GAMBLER 10/95

GAMBLERIADA: targi, premiery, turnieje

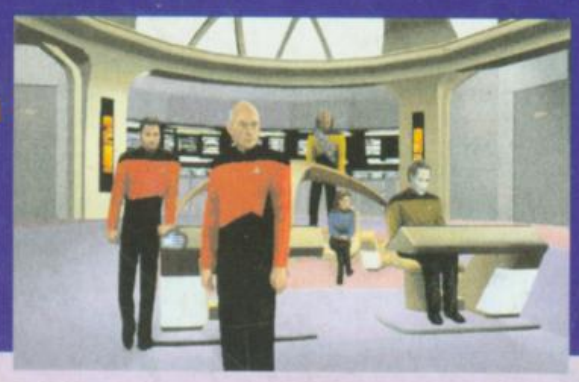
GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
październik
10
ROK 95
Cena 2zł 60gr (26 000 zł)

AUTUMN ECTS 95

Gramy!



Star Trek NG



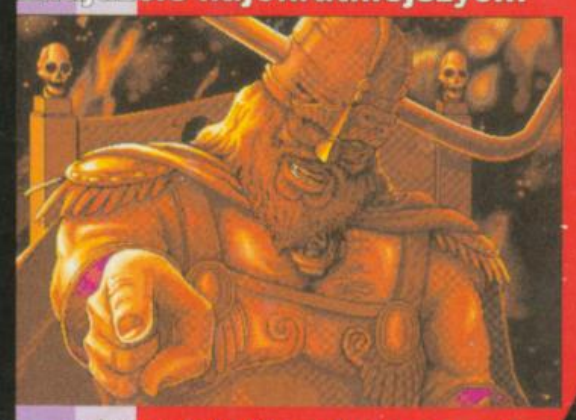
Daedalus Encounter



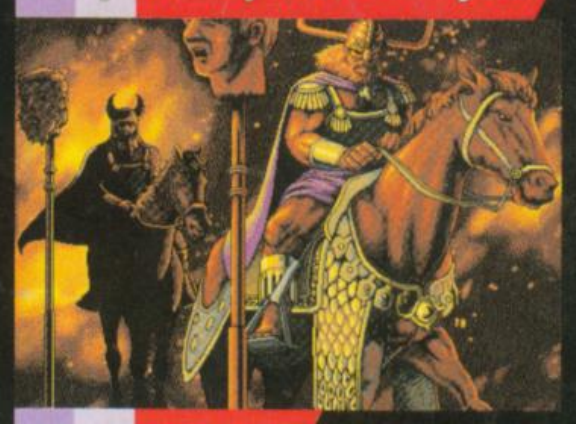
Celtic Tales

SELEKCJA

Znajdźcie najokrutniejszych!



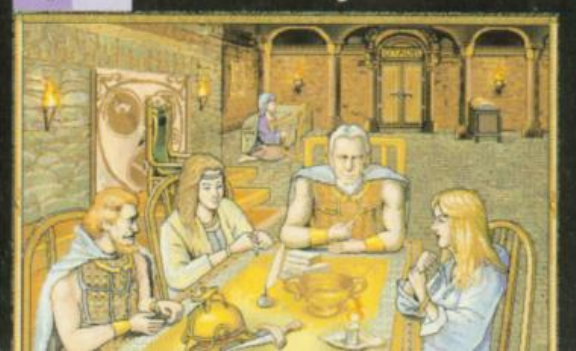
... najbardziej krwiożerczych...



... i bezlitosnych!



I powstała redakcja Gamblera!

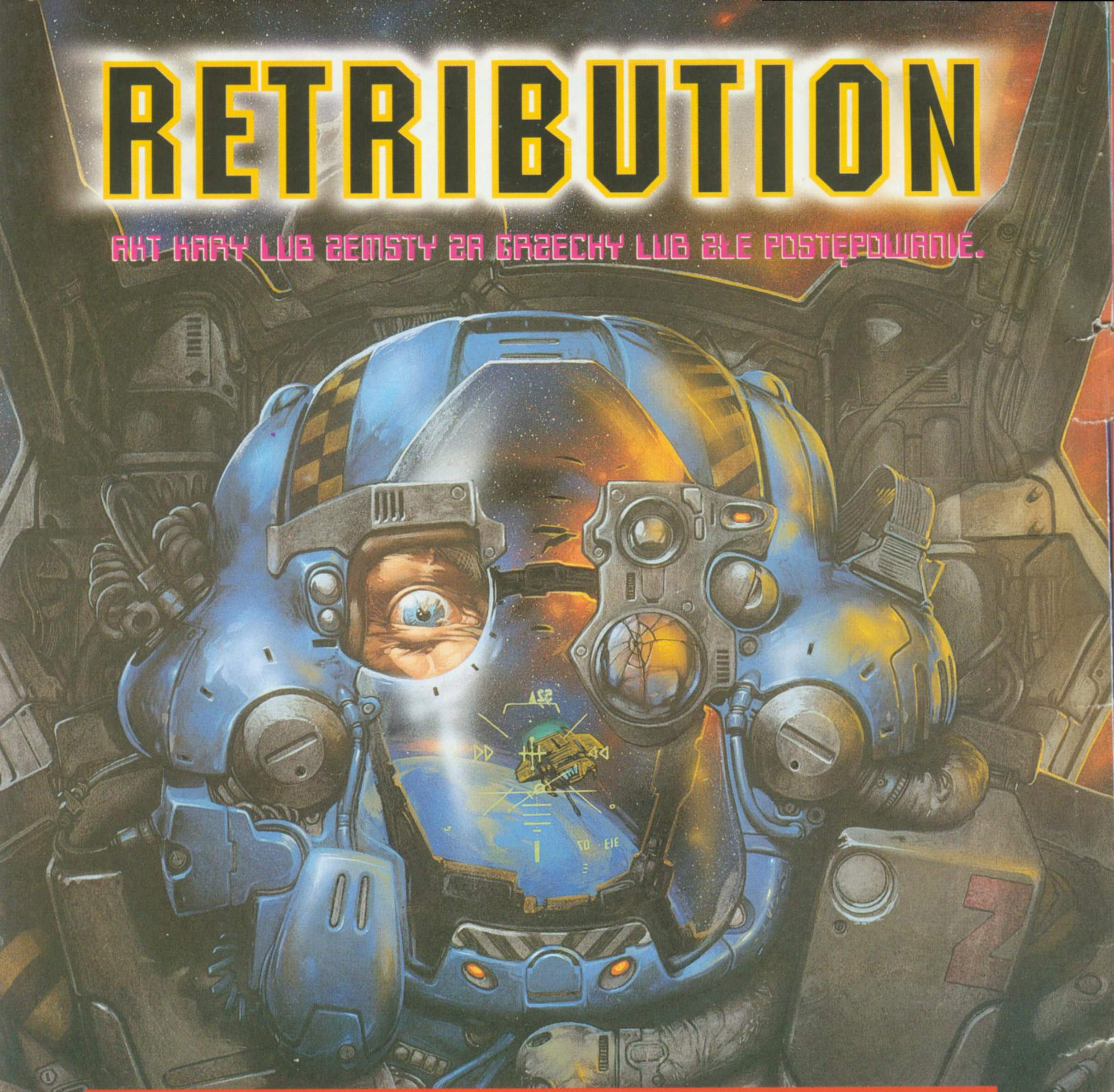




3x AMIGADOOM

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.

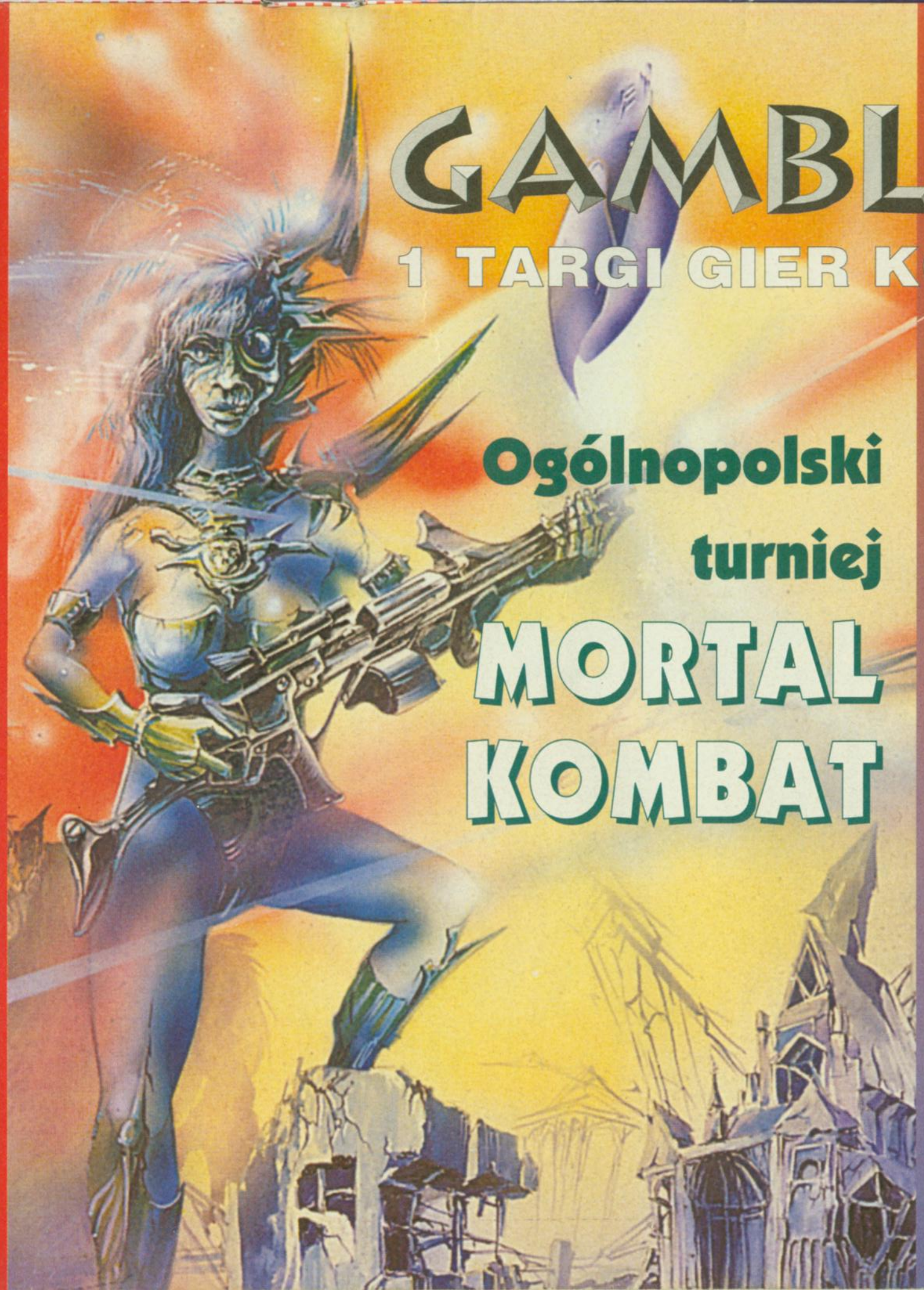
Gremlin INTERACTIVE

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

1 TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

27-29 października

Warszawa, kino Capitol

ul. Marszałkowska 115

Ogólnopolski turniej MORTAL KOMBAT

Wielki jarmark połączony ze sprzedażą.

JASKINIA GIER:

- ✦Najnowsze światowe przeboje po promocyjnych cenach.
- ✦Możliwość obejrzenia, dotknięcia i pogrania.

✦CD ROM za darmo.

WSZYSTKIE GRY DOSTĘPNE W POLSCE

ORGANIZATOR: GREIT
00-572 Warszawa
al. Wyzwolenia 3/5 m.24
tel. (0-22) 29 19 43

Londyńskim Targiem

Piszę ten tekst niemalże na walizkach, kilka dni przed odlotem na jesienną edycję targów ECTS do Londynu. Myliłby się Czytelnik, który by sądził, że wyjazd tam jest piękną wycieczką. Wałła! – jak mawiali starożytni Tatarzy. Dziennikarski pobyt na ECTS – to cały dzień na nogach, dziesiątki wcześniej umówionych spotkań, kilogramy materiałów prasowych, ciasno zawiązane krawaty i hektolitry kawy dopijanej w pośpiechu.

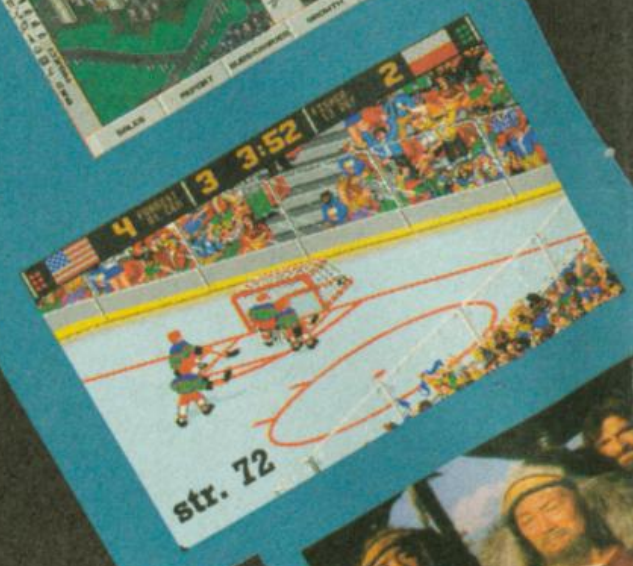
Im więcej zastanawiam się nad tym, co na targach ECTS zobaczę, tym bardziej dochodzę do wniosku, że czeka mnie masa ciężkich przeżyć. Przerażające, niemal wyjęte z opowiadań Poego, koło postępu technicznego wykonało ostatnio parę obrotów i należy przewidywać, że najmodniejszą jesienną kreacją do odpalania nowych wspaniałych gierek będzie Pentium 90, obowiązkowo z 16 MB RAM. Przy tej okazji proszę o nieprzysyłanie pod adresem redakcji zdechłych kotów i zgniłych jaj: ani w domach, ani w pracy nie mamy takich komputerów, więc powyższa prognoza dla nas też wygląda mało optymistycznie.

Drugie zjawisko, które z wielką uwagą (i odrobiną strachu) będę obserwował, to gry dla Windows '95. Zdaje się, że Bill Gates uznał, iż na graczach też można zarobić i rozpoczęła się powolna kampania mająca przekonać publikę, że „Windoze 95" (jak mawia znajomy hacker) nadają się także do grania. Pierwsze 3 gry przeznaczone dla nowego systemu to: Hoover, Pitfall i Al Unser Jr Arcade Racing (napiszemy o nich niebawem), a wszystkie są zręcznościówkami. Inaczej mówiąc, w ciągu jednego miesiąca istnienia Windows 95 powstało dla tego systemu więcej gier z szybką i dynamiczną akcją niż dla OS/2 i Windows 3 w całej historii. To coś znaczy, a co dokładnie – zobaczymy po targach.

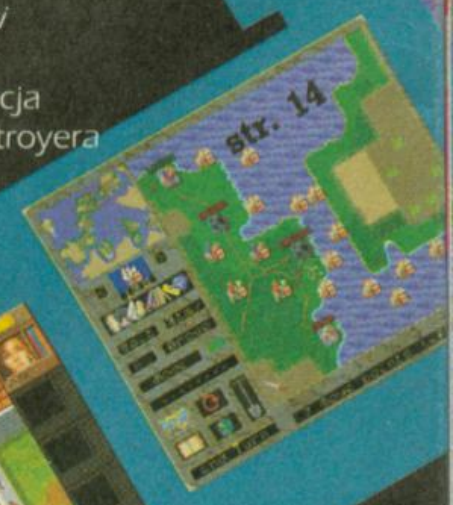
W oczekiwaniu na te wspaniałości nie pozostaje Wam na razie nic innego, jak tylko przeczytać ten numer Gamblera, tradycyjnie pełen dobrych, świeżych i wspaniałych gier. Z pewnością zapewnią one wystarczająco dużo dobrej zabawy do momentu, gdy zasypie nas pokłosie ECTS-u.

Alex

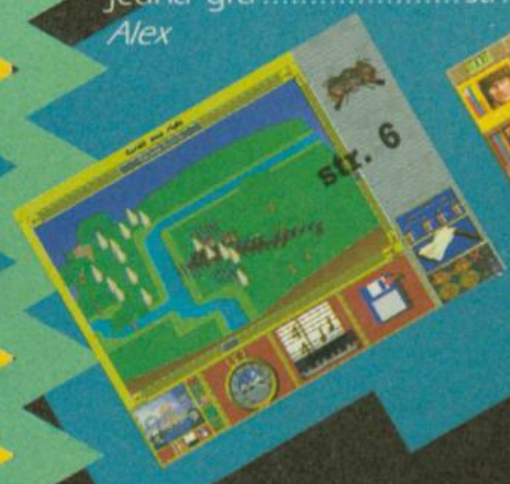












OPISY

Wojna secesyjna ..... str. 6
Jacek Iiczuk

Dungeons, Dragons... and Dogs of War! ..... str. 10
Marcin Grabski

Pecunia non olet ..... str. 14
Maciej Warzecha

Daedalus Encounter .... str. 18
Jacek Piekara

Star Trek – The Next Generation: A Final Unity ..... str. 20
Bryś

Więzień lodu ..... str. 22
Frogger

Kingdom – The Far Reaches ..... str. 24
Frogger

Giń, psi synu ..... str. 26
Jacek Piekara

Combat Air Patrol ..... str. 28
Darek Bujalski

Jedno życie, jedna miłość, jedna gra ..... str. 30
Alex

Ultimate Soccer Manager ..... str. 32
Andrzej Majkowski

TEMAT NUMERU

ECTS AUTUMN '95 ..... str. 52
Alex & McSon

PUBLICYSTYKA

Pisk eunucha ..... str. 58
Jacek Piekara

Tryumfalny wrzask faceta z jajami ..... str. 59
Alex Uchański

VARIA'tkowo

Komiks str. 60
Michał Śledziński

Konferencja dr. De Stroyera str. 61

Słowo na sobotę ..... str. 62
Randall

Ogłoszenia parafialne .. str. 63
Jakub T. Janicki

Uśmiech Temidy ..... str. 63
Jakub T. Janicki

LISTY DO REDAKCJI

Reakcje redakcji ..... str. 64
Zgredaktor

RECENZJE

Blood Bowl ..... str. 66
Marcin Grabski

The Last Bounty Hunter ..... str. 66
Alex

GAMBLER 10/95

Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 10 (23), rok trzeci
PAŹDZIERNIK 1995
Nakład: 55 700 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

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

Współpracownicy:
Dariusz Bujalski
Jacek Iiczuk
Wiktor Kozłowski
Roman Sadowski
Przemysław Ścierski
Maciej Warzecha
Marcin Wichary

Autorzy:
Tomasz Bagiński
Mirosław Domosud
Mariusz Gabryś
Piotr Gawrysiak
Marcin Grabski
Jakub T. Janicki
Kornel Kulisiewicz
Piotr Moskal
Paweł Pilarczyk
Przemysław Wnuk

Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk

O Z D A N I E

Hi-Octane ..... str. 67
Gawron

A-IV Networks ..... str. 68
[at]Random

Cyber Bykes ..... str. 68
Gawron

Monster ..... str. 69
Przemek Jędrzejczyk

Cytadela ..... str. 70
Przemek Jędrzejczyk

Gloom ..... str. 71
Przemek Jędrzejczyk

Alex Dampier's Pro Hockey ..... str. 72
Alex

Marco Polo str. 72
Marcin Grabski

Liga Polska ... str. 73
Przemek Jędrzejczyk

Mechwarrior 2 ..... str. 74
Jacek Piekara

Air Power ..... str. 75
Przemek Wnuk

Piotrków 1939 ..... str. 75
Maciej Warzecha

Celtic Tales ..... str. 76
Jacek Piekara

1944: Across the Rhine ..... str. 76
Darek Bujalski

Club Soccer – The Manager ..... str. 77
Alex

GamblerClub ..... str. 78

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

KONKURSY
Turniej Mortal Kombat 2 ..... str. 83

Konkurs OMNIBUS ..... str. 83

Tips & Tricks str. 35
don Pedro (z K.D.)



INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

Program	Artykuł	Strona
1944: Across the Rhine	1944: Across the Rhine	str. 76
A-IV Networks	A-IV Networks	str. 68
Actua Soccer	News	str. 82
Air Power	Air Power	str. 75
Alex Dampier's Pro Hockey	Alex Dampier's Pro Hockey	str. 72
Antagony	News	str. 80
Apache Longbow	News	str. 80
Blood Bowl	Blood Bowl	str. 66
Bobby Fisher Teaches Play Chess	News	str. 81
Celtic Tales	Celtic Tales	str. 76
Civil War	Wojna secesyjna	str. 6
Club Soccer – The Manager	Club Soccer – The Manager	str. 77
Combat Air Patrol	Combat Air Patrol	str. 28
Custer's Last Command	News	str. 80
Cyber Bykes	Cyber Bykes	str. 68
Cytadela	Cytadela	str. 70
Daedalus Encounter	Daedalus Encounter	str. 18
Flight Light Plus	News	str. 80
Freddi Fish	News	str. 81
Gloom	Gloom	str. 71
Hi-Octane	Hi-Octane	str. 67
Jagged Alliance	Dungeons, Dragons... and Dogs of War!	str. 10
Kingdom – the Far Reaches	Kingdom – The Far Reaches	str. 24
Last Bounty Hunter	The Last Bounty Hunter	str. 66
Liga Polska	Liga Polska	str. 73
Machiavelli the Prince	Pecunia non olet	str. 14
Marco Polo	Marco Polo	str. 72
Mechwarrior 2	Mechwarrior 2	str. 74
Monster	Monster	str. 69
Mordor	News	str. 81
Muppet Treasure Island	News	str.82
Overdrive	News	str. 80
Piotrków 1939	Piotrków 1939	str. 75
Player Manager 2	News	str. 80
Prisoner of Ice	Więzień lodu	str. 22
Road Warrior	News	str. 81
Simon the Sorcerer 2	News	str. 82
Star Trek – The Next Generation	Star Trek – TNG: A Final Unity	str. 20
Striker '95	Jedno życie, jedna miłość, jedna gra	str. 30
Strip Poker Pro	News	str. 80
Thunderscape	News	str. 82
Ultimate Soccer Manager	Ultimate Soccer Manager	str. 32
Uncharted Waters – New Horizons	News	str. 80
Warriors	Giń, psi synu	str. 26

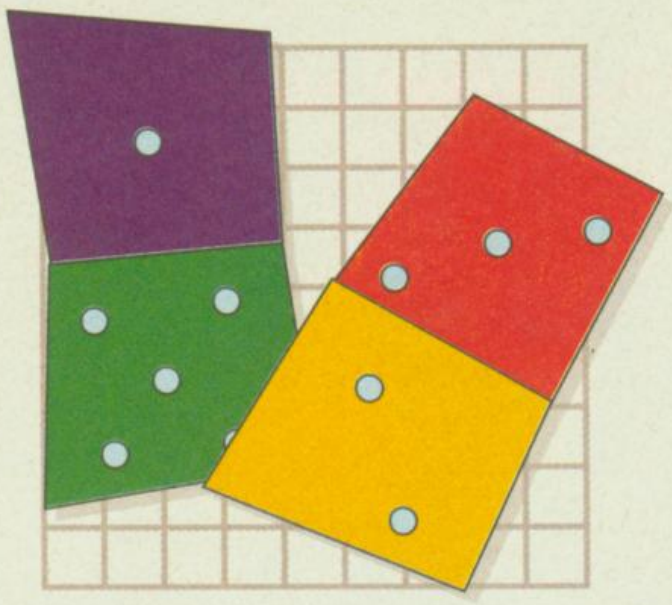
LUPUS

Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

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

DTP:
Agnieszka Brzozowska
Piotr Kakiet
Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer
Korekta:
Lidia Sadowska
Projekt graf. okładki
Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę:
© Jacek Kopalski
Dział reklamy:
tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Piotr Roszczyk (kierownik)
Elżbieta Szmyt
Halina Dyczkowska
Agnieszka Kłosiewicz
Beata Antonik-Kaczanowska
Paweł Sinicyn
Za treść ogłoszeń
redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.
Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37 37 14, 37 05 65
Druk:
Zakłady Graficzne
Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

Szulerphone, czyli dyżury redakcji zawsze w środę 14.00 - 16.00



WOJNA SECESYJNA

...WSZYSCY LUDZIE ZOSTALI STWORZENI JAKO SOBIE RÓWNI...

Abraham Lincoln

Gra Civil War „symuluje" przebieg wojny secesyjnej, która trwała od roku 1861 do 1865. W odróżnieniu od realiów historycznych gra może zakończyć się wcześniej. Warunkiem zwycięstwa jest zdobycie określonej liczby punktów, przyznawanych za każde opanowane miasto. Wygrywa strona, która uzyska decydującą przewagę lub zdobędzie ponad połowę punktów dostępnych w dniu 8 listopada 1864 r.

Oprawa gry jest całkiem dobra. Kto lubi melodie z tamtego okresu, nie zawiedzie się. Grafika znośna (w wysokiej rozdzielczości). Jednak grubą przesadą jest intro — plik .FLC o wielkości 42 MB! Nic w nim nie uzasadnia takich rozmiarów. Reszta gry jest tylko o 3 MB większa...

Kampania

łączy w sobie elementy ekonomiczne (zarządzanie miastami, rekrutacja...) z militarnymi (przemieszczanie jednostek, prowadzenie bitew...). Gra rozpoczyna się 12 kwietnia 1861 r.

Noc to pora na wydanie rozkazów dla naszych wojsk oraz podjęcie odpowiednich działań w miastach. W zależności od poziomu gry dysponujemy różnym czasem — szybkość jego przepływu zmienia się od 60x do 300x (ok. 12 sekund na wydanie wszystkich rozkazów!).

Miasta

to centra produkcyjne, w których z elementów podstawowych (żywność, konie, rekruci, surowce naturalne) możemy budować udogodnienia oraz tworzyć nowe jednostki. Stanowią one także źródło zaopatrzenia jednostek. Na miasteczek. Warto to zrobić, niej możemy tworzyć nowe formacje, przesyłać uzupełnienia dla jednostek, szybko odnaleźć oddział i wydać mu rozkazy, podzielić dywizję na brygady, przeprowadzić restrukturyzację dowodzenia oraz zapoznać się z umiejętnościami generałów i nieudolnych wysłać na wczasy.

Na charakterystykę dowódcy składają się: skuteczność wyższych poziomach trudności wraz ze wzrostem odległości oddziałów od składów poziom zaopatrzenia maleje.

W grze występuje 17 typów miejscowości, od wielkich miast przemysłowych, ze znaczną ilością surowców i możliwością prowadzenia dużych zaciągów, do małych osad rolniczych specjalizujących się wyłącznie w produkcji żywności. Na głównej mapie widzimy wyłącznie większe ośrodki — trzeba przybliżyć widok, by uzyskać dostęp do niewielkich



ponieważ w nich można budować fortyfikacje, rozbudowywać kolej i magazyny oraz tworzyć wagony z zapasami.

Struktura armii

Trzygwiazdkowy generał dowodzi armią. Może ona liczyć od 10 tys. do 130 tys. ludzi i składać się z korpusów dowodzonych przez dwugwiazdkowych generałów. Korpusy tworzone są z dywizji (5 tys. — 20 tys.) dowodzonych przez jednogwiazdkowych generałów. W skład dywizji wchodzą brygady (5000) złożone najczęściej z 4 regimentów piechoty i regimentu artylerii. Regiment piechoty może liczyć do 1000 ludzi, artylerii — 200, kawalerii — 500. Struktura armii ma istotne znaczenie w grze. Dzięki konywania rozkazów, zdolność podejmowania samodzielnych decyzji, poziom agresji (realizacja rozkazu ataku) oraz doświadczenie.

Jeżeli utworzymy nową brygadę, wyruszy ona natychmiast do punktu stacjonowania dywizji. Warto rozejrzeć się po mapie i wybrać odpowiednie miasto, ponieważ brygada zacznie marsz z miejsca, w którym zmobilizowany był pierwszy regiment. Dobrze jest wydać rozkaz transportu ko-

leją lub statkami. W innym przypadku chłopcy ruszą pieszo „na przełaj".

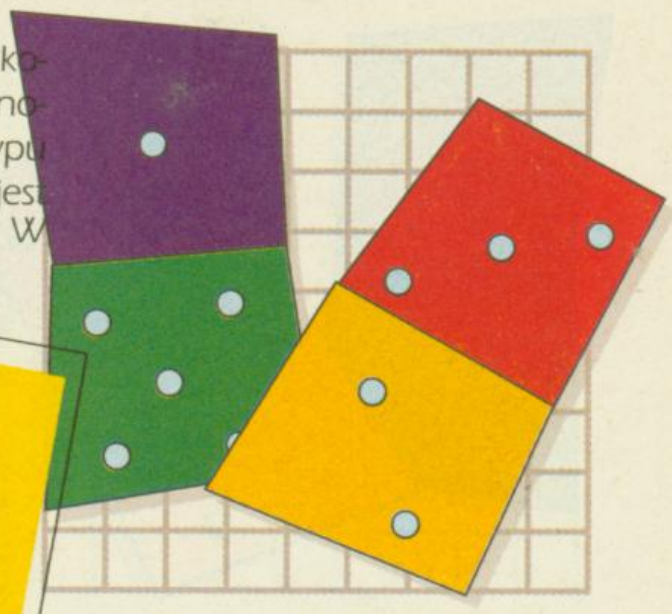
W programie istnieje bardzo przydatny krzak... Jeżeli dodajemy nowy regiment do istniejącej wcześniej jednostki, to nie ma znaczenia, jaka odległość dzieli miasto, w którym został zmobilizowany od aktualnego miejsca stacjonowania oddziału. Regiment dołącza do swej jednostki natychmiast! Można to wykorzystać, wysyłając na zaplecze przeciwnika niewielkie, szybkie oddziały kawalerii. Najczęściej nie mają one siły wystarczającej do zajęcia dużego miasta, dlatego tuż przed atakiem trzeba przesłać silne uzupełnienia...

Jednostki

Na najwyższym poziomie mamy do dyspozycji 13 typów jednostek lądowych i 5 morskich.

Piechota — milicja jest wyekwipowana w broń starszego typu. Oddziały te zostały poddane tylko minimalnemu szkoleniu, co wpływa na ich niewielką efektywność. Jednostki regularne są lepiej uzbrojone i wyszkolone.

Strzelcy wyborowi — doskonale wyszkoleni i wyposażeni w nowoczesną broń. Jednostki tego typu są najdroższe, a ich tworzenie jest czasochłonne. W



kruci przeszli trening w tradycyjnej kawaleryjskiej taktyce: walka konna, szarża (jeżeli morale i sytuacja pozwolą). Oddziały regularne są lepiej wyszkolone i uzbrojone.

Jednostki łączone — oddziały wyszkolone w nowej taktyce. Żołnierze jadą konno na pole bitwy, tam zsiadają z koni i stają się zwykłą piechotą. 1 Dywizja Kawalerii z Armii Potomacu, dowodzona przez generała brygady Johna Buforda, była wyposażona w siedmiostrzałowe karabiny Spencera 14,2 mm. W bitwie pod Gettysburgiem 4 szwadrony tej jednostki powstrzymywały aż do nadejścia posiłków ataki 2 brygad Konfederatów.

Artyleria — Północ stosowała baterie składające się z 6 dział. Przemysł Konfederacji był gorzej rozwinięty, więc ich baterie miały zwykle po 4 działa.

Oto charakterystyka dział poszczególnych typów:

Gładkolufowe, tzw. napoleon — najpopularniejsze podczas wojny działa 12-funtowe, zaprojektowane w 1853 r. przez cesarza Napoleona III. Zasięg do 1550 m, dosyć celne i bardzo skuteczne na niewielkich odległościach.

Lekkie, M1841 — starsze, gładkolufowe, 6-funtowe działa. Mniejszy zasięg i skuteczność.

Gwintowane, 10-funtowe parrotty — nieco lepszy zasięg i celność oraz na niewielkim dystansie mniejsza skuteczność niż gładkolufowych. W grze drogie, ich produkcja jest czasochłonna, a w rzeczywistości — tanie. Niedoskonałość odlewu powodowała, że często ulegały rozerwaniu podczas strzału.

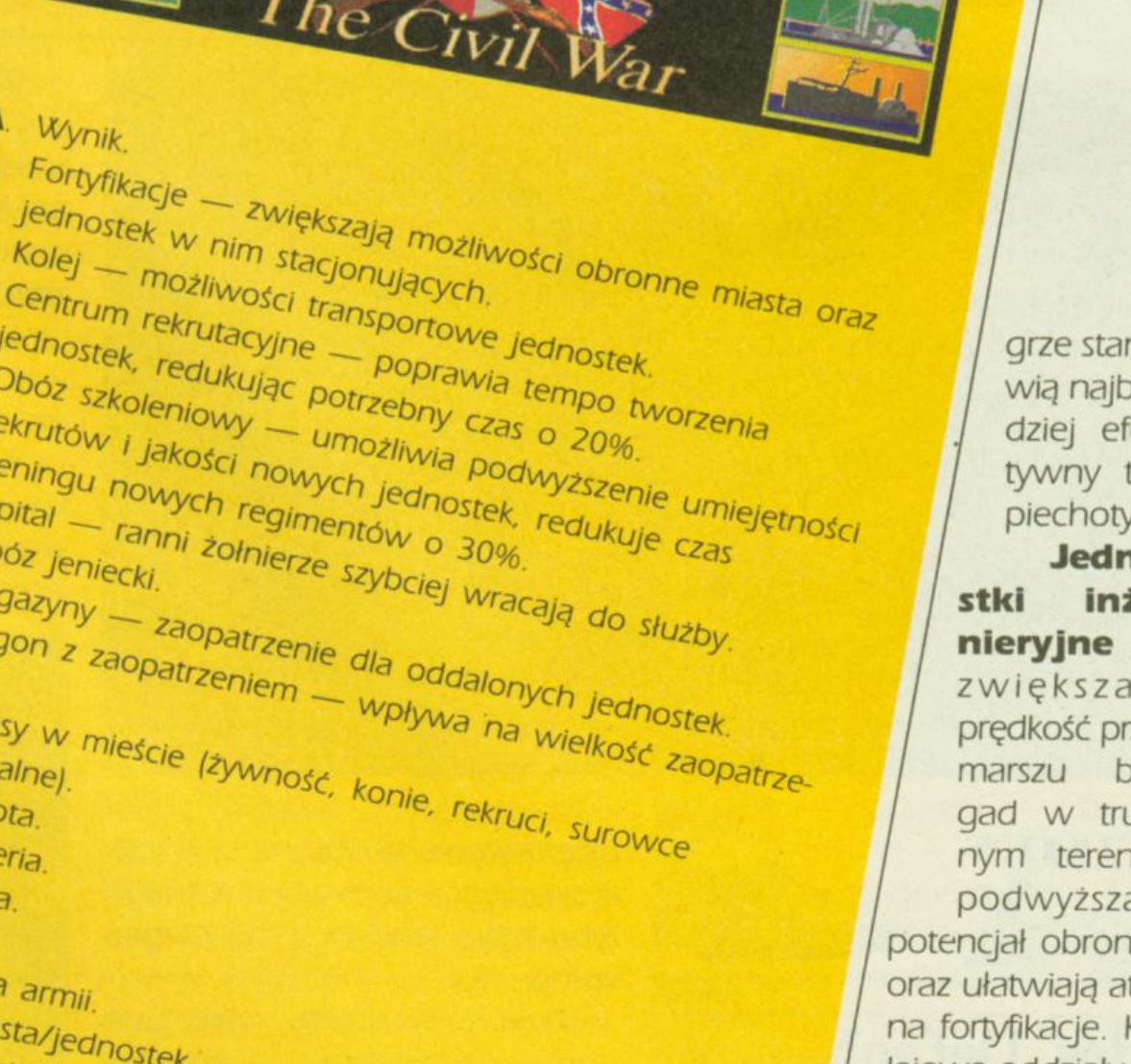
Artyleria oblężnicza — odpowiednik moździerza „Dyktator", największego działa wyprodukowanego podczas wojny secesyjnej i użytego w 1865 r. przez Unię.

grze stanowią najbardziej efektywny typ piechoty.

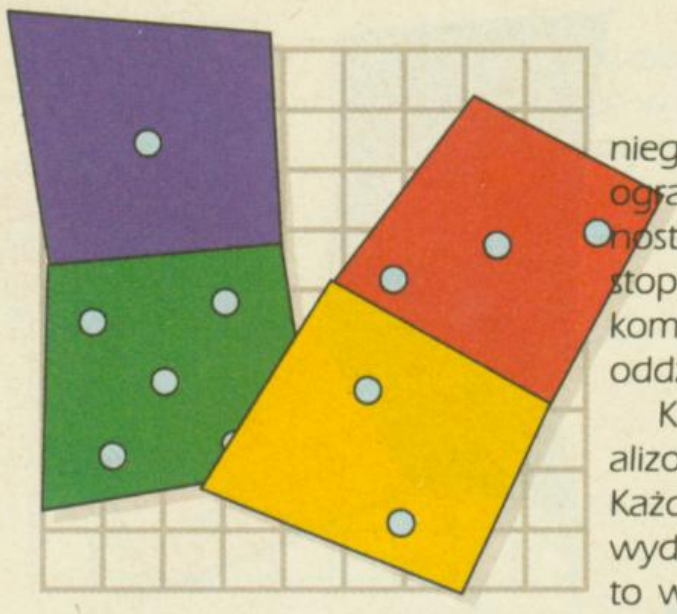
Jednostki inżynieryjne — zwiększają prędkość przemarszu brygad w trudnym terenie, podwyższają potencjał obronny oraz ułatwiają atak na fortyfikacje. Kolejowe oddziały inżynieryjne mogą być tworzone tylko przez Unię; zwiększają przepustowość kolei.

Kawaleria — milicja wyposażona jest w sześciostrzałowe rewolwery i szable. Re-

Panel kontrolny miasta



A. Wynik.
B. Fortyfikacje — zwiększają możliwości obronne miasta oraz jednostek w nim stacjonujących.
C. Kolej — możliwości transportowe jednostek.
D. Centrum rekrutacyjne — poprawia tempo tworzenia jednostek, redukując potrzebny czas o 20%.
E. Obóz szkoleniowy — umożliwia podwyższenie umiejętności rekrutów i jakości nowych jednostek, redukuje czas treningu nowych regimentów o 30%.
F. Szpital — ranni żołnierze szybciej wracają do służby.
G. Obóz jeniecki.
H. Magazyny — zaopatrzenie dla oddalonych jednostek.
I. Wagon z zaopatrzeniem — wpływa na wielkość zaopatrzenia.
J. Zapasy w mieście (żywność, konie, rekruci, surowce naturalne).
K. Piechota.
L. Kawaleria.
M. Artyleria.
N. Okręty.
O. Struktura armii.
P. Tryb miasta/jednostek.
R. Przybliżenie/oddalenie na mapie.
S. Menu główne.
T. Przyspieszenie czasu. Przejście z fazy decyzyjnej do fazy przemieszczania jednostek.
U. Muzyka/efekty dźwiękowe.
W. Operacje dyskowe.



niego. Rodzaj terenu wpływa na ograniczenie pola widzenia jednostek, prędkość przemarszu i stopień zmęczenia oraz opóźnia komunikację między dowódcą a oddziałami na polu bitwy.

Kontrola jednostek została zrealizowana niezbyt szczęśliwie. Każdy rozkaz trzeba nie tylko wydać, ale także odwołać. Widać to wyraźnie w wypadku polecenia przemarszu — po dojściu do celu oddział „idzie" dalej, aż do całkowitego zmęczenia...

Bitwa

to część „zręcznościowa" gry, dodana do czysto decyzyjnej strategii. Walka rozpoczyna się, gdy wrogie jednostki znajdą się w odległości 8 mil. W wypadku ataku na miasto wynik jest wyliczany.

Bitwa odbywa się w czasie rzeczywistym na trójwymiarowym, renderowanym planie. Przypomina to nieco Fields of Glory. Przybliżenia, oddalenia i możliwość zmiany kierunku widzenia pozwalają na niezłą orientację w terenie. Rozkazy są identyczne, jak w przypadku kampanii. Największe znaczenie taktyczne ma tu ukierunkowana obrona. Jednostki składające się z wojsk różnego typu mają tendencję do rozpraszania się.

Jeżeli prowadzimy walkę „do ostatniego żołnierza", a przeciwnik nie ucieka (co zdarza się często w wypadku kawalerii) to straty obu stron są bardzo wysokie. Gdy walki się przeciągają, bitwa kończy się z zapadnięciem zmroku (między 19.00 a 20.00). Wynik zależy od poniesionych strat oraz kontrolowanych obszarów.

Bitwę dobrze jest rozegrać, gdy wróg ma znaczną przewagę liczebną nad naszymi jednostkami. Możemy uciec, co wiąże się z upadkiem morale, ale znacznie zmniejsza straty w ludziach.

Ta część gry jest niezbyt rewelacyjna. Doskonale nadaje się dla graczy, którzy nie wyrośli jeszcze z plastikowych żołnierzyków. Całe szczęście, że w wypadku kampanii można skorzy-

Okręty mogą zostać wykorzystane do bombardowania miast i fortów (potrafią wysadzić niewielki desant), utrzymania blokady portów, przewozu jednostek oraz ochrony transportów zaopatrzenia. Możemy im wydawać tylko rozkazy dotyczące przemieszczenia. Oto klasyfikacja okrętów:

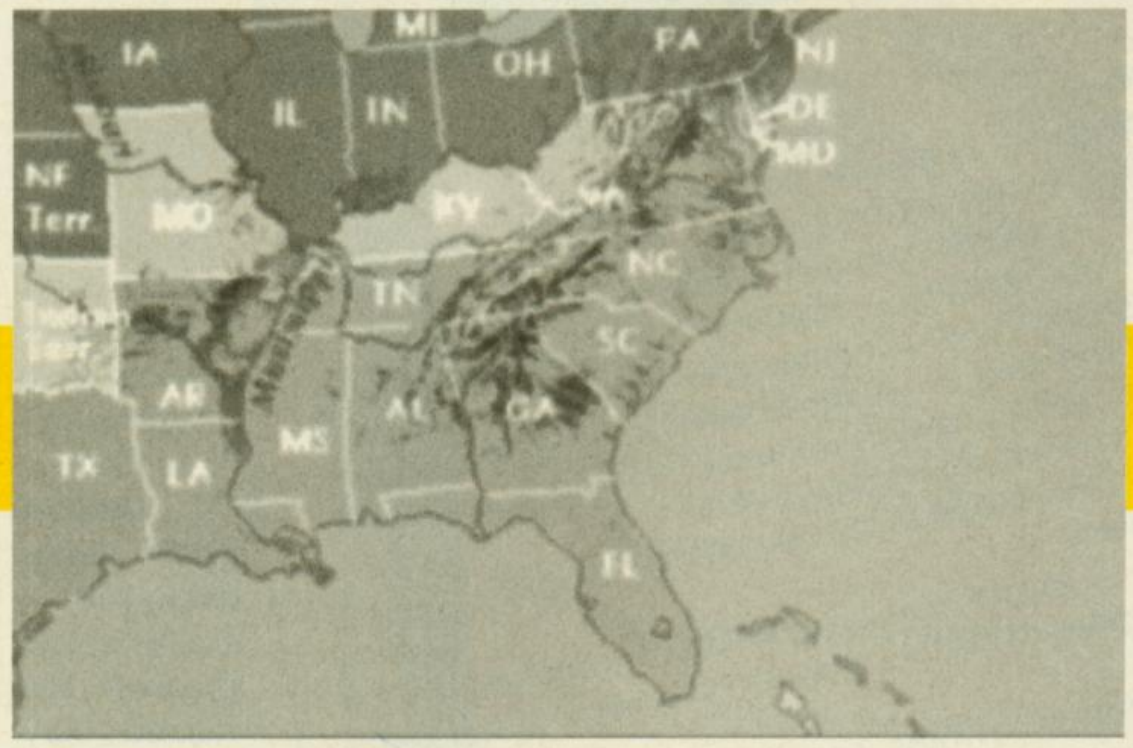
Jednostki morskie — mogą to być drewniane okręty o napędzie żaglowo-parowym lub pancerniki (najsłynniejsze — „Merrimack" oraz „Monitor"). Dobra skuteczność w walce, nie mogą działać na rzekach.

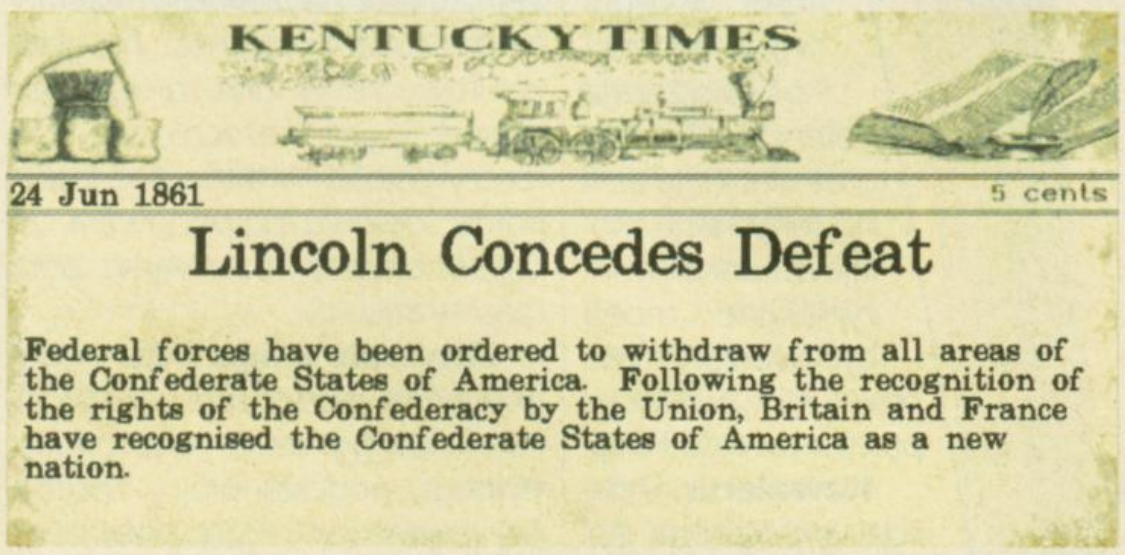


Jednostki rzeczne — okręty drewniane lub pancerniki o niewielkim zanurzeniu, służące do patrolowania rzek i wybrzeża.

Łamacze blokady — produkowane wyłącznie przez Konfederatów. Działają z portu. Pomagają jednostkom zaopatrzenia przedostać się przez morską blokadę Unii.

Na najniższym poziomie wszystkie rozkazy wykonywane są natychmiast. Na wyższych — na reakcje oddziałów mają wpływ także umiejętności i doświadczenie dowódcy oraz odległość od

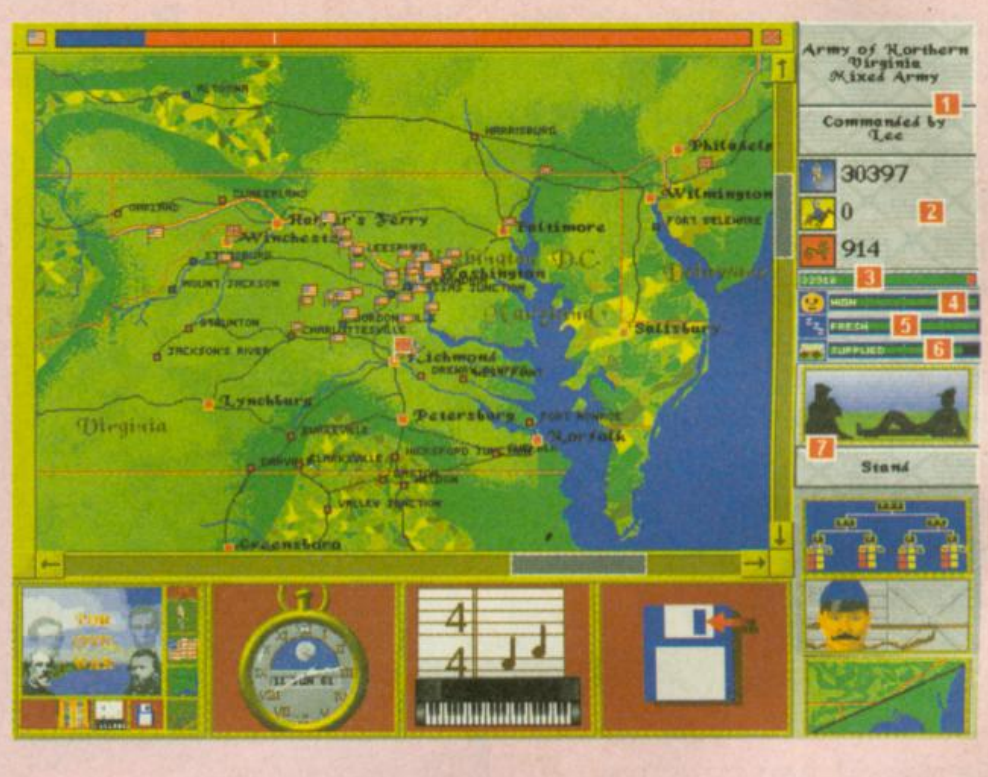






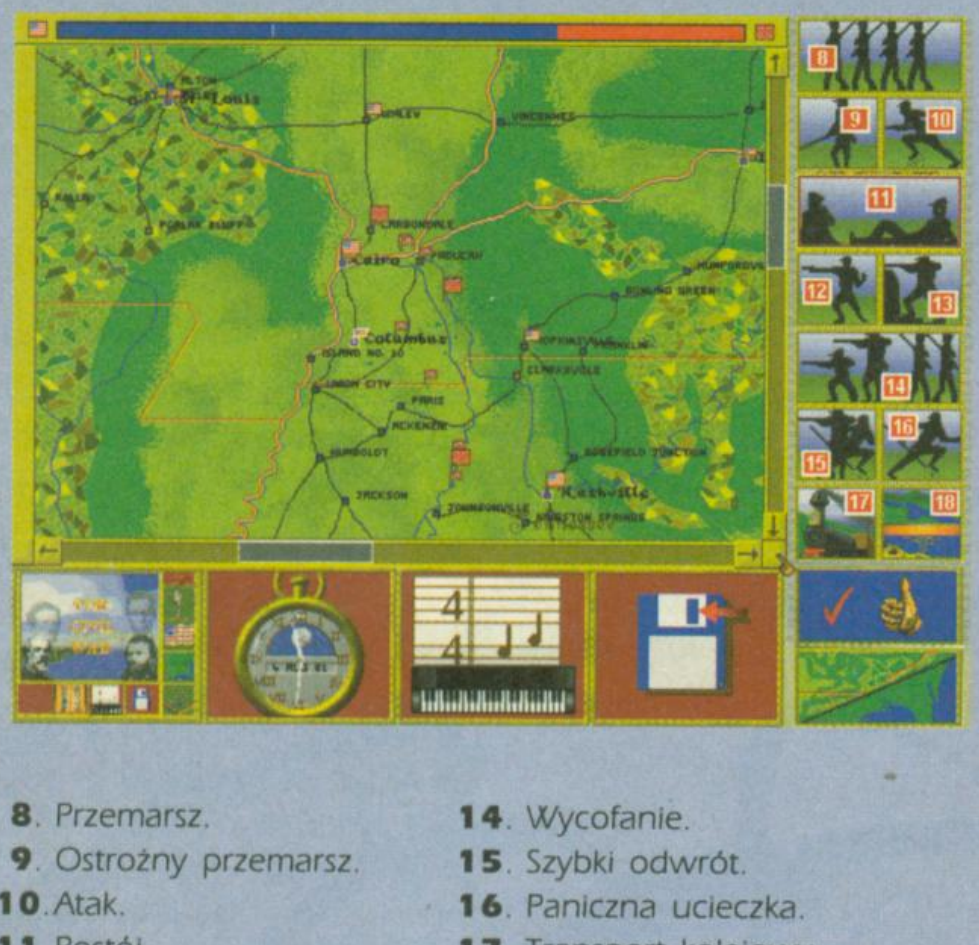


Panel informacyjny jednostki



1. Jednostka i jej dowódca.
2. Stan osobowy (piechota, kawaleria, artyleria).
3. Maksymalny/aktualny stan osobowy.
4. Morale — zależy od strat jednostki, doświadczenia, stanu zaopatrzenia oraz od osoby dowódcy.
5. Stopień żmęczenia — na wyższych poziomach zmęczenie wpływa na morale, prędkość przemarszu oraz efektywność walki.
6. Zaopatrzenie.
7. Wykonywany rozkaz.

Panel kontrolny jednostki



8. Przemarsz.
9. Ostrożny przemarsz.
10. Atak.
11. Postój.
12. Zatrzymanie.
14. Wycofanie.
15. Szybki odwrót.
16. Paniczna ucieczka.
17. Transport kolejowy.
18. Ukierunkowana obrona.

stać z opcji „Calculate", aby wyliczyć efekty starcia.

Strategia prowadzenia kampanii

Unia dysponuje większą liczbą ludności i lepiej rozwiniętym przemysłem. Z tego powodu przeciąganie się działań wojennych jest dla niej korzystne. Południe powinno dążyć do szybkiej wygranej.

Konfederacja

Na wschodzie: Większość jednostek znajdujących się na tyłach należy wysłać w ten rejon. Trzeba jak najdłużej utrzymywać się w okolicy Waszyngtonu, choć zdobycie tego miasta jest mało prawdopodobne. Później można bronić linii Richmond — Charlottesville. Ważnym portem jest Norfolk, trzeba go szybko zająć. Dobrym pomysłem jest próba obejścia Waszyngtonu od wschodu. Jeżeli wojska Unii nie będą stacjonowały w Baltimore — można zająć miasto. Do ataku trzeba użyć dywizji. Po zajęciu Baltimore dywizję można podzielić na brygady — jedną z nich trzeba zostawić do obrony miasta, pozostałe wysłać na północ... Jeżeli jednostki Północy opuszczą linię Harper's Perry — Oakland można zająć te miasta i poprowadzić dalej atak w kierunku Pittsburga.



Na zachodzie: Należy prowadzić atak w dwóch kierunkach. Pierwszy to Louisville, dalej Frankfort, Lexington, Cincinatti i Columbus. Drugi — Ashley, a potem St. Louis, Springfield i Chicago.

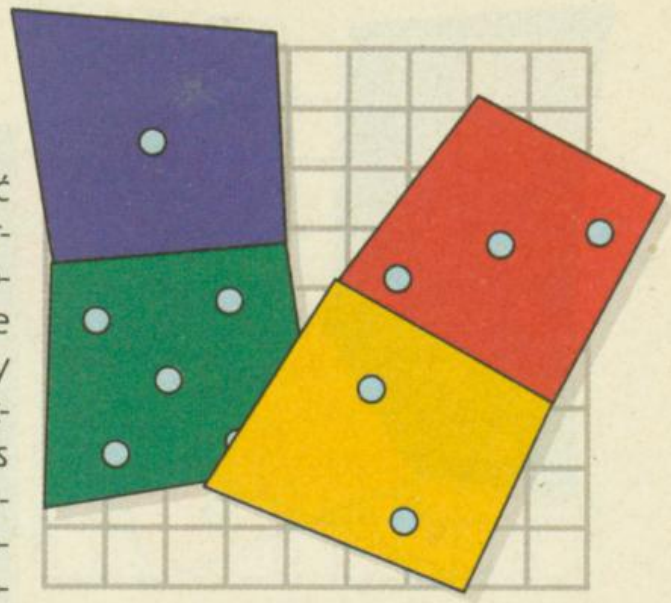


Unia

Na wschodzie: Trzeba zająć Salisbury. W rejonie Norfolk warto umieścić flotę — najprawdopodobniej miasto zostanie zajęte przez piechotę morską. Należy prowadzić obronę na linii Oakland — Cumberland — Harper's Ferry — Leesburg — Washington. W Baltimore powinna stacjonować brygada. Ataki prawdopodobnie skierowane będą na Leesburg i Washington. Warto przeprawić morzem do Norfolk 2—3 brygady. Mogą one rozpocząć działania na południu.

Na zachodzie: Należy bronić się na linii St. Louis — Ashley — Vincennes. Większe jednostki mogą stacjonować w Springfield i Chicago. W wypadku zagrożenia można przetransportować je szybko koleją. Trzeba zająć Louisville, Frankfort i Lexington. Potem koncentracja w Louisville i przy nadarzającej się okazji atak na Nashville. Stworzy to doskonałą bazę wypadową na południe dla niewielkich jednostek. Oddziały konfederackie prawdopodobnie skoncentrują się w rejonie Cairo — Carbondale — Paducah — Columbus.

Civil War to gra ambitna. Najlepszym tego przykładem jest rozbudowana encyklopedia, która zawiera: biografie, dane o uzbrojeniu, informacje o taktyce itd. Gra ma dobry scenariusz, nie najgorzej zrealizowany. Niestety, wszystko rozbija się na prymitywizmie komputerowego przeciwnika. Reprezentuje on poziom zbliżony do SI z History Line, tyle że zamiast furiackiego ataku mamy zdecydowanie niezdecydowanego przeciwnika. Każdą kampanię możemy spokojnie ukończyć już w 1861 r. Komputer nie jest w stanie przeciwstawić się „technice" związania jego głównych sił i ataku niewielkich jednostek na zaplecze. Nie stara się nawet odbijać straconych miast! Różnice między poziomami trudności w praktce nie są istotne. Wszystko sprowadza się do większej złożoności rozgrywki po stronie gracza. Pozostaje więc tylko żywy przeciwnik (sieć, modem lub kabel). Civil War — to zmarnowany pomysł. Możliwe, że kolejne wersje, podobno przygotowywane, będą lepsze...



Jacek Iiczuk

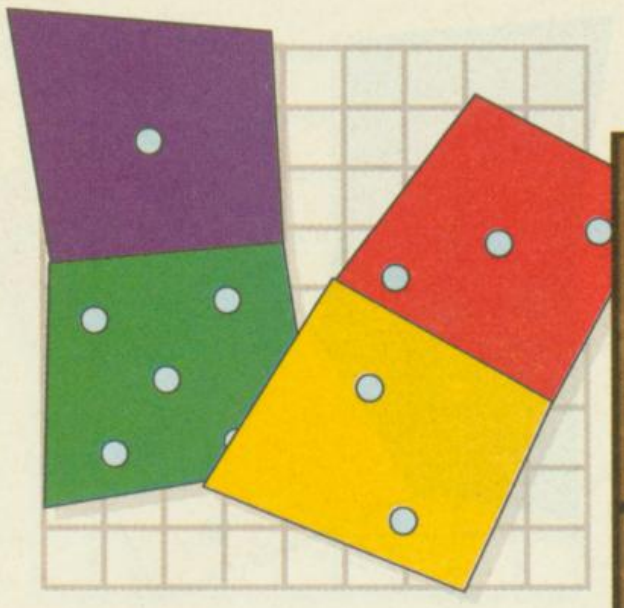
Wymagania sprzętowe: 386DX/33, 4 MB RAM, CD-ROM, SVGA (VESA), mysz.

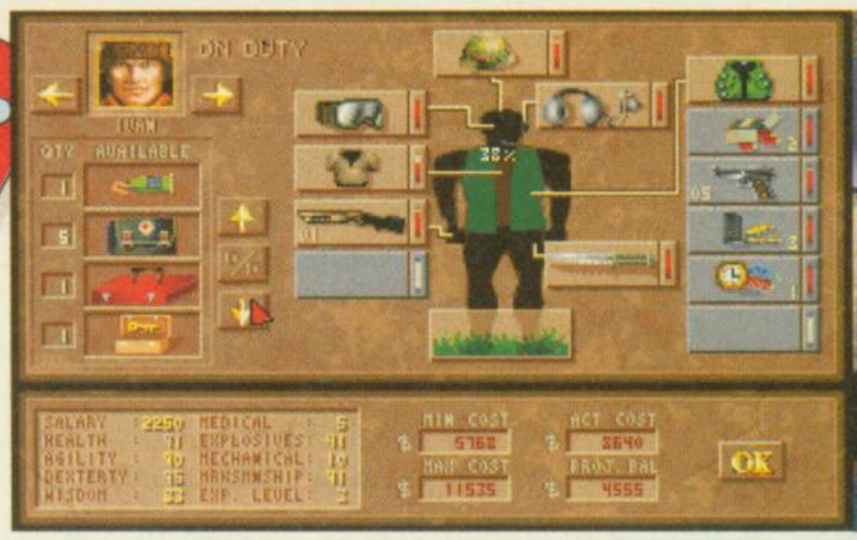
Dystrybutor: **MarkSoft,**
ul. Lipińska 2,
01-833 Warszawa,
tel. 663-93-90.
Cena: 80 zł

CIVIL WAR

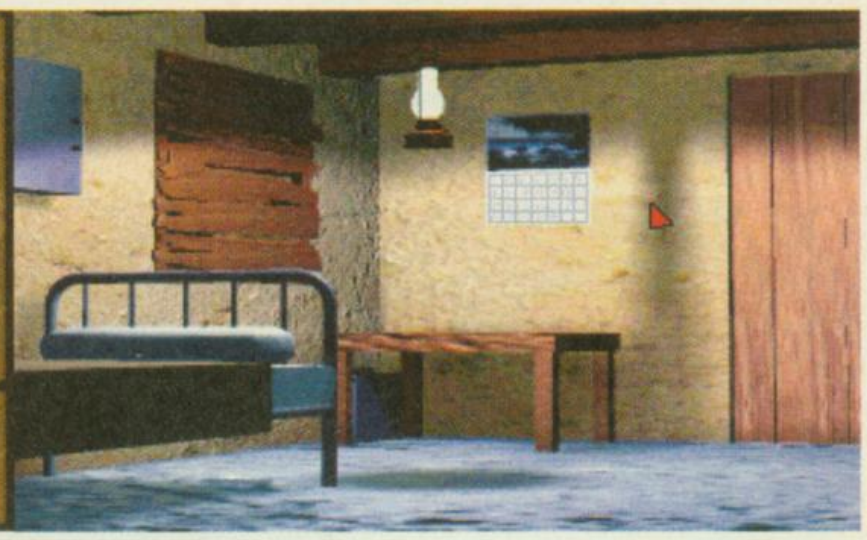
Empire Interactive 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	80%
Grywalność	55%
Pomysł	75%
Ogółem	70%





Ekran wyposażenia postaci dostępny przed rozpoczęciem dnia roboczego. Jak widać, ktoś tu pozamieniał miecze na shotguny, a tarcze na kamizelki kuloodporne...



To miejsce na relaks po pracowitym dniu. Kalendarz służy do nagrywania stanu gry — dzień po dniu.

