie te ujemne strony nie psują jednak zabawy – a gdyby nie one, Lost Eden byłaby grą idealną.

Obsługa

Świat widzisz w grze oczami księcia Adama. Kursor jest dziwny i – szczerze mówiąc – nieco irytujący. Ma postać wirującego sześcianu. Dodatkowy ruch kursora źle wpływa na działanie gry na komputerach o słabszej konfiguracji. Posiadacze komputerów 386 będą musieli przeboleć nieco wolne animacje i niekiedy marnie chodzące gadki lektorów. W zależności od tego, gdzie się znajduje, kursor spełnia różne funkcje. Gdy widać na nim strzałki – oznacza to, że możliwy jest ruch w tym kierunku. Rączka pozwala podnieść przedmiot, zaś oko – przyjrzeć się bliżej jakiemuś miejscu. Kursor zmienia się automatycznie, nie masz wpływu na jego kształt.

Kliknięcie prawym przyciskiem myszy powoduje wyświetlenie obrazu wszystkich osób, które z Tobą chodzą w danym momencie. Można z nimi porozmawiać, czasami potrafią pomóc, gdy masz jakiś problem. Kliknięcie na postaci Adama wyświetla opcje gry (głośność muzyki itp.) oraz pozwala zapisać lub odczytać stan gry. U dołu ekranu znajdują się przedmioty, które niesiesz ze sobą. Gdy klikniesz kursorem na przedmiocie, weźmiesz go i będziesz mógł użyć, co w zasadzie ogranicza się tylko do przekazania go odpowiedniej osobie.

Na początku znajdujesz się w fortecy Mo. Żeby się z niej wydostać, musisz rozwiązać kilka prostych problemów. Gdy już zaczniesz badać świat poza cytadelą, szybko odkryjesz, że możesz się poruszać tylko pomiędzy odkrywanymi dolinami. Jest ich w sumie osiem. Kolejno będziesz uzyskiwał dostęp do nowych dolin w miarę postępów w grze (podobnie, jak z wioskami Fremenów w Dune).

Doliny

składają się z ok. 40 lokacji. Będziesz musiał przeszukać każdą nową dolinę, żeby się zorientować, kto w niej żyje. Nie przerażaj się liczbą plansz – na większości z nich nie ma nic ciekawego. Nie musisz się też martwić, że przeoczysz jakiś przedmiot. Gdy na planszy znajduje się coś wartego uwagi, przeważnie wejście na nią poprzedzone jest animacją lub komentarzem któregoś z Twoich towarzyszy. Jeśli sam musisz znaleźć przedmiot, nie powinieneś mieć kłopotów, gdyż najczęściej jest on doskonale widoczny.











W każdej dolinie żyje szczep tubylców, z którymi będziesz musiał nawiązać kontakt oraz oczywiście

Dinozaury

Jest ich kilka gatunków – omówię je w skrócie.

Brontozaury – to budowniczowie cytadel. Pierwszy typ dinozaurów, z którymi będziesz miał kontakt. Zanim przystąpisz do rozmów z nimi, musisz najpierw dogadać się z lokalnym plemieniem. Gdy już to zrobisz, daj brontozaurom grzyby (tylko nie trujące) i zagraj im na flecie. Zaczną budować fortecę.

Tyranozaury – to Twoi wrogowie. Jeżeli podczas badania doliny natkniesz się na stado tyranozaurów, to szybko bierz nogi za pas, jeśli nie chcesz grać od początku.

Mozazaury – żyją w jeziorach i rzekach. Wywabiasz je na powierzchnię, wrzucając do wody jabłko. Można od nich uzyskać kilka informacji, lecz nie jest to konieczne i jeśli nie chce Ci się szukać tych gadów, nie musisz tego robić.

Velociraptory – najlepsi wojownicy wśród dinozaurów. Będziesz ich potrzebował, by przepędzić hordy Moorkusa Rexa z dolin Edenu. Aby uzyskać pomoc velociraptorów, musisz dać im złoto (można je znaleźć nad rzekami) oraz jakiś przedmiot magiczny. Przedmioty dostajesz w miarę rozwoju gry od szamana Ulele. Do każdej doliny musisz dopasować odpowiedni przedmiot.





Triceratopsy – potrafią doskonale umacniać fortece. Żeby je zwerbować musisz im dać opuszczone gniazdo (bez jajek), a Ewa powinna zaśpiewać piosenkę wyuczoną od szamanów Castra. Pomoc triceratopsów będziesz mógł wykorzystać dopiero pod koniec gry.

Apatosaury – gdy je zwerbujesz grą na flecie, będą Cię wozić na swych grzbietach do końca gry.

Pterodaktyle – ich przedstawicielem jest Twój przyjaciel Eloi. W dalszych etapach gry służą jako środek transportu (LOT-em bliżej).

W każdej dolinie żyją tubylcy, których pomoc jest Ci potrzebna. Czasami wystarczy zagrać na flecie, czasem musisz zrobić coś więcej.

Przedmioty magiczne

dostajesz w miarę postępów w grze od strażnika tradycji plemienia Ulele. W sumie jest ich sześć. Pierwszy dostaniesz za darmo, na pozostałe będziesz musiał zasłużyć, przynosząc zagubione maski kultowe. Przedmioty dane velociraptorom służą im do walki z tyranozaurami. Każda dolina ma przyporządkowany przedmiot, który umożliwia zwycięstwo na jej terenie. Informacje na temat tego, którego przedmiotu, w której dolinie należy użyć, możesz uzyskać od mozazaurów. Możesz również wywnioskować to z wypowiedzi velociraptorów – gdy dajesz im nieodpowiedni przedmiot mówią, że nie są pewne, czy będą w stanie z niego skorzystać. Jeżeli źle rozdasz przedmioty i velociraptory przegrają bitwę, nie przejmuj się. Nie ma to większego wpływu na przebieg rozgrywki. Lost Eden stwarza pozory gry strategicznej (budowa fortec i ich umacnianie, walki), lecz nią nie jest.





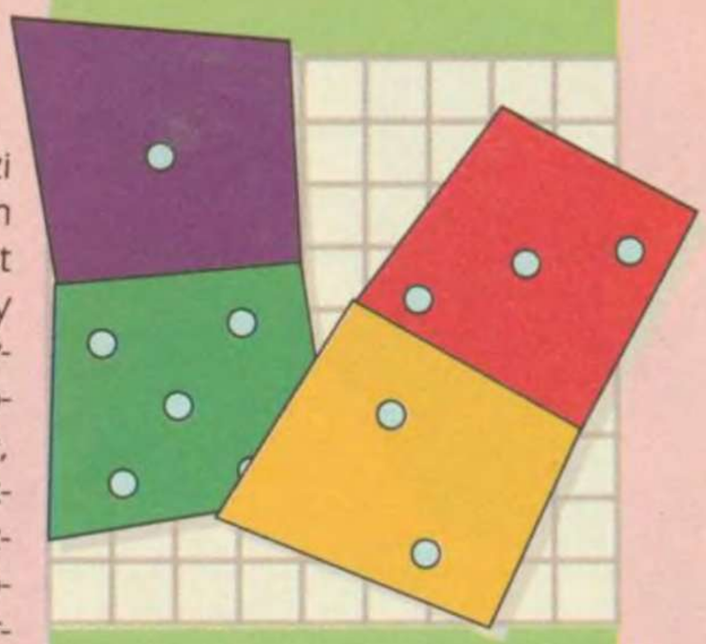


Podsumowanie

Lost Eden jest na tyle prosty, że trudno się naprawdę poważnie zaciąć. Sam pomysł nie jest może najświeższy (wiele rozwiązań znamy z Dune), lecz gra broni się doskonałą grafiką, animacjami i świetną ścieżką dźwiękową (muzyka jest naprawdę wymiatająca, chyba najlepsza, jaką kiedykolwiek słyszałem). Warto też pochwalić stosunkowo małe wymagania gry – będzie chodzić znośnie już na 386 SX, 4 MB RAM, co jest rzadkością w dzisiejszych czasach. Lost Eden doskonale pokazuje możliwości CD-ROM. Kto zdecyduje się na kupno tej gry, na pewno się nie zawiedzie.

Frogger

PS Pełne rozwiązanie publikujemy w Tete (str. 37).



Dystrybutor: IPS Computer Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66, 642-27-68, fax 642-27-69.
Cena: 140 zł.



LOST EDEN

Cryo/Virgin 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

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











UKRYTE ŚWIATY

Hidden Worlds – to zestaw dodatkowych scenariuszy do Magic Carpet, o wyższym od oryginału poziomie trudności. Więcej potworów, bardziej inteligentni czarnoksiężnicy... a raczej bardziej agresywni, co w tym wypadku doskonale zdaje egzamin.

Oprawa gry jest prawie identyczna. Dźwięk pozostał bez zmian. Zmieniła się kolorystyka, jest teraz niebiesko–biała, co ma przedstawiać warunki zimowe. Elementy na „radarze" są mniej wyraźne. Oprócz problemów z wyróżnieniem niebieskich obiektów na morzu, mamy czasami kłopoty z białymi na śniegu. Należy też lojalnie ostrzec, że w Hidden Worlds momentami pojawia się taki natłok elementów, że wolniejsze komputery mogą dostać „zadyszki".

Ważnym dodatkiem jest możliwość zapisania bądź wczytania ([Alt-S], [Alt-L]) stanu gry podczas rozgrywania danego poziomu.

Magic Carpet – to nie prymitywna strzelanina. Dostarcza graczowi wiele możliwości strategicznego lub taktycznego wykorzystania czarów, terenu czy żyjących w okolicy potworów... Opowiedzmy więc trochę o strategii, przy czym spostrzeżenia zawarte poniżej odnoszą się też do podstawowych scenariuszy gry.

Walki z czarnoksiężnikami

Z meteorem trzeba być ostrożnym, a nuż przeciwnik ma zaklęcie odrzucenia. Można wtedy wykorzystać sztorm błyskawic. Walka z czarnosiężnikami nie sprowadza się jednak wyłącznie do rozwiązań siłowych... Oto kilka bardziej finezyjnych metod taktycznych.

Karuzela: Niszczymy jeden lub dwa poziomy zamku wroga i przywłaszczamy sobie mana. Do tej chwili gospodarz powinien już powrócić. Teraz włączamy przyspieszenie i latamy dookoła zamku. Czarnoksiężnik będzie nas gonił, nie zwracając uwagi na nasze balony zbierające mana. Metoda czasochłonna i nudna, ale niezwykle skuteczna.

Krzesło elektryczne: Szukamy w okolicy możliwie największego stada gryfów. Prowokujemy czarnoksiężnika i uciekamy w kierunku stada. Gdy dolecimy na miejsce, zwalniamy. Nie wolno uaktywniać odrzucenia! Czarnoksiężnik atakuje i... trafia w gryfa. Potem niewidzialność i można obserwować smażenie delikwenta.

Burza mózgów: Wybieramy wrogi zamek. Szukamy innych czarnoksiężników, ale nie właściciela zamku. Potem kolej na prowokację i ucieczkę. Najczęściej rusza za nami pogoń. Uciekamy w kierunku wybranego zamku, używając czaru ujawnienia do obserwacji pościgu. Gdy goniący nas mag znajdzie się na terenie wspomnianego zamku, znikamy. On traci zainteresowanie pogonią i zabiera się za wyburzanie. Teraz kolej na następnego „dyskutanta"...

Nieproszony gość: Wrogi czarnoksiężnik na terenie naszego zamku to poważny problem – atakuje i przyciąga potwory. Wszelkie rozwiązania siłowe nie służą naszej bazie. Najlepszą metodą jest wyprawa do domu „gościa" i dobrze wymierzona seria np. meteorów. Powinien rzucić się na ratunek. Często wraca...

Zamek

Należy przestrzegać zasady, że słaby czarodziej powinien walczyć z silnym wrogiem poza swoim zamkiem. Lepiej zginąć, niż doprowadzić do poważnego osłabienia bazy. W wypadku silnego czarownika, walka w zamku nie jest złym pomysłem.



MAGIC CARPET ZOSTAŁ UZNANY NA TARGACH ECTS '95 ZA NAJLEPSZĄ I NAJBARDZIEJ INTERESUJĄCĄ GRĘ ROKU. Z WERDYKTEM TYM NALEŻY SIĘ ZGODZIĆ W ZUPEŁNOŚCI.

„Samoobrona terytorialna"

Dla armii szkieletów każdy jest wrogiem. Jeżeli jakaś armia podejdzie do zamku przeciwnika, to nie powinniśmy z nią walczyć, gdyż skutecznie osłabia wroga. Jeżeli zbliży się do naszego – zniszczyć!

Inna jest sytuacja w wypadku pospolitego ruszenia. Wrogiem jest ten, kto niszczy ich domy – smok, czerwie, szkielety czy czarnoksiężnik. Dlatego warto traktować ich i wykorzystywać jako sojusznika. Można osłabić smoka, zwabić wrogiego czarnoksiężnika w pułapkę... Technika ta zbliżona jest do „krzesła elektrycznego", choć mniej skuteczna.

Wróg w głębinach

Trytony są bardzo niebezpieczne dla zamków położonych na morzu i terenach nadbrzeżnych. Można je także wykorzystać do ataku na wrogi zamek – zwabić w pobliże i wlecieć na jego teren...



Dżin z butelki

W walce z nim, oprócz rozbudowy zamku, skuteczna jest także seria meteorów. Na początku gry budowa zamku pod dżinem to dobra metoda uzyskania pierwszych zasobów energii mana.

Gryfy

Do walki z nimi można wykorzystać ścianę ognia, sztorm błyskawic lub (najlepiej) pole śmierci. Zaleta tego ostatniego czaru — potwory nie zdają sobie sprawy, że są atakowane. Można w ten sposób bezboleśnie wykończyć stado gryfów lub całe armie pospolitego ruszenia.

Kraby

Należy je niszczyć natychmiast po dostrzeżeniu. W żadnym wypadku nie można pozwolić, by urosły. W walce z nimi bardzo przydatne jest zaklęcie odrzucenia.

Smoczy problem

Smok to ciekawe, choć wielce niebezpieczne zwierzątko. Po jego zniszczeniu najczęściej dostajemy 50 tys. punktów manal Warto znać jego zwyczaje. Jeżeli smok zniszczy poziom zamku, to po odbudowie balony wyruszają, by zebrać porozrzucane kule energii mana. Smok zabiera się za niszczenie ich i najczęściej rezygnuje z okupacji zamku. Dlatego, jeżeli nie możemy łatwo zlikwidować smoka, lepiej odbudować zamek i zniknąć bez walki.

W starciu ze smokiem najlepiej wykorzystać meteor lub rój meteorów, który w Hidden Worlds występuje zamiast ściany ognia. Szczególnie ten drugi jest doskonały, ponieważ „samonaprowadza się". Nie należy walczyć, jeżeli w pobliżu znajdują się gryfy. Nie można ściągnąć smoka nad obcy zamek, gdyż sprytna bestia zignoruje go i będzie nas gonić dalej.



Czarodziej rusza na łowy

Dobrą metodą poszukiwania celu jest lot „na dopalaczu" z włączoną niewidzialnością. Jeśli potwór nie jest atakowany, nie widzi nas. Niestety, po ataku nie można uciec pod osłoną niewidzialności.

Zjawiska tektoniczne

Wygasłe wulkany mają tendencję do ożywania. Jedynym środkiem zaradczym jest trzęsienie ziemi. Należy używać go ostrożnie, ponieważ gryfy znajdujące się na jego drodze mogą się poczuć urażone.

Czynne wulkany można wykorzystać do osłabienia wroga. Potwory, które niespodziewanie stają się nerwowe w momencie, gdy zbliżymy się do nich, znalazły się wcześniej w pobliżu rejonu katastrof tektonicznych.

Należy liczyć się z możliwością „wulkanizacji" środkowej wieży zamku wroga. Zamek staje się wtedy niezniszczalny (na poziomie 1). Trzęsienie ziemi likwiduje wulkan, z zamku pozostaje tylko powiewająca z wody flaga i... dalej nie można go zniszczyć!

Podsumowanie

Gra Hidden Worlds jest trudniejsza od Magic Carpet (opis – Gambler 4/95). Jednak ci, którzy skończyli MC, nie powinni mieć z HW większych problemów. Nie można tej gry polecić wszystkim pragnącym pierwszego kontaktu z „dywaniarstwem". Dla większości graczy będzie to interesująca ciekawostka, dla fanatyków – kontynuacja doskonałej rozrywki.

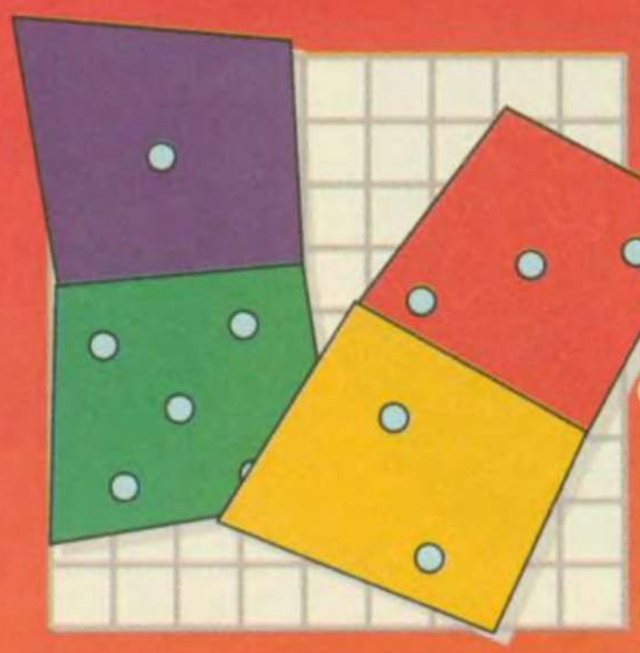
Jacek Ilczuk

MAGIC CARPET: HIDDEN WORLDS

Bullfrog/EA 1995
Strat. - zręczn.
PC CD-ROM

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

Wymagania sprzętowe: 486DX/33, 4 MB RAM, CD-ROM, VGA/SVGA.



OTO KOLEJNY RAZ GRUPA BOHATERÓW STAJE DO WALKI ZE ZŁEM. OTO KOLEJNE PUSTKOWIA, KOLEJNE LABIRYNTY, KOLEJNE POTWORY. WALKI NA ŚMIERĆ I ŻYCIE, ZAGADKI I PUŁAPKI, CHWAŁA ZWYCIĘSTWA I GORYCZ KLĘSKI. KREW, POT, ŁZY I NA KONIEC ZASŁUŻONA NAGRODA. OTO ŚWIAT RAVENLOFTA.

SZCZURY PUSTYNI

Firmę SSI znają wszyscy miłośnicy komputerowych RPG. Dungeon Hack, cykl Eye of the Beholder, Darksun czy Menzoberranzan – to sztandarowe produkcje tego teamu. Teraz mamy okazję zobaczyć Ravenloft 2 – The Stone Prophet. Jak zwykle gra oparta jest na najpopularniejszym systemie RPG, czyli Advanced Dungeon and Dragons.

Po pierwszej części Ravenloft opinie graczy i ekspertów były podzielone. Niektórzy wychwalali program pod niebiosa, inni (w tym Wasz pokorny sługa) nie zostawili na nim suchej nitki. Dlatego też do części drugiej podchodziłem z pewnym dystansem. Spotkało mnie miłe rozczarowanie. Bowiem The Stone Prophet znacznie przewyższa swego poprzednika i to pod każdym względem. Program ten jest już grą nowej generacji (dysk kompaktowy robi swoje), z niezłą grafiką i bardzo dobrymi efektami dźwiękowymi.

Zaczynamy

Kto grał w pierwszą część Ravenloft i przywiązał się do swej drużyny (czy raczej pary), może nadal wędrować w starym składzie. Ale oczywiście istnieje możliwość wykreowania nowej grupy: w sposób szybki (program sam tworzy bohaterów) lub rozważny (sami ustalamy wszelkie parametry). Rasy, profesje i cechy naszych herosów są oczywiście właściwe systemowi AD&D, więc starzy wyjadacze rolplejowi nie będą niczym zaskoczeni.

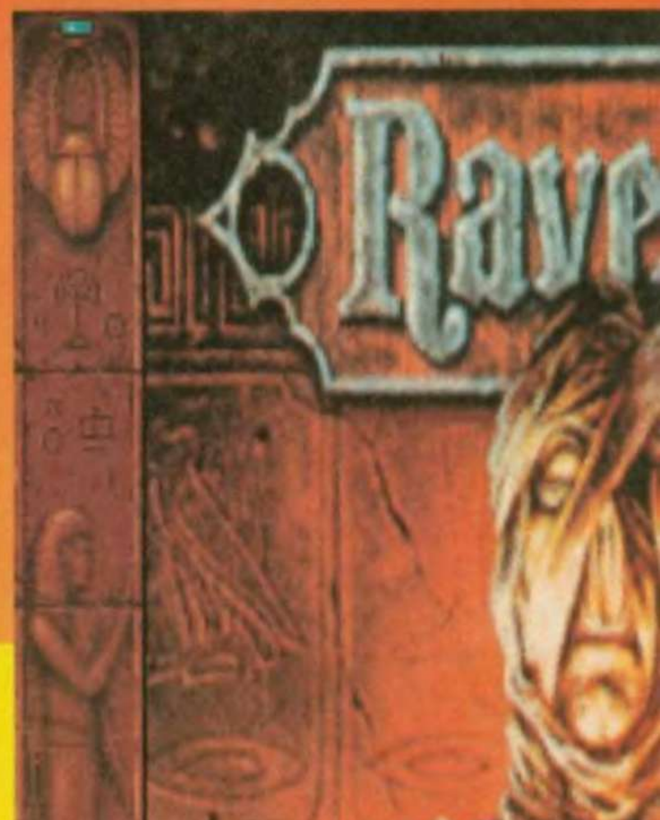
Mamy sześć ras (elf, półelf, człowiek, krasnolud, gnom, niziołek), sześć profesji (mag, paladyn, ranger, kleryk, złodziej, wojownik) i komplet cech, w wypadku których możemy pójść na łatwiznę (nabijając wszystkie do maksimum, czyli 18) lub zachować się uczciwie i pozwolić na losowe ich wyznaczenie. Gra będzie wtedy nieco trudniejsza, gdyż postacie mają mniej sił, ale za to zbliżymy się do rzeczywistości, gdzie superherosi nie trafiają się przecież tak często.

Już stało się regułą, że w podróż wyruszamy z dwójką bohaterów, a dwie dalsze postacie przyłączą się po drodze. Przyznam, że znacznie bardziej odpowiadał mi system rodem z Beholdera, gdzie gracz kreował cztery postacie, a mógł kierować nawet sześcioma. Przy tworzeniu jedynie dwójki bohaterów zawsze jest większy problem z decyzją, jakiego typu profesje powinni reprezentować. Spore znaczenie ma też, kogo spotkamy w pierwszej fazie gry (chodzi oczywiście o tzw. NPC-ów, którzy pragną dołączyć do kompanii). Jeżeli już na wstępie otrzymamy pomoc dobrego wojownika (jak to było np. w Menzoberranzan, kiedy grupę wspierał ranger 12. poziomu), to lepiej, by para bohaterów kreowanych przez gracza zajmowała się magią, czy to kleryką, czy czarodziejską. W Ravenloft 2 już w pierwszym etapie podróży możemy skorzystać z pomocy niezłego wojownika, a także zwerbować do kompanii trolla, który – chociaż nie może korzystać ze zbroi i oręża – ma jednak całkiem niezłą parę w łapach. Dlatego wydaje się, że nieźle byłoby zacząć rozgrywkę kreując kleryka (bardzo ważne zaklęcia uzdrawiające) i maga.

Pewnym novum, jeżeli chodzi o gatunek role–playing, jest możliwość przyłączenia do grupy postaci, które nie będą się rozwijać (czyli awansować na kolejne poziomy doświadczenia) oraz nie mają konkretnej profesji. Są to po prostu osoby, którym grupa powinna pomóc, np. odprowadzając (i chroniąc w drodze) w miejsce, gdzie pragną się znaleźć.

Har'Akir

Dwójka bohaterów ląduje na niegościnnych, piaszczystych bezdrożach Har'Akir. Pustynia pełna jest monstrów, poczynając od zombie (wyłaniających się niespodzianie spod ziemi), a kończąc na ogromnych trollach i nieczułych na ciosy zwykłej broni piaskowych demonach.

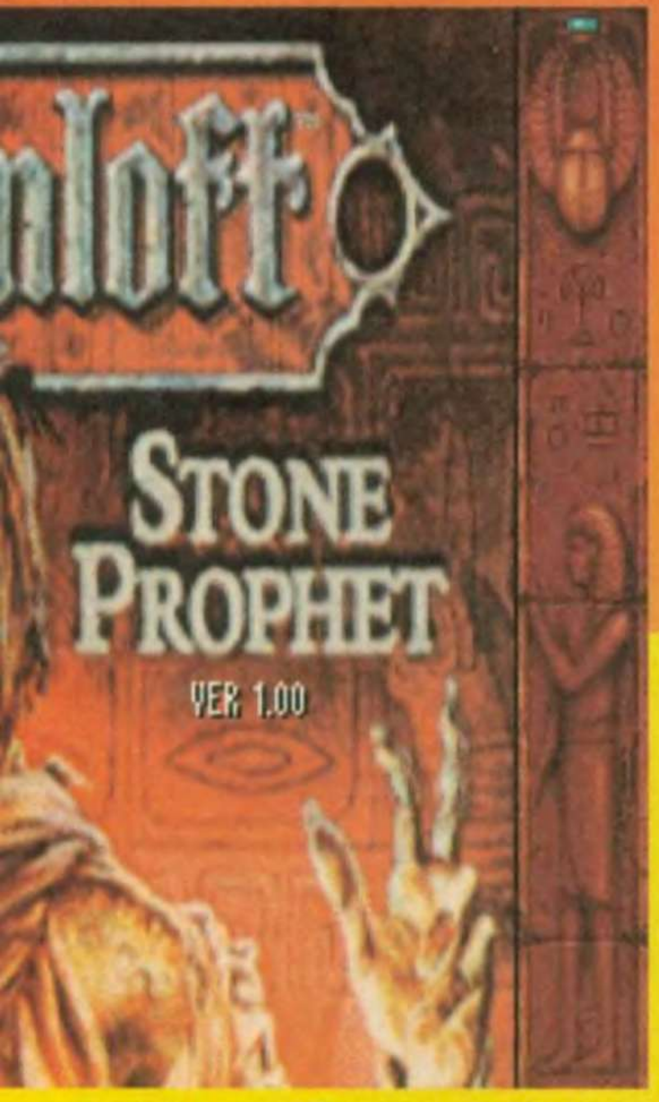


Drużyna musi poradzić sobie z kapłanem boga Ra – Anhktepotem. Dawnymi laty kapłan sprzeciwił się woli swego boga i, marząc o potędze i nieśmiertelności, przeszedł na stronę Zła. Przeklęty przez Ra, nie umarł jednak, a zdołał przechować swą duszę w ciele ukrytej w grobowcach mumii. Tylko przybysze z innej rzeczywistości mogą uratować świat Har'Akir przed ofensywą sił Zła. Tylko nieu-

straszeni bohaterowie są w stanie zgłębić tajemnice przeklętego kapłana i powstrzymać go przed opanowaniem świata.

Fabuła

jak widać nie należy do wymyślnych i z problemami podobnego typu spotykaliśmy się w RPG nie raz i nie dwa. Jak zwykle rycerze Dobra stają naprzeciw sił Zła, jak zwykle chodzi o rzeczy globalne, takie jak uratowanie świata przed

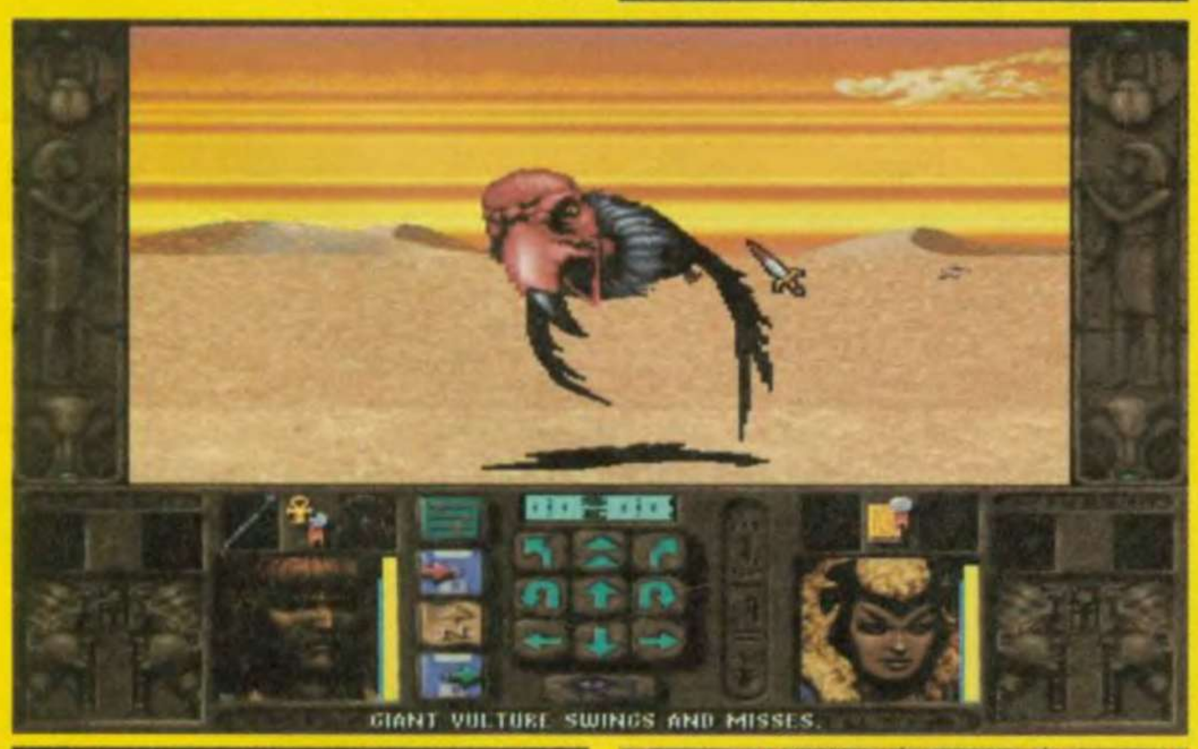


zagładą. Czerń i biel są dookreślone, nie ma miejsca na szarości, moralne dylematy itp. Od początku wiemy, kto jest cool, a kto sucks. Trochę szkoda, bo moim marzeniem jest gra, gdzie nic nie byłoby podane raz i na zawsze, a decyzja o tym, czy bierze się udział w walce po stronie Światła, czy Ciemności (albo Szarości) należałaby tylko do gracza i sam gracz własnymi postępkami kształtowałby świat. Oczywiście, to zastrzeżenie dotyczy nie tylko Ravenlofta, ale większości (czy nawet wszystkich) gier RPG. Kto ma dość prymitywnych, jednowymiarowych fabułek powinien przerzucić się na prawdziwe gry fabularne (czyli role-playing na żywo, bez udziału komputera). Doskonała zabawa gwarantowana.

Interfejs

nie powinien sprawić żadnych kłopotów tym, którzy grali w część





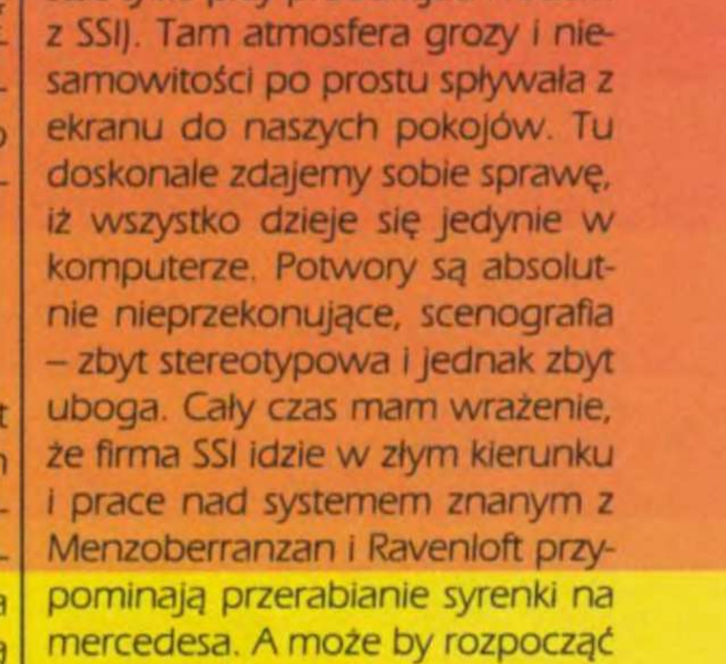
pierwszą gry Ravenloft lub w Menzoberranzan. Znaczenie ikonek jest naprawdę łatwe do odgadnięcia. Wypadałoby tylko zwrócić uwagę, iż gracz ma możliwość prawie pełnej kontroli technicznej nad grą, czyli może zmniejszać lub powiększać okno widoku, zmieniać ruch na płynny lub „krokowy" (ten drugi mniej efektowny, za to wygodniejszy), zmieniać nasycenie kolorami i światłem. Cieszy mnie również, że nadal mamy możliwość korzystania z automappingu, choć mapy od strony graficznej prezentują się raczej koszmarnie (kudy Ravenloftowi do Might & Magic czy nawet Lands of Lore). Istnieje za to opcja pozwalająca robić na mapach własne notatki.

Wady, zalety

Niestety, gra Ravenloft 2 jest obarczona tym samym grzechem pierworodnym co Menzoberranzan i Ravenloft – ma bardzo średni nastrój. Owszem, poprawiła się grafika, efekty dźwiękowe są już bardzo sympatyczne (aczkolwiek sztampowe), napotykane postacie gadają z wyjątkowym uczuciem w głosie, ale to wszystko za mało. Nie wiem dlaczego, ale wciąż o wiele bardziej interesujące wydają mi się programy tak stare, jak Eye of the Beholder czy Dungeon Hack (żeby pozostać tylko przy produkcjach rodem z SSI). Tam atmosfera grozy i niesamowitości po prostu spływała z ekranu do naszych pokojów. Tu doskonale zdajemy sobie sprawę, iż wszystko dzieje się jedynie w komputerze. Potwory są absolutnie nieprzekonujące, scenografia – zbyt stereotypowa i jednak zbyt uboga. Cały czas mam wrażenie, że firma SSI idzie w złym kierunku i prace nad systemem znanym z Menzoberranzan i Ravenloft przypominają przerabianie syrenki na mercedesa. A może by rozpocząć coś zupełnie nowego, panowie?

Jacek Piekara

PS Grę zamierza sprowadzić do Polski firma CD Projekt.







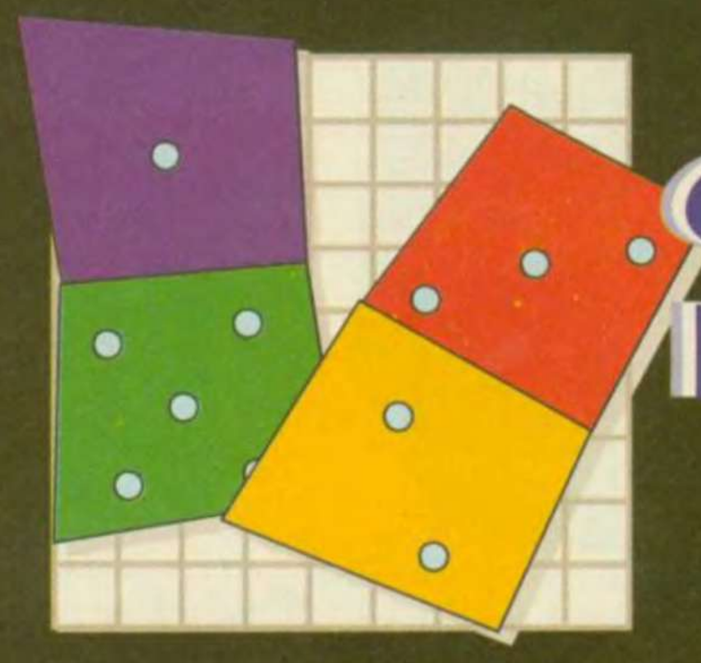




RAVENLOFT II

SSI 1995
Role-playing
PC CD-ROM

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



CZTEREJ PANCERNI BEZ PSA

WITAJ W ŚWIECIE POTĘŻNYCH SILNIKÓW, GRUBYCH PANCERZY I DZIAŁ WIELKIEGO KALIBRU! ZOSTAŁEŚ WEZWANY, ABY RATOWAĆ PAŃSTWO NAPADNIĘTE PRZEZ ZDRADZIECKICH SĄSIADÓW. MUSISZ ODEPRZEĆ ATAK!

Firma Domark wystawiła nowego zawodnika w sztafecie 4x120 mm. Jej symulator czołgu, Tank Commander trafił do graczy po długiej przerwie w wydawaniu gier tego gatunku.



Tank Commander – to dowódca czołgu i jako taki będziesz uczestniczył w zabawie. Po pierwszym kontakcie z grą każdy powie – bardzo trudna. Tak jest na wojnie. Nic nie jest łatwe, a życie wcale nie wygląda tak różowo jak w „Czterech pancernych i psie".

Twój czołg

uzbrojono w działo kalibru 120 mm. Może ono strzelać amunicją różnego rodzaju, zwykłymi pociskami artyleryjskim lub pociskami H.E.A.T. Na wyposażeniu jest też wyrzutnia ppanc. i miotacz ognia. Obok lufy mamy zainstalowany karabin maszynowy kal. 8 mm. Taki zestaw uzbrojenia nasuwa myśl, że pojazd występujący w grze – to skrzyżowanie Abramsa z Bradleyem, z którego wzięto rakiety. Dołożono jeszcze miotacz i minyl Całość jest czymś w rodzaju superczołgu.

Współczesny czołg zazwyczaj obsługiwany jest przez czteroosobową załogę: dowódcę, kierowcę, celowniczego i ładowniczego – nie inaczej jest w grze. Ponieważ realistyczna symulacja całej załogi na jednym komputerze nie jest możliwa, w Tank Commanderze funkcje są połączone i z każdego stanowiska można kierować czołgiem obracać wieżę i strzelać. Natomiast ładowniczy jest automatyczny, czyli wybierasz sobie czterech facetów jako załogę, ale kontrolujesz tylko trzech. Polecam jazdę na stanowisku celowniczego. Wyświetlany celownik bardzo ułatwia strzelanie, a przy tym kąt widzenia jest dosyć duży.

Co do przyrządów – nie ma tradycyjnego panelu. Są za to wskaźniki a la HUD. W lewym górnym rogu znajduje się ekran radaru, w prawym – wskaźnik położenia lufy względem kadłuba czołgu (w poziomie) i pasek „energii", znany ze zręcznościówek. Gdy opadnie on do zera, Twój czołg eksploduje. Z prawej, na środku, umieszczono wskaźnik położenia lufy w pionie. W prawym dolnym rogu znajduje się wskaźnik aktywnej broni wraz z ilością amunicji.

Nieprzyjaciel

Generalnie można spotkać pięć rodzajów groźnych wrogich jednostek. Są to:

– Pojedynczy żołnierze strzelający z karabinów lub ukryci w umocnionych sześciokątach, mających imitować okopy.

– Żołnierze z bazookami (dosyć niebezpieczni) i miotaczami ognia.

– Czołgi (T-72) – groźne, potrafią rozstrzelać Twój pojazd kilkoma salwami.

– Kanonierki – uzbrojone podobnie jak czołgi.

– Helikoptery – najgroźniejszy przeciwnik. Należy wykańczać je w pierwszej kolejności.



Można spotkać też ciężarówki, pojazdy narowo-gąsienicowe lub amfibie, ale są one tylko celami. Trafiają się też owce (!), które traktuje się jak piechurów wroga. Raz wypatrzyłem nawet coś, co wyglądało na okręt podwodny!

Pozostaje tylko pytanie

jak się bronić?

Żołnierze nie stanowią problemu dla dobrze wymierzonej serii z kaemu, chociaż można ich też rozjeżdżać. Czołgi i inne pojazdy jeżdżąco-pływające należy rozwalać pociskami zwykłymi lub H.E.A.T.

Wrogie śmigłowce można sprowadzić na ziemię za pomocą długiej serii z karabinu, ale po treningu udało mi się trafiać helikopter pociskiem artyleryjskim. Efekt natychmiastowy...

Podczas ucieczki przed szczególnie agresywnymi T-72 warto stawiać miny, jeśli tylko masz je w zestawie uzbrojenia. „Nieruchomości", czyli różnego rodzaju budynki, traktować miotaczem – szkoda na nie amunicji.

Należy uważać, aby nie wpaść w zasadzkę, gdzie wróg otoczy Cię ze wszystkich stron. Jeśli to już się stało, spróbuj szybko wycofać się na „z góry upatrzone pozycje". Program oferuje ponad czterdzieści misji, od najłatwiejszych, typu: „przejedź przez kanion niszcząc wszystkie spotkane jednostki wroga", po przechwytywanie określonych pojazdów. Przewidziano też wydanie Mission Disc z dodatkowymi teatrami działań.

Realizm

Momentami gra poważnie odbiega od realiów otaczającego



nas świata. Weźmy choćby wspomniany pasek „energii" lub, jak kto woli, odporności pancerza, do tego same założenia programu – jeden czołg przeciwko reszcie świata.

Realny jest za to fakt, że czołg nie podjedzie pod bardziej strome zbocza, a w dół leci bez możliwości skutecznego hamowania. Kolejny plus – to różny czas ładowania poszczególnych rodzajów amunicji.

Najmocniejszą stroną gry jest wspaniałe oddanie realiów współczesnej błyskawicznej wojny pancernej – brak czasu na cokolwiek, konieczność podejmowania szybkich decyzji i ich bezbłędnej realizacji. Trudno wypatrzyć ukrytego w zasadzce wroga, nawet jeśli jest to na pozór bezbronny piechur z karabinem maszynowym. O wrogim czołgu zazwyczaj dowiadujesz się, gdy zostałeś trafiony. Nie ma lekko.

Head to Head

Producent uwzględnił możliwość gry dwóch graczy przez kabel czy modem lub maksymalnie czterech przez sieć. Chwała mu za tol Szkoda tylko, że przy grze przez kabel nie udało mi się włączyć dźwięku.

W kilka osób można grać tylko metodą każdy przeciwko każdemu, chyba że sami gracze utworzą sojusze. Celem jest zdobycie czterech chorągiewek w kolorach czerwonym, niebieskim, zielonym i żółtym. Gracze poruszają się pojazdami takiego samego koloru, co jest wielce odkrywczą, godną opatentowania i sprzedaży którejś armii, metodą kamuflażu. Gra kończy się w momencie, gdy na placu boju zostanie jeden czołg–zwycięzca!

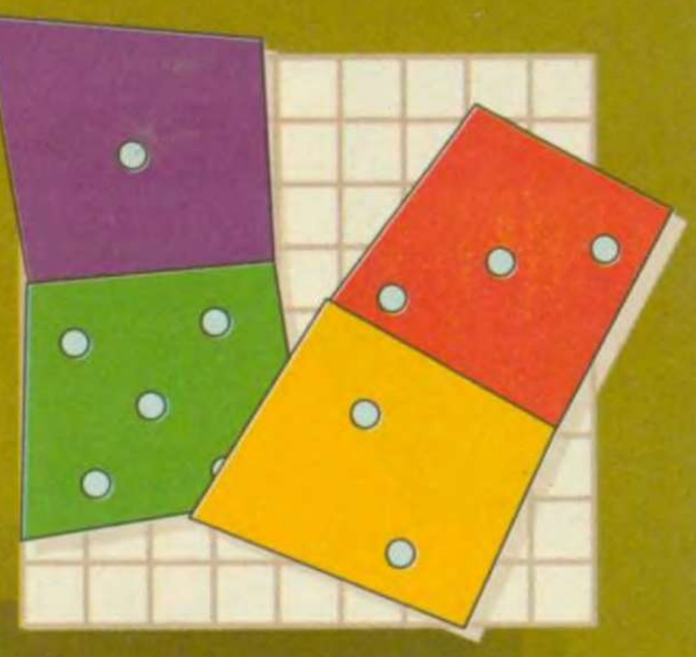
Tryb Multiplayer obejmuje siedem poligonów, każdy o odmiennych warunkach terenowych, od pustyni, przez wyspy i miasto do Antarktydy. Na każdym z nich gracze dysponują innym uzbrojeniem. Jest też „symulator" – obiekty składają się z wielokątów nie wypełnionych żadnym kolorem. W trybie tym zalecane jest odpalanie programu na Pentium.

Wymagania

Gra wymaga procesora 386DX/486, karty VGA, co najmniej 4 MB RAM i CD-ROM o podwójnej prędkości. Taka jest teoria. Natomiast w praktyce nawet na moim 486DX-2 66 MHz gra często „zatyka" się. Do tego skoki grafiki przypominają mi próby gry w F-117 Nighthawk na 286. Ale to małe piwo! W trybie Multiplayer skoki dochodzą do 60° (gdy obracam całym czołgiem, nie tylko wieżą) przy detalach ustawionych na LOW! Dlatego polecany zestaw – to Pentium z 8 MB RAM i dobrym Sound Blasterem (np. Pro).

Oprawa i ocena

Grafika jest naprawdę dobra, chociaż to tylko wektorówka pokryta teksturami. Na skutek takiej konstrukcji świata gry jeździ się w nim jak po poligonie. Dziwne tylko, że czołg potrafi jechać przechylony o 45° na bok (i więcej), gdy jedna z gąsienic jedzie po stoku góry. Bzdura! Ogólnie całość przypomina Seal Team.



Muzyka jest niezła, wprowadza w nastrój „wojny błyskawicznej", również dźwięki wydawane przez silnik czołgu czy odgłosy wybuchów są dobre. Słychać nawet, przytłumione hełmofonem i odległością, okrzyki koszonych seriami z cekaemu wrogich żołnierzy.

Dodatkową zaletą programu jest możliwość grania więcej niż jednego gracza. Po prostu, stworzono bardzo elastyczny system – i tryb Multiplayer, i dodatkowe misje, i obsługa hełmów do Virtual Reality...

Ogólnie rzecz biorąc, jest to najlepszy symulator czołgu, z jakim się spotkałem, a gatunek znam i lubię.

Wiktor Kozłowski

KLAWISZOLOGIA

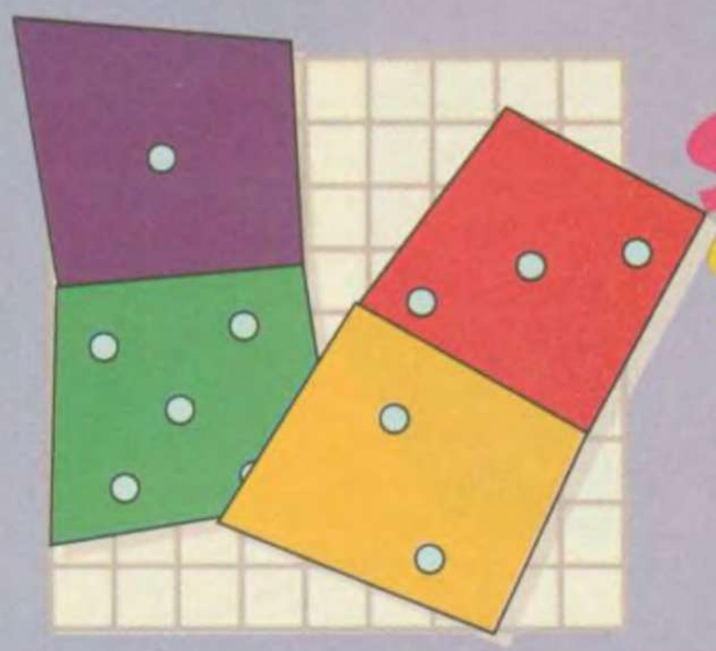
Kursory – sterowanie czołgiem
Delete – lufa w lewo
Pg Down – lufa w prawo
Pg Up – lufą naprzód (kąt 0° względem kadłuba)
Insert – lufa celuje w zapamiętanym kierunku
Home – lufa w górę
End – lufa w dół
Scroll Lock – pauza
Z – karabin maszynowy
X – pociski artyleryjskie
C – pociski H.E.A.T.
B – miotacz ognia
N – miny
M – rakiety kierowane
Spacja – strzał
F1 – kierowca
F2 – celowniczy
F3 – dowódca
F4 – zmiana widoku na następny
F5 – widok z zewnątrz
F7 – noktowizor
F9 – detale
F12 – opcja użycia hełmu VR
Przy widoku zewnętrznym można ustawić kamerę w dowolnym miejscu.
Czołgi (jeśli masz więcej niż jeden) zmieniasz kolejno klawiszami 1, 2, 3, 4.

TANK COMMANDER
Domark/
Big Red Software 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	80%
Pomysł	75%
Ogółem	85%







SLIPSTREAM 5000

Każda rzecz na tym pięknym świecie ma swoje przeznaczenie i miejsce. I tak, króliczki zjadają trawkę, wilki króliczki, gawrony polują na wilki i tak dalej. Tak samo samochody służą do ścigania się, zaś samoloty do strącania innych samolotów...

Okazuje się, że nie zawsze tak będzie. Już bowiem w niedalekiej przyszłości ludziom znudzą się wyścigi Formuły I, Nascar i im podobne. Zamiast tego wszyscy będą się pasjonować zawodami poduszkowców, nieco przypominających przerobione dzisiejsze myśliwce. Dodatkowo dreszczyk emocji wzmagać będzie fakt wyposażenia tychże pojazdów w nowoczesną broń, pozwalającą zawodnikom eliminować konkurentów.





Gdzie latamy

Aby zostać mistrzem świata Slipstream, należy ukończyć kilkanaście wyścigów (po 6 okrążeń każdy) rozgrywanych na całym świecie. Odbywają się na specjalnych torach, z reguły wydrążonych w ziemii i przypominających wielkie kaniony. Poszczególne odcinki toru połączone są ze sobą krętymi tunelami. Tworzą one rozgałęzienia pozwalające na wybranie np. trasy trudniejszej ale szybszej. W tunelach często zdarzają się zakręty nawet pod kątem prostym, umieszczono tam także wiele innych niespodzianek, z których wyjątkowo perfidną są zamykające się losowo przegrody. Podczas wyścigu nasz pojazd często osiąga prędkość grubo powyżej 400 km/h, tak więc przelot nie jest sztuką łatwą. Na szczęście, wszystkie ostre zakręty oznaczono biało–czerwonymi strzałkami.



Na każdym torze znajdują się dwa specyficzne miejsca. Pierwsze — to rzecz jasna punkt startowy, okolony trybunami (do których można sobie postrzelać). Drugie – to z kolei rodzaj wielkiego niebieskiego elektromagnesu, uzupełniającego energię naszego statku.

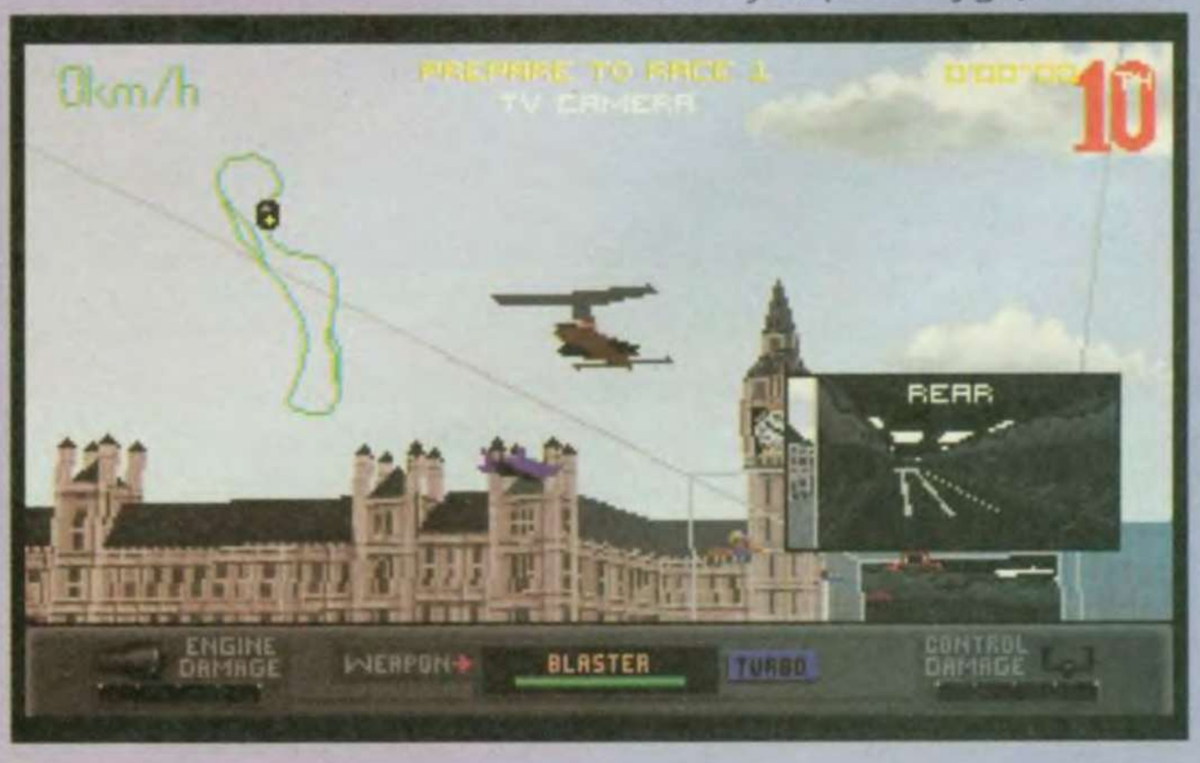
Jak się zapewne domyślacie, zderzenie naszego pojazdu ze ścianą toru ma dosyć przykre skutki. Przede wszystkim tracimy cenny czas, gdyż pojazd przez chwilę kręci się bezładnie (ale, co ciekawe, zostaje w końcu ustawiony dziobem we właściwym kierunku). Po drugie, uszkodzeń doznają silnik i układ sterowania – w wyniku czego lecimy wolniej i mamy mniejszą kontrolę nad pojazdem. Jeżeli jesteś początkującym adeptem sztuki szybkiego latania, powinieneś wyłączyć opcję „Damage" w menu konfiguracyjnym gry, co zaoszczędzi Ci trochę nerwów.

Poza nami i innymi zawodnikami na torze znajdują się też bonusy, mające postać różnokolorowych tarczek. Można je podzielić na trzy grupy. Niebieskie, to te „przyjazne". Powodują np. naprawienie wszystkich uszkodzeń („Repair"), bądź włączają turbodoładowanie silnika („Turbo"). Czerwone są złośliwe, szczególnie te z symbolem skrzyżowanych strzałek. (Zebranie takiego bonusa powoduje czasowe odwrócenie działania sterów). Zielone, z jakże miłym dla oka symbolem dolara, pozwalają podreperować nasze finanse.

...i czym...

Tutaj jest w czym wybierać – możemy bowiem latać jednym z dziesięciu pojazdów o zabawnym wyglądzie. Czeka nas jednak nieco przykra niespodzianka – nie możemy wystąpić w wyścigu osobiście (czyli jako Kazio Kowalski), lecz musimy wcielić się w jednego z dostępnych pilotów.

Pojazdy nie różnią się od siebie niczym, poza wyglądem. Na-



tomiast to, co naprawdę się liczy znajduje się pod karoserią i jest całkowicie wymienne. W trakcie wyścigu zdobywać będziemy gotówkę, którą należy przeznaczyć na „dopalenie" swojej maszyny.

Tak więc możemy zakupić lepszy silnik (Turbo). Im więcej za niego zapłacimy, tym większe przyspieszenie będziemy mogli uzyskać i jednocześnie większą prędkość maksymalną. To drugie ma zresztą niewielkie znaczenie, jako że rzadko zdarzają się wystarczająco długie proste, by się dobrze rozpędzić.

Następne podzespoły – to automatyka pojazdu (Systems). Mamy do dyspozycji turbodoładowanie



(Charger), przydatny automatyczny celownik (Targetter) oraz przeładowywacz pocisków (Loader), zwiększający nieco szybkość strzelania.

Każdy pojazd wyposażono w blaster, jednakże jest to broń nieefektywna. Należy ją zatem wspomóc, mocując dodatkowe uzbrojenie na końcach skrzydeł. Możemy zabrać zasobniki z wieloma rodzajami rakiet – większość z nich nie jest jednak zbyt skuteczna. Polecam pociski „Super Seeker", są one bardzo efektywne i efektowne, jednak dosyć drogie.

Bardzo zabawny jest także „Disrupter" – kosztuje niewiele, strzela jak blaster i nie wyrządza właściwie żadnych szkód, ale wytrąca trafiony pojazd z toru lotu i przyhamowuje go nieco. Może być niezwykle użyteczny na ostatnim okrążeniu, podczas zaciętej rozgrywki o I miejsce.

Możemy sobie także kupić rzeczy bezwartościowe. Należą do nich małe miny, które może i byłyby przydatne, gdyby nie to, że znikają po 10 s. Miotacz dymu z kolei miał zapewne stanowić osłonę przed blasterami, ale wydaje się być niepotrzebnym wydatkiem w obliczu ich nikłej skuteczności.