DUNGEONS, DRAGONS... AND DOGS OF WAR!

Jagged Alliance (w wolnym tłumaczeniu „Sojusz o ostrych pazurach") — to gra interesującego typu strategia—RPG. Pierwsze zetknięcie z nią przynosi nieodparte skojarzenie z niedawnymi hitami: UFO — XCom — Terror from the Deep.

Na początek chciałem pomachać rączką do Czytelników Gamblera po mojej rocznej, spowodowanej zesłaniem do Kalifornii, nieobecności na łamach tego wspaniałego periodyku. Nikt mnie już pewnie nie pamięta, napisałem tylko kilkanaście opisów i recenzji w pierwszych siedmiu numerach i gdzie mi tam do takich magnatów pióra, jak np. szanowany powszechnie Jacek Ilczuk.

Pierwsze skojarzenie jest jak najbardziej na miejscu, w połowie gry jednak nasunęło mi się następne — Jagged Aliance to przecież prawie Lord of the Rings, tyle że umieszczony w rzeczywistości XX wieku! Grafika w oknie akcji obu gier jest prawie identyczna — widok z lotu ptaka na zabawne figurki przypominające zabawę w żołnierzyki. No i przede wszystkim elementy — jakie elementy?! — po prostu w pełni RPG. Jeśli w strategicznym, bądź co bądź, UFO RPG było jeszcze nieśmiałe, do trzech nie potrafiło zliczyć, to w J.A. rozwaliło się bezczelnie na krześle i głośno krzyczy.

Aż osiem zmieniających się cech dla każdego najemnika. Miejsce na wymianę wojennej garderoby i broni, dodatkowe miejsca, dzięki plecakom o różnej liczbie kieszeni. Można nawet wysmarować każdego najemnika farbą-kamuflażem! No i co najważniejsze, jest cała kupa rozmaitych przedmiotów, które zużywają się w skali od 0 (useless) do 100% (great condition)!

Fabuła

gry jest jak zwykle banalna (takie rozpoczęcie opisu także stało się już banalne). Gracz wciela się w menedżera — dowódcę grupy najemników na wyspie Metavira. Pracuje na zlecenie profesora Jacka Richardsa i jego córki Brendy. Rodzina Richardsów prowadzi badania nad pewnym, zmutowanym w wyniku próby nuklearnej, gatunkiem drzew (Fallow Trees). Żywica tych drzew okazuje się remedium na wszelkie choroby świata. Niestety, jeden ze współpracowników profesora, niejaki Lucas Santino, zbuntował się i założył konkurencyjny ośrodek badań na drugim końcu wyspy. Między nimi toczy się teraz walka o dostęp do jak największej liczby bezcennych (także w sensie finansowym) drzew. Wiadomo, gdzie duże pieniądze, tam ludzie przestają być grzeczni. Tak więc Santino ucieka się do argumentów, jakie nie przystoją ludziom nauki i stara się pozbyć zacnego profesora. Ten ostatni też nie jest od macochy i do gorącej dyskusji zaprasza słynną parę brytyjskich naukowców, Smitha & Wessona, uroczą doktorantkę biologii — Berettę a także skromnego, amerykańskiego adiunkta, ukrywającego się pod pseudonimem M-16.

Zapraszamy do zabijania...

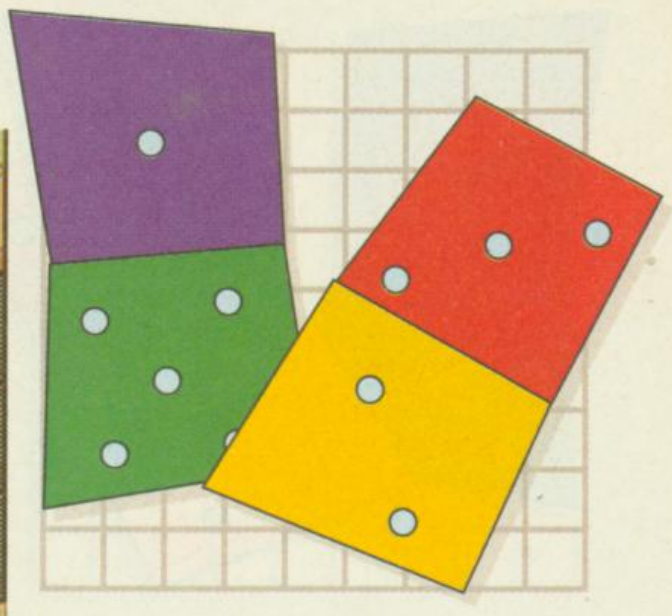
Twój cel jest już chyba jasny — wybić wszystkich ludzi przeciwnika, zająć jego sektory wyspy, a jednocześnie utrzymać równowagę finansową między dochodami (z żywicy) a wydatkami (najemnicy, zbieracze żywicy i ich ochrona).

Zaczynasz grę, gdy profesor po-



Scully: „Zostańcie tam, a ja poszukam min wokół tego domku..."

Sparky pierwsza ruszyła do boju, przykucnąwszy ostrożnie (przeczytała ten opis!) za tablicą.



siada tylko jeden z 40 sektorów, a Ty masz do dyspozycji 10 tys. USD. Za te pieniądze musisz na początku skompletować mały team „Psów Wojny" i utrzymać go tak długo, aż będzie Cię stać na lepszy lub większy.

Na mapie całej wyspy operujesz dodatkowo nie tylko swoim lotnym szwadronem śmierci, ale i wynajmowanymi za znacznie mniejsze pieniądze tubylcami, służącymi jako Służba Ochrony Pogranicza (Guards) oraz pracownicy PGR (Tappers), którzy po prostu zbierają żywicę. Niestety, gdy tylko wchodzisz na ekran akcji, strażnicy i chłopi nie znajdują się już po Twoją bezpośrednią kontrolą.

Ciekawie rozwiązano sposób upływu czasu w grze. Cały okres gry podzielony jest na dni — z wyraźną przerwą na sen, podsumowanie wyników i zapis bieżącego stanu gry.

Natomiast w ciągu dnia (od 7 rano do 6 wieczorem) obowiązują dwa systemy: czasu „rzeczywistego" (jak to się dzieje np. w symulatorach lotu) oraz tzw. action points — punktów ruchu (czyli rund, jak w UFO i całej kupie jego przodków). Ten drugi system włącza się automatycznie, jeśli Twoi najemnicy przebywają w tym samym sektorze co najemnicy należący do wroga (najczęściej dzieje się tak, gdy atakujesz obcy sektor). W wypadku trybu „real time" mamy oczywiście do dyspozycji funkcję kompresji czasu (klawisz C).

W grze nie chodzi tylko o monotonne strzelanie do wszystkiego, co się rusza — to nie Cannon Fodder w konwencji RPG. Pojawia się w niej kilka motywów fabularnych z zachowaniem ciągłości wątku. Jest to podobne do klimatów z pierwszej Dune, gdzie też zarabiasz na wojnę zbierając coś cennego, a jednocześnie na bieżąco prowadzisz akcje zaczepne przeciw wrogowi.

Rzucane co jakiś czas przez profesora zadania są rozmaite. Na początku jest to znalezienie części zwanej Micro Purifier (jest w posiadaniu jednego z wrogich najemników, w najbliższym, północnym sektorze), potem musisz jak najprędzej opanować źródło rzeki, aby zapobiec jej zatruwaniu, następnie palącą kwestią będzie zdobycie drugiej przetwórni żywicy, a w międzyczasie zostanie porwana córka profesora (jeszcze jedno podobieństwo do Dune).

Czy ta gra ma wady? Niestety, tak...

Tak wygląda, jakbym obraził się na komputer, jak to robią małe dzieci, ale naprawdę: albo Jagged Alliance oszukuje, albo w kodzie są błędy.

Po pierwsze, zdarzało się często, że przeciwnik w stanie „critical" (za kilkanaście kolejek sam umrze z ran) TRAFIAŁ z dużej odległości mojego najemnika kucającego i schowanego za drzewem, a moi najemnicy (ponad 90 markmanship, czyli celności) w tym samym czasie nie mogli go trafić przez cztery rundy z rzędu. Zresztą regułą jest, że przez zagajniki kule wroga przechodzą jak przez masło, a Twoje — grzęzną w nich.

Broń zawsze zacinała się tylko w dramatycznych chwilach — gdy jeden strzał decydował i nie było już czasu na schowanie się przed atakiem przeciwnika. Broń w dobrym stanie (ponad 80%), a zdolności mechaniczne strzelców na przyzwoitym poziomie!

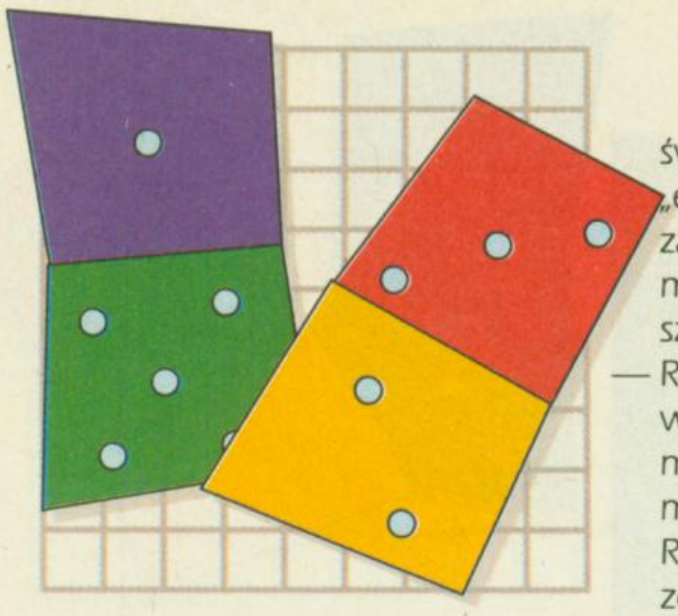
Drugą wadą (obok oszukańczych algorytmów walk) jest brak możliwości zakupu broni (co jeszcze da się zaakceptować) oraz amunicji (czego zaakceptować się nie da). Trudno uwierzyć, że jeśli można sprowadzić zawodowego mordercę w ciągu 24 godzin z końca świata, to nie można zamówić pudełka amunicji do S&W. Wprawdzie to ograniczenie nieco urozmaica grę, ale kłóci się z rzeczywistością i jeszcze bardziej komplikuje zabawę — jej poziom trudności przekracza nieco przyzwoitą przeciętną.

Należy także wspomnieć, że brakuje (obecnej w UFO) funkcji rozładowania amunicji z broni (wyobraź sobie, że masz siedemnaście pistoletów, po dwie kule w każdym i zero zapasowej amunicji).

Taktyka walki

W całej rozciągłości można zastosować moje rady z opisu UFO — Enemy Unknown, opublikowanego w dwóch częściach w nr. 6 i 7 Gamblera z 1994 r. Pokrótce wygląda to tak:

— Każdą rundę kończ schylony (prawy a potem lewy przycisk na sylwetce najemnika) i schowany za naturalnymi osłonami.
— Zostawiaj sobie trochę punktów „na zapas". Przy niespodziewanym kontakcie z przeciwnikiem komputer daje Ci szansę na szybki strzał lub ucieczkę — o ile oczywiście masz jakieś punkty.
— W kupie siła — poruszaj się



tylko oddziałami po 2–3 żołnierzy. Nigdy nie stosuj techniki (poniekąd kuszącej) typu „wylatuję—na—środek—walę—za—wszystkie—punkty—a—potem— zostaję—odsłonięty".

Teraz przedstawię

trochę luźnych rad i spostrzeżeń

— Najpierw rozejrzyj się (trzymaj prawy i nie puszczając naciśnij lewy przycisk myszy), a potem dopiero kucaj, inaczej żołnierz niepotrzebnie wstanie.
— Duża część skrzyń (w których znajdują się prezenty dla Ciebie) jest zabita gwoździami. Otwieraj je za pomocą łomu (crowbar — prawa ręka, prawy przycisk myszy). Gdy otwierający zmęczy się siłowaniem ze skrzynią, nie będzie w stanie otworzyć następnej. Zauważ, że niebieski pasek (oddech) spada wówczas bardzo nisko. Poczekaj, aż podrośnie, albo napij się wody z manierki i gdy pasek „wróci" otwieraj następną skrzynię.
— Nigdy nie zaszkodzi sprawdzić, czy teren nie jest zaminowany. Nie ma żadnej wskazówki, które miejsce jest podejrzane — to się czuje. Żołnierz wykrywający miny (wykrywacz w prawej ręce i prawy przycisk myszy na celu jego szlaku) będzie stawiał w odpowiednich miejscach niebieskie chorągiewki i wszyscy automatycznie je ominą. Staraj się zaznaczyć wszystkie miny, nawet gdy już opuszczasz sektor — pomyśl o strażnikach. Nie staraj się rozbrajać min (przez ich podnoszenie), nawet najbardziej doświadczony w dziedzinie „explosive" wpadnie najdalej za trzecim razem. Tereny zaminowane nie występują na szczęście zbyt często.
— Raz znalezioną lub otrzymaną wraz z najemnikiem broń można w ograniczony sposób modyfikować. Na przykład do Rifle 12 możesz dosztukować zgrabną rureczkę (Pipe), tworząc jeszcze potężniejszą „maszynę do zabijania". Można dokręcać znalezione tłumiki i celowniki optyczne (nie do wszystkiego!). Tworzywem „Compound 17" uszlachetnisz hełmy i kamizelki kuloodporne. Jedno z wyzwań, jakie stoją przed Tobą — domyślić się, co i jak połączyć.
— Nigdy nie zapomnij wziąć odpowiedniego zapasu amunicji. Często w ferworze walki nie ma czasu i siły na ucieczkę — albo Ty zabijesz ich, albo oni Ciebie. Bez amunicji ten drugi wariant jest bardzo prawdopodobny. Amunicji nigdy za dużo — najwyżej przyniesiesz z powrotem — a może Cię czekać gorąca wymiana ognia.
— Warto mieć w zespole bardzo dobrego lekarza i bardzo dobrego mechanika — nawet jeśli poruszają się wolno i kiepsko strzelają. Możesz ich skierować do leczenia rannych współtowarzyszy broni i naprawiania „zużytego sprzętu" w tym samym czasie, kiedy reszta szaleje po Manrovii. Zadania na dany dzień przydzielasz rano, w oknie „assignement" wywoływanym przyciskiem w lewym dolnym rogu mapy (na tym przycisku wyświetlone są wydatki na zespół). Nad charakterystyką każdego bojownika znajduje się napis ON DUTY — gotowy do walki. Klikając, możesz zmienić ten napis na DOCTOR — leczenie innych (najpierw apteczka do łapy!), PATIENT — klient będzie leczony przez doktora, REPAIR — naprawa sprzętu (tool kit w prawej, a zepsuta zabawka w lewej ręce, ewentualnie w plecaku następni kandydaci do naprawy), a także REST — odpoczynek (pobiera tylko połowę żołdu za ten dzień!) oraz FIRE — rozwiązanie umowy o pracę. Zapomniałbym o TRAIN — trening we wskazanej dyscyplinie, ale uważaj na wartość WISDOM (debila niczego nie nauczysz) oraz pamiętaj o zostawieniu broni w... brawo! W prawej ręce, oczywiście.
— Staraj się zaznaczyć, gdzie na zdobytych przez Ciebie terenach musiałeś z żalem zostawić zamknięte pomieszczenie czy budynek, bo nie miałeś klucza (to samo dotyczy zabitych gwoździami skrzynek), ponieważ w tej grze najpierw znajdujesz odpowiednie drzwi, a znacznie później — odpowiedni klucz. Pamiętaj, że takie skrytki-magazyny to Twoje główne źródło amunicji.



Losowanie wskazało na Elio i to on musiał otworzyć drzwi budynku.

Operacje dyskowe

Aż trzy niezależne poziomy zapisu stanu gry mają utrudnić moją ulubioną technikę „save-restore". A więc po pierwsze, mamy zwykłe zapisywanie i odczytywanie stanu gry dostępne TYLKO pod koniec każdego dnia. To najmniej skomplikowany, ale i niestety najmniej wygodny sposób.

W trakcie walki sytuacja jest bardziej skomplikowana. W oknie OPTIONS mamy niby QUICK SAVE/QUICK RESTORE, tak więc można do woli próbować rozbrajać miny, gdy nie ma złych ludzi dookoła. Pamiętaj jednak o dwóch zasadach — tak nagrany stan GINIE, gdy wyjdziesz z ekranu akcji, a poza tym opcja QUICK SAVE znika, gdy tylko dochodzi do prawdziwej walki z bandytami, co właśnie ma Cię zdopingować do gry „naprawdę".

Można temu zaradzić na dwa sposoby. Po pierwsze, możesz nagrać stan przed wejściem do

obcego sektora — wejdź, a gdy chcesz się „cofnąć", użyj zawsze dostępnego QUICK RESTORE. Ten sposób nie daje jednak maksimum wygody, bo zawsze może



Tak właśnie powinieneś przeczesywać teren — krótkimi odcinkami, kucając na koniec.

się zdarzyć, że stracisz w ten sposób coś, co zdobyłeś po drodze. Tu kłania się trzecia możliwość dana łaskawie przez autorów gry, a tak niecnie wykorzystana przeze mnie. Otóż w każdej chwili możesz nacisnąć ALT + X i wyjść z



gry, a komputer da Ci szansę nagrania stanu (przecież nie możesz w nieskończoność krzyczeć „już idę!", gdy Cię wołają na kolację). Przy następnym rozpoczęciu gry komputer pyta, czy chcesz kontynuować nagrany stan. UWAGA: jeśli teraz z jakiegoś powodu odpowiesz „nie" — savegame jest stracony! Jeśli tak nagrany stan po pierwszym wczytaniu znowu „skwasiłeś", po prostu zrób reset komputera.

Fragmenty solucji — tylko dla zdesperowanych

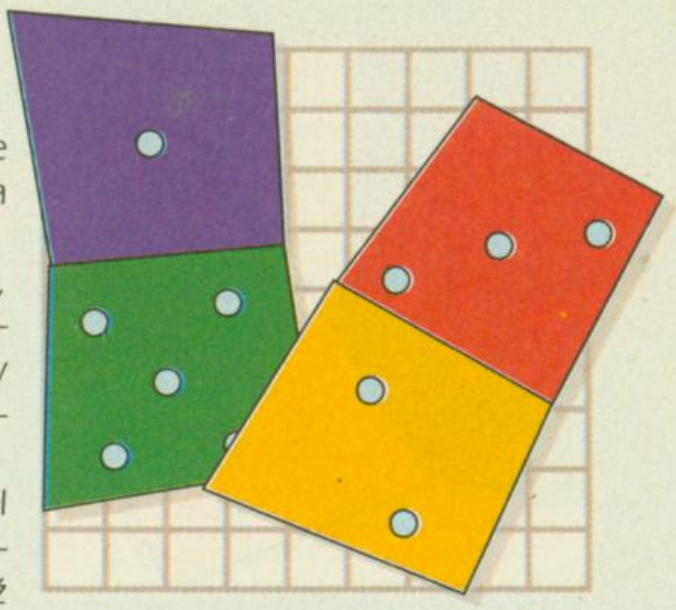
Prędzej czy później dojdziesz do sektora 37, który stoi Ci na drodze do położonego na północ sektora 26. W sektorze 26 znajduje się Twoja następna przetwórnia żywicy. Jeśli zdobyłeś już ok. 10 sektorów, wiesz do czego jest Ci ona potrzebna: profesor Richards codziennie rano skarży się, że stara fabryka nie ma wystarczających mocy przerobowych. We wspomnianym sektorze 37 jest więzienie, w którym (dostaniesz się do środka za pomocą granatu lub keylocka) odkryjesz celę zamkniętą na amen — a w niej wrogiego najemnika. Cela nie ma okien, łobuz sam nie wyjdzie — a dopóki on żyje, sektor formalnie nie został zdobyty i Twoi robotnicy nie mogą tędy przejść, aby naprawić fabryczkę w 27.



Oto rozwiązanie problemu: w sąsiednim sektorze 36, przy jednym z zabitych przez Ciebie najemników, znajdziesz klucz — zabierz go (podobnie jak wszystkie inne klucze), wybij resztę wałęsających się i idź na południowo-wschodni skraj sektora, do budynku z wazą-beczką przy wejściu. W beczce jest klucz do drzwi wejściowych, zaś zamek do jednego z pokoi otwiera się za pomocą pierwszego znalezionego klucza. W pokoju siedzi jakaś gruba ryba — odda Ci następny, trzeci już klucz, ten właśnie otwiera niesławną celę w sektorze 37. Podaję to w tak prymitywny sposób, bo wiem, jak ten moment gry potrafi zepsuć fajnie rozwijającą się zabawę. Nawiasem mówiąc, cały ten zgiełk z kluczami występuje także w Lord of the Rings, co jeszcze bardziej zbliża do siebie obie gry.

Inny problem to sektor 17, gdzie znajdują się koszary Santinowców. Musiałem zaczynać w kółko ten etap, gdyż ciągle traciłem jakiegoś dobrego żołnierza.

Oto skrócony sposób: Podziel grupę na dwa równowartościowe oddziały. Jednym wejdź ostrożnie do pierwszego z lewej domku — uważaj, w środku jest dwóch łobuzów. Część drzwi zamknięta na klucz — nie zapomnij o dwóch w holu, niewidocznych dla Ciebie z powodu perspektywy 3D. Druga grupa niech obejdzie z bliska budynek od strony północnej (Uwaga! nie zapuszczaj się za daleko między drzewa — miny!). Spotka wtedy trzech kolesi, raczej łatwych do rozwalenia, bo nadejdą z nie osłoniętego podwórza. Gdy upewniłeś się, że nikt już nie łazi luzem, a pierwszy budynek jest „clear" — wejdź (możesz całą grupą) do drugiego budynku. Jeśli nie masz odpowiednich kluczy do dwojga widocznych drzwi na południowych ścianach, to jeszcze jedne znajdziesz na zachodniej ścianie, w zagłębieniu. Nie prowadzi do nich żadna ścieżka, więc mało kto może się domyślić, że są w tym miejscu (przesuwaj kursor wzdłuż ściany, aż pojawi się napis „door"). W środku rozwal ostatnich dwóch bandytów.



Szczegóły techniczne

Opisywana wersja dotyczy CD-ROM, choć na pewno będzie też dyskietkowa. W wersji na srebrnym krążku wszystkie teksty są oczywiście mówione indywidualnymi głosami. Wierzcie mi, za te głosy gra dostała ode mnie ocenę: dźwięk 100% i ekstra 20% grywalności. To trzeba usłyszeć! Każdy z 40 najemników to indywidualność, usłyszeć możemy wszystkie zabawne (szczególnie dla Amerykanów) akcenty — hiszpański, niemiecki, brytyjski, a nawet toporne pomrukiwania jełopy z ilorazem 20 i denerwujące wrzaski podekscytowanej panienki o usposobieniu licealistki w pierwszym dniu szkoły. Natomiast niezaprzeczalnym atlasem tej menażerii jest, skądinąd świetny żołnierz, Iwan („Zabijał dla Lenina — teraz umiera dla Lincolnów" — to wyjątek z biografii). Iwan... mówi tylko i wyłącznie po rosyjsku — tak do Ciebie, jak i do swoich towarzyszy boju.

Oprawa muzyczna jest niezła. W wersji na Gravisa mamy bardzo fajne intro z robiącymi klimat wiolonczelami i fletami, potem w oknach przygotowawczych ciekawy, uspokajający spoconego z emocji gracza motyw a la Andreas Volenveider, a w czasie samej akcji — przeciętny już podkład muzyczny. Ten ostatni zresztą najlepiej wyłączyć (OPTIONS), bo inaczej słabo będzie słychać mowę najemników i strzały.

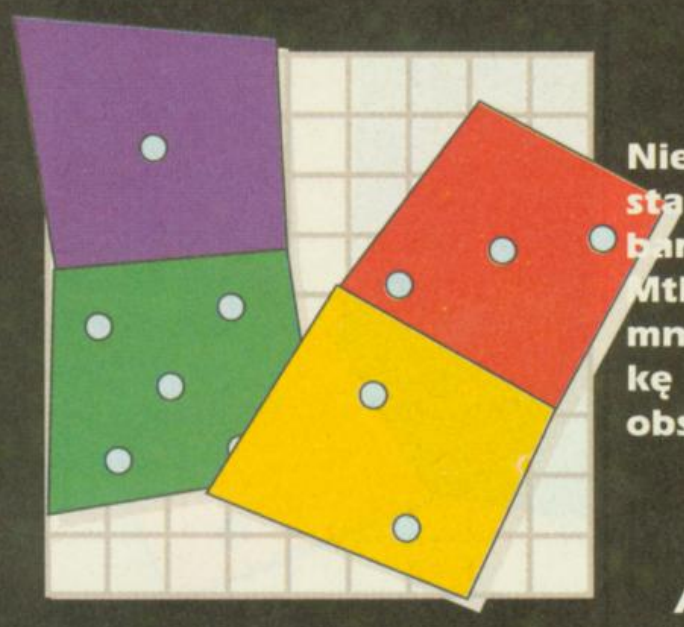
Zgadzam się z pozytywną oceną gry w numerze lipcowym PC GAMER („Editors Choice"). Podsumowując — gra Jagged Alliance, mimo widocznych wad, jest godna nabycia. Jeśli nie masz co zrobić z dwoma wolnymi tygodniami — postaraj się o jej egzemplarz.

Marcin Grabski

JAGGED ALLIANCE

Sir-Tech 1995
Strategiczna-RPG
PC, PC CD-ROM

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



PECUNIA NON OLET

Mieszanie Niccolo Machiavellego do gry kupieckiej to — lekko mówiąc — nieporozumienie. Owszem, Machiavelli interesował się także gospodarką, ale głównie zajmował się doradzaniem (niezbyt zresztą szczęśliwie) politykom. Wielki Niccolo sam o mało nie został powieszony, a rodzina Medici, której zadedykował swojego „Księcia", umieściła go na pewien czas w areszcie domowym...

Wenecja

rok 1300. Twój wujek ufundował Ci pensję wysokości 200 florenów (połowa ceny najmniejszego statku handlowego). Masz do dyspozycji skromny kapitalik rodzinny i dysponujesz mapą świata. Będziesz miał z niej pewien pożytek, ale im dalej od Wenecji, tym bardziej okazuje się niedokładna...

Gra Merchant Prince powstała w roku 1993, będąc dziełem programistów QQP. Pomysł kupiła firma MicroProse i stworzyła nową wersję — Machiavelli the Prince, wydając ją na CD. Nie będę tu opisywał starszej, gdyż jest bardzo podobna do MtP, ma jednak mniej czytelną grafikę i jest gorsza w obsłudze.

Początki

Aby wygrać nie musisz nikogo pokonać, nie musisz nawet mieć kasy. Ustalasz na początku długość gry (od 15 do 195 tur). Po upływie zadeklarowanego czasu obliczany jest wynik. Wyjątek od tej zasady stanowi automatyczny koniec gry po uzbieraniu miliona florenów.

W grze można korzystać z modemu, co jednak w naszych warunkach jest luksusem. Lepiej zaprosić do siebie kolegów i grać kolejno turami.

Jeśli ustaliłeś już partnerów, możesz wybrać mapę (rzeczywistą, losową lub — uwaga — uprzednio zapisaną), częstotliwość pojawiania się sztormów i piratów, a także długość gry. Nieprzekraczalną datą zakończenia partii jest rok 1492 — chyba wiecie dlaczego?

Eksploracja

Masz do dyspozycji co najmniej jeden statek. Jesteś w Wenecji. To piękne miasto, ale samo z siebie nie da Ci więcej niż skromny dochód z renty. Aby rozwinąć skrzydła, potrzebujesz handlu — niekoniecznie z Wenecją. Powinieneś jak najszybciej odkryć inne miasta. Jeśli grasz z życzliwie nastawionymi przyjaciółmi, możesz wykorzystać opcję posyłania im mapy. Umawiacie się, że każdy odkrywa jakąś część świata, a potem wymienia się swoimi odkryciami z innymi. W przypadku komputerowego przeciwnika nie zalecam takiego postępowania — lepiej mu nie pomagać.

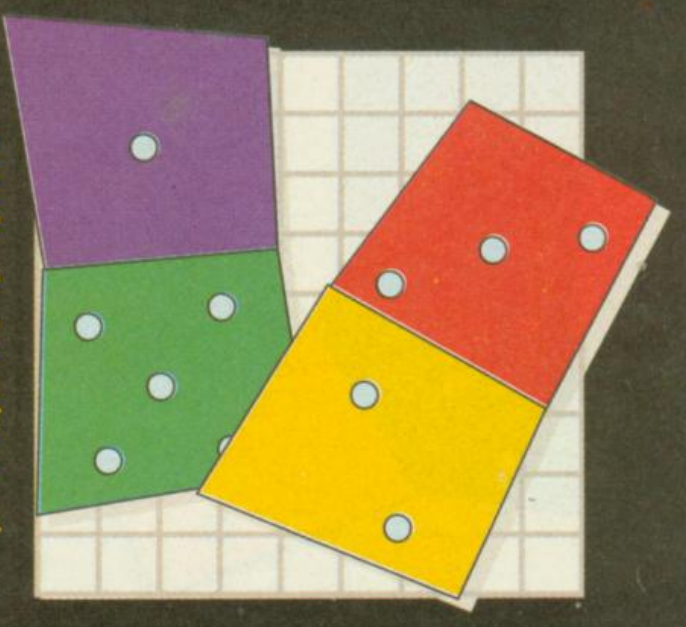
Miasta

Są ich dwa rodzaje — ciemne, o czerwonych nazwach oraz jasne, o nazwach zielonych. Pierwsze oznaczają grody, do których nikt z Wenecji nie ma dostępu, drugie stoją otworem dla wszystkich handlujących. Istnieją jeszcze dwie mutacje — miasta jasne, o czerwonych nazwach są przez Ciebie przekupione i pozwalają Ci na handel, natomiast grody z żółtymi nazwami zostały przekupione (lub zdobyte) przez innych graczy — do ich wyłącznego użytku. W pierwszej fazie gry będziesz miał pożytek jedynie z miast zielonych, gdyż Twoje zasoby gotówki nie wystarczą na łapówki.

Podstawowym zadaniem jest odkrycie miast najlepiej nadających się do handlu. Do miast ogólnie dostępnych powinieneś wpłynąć lub wjechać — jest bowiem szansa, że odkryjesz w nich cenne znalezi-



ABY HANDEL SZEDŁ... NIE LICZĄ SIĘ WARTOŚCI MORALNE, SKRUPUŁY. PAPIEŻ PRZECIWKO NAM? OTRUĆ PAPIEŻA! OBCY SENATOR W IZBIE? POWIESIĆ! KONKURENCJA ZAATAKOWAŁA NASZĄ FLOTĘ? SPALIĆ IM MAGAZYNY! HANDEL MUSI FUNKCJONOWAĆ — KTO MA PIENIĄDZE, TEN MA WŁADZĘ...



ska, które korzystnie sprzedasz. Aby Ci się to udało, musisz pierwszy odkryć miasto. Na wyższych poziomach gry nie będzie to łatwe.

W miastach możesz budować magazyny o pojemności od 8 do 32 luków. Jeśli kupiłeś towar do magazynu, a następnie załadowałeś go na statek lub karawanę — w magazynie pozostaje jego czarny zarys. Oznacza to, że komputer będzie automatycznie dokupować ten towar i umieszczać go w składzie. Takie postępowanie ma sens przy gromadzeniu zapasów dla dużych flot lub zabezpieczaniu się przed drenażem ze strony konkurencji. Jeśli nie chcesz automatycznych zakupów — wstaw do magazynu puste skrzynie.

Szlaki handlowe

Aby stworzyć szlak handlowy, który jest źródłem Twoich dochodów, musisz znać co najmniej dwa miasta. Oczywiście, powinny one być odpowiednie. Recepta jest prosta — musisz sprawdzić, czy:

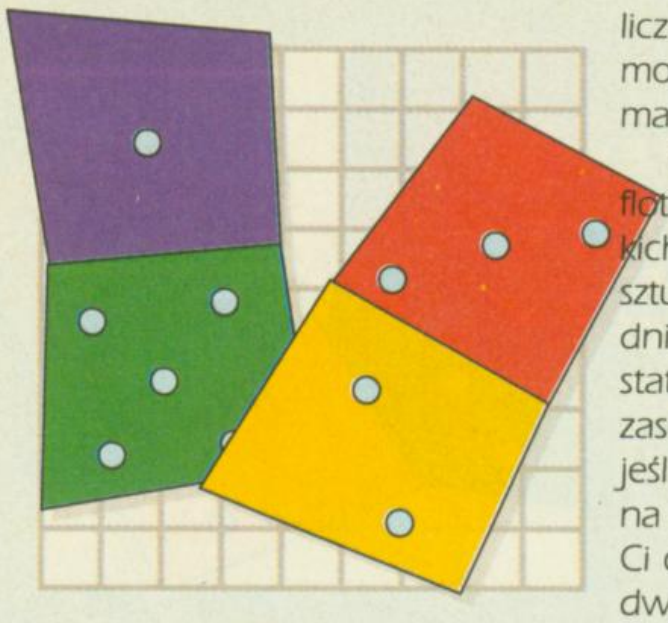
1. Różnice cen w obu miastach są dla Ciebie satysfakcjonujące.
2. Oba miasta uzupełniają się (tzn. jedno ma towary, które można zawieźć do drugiego i na odwrót).
3. Mają tyle towarów, że ich transport jest opłacalny.
4. Mają odpowiednio duże zapotrzebowanie na towary, które chcesz im sprzedać (i zdążą je skonsumować przed następną dostawą).

Każde miasto posiada kompletny spis towarów. Towar opisany jest ikonką, po której następuje dwukropek oraz większa liczba takich samych ikonek, nakładających się na siebie. Jeśli ikonki są ciemne — miasto nie ma danego towaru, jeśli kolorowe — towar jest na składzie. Są miasta, które mają swoją charakterystyczną produkcję — opis najważniejszych znajdziesz w ramce.

Klasycznym przykładem szlaku handlowego jest trasa Wenecja — Nowogród. Wenecja ma szkło, Nowogród zawsze tanie skóry. Odwrotnie — szkło jest cenione w Nowogrodzie, futra w Wenecji. Nie zawsze jest to prawda, ale regułą jest, że im dalej leżą miasta, tym większe mają różnice w cenach.

Szlak tworzysz, klikając na przycisk z okrągłą czerwoną strzałką kiedy aktywna jest jednostka (lub grupa jednostek), którą chcesz wykorzystać. W oknie tworzenia szlaku wskazujesz miasto początkowe. Jego nazwa pojawi się na pierwszej pozycji. Teraz przeciągasz z lewego menu towary, które chcesz tu kupić. Możesz uaktywnić dwie opcje po prawej. WAIT każe Twojej jednostce czekać, póki wszystkie luki nie zostaną zapełnione. STORE każe jej pozostawić towar w magazynach, nie sprzedawać go. Ta opcja może być użyteczna do przeładunku towarów. Powtarzasz te czynności dla następnych miast. Aby Twoje oddziały automatycznie chodziły po szlaku powinieneś uważać, by pierwsze miasto nie pokrywało się z ostatnim. Przy prostym szlaku łączącym dwa miasta możesz po prostu powtórzyć go dwa razy. Teraz pozostaje Ci jeszcze wydanie polecenia Copy All (jeśli masz więcej jednostek i chcesz, aby inne powtarzały te same czynności) i ustalenie sposobu podróżowania: zielony — okrężny lecz najbezpieczniejszy, żółty — pośredni oraz czerwony — szybki i ryzykowny (statki przecinają morze po najkrótszych liniach, narażając się na sztormy). Jeśli chcesz stworzyć bardziej finezyjny szlak i wydać oddzielne dyspozycje dla poszczególnych jednostek —





musisz każdej z nich zaprogramować kupowanie i sprzedawanie towarów w obrębie trasy szlaku. Uwaga — towar, który był wymieniony w rozkazie dla jakiegoś punktu szlaku, a nie jest powtórzony w rozkazie dla następnego, zostanie tam sprzedany.

Możesz na swoich statkach przewozić straż, która czyni je mniej wrażliwymi na ataki piratów. Straż reprezentują tarczki z czerwonymi krzyżami.

Typy jednostek handlowych

W grze występuje sześć typów jednostek kupieckich. Karawana (osły lub wielbłądy) ma 8 punktów ruchu i zabiera 8 towarów. Osły są szybsze w górach, wielbłądy na pustyni. Jeśli na ich drodze znajdzie się duża rzeka, nie mogą jej przekroczyć, muszą ją obejść. Przez morze na pewno nie przejdą — tam króluje flota. Składa się ona z galeonów i kog. Galeony są bardzo szybkie (15 punktów ruchu), ale mniej pojemne. Kogi są powolne (8 pkt.), ale ładowne. Najlepiej korzystać z galeonów — jeśli ich ładowność jest za mała, po prostu zwiększ ich liczbę. Każda grupa handlowa może liczyć do 15 jednostek — masz dość miejsca.

Osobiście preferuję trzy typy flot. Wszystkie składają się z ciężkich galeonów, po 2, 4 lub 5 sztuk (łączna pojemność odpowiednio 8, 16 i 20 luków). Liczba statków w eskadrze zależy od zasobów towarów w miastach — jeśli np. wymieniasz 7 diamentów na 5 sztab złota — nie potrzeba Ci czterech galeonów, wystarczą dwa. Uprzednio wspomniany szlak Nowogród — Wenecja obsługiwały zwykle cztery floty, liczące po cztery statki.

Istotną rzeczą jest takie zaplanowanie szlaków, aby floty przychodziły w miarę regularnie i na tyle rzadko, aby dane miasto mogło wyprodukować dość towarów na handel (roczna produkcja miasta jest niekoniecznie równa zapasom towarów na składzie).

Nieszczęścia

Komputer funduje Ci kilka rodzajów plag i nieszczęść. Najprostszym jest gniew natury — a więc sztorm (na morzu), burza piaskowa (na pustyni) oraz lawina kamienna (w górach). W efekcie możesz stracić część swoich oddziałów. W najlepszym wypadku nic nie stracisz, w najgorszym — skasuje Ci wszystko. Uwaga — zdarzenie takie odnosi się tylko do jednej z grup kupieckich na danym polu. Może też przytrafić się oddziałowi więcej niż raz w czasie jednej tury.

Innym nieszczęściem jest zaraza (Plague). Pojawia się ona średnio co 30 lat i uderza w kolejne miasta, rozprzestrzeniając się od jednego do drugiego. Jeśli Twój



oddział będzie walczył, lub handlował, z miastem ograniętym zarazą — część jego ludzi może umrzeć (w skrajnych wypadkach — nikt lub wszyscy). Ceny w mieście dotkniętym zarazą są jednak wysokie. Utrzymują się na takim poziomie zaraz po ustąpieniu epidemii (która trwa około trzech tur), po czym dość szybko wracają do poprzedniego stanu. Wynika z tego, że dobrym pomysłem jest zatrzymanie swojej floty płynącej z towarami do tego miasta i poczekanie na koniec choroby. Trzeba to jednak sprawdzać ręcznie, bo komputer informuje tylko o zarażaniu miast, nie zaś o zakończeniu plagi.

Kolejną atrakcją są piraci i obce armie. Atakują miasta i statki. Jeśli zdobędą miasto — tracisz dostęp do niego, a wszystkie składy towarowe (Twoje i konkurentów) są palone. Jeśli rozbiją obronę Wenecji — doża zostaje zabity, a część banków splądrowana (co ucina Ci sporą część uciułanego grosza). Piraci chętnie atakują floty kupieckie — jeśli ich atak powiedzie się, część Twoich statków przepada, oni zaś rosną w siłę.

Ostatnim zagrożeniem jest Reformacja — jeśli polityka Kościoła przestanie się ludziom podobać, może nastapić bunt. Reformacja odcina Ci dostęp do sporej liczby miast oraz powoduje powstanie protestanckiej armii, która niszczy wszystko, co weneckie.

Użyteczne opcje

Do podglądania różnic cen stosuje się opcję Commodities. Podaje ona informacje o cenach oraz ilości danego towaru (dostępnej lub brakującej) w różnych miastach. Spis miast i wiadomości o ich zasobach znajdują się w opcji City Report oraz w wene-





kim bazarze. Aby mieć kontrolę nad swoimi szlakami handlowymi wywołuj opcję Trade Groups, a nad zaciągniętymi wojskami — Mecenaries.

Zakup nowych jednostek

Oddziały kupisz w menu Wenecji (klikając na statek). Musisz podać ich liczbę i typ oraz miejsce dokonania zakupu. Może to być tylko miasto, do którego masz dostęp (i bez plagi). Kupione jednostki staną się aktywne w następnej turze. Uwaga — jednostki tego samego typu (morskie lub lądowe), kupione jednorazowo w danym mieście, są standardowo łączone w grupę. Aby je rozdzielić, lub łączyć z innymi grupami, użyj przycisku Group.

Pora na politykę...

Jeśli handel przynosi Ci stabilne i duże dochody, możesz zabawić się w politykę. To kosztowne zajęcie, wymagające cierpliwości. Nie warto w początkowej fazie gry

Najważniejsze miasta świata

Oto spis miast i ich towarów, posiadających największe znaczenie handlowe w grze.

Antioch — czarki
Calcuta — cynamon
Katsina — diamenty, kość słoniowa
London — wełna, srebro, żelazo
Molluca — gałka, cynamon
Nagasaki — perły
Novgorod — futra
Singapoore — goździki
Soffala — kość słoniowa, złoto
Temala — diamenty
Venice — szkło
Xi'an — jedwab







swojego papieża dwa razy z rzędu.

Kardynałowie to ludzie starsi, przeto dość często umierają. Jeśli chcesz trzymać rękę na pulsie — musisz często zaglądać do bazyliki Św. Marka i uzupełniać stan posiadania.

tracić na nie pieniędzy, kiedy bardziej się przydadzą przy tworzeniu nowych szlaków handlowych.

Kościół

Jako Wenecjanin jesteś katolikiem i w swojej rodzinie masz wielu sympatycznych księży. Czemu nie kupić im kardynalskich kapeluszy? To kosztuje, ale też daje niewielkie pieniądze (jedną dziesiątą aktualnej ceny godności kardynała) oraz prawo głosowania na konklawe. Jeśli masz wielu kardynałów (lub też poparcie innych), możesz wybrać swojego człowieka na papieża. Nie daje to wielkich korzyści — organizowanie krucjaty to zabawa raczej filantropijna. Jedyna ważna zaleta urzędu papieskiego — to możliwość ekskomunikowania miast. Takie miasto jest łatwiejsze do zdobycia oraz ma wyższe ceny. Komputerowi gracze, jeśli wybiorą swojego papieża, lubią tak podrasowywać swój handel z innymi miastami (wyklinając je regularnie). Nie można wybrać

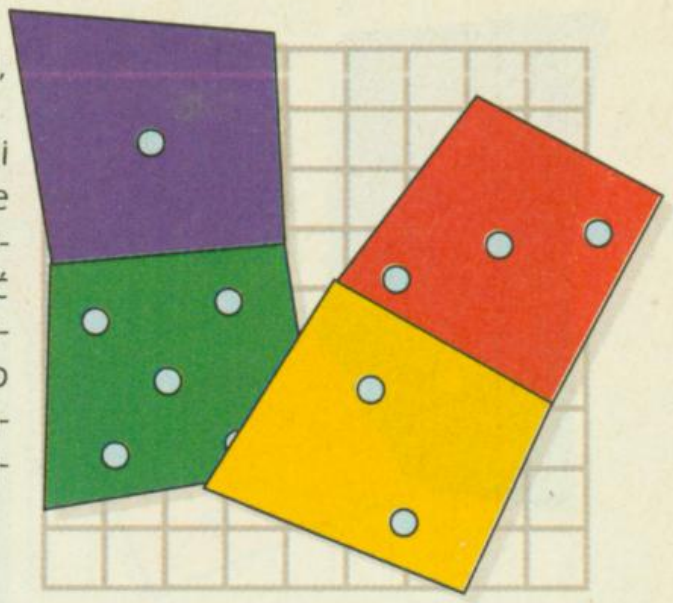
Senat

W Senacie weneckim liczy się pierwszych dziesięciu senatorów. To oni wybierają dożę. Senatorów należy przekupić. Nie ma sensu ustalać dla nich pensji, chyba że przeciwnicy ostro ich podkupują. Każdy senator ma określoną lojalność wobec swojej frakcji. Im pasek lojalności krótszy, tym łatwiej go skaptujesz. Czasem możesz się naciąć — senator bierze forsę i śmieje się. Możesz próbować do skutku (lub wyczerpania kasy). W każdym razie, nawet nieudana próba przekupstwa może podkopać jego lojalność. Możesz pozyskać do dwóch senatorów w każdej turze.

Jeśli stanowisko Council Head ma strona Ci nieprzyjazna — spodziewaj się oskarżania Twoich senatorów o nadużycia i wieszania ich. Na szczęście, można tak załatwić tylko jednego na turę — Ty zaś kupisz dwóch.

Co 10 lat przeprowadzane są wybory doży. Jeśli wygrasz — natychmiast przekaż wszystkie urzędy (zarządzanie wojskiem, flotą wojenną oraz budowę dróg) partii neutralnej (o ile Twoi konkurenci nie mają żadnych senatorów — inaczej MUSISZ im coś dać). Sobie przekaż Council Head. Możesz teraz sprawdzać uczciwość cudzych senatorów i wieszać ich. To prosty sposób taniego pozbywania się konkurencji — na miejsce cudzych wchodzą senatorowie partii neutralnej, których łatwiej kupisz.

Jeśli dożą został ktoś inny i przekazał Ci administrowanie wojskiem, flotą lub budownictwem — pamiętaj, aby wydawać większą część przekazanej Ci dotacji na utrzymanie armii lub wytyczanie dróg. Jeśli o tym zapomnisz — spadnie Twoja popularność.



Popularność

Popularność możesz budować na dwa sposoby: finansując różne akcje (budowa rodzinnego pałacu, wspieranie malarstwa lub rzeźby, dotowanie kościołów czy urządzanie festynów) lub zdobywając i otwierając dla Wenecji obce miasta. Jeśli Twoja popularność sięga 95% — nie musisz nic robić, bo więcej nie zyskasz.

Długie ręce

W grze można zlecać wykonanie „zadań specjalnych". Jeśli nie odpowiada Ci papież czy kardynał wrogiej frakcji weneckiej — możesz ich otruć. Dożę lub cudzego senatora można zasztyletować. Konkurencyjne wille i składy towarowe — spalić. Wreszcie, można rozsiać nieprzychylne plotki na temat innych weneckich familii. Wszystko to wymaga opłacenia odpowiedniego agenta. Czasem nie jest on w stanie wykonać zadania. Gorzej, jeśli mu się uda i złapią go — możesz stracić nawet kilkadziesiąt procent popularności!

Wojaczka

Jako kupiec nie znasz się na wojnie. Możesz jednak wynajmować kondotierów, którzy dysponują wojskami. Jest 8 typów oddziałów, o różnej sile i kosztach utrzymania. Ciebie interesuje tylko ich wykorzystanie — ataki na obce miasta, armie lub na piratów. Można też niszczyć siły konkurentów, ale to czasem bardzo źle wpływa na Twoją popularność w Wenecji.

Ponieważ każde obce miasto daje się przekupić (jest to tylko kwestia pieniędzy), wynajmowanie armii i zabawa nią może być uznane za kosztowne hobby.

Ocena końcowa

Machiavelli jest grą bardzo ładnie wykonaną: efekty dźwiękowe i muzyka są na bardzo dobrym poziomie, co w połączeniu z piękną i klarowną grafiką sprawia, że granie jest przyjemnością. Nie da się jednak ukryć, że życie kupca jest daleko mniej ciekawe od przygód Donkiszota. Śledzenie transportów, kontrolowanie ruchów cen, tworzenie lub modyfikowanie szlaków handlowych, uzupełnianie strat powstałych w wyniku zarazy, nieprzyjacielskiego ataku czy wypadków... W międzyczasie zabawa w wojnę lub politykę. Nie budujesz nowych miast, nie niszczysz starych. Ale taki jest zawód kupieckiego księcia, a nie króla.

Pod tym względem gra Cię nie zawiedzie.

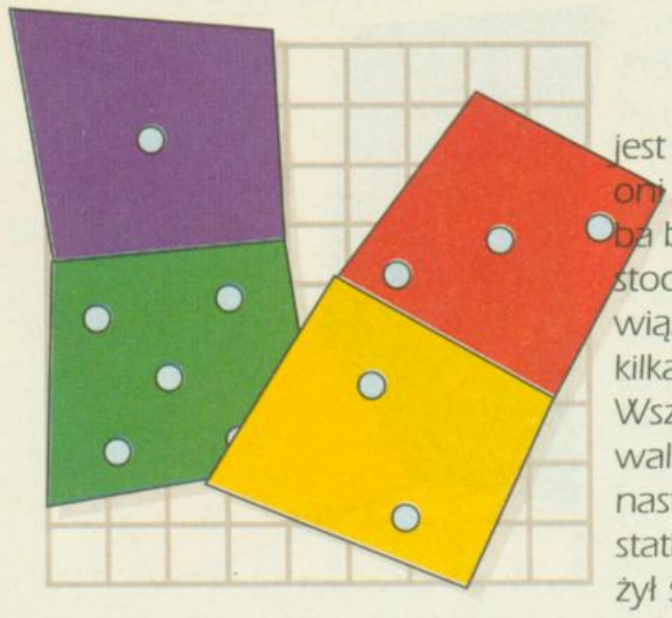
Maciej Warzecha

Wymagania: 386, 4 MB RAM, VESA SVGA, 10 MB HDD, mysz.

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

MACHIAVELLI THE PRINCE
MicroProse 1995
Ekonomiczno-strateg.
PC CD-ROM

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



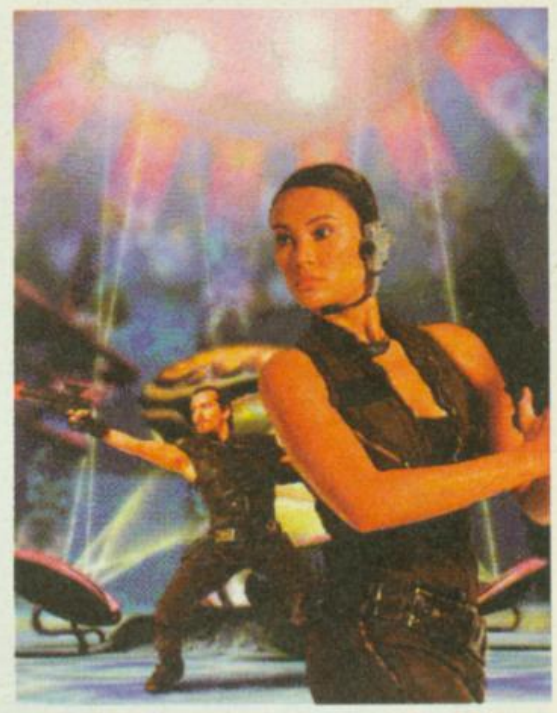
DAEDALUS ENCO

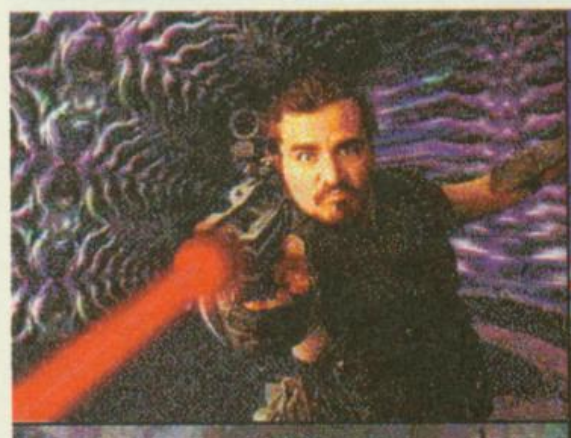
Zakończyła się właśnie wielka wojna intergalaktyczna. Mamy szczęśliwie rok 2135. Przestrzeń kosmiczna i uszkodzony statek ziemskiej floty. Właśnie się budzisz i widzisz swych przyjaciół, Zacka i Ariel (w tej roli Tia Carrere znana m.in. z „Prawdziwych kłamstw", partnerowała tam Arnoldowi Schwarzeneggerowi i Jamie Lee Curtis. Boska Tia wystąpiła też w drugiej części „Świata Wayne'a").

Oni ocaleli. Niestety, nie do końca da się to powiedzieć o Tobie. Przetrwał Twój mózg, ale ciało uległo zniszczeniu. Teraz, podłączony do dziwnego mechaniczno-elektronicznego urządzenia, będziesz się starał pomóc przyjaciołom w ich trudnej misji. Bowiem w kosmosie spotykacie statek Obcych. I oczywiście należy go zbadać.

Sonda, którą sterujesz, zastępuje Ci oczy, uszy i ręce. Umożliwia dokonywanie analiz, diagnozowanie, a nawet walkę. Twoim naczelnym zadaniem jest ochrona Zacka i Ariel — jeśli oni umrą, gra się zakończy. Trzeba będzie zwiedzić statek Obcych, stoczyć walki z napastnikami, rozwiązać logiczne zagadki, zebrać kilka potrzebnych przedmiotów. Wszystko po to, aby w finałowej walce zabić królową Obcych, a następnie szczęśliwie pokierować statkiem i nie dopuścić, aby zbliżył się do Słońca i spłonął w jego ogniu. Daedalus Encounter to właściwie nie gra komputerowa, a fabularny film science—fiction — w przebieg akcji gracz może, do pewnego stopnia, ingerować. Ingerencje te polegają zwykle na ścisłym wypełnianiu próśb oraz poleceń Zacka i Ariel. Tam trzeba otworzyć drzwi, tu włączyć oświetlenie, wykonać analizy, wysłać kosmiczną sondę. Będą również logiczne zagadki (w tabelce podaję, jak poradzić sobie z nimi bez wytężania mózgownicy), ale spotkamy także elementy zręcznościowe, np. w scenie walki z Obcymi, gdzie tylko sprytne manewrowanie myszką pomoże w ocaleniu załogi. Należy tu zwrócić uwagę, że gra bardzo przypomina produkcję Critical Path, wydaną jakiś czas temu — choć oczywiście Daedalus został zrobiony ze znacznie większym rozmachem.

Daedalus Encounter to gra z olśniewającą grafiką (ale w końcu właśnie tego można się spodziewać po wysokobudżetowym fabularnym filmie SF) i kapitalnymi efektami dźwiękowymi.











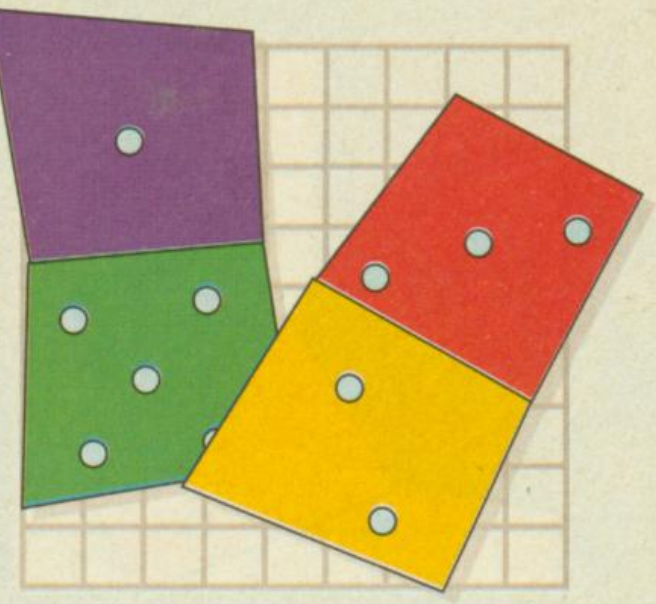
Atmosfera czasem do złudzenia przypomina tę, którą znamy z filmu „Obcy — ósmy pasażer Nostromo". Niestety, aby w pełni zdać sobie sprawę z walorów Daedalusa trzeba znać język angielski (i to lepiej niż przeciętnie), bowiem tylko wtedy możemy śledzić dialogi, które pokazują nam co robić, a także tworzą atmosferę gry. Zabawa naprawdę mija się z celem, kiedy nie jesteśmy w stanie zrozumieć nic z tego, co mówią bohaterowie. A dialogi nie są równocześnie wyświetlane na ekranie (i w sumie dobrze, gdyż psułoby to tylko atmosferę).

Kto szuka mocnych wrażeń i szybkiej akcji powinien raczej przejść do grania w Doom lub Mortal Kombat. Daedalus Encounter toczy się w tempie absolutnie umiarkowanym. Czekają nas długie minuty, w których nie będziemy mieli nic do roboty poza śledzeniem poczynań Zacka i Ariel. Ale w końcu mamy do czynienia nie z grą komputerową (w stan-

Jak ominąć logiczne zagadki

Shift+Alt+A — Artemis Circuit Puzzle.
Shift+Alt+Y — Overlapping Hexagon Puzzle.
Shift+Alt+S — Sun Puzzle.
Shift+Alt+P — Probe Relay Puzzle.
Shift+Alt+B — Rhytm Puzzle.
Shift+Alt+I — Orbits Puzzle.
Shift+Alt+O — Rotating Shapes Puzzle.
Shift+Alt+G — Light Reflection Puzzle.
Shift+Alt+R — Rubik Hexagon Puzzle.
Shift+Alt+N — Navigational Puzzle.





PS Pełne rozwiązanie opublikujemy za miesiąc.



dardowym rozumieniu tego słowa), a z filmem interaktywnym. Zastanowić się wypada, czy w ogóle odpowiada nam ten typ rozrywki. Spokojne śledzenie wydarzeń zachodzących bez naszego udziału i ingerencja w tok gry tylko od czasu do czasu. Zresztą powstawanie filmów interaktywnych budzi już teraz kontrowersje. Niektórzy twierdzą, iż za cenę gry w rodzaju Daedalusa wolą kupić sobie pięć czy sześć oryginalnych kaset wideo. I taki punkt widzenia również należy zrozumieć.

Zalety Daedalus Encounter, prócz rewelacyjnych grafiki (film możemy oglądać w oknie zajmującym część ekranu lub na całym ekranie) i dźwięku — to jasny i prosty interfejs użytkownika, bardzo wyraźnie i ładną angielszczyzną podawane dialogi (gdyby mówili slangiem, to dopiero byłby koszmar!) oraz nielinearna fabuła. Nielinearna, czyli umożliwiająca pójście kilkoma „ścieżkami" scenariusza w zależności od naszych poczynań. Jednak do grania w Daedalusa zarówno zachęcam, jak i przed tym przestrzegam. Z tą grą jest jak z piwem Guinnessa. Tylko dla koneserów i nie każdemu musi smakować.

Parę słów o wymaganiach technicznych. Na komputerze 486 DX2 66 gra niestety nie chodzi płynnie. Film wyraźnie się rwie (czyli obserwujemy przeskoki). Na DX4 100 możemy się już delektować animacjami zupełnie jak w kinie. Podejrzewam, iż na Pentium musi być jeszcze lepiej [Jak na to wpadłeś, Watsonie? — Alx-Holmes]. Do uruchomienia Daedalusa potrzebne jest Windows i co najmniej 8 MB pamięci RAM. Warto uruchomić też pełną instalację, poświęcając 25 MB na twardzielu (minimum to 4 MB). I oczywiście wymagana jest stacja dysków kompaktowych o podwójnej prędkości.

Jacek Piekara (koneser)

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

Grę do testów dostarczyła
firma **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.



UNTER

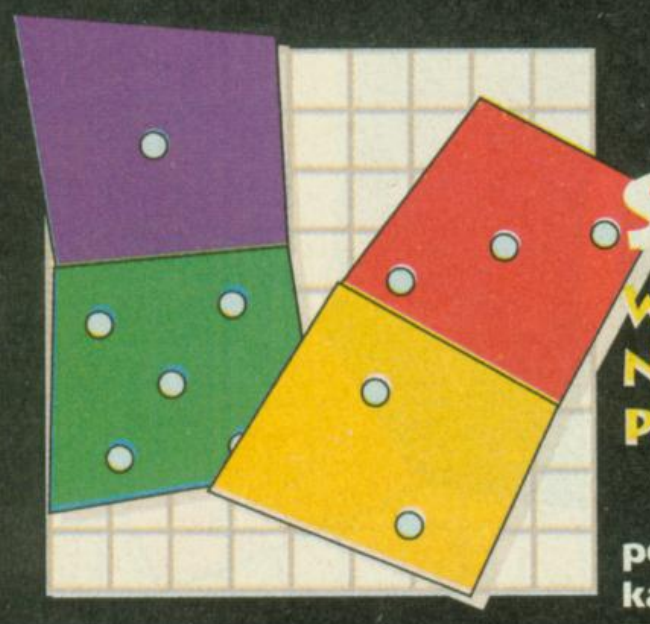
CO ZA CZASY! JESZCZE PARĘ LAT TEMU KTO BY POMYŚLAŁ, ŻE DZISIAJ NA EKRANIE NASZEGO PC BĘDZIEMY OGLĄDAĆ FABULARNY FILM SCIENCE—FICTION? I W DODATKU AKTYWNIE BRAĆ UDZIAŁ W TOCZĄCYCH SIĘ WYDARZENIACH!

DAEDALUS ENCOUNTER
Virgin/Mechadeus 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

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









STAR TREK — THE NEXT GE

WSZECHŚWIAT — OSTATECZNA GRANICA. OTO PODRÓŻE STATKU ENTERPRISE...





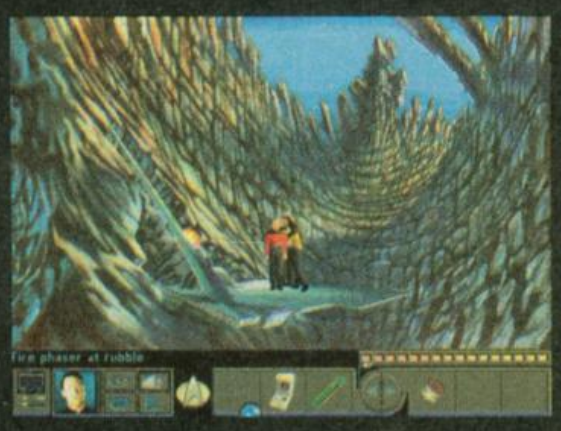
Po raz kolejny wracam do tematu najlepszej przygodówki, jaką mi dane było podziwiać, a w każdym razie — najlepiej zrobionej. Mam na myśli oczywiście grę Star Trek — The Next Generation: A Final Unity firmy Spectrum Holobyte. W poprzednim numerze mogliście przeczytać jej recenzję i poznać przyczynę mych ochów i achów. Teraz kolej na porządny opis. Znajdziecie w nim porady, które pozwolą Wam swobodnie poruszać się po programie, a przy pewnej dozie szczęścia szybko, z pełną satysfakcją i bez żadnych frustracji ukończyć go.