Tablicę wskaźników pojazdów wyścigowych uproszczono do maksimum. Mamy tutaj jedynie kontrolki uszkodzeń silnika i układu sterowania oraz wskaźnik aktualnie wybranej broni. Widzimy też energię układu turbodoładowania, jako że jest on traktowany jako broń (co oznacza, że gdy z niego korzystamy, nie możemy strzelać). Wyświetlacz HUD pokazuje nam dodatkowo plan trasy: żółta kropka to nasz samolot, szare – konkurencja, zaś biały kwadrat oznacza początek trasy. Obok widoczny jest prędkościomierz, na który zresztą nie trzeba zwracać uwagi [jak ostatnio nie zwracałem uwagi, to spotkałem panów w niebieskich mundurkach – Alx].

W samym środku ekranu widoczny jest celownik oraz, jeśli mamy zamontowany automatyczny układ celowniczy, czerwona ramka wskazująca aktualny cel.

Prowadzenie poduszkowca nie należy do rzeczy łatwych. Po pierwsze musimy pamiętać, że nie jest to samolot i niektóre nawyki wyniesione z symulatorów lotu mogą być szkodliwe (jak na przykład skręcanie nie tylko przy użyciu sterów poziomych, ale też pionowych). Nie można tutaj zrobić pętli. Trasa jest niezwykle kręta – tak więc musimy umiejętnie dobierać szybkość, by móc płynnie pokonywać zakręty. Odnosi się to szczególnie do przelatywania przez tunele – lepiej czynić to dość wolno, przynajmniej dopóki nie opanujemy sterowania do perfekcji.

Umiejętne eliminowanie przeciwników może pomóc w osiągnięciu wysokiej pozycji, ale zaczyna się opłacać dopiero, gdy zakupimy efektywną broń. Zamiast strzelać blasterem na prawo i lewo, lepiej skup się na lataniu.

...oraz z kim

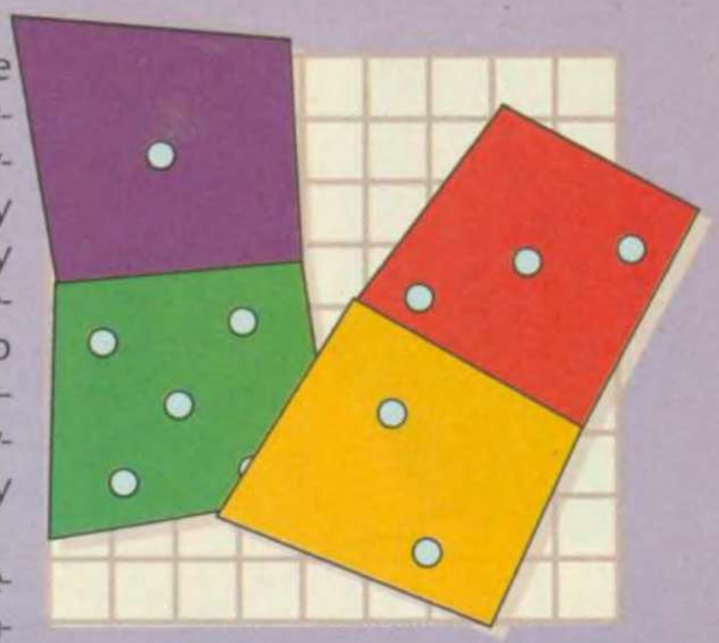
Najbardziej ekscytujący jest pełen turniej, czyli wyścigi na wszystkich torach świata. Przedstawiane są bardzo ładnie – przed każdym etapem oglądamy komentarz lokalnej stacji telewizyjnej oraz przelot toru wykonywany przez jednego z zawodników (rzucającego przy tym całkiem zabawne teksty). Dodatkowo możemy spróbować swych sił w jednym wyścigu albo też potrenować.

Gdy znudzi nam się pojedynek z bezdusznym komputerem, możemy zagrać z kolegą. Po sieci, przez RS232 lub modem, a nawet na jednym komputerze (ekran dzielony jest wtedy na pół) – wszystko to udostępnia Slipstream.









Spodobała mi się grafika generowana przez tę grę – lecz niestety, w pełni ocenić ją można dopiero na dość szybkich komputerach. Jeżeli jednak dysponujemy 486DX66 lub lepszym sprzętem, to powinien nas zachwycić szybki lot w wąskich kanionach. Obrazki, które znajdują się na tych stronach, nie oddają zresztą dobrze tego efektu – to trzeba zobaczyć w ruchu.

Muzyka niestety jest już gorsza, aczkolwiek da się jej słuchać, tak samo zresztą jak efektów dźwiękowych, z których najlepsze jest chyba wycie publiczności.

Slipstream daje niepowtarzalną okazję do wspaniałej zabawy. Nie zmarnujcie jej!

Gawron

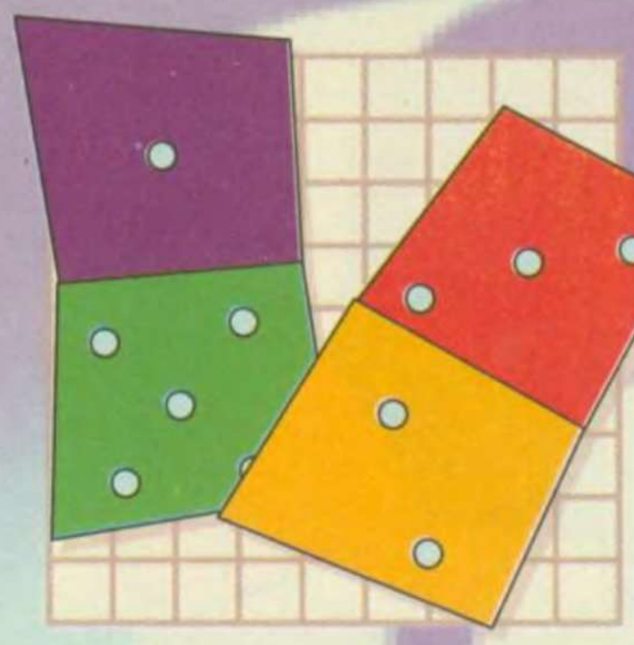
Wymagania sprzętowe: PC 386, 8 MB RAM.

Dystrybutor: IPS Computer Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66, 642-27-68, fax 642-27-69. Cena: ok. 100 zł.

SLIPSTREAM 5000

Gremlin 1995
Zręcznościowa
PC, PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	70%
Grywalność	90%
Pomysł	50%
Ogółem	85%



NBA LIVE '95

...DŁUGO CZEKALIŚMY NA TĘ CHWILĘ. PROSZĘ PAŃSTWA!!! NARESZCIE!!! WKRÓTCE ZACZNIE SIĘ TO WSPANIAŁE WIDOWISKO. JUŻ, JUŻ WYCHODZĄ NA PARKIET. SILNI, WYSOCY, GOTOWI ZMIAŻDŻYĆ PRZECIWNIKÓW. NASZE CHŁOPAKI, NASZE CHICAGO BULLS...

Liga NBA wkroczyła już do naszej kultury. Widowiskowe mecze, które możemy oglądać dzięki TV satelitarnej oraz częstym transmisjom w polskich stacjach sprawiają, że coraz większe rzesze młodych ludzi stają się zagorzałymi miłośnikami tej gry. Tak, jak kiedyś zbierali plakaty i wiadomości o zawodnikach piłki nożnej, tak teraz zbierają informacje o graczach z amerykańskiej zawodowej ligi koszykówki.

Gier sportowych, poruszających tę tematykę, nie ma zbyt wielu. Można je policzyć na palcach jednej ręki (drwala). W zakamarkach mojej pamięci tułają się dwa tytuły: One on One i Michael Jordan in Flight [było jeszcze NBA – Celtics vs Lakers, TV Sports Basketball i PC–Basket – wszystkie kiepskie i stare – Alx]. Twórcy gry NBA Live '95 starają się wypełnić tę poważną lukę na rynku.

Gra została stworzona przez programistów z Electronic Arts. Stanowi kolejną po NHL Hockey i FIFA Soccer grę sportową tej firmy. Podobieństwo do dwóch pozostałych tytułów jest uderzające – i pod względem dźwiękowym, i graficznym. Podobnie, jak we wcześniejszych produkcjach, tak samo i tutaj główny nacisk położono na widowiskowość i oprawę pełną fajerwerków. Efektowne przechwyty, rzuty do kosza itp. stanowią główne walory gry. Ponadto zawiera ona dokładne informacje o zawodnikach i zespołach ligi NBA z sezonu 1993–1994 – w sumie ponad 300 artystycznie opracowanych zdjęć w podwyższonej rozdzielczości.

Zanim rozpoczniesz przygotowania do właściwej zabawy, musisz się nieco pomęczyć z menu ustawienia gry (Setup). Możesz tu zmienić właściwie wszystko, od rodzaju rozgrywek (pojedynczy mecz, sezon lub Play Off) poprzez ustawienie poziomu trudności i długości trwania części meczu (kwart). Dodatkowo, zmianie mogą podlegać zasady gry. Tu również panuje pełna dowolność (aż do granic absurdu). Czy gra przy braku odgwizdywania fauli, błędów charakterystycznych dla koszykówki (kroki, przetrzymywanie piłki, wyjście piłki poza boisko) jest tak samo porywająca? Na to pytanie musisz sobie odpowiedzieć sam.

Wybieramy zespół

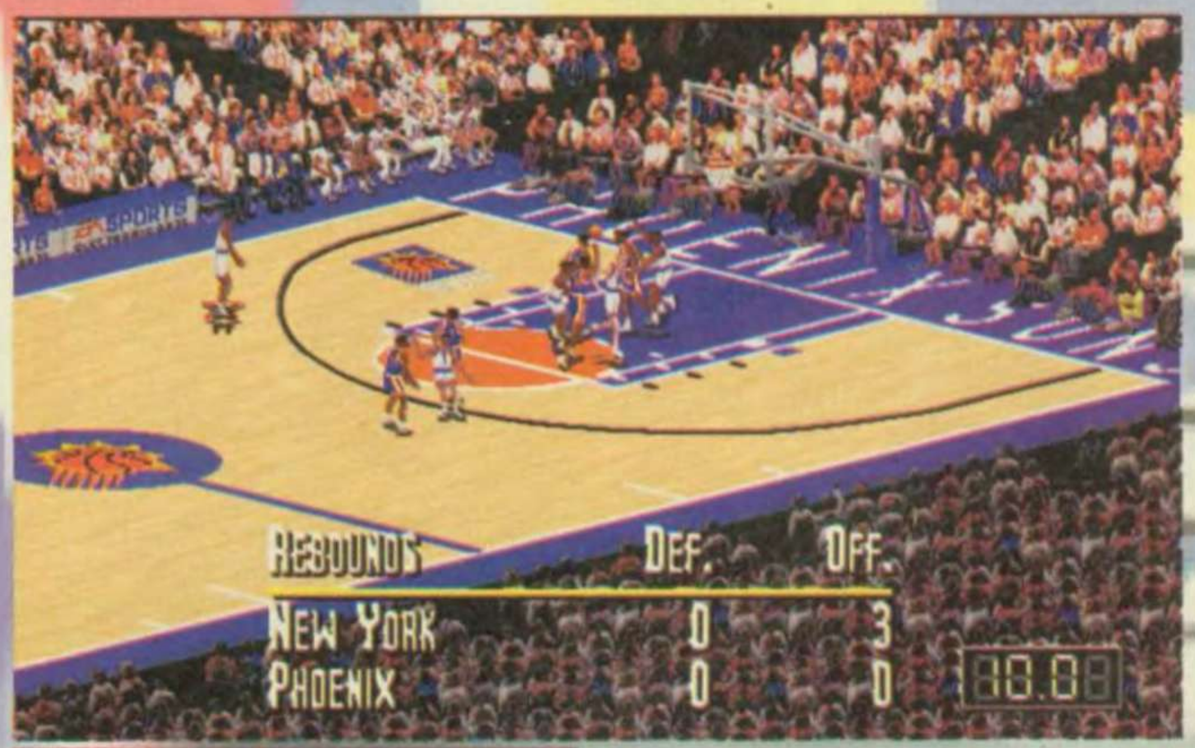
Możesz wybrać jeden z 27 zespołów ligi NBA (w rzeczywistym składzie), dwóch zespołów mistrzów (All-Star) lub czterech definiowanych przez gracza. Jednak to nie wszystko, istnieje bowiem możliwość dowolnej wymiany zawodników między poszczególnymi drużynami. Bardzo pomocna jest przy tym opcja porównywania (Compare). Po prostu porównujesz zawodnika zespołu, w barwach którego zamierzasz toczyć rozgrywki, z graczami innych drużyn. Jeżeli stwierdzisz, że któryś z nich posiada lepsze cechy niż Twój sportowiec, wymieniasz go (Trade). W ten sposób możesz ustalić nawet całkiem nowy skład drużyny.

Po ostatecznej decyzji, kto zagra w Twoim teamie, pora na wybór pierwszej piątki biorącej udział w meczu. Zrobisz to w menu zarządzania zespołem. Zadanie to polega na rozdziale ról między poszczególnych zawodników (który ma być środkowym, który skrzydłowym itd.). W dokonaniu tego wyboru pomogą Ci charakterystyki każdego z zawodników.

Celowo nie podaję proponowanych składów i wyboru piątek, gdyż możliwości jest tak wiele, że nie sposób znaleźć złoty środek. Zresztą, jestem zwolennikiem realizmu i najlepiej się czułem (psychicznie) grając standardowymi składami.

Strategia

Atak i obrona – to dwa główne elementy rozgrywek w koszykówce. Przy olbrzymim dynamizmie tej gry, przejście jednego w drugi zachodzi w sekundę. Od właściwego zaplanowania strategii ataku i obrony zależy więc Twój końcowy sukces.



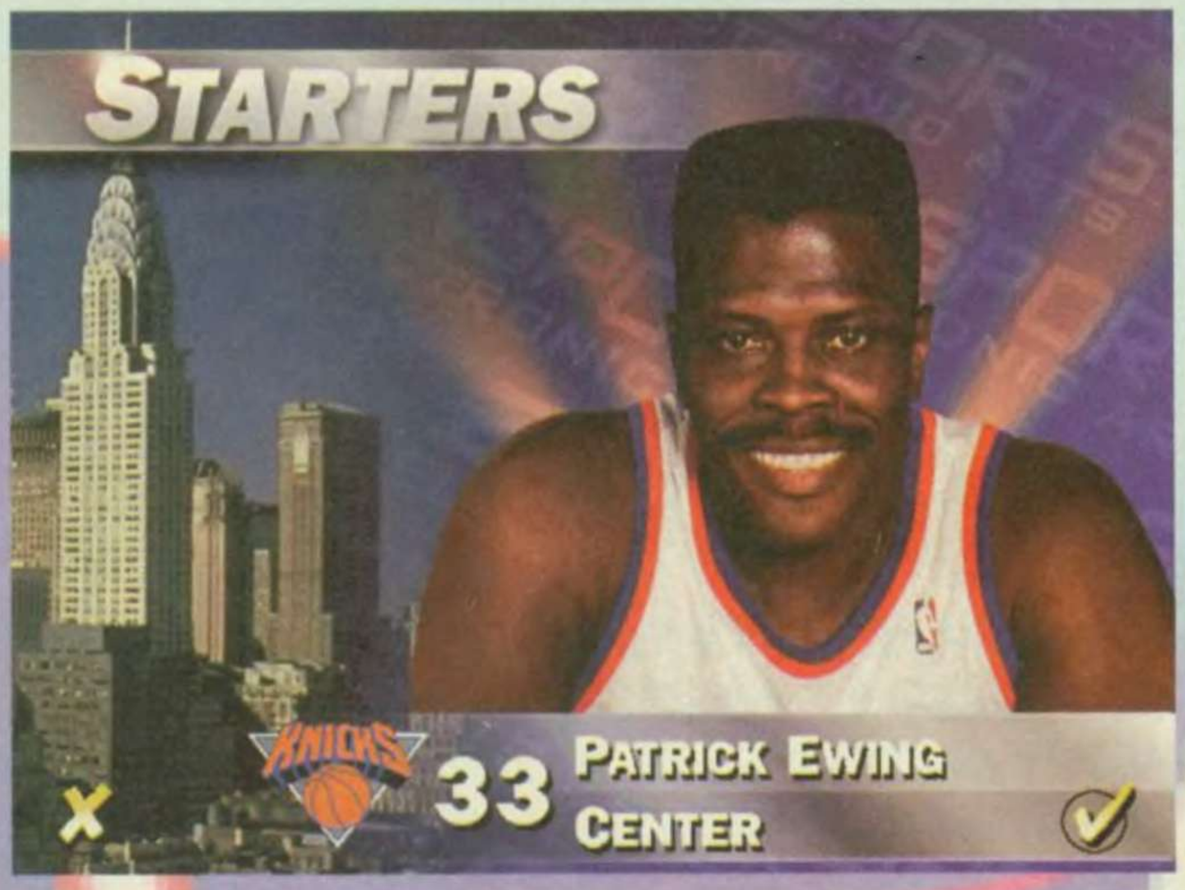






W grze NBA Live '95 przygotowano 7 gotowych ustawień ofensywnych i 4 defensywne – wszystkie bardzo dokładnie opisane w instrukcji obsługi. Oprócz tego przewidziano automatyczny wybór, w zależności od sytuacji na boisku.

Dobór strategii zależy od bardzo wielu czynników. Na część z nich masz większy wpływ (ustalenie składu drużyny), na inne mniejszy (sam przebieg meczu). I tak np., jeżeli dysponujesz wyso-

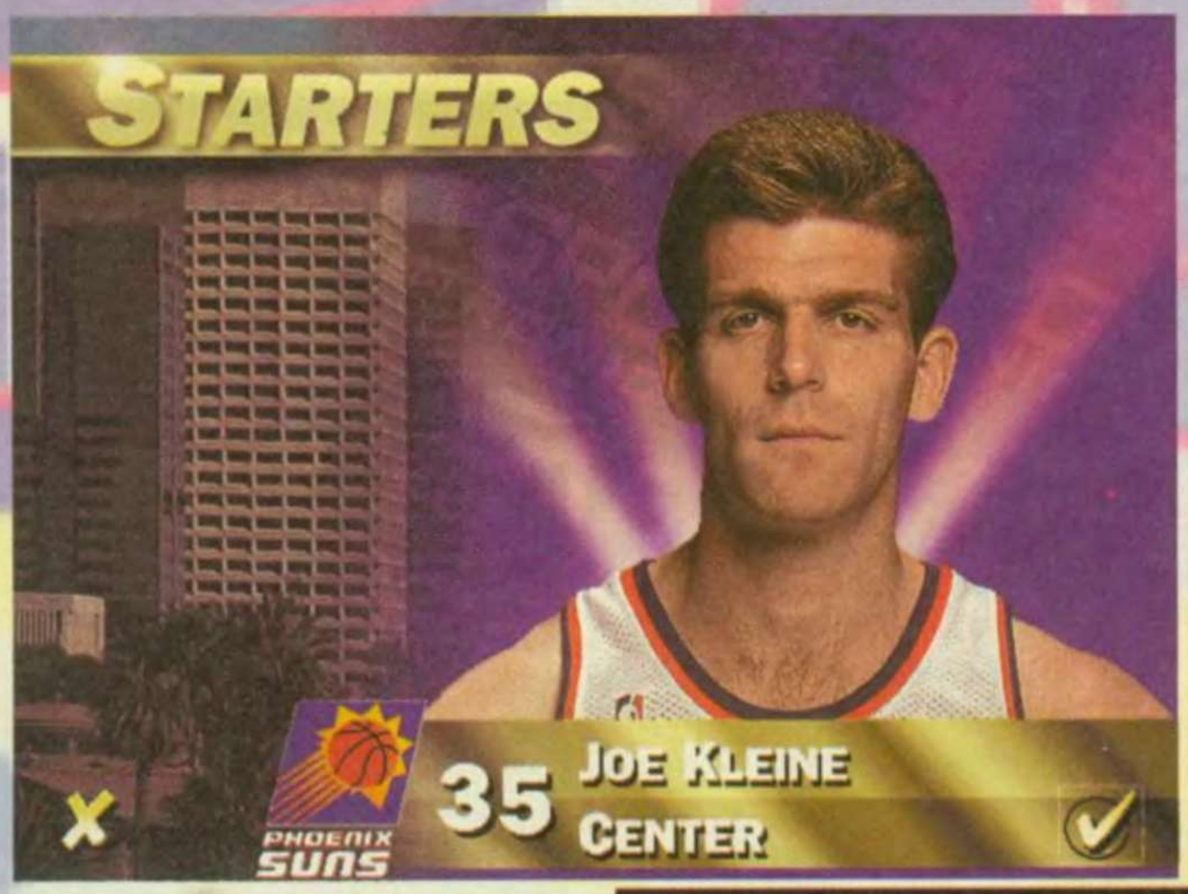


kimi zawodnikami dobre efekty osiągniesz stosując strategię trójkąta wewnętrznego: trzech niższych graczy rozbiega się w polu 3 sekund i stara uzyskać dobrą pozycję do rzutu, natomiast wysocy powinni znajdować się blisko kosza, żeby w razie nieudanego rzutu zebrać piłkę. Z kolei, mając celnie rzucających zawodników – możesz zwyciężyć w szybki sposób przy zastosowaniu strategii 3 punktów itd.

Broniąc się osiągniesz najlepsze efekty (a przynajmniej ja osiągnąłem) stosując obronę klasyczną – blokowanie przeciwnikowi dojścia do kosza przez krycie indywidualne (jak to brzmiiii) przy własnym koszu. Gdy przegrywasz i nie masz już nic do stracenia, zastosuj pressing na całym boisku.

Równie ważne jak zaplanowanie strategii gry jest ustawienie krycia zawodników. Wymaga to rozwagi. Moim najczęstszym błędem było niedostosowanie zawodnika do przeciwnika. Ustrzeżesz się tego, porównując (Compare) swoich zawodników z graczami drużyny przeciwnej. Musisz np. uważać, aby nie przydzielić karakana do krycia dryblasa, powolnego siłacza do małego i zwinnego chuderlaka itd.

Oczywiście, w trakcie gry możesz zmieniać zawodników, strategię czy krycie. Pamiętaj, że zmiany zawodnika możesz dokonać dopiero po zażądaniu czasu (znane z meczów koszykówki, prawda?). Istnieje tu pewne ograniczenie – masz limit 7 czasów (za każdy kolejny zostaniesz ukarany).



Sposób kierowania

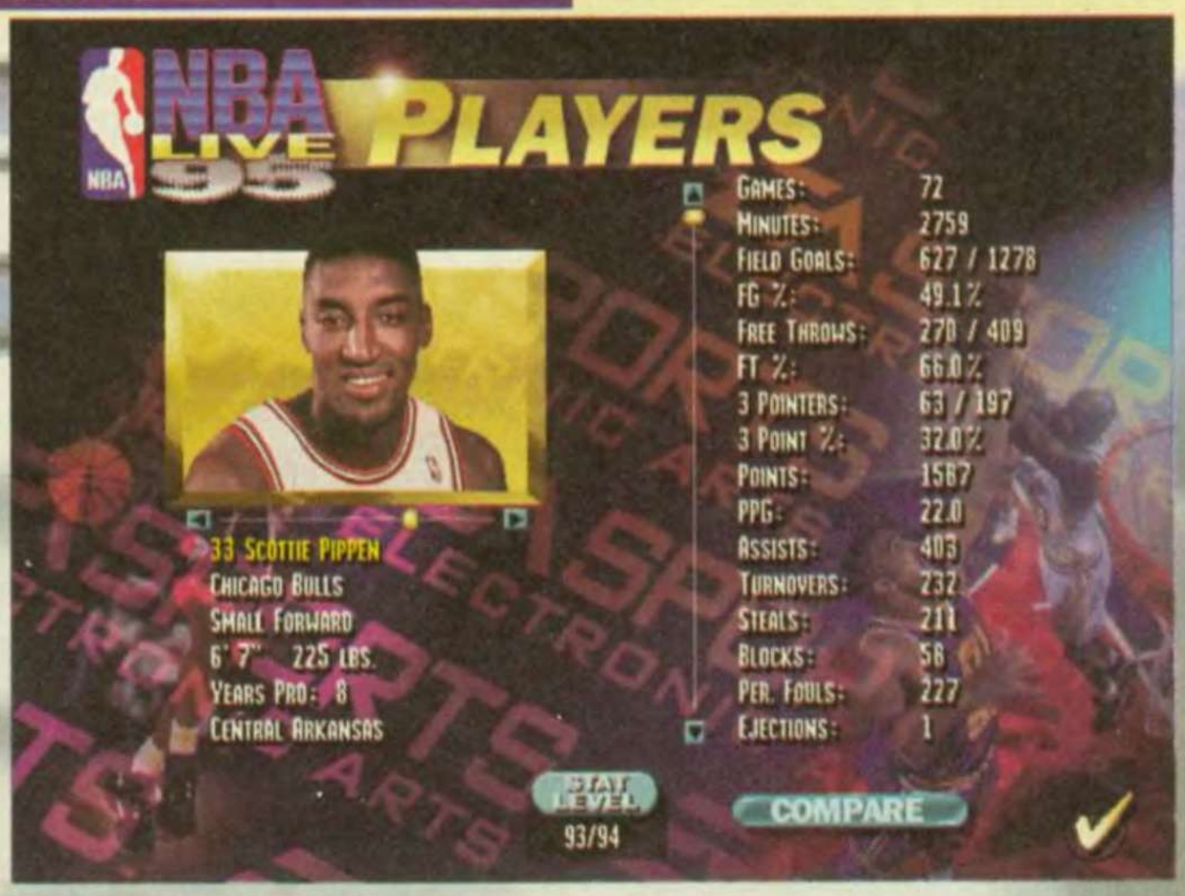
zawodnikami nie odbiega od tego, którego nauczono nas w FIFA SOCCER. Kto wcześniej grał w tę grę, nie będzie miał najmniejszych problemów z przystosowaniem się do klawiszologii i perspektywy, z jakiej oglądamy boisko. Pomyślano też o graczach nie mających joysticka. W NBA Live '95 można grać z żywym przeciwnikiem (dodano sterowanie myszą), czego brak było w FIFA.

Ocena

Trudno jednoznacznie ocenić grę NBA Live '95. Jest to trudne dlatego, że nie stanowi ona właściwie żadnego kroku naprzód. Grafika i pomysły zaczerpnięte są z wcześniejszych wytworów EA. Poza tym, mimo całej oprawy, statystyk, komentarzy itd. widać liczne niedociągnięcia. Brak możliwości wymyślenia własnej strategii ataku i obrony. Animacja, mimo że utrzymana w konwencji wcześniejszych gier, wydaje się bardziej toporna. Możliwość grania w podwyższonej rozdzielczości nie poprawia jakości widoku, a wręcz czyni go zupełnie nieczytelnym (widzisz całe boisko i zawodnicy mają minimalne rozmiary).

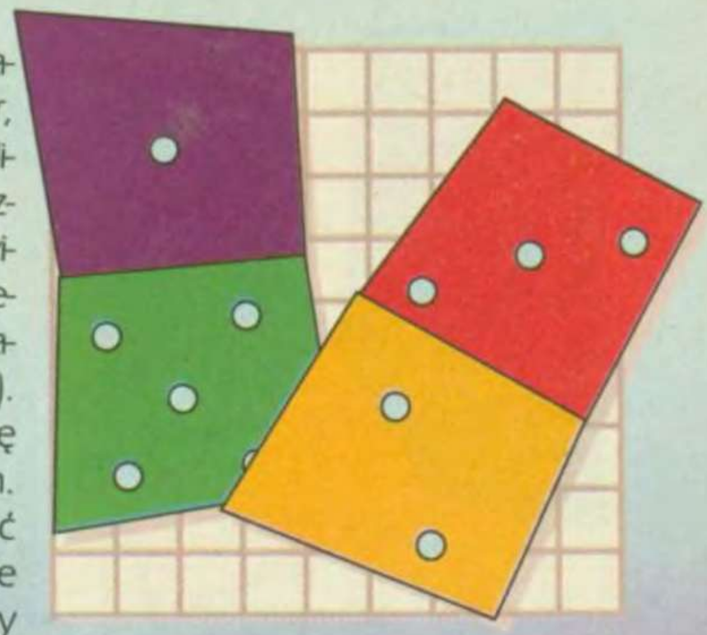
Fatalnie rozwiązano sprawę wykonywania rzutów osobistych. Zastosowana perspektywa, choć upiększa samą grę, zupełnie się nie nadaje do tego celu – a to, czy zawodnik trafi zależy od tego, jak uda Ci się ustawić piłkę na skali celownika. W tym wypadku autorzy powinni się jednak pokusić o widok z perspektywy rzucającego.

Poza tym gra nie wciąga tak bardzo, jak wcześniejsze sportowe produkcje EA. Ale być może jest to tylko moje subiektywne odczucie. Zresztą jak znam życie, NBA Live '95 znajdzie całe rzesze zwolenników, którzy czytając te słowa popukają się w czoło i powiedzą: a co ten nam tu...



Minimalne wymagania sprzętowe: PC 486SX, CD-ROM o podwójnej prędkości, 8 MB RAM, 3 MB miejsca na twardym dysku.

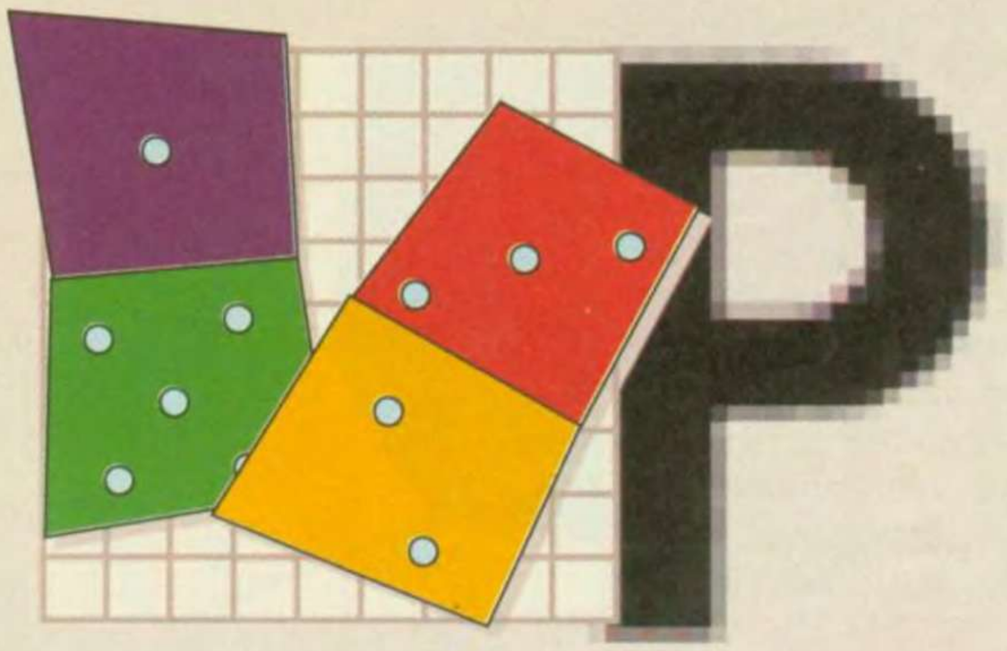
Darek Bujalski



Dystrybutor: IPS Computer Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3,
tel. 642-27-66, 642-27-68,
fax 642-27-69.
Cena: 85,40 zł.

NBA LIVE '95
Electronic Arts 1995
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	95%
Grywalność	75%
Pomysł	70%
Ogółem	75%



VIRT

O FIRMIE INTERPLAY SŁYSZAŁ CHYBA KAŻDY. PO PIERWSZYM, ZNAKOMITYM OKRESIE JEJ DZIAŁALNOŚCI NASTAŁA CISZA. CISZA PRZED BURZĄ, JAK SIĘ TERAZ OKAZUJE. KO-

Tak to już bywa w tym gatunku, że twórcy stawiają sobie za punkt honoru przydzielenie swemu produktowi patrona. Oczywiście, nie może nim być byle kto... Tym razem znaleziono aż dwóch jeleni (po raz pierwszy polifonia, koegzystencja i współżycie sławnych osób nad jedną grą), mianowicie Steve'a Davisa i Ronniego O'Sullivana.

Kimże oni są? Steve w wieku trzydziestu siedmiu lat zdobył, drobnostka, szósty tytuł Mistrza Świata w Snookerze. Obecnie jest numerem drugim na świecie. Natomiast Ronnie regularnie występuje w imprezie o nazwie European 9 Ball Pool Master (Mistrzostwa Europy w Dziewiątce). Na razie rankingi światowe stawiają go na IV miejscu, ale fachowcy twierdzą, że w najbliższym czasie zostanie mistrzem Snookera. Byłby to nie lada wyczyn, gdyż zdobyłby ten tytuł jako najmłodszy człowiek w historii – obecnie ma dziewiętnaście lat. Wielbiciele bilarda z pewnością znają buźki obu zawodników z telewizji satelitarnej.

Wymagania i możliwości

Te pierwsze są iście spartańskie. Virtual Pool zadowoli się zwykłym 386 jedynie z 2 MB RAM oraz kartą VGA. Jednak, aby gra w pełni rozwinęła skrzydła, trzeba oczywiście czegoś więcej. Każdy użytkownik mający kartę SVGA zgodną z normą VESA będzie mógł odpalić Virtual Pool z rozdzielczością 640x480, a szczęśliwi właściciele kart Diamond Viper P9000 – nawet w trybie 1024x768.

Oprawa dźwiękowa, choć mniej ważna, także jest dopracowana w najdrobniejszych szczegółach. Dźwięki uderzeń bili o bilę – to już standard, nie chodzi mi tu jednak o zdigitalizowane odgłosy walki i naszych zmagań, lecz o muzykę – w przygrywających tonach można znaleźć wiele znajomych, znakomitych motywów.

W dłuuugiej liście kart muzycznych, z jakimi współpracuje omawiana tu gra, znalazło się miejsce dla GUS MAX i Sound Blastera AWE 32. Inne urządzenia działające za pomocą syntezy dźwięku z tablic fal także nie pozostały zaniedbane: będą mogły emulować instrumenty MIDI za pomocą drivera do RAP–10. Pozostałe sterowniki obsługują głównie karty działające na podstawie syntezy FM.

Sama gra

wygląda niezwykle interesująco. Jak na multimedialny produkt przystało (mowa o wersji CD) nie zabrakło tu animacji, ilustracji, filmików i, ogólnie rzecz biorąc, niezbędnych (i zbędnych) wiadomości o bilardzie. Można oczywiście obejrzeć historię bilardu i poznać zasady rozmaitych typów gier.

W Virtual Pool przedstawione są cztery najpopularniejsze odmiany bilardu. Najprostsza jest dziewiątka, należy w kolejności wbijać bile do łuz – celem jest zmiecenie ze stołu w regulaminowy sposób bili z numerem 9. Dalej mamy ósemkę, prosty bilard i w końcu najbardziej skomplikowaną grę rotacyjną. W tym ostatnim przypadku określamy numer bili i mówimy jeszcze, do której łuzy ona wpadnie. Liczba na bili, usuniętej w ten sposób ze stołu, określa liczbę punktów zdobytych właśnie przez gracza.

Ważną rzeczą jest umiejętność kontrolowania sytuacji, jaką pozostawia się, w zależności od toku gry, sobie lub przeciwnikowi na stole po wykonaniu swego uderzenia. Należy starać się doprowadzić do tzw. snookera, czyli sytuacji, w której biała bila jest tak zasłonięta, że przeciwnik nie jest w stanie uderzyć bil, które powinien. To już jednak wyższa szkoła jazdy. Opanowanie do perfekcji tego tricku pozwala nam jednak wbić do łuz wszystkie bile ze stołu, pozbawiając przeciwnika szansy nawet na wydanie z siebie głosu.

W odpowiednim rozdziale multimedialnej księgi, oferowanej nam przez Virtual Pool, możemy oczywiście nauczyć się teorii i obejrzeć ją w praktyce. (Chociażby z tego powodu warto mieć ten krążek.) Ostatnim punktem programu są trwające sekundy tricki w wykonaniu instruktora – efekt jego żmudnej, wieloletniej pracy, wyglądający na tak prosty i łatwy do wykonania.

Gdy wreszcie zdecydujesz się

wypróbować własne siły

spotka Cię miła niespodzianka. Ujrzenie grafiki SVGA – to istny szok, gdy porównujesz grę z poprzednimi tego gatunku. Wszystkie elementy stołu widać z pełną wyrazistością. Numery na bilach nie są zamazane i z łatwością da się je odczytać. Bez problemów można nawet rozróżnić, w którą stronę bila nabrała rotacji. W sumie czyni to z Virtual Pool grę o klasę lepszą od jej poprzedniczek, oferujących tylko kiepściutką grafikę VGA. Dodać do tego jeszcze należy drobny szczegół, jakim jest renderowanie scen z prędkością 29 klatek/s.

Na tym nie kończy się lista głównych zalet, świadczących o dopracowaniu tego bilardu i wygodzie jego obsługi.

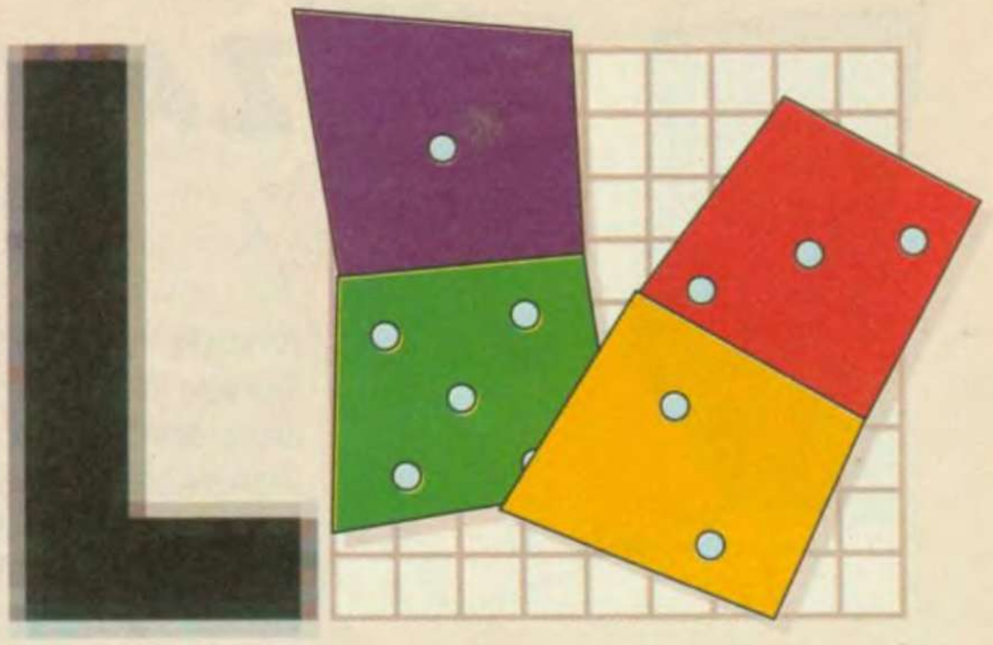
Otóż, doskonale zaprojektowano interfejs użytkownika. Wszelkich rotacji i przybliżeń możemy dokonać posługując się tylko myszą. W dodatku operacje te są







VIRTUAL POOL



NIEZWYKLE DOPRACOWANA, ŚWIETNA PRODUKCJA STWORZONA PRZEZ AUTORÓW DESCENTA – VIRTUAL POOL – TO BEZ WĄTPIENIA NAJLEPSZA GRA BILARDOWA NA ŚWIECIE.

niezwykle dokładne, co powoduje, że z niechęcią patrzymy na stare bilardy obsługiwane z klawiatury lub przyciskami naduszanymi kursorem myszy.

Sceneria gry – to nie tylko stół i bile. Widzimy także pokój, w którym gramy oraz kij bilardowy. Dzięki temu ostatniemu nie istnieje coś takiego, jak pasek przedstawiający siłę uderzenia. Wielkość postaci toru bili, w którą uderzamy oraz wszystkich tych, które w wyniku uderzenia zostaną poruszone. Tor każdej bili ma odpowiadający jej kolor i jest prowadzony do kilku odbić od band.

Z pewnością jednak najważniejszym elementem w grze tego typu jest sam poziom symulacji. Twórcy zapewniają, że zostały tu przeniesione wszelkie prawa fizyki, na czele z obliczaniem tarcia. Tak więc bile w tej grze mają obowiązek zachowywać się z niespotykanym dotąd realizmem. W prawdziwym bilardzie zawodowcy wykorzystują jeszcze do wykonywania swych tricków informację o kierunku włókien płótna wyścielającego stół, którego to efektu nie udało mi się stwierdzić w grze, lecz możliwe, że się mylę.

Koniec końców – sam Steve mówi, że odczucia związane z grą Virtual Pool przeszły jego najśmielsze oczekiwania. Ronnie natomiast stwierdza wprost, że ta gra potrafi Cię nauczyć, jaką rotację przybierze bila po danym uderzeniu. Swoją wypowiedź o tym produkcie kończy słowami, że Virtual Pool wraz z poświęcanym mu czasem nabiera uroku oraz, że wygląda realistycznie nawet dla profesjonalistów. Zgadzam się całkowicie z tą wypowiedzią, gdyż wraz z upływem wody w Wiśle gracz uczy się nowych tricków i, co za tym idzie, rozgrywka przebiega coraz lepiej i ciekawiej. A to daje sporą satysfakcję.

Wniosek z przytoczonych tu wypowiedzi nasuwa się sam. Kup tę grę i zagraj w nią z kolegą. Z pewnością będziesz miał z tego więcej korzyści niż grając na zdezelowanym sprzęcie, jaki oferuje obecnie większość barów. Za każdym razem będziesz miał do dyspozycji fabrycznie nowy ekwipunek, co zagwarantowane jest obecną techniką cyfrową. Na dłuższą metę zakup opłaci się także finansowo.

Na zakończenie

chciałbym stwierdzić, że nie ma co tej gry rekomendować. Ona sama krzyczy: „Bierz mnie!!!".

Bryś

Dystrybucja: CD Projekt,
ul. Marszałkowska 7/3,
00-626 Warszawa,
tel./fax (0-22) 25-07-03,
fax (0-2) 612-39-06.
Cena: 159 zł.

VIRTUAL POOL
Interplay 1995
Sportowa
PC, PC CD-ROM

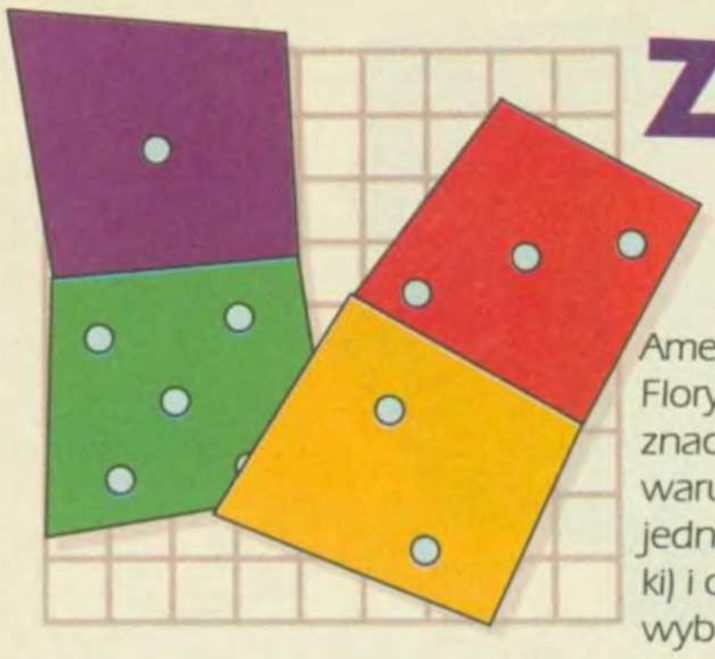
Grafika	95%
Dźwięk	85%
Grywalność	95%
Pomysł	95%
Ogółem	100%



tę oceniamy sami, zupełnie tak, jak w życiu, czyli poprzez mierzenie odległości kija od bili oraz poruszanie odpowiednio energicznie myszką, a właściwie kijem. Ten fakt może tłumaczyć użycie wyrazu virtual w tytule omawianej gry.

System pomocy wbudowany w grę Virtual Pool jest łatwo dostępny podczas rozgrywki. Prawym klawiszem myszki otwieramy menu, gdzie pokazujemy, jakiego rodzaju pomocy sobie życzymy. Może to być np. podpowiedź w





ZA ZIEMIĘ I PRAWA

TEN SAM KRAJ, TEN SAM BÓG, INNE MARZENIA

Może nie najnowszą, ale z całą pewnością najciekawszą [na Amigę, bo na PC pojawiła się ostatnio The Civil War — Alx] grą strategiczną dotyczącą konfliktu Północ–Południe jest The Blue & The Gray firmy Impressions. Pozwala ona zasiąść w fotelu któregoś z prezydentów — rebelianckiego Jeffersona Daviesa lub jankeskiego Abrahama Lincolna — i rozstrzygnąć wojnę na swoją korzyść.

Nie tracąc czasu na głupoty przejdźmy od razu do meritum.

Wojska

którymi możemy tępić przeciwnika dzielą się na trzy rodzaje: piechotę, kawalerię i artylerię. Poszczególne jednostki (dywizje) symbolizowane są przez żetony w dwóch kolorach — szarym i niebieskim. Na oddziałach piechoty umieszczony jest krzyżyk, na kawalerii poprzeczna kreska, a na artylerii kropka. Dosyć szeroki jest też asortyment broni, ale o tym później.

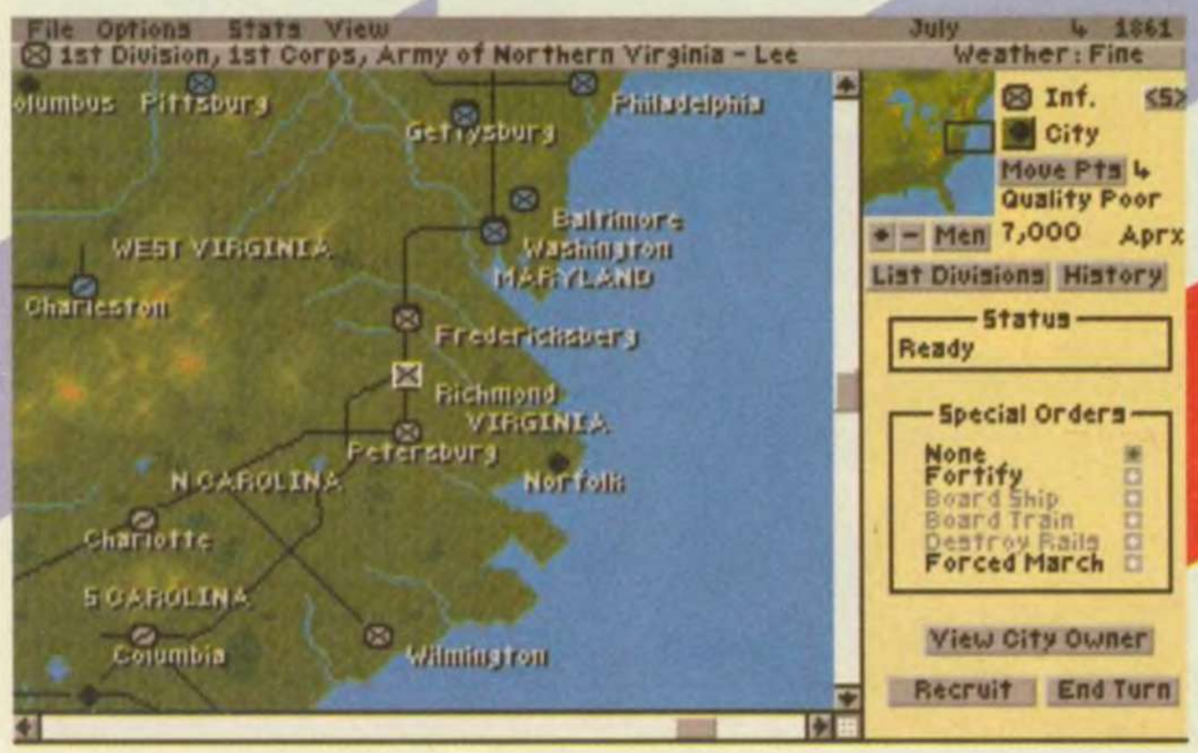
Ekran główny

w centralnej części zajęty jest przez wycinek mapy wschodniej Ameryki Północnej, od przylądka Floryda po jezioro Michigan. Zaznaczono ważniejsze miasta, warunki terenowe, tory kolejowe, jednostki specjalne (pociągi, statki) i oczywiście oddziały wojsk. Aby wybrać interesującą nas dywizję, należy kliknąć na niej prawym przyciskiem myszy — powinna pojawić się wokół niej biała obwódka. Z boku ekranu, u góry menu ukażą się informacje dotyczące tej jednostki: jej liczebność, jakość oraz liczba punktów ruchu. Pod tymi informacjami znajdziemy listę rozkazów specjalnych, takich jak fortyfikacja, zniszczenie torów, załadowanie się na pociąg etc. Pamiętaj, że każda taka czynność powoduje utratę cennych punktów ruchu oddziału!

Najwięcej takich punktów, bo aż 8, ma kawaleria, dzięki czemu nadaje się idealnie do dalekich wypadów w głąb terytorium wroga i zajmowania w ten sposób jego miast. Piechota i artyleria mają po 4 punkty, co pozwala na przejście w czasie jednej tury (7 dni wojny) dwóch pól na standardowym, „zielonym" terenie. Na terenach innego rodzaju poruszanie się jest utrudnione, np. przejście jednego pola lasu kosztuje 4 punkty. Aby przemieścić wyznaczoną dywizję, wystarczy kliknąć lewym przyciskiem myszy na polu docelowym.



Honor and glory have no power and worldly fame is a meadow flower



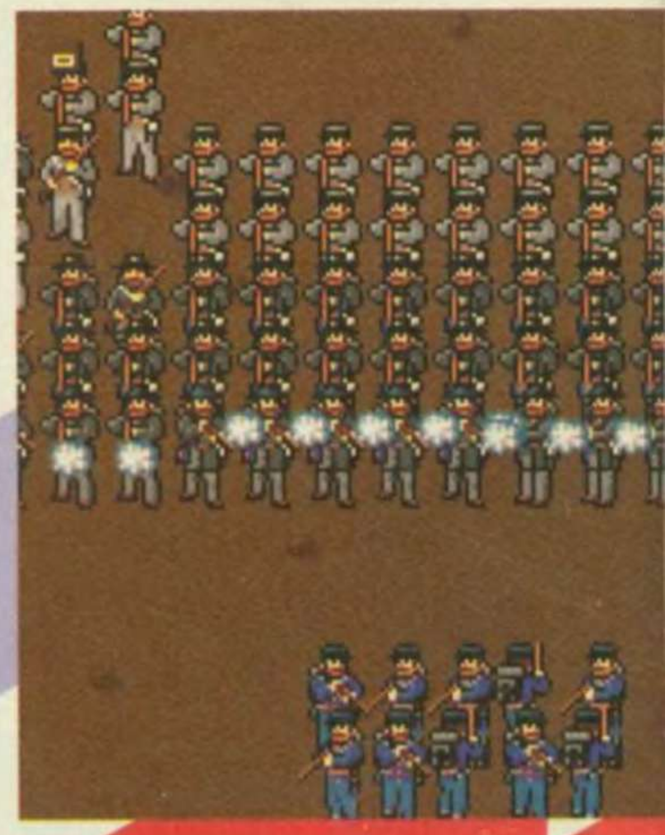
Rekrutacja

Do menu rekrutacji wchodzi się używając ikonki, znajdującej się w dolnej części menu głównego. Po jej wybraniu oczom naszym ukazuje się mapa Stanów, wraz z zaznaczonymi na niej miastami i ich przynależnością.

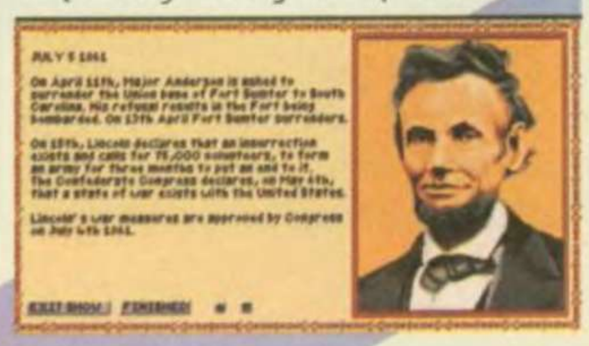
Obok znajduje się tzw. Victory Bar, czyli belka, pokazująca na czyją stronę przechyla się szala zwycięstwa. Pod nią mamy liczbę dostępnych rekrutów wraz z dwiema możliwościami ich wykorzystania: możemy uzupełnić nimi istniejące dywizje lub stworzyć nowe. W tym drugim przypadku ustalamy rodzaj wojsk, ich liczebność, przynależność do armii i miejsce wystawienia. Ponieważ tworzone na poczekaniu jednostki są bardzo słabe, warto rekrutów trochę podszkolić (rozwijane menu „Training").

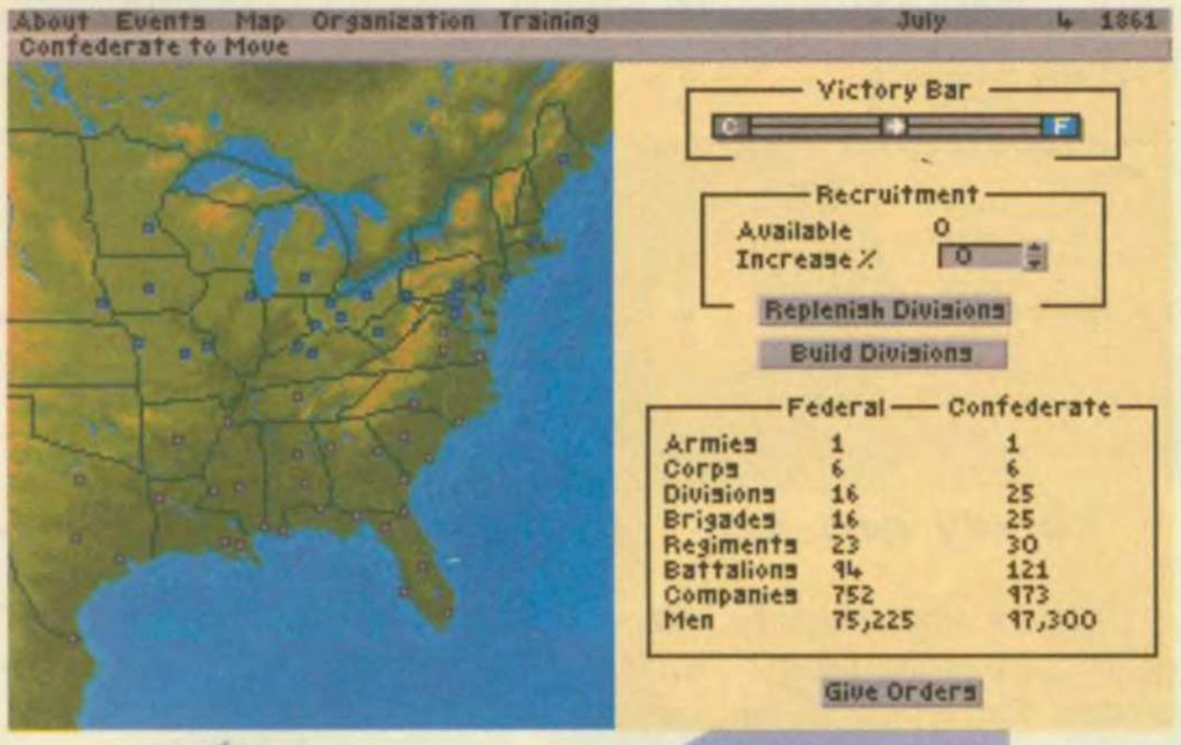
Bitwa

odbywa się w specjalnym systemie Micro Miniatures Battles. Zamiast całymi dywizjami, kierujemy w niej poszczególnymi kompaniami, symbolizowanymi przez animowanych żołnierzy. Łącząc je uzyskujemy grupy, będące w czasie bitwy podstawową jednostką operacyjną.



Pierwszą fazą bitwy jest „Setup", czyli możliwość połączenia żołnierzy w dowolne grupy i ustawienia ich według życzenia (czas jest wtedy zatrzymany). W rozwijanym menu „Options" dostępna jest opcja „Uniforms". Pozwala ona na zmianę umundurowania żołnierzy piechoty zgodnie z typem posiadanej broni. Na górze menu głównego znajduje się ikona „Group". Po jej wciśnięciu każdy żołnierz, na którego klikniemy, przyłączy się do wybranej klawiszami „+" i „-" grupy. U góry też znajdziemy informacje dotyczące wybranej kompanii, m.in.