Wstęp

Programiści z Holobyte od razu rzucają nas na głęboką wodę, to znaczy w wir walki i konfliktową sytuację. U.S.S. Enterprise podczas rutynowego patrolu w Strefie Neutralnej odbiera sygnały SOS. Przybywając na miejsce zauważasz mały statek zwiadowczy, należący do Garidian, pędzący w Twoją stronę pełnym ciągiem. Mimo że wysiadły mu silniki i zaczął dryfować, z rozpędu zdążył jednak wejść w Strefę Neutralną. Pasażerowie wraku, zauważywszy Cię, proszą o azyl polityczny. Zaraz za rozbitkami pojawia się statek wojenny Garidian. Jego kapitan ostrzega Cię przed próbą jakiejkolwiek interwencji i najspokojniej w świecie zaczyna wciągać uciekinierów promieniem holowniczym, naruszając prawa Strefy Neutralnej, w obronie których stoisz właśnie Ty...

W tym momencie

intro się urywa i wchodzisz do akcji, rozpoczynając grę składającą się praktycznie z dwóch części, zależących od miejsca, w którym się znajdujesz. Pierwsza z nich dzieje się na U.S.S. Enterprise. Wcielasz się tu oczywiście w kapitana Jean Luc Picarda i dowodzisz całą „łajbą". Możesz się spodziewać elementów interaktywnych ze sporą dawką symulacji i strategii. Aby się swobodnie poruszać, musisz znać swoje kompetencje oraz możliwości statku i jego podzespołów. Część druga, to wyprawy grupy rozpoznawczej (Team Away Missions). Ekipa [illegible]częściej trafia na rozmaite planety lub instalacje kosmiczne. Te sekwencje — to już czysta przygodówka z elementami logicznymi.







U.S.S. Enterprise

Głównym pomieszczeniem jest mostek kapitański (Bridge). Prócz Picarda, czyli Ciebie, znajdują się na nim także Data, Troi, Worf i Twój pierwszy oficer, Riker. Podczas misji możesz się z nimi konsultować — nierzadko naprowadzą Cię na właściwy ślad. Wskazując odpowiednie punkty pomieszczenia, możesz bezpośrednio stąd dostać się do komputera, ekranu taktycznego (Tactical) i nawigacyjnego (Astrorogation). Z gośćmi na statku rozmawiasz w pokoju konferencyjnym, a windą dojeżdżasz do transportera, maszynowni (Engineering) i holodecku. Wskazując na odznakę Federacji na mundurze Picarda połączysz się z dowództwem floty lub kimś, utrzymującym kontakt z Twoim statkiem.

Ekran nawigacyjny

Pierwszą rzeczą, jaką należy poznać, aby bezproblemowo kierować statkiem, jest system nawigacyjny obowiązujący w grze. Otóż poruszamy się w jednostce przestrzeni kosmicznej, zwanej blokiem nawigacyjnym Kridnara. Podzielony jest na 512 sektorów. Sektor docelowy wskazujemy na trójwymiarowej mapie za pomocą myszy lub określamy trzema koordynatami, z których każda przybiera wartości od zera do siedmiu. Pojedynczy sektor dzieli się na 8000 stref gwiezdnych (Star Zones), określanych koordynatami 1—20. Gdy przełączysz widok na strefy gwiezdne, ukaże Ci się ta — aktualnie zaznaczona w bloku nawigacyjnym. W obrazie stref możesz niekiedy zauważyć różne ciała niebieskie, jak karły, kwazary czy czarne dziury.







NERATION: A FINAL UNITY

Często także będziesz mógł ujrzeć systemy gwiezdne (Star Systems). Gdy zaznaczysz jeden z nich, możesz obejrzeć go z bliska. On także podzielony jest na 8000 stref, jednak nie będziesz musiał bawić się ich koordynatami (choć takowe istnieją), gdyż zamiast trójwymiarowej mapy zobaczysz płaski rysunek wszystkich obiektów znajdujących się w danej strefie gwiezdnej. Obiekt docelowy wybierasz, wskazując go.

Po prawej stronie okna z widokiem trójwymiarowej mapy jest następne. W nim możesz nałożyć na mapę odpowiednie filtry, przeglądać informacje o wskazanej jednostce przestrzeni lub ciele niebieskim. Tu także włączysz odpowiednie silniki: pulsarowy do podróży w systemie gwiezdnym i warpowy na większe odległości. Rzadko będziesz musiał ustawiać kurs ręcznie, w większości przypadków będzie on dostępny w dolnym oknie na mostku, zaraz po przeprowadzeniu rozmowy o podróży do jakiegoś celu. Wskazujesz wtedy tylko nazwę celu i jedyne co Ci pozostaje to włączenie odpowiednich silników.

Ekran taktyczny

Komputer sam Cię tu umieszcza, gdy w pobliżu znajdują się jacyś wrogowie. Gospodarzem tego miejsca jest porucznik Worf i on prowadzi walkę, dopóki nie zwolnisz go z tego obowiązku. W walce z pojedynczym przeciwnikiem radzi sobie całkiem dobrze — jednak, gdy natrętów jest więcej, trzeba mu pomóc. Robisz to aktywizując zapisane w komputerze taktyki strategii ataku i obrony.

Ja posługiwałem się tylko dwiema z nich, moim zdaniem najskuteczniejszymi i stosowałem je wymiennie w zależności od ich efektów w danych warunkach. Taktyka Stalk & Release polega na zbliżaniu się do wroga i oddawaniu do niego salwy wszystkimi gotowymi działami, a następnie oddalaniu się od niego w celu naładowania. Natomiast High Pursuit to siedzenie wrogowi na ogonie i nękanie go bronią, gdy tylko jest to możliwe. Reszta Twoich zadań to: przyglądanie się widokom walki w lewym górnym oknie i spoglądanie na sensory pokazujące uszkodzenia wroga. Swoje też warto sprawdzać, by wiedzieć, kiedy pora zmienić strategię.

Maszynownia

Tutaj sterujesz przydziałem mocy do odpowiednich systemów U.S.S. Enterprise. Do ich obsługi oddelegowany jest La Forge. Spełnia on swą rolę dobrze i raczej nie należy wchodzić w jego kompetencje. Można jednak zabrać moc paru nieużytecznym systemom i rzucić ją na silnik, co pozwoli minimalnie zwiększyć prędkość.

Komputer

Komputer pokładowy przechowuje wiele informacji, które są uaktualniane podczas przebiegu misji. Najważniejsze są wiadomości o dokonanych analizach. Czasem WARTO także zerknąć na kategorię celów podróży.

Holodeck

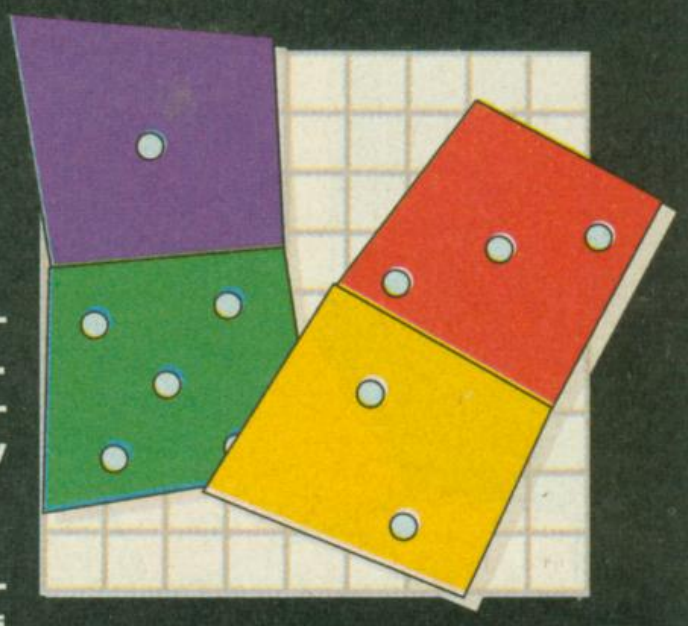
Tutaj przeglądamy animacje odegrane wcześniej podczas gry. Miejsce to nie ma wpływu na przebieg gry.

Transporter

Stąd członkowie zespołu rozpoznawczego zostają teleportowani na miejsce swojego wypadu. Jeżeli skonfigurowałeś grę na stopień trudności kapitana (Captain), będziesz tu mógł dobrać skład zespołu oraz wyposażenie, jakie ze sobą zabierze. Przedmioty w wielu wypadkach nieodzowne, to trikoder i skaner. Ważny jest także skład zespołu, gdyż każdy ma inne zdolności.

Podczas misji rozpoznawczych

jesteś zdany na własną inteligencję. Przed Tobą wiele zagadek, problemów i „układanek". W rozwiązaniu jednej z nich pomoże umieszczony tu rysunek.



Rady

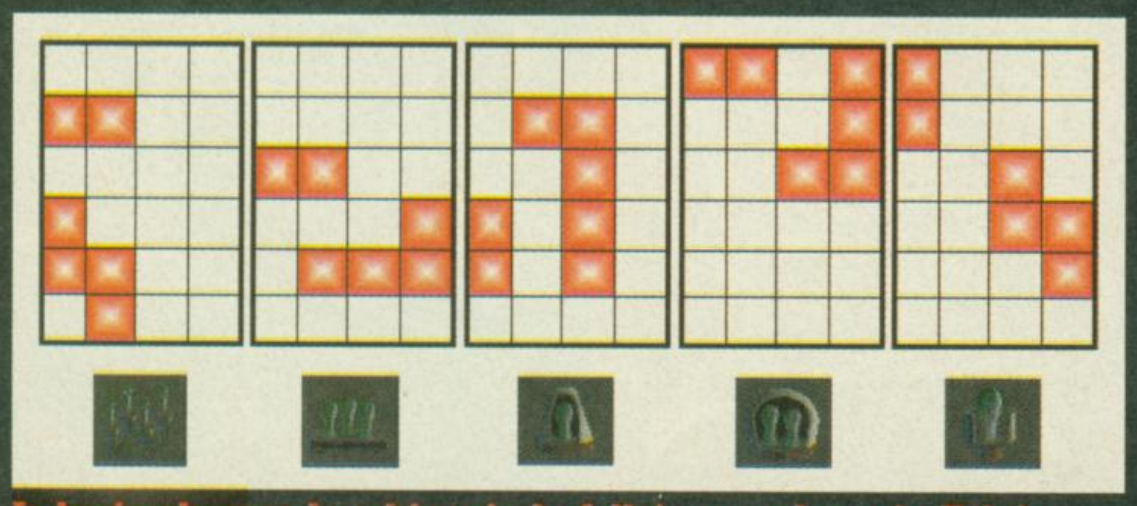
Pamiętaj, że kluczem do postępu jest rozmowa. Należy pamiętać, że często olśnienie przynosi zbadanie przedmiotu tricoderem, czasem więc wypada przelecieć nim przez wszystkie przedmioty na ekranie.

Bryś

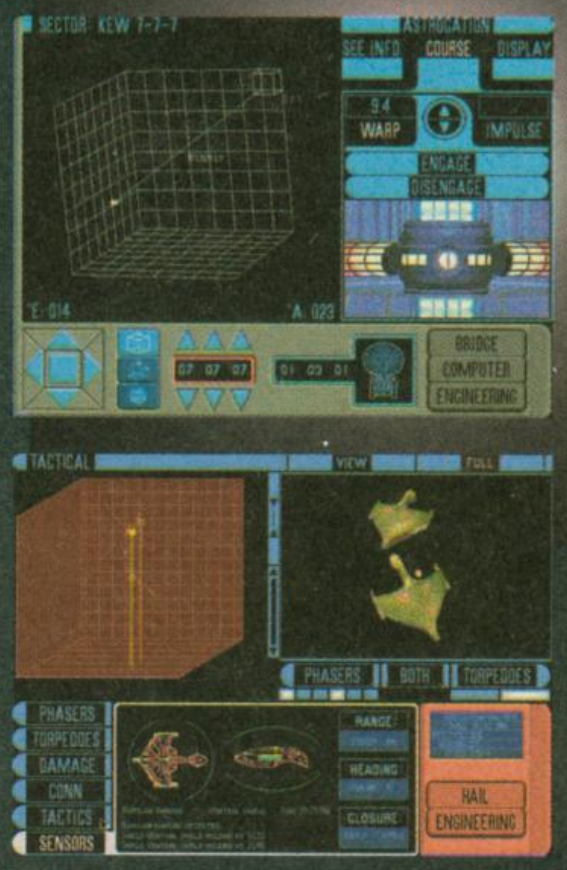
PS Pełne rozwiązanie publikujemy w Tete.

Dystrybucja: IPS Computer Group,
02-916 Warszawa,
ul. Okrężna 3,
tel. 642-27-66,
642-27-68,
fax 642-27-69.
Cena: 152 zł.

Star Trek The Next Generation is a registred trademark of Paramount Pivtures. Spectrum Holobyte is an Authorized user. TM, ® & © 1995 Paramount Pictures All rights reserved.



Jedynie słuszne kombinacje kafelków na planecie Frigis

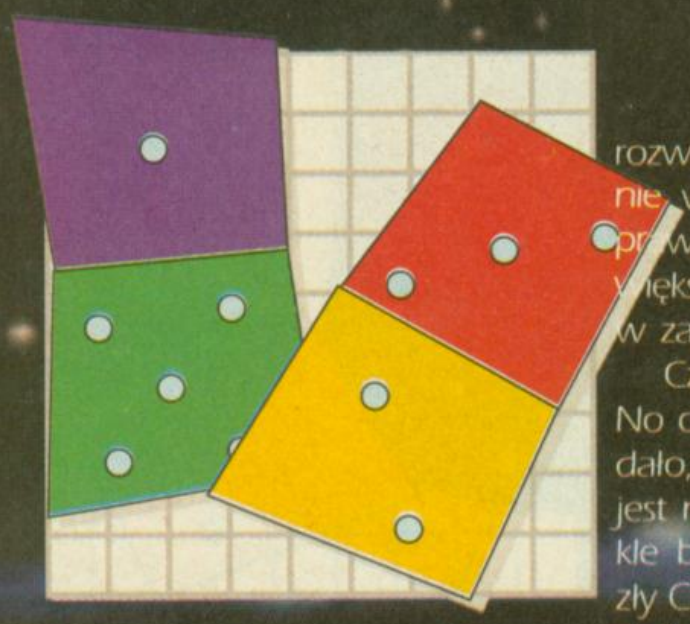


STAR TREK - THE NEXT GENERATION

Spectrum Holobyte/MicroProse 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

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

WIĘZIEŃ LODU



Od ponad pół wieku twórczość amerykańskiego pisarza Howarda Philipa Lovecrafta fascynuje czytelników na całym świecie. Niesamowita atmosfera grozy i tajemniczości w jego opowiadaniach przyciąga (i zapewne jeszcze długo będzie przyciągać) uwagę miłośników fantastyki. W wyniku zauroczenia pisarzem powstały liczne tłumaczenia jego prac na większość popularnych języków, fankluby, pisma poświęcone jego twórczości, a wreszcie — gry komputerowe. Za produkcję tych ostatnich zabrała się francuska firma Infogrames. Pierwsze trzy tytuły były dosyć luźno związane z książkami pisarza — łączyła je mroczna atmosfera, charakterystyczna sceneria i sposób prowadzenia intrygi. Mowa oczywiście o trylogii Alone in the Dark.

Następna gra oficjalnie już rozgrywała się w świecie wykreowanym przez Lovecrafta — to Shadow of the Comet. Jak widać pomysł chwycił, bo firma poszła za ciosem i wydała kolejną grę — Prisoner of Ice opartą na opowiadaniu „W górach szaleństwa" (AS-Editor, Warszawa 1990).

Opowiedzmy nieco o akcji i bohaterze.

Porucznik Ryan

był przygotowany na wszystko — broń, magia, podróże w czasie. Nic z tych rzeczy nie przedstawiało problemów... Ryan nie był zwykłym człowiekiem... Ryan pochodził z innej ery...

Już nieraz okazywało się, że kiedy w grę wchodzą paradoksy czasowe, gracz szybko gubi wątek intrygi. W pewnym stopniu dzieje się tak niestety i w tej grze. Klarowna na początku akcja zaczyna się komplikować z każdą następną rozwiązaną zagadką i pod koniec nie wiadomo właściwie, kim naprawdę jest bohater. Na szczęście większość zagadek wyjaśniona jest w zakończeniu.

Czas na parę słów o intrydze. No cóż, wiele tu się wymyślić nie dało, tym bardziej że gra oparta jest na opowiadaniu. Jak to zwykle bywa u Lovecrafta — wielki, zły Cthulhu i jego pomiot próbują dostać się do naszego świata, co oznaczałoby zagładę ludzkości.

Konkretniej rzecz ujmując, borykasz się ze zgrają kanguropodobnych zwierzaków nazywanych Więźniami Lodu oraz faszystami, którzy w uwolnieniu starożytnych potworów widzą swoją szansę na opanowanie świata (akcja zaczyna się w roku 1937). Pomimo wspomnianej szablonowości, intryga jest dosyć ciekawa i gra się przyjemnie. Warto też zwrócić uwagę na dosyć niekonwencjonalne rozwiązanie, a mianowicie możliwość wyboru jednego z dwóch zakończeń. Jedno z nich to klasyczny happy-end, drugie, bardziej pasujące do klimatu gry (i twórczości Lovecrafta), jest nieco pesymistyczne. Co kto woli...

Obsługa

nie powinna sprawić kłopotu nawet dziewięciolatkowi, gdyż jest maksymalnie uproszczona. Ogranicza się do dwóch klawiszy myszy: prawy służy do oglądania przedmiotów, zaś lewy do wykonywania wszelkich czynności — od brania ich, po rozmawianie z innymi postaciami. Takie rozwiązanie niewątpliwie ułatwia odgadywanie zagadek, lecz doświadczonemu wielbicielowi przygodówek może wydać się prymitywne. Cóż, nie da się ukryć, że czasy klasycznych gier przygodowych z szerokim wyborem komend powoli przechodzą do historii. Większość firm stawia teraz na prostotę obsługi, a nie swobodę akcji.

Wracając do Prisonera... Przesunięcie kursora do góry ekranu powoduje wyświetlenie listwy z przedmiotami, które niesiesz ze sobą. Kliknięcie kursorem na przedmiocie umożliwia użycie go. Możliwe jest (raz czy dwa w całej grze) łączenie przedmiotów.

Wciskając w dowolnym momencie gry klawisz ESC masz dostęp do menu z opcjami. Możesz nagrać lub odczytać stan gry, zmienić prędkość wyświetlania tekstu itp. Klawisz P zatrzymuje grę.

Grę można uruchomić w trybie VGA lub SVGA. Dużej różnicy w grafice niestety nie ma, a wymagania sprzętowe wzrastają. Do ciekawostek należy fakt, że nagrane stany gry w obu wersjach nie są kompatybilne, więc jeśli w połowie gry zmienisz sobie kartę graficzną na lepszą, to musisz wszystko zaczynać od nowa. I to by było na tyle, jeśli chodzi o techniczną stronę Prisonera.

Możliwości gracza

Przedmiotów w grze nie ma zbyt dużo, nie ma też wielu kłopotów z ich używa-













Konkursik trywialny

Przy okazji pojawienia się opisu gry Prisoner of Ice postanowiliśmy ogłosić maleńki konkursik. Do wygrania są 4 gry: Prisoner of Ice oraz trzy kolejne części Alone in the Dark, ufundowane przez firmę Mirage Software, ul. Gen. Abrahama 4, 03-982 Warszawa, tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777, prowadzącą sprzedaż powyższych tytułów.

Aby stać się posiadaczem jednej z nagród należy odpowiedzieć na prościutkie pytanie:

Jaki był zawód bohatera gry Alone in the Dark?

Odpowiedzi (z dopiskiem „Konkursik Trywialny") prosimy nadsyłać pod adresem redakcji do dnia 30.10.1995 r.

Redakcja

niem. Przeważnie jest jasne, co do czego służy. Trzeba pochwalić programistów za dosyć sensowne pomysły. Poza drobnymi wyjątkami, wykorzystanie przedmiotów pokrywa się z ich rzeczywistym zastosowaniem.

Jeżeli cokolwiek na planszy da się poruszyć, to po najechaniu kursorem na tę rzecz zobaczysz podpis u dołu ekranu. Kliknięcie lewym przyciskiem spowoduje wykonanie odpowiedniej czynności, jeżeli jest to w danej chwili możliwe. Każdą bezsensowną czynność program kwituje oświadczeniem bohatera — to, co robisz, jest głupie.

Gdy klikniesz na innej postaci pojawia się menu ze spisem tematów, które możesz poruszać. Po wybraniu tematu rozmowa toczy się bez Twojego udziału. Staraj się pytać o wszystko po kolei, gdyż możesz usłyszeć wiele pożytecznych informacji.

Kilka porad

Nie musisz zbytnio przejmować się, że zrobisz coś nie tak jak trzeba. Sytuacji, w których możesz zginąć, nie ma wiele (są jednak — co, muszę przyznać, bardzo wkurza). Przed każdą taką sytuacją następuje automatyczne nagranie gry pod nazwą JOKER. Programistom należy się duży plus za takie rozwiązanie — trudno się zorientować, kiedy coś może Ci grozić, a przechodzenie od nowa dłuższego kawałka gry nie należy do przyjemności.

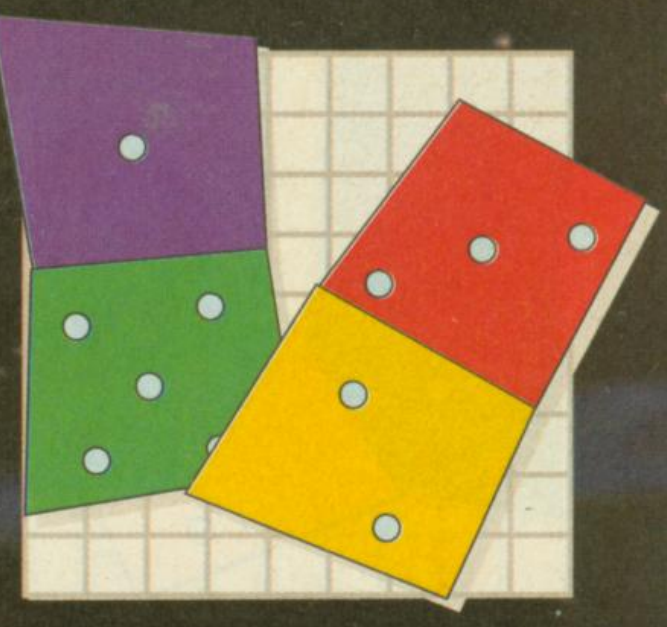
Kiedy do akcji wchodzą Więźniowie Lodu, kłopoty są nieuniknione i musisz działać naprawdę szybko, jeśli chcesz ocalić skórę. Stwory przeważnie załatwia się za pomocą magii (inkantacja, kamień magiczny itp.) poza jednym przypadkiem, w którym delikwenta trzeba wysadzić w powietrze razem z łodzią podwodną.

W grze nie ma sytuacji, w których nie możesz przejść jakiegoś fragmentu, bo np. trzydzieści plansz temu nie zauważyłeś przedmiotu do wzięcia (ukłon w stronę gier Sierry). Liczba plansz, do których masz w danym momencie dostęp, nie przekracza dziesięciu, więc możliwości nie ma dużo.

Na koniec

wypadałoby podsumować grę i wyrazić swoją opinię. Cóż, niewątpliwie grafika wybija się ponad przeciętną. Muzyka natomiast, choć nastrojowa, nie jest przebojem. Akcja dosyć ciekawa, z pewnością spodoba się miłośnikom niekonwencjonalnych przygodówek. Obsługa gry jest prosta i klarowna. Jeżeli chodzi o niedociągnięcia (bo do czegoś przecież trzeba się przyczepić) — to znajdzie się ich parę. Po włączeniu muzyki i efektów dźwiękowych gra chodzi żenująco wolno, nawet na szybkich komputerach (nie mówię tu o samych animacjach, lecz o czasie dogrywania danych z kompaktu). Problem ten można wprawdzie rozwiązać, przegrywając kilka plików na twardziela, lecz przyjemność ta wymaga, bagatelka, ok. 200 MB miejsca. Denerwował mnie też fakt, że niektóre czynności trzeba wykonywać na czas, żeby nie zginąć. Nie lubię, gdy w przygodówce są fragmenty wymagające szybkiego działania, a już do rozpaczy doprowadzają mnie elementy zręcznościowe (których na szczęście w tej gierce brak).

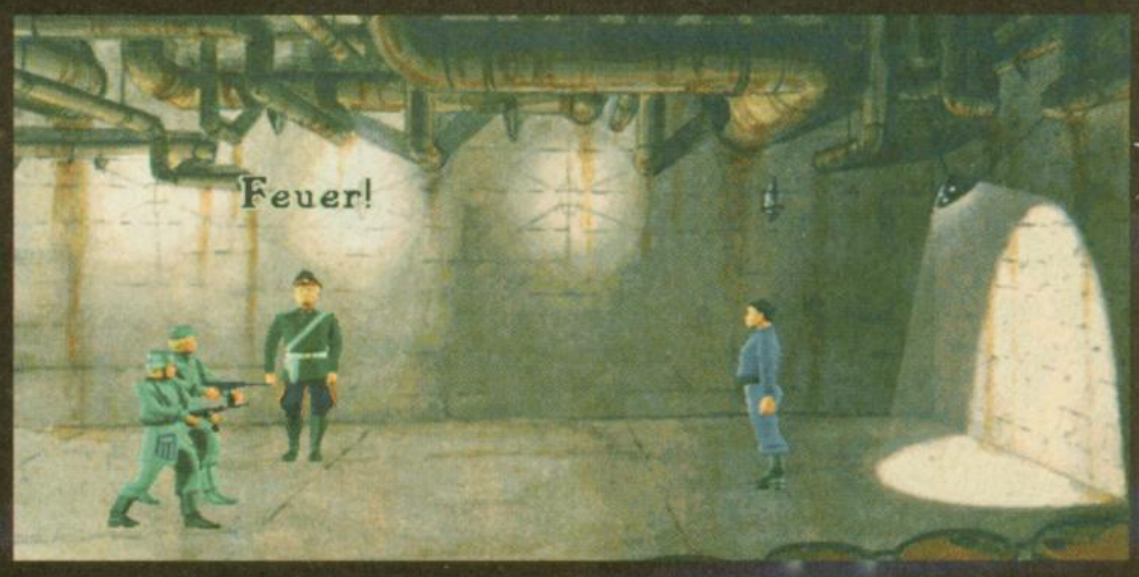
Poza tymi kilkoma minusami gra prezentuje się dobrze i w zasadzie nic jej nie brakuje. Polecam ją przede wszystkim wielbicielom prozy Lovecrafta. Nie oznacza to oczywiście, że nie zainteresuje innych graczy. Prisoner jest naprawdę ciekawą przygodówką. Prostota obsługi kwalifikuje ją również jako polecany zakup dla początkujących. Mamy więc kolejny dobry tytuł, czego zresztą można się było spodziewać po firmie Infogrames.







Prisoner of Ice w rozdzielczości zwykłej...



i wysokiej

„Thus, what had previously been, would return yet again"

„W ten sposób to, co niegdyś istniało, powróci raz jeszcze."

Frogger

PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete.

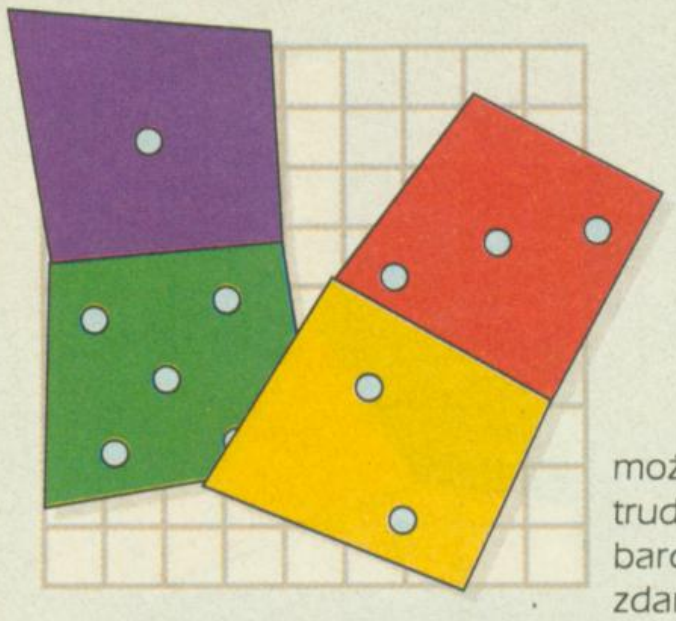
Dystrybucja: **Mirage Software**,
ul. Gen. Abrahama 4,
03-982 Warszawa,
tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777.
Cena: ok. 115 zł.

PRISONER OF ICE

Infogrames 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

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

„Istnieją dziwne eony, w których nawet śmierć może umrzeć."



KINGDOM — THE FAR REACHES

Każdy z nas pewnie choć raz zastanawiał się, co by było, gdyby piękny i mądry królewicz z bajki, zamiast uratować królestwo, wpadł do wody i bezczelnie się utopił. Niestety, takie sytuacje w bajkach się nie zdarzają, lecz nie znaczy to, że nie są możliwe.

Oto mamy grę będącą interaktywną kreskówką. Główny bohater, oczywiście królewicz, jest na co trzeciej planszy efektownie uśmiercany przez różne śmieszne stworzenia. I dobrze mu tak, bo głupi jest. To widać po twarzy, jakby ktoś chciał wiedzieć...

No dobra, dosyć tych żartów, bo mnie dzieci na podwórku pobiją za kpienie z bajek. Niewątpliwie pierwszą rzeczą, która się rzuca w oczy po włączeniu gry Kingdom — the Far Reaches, jest piękna grafika. I to stanowi niewątpliwie największy plus tej gry. Kolorowe animacje (malowane przez byłych rysowników Disneya) naprawdę cieszą oko. Ścieżka dźwiękowa też robi dobre wrażenie, choć po dłuższym graniu trochę się nudzi. W grze wszystkie teksty są mówione, więc koniecznie wymagana jest karta muzyczna oraz niezła znajomość angielskiego. Grać możesz na dwóch poziomach trudności: Apprentice (kończy się bardzo szybko, część miejsc i zdarzeń usunięto) oraz Wizard (pełna wersja). Dla początkujących w dalszej części tekstu podaję najszybszy z możliwych sposób ukończenia gry na łatwiejszym poziomie.

Intryga

jest niestety mało oryginalna. Zły czarnoksiężnik Torlok podbił królestwo Iskar i wyciął w pień linię rządzącą. Po kilkunastu latach Lathan, ostatni potomek prawowitych władców krainy (czyli Ty), musi uwolnić swój lud spod jarzma tyrana, a przy okazji pokazać Torlokowi, gdzie jego miejsce. Znamy to z co drugiej bajki. Może zastanawiać fakt, że programiści sięgnęli po tak oklepany motyw, lecz z drugiej strony — być może nie jest to najgorszy pomysł. Kingdom jest w zasadzie interaktywną bajką dla dzieci. Świat gry nie mógł więc odbiegać od przyjętych kanonów i nie odbiega.

Mysz rządzi

niepodzielnie w tej grze. Nie potrzebujesz używać żadnych klawiszy. Główne okno to obraz miejsca, w którym się znajdujesz. W tym oknie odtwarzane są krótkie filmiki animowane pokazujące, co się dzieje. Gałąź ponad nim obrazuje stan Twojego zdrowia. Im krótsza, tym gorzej dla Ciebie. Po prawej stronie znajduje się ikonka przedstawiająca sakiewkę. Kliknięcie na niej wyświetla niesione przedmioty. Nie ma niestety możliwości łączenia przedmiotów, a ich wykorzystanie jest mocno ograniczone (o tym później). Poniżej sakiewki są dwie ikony: Replay (powtarza ostatnio wyświetlany filmik) oraz Help (daje dostęp do opcji). W menu z opcjami możesz nagrać stan gry, rozpocząć rozgrywkę od nowa, obejrzeć demo lub ustawić dźwięk. Wolno mieć tylko jeden nagrany stan gry, więc ostrożnie korzystaj z opcji Save, bo może się okazać, że nagrałeś w miejscu, z którego nie ma wyjścia i musisz wszystko zaczynać od nowa. Możesz ewentualnie co jakiś czas zgrywać plik KINGDOM.SAV do innego katalogu, co często zapobiega katastrofie.

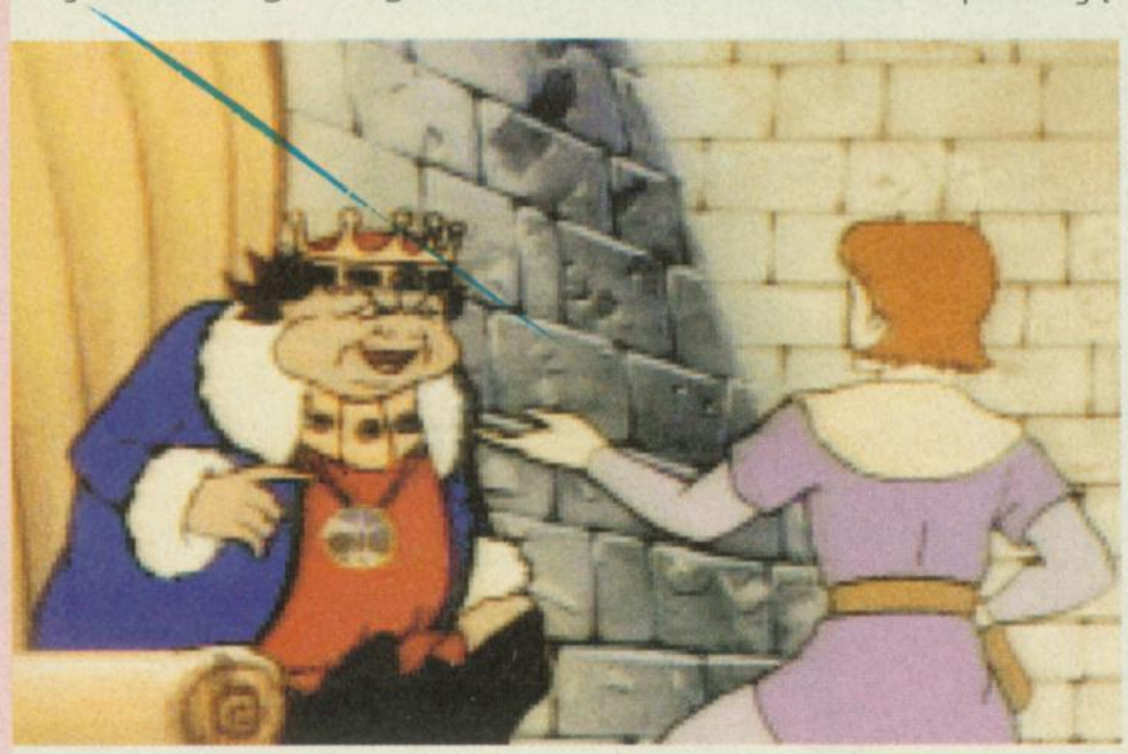
Używanie przedmiotów

Gdy na planszy można czegoś użyć, gra wyświetla odpowiednie ikonki u dołu ekranu. Kliknięcie myszą na ikonce powoduje użycie przedmiotu i wyświetlenie stosownej animacji. Pamiętaj, że czasami musisz wybrać jedną rzecz spośród kilku i tylko jedna kombinacja jest właściwa. Korzystanie z niewłaściwych przedmiotów w niewłaściwych momentach często kończy się tragicznie. Zarówno śmierć bohatera, jak i niepotrzebne zużycie przedmiotu ma równie opłakane skutki.

Pamiętaj, że możesz odzyskiwać siły życiowe w dwóch miejscach: przy Nawiedzonych Wodospadach oraz w domu pustelnika Malukiego. Jest to bardzo przydatne, szczególnie przy używaniu czaru Travel, do którego trzeba mieć pełny stan energii.







W następnej części Kingdom the Far Reaches...

Na skutek niedopatrzenia programistów (a może specjalnie?) niektóre przedmioty po zużyciu można jeszcze raz dostać w tym samym miejscu (np. łuk). Jest to zupełnie bezsensowne z punktu widzenia rozwoju akcji, lecz niewątpliwie przydatne.

Czary

dostajesz na początku gry od maga Daelona. Istnieją cztery czary, każdy w trzech egzempla-



rzach. Czarów używasz jak zwykłych przedmiotów. W odróżnieniu jednak od innych rzeczy — jeśli je zmarnujesz, nowych nie dostaniesz. Zastosowanie pergaminów:

— **Spell of Seeing** — pozwala ujrzeć rzeczy niewidzialne, przywraca też wzrok;
— **Spell of Understanding** — służy do czytania napisów w obcych językach, pozwala też porozumieć się z opornymi osobnikami;
— **Spell of Release** — umożliwia uwalnianie się z opresji, można nim również rozdzielać połączone rzeczy;
— **Spell of Travelling** — za pomocą tego czaru możesz przenieść się w dowolne miejsce na mapie.

Korzystaj z czarów rozsądnie, bo liczba ich jest ograniczona. Może się zdarzyć, że będziesz musiał wszystko zaczynać od początku, jeśli zmarnujesz czar gdzieś niezbędny.

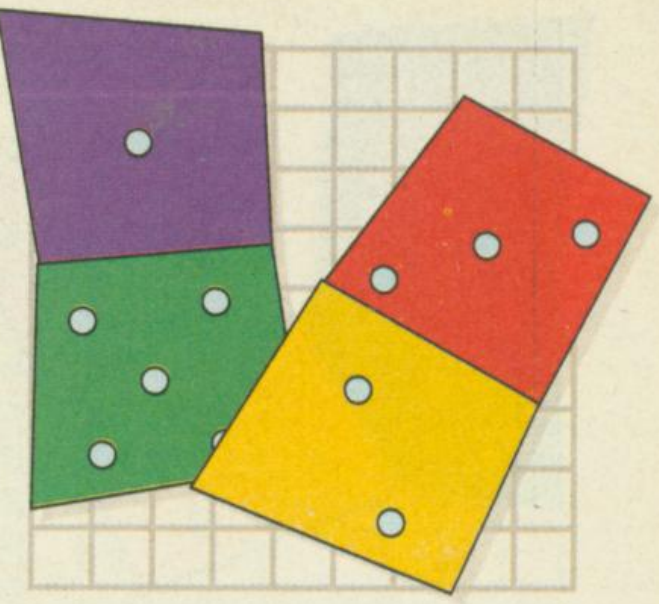
Apprentice — jak wygrać

Od Daelona dostaniesz czar Seeing. Poproś go o przygotowanie czaru Release i idź do miasta. Rzuć czar widzenia na żebraka i pokręć się chwilę po okolicy. Wróć do starego maga, weź czar, który Ci przygotował i poproś o zrobienie Spell of Travelling. Idź na Barren Rocks i skręć w lewą ścieżkę. Rzuć czar Release — dostaniesz kryształ. Weź od Daelona czar i teleportuj się do Czarnej Wieży. Maga, który zagrodzi Ci drogę pogoń kryształem i odszukaj w wieży miecz. Idź do pałacu Drakesblooda, odszukaj jego komnatę tronową i rzuć w niego mieczem.

Proste, prawda? Niestety, na poziomie „Wizard" zabawa jest bardziej skomplikowana.

Podsumowując

trzeba jasno powiedzieć, że Kingdom to gra dla najmłodszych. Bajkowa sceneria, prosta obsługa, nieskomplikowana intryga — wszystko w sam raz dla naszych pociech [Czy jest coś, o czym powinienem wiedzieć? — Alx]. Niestety, każdy weteran przygodówek uzna grę za naiwną i zbyt prostą. Całość sprawia przyjemne wrażenie, lecz jeśli szukasz skomplikowanych zagadek i wyrafinowanych intryg, to nie sięgaj po tę grę. Programistom należy się pochwała za świetną grafikę i niezłą oprawę muzyczną. Na koniec trzeba jeszcze powiedzieć, że gra stanowi pierwszą część cyklu Kingdom i bynajmniej nie kończy się pokonaniem Torloka, więc w niedługim czasie możemy się spodziewać dalszych przygód Lathana.











Frogger

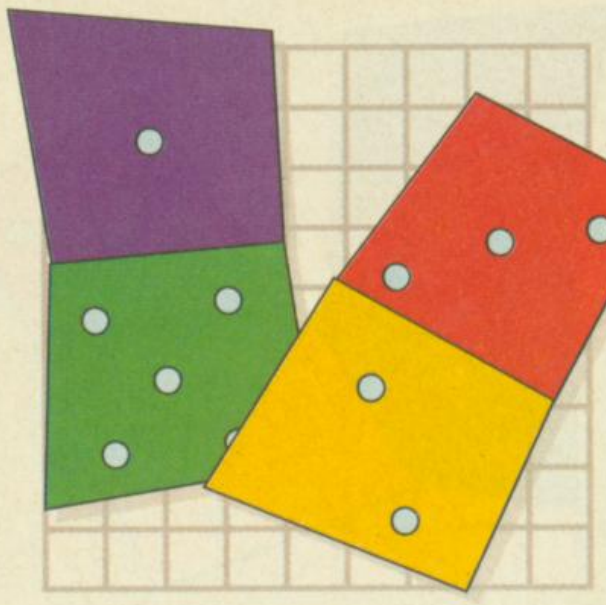
PS Solucję dla poziomu trudności „Wizard" publikujemy w Tete.

Dystrybucja: **CD Projekt,**
ul. Marszałkowska 7/3,
00-626 Warszawa,
tel./fax (0-22) 25-07-03,
fax (0-2) 612-39-06.
Cena: 139 zł.

KINGDOM - THE FAR REACHES

Inteplay 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	90%
Grywalność	75%
Pomysł	65%
Ogółem	75%



I znowu trafiamy do krainy, gdzie jedynym prawem jest prawo pięści. Tylko najlepszy może przetrwać straszliwy Turniej zorganizowany przez Mistrza (czy czegoś Wam to nie przypomina?). Gracz może wybierać spośród dziesięciu najsłynniejszych wojowników świata. Jeden z



nich nie jest nawet człowiekiem, tylko gadem z okresu jurajskiego (niestety, nie tyranozaurem, życie byłoby za proste). Wojownicy przybyli z różnych krańców świata i różnych epok historycznych, aby w ostatecznej walce zmierzyć się z gospodarzem Turnieju.

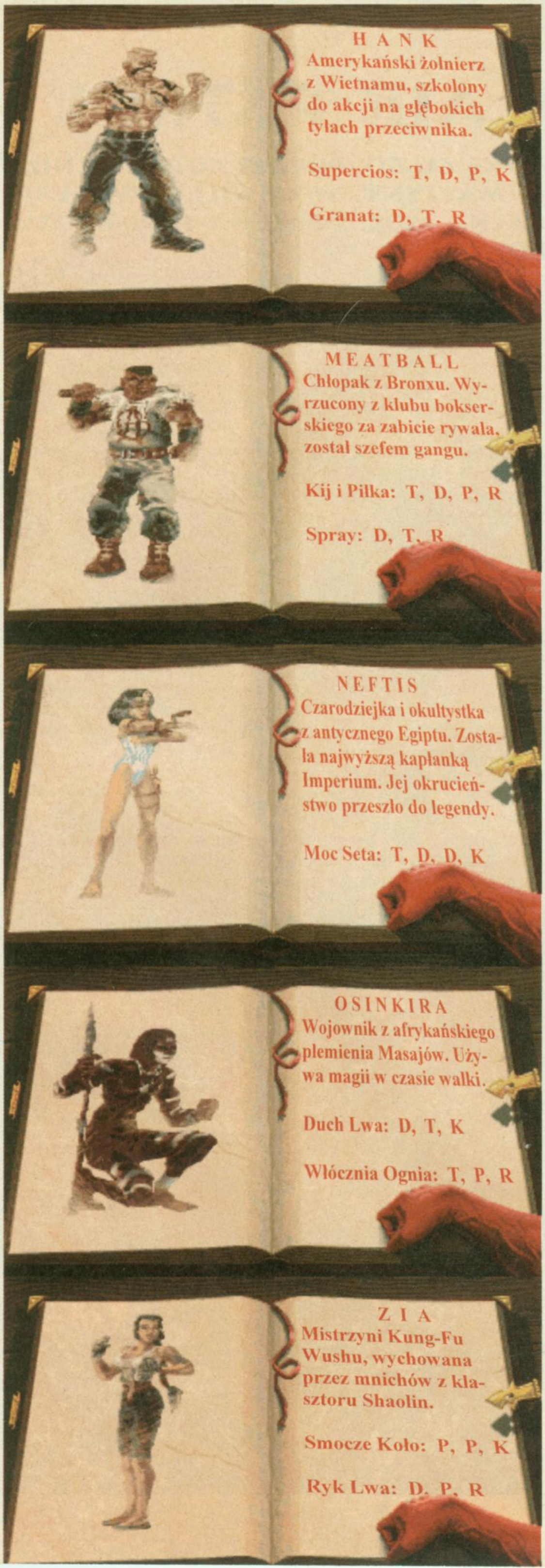
Pewne novum na rynku bijatyk stanowi fakt, iż w grze Warriors możemy korzystać z broni (nie wszystkie postacie), a cios zadany mieczem, kijem baseballowym czy nożem ma (jak zresztą logika wskazuje) większą skuteczność niż uderzenia gołą pięścią. Zabawne jest też, iż wrogowi można broń wytrącić z rąk, a on będzie się starał podnieść ją z ziemi. Wykorzystano również znany z One Must Fall pomysł filmowania walki. Jednak, o ile w OMF mogliśmy zaledwie obserwować jeden fragment (wybrany przez komentującą mecz spikerkę), tak tutaj możemy się przyjrzeć przebiegowi całego starcia. I to w dodatku w trzech wymiarach, dysponując tak jak w magnetowidzie opcjami przewijania czy stopklatki.

Walki toczymy w dziesięciu różnych sceneriach (stopniowo posuwając się od brzegu morza aż do areny na zamkowym dziedzińcu), z których część jest całkiem interesująca graficznie (most, laboratorium). Pojedynek trwa do momentu wygrania przez jednego z zawodników dwóch rund. Niestety, opcji tej nie można zmienić, a szkoda, bo przecież są gracze, którzy woleliby toczyć walki jednorundowe. Zwłaszcza na najniższym poziomie trudności jest to nieco denerwujące, gdyż aż do czasu spotkania Mistrza nie można trafić na godnego przeciwnika. I czas się niepotrzebnie dłuży.

Moim zdaniem, najciekawszą rzeczą w Warriors jest spore zróżnicowanie zdolności poszczególnych postaci. Ich wytrzymałość, zwinność i prędkość różnią się czasem diametralnie. Przyznam, że najlepiej mi się walczyło kierując piekielnie szybką Zią, która choć mało odporna na ciosy, bardzo dzielnie sobie poczynała. W przeciwieństwie do np. powolnego niczym żółw, długaśnego Osinkiry. To korzystnie odróżnia Warriors od choćby Mortal Kombat, gdzie postacie — pomi-

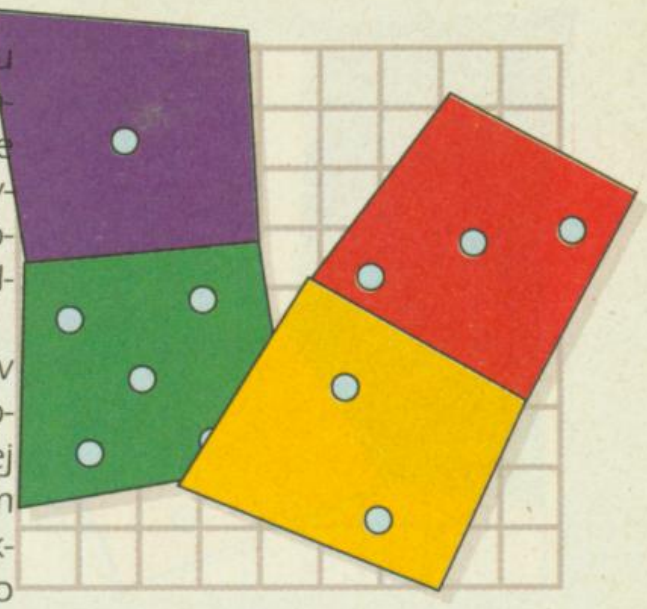


GIŃ, PSI SYNU!



SKORO KTOŚ MUSI UMRZEĆ, NIE BĄDŹ NIM TY. SKUTECZNY KOPNIAK, SERIA CIOSÓW PIĘŚCIĄ W TWARZ, KOLANEM W JĄDRA. A POTEM SKRĘĆ PRZECIWNIKOWI KARK I NAPIJ SIĘ JEGO KRWI. TO UCZYNI CIĘ PRAWDZIWYM WOJOWNIKIEM.

mo różnego wyglądu i innych z pozoru technik walki — w zasadzie są identyczne. A wyróżnia je tylko znajomość technik specjalnych.



W czasie grania w Warriors możemy posłuchać niezgorszej muzyczki i całkiem sympatycznych efektów specjalnych. Do



zalet programu należy też możliwość ustalania szybkości walki (np. na moim komputerze akcja w MK i MK2 toczy się zdecydowanie zbyt szybko) oraz znaczne ograniczenie stosowania ciosów specjalnych (wyczerpuje się energia postaci i trzeba czekać na ponowne jej odzyskanie). Do wad należy brak możliwości definiowania klawiszy w walce jednoosobowej (komputer kontra człowiek). Dość zaskakujące było też dla mnie, iż żadna z postaci nie pochodzi z Japonii. Czyżby francuscy programiści z Mindscape nie lubili samurajów?

Zachodnie pisma zarzucały Warriors, iż wykorzystuje jedynie dwa klawisze walki (w MK są cztery), ale gwoli uczciwości trzeba nadmienić, że łączenie klawiszy ciosów z klawiszami kierunku przynosi czasem całkiem sympatyczne efekty. Jednak pod względem różnorodności uderzeń Warriors mimo wszystko ustępuje produktowi firmy Acclaim.

Sądzę, iż Warriors nie jest grą wielką i nowatorską, ale zdecydowanie stanowi krok w dobrym kierunku. Chłopcy z Mindscape pewnie podszkolą się jeszcze trochę i jak zrobią Warriors 2, to nam oko zbieleje. Czego i sobie i Wam życzy

Jacek Piekara

PS Przy zapisie tajnych ciosów P oznacza przód, T — tył, D — dół, G — góra, R — cios ręką, K — kopnięcie.

WARRIORS
Mindscape 1995
Zręcznościowa
PC, PC CD-ROM

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

COMBAT AIR PATROL

„...PRZESUNĄŁ MANETKĘ CIĄGU. POCZUŁ CORAZ SILNIEJSZE WIBRACJE CAŁEJ MASZYNY. W CHWILI, GDY SILNIK OSIĄGNĄŁ MAKSYMALNĄ MOC, POTĘŻNA SIŁA WYRZUCIŁA SAMOLOT W POWIETRZE..."

Symulatory lotnicze święcą triumfy. Każdy prawdziwy facet ma ochotę sprawdzić się w jednym z najbardziej męskich zawodów — jako pilot. Jeżeli do tego ma jeszcze możliwość prowadzenia samolotu wojskowego — do pełni szczęścia już mu niczego nie brakuje (no, może butelki piwa).

O popularności gier tego typu świadczy ich ogromna liczba. Cóż więc dziwnego, że kolejne firmy wypuszczają tytuły „lotnicze". Nawet Psygnosis poddała się tym trendom, czego świadectwem jest gra Combat Air Patrol, temat tego artykułu. Jednak od pierwszego kontaktu z programem widać, że firma ta stawia dopiero pierwsze kroki na rynku symulatorów lotniczych. Liczne uproszczenia powodują, że z CAP będą zadowoleni raczej młodsi adepci sztuki latania oraz osoby początkujące.

Fabuła gry

W CAP brak jest głębszej ideologii. Akcja rozgrywa się w rejonie Zatoki Perskiej. Występujesz przeciw wojskom irackim i w kolejnych misjach masz za zadanie zniszczyć wroga.

Początek

Znajdujesz się na pokładzie wielkiego lotniskowca (jest to zarazem główne menu gry). Występują tu standardowe opcje. Żeby niepotrzebnie nie tracić później czasu na doszkalanie się, proponuję Ci rozpoczęcie zabawy od treningu. Możesz poćwiczyć wszystko, czego dusza zapragnie: start z katapulty, lądowanie w dzień i w nocy, tankowanie w dzień i nocą oraz walkę różnych typów (powietrze—powietrze, powietrze—ziemia). Tak przygotowany możesz spokojnie wziąć udział w pierwszych misjach bojowych lub rozpocząć kampanię.

Misji jest do wyboru, do koloru. Są to np.: walki powietrzne, niszczenie platform wiertniczych, wyrzutni rakietowych, transportów samochodowych itd. Przed ich rozpoczęciem musisz się wpisać na listę pilotów. Gdy to zrobisz, pozostaje Ci jeszcze podjęcie decyzji o przydziale do eskadry atakującej (samoloty F/A-18) lub myśliwskiej (F-14).

Start

Zrobiono tu wszystko, aby umilić wzniesienie się w powietrze. Bardziej ambitni mogą startować z katapulty i potem sami dolecieć do miejsca akcji. Natomiast gracze mniej wymagający mają możliwość ustawienia opcji rozpoczynania lotu tuż nad obszarem działania.

Ciekawostką i nowością w stosunku do innych symulatorów jest fakt, że musisz uruchomić każdy z silników osobno (lewy i prawy Alt). Następnie ciąg na maksimum (klawisz 0) i dajesz rozkaz wyrzucenia z katapulty (klawisz L). I... to wszystko. Jesteś już w powietrzu.

Nawigacja

Jest równie skomplikowana co maszynka do mielenia mięsa. Przed lotem współrzędne Twoich punktów zwrotnych zostają automatycznie ustalone, dzięki czemu jak po nitce dolecisz do obszaru swoich działań. Na następne punkty przełączasz się za pomocą klawisza W. Oczywiście, możesz zmienić położenie punktów zwrotnych, dodać lub odjąć kilka, tylko... po co? Trasa jest ustalona optymalnie, omija miejsca, w których są rozmieszczone baterie przeciwlotnicze i inne niespodzianki.

Ogólnie rzecz biorąc, start i nawigacja są w tej grze sztuką dla sztuki. Dlatego, chociaż lubię grać w sposób możliwie rzeczywisty, tj. taki, że cała akcja przebiega jak w rzeczywistości (start, wykonanie zadania, lądowanie), w przypadku CAP z pewną taką nieśmiałością sięgnąłem po opcję rozpoczynania misji bezpośrednio nad miejscem akcji.

Walka i niszczenie celów

są tak samo proste, jak inne elementy gry. Nie można tu nawet ustalić pewnej i skutecznej taktyki. Cała zabawa polega na uchwyceniu przeciwnika w zasięg radaru, pozwoleniu komputerowi na zaznaczenie celu na Twoim HUD i wystrzeleniu rakiety. Gdy przeciwnik zaatakuje Ciebie, postępujesz w klasyczny sposób: na pociski kierowane podczerwienią — flary, a radarem — paski folii aluminiowej. Oprócz tego oczywiście musisz wykonywać nagłe manewry i zwroty.

Zniszczenie celu naziemnego polega na przełączeniu rodzaju broni (z klasy powietrze—powietrze na powietrze—ziemia). Jeżeli atakujesz cel pociskami sterowanymi laserowo, musisz nacisnąć spust dwa razy. Za pierwszym razem lokujesz cel (słowotwórstwo nigdy nie było moją mocną stroną i nie umiem znaleźć lepszego odpowiednika dla angielskiego słowa LOCK), za drugim razem strzelasz.

Tankowanie

Często zdarza się, że brakuje Ci paliwa na kontynuowanie misji. Wtedy z pomocą przyjdzie Ci samolot—cysterna. Najlepiej zbliżać się z włączonym celowni-





kiem, nie stracisz go wtedy z pola widzenia (musisz tylko uważać, żeby przypadkowo go nie zestrzelić). Przełącz radio na jego kanał i balansując ciągiem powoli się do niego zbliżaj. Gdy będziesz w odpowiedniej odległości, Twoje zbiorniki zaczną się napełniać. Ciekawostką jest fakt, że wystarczy tylko znaleźć się w strefie cysterny i nie trzeba podłączać się do przewodu paliwowego.

Gdy znajdujesz się daleko od samolotu-cysterny i brakuje Ci paliwa, możesz posłużyć się prostym trikiem. Po prostu wyłącz jeden silnik, a zużycie paliwa znacznie spadnie.

Lądowanie

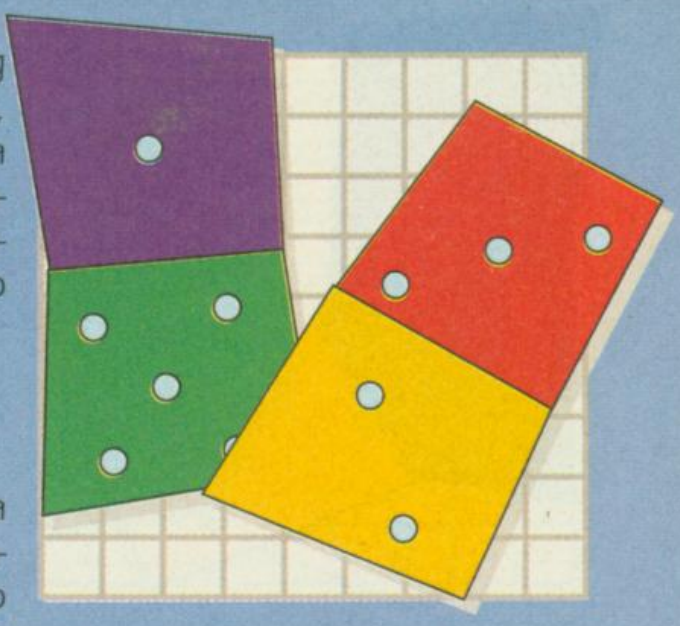
Musisz się zbliżyć do lotniskowca na odległość ok. 6 mil. Na początek włącz ILS (Instrument Landing System — klawisz Tab). Zniż się i wyrównaj lot. Wysuń podwozie i hak, a następnie zmniejsz ciąg do ok. 20. Teraz manewruj tak, aby dwie prostopadłe linie na Twoim HUD utworzyły krzyż. Następnie powoli zniżaj się, zadzierając jednocześnie do góry dziób samolotu.

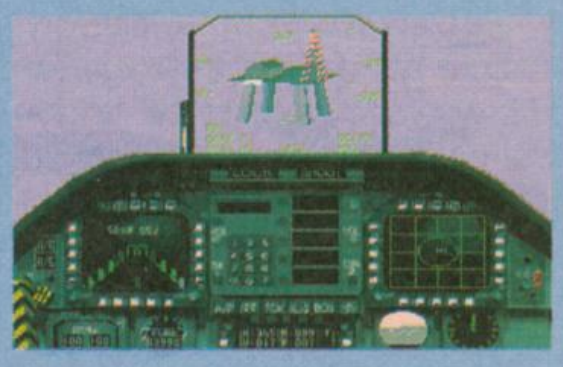
Podsumowanie

CAP nie jest grą rzucającą na kolana, szczególnie w porównaniu z ostatnimi programami tego typu. Pod względem graficznym i dźwiękowym odbiega od standardu naszych czasów. Tak jak wcześniej napisałem, nadaje się ona głównie dla ludzi stawiających pierwsze kroki w dziedzinie latania.

Nie znaczy to, że jest grą słabą czy nudną. Muszę przyznać, że potrafiła wciągnąć nawet takiego „maniaka—symulanta" jak ja. Ma to coś, co sprawia, że potrafi przyciągnąć uwagę, ale ze względu na uproszczenia jest też przeznaczona dla szerszych warstw braci grającej. Znalazłem w niej również sporo śmiesznych defektów. Najbardziej rozbawił mnie fakt, że podczas instalacji program sprawdza obecność koprocesora — gdy go nie znajdzie, wychodzi do DOS. Jednak można ominąć ten problem, używając jakiegokolwiek emulatora programowego. Samą grę można następnie uruchamiać bez niego!!! Nie wymaga żadnego koprocesora (ani programowego, ani sprzętowego). Sztuka dla sztuki?

Znakiem czasu jest fakt, że gra została wydana na krążku CD. Otóż krążek ten jest potrzebny tylko do instalacji, czyli zastąpił popularne dyskietki 1,44.







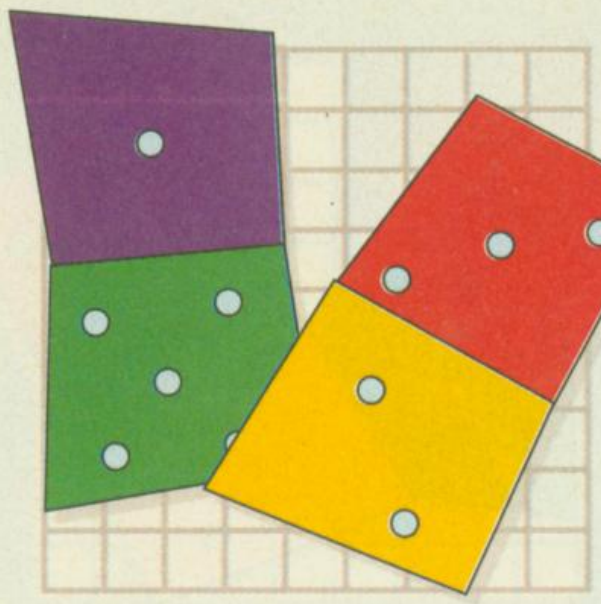
Darek Bujalski

Wymagania sprzętowe: 386, 4 MB RAM, 17 MB na twardym dysku i CD-ROM.

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

COMBAT AIR PATROL
Psygnosis 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

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



Początkowo ta przeróbka gry, znanej od dawna z Amigi CD-32, wywarła na mnie jak najgorsze wrażenie. Niezbyt zachwycająca oprawa, błędy i niedociągnięcia w kwestiach merytorycznych — to wszystko nie zapowiadało dobrej zabawy. Dopiero dłuższe obcowanie ze Strikerem pokazało, że ta gra oprócz wad ma też swoje zalety i uroki.

Zgłoszenie do rozgrywek

Na początku, jak zwykle, możemy skonfigurować grę. Poza standardowymi opcjami znajdziemy intrygującą pozycję „Indoor/Outdoor". Tak, tak! Wreszcie mamy okazję zagrać w hali — to ciekawe urozmaicenie.

Kolejna decyzja: wybór rozgrywek. Na początek można potrenować grę w polu albo karne, potem proponuję meczyk kontrolny, a na koniec poważne rozgrywki: ligę, puchary, a wreszcie Mistrzostwa Świata.