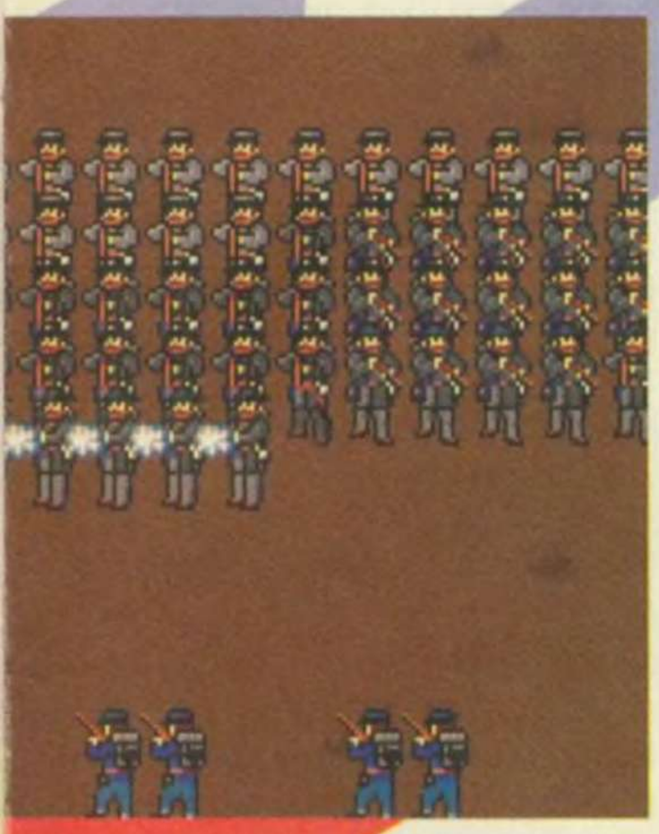


jej morale i jakość.

Poniżej, w menu głównym, mamy tabelkę „View", w której pod pojedynczymi literami znajdują się opcje ukazujące np. liczebność czy siłę ataku wszystkich kompanii znajdujących się na ekranie, także wrogich.

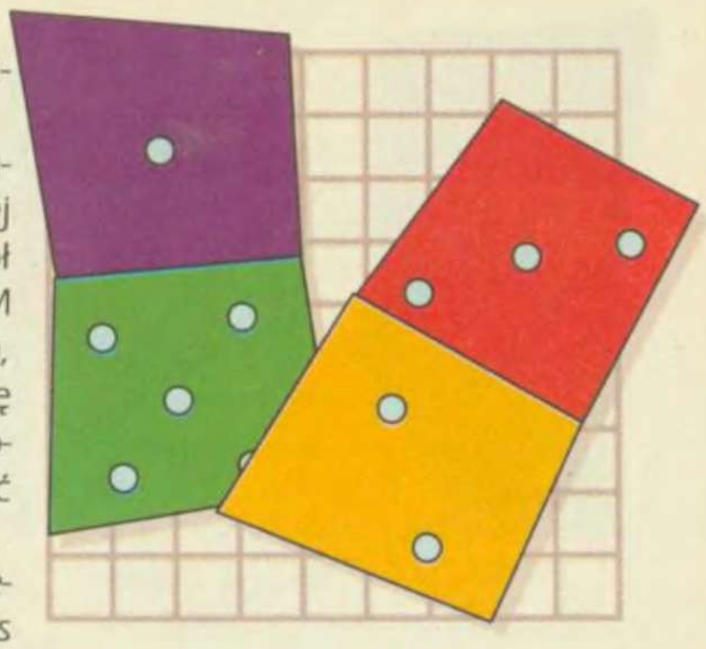
Obok, w tabelce „Ratings", zamieszczane są informacje o sile ogniowej oraz sile ataku i obrony wybranej jednostki. Menu „Orders" umożliwia wydawanie rozkazów dotyczących ataku ogniowego oraz walki wręcz, i jest, oględnie mówiąc, niezbyt przydatne, gdyż żołnierze i tak robią to, co do nich należy.

Jeszcze niżej mamy możliwość ustawienia odpowiedniego szyku oraz trybu, w jakim kierujemy naszym wojskiem. Jak już wspomnieliśmy, zazwyczaj używa się trybu „Group". „Single" służy głównie akcjom zaczepnym i przywoływaniu zagubionych żołnierzy, a „All" używa się tylko w wyjątkowych sytuacjach.



Aby ustawić gdzieś grupę należy kliknąć PPM na jednym z jej członków, aż pojawi się wokół niego biała obwódka. Teraz LPM pstrykamy na miejscu docelowym, a następnie wybieramy opcję „Move Pieces". Jeśli wszystko zrobiliśmy dobrze, powinniśmy ujrzeć grupę na nowej pozycji.

Gdy już zakończysz rozmieszczanie wojsk przed bitwą, czas wybrać ikonę „End Setup" i przejść do właściwej części zabawy, czyli rzeźni. Menu boczne pozostaje bez zmian, tylko na dole ekranu pojawiają się opcje „Play" i „Autoplay". Aby rozpocząć bitwę, należy wybrać tę pierwszą. Zniknie menu i cały ekran zajmie okno akcji, na którym obserwować można ruchy wojsk. Aby przerwać bitwę i przejść do menu wystarczy wcisnąć LPM. Rozkazy wydaje się w taki sam sposób, jak wcześniej w menu „Setup", lecz teraz wykonanie każdej czynności zabiera żołnierzom odpowiedni czas. Prawda, jakie proste?



Broń

Aby umiejętnie rozgrywać bitwy, musisz znać typy broni używanej przez różne rodzaje wojsk. Piechota używa trzech rodzajów broni palnej:

Muszkiet — strzelba ładowana przez lufę. Ma bardzo krótki zasięg (2 pola), więc zupełnie nie nadaje się do walki strzeleckiej.

Harpers Ferry — podstawowa broń piechoty. Niezły zasięg

Tło historyczne

Panuje powszechne przekonanie, że Wojna Secesyjna toczyła się o oswobodzenie murzyńskich niewolników. Nic bardziej błędnegol Rozporządzenie o uwłaszczeniu Abraham Lincoln wydał dopiero w trzecim roku wojny. Dopóki pieniądze z podatków nakładanych na południowe plantacje (które opierały swoją egzystencję na niewolniczej pracy) płynęły do budżetu w Waszyngtonie, ani Lincolnowi, ani żadnemu z jego poprzedników nie spieszno było do znoszenia niewolnictwa!
W rzeczywistości była to wojna o prawa stanów południowych, zagwarantowane w konstytucji, a nie przestrzegane przez Północ. Po tym, jak prezydentem został Jankes Lincoln, 11 południowych stanów zażądało wycofania wojsk Północy ze swojego terytorium i powołało do życia Skonfederowane Stany Ameryki.
12 kwietnia 1861r. ostrzelany został Fort Sumter w Południowej Karolinie, zajmowany przez wojska Unii, które odmówiły wycofania się. Któż by wtedy przypuszczał, że wojna tego dnia rozpoczęta trwać będzie pięć długich lat i pochłonie dziesiątki tysięcy ludzkich istnień...
Sam przebieg konfliktu został dokładnie przedstawiony w menu historycznym gry.

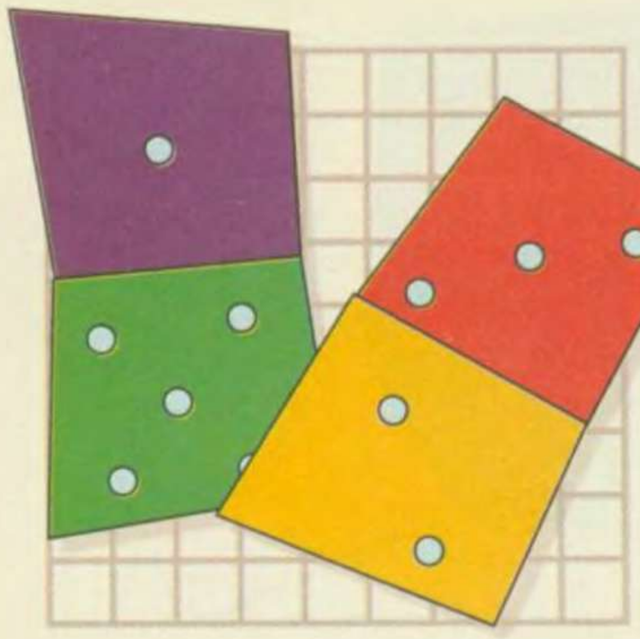


Po wielu latach dominacji wielkiego HITU - DOOMa na PC-ta również na AMIGę powstała gra dorównująca mu jakością grafiki, szybkością działania oraz niesamowitą wprost " grywalnością ". OTO nasz produkt: pierwszy na świecie amigowski odpowiednik DOOMa! - ale nie jego kopia.
Gra zrealizowana jest w klimacie grozy, śmierci i krwi. CYTADELA jest mrocznym i posępnym miejscem wszechświata. Dla odważnych spełniem siebie a dla słabych miejscem ich chrztu. Ponad 20 etapów piekła na najwyższym światowym poziomie graficznym i muzycznym. TA gra, zanim powstała stała się najlepsza. Dodatkową atrakcją jest intro - doskonały renderowany film...
CYTADELA - GRA NIE DLA CIEBIE...

wymagania:
dowolna Amiga 1MB
cena: 39.9 !
zawartość: 5 dysków

ARRAKIS SOFTWARE

80-853 Gdańsk
ul. Wały Jagiellońskie 1
(budynek Żaka)
tel. 058 31-41-15 w.33
fax 058 31-33-38 w.55





Taktyka bitewna

Komputer nie stosuje skomplikowanej taktyki, i zdaje się wprowadzać w życie maksymę kolegi J.T. Surówki: „Najlepszym atakiem jest obrona". W zasadzie za każdym razem robi dokładnie to samo, co jednak nie przeszkadza mu często przetrzepać nam skórę.

Jeśli szeregi komputera składają się tylko z kawalerii, a my mamy do dyspozycji piechotę, to radzimy poczekać, aż przeciwnik uformuje linię gdzieś w połowie planszy, a następnie przybliżyć do niej ustawioną w podwójnej linii piechotę, wyposażoną w Springfieldy i Harpers Ferry i... wystrzelać nieruchomą konnicę! W ten sposób można zakończyć potyczkę bez strat własnych.

Artylerię, która może być groźną bronią — szczególnie w rękach przeciwnika — też stosunkowo łatwo zniszczyć. Jeśli tylko w pobliżu baterii nie ma zbyt wielu innych żołnierzy, wysyłamy grupkę złożoną z trzech-czterech kompanii kawalerii, którą zaraz po wykonaniu zadania odwołujemy.

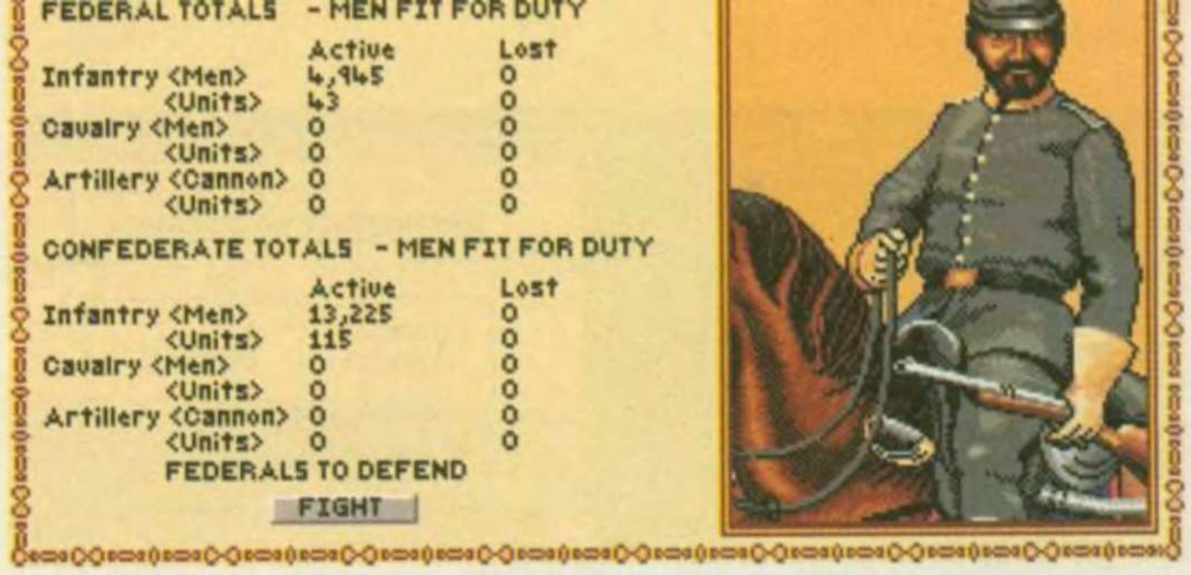
W walce z piechotą i wojskami mieszanymi nie ma jednej stuprocentowo pewnej taktyki, ale skuteczne bywają wszelkie manewry okrążające i ataki kawalerii wsparte ostrzałem artyleryjskim.

Wręcz zakazane jest używanie opcji „Autoplay"! Komputer podlicza straty w nieuczciwy, nieobiektywny, niesprawiedliwy itp. sposób (4 pola) czyni ją dosyć skuteczną.

Springfield — broń nad broniami. Wspaniały zasięg (5 pól). Opłaca się tworzyć grupy składające się tylko z jej posiadaczy — takie secesyjne Delta Force.

Niestety, siła ognia, ataku i obrony (przy użyciu bagnetu) jest stała — niezależna od typu broni.

Kawaleria wyposażona jest w dobre szable (atak 3) i dwa rodzaje broni palnej — kolty i karabiny Enfield, zaś artyleria dysponuje trzema rodzajami dział, ale różnice między nimi są tak małe, że nie trzeba ich opisywać.



Porady gen. Lee

I co, chciałbyś przyłożyć przeklętym jankeskim psom? Proszę bardzo! Pamiętaj, że nie masz chwili do stracenia! Już w pierwszym miesiącu musisz zająć Waszyngton, Baltimore i Charleston, a następnie umocnić się w tych miastach. Jankesi otrzymują co miesiąc dwa razy większą liczbę rekrutów niż Ty, więc musisz się spieszyć. Następnie uformuj dwie, trzy armie składające się z ok. 20 tys. ludzi, i ruszaj na wroga. Przez cały czas wysyłaj też dywizje kawalerii na jego tyły i zajmuj miasta.

Porady gen. Granta

Chcesz uspokoić rebelianckich pachołków?! Nic prostszego! Jako dowódca pół-nocników (drodzy Jankesi, wybaczcie nam tę złośliwość!) musisz przede wszystkim umocnić się w Waszyngtonie i Charlestonie. Po odparciu ewentualnych konfederackich ataków poczekaj dwa miesiące, i z nowymi dywizjami ruszaj na Richmond i Nashville. Jeśli zajmiesz te miasta, to wygraną masz jak w polskim banku — czyli prawie, prawie...

Wady i zalety

Niestety, B&G nie jest grą pozbawioną wad, a właściwie ma ich całe mnóstwo, co może zniechęcić mniej cierpliwych graczy.

Oprawa (w wersji amigowej, w oparciu o którą powstał opis) pozostawia wiele do życzenia. Dźwięk słabiutki, jak zwykle w produktach Impressions, a i grafika mogłaby być lepsza. Szczególnie nędzna jest animacja podczas bitew — oczopląs gwarantowany!

Mamy też sporo zastrzeżeń merytorycznych. Zdecydowanie zbyt słaba jest w grze artyleria — można strzelać i strzelać bez efektu. Także walka ogniowa pomiędzy oddziałami piechoty była w rzeczywistości skuteczniejsza. Komputer przerywa walkę o wiele za wcześnie, wystarczy stracić 5 – 10% żołnierzy! Walka powinna trwać do wycofania się którejś ze stron. Jeśli atakujesz jednostkę wroga, to do bitwy mogą się przyłączać wszystkie przyległe do niej Twoje jednostki, ale jeśli wygrasz, to miejsce wrogiej dywizji zajmuje tylko dywizja atakująca jako pierwsza. Przykłady niedoróbek można by mnożyć.

Na szczęście gra ma też wiele zalet, do których należą m.in. bogata baza danych o wydarzeniach Wojny Secesyjnej, opcja „wojennej zawieruchy" czyniąca jednostki przeciwnika niewidzialnymi, a przede wszystkim dosyć wysoka grywalność.

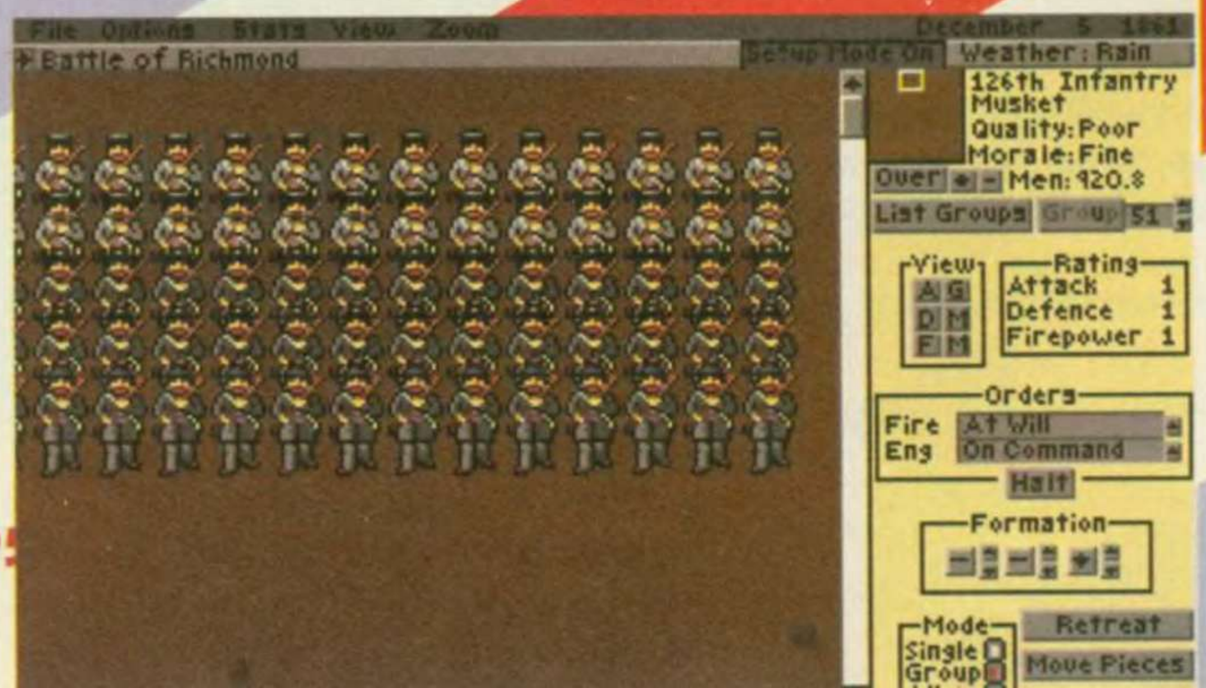
Miłego i skutecznego tępienia Jankesów życzą dwaj starzy południowcy

Jakub T. Janicki
& Jakub T. Surówka

Honor and glory have no power to make us live longer, and worldly fame is a meadow flower

THE BLUE & THE GRAY
Impressions 1993
Strategiczna
Amiga, PC

Grafika	75%
Dźwięk	60%
Grywalność	75%
Pomysł	85%
Ogółem	75%



tete

TIPS & TRICKS

Wnioski i interpelacje

Kolektyw w składzie: don Pedro – przewodniczący, don Pedro – sekretarz i don Pedro – członek rzeczywisty (fuj!) postanowił po zażartej dyskusji poświęcać w TeTe więcej miejsca solucjom. W tym miesiącu dokończenie rozwiązania gry Discworld oraz pełne opisy przejścia gier Ecstatica, Flight of the Amazon Queen i Lost Eden. Jest dobrze, a w następnym numerze będzie jeszcze lepiej.

Jak zwykle Marcin Wichary uczy Was jak stać się komputerowym hackerem, inne kluby też trwają (zobaczymy do kiedy). Serdecznie namawiam Was, aby z klubami korespondować – Kurier Cywilizacyjny jest na wylocie przez Wasze godne potępienia lenistwo epistolograficzne. Z innymi może być tak samo.

Zmagania w konkursie Supertete zbliżają się do chwalebnego końca – jeszcze tylko trzy miesiące. Korzystajcie z okazji zawalczenia o 10 milionów złotych. Starych, bo nagrody w wysokości 10 milionów nowych złotych będą, kiedy nakład Gamblera przekroczy miliard egzemplarzy. Więc jeszcze trochę pracy przed nami. Ale już jesteśmy blisko. I tym optymistycznym akcentem kończę. Do poczytania za miesiąc.

P.S. From sponsors to all: souvenirs dostajom następujące meny – **Szymon Mierzyński**, **Tomasz Woliński**, **Łukasz Waszkiewicz**. Fałszywka was a game Cricket Paradise. Nagrody will send you IPS Computer Group. IPS rulez! Answers przyszło 113, w tym 35 dobrych i 78 bad (laaamerzy!). Price pieniężna jest divided na dwa men. **Tomasz Zaniewski** i **Grzegorz Morgiel** dostajom po one million zlotys.

Czołówka konkursu Supertete:

1. **Tomasz Jurgielewicz** (Konin) – 52 pkt.
2. **Paweł Łysik** (Józefów) – 36 pkt.
3. **Grzegorz Morgiel** (Oleśnica) – 35 pkt.
4. **Tomasz Zaniewski** (Krosno) – 34 pkt.
5. **Fanti** (Katowice) – 31,5 pkt.

don Pedro (z K.D.)

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

indeks

SOLUCJE

DISCWORLD – cz. 2 (PC CD-ROM) 36
ECSTATICA (PC) 36
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN (PC) 36
LOST EDEN (PC CD-ROM) 37

KLUBY

DISKEDITOR DREAM TEAM 38
CANNON FODDER 2 (AMIGA) 39
D-GENERATION (AMIGA) 39
LEGACY (PC) 39
MASTER OF ORION (PC) 39
REUNION (PC) 40
SENSIBLE WORLD OF SOCCER (AMIGA) 40
SETTLERS (PC) 40
SHADOWLANDS (PC) 40
TIE FIGHTER (PC) 40
KMF FRONTIER KLUB 41
KURIER CYWILIZACYJNY 42
GILDIA RPG 42
CLUB SIMULATOR 43
1869 (AMIGA) 43
AARGH (PC) 43
AFTERBURNER (PC) 43
ARENA: THE ELDER SCROLLS (PC) 43
AWESOME (AMIGA) 43
BASE JUMPERS (AMIGA) 44
BACK TO THE FUTURE 2 (AMIGA) 44
BEER (PC) 44
BIOMENACE (PC) 44
BLAKE STONE 2.0 (PC) 44
BLOOD & FIRE (PC) 44
BUBBLE GUN (AMIGA) 44
CANNON FODDER (PC) 44
CHUCK ROCK (AMIGA) 44
COMMANCHE: MAXIMUM OVERKILL (PC) 44
CONTINENTAL CIRCUS (PC) 44
COSMO'S COMIC ADVENTURE (PC) 44
CRYSTAL KINGDOM DIZZY (AMIGA) 44
CYTRON (AMIGA) 44
DATA STORM (PC) 44
DAVE (PC) 44
DAYS OF THUNDER (AMIGA) . 45
DOCTOR WHO (PC) 45
DOOFUS (PC) 45
DUNGEON MASTER (AMIGA, PC) 45
ELF (AMIGA, PC) 45
FAERIE (AMIGA) 45
FALCON (PC) 45
FAT MAN (AMIGA) 45
FEARS (AMIGA) 45
FLY HARDER (CD32) 45
F-29 RETALIATOR (AMIGA) 45
HALLOWEEN HARRY (PC) 45
HAND OF FATE (PC) 45
HEARTLIGHT (PC) 45
HERETIC (PC) 45
HIGHWAY HUNTER (PC) 45
HOCUS POCUS (PC) 45
IMPACT (AMIGA) 45
IRONMAN SUPER OFF-ROAD (PC) 45
JAGUAR XJ220 (AMIGA) 46
JAMMIT (PC) 46
JAZZ JACKRABBIT (PC) 46
KLAX (AMIGA) 46
LAST NINJA 3 (AMIGA) 46
LION (PC) 46
MAD DOG II (PC CD-ROM) 46
MAGIC CARPET (PC) 46
MASTER OF ORION (PC) 46
MASTER OF MAGIC (PC) 46
MC DONALD'S LAND (AMIGA) 46
METAL MASTERS (AMIGA) 46
MORTAL KOMBAT 2 (PC) 46
MOTORHEAD (AMIGA) 46
MUTANT ZONE (PC) 46
NEVER MIND (AMIGA) 46
NICKI (PC) 49
NIGHT BREED (AMIGA) 49
NINJA WARRIORS (PC) 49
NOVASTORM (PC) 49
OUTPOST (PC CD-ROM) 49
PAGANITZU (PC) 49
PANZA KICK BOXING (PC) 49
PIPELINE (PC) 49
QUARANTINE (PC) 49
RAINBOW ISLANDS (AMIGA) .. 49
REBEL ASSAULT (PC) 49
REX NEBULAR (PC) 49
SECRET OF MONKEY ISLAND (PC) 49
SIERRA SOCCER (AMIGA) 49
SINDBAD AND THE THRONE OF THE FALCON (PC) 49
SOLAR WINDS (PC) 50
SPELLBOUND (AMIGA) 50
SPRING TIME (AMIGA) 50
SUMMONING (PC) 50
STORMTROOPER (AMIGA) 50
STREET ROD 2 (PC) 50
SYSTEM SHOCK (PC) 50
TARGHAN (PC) 50
THEME PARK (PC) 50
THUNDERCATS (PC) 50
TRANSPLANT (AMIGA) 50
UNTOUCHABLES (AMIGA) 50
VIKING CHILD (PC) 50
VIVI (PC) 50
WARCRAFT (PC) 50
YOUNG GUNS (PC) 50

DISCWORLD - cz. 2 (PC CD-ROM)

Dokończenie solucji z numeru poprzedniego.

Po podmienieniu książek złodziejowi powinieneś się udać na spotkanie tajnego bractwa i zobaczyć, co się stanie. Następnie idź do handlarza i kup torbę pijawek, weź jajko i węża. Węża posyp krochmalem i zanurz w nawozie. Będzie teraz wyglądać jak kij, więc możesz znowu dokonać podmianki i podłożyć go staremu czarodziejowi (temu, co siedzi w fotelu) zamiast kija od szczotki. Kijem od szczotki przedłuż siatkę na motyle. Od fryzjera weź książkę i sekator. Strażników przejdziesz, dając im papier od psychoanalityka, a potem pijawki. Szkieletowi w lochu zabierz kość, a z wanny w pałacu szczotkę. Teraz idź do alchemika, pogadaj z nim i zabierz jego aparat. Następnie skieruj się do Shades i z szopy zabierz nóż (jest w torbie). Łyżką (jest w Uniwersytecie) zdrap sadzę, potem w inwentarzu rozsypie się w pył. Z pokoju Arcymaga zabierz kapelusz i na Krawędzi Świata połóż go na podpórce.

Teraz idź do Rozbitego Dzbana. Zamów zielone wino u barmana, a dostaniesz robaka. Z siedziby Bractwa weź ciasto. Zejdź do lochu, przywiąż robaka do linki i połóż obok dziury. Z dziury wyjdzie szczur i złapie się na przynętę. Szczur tak naprawdę jest diabełkiem. Wsadź go do kamery. Ze sklepu z zabawkami zabierz klej i posmaruj nim kość zabraną kościotrupowi. Dając kość psu, zatkasz mu pysk i będziesz mógł pogadać z marynarzem. Z gospody przynieś mu drinka.

Gabinet psychiatryczny zmienił się w międzyczasie w agencję aktorską. Pokaż książkę (tę, którą zabrałeś od fryzjera) aktorce, a dostaniesz autograf. Teraz wyjdź z miasta i idź do lasu. Ze studni nabierz wody, a potem odkręć korbę śrubokrętem. Idź znowu do knajpy i wodę wzbogać mydełkiem. Następnie skieruj się do stajni i w stojącym tam powozie umyj zderzak szczotką (wodą z mydłem). W ten sposób odczytasz adres i numer.

Od rybaka zabierz obrazek ośmiornicy i idź do domu, którego adres odczytałeś na powozie. Stuknij w drzwi, a potem przejdź na tyły domu. Zabierz smycz, gwóźdź i wiązankę. Teraz skieruj się do chaty wiedźmy; pod stosem wełny znajdziesz przejście. Załóż owcy wiązankę, zabierz młotek, zrób zdjęcie i opraw je w ramę od obrazu ośmiornicy.

Teraz idź na ulicę, znowu wykorzystaj „skaczącą płytę" i nożem odetnij chustkę przy drabinie. Ninji, którego znajdziesz na dole, podaj numer powozu odczytany ze zderzaka. Kiedy będziesz przy dybach (tam, gdzie przedtem rzucałeś pomidorami w poborcę podatków) zobaczysz w nich osła. Obetnij mu ogon sekatorem, a potem pogadaj znowu z marynarzem. Dostaniesz od niego gwizdek i możesz już iść do Krawędzi Świata. Zagwiżdż w gwizdek, a przyleci do ciebie papuga. Rzuć w nią dynamitem i siatką na motyle wyjmij z wody. Kiedy oddasz ją właścicielowi wróć znowu na Krawędź Świata, wyciągnij linę z kapelusza i spuść się na dół, na grzbiet żółwia (który nosi na sobie cały świat). Znajdziesz tam gwizdek, oddaj go marynarzowi. Dowiesz się od niego, kto robi tatuaże. Idź więc do fryzjera, potem do ulicznika i poproś, aby Ci dał kalkomanię. Wdrap się następnie na wieżę i użyj tam gumowego paska na końcu flagowego masztu.

Teraz porozmawiaj z Amazonką i zejdź do lochów. Pokręć korbą przy jednym z łoży tortur i zabierz miecz. Teraz - do Uniwersytetu, zabierz z półki księgę. Idź do wiedźmy i obejrzyj napoje w jej chacie. Porozmawiaj o nich, a kiedy wiedźma zażąda pocałunku - zjedz ciastko. Teraz możesz zabrać eliksir. Idź do karczmy, w belkę wbij gwóźdź i zawieś na nim zdjęcie, które zrobiłeś owcy. Pogadaj z facetem i wlej mu do drinka eliksir prawdomówności. Powie Ci, gdzie jest przepaść.

Nad przepaścią wisi most, rozłóż na nim dywan. Załóż bagażowi smycz, a Rincewindowi przewiąż oczy przepaską (na wieszaku). Weź piasek i podłóż go zamiast amuletu. Rozmawiając ze strażnikami dowiesz się, gdzie leżą kopalnie krasnoludów. Krasnolud zreperuje miecz, jeżeli przyniesiesz mu winko. Idź do knajpy i pogadaj z barmanem. Barman powie, iż ma kłopoty z lisami mieszkającymi w piwnicy. Odkręć śrubokrętem drzwi i porozmawiaj ze Strachem. Kiedy wejdzie on do knajpy, zabierz wino jagodowe do kufla, który dostałeś od barmana. Nie dawaj wina kufrowi, bo się bezczelnie upije, tylko wsadź je do inwentarza Rincewinda. Teraz masz już naprawiony miecz więc idź do smoka.

Na kamieniu leży pończocha, wyciągnij z niej klucz i idź do domu, którego adres był na zderzaku powozu. Otwórz drzwi do komórki. Zabierz smoka Mambo i nafaszeruj go dynamitem, maścią z kotła wiedźmy, węglem z paleniska (w kopalni krasnoludów) i laską zapalonego dynamitu. W czasie pojedynku rzuć w smoka ciastkiem. Smoki sobie polecą i miasto będzie znów bezpieczne.

Jacek Piekara

ECSTATICA (PC)

1. Znajdź domek, w którym jest miecz.

2. Zaopiekuj się zaatakowanym winiarzem. Posłuchaj, co ma do powiedzenia.

3. Pójdź do pijącego miśka i załatw go (kominek może być pomocny). Potem wejdź po schodach na górę, przeczytaj pamiętnik czarodziejki i obejrzyj przepis na zmniejszanie.

4. Znajdź pluszowego misia i oddaj go dziewczynce w stajni. Później idź za nią tak daleko, jak tylko się da.

5. Weź Biblię z kościoła i udaj się do zakonu za miastem. Pogadaj z mnichami.

6. U alchemiczki przygotuj wywar w kociołku (składniki znajdziesz: na drodze do klasztoru, na półce w składzie wina i pod wisielcem w kościele). Po wypiciu go, zmienisz się w wiewiórkę.

7. Jako gryzoń pobiegnij do dziury, w którą nie mogłeś się wcześniej zmieścić. Po drodze unikaj węży.

8. Posłuchaj okrzyków rycerza i gwizdnij mu miecz. Zanieś go do jeziora (musisz wejść na kamień).

9. Znajdź swój stary miecz (będzie tam, gdzie zmieniłeś się w wiewiórkę).

10. Wejdź do zamku maga tylnym wejściem i pogadaj z nim.

11. W wieży otrzymasz formułę czaru (składniki znajdziesz bez problemu). Podziemia staną przed Tobą otworem.

12. Schodami po prawej stronie zejdź w dół. Na dole załóż zbroję i weź księgę czarów.

13. Zejdź jeszcze niżej i załatw swojego brata. Idąc dalej, spotkasz pozostałości po władcy tej krainy, który każe Ci szukać świętej relikwii.

14. Wróć na górę. W zaklętym kręgu użyj księgi czarów.

15. W klasztorze wykończ mnichów i zabierz im relikwię. Wydostań się stamtąd tajnym przejściem z biblioteki.

16. Ponownie odwiedź zaklęty krąg. Tam weź w rękę księgę czarów, która stanie się świętą księgą czarów.

17. Wróć do wieży w zamku maga. Jest tam nowe przejście, którym dostaniesz się do piekła. Tam spotkasz głównego mąciciela, Demona, który przedstawi Ci swoją ofertę. Oczywiście odmówisz, załatwisz go i skończysz grę.

Tomasz Zaniewski

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN (PC)

1. Hotel

Podnieś z ziemi dwa kawałki materiału i zwiąż je. Utworzony w ten sposób sznur przywiąż do kaloryfera. Pociągnij za linkę przy oknie i weź leżącą na stole perukę. Zejdź po sznurze z prześcieradeł na dół. Przesuń drabinę stojącą koło regału i weź łom oraz sztuczny biust. Wyjdź z pomieszczenia przez lewe drzwi - znajdziesz się w holu. Spróbuj podnieść klucz z biurka. Porozmawiaj z portierem. Powiedz mu, że jesteś przyjacielem Loli. Teraz możesz już zabrać klucz. Wróć do pomieszczenia, w którym zaczynałeś grę i otwórz łomem skrzynię. Weź z niej ręcznik. Zejdź na dół i otwórz zdobytym kluczem prawe drzwi. Wejdź do pokoju Loli i poproś ją o pomoc. Kiedy się będzie kąpać, podaj jej ręcznik. W nagrodę dostaniesz suknię. Ubierz się w nią i wyjdź z hotelu. Wsiądź do ciężarówki stojącej na ulicy.

2. Lotnisko

Podnieś słomę i leżącą pod nią puszkę oleju. Polej olejem przednią szybę goniącego Cię samochodu. Kiedy już dojedziesz na lotnisko, czeka Cię pogawędka z Hansem Andersonem - Twoim rywalem. Nie patyczkuj się i znokautuj go. Teraz już nic nie powinno przeszkodzić Ci w odlocie. Niestety, samolot rozbije się nad dżunglą amazońską.

3. Dżungla

Otwórz leżącą na ziemi torbę i wyjmij z niej zapalniczkę oraz nóż. Rzuć okiem na zalane wodą siedzenia w samolocie. Dostaniesz od Sparky'ego kawałek kartki z komiksu. Pogadaj z nim jeszcze trochę i zabierz mu kiełbaski. Otwórz drzwi i wyjdź z samolotu. Rzuć kiełbaski piraniom w jeziorze i wyłów kawałek śmigła. Odetnij nożem łodygę lilii wodnej, na której stoisz i wiosłując śmigłem dopłyń do brzegu. Idź na północ. Utnij nożem lianę zwisającą z drzewa i wróć na miejsce wypadku. Na południu znajdziesz most, który musisz naprawić wziętą wcześniej lianą. Przejdź na drugą stronę przepaści i podnieś z ziemi banana. Idź na północ, aż dojdziesz do blokującego Ci drogę goryla. Porozmawiaj z delikwentem i wytłumacz mu, że goryle żyją tylko w Afryce, więc nie powinno go tu być. Gdy goryl zniknie, wejdź na pobliską górkę. Rozciąga się z niej widok na całą okolicę. Udaj się do handlarza Boba i porozmawiaj z nim. Dowiesz się o

porwaniu księżniczki Azury. Bob poprosi Cię o pomoc w jej odszukaniu. Zgódź się. Idź do dżungli. Znajdź dwóch podróżników - Skipa i Buda. Poproś Buda o komiks dla Sparky'ego. Kiedy już nagadasz się z badaczami, wróć na miejsce katastrofy i zaproponuj Sparky'emu komiks. Nie przyjmie go wprawdzie, lecz dostaniesz za fatygę pilnik. Odnajdź w dżungli goryla (aktualnie udającego straszliwego, różowego dinozaura) i przekonaj go ponownie, że nie istnieje. Znajdź duże kamienne wrota. Jest to wejście do fortecy Amazonek. Po chwili usłyszysz kroki. Gdy wojowniczka wejdzie do środka, podejdź do skały i naciśnij przycisk. Wpadniesz w pułapkę i zostaniesz wtrącony do lochu.

4. Forteca

Porozmawiaj z więźniami. Od jednego z nich dostaniesz marionetkę. Rozmowa zostanie przerwana pojawieniem się Twojej przyjaciółki Faye. Porozmawiaj z nią i przeproś (niestety) za kłopoty podczas lotu. Idź za Faye i porozmawiaj z szefową straży pałacowej Amazonek. Wyjdź z fortecy i odnajdź w dżungli misjonarzy. Wymień z nimi informacje i idź do Boba. Daj mu resztkę kiełbasek. Za otrzymane pieniądze kup odkurzacz. Idź do fabryki Floda i powiedz sekretarce, że przyszedłeś wytępić robactwo. Idź do kuchni i podyskutuj z kucharzem. Daj mu banana. Kiedy wyjdzie, podnieś jedzenie dla psa oraz chrupki serowe i wejdź w drzwi po drugiej stronie kuchni. Weź list z torby leżącej na ziemi, otwórz szafkę i wyjmij z niej gumową zabawkę. Wyjdź z budynku i daj zabawkę psu. Możesz teraz wejść do magazynu. Na paczkę możesz niestety tylko popatrzeć, bo klucz do kłódki zdobędziesz o wiele później. Z klombu koło domu zerwij kwiat. Wejdź ponownie do budynku Flody i udaj się do biblioteki. W kanapie znajdziesz trochę monet. Pójdź do misji w dżungli. Porozmawiaj z Mary Lou i wymień pilnik na słownik angielsko-pigmejski. Skorzystaj z nowego nabytku i porozmawiaj z Pigmejami w wiosce. Od szamana dowiesz się, jakie składniki potrzebne są do produkcji leku na wysypkę. Porozmawiaj z Naomi i wypytaj ją o planowaną randkę z Bobem. Idź do dżungli i znajdź orchideę. Wykończ odkurzaczem latające wokół niej osy i weź ją. Zanieś orchideę Bobowi. Odwdzięczy Ci się, dając siatkę do łowienia ryb. Udaj się na miejsce katastrofy i wyłów siatką perfumy pływające w jeziorze. Zanieś je Naomi - dostaniesz nożyce do cięcia włosów. Znajdź w dżungli leniwca siedzącego na drzewie. Zwab go do siebie kwiatem i zetnij mu trochę sierści. Złap siatką żuczka latającego koło wodospadu. Zanieś sierść leniwca szamanowi, weź banana z tego samego miejsca, co poprzednio i idź do misji. Daj małpie banana. Otrzymany kokos rozłup nożem i zanieś go szamanowi. Przy okazji daj mu też rój os z odkurzacza - trzeci ze składników potrzebnych do wyrobu mikstury. W wolnej chwili przejrzyj komiks od Buda. Kartkę, która z niego wypadnie, połącz z kawałkiem od Sparky'ego - otrzymasz plany podręcznej rakiety. Szaman da Ci gotowe lekarstwo. Dostarcz je od razu Skipowi i weź od niego pieniądze. Za zdobytą gotówkę kup u Boba płytę gramofonową. Idź do fabryki Floda i skieruj się do biblioteki. Puść kupioną płytę na gramofonie stojącym po prawej stronie ekranu. Szafka odsunie się, ukazując windę. Skorzystaj z niej - znajdziesz się w podziemnym laboratorium doktora Ironsteina.

5. Laboratorium

Rozejrzyj się po otoczeniu. Znajdź antidotum (jest na regale). Powinieneś szybko odnaleźć celę, w której więziona jest Azura. Porozmawiaj z nią. Odszukaj strażnika o imieniu John i daj mu list. W magazynie otwórz pudło i weź z niego otwieracz do puszek. Otwórz jedzenie dla psa i wlej do puszki antidotum. Daj mieszankę Klunkowi i uderz go. Ostatniemu strażnikowi - Henry'emu powiedz, że pułkownik Jackson kazał mu objąć wartę w kuchni. Weź ze stolika książkę i otwórz ją za pomocą noża. Znajdziesz w środku klucz, którym możesz otworzyć drzwi celi Azury.

Weź z lady ołówek i zgaś światło. Schowaj się za manekinami, gdy nadejdzie strażnik. Spytaj Azurę o kombinację otwierającą drzwi i otwórz je, używając panelu sterującego. Azura wróci do fortecy Amazonek, a Ty idź do pokoju doktora Ironsteina. Za pomocą ołówka skopiuj z notatnika kod otwierający sejf. Teraz możesz już opuścić laboratorium. Idź do Boba i przekaż mu nowiny. Skieruj następnie swoje kroki do fortecy Amazonek. Gorące przywitanie zostanie niestety przerwane przez Ironsteina i jego zbirów. Po rozmowie z doktorkiem idź do wioski Pigmejów. Wypytaj Boba i szefa wioski o kryształową czaszkę. Pójdź na przystań i porozmawiaj z przewoźnikiem. Będzie chciał dostać przynętę na ryby. Daj mu żuka i poproś o przewiezienie na wyspę Slotha.

6. Świątynia

Wejdź do świątyni i zbadaj jej wnętrze. Daj szczurowi chrupki. Porusz znalezione mumie i zbierz to, co z nich zostanie (czaszka, ręka, noga i żebra). Wróć do pierwszej komnaty. W odpowiednie otwory włóż czaszkę, nogę i żebra. Zamocuj rękę w aparacie po lewej stronie ekranu, wrzuć monetę, pociągnij za rękę i wejdź w przejście, które się otworzy. Spadniesz na niższy poziom. Porozmawiaj z duchem i odpowiedz na zagadkę (jest tak prosta, że na pewno każdy ją zna). Znajdź trzy kobiety zombie i namów je, by otworzyły sarkofag. Weź bandaż, który z niego wyleci i ponownie zażądaj otwarcia. Kiedy zombie znikną, otwórz sarkofag i weź z niego koronę oraz lianę. Zamknij wieko i przesuń sarkofag. Wejdź w nowe przejście. Zdrap nożem żywicę z drzewa. Pierwszą porcją posmaruj kij do baseballu, drugą zachowaj na później. Wyprostuj wylot fontanny i podnieś z ziemi niebieski klejnot. Idź w lewo i porozmawiaj z Ianem. W komnacie obok znajdziesz kamienny dysk. Musisz podnieść go, używając szmacianej marionetki, gdyż jest gorący. Cofnij się do fontanny i pociągnij za dźwignię wystającą z podłogi. Znajdź komnatę z kamiennymi kołami, wsadź dysk na pustą oskę. Na dysku zaczep lianę, zejdź na dół, potem naciągnij ją na duże kamienne koło. Pokręć kołem za pomocą kija do baseballu i weź kilof z pomieszczenia obok. Rozbij nim ścianę z dziurą i stalaktyt. Podnieś kamień, wsadź go do zapalniczki. Okręć bandażem rękę szkieletu i podpal ją. Zrobioną pochodnią przepłosz węża w zachodniej części labiryntu. Za drzwiami, których strzegł, znajdziesz kolejne kilka komnat. W pomieszczeniu z dwoma wodospadami będzie duży kij. Weź go, podważ nim wieko trumny w komnacie za ścianą, którą rozbiłeś kilofem. W trumnie znajdziesz maskę. Wyczyść ją resztką bandaży - nabierze połysku. Znajdź ciało podróżnika i przyjrzyj mu się. Kawałek rzeźby i dowód osobisty, który zdobędziesz, zachowaj na później. Podczas chodzenia po świątyni na pewno natknąłeś się na drzwi strzeżone czerwonymi promieniami. Podejdź do nich i zniszcz mechanizm za pomocą maski znalezionej w trumnie. Podnieś zielony klejnot w sąsiedniej komnacie za pomocą kija do baseballu. Wróć do pomieszczenia z dwoma wodospadami i włóż klejnoty w otwory na statuetce. Możesz teraz posmarować posiadany kawałek rzeźby żywicą.

Gdy zamkniesz przejście uruchamiane kamiennymi kołami, otworzy się droga do komnaty, w której uwięziony jest Ian. Najwyższy czas go uwolnić. Pociągnij za dźwignię po lewej stronie i porozmawiaj z Ianem. Każ mu przeciąć linę przytrzymującą klatkę i ponownie porusz dźwignią. Nie przejmuj się, że Ian Cię wykiwał - jego chwile są policzone. Idź do komnaty z niebieskimi promieniami w poprzek przejścia. Okaże się, że Ian wpadł w pułapkę i została z niego mokra plama na podłodze. Zbadaj dokładnie ciało - znajdziesz kawałek rzeźby. Połącz go z tym, który już masz. Zyskany w ten sposób kamienny klucz postaw na ołtarzu u stóp statuetki. Zejdź schodami w dół. Daj szczurowi chrupki i idź za nim. Postępuj tak dotąd, aż doprowadzi Cię do komnaty z kamiennym podium. Przeczytaj napisy znajdujące się po prawej stronie aparatury. W sąsiednim pomieszczeniu odkurz podłogę i podejdź do fresków na ścianie. Odnajdź znak, którego nie ma na posadzce i wciśnij go. Rzeźby zmienią się. Ponownie odszukaj znak, którego brak na podłodze i naciśnij go. Wejdź w przejście, które się otworzy. Pogadaj z duchem i pokaż mu koronę z sarkofagu. Weź kryształową czaszkę i wróć do komnaty z kamiennym mechanizmem. Wciśnij dwie tabliczki po obu stronach podium i usiądź na krześle, które się pojawi.

7. Dolina Mgieł

Znajdziesz się w więzieniu. Porozmawiaj z doktorkiem i wyjaśnij mu, że ma nie po kolei w głowie. Kiedy odejdzie, weź kubek i narób trochę hałasu, uderzając nim o kraty. Zjawi się Faye w towarzystwie Andersona i uwolni Cię z celi. Idź do wioski Pigmejów i porozmawiaj z Bobem. Kup od niego alkohol. Wróć do laboratorium i znajdź pokój z zamkniętą szafką. Przesuń ją i otwórz znajdujący się pod spodem sejf, korzystając z kartki z kodem. Weź z sejfu klucz i obliczenia. Zdobytym kluczem otwórz kłódkę przy paczce w magazynie i wyjmij z niej przenośny plecak rakietowy. Napełnij zbiorniki alkoholem, wyjdź na górkę i wystartuj.

Po twardym lądowaniu i rozmowie z Faye idź w prawo. Udaj się na polanę, zetnij nożem gałąź i daj ją dinozaurowi. Idź w lewo. Następnego dinozaura przepłosz, używając rogu od Azury i idź dalej. Znajdziesz wreszcie doktora Ironsteina. Po dłuższej scence animowanej podnieś z ziemi pistolet. Porozmawiaj z towarzyszami. Każ Faye wyjąć lusterko, Sparky'emu daj metalową maskę i strzel z pistoletu w zmutowanego doktora. Pozostaje tylko obejrzeć romantyczne zakończenie...

Frogger

LOST EDEN (PC CD-ROM)

1. Cytadela Mo

Grę zaczynasz w fortecy Mo. Zejdź do sali tronowej i porozmawiaj z ojcem. Przejdź się po twierdzy i obejrzyj dostępne komnaty. Spotkaj się z magiem i porozmawiaj z nim. Powinieneś dostać od niego amulet. Zwróć uwagę na lustro stojące koło maga. Pogadaj z katem, a następnie wróć do swojego pokoju. Znajdziesz tam Eloi, który zakomunikuje Ci ważną wiadomość. Idź do kraty, na prawo od sali tronowej. Tym razem będzie otwarta, więc wyjdź na zewnątrz. Porozmawiaj z Diną i pójdź z nią do Tau.

Stary dinozaur opowie Ci historię cytadel, poinformuje Cię też, że musisz zejść do krypt pod Mo i odnaleźć szczątki Graa. Wychodząc, weź ze stolika sztylet. Wróć do Mo i zejdź w dół. Przed komnatą kata daj Dinie talizman od maga i razem wejdźcie do sali. Dina przetłumaczy słowa kata. Dostaniesz od niego ząb. Porozmawiaj z magiem i podejdź do szkieletów z tyłu jego komnaty. Gdy włożysz otrzymany ząb w szczękę szkieletu, otworzy się tajemne przejście, którym musisz zejść. Dojdziesz do kolejnego szkieletu. Powtórz sztuczkę z zębem, przyjrzyj się szkieletowi i idź dalej.

Gdy dojdziesz do komnaty z dinozaurem obejrzyj freski na ścianie - w ten sposób poznasz tajemnicę budowy cytadel. Weź z podłogi pryzmat i użyj go na lustrze w pokoju maga. W ten sposób je uruchomisz i będziesz miał niepowtarzalną okazję obejrzeć wielkiego Moorkusa Rexa we własnej osobie. Lustro dostaniesz od maga w nagrodę. Schowaj je dobrze - to i pięć podobnych będą Ci potrzebne, by ukończyć grę. Czeka Cię teraz długa rozmowa z królem. Wyjdź z sali tronowej i porozmawiaj z kapitanem straży – Thugiem. Wyjdź z cytadeli (tym razem możesz to zrobić frontowymi drzwiami).

2. Doliny Edenu

Pierwszy etap Twojej podróży to Chamaar. Porozmawiaj z Mungo. Przyłączy się do Ciebie. Znajdź teraz plemię zamieszkujące tę dolinę i nakłoń je do współpracy za pomocą fletu. Odnajdź i zwerbuj brontozaury. Gdzieś w dolinie powinno też być stado apatozaurów. Znajdź je i zagraj im na flecie. Będą Ci służyć za wierzchowce. Opuść teraz Chamaar i idź do nowo odkrytej doliny – Uluru. Na pożegnanie dostaniesz prezent od Chonga - dowódcy plemienia z Chamaar.

W Uluru idź do jaskini plemienia Ulele (jest w północno-wschodniej części doliny) i porozmawiaj z jej mieszkańcami. Znajdź i spróbuj namówić do współpracy brontozaury. Wróć teraz do Chamaar, odnajdź miejsce pobytu drugiej grupy brontozaurów i przenieś tam fortecę. Jedź z powrotem do Uluru i porozmawiaj z szamanem Ulele. Powinieneś dostać od niego przedmiot oraz informację o nowej dolinie. Mniej więcej w tym czasie powinieneś też nawiązać pierwszy kontakt z nowo przybyłą grupą velociraptorów. Możesz teraz spokojnie pojechać do doliny Koto. Zamieszkujące ją plemię nazywa się Kobu. Znajdź je i wymień uprzejmości. Zwerbuj do pomocy brontozaury. W północno-zachodniej części doliny wejdź do jaskini. Znajdziesz tam zabawkę w kształcie słońca. Weź ją, przyda Ci się później. Obejrzyj sobie malowidła naskalne.

Wróć do doliny Uluru i porozmawiaj ze strażnikiem tradycji plemienia Ulele. Powie Ci on, w jaki sposób nakłonić do pomocy velociraptory. Opowie Ci również o trzech rytualnych maskach skradzionych dawno temu plemieniu Ulele. Będziesz musiał je odnaleźć. W tym samym czasie powinieneś dostać pierwsze informacje o triceratopsach. Na razie nie będziesz wprawdzie w stanie skłonić ich do pomocy, ale możesz je sobie obejrzeć.

Pojedź do doliny Koto, porozmawiaj z brontozaurami i zagraj im na flecie. Znajdź velociraptory, daj im złoto i przedmiot magiczny. Pójdź do Kobu i pogadaj z nimi. W cytadeli dostaniesz od ich przywódczyni pierwszą z trzech masek. Oddaj maskę szamanowi w Uluru i weź od niego magiczny piorun. Zawieź go velociraptorom w Koto, zabierz przedmiot, który im poprzednio dałeś i wróć do Uluru po drugą broń - rękę. Miejscowym velociraptorom daj „Eye of the Storm" (przedmiot w kształcie butelki) razem z należną porcją złota. Sprawdź, jak sobie radzą Twoi sprzymierzeńcy w innych dolinach. Dostaniesz w końcu od Eloi informację o nowej dolinie. Udaj się tam natychmiast. Czeka Cię teraz kilka minut wspaniałych animacji oraz spotkanie z lordem morskich dinozaurów, Narrimem. Pokaż mu sztylet Graa na dowód, że jesteś prawowitym następcą wielkiego Architekta. Narrim wskaże Ci drogę do Doliny Rozpaczy, znanej później pod nazwą Tamara. Przy wejściu do doliny odbędzie się wielka bitwa pomiędzy velociraptorami a tyranozaurami, w której te ostatnie dostaną baty. Przy okazji wojennego zamieszania porwany zostanie Mungo. W dolinie Tamara obłaskaw brontozaury. W cytadeli dostaniesz woreczek ziemi od Fugga. Spróbuj opuścić dolinę - okaże się, że nie ma z niej wyjścia. Porozmawiaj z dowódcą mieszkańców doliny i daj mu mały kamyk, który dostałeś na samym początku gry od Eloi. Usiądź wygodnie i podziwiaj kolejne kilka minut zapierających dech animacji podczas przeprawy Twojej armii przez ocean.

3. Cantura

Wylądujesz w nieznanej Ci dotąd dolinie o nazwie Cantura. Porozmawiaj z Ewą. Dina odłączy się od Ciebie, by odnaleźć Mungo. Znajdź siedzibę plemienia Castra (jest w północno-zachodniej części doliny, na wyspie). Po długiej i burzliwej rozmowie z szamanem Castra wróć do Tamary i znajdź Dinę. Spójrz przy niej w lustro łączące z kwaterą główną Moorkusa Rexa. Po tym przykrym doświadczeniu Dina zgodzi się pójść z Tobą. Wróć do Cantury i idź do szamana. Odnajdź teraz brontozaury i nakłoń je do współpracy. Wróć do jaskini i porozmawiaj z szamanem. Dostaniesz maskę. Daj mu po kolei: słońce, kamień w kształcie księżyca i woreczek ziemi. W nagrodę dostaniesz kolejne lustro. Leć do Uluru i daj maskę strażnikowi. Weź czaszkę i zawieź ją velociraptorom z doliny Tamara. Wróć do Uluru po magiczne oko i zawieź je oddziałom z Koto. Teraz odnajdź triceratopsy w każdej z poznanych dolin. Daj każdej grupie gniazdo (można znaleźć na drzewach). Niech Ewa im zaśpiewa piosenkę wyuczoną od plemienia Castra. Dinozaury zgodzą się pomóc w umocnieniu cytadel.

Gdy objedziesz wszystkie doliny powinieneś dostać z Mo wiadomość o śmierci ojca. Jedź tam natychmiast. Spotkaj się z magiem w sali tronowej i porozmawiaj z nim. Weź róg leżący przed Tobą. Wyjdź z cytadeli i udaj się na południe do nowej doliny. Wejdź do jaskini i porozmawiaj z kapłankami. Wróć do Mo, pójdź do komnaty kata i daj mu róg. Pojedź z powrotem do kapłanek i ponownie z nimi podyskutuj. Po ceremonii dostaniesz trzecią maskę. Wróć do Mo. Dowiesz się o istnieniu nowej doliny. Zejdź do pomieszczenia maga i dopilnuj pochówku ojca. Leć teraz do nowej doliny. Znajdź królową plemienia mieszkającego tam i porozmawiaj z nią. Okaże się, że to Twoja zagubiona siostra, Shazia. Porozmawiaj z Shazią ponownie - przyłączy się do Ciebie. Znajdź i przekonaj do współpracy brontozaury. Oddaj ostatnią z trzech masek szamanowi Ulele - dostaniesz kolejny magiczny przedmiot. Zawieź go velociraptorom z doliny Shazii. Powinieneś już mieć złoty miecz od Shazii w nagrodę za pomoc, więc leć z nim do doliny kapłanek na południe od cytadeli Mo. Pochwal się kapłankom swoim nowym nabytkiem. Dostaniesz od nich trzy magiczne instrumenty muzyczne: bęben, dzwonek i róg. Daj bęben Thugowi, dzwonek magowi, a róg zachowaj dla siebie. Wróć do doliny Shazii. Musisz przepędzić trzy grupy tyranozaurów. Znajdź je i przy każdym spotkaniu zagraj na rogu. Po przegonieniu wszystkich wrogów wróć do Mo. Idź do sali tronowej i obejrzyj fresk za tronem. Porozmawiaj z Shazią. Wsuń miecz w szparę w ścianie i wejdź w tajemne przejście, które się otworzy.

Podczas chodzenia po labiryncie konsultuj się z Shazią. Dzięki jej pomocy powinieneś bez problemów dojść do dużej komnaty. Znajdziesz w niej jajo, które według legendy zawiera przeznaczenie dinozaurów. Weź je i oddaj Eloi. Opuść Mo i poleć do miasta pterodaktyli - White Arch.