Do wyboru mamy ponad 300 drużyn narodowych oraz ligowych (jest także liga polska!). Niestety, nazwiska i nazwy klubów zostały zmienione na podobnie brzmiące (np. Karta Poznań, Górnik Zebra czy Sokol Pilew). Co ciekawe, zgadzają się nawet składy (prawie). Przy tej okazji po raz kolejny muszę napisać, że piłka nożna jest dziedziną życia zbyt poważną, by robić sobie takie jaja.

Ustawienie drużyny

Oczywiście, przed meczem należy odpowiednio ustawić drużynę i wybrać skład. Dostępne są najpopularniejsze szyki (oraz mniej popularne, np. 2-3-5 — trener, który by wystawił do gry 5 napastników prosto z meczu trafiłby do Tworek). Ja tradycyjnie polecam angielskie 4-3-3 — solidna defensywa, silny napad.



Oprócz wybrania szyku, należy jeszcze określić styl gry. Do wyboru mamy 6 możliwości: normalny (normal), defensywny (defensive), ostrożny (cautious), ofensywny (attack), otwarty (open) oraz kontrataki (break away). Należy pamiętać o odpowiednim dobraniu stylu do szyku. Generalnie polecam atak lub styl otwarty —przynajmniej w komputerowym futbolu grajmy widowiskowo i ofensywnie.

Jeśli chcesz się bawić w zamienianie zawodników miejscami, skorzystaj z menu „Edit teams". Poza jego właściwym celem (czyli zmianą nazw klubów, nazwisk, kolorów strojów a nawet twarzy zawodników) jest to miejsce, gdzie możemy zobaczyć w postaci procentowej cechy naszych zawodników. Każdego gracza charakteryzują następujące parametry: strzał (kicking), szybkość (speed), główkowanie (heading), wślizg (tackling), wytrzymałość (stamina), siła (strength).

Piłka w grze

Po przebrnięciu przez całą sferę decyzyjną zaczynasz grać. Do sterowania zawodnikiem używasz kursorów i przycisków Page Up i Page Down. Ten drugi służy do wykonywania wszelkich operacji związanych z piłką — w zależności od sytuacji są to: strzały, wślizgi, główki i przewrotki, strzały z rzutów wolnych, rożnych i karnych oraz auty bramkowe. Page Up zatrudniamy do takich manewrów tylko dwukrotnie — jeśli chcemy, by bramkarz wyrzucił piłkę ręką (Pg Dn to noga) oraz przy wyrzutach z autu, jeśli chcemy, by piłka poleciała górą (Pg Dn — to dół).



Przytrzymanie Pg Up w trakcie akcji powoduje, że zawodnik przyspiesza — pomysł oryginalny i bardzo dobry. Wreszcie, podczas wykonywania kornerów, rzutów wolnych i autów bramkowych wciśnięcie wspomnianego klawisza powoduje, że widok przesuwa się po trajektorii lotu piłki, umożliwiając dokładne „przymierzenie".

Aby podać do innego gracza, należy przytrzymując Pg Up wcisnąć PG Down. Podanie zwykle nie jest dokładne, trzeba do niego dojść. W akcji ofensywnej zdarza się, że zawodnik podaje na puste pole, „wypuszczając" partnera. To znakomite rozwiązanie, do tej pory takiego nie widziałem.

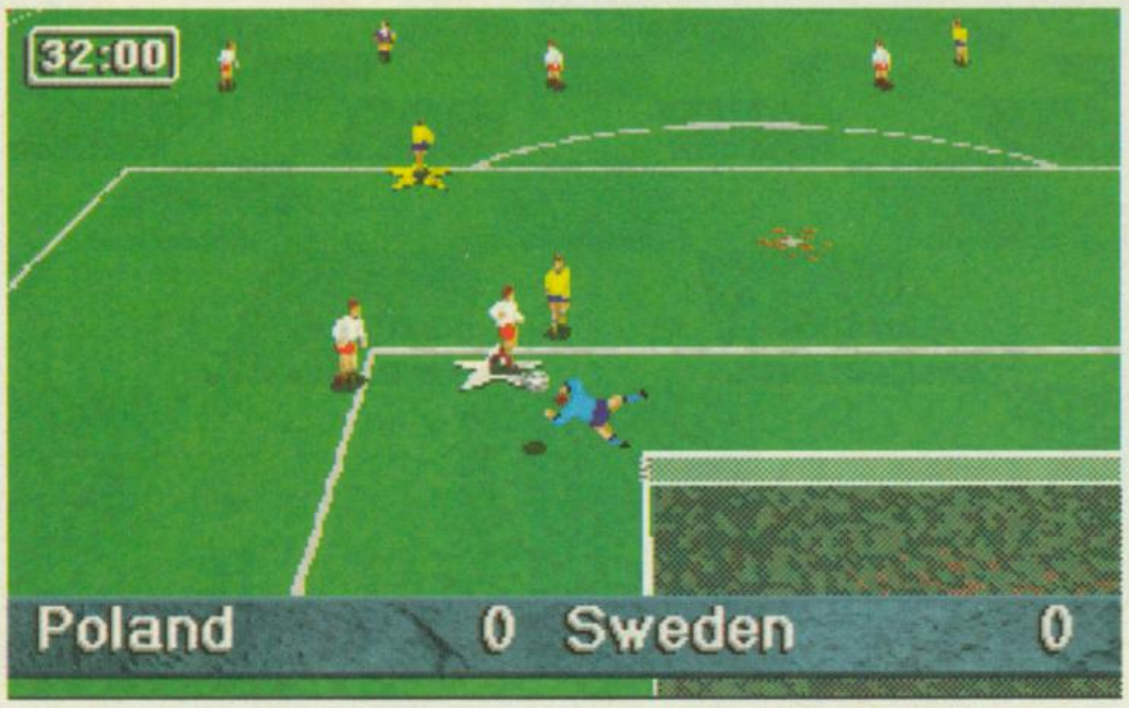
Do kompletu brakuje jeszcze następujących informacji: piłka „klei się" zawodnikom do nogi, sędziowie są liberalni i pozwalają grać (i faulować), zaś bramkarz kierowany jest przez komputer i niestety gra beznadziejnie — istny Wandzik.

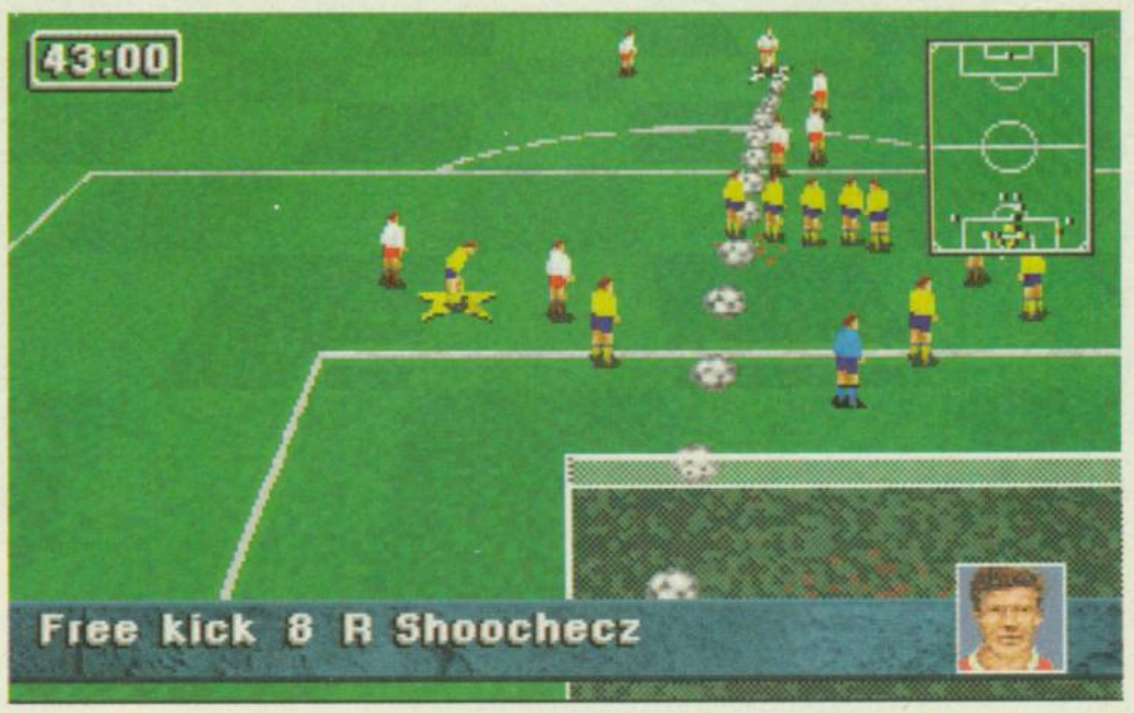
Zalecenia trenera

To, co wyczytaliście powyżej, to czysto mechaniczne założenia gry. Teraz czas na moje spostrze-

„NIEKTÓRZY LUDZIE MYŚLĄ, ŻE FUTBOL TO SPRAWA ŻYCIA I ŚMIERCI. NIE PODOBA MI SIĘ TO PODEJŚCIE. MOGĘ ICH ZAPEWNIĆ, ŻE FUTBOL TO SPRAWA ZNACZNIE POWAŻNIEJSZA."

Bill Shanky







żenia i rady. Ponieważ piłka klei się zawodnikom do nogi, taktyka narzuca się sama — sporo gry indywidualnej, dużo zwodów. Atakującego wślizgiem przeciwnika najlepiej jest ogłupić, robiąc kółeczko lub szybki zwrot.

W każdym momencie gry należy korzystać z przyspieszenia — bez tego nie uciekniesz obrońcom ani nie dogonisz napastników. Oczywiście tak eksploatowani piłkarze szybko się męczą — i tu ujawnia się kolejna zaleta gry. Otóż próby rajdów przez całe boisko kończą się zawsze kompletnym wyczerpaniem zawodników w drugiej połowie (trzeba wtedy dokonać zmian, ale niewiele to pomoże). Poprawna akcja MUSI się składać z: wyprowadzenia piłki przez któregoś z obrońców, odegrania do zawodnika z drugiej linii i następnie podania do napastnika — w ten sposób zawodnicy będą się męczyć równomiernie i jakoś dociągną do ostatniego gwizdka.

Oczywiście, najważniejszą sprawą jest strzelanie bramek. Opracowałem dla Was kilka metod. Po pierwsze, należy opanować umiejętność strzału podkręconego (przy strzale wciskamy bok) — można teraz próbować zaskakiwać bramkarza z daleka, najlepiej spod linii bocznej — debil wpuszcza takie „szmaty"! Po drugie, należy na początku gry „wybadać" bramkarza. Jeśli gra na linii i nigdy nie wychodzi z bramki, wtedy przeprowadzamy rajd, biegniemy z rogu pola karnego, wbiegamy na pole bramkowe, szybki zwrot, uderzenie i... GOOOOOL!!! Jeśli golkiper operuje agresywnie na polu bramkowym, sprawa się komplikuje — należy szukać szczęścia w stałych fragmentach gry. Skutkują też wtedy pewne odmiany pierwszej metody: strzał z odległości 2—3 metrów od linii pola bramkowego oraz (z podobnej odległości) odegranie do partnera na drugim słupku — trudne to do wykonania, ale widowiskowe.

Istotny przyczynek do strzelania bramek to fakt, że bramkarze mają kłopoty z opanowaniem piłki i często ją wybijają, zamiast łapać. Należy więc próbować strzałów z dystansu (przez zawodnika z drugiej linii) i dobitek, wykonywanych przez „czyhających na łup" napastników.

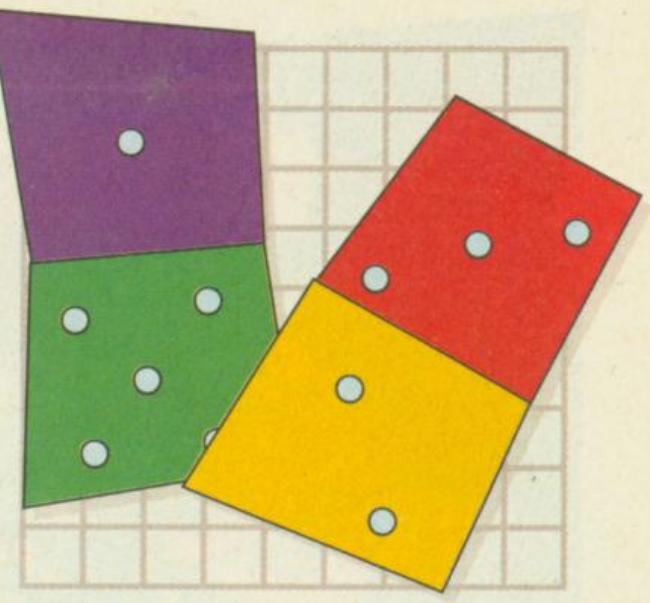
Gorzej jest z obroną. Należy tu stosować wślizgi, wślizgi i jeszcze raz wślizgi. Niestety, nie ratuje to przed stratą gola, bo tak czy inaczej głupi komputer przynajmniej raz w meczu wbije wspomnianą już „szmatę" z czterdziestu metrów. W związku z tym najlepiej stosować pressing jeszcze na połowie rywala — ale to łatwiej napisać niż zrobić.

Werdykt sędziowski

Graficzna strona gry wygląda kiepsko. Grafika jest niezbyt czytelna, animacje słabe, sylwetki zawodników małe. W niewielkim stopniu ratują sytuację digitalizowane filmiki, jako ilustracje do stałych fragmentów gry — nie jest ich dużo, a i ich jakość pozostawia wiele do życzenia. Lepiej jest z dźwiękiem — ryk szczelnie wypełnionego kibolami stadionu w połączeniu ze znakomitym komentarzem Andy'ego Graya (angielskiego wydania Dariusza Szpakowskiego) tworzy naprawdę znakomity klimat.

Jeśli chodzi o kwestie czysto piłkarskie, gra wnosi kilka nowych, ciekawych elementów. Cóż z tego, skoro jednocześnie tyle w niej potknięć i błędów (że wymienię tylko te nieszczęsne „szmaty") — zawodników przejeżdżających we wślizgu 10 metrów i koszących po drodze 3 rywali czy sędziów, którzy nawet przy najbrutalniejszym faulu nie dają od razu czerwonej kartki. Choć przy bliższym poznaniu Striker sporo zyskał w moich oczach, niedociągnięcia cały czas bardzo mnie irytowały.

Jednak polecę tę grę wszystkim fanatykom futbolu — zawsze to nowość i w sumie nie najgorsza rozgrywka. Grajcie, radujcie swoich wirtualnych fanów i pamiętajcie: Bóg wybacza — kibice nigdy.



Alex

Wymagania sprzętowe: 386 DX33, 4 MB RAM.

Dystrybucja: **Digital Multimedia Group**, ul. Grzybowska 39, 00-855 Warszawa, tel. 620 82 99, 24 03 14; wersja CD.
Cena: 125 zł.

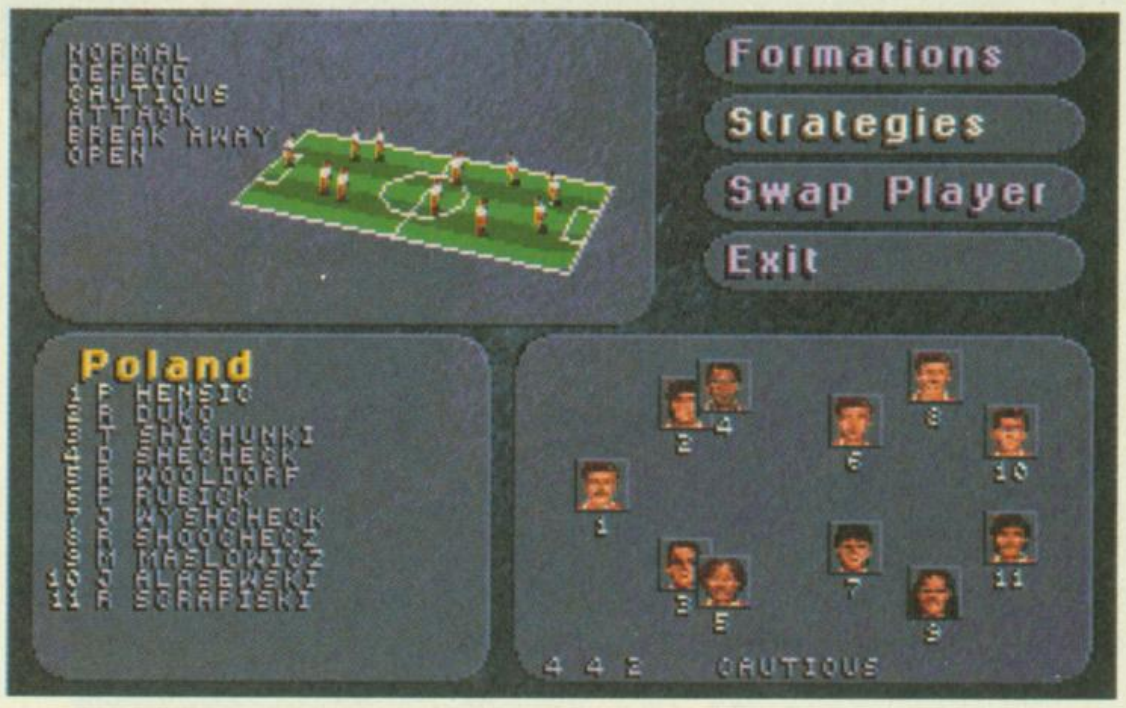


STRIKER '95

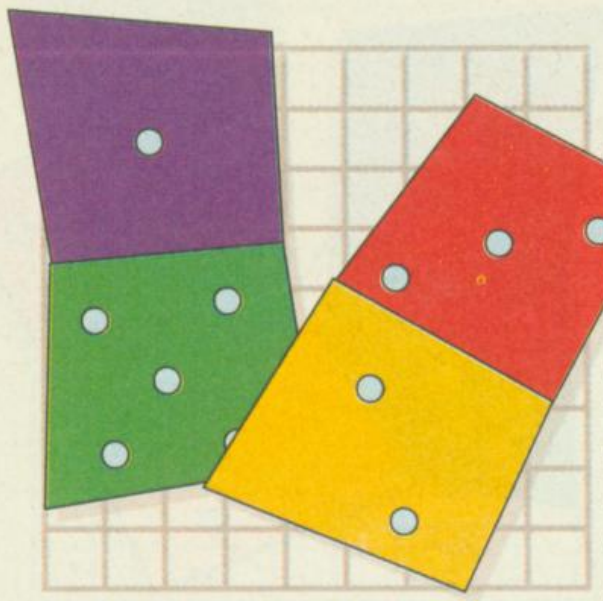
Time Warner Int./Rage Soft. 1995
Sportowa
PC, PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	85%
Grywalność	75%
Pomysł	90%
Ogółem	70%

JEDNO ŻYCIE, JEDNA MIŁOŚĆ, JEDNA GRA



ULTIMATE SOCCER MANAGER









Piłka nożna jest fenomenem sportowym współczesnej cywilizacji — popularna na całym świecie niezależnie od kultury, religii czy charakteru rządów. Nie mogli tego nie dostrzec twórcy programów komputerowych. Pojawiają się zatem kolejne produkty, by rajcować fanów za pomocą elektronicznie symulowanej piłkarskiej rzeczywistości.

Ultimate Soccer Manager (USM) należy do menedżersko—decyzyjnego odłamu gier piłkarskich. Jest to zatem rozrywka bardziej dla graczy—kombinaczy niż graczy—siekaczy. Przenosi nas do kraju dumnych mieszkańców Albionu (England! England!), tej sławnej kolebki i ojczyzny futbolu.

Pierwszy gwizdek

Rozpoczynając zmagania stajemy przed wyborem miejsca pracy. Mamy do dyspozycji 114 klubów piłkarskich — to pełny zestaw wszystkich czterech angielskich lig zawodowych i jednej amatorskiej. Każdy musi sam zdecydować, czy wybrać jeden z silniejszych — np. Blackburn Rovers, Manchester Utd, Liverpool czy też mniej znany z niższej ligi, by pełniej rozkoszować się osiąganymi tryumfami.

Po wyborze drużyny musimy wyznaczyć sobie stopień trudności gry. Dokonuje się tego poprzez ustalenie kwoty początkowej (250 tys., 500 tys., 1 mln lub 5 mln funtów szterlingów), która zapewni przetrwanie pierwszych chwil w nowym miejscu pracy. Manager ten jest bardziej rozbudowany, zwłaszcza w warstwie ekonomicznej, niż inne programy tego typu. Możemy się o tym przekonać już po obejrzeniu ekranu głównego. Oprócz właściwego stadionu, którego wielkość zależy od wybranej drużyny, z łatwością dostrzegamy szereg innych, otaczających go budynków. Będą tam punkty handlowe, takie jak programme stand (punkty sprzedaży folderów), stalls (stragany), shops small i shops large (małe i duże sklepy) oraz budowle zaspokajające potrzeby żywieniowe: burger bars, cafes, bars i restaurants itp. Ich liczba zależy od wielkości stadionu, czyli od potęgi danego klubu. Możemy dobudowywać nowe obiekty oraz parkingi, jeśli mamy odpowiednią gotówkę.

W wyżej wymienionych przybytkach oferowane są różne jedzonka: meals, snacks, burgers (mięska, przekąski, kanapki) i uniwersalny napój prawdziwych kibiców, czyli piwo (beer). W punktach handlowych sprzedawane są gadżety (6 rodzajów): strips, balls, ties, shirts, hats i scurves (paski, piłki, krawaty, koszulki, kapelusze i szaliki) oraz foldery (programms). Ceny pamiątek i jedzenia ustalamy osobiście.

Zyski w tej części gry zależą w znacznej mierze od pojemności stadionu, a zatem celowe jest inwestowanie w jego rozwój. Możemy go rozbudowywać, dobierając się w miarę możliwości finansowych do każdego z jego 4 boków nazwanych stronami świata, jednak za jednym podejściem można zmienić tylko jeden bok.

Gra o kasę

Z ekranu głównego mamy dostęp do trzech budynków specjalnych: banku, biura prezesa i biura menedżera, czyli naszego własnego. Wszelkich operacji dokonujemy rzecz jasna za pomocą myszy, a dokładnie — lewego jej przycisku. Prawym przyciskiem natomiast wywołujemy niemal z każdego miejsca gry zestaw 14 ikonek, które pomagają przenosić się w kluczowe miejsca naszego menedżerskiego symulatora. Są to (od lewej górnego rzędu): ekran główny, opcja meczu, biuro menedżera, biuro prezesa, bank, teletekst, opcja zapisu i/lub wyjścia z gry. Dolny rząd ikonek to, od lewej: opcja treningu, bilans konta, kartoteki, faks, notatki ścienne (Notice board), artykuły w gazecie, wyjście z menu.

Znakomita większość zdarzeń odbywa się jednak w trójkącie: stadion, bank, biuro menedżera. Z rzadka tylko musimy korzystać z zaproszeń do gabinetu prezesa. U niego bowiem ustalane są ceny biletów (jednorazowych i abonamentów sezonowych), wybierane oferty tablic reklamowych wokół płyty boiska (łącznie 24) oraz podpisywane umowy (z reguły długoterminowe) ze sponsorami. Do opcji reklam można się dostać, klikając na strój piłkarski wiszący po lewej stronie prezesa. Reklamy są zamawiane na różny okres, toteż warto włączyć asystenta (assistant is on), by dbał o uzupełnianie ubytków i stały dopływ gotówki z tego tytułu.

U bankiera — pucołowatego okularnika — pierwsze, co zobaczymy (po jego lewej stronie), to



godniowy lub roczny. Negocjowanie z bankierem jest trudne i to on ma zawsze ostatnie słowo. Żelazna reguła „bogatsi mogą więcej" i tu znajduje swoje potwierdzenie.

Piłkarze — zdobywanie i ujarzmienie

W naszym (czyli menedżera) biurze dzieją się rzeczy równie ważne, co na boisku. Przede wszystkim stoi sobie telewizorek z teletekstem, gdzie możemy obejrzeć wszystkie tabele, ostatnie rezultaty meczów, listy strzelców, statystyczną formę drużyn i zestawienia par kolejnych meczów. Możemy poczytać artykuły w leżącej na stole gazecie „Herald Tribune". Każdy mecz naszej drużyny jest tam omawiany w kilku zdaniach, z cytatowaniem wypowiedzi piłkarzy i kibiców.

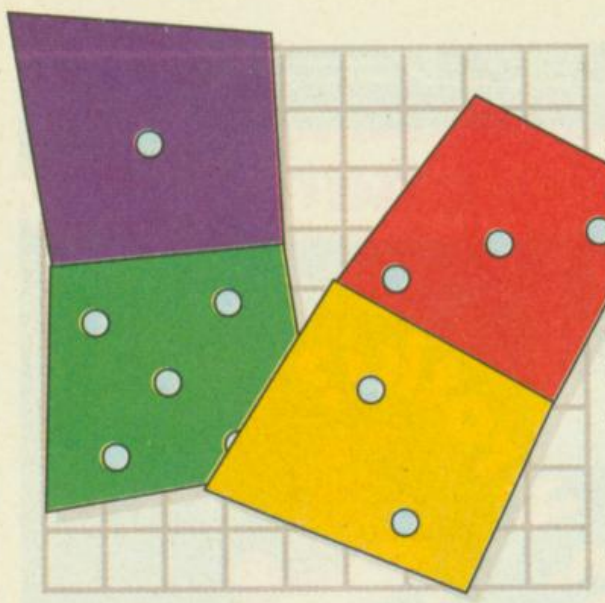


ZARZĄDZANIE KLUBEM PIŁKARSKIM MOŻE BYĆ RÓWNIE PASJONUJĄCE, JAK PRZEMIERZANIE NIEZLICZONYCH LABIRYNTÓW, POLOWANIE NA GNOMY CZY ELFY ALBO SYMULOWANIE SAMOLOTOWYCH I KOSMICZNYCH LOTÓW.

Do dyspozycji mamy też telefon z automatyczną sekretarką, przekazującą nam nagrane rozmowy. Jednak głównie służy do dokonywania zakładów (Place bet), czyli obstawiania rezultatu naszego kolejnego meczu. Można się zakładać nawet o 300 tys. funtów.

Równie cennym urządzeniem jest maszyna faksowa po lewej stronie. Dzięki niej dostajemy różne wieści — czasami miłe, a czasem nie, ale dzięki temu wiemy, co się dzieje w klubie. Za pomocą faksu ustalamy gry towarzyskie (tuż przed rozpoczęciem sezonu) oraz mamy dostęp do listy transstan konta. Mamy tam też inne możliwości: poprosić o pożyczkę (Apply for loan), którą będziemy spłacać w miesięcznych ratach od 1 do 9 lat; spłacić ją od razu w całości (Repay loan); ustalić limit przekroczenia konta (Overdraft limit); przenieść zadeklarowaną część gotówki na konto depozytowe (Deposit account) z czego zyskamy odpowiedni procent; odzyskać gotówkę z depozytu albo obejrzeć nasz bilans — ty-



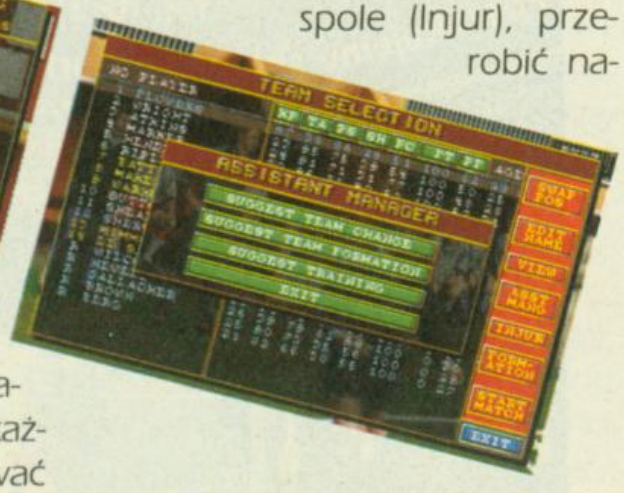


ferowej graczy z innych drużyn, dzięki czemu możemy próbować któregoś kupić. Możemy też negocjować z piłkarzami spoza tej listy, choć to marne szanse.

Notatki na ścianie (Notice board) — to też sposób przekazania wiadomości od osób związanych z naszym klubem (asystentów, bankiera, prezesa). Tam też znajdziemy listę z aktualnym składem naszej drużyny oraz jej wyniki w porządku chronologicznym i zestawienie kolejnych gier. Ale chyba najważniejszą część naszego gabinetu zajmują cztery kartoteki: piłkarzy, klubowa, menedżera (nasza własna!) oraz ogólna. Kartoteka piłkarzy zawiera pełną wiedzę o każdym z graczy naszego klubu: zarobki, długość kontraktu (w tygodniach), jego wartość transferowa, pełna statystyka siły gry (6 parametrów), wiek, statystyka dotychczasowych występów (rozegrane mecze, zdobyte bramki, ocena gry, liczba żółtych i czerwonych kartek) oraz jego stan psychiczny (opcja Morale). Ten ostatni wskaźnik jest dosyć ważny, gdyż decyduje, czy piłkarz będzie chciał nadal grać dla nas, czy też zacznie szukać innego klubu. Z każdym graczem można negocjować warunki kontraktowe (po zaznaczeniu jego nazwiska lewym przyciskiem myszy) i warto to czynić nie tylko w chwili, gdy kończy się czas jego zatrudnienia, ale też w wypadku obniżenia się jego zadowolenia.







Kartoteka klubu — to winietka naszego miejsca pracy: jego nazwa, adres stadionu, jego pojemność, w której lidze gramy i jaką zajmujemy pozycję. Mamy też podaną statystykę rozegranych w danym sezonie meczów, najlepszego strzelca, najwyższe osiągnięcia ligowe i pucharowe w historii klubu oraz historię transferów. Kartoteka menedżera wygląda na tym tle skromnie: imię i nazwisko, w jakim klubie i na ile lat zatrudniony oraz jakie są jego dotychczasowe osiągnięcia. W kartotece ogólnej podane są nazwiska zatrudnionych przez nas trenerów, liczba sprzedanych ostatnio biletów oraz wskaźniki obrazujące poziom naszego geniuszu: opinia prezesa, zadowolenie graczy, stabilność finansowa klubu, zadowolenie kibiców [a więc gdzieś na świecie jeszcze to kogoś obchodzi! — Alx] oraz pewność zatrudnienia.

Wielki mecz

Cokolwiek jednak powiedzieć, rozgrywanie meczów stanowi główną część tego symulatora i wokół tego faktu kręcą się pozostałe wydarzenia. Gdy chcemy rozegrać mecz wybierając ikonkę z wizerunkiem boiska — zanim wybiegniemy na murawę, klikając na postać sędziego, warto na chwilę cofnąć się do szatni (Changing rooms). Tam mamy okazję poprzestawiać trochę naszych chłopców (Swap pos), skorzystać z porad asystenta (Asst mang), zmienić formację i styl gry (Formation), zapoznać się ze stanem kontuzji w zespole (Injur), przerobić nazwisko danego gracza (Edit name) lub po prostu obejrzeć jego dossier (View). Na ekranie z sędzią możemy jeszcze ostatnim rzutem oka ocenić lub poprawić styl naszej gry i ustawienie graczy (trzeba kliknąć na facetów po lewej stronie) lub dowiedzieć się czegoś o najbliższym rywalu (prawa strona).

Rzucamy się w wir walki. Lewą stronę ekranu zajmuje widok boiska (rzut z góry), po którym cały czas poruszają się figurki graczy obu drużyn. Mecz w trybie normalnym trwa w rzeczywistości ok. 6 min, ale można skorzystać z przyspieszenia czasu gry. Dla bardzo niecierpliwych menedżerów przeznaczono przycisk INSTANT, który powoduje wygenerowanie rezultatu meczu, bez jego wizualnej otoczki. Mecz możemy zatrzymać (PAUSE), np. by wstawić kogoś z rezerwy (SUBS), ale najciekawszym przyciskiem jest (R). Uruchamiamy nim opcję powtórki dowolnego fragmentu gry — kilka poprzednich sekund meczu jest powtarzanych z migającą literką R w lewym, górnym rogu boiska.

Mecz rozpoczynamy przyciskiem KICK OFF. SETUP pozwala na bieżące korygowanie poczynań poszczególnych piłkarzy. Po wskazaniu kursorem myszy danego gracza możemy mu nakazać, aby grał bardziej ofensywnie (UP) lub defensywnie (BACK), ewentualnie — bardziej z lewej lub prawej strony. Można też wskazać mu przyciskiem M2M, którego gracza przeciwnika powinien kryć indywidualnie.

Po skończonym meczu wyświetlany jest jego wynik, lista graczy kontuzjowanych oraz ukaranych żółtymi i czerwonymi kartkami, a także liczba widzów. Pod przyciskiem VIEW PLAYER STATS kryje się bardziej szczegółowa ocena poczynań każdego piłkarza z obu drużyn. Jeśli zachodzi potrzeba, organizowana jest dogrywka, a potem festiwal [?! — Alx] rzutów karnych.

Werdykt

Niestety, w grze można się dopatrzyć kilku błędów, np. bramki strzelone na wyjeździe w meczach pucharowych komputer „widzi" dopiero po dogrywce (której w takim wypadku nie powinno być). W gazetce często pojawiają się komunikaty o wygraniu lub przegraniu pucharowego meczu, pomimo remisowego rezultatu. Najpoważniejszy krzak — w Pucharze Europy i Pucharze Zdobywców Pucharów rozgrywany jest dwumecz finałowy.

Bardzo oryginalnie twórcy programu potraktowali drużyny klubowe z kontynentu, z którymi czasami przychodzi toczyć pucharowe boje. Otóż każda z tych drużyn ma zamiast nazwisk graczy jedynie określenia PLAYER1, PLAYER2 itd, a nazwa stadionu nieodmiennie brzmi: EUROPE.

Oprawę graficzną USM oceniam dobrze, wszystko jest czytelne, kolory dobrane poprawnie, obrazki nie rażą toporną pikselizacją, a przemieszczanie się piłkarzy w czasie meczów nie sprawia wrażenia sztucznych bądź wymuszonych drgawek. Dźwięk nie najwyższego lotu, choć trudno w programie tego typu oczekiwać jakichś symfonicznych rewelacji.

Jak wynika z tytułu gry (ultimate = ostateczny, końcowy) — autorzy uznali ten program za niedościgły wzór. Nawet biorąc poprawkę na pychę Brytoli, w kilku miejscach chylę czoło przed ich kunsztem. Ale też ciekaw jestem, jaka będzie odpowiedź konkurencji. Apetyt wszak rośnie w miarę jedzenia.

Andrzej Majkowski

PS Grę zamierza sprowadzić do Polski firma MarkSoft.



ULTIMATE SOCCER MANAGER

Impressions 1995
Sportowo-symulacyjna
Amiga, PC

Grafika	75%
Dźwięk	50%
Grywalność	90%
Pomysł	85%
Ogółem	80%

tetete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Index

SOLUCJE

KINGDOM – THE FAR REACHES (PC CD-ROM) 36
PRISONER OF ICE (PC CD-ROM) 36
STAR TREK – THE NEXT GENERATION: A FINAL UNITY (PC CD-ROM) 37

KLUBY

DISKEDITOR DREAM TEAM ... 38
COMANCHE (PC) 39
F-15 STRIKE EAGLE 3 (PC) ... 39
PANZA KICK BOXING (AMIGA) 39
RELENTLESS TWINSEN'S ADVENTURE (PC) 39
TIE FIGHTER (PC) 40
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (PC) 40
HEIMDALL 2 (PC) 41
RISE OF THE TRIAD (PC) 41
KMF FRONTER KLUB 41
GILDIA RPG 42

T&T

ANARCHY (AMIGA) 43
ANNIHILATOR (ATARI ST) 43
APB (ATARI ST) 43
ASSASIN (AMIGA) 43
BARD'S TALE II (AMIGA) 43
BATTLE SQUADRON (AMIGA) 43
BEVERLY HILLS COP (AMIGA) 43
BEYOND THE GATES (AMIGA) 43
BUILDERLAND (AMIGA) 43
CAPTAIN BLOOD (AMIGA) 43
CAPTIVE (AMIGA) 43
CAR VUP (AMIGA) 44
CHAMPIONS OF KRYNN (AMIGA) 44
CLAUNOMANIA (AMIGA) 44
COLORADO (ATARI ST) 44
COMMANDER KEEN 4-6 (PC) 44
CUBE X (AMIGA) 44
CRYSTAL KINGDOM DIZZY (AMIGA) 44
DEFENDER 2 (ATARI ST) 44
DELTA V (PC) 44
DEPTH DWELLERS (PC) 44
DEUTEROS (ATARI ST) 44
DINO'S QUEST (PC) 45
DIOLAKRA (ATARI ST) 45
DOGS OF WAR (ATARI ST) 45
DOODLE BUG (ATARI ST) 45
DOUBLE DRAGON (ATARI ST) 45
DRAGONSPHERE (PC) 45
ENCHANTED LAND (ATARI ST) ... 45
F-18 INTERCEPTOR (AMIGA) 45
FALCON ATAC (PC) 45
FINAL BLOW (AMIGA) 45
FINAL FIGHT (AMIGA) 45
FLASHBACK (PC) 45
FORGOTTEN WORLDS (AMIGA) 46
FULL CONTACT (AMIGA) 46
GEEKWAD (PC) 46
GHOSTS'N'GOBLINS (ATARI ST) 46
GHOUL'S'N'GHOSTS (AMIGA) ... 46
GOLDRUNNER (AMIGA) 46
GRAND PRIX CIRCUIT (PC) 46
GRAVITY FORCE (AMIGA) 46
HAMMERFIST (AMIGA) 46
HEROES QUEST (PC) 46
HOLLYWOOD POKER PRO (AMIGA) 46
HOLLYWOOD POKER PRO (ATARI ST) 46
INCA (PC) 46
IN EXTREMIS (PC) 46
INFERNO (PC) 46
INTERPHASE (AMIGA) 46
JILL OF THE JUNGLE (PC) 46
JIM POWER (AMIGA) 46
KARATE KID 3 (ATARI ST) 49
KEN'S LABIRYNTH (PC) 49
KILLING CLOUD (ATARI ST) .. 49
KILLING GAMES SHOW (AMIGA) 49
LASER WORLD (AMIGA) 49
LEANDER (ATARI ST) 49
LEGEND OF THE LOST (AMIGA) 49
LION HEART (AMIGA) 49
LITIL DIVIL (PC) 49
LIVERPOOL ULTIMATE SOCCER (PC) 49
LOST IN LOS ANGELES (PC) 49
MANCHESTER UNITED EUROPE (PC) 49
METAL MARINES (PC) 49
MICRO MACHINES (PC) 49
MONTY PYTHON (ATARI ST) 49
NARCO POLICE (ATARI ST) .. 49
NETHERWORLD (ATARI ST) . 49
NIGHT HUNTER (ATARI ST) .. 49
NITRO (ATARI ST) 50
NOVASTORM (PC) 50
NOVASTORM (PC) 50
OPERATION WOLF (PC) 50
P-47 (ATARI ST) 50
PARA ACADEMY (AMIGA) 50
PEPPER'S ADVENTURES IN TIME (PC) 50
PIPE PANIC (ATARI ST) 50
POWERBOAT SIMULATOR (ATARI ST) 50
PRINCE OF PERSIA 2 (PC) .. 50
PUFFY'S SAGA (ATARI ST) 50
QUARANTINE (PC) 50
QUEST FOR GOLD (PC) 50
RISE OF THE ROBOTS (AMIGA) 50
RISE OF THE ROBOTS (PC) 50

ŚWINIE TO SIEDZĄ W KINIE

A właśnie że nie zrobiłem po raz drugi świńskiego numeru nie zamieszczając fałszywki.
W numerze 8/95 była i to aż za łatwa (cóż, wakacje). Jak wielu czytelników się domyśliło (dokładnie 33) nie istnieje gra Heroes from Waterdeep. Jakoś mało przyszło tym razem odpowiedzi, zaledwie 61. Starać się, kurza twarz, bo...! Nagrody (gry ufundowane przez **IPS Computer Group**) dostają: **Paweł Nieścior** z Tarnawatki (Karnejklatki? Marnej Watki? Kurzejłapki?, trudno było odczytać), **Marcin Dawcewicz** z Węgorzewa i Wojciech Kulasa z Rzeszowa. Za największą liczbę tipów nadesłanych do tego numeru nagrodę 200 złotych (czyli dwa miliony) otrzymuje **Krzysztof Odrakiewicz** z Wałbrzycha.

Sprawa następna: otrzymaliśmy list oburzonego Czytelnika, który zarzuca jednemu z uczestników konkursu Supertete, iż przepisał słowo w słowo tip z innego pisma komputerowego (chodzi o długi tip opisowy, a nie jakiś kod). Zainteresowanych odsyłam do Reakcji Redakcji.

Pamiętajcie, że w Supertete uwzględniam tylko dyskietki i komputerowe wydruki. A dyskietki redakcja zjada i zwraca jedynie w wypadku przesłania koperty zwrotnej (zaadresowanej i ze znaczkiem). Do końca konkursu Supertete zostały zaledwie dwa miesiące (listopad, grudzień). Kto otrzyma więc prezent wartości 10 milionów złotych, powiedz mi koteczku?

PILNE: PRZEMKA WARLOCHA, TOMASZA ZANIEWSKIEGO I KRZYSZTOFA ODRAKIEWICZA PROSZĘ O PODANIE DOKŁADNYCH ADRESÓW!!!

don Pedro (z K.D.)

PS Z urazą zauważam, iż nikt nie zareagował na mój letni apel o przysyłanie soków chmielowych (np. Guinness, Tuborg, Lech). Co jest, nie chcecie mieć forów?

Klasyfikacja SUPERTETE (czołówka):

1. Tomasz Jurgielewicz (Konin) - 52 pkt.
2. Maciej Stelmach (Wadowice) - 47,5 pkt.
3. Paweł Łysik (Józefów) - 41 pkt.
4. Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych) - 40 pkt.
5. Grzegorz Morgiel (Oleśnica) - 35 pkt.

KINGDOM – THE FAR REACHES (PC CD-ROM)

Grę rozpoczynasz w mieście. Pójdź do domu maga Daelona. Dostaniesz od niego 3 pergaminy z czarem Seeing. Poproś go o przygotowanie czaru Release. Na przedmieściach Glendge znajdź ślepego żebraka i uzdrów go za pomocą czaru Seeing. Idź do lasu elfów – weź od nich laskę. Zanieś ją na polanę leśnych duszków. Rzuć czar Seeing i daj duszkom laskę. Wróć do domu maga, weź pergaminy, które Ci da i poproś o zrobienie czaru Travelling. Na południe od miasta, na obrzeżach bagien znajdziesz obszar o nazwie Marsh Wastes. Podnieś tam z ziemi kulkę ognia i rzuć ostatni z posiadanych czarów Seeing – otworzy się przejście na pustynię. Wróć do maga, weź trzy nowe zwoje i poproś o przygotowanie czaru Understanding. Odwiedź leśniczego, mieszkającego na lewo od miasta. Idź na Barren Rocks, użyj kuli ognia, by pozbyć się potworów i wejdź na lewą ścieżkę. Rzuć czar Release – dostaniesz kryształ. Idź do Daelona po czar Understanding. Wróć na Barren Rocks odwiedzając po drodze leśniczego i rzuć zdobyty ostatnio czar.

Idź na pustynię do obozu koczowników. Rzuć czar Understanding, aby wejść. Dostaniesz pieczęć od dziadka z długim nosem. Idź do kryształowego zamku. Jeśli po drodze spotkasz złego maga, pokaż mu kryształ. Przed bramami zamku zniszcz tygrysy za pomocą kryształu i wejdź do środka. Zamknięte drzwi otwórz posługując się pieczęcią i weź maczugę. Teraz idź do świątyni Cindry (z sypkich piasków wyzwól się rzucając zaklęcie Release). Spotkasz tam Torloka we własnej osobie. Będzie próbował zrobić zamach na Twoje życie, więc przywal mu maczugą. W nagrodę dostaniesz od kapłanów berło władców krainy Illes. Pójdź do oazy na północy i pokaż berło mieszkającym tam kobietom. Dostaniesz od nich łuk. Jeżeli zostaniesz zaatakowany przez maga i trzy potwory – pogoń towarzystwo kryształem. Idź na północ wzdłuż wybrzeża. Gdy zaatakuje Cię krwiożercza ryba – strzel do niej z łuku. Twoim celem jest teraz labirynt. Przy wejściu, po rozmowie z dziadkiem strzel z łuku i idź wzdłuż złotej ścieżki, która się pojawi. Weź kulę Mobusa z centrum labiryntu. Koło pałacu Drakesblooda znajdziesz dolinę królów. Za pomocą kuli Mobusa zdobędziesz złote monety. Idź do Black Keep. Przepędź maga i zielone stwory używając kryształu. W środku weź miecz i skorzystaj z teleportu, który przeniesie Cię do Nawiedzonych Wodospadów. Idź do oazy po drugi łuk, a potem skocz do pałacu Drakesblooda. Przy wejściu okradnie Cię dwóch magów. Znajdź pokój, w którym śpią i pociągnij za sznur zwisający z sufitu. Idź teraz do sali tronowej i daj królowi monety. Zostaniesz wyprowadzony z pałacu na pole. Zetnij mieczem roślinę i przejdź się do doliny po drugą porcję monet. Idź do obozu koczowników i pokaż im berło. Tuż obok znajdziesz wzgórza wznoszące się nad pustynią. Strażnikowi daj ściętą roślinę i wejdź do świątyni.

Po spotkaniu z grubaskiem musisz się spieszyć. Idź do podwodnego miasta (na północy) i użyj zaklęcia Tide Control, które dostałeś w świątyni. Otrzymasz złoty kielich. Pofatyguj się do pałacu i daj królowi następną garść monet. Na polance zetnij drugą roślinę i wracaj na wzgórza. Daj strażnikowi roślinę i wejdź do świątyni. Od grubaska dostaniesz róg myśliwski. Skocz do Black Keep i przepędź zielone stwory grając na rogu. Tym razem wejdź w boczne drzwi. Znajdziesz tam runy. Teraz już możesz pokazać Drakesbloodowi, kto tu rządzi. Idź do jego sali tronowej, użyj runów i rzuć w króla mieczem.

Frogger

PRISONER OF ICE (PC CD-ROM)

1. HMS Victoria

Porozmawiaj z kapitanem. Gdy dowiesz się wszystkiego nt. ładunku okrętu, zakończ rozmowę i idź z kapitanem do ładowni. Weź ze ściany gaśnicę i ugaś płomienie. Wróć na mostek i pogadaj z nawigatorem. Otwórz szufladę i wyjmij z niej klucz, magnetofon i księgę kodów. Korzystając z tej ostatniej spróbuj uruchomić radio. Zejdź do maszynowni i zawrzyj znajomość ze Stanleyem. Uruchom podnośnik naciskając przycisk. Podnieś też z ziemi klucz francuski – przyda Ci się później. Możesz teraz iść do kajut załogi. Wyjmij spod koi kamizelkę i buty. Zdejmij topór ze ściany, a ze skrzynki po prawej stronie wyjmij medalion. Porozmawiaj z oficerem pilnującym Hamsuna, spróbuj też zagadnąć Norwega. Zejdź do wyrzutni torped i podnieś z ziemi flarę. Wróć do kajut i każ Wayne'owi iść na mostek. Pokaż Hamsunowi medalion i nagraj jego słowa na magnetofon. Wejdź na mostek i zniszcz potwora, odtwarzając nagraną inkantację. Zejdź do maszynowni i dowiedz się od Stanleya, jak możesz mu pomóc. Powiedz Dirscollowi o wypadku na dole i ponownie zejdź do maszynowni. Używając krótkofalówki, pokieruj podnośnikiem i uwolnij Stanleya. Wróć na górę i odkręć kluczem metalowe kółko z drzwi leżących na podłodze. Wypytaj Stanleya o częstotliwości radiowe i nadaj sygnał SOS. Idź do ładowni. Załóż buty z kolcami i podejdź do ściany. Kluczykiem otwórz skrzynkę, wyjmij z niej pistolet i wróć na mostek. Rozbij toporem skrzynkę z bezpiecznikami. Musisz tak poprzestawiać przełączniki, by połączyć wszystkie trzy obwody (niebieski, zielony i żółty). Teraz możesz już zejść do wyrzutni torped, więc zrób to. Umieść metalowe koło w dziurce po prawej stronie ekranu i pokręć nim. Usuń pokrywę luku torpedowego i otwórz klapę w torpedzie. Spróbuj użyć torpedy, a następnie skontaktuj się z Dirscollem przez krótkofalówkę.

2. Edward's Base

Porozmawiaj z dowódcą bazy. Kiedy wyjdzie, weź z szuflady kawałek papieru, a z biurka paczkę papierosów i kartę identyfikacyjną. Wyjdź z pokoju i weź ze stołu rolkę filmu. Znajdź McLaglena, porozmawiaj z nim, daj mu papierosy i poproś o wyświetlenie filmu. Gdy skończysz oglądać, na półce pod ścianą znajdź książkę z urwaną kartką. Przyłóż do niej posiadany kawałek papieru i zapamiętaj cyfry – jest to kod do sejfu Searsa (496523 – jakby ktoś miał krótką pamięć). Znajdź radiooperatora, spytaj go o kartotekę i nowe wiadomości. Nad parą z czajnika odklej fotografię z karty identyfikacyjnej. Wróć do biura Searsa. Otwórz sejf i weź z niego stempel oraz kluczyk. Na biurku znajdziesz przepustkę. Przyklej do niej zdjęcie i podstempluj ją. Teraz możesz już zjechać na dół windą. Pokaż strażnikowi przepustkę i idź w prawo. Porozmawiaj z dwoma żołnierzami. Wejdź w środkowe drzwi. Zabierz z półki pustą puszkę, możesz też sobie obejrzeć trupa w skrzyni, jeśli masz ochotę. Pójdź do lekarza. Powiedz sekretarce, że chcesz się widzieć z doktorem i poczekaj, aż Cię wywoła. Powiedz doktorkowi, że boli Cię brzuch i pokaż mu pustą puszkę. Kiedy wyjdzie, weź z biurka książkę. Wyjdź na korytarz i zapukaj do drzwi na północy. Daj strażnikowi książkę – w zamian dostaniesz się do środka. Weź papierosa i gaśnicę ze ściany. Wrzuć papierosa do kosza na śmieci i schowaj się w ciemnym kącie. Kiedy strażnicy wyjdą, ugaś pożar gaśnicą i wejdź do kartoteki. Przejrzyj dane i wyjdź na korytarz. Czeka Cię kolejna rozmowa z Searsem. Zostaniesz wysłany z powrotem na pokład Victorii w celu zdobycia dowodów.

3. HMS Victoria

Podnieś kawałek kabla leżący przy wieżyczce i za jego pomocą napraw barierkę. Trzymając się jej możesz przejść na tył okrętu, gdzie pod metalową klapą znajdziesz dwa kawałki klucza potrzebnego do otworzenia włazu. Połącz je ze sobą i użyj. Idź do kajut i weź z szafki notatnik Hamsuna. Kiedy wrócisz na mostek czeka Cię kolejne spotkanie z potworem. Podejdź do stanowiska Dirscolla i przyjrzyj się gablotce koło steru. Otwórz ją kluczem z sejfu i uciekaj z okrętu.

4. Edward's Base

W gabinecie lekarskim na stole znajdziesz szpilkę. Weź ją i wbij w środek mapy w gabinecie Searsa. Z tajemnej skrytki, która się otworzy, zabierz notatki i kamień. Za pomocą kamienia pozbądź się stwora w podziemiach bazy.

5. Buenos Aires

Porozmawiaj z Dianą, a potem z portierem. Wejdź do pokoju dyrektora biblioteki i pogadaj z nim. Kiedy ucichnie zamieszanie związane z napadem idź do sali, w której przechowywane są książki. Weź stojącą w kącie laskę i leżące obok niej książki. Gdy wciśniesz jedną z książek na regale (po prawej stronie) otworzy się przejście, w które musisz wejść. Używając laski uzupełnij brakujący szczebel w drabinie i wejdź na górę. Na kolejnym tarasie znajdź puste miejsce na półce i wstaw tam trzy posiadane książki w następującej kolejności: Sofokles, Szekspir, Goethe. Wejdź po schodkach, które się pojawią. Idź w prawo. Porusz pierwszą statuetkę z prawej strony i ze skrytki weź klucz. Otwórz nim szklane drzwi i wyjdź na taras. Przyjrzyj się dyskowi w ręce posągu. Wskocz na cokół pierwszego posągu z lewej, dojdź do dysku i spróbuj go wziąć.

6. Schlossadler Base

Weź ze stolika łyżeczkę i wydłub nią dziurę w murze po lewej stronie. Posłuchaj gadania faceta z sąsiedniej celi. Poczekaj w celi, aż przyjdzie komendant bazy. Gdy po dłuższej rozmowie wyjdzie, weź stołek i zatkaj zlew papierem. Kiedy zaniepokojony strażnik wejdzie do celi, daj mu w łeb taboretem. Przeszukaj go i szybko zamknij drzwi. Przesuń stół i ustaw na nim stołek. Będziesz mógł teraz dosięgnąć kratki w suficie. Odkręć ją za pomocą łyżeczki i wejdź w kanał wentylacyjny. Idź przed siebie, aż znajdziesz się w jaskini. Pociągnij za stalagmit i wyjmij dwa kryształy ze skrytki. Wsadź je w oczy wielkiego posągu po prawej stronie. Otworzą się drzwi, za którymi jest teleporter. Przeniesie Cię do pomieszczenia z zakonserwowanymi w lodzie stworami. W wagoniku

znajdziesz łom, którym możesz podważyć kamień u góry ekranu. W lawie, która się wyleje, rozgrzej pręt i stop nim lód blokujący kółko wagonika. Gdy go popchniesz wyważy drzwi, a Ty po przeprawie z potworkiem będziesz mógł iść dalej. Dojdziesz w końcu do kratki wentylacyjnej. Wypchnij ją i wskocz do pomieszczenia. Odczytaj z kartki inkantację.

7. Schlossadler Base, rok 2037

Pozbieraj rozrzucone po komnacie przedmioty. Obejrzyj tabliczkę leżącą na ziemi. Podejdź do aparatu po prawej stronie ekranu i uruchom go. Po obejrzeniu przekazu podejdź do komputera. Włóż baterię w otwór koło ekranu i naciśnij czerwony przycisk. Korzystając z planów, zmontuj karabin z posiadanych części. Strzel w głaz po lewej stronie ekranu i wyjmij z szafy kamień i dysk. Użyj dysku, by przenieść się w czasie. Załatw stwora inkantacją i porozmawiaj z Parkerem. Skorzystaj ponownie z Bramy Słońca i zastrzel Niemca w bibliotece. Zostaniesz przeniesiony do Illsmouth.

8. Illsmouth

Pociągnij za łańcuch w ścianie i przyjrzyj się kamiennej kolumnie. Przesuwając obrazki musisz ułożyć cztery pionowe pary: Cthulhu-Air, Dagon-Water, Prisoner-Ice, Nyarlathotep-Fire. Przyjrzyj się księdze i włóż kamień w otwór. Porozmawiaj z dwoma duchami, weź Necronomicon i wyjdź z komnaty. Wsiądź do łodzi. Po drodze rozpraw się z Searsem, który będzie próbował Cię zatrzymać. W pomieszczeniu z trzema maskami rozbij tę z prawej strony. Porusz luźny kamień w podłodze i wyjdź przez otworzone w ten sposób przejście z prawej strony. Na polanie użyj trzy razy miecza, broniąc się przed czarami i rzuć Necronomicon w kamienny monolit. Masz do wyboru dwa zakończenia gry: happy-end (po lewej) oraz bardziej pasujące do klimatu gry, lecz pesymistyczne (po prawej).

Frogger

STAR TREK – THE NEXT GENERATION: A FINAL UNITY (PC CD-ROM)

Grę rozpoczynasz w konfliktowej sytuacji. Poproś Datę o radę. Zaproponuje przerwanie promienia holowniczego za pomocą statku. Zgódź się – zbiegowie zostaną przeteleportowani na statek. Są nimi T'Bak, Lucana i Avakar. Gdy zgłosi się kapitan statku Garidian, zażąda oddania uciekinierów. Dojdzie do walki.

Porozmawiaj z Twoimi nowymi gośćmi. Okaże się, że chcą oni doprowadzić u siebie do rewolucji. W tym celu poszukują mitycznego Piątego Zwoju i proszą Cię, byś pomógł im odnaleźć archeologa Shanoka, prowadzącego wykopaliska na planecie Horst III. Skieruj się tam. Nim osiągniesz cel, zostaniesz powiadomiony o awarii Stacji Orbitalnej Martensa w strefie gwiezdnej Cymkoe IV. Udaj się tam. Na miejscu skontaktuje się z Tobą kanclerz stacji Deanub i opowie Ci o tragicznej sytuacji. By naprawić stację, musisz znaleźć się w jej wnętrzu. Idź do transportera.

Stacja Orbitalna Martensa

Idź do pomieszczenia po lewej i podejdź do kobiety uwięzionej pod kablem transmisyjnym. Użyj na kablu fazera (minimalne ustawienie siły ognia). Następnie, za pomocą trikodera zdobądź koordynaty położenia przewodu. Teraz wróć do pomieszczenia „zrzutu" i znajdź tam panel sterowania transportera. Naciśnij klawisz umiejscowienia celu i podaj koordynaty kabla z trikodera, a następnie naciśnij przycisk Energize. Wróć do kobiety. Niech Dr Crusher zbada ją, posługując się medycznym trikoderem, a następnie ocuci za pomocą apteczki. Jeśli z nią teraz porozmawiasz, uzyskasz kod do głównego komputera. Nie będziesz go jednak potrzebował.

Idź w prawo do windy i pojedź do maszynowni. Tam ujrzysz sprawcę zamętu. Jest to mały statek kosmiczny, mający zdolność oszukiwania sensorów. Właśnie konsumuje on energię z jednego przewodu. Idź do pomieszczenia po lewej i podejdź do panelu. Będziesz tam miał możliwość chwilowego odłączenia przepływu energii w którymś przewodzie. Zdezaktywuj przewód trzeci. Obcy statek odleci. Możesz teraz udać się za nim w pościg. Rozpłynie się on jednak w polu asteroidów i wtedy wrócisz znów na stację orbitalną. W maszynowni udaj się tym razem w prawo do pokoju kontrolnego. Tam podejdź do panelu położonego najgłębiej w pomieszczeniu i za jego pomocą odrzuć uszkodzony reaktor. Po skończonej robocie zostaniesz przetransportowany na U.S.S. Enterprise.

Udaj się na Horst III. Na miejscu połącz się z Shanokiem. Niedługo potem zgłosi się do Ciebie admirał Reddreck i poprosi, abyś zainteresował się jego przyjaciółką, Dr Vi Hyunh Foertsch na Horasii. Leć tam w celu dokonania inspekcji. Gdy będziesz u celu, w rozmowie z konstablem LLiksze zgódź się na zejście na planetę bez broni – w przeciwnym razie nie otrzymasz pozwolenia.

Horasia

Gdy skończysz dysputę z konstablem udaj się w lewo. Tam podnieś z drogi owoc i daj go małpce. Teraz udaj się do widocznego w oddali laboratorium. Z biostołu weź biopróbnik. Zbadaj zwłoki wszystkich zwierząt, najpierw na biostole, a później za pomocą skanera sonicznego. W rogu pomieszczenia ujrzysz urządzenia tzw. field unity. Zbadaj je za pomocą trikodera, a następnie zabierz. Teraz, używając trikodera połącz się przez port z komputerem i skontaktuj z tropicielem Melasem. Wypytaj go dokładnie, wracając do rozmowy nawet po kilka razy. Dowiesz się, że zaginiona doktor oskarżała konsula o przemyt zakazanych zwierząt. Nie zapomnij także spytać o zwierzę zabite wyssaniem energii.

Po rozmowie udaj się do konstabla . On skieruje Cię na trop konsultanta Iydi i jego przyjaciela, kupca Aramuta. Wróć do laborotarium i skontaktuj się z Iydią (w tym miejscu jednak istnieje jakiś błąd w programie i może się okazać, że będziesz musiał od nowa badać zwłoki i rozmawiać o nich z Melasem). Konsultant odeprze Twoje zarzuty. Gdy skończysz pogawędkę, idź na rozwidlenie dróg i udaj się do przystani promu (shuttle dock). Tam wyjmij z ładowarki przenośny generator. Wróć z nim na rozwidlenie dróg, udaj się kolejno do biotopów i włóż generator do portu w kioskach. W ten sposób włączysz zasilanie znajdujących się w nich komputerów. Następnie, znajdując się w każdym z nich i używając odpowiednich field units, zbadaj wszystkie siedliska fauny i flory i pobierz ich próbki za pomocą biopróbnika (trzeci biotop znajduje się za ścieżką z owocem i małpką). Udaj się z nimi do laboratorium i zbadaj na skanerze sonicznym.

Połącz się za pomocą komputera z zielarką Zzolis. Porozmawiaj z nią i gdy skończysz, udaj się do rezerwatu (quarantine shelter). Tam popytaj strażnika Tzudana. Wybierz się potem do konsula i poproś o sprawdzenie konsultanta Iydi – ten zwieje na pokład statku Aramuta. Dr Vi Hyunh Foertsch zostanie znaleziona. Oboje ułożycie plan unieszkodliwienia bestii, którą przywiózł Aramut. Postanowicie zwabić ją do rezerwatu za pomocą wyładowań. Najpierw jednak będziesz musiał naprawić generator. Udaj się do niego promem z przystani i pobaw się panelem sterowniczym. Gdy stamtąd wyjdziesz, znajdziesz się w rezerwacie. Tam za pomocą paneli otwórz bramy, uruchom fajerwerki, a następnie zamknij zasobnik, chwytając w ten sposób niebezpiecznego płaza. Tak zakończysz swą misję na planecie i oddział zwiadowczy zostanie przetransportowany na U.S.S. Enterprise.

T'Bak powie Ci, że opis stwora odpowiada charakterystyce wymarłego już Varnacha i jedynym miejscem, skąd mógł być zabrany, jest jakaś kolonia jego przodków, którzy opuścili społeczeństwo pod wodzą Avaturnai, zabierając ze sobą Piąty Zwój i masę zwierząt. Udasz się więc w pościg za Aramutem. Gdy go dogonisz, wyda Ci Iydię i przekaże informacje o flocie romulańskiej, a także o planecie, z której wziął zwierza. Na miejscu skanery nic nie wykryją, więc skonsultuj się z Troi. Wyczuje ona życie i poradzi, aby T'Bak wysłał hasło rozpoznawcze. Po pewnym czasie nadejdzie odpowiedź i w rezultacie dostaniesz pozwolenie na zejście na powierzchnię Soniosho Epsilon VI, znanej także jako Frigis.