4. Kryjówka Moorkusa Rexa

Eloi odniesie jajo do świątyni. Poleć teraz do Cantury i poproś Dinę o zatruty korzeń. Wróć do White Arch i zjedz go. Znajdziesz się w krainie duchów. Spotkasz się tam z praojcem wszystkich dinozaurów. Porozmawiaj z nim i pokaż któreś z posiadanych luster (powinieneś ich mieć pięć w tym momencie). Dowiesz się nareszcie, do czego służą i jak je wykorzystać przeciwko Moorkusowi Rexowi. Wróć do świata żywych i leć do siedziby Rexa. Czas na ostateczne starcie. Wejdź do jaskini. Znajdziesz się przed schodami prowadzącymi do tronu Moorkusa. Nie wchodź na razie na górę, lecz pójdź w prawo. Znajdziesz tam ostatnie z sześciu luster tworzących magiczny sześcian. Teraz możesz już spokojnie wejść na górę i zmierzyć się z tyranem. Po pokonaniu Moorkusa jedź do White Arch. Będziesz uczestniczył w ceremonii rozbicia jaja. Uderz w nie mieczem. Ukaże się przeznaczenie dinozaurów w Edenie, Eloi je skomentuje i to już koniec gry...

Frogger

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

ZIELONO MI - WŁAŚNIE TAK

W czerwcowym odcinku nauczyliśmy się nabijać kasę w Cywilizacji, lecz (jak pewnie niektórzy zauważyli) maksymalna kwota do „zarobienia" nie mogła przekroczyć 255 (tyle da się zapisać na jednym bajcie). Postaramy się poprawić nasze umiejętności i znieść tę barierę, jednak uprzedzamy od razu: dzisiejszy odcinek jest dość trudny! Proponujemy wziąć się za czytanie dopiero po dobrym obiedzie, puszczając uprzednio jakąś spokojną muzykę i siadając w ulubionym fotelu. Zaczynamy...

W plikach SG, w których trzeba zachować większe wartości (np. 100 tys.), zapisuje się liczby na dwóch lub czterech bajtach. Liczbę zapisaną na dwóch bajtach nazywa się czasem **słowem** (ang. word), a liczbę zajmującą cztery bajty **podwójnym słowem** (ang. double word). Jak łatwo obliczyć, słowo może przyjąć 65536 (2^{16}) wartości (od 0 do 65535), a podwójne słowo ponad 4 mld (2^{32}) wartości (od 0 do 4294967295)! W większości przypadków powinno to wystarczyć.

W jaki sposób oblicza się liczbę zapisaną na dwóch bajtach? Otóż pierwszy bajt (tzw. **młodszy** lub **mniej znaczący** bajt, skrótowo **LSB** – od ang. Least Significant Byte) dodajemy do drugiego bajtu (tzw. **starszego** lub **bardziej znaczącego** bajtu, w skrócie **MSB** – Most Significant Byte), uprzednio pomnożonego przez 256.

Jak rozpoznać, który bajt jest mniej, a który bardziej znaczący? Na komputerach PC pierwszy zazwyczaj jest zapisywany mniej znaczący, a potem bardziej znaczący bajt (oznacza się to LSB:MSB). Przykładowo, liczbę przedstawioną na bajtach 18h D4h obliczamy w następujący sposób:

18h D4h

18h + 256 * D4h = 24 + 256 * 212 = 24 + 54272 = 54296

Na Amigach natomiast najczęściej jest dokładnie odwrotnie – tzn. najpierw jest zapisywany bajt bardziej znaczący, a potem mniej znaczący (MSB:LSB). Na przykład:

E5h 16h

256 * E5h + 16h = 256 * 229 + 22 = 58624 + 22 = 58646

Z podwójnymi słowami jest podobnie – dodajemy kolejno (na PC): pierwszy (najmniej znaczący) bajt, drugi pomnożony przez 256, trzeci pomnożony przez 65536 (2^{16}) i czwarty (najbardziej znaczący) bajt pomnożony przez 16777216 (2^{24}). Na przykład, ciąg bajtów 15h 48h 4Ch 8Eh będzie oznaczał (cały czas na PC, na Amidze powinno być dokładnie odwrotnie):

15h 48h 4Ch 2Eh

15h + 256 * 48h + 65536 * 4Ch + 1677216 * 2Eh =

= 21 + 256 * 72 + 65536 * 76 + 16777216 * 46 =

= 21 + 18432 + 4980736 + 771751936 = 776751125 (uff...)

Wróćmy do naszej ukochanej Cywilizacji. Jak łatwo się domyślić (i jak jeszcze łatwiej sprawdzić), stan kasy jest zapisany na dwóch bajtach. Ponieważ w poprzednim odcinku zmienialiśmy tylko mniej znaczący bajt, bajt bardziej znaczący powinien znajdować się za nim (na Amidze) lub przed nim (na PC). Tak czy inaczej, offset słowa zawierającego nasze zasoby pieniężne wyniesie w obu wypadkach 13Ah. Spróbujmy zmienić forsę na 10 000. Najpierw przeliczymy 10 000 na system szesnastkowy – będzie to 2710h. Następnie wpisujemy pod offsetem 13Ah:

- na Amidze – 27h 10h,
- na PC – 10h 27h.

Po wgraniu zmienionego SG naszym oczom powinna ukazać się liczba, jakiej żądaliśmy (gdyby ktoś nie pamiętał – było to dziesięć tysięcy).

Wiemy, że wszystkie te wywody czytane po raz pierwszy są dosyć niejasne, jednak po wielu przeróbkach będziecie się orientować w tych wszystkich pojedynczych i podwójnych słowach tak dobrze, jak w tajemnych ciosach do Mortal Kombat 2 (he, he)... Jeśli ktoś naprawdę tego nie rozumie, niestety znowu musimy odesłać go do książek (lub do wujka – – informatyka) po bardziej szczegółowe objaśnienia.

Jednak to jeszcze nie wszystko – spróbujcie wstawić pod offset 13Ah maksymalną wartość, czyli FFh FFh. I co? Zamiast oczekiwanych 65535 „kółek" ukazuje się nam dziwna liczba -1! Wyjaśnienie tej tajemniczej zagadki dopiero za miesiąc, na razie możemy Wam podać w sekrecie, że maksymalna liczba, jaką można wstawić to 32767 (7FFFh – na PC wpiszcie FFh 7Fh, na Amidze 7Fh FFh), ale i tak gra „obetnie" to do równych trzydziestu tysięcy.

PS Jeśli ktoś czuje się na siłach, może sam spróbować rozwiązać tę zagadkę – nie jest ona trudna, a ile z tego satysfakcji!

KÓŁKO WETERANÓW

Nagroda w tym odcinku przypada (tutaj tusz, ew. fanfary) **Tomkowi Przetackiemu z Warszawy.**

CANNON FODDER 2 (AMIGA)

Uzupełnienie do numeru 6/95

Gra zapisuje SG na osobnym dysku (aby go stworzyć, należy użyć opcji FORMAT).

Offset:

13h 2 bajty liczba rekrutów (lepiej dać poniżej 250, gdyż gra może się skopać).

6F6h 2 bajty liczba zabitych naszych żołnierzy.

6F8h 2 bajty liczba zabitych przeciwników.

Jeśli chodzi o misje, należy skorzystać z tabelki umieszczonej w Gamblerze 6/95.

Offset:

01h bajt numer fazy, od której rozpoczyna się misja.

0Dh bajt numer misji.

33h bajt liczba faz w misji (wartość autentyczna).

35h bajt liczba faz w misji (wartość pojawiająca się na ekranie, nie mająca żadnego znaczenia).

Damian Małecki (Jelcz-Laskowice)
Piotr Stecki, „Egg-Head" (Zgorzelec)

D-GENERATION (AMIGA)

Plik **SAVE.DAT** na pierwszym dysku. Plik tworzy się przez ALT+S (save level), wczytuje przez ALT+R.

Offset:

06h życie (zmienić na 63h)

07h rescued (maks. 63h)

09h granaty

Damian Małecki (Jelcz-Laskowice)

LEGACY (PC)

W pliku **CHARDATA** pod linią STATS znajdują się różne cyfry. Za pomocą dowolnego edytora doprowadzamy je do postaci:

55 55 55 55 55
55 55 55 55
55 55 55 55
55 55 55 55
16 16
16 16
16 16

Gdy to zrobimy, otrzymamy bohatera praktycznie nie do pokonania, lecz nie nieśmiertelnego!

Łukasz Biały (Tczew)

MASTER OF ORION (PC)

Gra zapisuje stan gry w plikach **SAVE?.GAM.** Liczba punktów produkcji na rezerwie zapisana jest w offsecie 7414h (3 bajty). Wpisujemy tam FFFFFFh i mamy tak dużo, że nawet gdy dajemy minimalną wartość tej rezerwy jakiejś planecie, to i tak starczy jej na kilkadziesiąt tur.

Odnajdujemy w pliku żądaną planetę, offsety liczone są od pierwszej litery jej nazwy.

Offset:

12 współrzędna X położenia planety (2 bajty)

14 współrzędna Y położenia planety (2 bajty, maks. 0F27h)

30 maksymalna populacja na planecie (maks. 2C01h)

32 rodzaj planety:
- 00h brak planety
- 01h radioactive
- 02h toxic
- 03h inferno
- 04h dead
- 05h tundra
- 06h barren
- 07h minimal
- 08h desert
- 09h steppe
- 0Ah arid
- 0Bh ocean
- 0Ch jungle
- 0Dh terran
- 0Eh gaia

36 wygląd planety (od 00h do 22h).

40 charakterystyka planety:
- 00h ultra poor
- 01h poor
- 02h normal
- 03h artifacts
- 04h rich
- 05h ultra rich

44 zaangażowanie produkcji (2 bajty, maks. FFFFh)

48 liczba fabryk (2 bajty, maks. 0F27h)

54 przynależność planety (00h to Ty, 01h-05h – przeciwnik)

Uwaga: wartości możliwe zależą od liczby oponentów wybranych na początku gry!

58 aktualna populacja na planecie (2 bajty, maks. 2C01h, FFFFh - planeta nie zamieszkana)
94 liczba baz (maks. 0F27h)
104 stopień osłon (05h - piąty, 0Ah - dziesiąty, 0Fh - piętnasty, 14h - dwudziesty)
118 Star Gate (01h - jest)

Wojciech Pietkiewicz (Wrocław)

REUNION (PC)

Gra zapisuje dane w plikach **SPIDYSAV.?**. Gotówka zapisana jest w offsecie 388Ch (3 bajty, maks. FFFFFFh).

Zasoby mineralne (maks. FFFFh):

3890h Deotoxin
3894h Energion
3898h Kremir
389Ch Lepitium
38A0h Raenimum
38A4h Texon

Wszystko, co wynajdujemy, znajduje się za offsetem 3130h. Wybieramy, co chcemy zmieniać i począwszy od pierwszej litery nazwy mamy:

offset:
+14h 00h - nie odkryte, 05h - odkryte.
+1Ah ile mamy tego już wyprodukowane (2 bajty).
+24h Deotoxin potrzebny do wybudowania jednej sztuki.
+26h jw. Energion.
+28h jw. Kremir.
+2Ah jw. Lepitium.
+2Ch jw. Reanimum.
+2Eh jw. Texon.

Wojciech Pietkiewicz (Wrocław)

SENSIBLE WORLD OF SOCCER (AMIGA)

Wybieramy wariant gry CAREER (manager lub playermanager). Zmieniamy cztery bajty od offsetu D5D8h w pliku **XXX.CAR,** najlepiej do 100 milionów, powyżej czasami gra się kopie. Zmian można dokonać w każdym momencie gry.

Marek Grzybek, „Vorpal" (Tychy)

SETTLERS (PC)

Rozgryzamy plik pod nazwą **SAVE?.DS.** Pierwsza rzecz, jaką trzeba zrobić - nagrać stan gry zaraz po postawieniu zamku, ponieważ później pliki zmieniają długość. Znajdujemy offset C9E0h i wklepujemy 26 razy wartość 60h EAh. Gdy to zrobimy, będziemy posiadaczami 60 tys. sztuk każdej rzeczy. Lecz nie przejmuj się, że komputer zamiast 60 000 wyświetli >1000.

Krzysztof Zawisło, „Rodzyn" (Gliwice)

SHADOWLANDS (PC)

Gra zapisuje stan gry w plikach ***.SAV.** Umiejętności graczy ukryte są w offsetach:

GRACZ	WALKA	MAGIA	SIŁA	ZDROWIE	ZBROJA
czerwony	197Ah	1A51h	1A52h	1976h	1978h
zielony	19AAh	1AF3h	1AF4h	19A6h	19A8h
niebieski	19DAh	1B95h	1B96h	19D6h	19D8h
biały	1A0Ah	1C37h	1C48h	1A06h	1A08h

Zdrowia można wpisać maksymalnie FFh, dla reszty maksimum to 5Ah.

Wojciech Pietkiewicz (Wrocław)

TIE FIGHTER (PC)

Patrz także: 8/95

Pliki SG mają rozszerzenie **.TFR**, nazwę nadajemy im sami, a ich długość to 3856 bajtów. Do połowy pliku znajdują się aktualne dane pilota, od połowy (offset 788h) dane zabezpieczone (opcja BACKUP). Uwaga! W poprawkach nie wzięto pod uwagę dodatkowych misji (The Defender of the Empire), lecz to już bojowe zadanie dla Was.

Dane gracza:
offset:
01h 1 bajt
stan:
00h - ALIVE
01h - CAPTURED
02h - KILLED
02h 1 bajt
ranga:
00h - FLIGHT CADET
01h - FLIGHT OFFICER
02h - LIEUTENANT
03h - CAPTAIN
04h - COMMANDER
05h - GENERAL
03h 1 bajt
poziom trudności:
00h - EASY
01h - MEDIUM
02h - HARD
04h 4 bajty SCORE
08h 2 bajty SKILL
0Ah 1 bajt
stopień wtajemniczenia:
00h - brak
01h - A First Initiate
02h - The Second Circle
03h - The Third Circle
04h - The Fourth Circle 05h - The Inner Circle
06h - The Emperor's Hand

65Ah	2 bajty	TOTAL KILLS
65Ch	2 bajty	TOTAL CAPTURES
774h	4 bajty	LASER TOTAL
778h	4 bajty	LASER HITS
780h	2 bajty	WARHEAD TOTAL
782h	2 bajty	WARHEAD HITS
786h	2 bajty	CRAFT LOST

Training Missions:
Liczba ukończonych etapów treningowych (od 0 do 16, powyżej 3 przyznawany jest certyfikat):
offset:
5Ah TIE Fighter
5Bh TIE Interceptor
5Ch TIE Bomber
5Dh TIE Advanced
5Eh Assault Gunboat
5Fh TIE Defender
Dokończenie tradycyjnie w następnym numerze...

Marcin Wichary (feat. Luke Skywalker)

MAŁA, CZARNA I Z PRZYCISKIEM

Dzisiaj prezentujemy tylko pięć gier. Niestety, na odzew w sprawie adresów do Action Replay odpisała tylko jedna osoba. Jej pracę przedstawiamy poniżej.

Tytuł	Adres	Efekt
Bubba'n'Stix	0351AF	energia
Dune II	073E41	cash
First Samurai	00C849	życia
Sabre Team	0AAC21	punkty ruchu
Wolfchild	000F37	bomby

Adrian Siapa (Jastrzębie-Zdrój)

LUDZIE LISTY PISZĄ

Jeden z Czytelników, Kamil Szafara z Choroszczy, napisał w swoim liście: „Nie przyznawajcie nagród za dużą liczbę poprawek do SG, bo zasypie Was lawina listów z poprawkami z innych pism!!". Trzeba więc w tym

miejscu jedną rzecz wyjaśnić. Comiesięczne nagrody NIE są przyznawane tylko i wyłącznie za liczbę przysłanych poprawek! Przy ocenie dostarczonego materiału przede wszystkim brane są pod uwagę: jakość merytoryczna poprawek (niektórych na przykład nijak nie możemy zrozumieć), stopień czytelności listu (pierwszeństwo mają oczywiście dyskietki) i wybrane przez autora gry. Jakichkolwiek szans na publikację (nie mówiąc już o nagrodzie) nie będzie miał raczej list pisany czteroletnim ołówkiem na papierze toaletowym, traktujący o grach sprzed dziesięciu lat... Z drugiej strony, w szczególnych okolicznościach nawet dwie, trzy kompleksowo rozszyfrowane i elegancko wydrukowane poprawki mają szansę na nagrodę.

Mała uwaga dotycząca listów. Umieszczenie w liście (ew. w pliku na dyskietce) daty wysłania przesyłki oraz nazwiska i miejsca zamieszkania autora bardzo (czyt. BARDZO) ułatwi nam pracę.

A na koniec mini konkurs (zapewne bez nagród). [A CZEMUŻ TO BEZ NAGRÓD, CO? - dopisał don Pedro]. Konkursowe pytanie brzmi: co jeszcze mógłby oznaczać skrót DDT [np. Dawajcie Dolary, Towarzysze - d.d.P]? Na odpowiedzi czekamy do końca bieżącego stulecia.

Marcin Wichary i reszta muszkieterów

KMF FRONTIER *Klub*

No, nareszcie coś się ruszyło z Elite III: Frontier II: The First Encounters. Mimo tego że nadal w Polsce, a nawet u Angoli, nie ma jeszcze wersji sprzedażnej (przynajmniej w chwili, kiedy to piszę - połowa lipca), ktoś zabrał się za betę i coś do nas naskrobał. Chwała mu za to! Nawet mimo tego że za oknem jest temperatura panująca zwykle w środku pieca hutniczego, z jarzeniówek leje się kwas nieznanego pochodzenia, a ze mnie - hektolitry potu. Jak ja kocham takie lato... 8^)

PIERWSZY TIPS DO FIRST ENCOUNTERS

Sposób na szybkie i uczciwe (hmmm...) wyjście z dołka finansowego. Zaczynamy grę na Gateway [-1,4] lub na Gateway [-1,4], lub ostatecznie na Gateway [-1,4] - autorzy gry zostawili nam szeroki wybór miejsca startu... [Traktor: No wicie, „Od wersji beta nie można oczekiwać, żeby się uruchamiała" - J. Grabowski.] Kupujemy Medicines (forsy starczy na 2 t) i skaczemy na Sohalię [-1,5] - panuje tam epidemia i potrzebne są lekarstwa. Dokujemy np. w Berlinie i w Bulletin Board znajdujemy ogłoszenie „MEDICAL SUPPLIES wanted. Best price paid.". Tu pierwsza tona medykamentów schodzi za 2000 c, następne za 3600 c (up the epidemy!). Możesz sprzedać Atmospheric Shielding - przez jakiś czas będziesz latał tylko między stacjami orbitalnymi i osprzęt ten jest zbędny, a 1 tona więcej w ładowni też się przyda. Teraz wracaj na Gateway (dokuj np. w Dublin Citadel) z robotami. Powtarzaj takie kursy przez dwa miesiące (potem epidemia na Sohalii się kończy, buuuuuu...).

Teraz latаj z Gateway na Titican [-2,5] z Battle Weapons (na Gateway legalne - na Titicanie wręcz przeciwnie). Jak najszybciej kup Naval ECM (po około miesiącu atakujące statki sieją rakietami jak z karabinu maszynowego). Czytaj gazety - można tam znaleźć dużo ciekawych informacji (o epidemii na Sohalii dowiedziałem się właśnie z gazety). Good luck and off you go!

Sposób na szybkie i nieuczciwe (Yeeees! Buraki rule!) wyjście z dołka finansowego. W Bulletin Board wybierz ogłoszenie dotyczące przewiezienia paczki/osoby. Teraz pogłaszcz myszą pozycję „I want more money" - jeżeli dostaniesz więcej forsy to wystarczy, że będziesz dalej żądał więcej, aż otrzymasz adekwatną (wg Twojej oceny, huh, huh) gotówkę za misję (facet jak da trochę, nie może przestać - to się nazywa HOJNOŚĆ). Jeżeli do tego wynegocjujesz połowę zapłaty przed wykonaniem misji, to staniesz się mutimilionerem bez ruszania się ze stacji. (Huh, huh, uczciwość sucks, huh, huh).

Inne warzywa z gatunku buraków nie są już tak przydatne.

Burak No 2

Czasami, gdy lecimy na Interplanetary Drive do miejsca lądowania/dokowania (niepotrzebne skreślić) po skończeniu się paliwa w baku (podobny, jak w "Maluchu" - tylko ociupinkę większy) i jego ręcznym (mysznym?) przepompowaniu z ładowni, gra głupieje. Problem istnieje tylko do czasu zakupienia Auto Refuellera.

Burak No 3

Start z powierzchni niektórych planet jest niemożliwy (landowanie - owszem). Po zgodzie na start wszystko się kaszani: planety nie widać, wokół krążą jakieś śmieci, silników nie można włączyć, a po chwili BUUUUUM! - Twój stylowy nagrobek przez otchłanie wspólnego (chyba) wszechświata mknie la, la... [Na to jest sposób: trzeba dać wsteczny ciąg, unieść nieco dziób i włączyć 10x przyspieszenie czasu. Czasem udaje się wtedy wylecieć przez ścianę, zostawiając w niej 50% powłoki.]

Burak No 4

W niektórych układach słonecznych, gdy zawiśniemy pionowo rufą w stronę planety (dotyczy to niewielkich odległości od powierzchni - takich, przy których widać wskaźnik ALT), wyłączymy silniki i włączymy widok do tyłu - to grawitacja zaczyna nas... ODPYCHAĆ (niezłe, co?!).

Commander NRGizer, Gdańsk, Aydaso

WYKROCZENIA

Failure to obey traffic Control
Attempted bribery
Launching without clearance
Smuggling illegal good
Unlawful discharge of weapon
Unlawful dumping
Illegal mining
Permit Violation
Trading illegal goods
Piracy and murder

Oto cała kolekcja przewinień, jakie można popełnić we Frontierze, na Amigę CD32. Idą zmiany... Przesiadam się na First Ecounter i Niebieskiego... Wkrótce podzielę się z innymi commanderami spostrzeżeniami z nowej gry - a na razie życzę wszystkim tego, czego życzyła pewnemu pilotowi jego mama: lataj synku nisko i powoli...

Commander B Botor, Miedźna, Lave.

ON PRZYSŁAŁ NA DYSKU!

Pierwszym i zarazem najważniejszym tipem (nie wiem po prawdzie, czy był już publikowany - nie miałem dostępu do wcześniejszych numerów) jest skrócenie czasu dolotu do portów czy stacji orbitalnej.

Ustawiamy autopilota na wybrany punkt docelowy i czekamy, aż ten ustawi dziób statku w pożądanym kierunku. Teraz wyłączamy autopilota i przyspieszamy ręcznie. Po ustawieniu prędkości na ok. 3000 km/s upływ czasu zmieniamy na pięć. Przyspieszamy dalej, aż odległość zmaleje do mniej więcej 0,5 AU. W tym momencie przestawiamy upływ czasu na normalny i włączamy znów autopilota. Jeśli teraz przyspieszymy czas do 5 - statek zacznie dokować, jak gdyby nigdy nic. Tylko jak zwolnił z 20 000 - 30 000 km/s do zera w niespełna piętnaście minut? Hamowanie przy użyciu napędu buraczanego - oto odpowiedź.

W każdym razie nasuwa się pytanie, jakie mamy z tego zyski? A są one mnogie:

- uciekamy 90% piratów (szczególnie, jeśli mamy szybki statek);
- czas lotu skraca się o połowę, a często i więcej;
- oszczędzamy paliwo, a dzięki temu i naturę;
- jeśli bawimy się w przewóz paczek (dla Imperium lub Federacji), daje nam to możliwość dostarczenia na czas tych, których wcześniej nie mogliśmy.

Przy wyżej wymienionych misjach występuje jeszcze jeden burak. Otóż, jeżeli np. lecimy z Facece [0,-4] na Vequess [-1,-4], a przy tym bierzemy kilka paczek na Sohoa [0,-4], przy hiperskoku - chwilę po zaliczeniu ostatniej przesyłki w Vequess na Sohoa — komputer zalicza wszystko, co mieliśmy tam zawieźć (jeszcze w kosmosie) - nawet jeśli się spóźniliśmy. Na Eagle Mk3 (najlepsze przyspieszenie) udawało się to wykonać i do 15 tego typu misji na wyżej wymienionej trasie podczas jednego przelotu (dorobiłem się Viscounta).

Chciałbym zdementować pogłoski, jakoby statki rozbijające się na naszych osłonach nie liczyły się do punktacji Elite. Po pierwsze, dostaje się za nie premie (bounty). Po drugie, sam dostałem nominację na Dangerous po takiej „walce".

Zauważyłem, że po wystrzeleniu miny lub jettisonowaniu czegoś atakujący nas pirat często ucieka. I to na bardzo dużą odległość. Można się go więc pozbyć bez walki.

Jeżeli podczas wykonywania dwóch misji na tej samej planecie, po wykonaniu pierwszej do ogona przyczepił Ci się jakiś statek, a Ty nie masz w tym czasie ochoty (lub zdolności) aktywnie się nim zająć - zmniejsz wysokość do ok. 500 m. Komputerowy as rozbije się o powierzchnię.

Dla C. JG (4/95). O ile pamiętam, Legion of Honour dostałem za moje

pierwsze foto „excellent" (z odległości mniejszej niż 30 km od celu).

Ostatnio w moim Panther Clipper przestają działać shieldy - 250 generatorów traci energię do 15% przy zderzeniu z Falconem (sic!). Może ktoś wie, dlaczego?

Commander viscount Kristof, Szczecin, Anlave

ZNOWU/CIĄGLE UPRASZA SIĘ O PRZYSYŁANIE TIPSÓW DO FIRST ENCOUNTERS!

Imć Traktor II Jr.

KC Kurier CYWILIZACYJNY

Cywilizariusze wszystkich krajów, łączcie się!

Organ Komitetu Centralnego Klubu Gier Cywilizacyjnych

Są wakacje. Sam wyjechałem na 13 dni, ale wróciłem po ośmiu. Trochę nie mogłem wytrzymać bez komputera, a trochę bez jakiegoś sensownego zajęcia. Jeśli jednak miałem nadzieję zająć się przebieraniem wśród listów nadchodzących do KC, to akurat z tym nie miałem zbyt wiele roboty. Cóż, komu by się chciało zajmować Cywilizacją w czasie wypoczynku pod palmami (lub górami lodowymi - zależnie od politycznych preferencji)?

Dziś nieco oddechu po mojej „instrukcji operacyjnej" poświęconej Cywilizacji. Tow. Intelceptor „wyręczył" mnie w sporządzeniu krótkiego kursu ukończenia Kolonizacji, który tu prezentuję z własnym komentarzem. Nie jest to kompletna monografia, ale autor zwraca w niej uwagę na kilka istotnych rzeczy.

Wielkie miasta (Civ)

Sam praktycznie nigdy nie grywałem na opcji EARTH (wyjąwszy zmagania na Emperorze dla pobicia rekordu szybkiego ukończenia gry - ale to było dawno temu), dlatego też chętnie przyjmuję uwagi dotyczące tego naturalnego teatru działań Cywilizacyjnych. Tak się szczęśliwie złożyło, że otrzymałem jednocześnie dwa listy w sprawie miejsc, które nadają się do budowy wielkich miast (42/42), mogłem więc te dane porównać.

Tow. Kłósek i Tow. Balcewicz wskazują trzy takie miejsca:

1. Ameryka Północna - rzeka Missisipi, trzecie pole rzeki (połączenie z rzeką Missouri).

2. Ameryka Południowa - rzeka Amazonka, do wyboru: 4, 6, 7, 8 lub 9 pole rzeki, można też w polu na północ od 6 i 7 oraz na południe od 6.

3. Afryka - rzeka Kongo, 5, 6 lub 7 pole albo na południe od 5 lub 6.

Miasta Towarzysze radzą zakładać na rzece (lub w wykarczowanej dżungli). Pola naokoło miast muszą być wykarczowane, zirygowane i pokryte siecią kolejową. Oczywiście, ustrój demokratyczny lub republikański.

Miłego budowania. Przy okazji - na odpowiednio dużych kontynentach losowych także można stawiać wielkie miasta. Ale tam gra się w ciemno.

Recepta na sukces (Kol)

Tow. Intelceptor przysłał do KC przepis na szybkie i dobrze punktowane ukończenie Kolonizacji. Pozwolę sobie ten przepis przedstawić i skomentować. A co na ten temat sądzą inni Towarzysze?

1. Nie zakładaj więcej niż 4 miasta.

MW: Nie mam tak sztywnej reguły, ale staram się nie wyjść poza 5 - 7.

2. Dwa powinny być fortecami nadmorskimi, jedno przy złożach srebra, czwarte - gdzie się podoba.

MW: Preferuję miasta nadmorskie, co najwyżej 1- 2 w środku lądu. Oczywiście, nie wybredzam z zasobach naturalnych. Srebro jest bardzo dobrym sąsiedztwem, ale jego ceny lubią ostro spadać. Ideałem jest mieć każdego bogactwa po trochu.

3. Odległość między miastami nie większa niż jednorazowy zasięg Wagon Traina.

MW: Przede wszystkim, ustalam odległość tak, aby miasta sobie nie przeszkadzały i aby zbytnio nie głodzić Indian. Oczywiście, im bliżej są miasta, tym lepiej, ale nie zawsze się to udaje.

4. Nie ogłaszaj niepodległości przed skompletowaniem wszystkich Ojców Założycieli oraz zdobyciem 100% poparcia we wszystkich miastach.

MW: Zgoda, choć zdarzały mi się wojny o niepodległość przed przyłączeniem się jednego czy dwóch ostatnich Ojców. Im więcej Synów Wolności w miastach, tym silniejsza ich potęga. Sto procent jest tu zdecydowanie najbardziej polecane.

5. Zdobywaj wrogie miasta i (jeśli nieatrakcyjne ekonomicznie) zwijaj je.

MW: Nie zawsze chce mi się atakować konkurentów. Pamiętajcie też, że po La Salle'u miasto powyżej 3 nie może być rozwiązane (Stockade!).

6. Przechwytuj skarby.

MW: Są dwie wady tego postępowania. Trzeba mieć w pogotowiu co najmniej kilka oddziałów szybkiego reagowania (i pilnie oglądać kontynenty, gdzie - według otrzymanych informacji - konkurenci coś złupili) oraz liczyć się z tym, że atakując Treasure Train wypowiadamy wojnę innej nacji. No i przydałby się albo galeon do przewozu skarbów, albo Cortes i zakładanie tymczasowych miast nadmorskich w celu załadowania skarbu na galeony królewskie (po przyłączeniu się Cortesa przewożą skarby za darmo).

7. Dużo handluj z Indianami i konkurentami.

MW: Z reguły handluję głównie z metropolią, przy posiadaniu Custom House jest to automatyczne. Jednak u Indian lub konkurentów można często tanio nabyć surowce albo towary. Trzeba jednak nieco się napracować - załadować towary (najlepiej na Wagon Train, można wtedy odkupić u Indian 100, a nie 25, ton) i wybrać się z nimi na przejażdżkę.

8. Na początku produkuj srebro, muszkiety, potem materiały. Produkcja cygar jest zawsze opłacalna.

MW: Zaczynam, oczywiście, od tego co mam - produkcja skór, futer, ubrań, rumu itp. Srebro powierzam do wydobycia TYLKO fachowcom, kopalnia się bowiem wyczerpie, niech więc wydobędą przedtem jak najwięcej. I najlepiej wykonać na srebrze drogę - zwiększy to wydobycie. Natomiast muszkiety produkuję pod koniec, głównie na potrzeby szkolonych żołnierzy. Uwaga - jeśli będziecie produkować dużo muszkietów i sprzedawać je do Europy w początkowej fazie gry, to ceny ich utrzymają się na niskim poziomie i Wasi konkurenci będą mogli tanio uzbrajać nowe armie. Jeśli nie będziecie produkować muszkietów, ich cena wzrośnie i to utrudni Waszym przeciwnikom rośnięcie w siłę.

9. Miasta portowe - min. 5 jednostek artylerii i 2 dragonów.

MW: Zalecam nawet po 10 armat i co najmniej 6 - 8 dragonów. Im więcej, tym lepiej.

10. Powinieneś mieć minimum 3 fregaty.

MW: Posiadam jedną (Jones) oraz korsarzy, których używam do rozpoznania (przewożą zwiadowców odkrywajacych tarczki w poszukiwaniu skarbów i Fonatnn Młodości). Najlepszym wrogiem królewskich Man-of--Warów nie są okręty, ale fortece. Forteca uzbrojona w kilkanaście armat jest w stanie z łatwością posłać na dno białego intruza. Uwaga - nie topcie ostatniego Man-of-Wara, bo inaczej Król nie jest w stanie dosłać do walki reszty korpusu ekspedycyjnego i gra nie będzie rozstrzygnięta. Jeśli królowi został jeden M-o-W - usuńcie większość armat z fortec tak, aby te nie miały zbyt dużej siły ognia.

11. Przy walce zwracaj zawsze uwagę na teren.

MW: Ściślej mówiąc - zwracaj uwagę na bonus zaskoczenia, który jako tubylec posiadasz wobec wojsk królewskich. To on pomoże Ci w pokonaniu ich.

KC - Kurier Cywilizacyjny: Civilization, Colonization, Master of Orion.

Redaguje

Maciej Warzecha

GILDIA RPG

Oto nasze drugie spotkanie. Tym razem znowu głównie zapowiadawczo--wywiadowcze. Przypominam, że zajmować się będziemy grami role-playing (spis podałem w poprzednim numerze, ale możecie go uzupełniać wedle woli). Na pytania, na które siłami Gildii da się odpowiedzieć - będziemy odpowiadać, pozostałe poczekają, aż pytającym pomogą inni Czytelnicy.

Myślę, iż możemy się również pokusić o stworzenie jakiejś Listy Przebojów RPG. Na przykład moja wyglądałaby następująco:

1. The World of Xeen (cz. 4 i 5 Might and Magic).
2. Eye of Beholder 2.
3. Lands of Lore.
4. Dungeon Hack.
5. Master of Magic.

Oczywiście - kontrowersyjna, bo jak widzicie zabrakło tu np. całej serii Ultima, zabrakło najnowszych przebojów SSI (Menzoberranzan, Ravenloft), zabrakło Betrayal at Krondor itp. Przysyłajcie więc własne propozycje hitów (a może też propozycje shitów?). W ogóle: PISZCIE!!!

A oto kilka pierwszych pytań, jakie udało mi się zebrać. Naszych Czytelników prosimy o odpowiedzi (mogą być telefoniczne, wtedy zostaną szybciej opublikowane, pytania też możecie zadawać telefonicznie). [Autor rubryki będzie dyżurować przy telefonie w każdą środę w godz. 11.00 - 14.00 - red.]

Eye of Beholder 3

Mauzoleum (wejście w lesie) jest miejscem alternatywnym, którego

przejście nie jest konieczne do osiągnięcia ostatecznego sukcesu. Ale jaki jest cel wędrówki po Mauzoleum i jak ten cel osiągnąć?

The World of Xeen

Dungeon of Death (klucz dostaje się w Necropolis po Ciemnej Stronie) jest bardzo dziwnym miejscem. Na dolnym poziomie pełno Lordów Xeenów (są ich generatory), a wyżej - ołtarz Ultimate Evil, którego zniszczenie zabija całą grupę. Jak zniszczyć ten ołtarz i co w ogóle można zyskać w Dungeon of Death?

Dungeon Hack

Jak nauczyć maga czarów w grze Dungeon Hack? Nie ma tam opcji scribe scroll i nie wiem, co robić.

Wizardry 7

Czy ktoś mógłby podesłać solucję gry Wizardry 7, czyli Crusade of the Dark Savant?

W tym miesiącu tyle. Czekam na Wasze pytania i Wasze odpowiedzi. Niech Moc będzie z Wami.

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus

CLUB SIMULATOR

W ramach wstępu informuję, że do spisu gier, jakimi zajmuje się Klub, dołączyły:

1) Comanche Maximum Overkill (wbrew różnym opiniom uważam, że jest to symulator, tyle że jak każda gra ma swoje uproszczenia).

2) Subwar 2050. Kolejny symulator przyszłości.

Możemy się też zająć grami Virtual Reality, ale to zależy od Was, Drodzy Czytelnicy. Proponowane tytuły na dzisiaj - Doom (1 i 2), jako symulator człowieka-czołgu i Descent. Czekam na odzew!

Ogłoszenie!

Kupię dywan latający, diesel. Rok prod. 1986 - 1990. Może być po wypadku (byle nie zderzeniu czołowym). Pożądane wszelkie dokumenty celne oraz faktura z salonu. Tel. (022) 000-997 (wszelkie podobieństwo jest czysto przypadkowe). Prosić Antka szwagra kobity zięcia brata syna ojca.

Gabinet figur wo(j)skowych

Temat na dziś - sposoby wymknięcia się rakiecie, wobec całkowitego braku flar i innych podobnych paskudztw.

1) Przy ataku czołowym należy wykonać klasyczny unik (break), czyli odbić w jedną stronę, po czym wrócić na poprzedni kurs. Tor lotu ma przypominać literę S. Wielkość manewru zależy od odległości pocisku od naszego samolotu i prędkości tego ostatniego. Należy tak sterować, aby tor lotu rakiety tworzył z torem lotu samolotu kąt ok. 90° (w momencie ich przecięcia się). W takim wypadku pocisk zawsze przeleci tuż za Twoim samolotem. Sprawdzone w: F/A-18 Hornet, Falcon 3.0, F-14 Fleet Defender, F-15 III, MiG 29, F-117, Jet Fighter 2.

2) Przy ataku z boku należy wykonać zwrot w stronę pocisku, którego ostrość (czy łagodność) również zależy od warunków z pkt. 1. Sprawdzone w: jw.

3) Przy ataku od ogona należy wykonać zwrot o mniej więcej 180° , w obojętnej płaszczyźnie. Reszta - patrz wyżej. Uwaga! W momencie, gdy wróg jest bardzo blisko, pomóc może gwałtowna pętla połączona z ostrym hamowaniem - należy uważać, żeby nie przeciągnąć samolotu - a wróg po wykonaniu pełnej pętli będzie na Twoim celowniku (manewr musi być energiczny).

Porady wujka Chucka

Rubryka Porady wujka Chucka będzie się zajmowała problemami I i II wojny światowej oraz wojny koreańskiej w powietrzu, w odróżnieniu od gabinetu, który zajmuje się problemami współczesnymi (od momentu wynalezienia kier. pocisku pow-pow). Gry obejmujące kilka epok wojny powietrznej będą omawiane częściami. Każda w odpowiedniej rubryce.

Grając w Chuck Yeager Air Combat (polecam, jako wprawkę dla początkujących fanów symulowanego pilotażu) można nieraz zetknąć się z problemem zwrotności Messerschmitta 109 w czasie walki na Mustangu. W akrobacji poziomej nie dasz rady zestrzelić takiego drania, a z uwagi na jego działka kal. 20 mm, szybko sam polecisz do gleby. Jest jednak sposób na tych nicponi. Należy wykorzystać przewagę mocy silnika Mustanga. Przy rozpoczęciu walki z dużą prędkością, należy zrobić świecę aż do przeciągnięcia, a w momencie nurkowania - strzelać do wrogów. Po zejściu na ich pułap znów trzeba wznieść się pionowo. Należy powtarzać tę zagrywkę, aż do zestrzelenia wszystkich Me-109. Z FW-190 spokojnie można wygrać walkę kołową (pod warunkiem, że nie jest ich zbyt dużo).

Ass-y odmętu

Rubryka Ass-y odmętu będzie omawiać problemy wojny na- i podwodnej. Na dzień dzisiejszy stwierdzam tylko powołanie takiej rubryki do życia. Bardziej szczegółowo będzie w następnym odcinku Klubu.

I tym akcentem (JUŻ DRUGI RAZ!) kończymy Klub. Ponawiam prośbę: PISZCIE listy do jasnej, niespodziewanej! To tyle, znikam!

śp. Zgred Killer

1869 (AMIGA)

Aby dopłynąć do dowolnie wybranego portu, nie płacąc przy tym za utrzymanie załogi, paliwo i naprawę statku, wystarczy wskazać port naciskając lewy przycisk myszki, a gdy pojawi się ramka - nacisnąć BACKSPACE.

Fanti (Katowice), 1,5 pkt.

AARGH (PC)

Żeby przejść poziom VI bez przemocy albo ryzyka utraty życia, stań za szarą statuą na poziomie I i popchnij ziemię tak, jakbyś jadł.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 2 pkt.

AFTERBURNER (PC)

Kiedy grasz, wklep: TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS. Potem spróbuj:
<-1 poziom do góry
>- 1 poziom w dół,
g - więcej pocisków,
t - mniej pocisków(?),
n - dodatkowe życie.

Leć górą ekranu, by uniknąć pocisków. Zwolnij na poziomach 8. i 17., by uniknąć skał. Leć pełnym gazem, by wymknąć się pociskom naprowadzanym na podczerwień.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 2 pkt.

ARENA: THE ELDER SCROLLS (PC)

Sposób zdobycia 536 000 000 sztuk złota (SZZ):

Idź do miasta w Heart's Day (16th of Heartfire), tzn. wybierz się do miasta tak, aby dotrzeć tam w Heart's Day. W tym dniu pokoje w oberżach są za darmo. Wejdź do oberży i poproś o pokój. Oberżysta powie Ci, że pokoje są darmowe na 24 godziny. Jeżeli zajrzysz wtedy do swoich statystyk, zobaczysz, że masz 536 000 000 SZZ. To piękne, no nie?

Jak podnieść swoje statystyki za pomocą OGHMA INFINIUM.

a) Pytaj ludzi, aż powiedzą Ci o Oghma Infinium.
b) Odkryj Infinium (stań naprzeciwko), ale NIE UŻYWAJ GO TERAZ.
c) Nagraj grę w pierwszym slocie.
d) Użyj teraz Infinium i podziel 50 dodatkowych punktów do statystyk.
e) Nagraj grę ponownie, ale w drugim slocie.
f) Wyjdź z gry.
g) W DOS napisz: xcopy saveengn.01 saveengn.00
h) Włącz grę ponownie i załaduj z pierwszego slotu.

Masz teraz 50 punktów, które rozdzieliłeś w d), ale skrzynia z Infinium jest wciąż zamknięta.

i) Zacznij jak w d) i powtarzaj, ile chcesz razy.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 3 pkt.

AWESOME (AMIGA)

Na pokładzie swojego statku zaznacz myszką funkcję SHIELD i naciśnij [T] + Fire. Teraz klawisz F5 daje nieśmiertelność, a F6 uzupełnia amunicję.

Fanti (Katowice), 1 pkt

BASE JUMPERS (AMIGA)

Kody: WAR, BOM, NAB, ONE, TWO. Podczas planszy z opcjami wpisz:
WIBBLE - nieskończone życie,
FLIBBLE - podczas gry wciśnij Help i wpisz WIN, a znajdziesz się na końcu etapu.

Fanti (Katowice), 1,5 pkt.

BACK TO THE FUTURE 2 (AMIGA)

Gdy pojawi się komunikat Press Fire To Start - wpisz EINSTEIN.

Tomek Dominiak (Bydgoszcz), 1 pkt

BEER (PC)

(Gra znana jest pod tytułem LAST EINHOFF - red.)
Uruchom przez: beer /007.#, gdzie # może być:
1 - nieskończone życie,
2 - nieskończona kasa,
4 - niewidzialność.
Można ich używać jednocześnie, podając za # ich sumę, np. włączenie wszystkiego to 7 (1+2+4).

Tomasz Zaniewski (Krosno), 2 pkt.

BIOMENACE (PC)

Przydatne artefakty:
1. Super Plasma Bolt - trzymaj wciśnięty klawisz strzałka w górę przez 2 s, aż usłyszysz odgłos ładowania. Potem wciśnij strzał. Zabiera jednostkę energii.
2. Fireballs - wciskaj lewo-prawo ok. 6 - 7 razy, później strzał. Zabiera jednostkę energii.
3. Shield - to samo, co przy Fireballs, ale zamiast strzału wciśnij skok. Zmienisz kolor i pojawi się wokół Ciebie osłona. Działa bardzo krótko. Nie zabiera energii.
4. Niewidzialność - trzymaj góra przez 2 s. Mrugniesz i będziesz na pewien czas niewidzialny.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 2 pkt.

BLAKE STONE 2.0 (PC)

Aby uruchomić grę w trybie „odpluskwiania" należy użyć parametru POWERBALL w linii komend (tzn. wpisać bstone.exe powerball). To nie koniec! Po zobaczeniu logo należy wcisnąć razem lewy i prawy SHIFT (najpierw lewy, przytrzymać, potem prawy). W trakcie gry działają następujące klawisze (trzymać BACKSPACE + klawisz):
B - kolor ramki
C - statystyka
E - przeskok na koniec poziomu
F - wyświetlanie współrzędnych
G - God Mode on/off
H - odejmuje 1% HP
I - przedmioty
M - opisuje zużycie pamięci
Q - wyjście do DOS
S - wolny ruch on/off
T - wyświetla mury, sprite'y itp.
V - ????
W - przejście do dowolnego poziomu
Można również dostać radar dzięki użyciu parametru RADAR (tzn. bstone.exe RADAR).

Grzegorz Morgiel (Oleśnica), 3 pkt.

BLOOD & FIRE (PC)

Kody: 1 - ZOMBIE, 2 - SOYNFI, 3 - BZUYCN, 4 - SIDUKA, 5 - LOVELY, 6 - SYSTEM, 7 - BUSYMP.

Michał Banak (Dąbrowa Górnicza), 1 pkt

BUBBLE GUN (AMIGA)

Kody: 1. 4908, 2. 4341, 3. 3964, 4. 1594, 5. 4350, 6. 3300, 7. 3621, 8. 8993.

Fanti (Katowice), 1 pkt

CANNON FODDER (PC)

Na ekranie z mapą należy, trzymając Ctrl, wpisać Fodder. Powinna pojawić się biała obwódka. Od tego momentu wciśnięcie ENTER przenosi do kolejnego etapu.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica), 1,5 pkt.

CHUCK ROCK (AMIGA)

Na planszy tytułowej wciśnij Caps Lock i wpisz:
TURN FRAME LEE - możesz wybrać etap,
MORTIMOR - możesz wybrać świat,
ESTRANO - od tej pory możesz latać,
UNCLE SAM - dostajesz nieskończoną energię.

Fanti (Katowice), 1,5 pkt.

COMMANCHE: MAXIMUM OVERKILL (PC)

W menu opcji wciśnij BACKSPACE i wpisz KYLE. Powinna pokazać się plansza CHEATS. Co dalej - wiadomo.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica), 1,5 pkt.

CONTINENTAL CIRCUS (PC)

Kiedy pierwsze czerwone światełko zapali się, pchnij joystick do przodu. Kiedy zapali się drugie, zwolnij joystick. Kiedy zapali się zielone - znów do przodu. Im szybciej to zrobisz, tym lepsze będziesz miał przyspieszenie.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 1,5 pkt.

COSMO'S COMIC ADVENTURE (PC)

Wciśnij jednocześnie <Tab>-<F12>-<Del>, żeby móc używać:
F10 - W - skok do dowolnego poziomu,
F10 - G - nieśmiertelność,
F10 - M - stan pamięci,
C - O - F10 - różne darmowe przedmioty.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 1,5 pkt.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY (AMIGA)

Kody: G5J73Q8HK, H7T554Y9L, 83J5G62KF.

Fanti (Katowice), 1 pkt

CYTRON (AMIGA)

Kody: 1. DEAD, 2. FFIB, 3. ELAD, 4. BFGB, 5. JAKI, 6. LABH.

Fanti (Katowice), 1 pkt

DATA STORM (PC)

Po załadowaniu poczekaj na tablicę HIGH SCORE i wtedy wciśnij F10, by obejrzeć wiadomość.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 1 pkt

DAVE (PC)

W piątym etapie wejdź na drzewo i skocz w lewy górny róg za ekran. Znajdziesz się w WARP ZONE.

Michał Banak (Dąbrowa Górnicza), 1 pkt

DAYS OF THUNDER (AMIGA)

Wciśnij pauzę i wpisz COMEFLYWITHME, a od tej pory będziesz mógł latać!

Fanti (Katowice), 1,5 pkt.

DOCTOR WHO (PC)

Napisz: JAMES BOND AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS.

Michał Banak (Dąbrowa Górnicza), 1 pkt

DOOFUS (PC)

Niektóre kody:

1.1 - FOR, 1.2 - TOREADOR, 1.4 - MANDARIN, 2.2 - EUROKISS, 2.3 - ANASIA, 2.4 - DAIQURI, 3.1 - HIGHBALL, 3.4 - KORNKIRI.

Tadeusz Borowiec (Warszawa), 1 pkt

DUNGEON MASTER (AMIGA, PC)

Wejdź do podziemi i stań twarzą naprzeciw drzwi wejściowych. Wykreuj zaklęcie OH EW RA. Zobaczysz coś fajnego. Sposób na szybki awans ninji/kapłana/wojownika: wyrzuć całą posiadaną broń, podnieś ją i powtórz operację. Musisz stać w długim korytarzu.

Tomek Dominiak (Bydgoszcz), 1,5 pkt.

ELF (AMIGA, PC)

Spauzuj grę, wpisz HIGHLANDER, ponownie naciśnij P. Teraz:
I - nieśmiertelność,
E - latanie,
M - walka z End of Level Guardian,
S - następny poziom.

Tomek Dominiak (Bydgoszcz), 1,5 pkt.

FAERIE (AMIGA)

Podczas gry przytrzymaj klawisze DEL i F3, a otrzymasz kilka cennych żyć.

Fanti (Katowice), 1 pkt

FALCON (PC)

W czasie lotu wciśnij Ctrl + X - broń się „regeneruje". Shift + T - zmienia porę dnia.

Tomek Dominiak (Bydgoszcz), 1 pkt

FAT MAN (AMIGA)

Kody: 1. 440133, 2. 625166, 3. 601134, 4. 350160, 5. 737060.

Fanti (Katowice), 1 pkt

FEARS (AMIGA)

Podczas gry naciśnij klawisz HELP. Otrzymasz wtedy 99 kluczy, 99 pocisków, 99 żyć, a także Twoje zdrowie się zregeneruje.

Fanti (Katowice), 1,5 pkt.

FLY HARDER (CD32)

Kody: 1. PHOTON, 2. METAGRAN, 3. TRANSMITTER, 4. QUANT, 5. NEOGEOPOWER.

Fanti (Katowice), 1 pkt

F-29 RETALIATOR (AMIGA)

Wpisz swe imię jako DIDDYMEN, kliknij na ikonce colonela, wciśnij Return i możesz strzelać, ile dusza zapragnie.

Tomek Dominiak (Bydgoszcz), 1 pkt

HALLOWEEN HARRY (PC)

CTRL-R-E-N - włącza wszystkie rodzaje broni i nieśmiertelność na ok. 1 minutę. Wyłącza się po ukończeniu poziomu. Musi być aktywny, żeby działały pozostałe.

ALT-L - po użyciu tych klawiszy gra zatrzyma się i usłyszysz pisk. Wpisz 11, 12, 13, 14, 15, żeby dostać się do poziomów 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5. Wpisanie czegoś innego wywala do DOS.

ALT-= - teleport. Wpisz współrzędne, gdzie chcesz się przenieść.

To wszystko działa tylko w wersji 1.1 - w 1.2 jest wyłączone. Uruchomienie gry z parametrem SKIP powoduje start w menu głównym.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 2,5 pkt.

HAND OF FATE (PC)

Uruchomienie gry przez HOF.EXE KRAMER umożliwia zobaczenie końca gry.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica), 1,5 pkt.

HEARTLIGHT (PC)

Wciskając spację + strzałkę prawą lub lewą zmieniasz poziomy.

Marcin Czółno (Mielec), 1 pkt

HERETIC (PC)

Programiści z RAVEN pokłócili się chyba z ID Software - wpisanie kodów z DOOM daje efekty odwrotne do zamierzonych!

Tadeusz Borowiec (Warszawa), 0,5 pkt.

HIGHWAY HUNTER (PC)

Uruchomienie gry z parametrem:
BEER - daje nieskończoną energię,
FREE - nieskończoną broń,
SKIP - opuszcza intro,
Ln - startujesz od poziomu n.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica), 1,5 pkt.

HOCUS POCUS (PC)

Wczasie gry wciśnij V. Wyjdź (Enter) i szybko naciśnij 2 razy <góra> - superstrzały.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 1,5 pkt.

IMPACT (AMIGA)

Podczas gry naciśnij T. Kody: 11 - GOLD, 21 - FISH, 31 - WALL, 41 - PLUS, 51 - HEAD, 61 - JUMP, 71 - ROAD, 81 - USER.

Fanti (Katowice), 1 pkt

IRONMAN SUPER OFF-ROAD (PC)

Naciśnięcie + , kiedy wpisujesz swoje imię albo robisz zakupy, daje ekstrakredyty.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 1 pkt

JAGUAR XJ220 (AMIGA)

Tuż po zapaleniu się zielonego światła na starcie naciśnij dwukrotnie [P]. W ten sposób zapewnisz sobie zwycięstwo.

Fanti (Katowice), 1 pkt

JAMMIT (PC)

Kody:

SLADE

1. MRKYMCY, 2. HNSFJLD, 3. DWGTSTN, 4. DMWDWYZ, 5. TRYBRNM, 6. BRNMCMN, 7. JSPHKSC

ROXY

1. DKRBNSN, 2. STPKRNR, 3. SSRHYDN, 4. JNFRBCN, 5. LRNCHLS, 6. PLWRHDS, 7. STWSPKN

Tomasz Zaniewski (Krosno), 1 pkt
Marcin Czółno (Mielec), 1 pkt

JAZZ JACKRABBIT (PC)

Kody wpisuje się następująco: wciśnij P, potem BACKSPACE i wpisz kod:
Bouf - nieśmiertelność,
Gunhed - wszystkie rodzaje broni + amunicja,
Sable - zamienia królika na czerwonego,
Cstrike - latająca decha,
Bad - pomocny ptaszek do dyspozycji,
Apogee - tryb 16-kolorowy, połowa prędkości,
Doom - zmienia kolor na czerwony, wrogowie trudniejsi do zabicia,
Lamer - opuszcza poziom,
Hocus - teleport,
Inne: ddmark, check, greetz, arjan, ken, hooker, mark, tim.
Te kody działają dla wersji 1.0, w wersji 1.1 trzeba dodać na początku kodu dd. Czasami trzeba wpisać dwukrotnie.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica), 3 pkt.

KLAX (AMIGA)

Wpisz hasło TILDE. Teraz zobacz, co ukrywa się pod klawiszami 4 oraz 5.

Fanti (Katowice), 1 pkt

LAST NINJA 3 (AMIGA)

Kody: 2 - IMED, 3 - URTI, 4 - BASD, 5 - NUDS, 6 - REDO.

Fanti (Katowice), 1 pkt

LION (PC)

Napisz DWARF na ekranie tytułowym. Na górze ekranu powinien pojawić się napis CHEAT ENABLED. W trakcie gry klawisz L przenosi do następnego etapu, klawisz H - bohater ozdrowieje.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica), 1 pkt

MAD DOG II (PC CD-ROM)

Jeśli chcesz zobaczyć końcówkę naciśnij CTRL, SHIFT, klawisze od 1 - 9 i pchaj joystick z fire do przodu.

Łukasz Kurdman (Warszawa), 1 pkt
Adrian Zembowski (Warszawa), 1 pkt

MAGIC CARPET (PC)

Zatrzymaj dywan, wciśnij I, potem wklep RATTY i Enter. Teraz:
Alt F1 - wszystkie czary,
Alt F2 - więcej mana,
Alt F3 - niszczy wszystkich graczy,
Alt F4 - niszczy wszystkie balony.
Alt F5 - niszczy wszystkie zamki,
Alt F6 - leczy,
Alt F7 - niszczy wszystkie stwory,
Shift C - koniec poziomu.
Można też wystartować grę z parametrem LEVEL n, gdzie n to numer poziomu.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica), 3 pkt.

MASTER OF ORION (PC)

Uruchomienie gry przez ORION.EXE YOMAMA przyspiesza ładowanie (omija intro).
W trakcie gry wciśnięcie:
Alt+EVENTS - wyłącza losowe zdarzenia (ver. 1.2+),
Alt+M - siatka na ekranie (ver. 1.2+),
Alt+MOOLA - zwiększony kredyt (+100), wpisz na ekranie PLANETS,
Alt+GALAXY - opis planet, statków. Wpisywać na głównym ekranie,
Alt+P - losowa zmiana charakterystyk ras występujących w grze.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica), 2,5 pkt.

MASTER OF MAGIC (PC)

Uruchomienie gry przez WIZARDS.EXE JENNY przyspiesza ładowanie (omija intro).
Na planszy MAGIC wpisanie:
ALT+PWR - każdy dostaje 10 000 energii, 10 000 złota, wszystkie czary.
(UWAGA: Wszyscy od razu rzucają Spell of Mastery, więc ostrożnie z użyciem).
ALT+DESTIN - ??? (coś robi, oddam pół królestwa za odpowiedź - co).
ALT+RVL - odsłania mapę, wszystkie jednostki widoczne.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica), 3 pkt.

MC DONALD'S LAND (AMIGA)

W options wpisz KID, a otrzymasz nieśmiertelność.

Fanti (Katowice), 1 pkt

METAL MASTERS (AMIGA)

Podczas gry wciśnij klawisz F4 (na chwilę unieruchamia przeciwnika).

Fanti (Katowice), 1 pkt

MORTAL KOMBAT 2 (PC)

Na ekranie z napisami COPYRIGHT... itp. naciśnij AICULEDSSUL (słychać wtedy krótki sygnał). Po pokazaniu się kolejnego ekranu naciśnij F9. Ukazuje się CHEAT MENU, a tam jest wszystko, czego potrzeba zmęczonemu graczowi.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica), 1 pkt

MOTORHEAD (AMIGA)

Podczas gry naciśnij F1 i wpisz BOMBER. ECS, a przeskoczysz do następnego poziomu. Teraz RETURN dodaje Ci osłonę, a Space niszczy wrogów.

Fanti (Katowice), 1 pkt

MUTANT ZONE (PC)

HASŁA: CHARLY - nieskończone życia, EGOS - nieskończona energia.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 1 pkt

NEVER MIND (AMIGA)

Kody: 1. MMMRHM, 2. PMMRHP, 3. IMMRHI, 4. HAMRHZ, 5. HMMWHH, 6. HMMWHJ, 7. PHMWHP 8. IHMWHI, 9. MVMWHM, 10. AVMWHN.

Fanti (Katowice), 1 pkt

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 - 17,5 zł (175.000 zł), za 12 numerów - 34,0 zł (340.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

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

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

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

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

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

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

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

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za 2,60 zł (26.000 zł)

- ★ **W prenumeracie taniej: 14,40 zł (144.000 zł) za 6 numerów, 28 zł (280.000 zł) za 12 numerów.**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

ZASADY PRENUMERATY

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

LUPUS

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

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

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	14.40 (144.000,-)	kwota:	
	12	28.00 (280.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	9- (90.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.09.95	*Kupon* 9/95		suma:	

LUPUS

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

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	14.40 (144.000,-)	kwota:	
	12	28.00 (280.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	9- (90.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.09.95	*Kupon* 9/95		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	17,5 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	14.40 (144.000,-)	kwota:	
	12	28.00 (280.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	9- (90.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.09.95	*Kupon* 9/95		suma:	

LUPUS

3W WYPEŁNIJ, WYTNIJ, WPŁAĆ

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

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

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

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

★ **W prenumeracie taniej:**

15 zł (150.000 zł) za 6 numerów.

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

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

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

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

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

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

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

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

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	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł	zł	zł .....
słownie	słownie	słownie .....
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający .....
adres	adres	adres .....
na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*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	datownik podpis przyjm. opłata zł	datownik podpis przyjm. opłata zł

NICKI (PC)

Kody do poziomów: MEDIT, KRATTY.

Michał Banak (Dąbrowa Górnicza), 0,5 pkt.

NIGHT BREED (AMIGA)

Podczas gry wpisz hasło RISEN FROM THE DEAD, a zyskasz nieskończoną liczbę żyć.

Fanti (Katowice), 1 pkt

NINJA WARRIORS (PC)

Nieskończone życie uzyskasz, wciskając Caps Lock i wpisując CHEDDAR, a następnie wyłączając Caps Lock.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 1 pkt

NOVASTORM (PC)

Po wystartowaniu gry należy wpisać TOMATOES. Przechodzi się do specjalnego, bonusowego etapu, gdzie można zdobyć dobrą broń. Bezpośrednio po tym etapie mamy walkę finałową.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica), 1,5 pkt.

OUTPOST (PC CD-ROM)

Tajne kombinacje klawiszy:
CTRL F12 - wskaźniki edukacji, morale, zbrodni na maksimum,
CTRL F11 - surowce,
CTRL F10 - kataklizmy, do wyboru, do koloru,
CTRL F9 - koniec z rebelią.

Tadeusz Borowiec (Warszawa), 2 pkt.
Michał Banak (Dąbrowa Górnicza), 2 pkt.

PAGANITZU (PC)

Wciśnij najpierw F1 - pokaże się ekran menu, potem <Ctrl>-<A>-<L> - pokaże się ramka na wpisanie kodu.

Kody: 325 - ekstrażycie, 589 - pomiń końcówkę, 822 - podwaja punkty, 7xx - przenosi do pokoju nr xx.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 1,5 pkt.

PANZA KICK BOXING (PC)

Kiedy leżysz walnięty przez przeciwnika, wciśnij ESC - będziesz nietykalny.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 1 pkt

PIPELINE (PC)

Kody: FOLD, EYES, EGGS, TEAR, PEAS, DUCT, PODS.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 1 pkt

QUARANTINE (PC)

Grę można uruchomić z następującymi parametrami: cheater, infinite, nocar, invince. W trakcie gry wciśnięcie Alt, Ctrl, F7 daje niewidzialność, brak samochodów, nieskończoną amunicję.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica), 2 pkt.

RAINBOW ISLANDS (AMIGA)

Na planszy tytułowej wpisz:
BLRBJSBJ - przyspieszenie,
RJSBJSBR - niespodzianka,
LBSJRLJL - zaczynasz od innej wyspy,
SRBJSLSB - otrzymujesz bonus punktowy.

Fanti (Katowice), 1,5 pkt.

REBEL ASSAULT (PC)

Wciśnij góra+fire, potem dół+fire, lewo+fire, prawo+fire na planszy z logo, z gwiazdą śmierci w tle. Powinieneś usłyszeć głos mówiący Lucas Arts.

Od tego momentu klawisze:
+ - pełna energia,
od 1 do 0 - przenosi do odpowiedniego etapu,
Esc - przejście do kolejnej części danego etapu.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica), 1,5 pkt.

REX NEBULAR (PC)

Uruchomienie tej gry z następującymi parametrami:
mainmenu.exe -w:1
lub mainmenu.exe -w:2
bądź też mainmenu.exe -w:3
pokazuje różne zakończenia gry. A teraz coś lepszego: po uruchomieniu gry wcisnąć klawisz Ctrl i trzymając go wpisać WIDEPIPE. Powinien pokazać się napis Cheating Enabled. Od tej chwili dostępnych jest sporo opcji. Opis kilku przykładowych:

Ctrl+T - teleport (należy podać nr pomieszczenia, do którego Rex ma być przeniesiony; przykładowe przedziały wartości 101 - 111, 201 - 215 itp),

Ctrl+P - podaje opis danego pomieszczenia (jego numer, potrzebny w poprzedniej opcji),

Ctrl+O - przesuwa obiekt o podanym numerze (0-54).

Grzegorz Morgiel (Oleśnica), 3 pkt.

SECRET OF MONKEY ISLAND (PC)

Odpowiedzi na niektóre z pytań w walce z piratami:

Pyt: You fight like a...	Odp: I'm shaking I'm shaking.
Pyt: You make me want to...	Odp: You make me thing.
Pyt: People fall at my feet...	Odp: Even before...
Pyt: My handkerchief will...	Odp: So you got that job...
Pyt: What an idiot!	Odp: What's the meeter?
Pyt: You have the manners...	Odp: I wanted to make...
Pyt: There are no words...	Odp: Yes, there are. You...
Pyt: You call yourself...	Odp: Whant an amateur...
Pyt: I've spoken with...	Odp: I'am glad to hear you...
Pyt: Boy, are you ugly?!	Odp: Ha! Is that the best...
Pyt: I've heard you were...	Odp: Too bad no one's...

Marcin Czółno (Mielec), 2 pkt.

SIERRA SOCCER (AMIGA)

W trakcie spotkania, gdy prowadzisz już jedną (lub więcej) bramką, zmień taktykę (naciśnij równocześnie obie AMIGI) na 10-0-0. W ten sposób do końca meczu nie musisz już praktycznie (poza małymi wyjątkami) ruszać joystickiem (dosłownie).

Fanti (Katowice), 1,5 pkt.

SINDBAD AND THE THRONE OF THE FALCON (PC)

Kiedy masz zginąć, wybierz ikonę **zamknij** i potem **kontynuuj**. Będziesz jak nowy z powrotem na mapie.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 1,5 pkt.

SOLAR WINDS (PC)

Wejdź do engineering mode i wciskaj F7, aż będziesz miał 700 gigawatów energii.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 1,5 pkt.

SPELLBOUND (AMIGA)

Kody: 1. HEAVY, 2. OUDI, 3. OYOU, 4. CAAL, 5. HYPI, 6. NTAW, 7. OMAN.

Fanti (Katowice), 1 pkt

SPRING TIME (AMIGA)

Kolejne kody do poziomów uzyskujemy przez wpisanie level#, gdzie # oznacza numer żądanego etapu (1 - 20).

Fanti (Katowice), 1,5 pkt.

SUMMONING (PC)

Powiedz ZEBU pierwszej napotkanej osobie. Idź na lewo i użyj teleportera. Weź wszystkie przedmioty i idź na północ. Użyj złamanej laski w dziurze, by otworzyć drzwi. Idź na północ. Weź drugą połowę laski ze skrzyni. Trzymaj po jednej połówce laski w każdej ręce i rzuć zaklęcie naprawy (FHGACABF). Użyj laski, trzymając Warmonger w drugiej ręce. Podnieś i ubierz się w ciuchy, które zostawił Shadow Weaver. Wejdź do teleportera. Wygrałeś.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 2 pkt.

STORMTROOPER (AMIGA)

W HIGH SCORE wpisz: JAMES CAMERON, a naciskając F9 możesz dodawać sobie życia.

Fanti (Katowice), 1 pkt

STREET ROD 2 (PC)

Jeżeli już na starcie przegrywasz, to przejedź starterkę. Zostaniesz zdyskwalifikowany, ale nie przegrasz.

Michał Banak (Dąbrowa Górnicza), 1,5 pkt.

SYSTEM SHOCK (PC)

Po wpisaniu ELECTRONIC ARTS - nieśmiertelność.

Marcin Czółno (Mielec), 1 pkt

TARGHAN (PC)

F6 - energia, F9 - nieśmiertelność.

Marcin Czółno (Mielec), 1 pkt
Michał Banak (Dąbrowa Górnicza), 1 pkt

THEME PARK (PC)

Na początku do NICKNAME wpisz THEMEPAR. Będziesz miał 16 mln kasy.
Wpisz się w SETUP NEW THEME PARK jako HORZA. Teraz:
CTRL C - daje Ci gotówkę,
ALT Z - udostępnia urządzenia każdego rodzaju,
CTRL Z - udostępnia sklepy każdego rodzaju.
Gdy rozpocznie się strajk, dzięki F8 natychmiast zaczną się negocjacje. Klawisz 8 wznawia negocjacje z dostawcami.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 1,5 pkt
Michał Banak (Dąbrowa Górnicza), 1,5 pkt.
Grzegorz Morgiel (Oleśnica), 1,5 pkt.

THUNDERCATS (PC)

Na poziomie RESCUE TYGRA znajdź miejsce, gdzie bonusy podskakują rytmicznie. Zacznij je zbierać. Jeżeli będziesz ostrożny i nie dasz się zabić, możesz uzyskać wielu dodatkowych ludzi.

Tomasz Zaniewski (Krosno), 1 pkt

TRANSPLANT (AMIGA)

Naciskając na ekranie z dwoma statkami F10 lub wpisując hasło CHEATMODE, otrzymasz ekstrasprzęt. Na tym samym ekranie spróbuj wpisać IPWBNLICN.

Kody: 1. DPNSFNIMU, 2. DPOTHROTJ, 3. FVQFTCYDG, 4. DJRSVZKAM, 5. LDOGONHPX, 6. LMCZRPXNX, 7. KBAMYXOTP, 8. JRMSFGWRV, 9. KVBIYBFQD, 10. KVCNYJEMP.

Fanti (Katowice), 1,5 pkt.

UNTOUCHABLES (AMIGA)

Podczas gry wpisz SOUTHAMPTONGAZETTE, aby przeskakiwać poziomy za pomocą klawisza F10.

Tomek Dominiak (Bydgoszcz), 1 pkt

VIKING CHILD (PC)

Kody do układów:
FOREST - NUGGETS, LANDBRIDGE - BOUNCING,
LABYRYNTH - BUSTFOOT, PYRAMID - REDDWARF.

Michał Banak (Dąbrowa Górnicza), 1 pkt

VIVI (PC)

Gdy gra zacznie przyspieszać, włącz TURBO. Gdy znowu zacznie przyspieszać - naciśnij 2 na klawiaturze numerycznej, a za trzecim razem - 4 (też na numerycznej).

Michał Banak (Dąbrowa Górnicza), 1 pkt

WARCRAFT (PC)

W trakcie gry wciśnij ENTER, pokaże się napis MSG, po czym napisz:
SALLY SHEARS (lub krócej SALLY) - widoczna cała mapa,
HURRY UP GUYS (lub HURRY) - wszystkie budowle oraz trening wykonuje się o wiele szybciej,
POT OF GOLD - nazwa mówi za siebie,
IRON FORGE - maksymalna siła mieczy, kusz, tarcz,
EYE OF NEWT - wszystkie czary.
Przed użyciem następnych haseł należy wpisać:
CORWIN OF AMBER, po czym:
THERE CAN BE ONLY ONE - nieśmiertelność (UWAGA: nie działa na atak katapult),
YOURS TRULY - koniec aktualnego poziomu,
CRUSHING DEFEAT - przegrana (to łatwo osiągnąć bez żadnej pomocy),
IDES OF MARCH - koniec aktualnej kampanii,
ORC <numer> - przejście do etapu <numer> (np.: ORC 10),
HUMAN <numer> - jw., tyle że dla ludzi.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica), 3 pkt.

YOUNG GUNS (PC)

Wpisz się jako Wyatt Earp. Maksimum amunicji i nieskończone życie.

Paweł Drągowski (Gniezno), 2 pkt

PAŁKA I PIĘŚĆ

Joystick jest nierozerwalnie związany z komputerami niemalże od początku ich istnienia i długo jeszcze pozostanie podstawowym sprzętem każdego „profesjonalnego" gracza.

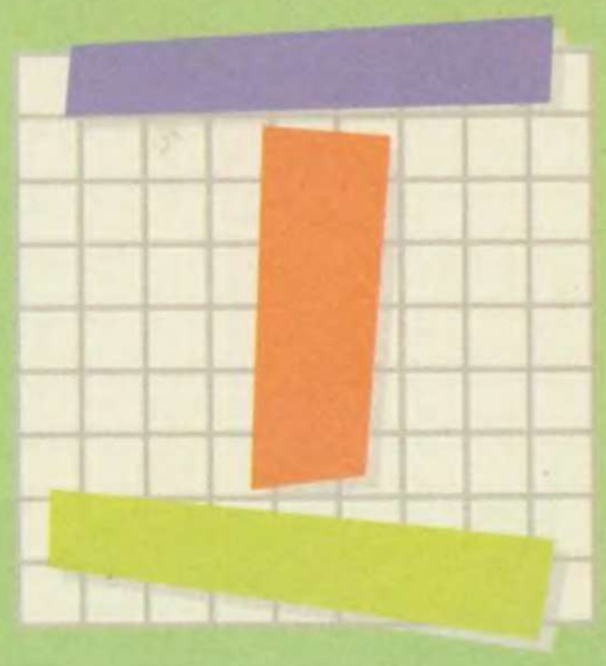
Cóż może być interesującego w pałce i pięciu przełączniczkach? Dawno, dawno temu, gdy na rynku komputerów domowych królował C-64, niewiele można było napisać o czymś tak prostym. Teraz jednak wymarzonym prezentem pod choinkę jest silny PC, zaś pecetowe joysticki na przestrzeni ostatnich kilku lat uległy niewiarygodnej wręcz transformacji. Dlatego też chcemy ułatwić życie wszystkim kupującym, prezentując ten swoisty przegląd polskiego rynku. Każdy znajdzie tu coś dla siebie — od prościutkich zabawek w cenie kilkunastu złotych, do joysticków mających na pokładzie mikroprocesor, zaś na pudełku nalepkę z wieloma zerami.

Redakcja

Jak testowaliśmy

Przetestowanie kilkudziesięciu joysticków nie jest zadaniem trywialnym, zwłaszcza jeśli wynikami trzeba się podzielić z innymi osobami. Pewne cechy dają się porównać pod względem ilościowym czy jakościowym. Ocena innych wiąże się w dużym stopniu z osobą testującego. Staraliśmy się być tak obiektywni, jak to tylko możliwe. Zrezygnowaliśmy z podziału na klasy cenowe, wychodząc z założenia, że podstawową zaletą joysticka są jego możliwości, precyzja i jakość, nie zaś cena, nie zawsze odzwierciedlająca wymienione cechy. W werdyktach na końcu każdego opisu umieściliśmy zwięzłą ocenę najważniejszych cech badanego modelu. Przewertowanie ich powinno pozwolić na szybkie zorientowanie się w typie i możliwościach joysticka.

Jeśli, Drodzy Czytelnicy, planujecie zakup tego często niezbędnego urządzenia, spokojnie zastanówcie się, do czego będzie Wam potrzebne. Większość testowanych egzemplarzy nadaje się do jednego celu. Te filigranowe, z niemal pływającym drążkiem, nie mają sobie równych w symulatorach. Użycie ich w grze pokroju Mortal Kombat jest sadyzmem — precyzyjne potencjometry i sprężynki szybko trafi szlag. Z drugiej strony, próba użycia ciężkiego, sztywnego joya we Flight Simulatorze powoduje, że nasz lot staje się pokraczny, jak lot nietoperza z walkmanem.



Jeśli dokonacie wyboru i zdecydujecie się na jakąś kategorię, przeczytajcie poniższe opisy. Pozwolą Wam one zawęzić spektrum poszukiwań do dwóch, trzech modeli, które powinniście wypróbować już we własnym zakresie. Spójrzcie też na ceny. Czasem za joystick o całkiem zwykłych parametrach możecie zapłacić o wiele więcej tylko dlatego, że ma nalepkę jakiejś znanej firmy. Pamiętajcie, że przysługuje Wam prawo zwrotu zakupionego sprzętu, jeśli nie spełnia on Waszych oczekiwań.

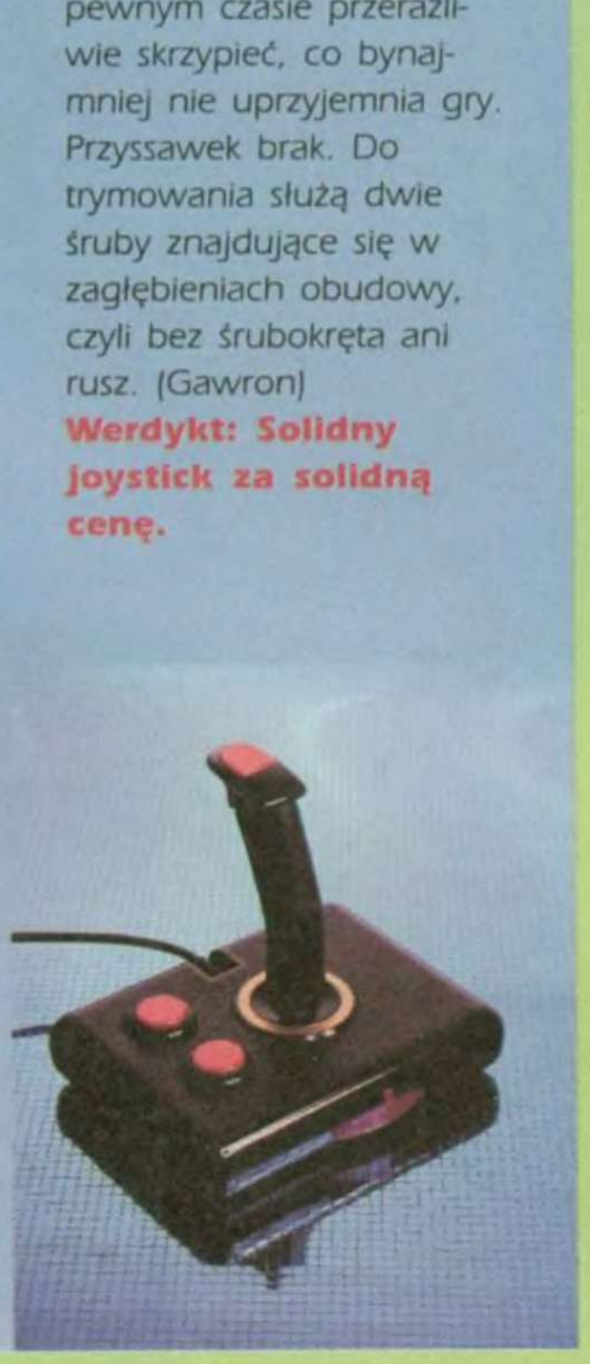
Tak więc, zostawiamy Was sam na sam z płodem kilkudziesięciu godzin testowania i naszej bujnej wyobraźni...

Gawron, HardMan

Gravis Analog

To dziwny joystick. Wygląda topornie, ale bliższe oględziny wykazują, iż konstrukcja ta jest bardzo solidna — na obudowie nie ma nadlewek, przyciski działają gładko. Wyposażony jest w trzy przyciski (ale obsługuje jedynie dwa — joysticka nr. 1). Miłe jest umieszczenie przycisków na podstawce, co pozwala na uniknięcie akrobacji kciukiem. Funkcje wszystkich przycisków możemy dowolnie przełączać. Gumowana rękojeść znacznie uprzyjemnia dłuższe granie. Następną zaletą jest możliwość regulacji „twardości", czyli oporu, jaki stawia rękojeść przy przechylaniu. Dokonujemy tego za pomocą pokrętła o imponujących rozmiarach, umieszczonego w podstawie. Pozwala to dopasować joystick do indywidualnych upodobań, jednak zastosowany mechanizm zaczyna po pewnym czasie przeraźliwie skrzypieć, co bynajmniej nie uprzyjemnia gry. Przyssawek brak. Do trymowania służą dwie śruby znajdujące się w zagłębieniach obudowy, czyli bez śrubokręta ani rusz. (Gawron)

Werdykt: Solidny joystick za solidną cenę.



Gravis Analog Pro

Jest to młodszy, ale potężniejszy brat Gravisa Analog. Obsługuje już przyciski joysticków nr 1 i 2, posiada nawet jeden dodatkowy. Tak jak w Gravis Analog, ich funkcje są całkowicie konfigurowalne. Reklamowany jest jako doskonały joystick do symulatorów lotu, ma zatem regulator przepustnicy, umieszczony jednak w dosyć niewygodnym miejscu — z boku. Reszta pozostała nie zmieniona... poza ceną — ten model jest droższy. (Gawron)



Werdykt: Patrz Gravis Analog. Model dla lubiących komfort konserwatystów.

PC Raider



Model standardowy, chciałoby się rzec. Klasyczny joystick pecetowy z autofire. Rękojeść dobrze leży w dłoni, przyciski fire włącza się łatwo i przyjemnie. Reszta konstrukcji już nie jest taka dobra. Szwankuje szczególnie mechanizm rękojeści — daje się wyczuć jakieś wewnętrzne tarcie, co sprawia, że opór stawiany w różnych kierunkach nie jest jednakowy. Autofire włączamy dwoma przesuwanymi przełącznikami, problem w tym, że o ile łatwo je wyłączyć, to włączenie już nie jest takie proste (nadłamałem sobie paznokieć). Trymowanie załatwiają dwa przesuwane potencjometry z boków podstawy. Przyssawki spisywały się bardzo dobrze, przytrzymując joystick nawet przy dość gwałtownych poruszeniach rękojeści. To, co w tym joyu najbardziej nam się podoba — to kolorystyka, szczególnie fioletowy kolor przycisków fire. (Gawron)

Werdykt: Dobry joystick za w miarę rozsądną cenę, ale przy zakupie sprawdźcie jakość wykonania.

PC Commander

Mamy tu PC Raidera z dodaną kompensacją Mega Zoom. Poza tym w konstrukcji nie zmieniono prawie nic. Drążek daje się poruszać nieco bardziej płynnie. Do joysticka dodano dyskietkę z programem do kalibracji. Działa to całkiem sprawnie — podczas testów ani razu nie musieliśmy używać potencjometrów trymujących. Problemy z włącznikami autofire pozostały. Nauczony doświadczeniem, tym razem paznokcie zachowałem w całości. (Gawron)

Werdykt: Dodanie systemu Mega Zoom chyba nie usprawiedliwia aż takiego wzrostu ceny...



PC Topstar

Jeśli PC Fighter jest joystickiem dla prawdziwych mężczyzn, to ten powinien znaleźć się w rękach herosów. Wydaje się niezniszczalny, w obudowie zamontowano nawet sprężyny mające pochłaniać energię ewentualnych uderzeń. Podstawka jest przezroczysta, możemy więc zobaczyć, jak joystick wygląda w środku. Wysoka trwałość została okupiona niezwykłą „twardością". Trzeba niemałej siły, by wychylić drążek, co daje się we znaki już po kilkunastu minutach (ale za to jak wyrabia mięśnie). Joy ten jest oczywiście cyfrowy, na klikających przełącznickach. Wyłącznik semi-autofire mamy pod kciukiem, podobnie jak oba przyciski. Ukształtowane są one jednak niezbyt przycisków musimy stale przytrzymywać. Mechanika rękojeści nie sprawia zbyt dobrego wrażenia, wydaje się, że plastikowe części nie zostały dokładnie dopasowane. Z drugiej jednak strony, mechanizm dobrze zniósł „mordercze" testy i wydaje się być całkiem solidny. (Gawron)

Werdykt: To chyba zabawka dla dzieci, ale całkiem udana.

Tornado PC

Przypomniałem sobie czasy młodości, testując ten joystick. Jego obudowę wykonano bowiem z tworzywa przywodzącego na myśl grzechotki dla oseskow. Mimo to wygląda ładnie. Dobre wrażenie robi rękojeść, a szczególnie obejma na palec wskazujący. Wszystkie przyciski mamy od razu pod palcami, autofire włączamy i wyłączamy kciukiem. Tak naprawdę, jest to tzw. semi-autofire — to znaczy, że strzelamy seriami i owszem, ale któryś ze zwykłych wspomagania z klawiatury. Jeszcze jedno zastrzeżenie — przyssawki powinny być nieco lepszej jakości. (Gawron)

Werdykt: Oto coś dobrego do wszelkich strzelanek.



PC Fighter

Oto coś dla prawdziwych mężczyzn — joystick cyfrowy z niezależnym semi-autofire dla obu przycisków. Rączka wyprofilowana, w gustownym szarym kolorze, wszystkie przyciski pod kciuk, tylko regulator szybkości autofire (regulacja płynna) umieszczono w podstawie. Na rękojeści są nawet dwie diodki, sygnalizujące oddanie strzału. Konstrukcja wygląda na solidną — wszystko na mile klikających mikroprzełącznikach. Kolorystyka obudowy dość mdława, na szczęście przyciski fire są krwistoczerwone. Szkoda tylko że ten model ma jedynie dwa przyciski — granie w Mortal Kombat wymaga





ergonomicznie, a ich ułożenie zmusza do ciągłego przyginania kciuka. (Gawron)

Werdykt: Twardziel wśród joysticków, dobry jedynie dla twardzieli...

PC Flight Pro

Jest to PC-Mission rozbudowany o autofire. Możemy go włączyć oddzielnie dla każdego przycisku, za pomocą dwóch przełączników znajdujących się przed rękojeścią. Luz mechanizmu rękojeści pozostał, ale poza tym testowany egzemplarz działał bez zarzutu i dobrze zachowywał wycentrowanie, nawet po długim graniu. Obydwa joysticki z tej serii wyposażono w przyssawki doskonałej jakości. Trudno je odkleić nawet przy bardzo nerwowej grze... (Gawron)



Werdykt: Lepsza wersja PC-Mission, a tylko niewiele droższa. Warto.

PC Mission

Za sumę 24 złotych nie można się spodziewać żadnych rewelacji i rzeczywiście, PC Mission rewelacyjny nie jest. Nie oznacza to na szczęście, że ma jakieś znaczące wady. Całkiem wygodna rękojeść i ładna obudowa. Drążek pochyla się nadspodziewanie płynnie, ma jednak lekki, denerwujący luz. PC Mission potrafi się także niespodziewanie rozkalibrować, co może prowadzić do frustracji, zwłaszcza jeśli zdarzy się podczas wykonywania jakiejś szczególnie ważnej misji symulatorowej. Wydaje się jednak, że jest to wada jednostkowa, a nie cecha ogólna tych joyów — patrz opis PC Flight Pro. (Gawron)



Werdykt: Tanio, ale do przyjęcia. Jeśli cierpisz na brak kasy, powinieneś się nim zainteresować.

PC Optix

Zamiast potencjometrów, w konstrukcji tego joysticka wykorzystano znacznie trwalszy mechanizm znany z myszek. Układ elektroniczny połączony z elementem optycznym zlicza dziurki na obwodzie koła, obracającego się przy poruszaniu drążkiem. Im większe wychylenie z pozycji neutralnej, tym więcej zliczy. Są dwa takie układy — dla osi X i Y. Drążek stawia bardzo mały opór, a jego skłonność do samocentrowania jest raczej niewielka. Dzięki temu wspaniale nadaje się do symulatorów lotniczych. Przy typowych strzelankach nie daje jednak tego „mocnego uczucia" — cały czas ma się wrażenie, że jest wyjątkowo kruchym urządzeniem.

PC Optix dysponuje czterema fire'ami. Niestety, jeden z nich jest trudno osiągalny, co może ograniczać zastosowanie w niektórych grach (wysokie kopnięcie w Mortal Kombat). W bokach podstawy umieszczono ponadto pokrętło przepustnicy i przełącznik autofire. Pod spodem natomiast — przełącznik „digital". Użycie go powoduje, że przy jakimkolwiek wychyleniu drążka wysyłany jest taki sygnał, jakby wychylenie było maksymalne.

Pewne zastrzeżenia można mieć do konstrukcji przyssawek. Joystick łatwo daje się przesuwać, a przy lada mocniejszym wychyleniu odkleja się od podłoża. (HardMan)

Werdykt: Nowa technologia optyczna ma swoje niezaprzeczalne zalety, ale drobiazgi mogą popsuć dobre wrażenie.

PC Connection

Ech, stare dobre czasy. Ten joystick był reklamowany, kiedy jeszcze nie istniało nawet wydawnictwo Lupus. Kosztuje grosze — a mimo to posiada nawet auto-fire. Przy jego konstruowaniu w ogóle nie myślano o ergonomii, ale mimo to gra się nim przyjemnie, mechanizm jest miękki, luzy niewielkie, zaś przyciski fire naciska się łatwo. Jest to jeden z najwytrzymalszych joysticków — można spotkać sprawne egzemplarze, mające nawet sześć lat. Dowiedzieliśmy się, że wkrótce zakończy się jego produkcja. Trochę szkoda — w kategorii „wartość do ceny" jest to bowiem ewidentny zwycięzca. (Gawron)

Werdykt: Doskonały jako pierwszy joystick. Świetna cena — kupujcie, póki jeszcze można.





PC Optical TrackStick



Zbudowany na bazie PC Optixa. Układ mechaniczny drążka pozostał bez zmian. Zamiast czterech fire'ów mamy tylko dwa. Za to na końcu drążka, pod kciukiem, umieszczono maleńką kulkę trackballa w towarzystwie dwóch przycisków. Przedni pomysł, z wykonaniem gorzej. Lekka kulka nie przekazuje zbyt dokładnie ruchów palca. Dodatkowym minusem jest brak autofire — zastąpiono go przełącznikiem, służącym do włączania/wyłączania trackballa. Jakość przyssawek pozostała niestety nie zmieniona. (HardMan)

Werdykt: Trackball w joysticku czasem może się przydać, jeśli nie sprawia kłopotów.

PC Flight Force Pro



Zbudowany na bazie Flight Force. Identyczny pod względem płynności, precyzji i jakości, znacznie jednak rozbudowany. Model Pro wyposażony jest w cztery fire'y, każdy z oddzielnym przełącznikiem autofire. Ponadto uzupełniony został o kulkę z wgłębieniem, pełniącą rolę dodatkowego joysticka oraz suwakową przepustnicę. Dzięki specjalnemu przełącznikowi może ona znajdować się w trzech stanach: normalnym — zależącym od ustawienia suwaka, tylko maksymalnym lub tylko minimalnym. Z przodu umieszczono także dwa potencjometry systemu MegaZoom. Jednym słowem: do doskonałej mechaniki dodano zaawansowaną elektronikę, a całość zamknięto w fantastycznie solidnej i ergonomicznej obudowie. Joystick-ideał? Bez wielkich słów. Po prostu świetna maszyna... (HardMan)

Werdykt: Płynność i precyzja wzięta z Flight Force plus poczwórny fire, dodatkowy joy i inne udogodnienia. To chyba będzie hit!

PC TrackStick

Pod względem funkcjonalnym bardzo podobny do PC Optical TrackStick. Szczęśliwie jednak znalazło się tym razem miejsce dla autofire. Joystick został wykonany w tradycyjnej technologii „potencjometrowej", co, mimo zastosowania drążka identycznego jak w Opticalu, natychmiast daje się odczuć — znacznie zmniejszył się zakres swobody i precyzja przy małych wychyleniach. Zmianą na plus natomiast są solidne, mocne przyssawki. (HardMan)

Werdykt: Mało precyzyjny trackball i niewiele lepszy drążek.



Flight MAX

Ten joystick zaprojektowano specjalnie do symulatorów lotu. Tajemnicza technologia Saturn Ring powoduje, że sprężyny centrujące praktycznie są niewyczuwalne. W innych joystickach wyraźnie daje się odczuć moment przejścia rękojeści przez osie X i Y. Tutaj zaś natrafiamy zawsze na taki sam opór (poza, oczywiście, położeniem centralnym), co daje bardzo przyjemne wrażenie płynności.
Nie jest to z pewnością najładniejszy z omawianych joysticków, ale zawiera kilka inteligentnych rozwiązań. Osoby leworęczne docenią potencjometry przepustnicy na obu bokach obudowy. Przełącznik przycisków fire (tylko dwóch, niestety) i suwak służący do wyboru potencjometru przepustnicy znajdziemy pod

PC Flight Force



Solidna konstrukcja. Niezależne przełączniki autofire do obu przycisków. Na dole masywnego drążka wygodna podpórka pod dłoń. Jedna, duża przyssawka i cztery gumowe podstawki utrzymują całość w miejscu, nawet na niezbyt gładkiej powierzchni. Pod względem łatwości i precyzji poruszania drążkiem — mój zdecydowany faworyt. Testując go z kilkoma symulatorami odczuwałem prawdziwą przyjemność „lotu". Godna podkreślenia jest wysoka stabilność i nienachalny system centrujący. Minimalne ruchy wokół pozycji neutralnej nie szarpią samolotem i np. przy lądowaniu nie powodują notorycznego wbijania się dziobem w pas startowy. (HardMan)

Werdykt: Doskonale płynne i precyzyjne ruchy drążka to marzenie pilotów. Flight Force je spełnia.

Axys



Trudno to coś nazwać joystickiem do grania, drążek jest bowiem tak mały, że nie da się chwycić go w garść. Dwa przyciski na bokach obudowy są w porządku, ale ten na szczycie rękojeści bardziej przypomina klawisz kalkulatora niż coś, czym można odpalić rakietę. Najgorsze jest to, że właściwie nie da się wyczuć momentu jego włączenia. Za to bardzo nam się spodobała podstawka pod nadgarstek (odłączalna), która zmniejsza zmęczenie i zapewne chroni nas przed efektem RSI (Repetitive Strain Injury). Autofire nie występuje, podobnie jak przyssawki. Teoretycznie da się Axysa używać, trzymając go w dłoni, ale wyprofilowanie obudowy tego nie ułatwia. (Gawron)

Werdykt: To chyba jakieś nieporozumienie...

G-Force

Mało który cywilny samolot wyposażono w klasyczny drążek. Większością z nich kierujemy za pomocą



przezroczystą, odchylaną klapką. Dodatkowym bonusem jest potencjometr do kontroli „pedałów" w symulatorach („rudder"). Flight MAX zawiera zatem potencjometry od joysticków nr 1 i 2. Dzięki temu nadaje się świetnie do kierowania np. Flight Simulatorem. Gdybyż miał jeszcze cztery przyciski fire... Przyssawek nie zamontowano, ale podstawa jest wystarczająco masywna, by nie stanowiło to kłopotu. (Gawron)

Werdykt: Model komfortowy. Poza Gravisem Phoenixem nie ma tu lepszego joysticka do symulatorów.

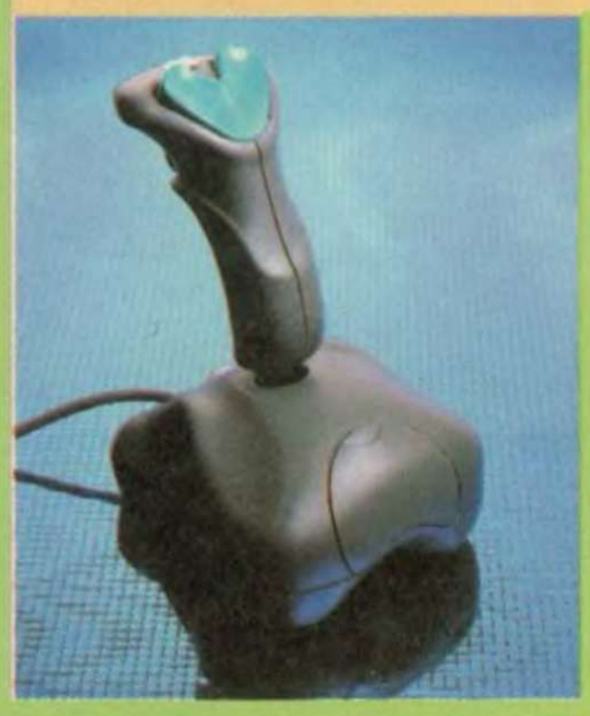
wolantu. G-Force jest właśnie jego komputerowym odpowiednikiem. To wielki i bardzo toporny joystick. Niemożliwe jest wykonywanie szybkich poruszeń z powodu jego zbyt dużej bezwładności. W zamian za to jest niezwykle czuły, sprawdził się świetnie we Flight Simulatorze. Na „kolumnie", dość daleko od kciuka, zamontowano potencjometr przepustnicy. Na końcach „kierownicy" umieszczono przyciski fire. Ich funkcje się dublują — G-Force obsługuje tylko przyciski joysticka nr 1. Możliwość pochylania można zablokować, przesuwając dwa zatrzaski w podstawie. Otrzymujemy wtedy kierownicę, idealną



FX 2000

Pomijając już fakt, że jest zrobiony z tandetnego plastiku i w strasznych kolorach, to w dodatku nie należy do najwygodniejszych. Wyposażanie joysticka o tak niewielkim dopuszczalnym wychyleniu w przepustnicę to nieporozumienie — zbyt mała precyzja ruchu nie daje żadnej radości podczas zabawy symulatorem. Drążek w położeniu neutralnym zmusza rękę do ułożenia się w pozycji „do przodu". Wychylenie go do przodu powoduje nienaturalne wygięcie dłoni i odklejenie się tylnych przyssawek. Pozytywną cechą są niezależne przełączniki autofire i możliwość zamiany funkcji przycisków fire. Drążek można też obrócić w osi pionowej o kilkanaście stopni w obydwie strony, i zablokować. Zdrowemu człowiekowi w niczym to nie pomaga, jeśli jednak ktoś miał skomplikowane złamanie nadgarstka, być może znajdzie zrozumienie dla projektantów tego cuda. (HardMan)

Werdykt: Swoiste curiosum. Jego projektanci wcale się go nie wstydzą... a powinni!



do wszelkich wyścigów. Pomimo naszych wysiłków nie udało nam się G-Force uszkodzić, co rozwiało pierwsze wrażenie niewielkiej solidności tego sprzętu. G-Force ma przyssawki, ale raczej nie będą one potrzebne. Za pomocą dwóch obejm można go bowiem przykręcić do blatu stołu, co jest kapitalnym pomysłem. (Gawron)

Werdykt: Jeśli jesteś fanatykiem symulatorów, to jest to coś dla Ciebie.

Dexxa Joystick

Napis na pudełku głoszący, iż jest to „joystick o zaawansowanej ergonomii" brzmi dumnie. Kiedy jednak wyciągnęliśmy go na światło dzienne, powiedzieliśmy dokładnie to samo. Doskonale komponuje się z nowoczesnym wystrojem wnętrz, szkoda tylko że nie wyprodukowano jeszcze równie ładnej obudowy peceta. Oba przyciski fire



umieszczono na szczycie zabawnie (ale bardzo wygodniej wymodelowanej rękojeści. Funkcji przycisków nie można zamienić, a szkoda, bo wyraźnie różnią się głębokością „wpadania" i twardością. Mechanizm rękojeści jest wyjątkowo dobry, działa płynnie i bez zarzutu. Wbrew pozorom, wyposażony jest w semi-autofire, przełącznik po prostu ukryto na spodniej stronie podstawki, razem z suwakami trymującymi. Przyssawki są i trzymają jak trzeba. (Gawron)

Werdykt: Świetny joystick za niewielkie pieniądze.

Dexxa Max-Stick

Mały, ale wyjątkowo wygodny. Bardzo przyjemne uczucie towarzyszy wciskaniu przycisków fire. W dziwnym miejscu umieszczono autofire — pod spodem! Bez podniesienia podstawy dostęp do niego nie jest możliwy. Na wierzchu natomiast znaleziono miejsce na potencjometry korygujące. No cóż, można i tak. Sam drążek, mimo dość szerokiego zakresu swobody, nie nadaje się do symulatorów. Powodem tego jest zbyt duża skłonność do samocentrowania, a tym samym brak precyzji przy delikatnych ruchach. Ze względu na rozmiary poleciłbym go raczej młodszym osobom. (HardMan)

Werdykt: Kup go na urodziny... swojemu dziecku.



Logitech Wingman

Chyba najładniejszy joystick z testowanych. Sferyczna podstawa i superergonomiczny drążek sprawiają doskonałe wrażenie. Dwa wykonane z gumy przyciski bardzo dobrze leżą po palcami, chociaż górny mógłby mieć nieco większy skok. Umieszczone pionowo pokrętło przepustnicy kręci się z niewielkimi oporami. Mimo iż joystick w żadnym wypadku nie nadaje się dla osób leworęcznych, pozostali będą mogli cieszyć się wyjątkową płynnością i dokładnością ruchów oraz świetnie leżącym w dłoni drążkiem. Można by z czystym sumieniem polecić Wingmana każdemu miłośnikowi symulatorów, gdyby nie brak autofire. (HardMan)

Werdykt: Dynamiczne kształty i pełne wdzięku działanie.



Logitech Wingman Extreme



Ten model od razu przyciąga oko efektownym wyglądem. Masywna podstawka, gumowy kołnierz u dołu rękojeści, doskonale wymodelowana rękojeść i inteligentnie umieszczone cztery przyciski fire. Rewelacyjnym pomysłem jest podpórka na dłoń u dołu drążka, dzięki której nie musimy go ciągle kurczowo ściskać. Najbardziej efektowny jest jednak drugi, cyfrowy mikrojoystick zamontowany „pod kciuk" i opakowany w gustowny gumowy kapturek. Najlepsze zastosowanie znajduje w symulatorach lotu. Nie da się go co prawda użyć w X-Wingu, ale już na przykład Falcon 3.02 wykorzystuje go do przełączania kierunku patrzenia, zaś w Harrier Jump Jet zmieniamy nim funkcje komputera pokładowego. Duża masa podstawki tłumaczy brak przyssawek. Nic natomiast nie może usprawiedliwić niezwykle opornie przesuwających się potencjometrów kalibracji. (Gawron)

Werdykt: Wysoka jakość za wysoką cenę.

PC ProPad

Najzwyklejszy pod słońcem joypad, o wyjątkowo ładnej i ergonomicznej budowie. Dwa przyciski fire, każdy wyposażony we własny, trójstanowy przełącznik autofire: wyłączony—serie— ogień ciągły. Szybkość tego ostatniego jest regulowana dwustopniowo za pomocą podłużnych, gumowych przycisków. Całość świetnie leży w dłoni, a konstrukcja płytki sterującej pozwala na precyzyjną kontrolę wychylenia. Jeśli jednak, ulegając zmęczeniu, położymy go na biurku okaże się, że jakakolwiek zabawa nie jest w tej pozycji możliwa. Zaokrąglony spód, pozbawiony jakichkolwiek gumek czy przyssawek, będzie się niemiłosiernie ślizgał, skutecznie uniemożliwiając grę. Poza tym do pełni szczęścia brakuje dodatkowych dwóch fire. (HardMan)

Werdykt: Prosty, wygodny, ale bez żadnych fantazji.



PC ProPad 4

Jeśli joypad SV-230 posiadał braki, to jego nowa wersja jest niemal doskonała. Dodano dwa fire, przy okazji od razu powielono ich funkcje, umieszczając na krawędziach dodatkowe dwa przyciski. Doszły trójpozycyjne przełączniki autofire. Spód obudowy jest płaski, co poprawia stabilność. Niestety, w ferworze zmian zastąpiono doskonale wyprofilowaną płytkę sterującą jakąś jej koszmarną namiastką. Nowa jest utworzona na planie

Dexxa Cordless Control Pad

Nieco grubawa obudowa kryje w sobie nadajnik podczerwieni, ukryty za półprzezroczystym okienkiem i schowek na dwie baterie typu AAA. Na wierzchu możemy znaleźć gustownie wykonaną



płytkę sterującą z małym otworkiem i cztery przyciski: dwa działające jak zwykłe fire i dwa dublujące ich funkcje w trybie autofire. Zasięg nadajnika dochodzi do 5 metrów i jeśli baterie są w miarę świeże, joypad nie musi być trzymany dokładnie naprzeciw odbiornika. Reasumując, Dexxa jest padem dosyć wygodnym w użyciu, jednak nawet bezprzewodowa technologia nie rekompensuje śliskiego spodu i braku czterech fire. (HardMan)

Werdykt: Nic specjalnego, chyba że ktoś lubi podczerwień.

[Uwaga: Istnieje wersja „kablowa" Dexxa Control Pad, która od modelu bezprzewodowego nie różni się niczym poza ceną — Red.]

Gravis PC GamePad

Wyglądem Gravis mnie nie zachwycił — płaski jak pluskwa, biały, z niedobranymi kolorkami przycisków — coś niby dresik na bazarze. Jednak pod względem funkcjonalności nie znajdzie sobie równych. GamePad ma cechy, których próżno szukać u konkurencji. Dziurka w okrągłej płytce sterującej znalazła swoje zastosowanie. Można w nią wkręcić plastikowy patyczek i...



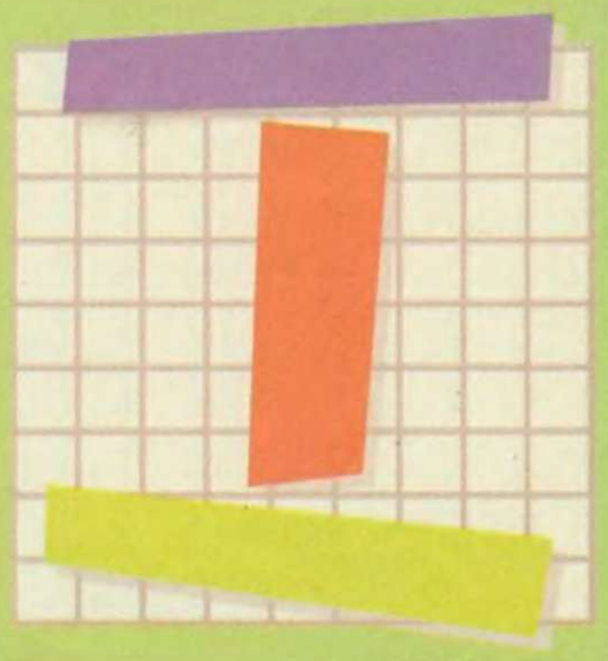
...uzyskać świetny miniaturowy joystick. Jest to niebywale wygodne rozwiązanie, znacznie zwiększające precyzję ruchów. Dodatkowo, dzięki odpowiedniemu przełącznikowi, także osoby leworęczne będą w stanie z niego korzystać. Sterowanie ogniem rozwiązane jest standardowo. Dwa z czterech fire mogą służyć jako autofire do pozostałych dwóch — zależy to od ustawienia kolejnego przełącznika. Należy jeszcze dodać, że jest to jedyny z testowanych joypadów, wyposażony w gumowe klocki. Gravis leży na stole jak przyklejony — i oto chodzi! Podsumowując wszystkie jego cechy, dla skrótu nazywane zaletami, można stwierdzić — to jest to! Gorąco polecam! (HardMan)

Werdykt: Wszystko na swoim miejscu — po prostu najlepszy.

krzyża, zamiast koła, przez co osoby o mniejszych kciukach mają problemy z wciśnięciem kombinacji lewo—góra, prawo—dół itp. Pozostałym z całym przekonaniem mogę go jednak polecić... (HardMan)

Werdykt: Świetny, ale nie dla maluchów...



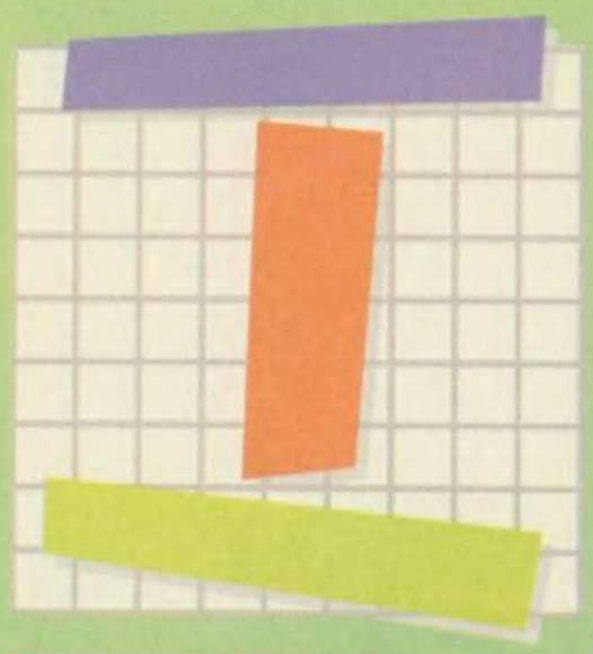


Jak działa joystick PC?

Klasyczny joystick, na przykład do Amigi, wyposażony jest w cztery małe przełączniki usytuowane wokół podstawy drążka. Gdy poruszamy nim, przełączniki włączają się, wysyłając odpowiednie sygnały do komputera. Każda gra może zatem rozpoznać 8 wychyleń joysticka — w górę, w dół, na boki i na ukos. W joysticku PC przełączniki zastąpiono dwoma potencjometrami (potencjometr to taki opornik, którego oporność można zmieniać). Każdy z tych potencjometrów przekazuje wychylenia drążka na jednej osi, dzięki czemu gra otrzymuje informacje nie tylko o kierunku wychylenia, ale i o jego stopniu. Taką konstrukcję nazywamy joystickiem analogowym.

Ostatni drobiazg, to liczba przycisków fire — joystick pecetowy ma dwa niezależne (co oznacza, że mogą być skonfigurowane na przykład tak: jeden jako Strzał, drugi zaś jako Wybór Broni). Joysticki pecetowe wykorzystują duże, żeńskie gniazdo o piętnastu iglach. Znajduje się ono na każdej karcie Multi I/O. Większość nowoczesnych kart muzycznych także ma port joysticka, zwykle lepszej jakości. Złącze joysticka może służyć do podłączenia dwóch drążków na raz. Oczywiście, aby to uczynić, należy zaopatrzyć się w odpowiedni rozgałęziacz. Jednak tak naprawdę dość rzadko gramy we dwóch (a nawet we dwoje). Wiele gier wykorzystuje więc pełne możliwości złącza także w grze indywidualnej. Prym wiodą tu symulatory i „bijatyki", gdzie duża liczba przycisków fire jest nieodzowna. Wiele z testowanych przez nas joysticków to konstrukcje „dwa w jednym", w których pomyślano o wyżej wspomnianych grach. Niektóre mają dodatkowy potencjometr (rozpoznawany przez komputer jako jeden z potencjometrów joya nr 2), wykorzystywany w symulatorach lotu do kontroli przepustnicy. Zdarzają się też joysticki z czterema przyciskami fire, a nawet takie, w których na wierzchu drążka zamontowano kompletny drugi joystick (oczywiście zminiaturyzowany), obsługiwany kciukiem.

Oczywiście, konstrukcja pecetowych joysticków bywa też źródłem kłopotów. Najważniejszy z nich — to problem „wycentrowania" joysticka. Gdy drążek znajduje się w pozycji neutralnej, oba potencjometry powinny być ustawione w połowie wartości maksymalnej — a to nie jest takie proste. Dlatego większość joysticków wyposażono w potencjometry „trim", pozwalające wykalibrować joystick. Główne potencjometry mają także inną przykrą wadę — wykonywane są z niezbyt dużą dokładnością, ich rzeczywiste parametry często różnią się o kilka procent od nominalnych. Z tego powodu wiele gier po uruchomieniu poprosi nas o ustawienie drążka w kilku skrajnych położeniach, aby sprawdzić przedział wartości potencjometrów. Dość skutecznym lekarstwem na powyższe problemy jest opatentowany przez firmę STD system MegaZoom, a także specjalizowane karty produkowane m.in. przez firmę Gravis. Wreszcie problem zużycia — po dłuższym czasie trące o siebie części potencjometrów ścierają się. Walka z tą dolegliwością polega na eliminowaniu potencjometrów i zastępowaniu ich układami optoelektronicznymi (np. w joystickach PC Optix).



Gravis Phoenix

Kompletne rozwiązanie dla fanów symulatorów wszelkiej maści, choć nie tylko. Oprócz drążka na niemałej powierzchni znajdziemy przesuwaną przepustnicę połączoną z orczykiem i 24 w pełni konfigurowalne przyciski. Można im przypisać dowolne funkcje (po dwie dla każdego) — przycisków standardowych joysticków lub klawiszy standardowej klawiatury. Służy do tego specjalny program wyposażony przez producenta w kilkanaście ustawień do znanych gier (Flight Simulator, Doom, F15 i in.). Opór, z jakim drążek reaguje na wychylenia, może być w dużym stopniu regulowany. Dzięki swoim rozmiarom i masie Phoenix jest bardzo stabilny. Profil drążka, choć nieco kanciasty, daje się polubić. Mimo że do niektórych przycisków trudno czasem sięgnąć, do ogólnej ergonomii trudno się raczej przyczepić. Nie miałbym żadnych obiekcji i szczerze polecał Phoenixa każdemu graczowi, ale niestety mignęła mi przed oczami cena... (HardMan)

Werdykt: Totalne rozwiązanie — wyrzuć klawiaturę i lataj Phoenixem! Marzenie każdego gracza... dokładnie tak — marzenie.



A może klasycznie?

Joystick analogowy jest rzeczywiście wspaniały dla wszystkich fanatyków bujania w obłokach, co jednak z grami zręcznościowymi? Czymże bowiem jest potyczka w Mortal Kombat bez charakterystycznego dźwięku mikroprzełączników...
Nie ma się jednak co martwić. Istnieją bowiem także joysticki „cyfrowe", które będą działać poprawnie z naszymi komputerami. Ich konstrukcja jest bardzo prosta. Mają takie same przełączniki, jak klasyczne joysticki, ale podczepione do baterii zwykłych oporników, „tłumaczących" sygnały na maksymalne wartości oporu potencjometrów, znajdujących się w joystickach analogowych. Oznacza to, że wychylenie drążka joya „cyfrowego" odpowiada zawsze maksymalnemu wychyleniu joysticka analogowego. To w zupełności wystarczy do wszelkiego rodzaju strzelanek, a jest wręcz pożądane przez „bijatyki". Zastosowanie przełączników powoduje dodatkowo, że całe urządzenie jest dużo bardziej wytrzymałe i trwalsze. Oczywiście, należy pamiętać o tym, że z joyem „cyfrowym" w żaden sposób nie da się zagrać w jakikolwiek symulator lotu!
Ostatnio coraz większą popularność zdobywają joypady, czyli sterowniki rodem z konsol wideo. Drążek zastąpiono w nich małą pochylaną płytką, którą naciskamy kciukiem. Jest to szalenie wygodne (ułatwia znacznie zadawanie „tajnych ciosów"). Co mają zrobić ci, których zasoby finansowe nie pozwalają na zakup dwóch joysticków? Mogą wypróbować joye analogowo-cyfrowe. Po przełączeniu w tryb „cyfrowy" różnią się od joysticków klasycznych jedynie brakiem „kliku" i nieco większym zakresem swobody drążka.
Istnieje jeszcze jedna możliwość — próba podłączenia klasycznego joysticka od Amigi czy Atari, przy użyciu specjalnego interfejsu. Produkcją takich interfejsów zajmuje się polska firma Matt.

Specjalizowane karty joysticków

Podłączenie joysticka do komputera PC może się wiązać z pewnymi problemami. Przede wszystkim, jakość portów montowanych na kartach Multi I/O i klonach Sound Blastera pozostawia wiele do życzenia — szczególnie denerwujący jest efekt „pływania" pozycji neutralnej drążka. Czasami problemy wynikają też ze zwykłej nieuczciwości producentów — ot, karta poprawnie współpracuje z jednym zwykłym joystickiem, ale z dwoma już nie, bo nie zamontowano na niej wystarczającej liczby przetworników. Wreszcie zaś — duże prędkości dzisiejszych komputerów powodują czasem dziwne zachowanie karty I/O, bowiem układy obsługujące joystick pozostały na niej nie zmienione od czasów XT.
Jeśli zatem nasz nowy joystick nie może się dogadać z komputerem, powinniśmy zaopatrzyć się w kartę specjalizowaną, najlepiej tzw. kompensującą. Poza tym, że usuwa wyżej wspomniane bolączki, to jeszcze pozwala nam zmienić czułość używanego joysticka i dostosować ją do każdej gry. W podobnym celu stosuje się system MegaZoom, montowany przez firmę STD w niektórych joystickach z serii Quality Joystick. Są to dwa pokrętła, którymi możemy zmienić czułość potencjometrów tak, by maksymalnym wychyleniom joysticka w dowolnym kierunku odpowiadały zawsze sygnały o tej samej wartości. Dodatkowo system ten pozwala czasem przedłużyć nieco życie joystickowi, „podbijając" wartości startych od długiego grania potencjometrów.