Frigis

Na dole porozmawiaj z Laraqiem, a następnie wejdź do pierwszej piramidy. Zostaniesz przetransportowany do świątyni Piewców. Porozmawiaj tam z kapłanem Stambyrem. Dowiesz się o niedyspozycji instrumentu, gdyż jego części zostały przegrane w konkursie sekt. Otrzymasz także coś w rodzaju pozytywki z pieśnią Fiutility of Wisdom. Pójdź teraz do dalszej pyramidy. Tam od głównego kapłana Madii dowiesz się o braku Berła Światła. Idź na pustynię i wejdź do trzeciej piramidy. Po rozmowie z kapłanem udaj się pod Wrota Oświecenia. „Strasznikowi" dawaj jak najbardziej pokrętne odpowiedzi, a gdy tylko będzie okazja, przyznawaj się do swej niewiedzy. W końcu zostaniesz przepuszczony.

Znajdziesz uwięzionego w polu siłowym człowieka, prawdopodobnie Aelnota. Odkryjesz również panel i obok niego instrukcję w nieznanym narzeczu. Zwróć się więc z prośbą o przetłumaczenie jej do Laraqa. On da Ci kod tłumacza języka Chanok, rasy, w której budowlach mieszkają teraz Garidianie z Frigis. Wróć i uwolnij Aelnota. Z wdzięczności da Ci dwa talizmany i klucz do skarbca z pozwoleniem zabrania z niego trzech przedmiotów. Weź stamtąd urządzenie, pierścień i berło zakończone świetlistą kulą. Idź z tym do pierwszej piramidy. Podaj Stambyrowi pierścień, a otrzymasz odgrywacz pieśni „Watch your step". Daj urządzenie, a pozwoli Ci zamontować je w instrumencie. Gdy tego dokonasz (La Forgem), dostaniesz odgrywacz utworu „Traveling Music".

Idź do drugiej piramidy i berło oddaj Madii. W podziękowaniu odsłoni transporter Chodaków. Odegraj „Traveling Music", a zostaniesz przeniesiony do pomieszczenia z przepaścią, za którą znajdują się wrota. Odegraj najpierw „Watch your step", weź pozytywkę, uruchom ją i tak dalej, aż w końcu zbierzesz wszystkie pozytywki. W końcu, włączając odpowiednie melodie będziesz mógł po kafelkach dostać się do wrót. W całej robocie pomoże Ci z pewnością rysunek, umieszczony przy opisie (str. 20). We wrota włóż błękitny talizman, a otworzy się przejście, za którym znajdziesz Piąty Zwój.

Na pokładzie statku zdarzy się pewien incydent. Zakończy się on zabraniem gości przez kapitana Garidian, Pentarę – w celu pokojowego przeprowadzenia odpowiednich przemian. W międzyczasie Placówka 543 zostanie zaatakowana przez flotę romulańską, a Ty dostaniesz rozkaz ruszenia na odsiecz. Weźmiesz udział w paru bitwach i w końcu porozumiesz się z klingońskim kapitanem Ky'Drakiem. Przechwyci on jeden ze statków romulańskich. Od więźniów dowie się, że ich szaleńczy wyścig do galaktyki Z'Tarnis Nebula ma na celu zdobycie legendarnej broni o ogromnej sile rażenia. Gdy od komandora Chan z Placówki 543 dostaniesz zezwolenie na kontynuację poszukiwań (porozumiewasz się z nią za pomocą odznaki na mundurze Picarda) leć na Frigis.

Wkrótce planeta zostanie zaatakowana. Po odparciu wroga zejdź na powierzchnię i weź od Laraqa kryształ przechowujący dane, programator i klucz Chodaków, za pomocą którego możesz uruchomić większość ich urządzeń. Następnie zostaniesz przetransportowany na pokład U.S.S. Enterprise. Czym prędzej rusz na Horst III. Na miejscu przy próbie komunikacji z Shanokiem okaże się, że ewakuował z planety swą załogę (nie wyłączając siebie) na wieść o wojnie Federacji z Imperium Romulańskim. Mimo prośby o nienaruszanie wykopalisk z ery imperium Chanoków, przetransportuj się na nie.

Horst III

Wejście do groty zawalone jest głazami. Potraktuj je promieniem z fazera ustawionego na maksymalną moc. Teraz będziesz mógł wejść do środka. Tam podejdź do panelu i w port włóż klucz otrzymany na Frigis, a następnie użyj na nim pochodzącego także stamtąd programatora. Ekran rozświetli się, ukazując coś w rodzaju mapy. Zeskanuj ją trikoderem. Udaj się do sąsiedniego pomieszczenia i zeskanuj wszystko, co Ci się nawinie pod rękę (oprzyrządowanie do obserwacji gwiezdnych). Wróć na platformę przed jaskinią i każ się wywindować do góry.

Na górze skontaktuje się z Tobą admirał Williams. Powie Ci o nieznanej rasie goniącej Romulanów na Z'Tarnis Nebula w nadziei znalezienia mitycznej superbroni. Jej statki nie odpowiadają na żadne próby nawiązania kontaktu. Można by to zignorować, gdyby nie fakt, że niszczą wszystko na swej drodze. Zostaniesz posłany do systemu Yaji, aby trochę powalczyć. Gdy to załatwisz, zakończy się analiza materiałów z Horsta III. Okaże się, że zamontowana tam instalacja służy do obserwacji pulsara Gombara. Jest on wyznacznikiem jednostki czasu obcych. Zeskanowana mapa ułatwiła ustalenie jego położenia. Niestety, jest on całkowicie zasłonięty przez mgławicę gwiazd. Udało się także z mapy wydedukować położenie planety Allanor, kolonii Chodaków. Polecisz tam i wylądujesz trzy kilometry od głównego komputera.

Allanor

Zeskanuj, posługując się trikoderem, rozkład lotów Chodaków z tablicy (shedule). Następnie potraktuj fazerem zamocowania kraty w przewodzie wentylacyjnym i przejdź. Teraz idź do panelu i za pomocą klucza odczytaj znajdujące się tam informacje. W następnym pomieszczeniu zaobserwujesz, jak jeden robot reperuje drugiego. Data wychwyci trikoderem sygnały aktywizujące i dezaktywizujące te maszyny. Wróć na początek i z uszkodzonego robota wyjmij urządzenie (inhibitor) unieszkodliwiające go i uziem go z powrotem sygnałem z trikodera. Idź do hali napraw. Ujrzysz tam śluzę otwierająca się przed robotami. Obok niej będzie biegł przewód zasilający. Wbij w niego kolec z zepsutego robota. To spowoduje, że nadchodzący robot zatrzyma się przed zamkniętą śluzą. Wyślij do niego sygnał dezaktywujący z trikodera, wyjmij kolec z przewodu zasilającego i gdy śluza się otworzy wbij go z powrotem, by mieć gwarancję, że się nie zamknie. Wejdź do pomieszczenia, w którym roboty są ładowane. Na nieaktywnym stanowisku będzie stał jeden z nich. Podejdź do panelu i uruchom go. Włącz stanowisko i jego zasilanie. Gdy olbrzymi kondensator ładujący napełni się do maksimum (zapalą się na nim wszystkie lampy), wyłącz zasilanie w panelu. Poczekaj, aż zostanie na nim rozświetlona tylko jedna lampa i wyłącz stanowisko. Rozwal fazerem kondensator. Z następnego pomieszczenia wyjdą Obcy, którzy okażą się Chodakami. Gdy Cię zaproszą na rozmowę, pójdź za nimi i jako Picard porozmawiaj z szychą. W rozmowie nie zdradzaj swych zamiarów i nie mów o posiadanym kluczu (jest on urządzeniem używanym przez szpiegów, gdyż normalnie są trzy klucze uprawniające do różnego stopnia dostępu). Zgódź się także na doprowadzenie do głównego komputera.

Podczas wycieczki jeden z Chodaków zostanie uszkodzony. Pomimo tego dotrzesz na miejsce. Tam zrób użytek ze swego klucza. Wtedy Chodak zabierze go i przedstawi się jako admirał Brodnack. On sam pragnie odzyskać superbroń, znaną jako Urządzenie Zjednoczenia (Unity Device). Przed milionami lat zostało zbudowane przez jego rasę. Jednak naukowcy zbuntowali się i wysłali je w przyszłość, aby nie było używane do celów militarnych. Brodnack prześle na swój statek koordynaty superbroni i wymaże te dane, a następnie odleci do celu, zostawiając swego żołnierza. Ty przejrzyj wszystkie dane w uruchomionym komputerze, a następnie udaj się w drogę powrotną. Gdy zobaczysz ciało Chodaka, przyjrzyj mu się uważniej. Zauważysz, że jeszcze dycha. Wylecz go używając apteczki – z wdzięczności zdradzi Ci kod do systemu ochrony. Teraz podejdź do panelu. Klucz w nim tkwiący będzie nie do wyjęcia, a sam komputer – nieaktywny. Wróć do pomieszczenia gdzie Chodak oberwał laserem i weź kawałek jego osłony. Teraz idź do panelu i włóż ten kawałek w dziurę awaryjnego wyjmowania klucza. Gdy go otrzymasz, uruchom panel i wyłącz wszystkie systemy. Teraz możesz bezpiecznie dojść do teleportu. Podejdź do obsługującego go panelu i zaznacz kordynaty transferu w następujący sposób: wciśnij środkowy klawisz w rzędzie pionowym i ostatni licząc od lewej w rzędzie poziomym. Włącz timer i podejdź do reszty załogi. Zostaniesz przetransportowany w miejsce, z którego z łatwością dojdziesz do punktu startu. Każ się przerzucić na pokład.

Na statku informacje zostaną przeanalizowane i dzięki temu otrzymasz koordynaty Urządzenia Zjednoczenia, tyle tylko, że w nomenklaturze Chodaków. Aby były one odczytane poprawnie, trzeba znać ich jednostkę czasu. Udaj się więc do pulsara Gambara. Na miejscu okaże się, że przed trzydziestu laty zapadł się w czarną dziurę Jericho 1. Skonsultuj się z Troi. Poradzi Ci, by przegonić światło pulsara sprzed jego zapadnięcia. W tym celu musisz trafić w najgłębsze terytoria Imperium Romulanów. Przedtem udaj się jednak do swej bazy w sektorze 131 i systemie gwiezdnym Hasting Alfa. Stamtąd rusz do sektora 777. Gdy dopędzisz światło, Data po dokonaniu analizy ograniczy poszukiwania superbroni do sektora 313. Przedostań się do niego przez bazę w 131.

Na miejscu musisz trafić do odpowiedniej strefy gwiezdnej. Powodzenia! W sektorze jest ich osiem tysięcy. Proponuję jednak małe ułatwienie. Zajrzyj do komputera pokładowego i znajdź sekcję Unity Device. W niej będą koordynaty odpowiedniej strefy 91416, gdzie machina ma się pojawić. Na miejscu zauważysz ślady walki, a także znaną Ci już kapitan Pentarę. Znajdzie się tam też admirał Brodnack. Nie daj mu się sprowokować. W końcu ekipy trzech statków przejdą na olbrzymią superbroń.

To już końcowe sekwencje, więc przyjemność ukończenia gry zostawię Tobie, Czytelniku. Dam Ci jednak przedtem parę rad, którymi się kieruj podczas wykonywania czekających testów.

W konkury prócz Picarda stanie Pentara i Brodnack. Wszyscy musicie dojść do końca. Przed pierwszym testem zjednocz się z Pentarą przeciw Brodnackowi i bądź konsekwentny. Uważnie i namolnie egzaminuj generator pola siłowego. Przerzuć konkurentów na drugą stronę przepaści. Uwolnij Pentarę i w finałowym teście wyłącz panel, nie wybierając zniszczenia floty najeźdźców, ani ich rasy przez Urządzenie Zjednoczenia.

I to już wszystko. Bryś out! [No way! – Alx and don Pedro et consortes.]

Bryś

DISKEDITOR DREAM TEAM **DDT**

Pomyślcie sobie, jaka to niesprawiedliwość... Międzyzdroje – po plaży biegają dziewczyny, 85,3% osób kąpie się w morzu (reszta zaraz też będzie), słoneczko grzeje jak ruski kaloryfer, a ja siedzę przed czarno–białym monitorem i preparuję kolejny odcinek DDT... Przed skorzystaniem z takiego dużego przycisku z napisem *power* powstrzymuje mnie tylko nadzieja, że KTOŚ to przeczyta...

ZIELONO MI – WŁAŚNIE TAK

Dzisiaj rozwiążemy obiecaną zagadkę. Jeżeli ktoś nie pamięta – w zeszłym odcinku mieliśmy mały problem ze zrozumieniem komputera

(zamiast 65535 ukazywało nam się −1). Jak się dzisiaj okaże, racja była (jak zresztą zazwyczaj) po jego stronie.

Stosując opisane w poprzednich odcinkach sposoby zapisu nie zdołalibyśmy zapamiętać liczb mniejszych od zera, jednak taka możliwość oczywiście istnieje. W tym celu można zapisywać liczby w pamięci na dwa sposoby – **bez znaku** lub **ze znakiem** (chodzi oczywiście o znak określający, czy liczba jest ujemna, czy wręcz przeciwnie). My do tej pory umieliśmy zapisywać liczby bez znaku (tzn. zawsze dodatnie lub zero).

Do określenia znaku liczby stosuje się **ostatni** bit najstarszego bajtu. Gdy wspomniany bit jest zgaszony (wyzerowany), wtedy liczba jest dodatnia, gdy zapalony – ujemna.

W naszym przykładzie użyjemy liczby zapisanej na jednym bajcie. Jeśli chodzi o liczby dodatnie, mechanizm się nie zmienia – możemy zapisać liczby od zera (00000000b) do 127 (01111111b). W drugą stronę jest jednak nieco trudniej – najmniejsza liczba (10000000b) oznacza −128, największa natomiast (11111111b) to −1. Zauważcie, że ostatni bit (czyli pierwsza cyfra w zapisie) jest równy jeden, co oznacza liczbę ujemną.

Liczby ujemne można obliczyć w następujący sposób. Bierzemy 256 i podnosimy do potęgi o wykładniku równym liczbie bajtów, na których nasza liczba jest zapisana. Jeżeli liczba jest zapisana na jednym bajcie, wyjdzie nam 256^1, czyli 256, jeśli na dwóch – 256^2, czyli 65536 itd. (Wnikliwi Czytelnicy zauważyli pewnie, że jest to po prostu największa wartość możliwa do zapisania na tylu bajtach, powiększona o 1.) Potem od wyniku odejmujemy naszą liczbę i stawiamy przed nią minusik.

Weźmy dla przykładu liczbę B1E0h. Mamy więc: 256^2 (gdyż liczba jest zapisana na dwóch bajtach). Odejmujemy od tego naszą liczbę i dopisujemy minus:

$$-(256^2 - B1E0h) = -(65536 - 45536) = -20000$$

Tak więc liczba B1E0h zapisana ze znakiem to **−20000**. Nieufni mogą wstawić tę liczbę do np. Cywilizacji i przekonać się o tym sami.

Teraz już wiemy, dlaczego FFFFh z poprzedniego odcinka było równe −1. Po prostu:

$$-(256^2 - FFFFh) = -(65536 - 65535) = -1$$

Na koniec zadanie. Spróbujcie obliczyć, ile wynoszą liczby: **9Ch**, **FC18h**, **C350h** oraz **FFFE7960h**. Odpowiedzi standardowo na końcu działu.

Wraz z dzisiejszym odcinkiem kończymy już krótki kurs grzebania w SG. Pozostaje teraz ćwiczyć, ćwiczyć i jeszcze raz ćwiczyć, a rezultatami podzielić się z nami. Jeżeli nie zrozumieliście któregoś z omawianych tematów – piszcie! Jeśli macie jakieś pomysły na nowe odcinki rubryczki ZIELONO MI – WŁAŚNIE TAK – piszcie! Los Waszego kawałka DDT jest w Waszych rękach...

KÓŁKO WETERANÓW

Nagroda w tym miesiącu przypada **Krzysztofowi Adamskiemu** z Rzeszowa, który przysłał nam trzy własnoręcznie napisane edytory do gier: Civilization, Quarantine i Soccer Kid. Nie są one może szczytem możliwości programistycznych, ale od czegoś trzeba przecież zacząć. Dobra robota, Krzysztof!

COMANCHE (PC)

Piloci i ich status zapisani są w pliku **COMANCHE.NAM**. Dane dla pierwszego pilota:

offset:

20h-28h	medale (wpisać 01h 02h 03h...)
1DAh	liczba zwycięskich misji (maks. 999)
1FAh	punkty (maks. 99999999)
21Ah	liczba zestrzeleń (maks. 9999)
23Ah-24Dh	dostępne misje (20 razy wpisać 01h)

Szymon Radwan, „Simon Von Rad" (Chocznia)

F-15 STRIKE EAGLE 3 (PC)

Zmian dokonujemy w pliku **ROSTER.DAT**. Informacje o randze zawarte są w offsecie 25h:

Wartość	**Ranga**
00h	2nd Lieutenant
01h	1st Lieutenant
02h	Captain
03h	Major
04h	Lieutenant Colonel
05h	Colonel
06h	Brigade General (po wykonanej misji zostaniesz przeniesiony do Pentagonu i nie będziesz mógł już latać)

Sprawa druga – status. Zmian dokonujemy w offsecie 26h.

Wartość	**Status**
00h	Inactive
01h	Active
02h	Retired
03h	MIA
04h	KIA

Sprawa trzecia – naszywki za ukończone kampanie. W podane offsety można wpisać dowolną wartość.

Offset	**Kampania**
3Ch	Desert Storm
3Dh	Korea
3Eh	Panama

Sprawa czwarta – medale. Pod podane offsety można wpisać dowolną wartość.

Offset	**Medal**
2Ah	Purple Heart
2Bh	Army Commendation for Valor
2Ch	Airman Medal
2Dh	National Defense Service Medal
2Eh	Distinguished Flying Cross
2Fh	???????!!!!!!! [określenie autora – MW]
30h	Silver Star
31h	Distinguished Service Order
32h	Congress Medal of Honour

Sprawa piąta i ostatnia – wizerunek czaszki za użycie opcji *Recover* po np. przyglebieniu lub złapaniu przez wroga. W offset 52h najpewniej wpisać wartość 00h (wtedy nie pokaże się żadna tego rodzaju ozdóbka).

Przemysław Ryk, „Maverick" (Sosnowiec)

PANZA KICK BOXING (AMIGA)

Aby zmienić dane zawodników wchodzimy do DRAWERA B. Ukazują się pliki **BOXER.00?**. Wchodzimy do wybranego pliku i zmieniamy bajty o offsetach 01h, 02h, 03h na 63h i odtąd ten zawodnik będzie równy samemu Panzie.

Karol Kołowrocki, „Boja" (Toruń)

RELENTLESS TWINSEN'S ADVENTURE (PC)

Patrz także Gambler 8/95. Grzebiemy w plikach **S*.LBA**. Offsety zależą od długości nazwy, jaką podaliśmy przy nagrywaniu gry (nie mylić z nazwą pliku). Do każdego podanego offsetu należy więc dodać liczbę znaków nazwy SG. Najpierw przedmioty. Pod podane offsety wpisujemy 01h (przedmiot jest) lub 00h (brak danej rzeczy).

offset:

+03h	Holomap
+04h	Magic Ball
+05h	Magic Saber
+06h	Gawley's Horn
+07h	Tunic
+08h	Book of Bu
+09h	Sendell's Medallion
+0Ah	Flask of Clear Water
+0Bh	Red Magnetic Card
+0Ch	The Elves Club Blue Card
+0Dh	Twinsen's ID card
+0Eh	M. Mies van der Rooh's pass
+0Fh	Proto-Pack
+10h	Snowboard
+11h	Meca-Penguin
+12h	Gas
+13h	Pirate Flag

+14h Magic Flute
+15h Space Guitar
+16h Hair Dryer
+17h Ancestral Key
+18h Bottle of Syrup
+19h Empty Bottle
+1Ah Ferry Ticket
+1Bh Keypad
+1Ch Coffee Pot
+1Dh Bonuses List
+1Eh Lucky Clover Leaf

Teraz trochę danych o samym bohaterze:

offset:

+104h zachowanie (00h: NORMAL, 01h: ATHLETIC, 02h: AGGRESIVE, 03h: DISCREET)
+105h energia (maks. 50)
+106h forsa (2 bajty)
+108h poziom magii – od 00h (brak) do 04h (D. Copperfield)
+109h wartość energii magicznej (maks. 20 * poziom magii)

Uwaga! Gdy Twinsen nie ma tuniki, energia magiczna nie będzie wyświetlana!

+10Ah liczba możliwych do zdobycia żyć (pudełek na koniczynki)
+1C9h liczba żyć (koniczynek)
+113h ubranko (01h: tunika, 03h: więzienne ciuchy, 04h: fartuch; przy innych wartościach gra może się zawiesić)

A na koniec ciekawostka – dane o położeniu Twinsena (każda wartość po 2 bajty):

offset:

+10Bh położenie na osi X – północny zachód/południowy wschód
+10Fh położenie na osi Y – północny wschód/południowy zachód
+10Dh położenie na osi Z (w pionie); im więcej, tym wyżej
+111h kierunek, w jakim patrzy Twinsen (0 – SW, 256 – SE, 512 – NE, 768 – NW, inne wartości to kierunki pośrednie)

Eksperymentując z tymi danymi możemy umieścić bohatera w miejscach, do których normalnie nie ma on dostępu. Spróbujcie np. na pierwszej planszy wpisać od offsetu +10Bh wartości: FF 00 00 18 00 6B 00 01, na drugiej planszy (po wyjściu z więzienia): 5F 5E 00 13 7F 3A 00 00, a na przystani: FF 7F 00 0E F2 60 00 00.

Przyjemnej zabawy przy przesuwaniu Twinsena życzy

relentless Marcin Wichary

TIE FIGHTER (PC)

Patrz także Gambler 8 i 9/95.

Historical Missions:

Punkty za misje (po 4 bajty):

	T/F	T/I	T/B	T/A	GUN	T/D
Mission 1	88h	A8h	C8h	E8h	108h	128h
Mission 2	8Ch	ACh	CCh	ECh	10Ch	12Ch
Mission 3	90h	B0h	D0h	F0h	110h	130h
Mission 4	94h	B4h	D4h	F4h	114h	134h
Mission 5	98h	B8h	D8h	F8h	118h	138h
Mission 6	9Ch	BCh	DCh	FCh	11Ch	13Ch
Mission 7	A0h	C0h	E0h	100h	120h	140h
Mission 8	A4h	C4h	E4h	104h	124h	144h

208h-237h stany kolejnych misji (po 1 bajcie każdy):
00h INCOMPLETE
01h COMPLETE

Uwaga! Po ukończeniu 2 dowolnych misji na danym statku otrzymujemy Bronze Combat Medallion, po ukończeniu 3 – Silver Combat Medallion, a po 4 – Gold Combat Medallion.

Battles:

Punkty za bitwy (po 4 bajty):

	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7
Mission 1	3DAh	3FAh	41Ah	43Ah	45Ah	47Ah	49Ah
Mission 2	3DEh	3FEh	41Eh	43Eh	45Eh	47Eh	49Eh
Mission 3	3E2h	402h	422h	442h	462h	482h	4A2h
Mission 4	3E6h	406h	426h	446h	466h	486h	4A6h
Mission 5	3EAh	40Ah	42Ah	44Ah	46Ah		4AAh
Mission 6	3EEh		42Eh				

269h-26Fh stany kolejnych bitew (po 1 bajcie każdy):
00h bitwa nie rozpoczęta
01h IN PROGRESS
02h NOT COMPLETED
03h COMPLETED (przyznawany jest medal i można obejrzeć film kończący misję – Battle Cutscene)
27Dh-283h liczba misji wykonanych w kolejnych bitwach (pomniejszona o 1)
391h-397h każdy bajt oznacza jedną bitwę; w każdym bajcie zapalone bity oznaczają misje, w których wykonano wszystkie drugorzędne cele (SECONDARY GOALS); np. 16h (00010110b) – 2., 3. i 5. misja
3A5h-3ABh jw., tylko chodzi o dodatkowe cele (BONUS GOALS)

Uwaga! Odznaki za wykonanie wszystkich drugorzędnych lub dodatkowych celów pojawiają się obok medali za skończenie bitwy.

Player Battle Victories:

Pod offsetami od 660h do 6E8h znajdują się informacje o liczbie zestrzelonych statków (każda liczba to 2 bajty). Rozszyfrowanie, który offset odpowiada jakiemu statkowi, pozostawiam Wam. Ciekawostką natomiast jest fakt, iż można natknąć się na statki formalnie nie występujące w grze (np. Carrack Cruiser lub TIE New1).

Marcin Wichary (feat. Luke Skywalker)

X-COM: TERROR FROM THE DEEP (PC)

Patrz także: Gambler 7/95 i 8/95.

Dla tych, którym brakuje czasu, w pliku **IGLOB.DAT** zapisano:

offset:

00h miesiąc (00h-0Bh)
04h dzień tygodnia (00h-06h)
08h dzień miesiąca (01h-1Fh)
0Ch godzina
10h minuta
14h sekunda

A w pliku **UIGLOB.DAT** pod offsetem 16h zapisany jest bieżący rok na dwóch bajtach (LSB:MSB).

Łukasz Augustyński (Oleśnica)

Plik: **CRAFT.DAT**. Charakterystyka każdego statku to 110 bajtów. Pierwszy bajt to typ statku:

00h TRITON
01h HAMMERHEAD
02h LEVIATHAN
03h BARRACUDA
04h MANTA

Następne cztery bajty to kolejno: typ broni na lewym pylonie, zasób amunicji do niej, zasób amunicji do broni na prawym pylonie, typ broni na prawym pylonie.

W pliku **ASTORE.DAT** znajdują się dane złapanych ufoków [cóż za brzydkie określenie, „obcy" brzmi o wiele ładniej – MW]. Charakterystyka obejmuje 11 bajtów. Pierwszy z nich to rasa:

01h AQUATOID
02h LOBSTER MAN
03h GILL MAN
04h TASOTH
05h CALCINITE
06h DEEP ONE
07h BIO-DRONE
08h TENTACULAT

Drugi bajt to zawód:

01h COMMANDER
02h NAVIGATOR
03h MEDIC
04h TECHNICIAN
05h SQUAD LEADER
06h SOLDIER
07h TERRORIST

Trzeci bajt z kolei to numer bazy, w której obcy jest trzymany (pomniejszony o jeden, tj. 00h to pierwsza baza). Uwaga! Nie każdy ufok może pracować w każdym zawodzie, np. MEDIC to tylko AQUATOID.

Adrian Kuszewski, „Cobra" (Radom)

CIEKAWOSTKI WUJA ZENONA

HEIMDALL 2 (PC)

Pliki **H2RM*.BDP** to zwyczajne obrazki w formacie PCX, zawierające wygląd wszystkich lokacji (i nie tylko).

Marcin Wichary

RISE OF THE TRIAD (PC)

Jeżeli macie założone hasło i nie możecie się napatrzeć na krew, to wyedytujcie jakimś edytorem [zwykłym, tekstowym, np. tym w Norton Commanderze – MW] plik **CONFIG.ROT** i zjedźcie na sam dół pliku. Będzie tam linia „SecretPassword cyferki i literki". Skasujcie cyferki i literki, a zamiast nich napiszcie „none". Uwaga! Pierwsza litera n musi być w miejscu pierwszej cyferki (literki).

Krzysztof Tadeusz Mieloch (Wrocław)

LUDZIE LISTY PISZĄ

Piszą, to fakt, ale żaden zdrowy człowiek nie nazwałby listem kilku wydrukowanych na drukarce poprawek. Apeluję więc do Was, Drodzy Czytelnicy, wysilcie trochę galaretkę między uszami (*sorry* za określenie) i napiszcie chociaż parę słów wstępu, jakiś fajny kawał albo historyjkę... Nie dajcie mi umrzeć z nudów podczas czytania Waszej korespondencji!

Chociaż z drugiej strony można zauważyć lekką poprawę – coraz mniej dostaję kartek pisanych długopisem, a coraz więcej dyskietek. Także i same poprawki zyskują na jakości. Tak trzymać!

A tymczasem lecę na plażę...

Marcin Wichary, 90210

Odpowiedzi:

9Ch: $-(256^1 - 9Ch) = -(256 - 156) = -100$

FC18h: $-(256^2 - FC18h) = -(65536 - 64536) = -1000$

C350h: to nie jest liczba ujemna (ostatni bit nie jest zapalony), więc wynosi po prostu 10000

FFFE7960h: $-(256^4 - FFFE7960h) = -(4294967296 - 4294867296) = -100000$

PS Niniejszym przepraszamy naszych Czytelników za pewne wpadki (szczególnie za TIE FIGHTERA z ubiegłego miesiąca) spowodowane niedouczeniem chochlika redakcyjnego. Wierzymy, że jako grabarze-profesjonaliści (którymi niewątpliwie jesteście) na pewno zdołaliście rozszyfrować nasze intencje. Przyrzekamy, iż dołożymy wszelkich starań, aby coś takiego się nie powtórzyło.

Redakcja

KMF **FRONTIER** *Klub*

WORMHOLES – SUPLEMENT

W końcu zebraliśmy się i napisaliśmy tę notkę, a to z powodu niesamowicie głupiej dyskusji na temat tzw. wormholes. Jako doktorzy fizyki hiperprzestrzennej wyjaśniamy sprawę ostatecznie i definitywnie.

Jak każdy wie, w niektórych wersjach Frontiera dozwolone są niesamowicie długie skoki podprzestrzenne. Nie wiemy, czy ktoś to już napisał, ale jest to wynik przepełnienia dwóch bajtów trzymających długość skoku, co pozwala na wykonanie tegoż na odległość k·655,36 ly (+ rzeczywisty zasięg statku), gdzie k jest liczbą naturalną. Chcąc więc dostać się z takiego np. Orerve [-3,-6] na Sol [0,0] należy znaleźć układ odległy od obu tych systemów w przybliżeniu o 655,36 ly, skoczyć na niego z Orerve i potem już bezpośrednio na Sol. Jak go znaleźć? Oto przepis:

Niech x1, y1 to współrzędne sektora układu startowego, a x2, y2 – końcowego.

Obliczmy a = x2 – x1 i b = y2 – y1 (a i/lub b MOGĄ BYĆ UJEMNE!!!).

Teraz za pomocą kalkulatora obliczmy wyrażenie (sqrt – pierwiastek kwadratowy):

c = sqrt(26896 – a·a – b·b)/(2·sqrt(a·a + b·b))

I prosimy nie pytać nas, skąd się wziął ten potworek, bo jest rezultatem całonocnych obliczeń. Liczba 26896 to $(2 \cdot 82)^2$, a 82 to liczba sektorów, odpowiadająca w przybliżeniu 655,36 ly.

Na koniec dostajemy współrzędne sektora, w którym można zacząć szukać:

x3 = x1 – b·c + a/2

y3 = y1 + a·c + b/2

I tyle. Polecamy gorąco wykonanie programu, bądź zaprogramowanie kalkulatora na wyliczenie tego za jednym zamachem.

Taka sytuacja wymaga jednak czterech skoków, gdy chcemy dostać się gdzieś daleko i wrócić. Na szczęście pan Braben (przynajmniej w amigowej wersji gry) nie zapomniał o czymś zapomnieć i umożliwił pokonanie tej trasy w TRZECH skokach! Jak?

Przypuśćmy, że skaczemy z Facece na Fomalhaut. Wyliczamy (bądź znajdujemy w załączonej tabelce), że najlepszy do tego celu jest Exethex [80,16], ustawiamy mapę i skaczemy. Znowu do mapy, ustawiamy ją na Fomalhaut i wciskamy literkę c. Tym sposobem mapa wskazuje na Exethex, ale kurs ustawiony jest na Fomalhaut. F1, F8 i jesteśmy w Fomalhaucie. Załatwiwszy sprawunki włączamy mapę i okazuje się, że jesteśmy... na Exethex!!! Skaczemy na Facece i (zużywając tyle paliwa, ile starcza na ułamek drogi przy pokonywaniu jej tradycyjnym sposobem) jesteśmy z powrotem. Tyle.

Wykład ten ostatecznie (naszym skromnym zdaniem) zamyka dyskusję na temat wormholes. Dla leniwych – obiecana wcześniej tabelka. Chcielibyśmy również zaproponować, by nowe połączenia (nadsyłane oczywiście przez członków KMF) znalazły swe stałe miejsce na łamach T&T.

skąd – dokąd	przez	x,y
-11°3759 – Facece	Beeay	-71,-44
Achenar – Facece	Soured	1,-86
Altair – Eta Cassiopeia	Hocanen	37,-71
Altair – Facece	Hoanen	-77,-32
Andareth – Facece	Ained	46,-72
Anlave – Sol	Soceol	82,2
Arcturus – Facece	Enwawa	72,34
Arcturus – Vega	Laessen	75,29
BD 946 – Facece	Tigrelia	80,14
BD+5°1668 – Facece	Tisobe	80,-22
Beta Hydri – Facece	Bequen	-81,-3
CD-49°13515 – Facece	Lained	77,24
Epsilon Eridani – Facece	Laarar	-81,-2
Eta Cassiopeia – Facece	Anditso	82,0
Facece – Fomalhaut	Exethex	80,16
Facece – Krüger 60	Quarphi	80,14
Facece – Lacaille 8760	Fadawa	79,16
Facece – Lalande 25372	Cemiay	81,6
Facece – Lave	Ained	46,-72
Facece – Leesti [-3,-6]	Ained	46,-72
Facece – LET 118	Greackwa	82,-2
Facece – Luyten 674-15	Waphilia	-73,32
Facece – Luyten 97-12	Ackethex	-79,16
Facece – Orerve [-3,-6]	Ained	46,-72
Facece – Ross 128	Greackwa	82,-2
Facece – Ross 47	Quince	-78,20
Facece – Ross 780	Fadawa	79,16
Facece – Sirius	Aancan	82,-12
Facece – Sohoa	Zeandar	-81,-4
Facece – Sol	Anedfa	82,-2
Facece – Tau Ceti	Laarar	-81,-2
Facece – van Maanens	Star Hovea	82,-2
Facece – Vequess	Sofaess	0,-86
Facece – Wolf 359	Waessbe	82,-2
Lalande 25372 – Vequess	Aveur	81,-15
Sol – Vequess	Aveur	81,-15

Commanderzy RFW & ŁDD, Topaz, Facece

Od Traktora: niniejszym kończymy temat robaczych dziur. Howgh!

DRUGIE SPOTKANIE TRZECIEGO STOPNIA

Witam wszystkich zapaleńców, którzy przesiedli się z Frontiera na First Encounters. Jak wiecie, ta gra ma silnie rozwinięty wątek dotyczący Thargoidów. Przedstawię tu najlepszy sposób odkrycia ścieżki prowadzącej do celu (jakikolwiek by on był).

Po pierwsze i najważniejsze – zaprenumeruj magazyn Universal Scientist i czytaj go w miarę regularnie. Prenumerata Frontier News też się przyda.

Następnie dorób się majątku. Przedstawiam tu dwa sposoby:

1. Grę rozpoczynasz (przynajmniej w mojej wersji) w układzie Gateway [-1,4] na planecie Hope. Kup legalnie na giełdzie jak najwięcej Nerve Gas i Battle Weapons. Następnie udaj się do układu Tutican [-2,5] na planetę Jennings Hollow. Znajduje się tam jedno miasto i jedna stacja orbitalna, gdzie możesz nielegalnie opylić nabyte wcześniej dobra z dość sporym zyskiem. Najlepiej jest oczywiście znaleźć w biuletynie kogoś, kto potrzebuje przemycanych przez Ciebie towarów. Daje to bardzo duży zysk. W ostateczności pozostaje odsprzedanie towaru handlarzowi. Następnie kup Robots, na które w Gateway istnieje spore zapotrzebowanie. Radzę przed sprzedażą na giełdzie odwiedzić wszystkie miasta i stację orbitalną Hope. Prawie zawsze znajdzie się ktoś potrzebujący Twojego towaru. Gdy się dorobisz, kup większy statek itd, aż osiągniesz sumę minimum i milion (bez problemu – wystarczy rok).

Uwaga. Piraci pojawiają się w miarę losowo – jeśli nie masz cierpliwości, aby z nimi walczyć, można zapisać stan gry przed skokiem do docelowego systemu i ewentualnie powracać do zapisu, kiedy spotkasz pirata(ów). Można dzięki temu zwiększyć do maksimum ładowność statku (wyrzucając lasery, rakiety etc.). Jednak im częściej tak robisz, tym częściej pojawiają się piraci. Warto co pewien czas dozbroić się i przetrzebić ich trochę. Antyprzemytnicze kontrole policyjne też są czynnikiem losowym. Warto wiedzieć, że po SAVE/LOAD nie zmieniają się ogłoszenia w biuletynie.

2. Po zdobyciu pewnego zaufania w galaktyce (wiąże się to chyba z Twoją rangą Elite) weź jakąkolwiek ofertę przewozu osoby i zażądaj więcej kasy. Frajer zgadza się dopłacić 10% ze względu na Twoją reputację. I tu w mojej wersji gry występuje błąd [skąd my to znamy! – Traktor]. Można żądać więcej kasy aż do przekrętu licznika! Prawdopodobnie następne wersje gry zostaną poprawione.

Wróćmy teraz do głównej sprawy. Na zdobycie kasy masz ponad dwa lata. Po pewnym czasie, jaki upływa od Twojego startu, w Universal Scientist zaczną ukazywać się artykuły o działalności niejakiego Mica Turnera – wielkiego odkrywcy i wynalazcy, który to wspólnie ze stoczniami w Argent projektuje i buduje całkiem nowy typ statku. Pojazd zostaje zbudowany i Turner wyrusza na wyprawę odkrywczą, która ma na celu kontakt z Thargoidami. Po kilku miesiącach dowiadujemy się o śmierci Turnera. Requiem na jego cześć odbywa się w Fortress Culloden (Alioth [0,4]) dnia 5-Oct-3252. Twoja obecność jest OBOWIĄZKOWA! Przy kupnie biletu wstępu daj maksymalny datek (10000c). Zaproponują Ci wykonanie misji, którą zawalił Turner. Zgódź się, a staniesz się posiadaczem najpotężniejszego (prawie...) statku w galaktyce – Agent's Quest, wyposażonego m.in. w Large Plasma Accelerator, Military Drive Class 4 o zasięgu 94 ly, Inter-Spiecies Translator etc. Statek ten jest bardzo zwrotny i ma niesamowite przyspieszenie, a pali tylko około jednej tony na 10 lat świetlnych. (Ciekawostka – właśnie taki statek gra główną rolę w intro gry.) W tym miejscu otwiera się Twoja droga ku chwale...

Musisz udać się do układu Pleione [32,32], gdzie znajduje się wrak Turner's Quest i niespodzianka – wrak thargoidzkiej stacji orbitalnej. Przez swoje latanie po tym układzie narażasz się potężnej organizacji Inra, jej łowcy nie odpuszczą Ci już chyba do końca życia (Twojego lub ich).

W następnej misji udaj się do układu Polaris [0,76], gdzie znajduje się stacja–prom do układu Thargoidów. Ich przywódca proponuje Ci wykonanie misji, od której zależy istnienie jego rasy. Nagrodą będzie potężny thargoidzki statek bojowy...

Niestety, kląć się chce z powodu kilku niedorzeczności w grze. Np. zabójcy z Inra podążają za Tobą wszędzie, nawet do układu o współrzędnych [37,144]! I to czym! Zwykle lekkimi myśliwcami o masie do 50 ton. Wykonanie misji z Inra siedzącą na karku jest drogą przez piekło. Aby dolecieć do jakiejkolwiek planety w dowolnym układzie trzeba wytłuc średnio 20 pilotów–samobójców. Gdyby liczyli się oni do rangi Elite, to byłbym już Super Deadly Nightmare lub Master of Hell albo coś jeszcze gorszego... Inną ciekawostką jest to, że thargoidzka stacja orbitalna inkasuje sobie codziennie od Ciebie opłatę za dokowanie.

Mimo tych uchybień gra mnie wciągnęła i to bardziej niż Frontier. Cóż, poczekamy – zobaczymy, może pojawi się wersja poprawiona.

Commander Ender of SkyNet

GILDIA RPG

Pojawiły się pierwsze listy do Gildii, co witam z wielkim zadowoleniem. I propozycje nowych tytułów, m.in. Blade of Destiny (pisaliśmy o tej grze w Gamblerze 4/95) oraz Star Trail (rzeczywiście zapomniałem o tym niemieckim RPG). Jeden z naszych Czytelników, Artur Jadach, oferuje swą pomoc w rozwiązywaniu problemów, z którymi zetknęliście się w następujących grach: Lord of the Rings, Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Black Crypt, Elvira 1 i 2, Realms of Arkania, EoB 1 i 2, Ishar 1 i 2, Battle Master, Pool of Radiance, Abandoned Places 2, Ambermoon. Artur chętnie nawiązałby też kontakt z miłośnikami gier fabularnych z Krakowa oraz wymienił się programami.

Oto jego adres: **Artur Jadach**, ul. Szlak 18/8, 31-161 Kraków.

PROBLEMY, PROBLEMY...

Eye of the Beholder III

Jak przejść podwodny poziom? Strumienie wody z rur nie pozwalają przejść do niektórych korytarzy, a manewrowanie wajchami nie rozwiązuje problemu.

N.N.

Captive

Nie mogę dostać się do sklepów. Naciskałem chyba wszystkie miejsca na ekranie, lecz nic. HELP!

Artur Jadach

Krynn

Proszę o przysłanie mi solucji i map do gier Champions of Krynn, Death Knights of Krynn i The Dark Queen of Krynn.

Paweł Żurek
Rylewa 12, 32-820 Szczurowa, woj. tarnowskie

Legends of Valour

1. W jaki sposób najlepiej zarabiać pieniądze? Gdy należałem do jednej z gildii ze średnią rangą dostawałem marne grosze (2 groty na dzień). Obecnie żyję ze zbieractwa, np. idę rano na market square i zbieram różne kamienie, noże itd. a następnie sprzedaję wszystko w najbliższym sklepie.

2. Czy spanie w gospodach jest opłacalne (oprócz tego, że można przechowywać rzeczy w koszu), czy lepiej spać w jakimś domu na pierwszym piętrze (może wtedy nikt mnie nie okradnie)?

3. Gdy pytam mieszkańców Mitteldorf o jakiś obiekt, odpowiadają często w dziwnych jednostkach, np. 53 poles to North. Co to za jednostki? (Kroki?)

4. Jak można najszybciej zachorować? Co to za choroba dehydration? (W słowniku tego nie było.)

5. Jaki jest cel gry? (Znaleźć kuzyna Svena, zostać królem miasta?)

6. Czy można porozmawiać z królem w zamku? (Jak tam byłem, nie znalazłem go.)

7. Fajnie by było, gdybyście zamieścili całą mapę z zaznaczonymi miejscami oraz ich działaniem, np. w zoo można zobaczyć zwierzaki.

8. Czy siekiera jest najlepszym narzędziem zbrodni?

Michał Ratajczak
ul. Oria 4/4, 85-301 Bydgoszcz

Ultima 7

Mam obudzić kapłankę Penumbrę, która śpi już od dwustu lat. Przed jej domem kładę młotek, napis zmienia się na: Pick item carefully to keep going. Nie wiem, co robić dalej. Bardzo proszę o pomoc.

Darek Socik
ul. Wiślana 1/6, 97-300 Piotrków Trybunalski

NI MA PROBLIMA

Legends of Valour

Legends of Valour to rzeczywiście niełatwa gra. Koszmarne kłopoty z utrzymaniem się przy życiu (choroby, brak jedzenia i picia, szykanowanie przez mieszkańców miasta) dominują w całej zabawie (zabawie?!). Na niektóre pytania Michała jestem w stanie odpowiedzieć. W wypadku innych, Wy musicie pomóc.

1. Otrzymujesz faktycznie marną pensję z gildii, ale szukaj zleceń. Zawiadomienia o mniej lub bardziej interesujących pracach są wywieszane na tablicy ogłoszeń.

2. Wynajęcie pokoju rzeczywiście kosztuje dość dużo, ale daje Ci bezpieczeństwo. Nie zostaniesz okradziony, możesz przechowywać przedmioty i nie powinieneś zachorować (spanie na ulicy może się skończyć np. wilkołactwem). Poza tym, za sypianie gdzie bądź straż miejska może aresztować Cię pod zarzutem włóczęgostwa.

3. Pole to po prostu krok. Jeden „przesuw" postaci.

4. Jeżeli dobrze pamiętam, dehydration – to odwodnienie. Wystarczy więc się napić.

7. Mapa jest dołączona do wersji oryginalnej, którą szczerze radzę kupić. Dystrybutorem gry Legends of Valour jest IPS Computer Group, ul. Okrężna 3, W-wa.

Krynn

Redakcja nie będzie wysyłać map ani solucji. Przykro mi, ale chyba bym oszalał albo trzeba by kogoś przyjąć na etat. Jednak mam nadzieję, że pomoże Ci ktoś z naszych Czytelników.

Ultima 7

Najlepszy sposób na zarobienie pieniędzy to bezpieczny hazard na Buccaner's Den (obstawiamy, save, przegrywamy, load).

Na wyspie 109S 29W, w opuszczonym domku, znajduje się uniwersalny klucz – otwiera dużo skrzyń i drzwi.

Zawodników (oprócz Avatara) najlepiej szkolić na Serpents Hold. Avatara trenuj w Brytanii lub na Moonglow.

Darek Socik

Dungeon Hack

W poprzednim numerze wydrukowaliśmy pytanie dotyczące nauki czarów. I oto jest już odpowiedź:

Nauczyć czarów maga można w bardzo prosty sposób. Wystarczy kliknąć (trzymając pergamin) na księgę czarów. Prawda, że łatwe?

Tyle na dzisiaj. Zapraszam do korespondowania. Zaznaczam też, że jeżeli nie napiszecie, iż nie życzycie sobie podawania nazwiska i adresu, to mogę je wydrukować. Dlatego, że rolą Gildii RPG ma być też prowadzenie klubu korespondencyjnego. Pamiętajcie jednak, aby dzielić się uwagami nie tylko z osobą, z którą zamierzacie korespondować, ale i z Gildią. A w godzinach 11.00 – 14.00, w każdą środę, zastaniecie mnie przy telefonie, chętnego do wysłuchiwania Waszych problemów.

Piszcie, bo jak nie będzie listów, to złowrogi Naczelny (jest trochę podobny do Scotii z Lands of Lore) zamknie mi Gildię. A wcale nie chcę dopisywać sobie przed stopniem: w stanie spoczynku.

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus

ANARCHY (AMIGA)

Kody do poziomów:

02 – 5400	13 – 0101	23 – 5927	33 – 1825	43 – 1223
03 – 9902	14 – 4303	24 – 3901	34 – 0528	44 – 1926
05 – 6407	15 – 9305	25 – 9003	35 – 2602	
06 – 3810	16 – 2008	26 – 3406	36 – 6904	
07 – 0213	17 – 0511	27 – 7408	37 – 0407	
08 – 8215	18 – 8213	28 – 6811	38 – 4709	
09 – 5518	19 – 5116	29 – 5014	39 – 3212	
10 – 2521	20 – 2819	30 – 0117	40 – 1015	
11 – 4523	21 – 0622	31 – 9919	41 – 7017	
12 – 9726	22 – 4124	32 – 3722	42 – 7320	

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 2 pkt.

ANNIHILATOR (ATARI ST)

Wciśnij spację, SHIFT i klawisze funkcyjne od F1 do F10 – koniec poziomu.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1,5 pkt.

APB (ATARI ST)

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako ALF.

Radosław Ruciński (Szczytno), 1 pkt

ASSASIN (AMIGA)

Wpisz się jako MIDAN w HIGH SCORE i już możesz kontynuować przerwaną grę.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 1 pkt

BARD'S TALE II (AMIGA)

Wejdź i wyjdź z Gildii w południe. Znajdź iluzjonistów i zabij ich pierwszą linię obrony. Teraz wypróbuj DISRUPT ILLUSION, aby zwiększyć liczbę punktów doświadczenia.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 2,5 pkt.

BATTLE SQUADRON (AMIGA)

Wpisz podczas gry: CASTOR, żeby być niewidzialnym. Klawisze F6–F10 służą do zmiany broni, F1–F5 – zmieniają jej zasięg.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 1,5 pkt.

BEVERLY HILLS COP (AMIGA)

Przy wyborze poziomu trudności wpisz MELLIE.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 1,5 pkt.

BEYOND THE GATES (AMIGA)

Wpisz: THE END OF TIME DRAWS NEAR i już możesz korzystać z edytora postaci.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 2 pkt.

BUILDERLAND (AMIGA)

Kody:

1 – BUILD 1
2 – YOTTHA
3 – BEARBY
4 – OCTOPY
5 – DIABLO
6 – GOTIUS

Maciej Stelmach (Wadowice), 1,5 pkt.

CAPTAIN BLOOD (AMIGA)

Zapytaj o CODE GG 1 i leć pod wskazane współrzędne. Dostaniesz tam współrzędne wszystkich obcych, używając CODE INFORMATION HELP.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 2 pkt.

CAPTIVE (AMIGA)

Powtórz 88 razy następujące operacje (zachowuj uzyskane wiadomości):

1) wyląduj, weź wiadomość od RATT (na burcie),
2) wystartuj i ponownie wyląduj.

Weź wszystkie informacje, jedź do bazy i sprzedaj je za 18 600 kredytek.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 2,5 pkt.

CAR VUP (AMIGA)

Spróbuj w HI-SCORE wpisać:
R.J. TOONE – nieśmiertelność.
BUMPER – zderzaki.
PUSSYCAT – dodatkowe 9 żyć.
Podczas gry wpisz:
BARMY CAR – dodatkowe 1000 punktów.
WOOAARRGGH – szybsze zakręty.
WHOOPSIE – przeskok do następnego poziomu.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 2 pkt.

CHAMPIONS OF KRYNN (AMIGA)

Naciśnij ALT+X (lub ALT+A) kiedy przeciwnik ma wykonać swój ruch. W ten sposób wygrasz walkę.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 1,5 pkt.

CLAUNOMANIA (AMIGA)

Jeśli kończą Ci się skoki i strzały, naciśnij HELP.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1 pkt

COLORADO (ATARI ST)

Aby zabić wilka, potrzebujesz srebrnej kuli. Ma ją wojownik medytujący na szczycie góry. Wystarczy wypalić z nim fajkę pokoju.

Radosław Ruciński (Szczytno), 1 pkt

COMMANDER KEEN 4-6 (PC)

Możemy przejść do „Debug Mode" przez kombinację: A-2-ENTER. Teraz:

F10-J	–	jump cheat.
F10-G	–	nieśmiertelność.
F10-W	–	przechodzenie między poziomami.
F10-E	–	koniec poziomu.
F10-N	–	clipping off.
F10-B	–	zmiana koloru ramki.
F10-C	–	liczba obiektów.
F10-D	–	nagranie demo.
F10-M	–	zasób pamięci komputera.
F10-S	–	tryb spowolnionego poruszania się.
F10-T	–	możemy obejrzeć wszystkie sprite'y.
F10-V	–	ekstra VBLs.

Mariusz „Matiz" Kenig (Bielsko-Biała), 2 pkt.
Janek Grzybowski, 2 pkt.

CUBE X (AMIGA)

Kody do poziomów:
0. EAGLE, 1. HARD, 2. TIME, 3. LIBERTY, 4. FIGURE, 5. GOLEM, 6. SWORD, 7. MIRROR, 8. DRAGON, 9. SUCCESS, 10. STONED, 11. LIGHTNING, 12. FLAME, 13. PEANUT, 14. FOOD, 15. TABLE, 16. MONKEY, 17. DISC, 18. KNEE, 19. UNKNOWN, 20. HOT DOG, 21. AMERICA, 22. ZEUS, 23. LEADER, 24. PEACE, 25. GO HOME, 26. CODEING, 27. STRANGE, 28. SILENCE, 29. VOICE, 30. ATTACK, 31. SHIELD, 32. APPLE, 33. MANHATTAN, 34. BLACK, 35. PINK, 36. SWEET, 37. COLD, 38. ICE, 39. ARMED, 40. RETRY, 41. BOTTLE, 42. MONEY, 43. GOLD, 44. FOREVER, 45. EVERGREEN, 46. OLD, 47. POWER, 48. NOSE, 49. MARK LEVEL, 50. PEN, 51. INK, 52. DUNGEON, 53. MASTER, 54. KING, 55. LASER, 56. RAZOR, 57. SOAP, 58. SNOW, 59. PEOPLE, 60. WONDERLAND, 61. ALICE, 62. EDISON, 63. EINSTEIN, 64. BISMARCK, 65. BIRD, 66. PENGUIN, 67. T SHIRT, 68. MILK, 69. NAIL, 70. WATER, 71. KITCHEN, 72. RADIO, 73. CIGARETTE, 74. NEWSPAPER, 75. WAR, 76. TWILIGHT, 77. ZONE, 78. OIL, 79. EGGS, 80. CHICKEN, 81. HUNTER, 82. LINE, 83. PROGRAMME, 84. BOX, 85. HIT, 86. SONG, 87. ELEPHANT, 88. LION, 89. CROCODILE, 90. KILLER, 91. MURDER, 92. MISSISIPI, 93. NEW YORK, 94. DOWNTOWN, 95. RAT, 96. MAD, 97. CRAZY, 98. LICENSE, 99. PLANE LEVEL, 100. ZERO, 101. FIRE, 102. WOODEN, 103. BURIED, 104. EIRE, 105. GERMANY, 106. TANK, 107. WEAPON, 108. CAKE, 109. POTATOE, 110. PERISCOPE, 111. CUBE, 112. FIELD, 113. BATTLECRY, 114. HIDDEN, 115. OFF, 116. MISTAKE, 117. TURN, 118. HIERARCHY, 119. ALLIANCE, 120. DOS, 121. MEGABYTE, 122. PERCENT, 123. BIKE, 124. TEMPLE, 125. ORACLE, 126. MYSTERIOUS, 127. SIGN, 128. CANDLE, 129. DREAM, 130. NIGHTMARE, 131. KNIFE, 132. CHAIR, 133. SAIL, 134. BREAKFAST, 135. LUNCH, 136. DINNER, 137. CHIP, 138. GAME, 139. JOYSTICK, 140. MICE, 141. YUNKYARD, 142. CABLE, 143. CALL, 144. BALL, 145. BOOK, 146. CAR, 147. ISLAND, 148. SPOON, 149. HAMMER.

Maciej Stelmach (Wadowice), 2,5 pkt.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY (AMIGA)

Kody: F7J7G8FD8 – nieśmiertelność, FC9036B47 – będziesz szybszy.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1 pkt

DEFENDER 2 (ATARI ST)

Po rozpoczęciu gry napisz RAVEN. Teraz:
I – niewidzialność,
N – skipper leveli.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1 pkt

DELTA V (PC)

Oto najbardziej przydatne podczas gry klawisze:

F1	–	zmiana widoku ze statku.
F2	–	włączenie/wyłączenie kokpitu.
F3	–	niebo włączone/wyłączone.
F4	–	detale.
ESC	–	przerwanie misji.
P	–	pauza.
ALT+S	–	opcje gry.
ALT+X	–	DOS.
[,]	–	przełączanie broni.
V	–	włączanie/wyłączanie syntezowanego systemu ostrzegawczego.
T	–	namierzanie celu dla pocisków samonaprowadzających.
A	–	włączenie/wyłączenie transformatora energii tarczy.
E	–	włączenie/wyłączenie transformatora energii broni.

Mariusz „Matiz" Kenig (Bielsko-Biała), 1 pkt

DEPTH DWELLERS (PC)

CTRL-ALT-I włącza „God Mode" (nieśmiertelność i amunicja).

Mariusz „Matiz" Kenig (Bielsko-Biała), 1,5 pkt.
Paweł Łysik (Józefów), 1,5 pkt.
Krzysztof Książkiewicz (Dąbrowa Górnicza), 1,5 pkt.

DEUTEROS (ATARI ST)

Jeżeli chcesz bez walki zdobyć bazę wroga, postępuj tak: wyleć ze swojej stacji z jedną jednostką paliwa. Kiedy dryfując dolecisz do bazy wroga, uruchom opcję dokowania i po wyłączeniu mechanizmu samoniszczącego zdobywasz bazę bez walki.

Radosław Ruciński (Szczytno), 2,5 pkt.

DINO'S QUEST (PC)

Kody:

01 CGIBVESN	11 HKLBBTDO	21 RFOAIDQL	31 ILMDDFHP	41 NTDMICEQ
02 XINSEAPC	12 HVFSAOLD	22 NOQHBKDP	32 PFOGCDLV	42 MBGFJCEI
03 NBEXCOIR	13 MVBEHCXO	23 XKRBLECP	33 ULBOGCEN	43 GRBLIDJH
04 NXSBHEAJ	14 MXBCJAOM	24 TFCRBOPH	34 MCNDLOBS	44 BDKGQBUH
05 XAPEIBDK	15 MBAREDXO	25 TDODIENH	35 MDEQBCLR	45 HRCNEIBJ
06 FAJMCPDU	16 QXBGNCHP	26 BGKCDJEJ	36 SBBJCOAK	46 CGRBBFDH
07 ULBGXCCK	17 IXBECJHG	27 UJMAICRR	37 RALBTKCC	47 BCHSDXEQ
08 KAFLGPCS	18 DQINDFGT	28 JMAHSDIK	38 HVKEPCFM	48 OICPELAA
09 PIDEFCLI	19 VEQGILDR	29 JKUAAGEX	39 FRAIETCV	49 LAIEPCTO
10 DHCLBNQG	20 JFKCHSBT	30 UJPALBVG	40 KSFGAMHO	50 TDGLPAEF
				51 KAHOCEPI

Mariusz „Matiz" Kenig (Bielsko-Biała), 2 pkt.

DIOLAKRA (ATARI ST)

Na screenie tytułowym wpisz: BONUS. Teraz: F1 – koniec etapu, F2 – dodatkowe życie.

Radosław Ruciński (Szczytno), 1,5 pkt.

DOGS OF WAR (ATARI ST)

Podczas gry wpisz: TIMBO i wciśnij F5 – nieśmiertelność.

Radosław Ruciński (Szczytno), 1,5 pkt.

DOODLE BUG (ATARI ST)

Wciśnij spację i, nie puszczając jej, wpisz: FIRE WALK WITH ME – niewidzialność.

Radosław Ruciński (Szczytno), 1,5 pkt.

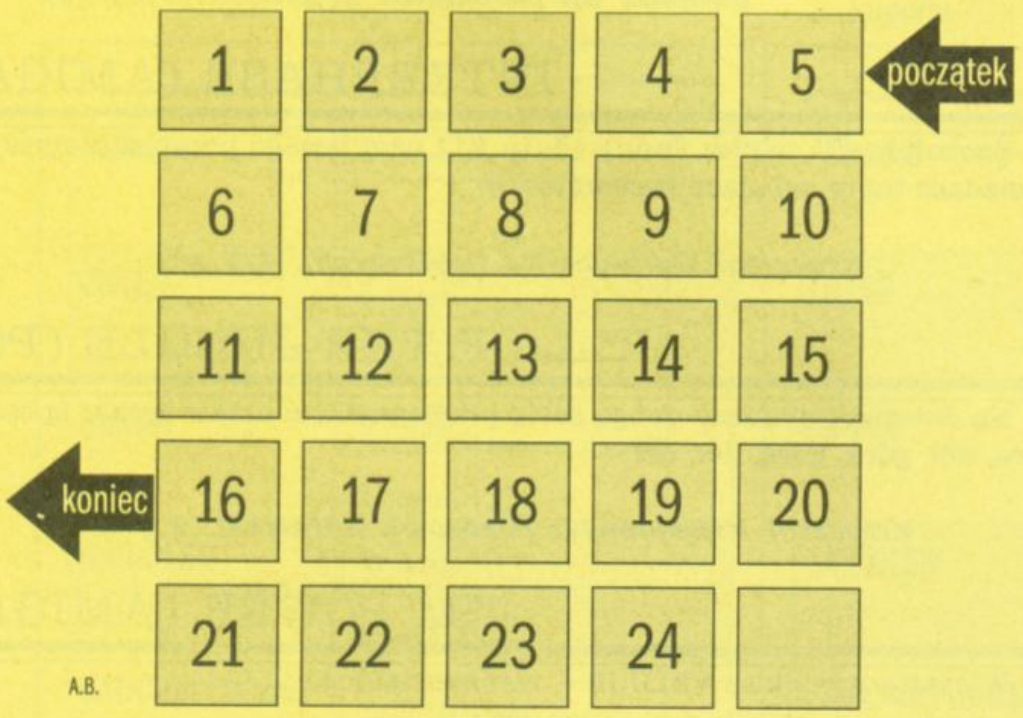
DOUBLE DRAGON (ATARI ST)

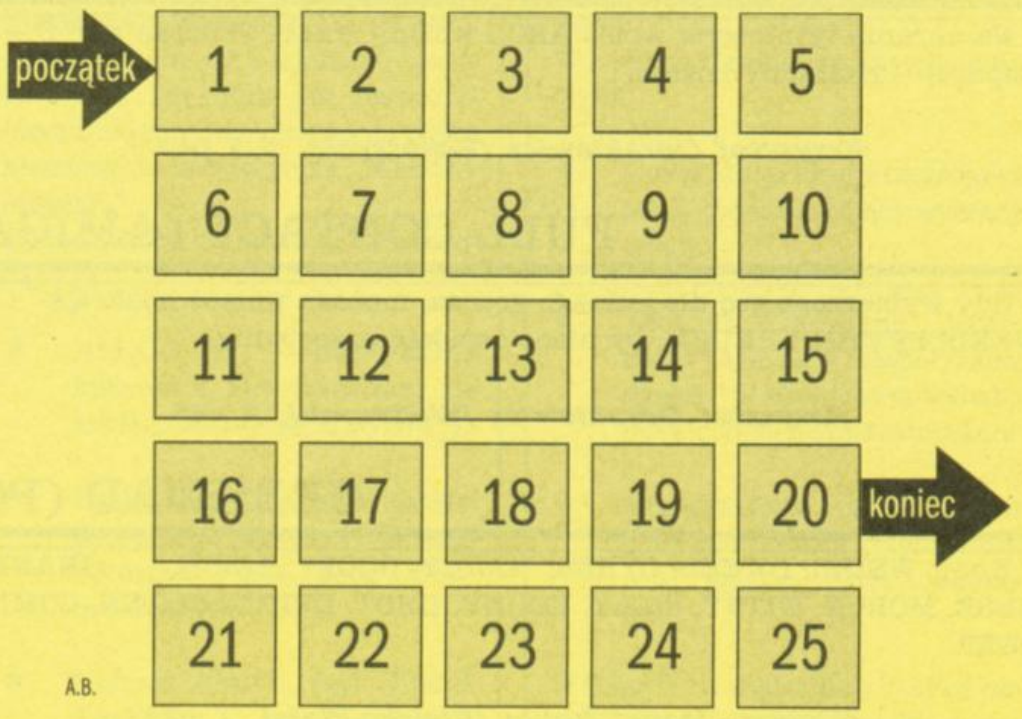
W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako NEIL HARDING.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1,5 pkt.

DRAGONSPHERE (PC)

1. Droga po kamiennych palach do gniazda Sharka:
5-4-9-10-15-20-19-24-23-18-13-8-3-2-1-6-7-12-17-22-21-16





2. Przejście po kamiennych palach na Spirit Plane:
1-2-7-6-11-16-17-22-23-18-13-8-3-4-5-10-9-14-19-24-25-20

Mariusz „Matiz" Kenig (Bielsko-Biała), 3 pkt.

ENCHANTED LAND (ATARI ST)

Na ekranie tytułowym napisz TCB RULES FOREVER. Teraz w czasie gry: F2 – następny level, F3 – ustawienie liczby żyć, F4 – zabicie bossa na końcu poziomu.

Radosław Ruciński (Szczytno), 1,5 pkt.

F-18 INTERCEPTOR (AMIGA)

Wybierz opcję 2 (free flight, no enemy configuration) z głównego menu. Teraz zamiast 1-4 naciśnij 0.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 1,5 pkt.

FALCON ATAC (PC)

Wciśnij równocześnie klawisze Ctrl, Shift, X podczas lotu. Zyskasz pełne zbiorniki paliwa i zapas amunicji.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1 pkt
Grzegorz Turek (Krapkowice), 1 pkt
Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 1 pkt

FINAL BLOW (AMIGA)

Spróbuj wcisnąć sześć razy klawisz F10 w czasie walki.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 1,5 pkt.

FINAL FIGHT (AMIGA)

Wciśnij klawisz P i wpisz SHERIFF FATMAN. Obaj gracze będą nieśmiertelni, a czas stanie w miejscu.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 1,5 pkt.

FLASHBACK (PC)

Hasło PIXEL zabija strażników.

Grzegorz Turek (Krapkowice), 2 pkt.

FORGOTTEN WORLDS (AMIGA)

Na ekranie tytułowym wpisz ARC i wciśnij HELP. Podczas gry: S – do sklepu, N – następny poziom.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 1,5 pkt.

FULL CONTACT (AMIGA)

Gdy wybierzesz grę dla jednego gracza, możesz wpisać hasło QA-ZWXEDCRFVTGBYHNUJM, by nieco oszukać przeciwnika.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 2 pkt.

GEEKWAD (PC)

Kody: WEIRD, DWEEB, CYBER, WACKY, GOOFY, EERIE, INANE, DENSE, MORON, WITTY, SILLY, KOOKY, IDIOT, DUNCE, CLOWN, COMIC, JOKER.

Mariusz „Matiz" Kenig (Bielsko-Biała), 1 pkt

GHOSTS'N'GOBLINS (ATARI ST)

Napisz DELBOY zaraz po rozpoczęciu gry – nieśmiertelność.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1 pkt

GHOUL'S'N'GHOSTS (AMIGA)

W czasie gry wpisz szybko KAREN BROADHURST, by uzyskać nieśmiertelność.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 1,5 pkt.
Radosław Ruciński, 1,5 pkt.

GOLDRUNNER (AMIGA)

W tabeli wyników wpisz EASYMODE. Za pomocą klawisza F9 możesz przeskakiwać poziomy.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 1,5 pkt.

GRAND PRIX CIRCUIT (PC)

Podczas wyścigu naciśnij [ESC] – daje 20 punktów. Jeśli chcesz ukończyć wyścig na pierwszym miejscu, tuż po starcie naciśnij kilkakrotnie wszystkie klawisze od F1 do F10.

Łukasz Wędrocha (Siemianowice Śląskie), 1 pkt

GRAVITY FORCE (AMIGA)

Kody do poziomów:

5	–	AGNUS
10	–	PARSEC
15	–	CRYSTAL
20	–	REACTOR
25	–	VISION
30	–	ORBIT
40	–	ALIEN
45	–	FALCON

Lub napisz WARPxx, gdzie xx jest numerem poziomu.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 2 pkt.
Maciej Stelmach (Wadowice), 2 pkt.

HAMMERFIST (AMIGA)

W HI-SCORE wpisz TAEHC OT TNAW I. Zacznij grę od nowa, F lub klawisze funkcyjne – następny poziom.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 1,5 pkt.

HEROES QUEST (PC)

Hasło, które pozwoli Ci dotrzeć do czarownicy: HUT OF BROWN NOW SIT DOWN.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1,5 pkt.

HOLLYWOOD POKER PRO (AMIGA)

W czasie gry naciśnij jednocześnie CTRL+H+F9. Następnie poddaj się (DROP) – przeciwniczka rozbiera się.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 1 pkt

HOLLYWOOD POKER PRO (ATARI ST)

Naciśnij jednocześnie: SHIFT, H, F9, a następnie DROP. Alternatywnie ALT, H, F9, a potem poddaj się (DROP). Zawsze wygrasz.

Radosław Ruciński (Szczytno), 1 pkt

INCA (PC)

CTRL+ALT+INSERT – w przestrzeni kosmicznej odnawia życia.

Krzysztof Książkiewicz (Dąbrowa Górnicza), 1,5 pkt.

IN EXTREMIS (PC)

Karty magnetyczne:

C200 – IJEKAH	E406 – JDEKBA
B101 – JBHGAD	B113 – AIDCJF
A002 – CJBAIK	C207 – CHIGAK
B103 – FIJGAD	C214 – EFGHJC
C204 – KADBEI	B108 – HDGJAE
D305 – JDKCHB	A009 – IBGJAF
A012 – ABFEKI	B111 – JEAGHI

Kody do kilku pierwszych poziomów (Quick Access Code): ATILAHUN, ZENDOR56, STRADIUS, TERRAC12, CARTOONO.

Mariusz „Matiz" Kenig (Bielsko-Biała), 2,5 pkt.

INFERNO (PC)

W tej gierce jest niezły cheat. Wciśnij SHIFT i wpisz LOLIFE od razu, gdy znajdziesz się w kokpicie. Jeżeli pojawi się meldunek „Cheat-Enabled", to jesteś niezniszczalny i masz nieograniczoną ilość broni.

Ireneusz Gil (Wrocław), 2 pkt.

INTERPHASE (AMIGA)

Zacznij grać i napisz Fenny (duże F) i użyj lewego przycisku myszy. Posiadasz tajny oglądacz przedmiotów.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 1,5 pkt.

JILL OF THE JUNGLE (PC)

Na dziesiątej planszy drugą serię przełączników ustaw w taki sposób: góra, dół, góra, góra, dół, dół.

Krzysztof Książkiewicz (Dąbrowa Górnicza), 2 pkt.

JIM POWER (AMIGA)

W czasie gry wpisz VELOUE – nieśmiertelność.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1,5 pkt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za 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 31.10.95		***Kupon*** 10/95	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 31.10.95		***Kupon*** 10/95	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 31.10.95		***Kupon*** 10/95	suma:	

LUPUS

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

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

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

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

★ **W prenumeracie taniej:**

15 zł (150.000 zł) za 6 numerów.

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

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

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

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

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

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

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

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

LUPUS

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

ZASADY PRENUMERATY

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

Pokwitowanie dla Wpłacającego

zł .....

słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

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

datownik | podpis przyjm. | opłata zł

odcinek dla posiadacza r-ku

zł .....

słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

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

datownik | podpis przyjm. | opłata zł

Odcinek dla Banku

zł .....

słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

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

datownik | podpis przyjm. | opłata zł

3W WYPEŁNIJ, WYTNIJ, WPŁAĆ

KARATE KID 3 (ATARI ST)

Po pokonaniu pierwszego przeciwnika naciśnij P – wybór planszy.

Radosław Ruciński (Szczytno), 1,5 pkt.

KEN'S LABIRYNTH (PC)

Gdy zacznie brakować Ci energii, wciśnij BACKSPACE.

Krzysztof Książkiewicz (Dąbrowa Górnicza), 1 pkt

KILLING CLOUD (ATARI ST)

Kilka kodów: 2. AOOTOOEY, 3. 255FA1E1, 4. QII8A1EK, 5. 3KU6AZE3.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1,5 pkt.

KILLING GAMES SHOW (AMIGA)

Aby wywołać mapę pierwszego poziomu – po wgraniu gry, przy komunikacie PRESS FIRE TO START, naciśnij HELP.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 1,5 pkt.

LASER WORLD (AMIGA)

Kody: 1) AABH, 2) DBAI, 3) GCZJ, 4) JDYK, 5) MEXL, 6) PFWM, 7) TGUN, 8) XTHO, 9) AISP, 10) DJRR, 11) GKPS, 12) JLOT, 13) MMNU, 14) OMNW, 15) ROLX, 16) TPKY, 17) WRJZ, 18) YSIA, 19) ATHB, 20) BUGK, 21) EWFJ, 22) HXEI, 23) KYDH, 24) NZCG, 25) RABE, 26) UBAE, 27) YCZB, 28) BDYC, 29) EEXB, 30) HFWA, 31) KGUL, 32) NHTM, 33) PISN, 34) STRO, 35) UKPP, 36) XLOR, 37) ZMNS, 38) BNMT, 39) COLU, 40) FPKW, 41) IRJX, 42) LSIY, 43) OTAZ, 44) SVGA, 45) WWFB, 46) ZXEC, 47) CYDD, 48) FZCE, 49) IABF, 50) LBAG.

Maciej Stelmach (Wadowice), 2 pkt.

LEANDER (ATARI ST)

Kody do poziomów: 2. ZXFT, 3. LVFN.

Radosław Ruciński (Szczytno), 1,5 pkt.

LEGEND OF THE LOST (AMIGA)

Kody do poziomów: STONES, LADDER, ESCAPE, LAVA, FINALE.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1 pkt

LION HEART (AMIGA)

Podczas gry daj joystick do tyłu i naciśnij P, CTRL+HELP. Uzyskasz w ten sposób nieśmiertelność. Jeżeli teraz naciśniesz CTRL, to kierowana przez Ciebie postać może przemieszczać się po całej planszy za pomocą myszy. Aby wrócić do normalnego stanu naciśnij ponownie CTRL.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 1 pkt

LITIL DIVIL (PC)

Spróbuj uruchomić grę z podanymi parametrami, podczas gry użyj klawiszy:

KmCiNpOcKeT – (F1 – skipper leveli).
Nicole – (kombinacja SHIFT+P – przejście danego pomieszczenia).
MEANING – (kombinacja SHIFT+T – dodatkowa energia).
Donkey – (T – dodatkowe przedmioty).
Grumpy – (K – dodatkowe klucze).

Łukasz Wędrocha (Siemianowice Śląskie), 3 pkt.
Mariusz „Matiz" Kenig (Bielsko-Biała), 3 pkt.

LIVERPOOL ULTIMATE SOCCER (PC)

Jeżeli wpiszesz się jako Kevin Keegan, otrzymujesz drużynę marzeń i bonus 5 mln funtów. Niestety, nie zostaniesz jednak uwieczniony w HIGH SCORE.

Robert Dusza (Hajnówka), 2 pkt.

LOST IN LOS ANGELES (PC)

Uruchom przez LES2 DEMO. Masz wszystkie przedmioty.

Grzegorz Turek (Krapkowice), 1,5 pkt.
Mariusz „Matiz" Kenig (Bielsko-Biała), 1,5 pkt.

MANCHESTER UNITED EUROPE (PC)

Podczas gry na dwóch graczy, przez kilkanaście sekund nie dotykajcie piłki. Pokaże się główka ufoludka. Jeśli pod koniec połowy wybijesz piłkę na aut, czas cofnie się o kilka minut.

Łukasz Wędrocha (Siemianowice Śląskie), 2 pkt.

METAL MARINES (PC)

Kody do poziomów:

1. PNTM	5. LSMD	9. PRSC	13. ZDCP	17. LNVV
2. HBBT	6. CLST	10. PHTN	14. FDKV	18. JFMR
3. PCRC	7. JPTR	11. TRNS	15. YSHM	19. JCRY
4. NWTN	8. NBLR	12. RNSN	16. CLPD	20. KNLB

Ireneusz Gil (Wrocław), 2,5 pkt.

MICRO MACHINES (PC)

F1 i F2 przeskakujesz poziomy.

Paweł Żuchowski (Cekcyn), 1,5 pkt.

MONTY PYTHON (ATARI ST)

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako SEMPRINI.

Radosław Ruciński (Szczytno), 0,5 pkt.

NARCO POLICE (ATARI ST)

Tajne komendy:

NOENEMING	– usuwa przeszkody i przeciwników.
MUNICION	– ładuje magazynek.
ABRIR	– otwiera gródź.
ETAPAUNO	– etap do przodu.
NOAMETZ 1...4	– likwiduje stanowiska kaemów w podanej strefie.
NOCAMZ 1...4	– likwiduje kamery w podanej strefie.
CONGRA	– zakończenie.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1 pkt
Radosław Ruciński (Szczytno), 1 pkt

NETHERWORLD (ATARI ST)

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako VXZ158 – nieśmiertelność.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1,5 pkt.
Radosław Ruciński (Szczytno), 1,5 pkt.

NIGHT HUNTER (ATARI ST)

Kod do poziomu 6.: JPB.DOL+LEWO – zamiana w nietoperza, DOL+PRAWO – zamiana w wilkołaka.

Radosław Ruciński (Szczytno), 1,5 pkt.

NITRO (ATARI ST)

Wpisz się jako MAJ lub MAG. Gdy wyświetlany jest ekran z wirującym napisem, naciśnij * z klawiatury numerycznej – nieskończone paliwo.

Radosław Ruciński (Szczytno), 1,5 pkt.

NOVASTORM (PC)

Zapisz swoją gierkę. Po wyjściu z gry zabierz się za plik NOVASTRM.CFG, wpisz w pierwszym miejscu FA i jak teraz włączysz ponownie grę, będziesz miał od cholery żyć. Teraz już nic nie powinno Ci stanąć na drodze do ZWYCIĘSTWA.

Ireneusz Gil (Wrocław), 2 pkt.

NOVASTORM (PC)

W tej grze jest pewien wyjątkowy cheat. Włącz grę jak zwykle i kiedy statek znajdzie się pod Twoją kontrolą wystukaj na klawiaturze TOMATOES. Znajdziesz się w specjalnym bonuslevel, w którym wszystkie strzały zamieniają się w pomidory. Tutaj możesz zebrać wszystkie extra weapons i po zakończeniu tego etapu pojawiasz się w ostatnim etapie.

Ireneusz Gil (Wrocław), 1,5 pkt.

OPERATION WOLF (PC)

Wciśnij klawisz F10 na tablicy rekordów i zmień słowa „HIGH SCORES" na „FIRM HELP". Teraz możesz używać klawisza F7 podczas gry do odnowienia energii, F8 – do przeskakiwania etapów, F9 – nietykalność.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych), 1 pkt

P-47 (ATARI ST)

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako ZEBEDEE. Teraz: F1 – skipper leveli, F2 – odnawia energię.

Maciej Stelmach (Wadowice), 0,5 pkt.
Radosław Ruciński (Szczytno), 0,5 pkt.

PARA ACADEMY (AMIGA)

Zamiast machać w lewo i prawo wystarczy przycisnąć i trzymać kombinację: X + C + V + SPACE – sukces gwarantowany.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1,5 pkt.

PEPPER'S ADVENTURES IN TIME (PC)

Odpowiedzi do testu na poczcie:
Ben really loved this soap business... FALSE
Was Ben oldest child in his family... FALSE
Was Ben born on Milk Street... TRUE
Silence Dogood is Ben's cousin... FALSE
Ben ran away to Philadelphia... TRUE
Leather Apron Club was bunch of guys... FALSE
King of France sent Ben a letter... TRUE
Is Ben planning going to England... TRUE
Bet met Deborah when... FALSE
W akcie 3. trzeba poroznosić zapisane na kartkach przysłowia:
Poczta – All things are easy to industry...
Para zakochanych, siedząca na ławce przy drzewie – Quarrels never could...
Grubas z baru – Eat few Suppers, and you'll...
Faceci grający w ringo – Early to bed and early to rise...
Skąpiec na ławce przy barze – Avoid dischoves gain...
Kobieta z mieszkania przy barze – Tart words make no friends...
Kobieta w Military Shop – Beware the Gossip, who speaks...
Kobieta w sklepie obok poczty – Wealth is not his who has it...

Mariusz „Matiz" Kenig (Bielsko-Biała), 3 pkt.

PIPE PANIC (ATARI ST)

Kilka kodów: 10. JIP, 20. IPO, 30. KOP, 40. KMS, 50. ZVZ.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1,5 pkt.
Radosław Ruciński (Szczytno), 1,5 pkt.

POWERBOAT SIMULATOR (ATARI ST)

Zatrzymaj grę klawiszem P i napisz ZIGGY – nieśmiertelność i nieograniczony czas.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1,5 pkt.

PRINCE OF PERSIA 2 (PC)

W momencie, gdy gra się uruchamia wystukać na klawiaturze PRINCE YIPPEEYAHOO. Teraz możemy pomóc naszemu księciu w następujący sposób:
1. SHIFT+T = daje jedno życie.
2. SHIFT+K = tracisz jedno życie.
3. SHIFT+W = powolne spadanie.
4. SHIFT+I = odwraca ekran.
5. SHIFT+B = ściemnia ekran.
6. SHIFT+S = włącza niewidzialność.
7. ALT+N = następny poziom.
8. K = niszczy wrogów.
9. + = dodaje czas.
10. – = odejmuje czas.

Ireneusz Gil (Wrocław), 2,5 pkt.

PUFFY'S SAGA (ATARI ST)

Naciskając kolejno klawisze F1...F7 kompletujesz klucze i zwiększasz energię. Klawisze F6 oraz F7 naciśnięte jednocześnie wywołują mapę poziomu.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1,5 pkt.

QUARANTINE (PC)

W misji z rybką wjedź na most i wciśnij E. Aby załatwić FLYBOYA, kup śrutówkę.

Paweł Łysik (Józefów), 2 pkt.

QUEST FOR GOLD (PC)

Kody do centrali: WHGB, ECHM, XOUI, FLGT, QUOW.

Paweł Łysik (Józefów), 1,5 pkt.

RISE OF THE ROBOTS (AMIGA)

Jeśli chcesz walczyć za pomocą tajnego zawodnika, wybierz opcję na dwóch graczy (wyskoczy HANDICAP). Wtedy skieruj jeden joy w lewo, a drugi w prawo i tak parę razy. Obraz powinien mignąć i możesz wybrać SUPERVISOR.

Maciej Stelmach (Wadowice), 2 pkt.

RISE OF THE ROBOTS (PC)

Zestaw tajnych ciosów:
CYBORG: dół, góra, fire; tył, przód, fire.
MILITARY: tył, przód, fire; dół, góra, fire.
BUILDER: dół, przód, góra; dół, tył, góra.
LOADER: przód, przód, fire.
CRUSHER: dół, przód, fire.
SENTRY: dół, dół, fire.

Mariusz „Matiz" Kenig (Bielsko-Biała), 2,5 pkt.

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) 724034,

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

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

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

GRY KOMPUTEROWE

AVAX 04-029 WARSZAWA ul. ROZŁUCKA 5 / 5 TEL/FAX (022)10-69-58

SPRZEDAŻ HURTOWA I WYSYŁKOWA

WYBRANE



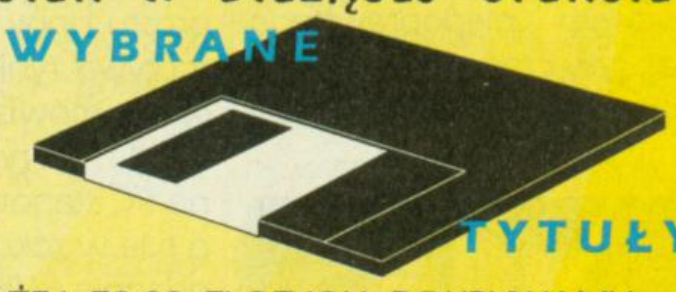
TYTUŁY:

ALONE IN THE DARK 3	98.00	FX FIGHTER	169.00	NOCTROPOLIS	79.50	ULTIMATE BODY BLOWS	85.50
ARMORED FIST	81.00	FULL THROTTLE	183.00	PANZER GENERAL	82.00	UNDER A KILLING MOON	159.00
BIG RED ADVENTURE	71.00	GUILTY	85.50	PRIVATEER	49.00	US NAVY FIGHTER	104.00
BIOFORGE	110.00	HELL	104.00	PYROTECHNICA	91.50	WING COMMANDER 2	49.00
COMANCHE	91.50	HEIMDALL 2	66.00	RAVENLOFT 2	79.00	WING COMMANDER 3	183.00
CYBERIA	129.00	HI - OCTANE	134.50	RETRIBUTION	91.50	WINGS OF GLORY	104.00
CYBERWAR	169.00	KASPAROV'S GAMBIT	49.00	SLIPSTREAM 5000	85.50	WOLFPACK	81.00
DISCWORLD	104.00	KLIK & PLAY PO POLSKU	110.00	SOCCER SUPERSTARS	69.50	WORLD CUP YEAR '94	91.00
DRAGON LORE	85.00	LAST BOUNTY HUNTER	99.00	SPACE HULK	24.50	VIRTUACHESS	137.00
DREAM WEB	101.50	LEMMNIGS NEW WORLD	24.50	SPACE PIRATES	129.00	6-PAK (6 CD DLA DZIECI)	116.00
DRUG WARS	129.00	LITTLE BIG ADVENTURE	104.00	STRIKE COMMANDER	49.00	10-PAK 4 (10 PŁYT)	146.00
ECSTATICA	79.50	LOST EDEN	159.00	STRIP POKER PRO	137.00	1942 PACYFIC AIR WAR	95.50
F-14 GOLD	159.00	MAD DOG 2	69.00	SUPER STREET FIGHTER 2	97.50	I WIELE INNYCH.....	
FIFA	73.50	MAGIC CARPET	110.00	SYSTEM SHOCK	104.00	ENCYKLOPEDIE, ATLASY	OD 50.00
FLIGT UNLIMITED	189.00	MEGAPAK 3 (12 PŁYT)	149.00	UFO	104.00	EURO PLUS+ (3 PŁYTY)	495.00

POSIADAMY PONAD 300 TYLKO NAJLEPSZYCH GIER W BIEŻĄCEJ OFERCIE

BLADE OF DESTINY	PC	24.50	GUNSHIP 2000	PC/AM	30.50	POLE WALKI PL	AM	22.00
CHRISTMAS LEMMINGS	PC	24.50	HANNIBAL PL	PC	47.50	PROJECT BATTLEFIELD	AM	27.00
COLONIZATION PL	PC	85.50	HAND OF FATE PL	PC	67.00	RETRIBUTION	PC	97.50
COMANCHE	PC	91.50	KINGMAKER	PC	24.50	TRON	AM	36.00
DOMAN	AM	36.00	KLIK AND PLAY PL	PC	85.50	UFO 2 PL	PC	85.50
EKSPERYMENT DELFIN PL	AM	34.50	LEMMINGS: ALL NEW....	PC	24.50	ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ	AM	26.50
FIFA SOCCER	PC/AM	61.00	LIGA POLSKA MANAGER	PC	39.00	ZOOL	PC/AM	24.50
FLASHBACK	PC/AM	24.50	LIGA POLSKA MANAGER	AM	20.00	ZOOL 2	PC	24.50
FRONTIER	PC/AM	36.50	PIOYTKÓW 1939 PL	PC	57.00	I WIELE INNYCH.....		

WYBRANE



TYTUŁY

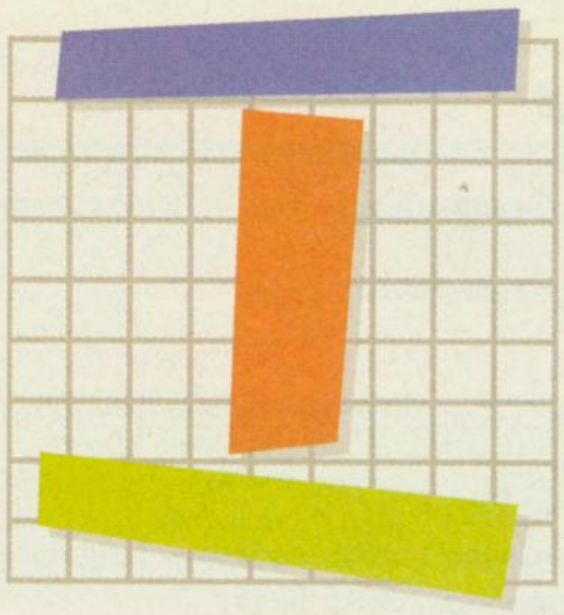
W CENY WLICZONY JEST PODATEK VAT. PRZY ZAMÓWIENIACH POWYŻEJ 70.00 ZŁOTYCH POKRYWAMY KOSZTY WYSYŁKI. PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO NADESŁANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM.

DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA DOŁĄCZAMY RACHUNEK POZWALAJĄCY NA ODPISANIE PROGRAMU OD PODSTAWY OPODATKOWANIA

KORZYSTNA OFERTA DLA SKLEPÓW I HURTOWNI

NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ Z AUTORAMI PROGRAMÓW

ECTS AUTUMN '95



Dwuosobowa ekipa Waszych dzielnych Chłopców–Gamblerowców z wielkim zapałem jechała na jesienną edycję największych europejskich targów rozrywki komputerowej – European Computer Trade Show. Poza zawodowymi problemami (o najważniejszych możecie poczytać we wstępniaku), nurtowały nas też znacznie cięższej miary kwestie egzystencjalne, dotyczące ceny piwa i podatności dumnych cór Albionu (nie mylić z Korytem) na wątpliwej jakości uroki chłopaków z Polski. O naszych sukcesach osobistych (a raczej ich braku) pisać jednak nie będziemy, natomiast sprawy zawodowe zrelacjonujemy dokładniej.

Targi po raz kolejny odbywały się w Olympia Hall, jednej z największych hal wystawowych w Londynie. Na ogromnej powierzchni ulokowało się łącznie 114 firm, w większości gigantów światowego rynku. Jednocześnie przez Olympia Hall przewinęło się 8000 zwiedzających. Na imprezie zabrakło producentów nastawionych głównie na rynek amerykański, w tym takich tuzów, jak American Laser Games, QQP, ID Software czy Apogee Software.

Generalnie w powietrzu czuć było zapach ciężkiej forsy, potęgowany faktem, iż na targi nie wpuszcza się osób w wieku poniżej lat 18. Wszyscy pod krawatami i w garniturach (oczywiście z wyjątkiem niepoprawnego McSona), cały czas żonglujący wizytówkami. Większość firm przypominała twierdze, w których najcenniejsze skarby (czyli dokładniejsze zapowiedzi i prezentacje nowych gier) ukryte były za okopami biurek i batalionami długonogich hostess, nie mających o niczym pojęcia. Jednak Wasi niespecjalni sprawozdawcy sforsowali wszystkie przeszkody.

Targi zaszczyciło kilka gwiazd. Członkowie słynnego zespołu koszykarskiego Harlem Globetroters reklamowali NBA Jamm, nową grę firmy Acclaim. Dla tej samej firmy pracował też Les Ferdinand, wart 6 milionów funtów zawodnik Newcastle United – reklamując oczywiście grę piłkarską, Total Football na konsolę Super Nintendo. Mistrz kierownicy, champion Formuły 1, Damon Hill zachwalał na stoisku Micro-



Prose grę Grand Prix 2. Zaś w kuluarach imprezy spotkaliśmy Rebeccę de Ruvo, znaną prezenterkę MTV, z którą odbyliśmy kurtuazyjną rozmowę. O mniej ważnych wydarzeniach, jak np. piwie, które McSon wypił z Dwightem Okaharą, głównym muzykiem Westwood Studios, nawet nie wspomnimy.

Tyle wrażeń ogólnych, przejdźmy do konkretów.

PC – szykujmy pieniądze na wydatki

Dla gier pecetowych przyszłość wygląda różowo. Trudno było wypatrzyć gry na inne platformy, niedostępne na PC – po prostu klony są w tej chwili lokomotywą rynku rozrywki. Zresztą liczby mówią wszystko: o ile w 1994 r. na rynku europejskim gry na PC stanowiły 43% sprzedaży, o tyle w roku 1995 wskaźnik ten osiągnie 66%. Na marginesie dodajmy, że największy udział na rynku brytyjskim w sprzedaży gier na CD-ROM ma firma Electronic Arts, choć w rankingu dla wszystkich platform prowadzi Virgin Interactive Entertainment (10% rynku).

Jednocześnie musimy jednak wylać na Drogich Czytelników kubeł zimnej wody. Żeby pograć komfortowo, trzeba wyłożyć kasę nie tylko na fabułę, ale i zaplecze techniczne. Krótko mówiąc, zapotrzebowanie gier na moc obliczeniową maszyny rośnie w postępie geometrycznym. Przyczyniają się do tego przede wszystkim coraz bardziej skomplikowane metody tworzenia rzeczywistości trójwymiarowej i wprowadzanie trybów Hi-Res, oferowanych przez standard SVGA.

Na temat CD-ROM-ów mamy dwie wiadomości, dobrą i złą. Zła jest taka, że pytanie „Czy będzie wersja dyskietkowa tej gry?" uchodziło za nietakt (nawet obrazki z gier rozdawano na CD-ROM-ach). Wiadomość dobra to fakt, że na razie w zasadzie wystarczy zwykły Double Speed, chyba że gra oferuje wspaniałe sekwencje filmowe (np. Top Gun z MicroProse).

Kolejnym, raczej neutralnym elementem naszej układanki są możliwości gry wielu graczy – przez kabel RS, modem, a najchętniej sieć Novell czy Internet. Szczególnie z tą ostatnią producenci wiążą duże nadzieje, bowiem liczba użytkowników błyskawicznie rośnie. W tej chwili jest ich 2,7 mln, zaś do końca wieku przewiduje się wzrost do ok. 75 milionów.

Jeśli chodzi o Windows 95 – system się przyjął, a nawet dynamicznie i agresywnie ekspanduje. To jednak temat na zupełnie inny, duży artykuł, który niebawem zamieścimy.

Amiga – żyje?

Na targach Amigi nie było widać – to jest fakt, a nie komentarz, prosimy nie traktować nas jako wrogów Przyjaciółki. Jednocześnie jednak wydaje się, że producenci nie zamierzają zapomnieć o tym rynku, lecz traktują go z podejrzliwością. Na większość pytań o „Amiga version" odpowiadano w stylu: „bardzo chętnie, ale poczekamy i zobaczymy, co się z tego urodzi". Ostateczne wrażenie było takie – kryzys Amiga ma już za sobą i wszystko zmierza ku lepszemu,



ale dołek, z którego Przyjaciółka musi wyjść jest wyjątkowo głęboki i ma strome ściany.

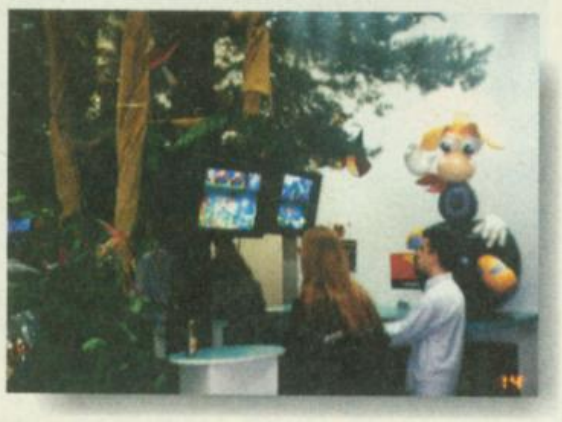
Konsole – PlayStation rulez!

Na targach nie pojawiły się takie firmy konsolowe jak SEGA czy Nintendo. Podobnie jak na wiosnę, z największą pompą wystąpiło Sony ze swoim PlayStation, zajmując całkowicie jedną ze ścian Olympii. Drugie pod względem wielkości stoisko miał Jaguar Atari, zaś reszta (czy-



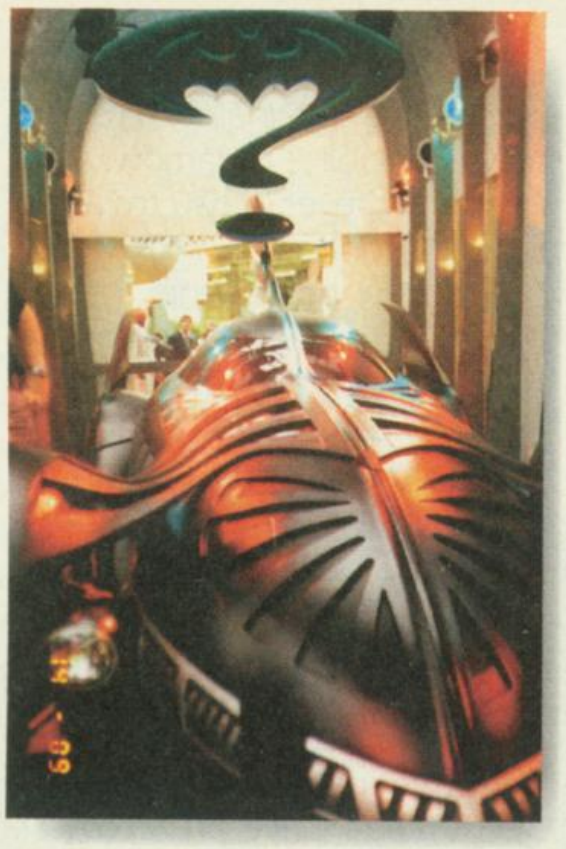
li Philips CD-i czy 3DO) nie wyróżniała się specjalnie z tłumu. Jeśli chodzi o maszynki wielkich nieobecnych, wymienionych na wstępie, to i tak było ich na targach bardzo dużo – na stoiskach firm robiących dla nich gry.

Należy tu jasno powiedzieć, że zdecydowanie najlepiej zaprezenowało się PlayStation – to potężna maszyna o niezwykłych możliwościach. Zaś gier na nią zatrzęsienie! Jeśli ta zabawka (i oprogramowanie do niej) pojawi się w Polsce, można będzie poważnie myśleć o zakupie. Na tym tle Jaguar zaprezenował się



bardzo blado (nici z zapowiadanych gier od ponad 120 producentów), zaś konkurencja – niewiele lepiej. Jeśli chodzi o Super Nintendo i SEGA Mega Drive to, choć obie maszynki są w tej chwili zdecydowanie najpopularniejsze, ich możliwości techniczne odstają już dość poważnie od normy i zdaje się, że następny przystanek w rozwoju – to już 64 bity.

Oczywiste jest też, że technologia kartridżowa to ślepy zaułek i jedyną możliwością jest CD-ROM. Znamienne, że większość publikacji dotyczących nowych przebojów na kartridżach (a jest



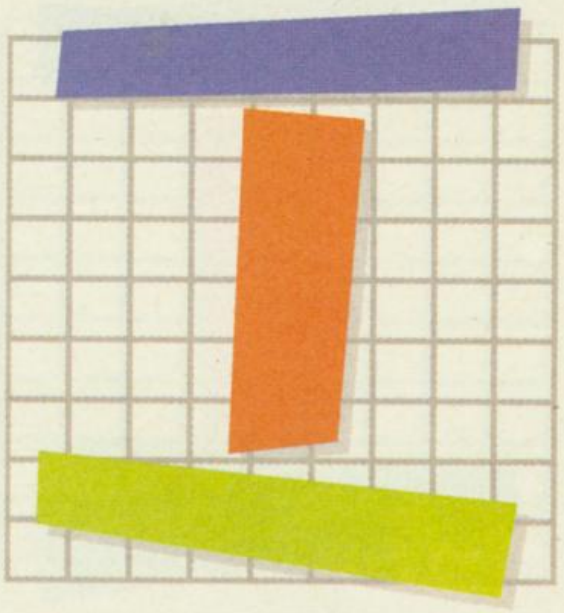
i Doom, i Mortal Kombat 3, i Batman Forever) zaczyna się od stwierdzeń – oto jakoś udało się tę grę okroić, aby zmieściła się w tylko 2 czy 3 MB. Powyższą tezę dobitnie potwierdza statystyka: w sezonie 93/94 gry na kartridżach stanowiły 75% sprzedaży na rynku brytyjskim, w roku 1995 będzie to już tylko 52%, zaś na rok 1996 przewiduje się spadek tej liczby do ok. 35%.

Co przyniesie przyszłość? – w liczbach

Z finansowego punktu widzenia rok 1995 nie będzie dla europejskiego rynku gier specjalnie udany. Obroty rynku brytyjskiego spadły aż o 36% (!) w porównaniu z rokiem 1993 (z 797 mln do 509 mln funtów), choć na 1996 r. przewiduje się wzrost o 18%, do poziomu 600 mln. Na rynku europejskim kryzys nie był aż tak dotkliwy, choć w porównaniu z rokiem 1994 obroty spadły z 2,7 mld do 2,25 mld funtów. Oczekiwany wzrost w roku 1996 ma być jednak większy niż w przypadku rynku brytyjskiego – 20%. Powinno to cieszyć graczy, bo bogatszy rynek to lepsze i tańsze produkty.

Polska, jestem z Polski...

Można ryzykować twierdzenie, że Polacy mieli na ECTS najliczniejszą reprezentację spośród wszystkich państw Europy Środkowo–Wschodniej (mowa oczywiście o gościach, bo nikt się nie wystawiał). Radosny tłumek, zapomniawszy o krajowych niesnaskach wesoło okupował lokale





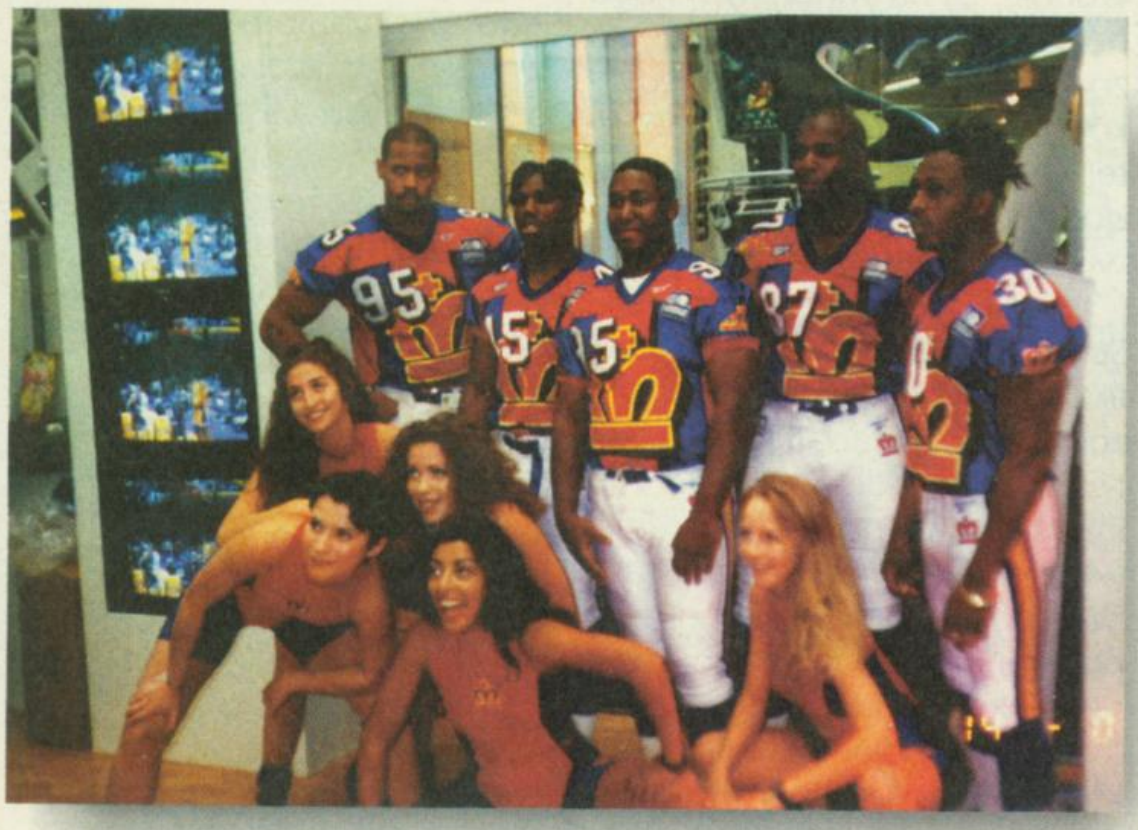
gastronomiczne i stoiska, wymieniając toasty, pochlebstwa i drobne złośliwości. Dziennikarze zbierali materiały, przedstawiciele firm załatwiali nowe kontrakty. Choć oficjalnie nikt nie chciał się jeszcze wypowiadać – wiemy, że większość firm umocniła swoje stosunki z zachodnimi partnerami, a nawet nawiązała nowe kontakty. Jak przetrwają one próbę czasu – zobaczymy, zaś za miesiąc przedstawimy wypowiedzi szefów największych polskich firm, oceniających ECTS w ogóle, a własny dorobek w szczególności.

Generalnie widać, że zachodnie firmy zaczynają traktować polski poważnie (mówi się nawet o otwarciu polskiego przedstawicielstwa jednego z największych światowych producentów). Choć jest to zjawisko ze wszech miar pozytywne, nie należy zapominać, że wiąże się ono także ze stawianiem przez zachodnich partnerów normalnych warunków kontraktów – co głównie sprowadza się do zamawiania odpowiedniej liczby egzemplarzy danego programu. Tymczasem szczytem polskich możliwości jest najczęściej kilkaset do tysiąca sztuk, co w realiach zachodnich brzmi dość śmiesznie.

Do zobaczenia za pół roku

To, co zobaczyliśmy na ECTS, generalnie bardzo nas zbudowało. Gry stają się coraz lepsze, autorzy nie tylko gonią za nowinkami technicznymi, ale zaczęli też szukać oryginalnych pomysłów. Szykuje się oszałamiający świąteczny wysyp nowych produkcji (choć sprzedaż na Zachodzie prawdopodobnie nie będzie zbyt duża, z wyjątkiem produkcji na PC). Mimo że ciągle rośnie bariera sprzętowa widać, że to, co otrzymamy w zamian, warte jest wydanych na upgrade pieniędzy.

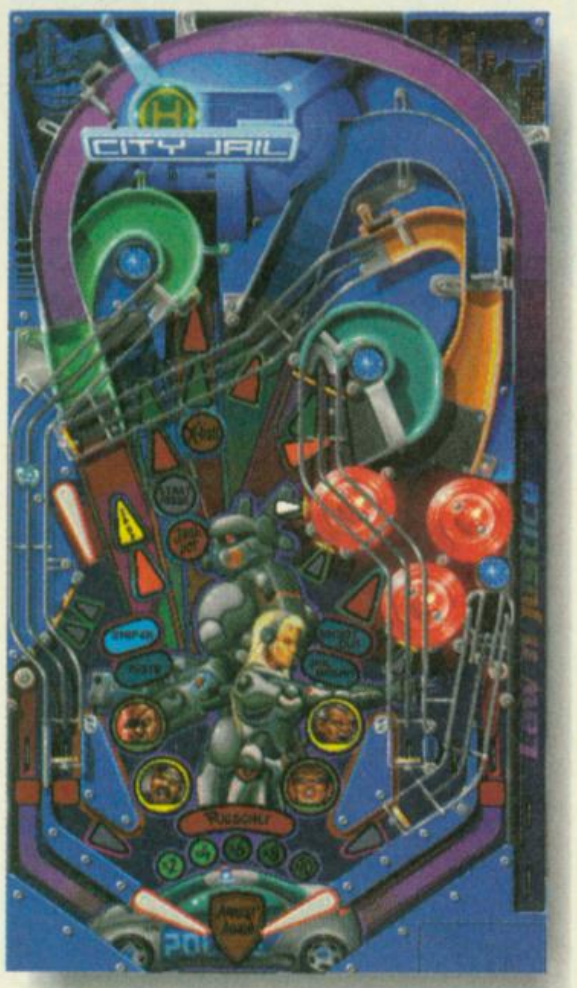
Alex & McSon



PRZEGLĄD RYNKU GIER

21 Century Entertainmet

Znany producent pinballi prezentował tylko 3 zapowiedzi, za to niezwykle interesujące.



Pinball Illusions to klasyczny fliper. Do wyboru mamy 4 stoły, z perfekcyjną grafiką, doskonale zaprojektowane. Dostępne są tryby graficzne od 320x240 do 800x600 (!) – a wszystko to w 32 tysiącach kolorów. Rozbudowano opcję multiball, tak że jednocześnie na stole może znajdować się nawet 6 bil! Wszystko to okraszone fenomenalną muzyką. Całość wygląda na najlepszy fliper świata, przewyższający nawet Psycho Pinball.



Z kolei **Pinball World** to kompletnie „zakręcona" gra. Mamy jeden gigantyczny stół, składający się z 19 (!) „podstołów". Każdy z nich stanowi inne państwo, w którym trzeba wykonać określone zadania (co sprowadza się do zwykłej gry na fliperze). Eksperyment ten jest bardzo odważny, ale udany – oczekujemy z niecierpliwością.



Ostatnia produkcja jest nietypowa dla tej firmy: to przygodówka **Synergist**. Traktuje o przygodach dziennikarza Tima Machina, tropiącego zabójcę swojego przyjaciela, a akcja toczy się w Nowym Arhusie, mieście opanowanym przez przestępczość (jest rok 2010). Gra wygląda nieźle (digitalizowane postacie, malowane tła), choć raczej nie będzie rewolucją.

Acclaim

Stoisko Acclaimu znajdowało się tuż przy wejściu, oferując odwiedzającym masę rozrywki. Z przodu stał oryginalnych rozmiarów Batmobil – reklamówka gry Batman Forever. Z tyłu trwał nieustający konkurs minikoszykówki (kto zaliczył pozytywnie 3 rzuty, dostawał w nagrodę piłkę Spaldinga). Poza tym masa miejsc, gdzie można było pograć w najnowsze produkcje firmy – wszystkie jak jeden mąż znakomite.

Zaczniemy oczywiście od Mortal Kombat 3. Gra wydana będzie na wszystkie platformy sprzętowe, choć trzeba powiedzieć, że na Super Nintendo i SEGA Mega Drive prezentowała się raczej słabo — głównie z uwagi na niewielkie możliwości tych maszyn. Zabawa będzie przednia: 14 postaci, dwóch bossów, jeden ukryty zawodnik. Mnóstwo nowych ruchów, nowa możliwość zakończenia walki: animality, czyli zamiana zwycięzcy w zwierzę. Fantastyczne tła, dziesiątki nowych pomysłów. Jeszcze lepsza grafika i animacje. Co najważniejsze: można śmiało powiedzieć, że jeśli chodzi o samą fabułę mordobicia, gra przerasta wszystko, z niepokonanym do tej pory Super Street Fighter II Turbo, na czele. Grywalność skutecznie podwyższają liczne kombinacje combo i tajne ciosy (po wpisaniu specjalnych kodów dochodzą nowe, wyjątkowo zabójcze). Sam miód. Trzeci Mortal to pewny hit.

Równie dobrze wypada też WWF WrestleMania. Fotorealistyczna grafika, 10 najbardziej znanych zapaśników do wyboru. Olbrzymia gama ciosów powoduje, że na wirtualnym ringu będzie się działo to wszystko, co znamy z rzeczywistych pojedynków WWF. Z radością oczekuję tej gry, tym bardziej, że nie było dotychczas żadnego dobrego wrestlingu na pecety.

A co powiecie na mordobicie Street Fighter – the Movie? Grafika oczywiście również digitalizowana, z postaciami z filmu, w tym z samym Jean–Claude Van Dammem. Wygląda to niesamowicie efektownie, choć jako mordobicie specjalnie niczym nowym nie imponuje [no, mnie się podoba – McSon].

Lista przebojów na tym się nie kończy. Oto **Batman Forever,** kolejne mordobicie, tym razem nowatorskie. Walczyć może jednocześnie dwóch graczy przeciw kilku wrogom. Poza własnymi kończynami można używać także rozmaitych przedmiotów – ich zestaw wybieramy przed walką. W efekcie każda postać może wykonać ok. 120 rozmaitych akcji i ciosów! W związku z faktem, że musisz walczyć jednocześnie z kilkoma wrogami sama rozgrywka staje się niezwykle ciekawa, wymagając nie tylko użycia siły, ale także planowania taktyki.



Na koniec pozostaje jeszcze NBA Jamm, zabawa w koszykówkę „dwóch na dwóch". Pełna humoru i nieprawdopodobnych akcji typu „piętnastometrowy wyskok i wsad do kosza".

Należy tu dodać, że Acclaim planuje wydanie jeszcze kilkudziesięciu innych gier, których z uwagi na brak miejsca w tej chwili nie jesteśmy w stanie przedstawić. Jak widać firma ostro ruszyła do przodu z ilością, nie tracąc na jakości – i bardzo dobrze.

Blizzard Entertainment/Ablac

Grupa Blizzard zmieniła swojego dystrybutora i występuje teraz pod skrzydłami mało znanej firmy Ablac. Blizzard prezentował na swoim stoisku tylko dwie gry, ale jedna z nich... kto wie, czy nie będzie najbardziej oczekiwanym wydarzeniem końca tego roku.



Mowa oczywście o drugiej części **Warcrafta**, grze nieomal

kultowej. Następca zapowiada się okazale i zdaje się, że będzie godzien poprzednika. Oto orki ponownie walczą z ludźmi, z tym że wojna nabrała charakteru totalnego i przeniosła się także na morza i w powietrze. W ten sposób mamy do wyboru dodatkowe jednostki morskie (w tym nawet łodzie podwodne...) oraz latające: sterowce, gryfy a nawet smoki. Do tego dochodzą jeszcze elfy–łucznicy i krasnoludy–wynalazcy. Gra pracuje w trybie SVGA – więcej chyba pisać nie trzeba, dodajmy tylko, że jako przerywniki obejrzymy kapitalne animacje. Zupełnie zmieniono sztuczną inteligencję, która była bolączką Warcrafta. Zapewniamy, że już nie będzie łatwo. Dostępne są opcje gry przez kabel albo po sieci (do 7 graczy). W sumie do rozegrania 2 kampanie zwykłe i 2 trudne.

W cieniu tych wspaniałości pozostaje Pax Imperia 2, sequel gry wybranej przez czasopismo MacWorld jako najlepsza strategia roku 1993 na „jabole". Gra, zbliżona do Master of Orion, oferuje możliwość dowolnego wyboru drogi życiowej swojej rasy żyjącej gdzieś w kosmosie. Wewnątrz cała masa szczegółów, ustalić i zbadać można wszystko i wszystkich. Zapowiada się nieźle.

BlueByte

Wystrój wnętrza „standu" firmy BlueByte raczej nie przyciągał niczyjej uwagi, w przeciwieństwie do monitorów, które wyświetlały same interesujące rzeczy.



Jedną z nich był **Albion**, futurystyczna saga o odkrytej w 2195 r. przez korporację DDT planecie Albion, kryjącej we wnętrzu niezmierzone bogactwa. Niestety, jej powierzchnię zamieszkuje tajemniczy lud, dla którego magia jest chlebem powszednim. Jako pilot Dalekiego Patrolu, Tom Driscoll, postanawiasz ocalić niezwykłą kulturę planety przed rabunkiem. Tak zaczyna się Albion – nowa gra RPG, dla której scenarzyści z BlueByte stworzyli całkiem nowy świat. Nie spotkamy więc tu elfów, orków i smoków – za to autorzy obiecują niespodzianki na każdym kroku. Najciekawszą cechą jest możliwość przełączania się z trybu 2D (dwuwymiarowego, jak w Dark Sun) w tryb 3D (jak w Doom).

Jeszcze bardziej wstrząsająca jest zapowiedź... Settlers II. Drugą część „Osadników" rozpoczynasz jako przywódca małej grupki rozbitków, którą sztorm wyrzucił na nieznany brzeg. Rzecz jasna jedyne, co Ci pozostaje, to podbić tę ziemię i „uczynić ją sobie poddaną", wyrzynając jednocześnie w pień tubylców. Tym razem możesz obserwować zmagania swoich podwładnych w rozdzielczości od 640x400 do 1280x1024, także pod kontrolą Windows 95.



Ostatnią z „wielkich" zapowiedzi BlueByte jest **Battle Isle 3**, z nieco sloganowym podtytułem Shadow of the Emperors. Tym razem sprawa jest poważna: walka przeniosła się już całkowicie na platformę Windows (3.11, NT bądź 95). Jako wierny sługa Imperium, w 20 scenariuszach musisz pokonać szalonego nacjonalistę Bena Harrisa, by ocalić świat Chromos. Gra działa w trybie 32-bitowym i oferuje grafikę od 640x480 w 256 kolorach wzwyż. W walce może wziąć udział nawet sześciu graczy, jeśli ich komputery są połączone w sieci Novell lub Windows 95.

GT Interactive

Stoisko tej firmy było miejscem odpoczynku dla zwiedzających. Cichutkie, niebiańskie trele, hostessy ubrane jak greckie boginie (i podobnie zbudowane...). Firma ta promowała właściwie tylko dwa produkty, za to nie byle jakie.

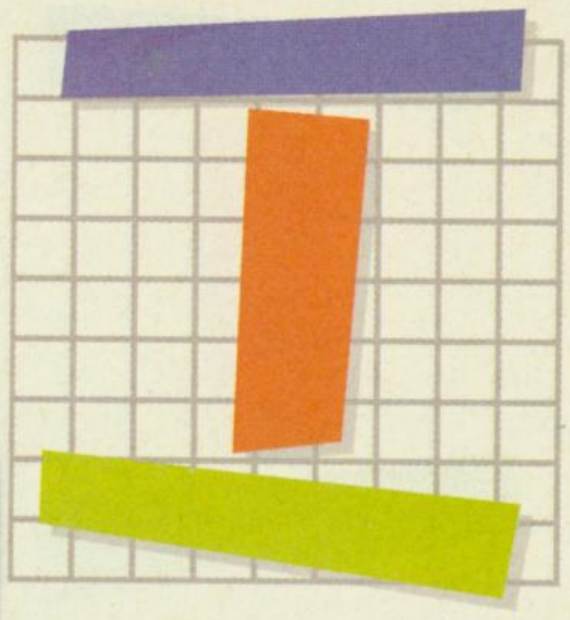


Przede wszystkim – pecetowa wersja **Mortal Kombat 3**. Konwersja jest na najwyższym poziomie, nie ustępując w niczym grze znanej z automatów oraz wersji na Sony PlayStation. Absolutna płynność, znakomita jakość digitalizacji, świetny dźwięk. To prawdziwy czad, szkoda tylko że optymalną konfigurację stanowi komputer z 16 MB RAM (wymagane 4).

Hexxen – Beyond Heretic. To gra oparta na engine Heretica. Gracz może się wcielić w 3 postacie (rycerza, maga i kleryka), zasadniczo różniące się sposobami prowadzenia walki. Pojawiło się wiele nowych przedmiotów i broni, dodano także możliwość skakania. Walka z potworami wymaga dużej wprawy, nie jest tylko bezmyślną jatką. W grze pojawił się też efekt grawitacji, czyli upadki z dużej wysokości kończą się tragicznie. Pomimo wyczuwalnej „heretykowatości" gry, jest ona niewątpliwie twórczym i interesującym rozwinięciem pierwowzoru.

Interplay

Stoisko firmy Interplay było jednym z bardziej dziwacznych. Zjednoczone siły architektów zmobilizowały się, zebrały w sobie i wykoncypowały coś na kształt upiornej jaskini Bazyliszka. Kamienne ściany, pajęczyny, całuny i wystające ze skalnych nisz



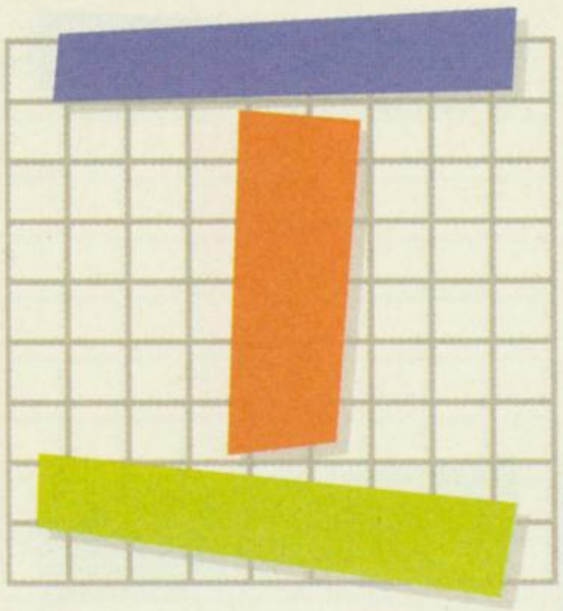
monitory, obstawione gęsto rytualnymi świecami, przyciągały tłumy zwiedzających.



Ten złowróżbny wystrój stworzył idealny klimat dla co najmniej trzech gier spośród najnowszej oferty Interplay. Jedną z nich jest **Stone Keep**, który roztacza aurę najmroczniejszego i najbardziej tajemniczego role–playa, w jakiego grałem. Zastosowanie trójwymiarowej grafiki – bez tego elementu nie ma się co obecnie pokazywać na rynku – pozwoliło na znaczne urealnienie „doznań" bohatera. Wynik pojedynków z licznymi, świetnie zaprojektowanymi i genialnie wyrenderowanymi stworami zależy już tylko od zręczności grającego, a nie jest losowo generowany na podstawie branych z powietrza parametrów. To będzie prawdziwy hit. Może nawet mała rewolucja w grach RPG?



Równie upiorny jest **Frankenstein** rozgrywający się z punktu widzenia jego tytułowego bohatera (stąd też podtytuł gry: Through The Eyes Of The Monster). Ta interaktywna przygodówka każdego widza oszałamia grafiką. Digitalizowane postacie, wnę-



trza dopracowane w najmniejszych szczegółach, katakumby, lochy – pełen gotyk. Frankenstein oparty jest całkowicie na oryginalnej powieści Mary Shelley, a rolę diabolicznego doktorka zagrał Tim Curry. Jeśli tylko ukończenie gry nie zajmie wprawnemu zawodnikowi zbyt mało czasu, to cóż mogę więcej powiedzieć... Gra warta świeczki (he, he).



Do grupy „mistycznej" dołącza jeszcze duszek **Casper**, o którym gra powinna się ukazać do końca roku, niestety na razie tylko na konsolach: Saturn, 3DO i PlayStation. O jej akcji nie da się napisać nic specjalnie zaskakującego. Ot, duch jakich dziś wiele boryka się z trzema złośliwymi wujaszkami.

W zupełnie inne klimaty wprowadza Water World, gra na podstawie najdroższego (120 mln USD) filmu w historii kina, z Kevinem Costnerem w roli głównej. Oto mamy naszą staruszkę Ziemię, na której po stopieniu się czap lodowych nie uświadczysz ani kawałka suchego lądu. Część strategiczna miejscami wygląda jak Warcraft z kilkakroć powiększonymi postaciami, które zaopatrzono w bardziej wyrafinowane poglądy polityczne.

Kolejnymi produktami wartymi uwagi są Dragon Dice i Descent under Mountain – oba oparte na zasadach AD&D. Dzięki zaawansowanym algorytmom tworzenia trójwymiarowej rzeczywistości zapewne zaspokoją graczy, którym nie wystarczy Stone Keep.

Z innych gier, wymagających myślenia, warto jeszcze wspomnieć o mocno promowanym Conquest of the New World, który ma szansę zastąpić niezbyt udaną Colonization MicroProse. Jeden z elementów, który na dłużej zatrzymał mnie przy Conquestcie – to „szachowe" bitwy, podobne nieco do schematów znanych ze starego Centuriona.

Maxis

Na stoisku firmy, znanej z serii kolejnych Simów, przywitał nas miły pan w spodniach-ogrodniczkach i kapeluszu, czyli rolnik. Pan rolnik promował był grę Sim Farm, znaną na PC od ponad roku, ale za to zupełnie niedawno przeniesioną na konsole – bowiem Maxis zaatakował właśnie ten rynek. O innych graczach jednak nie zapomniano.



Najważniejsze, że szykuje się nowy Sim – tym razem **Sim Isle**, symulator wysepek cierpiących na nadmiar bogactwa – odwieczny las tropikalny oraz masę zasobów naturalnych. Jak pogodzić ich wydobycie z ochroną przyrody? Oto problem gracza.

Ponadto Maxis wydaje dwie (nietypowe dla siebie) gry pod Windows 95. Mindwarp to trójwymiarowa podróż specjalną kabiną po mózgu (!) jakiegoś Obcego. Z kolei Full Tilt to fliper – 3 stoły do wyboru.

MicroProse

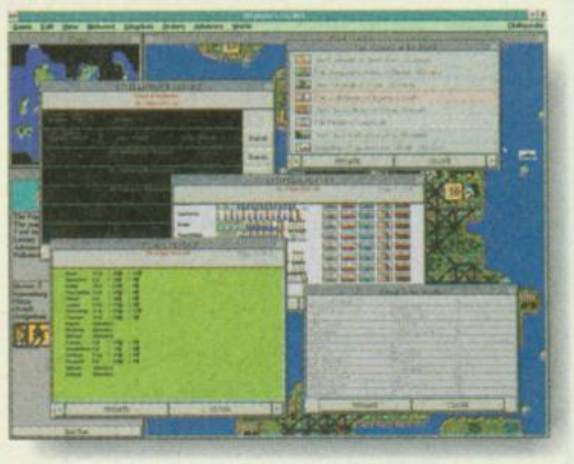
MicroProse zaprezentował się z rozmachem. Ponieważ główny pęd promocyjny tej firmy przypadł na najnowszy symulator wyścigów Formula 1, całe stoisko zaprojektowano pod znakiem **Grand Prix 2**. Długo oczekiwany sequel do wyjątkowo udanego Formula One Grand Prix powinien zadowolić nawet mocno wybrednych zawodników. Płynna grafika SVGA i hiperrealizm samej jazdy, odczuwalny szczególnie przy dużych przyspieszeniach i ciasnych szykanach.