Logitech CyberMan

Fenomenalne dla jednych, dziwaczne dla innych połączenie myszki i joysticka. CyberMan podłączony do portu równoległego zachowuje się jak mało precyzyjna mysz o bardzo ograniczonym polu działania. Trzy osie obrotu/przesuwu (i podnoszenia/opuszczania w bardzo małym zakresie) pozwalają teoretycznie na zabawę w trójwymiarze, ale tylko w przystosowanych grach: DOOM, Quest for Glory, Shadowcaster i kilka innych, mniej znanych. Reklamowana interakcja z użytkownikiem polega na dobrze wyczuwalnym drganiu drążka przy uderzeniu w ścianę, trafieniu przez potwora itp. Przyznam, że ten aspekt pracy drążka pasuje do zupełnie innej zabawki. Podsumowując tę przedziwną konstrukcję dorzucę jeszcze jedno ziarnko pieprzu: przy przechylaniu drążka do przodu mimowolnie wciska się fire — taka już jest ludzka natura. W niedalekiej przyszłości, kiedy na dobre zadomowi się Virtual Reality, podobne CyberManowi urządzenia zapełnią sklepy. Tymczasem jednak proszę oglądać gada za szybą i nie wkładać paluchów... (HardMan)

Werdykt: Może kiedyś będzie to hit, ale na razie...



Symulatory lotu i joysticki

Joystick jest idealnym urządzeniem do kontroli symulatorów lotu, gdyż najwierniej oddaje wygląd rzeczywistego drążka znajdującego się w kabinie współczesnego samolotu. Problemem może być wybranie właściwego modelu joysticka z kilkunastu czy wręcz kilkudziesięciu dostępnych na rynku. Może dla niektórych zabrzmi to okrutnie, ale w tej chwili najlepszym joystickiem, dzięki któremu można zaznać pełnej rozkoszy bujania w przestworzach, jest Gravis Phoenix. Zawiera on bowiem dwa pełne zestawy potencjometrów, dzięki czemu umożliwia obsługę „pedałów" (czyli orczyka), drążka sterowego i przepustnicy. Drugim takim joystickiem jest Flight MAX. Większość z nas nie ma jednak portfeli na tyle grubych, by poważnie pomyśleć o wyżej wspomnianych joystickach. Cóż więc pozostaje? Wybrany egzemplarz powinien być wyposażony w przepustnicę (throttle), którą wykorzystują już prawie wszystkie symulatory. Polecamy też sprzęt z czterema przyciskami fire.

Warto także rozważyć zakup joysticka z umieszczonym na rękojeści małym drążkiem. Niektóre symulatory pozwalają wykorzystać go do „rozglądania się na boki", a jest to dużo wygodniejsze niż nerwowe stukanie w klawiaturę w poszukiwaniu tej właściwej kombinacji klawiszy. Takie rozwiązanie pozbawia nas jednak regulatora przepustnicy, dlatego też najlepiej nadaje się do symulatorów–strzelanek, takich jak Strike Commander czy Wings of Glory.

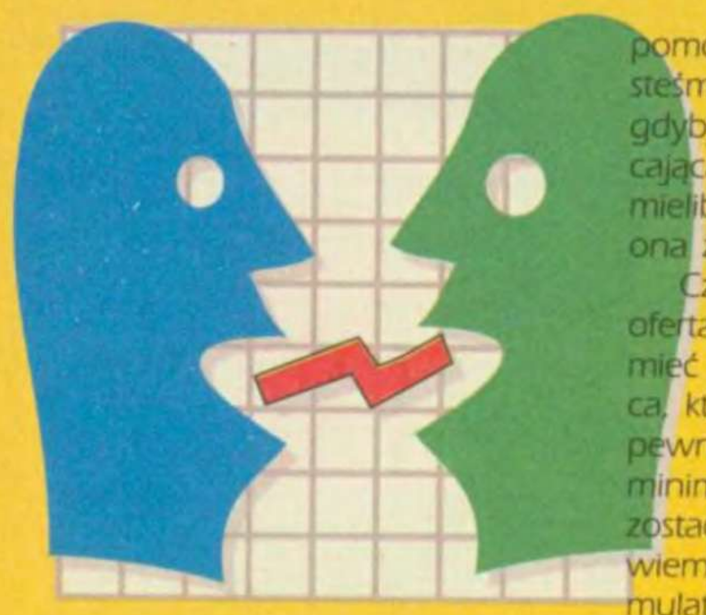
Należy jeszcze powiedzieć kilka słów o pojawiających się z rzadka w sprzedaży „wolantach", czyli joyach przypominających kierownicę. Niewątpliwie potęgują one wrażenie pilotowania samolotu, ale ich ociężałość i duże rozmiary powodują, że jest to sprzęt dla ludzi bogatych, mogących sobie pozwolić na drugi, albo nawet trzeci joystick. Tu jeszcze jedna uwaga — jeżeli wolant daje się zablokować w osi pionowej, to z powodzeniem spełnia rolę kierownicy i sprawdza się doskonale w wyścigach samochodowych wszelkiego rodzaju.

Nazwa	Producent	Typ	Liczba fire	Kompensacja	Throttle	Autofire	Leworęczny	Cena	Dystrybutor	Uwagi
Gravis Analog	Gravis	A	2	N	N	N	T	83.80[2]	PMC	regulacja twardości
Gravis Analog Pro	Gravis	A	4	N	T	N	T	115.58[2]	PMC	regulacja twardości
PC Raider	STD	A	2	N	N	T	T	36.95	Multi-Styk	
PC Commander	STD	A	2	N	T	T		51.95	Multi-Styk	
Tornado PC	Logic 3	A	2	N	N	T	T	32.95	Multi-Styk	
PC Fighter	STD	C	2	–	N	T	T	32.95	Multi-Styk	diodki LED
PC Topstar	STD	C	2	–	N	T	T	59.95	Multi-Styk	
PC Mission	STD	A	2	N	N	N	T	23.95	Multi-Styk	
PC Flight Pro	STD	A	2	N	N	T	T	25.95	Multi-Styk	
PC Connection	STD	A	2	N	N	N	T	18.95	Multi-Styk	
PC Optix	STD	C/A	4	T	T	T	T	119.95	Multi-Styk	optyczny
PC Optical TrackStick	STD	C/A	2	T	T	N	T	139.95	Multi-Styk	optyczny, trackball
PC TrackStick	STD	A	2	T	N	T	T	99.95	Multi-Styk	trackball
PC Flight Force	STD	A	2	N	N	T	T	94.95	Multi-Styk	
PC Flight Force Pro	STD	A	4	T	T	T	T	139.95	Multi-Styk	dodatkowy joystick, MegaZoom
Flight MAX	Suncom	A	2	N	T	N	T	155.51[1]	AX Computing	Saturn-Ring, orczyk
Axys	Suncom	A	2	N	N	N	T	88.23[1]	AX Computing	
G-Force	Suncom	A	2	N	T	N	T	229.33[1]	AX Computing	wolant/kierownica
FX 2000	Suncom	A	2	N	T	T	T	88.23[1]	AX Computing	
Dexxa Joystick	Dexxa	A	2	N	N	N	N	43.92	Tornado	
Dexxa MaxStick	Dexxa	A	2	N	N	T	T	32.21	Tornado	
Logitech Wingman	Logitech	A	2	N	T	N	N	109.80	Tornado	
Logitech Wingman Extreme	Logitech	A	4	N	N	N	N	161.04	Tornado	dodatkowy joystick
PC ProPad	STD	Joypad	2	–	–	T	T	34.95	Multi-Styk	zmienna szybkość autofire
PC ProPad 4	STD	Joypad	4	–	–	T	T	47.95	Multi-Styk	zmienna szybkość autofire
Dexxa Cordless Control Pad	Dexxa	Joypad	2	–	–	T	T	73.20	Tornado	bezprzewodowy
Gravis PC GamePad	Gravis	Joypad	4	–	–	T	T	72.24[2]	PMC	wkręcana rączka
Gravis Phoenix	Gravis	A	24	N	T	N	N	459.44[2]	PMC	orczyk
Logitech CyberMan	Logitech	A	3	–	N	N	T	☎	Tornado	myszkojoystick

A – analogowy, C – cyfrowy, C/A – (przełączany) cyfrowy, analogowy [1] wg kursu: 1 GBP = 3 zł 77 gr [2] wg kursu: 1 USD = 2 zł 37 gr

AX Computing, ul. Lniana 27/18, 91-158 Łódź, tel. (0-42) 37 26 29, fax 32 63 46
Multi-Styk, ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa–Międzylesie, tel./fax (0-22) 15 68 43, 15 68 44, sklep firmowy – ul. Hoża 42, Warszawa, tel. 628 82 68
Personal Multimedia Computers sp. z o.o., ul. Emilii Plater 47, 00-118 Warszawa, tel. 26 18 89, fax 27 95 72
Tornado, ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, skr. poczt. 61, tel./fax (0-22) 40 01 03, 40 21 71, 41 00 56

NIE JESTEM DONKISZOTEM



Wywiad z Grzegorzem Onichimowskim, szefem IPS Computer Group.

— Ładnych parę lat temu, kiedy powstawała Pańska firma, wielu ludzi uważało Was za błędnych rycerzy, próbujących stworzyć legalny rynek oprogramowania. Czy teraz, kiedy obowiązują prawa autorskie, a IPS jest najpoważniejszą firmą na rynku, czuje się Pan jak zwycięzca?

— Nie uważam, abyśmy kiedykolwiek występowali w roli donkiszotów. Nie zakładaliśmy firmy w nadziei, że niedługo będzie się piratom obcinać ręce i że powstanie jakaś olbrzymia luka na rynku, w którą będzie można wejść, mając przygotowaną bazę z tych pionierskich czasów. Wprowadzenie ustawy o prawach autorskich nie było dla nas punktem zwrotnym.

Od prawnych zabezpieczeń ważniejsza jest chęć ludzi do kupowania legalnego oprogramowania. Zakazami można pewne rzeczy ograniczyć, ale nie można ich wyeliminować, inaczej więzienia byłyby puste. Na rynku gier i programów rozrywkowych większe znaczenie mają zmiany natury technologicznej. Przejście na standard CD-ROM, a w przyszłości pojawienie się konsol, skuteczniej utrudni życie piratom niż ustawy. Ważna jest też edukacja klienta, pokazywanie dobrych stron użytkowania legalnych programów.

— Czy może Pan scharakteryzować IPS pod względem wyników finansowych?

— Nie są to kokosy. Myślę, że gdyby były, zaraz pojawiłby się człowiek z dużym kapitałem, mówiący: „No dobrze, chłopcy, bawiliście się przez cztery lata, a teraz przyszedłem ja i będę wyznaczał nowe reguły". Poziom sprzedaży — to w dalszym ciągu pojedyncze miliardy starych złotych. Obrót na całym legalnym rynku gier może być dwa razy większy niż nasz. To jest bardzo mały rynek, jeśli porównamy go z liczbą komputerów w domach, z rynkiem sprzętowym, wideo czy elektroniki popularnej — magnetofonów, telewizorów.

— Czy więc ten rynek jest odporny na inwestycje? Czy nie ma tu miejsca na ekspansję, nawet zakładając dopływ kapitału?

— Na dzisiaj nawet poważny zastrzyk kapitałowy niewiele by nam pomógł, trochę tak, ale niewiele. Jesteśmy na takim etapie rozwoju, że gdyby odpowiedź rynku była zachęcająca, to ze zdobyciem kapitału nie mielibyśmy problemów. Natomiast ona zachęcająca nie jest.

Często się nam zarzuca, że nasza oferta nie jest zbyt szeroka. Trzeba mieć świadomość, że każdy wydawca, który udziela nam licencji, stawia pewne warunki. Podstawowym jest minimalna liczba kopii, która musi zostać wprowadzona na rynek. A my wiemy, że jeśli mamy np. jeden symulator łodzi podwodnej, to możemy go sprzedać w 1000 egzemplarzy, ale jeżeli będziemy mieli dwa różne symulatory łodzi podwodnych, nie sprzedamy 2000 egzemplarzy, tylko 1300—1500. A jeżeli będziemy mieli trzy, to może sprzeda się łącznie 1500 czy 1600. Czyli każdy z wydawców efektywnie będzie tracił na tym, że pojawił się nowy wydawca i nowy symulator.

Nie my wyznaczamy granice popytu. One są wyznaczane przede wszystkim przez liczbę komputerów, CD-ROM-ów, a także zasobność kieszeni. Owszem, jeżeli kogoś stać na domowy komputer za 50 mln, to może sobie pozwolić na te 4—5 gier rocznie. Ale po prostu liczba tych, których stać na te 50 mln jest mała.

Kiedyś trzeba było wydać 105 USD, żeby mieć Atari z magnetofonem z Pewexu. Bariera finansowa wejścia do klubu, do grona ludzi mających do czynienia z najnowszymi produktami, była nisko postawiona. Dzisiaj oczywiście też można kupić Atari, ale nie jest się w klubie — raczej w jakiejś klasie B, nie w pierwszej lidze. I to jest poważny problem.

— Jakie są plany IPS dotyczące konsol i gier na nie?

— To jest pytanie, które w pierwszej kolejności trzeba skierować nie do nas, tylko do dystrybutorów sprzętu. My oczywiście mamy z nimi kontakty i rozmawiamy, np. przy okazji różnych targów — z Sony, Goldstarem, Panasonikiem, Segą. Każdy z tych dystrybutorów ma świadomość tego, jak trudnym posunięciem jest wprowadzenie na 40-milionowy rynek zupełnie nowego urządzenia. Zupełnie nowego, bo porównywanie się do gier telewizyjnych typu Pegasus, to zrażanie klienta. Coś takiego wymaga odpowiednio przygotowanej, monstrualnej kampanii marketingowej. Jeśli np. Panasonic Polska ma środki na promocję i ulokuje je w rzeczach pewnych, jak nowy typ telewizora, to taka kampania marketingowa na pewno da jakieś rezultaty. W przypadku 3DO trzeba by wydać bardzo dużo pieniędzy, bez gwarancji sukcesu.

Sądzę, że ten, kto pierwszy odważy się poświęcić na to bardzo duże środki — opanuje rynek. A kto będzie na tyle odważny? W tej chwili nie wiadomo. Myślę, że Sony to pewny, bardzo atrakcyjny partner. Z tego, co wiemy o planach producentów gier — PlayStation będzie w najbliższym czasie dobrze oprogramowane. Jeśli więc pojawi się sprzęt, to oczywiście jesteśmy przygotowani na to, żeby wprowadzić gry. I to byłby z naszego punktu widzenia celny strzał. Bo nie ukrywajmy — istnieje poważna różnica pomiędzy ceną multimedialnego komputera, a ceną Sony PlayStation, która w tej chwili w USA wynosi 300 USD.

— Wracając do liczby sprzedanych egzemplarzy — jaki był Wasz rekord?

— W rozmaitych kategoriach gier jest różnie. Wśród gier spoza KKK palmę pierwszeństwa dzierży Syndykat — wersja spolszczona miała duże powodzenie. Ale to w dalszym ciągu nie są duże liczby — ok. 4000 egzemplarzy Amiga, PC i PC-CD ROM razem. Jeśli chodzi o gry z KKK, to jest kilka tytułów, które w dalszym ciągu sprzedają się nieźle. Wing Commander, Street Fighter II czy Birds of Prey — to jest 6. tysiąc otwarty.

— A propos, podobno KKK sprzedaje się ostatnio coraz słabiej. Czym Pan to tłumaczy?

— To dla mnie też jest dziwne. Zdaję sobie sprawę, że w KKK są tytuły, które nie przystają do standardów narzuconych przez Bioforge, Hell czy Wing Commander III. Ale z drugiej strony, wszystkie te słabsze komputery z dnia na dzień nie zniknęły. To nie jest tak, że ktoś je zakopał w ogrodzie i zapomniał. Do tego ostatnio obniżyliśmy ceny i 18 zł za grę z pełną instrukcją, nie gorszą od najnowszych produktów pod względem grywalności, tylko nie tak zaawansowaną graficznie i dźwiękowo, nie jest wysoką ceną. Mimo to takie gry sprzedają się dużo słabiej. Na pewno wiąże się to trochę z odrastaniem rynku pirackiego. Może to być też zjawisko groźne dla nas wszystkich: każdy chce grać w tej pierwszej lidze, a jak nie może, to wychodzi z gry. A przecież nie każdy jeździ BMW 325, są ludzie, którzy jeżdżą małymi fiatami. One też spełniają swoje podstawowe zadanie — przewożą ludzi z miejsca na miejsce — a że trochę wolniej...

— Czy uważa Pan, że problem piractwa jest w tej chwili tak palący. Jak rok temu? Jaki wpływ ma ono na sytuację na rynku?

— Business Software Alliance, organizacja skupiająca producentów oprogramowania użytkowego, ciągle nas epatuje różnymi cyframi, twierdząc że 95% oprogramowania w Polsce — to pirackie. Ale gdyby się zastanowić, to z tego w użyciu codziennym jest może jedna trzecia. Przy nieograniczonym dostępie do programów każdy upycha na dysku twardym, co tylko się zmieści. Przeciętny młody entuzjasta komputera ma u siebie 3D Studio i parę profesjonalnych programów do składu i łamania, których nigdy używać nie będzie.

Podobnie jest z grami. Nie całkiem, bo gra jest jednak łatwiejsza do przyswojenia, ale nie można zakładać, że jeśli np. istnieje 150 tys. kopii piracich jakiejś gry, to gdyby zlikwidować piractwo, sprzedalibyśmy te 150 tys.

Konieczna jest intensyfikacja walki z piractwem, ponieważ przestało ono mieć formę nieco hobbistycznej zabawy. Teraz jest to biznes o dosyć dziwnych powiązaniach. Jeśli na polską giełdę trafiają rosyjskie CD-ROM w dość poważnej liczbie, to pojawia się pytanie, kto w Rosji ma pieniądze, by kupić maszynę do duplikacji CD-ROM, która kosztuje milion USD. Na to pytanie można sobie odpowiedzieć: mafia. A system dystrybucji tego towaru w Polsce musi być jakoś związany z producentem. Źle by się stało, gdybyśmy wygrali wojnę przeciwko dzieciakom, by stworzyć miejsce dla zorganizowanego podziemia gospodarczego. To byłaby najgorsza rzecz, jaka może nas spotkać.

— Jakiś czas temu powstała firma LiComp, silnie związana z IPS, de facto stanowiąca jego część. Dlaczego tak się stało?

— Były dwa powody. Po pierwsze: chcieliśmy zaoferować produkty paru nowych firm, co mogłoby się odbić niekorzystnie na współpracy z naszymi stałymi partnerami. Więc powiedzieliśmy im: „Słuchajcie, współpracujemy tylko z wami". Jednocześnie powołanie nowej firmy pozwoliło nam na sprowadzenie produktów Psygnosis, Gameteka i Gremlina.

Inna jest też struktura kapitałowa LiCompu — ta firma nie należy do nas w całości. Dostaliśmy nowy zastrzyk kapitału. Zarządzanie w dużej mierze, a sprzedaż i marketing w pełni, zintegrowane są z IPS. Ale to już takie kulisy wewnętrzne.

— Ile wynosi opłata licencyjna za wydanie gry w Polsce?

— W wypadku produktów dyskietkowych opłata licencyjna za egzemplarz wynosiła około 1/10 sugerowanej ceny detalicznej na rynkach zachodnich. W przypadku produktów na CD-ROM proporcje się zmieniają — rosną koszty praw autorskich, spadają koszty materiałowe. Najłatwiej było nam oszczędzać na kosztach własnych, więc wzrost opłat licencyjnych oznacza dla nas zmniejszenie pola manewru.

Kiedy ludzie na Zachodzie mieli nas za błędnych rycerzy, a Polskę za kraj, gdzie niedźwiedzie biegają po ulicach, zgadzali się na różne wariackie układy. Dzisiaj, kiedy po wszystkich zachodnich wystawach przechadzają się

gromady ludzi z Polski chcących koniecznie coś kupić, nasi partnerzy mówią: „Słuchajcie, widocznie w tej Polsce jest dobry biznes, dlaczego mamy utrzymywać specjalne preferencje dla polskiego rynku. No, poza tym macie już prawo autorskie, więc nie męczycie się tak bardzo z piractwem" itd.

Należy więc liczyć się z tym, że gry IPS od jesieni podrożeją. Nie będzie to jakaś olbrzymia podwyżka, w dalszym ciągu będziemy konkurencyjni dla jakiegokolwiek importu z Zachodu. Z drugiej strony, kiedy ta rozmowa się ukaże, będą już pewnie nasze pierwsze propozycje KKK na CD-ROM. Luka między pierwszą a drugą ligą, czyli programami najnowszymi a starszymi, będzie się zmniejszała.

— Dlaczego IPS nie angażuje się w wydawanie polskich gier? Dotąd wydaliście tylko Piotrków i Ardeny.

— Cokolwiek byśmy powiedzieli, by oddać hołd autorom, polskie produkty od zachodnich dzieli przepaść. Powody tego są oczywiste — żeby stworzenie gry na rozsądnym poziomie było opłacalne dla autorów, trzeba sprzedać 30—40 tys. egzemplarzy. W Polsce to niemożliwe, jedynym wyjściem jest sprzedaż za granicą. Tu mogę uchylić rąbka tajemnicy: pracujemy nad pewnymi projektami, ale są to plany długofalowe, robione w dużych kooperacjach. Nie będziemy w stanie stworzyć gry do końca. Możemy stworzyć projekt techniczny, scenariusz, fabułę. Ale otoczyć to grafiką i animacją trzeba tam, już choćby z tego względu, że tutaj koszty wynajęcia Siliconów itd. są wyższe.

W przypadku Piotrkowa i Ardenów sprawa była troszkę inna. Piotrków — to gra o polskiej tematyce, następne części są w przygotowaniu i będą coraz ciekawsze. Ale już na tym przykładzie widać, jaka to trudna sytuacja. Gra ma więcej dyskietek z uwagi na lepszą oprawę i żeby opłacić pracę autorów, już nawet nie zarobić — prawa autorskie są wyższe niż za niektóre gry zachodnie. W rezultacie gra jest dość droga.

— Dlaczego dzieje się tak, że główny wydawca gry zwleka z jej wydaniem, a w tym czasie inne firmy sprowadzają pojedyncze egzemplarze z Zachodu i sprzedają je po horrendalnych cenach. Czy te firmy mają do tego prawo?

— Nigdy nie jest tak, że zwlekamy. Powody najczęściej są prozaiczne. Na ogół ostatnim elementem gry jest dokumentacja. Zanim się ją przetłumaczy i wydrukuje, mija sporo czasu.

W tej chwili wiele gier powstaje jako koprodukcje bądź przy zachowaniu praw autorskich stron trzecich. Np. gra Star Trek, zrobiona przez MicroProse, jest gotowa już od wielu miesięcy. Premiera ciągle się odwleka, bo nie można uzgodnić różnych szczegółów z Paramount Pictures. Jeśli chcemy to wydać w Polsce, to oni okładki czy instrukcje przysyłają tutaj, my je tłumaczymy, i odsyłamy do zatwierdzenia przez MicroProse, a także Paramount. I jeśli na projekcie okładki jedna litera jest nie tak postawiona, to cała nasza robota idzie na marne.

Czy inne firmy mogą sprowadzić pojedyncze egzemplarze? To nie jest nielegalne. Oczywiście, w kontraktach bywa zapisana wyłączność na dany rynek, ale bardziej w kategoriach dobrych zwyczajów. Ja nawet nie patrzę na to specjalnie krytycznie, bo jeśli są fanatycy, którzy chcą zapłacić dwa razy więcej, żeby mieć grę dwa tygodnie wcześniej, to trudno. Ja tylko nie bardzo rozumiem ludzi, którzy dzwonią tu potem z awanturami, że nie mogą u nas kupić samej polskiej instrukcji obsługi.

— Co w tej chwili najbardziej trapi polskich wydawców gier komputerowych? Skądinąd wiadomo, że są problemy z cłem...

— Są problemy z cłem. Główny Urząd Celny nie traktuje gier komputerowych jako oprogramowania. To ciekawe, bo ustawodawca, który w prawie autorskim zapisał oprogramowanie, absolutnie miał taką intencję. Ani sądy, które orzekają w rozprawach o naruszenie praw autorskich, ani policja czy prokuratura, ani nawet obrońcy oskarżonych nie wysuwają argumentu, że gry nie są oprogramowaniem i jako takie nie są objęte ustawą. Dziwnie ktoś to sobie wymyślił w GUC, zresztą nie ktoś, a konkretnie prezes Sekuła, który się pod tą interpretacją podpisał. Prezesa już nie ma, interpretacja dalej obowiązuje.

Nie miałbym nic przeciwko temu, gdyby w taryfie celnej była taka pozycja „gry komputerowe", którą traktuje się inaczej. To jest jasne postawienie sprawy. A tak obracamy się w sferze prawa powielaczowego, mętnych interpretacji i powoływania się na przepisy obowiązujące w innych krajach. Zresztą, jeśli już powołujemy się na kraje zachodnie, to powiedzmy też, że tam cło jest na poziomie 3—5%, a nie 20%.

Ten problem dotyczy nas w mniejszym stopniu niż importerów gotowego oprogramowania, bo działamy przez licencje — chociaż ostatnio wysuwa się pod naszym adresem propozycje, abyśmy płacili cło od licencji, co jest już zupełnie dziwnym pomysłem.

— Czy Pan sam gra? Jakie gry Pan lubi?

— Oczywiście! Nie preferuję zdecydowanie żadnego typu gier, lubię takie, które mają coś ze strategii — może nie takiej klasycznej gry wojennej, raczej Cywilizacji, Kolonizacji czy UFO. Od czasu do czasu różne takie zręcznościowe zabawy są sympatyczne, czy pinballe, czy jakieś Dark Forces, czy coś takiego. Muszę oglądać bardzo dużo gier, a przez to nie mogę grać w gry superskomplikowane, jakieś symulatory, gdzie zanim bym opanował klawiszologię, to już byłbym daleko w lesie, jeśli chodzi o poznawanie nowych rzeczy. To oczywiście nie oznacza, że uważam takie gry za słabsze.

— Dziękujemy za rozmowę.

Pytania zadawali

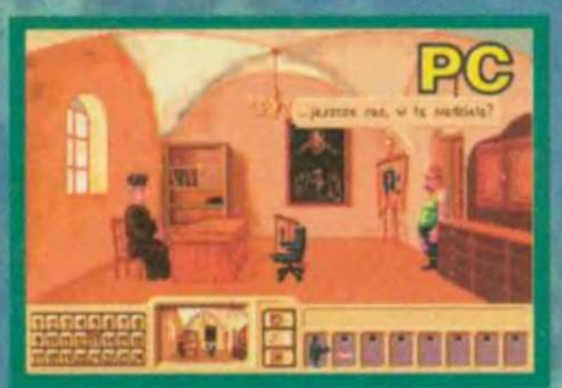
Aleksy Uchański
i Wojciech Setlak



ISLE of the DEAD
przygodówka - 36,30



FRANKENSTEIN
platformówka - 29,50



SOŁTYS
przygodówka - 36,30



SPY MASTER
platformówka - 23,60



LIGA POLSKA
manager - 19,90



ICE HOCKEY
sportowa - 12,20



ARNIE II
strzelanka - 19,90



SEN
przygodówka - 16,80

LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!
L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2
Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.

BALLADA O MIŁOŚCI DO ROSJAN

motto: stań u drzwi, bagnet na broń, trzeba krwi

Tak to już jest na tym dobrym świecie, że istnieją ludzie, którzy zawsze mają przechlapane i tacy, których nikt nie ruszy, żeby nie wiem co robili. Przyznam, że powyższa sytuacja zawsze doprowadzała mnie do szewskiej pasji. Może dlatego, iż w genach mam zakodowane, że świat ma być sprawiedliwy. Szkoda tylko, że świat nie zakodował sobie tego w genach i nijak sprawiedliwy być nie chce. Żyją bowiem sobie na tym pięknym świecie święte krowy, bezkarnie robią, co chcą i nikt nawet nie śmie pisnąć, że właśnie obaliły mu rogiem chałupę czy zjadły strzechę na dachu. A jak piśnie, to jeszcze będzie na niego. Bo po co stawiał chałupę tam, gdzie raczy się przechadzać święta krowa? A nie daj Boże, jak taka święta krowa zatruje się zjedzoną strzechą. Jak nic wytoczą facetowi proces i skażą go na 25 lat ciężkich robót przy czyszczeniu obór. A z drugiej znowu strony spotykamy takich nieszczęśników, którym wszyscy wszystko mają za złe. A to, że są w czapeczce, a to, że bez czapeczki, a to, że chodzą (stoją, śpią, niepotrzebne skreślić) jak nie trzeba i gdzie nie trzeba. Przechlapane ma taki człowiek, bo nie dość, że go opieprzają, to często on nawet nie wie za co.

Piszę sobie o świętych krowach, mając na myśli Rosję i Rosjan. Fajnie być narodem, któremu nikt nie podskoczy i fajnie być przedstawicielem narodu, któremu każdy wchodzi tam, gdzie trzeba i to bez wazeliny. No bo, tak rozsądnie myśląc: jest taki rozpieprzający się kraj (fakt, że duży), który ma prezydenta z mózgiem wyżartym przez wódę oraz ministrów obrony i spraw wewnętrznych, którzy najchętniej postawiliby komory gazowe dla niepos-łusznych (a już stawiają obozy koncentracyjne i zagłady). Kraik to pełen biednych ludzi, nieszczęśliwych i sfrustrowanych, którym w dodatku przez lata wpajano przekonanie, że są najlepsi na świecie. Kraj ten już od roku toczy wojnę z maleńkim państewkiem i wojny tej nijak wygrać nie może. Mając przewagę w ludziach i sprzęcie dostaje bęcki takie, że hej (np. w szturmie na miasto Grozny rosyjskie oddziały zostały po prostu zlikwidowane). Co więc robi ten kraj? Przeprowadza dywanowe naloty na małe państewko, wyrzyna w pień kogo tylko trafi (trafiając przy tym i własnych rodaków), organizuje obozy, w których zabija się i torturuje (Hitler byłby dumny z towarzysza Jelcyna i SS-obergruppenführerów Graczowa i Jerina). A co na to świat? Nic. Po prostu – nic. Świat ma alergię na Rosję – co polega na bezustannym zagłaskiwaniu. Trudno się zresztą temu dziwić, skoro w USA rządzi prezydent Clinton, któremu zarzucano prace na rzecz obcego wywiadu (konkretnie KGB), a jednym z jego najbliższych doradców jest pewien rusofil (nie mylić z pedofilem), który ponoć był normalnym ruskim agentem. Świat więc spokojnie przygląda się, jak ginie mały, dzielny narodek i nawet nie ruszy palcem, aby temu zapobiec.

Podobnie rzecz się miała w latach powojennych z Polską, kiedy zabrano nam (a byliśmy jednym ze zwycięskich aliantów) jedną trzecią terytorium, wymordowano oficerów, młodzież i inteligencję, oddając władzę bydlakom i szumowinom. Świat był równie łagodny jak dzisiaj, ale to jeszcze da się zrozumieć. Rosja była wtedy silna, na wschodzie Europy stacjonowały milionowe sowieckie armie, a Zachód marzył tylko o pokoju i nie w głowie mu było wszczynać kolejną wojnę.

Dzisiaj jednak czegoś takiego nijak zrozumieć nie można. Rosja jest słaba niczym przeżarty syfem rozpustnik i wystarczyłoby tylko przykręcić jej śrubę gospodarczą, żeby się przewróciła na dobre i zaczęła wszystkim jeść z ręki. A zamiast tego Zachód śle jeszcze Rosji pomoc finansową i gospodarczą. Świetnie, prawda? Będą mieli za co mordować Czeczeńców. A kiedy znudzi im się zabawa w Czeczenii, wtedy może wejdą do Kijowa, Mińska i Warszawy. I nikt im nawet złego słowa nie powie. Najwyżej świat poprosi, aby zabijali po cichu i bez rozgłosu, bo rozgłos w tym wypadku mógłby zrobić złe wrażenie.

Kiedy się zresztą patrzy na zachowanie Zachodu, człowiek nie może wyjść z podziwu, jak można być tak bezdennie głupim. Hitler nie nauczył ich, że ze zbrodniarzami i szaleńcami się nie rozmawia, ale tłucze ich w głowę. Gdyby Hitlerowi w Monachium powiedziano „nie" albo rozwalono, kiedy zaatakował Polskę (na zachodniej granicy nie zostawił we wrześniu 1939 r. prawie żadnych oddziałów), to nie doszłoby do II wojny światowej. A teraz podobna sytuacja powtarza się z Rosją. I ja naprawdę bardzo bym nie chciał, aby za lat, dajmy na to, pięć autobusy w Warszawie jeździły Aleją Jelcyna, a zatrzymywały się na rogu Alei Graczowa i Prospektu Stalina. Niestety, do czegoś takiego „bliziuteńko, jak przez sień".

mudżahedin Randall i duch mudżahedina Hopkirka

Za treść felietonów Randalla redakcja nie odpowiada.
Za treść felietonów Randalla Randall nie odpowiada.
Za treść felietonów Randalla duch Hopkirka nie odpowiada.
Za treść felietonów Randalla odpowiada dobry Pan Bóg.



KONFERENCJA DR. DE STROYERA

From:
Dr De Stroyer
To:
All
Subject:
Allgemeine DeStroyer'sche Zeitung

Heil There!

Właśnie znowu osiągnąłem setkę w pięć sekund. Mówiłem już sobie, żeby nie pić jednym haustem. A jednak. Szybkość jest domeną prawdziwych mężczyzn. Szybkość bezpieczna. Kobiety też wprawdzie są szybkie, ale głównie szybko się upijają i jeszcze szybciej chcą potem iść do łóżka. Tylko cóż – tak krawiec kraje, jak mu materii staje. A po alkoholu...

Rozmyślając nad swoim życiem doszedłem do wniosku, że to parodia. Bo jakże inaczej określić poszukiwanie racjonalnego usprawiedliwienia? WSZYSTKO, co mówię, piszę i robię, jest w rzeczywistości tworzeniem dla siebie Wielkiego Zwolnienia. Kiedy Bóg wpadnie na Sąd Ostateczny, położę przed nim parę kartek i powiem – Wie pan. Ja tego nie przerabiałem. Byłem chory. – I kaszlnę znacząco, dla dodania sobie wiarygodności.

W rzeczy samej wszelkie zwolnienia są dobre. Swego czasu, gnębiony przez Ludowe Wojsko „Polskie" (to ostatnie w cudzysłowie na wszelki wypadek, bo nigdy do końca nie byłem pewien), skonstruowałem taką oto rymowankę.

Nie chcę zwolnienia z pracy.
L4
Mi nie wystarcza.
Chciałbym zwolnienie
Z życia,
Bo brak mi
Samozaparcia.

Każdy biegły w historii literatury dostrzeże od razu, że znajdowałem się wówczas – mimo mych katolicko–faszystowskich poglądów – pod silnym wpływem Majakowskiego. Nie będę ukrywał, że geniusz tego poety oddziaływał na mnie znacznie silniej niż jego ulubiona ideologia. Czytaliście „Łaźnię"? Albo „Pluskwy"? Nie? Radzę zajrzeć, choćby z nudów. Widać postępujący sceptycyzm wobec Najwspanialszego Ustroju. Cieszy, nawet jeśli NAKAZANY.

Właśnie. Á propos nudy. NUDA jest motorem wszechrzeczy. Gdyby ludzie się nie nudzili, to by dzieci nie mieli, nie giercowali, modeli statków w butelkach by nie robili itd. Dlatego osobiście należę do wielbicieli NUDY i chciałbym powołać do życia Ogólnopolskie Stowarzyszenie Nudystów Płci Obojga z siedzibą w Grzybkach Dolnych. Zgłoszenia in blanco i in vitro proszę nadsyłać pod adresem jak wyżej, z zaznaczeniem „Do rąk własnych", bo mi pobrudzą.

Co do własności natomiast, to ostatnio pan oceniający nasze pismo w Cashu zauważył, że – obaj z Randallem – opisujemy w felietonach własne przeżycia. A czyje mamy opisywać? Tego pana? Nie znamy go osobiście, nie zwierzał się nam – skąd mamy znać jego przeżycia? Telepatycznie? Fantasmagorycznie, że się tak uczenie wyrażę? Może by Pan zadzwonił chociaż, przedstawił się, hę? List jakiś napisał? Telegraficznie się morsem zgłosił? Jakem De i tamta cała reszta – opiszę wszystkie Pańskie przeżycia detalicznie i parabolicznie. Ze smakiem i hakiem. Póki co jednak – pozwoli Pan – oprę się na własnych, chociaż grozi to przewróceniem. (Nie mylić z „nawróceniem", to już mi raczej nie grozi...)

Wróćmy jednak do parodii. Grzebiąc w swoim archiwum znalazłem stronę wyrwaną z „Sennika egipskiego dla wsi", wydanego nakładem Centralnego Ośrodka Tępienia Noży i Żyletek w Schizofrenicach Paranoidalnych (rok wydania niedawny, nakład niemały, autor nieznany, nihil obstat ks. cenzor Niepopuszczalski, imprimatur bp. Pała, no preservatives).

I tak dalej, i tym podobne. Niestety, reszta „Sennika" utonęła w klozecie wraz ze wspomnieniami obiadów z bufetu dworcowego w Ż. „Najlepsze publikacje trafiają w ubikacje", jak to filozoficznie zauważył redaktor naczelny Strażaka Ochotniczego, gdy podczas wieczoru autorskiego w Piromanicach podtarł się przez pomyłkę fragmentem swojego opracowania pt. „Gaśnice przyczyną pożarów", a iskry wskrzeszone tarciem papieru o zadek spowodowały wybuch gazów nagromadzonych w szambie.

Chcąc ocalić od zapomnienia jedną z takich genialnych publikacji, a jednocześnie umożliwić Wam zrealizowanie w praktyce hasła redaktora, zamieszczam oto obszerne fragmenty poematu kolegi z Krakowa, którego danych osobistych nie podam, ale talentowi nie mogę się oprzeć. Oto więc.

Do Doctora De Stroyera...
Kochany Doctorze,
Niech mi Pan pomoże,
By mnie moja mała
Pała nie bolałall!
Używałem maści,
Leków próbowałem,
Lecz nic to nie dało
I dalej cierpiałem!!!
Mimo, że się wstydzę
Mojej przypadłości,
Zwracam się do Pana:
Doctorze – litości!!!
Jeśli panaceum
Jakieś jest Ci znane,
Wyjaw mi je szybko!!!
Bez ch... ostanę.
Jeśli nie pomożesz,
Drogi mój Doctorze –
Szlag mnie z bólu trafi!!!
Pieniędzy wyłożę
Na taką kurację,
Ile będzie trzeba!!
Ratuj, Przyjacielu,
Bo pójdę do nieba.
Razem z aniołkami –
Od samego rana –
Będę sobie brodził
W chmurach po kolana...
I będę się cieszył
Wśród niebiańskich lasów,
Gdyż brak u aniołków
Problemu kutasów...

Jeśli chodzi o diagnozę i leczenie, to zalecałbym moczenie inkryminowanego organu w jajecznicy lub owinięcie go aktualnym numerem Cats. Co się tyczy reszty, to chciałbym dodać, że na takie rzeczy do nieba się nie chodzi, a aniołki też mają problemy. To by było na tyle, co i na przodzie.

Greetz!

Origin: Nie oglądaj się za siebie, bo Ci z przodu ktoś przyj...

We śnie	Wyjaśnienie
Aranżować spotkanie	inseminator znów nie trafi
Broń palną ładować	na zabawie w remizji córke zgwałco
Broń białą całować	świnia ma włośnice
Czernić wąsy	szambo sie przeleje
Demagnetyzować kompasy	zima mocna bedzie latoś
Epitafia pisać	sołtys komornika naśle
Formować kapustę	motur Cie przejadzie
Golić jeża tępą brzytwą	poparzysz sie przy koszeniu
Hedonistą być	smutniej Ci sie zrobi
Intelektualnie się wypowiadać	z domu wariatów Staśka wypuszczo
Konia głaskać pod włos	(oddarte)
Lampy tłuc o młockarnię	prund wyłonczo pietnastego



REDAKCJA REAKCJE

Męki kolekcjonerów

Droga redakcjo! Zbieram pismo Gambler. Zacząłem je zbierać w zeszłym roku. Moim pierwszym numerem jest 11/94. Jak mogę zdobyć wcześniejsze numery Gamblera?

Mateusz Gabriel, Wrocław

Niestety, musimy Cię zmartwić. Stare wydania Gamblera można kupić, korzystając z kuponu na numery archiwalne, ale z 1994 r. zostało nam już niewiele egzemplarzy. O starsze numery spróbuj popytać znajomych — a nuż trafisz na wariata, który zechce się ich pozbyć? Ja w ten sposób kupiłem kiedyś pierwsze wydanie Fantastyki, prawdziwą rzadkość — i to za grosze!

Haj, cześć itd...

1. Czy w rubryce TeTe nie możecie drukować sprawdzonych tipsów? Bardzo często się zdarza, że wiele opisywanych przez was tipów po prostu nie działa.
2. Więcej opisów na Amigę!
3. W jakiej cenie będzie teraz nowa A1200 i czy opłaca się ją jeszcze kupować?
4. Czy warto kupować CD-ROM do Amigi?
5. Czy nie moglibyście dołączać do każdego numeru (chociaż co drugiego) plakatu—giganta?

Rafał Nowak (psycho), Kielce

1. Bardzo byśmy chcieli, ale sprawdzanie co miesiąc tipów do kilkudziesięciu różnych gier przekracza nasze możliwości, choćby dlatego, że musielibyśmy wszystkie te gry mieć... Zdajemy sobie sprawę, że niektórzy Czytelnicy, nadsyłający swoje tipy, nie sprawdzają ich wcześniej, ale w końcu podpisują się pod nimi imieniem i nazwiskiem.
2. Więcej nowych gier na Amigę!
3. Jest nadzieja, że cena nie przekroczy 1200 zł. A za taką sumę nie da się kupić żadnego innego sensownego komputera, więc zakup się opłaca. Chyba że stać Cię na porównywalnego PC za dwa razy większą kwotę.
4. Do Amigi 1200 — jak najbardziej.
5. Nie. Powód jest prosty — plakat-gigant zajął aż 16 stron. Musieliśmy 8 stron oddać z numeru, a każdy z kierowników jak Rejtan bronił objętości swego działu. Na dłuższą metę... brr, nawet nie chcę o tym myśleć! A zresztą, ile można sobie powiesić plakatów?

Śmierdząca redakcjo gamblera*

Chcemy wam powiedzieć, co nam się nie podoba w waszym „czasopiśmie".

1. Jesteście cholernymi amigowcami. Wy i wasi czytelnicy (o ile ich maciej piszą głupoty odnośnie PC. [...]
2. Wasz redaktor naczelny i jego zastępca to jakieś ulizane dupki.
3. Macie najmniejszą popularność w Polsce.

PS Wasz naczelny jest podobny do Baraki.
*mała litera nie jest tu błędem.
List Prawdy napisali:

Uczciwi Obywatele Poznania

1. Wszystko jest względne, jak to kiedyś powiedział mądry człowiek. Dla amigowców jesteśmy cholernymi kloniarzami.
2. Też kwestia gustu. Ale lepszy ulizany dupek niż udupiony lizak. Nie wspominając już o świńskiej nodze przy samej odbytnicy.
3. Skąd te dane? My nie narzekamy. A jak chcecie, żeby Gambler był bardziej popularny, to go dalej kupujcie.

PS Nasz naczelny dziękuje za komplement i idzie umyć ząbki. A potem weźmie narzędzia do szydełkowania i pójdzie na dworzec kupić bilet do Poznania.

2*2=?

Chciałbym, aby Gambler ukazywał się co 2 tygodnie, a za to w o połowę mniejszej objętości. Według moich obliczeń, cena jednego zmniejszonego egzemplarza wynosiłaby 1 zł 15 gr. Myślę, że z tego byłyby podwójne korzyści, ponieważ informacje docierałyby do Czytelników 2 razy szybciej niż obecnie.

KW, Szczecin

Zabiłeś nam niezłego klina. Rzeczywiście, Gambler dwa razy tańszy, co dwa tygodnie... to byłoby wspaniałe. Ale pomyślmy: okładka musi być w każdym numerze, więc odpadają nam dwie strony. Do tego druk okładki kosztuje drożej, więc średni koszt strony rośnie. Dwa razy mniej miejsca na Wariatkowo — co wybierasz, Randalla czy De Stroyera? Jest jeszcze parę działów, które uległyby poważnym zmianom. Jednym słowem, byłaby to totalna rewolucja, a żeby rewolucja się powiodła, trzeba ją przygotowywać długo i starannie. Tylko naczelny dostał zmarszczek na potylicy od myślenia, jak by to było fajnie...

Wiersz białawy

Na ostatniej matmie napisałem taki wierszyk:
Mortal Kombat 2 — fragment

Bo z Raydenem pojedynek był zażarty
To już nie są głupie żarty
Lecz nie dane mi odpocząć

Nową walkę trzeba począć
I z Baraką stanąć w szranki
Porozbijać wszystkie szklanki
Parę ranek już odniosłem
Bo Baraka macha wiosłem

[Następnie B. zostaje pokonany w emocjonującym finale — długo by mówić — red.]

Gdybym pisał takie rzeczy (opowiadania też), czy dałoby się zarobić trochę forsy? Jeżeli tak, to ile? I ile bym musiał pisać?

Mafiozo

Oj. „Co prawda nie jestem krytykiem, ale..." No, nie jestem, nie znam się na prądach wstępujących w sztuce, turpizmie, Ociepce i takich tam. Ale ja bym nie kupił. Zapytaj Pani/Pana od polskiego.

Pytajcie specjalistów

Chciałbym kupić komputer, lecz nie wiem jaki. Moja siostra studiuje i potrzebuje komputera do programowania, a mnie bardziej interesują gry strategiczne. Jaki kupić komputer, żeby nam dogodzić? Czy moglibyście opisać kilka modeli na łamach Gamblera?

Radek, Głubczyce

Mogę Cię pocieszyć, że Twój problem nęka jeszcze ładnych parę/naście/dziesiąt tysięcy ludzi. Jego rozwiązanie przekracza niestety objętość i zakres tematyczny Gamblera. Obszerne testy sprzętu publikuje miesięcznik Enter, a informacje o najnowszych modelach — PC Kurier.

Cicer cum caule

Dziękujemy M.R. za opis F-15 w postaci piosnki raperskiej. Niestety, jest za długi, aby przytoczyć go tu w całości. Oto fragment:

„Gdy główne cele zamienią się w gruz
To znak, że do domu pora wracać już
Bierz kurs na lotniskowiec lub lotnisko
I zasuwaj bracie, ale lataj nisko,
Bo te wredne, naziemne SAM-y
Poszczują Cię swymi pociskami."

BUDZIK, który rozwiązał konkurs czytelnika Miśka z RR w numerze 4/95 — niech przyśle nazwisko i adres! Budzików jest wiele.

Sir Commander Kurczak — dzięki za listy, analizy i pieczęcie!

Gratulujemy Michałowi, Wojtkowi i Slayerowi z Dłużyc ujścia z życiem (chłopcy się strzelali z UPA... to znaczy, tamci strzelali, a oni... się).

Reagował

Zgredaktor

NUMERY ARCHIWALNE

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

LUPUS sp. z o.o.
PKO BP IX O/Warszawa
1599-318121-136

przesłać do redakcji. Cena każdego egzemplarza wynosi 2 zł (20 tys. zł) dla numerów do 2/95 włącznie, cena następnych — 2 zł 30 gr (23 tys. zł).

☐	6/94	2/95	☐
☐	8/94	3/95	☐
☐	9/94	4/95	☐
☐	10/94	5/95	☐
☐	11/94	6/95	☐
☐	1/95	7/95	☐

Imię i nazwisko .....

.....

lub nazwa firmy .....

.....

Adres .....

.....

Data .....

WYDAWNICTWO
LUPUS
60 Bajtów - magazyn komputerowy
Wydawnictwa Lupus i Radia WaWa.
W każdą niedzielę godzina 17.00.
Prowadzi Jacek Piekara.
RADIO
WAWa 69.8 & 89.8 FM
CLASSIC ROCK

GAME BOY™ Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM®
Autoryzowany Dystrybutor Oryginalnych Gier Telewizyjnych
• Szeroki wybór gier
• Sprzedaż wysyłkowa
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
53-031 Wrocław, ul. Partynicka 29, tel./fax 071/62 83 91
Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną z dopiskiem LUKAS TOYS.
Zapraszamy do współpracy sklepy

CZY MASZ JUŻ NOWY KATALOG EXE 9/95 oprócz licznych nowości, znajdziesz tam upragnione 250 krótkich opisów do programów, z nowego katalogu dowiesz także, że kompakt „DŹWIĘKI, JĘKI I MODUŁY" wydała firma EXE i jest to prawdopodobnie pierwszy polski CDROM dla naszej AMIGI, cena 50.00 zł., dowiesz się także jakie nowe tytuły na CD szykuje EXE, nowy cennik możesz zamówić pisząc na adres:
EXE skrytka pocztowa 163, 53-650 Wrocław 57
lub dzwoniąc na numery telefonów: (0-71) 36673 w.16, (0- 71) 558382, (0-71) 724094,
mile witamy przybywających osobiście:
Dom Handlowy „SK" Stoisko komputerowe, ul. Kuźnicza 10, II piętro
faxy prosimy kierować na numer: (0-71) 558382

Pamiętaj, że tylko w EXE koszty przesyłki programów są stałe i nie zależą od wagi, wartości i ilości zamówienia Tylko EXE premiuje każdy jednorazowy zakup 3 programów czwartym GRATIS CENY MIESIĄCA: Amiga CD32 (konsola, joypad, zasilacz, kable, 2 gry), TERAZ w cenie: 480.00 zł. Amiga CD32 GAME PACK (konsola, joypad, zasilacz, kable, 10 gier: Oscar, Out to Lunch, Alfred Chcken, Diggers, Pinball fantasies, Overkill, Mean Arenas, Sleepwalker, Lunar-C) cena: 545.00 zł. CD32 Gamer (dyski CD z angielskiego miesięcznika, 13 rodzajów) cena TYLKO: 17.00 zł./szt Syndicate+Alfred Chicken 150.00 zł. BCI NET 1 (amerykańska konkurencja dla Aminetu) teraz w dumpingowej cenie: 29.90 zł. Giga Graphick CD (10.000 grafik na 4 płytach CD) cena: 99.90 zł. Aminet Set 1 (4 płyty CD opis Amiga 6/95) cena: 135.00 zł. Amos PDCD (największa na świecie biblioteka AMOSA) cena: 75.00 zł. Lamborghini w promocyjnej cenie: 26.00 zł. Light Rom 2 175.00 zł. Meating Pearls 2 39.90 zł. Power Games 39.90 zł. Prey 85.00 zł. Psycho Killer 29.50 zł. Groliers Encyklopedia 85.00 zł. RHS Erotic Collection 50.00 zł. Subwar 2050 150.00 zł. Texture Heaven 195.00 zł. UFO 70.00 zł. Fields of Glory 70.00 zł. Pudełko na 1 dysk CD 2.00 zł.
NOWA POLSKA BIJATYKA: Mirosław kontra Sławomir czyli walka o tron 26.00 zł
UWAGA SKLEPY I HURTOWNIE NOWA OFERTA EXE:
tym razem kierujemy ją do was, fantastyczne upusty, niewiarygodne ceny, bezpośredni import, także akcesoria komputerowe, największy wybór oprogramowania dla CD32/CDTV, śmiesznie niskie ceny wyprzedażowe, jeśli chcesz znać te informacje prześlij do nas: dokładny adres firmy z numerami telefonu i faxu



Flight Unlimited





Kiedy z rozrzewnieniem pomykam w gierki sprzed kilku lat, przypominają mi się czasy, kiedy Stunt Car Racer uruchamiany na moim 386SX 16 MHz chodził zdecydowanie kanciasto, choć w dobie AT 12 MHz miałem najlepszą maszynę w okolicy. Była to epoka nie cieniowanej grafiki wektorowej, której ówczesne procesory mogły sprostać z najwyższym trudem.

Dziś, po przeszło czterech latach, leży przede mną krążek z programem Flight Unlimited, czyli „Przestworza bez granic". To symulator lotniczy, pod względem realizmu bijący na głowę wszystko, co dotychczas widziałem.

Po raz pierwszy podczas lotu nie muszę się zastanawiać, jaka odległość dzieli mnie od ziemi. Cały teren wygląda, jak jedno wielkie zdjęcie lotnicze, a raczej jak niesamowicie dokładna płaskorzeźba. Samoloty odwzorowane są hiperrealistycznie, zarówno ich wygląd, jak i parametry techniczne. Twórcy programu „chwalą się", że nie powstał jeszcze komputer osobisty, który oferowałby całkowicie płynną grafikę w trybie 1024 na 768 punktów. Faktycznie, na DX4 z 16 MB RAM i szybką kartą graficzną z 2 MB RAM w slocie PCI (132 Mb/s) da się grać „bez szarpania" w rozdzielczości najwyżej 320x400 – w trybie 640x480 widać już skoki.





Istotą tej gry jest ćwiczenie akrobacji. Nic dziwnego, że żaden z małych samolotów dostępnych w programie nie kończy się dyszą. Przyznam, że udało mi się wykonać jednym z samolocików tak zwaną Kobrę, z której słynie Su-27, jednak komarze brzęczenie silnika na wysokich obrotach zniechęciło mnie do dalszych prób. Powietrzne wyczyny kontynuowałem na szybowcu Grob 103A, który stał się dla mnie podstawową atrakcją gry Flight Unlimited. Po włączeniu świec dymnych, chytrze umieszczonych na końcach skrzydeł, ćwiczyłem do upadłego rozmaite figury, które kiedyś widziałem w wykonaniu mistrza Makuli.



Realizm i prostota – wspaniały symulator bez żadnych ozdobników. Brak animowanych wstawek, wyszukanych podkładów muzycznych czy specjalnych „misji" do wykonania. W tym wypadku jest to niewątpliwy atut.

Po prostu kawał porządnego latania.

McSon

Dystrybucja: IPS Computer Group, CD Projekt.
Przewidywana cena: 150 – 200 zł

FLIGHT UNLIMITED

Loking Glass Tech. 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	80%
Grywalność	100%
Pomysł	60%
Ogółem	100%

Flight Unlimited obsługuje następujące urządzenia VR: VFX1, CyberMaxx, 7thSense, Virtual i-glasses!

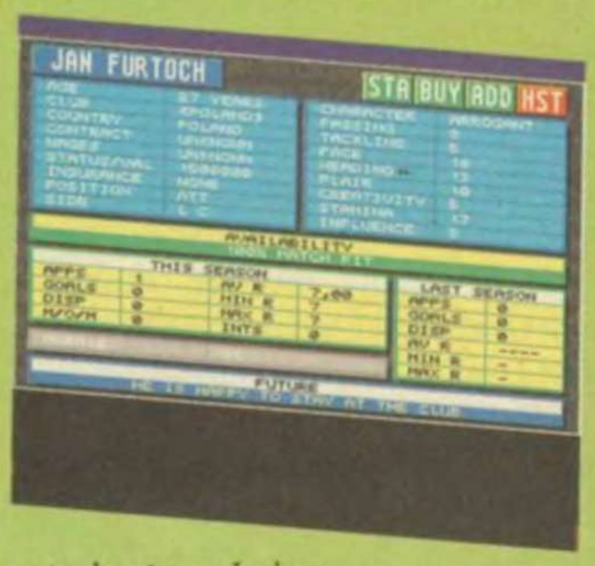
World Cup Year '94

Firma MarkSoft przygotowała nie lada gratkę dla wszystkich fanów komputerowego futbolu. Składanka World Cup Year '94, bo o niej tu mowa, zawiera cztery, co prawda nie najnowsze, ale z pewnością doskonałe pozycje tego gatunku – trzy kopaniny zręcznościowe i jedną menedżerską. Oto kilka słów o każdej z gier:



Sensible Soccer – któż nie słyszał o tej grze?! Znakomita grafika, płynna animacja, świetny dźwięk i doskonała grywalność – czegóż chcieć więcej?!

Goal! – to dzieło Dino Diniego, twórcy serii Kick Off. Oprawa może nie tak dobra jak



w Sensible, ale program nadrabia grywalnością i sporą liczbą opcji. Bardzo duże i ładnie animowane sprite'y piłkarzy, szkoda tylko, że wyglądających tak, jakby byli w ciąży.

Striker – gierka nie pierwszej już młodości (rocznik 1992), choć nadal całkiem



atrakcyjna. Jedna z najszybszych, jakie kiedykolwiek widziałem – zawodnicy zasuwają po boisku, jak zające po polanie.