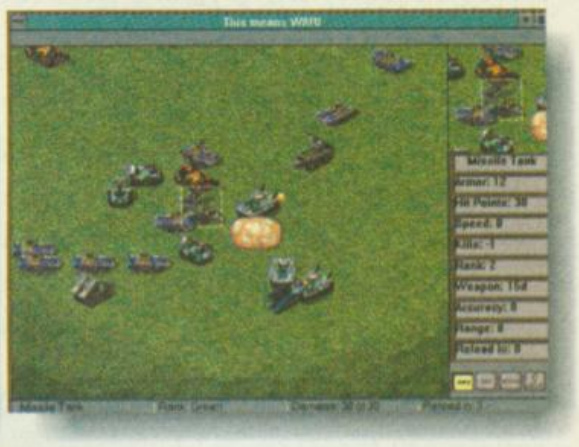
W tym miejscu warto jeszcze wspomnieć o **Virtual Karts**. Jako że kierowcy Formuły Pierwszej jeżdżą też przeważnie w lidze gokartowej (m.in. Michael Shumacher) MicroProse postanowił wydać symulator jazdy tym właśnie wehikułem. W tej grze element zręcznościowy odgrywa znacznie większą rolę niż w Grand Prix 2, więc i emocje są dużo większe.



Dla fanów Sida Meiera jest już **CivNet**, czyli cywilizacja dla siedmiu (nawet przez Internet). Grafika poprawiona w minimalnym stopniu, dodanych kilka nowych opcji, ale generalnie jest to Cywilizacja pod Windows. W każdym razie multiplayer RULEZ!



Bardziej zaawansowana technicznie (bo przecież Civilization, to już prawie zabytek) jest **This Means War**. Gra oferująca również tryb wysokiej rozdzielczości (to już niemal standard) łączy założenia SimCity i Transport Tycoon, przedstawiając świat przyszłości, w którym rozgrywa się walka o surowce mineralne.



Prosiaczek uraczył nas również wybitnym symulatorem lotniczym o nazwie **Top Gun: „Fire At Will"**. Przypomina on nieco F-14 Flet Defender, stanowi jednak co najmniej tak duży krok naprzód, jakim była trzecia część F-15 Strike Eagle.



Ocean & Team 17



„Glizdy? – zapytał mnie spotkany na targach znajomy, kiedy opisałem mu najnowszą grę grupy Team 17. – Tego jeszcze nie było". I faktycznie: zanosi się na to, że **Worms**, czyli właśnie glizdy, zrobią co najmniej tak dużą karierę jak Lemmingi Psygnosis. Uzbrojone po zęby, zaopatrzone w bazooki, karabiny maszynowe, rakiety, młoty pneumatyczne i inny – całkiem niezrozumiały dla mnie – asortyment, mają tylko jeden cel... Zabić!

Drużyna złożona z czterech oślizłych komandosów zostaje

losowo rozmieszczona na planszy, gdzie może dać upust swojej frustracji. Zero krwi, jaja jak berety, komentarze w stylu „Johnny is an ex-worm", a nade wszystko superśmieszne animowane wstawki z historyjkami z pola walki, przypominające rysunkowe żarty Kevina Schwantza.

Na temat głównego trzonu firmy, czyli Oceanu jako takiego, trzeba powiedzieć, że i tam nikt nie próżnuje. Powstał właśnie niesamowity symulator TFX: EF2000, którego „bohaterem" jest Eurofighter 2000. Zapoznanie się z tym produktem pozwala nam stwierdzić, że symulator wyśmienicie łączy przyjemność gry i realizm prawdziwego lotu. A więc szykuje się wielka konkurencja nowego TFX-a z Top Gunem MicroProse.

Sierra

Zacznijmy od najsłynniejszego projektu: **Phantasmagorii**, gry na 7 krążkach CD, od kilku tygodni sprzedawanej na Zachodzie. Ta fantastyczna przygodówka–horror, zrealizowana przez Robertę Williams, jedną z gwiazd Sierry – to coś niesamowitego. Oczywiście mamy wysoką rozdzielczość i przepięknie renderowane tła, a w to wszystko włożone sekwencje filmowe, wykonane przy użyciu najbardziej wysublimowanych technik, jakie tylko zna świat. Czysta moc!



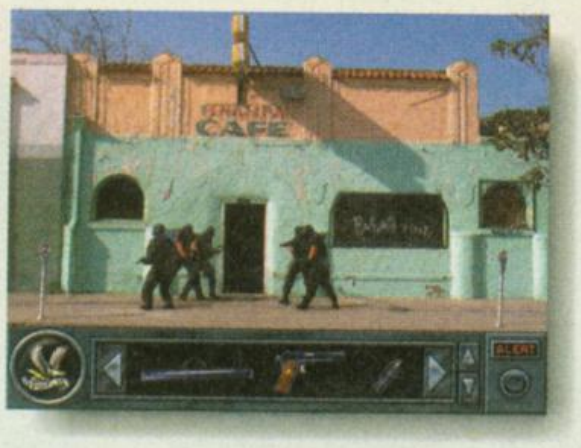
To tylko początek. Bo co powiecie na drugą część **Gabriel Knighta**, noszącą podtytuł **The Beast Within**? Gra zdaje się ma niewiele wspólnego z częścią pierwszą, bo tym razem akcja toczy się w Niemczech i to ze 200 lat temu, zaś nasz bohater prowadzi śledztwo w sprawie tajemniczych morderstw, prawdopodobnie popełnianych przez wilkołaki. Oprawa – to bajka nie z tego świata: masa filmów o krystalicznej jakości, zaś jako podkład muzyczny służy specjalnie w tym celu napisana opera.



Trochę inną grą jest **Lost in Town** – po prostu film interaktywny (konkretnie thriller), ale za to trwający łącznie 180 minut. Jego tworzenie trwało parę miesięcy.



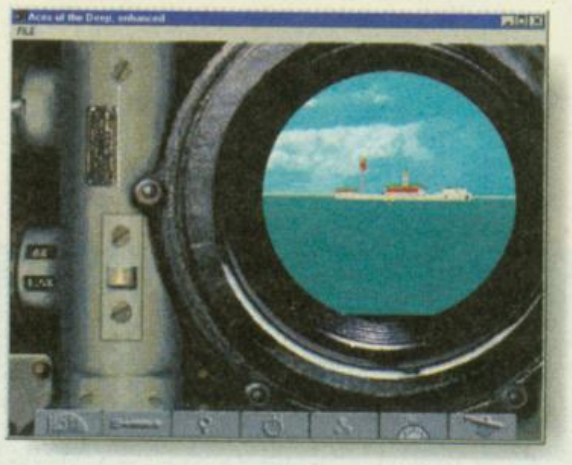
Dla miłośników wielkich serii dobra nowina: lada moment pojawi się **Police Quest SWAT**. Jak sama nazwa wskazuje, kolejna przygodówka ze znanego cyklu przedstawia działania policyjnej jednostki do zadań specjalnych. Oprawa jak zwykle nieziemska, zaś pełny realizm gry gwarantuje Darryl F. Gates, były szef policji Los Angeles.



Dla młodszych graczy przeznaczona jest przygodówka Torin's Passage, opowieść o chłopczyku, którego rodziców uwięziła zła wiedźma. Grę zrealizowano jak film animowany, zaś jej twórcą jest Al Lowe, słynny autor cyklu Leisure Suit Larry. Ciekawe, czy w tej grze też będą jakieś świństewka?



Teraz z zupełnie innej beczki. Dla szczęśliwych posiadaczy Windows 95 Sierra wyszykowała nowy fliperowy bilard, pod nazwą **3D Ultra Pinball**. Do wyboru 5 stołów, całość widziana nie „z lotu ptaka", ale w rzucie ukośnym. Także dla nowego systemu przeznaczona jest gra Thexter 2: The Battle for Control. Jest to nowatorska produkcja, w której przeprowadzasz potężnego robota przez labirynty. Całość przypomina trochę Lemmingi, ale to dalekie porównanie. Nie koniec na tym! Pod Windows 95 ukaże się też nowa wersja gry **Aces of the Deep**, z grafiką działającą w trybie SVGA i systemem rozpoznawania poleceń wydawanych głosem. Zestaw gier dla nowego systemu wieńczą jeszcze dwie wariacje na temat gry Earthsiege 2: Sky Force i Metal Storm. Ta pierwsza to też pojedynki robotów, tyle że latających, druga – strategia z elementami polityki.



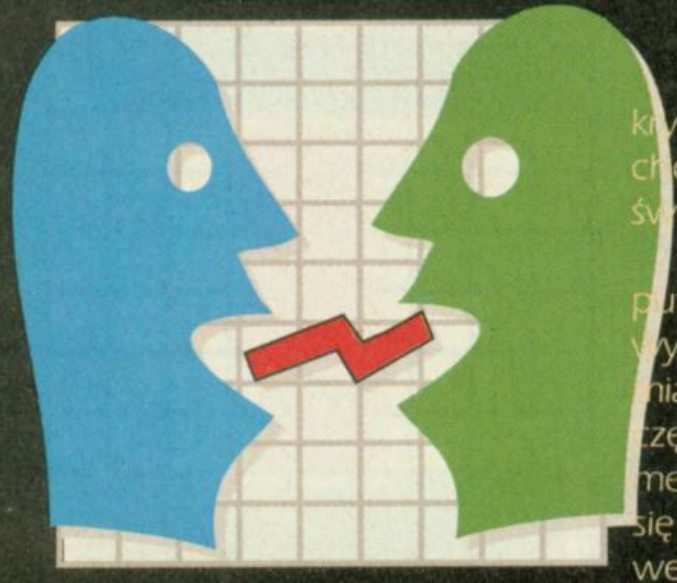
Jednak Sierra twardo stąpa po ziemi i nie zapomina o poczciwym DOS. Właśnie dla niego wyszykowano grę **Caesar II.** Niesamowita strategia o wymiatającej grafice (SVGA, oczywiście) i muzyce, oferuje graczowi niezwykle szerokie możliwości działania, od administracyjnych, przez polityczne, do militarnych. W dodatku skala Twoich poczynań zmienia się, od lokalnych zabaw gdzieś na prowincji Cesarstwa, przez pasmo awansów, aż do ogłoszenia się Cezarem i szczęśliwego panowania nad światem. Tę grę każdy będzie musiał zobaczyć!



Aby dopełnić obrazu całości, musimy tu zaznaczyć, że nie wspomnieliśmy jeszcze o kilkunastu innych produktach, w tym całej serii bardzo dobrych programów edukacyjnych. Jak widać, Sierra idzie całą parą naprzód.

Wszystkie gry, o których tu napisaliśmy, mają swoje wersje na PC CD-ROM. W następnym numerze dokończymy pasjonujący przegląd zapowiadanych przez producentów programów.

Alex & McSon



PISKEUNUCHA

Zdarza mi się czasami czytać recenzje książkowe czy filmowe i nie wierzyć własnym oczom. Wtedy, kiedy znam dane dzieło i uważam je za wyjątkowo nieudane, a tu krytyk rozpływa się w zachwytach, nie widzi ewidentnych usterek, bezkrytycznie wynosi pod niebiosa autora. Bardzo często jest to spowodowane po prostu układami i układzikami, w których wspólne wyprawy twórcy i recenzenta na wódkę odgrywają niebagatelną rolę. Ale to dotyczy tylko ocen polskich autorów.

Nierzadko też recenzenci forują tzw. sztukę ambitną. Wychwalają głębię i elitarność filmów, których nikt nie ogląda i książek, których nikt nie czyta. Co gosza, usiłują wmówić nam, prostaczkom, że oto obcujemy z dziełem Mistrza. A ten, kto zasypia w trakcie seansu czy nad stronicami, zostanie niechybnie uznany za półinteligenta. Taki to swoistego rodzaju terror wprowadzają niektórzy krytycy i biada temu, kto pozwoli sobie wmówić, że jest gorszy tylko dlatego, że jakoś nie zachwycił go „Trzy kolory" Kieślowskiego. Ba, w pewnych towarzystwach w ogóle nie wypada się pojawiać, nie mając przygotowanych słodkich słów na temat „sztuki ambitnej", a co najmniej nie znając Ulissesa Joyce'a na wyrywki (i to niekoniecznie tę jedną słynną stronę).

Właściwie, to jednak nie do tego zmierzam, aby stwierdzić, że nie należy się przejmować zdaniem krytyków i mieć wobec nich kompleksy. Sam polubiłem dwa przysłowia, które doskonale odzwierciedlają mój stosunek do krytyków. Pierwsze brzmi „eunuch i krytyk z jednej są parafii, obaj wiedzą, jak żaden nie potrafi", a drugie świetnie ukazuje, jak autor powinnien traktować krytyka i brzmi: „cóż może obchodzić stuletni dąb, że jakaś świnia czochra się o jego pień".

Profesjonalna krytyka gier komputerowych jeszcze się u nas nie wykształciła, bo i wykształcić nie miała czasu ani okazji. Autorom częstokroć brak doświadczenia merytorycznego – czemu nie ma się co dziwić, bo gry komputerowe, to temat „młody" i okazji do uogólnień, wniosków i porównań wciąż nie ma tak wielu. Czasami też autorom brak umiejętności posługiwania się piórem, ale tak bywa zawsze i w każdej dziedzinie, więc również nie ma się czemu dziwić. Natomiast zdumiewa mnie fakt niezwykle, powiedziałbym, dobrodusznego i łagodnego, traktowania omawianych programów. Oceny poniżej 70% praktycznie się nie trafiają. Oceny rzędu 90% czy 100% są na porządku dziennym. Oczywiście możemy przyjąć, że w bieżnesie gier komputerowych wszystko wygląda cudownie i powstają tylko programy genialne. Ale kto tak twierdzi, ten albo bardzo mało gra, albo też ma niezwykle skromne wymagania. W każdej materii twórczości (czy to będą programy, czy komputerowe gry) można bowiem liczny (bądź mniej liczny) odsetek typowych pomyłek przy pracy. Tymczasem analizując oceny gier zamieszczane w wydawanych na polskim rynku pismach komputerowych można dojść do wniosku, że powstają tylko dobre lub co najmniej średnie jakości programy, co jest oczywistą dysproporcją między prawdziwą wartością gry a jej oceną na łamach gazety? Myślę, że powodów może być kilka i sądzę, że kilka jest typów recenzentów, którzy świadomie czy też nieświadomie zawyżają

PASJONAT – gra we wszystko, kiedy tylko może i gdzie tylko może. Komputerowe gry służą mu do zabijania nudy, płacze, kiedy musi wstać od komputera. Pasjonat każdą grę uzna za zajmującą i każdą będzie chwalił, gdyż każda pozwala mu na odejście od realnego świata.

PSEUDOANALITYK – spokojnie i na zimno rozpatrzy wszelkie zalety gry. To co, że akcja się nie klei, co z tego, że grafika podła, skoro, patrz, jak pięknie zrobiono tę ikonkę albo, jak ciekawy jest krój pisma w intro. Pseudoanalityk ma klapki na oczach, kiedy przychodzi szukać wad programu, natomiast zmienia się w Sokole Oko w wypadku odnajdywania zalet.

RZUCACZ OKIEM – to człowiek, który pisze recenzje tylko na podstawie pobieżnego przejrzenia programu. Nie jest w stanie dojrzeć wad, bo nigdy nie grał na tyle długo, aby je spostrzec. Podejrzewam, że spora liczba recenzentów gier komputerowych należy do tego gatunku. Odmianą Rzucacza Okiem jest Rzucacz–Ściągacz, czyli gość, który pisze opisy gier – bazując na kilkuminutowym „wejściu" w program i stosiku konkurencyjnych lub zachodnich pism.

SPOŁECZNIK – twierdzi, iż recenzent nie może pisać o programie tak, jak program odbiera – tylko tak, jak odbierałby go przeciętny czytelnik. Społecznik zwraca uwagę, że przeciętny gracz ma dostęp do kilku gier w miesiącu, a recenzent do kilkudziesięciu. Stąd recenzent jest już chory na przesyt, a poza tym ma materiał porównawczy, którym czytelnik nie dysponuje.

ZŁOTE SERCE – no, tu sprawa prosta. Złote Serce po prostu nie ma sumienia, aby skrytykować jakiś program. Zawsze odnajdzie w nim zalety, zawsze pomyśli, że są przecież ludzie, którym taka gra mogłaby się spodobać, więc nie należy ich zniechęcać. Jego postawa jest nieco zbliżona do postawy Pseudoanalityka, ale mniej wyrozumowana i mniej obłudna.

TEMATYK – zajmuje się tylko określonym gatunkiem gier (np. strategicznymi czy zręcznościowymi). Z miłości do gatunku jest skłonny do odnajdywania zalet nawet w najbardziej nieudanym tworze. Co prawda, Tematyka o wiele częściej można spotkać przy ocenie komputerowego sprzętu, a nie gier. To właśnie ten człowiek będzie Ci udowadniał, że najlepsza na świecie jest Amiga 500, bo przecież można się p o w a c h l o w a ć (przy wymianie dyskietek).

PROCENTOWIEC – w całym opisie czy całej recenzji obsobaczy grę i odsądzi ją od czci i wiary po to, aby na koniec dać jej wysoką ocenę procentową lub punktową. Tajniki umysłu Procentowca są mi najzupełniej obce, ale mógłbym bez trudu wskazać przykłady jego działalności.

PORÓWNYWACZ – nie potrafi nisko ocenić żadnej gry, gdyż gra, która wydaje mu się znacznie gorsza od recenzowanej, kiedyś i od kogoś innego dostała wysoką notę. „Nie mogę dać tu 30% – mówi Porównywacz, – skoro tamten szajs dostał 80%". Więc wali stówę bez wahania.

CZŁOWIEK WIARY – on po prostu ufnie i na słowo wierzy przyjaciołom czy konkurencyjnym pismom. Nie wyobraża sobie, że mógłby źle napisać o programie, który pochwalił kolega X albo z którego rewelacyjną recenzję zamieścił PC Gamer. Nawet kiedy będzie przekonany o miałkości i nieudaczności gry, napisze o niej pozytywnie. Po pierwsze dlatego, że zaczyna się bać, iż jednak nie ma racji, po drugie, aby go nie wyśmiali albo nie skarcili.

TATA-POLAK – to recenzent, który niemiłosiernie zawyży wszelkie oceny rodzimych gier. Z uwagi na: „ciężką sytuację na rynku", „popieranie polskiej twórczości" itp. Nie rozumie prostego faktu, iż zagłaskiwanie nikomu jeszcze nie pomogło.

Jestem przekonany, że nie wyczerpałem całej dobrodusznej menażerii recenzentów. Sądzę, iż znalazłoby się jeszcze parę charakterów, a z pewnością mieszanki kilku już wymieniłem. Zresztą, jak naprawdę, to ja sobie myślę, że czytelników mało obchodzi co my myślimy o tym czy innym programie. Oni są raczej skłonni albo tylko do czytania solucji (albo tricków), albo do oglądania obrazków i na ich podstawie wyciągania wniosków co do zalet czy wad programu. W zasadzie sam jestem takim graczem i nie dowierzę, póki się nie sparzę albo póki nie przekona mnie osoba, której gustom ufam. A niestety, większości recenzentów nie ufam nawet za grosz.

Od kiedy napisałem ten tekst bacznie i krytycznie przyglądam się ferowanym przez siebie ocenom i zastanawiam się, czy aby przypadkiem sam nie podpadam pod którąś z opisywanych kategorii.

Jacek Piekara

TRYUMFALNY WRZASK FACETA Z JAJAMI

Kiedy patrzę na tych wszystkich recenzentów, te sumienia narodu, te alfy i romea – to widzę ukryte pragnienie. Nie, źle piszę. Widzę ukryte Pragnienie. Albo nawet PRAGNIENIE. Pragnienie bycia KIMŚ, pragnienie posiadania czarodziejskiej siły niszczenia i promowania w zależności od tego, co sobie akurat nasz recenzent pomyśli. Gwoli ścisłości – recenzent woli niszczyć niż promować, bo daje mu to większą satysfakcję (co zresztą doskonale rozumiem).

Dżek Piekara w sąsiednim tekście, którego tytuł świadczy o godnej podziwu odwadze i szczerości, słusznie stwierdza, że bywają recenzenci, którzy zawyżają oceny gier. Bywają też głupi albo o kaprawych ryłach. I tacy, co owe oceny zaniżają.

Co nimi powoduje? Nie wiem i wiedzieć nie chcę. Ale na kontrę dla Jackowych i ja zacytuję jedno przysłowie: „Zły to ptak, co swe gniazdo kala". Jeśli kogoś gry nie bawią i w każdej permanentnie doszukuje się wad, to jego sprawa. Ale w takim razie, niech – zamiast pisać recenzje – kopie rowy lub robi cokolwiek innego. Atakowanie wszystkiego w zasięgu wzroku to taktyka skuteczna w Doomie i paru innych grach – ale nie wolno przenosić jej na obszar krytyki komputerowej. Wszak gry nas bawią i cieszymy się nimi – to nasz wspaniały, inny świat, może momentami niedoskonały, ale i tak piękny!

Przedstawił Jacek swoją systematykę recenzentów zawyżających oceny, ja nie będę gorszy i spróbuję sklasyfikować tych, którzy postępują odwrotnie.

BYWALEC – skłócony z całym środowiskiem. Bywalec nie oceni dobrze gry, którą zachwycał się kolega X z pisemka Y, bo to przecież kretyn. Sprowadzona przez firmę Z produkcja, to na pewno totalna kicha, bo te złamasy nigdy nic dobrego nie sprzedawały. Strzelanka autorstwa firmy A? Na pewno kiepska, toż to czopy. Wspomniane firmy czy osoby najczęściej nie znają Bywalca, bo nigdy nie zdołał się do nich dopchać – i na tym właśnie polega całe nieszczęście.

EKSPANDER – w zasadzie gra mu się podoba, ale brakuje tu jeszcze... Zamiast wielokropka – długa lista życzeń. Szczytem marzeń Ekspandera jest gra strategiczna przechodząca płynnie w symulator lotu czy jazdy czołgiem, strzelankę, mordobicie i na koniec w SimAnta albo Battle Bugs – robaczki obgryzają trupy. Największym wrogiem Ekspandera jest zdrowy rozsądek.

ORYGINAŁ – z zasady nie podziela opinii innych, bo się tym brzydzi. Durny użytkownik nie wie przecież, jaka gra jest dobra, bo ma za małe spektrum, ekspozycję i wachlarz. Oryginał z masochistyczną przyjemnością „płynie pod prąd", choć w szybkim tempie traci zaufanie Czytelników i traktowany jest z „psychiatrycznym" dystansem.

AJNSZTAJN – uważa, że wszystko jest względne i zależy od punktu odniesienia. Dla Ajnsztajna jest nim ideał gry, zaś recenzja składa się z listy rzeczy, których danemu okazowi brakuje do ideału. Zazwyczaj brakuje wielu i recenzja wygląda tragicznie, choć Ajnsztajn tak naprawdę nie postrzega rzeczy inaczej, tylko przedstawia je w innym świetle.

CYMBAŁ – nie zna się na grach i technice ich produkcji. Bardziej mu się podoba dziesięć minut digitalizowanego filmu niż obiekty renderowane w czasie rzeczywistym – bo te drugie są za mało realistyczne. Próby przekonania go, że pewne elementy gry, choć niezbyt efektowne, są prawdziwym, kunsztownie stworzonym arcydziełem, spełzają na niczym. Cymbał nie zna historii gier ani nawet ich systematyki. Kompletny brak jakiejkolwiek wiedzy fachowej sprawia, że ocena danej gry przez Cymbała jest zawsze wielką loterią, bo nie wiadomo, co mu się spodoba i dlaczego.

Ciężkim przypadkiem Cymbała jest Cymbał Grzmiący, który uważa, że im mniej zna się na grach, tym lepiej, a wszyscy tzw. specjaliści są mocno podejrzani. Gatunek na szczęście prawie wytępiony i bardzo dobrze.

PREDATOR – zwykle początkujący i młody. Myśli, że systematycznie obsobaczając gry na łamach zaskarbi sobie zaufanie Czytelników i szacunek ludzi z branży. Predator nie jest przypadkiem dewiacyjnym, a raczej wczesnym etapem rozwoju każdego recenzenta i po jakimś czasie mądrzeje.

KOSMOPOLITA – traktuje polskie gry na równi (a najczęściej gorzej) ze wszystkimi innymi. Choć podejście to nie jest z gruntu złe, Kosmopolici najczęściej zapominają o kilku faktach, o których obszerniej piszę dalej.

Moja systematyka na tym się kończy, ale o polskich produkcjach trzeba powiedzieć trochę więcej. Twierdzisz, Jacku, że „zagłaskiwanie jeszcze nikomu nie pomogło". Zgadza się. Ale kopanie nie podniosło jeszcze żadnego leżącego. Polscy autorzy gier nigdy nie prześcigną amerykańskich pod względem ilości i jakości – podobnie, jak polscy filmowcy nie dogonią kina amerykańskiego. Ale są ważne przyczyny, dla których należy popierać polskie gry.

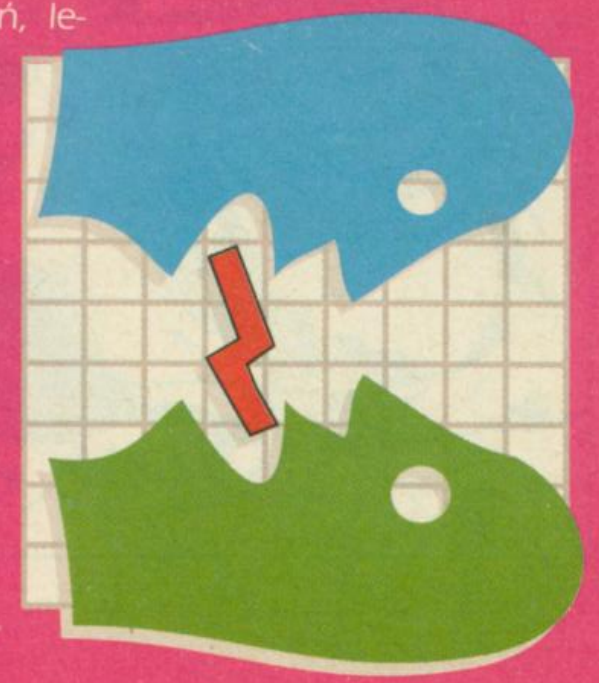
Po pierwsze: bariera językowa. Sporo ludzi, szczególnie młodych, nie radzi sobie dobrze z „lenglydżem", a gier spolszczonych jest jak na lekarstwo. Skazani są więc tylko na prymitywne zręcznościówki. (Nie zrozumcie mnie źle, Drodzy Czytelnicy! Ja kocham Dooma i Mortal Kombat II, ale świat się na tym nie kończy). Polskie gry, to dla takich graczy okazja do poznania wspaniałego świata przygodówek, RPG czy strategii. Nie wolno nam zapominać, że jest sporo gier, którymi można się cieszyć dopiero znając język w stopniu doskonałym.

Po drugie: tylko polskie gry dają szansę przeżywania przygód w jakikolwiek sposób związanych z polską historią czy kulturą. Czy nie byłoby przyjemnie prowadzić dochodzenie jako detektyw Bednarski? A pokierować wojskami pod Grunwaldem? Tylko polska gra może to sprawić.

Ostatnia rzecz, o jakiej muszę tu napisać, chyba najistotniejsza, to kwestia cen. Otóż polskie pisma, jak leci i bez żadnych wyjątków, w ogóle nie zwracają uwagi na ceny oferowanych produkcji. Jest to żałosna spuścizna piracich czasów, kiedy płaciło się „od dysku" i w zasadzie wszystkie gry kosztowały tyle samo. Choć klimaty się zmieniły, dalej wszyscy zachwycamy się jedną grą (mimo że kosztuje w sklepach 230 zł – tak bywa z nowościami), a na potęgę gnoimy inną (która kosztuje 50 zł). Tak więc wszyscy razem, Drodzy Koledzy Recenzenci Nawet Ci Najwspanialsi Z Konkurencji, robimy z siebie idiotów, zachowując się tak, jakby np. dziennikarze z pism motoryzacyjnych zachwalali wszystkim Mercedesa 600, wyliczając jego fantastyczne zalety w porównaniu z „Maluchem" – nie analizując cen obu marek. Czym się oczywiście nikt nie przejmuje, bo co mu tam – on za grę nie płaci, dostał ją za darmo.

Kończę na tym, stwierdzając jednocześnie, że sam recenzentem doskonałym nie jestem i raczej nigdy nie będę. Oceny gier zawyżam, choć mam nadzieję, że nieznacznie. Podobnie jak Jacek, będę się teraz wnikliwie zastanawiać nad przyznawanymi notami, co jednocześnie polecam uwadze innych kolegów. Dotychczas bowiem różnice w ocenach były efektem nie tyle różnic poglądów, co zwykłych błędów, niedopatrzeń, lenistwa i lamerstwa.

Alex Uchański



SCENARIUSZ i RYSUNKI: GLEDZIU

NO, MOJE WIRUSIĄTKA... ZETRZYJMY TEGO NĘDZNEGO CZŁOWIECZKA NA PROCH!

RDK 1999. ŚWIAT STERRORYZOWAŁY WIRUSY KOMPUTERONE, KTÓRE PRZYBRAŁY CIELESNĄ FORMĘ...

DZIĘKI EKSPERYMENTOM SZALONEGO NAUKOWCA - PETERA PORTERA...

WSPÓŁPRACOWNIK PORTERA MAT GAMBLER, NIEWIEDZĄC SZERZĄCE SIĘ ZŁO...

SKRADŁ Z LABORATORIÓW PORTELAXU - FIRMY NIEOBLICZALNEGO NAUKOWCA SPECJALNY KOSTIUM BOJOWY I ROZPOCZĄŁ NIEUSTAJĄCĄ WOJNĘ PRZECIWKO HORDZIOM WIRUSÓW...

JAKO...

G-MAN

W MOMENCIE KIEDY OKRZYK ZWYCIĘSTWA WYRYWA SIĘ GAMBLEROWI Z PŁUC, KIEDY JEGO OSTATNI PRZECIWNIK PADA Z POWODU ZADANYCH RAN, **DOOMER**-MISTRZ WIRUSÓW STOI ZAMYŚLONY NA SZCZYCIE GŁÓWNEGO BODYNKU PORTELAXU...

MISTRZU.

NIEEEEE!

PRZYSIĘGAM, ZGINIESZ G-MANIE!

SŁUCHAM, TROO.

WŁAŚNIE STRACILIŚMY ŁĄCZNOŚĆ Z ODDZIAŁEM DO ZADAŃ SPECJALNYCH VIR-42! ICH OSTATNI MELDUNEK POTWIERDZIŁ ISTNIENIE TEGO LEGENDARNEGO OBROŃCĘ LUDZKOŚCI - G-MANA!

Z PRZYKROŚCIĄ DONOSZĘ, ŻE AKURAT DZISIAJ NA OCHOTNIKA DO ODDZIAŁU VIR-42 ZGŁOSIŁ SIĘ DOOMER II...

PAŃSKI SYN.

KONFERENCJA DR DE STROYERA

From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: Mail

Hi there!

Zebrało mi się trochę zaległej poczty, więc dzisiejszą konferencję zamierzam w pełni poświęcić polemikom, odpowiedziom, podziękowaniom i insynuacjom pod adresem moich korespondentów. Wprawdzie z ich liczby wnioskuję, że nikt nie zwraca uwagi na moje teksty (czasem to może nawet i dobrze; ale o tym – za moment) lub, że sztuka pisania listów zanikła w dzisiejszym skomputeryzowanym społeczeństwie. To drugie wcale mnie nie dziwi – sam również nie umiem już prawie pisać długopisem, a jak przychodzi coś nasmarować na brudno, to ze zdziwieniem zauważam, iż przekreślam wtedy wszystkie zera. Nie wiecie przypadkiem, dlaczego?

Ale przejdźmy do listów. Na początek sprawa drażliwa. Jeden z Czytelników napisał do mnie tak: „W numerze z maja (tj. 5/95) zgrozę i powszechne oburzenie budzi reportaż [hm? – DS] DR. DE STROYERA, w którym osoba ta jawnie obraża osobę Boga, a wiarę chrześcijańską wystawia na pośmiewisko totalne". Ostro, prawda? Wprawdzie powiem uczciwie, że nie było moim celem obrażanie Boga, a i wiarę chrześcijańską nie bardzo chce mi się wystawiać na pośmiewisko, ale jeśli tak to mój Czytelnik zrozumiał – to bardzo przepraszam. Zgadzam się, że powierzchownie ten tekst mógł zostać odebrany jako szyderstwo i drwina ze świętości, lecz pocieszający jest dla mnie fakt, iż pewien kolega – skądinąd znany ze swej drażliwości na punkcie spraw religijnych – wcale się na mnie za ten tekst nie obraził.

Jest zresztą dość interesującą i pouczającą sprawą, jak dalece różnią się ludzie w ocenie spraw zdawałoby się – oczywistych. Każda religia opiera się przecież na dogmatach, czyli prawdach nienaruszalnych; nikt nie ma prawa tych dogmatów kwestionować ani zmieniać ich sensu. Niemniej jednak bardzo często interpretujemy sobie te dogmaty jak nam się podoba i od tego grzechu nie są wolni nawet ludzie bardzo religijni. Ja pozwoliłem sobie na może nieco frywolną interpretację dogmatów, a może trochę gorzką; nazwałem to „destroyeryzmem" i zamierzam zarejestrować jako stowarzyszenie religijne „Konwent Spiętej Destrojerzyny", który wysunie moją kandydaturę na prymasa Polski. Utwierdza mnie zresztą w tym drugi list, który pozwolę sobie zacytować w całości, ponieważ jest bardzo krótki:

„DR DE STROYER jest BOGIEM! Jedynym i niezaprzeczalnym! Wszechobecnym i wszechwiedzącym! A ja niniejszym ogłaszam się jego Najwyższym Kapłanem!

Najwyższy Kapłan"

Bóg zapłać, Kapłanie, za Twą ewangelię. Chyba troszeczkę przesadziłeś, lecz muszę się chwilę zastanowić, czy jednak mimo wszystko nie powinienem wziąć sobie do serca Twoich słów. Może to jakieś objawienie; może ZNAK? Może jednak jestem PROROKIEM? Przynajmniej stosunek do kobiet mam bardzo zbliżony do opisanego w Koranie. Pomyślę. Ostatecznie po prawicy Ojca byłoby mi całkiem do twarzy.

Zostawmy jednak grząski grunt religijno–filozoficznych rozważań. Co prawda w świecie dzisiejszym, w którym jak grzyby po deszczu powstają różne sekty, odłamy, religie i kulty, temat ten jest jak najbardziej na miejscu, ale – na razie dam sobie spokój. W wolnej chwili wyskoczę na Pustynię Błędowską, zakopię się do połowy w piasku i pomedytuję chwilę nad przemijalnością nieskończości w skończonej przestrzeni wirtualnej, albo coś w tym stylu.

Ale to dopiero wtedy, kiedy wypuszczą mnie z Tworek, skąd właśnie aktualnie przesyłam pocztą pantoflową swoją konferencję. Na sali ze mną jest jeszcze kilku Bogów i dwóch Napoleonów; w sumie całkiem nieźle nam się razem powodzi – my do Napoleonów per „sire", oni do nas jakoś tam po francusku, „merde", czy coś podobnego. Kłopoty zaczęły się, kiedy dosadzili do nas Wellingtona i Lucyfera. Mieliśmy z jednej strony sali Waterloo, a z drugiej – inferno. Ale jakoś daliśmy sobie radę. Sprawiedliwość zawsze zwycięża.

Tymczasem chciałbym – ciut późno – podziękować kilku osobom za życzenia urodzinowe. Pocieszę Was – tamto już się skończyło i zaczęło nowe, które również w międzyczasie zdążyło się skończyć. Tak toczy się światek – pisał o tym swego czasu Wolter, a także Werter i paru innych samojebców. Hymen.

Znalazły się także osoby, które wróciły do starej dyskusji na temat „Amiga vs. Pecet". Cóż, w międzyczasie wiele rzeczy uległo rozstrzygnięciu, nie zawsze zresztą na korzyść amigantów, a śmiałbym twierdzić, że wręcz w ogóle nie na ich korzyść. Zobaczymy, co z Amigi zrobi Escom. Oby nie peceta, bo się chyba amigowcy powieszą na drzewach katalogów swoich dysków twardych. Ja nadal twardo zresztą obstaję przy swoim, że Amiga jest fajnym komputerem, tylko głupota jej posiadaczy zarżnęła ją prawie na śmierć. Co udowodnili już nieraz wszem i wobec, występując przeciw Waszemu małemu doktorkowi, który niniejszym kreśli się z poważaniem.

Greetz!

Originu nie ma, bo są same falsyfikaty.



SŁOWO NA SOBOTĘ

RANDALL ZOSTAJE ŻYDEM I PEDAŁEM

Postanowiłem zostać Żydem i pedałem. Ciężko przyszło mi podjąć taką decyzję. W końcu od tylu lat człowiek już się przyzwyczaił, że jest Polakiem i heteroseksualistą, że nagła zmiana (wywracająca wszystko jak kostki domina) oszołomiła mnie samego. Ale cóż, życie jest życiem i ma swoje prawa, a uznałem, iż najlepiej i najłatwiej żyć Żydom i pedałom. Co prawda, ma to też swoje niewygodne aspekty. Nie lubię ziajać cebulą i czosnkiem (a jak tego nie lubi moja druga połowa!), nie przepadam za pejsami i chałatem, z lekką obawą myślę o czekającej mnie drobnej operacji, która pozbawi mnie części ciała w miejscu niezwykle intymnym i delikatnym. Tyle poświęceń, jeżeli chodzi o bycie Żydem. A pedałem? No, cóż tu jeszcze gorzej. Nie przepadam za malowaniem paznokci i ust, w życiu nie używałem tuszu do rzęs, ani nie kładłem różu na policzki. Do spódnicy jakoś się jeszcze przyzwyczaję, gdyż korzenie mego rodu sięgają średniowiecznej Szkocji. Ale co z butami na obcasach? Przecież ja się przewrócę! A najgorzej, iż nie znoszę, jak coś mnie boli, a jestem pewien, iż na początku kariery pedała będzie mnie trochę bolało poniżej pleców. No, jakoś to zniosę.

Ale na cóż i po cóż te wszystkie wyrzeczenia, zapytacie? Dlatego, iż jestem obrzydliwym oportunistą. A życie Żyda i pedała wydaje mi się łatwe, lekkie i przyjemne. Jako Żyd będę w zasadzie nietykalny. Jeżeli tylko ktoś zechce mnie zaatakować, natychmiast zacznę mówić o Oświęcimiu i Holocauście. Zrobię z mego przeciwnika wstrętnego rasistę, po czym napiszę oburzone listy do wszelkich znanych mi redakcji, obnażające polski antysemityzm. Zażądam publicznych przeprosin i pokajania się (w mojej obronie wystąpi nawet prezydent Clinton). I nieważne, czego dotyczył właściwy konflikt. Wszyscy już będą tak zaaferowani udowadnianiem, iż nie są antysemitami, że meritum sprawy utonie i zaginie. Kiedy zostanę redaktorem naczelnym Gamblera (a jako Żyd zostanę nim momentalnie, bo wiadomo w czyich rękach jest prasa) będę narzekał, iż nie jestem dyrektorem Wydawnictwa. Kiedy zostanę dyrektorem, też znajdę sobie następny powód do narzekania. A jak doprowadzę Wydawnictwo do ruiny – szybko udowodnię, iż spowodował to spisek polskich faszystów. Poza tym, od samego początku będę się stroił w piórka moralnej wyroczni i autorytetu intelektualnego. A jak ktoś będzie miał inne zdanie, to powiem o nim z pogardą, że jest polskim prymitywem i mieszkańcem Ciemnogrodu.

Bycie pedałem da mi natomiast możliwość publicznego wypowiadania się w wielu palących kwestiach społecznych. Z uporem twierdzić będę, iż powinniśmy być dotowani przez państwo, które z pieniędzy budżetu powinno pomagać zakładać nasze pedalskie kluby i wydawać nasze pedalskie pisemka. Będę domagał się, aby wolno było mnie i mojemu chłopakowi wychowywać wspólnie dziecko, z którego ukształtujemy postać na nasz wzór i podobieństwo. Oczywiście zażądam, abyśmy mogli wziąć ślub w majestacie prawa i kościoła (będę w welonie!!!), a kiedy usłyszę, iż papież się takim procederom sprzeciwia – będę głośno protestował i nazywał go ohydnym konserwatystą. Za nazwanie mnie pedałem, a nawet homoseksualistą będę pozywał do sądu i każę się nazywać „kochającym inaczej". Będę węszyć wszędzie i wszędzie szukać pedałów, którzy ukrywają swe skłonności. A potem publicznie ujawnię, iż pedałami są prezydent (i jego pies), kardynał (i jego kot), przewodniczący (i jego świnka morska) oraz premier (i jego papużki). Ogłoszę ten fakt na konferencji prasowej i natychmiast stanę się sławny. Poza tym rozpocznę karierę w balecie i wszyscy będą mnie podziwiać. A jak nie, to oskarżę ich o nietolerancję seksualną i będę się żalić, iż Polacy nie idą z duchem czasów.

A duch czasów to wspaniały. Teraz człowiek, aby go uważano za nowoczesnego, musi koniecznie uznawać pewne wartości. Na przykład: popierać zabijanie dzieci, popierać likwidację celibatu księży, popierać obecność kobiet–kapłanów, popierać homoseksualne małżeństwa i wychowywanie przez nie dzieci, popierać pełną swobodę seksualną, twierdzić, iż prezerwatywa to doskonałe zabezpieczenie przed AIDS, a w ogóle AIDS to żaden problem, a jedynie rodzaj ekstrawagancji. Człowiek nowoczesny nie ugnie się przed żadnym Ciemnogrodztwem twierdzącym, iż dzieci należy kochać, a nie zabijać, iż dobrze jest być z jedną osobą, a nie dawać dupy tu i tam. Człowiek nowoczesny uznaje, iż narkotyki powinny być w powszechnym obiegu, a narkomani utrzymywani za pieniądze podatników. Człowiek nowoczesny wyśnił sobie świat tak wspaniały i cudowny, że pozostaje nam tylko modlić się, aby jak najszybciej tego świata zaznał.

Randallbaum i duch Hopkirksteina

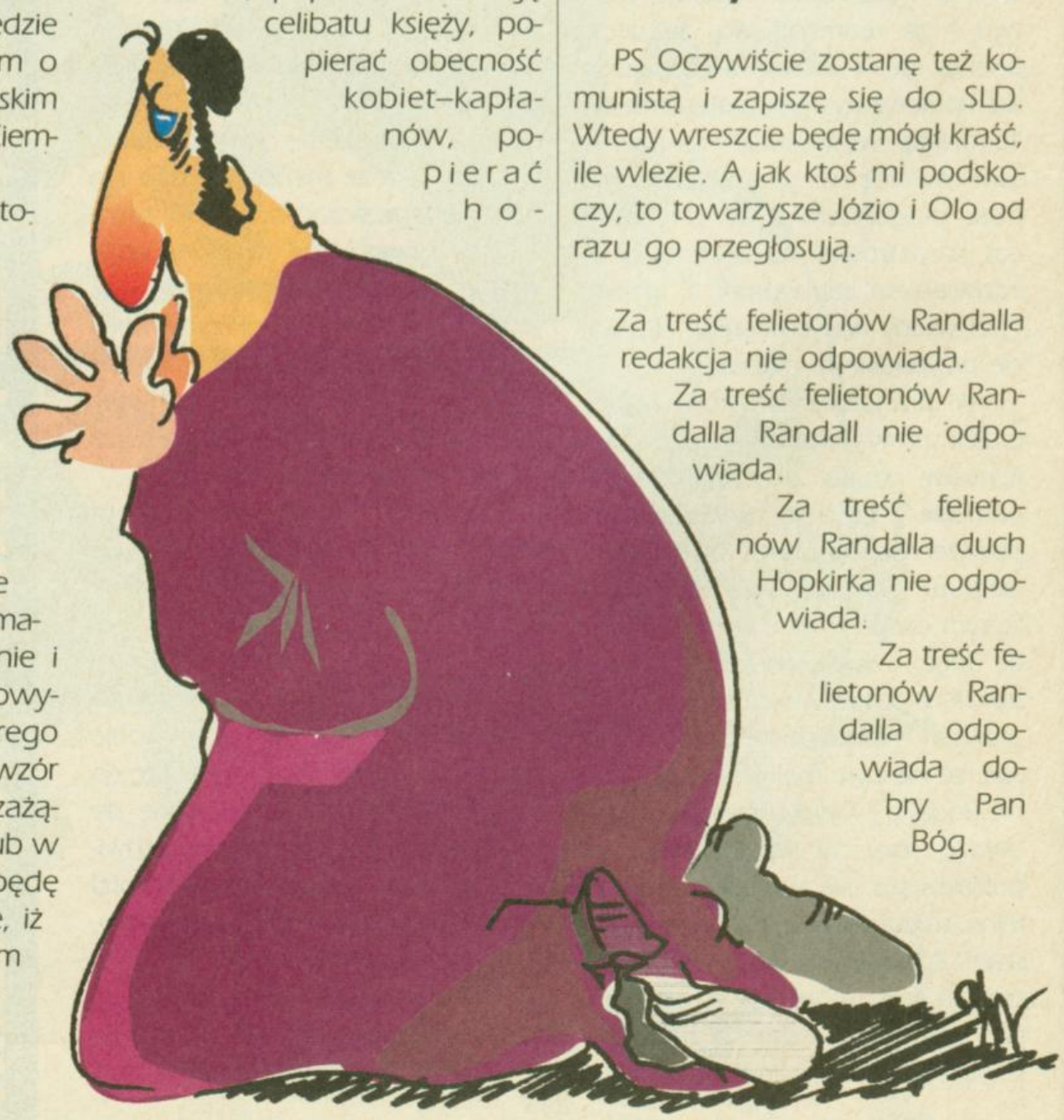
PS Oczywiście zostanę też komunistą i zapiszę się do SLD. Wtedy wreszcie będę mógł kraść, ile wlezie. A jak ktoś mi podskoczy, to towarzysze Józio i Olo od razu go przegłosują.

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.



OGŁOSZENIA PARAFIALNE

1. Cała wspólnota dziękuje chórowi młodzieżowemu, który na okres wakcji zaprzestał swej działalności.
2. Za tydzień Wielkanoc. Bardzo proszę wszystkie panie składać jajka w przedsionku.
3. W każdą środę spotykają się młode mamy. Na te panie, które pragną do nich dołączyć, czekamy w zakrystii w czwartki wieczorem.
4. Pan Kowalski został wybrany na urząd kustosza naszego kościoła i zaakceptował ten wybór. Nie mogliśmy znaleźć nikogo lepszego.
5. W niedzielę ksiądz rektor przewodniczył swej pożegnalnej liturgii. Chór odśpiewał hymn „Klaskajmy wszyscy w dłonie".
6. Praca misyjna nie jest zadaniem wyłącznie dla misjonarzy. Wszyscy winniśmy stanąć za nimi i przygotować im drogę.
7. Na wspólnej wieczerzy było jak w niebie. Brakowało wielu z tych, których się spodziewaliśmy.
8. Z tablicy ogłoszeń: DZISIEJSZY TEMAT – CZY WIESZ, JAK JEST W PIEKLE? PRZYJDŹ I POSŁUCHAJ NASZEGO ORGANISTY.
9. Członkowie rad parafialnych zebrali się w Nowy Rok na swym dorocznym zgromadzeniu. Pod umiejętnym przewodnictwem prezesa sprawnie i szybko załatwiono istotne sprawy, a panie aż dwukrotnie zaspokoiły nasze fizyczne potrzeby.
10. Po południu w północnym i południowym końcu kościoła odbędą się chrzty. Dzieci będą chrzczone z obu stron.
11. W czwartek o 16:00 wspólne lody. Panie dające mleko prosimy przyjść wcześniej.
12. W środę spotkanie Żeńskiego Kręgu Literackiego. Pani Johnson zaśpiewa „Połóż mnie do łóżeczka" razem z pastorem.
13. W podziemiu panie zrzuciły wszelkiego rodzaju ubrania. Można je oglądać w każdy piątek po południu.

Opracował

Jakub T. Janicki

UŚMIECH TEMIDY

W czasie przechodzenia przez ulicę Jan K. został potrącony przez samochód ciężarowy. Jak wykazała próba krwi, ten ostatni był w stanie nietrzeźwym.

Poszkodowana miała ciężką ranę na głowie, zajęła się nią pielęgniarka, w związku z czym zmarła.

Oskarżony wołał do oskarżyciela prywatnego – „Zbliż się pan tylko tu, to pana kopnę!" – i rzeczywiście, gdy oskarżyciel prywatny się zbliżył, oskarżony temu zadośćuczynił.

Zaznaczyć muszę, że jestem robotnicą, ale nie taką zwykłą, lecz pełnię funkcję kierowniczki klozetu publicznego.

Świadek Kazimierz T. tylko dlatego nie zeznał prawdy w tym procesie, że przed rozprawą zmarł.

Obywatela Jana S. tutejszy Urząd nie zna z żadnej strony.

Jestem niewinny i dlatego proszę Wysoki Sąd o wymierzenie mi łagodnej kary.

Całej bójki, niestety, nie widziałem dokładnie, bo mi ludzie zasłaniali...

Obywatelka Katarzyna Z. trzyma w swym mieszkaniu kilkanaście kotów, które rozmnaża umyślnie na szkodę sąsiadów.

Świadek Zygmunt Z. zmarł, a zatem jego przesłuchanie okazało się teoretycznie niemożliwe.

Jestem zaliczona do I grupy inwalidzkiej, ciężko kulejącej na nogę.

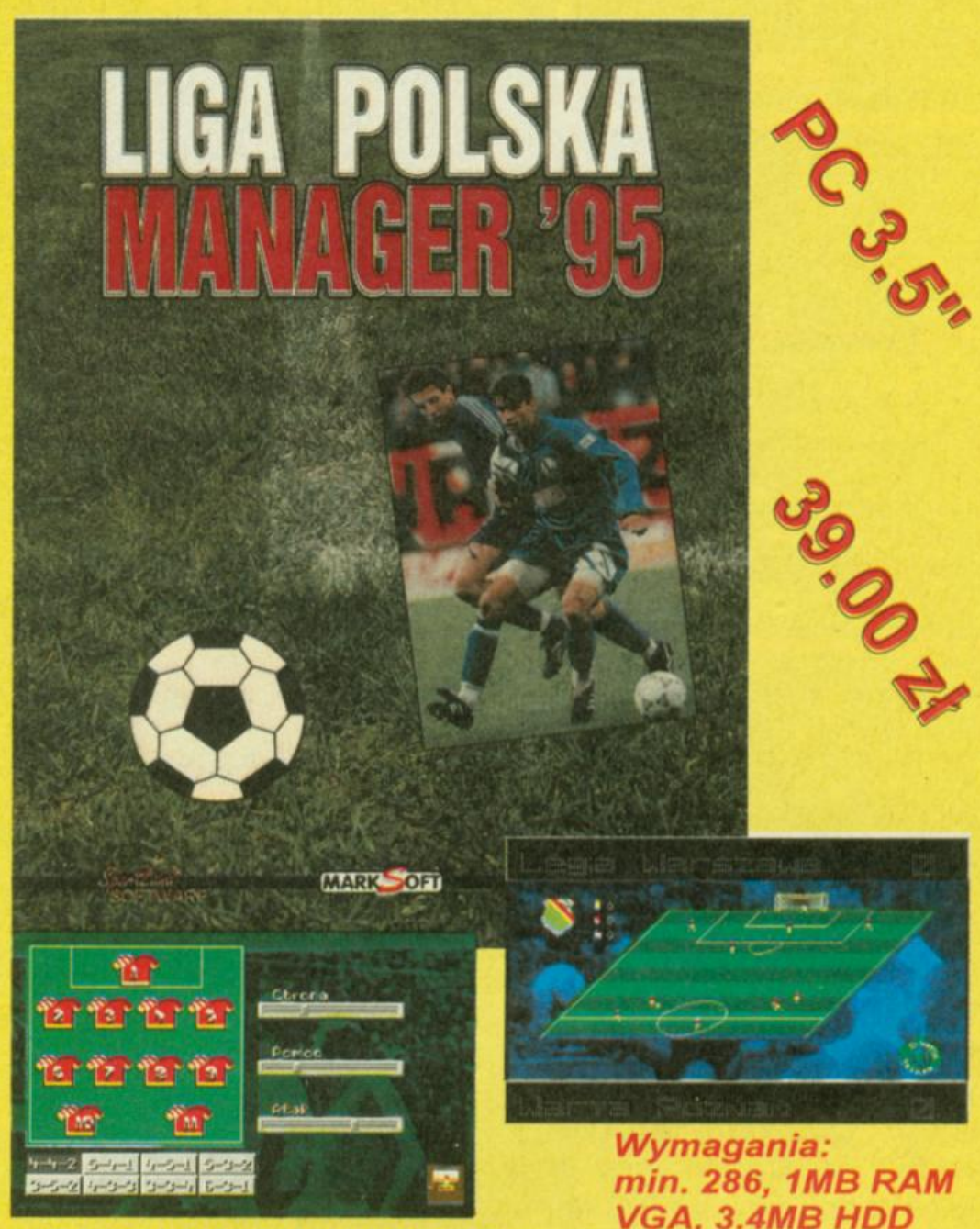
Zapukałem siekierą w drzwi powoda, ponieważ nikt nie chciał otworzyć.

Opracował

Jakub T. Janicki

MARKSOFT

W ofercie ponad 700 tytułów!!!
Amiga, CD 32, PC, CD ROM, C-64



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

REAKCJE REDAKCJI



Pecunia non olet

„Przyjrzałem się bliżej korespondencji tego gościa [dokładne personalia pominęliśmy z powodów, o których poniżej – red.] i odkryłem, że część jego tipów pochodzi z innych pism. Nie mam nic przeciwko przepisywaniu z takiego np. PC Formatu (przynajmniej trzeba umieć przetłumaczyć), ale żeby po świńsku spisywać z SS czy TS. Skandal!!! Oto przykłady: (...)"

Dalej autor listu załączył niepodważalne dowody (w tym duży, żywcem przepisany fragment tekstu) na to, że opisywany proceder rzeczywiście ma miejsce. Dostaliśmy jeszcze jeden list, w którym inny nasz czytelnik dowodzi, że 2/3 tipów ten sam autor zerżnął z innych polskich czasopism. Są także propozycje kar: odebrać punkty za spisane tipy, wyrzucić z Supertete itp. Niezłym ciosem byłoby także ogłoszenie jego personaliów – rodzaj pręgierza. Nie możemy jednak tego zrobić. Powód jest prosty: niestety, nigdy nie zastrzegliśmy wyraźnie, że nie akceptujemy tipów przepisanych z polskich pism. Wydawało nam się, że podpisanie czegoś własnym imieniem i nazwiskiem jest wystarczającą gwarancją jakości i uczciwości. Dość staroświeckie podejście, n'est ce pas, mesdames et messieurs? Zdaje się, że atrakcyjność nagród skruszyła okowy moralności u niektórych uczestników wyścigu. Jeśli dla równowagi postawimy pręgierz, ogłosimy to z głośnym waleniem w puszki po konserwach, ale najwcześniej za miesiąc.

Radzę Ci to przeczytać

Wasze pismo jest g... warte! [Tu następuje zgrubna recenzja Gamblera – red.] A ten wypierdek mamuta (Jacek Piekara) tak niebieski, że aż zielony niech wsadzi tą swoją niewyparzoną [pisownia oryginalna – red.] gębę w kubeł. I niech se kupi nową kochankę CD32 z modułem FMV. Bo oto szykuje się wielkie BUM! Gry o jakości przewyższającej filmy wideo (VHS).

Doman, Małaszewicze

Za recenzję dziękujemy, choć chętnie usłyszelibyśmy jakieś konkretne zarzuty. Jeśli chodzi o niewyparzoną gębę, to Jacek mógłby u Pana pobierać lekcje – jeśli nie słownictwa, to przynajmniej swobody wypowiedzi. Co do rewolucji, jaką ma być wprowadzenie przystawki Full Motion Video, to nie wydaje mi się, aby poprawa jakości filmów interaktywnych mogła rzeczywiście zrewolucjonizować rynek gier.

Czy warto?

Mam zamiar kupić komputer Pentium z zegarem 120 MHz, lecz nie wiem, czy warto, ponieważ nie wiem, czy na nim będą chodziły takie gry jak Sołtys, Teenagent czy Universe.

Krzysztof Pituła, Żukowo

Gry na pewno będą działać, natomiast chcielibyśmy zwrócić uwagę na pewien fakt. Otóż ceny procesorów rosną znacznie szybciej, niż ich wydajność. To znaczy, że np. P100 jest o ok. 1/3 droższy od P90, a przyrost szybkości wynosi ok. 1/10. P120 jest od P100 droższy prawie dwukrotnie, a szybszy zaledwie o 1/5. Z kolei procesor AMD 486 DX4/100 jest dwa

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).

☐ 9/94 ☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 5/95 ☐ 6/95
☐ 7/95 ☐ 8/95

Imię i nazwisko .....
lub nazwa firmy .....
Adres .....
.....
Data .....

Kupon ważny do końca października.

razy tańszy od P75, a wolniejszy (w zależności od użytego testu) tylko o ok. 1/4. W dodatku wciąż niewiele gier wykorzystuje specjalne mechanizmy przetwarzania danych, oferowane przez Pentium. Chyba warto zaoszczędzić nieco na procesorze, a kupić dobrą kartę dźwiękową, graficzną, przyzwoity joystick, CD-ROM o poczwórnej prędkości, dobry monitor itd.

Od nadmiaru procentów...

Nie rozumiem, jak można oceniać grę lub jej element na 100%. Co to w takim przypadku oznacza? Że wykorzystano do maksimum możliwości komputera (i programistów)? Że nie można niczego poprawić ani ulepszyć? To przecież niemożliwe! Nigdy nie powstała i nie powstanie gra, zasługująca na ocenę 100%. Naprawdę nie rozumiem, dlaczego w Gamblerze i w ogóle w polskiej (i nie tylko – red.) prasie komputerowej ocenia się gry tak wysoko.

Herr Gopher

Polecam uwadze felieton „Pisk eunucha" oraz polemikę z nim. Ocena 100% w naszym piśmie przyznawana jest grom, które w danej dziedzinie (grafice, grywalności itp.) biją wszystkie dotychczasowe produkcje, a przynajmniej dorównują czołówce. Nie ma gry idealnej, bo poprawiać i ulepszać można w nieskończoność. Ale są gry najlepsze.

Jak zostać członkiem

Koledzy mi radzili, bym został członkiem GamblerClubu, lecz nie wiem, jak się do niego dostać.

Jacek Wierzbicki, Mrozy

To proste – zaprenumeruj Gamblera!

MAAAANGAAAAA!!!

Szalom!

Na wstępie chciałem przeprosić za papier, na którym piszę. W domu nie mam lepszego, a o tej porze strach wychodzić, bo gra Sokół z Legią.

(Korzystając z zamieszczonych w artykule „Manga!", Gambler 2/95 adresów – przyp. red.) napisałem do Manga Clubu i od 3.08.95 jestem jego członkiem. Otrzymałem odpowiednią kartę członkowską oraz katalog z filmami Manga. Niektóre z nich znalazłem w mojej lokalnej wypożyczalni wideo.

Członkostwo w klubie wiąże się z kosztami (10 funtów, czyli ok. 38 zł rocznie). Będąc członkiem klubu można kupić koszulki, czapeczki, plakaty z bohaterami filmów. Klubowicz dostaje co miesiąc MangaZine. Widać więc, iż dla fanów Mangi nic nie jest niemożliwe.

Glan Anonim

Gratulujemy, a list dedykujemy wszystkim „Ma-nga-niakom".

Co to jest Amiga

1. Co to jest Amiga AGA, ile kosztuje, jakie ma programy?
2. Ile pamięci (w MB RAM, MB, bitach) ma Amiga 500?

R. Sowa, Bielsko-Biała

1. Amiga AGA to komputer Amiga, w którym zastosowano kości graficzne AGA, znacznie lepsze od ECS/OCS używanych w modelach 1000, 500, 500+, CDTV, 2000 i 600. Są to: Amiga 1200, CD32, i 4000. Ceny (jeśli Amigi znów będą sprzedawane) zależą od modelu, szacunkowo powinny wynosić od 1200 zł za A1200 do ok. 6000 za A4000 z procesorem MC 68040. Amiga AGA ma dobre programy, lepsze niż A500/600, szczególnie od strony graficznej.
2. Fabrycznie 512 kB (0,5 MB czyli 4 194 304 bity), ale większość gier wymaga 1 MB, więc użytkownicy na ogół rozszerzają pamięć, często nawet do 2,5 MB. A500+ ma 1 MB, A1200 – 2 MB.

Reagował

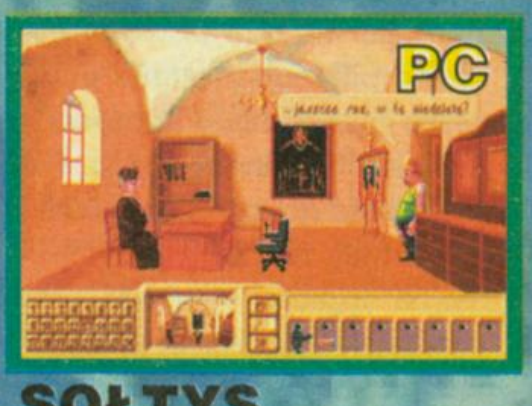
Zgredaktor



ISLE of the DEAD
przygodówka - 36,30



FRANKENSTEIN
platformówka - 29,50



SOŁTYS
przygodówka - 36,30



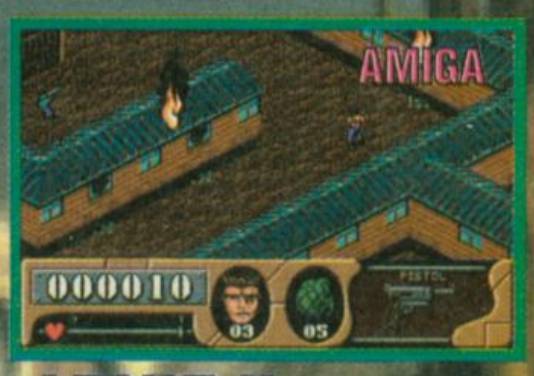
SPY MASTER
platformówka - 23,60



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. poczł. 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.

Blood Bowl

Blood Bowl jest oryginalną, strategiczną grą sportową. Zajmuje się wyimaginowaną odmianą futbolu amerykańskiego (ogólnonarodowe mistrzostwa w tej dyscyplinie sportu nazywają się SuperBowl — stąd nazwa gry). Zasady jej są maksymalnie uproszczone. Liczy się tylko jedno — wyjść z piłką na tył pola przeciwnika, czyli tzw. touchdown. A na boisku obowiązuje wolna amerykanka. Przeciwnika można powalić na ziemię nawet, gdy nie trzyma piłki — w ten sposób wyłączymy go czasowo z gry lub znokautujemy na dobre (a nie ma rezerwowych!). Krew leje się litrami, a jedyną zasadą fair play jest niekopanie leżącego — ale i tak czasami sędzia tego nie zauważa.