Championship Manager 93/94 – ta niezła gra menedżerska stanowi wyśmienite dopełnienie składanki. Po trudach i znojach machania joystickiem warto zasiąść choć na chwilę w ławce trenera, by poprowadzić wybraną drużynę do zwycięstwa. Surową oprawę rekompensuje niesamowita liczba opcji i statystyk, choć łatwo się wśród nich zgubić.

Składanka ma jeszcze jedną zaletę – cena jednej gry waha się w okolicach dwudziestu nowych złotych (w zależności od wersji).

Szczerze wszystkim polecam zestaw World Cup Year '94. Jego nabycie – to pewny sposób na zagwarantowanie sobie doskonałej rozrywki przez kilka miesięcy. No, chyba że ktoś nie gustuje w komputerowej szmaciance...

Jakub T. Janicki

WORLD CUP YEAR 94
Empire 1992-94
Sportowa
Amiga, PC, PC CD-ROM

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

Dystrybucja: MarkSoft,
ul. Lipińska 2,
01-833 Warszawa,
tel. (0-2) 663 93 90
Cena: 76,90 zł (Amiga),
89 zł (PC),
91 zł (PC CD-ROM).

Break Free

Chyba nie istnieje komputer bez Arkanoida. Po prostu, każdy komputer ma co najmniej jedną grę tego typu w swoich zbiorach. Idea zawsze ta sama: specjalną paletką umieszczoną u dołu ekranu odbijamy piłeczkę, która rozbija cegiełki umieszczone na całym ekranie. Po wyczyszczeniu danej planszy z cegiełek, przechodzimy do następnej. Każdy to zna. Jednak połączenie Arkanoida z Wolfensteinem – czegoś takiego jeszcze nie było. No i pojawiło się pod tytułem Break Free.



Break Free to kolejny Arkanoid – tyle że zupełnie inny. Tym razem patrzymy z perspektywy paletki, jakby od spodu, na piłeczkę, którą odbijamy. Kulka odbija się od ścian i niszczy ich kolejne warstwy. Podczas gry odnosi się wrażenie, że piłeczkę odbija się nosem – leci ona prosto w twarz. Strasznie głupie odczucie. Trudno się do tego przyzwyczaić, pełnej wprawy można nabrać dopiero po jakiejś godzince grania. Naszym „nosem" możemy poruszać się za pomocą kursorów dokładnie po całej planszy, nie tylko na boki, więc gdy piłeczka wpadnie w jakiś zaułek, możemy się tam za nią wcisnąć i wybić ją z powrotem na pole gry.



Jak w każdym Arkanoidzie, w ścianach pochowane są niespodzianki. Lecą nam na twarz, tak jak piłeczka. Dają podobne możliwości, co w tradycyjnych Arkanoidach. Powodują na przykład, że z naszego nosa wychodzą takie „dzicze zęby", które (o dziwo) są działkami. Takimi działkami możemy już sami strzelać do ścian i rozwalać je bez pomocy piłki. Inne niespodzianki – to m.in. strata piłki, dodatkowe życie, dodatkowy czas itp. Nic innowacyjnego.

Break Free mógłby być dobrą grą, bo pomysł wymieszania Arkanoida ze światem 3D jest bardzo ciekawy. Jednak wykonanie pozostawia wiele do życzenia. Grafika jest taka sobie, niby VGA, ale kolorów jak na EGA. Dźwięk tylko na Sound Blastera i w dodatku ogranicza się do efektów, muzyki nie stwierdziłem – mimo wszelkich starań jej uzyskania.



Ogólnie rzecz biorąc, to jeszcze nie to. Jeśli pomysł chwyci, ktoś może zrobić z tego prawdziwy hit. W każdym razie – pożyjemy, zobaczymy.

PiŁA (pila@maloka.waw.pl)



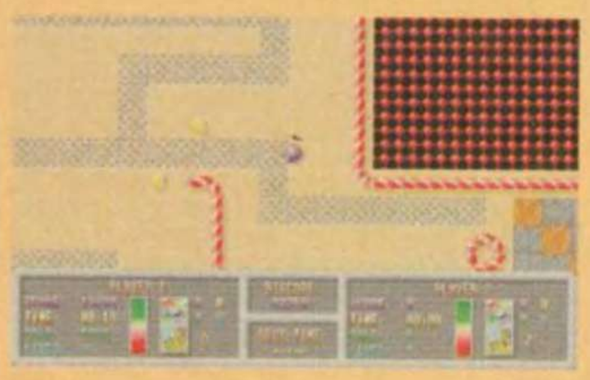


BREAK FREE
SoftWare Storm 1995
Zręcznościowa
PC

Grafika	60%
Dźwięk	50%
Grywalność	60%
Pomysł	85%
Ogółem	70%



Rollin







Jest rok 2037. Na odległej planecie Roller IV w systemie Flotsch żyją sobie Jumpiesy. Są to zmutowane stworzonka w kształcie kulek. Pewnego pięknego dnia podstępny profesor Bruno Huti porywa dwójkę Jumpiesów, Boba i Sue, z zamiarem wykorzystania ich w swych diabolicznych eksperymentach. Dobry przyjaciel porwanych, Kevin, nieźle się wkurcza i postanawia ich odnaleźć. Gdy dociera do zamku profesora, odnajduje spłakanego Boba. Ten opowiada mu, że Bruno H. chce pobawić się Sue indywidualnie. Obaj ruszają na poszukiwania. Po pewnym czasie odnajdują profesora zamykającego Sue w skomplikowanym labiryncie. Gdy Huti spostrzega obu śmiałków, w mgnieniu oka łapie ich i wciska do drugiego narożnika labiryntu. Obiecuje, że jeśli Bob i Kevin dotrą do Sue, to wszystkich troje puści wolno.

Fabuła gry Rollin przypomina historyjki znane z wielu innych gier, choćby Dyna Blaster. Jednak tu nie chodzi się ludzikiem i nie strzela do różnych przeszkadzajek. W Rollin bohaterowie mają postać kulek, które turlasz po labiryntach.

Sterowanie Kevinem czy Bobem wcale nie jest łatwe. Jak się taki rozpędzi, to nie ma najmniejszego zamiaru się zatrzymać, przez co często wpada w jakąś dziurę lub zwęgla się w promieniu lasera. Poza tym idealnie sprężyście odbija się od ścian, a utrata kontroli nad „podwładnym" też jest często powodem jego rychłej śmierci. Ale po kilkunastu minutkach można się do tego przyzwyczaić.

Grafika jest taka sobie, nic szczególnego. Zwykła VGA, 320 na 200. Kolorów też autorzy raczej oszczędzali – są jakieś takie jednolite. Pochwalę jednak dźwięk. Muzyczki bardzo porządnie wykonane, szybkie, czyste, nie trzeszczą i są w pełnym stereo (na GUS, rzecz jasna).

Rollin jest w sumie całkiem fajną grą. Z początku robi nieciekawe wrażenie kopii Rock'n'roll. Jednak, jak się troszkę pogra, to można się wciągnąć na jakąś godzinkę czy dwie. Lub trzy...

PiŁA (pila@maloka.waw.pl)

ROLLIN
HomeBrew
Software 1995
Zręcznościowa
PC

Grafika	60%
Dźwięk	85%
Grywalność	80%
Pomysł	60%
Ogółem	70%

Ultimate Soccer Manager





Każdy chciałby zapewne zostać menedżerem i, nie ryzykując swoimi zaskórniakami, poszarogęsić się w jakiejś branży. Taką szansę dają gry symulacyjno–decyzyjne, a ulubioną dziedziną wykorzystywaną przez producentów do omamiania umysłów graczy są symulatory rozgrywek piłkarskich.

Prezentowany tutaj jeden z najnowszych produktów tego gatunku oferuje możliwość zarządzania wybranym klubem angielskim. Przy starcie można objąć ciepłą posadkę w którymkolwiek ze 114 klubów, zgrupowanych w czterech ligach zawodowych i jednej amatorskiej. Skalę trudności ustala się poprzez zadeklarowanie startowej kwoty, dostępnej w dalszej grze „na drobne wydatki" (250 tys., 500 tys., 1 mln, lub 5 mln – brytyjskich funtów sterlingów, rzecz jasna).

Część ekonomiczna gry została znacznie rozbudowana. Oprócz dyrygowania zespołem piłkarskim – ustalania składu i ustawienia formacji przed każdym meczem, kupowania i sprzedawania graczy, rozbudowywania stadionu, zabiegania o sponsorów, zdobywania reklam wokół boiska itp. – jest jeszcze coś, co rzadko spotykaliśmy w symulatorach piłkarskich. Mianowicie, stadion otacza rozbudowana sieć gastronomiczno–handlowa (bary, kawiarnie, restauracje, sklepy).

W części symulującej rozgrywki piłkarskie też można dostrzec nowatorskie zmiany. W czasie meczów, rozgrywanych przez naszą drużynę, lewą połowę ekranu zajmuje widok z góry boiska, na którym nasi podopieczni toczą boje z kolejnymi rywalami. Pokazywany jest cały mecz, a nie tylko sytuacje podbramkowe, jak w niektórych starszych symulatorach. Mecz trwa 6 min czasu rzeczywistego (ale można włączyć dwu–, cztero– lub ośmiokrotne przyspieszenie), a drobne kontuzje, faule czy zmiana stron nie zatrzymują jego biegu. Bram-

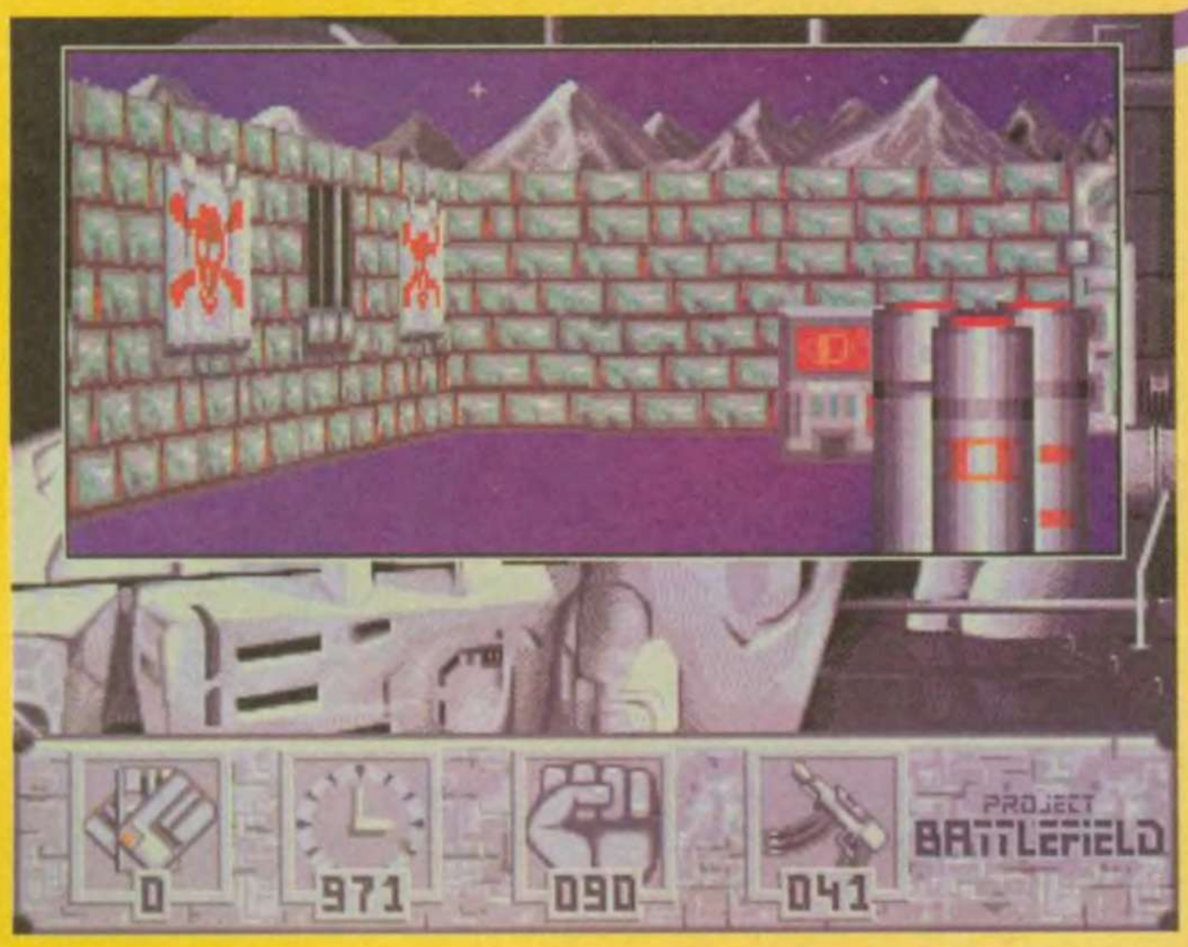


Project Battlefield

Długo nie pojawiały się gry 3D w stylu Dooma czy chociażby Wolfensteina na Amigę. Dopiero ostatnio zaczęły się mnożyć zapowiedzi programów tego rodzaju. Project Battlefield jest jednym z prekursorów takiego gatunku, co świadczy, że i u nas nie brak utalentowanych programistów.

Akcja gry toczy się w przyszłości, w realiach podobnych do tych z filmu „Robocop". Wzrastająca przestępczość spowodowała, że środki, jakimi dysponowała policja, przestały wystarczać. Dopiero skonstruowanie specjalnego robota, którym masz właśnie okazję sterować, dostarczyło władzom odpowiedniego argumentu w dyskusjach z bandytami.

Gra jest serią misji, w których gracz ma rozprawić się z bandytami, uwolnić zakładników i dotrzeć do określonego punktu labiryntu. Zadanie utrudniają poszukiwania kart magnetycznych, otwierających dostęp do niektórych pomieszczeń.



Niebezpieczeństwa, jakie czyhają na gracza – to nie tylko liczni bandyci, wrogie roboty itp., ale także pola siłowe, miny i inne niespodzianki. Dla lepszej orientacji w labiryncie możemy korzystać z podręcznego skanera wyświetlającego plan otoczenia.

Nieodparcie nasuwa mi się myśl, że autorom zabrakło czasu na dopracowanie scenariusza i samego programu. Poziom trudności jest wygórowany. Za mało znajdujemy amunicji i zasobników z energią. Nie ma możliwości precyzyjnego celowania – obrót jest wykonywany ze skokiem kilkunastu stopni. Co gorsza, często należy celować z wyprzedzeniem, a toru pocisków nie widać. Poszczególne misje nie różnią się zbytnio od siebie – w efekcie otrzymujemy grę o monotonnej akcji, w której troska o zachowanie życia przesłania wszystko.

Wymagania sprzętowe są dość wysokie, choć kilkustopniowa regulacja wielkości ekranu pozwala na dopasowanie ich do możliwości każdej Amigi. Jednak nawet posiadanie bardzo szybkiego komputera (np. 68030 40 MHz) nie zapewnia płynności gry przy korzystaniu z pełnego ekranu.

Od strony graficznej gra reprezentuje poziom wczesnego Wolfensteina – proste ściany, brak podłogi, brak zmian wysokości. Efekty dźwiękowe są „nijakie", muzyka – kwestia gustu, mnie niezbyt się podobała. Jeśli masz dodatkowo tylko 1 MB Chip RAM, to będziesz musiał wybrać – muzyka albo efekty.

Project Battlefield jest grą nie dopracowaną w wielu aspektach. Żeby uczynić z niej wartościową pozycję, trzeba sporo pracy.

Roman Sadowski





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

PROJECT BATTLEFIELD
Mirage Software 1995
Zręczn.-przyg.
Amiga

Grafika	70%
Dźwięk	60%
Grywalność	65%
Pomysł	85%
Ogółem	65%

ki padają rzadko – jedna, czasami dwie w meczu. Efekty dźwiękowe są skromne – szum tłumu na trybunach, gwizdki sędziów, głuche uderzenia przy każdym kopnięciu piłki. W setupie gry dominują karty SB-podobne, z flagowym AWE32 na czele.

Grafika nie rzuca na kolana, ale nie mam do niej większych zastrzeżeń. Doskonałym patentem jest funkcja powtórki dowolnego fragmentu rozgrywanego meczu – miga wtedy mała literka „R" w rogu boiska.



Andrzej Majkowski



ULTIMATE SOCCER MANAGER
Impressions 1995
Sportowa
PC

Grafika	70%
Dźwięk	50%
Grywalność	90%
Pomysł	80%
Ogółem	75%

Doomsday Collection



„Wszystkie drogi prowadzą do piekła" – to powiedzenie najlepiej pasuje do nowego CD-ROM firmy Microforum. Zostało zresztą umieszczone na okładce. Płytka zawiera setki, dosłownie setki nowych poziomów, kilkanaście całych epizodów, w tym niektóre działające już w Doom II.

Na to czekałem. Labirynty zostały nawiedzone przez Clintona-Cacodemona strzelającego podatkami, osobniki podobne do Borga z filmu „Star Trek: The Next Generation", czy imperialną armię Lorda Vadera, umundurowaną na biało.

Specjalne dodatki do Dooma umożliwiają zamianę poczciwego Chainguna na Twin Gatling Gun, zestaw dwa razy trzy lufy, z HUD-em (znanym z symulatorów lotu) jako celownikiem. Jest wygodniejszy w użyciu. Do tego Plasma Gun można zastąpić miotaczem ognia, a wyrzutnię rakiet np. wyrzutnikiem tortów (!). Do tego dochodzą dziesiątki edytorów. Można przekształcać mapy, grafikę i dźwięki wydawane przez program.

Niewątpliwie najsłabszą stroną zestawu jest dobór dodatkowych dźwięków. Ze wszystkich udało mi się złożyć jeden zadowalający, ale muszę stwierdzić, że brakuje mu trochę do najlepszego zestawu „predator.wad". Niestety, ten niedościgniony wzór nie wchodzi w skład Doomsday Collection. Na szczęście są okrzyki typu „Just put down your gun!", „I can't see you!", czy różnego rodzaju beknięcia i ryki dzikich zwierząt.

Po wielu wysiłkach udało mi się uruchomić poziomy z Dooma w Doomie II. Niestety, musiałem wyłączyć muzykę, gdyż program wieszał się po chwili.

Mimo że gra ma trochę wad, należy docenić trud ludzi z Microforum i nagrodzić ich pracę, kupując sobie kolekcję „ku pokrzepieniu serc". Jest to najlepszy zestaw dodatków, jaki udało mi się zdobyć, a miałem już chyba wszystko, co zostało zrobione przez fanatyków Dooma. Kończę zawołaniem Cacodemona z mojego „wada" dźwiękowego: „I will kill you!!!".

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



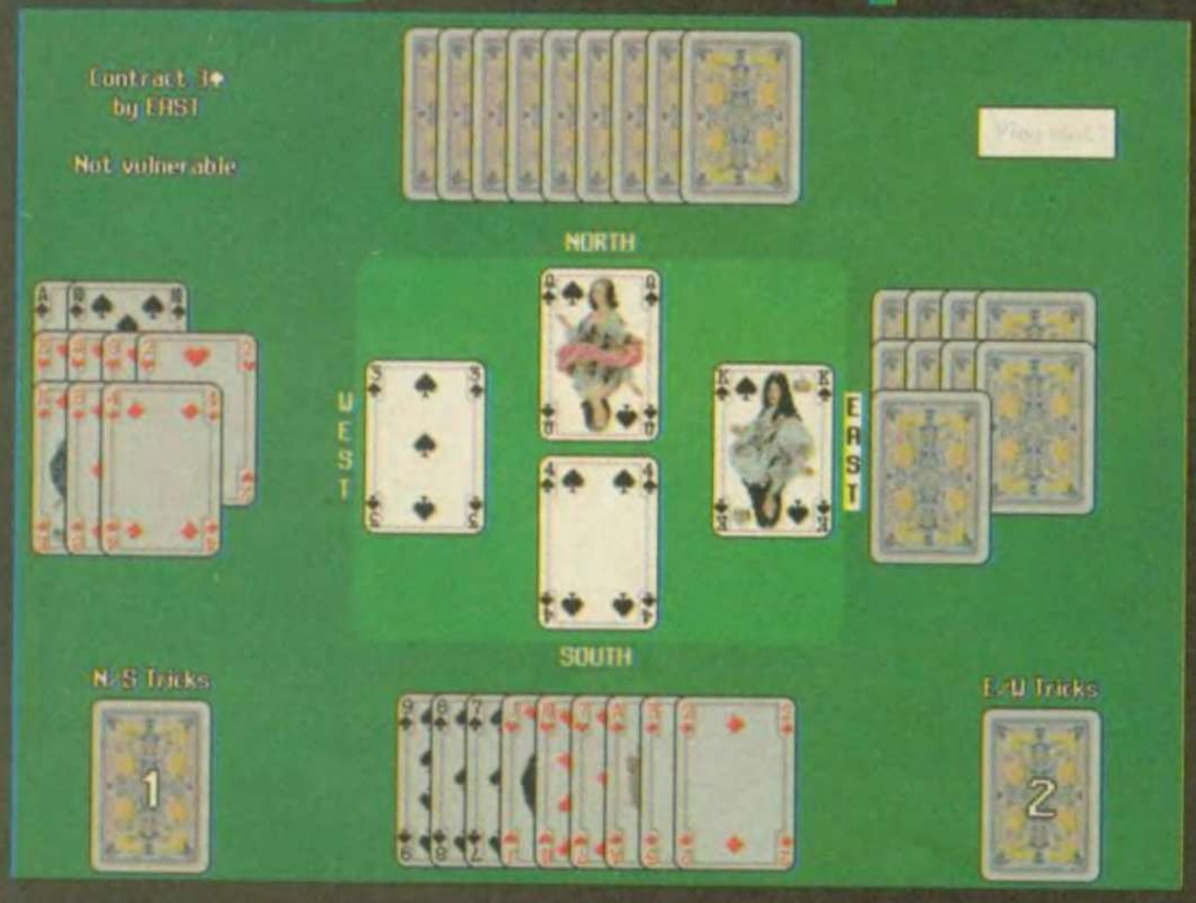




DOOMSDAY COLLECTION
Microforum 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

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

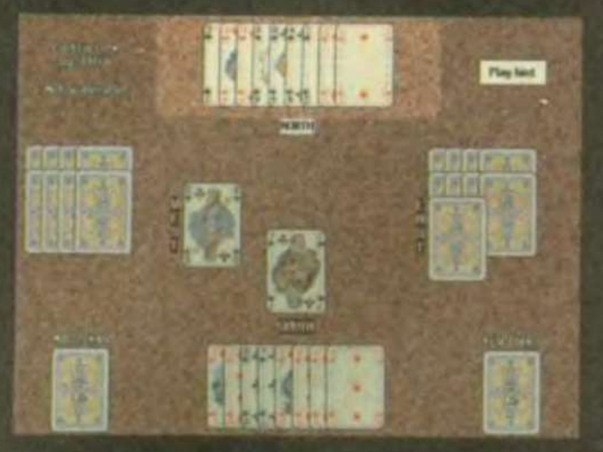
Bridge Champion

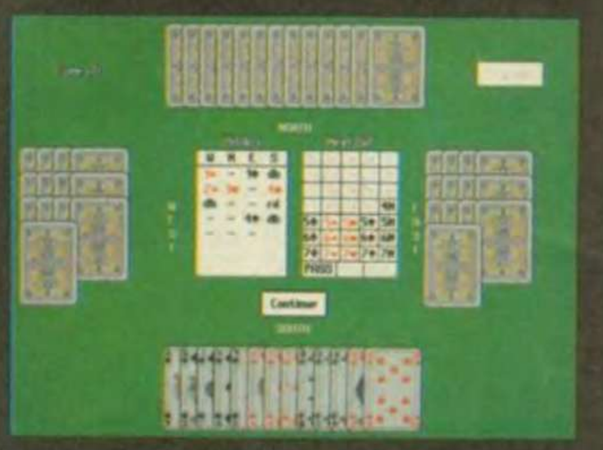


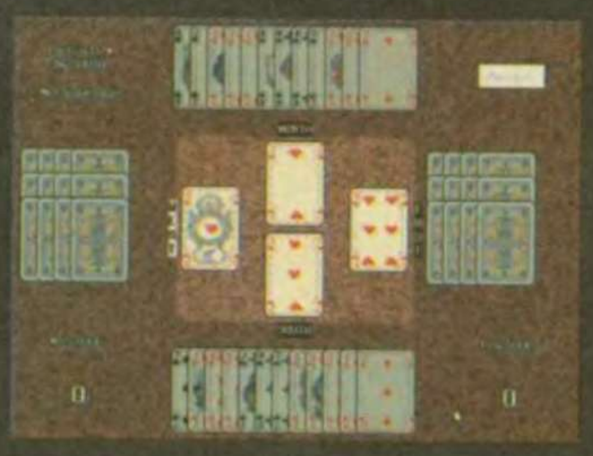
Bridge Champion with Omar Sharif – to bardzo dobry program brydżowy. Dobre programy się ulepsza. I tak mamy Omara Sharifa na dysku CD. Całość zajmuje 23 MB, ale nie na twardzielu – po instalacji tracimy zaledwie 70 kB. Jeśli masz myszkę – jest duża szansa, że Bridge Champion ukaże Ci swoje oblicze.

W świecie Omarowych konwencji niewiele się zmieniło. Z kompaktem dostarczany jest cienki podręcznik (raczej broszurka), zawierający omówienie programu oraz samouczek brydżowy. Niestety, konwencje opisano tak skrótowo, że nawet dla zaawansowanego gracza mogą stanowić nie lada tajemnicę. Sam znalazłem w opisie Gerbera błąd merytoryczny. A jak z innymi konwencjami, których poprawności nie byłem w stanie zweryfikować? Wprowadza to pewien element niepewności – nie wiemy, jak będzie się zachowywał komputer. Nie ma jednak obawy – podejrzane konwencje można zawsze wyłączyć.

Jeśli nie powali Cię nie najlepiej wyglądający czarno–biały interfejs BGI (menu, okna dialogowe), który nie zmienił się od poprzedniej wersji – możesz pogrzebać w opcjach konfiguracyjnych. Warto! Przybyło zarówno lic karcianych, jak i koszulek – prawie wszystkie, od Piatnika. Śmiem wątpić, czy Piatnik wydał



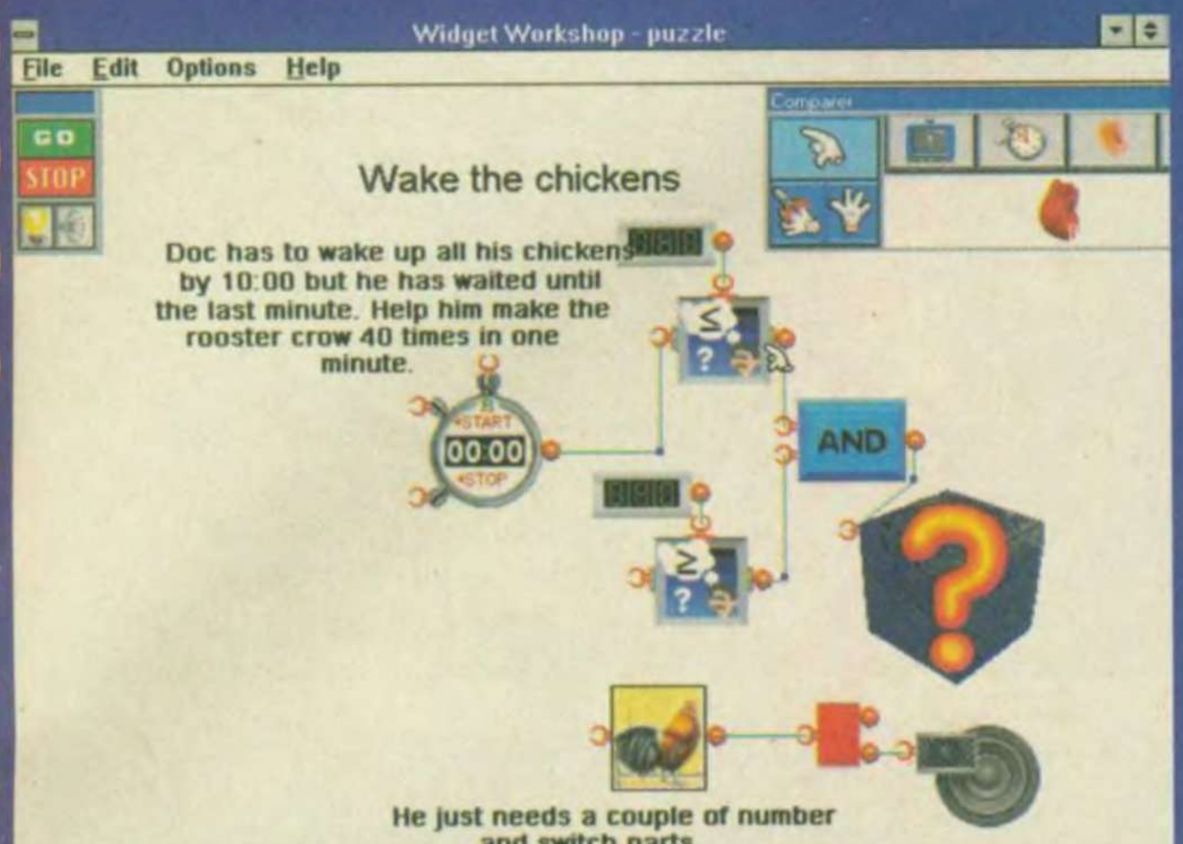




karty z koszulką zawierającą portret naszego bohatera – choć całkiem możliwe, wszak Omar Sharif – człek bogaty, mógł sobie na to pozwolić...

Na uwagę zasługuje wykorzystanie stereofoniczności karty dźwiękowej – odzywki przychodzą z różnych stron i dobrze pokazują, kto w danej chwili ma głos. W zasadzie można nie spoglądać na ekran komputera –

Widget Workshop



He just needs a couple of number and switch parts.

W tej grze budujemy maszyny, rozmieszczając swobodnie części i łącząc ze sobą przewodami. Gra zasadą funkcjonowania przypomina The Incredible Machine. Zasadnicza różnica tkwi jednak w budowanych maszynach. W TIM budowaliśmy urządzenia jak z kreskówek, działające na zasadzie: toczy się kulka, uderza w pistolet, ten wypala, przedziurawia balon itd. Tu konstruujemy „poważne" maszyny, np. do policzenia, ile razy na

oczywiście tylko podczas licytacji. W czasie rozgrywki obowiązuje czujność. Program, jak zapewniają autorzy, nie podgląda kart i potrafi grać po ludzku (czyli popełniać typowo ludzkie błędy). Sprawdzałem – na szczęście to prawda.

Ale, ogólnie mówiąc, program gra dobrze. Czasem daje się ograć, czasem zaś ogrywa człowieka. Choć kart nie podgląda – staje się coraz groźniejszy z



BRIDGE CHAMPION

Oxford Softworks 1994
Karciana
PC CD-ROM

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

każdą kolejną lewą. W przeciwieństwie do większości graczy ma znakomitą pamięć i coraz lepiej orientuje się w układzie pozostałych rąk. Oczywiście, czasem udaje się go wpuścić w maliny i sprytnie zmusić do wyrzucenia biorącej karty, wyrabiając tym samym jakąś niewyraźną blotkę, trzymaną do wzięcia ostatniej lewy.

W celu przyspieszenia gry zalecam wyłączenie Spotlight Animation oraz przełączenie mowy na Partial – po co nam monotonne pochwały po wzięciu każdej lewy?

Maciej Warzecha

Grę dostarczyła firma Multi-Pro,
00-849 Warszawa,
ul. Pereca 2,
tel. (0-22) 24-61-49,
fax (0-2) 662-70-47



100 rzutów monetą wypadnie orzeł, a ile reszka. Dysponując ogromną liczbą części jesteśmy w stanie zbudować miliony różnych maszyn. Możemy wybierać z przeróżnych elementów: jednostek arytmetycznych i logicznych, generatorów liczb losowych, bramek i przełącznic, głośników, mikserów barw, tablic i wyświetlaczy wykresów, wyłączników. Jest nawet urządzonko do pomiaru przesunięcia myszy. Niektóre ze zbudowanych maszyn będą realizowały jakby proste programy, inne np. będą tylko wydawały dźwięki. Różnorodność podzespołów (od licznika, poprzez stoper, na sercu kończąc) sprawia, że gra ta może służyć także jako pomoc dydaktyczna – umożliwia tworzenie modeli zjawisk, prze-



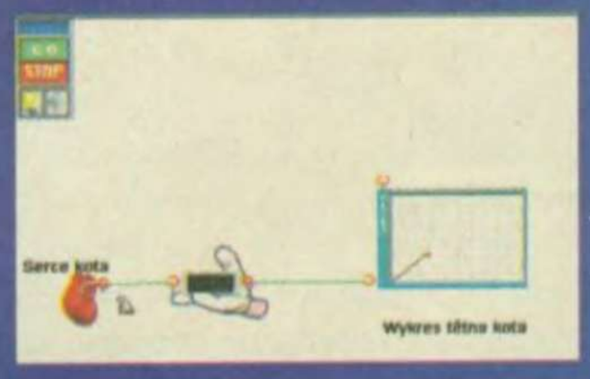
prowadzanie eksperymentów, dowodzenie teorii, poznawanie sposobu działania programów komputerowych.

Możemy rozwiązywać zadania dostarczone przez autorów, czyli uzupełniać maszyny o odpowiednie elementy i ich połączenia tak, aby wykonywały określone zadania. Możemy też przejść do „pracowni" i budować własne urządzenia. Do dyspozycji mamy 7 grup podzespołów: wyświetlające, odmierzające czas, liczące-wyświetlające, wydające dźwięki, przełączniki, obiekty tekstowe oraz specjalne – np. serce. Każdy obiekt ma własne menu, umożliwiające zmiany jego parametrów (np. rodzaj wyświetlanych jednostek, warunki grawitacji) oraz zawierające krótki opis danego urządzenia.

Ciekawostką jest możliwość zachowania naszej maszyny w postaci Stand Alone Widget. Taki plik możemy uruchomić na komputerze nie mającym programu WW i pokazać, jak działa nasza maszyna. Istnieje także możliwość przeniesienia save'ów z PC na Macintosha i odwrotnie.

Widget jest zabawnie rysowany (np. w urządzeniu do pomiaru grawitacji spada... słoń!). Atutem są też dobre efekty dźwiękowe. Jest to nie tylko gra, ma bowiem także spore walory edukacyjne – rozwija logiczne myślenie. Polecam ją wszystkim, którzy nie tylko chcą pograć, ale także pogłówkować i czegoś się dowiedzieć. Mimo że pochodzi z serii „....for Kids", sięgnąć po nią powinni nieco starsi gracze.

Wymagania sprzętowe: co najmniej 4 MB RAM (im więcej, tym większą maszynę możemy



zbudować), wolne 10 MB na dysku, Windows, karta dźwiękowa, czytnik CD-ROM.

Kornel Kulisiewicz



WIDGET WORKSHOP

Maxis 1995
Logiczna
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	85%
Grywalność	85%
Pomysł	90%
Ogółem	87%



Dungeon Master II



Przez długi czas Dungeon Master i jego kontynuacja — Chaos Strikes Back, zajmowały czołowe lokaty na listach rankingowych. Przyczyną tego sukcesu był jasny i logiczny system sterowania, realistyczne postacie, które musiały jeść, pić i odpoczywać po ostrzejszym sprincie, a także rozbudowany system lochów wraz z zamieszkującymi je potworami. Całość tworzyła nastrój, konieczny do osiągnięcia sukcesu przez grę RPG.

Niedawno pojawiła się następna część serii: Dungeon Master II — The Legend of Skullkeep. Ponownie stając do walki z siłami Ciemności, rozpoczynamy rozgrywkę w dobrze znanej hali bohaterów, gdzie dobieramy czterech członków drużyny. Potem wychodzimy na zewnątrz — nie cała gra toczy się w lochach. Sterowanie drużyną nie zmieniło się zasadniczo w porównaniu z pierwowzorem. Poruszasz się po staremu, to znaczy skokowo i z obrotem co 90 stopni. Kosmetycznym zmianom uległ system rzucania czarów i walki.

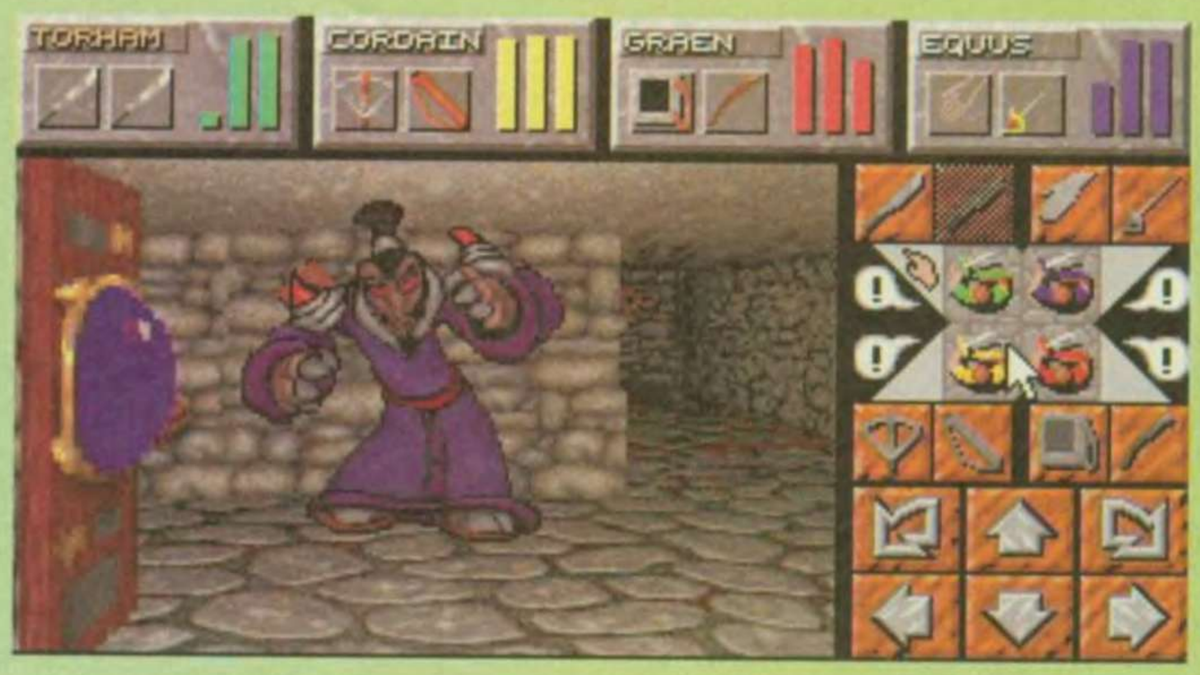
Pojawiły się za to liczne nowe potwory, obdarzone niespotykaną inteligencją. Same obmyślają strategię osaczenia drużyny i nie pchają się tępo pod kolejne cięcia Twego topora. Na szczęście są też nowe rodzaje broni. To dla wojowników. Dla amatorów łamigłówek umieszczono w Legend of Skullkeep wiele zagadek. W ich rozwiązaniu pomagają mapy o różnej mocy magicznej i — co za tym idzie — różnej dokładności.

Wszystko to okraszone jest wspaniałą grafiką i jeszcze lepszą oprawą dźwiękową, przynajmniej w wersji CD, gdzie muzyka zajmuje przeszło 400 MB. Otoczenie jest w pełni animowane — na zewnątrz szaleje wichura z deszczem i licznymi gromami, a wrogowie płynnymi ruchami starają się uziemić Twoją drużynę. W sumie gra zapowiada się rewelacyjnie i z pewnością powtórzy sukces swoich poprzedniczek.

Bryś



Legendarny dla komputerowych graczy RPG Dungeon Master doczekał się wreszcie kontynuacji. Gdy dowiedziałem się, że autorzy zamierzają ściśle opierać się na mającej już milion lat części pierwszej, ogarnęła mnie lekka panika. Bo czy można za wzór godny naśladowania brać program tak starożytny?



Jak się okazało, niestety jednak można. Autorzy do tego stopnia byli pod wrażeniem Dungeon Master, że stworzyli grę, która miałaby rację bytu kilka lat temu. W dzisiejszych czasach (a mamy rok 1995 i epokę multimediów) DM II może budzić tylko „śmiech pusty i zgrozę". Grafikę muszę określić zaledwie dwoma słowami: wyjątkowo paskudna. Portrety bohaterów, wystrój podziemi i labiryntów, menu inwentarza przypominają do złudzenia te z Dungeon Master, a więc są opóźnione o parę lat względem tego, co się ostatnio dzieje w komputerowym światku. Czy autorzy DM II kilka ubiegłych lat spędzili w jakiejś komorze hibernacyjnej i nie mają pojęcia o zmianach, jakie zaszły w rozwoju gier? Zarówno system czarów, jak i walki nadal są niezbyt wygodne, a oba mają przecież pierwszorzędne znaczenie w grach, których akcja toczy się w czasie rzeczywistym.

Aby jednak nie dać się ponieść negatywnym emocjom (krytyka tak, krytykanctwo nie!) warto zauważyć, iż DM II posiada również zalety. Można handlować — w sklepach dostępna jest broń i inne przedmioty. Grupę bohaterów wyprowadzono na światło dzienne, dzięki czemu można trochę odpocząć od klaustrofobicznych podziemi. Poza tym atakujące potwory zostały obdarzone pewną dozą inteligencji. Wypada zatrzymać się na chwilę przy tej ostatniej zalecie. Wrogowie w programach RPG nigdy nie grzeszyli specjalną mądrością (były chlubne wyjątki, np. Betrayal at Krondor). Ot, stał taki potwór na drodze drużyny i ciął tak długo, póki sam nie został wycięty. W DM II jest inaczej. Potwory potrafią chytrze zajść grupę od tyłu i z boków, cofają się przed atakami i niespodziewanie pojawiają. To z pewnością w znaczący sposób uatrakcyjnia całą zabawę.

Moim zdaniem Dungeon Master II nie stanie się nawet w małej części tak popularnym programem, jak jego poprzednik. To po prostu jeszcze jedna gierka, której autorzy bardziej myśleli o tym, że czas już odebrać honorarium z kasy, niż o tym, aby sprawić frajdę graczom.

exTerminator

Dystrybucja w Polsce: CD Projekt.



DUNGEON MASTER II
FTL/Interplay 1995
Role-playing
PC CD-ROM

Grafika	95/50%
Dźwięk	100/85%
Grywalność	100/70%
Pomysł	90/50%
Ogółem	100/60%

Pyrotechnica



Znów jacyś zwariowani jajogłowi poszukujący śladów obcej cywilizacji zostali zaatakowani przez kosmitów. Nie wiedzieli pewnie, że zamierzam odpowiedzieć na zamieszczone pod tym artykułem ogłoszenie: „Poszukiwany łowca nagród gotowy uwolnić naukowców...".

Dzięki firmie Psygnosis i Ty masz okazję dołożyć kosmitom, przemierzając labirynty na pokładzie statku kosmicznego. Niestety, jego wyposażenie jest skromne, jak na wagę Twego zadania. Do dyspozycji masz wyrzutnię czterech rodzajów pocisków i cztery odmiany działek automatycznych. Aby nie dostać wrogą rakietą, możesz odpalać flary lub „śmieci". Przyjmując tę misję (czyli kupując Pyrotechnicę), zobowiązałeś się do przebycia całego labiryntu i uwolnienia wszystkich członków załogi. Im więcej obcego plugastwa wybijesz przy okazji, tym większa będzie Twoja nagroda.

Zaletą Pyrotechniki jest duża swoboda ruchów — można obracać statek wokół trzech osi. Podobne możliwości oferują Inferno i Descent, ale tu system sterowania statkiem jest łatwiejszy w obsłudze. Wszystkie ściany, pokryte skromnymi teksturami, łączą się pod kątami prostymi. Pojazdy wrogów to trójwymiarowe, teksturowane bryły. Dzięki pewnym uproszczeniom grafiki animacja jest płynna i całość wygląda naprawdę nieźle.

Bryś

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
Cena: 91 złotych





PYROTECHNICA
Psygnosis 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

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

Star Trek: The Next Generation

Star Trek: The Next Generation „A Final Unity" (tak brzmi pełny tytuł) jest grą niezwykłą pod wieloma względami. Abyś mógł w nią zagrać, konieczny będzie procesor 486DX (koprocesor niezbędny), 8 MB RAM i karta SVGA. Dzięki temu jednak będziesz mógł cieszyć oko paletą 65536 kolorów przy rozdzielczości 640*480.

Przejdźmy do samej gry. Rozpoczynamy ją na statku U.S.S. Enterprise jako jego kapitan, Jean-Luc Picard. Już w pierwszych chwilach kosmicznej wyprawy zorientujesz się, że ta gra nie jest zwykłą przygodówką. Podczas walki w przestrzeni będziesz musiał sterować statkiem Enterprise i obsługiwać jego uzbrojenie. Aby nie skakać od razu na głęboką wodę, całą rzecz początkowo można przekazać w ręce zaufanego oficera. Po raz pierwszy w grze przygodowej można kontrolować wiele osób równocześnie: po teleportacji oddziału zwiadowczego do opuszczonej stacji lub na inną planetę będziesz mógł sterować każdym członkiem zespołu oddzielnie.

Tory akcji można zmieniać głównie podczas rozmów. Wybranie złych odpowiedzi uniemożliwi osiągnięcie celu we wcześniej założony sposób. Co do samych wydarzeń, to biegną one wręcz lawinowo.

Całość okraszona jest wspaniałym dźwiękiem, który rekompensuje niedostatek motywów muzycznych. Wszystkie występujące tu postacie mówią głosami aktorów grających je w filmie.

Miłośnicy strategii także znajdą coś dla siebie. Na wyższym stopniu trudności można zająć się wszystkimi szczegółami, takimi jak np. dobór członków zespołu ekspedycyjnego i ich wyposażenia. W sumie Star Trek TNG zasługuje na miano najlepszej gry przygodowej z elementami symulacji i strategii, jaką do tej pory stworzono. Amatorzy tego typu rozrywki nie powinni się zawieść.

Bryś









STAR TREK
MicroProse 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

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

Star Trek: THE NEXT GENERATION is a registred trademark of Paramount Pictures. Spectrum Holobyte is an authorized user. ™,® & © 1995 Paramount Pictures. All rights reserved.

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
Cena: 152 złote



Gra ta składa się z dwóch części, umieszczonych na osobnych płytkach CD-ROM. Pierwsza – to zręcznościówka: latasz statkiem kosmicznym i strzelasz. Drugą przeznaczono dla osób o ciuteńkę większym ilorazie inteligencji — jest to przygodówka. Nietypowa — nie patrzysz na bohatera gry z zewnątrz, ale siedzisz w jego ciele, chodząc po bazie kosmicznej. Prawie jak w Doomie, tylko że tu grafika jest cały czas na SVGA, prosto z 3D Studio.

Część zręcznościowa przypomina Wing Commandera. Lecisz statkiem kosmicznym i nawalasz do teksturowanych wrogich myśliwców. Nie zawsze rozstrzelanie wszystkiego prowadzi do celu. W jednej z misji należy cichutko podążać za wrogim statkiem towarowym, aby prześliznąć się obok satelity-wartownika w atmosferę planety. Jeden strzał w satelitę — i masz na karku czternaście myśliwców, które naprawdę niełatwo zniszczyć.

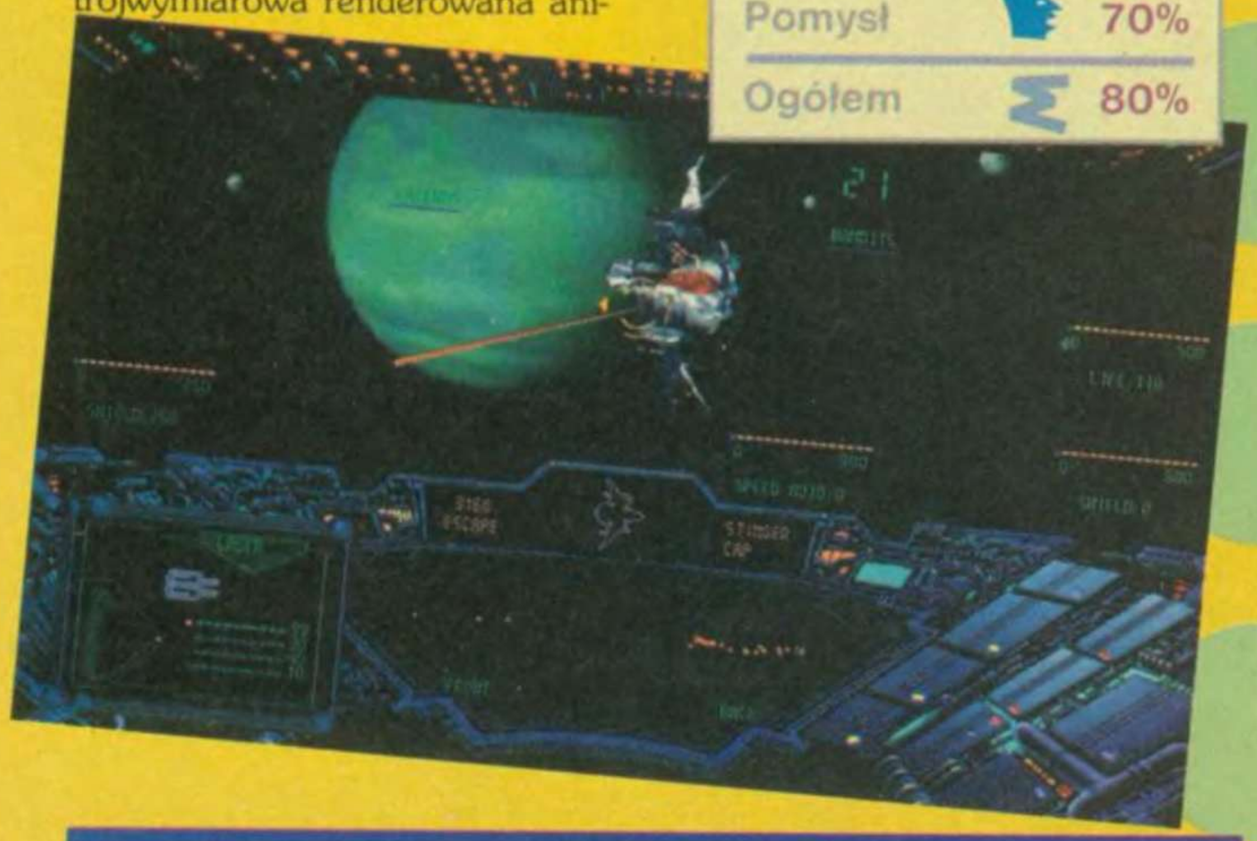
Każdemu lądowaniu towarzyszy trójwymiarowa renderowana animacja naszego statku na tle przepięknych krajobrazów (szkoda, że jest ich tak niewiele) oraz godne pochwały wstawki filmowe. Zaangażowano do nich prawdziwych aktorów, a ścieżkę dźwiękową nagrywano w profesjonalnym studiu muzycznym. Prawie bez przerwy ktoś nadaje po angielsku. Niestety, głos ten jest często niewyraźny, a mówione teksty nie pokazują się na ekranie. Jeśli się nie przystawi ucha do kolumienek, można mieć kłopoty z wykonaniem kolejnego ruchu, bo głosy informują o tym, co należy zrobić w następnej misji lub udzielają dobrych rad.

Gra ma spore wymagania sprzętowe: 486 DX2/66, 8 MB RAM, szybka karta graficzna i CD-ROM podwójnej prędkości to minimum niezbędne do jej uruchomienia, zaś na pudełku umieszczono napis „Runs even better on a Pentium processor". Winna jest głównie animacja w rozdzielczości 640*480 z paletą 256 kolorów.

PiŁA (pila@maloka.waw.pl)

THE LAST DYNASTY
Sierra 1995
Zręczn.-przyg.
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	90%
Grywalność	90%
Pomysł	70%
Ogółem	80%



The Last Dynasty

Warriors

wybrać też prehistorycznego, gadopodobnego wojownika z epoki jurajskiej.





I oto następna bijatyka. Po Mortal Kombat 2, nowej edycji Street Fightera i Brutalu znów mamy okazję do stoczenia wiekopomnych pojedynków. Tym razem pewien Mistrz ściągnął na swoją wyspę najlepszych wojowników w historii świata. Oprócz ludzi z różnych epok i krain (starożytnego Egiptu, średniowiecznej Europy, XIX-wiecznych Chin itp.) możemy

Zasady są proste: KILL THEM ALL. Pokonaj wszystkich zawodników sprowadzonych przez Mistrza, a na końcu samego gospodarza turnieju. Walki toczą się w trybie trzyrundowym i do następnej tury przechodzi zwycięzca dwóch rund. Zawodnicy znacząco różnią się zarówno walorami fizycznymi (wzrost, waga, szybkość, siła), jak i umiejętnością korzystania ze spe-



cjalnych kombinacji ciosów. Dlatego też każda rozgrywka jest inna, w zależności od tego, czy gramy wojownikiem silnym i odpornym na ciosy, czy nieco słabszym, a za to piekielnie zwinnym i szybkim. Właśnie te elementy korzystnie odróżniają Warriors od cyklu Mortal Kombat, gdzie wszystkie postacie są (z grubsza rzecz biorąc) takie same.

Na pochwałę zasługuje również możliwość obejrzenia powtórki z walki (w technice 3-D) i całkiem niezłe efekty specjalne oraz muzyka. Oczywiście każda walka toczy się w odmiennej scenerii (plaża, las, zbrojownia itp.).

Niestety Warriors nie jest programem bez wad. Zdziwienie budzi niemożność konfigurowania klawiszy oraz mały wybór ciosów – tylko kopnięcie i uderzenie pięścią, co prawda wzbogacone o tzw. dalekie kopnięcie. Gracz zmuszony jest też do toczenia walki trzyrundowej i nie może wybrać jednej czy pięciu rund (jak w One Must Fall). Gra kończy się zbyt szybko – aby dotrzeć do finału, wystarczy pokonać dziewięciu przeciwników. Mimo wszystko jednak Warriors to gra, która powinna się znaleźć w zbiorach każdego miłośnika bijatyk. Ładna grafika i muzyka, szybka akcja, banalnie proste korzystanie z klawiatury – nawet przy zadawaniu ciosów specjalnych – są niewątpliwymi atutami tego programu.

Miłosz Gładzikiewicz

WARRIORS
Mindscape 1995
Zręcznościowa
PC, PC CD-ROM

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









Grzechem pierworodnym wszystkich mordobić jest dwuwymiarowość – co to za walka, w której przeciwnik nie może odskoczyć w bok? Oczywiście cały problem nie wynika z widzimisię programistów, tylko z ograniczeń sprzętowych. Pokazanie trójwymiarowego pojedynku wymaga znacznie większej mocy obliczeniowej niż animacja nawet najpiękniejszej walki dwuwymiarowej. Tyle teorii. Praktyka jest taka, że właśnie pojawiło się pierwsze poważne trójwymiarowe mordobicie na pecety, czyli gra FX Fighter.

Od razu należy wyjaśnić, że pojęcie „trójwymiarowe" jest tu cokolwiek naciągane. Owszem, kamera jeździ jak chce (efektowne zbliżenia itd.), owszem, zawodnicy są modelowani trójwymiarowo (precyzyjna wektorówka kunsztownie pokryta teksturami), jednak nadal poruszają się tylko w dwóch wymiarach. Ale złudzenie jest całkiem przyzwoite.

Tym razem walka toczy się o władzę w galaktyce. Wojowników jest ośmiu – szkoda że tak mało. Do tego jak zwykle wielki boss. Sposób prowadzenia walki nie uległ rewolucjom. Do dyspozycji są dwa ciosy – ręką i nogą – oraz ciosy tajne. Ciekawostką jest możliwość efektownego padu na leżącego przeciwnika oraz fakt, że można wroga wypchnąć poza „ring", co kończy się jego porażką.

Gra jest bardziej realistyczna od choćby Mortal Kombat. Zawodnicy mają mniej energii, walka kończy się szybciej. Zadawanie silniejszych ciosów trwa dłużej, i np. atak kopniakiem w zwarciu jest pomysłem samobójczym, bo nim go wykonasz, dostaniesz kontrę z pięści. Ten realizm silnie wspomaga trójwymiarowa prezentacja walki i to właśnie jest największa zaleta gry – znacznie lepiej wczuwasz się w rolę. Na marginesie – mam pretensje do autorów, że nie umożliwili oglądania walki „oczami bohatera". Jak się robi grę z grafiką wektorową, nie ma z tym żadnego problemu.

Pod względem grafiki i muzyki FX Fighter nie sprawia zawodu. Wykonanie jest na poziomie – CD-ROM robi swoje. Bez wątpienia trójwymiar to przyszłość mordobić, przyszłość przyjemna i warta oczekiwania.

Alex & Gawron

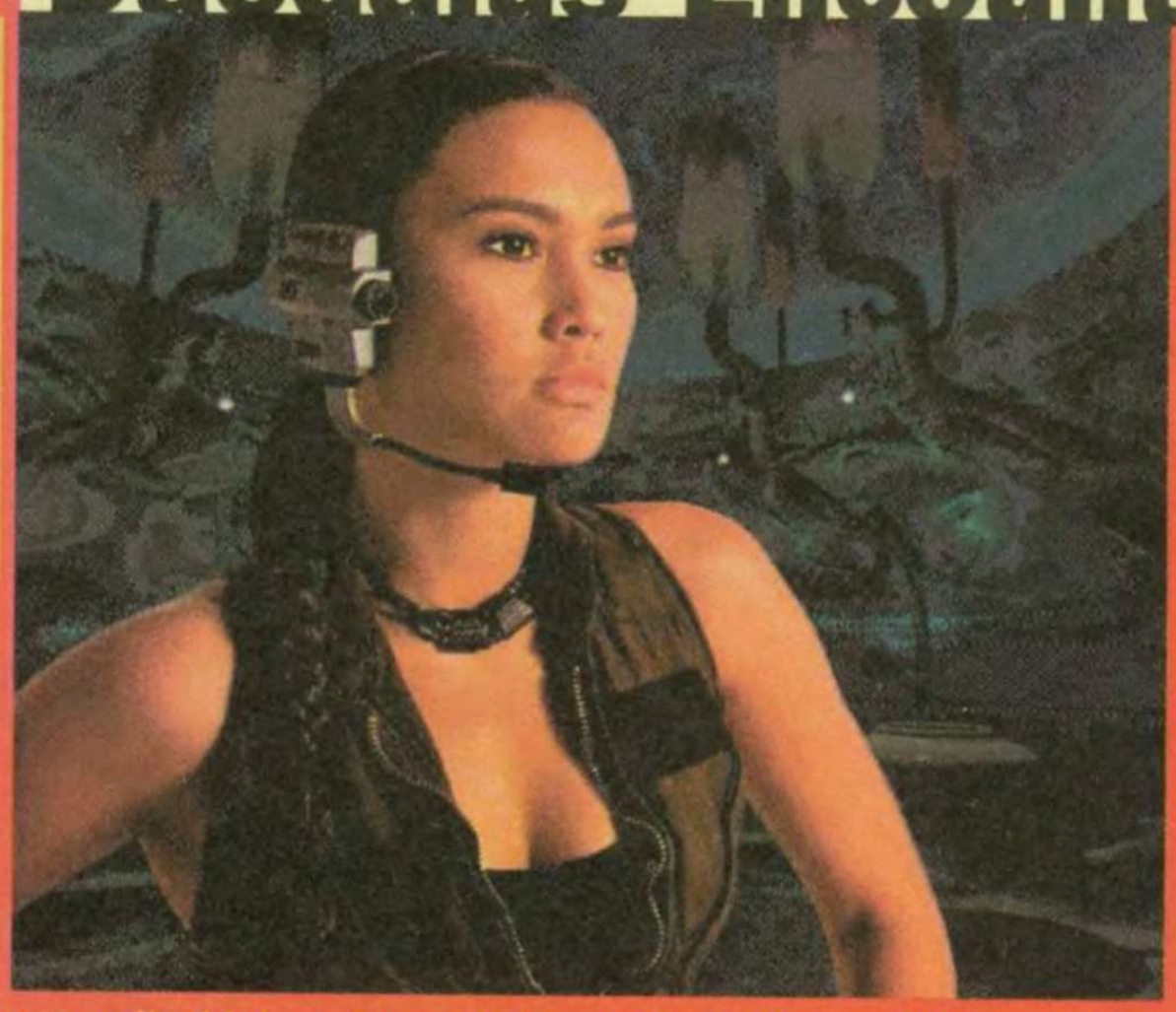
FX FIGHTER
GTE/Argonaut 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

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

FX Fighter



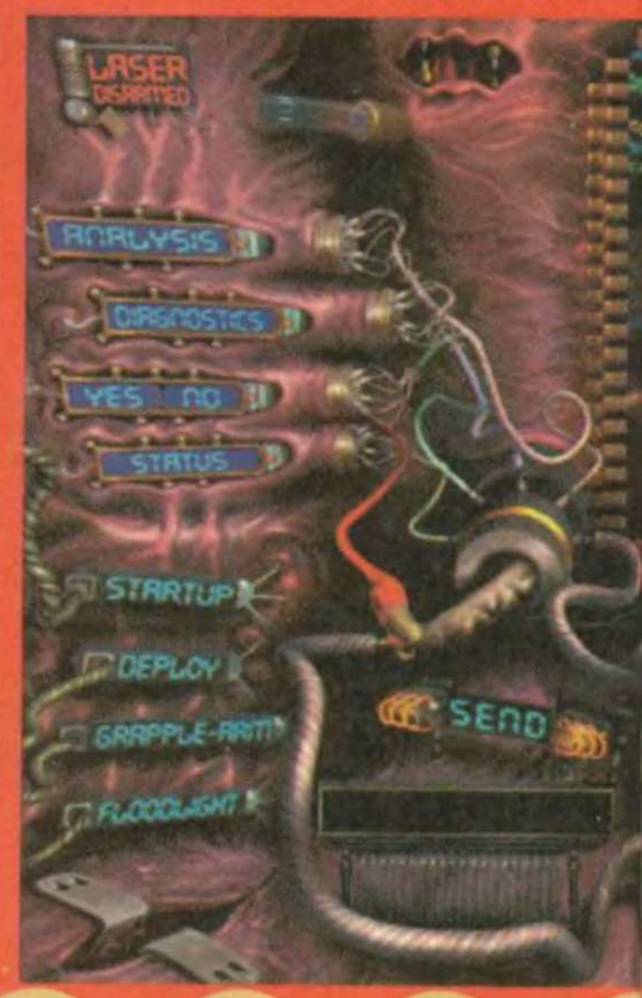
Daedalus Encounter

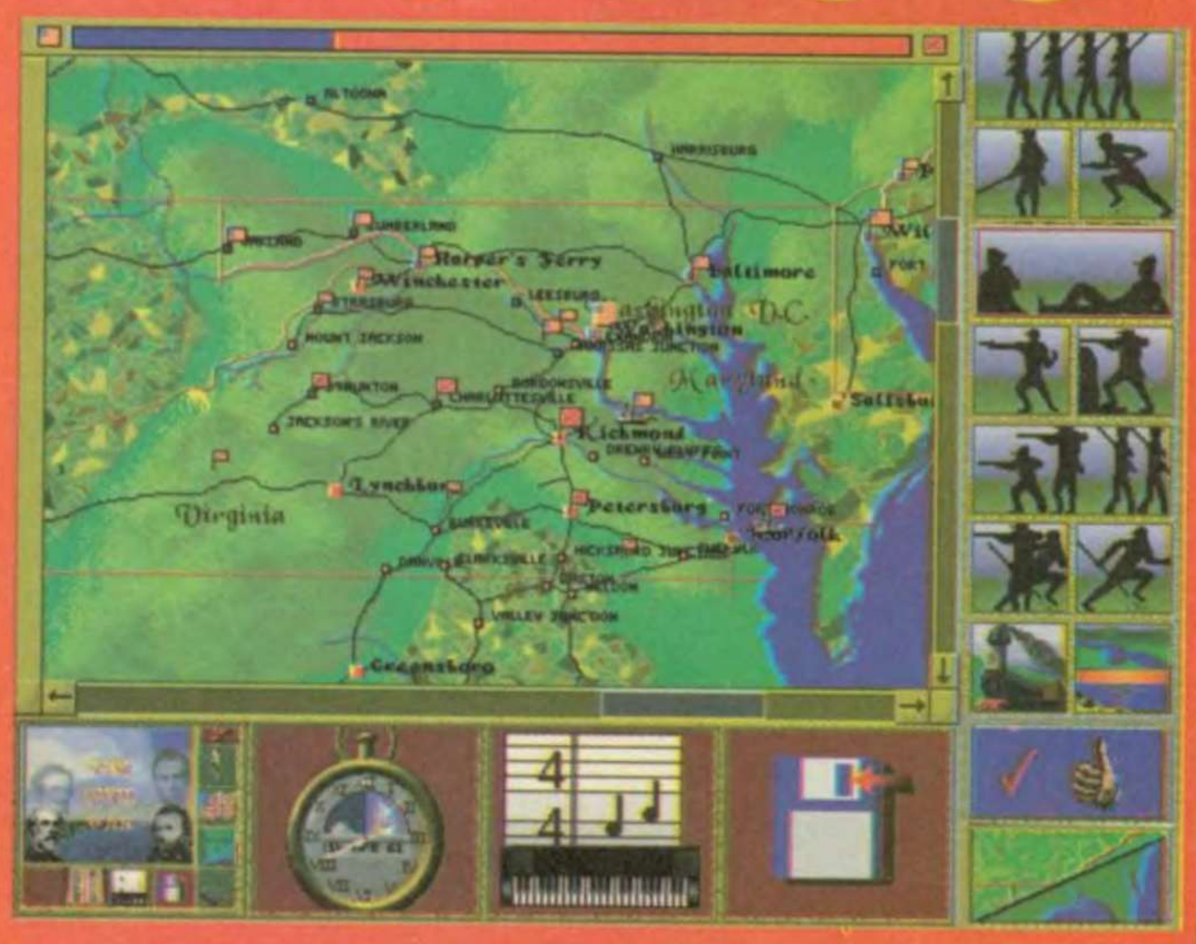


Widzieliście "Prawdziwe kłamstwa" z Czarnym Arnie w roli głównej? Nie? To zobaczcie koniecznie. I to nie dla miernej i pękającej w szwach intrygi, nie dla bicepsów Negra, nie dla wątpliwej urody pani Lee Jones. Zobaczcie ten film tylko dla Tii Carrere. A jeśli spodoba się Wam ta wschodząca gwiazda Hollywoodu, kupcie grę Daedalus Encounter. Będziecie mieli Tię na własność w domu.

Daedalus Encounter nie jest bowiem zwykłą grą komputerową. To program nazywany filmem interaktywnym. Oglądamy więc całkiem niezgorszy film fabularny, którego bohaterowie proszą nas od czasu do czasu o pomoc i ingerencję. A kto by nie chciał pomóc pani Carrere? Oczywiście taka formuła gry stwarza pewne ograniczenia. Komuś, kto lubi podejmować szybkie decyzje, lubi grę spontaniczną i ostrą, absolutnie nie polecałbym Daedalusa. Tutaj zajmujemy się głównie oglądaniem wspaniałego filmu, słuchaniem interesujących efektów i muzyki, a przede wszystkim pilnie śledzimy dialogi. Jak łatwo się domyślić, gracz musi władać językiem angielskim, i to nie na poziomie szkoły podstawowej. Wymagane są naprawdę spore umiejętności. Radość z całej zabawy zniknie, kiedy nie będziesz miał zielonego pojęcia o czym właściwie gadają bohaterowie filmu.

Daedalus Encounter jest według mnie cokolwiek inspirowany serią Obcy. W ostatnich dniach Wojny Galaktycznej statek, na którym walczyłeś wraz z przyjaciółmi, został zniszczony. Ari i Zack ocaleli. Ty sam (Casey) zostałeś tak ciężko poszkodo-





Kolejna próba pokazania Wojny Secesyjnej udowadnia, że nawet ograny temat można zaprezentować w zupełnie nietypowy sposób. I choć części pomysłów autorzy nie zdołali dobrze zrealizować, to gra jednak zachwyca.

Programiści zdecydowanie odrzucili „planszową" koncepcję gry strategicznej. Nie znajdziemy więc heksów czy innych pól. Cała rozgrywka przebiega w sposób maksymalnie realistyczny — jednostkom wyznacza się po prostu trasę do pokonania. Możliwych jest kilka trybów przemarszu. Przy tych szybszych część żołnierzy zostaje w tyle i armia zaczyna „rozłazić się w szwach". Poza komunikacją per pedes można też wsadzić wojaków w pociągi i na parostatki. Poza tym stoi do dyspozycji flota atlantycka.

Armia nie może sprawnie fukcjonować bez mięsa armatniego. Na tyłach budujemy więc punkty rekrutacyjne, werbujemy rekrutów, a potem już tylko na front i pod nóż...

Wszystkie jednostki są pieczołowicie przyporządkowane swoim armiom, dywizjom itd.



wany, że ocalał tylko mózg. Twoje ciało jest teraz dziwacznym urządzeniem sterowanym elektroniką. Ale nadal możesz pomóc swym towarzyszom w walce z Obcymi.

W grze napotkasz sekwencje zręcznościowe, czasem będziesz musiał też rozwiązywać zagadki logiczne. Reszta polega w zasadzie na pilnym słuchaniu Ari i Zacka oraz spełnianiu ich próśb. Dla miłośników kina znających angielski zabawa naprawdę





DAEDALUS ENCOUNTER

Virgin/Mechadeus 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

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

znakomita, choć może trochę zbyt statyczna i spokojna.

Do uruchomienia konieczny jest CD-ROM podwójnej prędkości, szybka karta SVGA, 8 MB RAM i Windows.

Miłosz Gładzikiewicz

Dystrybucja w Polsce: IPS Computer Group

Oczywiście możemy wprowadzać zmiany organizacyjne, awansować zdolnych generałów itp. Zaletą takiego systemu jest możliwość prowadzenia dużych operacji całymi armiami, a mniejszych (np. zajmowania miast) - przy użyciu zupełnie małych oddziałów. Kolejne wspaniałe rozwiązanie: bitwy możemy rozgrywać na mapie taktycznej, na której widać tylko chorągiewki, albo włączyć takie zbliżenie, jak w Dune, i oglądać pojedyncze kompanie. Dostępne są też wielkości pośrednie.

Wszystko to wykonano w grafice SVGA, okraszono artystycznym intro, doskonałą muzyką i encyklopedią wojny secesyjnej, może niezbyt obfitą, ale zawierającą podstawowe fakty.

Podsumowując: niech bawi się każdy kto chce pomścić Scarlet O'Hara.

Alex

THE CIVIL WAR

Empire 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	70%
Grywalność	80%
Pomysł	95%
Ogółem	80%

Civil War

MARKSOFT

W ofercie ponad 700 tytułów!!!
Amiga, CD 32, PC, CD ROM, C-64

LIGA POLSKA MANAGER '95

PC 3.5"

39.00 zł

Wymagania:
min. 286, 1MB RAM
VGA, 3.4MB HDD

LIGA POLSKA MANAGER '95 oferuje:
> *możliwość prowadzenia jednego z zespołów Ekstraklasy.*
> *w pełni animowane akcje podczas meczu.*
> *I, II, III liga polska, Puchar Polski, puchary europejskie oraz Liga Mistrzów.*
> *aktualne dane dotyczące zespołów z polskich lig (I, II, III) oraz piłkarzy w nich grających.*
> *ogromny pakiet funkcji menedżerskich oraz trenerskich, pozwalający swobodnie kierować zespołem.*
> *systemy rozgrywek zgodne z rzeczywistością.*
> *oraz wiele, wiele innych atrakcji.*

Nawiążemy współpracę z autorami polskich programów!!!

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.
Listę tytułów można znaleźć w magazynach Secret Service i Computer Studio.
Wysyłamy katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera).

MarkSoft, ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45, skr. pocz. 114,
tel. (0-2) 663 93 90, fax (0-2) 663 92 98

Komunikat ZiP Soft

W lipcu tylko jedna osoba ukończyła grę Phobos '99 i przesłała producentowi kartę rejestracyjną wypełnioną w sposób wskazujący na pomyślne ukończenie gry. Jest to pan Jacek Jurgielewicz z Lubina, dla którego firma ZiP Soft ufundowała nagrodę: Komputerowy Słownik Angielsko–Polski (w. 5.5).

Gratulujemy!

Sprzedaż wysyłkowa

GamblerClub prowadzi sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania (ściślej mówiąc: prowadzą ją w naszym imieniu firmy dystrybucyjne – w chwili obecnej trzy: IPS, EGO i ZIP Soft).
Zamówienie gry czy gier jest proste – wystarczy wysłać do GamblerClubu zamówienie i poczekać ok. 3–4 tygodni. Gra nadejdzie pocztą za zaliczeniem (tj. płatność następuje przy odbiorze). Obowiązuje Was cena klubowa (plus koszty pocztowe).
Bardziej niecierpliwym proponujemy zakup w sklepach GamblerClubu (mamy nadzieję, że będzie ich sporo na terenie całego kraju).

GAMBLERIADA

PIERWSZE W POLSCE
TARGI GIER
KOMPUTEROWYCH
WARSZAWA 27-29 X 1995 r.

Wszystkich Czytelników zapraszamy na pierwsze w Polsce targi gier komputerowych GAMBLERIADA, które odbędą się w kinie Capitol w dniach 27-29 października 1995 r. Swą obecność zapowiadają najwięksi polscy dystrybutorzy i producenci oprogramowania. W czasie targów będzie można się spotkać z członkami redakcji Gamblera, zagrać w najnowsze gry, a także kupić je po specjalnych cenach. Trzeciego dnia targów odbędzie się Turniej Mortal Kombat 2. Członkowie Gambler Clubu, rzecz jasna, wchodzą za darmo, pozostali - za symboliczną opłatą.
Firmy, zainteresowane udziałem w Gambleriadzie, proszone są o kontakt z organizatorem, Agencją Greit - Warszawa, Al. Wyzwolenia 3/5 m. 24, tel (0-22) 29 19 43.

Klubowa lista przebojów

Klubowa lista przebojów zawiera najlepiej sprzedające się gry (powyżej 2% zamówień) z trzech miesięcy poprzedzających przygotowanie numeru. W tym numerze prezentujemy wyniki maja, czerwca i lipca. Cieszy wysoka pozycja polskich gier: Za Żelazną Bramą i Phobos '99, zwłaszcza że nie jest to tylko zasługą niskiej ceny.

Zakupy użytkowników komputerów Amiga

Miejsce	Tytuł gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Za Żelazną Bramą	22,97%	1	0
2	Frontier Elite II	10,81%	2	0
3	Black Crypt	5,41%	6	3
4	Dungeon Master	5,41%	5	1
5	Wing Commander	5,41%	3	-2
6	Birds of Prey	4,05%	7	1
7	Fields of Glory	4,05%	–	nowość
8	Flashback	4,05%	8	0
9	Hired Guns	4,05%	–	nowość
10	ABC Chemii	2,70%	9	-1
11	Dune	2,70%	–	nowość
12	Hoyle Book of Games vol. 1	2,70%	–	nowość
13	Innocent	2,70%	–	nowość
14	Pirates!	2,70%	4	-10
15	Space Hulk	2,70%	–	nowość

Preferencje użytkowników PC

Miejsce	Tytuł gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Frontier Elite II	7,48%	1	0
2	Phobos '99	6,54%	2	0
3	Wing Commander	5,61%	3	0
4	Dungeon Master	4,67%	4	0
5	F-15 Strike Eagle III	4,67%	6	1
6	Harpoon	4,67%	5	-1
7	Magic Carpet	4,67%	7	0
8	Naccar Racing	3,74%	–	nowość
9	Birds of Prey	2,80%	14	5
10	Flashback	2,80%	9	-1
11	NBA Live '95	2,80%	–	nowość
12	Powermonger	2,80%	20	8
13	Street Fighter II	2,80%	21	8

Sklepy GamblerClubu

Pięć sklepów honoruje karty GamblerClubu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać „sklepem GamblerClubu". Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE
HMS COMPUTERS
ul. Krakowska 41a
(DH Ślimak)
Oferta:
produkty z tabel A w cenie klubowej
HMS COMPUTERS
pl. Teatralny 13
(DH Opolanin)
Oferta:
produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA
IPS
ul. Okrężna 3,
tel. 642-27-66
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej
LUPUS
ul. Stępińska 22/30,
tel. 41-51-21
Oferta:
będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z 10% upustem.

WROCŁAW
Consumer Electronics Trade
ul. Wieczysta 141/2,
tel. 688-656
Oferta:
3% upustu na wszystkie produkty (komputery i konsole Atari, oprogramowanie i akcesoria).

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
182	Dracula	Psygnosis	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
123	Fields of Glory (A1200)	MicroProse	Amiga	3,5'	A1200, 2MB, AGA	61.00 zł	55.00 zł
122	Fields of Glory (A500)	MicroProse	Amiga	3,5'	A500, 1MB	61.00 zł	55.00 zł
183	FIFA Soccer	Electronic Arts	Amiga	3,5'	1MB	61.00 zł	55.00 zł
184	Frontier Elite II	Gametek	Amiga	3,5'	1MB	36.60 zł	33.00 zł
188	Hired Guns	Psygnosis	Amiga	3,5'	1MB	46.36 zł	42.00 zł
189	Humans	Gametek	Amiga	3,5'	1MB	30.50 zł	27.00 zł
190	Innocent	Psygnosis	Amiga	3,5'	1MB RAM	32.94 zł	30.00 zł
199	K-240	Gremlin	Amiga	3.5'	1MB	61.00 zł	55.00 zł
192	King's Table	Gametek	Amiga	3,5'	1MB	63.00 zł	57.00 zł
200	Kingmaker	US Gold	Amiga	3.5'	1MB	61.00 zł	55.00 zł
201	New World of Lemmings	Psygnosis	Amiga	3.5'	A1200, 2MB, AGA	86.25 zł	77.00 zł
17	Space Hulk	Electronic Arts	Amiga	3,5'	1MB	51.24 zł	45.00 zł
21	Syndicate	Bullfrog	Amiga	3,5'	1MB	58.56 zł	53.00 zł
90	Theme Park (A1200)	Bullfrog	Amiga	3,5'	Amiga 1200, 4000, 2MB	79.30 zł	70.00 zł
202	Theme Park (A500)	Electronic Arts	Amiga	3.5'	1MB	79.30 zł	70.00 zł
124	UFO; Enemy Unknown	MicroProse	Amiga	3,5'	A1200, 2MB RAM, AGA	67.10 zł	60.00 zł
193	Utopia	Gremlin	Amiga	3,5'	1MB	30.50 zł	27.00 zł
194	Zool	Gremlin	Amiga	3,5'	1MB	36.60 zł	33.00 zł
195	Zool 2	Gremlin	Amiga	3,5'	A1200	46.36 zł	41.00 zł

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
91	Another World	Delphine Software	Amiga	3,5'	1MB	24.40 zł	22.00 zł
28	Birds of Prey	Electronic Arts	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
29	Black Crypt	Electronic Arts	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
92	Budokan	Alectronic Arts	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
196	Cadaver/Payoff	MicroProse	Amiga	3,5'	1MB	24.40 zł	22.00 zł
93	Cruise for a Corpse	Delphine Software	Amiga	3,5'	1MB	24.40 zł	22.00 zł
197	Desert Strike	Gremlin	Amiga	3,5'	1MB	24.40 zł	22.00 zł
58	Dungeon Master	Psygnosis	Amiga	3,5'	1MB RAM	18.30 zł	16.00 zł
203	F-19	MicroProse	Amiga	3.5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
103	Flashback	Delphine Soft.	Amiga	3,5'	1MB	24.40 zł	22.00 zł
106	Future Wars	Delphine Soft.	Amiga	3,5'	1MB	24.40 zł	22.00 zł
204	Gunship	MicroProse	Amiga	3.5'	1MB	30.50 zł	27.00 zł
205	Hoyle Book of Games v. 3	Sierra	Amiga	3.5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
117	Hoyle Book of Games v. 1	Sierra	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
104	Hoyle Book of Games v. 2	Sierra	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
206	King's Quest I	Sierra	Amiga	3.5'	1MB	30.50 zł	27.00 zł
207	Knights of the Sky	MicroProse	Amiga	3.5'	1MB	24.40 zł	22.00 zł
121	Legend of Valour	US Gold	Amiga	3,5'	1MB	24.40 zł	22.00 zł
94	Operation Stealth	Delphine Software	Amiga	3,5'	1MB	24.40 zł	22.00 zł
105	Pirates!	MicroProse	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
41	Powermonger	Electronic Arts	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
77	Risky Woods	Electronic Arts	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
95	Road Rash	Electronic Arts	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
43	Shadowlands	Domark	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
125	Space Quest I	Sierra	Amiga	3,5'	1MB, 2FDD	30.50 zł	27.00 zł
96	Wing Commander	Origin	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
138	1942; Pacific Air War	MicroProse	PC	3,5'	386, 4MB RAM, VGA	95.16 zł	85.60 zł
140	Armored Fist	NovaLogic	PC	3,5'	386, 4MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
141	Armored Fist CD	NovaLogic	PC	CD-ROM	386, 4MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
208	Batman Returns	Gametek	PC	3.5'	386, 4MB	70.76 zł	63.50 zł
209	Bioforge CD	Origin	PC	CD-ROM	486DX40, 8MB	109.80 zł	99.00 zł
142	Blade of Destiny	US Gold	PC	3,5'	AT, 1MB RAM, VGA	61.00 zł	55.00 zł
210	Bureau 13	Gametek	PC	3.5'	386DX, 4MB, 13MB HDD	85.40 zł	78.00 zł
211	Bureau 13 CD	Gametek	PC	CD-ROM	386DX, 4MB	85.40 zł	78.00 zł
2	Buzz Aldrin's	Electronic Arts	PC	3,5'	AT, 570KB, 16MB HDD, VGA	48.80 zł	44.00 zł
212	Cannon Fodder 2	Virgin	PC	3.5'	386DX40, 8MB	61.00 zł	55.00 zł
129	Colonization	MicroProse	PC	3,5'	386/16, 4MB RAM, VGA, 12MB HDD	85.40 zł	78.00 zł
213	Commanche	NovaLogic	PC	3.5'	386, 4MB	91.50 zł	82.00 zł
214	Commanche CD	NovaLogic	PC	CD-ROM	386, 4MB	91.50 zł	82.00 zł
107	Cuckoo Zoo (PL)	Electronic Arts	PC	3,5'	386/16, 4MB RAM, VGA, 14MB HDD	67.10 zł	60.00 zł
143	Desert Strike	Gremlin	PC	3,5'	386, 1MB RAM	61.00 zł	55.00 zł
215	Diskworld CD	Psygnosis	PC	CD-ROM	386DX40	103.70 zł	93.00 zł
144	Dracula	Psygnosis	PC	3,5'	AT, 1MB RAM	18.30 zł	16.00 zł
216	Ecstatica	Psygnosis	PC	3.5'	486DX33, 4MB	94.05 zł	84.00 zł
145	Ecstatica CD	Psygnosis	PC	CD-ROM	486DX33, 4MB RAM	79.30 zł	72.00 zł
108	F-14 Fleet Defender	MicroProse	PC	3,5'	386, 4MB RAM, VGA, 12MB HDD	73.20 zł	65.00 zł
217	F-14 Fleet Def. Gold CD	MicroProse	PC	CD-ROM	386, 4MB, VGA, Windows	158.60 zł	148.00 zł
7	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	PC	3,5'	386, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	61.00 zł	55.00 zł
52	Fields of Glory	MicroProse	PC	3,5'	386/16, 2MB RAM, MCGA, 12MB HD	61.00 zł	55.00 zł
97	FIFA International Soccer	Electronic Arts	PC	3,5'	386/16MHz, 4MB RAM, VGA	61.00 zł	55.00 zł
98	FIFA International Soc. CD	Electronic Arts	PC	CD-ROM	386/16MHz, 8MB RAM, VGA, Soundbl.	73.20 zł	65.00 zł
146	Frontier Elite II	Gametek	PC	3,5'	386, 2MB RAM	36.60 zł	33.00 zł
147	Frontier Elite II CD	Gametek	PC	CD-ROM	386, 2MB RAM	46.36 zł	42.00 zł
218	Guilty	Psygnosis	PC	3.5'	386DX40, 4MB	85.40 zł	78.00 zł
219	Guilty CD	Psygnosis	PC	CD-ROM	386DX40, 4MB	85.40 zł	78.00 zł
78	Hand of Fate (PL)	Virgin	PC	3,5'	386SX/25MHz, 2MB RAM,	67.10 zł	57.00 zł
148	Harpoon II	Three Sixty	PC	3,5'	386-25, 2MB RAM, 20MB HD	79.30 zł	71.00 zł
149	Hell CD	Gametek	PC	CD-ROM	486, 4MB RAM	103.70 zł	93.00 zł
150	Hired Guns	Psygnosis	PC	3,5'	386, 1MB RAM	36.60 zł	33.00 zł
151	Humans 2	Gametek	PC	3,5'	AT, 1MB RAM	36.60 zł	33.00 zł
72	IndyCar Racing	Virgin	PC	3,5'	386DX/25, 4MB, MCGA, 12MB HDD	56.12 zł	50.00 zł
152	Innocent	Psygnosis	PC	3,5'	1MB RAM	46.36 zł	42.00 zł
230	KA-50 Hokum (PL)	Virgin	PC	3.5'	386DX40, 4MB	85.40 zł	78.00 zł
9	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	PC	3,5'	386SX/16, 4MB RAM, 11MB HDD, VGA	67.10 zł	57.00 zł
154	King's Table	Gametek	PC	3,5'	386, 1MB RAM	66.00 zł	59.00 zł
155	King's Table CD	Gametek	PC	CD-ROM	386, 1MB RAM	63.00 zł	57.00 zł
153	Kingmaker	US Gold	PC	3,5'	AT, 1MB RAM, VGA	61.00 zł	55.00 zł
220	Klik & Play	Europress	PC	3.5'	386, 4MB, VGA, mysz	85.40 zł	78.00 zł
231	Klik & Play CD	Europress	PC	CD-ROM	386, 4MB, VGA, mysz	107.30 zł	90.00 zł
73	Labirynth of Time CD	Electronic Arts	PC	CD-ROM	386SX/16, 4MB RAM, VGA	61.00 zł	55.00 zł
109	Lands of Lore	Virgin	PC	3,5'	386, 2MB RAM, VGA, 21MB HDD	85.40 zł	78.00 zł
110	Leisure Suit Larry VI	Sierra	PC	3,5'	386, 4MB RAM, VGA, 15MB HDD	73.20 zł	65.00 zł
158	Litil Divil	Gremlin	PC	3,5'	386, 4MB RAM	69.54 zł	62.00 zł
159	Litil Divil CD	Gremlin	PC	CD-ROM	386, 4MB RAM	69.54 zł	62.00 zł
157	Little Big Adventure CD	Electronic Arts	PC	CD-ROM	386-25, 4MB RAM, VGA	103.70 zł	93.30 zł
221	Magic Carpet	Electronic Arts	PC	3.5'	486DX50, 8MB	85.40 zł	78.00 zł
160	Magic Carpet CD	Electronic Arts	PC	CD-ROM	386-25, 4MB RAM, VGA	109.80 zł	98.80 zł
222	Nascar Racing	Virgin	PC	3.5'	386, 4MB	73.20 zł	65.00 zł
223	NBA Live '95 CD	Electronic Arts	PC	CD-ROM	486DX40, 8MB	85.40 zł	78.00 zł
161	New World of Lemmings	Psygnosis	PC	3,5'	386, 4MB RAM	86.25 zł	75.00 zł
162	New World of Lemmings CD		PC	CD-ROM	386, 4MB RAM	78.32 zł	70.00 zł
130	Noctropolis CD	Electronic Arts	PC	CD-ROM	386/25, 4MB RAM, VGA	79.30 zł	70.00 zł
163	Nomad	Gametek	PC	3,5'	386, 4MB RAM	76.27 zł	68.00 zł
79	Pacific Strike	Electronic Arts	PC	3,5'	386, 4MB RAM, VGA	67.10 zł	57.00 zł
12	Patriot	Electronic Arts	PC	3,5'	386SX, 4MB RAM, VGA-VESA	54.90 zł	50.00 zł
224	Piotrków 1939	IPS CG	PC	3.5'	386SX, 2MB	56.73 zł	51.00 zł
13	Privateer	Origin	PC	3,5'	386/25, 4MB RAM, 20MB HDD	73.20 zł	65.00 zł
165	Quarantine	Gametek	PC	3,5'	386, 8MB	69.54 zł	62.00 zł
166	Quarantine CD	Gametek	PC	CD-ROM	386, 8MB	78.93 zł	70.00 zł
57	Return of the Phantom	MicroProse	PC	3,5'	VGA	61.00 zł	55.00 zł
15	Seal Team	Electronic Arts	PC	3,5'	AT, 640KB RAM, VGA	24.40 zł	22.00 zł
80	Seawolf	Electronic Arts	PC	3,5'	386SX, 4MB RAM, VGA	61.00 zł	55.00 zł
67	Shadowcaster	Origin	PC	3,5'	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	61.00 zł	55.00 zł
16	Space Hulk	Electronic Arts	PC	3,5'	VGA	64.66 zł	55.00 zł
75	Space Hulk CD	Electronic Arts	PC	CD-ROM	386, 4MB RAM, VGA	64.66 zł	55.00 zł
167	Star Crusader	Gametek	PC	3,5'	386, 2MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
168	Star Crusader CD	Gametek	PC	CD-ROM	386, 2MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
99	Subwar 2050 (PL)	Microprose	PC	3,5'	386, 1MB RAM, VGA/MCGA	79.30 zł	60.00 zł
20	Syndicate (PL)	Bullfrog	PC	3,5'	590KB RAM, VGA, 12MB HDD	69.54 zł	62.00 zł
112	System Shock (PL)	Origin	PC	3,5'	486/33, 4MB RAM, 30MB HDD	103.70 zł	93.00 zł
225	System Shock CD	Origin	PC	CD-ROM	486DX33, 4MB, VGA	103.70 zł	93.00 zł
55	Task Force	MicroProse	PC	3,5'	386, 2MB RAM, VGA/MCGA	67.10 zł	60.00 zł
169	Tesserae	Gametek	PC	3,5'	386	63.56 zł	50.00 zł
170	The Journeyman Project CD	Gametek	PC	CD-ROM	386, 8MB RAM	113.34 zł	93.00 zł
113	Theme Park	Electronic Arts	PC	3,5'	386, 4MB RAM, VGA/VESA, 18MB HDD	79.30 zł	70.00 zł
171	Transport Tycoon	MicroProse	PC	3,5'	386-20, 4MB RAM, VGA	85.40 zł	78.00 zł
82	UFO; Enemy Unknown	MicroProse	PC	3,5'	386/20MHz, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	67.10 zł	60.00 zł
115	UFO; Enemy Unknown CD	MicroProse	PC	CD-ROM	386/20, 4MB RAM, VGA	103.70 zł	90.00 zł
23	Ultima Underworld II	Origin	PC	3,5'	386SX, 2MB RAM, 14MB HDD, VGA	73.20 zł	66.00 zł
172	Utopia	Gremlin	PC	3,5'	386, 2MB RAM	30.50 zł	27.00 zł
131	Wing Com. Armada	Origin	PC	3,5'	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	67.10 zł	60.00 zł
132	Wing Com. Armada CD	Origin	PC	CD-ROM	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	67.10 zł	60.00 zł
173	Wing Commander III CD	Origin	PC	CD-ROM	486-50, 8MB RAM, CD ds	183.00 zł	160.00 zł
227	Wings of Glory CD	Origin	PC	CD-ROM	486SX, 8MB	103.70 zł	93.00 zł
228	Wolfpack	NovaLogic	PC	3.5'	AT, 640KB, VGA	50.02 zł	45.00 zł
174	Wolfpack CD	NovaLogic	PC	CD-ROM		80.52 zł	70.00 zł
229	X-COM (PL)	MicroProse	PC	3.5'	486DX33, 4MB, 10MB HDD	85.40 zł	78.00 zł
175	Zool	Gremlin	PC	3,5'	386	36.60 zł	33.00 zł
177	Zool 2	Gremlin	PC	3,5'	386, 2MB RAM	46.36 zł	41.00 zł
178	Zool 2 CD	Gremlin	PC	CD-ROM	386, 2MB RAM	50.02 zł	45.00 zł
176	Zool CD	Gremlin	PC	CD-ROM	386	46.36 zł	41.00 zł

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
83	Another World	Delphine Software	PC	3,5'	VGA	24.40 zł	22.00 zł
27	Birds of Prey	Electronic Arts	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
84	Budokan	Electronic Arts	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
179	Cadaver/Payoff	MicroProse	PC	3,5'	EGA/VGA	24.40 zł	22.00 zł
31	Dungeon Master	Psygnosis	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
198	F-19	MicroProse	PC	3.5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
86	Flashback	Delphine Software	PC	3,5'	VGA	24.40 zł	22.00 zł
100	Future Wars	Delphine Soft.	PC	3,5'	EGA/VGA	24.40 zł	22.00 zł
116	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
101	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
180	Hoyle Book of Games vol. 3	Sierra	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
181	King's Quest 1	Sierra	PC	3,5'	EGA/VGA	30.50 zł	27.00 zł
120	Legend of Valour	US Gold	PC	3,5'	VGA	24.40 zł	22.00 zł
88	Operation Stealth	Delphine Software	PC	3,5'	VGA	24.40 zł	22.00 zł
102	Pirates!	MicroProse	PC	3,5'	VGA	18.30 zł	16.00 zł
133	Police Quest	Sierra	PC	3,5'	VGA	30.50 zł	27.00 zł
40	Powermonger	Electronic Arts	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
87	Rampart	Electronic Arts	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
76	Risky Woods	Electronic Arts	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
42	Shadowlands	Domark	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
127	Space Quest I	Sierra	PC	3,5'	VGA	30.50 zł	27.00 zł

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
62	Phobos '99	ZiP Soft	PC	3,5', 5.25'	AT, 640KB VGA	22.00 zł	18.50 zł

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
135	**ABC Chemii**	**EGO**	**Amiga**	**3.5"**	**1 MB**	**15.00 zł**	**11.00 zł**
136	**Inferior**	**EGO**	**Amiga**	**3.5"**	**1 MB**	**19.00 zł**	**13.00 zł**
137	**Za Żelazną Bramą**	**EGO**	**Amiga**	**3.5"**	**1 MB**	**24.00 zł**	**17.00 zł**

NEWS

ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFTWARE)

AIR POWER

Air Power: Battle for the Skies to niezwykły symulator lotniczy z elementami strategii (znamy) i



RPG (!). Za stronę symulacyjną odpowiada Rowan Software, wsławiona grami Operation Overlord i Dawn Patrol. Tu również możemy podziwiać teksturowaną i cieniowaną grafikę SVGA, walcząc o władzę nad szeregiem małych państewek. Producent: Mindscape. Termin: jesień 1995. Komputer: PC CD-ROM. (ws)

VIRTUAL KARTS

Symulacja wyścigów kartingowych. Twórcy gry zachwalają jej wyjątkową grafikę i doskonały dźwięk. Gracz ma możliwość stworzenia własnego pojazdu marzeń i wzięcia udziału w wyścigach. Dostępna opcja gry



przez modem. Producent: MicroProse. Termin: październik 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

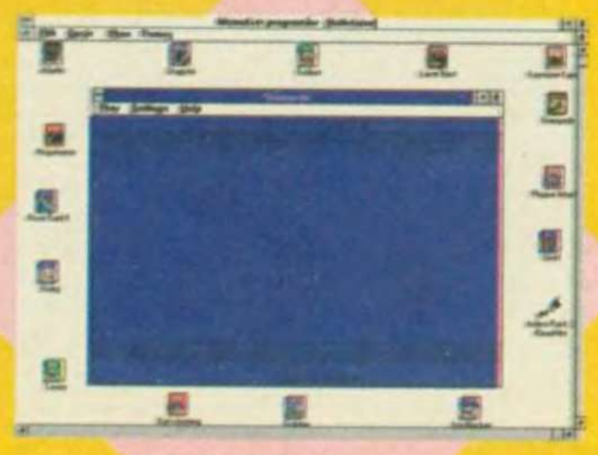
ALIENS

Na podstawie serii komiksów o tych miłych stworzonkach, które składają jajka w ludziach, powstała gra przygodowa, w której Twoim przeciwnikiem będzie coś, co przeraża nawet

samych Obcych. Wnętrza placówki B54-C wykonano za pomocą technik 3D, natomiast postacie przypominają „ożywioną" grafikę z komiksu. Całość w SVGA. Producent: Mindscape. Termin: jesień 1995. Komputer: PC CD-ROM. (ws)

ATARI VC 2600 ACTION PACK 2

Przeżyjmy to jeszcze raz! Oto kolejna porcja gier chodzących pod kontrolą emulatora Atari VC 2600 (takiej prehistorycznej konsoli do gier). W tym zestawie znajdziemy same klasyczne pozycje, jak River Raid 2, Enduro Racer czy Dragster. Wszystko to działa pod Windows, tworząc zabawny kontrast. Obowiązko-



wa pozycja dla zainteresowanych historią gier i wszystkich chcących powspominać. Producent: Activision. Termin: już jest. Komputer: PC, Windows. (A&G)

THIS MEANS WAR!

Symulator bitew pancernych przyszłości, w którym gracz kontroluje nie tylko swe armie, ale również miasta i fortece. W This



Means War! dowodzimy siłami zbrojnymi, budujemy kopalnie, rafinerie i drogi, konstruujemy fabryki oraz koszary. Gra podzielona jest na 41 scenariuszy o rosnącym stopniu trudności. Istnieje możliwość gry we dwie osoby a także przez sieć. Producent: MicroProse. Termin: wrzesień 1995. Komputer: PC CD-ROM, Windows. (jp)

BLOOD BOWL

Znakomita, choć nie najlepiej wyglądająca gra, stanowiąca połączenie Brutal Sports, UFO i



futbolu amerykańskiego. Dużo krwi i czarnego humoru, dobra grywalność. Uwaga! Wciąga! Producent: Microleague. Termin: już jest. Komputer: PC. (Alx)

CELTIC TALES

Firma Koei znana z dość udanych (choć niezbyt łatwych) strategii zachwyciła nas grą Celtic Tales. Jak sama nazwa wskazuje, tym razem buszujemy po mitycznym świecie Celtów, korzystając z ich tajemnej wiedzy o naturze i magii. Gra przypomina Powermongera: świat przedstawiony jest w formie trójwymiarowego wycinka terenu, czegoś na kształt planszy do gry. Producent: Koei. Termin: Już jest. Komputer: PC CD-ROM (McS)



COMBAT AIR PATROL

Kolejny symulator myśliwca odrzutowego. Pod żadnym względem nie jest to gra nowa-



torska, ale generalnie wykonano ją dobrze. Lata się w miarę miło, wymagania sprzętowe nie są za duże. Można pograć. Producent: Psygnosis. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. Dystrybutor: LiComp. (A&G)

CYBERBYKES

W tej grze kierujesz motorem przyszłości, walcząc w globalnym konflikcie. Konfederacja powstała z przekształconego



ONZ wojuje ze zmutowanym NATO (co za debilizm!). Grafika

jest w całości wektorowa, ale za to w rozdzielczościach aż do 1240x1024! Całość wygląda cokolwiek ekscentrycznie, ale ciekawie. Producent: Artificial Software/Gametek. Termin: już jest. Komputer: PC. (Alx)

DUKE NUKEM 3D

Duke Nukem tym razem trafił do świata pseudowirtualnej rze-



czywistości. 3D Realms (niedawno podziwialiśmy grę Terminal Velocity — pierwszy produkt tej firmy) zaadaptowało historię, której początek sięga jeszcze 16-kolorowej karty EGA. Tym razem ma być nieźle, choć nie wstrząsająco, bo... tak, bo to wszystko już skądś znamy. Doom, Wolfenstein i inne. Czyżby niedługo miał pojawić się Otello 3D, w którym gracz będzie drałował wśród monstrualnych pionków? Producent: 3D Realms. Termin: wrzesień 1995. Komputer: PC. (McS)

GRAND PRIX MANAGER

Manager wyścigów Formuły Pierwszej. Gracz musi zająć się wszelkimi aspektami zarządzania teamem: negocjacjami z kierowcami i inżynierami, poszukiwa-



niem sponsorów itp. Twórcy GP Manager zachwalają fotorealistyczną grafikę i łatwy w obsłudze interfejs użytkownika. Istnieje możliwość gry przez modem. Producent: MicroProse. Termin: listopad 1995. Komputer: PC CD-ROM, Windows. (jp)

HIGH OCTANE

Bullfrog zapowiada serię miażdżących ciosów dla konkurencji. Oprócz całej plejady „Theme'ów" (coś jak „Simy") nadcią-



ga już gromada strategii i zręcznościówek. Jedną z nich jest właśnie High Octane, krwawy wyścig samochodowy przyszłości ze wspaniałymi teksturami i trójwymiarową grafiką (opcjonalnie 640x480). Kawał świetnej roboty. Oby tak dalej. Producent: Bullfrog. Termin: już jest. Komputer: PC. (McS)

LAST BOUNTY HUNTER

Kolejna filmowa strzelanka z American Laser Games. Poprawiona jakość filmu, jeszcze wię-



cej aktorów, jeszcze więcej efektów specjalnych i kaskaderskich. Całość dzieje się na Dzikim Zachodzie: gracz jest właśnie tytułowym ostatnim łowcą nagród. Najlepsza dotychczas gra ALG. Przy zakupie otrzymujemy efektowny plakat. Producent: American Laser Games. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. Dystrybutor: CD Projekt. Cena: 99 zł. (A&G)

MECHWARRIOR

Mechwarrior 2: The Clans to kolejna gra (po Metaltech i Iron Assault), w której przyjdzie Ci sterować potężnym robotem na dwóch łapach. Niebagatelne



NEWS



wymagania sprzętowe (486 DX2/66, 8 MB), fantastyczna muzyka i dźwięk, znakomita grafika, wysoki poziom komplikacji.



Całość oparta na założeniach świata Battletech Universe. Trzeba zobaczyć. Producent: Activision. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

ONE MUST FALL 2.0

Znane mordobicie firmy Epic Megagames, One Must Fall, zostało wzbogacone o możliwość gry na połączonych komputerach. Wersja 2.0 pozwala komunikować się na wiele sposobów: oprócz połączeń przez port RS232, modem i sieć (protokół IPX) można zadzwonić do BBS-u wyposażonego w specjalny pakiet rozpoznający użytkowników zainteresowanych grą. Czy w ten sposób może powstać kilkunastoosobowa liga? Nie sprawdzaliśmy, ale przez modem działa świetnie. Producent: Epic Megagames. Termin: już jest. Komputer: IBM PC. (McS)

WARHAMMER 40 000

Jeden z najsłynniejszych systemów role-play wreszcie doczekał się adaptacji komputerowej! Warhammer 40 000 to połączenie RPG i bitewnej strategii. W programie znajdzie się przeszło 40 minut filmowych animacji, będzie możliwość korzystania z hełmów wirtualnych, do ośmiu osób będzie mogło grać w sieci. Przygotowywane



scenariusze obejmują zarówno tradycyjny świat fantasy, jak i światy przyszłości. Producent: Mindscape. Termin: jesień 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

PITFALL

Pamiętacie jeszcze commodorowo-amigowe przygody Pitfalla? Jest już (wreszcie) jego wer-



sja na PC. Czekaliśmy długo, ale premiera nastąpiła z rozmachem. Pitfall jest w pełni 32-bitowy, ponieważ działa tylko w środowisku MS Windows 95. Dzięki temu m.in. okienko z grą jest całkowicie skalowalne. Producent: MicroProse. Termin: wrzesień 1995. Komputer: PC, Windows 95. (McS)

TUBE

Ciekawa zręcznościowa produkcja Bullfroga, podobna do shareware'owej gry Sky Roads. Zadaniem gracza jest jak najszybsze przejechanie kolejnych, pełnych niebezpieczeństw, rur. Całość prosta do obrzydliwości, ale wciągająca i dobrze wykonana. Producent: Bullfrog. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

POOL SHARK

Zaczynasz jako bilardzista-amator, grając w jakichś podrzędnych turniejach. Stopniowo gromadzisz pieniądze, kupujesz



lepszy sprzęt, by wreszcie spróbować swych sił z najlepszymi. Pool Shark jest, według autorów, ultrarealistycznym połączeniem symulacji bilardu i gry przygodowej. Producent: Mindscape. Termin: 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

TAKE A BREAK PINBALL

Pinball pod Windows, niestety nie najlepszy. Sytuacji nie ratuje nawet fakt, iż wydała go Sierra, a na 8 stołach występują nasi ulubieni bohaterowie: Larry Laffer, Roger Wilco czy Willy Beamish. Miłośnicy przygodówek powinni jednak tę grę



zobaczyć. Producent: Sierra-On-Line. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM, Windows. (Alx)

TRIAZZLE

Triazzle the Rain Forest stanowi kontynuację znanej serii gier logicznych pod Windows. Tym razem mamy do czynienia z układankami zawierającymi mnóstwo kolorowych robaczków, motylków i żabek, które są



wkomponowane we fragmenty łamigłówki. W umysłowych zmaganiach graczowi towarzyszą dziwaczne głosy oszalałych makaków z dżungli. Producent: Berkeley Systems. Termin: już jest. Komputer: PC, Windows. (McS)

NECTARIS

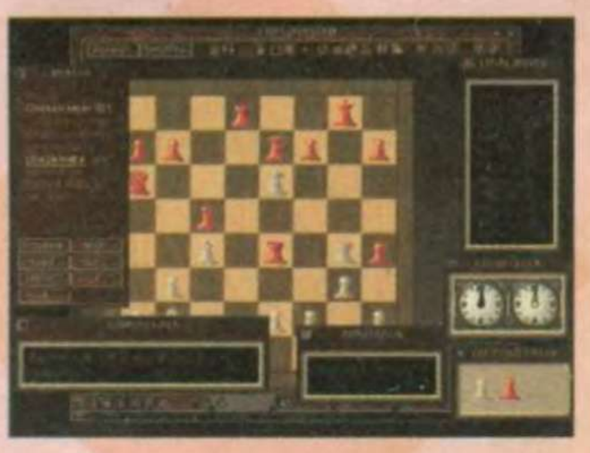
Zabawna shareware'owa produkcja, prościuteńka i mocno wzorowana na Battle Isle. Wykonanie całkiem niezłe, komplikacja żadna, grywalność mocno umiarkowana. Tęskniących za kolejnymi wydaniami „Bitewnej Wyspy" Nectaris może pocieszyć



na jeden wieczór. Producent: Hudson Soft/Sunflowers. Termin: już jest. Komputer: PC. (A&G)

CHESSMASTER 5000

Kolejna wersja znanego programu szachowego. Poprawiono grafikę, rozbudowano nieco bazę danych, a przede wszystkim rozszerzono możliwości edukacyjne: podobno CM 5000 może służyć jako partner szachowy nawet dzie-



ciom. Producent: Mindscape. Termin: jesień 1995. Komputer: PC, Windows. (ws)

Turniej MORTAL KOMBAT 2 - eliminacje

Do Turnieju Mortal Kombat 2 zgłosiły się takie tłumy, że postanowiliśmy przeprowadzić eliminacje (w formie krótkiego testu, aby nie narażać Was na koszty przyjazdu do Warszawy). Pytania ułożył Alex Uchański. Każdy, kto nadesłał już zgłoszenie musi rozwiązać ten test. Najlepsi zakwalifikują się do Turnieju — zawiadomimy o tym listownie lub telefonicznie. UWAGA: nie przysyłajcie odpowiedzi, jeżeli nie wysłaliście zgłoszenia przed 31 sierpnia (kupon w nr. 8/95 Gamblera). Powodzenia! (red.)



Nagrody!

I nagroda: czytnik CD-ROM o poczwórnej prędkości i pudełko na 40 kompaktów z 10 płytkami w środku od firmy Multi-Pro oraz karta dźwiękowa Advanced Gravis od firmy Personal Multimedia Computers

II nagroda: joystick Gravis Analog Pro i gra Descent od firmy Personal Multimedia Computers oraz karta dźwiękowa SoundMan Wave od firmy Tornado

III nagroda: Gravis PC Gamepad i gra FIFA Soccer od firmy Personal Multimedia Computers

Następnych pięciu zawodników otrzyma gry komputerowe, ufundowane przez firmy CD Projekt i IPS Computer Group.

Sponsorzy:

Vobis Microcomputer,
ul. Gen. Wł. Andersa 33, Warszawa, tel./fax 31 85 42

zapewnia sprzęt (osiem multimedialnych komputerów), na którym będziecie toczyć swe walki.

Sponsorzy:

***Multi-Pro*, ul. Pereca 2, 00-849 Warszawa, tel. 24 61 49 (I nagroda)**

***Personal Multimedia Computers*, ul. Emilii Plater 47, 00-118 Warszawa, tel. 26 18 89, 27 92 30, 27 92 38 (I, II i III nagroda)**

***Tornado*, ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, skr. 61, tel./fax (0-22) 40 01 03, 40 21 71, 41 00 56 (II nagroda)**

***IPS Computer Group*, ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa, tel. 642 27 66 (nagrody IV-VIII)**

***CD Projekt*, ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa, tel. 25 07 03 (nagrody IV-VIII)**

Mirage Software,
ul. Gen. Abrahama 4, tel. 671-15-51

polski dystrybutor Mortal Kombat 2, dostarczy legalne kopie gry.

Pytania eliminacyjne

1. Kto według scenariusza do MK 2 wygrał pierwszy turniej? .....
2. Jakich postaci z MK 1 brakuje w MK 2? Wymień wszystkie. .....
3. Co należy zrobić, aby walczyć ze „znakiem zapytania"? .....
4. Dokończ zdanie: you are supreme .....
5. Czy Shang Tsung może zamienić się w Kintaro? .....
6. Dokończ zdanie: Goro to człowiek– ..... a Kintaro człowiek– .....
7. Czyj pocałunek jest śmiertelny? .....
8. Kto w MK 2 jest mnichem? .....
9. Kto w MK 2 jest bogiem? .....
10. Kogo szuka Jax? .....
11. Czy w Mortal Kombat pojawia się św. Mikołaj? Jeśli tak, to kiedy? .....
12. Czy grając w Mortal Kombat można zagrać w Arkanoida? .....
13. Dlaczego Shang Tsung w MK 2 jest młodszy niż w MK 1? .....

AZTECH

Full Power Multimedia

JTT COMPUTER

DYSTRYBUTOR ROKU 1995



AZTECH

- to drugi na świecie producent systemów multimedialnych,
- to 25% światowej sprzedaży multimediów w roku 1994,
- to producent rodziny multimediów o wspólnej nazwie SoundGalaxy

Sound Galaxy

- to szeroki wybór produktów - od kart dźwiękowych i napędów CD-ROM, po profesjonalne systemy multimedialne Audio-Video
- to najwyższa jakość - potwierdzana nagrodami przyznawanymi przez pisma komputerowe na całym świecie
- to zaawansowana technologia - zawsze wyprzedzająca obecne potrzeby użytkowników.

LISTA DEALERÓW:

Gdańsk *-Axel* - 058/323-676; **Gdynia** *-Samba* - 058/217-088; **Gorlice** *-Minix* - 018/521-971; **Jarosław** *-LeMar* - 0194/60-17; **Jasło** *-Karpaty* - 0136/628-16; **Koszalin** *-icMax* - 094/414-244; **Kraków** *-Bit computer* - 012/221-377; **Kraków** *-Olnet* - 012/330-320; **Kraków** *-Tron Computers* - 012/218-660; **Legnica** *-Alex* - 076/562-973; **Leszno** *-Studio Komputerowe* - 065/202-841; **Lubin** *-GM* - 076/421-817; **Lublin** *-Dino* - 081/203-35; **Lublin** *-SKT* - 081/415-31; **Lublin** *-Widar* - 081/710-167; **Mielec** *-GTI* - 0196/873-57; **Nowy Targ** *-RODAN* - 0187/629-29; **Olsztyn** *-Sprint* - 089/275-043; **Olsztyn** *-Etos* - 089/235-418; **Opole** *-Atabajt* - 077/543-393; **Opole** *-Tron Computers II* - 077/546-358; **Poznań** *-Amigo Computerts* - 061/532-022; **Rybnik** *-bbSoft* - 036/232-37; **Reszów** *-Dabi Komputer* - 017/622-205; **Sanok** *-Agat* - 0137/300-80; **Stargard Szczeciński** *-Complet* - 092/774-890; **Szczecin** *-Unizeto* - 091/228-667; **Szczecin** *-BMS* - 091/613-747; **Toruń** *-Exon* - 056/109-29; **Wałbrzych** *-PeCet* - 074/433-042; **Warszawa** *-Novum* - 02/679-87-12; **Warszawa** *-Oskar* - 022/104-238; **Wrocław** *-Adax* - 071/724-035; **Wrocław** *-Amigo Computers* - 071/443-821; **Wrocław** *-Amigo Computers* - 071/310-61 w. 294; **Wrocław** *-Ankom* - 071/442-045; **Wrocław** *-Art-Computer* - 071/723-394; **Wrocław** *-Fuchs* - 071/688-451; **Wrocław** *-Hart Elekctronics* - 071/725-183; **Wrocław** *-Tomar* - 071/202-544; **Zamość** *-Proxima* - 084/719-66; **Zielona Góra** *- Alcor Komputery* - 068/262-062; **Zielona Góra** -Amisoft - 068/272-155;

ZAPRASZAMY WSZYSTKIE SKLEPY I SALONY KOMPUTEROWE DO WSPÓŁPRACY W TWORZENIU SIECI DEALERSKIEJ.

INFORMACJE

JTT COMPUTER WROCŁAW
ul. Braci Gierymskich 156
tel. 071/728-605

JTT COMPUTER KATOWICE
ul. Roździeńskiego 188b
tel.032/596-031 w. 220

JTT COMPUTER POZNAŃ
ul. Popiela 17a
tel. 061/238-096

JTT COMPUTER WARSZAWA
ul. Bartycka 20
tel. 022/403-873

JTT COMPUTER GDAŃSK
ul. Czyżewskiego 16
tel. 058/567-750

JTT COMPUTER ŁÓDŹ
ul. Artyleryjska 3/5
tel.042/334-331

JTT COMPUTER KRAKÓW
ul. Stoczniowców
tel.012/561-567

JTT COMPUTER SZCZECIN
ul. Powstańców Wlkp.33
tel. 091/820-081