Gra toczy się na szachownicy z sylwetkami zawodników obu drużyn, zespołem kierujemy z lotu ptaka. Zasady ruchu oparte są na punktach ruchu (AC, Action Points) — jak w UFO i Jagged Alliance. Tu zauważyć można pierwszą z wad gry — jeśli ruszymy jakąś postać i na moment przejdziemy do następnej, ruch poprzedniej uważany jest za wykonany i nie można do niej wrócić. W dodatku, z jakiegoś głupiego powodu, ilekroć coś nam się nie uda (zawodnik nie złapie piłki lub zostanie powalony przez przeciwnika) komputer za karę kończy naszą rundę. Nawet jeśli część graczy ma jeszcze wolne punkty ruchu!

To dopiero początek. Gra ma zdecydowanie więcej wad niż zalet. Jedyna zaleta — to ciekawy pomysł. Podstawową wadą jest (jak widać) fatalna grafika — postacie za małe, a reszta po prostu brzydko „narysowana" (dodatkowa fucha programisty?). Zdarza się, że prosta grafika nie zmniejsza sukcesu gry (Scorch, Tetris), ale BB ponadto nieco nudzi i na domiar złego sprawia całą kupę kłopotów technicznych. Mimo odmiennych deklaracji w instrukcji - gra odmawia współpracy z Gravisem, przy General MIDI/SBOS wyłączenie kiepskiej muzyki usuwało również efekty dźwiękowe. Pointer jest dewiacyjnie wolny i trzeba kombinować z driverem myszy — a nie każdy to umie.

Moja frustracja jest o tyle większa, że pamiętam jeszcze amigowski hit z lata 91' — Speedball II firmy Imageworks. Tam też grało się w „krwawą piłkę", ale grafika, dźwięk, a przede wszystkim akcja... panie, to były czasy.

Marcin Grabski



BLOOD BOWL

MicroLeague 1995
Strategiczna
PC

Grafika	30%
Dźwięk	50%
Grywalność	50%
Pomysł	70%
Ogółem	40%

The Last Bounty H



Siódma z kolei filmowa strzelanka firmy American Laser Games wraca do korzeni gatunku, pamiętnej gry Mad Dog McCree. Oto po raz kolejny lądujemy na Dzikim Zachodzie, tym razem w roli ostatniego sławnego łowcy nagród — jego celem jest wytępienie czwórki lokalnych bandytów.

W grze LBH zastosowano wiele zmian. Technologia wyświetlania obrazu trochę się poprawiła, okienko pokazujące film stało się większe, a animacje cokolwiek czytelniejsze. Wiele scen nakręcono w kilku wariantach, w paru miejscach akcja może się toczyć wielotorowo. W zależności od kolejności, w jakiej będziesz walczył z bandytami, pozostałe misje przyjmą trochę inny przebieg.

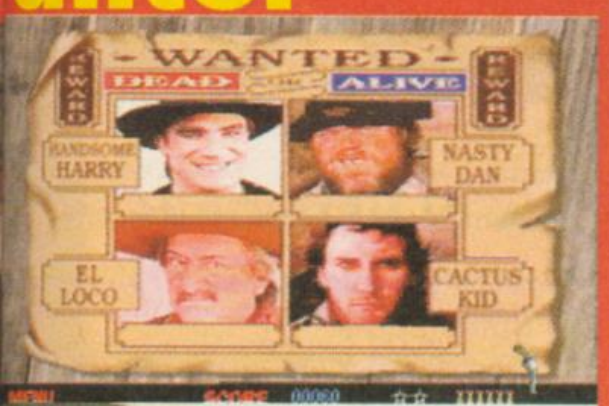
Sam film nakręcono z dużym rozmachem, nie ma w nim sceny bez sztuczek kaskaderskich czy pirotechnicznych albo chociaż udziału kilkudziesięciu statystów. Co ciekawsze, rolę jednego z rewolwerowców, z którymi czeka Cię pojedynek, zagrał Wes Flowers, aktualny mistrz świata w szybkim wyciąganiu broni (jest taki sport!) — i ten facet jest BARDZO szybki. Kolejną ciekawostkę stanowi fakt, że grę nakręcono w sceneriach Old Tucson Studios, gdzie zrealizowano m.in. filmy: Tombstone, Geronimo i Rio Bravo.

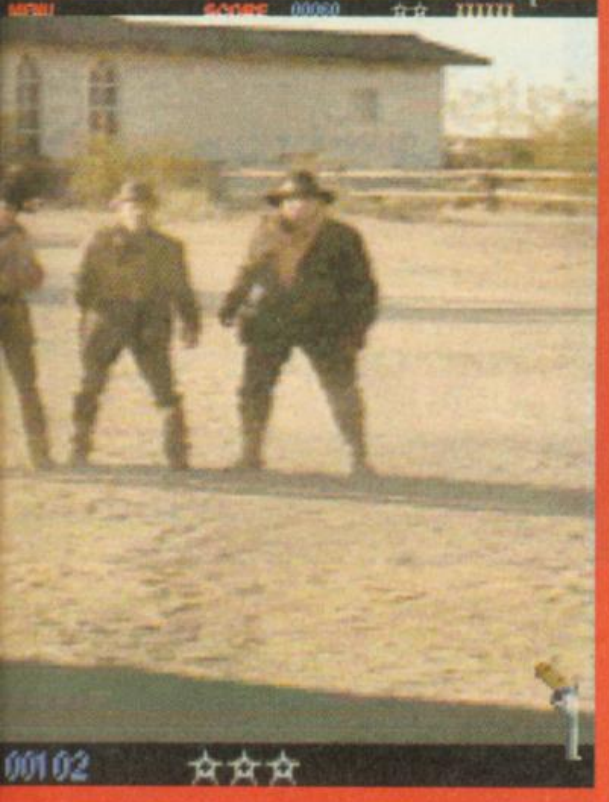
Gra, podobnie jak reszta produkcji ALG, przystosowana jest do użycia pistoletu Game Gun, ciekawej zabawki, która lada moment pojawi się w Polsce (i wtedy napiszemy o niej obszerniej). Z kolei do wersji rozpowszechnianej w Polsce dodawany jest gustowny plakacik.

Last Bounty Hunter — to najdojrzalsza i jak na razie najlepsza produkcja American Laser Games. Najważniejsze, iż zapewnia zabawę na dłużej niż jeden wieczór.



unter





Wiem, że filmowe strzelanki mają swoich zagorzałych przeciwników — ci powinni zobaczyć LBH, by przekonać się, jak dynamicznie ewoluuje gatunek. Z kolei wielbicieli ALG zachęcać nie muszę, oni z całą pewnością nie zawiodą się.

Alex

Dystrybucja: CD Projekt,
ul. Marszałkowska 7/3,
00-626 Warszawa,
tel./fax (0-22) 25-07-03,
fax (0-2) 612-39-06.
Cena: 99 zł.

THE LAST BOUNTY HUNTER
American Laser Games 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

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

Hi-Octane

Tytuł tej gierki brzmi bardzo obiecująco. Hi-Octane — to powinna być adrenalina, ryk silników, odblask płomieni i krew! Przesadziłem? No, nie wiem, ale to wszystko rzeczywiście oferuje nam ta gra. Pozwala bowiem wziąć udział w wyścigu samochodowym przyszłości. Przyszłość ta musi być dość mroczna, bowiem ścigające się bolidy są uzbrojone. Tak więc do wygrania wyścigu prowadzi nie tylko perfekcyjne opanowanie sterowania pojazdem, ale też umiejętności strzeleckie. Przypomina to trochę stareńką już grę DeathTrack — szkoda tylko, że w Hi-Octane nie występuje podobny wątek ekonomiczny. Niemniej jednak możliwość usunięcia przeciwnika z drogi za pomocą celnego pocisku rakietowego jest i tak niezwykle ekscytująca. Ile to razy marzyliśmy o czymś takim, stojąc w kilometrowych korkach.

Obsługa pojazdu nie jest skomplikowana, nawet strzelanie sprowadza się w zasadzie jedynie do naciskania „fire" w odpowiednich momentach. Nie oznacza to, że wygrać jest łatwo — przede wszystkim nasi konkurenci też są niezgorzej uzbrojeni. Poza tym większość torów nie jest kręta, co akurat tutaj stanowi utrudnienie, uniemożliwia bowiem ucieczkę „za zakręt" przed pociskami przeciwników.

Grafika stoi na dobrym poziomie — teksturowany tor i pojazdy, mgła ograniczająca widoczność na dłuższych prostych, kilka widoków z różnych kamer. Wybuchy są jednak jakoś mało efektowne — a w sumie one grają tutaj główną rolę. Przydałoby się zamienić przeciwnika w kałużę płonącego oleju — a tu tylko bum! i trochę podymi. Denerwują wskaźniki, pochodzące jakby z innej gry — zbyt kolorowe i mało realistyczne, za to z ciekawą trupią czaszką wskazującą liczbę ustrzelonych przeciwników. Brakuje też możliwości obejrzenia porządnego replay w stylu relacji telewizyjnej, coś takiego było np. w Slipstream.

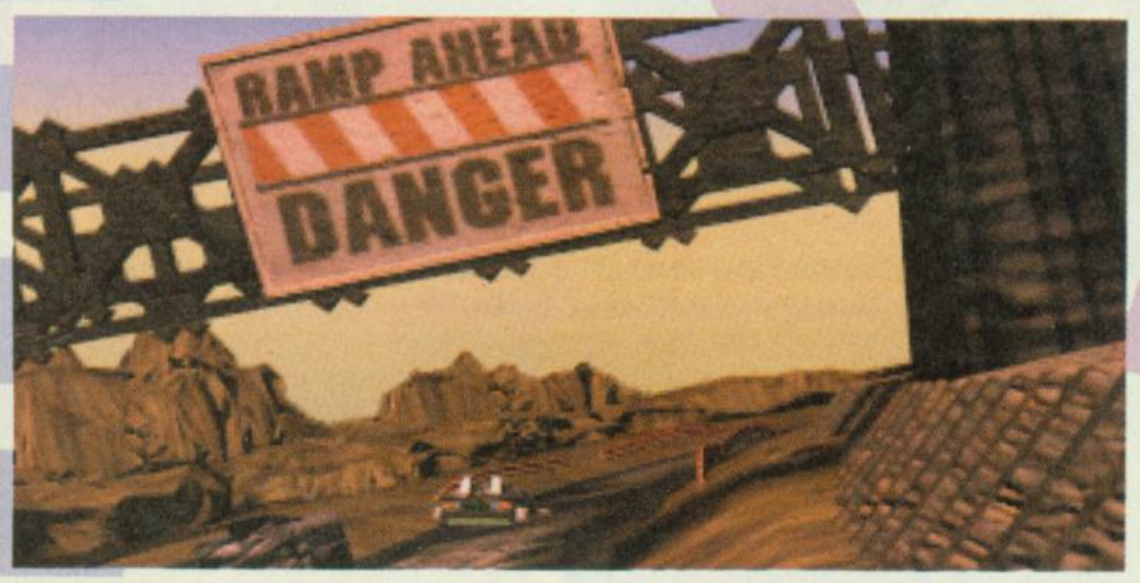
Dobrą zabawę zarezerwowano oczywiście dla posiadaczy szybkich komputerów — wyświetlanie toru jest bardzo czasochłonne i na wolniejszych maszynach gra się wlecze. Tutaj o całej zabawie decyduje właśnie szybkość.

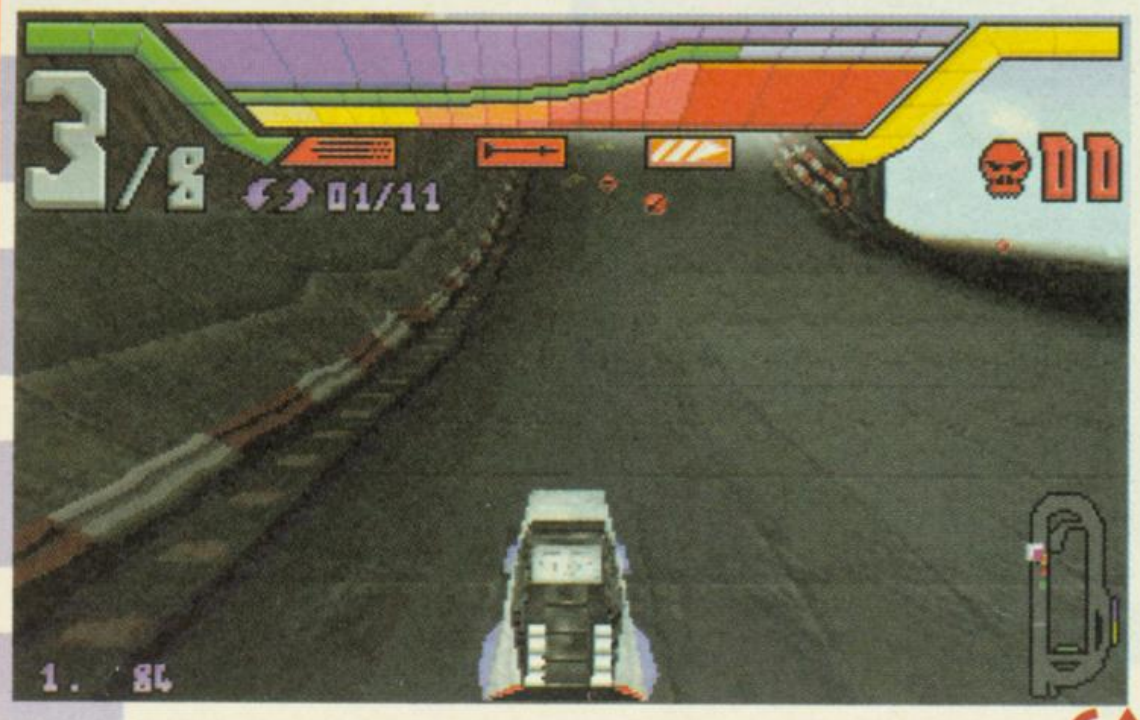
Muzyka niestety nie jest rewelacyjna. Mimo że gra obsługuje GUS, to stanowczo nie wykorzystuje jego możliwości. Zamiast ryku silnika mamy tylko jakiś podejrzany gwizd — rozumiem, że w przyszłości samochody napędzać się będzie czymś innym niż silnikami tłokowymi, ale gdzie ta atmosfera?!

Ogółem — produkcja średniobudżetowa, obliczona raczej na zbicie kasy przed następnym dużym projektem Bullfroga. Mimo to można zagrać — polecam szczególnie byłym miłośnikom DeathTracka.

Gawron

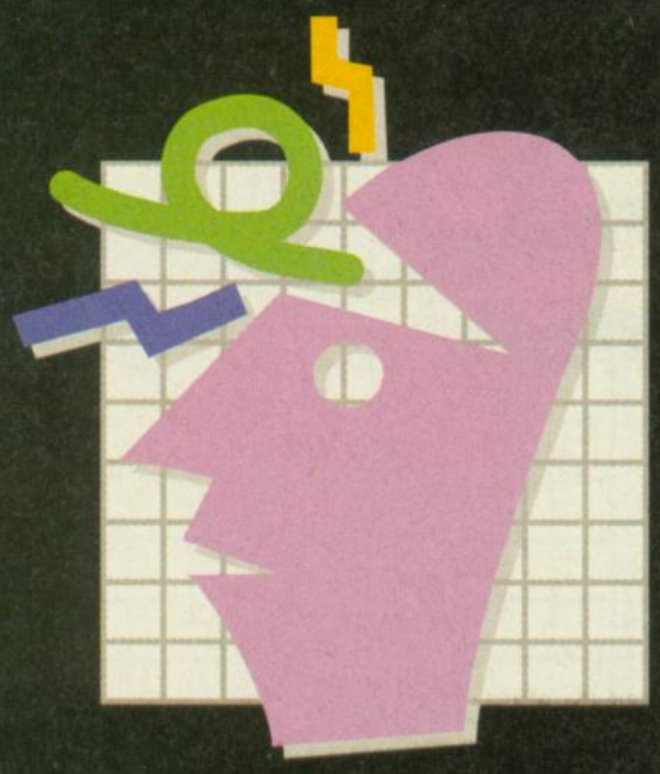
Dystrybucja: IPS Computer Group,
02-916 Warszawa,
ul. Okrężna 3,
tel. 642-27-66,
642-27-68,
fax 642-27-69.





HI-OCTANE
Bullfrog 1995
Zręcznościowa
PC, PC CD-ROM

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



A-IV Networks

W 1992 r. firma Artdink stworzyła A-Train. Ostatnio pojawiła się na rynku kontynuacja tej gry — A-IV Networks. I stawia przed nami podobny problem: jak skutecznie rozwinąć sieć transportową, a w efekcie wpłynąć na prawidłowy rozwój miasta.

Tym razem oprócz linii kolejowych mamy do dyspozycji także autobusy. Twórcy gry zdecydowali, że rzeki czy góry nie mogą przeszkadzać w tworzeniu sieci drogowej i kolejowej. Możemy budować mosty i tunele, a na wysokie wzgórza wspinać się pochylniami, by tam zakładać „wiszące w powietrzu" stacje... Wreszcie pełna swoboda!

Przed każdym graczem stoi wyzwanie — wysokobudżetowe inwestycje. Są to Superekspres oraz kolej poruszająca się na poduszce magnetycznej. Na rozwój miasta mają też znaczny wpływ porty morskie i lotniska.

Niewielka liczba nieruchomości została znacznie urozmaicona. Podobnie jak w A-Train, możemy budować fabryki, domy handlowe, hotele, pola golfowe, wesołe miasteczka, ośrodki narciarskie, stadiony, budynki mieszkalne i biurowce. Nowym pomysłem są „noclegownie", motele, restauracje, delfinaria, przystanie jachtowe, pomniki, hale wystawowe, domki jednorodzinne i „rezydencje".

Można zarobić na obniżenie podatków i wzrost popularności przez inwestycje w infrastrukturę miejską: parki, lasy, kościoły i szkoły.

Podobnie, jak w przypadku oryginału, dział finansowy jest bardzo rozbudowany. Inwestycje, zakup działek, dochody z transportu i nieruchomości... czyli zyski i straty, a w efekcie podatki.

Oczywiście, jak w każdej szanującej się grze ekonomicznej, musi być też giełda. Nie jest tak prosta jak w A-Train, jednak nadal łatwo zarobić na niej całkiem spore pieniądze.

A-IV Networks jest bardziej złożona niż jej poprzedniczka. Jednak żaden ze zwolenników gier tego typu nie powinien się czuć zawiedziony, gdyż A-IV należy niewątpliwie do elity gatunku. Warto zagrać...

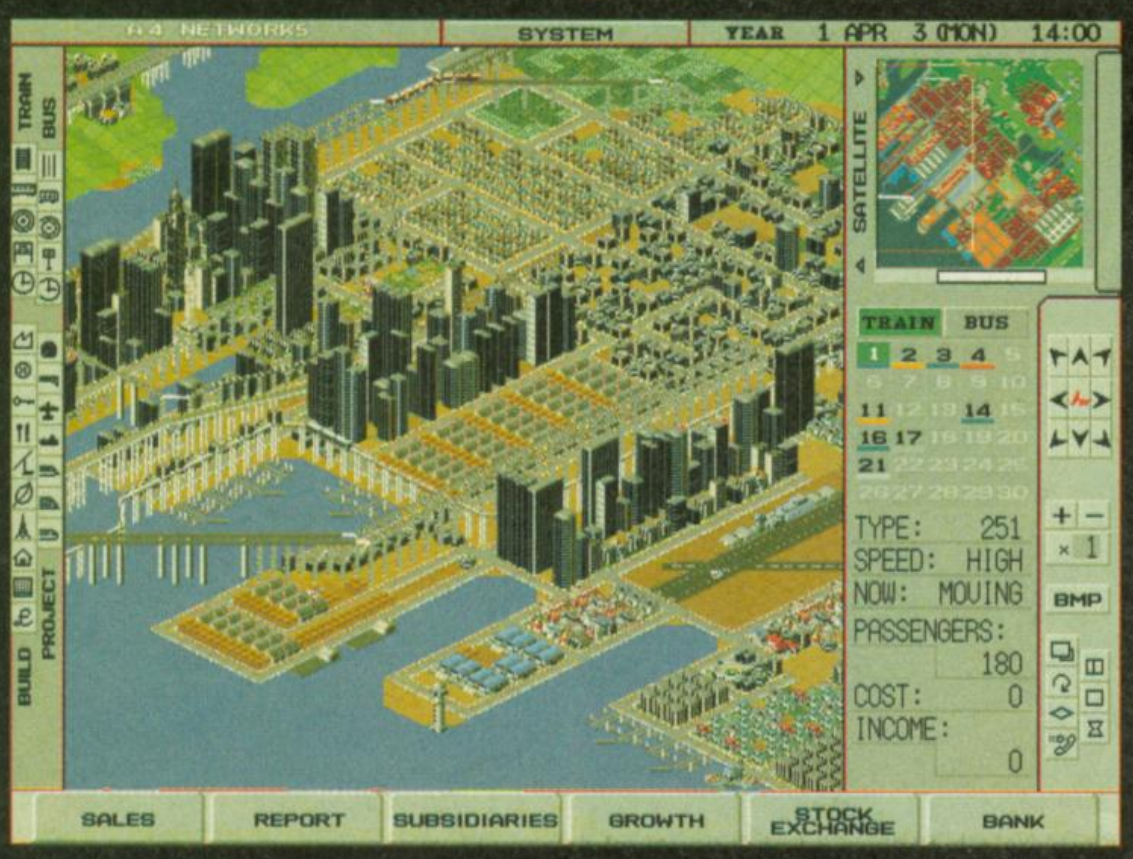
(at)Random

A-IV NETWORKS

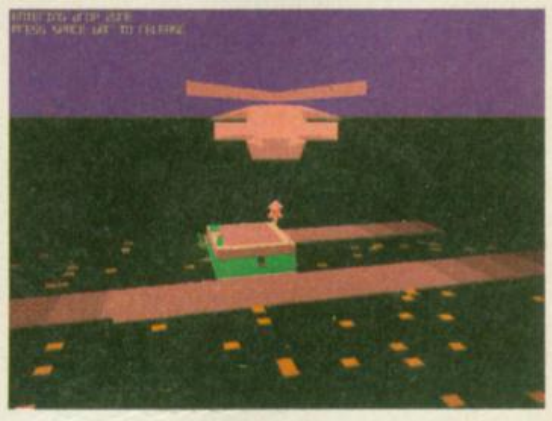
Artdink & Infogrames 1995
Strategiczna
PC, PC CD-ROM

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









Cyber Bykes

Stało się! Wyprodukowano motocykl bojowy, uzbrojony od opon aż po siodełko i stanowiący poważne zagrożenie dla niejednego czołgu. Po kolei jednak... Cyber Bykes przenosi nas w XXI wiek, czas powszechnej szczęśliwości wywołanej utworzeniem kolejnej organizacji narodów, tym razem podobno już zupełnie zjednoczonych. Organizacja ta, w przeciwieństwie do byłej ONZ, posiada własną, bardzo dobrze wyposażoną armię, której zadaniem jest strzeżenie światowego pokoju. Niestety! Jak to często bywa, postawiono niewłaściwego człowieka na niewłaściwym miejscu. Tym miejscem jest fotel szefa sił zbrojnych wspomnianej wyżej organizacji, zaś człowiekiem — zły generał, marzący o władzy nad światem.

Rozpoczyna się zatem prawdziwie globalna wojna. Co prawda, armie rządowe są liczniejsze od buntowników, lecz ci (dziw-

nym trafem) zajmują kilka baz wojskowych, w których prowadzono badania nad nowymi typami broni. Na razie nie wiedzą jeszcze, co zdobyli (kretyni), ale już wkrótce...

Trzeba zatem ratować świat i tą odpowiedzialną misją obarcza się Was, Drodzy Gracze. Do dyspozycji oddano Wam najnowszy model motocykla bojowego oraz statek transportowy, mogący przenieść Waszą maszynę do każdego opanowanego przez wroga miasta. Tam zaś należy zniszczyć prototypy nowej broni.

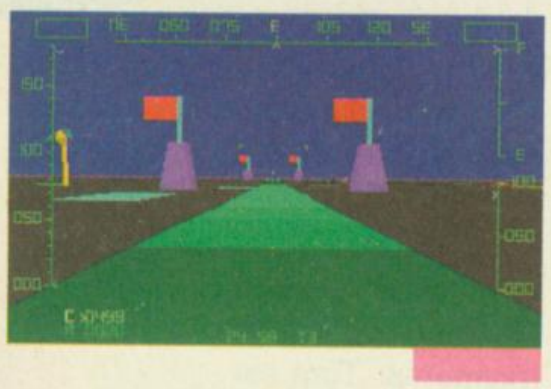
Cyber Bykes jest w zasadzie symulatorem, ale nieco dziwnym. Duży szok stanowiła dla mnie grafika — wyłącznie wektorowa, przypominająca trochę Eternam.



Nie wygląda może zbyt imponująco, ale sprawia, że gra jest niesamowicie szybka i dynamiczna (nawet na 386). Możemy włączyć tryb wyższej rozdzielczości — aż do 1024x768, albo pograć w hełmie VR. Grać też można w sieci i przez modem.

Cyber Bykes jest grą trudną, głównie z powodu swojej szybkości. Trafienie wrogiego motocykla należy do klasy cudów — jak można ustrzelić coś, co jeździ w kółko wokół Ciebie, wykonując jedno okrążenie w ciągu sekundy... Jeżeli standardowe misje są zbyt trudne, możemy zaprojektować sobie oryginalną — tworząc nawet nowe obiekty terenowe. Wygląda na to, że gra może zadowolić jedynie prawdziwych twardzieli. Cóż, próbujcie, ja nie odniosłem wielkich sukcesów.

Gawron



CYBER BYKES

Artificial Software 1995
Symulacyjno-zręczn.
PC

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

Monster

Wszystko zaczęło się od dwóch gier na PC. Najpierw Wolfenstein, następnie Doom — te dwie pozycje świadczyć miały o przewadze komputerów PC nad Amigą. W prasie komputerowej „uczeni" ludzie zaczęli przekonywać czytelników, że gry 3D nigdy nie pojawią się na Amigę. Jednak ambitni programiści po raz kolejny pokazali, że nie ma rzeczy niemożliwych. Zaczęły powstawać jedna po drugiej procedury umożliwiające poruszanie się w trzech wymiarach. Procedury coraz doskonalsze, działające znakomicie nawet na „gołej" A1200 (a czasem i na starej pięćsetce). Jedną z polskich propozycji w tej dziedzinie jest gra Monster z Laboratorium Komputerowego Avalon.

Monster przeznaczony jest dla „AGA-owiczów". Na pewno nie wyróżnia się szczególnie atrakcyjnym wykonaniem. Chociaż tekstury nałożone na obiekty są wystarczająco urozmaicone, to ich wzory są proste, a po zbliżeniu się do ścian widać duże piksele. Również skok przy poruszaniu się jest spory, lecz animacja na szczęście zachowuje jako taką płynność. Wszystkie wymienione ograniczenia nie są przypadkowe. Umożliwiły one stworzenie zarówno teksturowanych ścian, jak i podłogi czy innych obiektów (drzew, domków itd.).

Wpływ na atrakcyjność gry mają także przeciwnicy. W Monsterze potworów wszelkiej maści jest zaledwie kilka rodzajów, od powolnych i ociężałych do szybkich i silnych, niekiedy zabijających jednym ciosem. Żaden z nich nie jest jednak przeciwnikiem godnym gracza. Na giwerę, w jaką zostajemy wyposażeni na początku gry (to jedyna dostępna broń, skandal!!!), nie ma mocnych. Do tego dochodzi fakt, iż wrogie stwory mają zerowy stopień inteligencji — poruszają się wyłącznie po linii prostej w kierunku gracza. Powoduje to blokowanie ich na ścianach budynków, przez co na dalszych planszach głównym przeciwnikiem grającego są już nie potwory, lecz szybko uciekający czas. Zapewniam, że odnalezienie jedynego ocalałego potworka w labiryncie ścian nie jest sprawą najłatwiejszą (a tylko w ten sposób można przejść na następny poziom).

Monster nie jest na pewno Doomem, wykonanie ma gorsze niż przeciętne i jedynie przystępna cena może skłonić do tego zakupu wszelkich sadystów, lubiących uganiać się ze spluwą po poplątanych korytarzach.

Przemek Jędrzejczyk



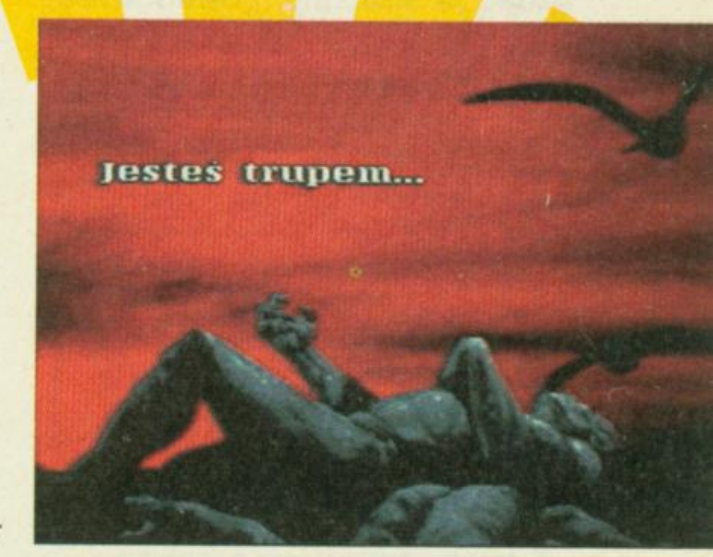


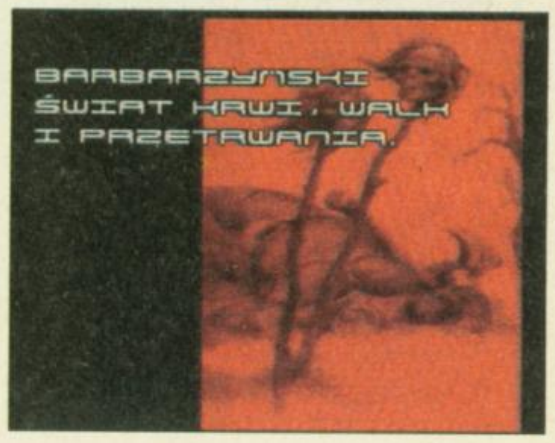
Producent i dytrybutor:
L.K. Avalon,
skr. poczt. 66,
35-959 Rzeszów 2

MONSTER

L.K. Avalon 1995
Zręcznościowa
Amiga 1200

Grafika	55%
Dźwięk	60%
Grywalność	50%
Pomysł	50%
Ogółem	50%

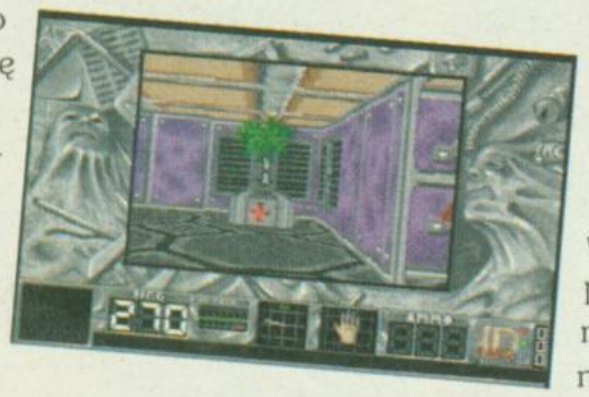




Cytadela

Cytadela to jedna z pierwszych polskich propozycji, o których można napisać „professional software". Gra zapowiadana była od dawna, następnie jej autorzy nieco ucichli, aż w połowie wakacji pojawiła się w sklepach.

Tytułowa cytadela jest rozległym kompleksem wojskowym, do którego dostałeś się na skutek nieszczęśliwego splotu okoliczności. Co tu dużo gadać, jako urodzony farciarz przeżyłeś katastrofę swego statku kosmicznego, a teraz musisz wydostać się na wolność. Żeby czasu spędzonego w twierdzy nie uznać za stracony, postanowiłeś przy okazji wysadzić cały kompleks w powietrze (drobnostka).



W czasie wędrówki zaatakują Cię hordy wrogich żołnierzy. Dotarcie do wyjścia nie będzie więc proste. Nie ma jednak rzeczy niemożliwych...

Na początku Twoim podstawowym zadaniem jest znalezienie jakiejś broni. Nie licz, że od razu będzie to miotacz ognia czy wyrzutnia rakiet. Chwilowo musisz zadowolić się zwykłym pistoletem. Szeroki wybór broni jest wielką zaletą Cytadeli. Poza trzema „standardowymi" zabawkami – pistoletem, strzelbą i karabinem maszynowym – do znalezienia masz: blaster (bardzo silna broń), miotacz ognia (daje możliwość efektownego spalenia przeciwników) i prawdziwe cacko, zwane wyrzutnią rakiet. Za pomocą tej ostatniej można sprzątnąć nawet kilku nieprzyjaciół na raz. Inna sprawa, że do tych najlepszych maszynek dosyć ciężko znaleźć amunicję. „Lajf yz brutal".



W czasie gry, poza bronią i amunicją, musisz odszukać i inne przedmioty. Abyś mógł dostać się do kolejnych lokacji, niezbędne są karty otwierające przejścia. W celu odnowienia części energii masz szansę zebrania apteczek pierwszej pomocy. I aby było całkiem wesoło, możesz się nawet uchlać, używając pozostawionego przez wrogów piwa. Po jego wypiciu zaczynasz się zataczać i możesz mieć trudności z trafieniem wroga. Tak to już jest, za przyjemności się płaci.

Skoro przedstawiłem już wyposażenie, kolej na prezentację nieprzyjaznej Ci ludności. Najczęściej spotykać będziesz żołnierzy, lecz dosyć prędko okaże się, że bazę zamieszkują również inni osobnicy. Można więc natknąć się na sufitowe pełzacze składające się jedynie z paszczy, zębów i ogona. Z wyjaśnieniem, co to jest, nie będzie problemów – po prostu lekko zmutowany De Stroyer – tylko dlaczego cholerstwo pluje ogniem???



[De Stroyer też pluje, jak się złości, tyle że jadem — red.]

Gra zrobiona jest w bardzo dobrym stylu. Realistyczna i nawet niezbyt rozpikselowana grafika, w połączeniu z ciekawym dźwiękiem stanowi wspaniałą oprawę. Także intro wykonane jest bardzo profesjonalnie. Ale nie ma tego dobrego, co by na złe nie wyszło. Wszystkie te bajery powodują znaczne spowolnienie działania. Cytadela na mojej A1200 chodzi jeszcze w miarę szybko na oknie o wielkości 4. O pełnoekranowej „ósemce" mogę zapomnieć.

Drugim i ostatnim poważnym mankamentem jest brak możliwości zainstalowania gry na twardzielu. Jest to prawdopodobnie wina zabezpieczenia antypirackiego, lecz nie usprawiedliwia autorów. Twardy dysk rozbestwił mnie do tego stopnia, że granie z dyskietek i ciągłe ich przekładanie jest nie do wytrzymania. Tym samym za tę wadę

Wyścig o miano najlep trwa. W tym numerze też jedną ze słabszych Monster. Bardzo możli- tekst dostęp mowate" gry (m.in. Team 17 i Switchworld Interactive), ja jednak okazji ich ujrzeć. sji beta tych gier, gdyż nej postaci będą cał- dzi-siejszy, w kategorii sze miejsce zajmują ex dela.

CYTADELA
Arrakis Software 1995
Zręcznościowa
Amiga

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

Gloom

odejmuję Cytadeli 5% z oceny ogólnej, która i tak wciąż pozostaje bardzo wysoka.

Przemek Jędrzejczyk

Producent:
Arrakis Software
ul. Wita Stwosza 73
80-305 Gdańsk
Cena: 39,90 zł.

szej gry 3D na Amigę (kol. 69) przedstawiam gier tego rodzaju – we, że gdy czytacie ten ne są już kolejne „doo- Alien Breed 3D firmy polskiej grupy Union jeszcze nie miałem Nie chcę omawiać wer- prawdopodobnie w peł- kiem inne. Na dzień amigowych 3D, pierw- aequo Gloom i Cyta-

Nazwa Gloom od razu kojarzy się z pecetową grą–legendą (pytanie za pięć punków – nie mylić z punktami – jaka to gra?). Są to skojarzenia jak najwłaściwsze, bowiem Gloom jest jedną z pseudotrójwymiarowych gier. Już kilka miesięcy temu dostępna była wersja beta zawierająca jeden poziom.



Po raz kolejny wcielasz się w postać wojownika, który musi przemierzyć tysiące korytarzy, zabić setki wrogów i tak dalej... W wypadku Glooma fabuła nie jest jednak zbyt istotna.

Ogromną, znakomitą, fantastyczną etc. zaletą jest płynność animacji, a także dynamika gry. Na nie rozszerzonej tysiącdwusetce przy trybie pełnoekranowym (!) spowalnianie akcji jest prawie niedostrzegalne, a chyba większość amigowców pamięta, jakie z tym były problemy w wypadku innych produkcji...

Ściany labiryntów pokryto dużą liczbą tekstur, są też na nich ruchome obiekty – ogromne wentylatory, monitory i szereg innych urozmaiceń. Wspaniały dodatek stanowią ruchome ściany, mogące zgnieść każdego śmiałka.

Wyposażenie nie jest zbyt bogate. Jako broń występują świetliste kule, które wraz z kolorem zmieniają swą siłę. Można zwiększać moc strzałów aż do poziomu Mega Boost. Wtedy na Twoją giwerę nie ma mocnych. Niestety, po dosyć krótkim czasie poziom naładowania wraca do Full i znów trzeba się trochę pomęczyć z przeciwnikami.



Gloom składa się z czterech światów, z których każdy liczy około sześciu poziomów. Ta ilość zapewnia doskonałą i długą zabawę.

Na wstępie za przeciwników mamy głównie obcych żołnierzy, lecz to jedynie początek. Już w pierwszym świecie spotkać można sympatycznego robocika, strzelającego kulami ognistymi. Dalej jest jeszcze gorzej. W gotyckich grobowcach przywitają Cię np. bardzo gościnne mumie.

Każdy świat wygląda inaczej, najciekawiej zaś „Hell" (Piekło), którego sale mają wystrój zgodny z najnowszymi wzorcami satanistycznymi. Malownicze czaszki na podłogach i ścianach, mnóstwo koloru czerwonego... Aż chce się grać! Szczególnie że wróg po otrzymaniu kilku pocisków w brzuch wspaniale się rozchlapuje, a nam pozostaje plamka krwi na monitorze (od wewnętrznej strony ekranu, niestety).

Jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki warto zapoznać się z kilkoma opcjami. Są różne wersje rozgrywki z innym graczem. Można grać na jednym komputerze lub przez kabel (null-modem). Szczególnie polecam opcję „Combat mode", czyli walkę „jeden na jednego".

Generalnie, gra Gloom jest bardziej dynamiczna od Cytadeli, ale mniej rozbudowana. Obie gry szczerze polecam.

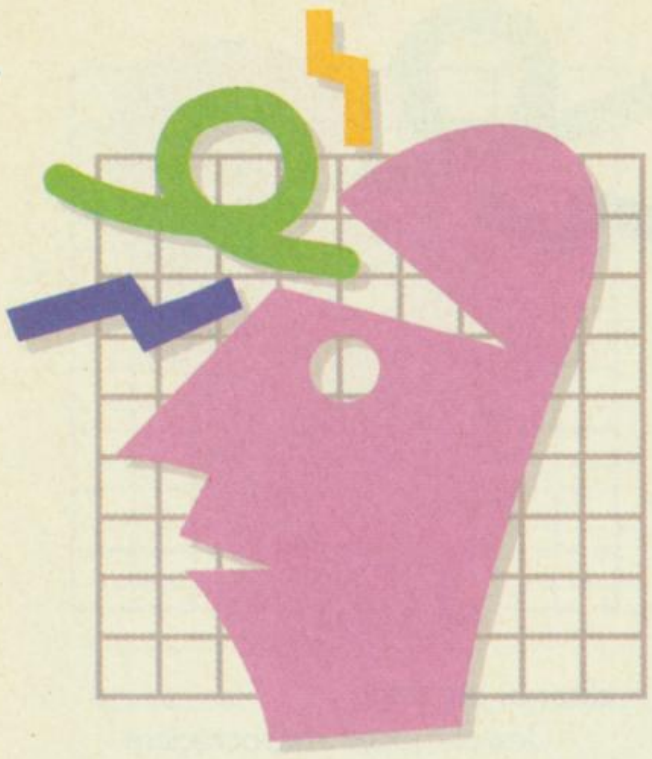
Przemek Jędrzejczyk

Dystrybutor:
MarkSoft
ul. Lipińska 2
01-833 Warszawa
tel. 663-93-90

GLOOM
Black Magic 1995
Zręcznościowa
Amiga 1200

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

Alex Dampier's Pro Hockey



Alex Dampier to zasłużony brytyjski trener hokejowy, którego największym sukcesem było wprowadzenie w 1994 r. narodowej drużyny z wysp do grupy A (czyli grona ośmiu hokejowych potęg świata). Inna rzecz, że Angole szybko się stamtąd zabrali i obecnie „grzeją doły" w grupie B... Tyle o patronie. Niestety, gra sygnowana jego nazwiskiem to produkt marniutki, a w najlepszym razie – przeciętny.

Najlepiej wygląda oprawa: izometryczny widok (podobnie jak w FIFA Soccer), animacje niezłe, sylwetki zawodników duże i wyraźne. Podobnie z muzyką i komentarzem – wszystko to na naprawdę wysokim poziomie. Powiem więcej: za wysokim, jak na tak spartaczoną grę.

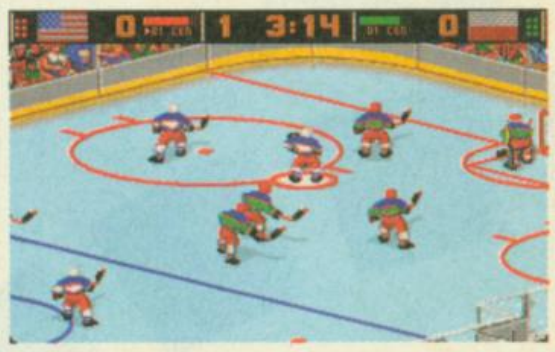
Błędów logicznych i merytorycznych znajdujemy na kilogramy. Zacznijmy od tego, że najszybsza gra drużynowa świata (podczas meczu zawodnicy chudną o 3 kilogramy!) przypomina spacerki ślimaków-zawałowców. Wszystko jest wolne, wolne i jeszcze raz wolne! W przypadku komputerowej piłki nożnej można to jeszcze wybaczyć, w wypadku hokeja – już nie.

Co gorsza, zupełnie nieudany jest system kierowania graczami: nie bardzo wiadomo, jak się poruszać, strzelić w założonym kierunku też trudno, a podania w ogóle nie wchodzą w rachubę (i jak tu zakładać „zamek"?). Jedyna taktyka gry to akcje indywidualne i trzeba przyznać, że strzelenie bramki w sytuacji sam na sam jest możliwe. To jedna z dwóch rzeczy, w których Alex Dampier wyprzedza NHL '95 – drugą jest możliwość prowadzenia bójek na lodzie i bezlitosnego prania wrogów w pysk...

Ta gra mnie zawiodła. Trzymajcie się od niej z daleka. Królem rynku dalej pozostaje NHL '95, zaś różnica pomiędzy nim a grą Alexa Dampiera jest taka, jak między graczami amerykańskiej ligi a podopiecznymi mego imiennika. Jest to różnica przynajmniej dwóch klas.

Alex







ALEX DAMPIER'S PRO HOCKEY
Merit Studios 1995
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	80%
Grywalność	25%
Pomysł	15%
Ogółem	40%

Marco Polo

Gra Marco Polo firmy Infogrames zawiera 16-minutową sekwencję wideo, 2000 zdigitalizowanych zdjęć i wspaniałą oprawę graficzną „z epoki". Do tego 6-godzinne nagranie głosów i 30 melodii rodem z Dalekiego Wschodu. Niestety, to wszystko, co o tej grze da się powiedzieć dobrego.

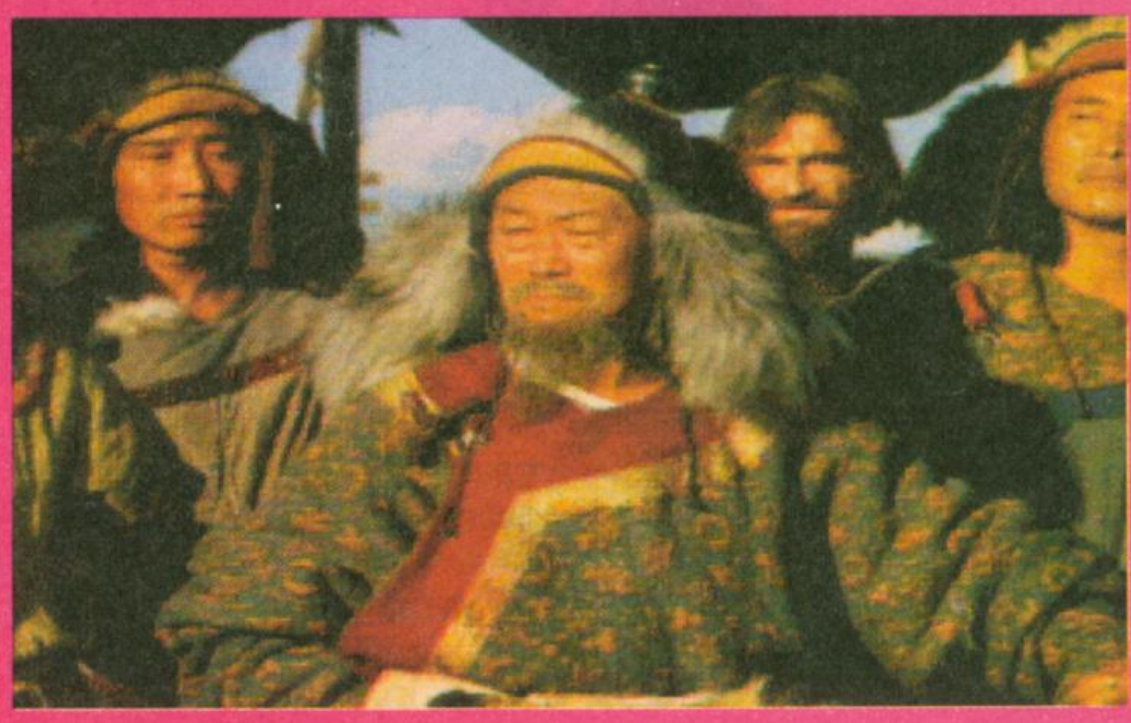
W dzisiejszych czasach bogata oprawa multimedialna nie wywołuje już opadania szczęki. Wzbogacić grę o skanowane zdjęcia i muzykę jest łatwo, zwłaszcza gdy ma być wydana na CD-ROM. Znacznie trudniej jest napisać, a przede wszystkim opracować grę, która od pierwszego kontaktu zaskoczy czymś nowym, zaimponuje łatwym interfejsem czy grywalnością.

Marco Polo to silnie sfabularyzowana gra handlowa, której akcję oparto na przygodach weneckiego podróżnika. Gracz jeździ od miasta do miasta, tu kupuje, tam sprzedaje, jednocześnie zaopatrując się w jedzenie i wynajmując eskortę. Dostępne są także misje specjalne, zlecane przez mieszkańców i stanowiące okazję dodatkowego zarobku. Rozmawiając z autochtonami można dowiedzieć się różnych ciekawych rzeczy. Niektóre informacje pomagają w wytyczeniu dochodowych szlaków handlowych.

Interfejs użytkownika opracowany jest bardzo nietypowo – w







Liga Polska

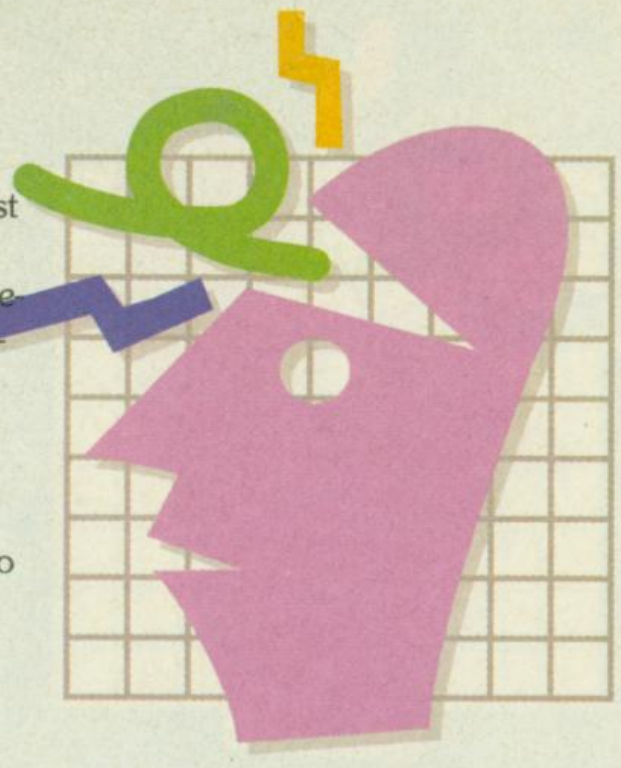
Liga Polska – Manager, jako gra na Amigę ukazała się mniej więcej w tym samym czasie, co gra pecetowa. Zapewne przypadek sprawił, że obie noszą taki sam tytuł. Amigowa Liga Polska wydana została przez firmę L.K. Avalon. Niestety, nie mogę powiedzieć, by był to produkt udany. Autorom nie można darować kilku błędów, które wynikają z przeoczenia lub niedostatecznego przetestowania programu.

Swoboda działania jest naprawdę niewielka. Możemy obejrzeć trzy zestawienia (tabele), zająć się stadionem lub transferami i ustawić taktykę. To wszystko. Gra jest uboga w opcje, ale nie koniec na tym. Nawet funkcje, które istnieją, nie są przygotowane w sposób poprawny. Co do obsługi stadionu nie mam zastrzeżeń, możemy tu wykonywać wszystkie podstawowe operacje, jak wybieranie reklamodawców czy rozbudowa obiektu. Znacznie gorzej jest np. z transferami. Moim zdaniem są tam dwa podstawowe błędy: brak możliwości zdjęcia wystawionego piłkarza z listy transferowej oraz sprzedaży więcej niż jednego zawodnika na raz. Oba ograniczenia sztucznie utrudniają grę. Szczególnie to pierwsze, gdyż wystarczy kliknąć na nie tym nazwisku co trzeba i możemy się pożegnać z graczem.

Błędem tego samego kalibru, tym razem w menu TRENER, jest brak opcji ustawiania składu drużyny! W innych znanych mi menedżerach jest to jedna z podstawowych czynności, natomiast w Lidze Polskiej za gracza decyduje komputer.

Po ustaleniu wszystkich szczegółów możemy obejrzeć mecz. To oglądanie polega na obserwowaniu wydłużających się pasków, symbolizujących upływ czasu. Z rzadka pojawiają się cztero- czy pięcioklatkowe animacje przedstawiające sytuacje podbramkowe.





Ujmując sprawę ogólnie – Liga Polska jest nudna. Niewiele opcji, a te istniejące słabo zrealizowane. Oj, coś Polakom nie udał się debiut na polu gier menedżerskich.

Przemek Jędrzejczyk

Producent i dystrybutor:
L.K. Avalon
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

LIGA POLSKA
L.K. Avalon 1995
Sportowa
Amiga

Grafika	60%
Dźwięk	60%
Grywalność	55%
Pomysł	85%
Ogółem	60%



formie orientalnych ilustracji, makatek czy fresków. Nadaje to klimat, ale według mnie za bardzo „mąci". Dużo kłopotu sprawiają operacje handlowe – wszystko jest po prostu nieczytelne. Zaczynałem grę kilka razy i zawsze pakowałem się w jakiś idiotyczny interes, traciłem wszystkie pieniądze i wypadałem z gry.

Gra obsługuje tylko Sound Blastera i jeśli go nie wykryje – nie uruchamia się. Jako posiadacz Gravisa, zmuszony po raz kolejny do wysłuchania komunikatu „SBOS installed", zabieram za to 10% z oceny oprawy muzycznej.

Jeśli jesteś studentem sinologii – musisz tę grę zobaczyć, miłośnicy handlówek mogą sobie darować. Aktualny konkurent na rynku nowości – Machiavelli the Prince firmy MicroProse jest znacznie lepszy, choć to remake starego Merchant Prince, pozbawiony multimedialnego śmiecia.

Marcin Grabski

MARCO POLO
Infogrames 1995
Handlowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	40%
Pomysł	40%
Ogółem	50%



Mechwarrior 2

Świat przyszłości. Wojna klanów i olśniewająca technika. Ogromne, opancerzone i uzbrojone po zęby roboty walczą na rozległych przestrzeniach. Tylko jeden może zwyciężyć! Oto świat gry Mechwarrior 2. Gracz ma za zadanie sprawnie dowodzić gigantycznym (kilkadziesiąt ton) pojazdem. Na zlecenie przywódców swego klanu wykonuje misje o rosnącym stopniu trudności. Zlikwidowanie wroga, zniszczenie jego infrastruktury przemysłowej – to chleb codzienny mechanicznego wojownika.

Mechwarrior 2 zadziwia od pierwszych chwil. Przede wszystkim wymaganiami. Jeżeli macie komputer z procesorem 486 DX2 nie nastawiajcie się na szybką i płynną zabawę. Tak naprawdę gra chodzi płynnie dopiero na 486 DX4 z jednomegabajtową kartą graficzną. 8 MB pamięci RAM to już oczywiście normalka (a i tak trzeba zrobić boot disk, jeżeli nie chce się oczyszczać autoexeca). Jeżeli pragniemy, aby wszystko działało perfekcyjnie warto też przygotować 100 MB wolnego miejsca na twardzielu. Co prawda, minimalna instalacja wymaga zaledwie 30 MB, ale autorzy gry raczej nie polecają tego sposobu.

Ale te wymagania, trzeba przyznać, są należycie rekompensowane. Intro – zarówno pod względem muzycznym, jak i graficznym – jest wspaniałe (szkoda tylko że niezwykle krótkie). Dalej też całkiem nieźle. Płynna animacja, plastyczne wybuchy, szparko poruszające się po bezdrożach pojazdy wroga, krwisto zachodzące słońce otulające całą ziemię czerwonym całunem. Gracz może ustalić, w jakiej chce grać rozdzielczości (dostępna nawet 1024x768) – w najwyższej widoczki są naprawdę porywające.

A co z samą istotą gry? No cóż... Kto lubi ćwiczyć zręczność palców i wysilać wzrok, kto lubi z celownikiem przed oczami polować na wroga, ten się chyba nie zawiedzie. Miłośnikom subtelnej strategii Mechwarriora 2 raczej polecać nie należy, gdyż jest on subtelny mniej więcej, jak pięść z kastetem.

Znajdziemy w tej grze kilka elementów, które zdecydowanie mogą ucieszyć każdego gracza. O dobrej grafice i dźwięku już wspominałem. Warto też zwrócić uwagę na istnienie opcji ułatwiających walkę początkującemu wojownikowi (np. nieśmiertelność). Możliwy jest wybór własnego robota spośród kilkunastu rodzajów, a także stworzenie „maszyny marzeń", gdzie decydujemy o każdym elemencie konstrukcji. Nawet wydawać się może, iż tych elementów jest za dużo (tak jak i rodzajów broni) i nieco komplikują połapanie się w całości.

Naczelną wadą programu jest, moim zdaniem, niefortunne rozwiązanie interfejsu. Musimy panować jednocześnie nad: szybkością poruszania się, kierunkiem poruszania, ustawieniem celownika góra-dół i wyborem aktualnie używanej broni. Zważywszy, iż wrogowie atakują szybko i są odporni na nasze strzały (tzn. nie giną od pierwszego, ale trzeba nieźle im przygrzać, by padli) – wszystko to może sprawić nieliche kłopoty (z wirtualnym hełmem byłoby cool). Nie najlepsze też wydaje mi się rozwiązanie kompasu (nie ma wskaźników stron świata, a jedynie cyfry) oraz brak mapy całego penetrowanego terenu. Błędy niby małe, ale dokuczliwe. Mechwarrior 2 superhitem więc nie jest, ale kto ma silny komputer – niech se pogra. A co tam, w końcu nie ja płacę, nie?

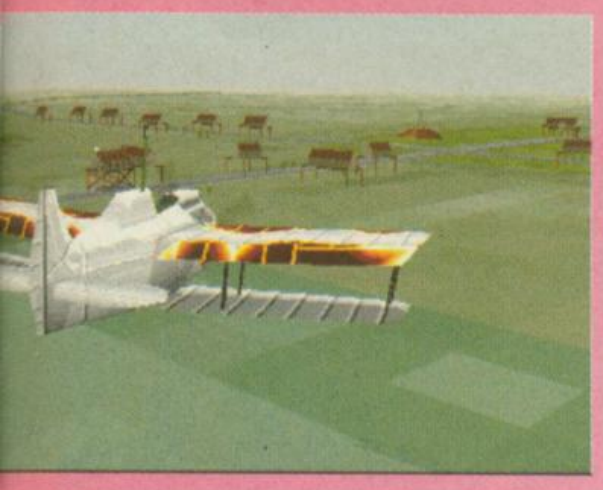
Jacek Piekara

MECHWARRIOR 2
Activision 1995
Zręcznościowo-symul.
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	95%
Grywalność	70%
Pomysł	70%
Ogółem	80%



Piotrków 1939





Air Power

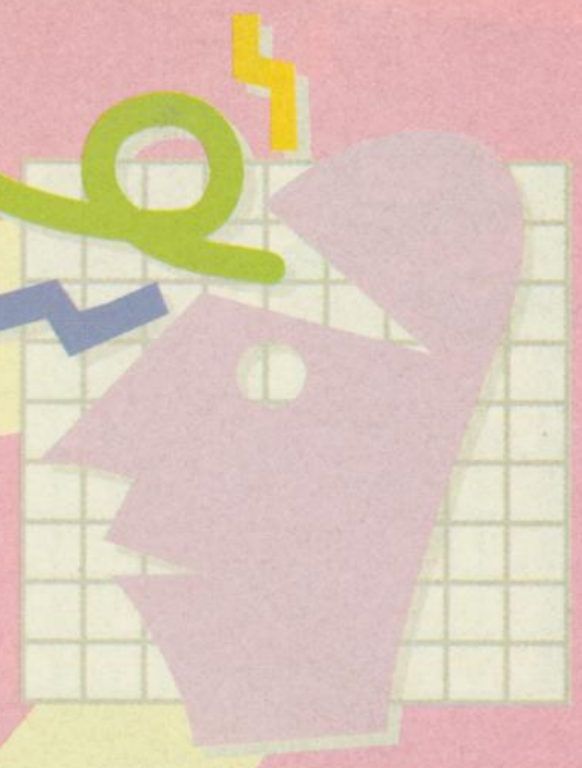
Nazwa tego programiku sugeruje wprawdzie czystej krwi symulator lotniczy, lecz w istocie gra jest cokolwiek nietypowa... Przede wszystkim, akcja toczy się w scenerii stanowiącej krzyżówkę okresu I wojny światowej z epoką rzymskich legionów i czasami nam współczesnymi. Główny bohater wciela się w rolę pretendenta do tronu Cesarstwa i musi ubiec pozostałych konkurentów. Środkiem do osiągnięcia tego celu jest... lotnictwo. Ale jakie! Główny trzon flot powietrznych stanowią sterowce. Spotykamy maszyny będące krzyżówkami Sopwitha Camela z Mosquito, Thunderboltem i japońskim Zero, a korzystające ze współczesnych zdobyczy aerodynamiki – konstrukcji płatowców o ujemnym skosie i w układzie kaczki. Poza klasycznymi cekaemami samoloty te dysponują rakietami. Tego jeszcze w żadnym programie nie grali!

Droga do sukcesu (oprócz walki w powietrzu) wiedzie przez sale rokowań oraz zaciszny barek na dworskim sterowcu (w którym piloci rozgrzewają się przed walką), obficie wyposażony w różniste alkohole. Młodemu dowódcy służą radą zaprawieni w bojach oficerowie, musi on także dbać o właściwy poziom morale pilotów (patrz barek). Niestety, los pretendenta jest okrutny, albowiem nie zawsze można wyciągać kasztany z ognia cudzymi rękoma. Trzeba więc od czasu do czasu na szamerowany złotem frak narzucić lotniczy półkożuszek i zasiąść za sterami myśliwca (a o to przecież chodzi!).

AIR POWER

Mindscape 1995
Strategiczno-symul.
PC, PC CD-ROM

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



Całość okraszona jest niezłą muzyką i przedstawiona w grafice o rozdzielczości do 640*400. Ostatni tryb wymaga jednak silnej maszyny (Sextium recommended). Jeśli jednak lubisz strategię i taktykę lotniczą oraz jesteś gotów wypluć płuca, aby utrzymać w powietrzu macierzysty sterowiec, powinieneś zainwestować w sprzęt. God speed the Emperor!

Przemek Wnuk



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

Gry strategiczne z wątkiem militarnym dzielą się – według mnie – na trzy kategorie: taktyczne (np. walka czołgu z czołgiem, TIE-Fightera z X-wingiem), wojenne (lub – jak kto woli – symulacje sztabowe) i cywilizacyjne (takie, które traktują wojnę wyłącznie jako kontynuację polityki).

Piotrków 1939 należy do kategorii gier wojennych i jest raczkującym, ale dobrze zapowiadającym się, polskim Patriotem. Polecam ją zatem młodym generałom – przyda się do ćwiczenia bitew i kampanii. Amatorzy konkretów (walki z bliska) lub politycy (walka z daleka) nie mają tu czego szukać – Piotrków nigdy nie dorówna urokiem Dune II czy Cywilizacji, ale też ma inne zadania do spełnienia.

Gra została pomyślana jako interaktywny podręcznik historii, zorganizowany wedle klasycznych reguł uniwersyteckich: najpierw nudny wykład (czyli o wiele przydługie intro), a potem ćwiczenia praktyczne, które mogą dać wiele satysfakcji – jakość rozgrywki i jej estetyka są o niebo lepsze niż w starych Ardenach.

W porównaniu z tą ostatnią grą poprawiono grafikę (ale są to głównie zmiany kosmetyczne), wprowadzono obsługę Sound Blastera (efekty dźwiękowe) i dodano kilka nowych opcji merytorycznych (np. obecność saperów, możliwość wysadzania mostów itp.). Znacznie lepsza jest atmosfera gry – stuprocentowe trafienie w nastrój nie tylko września 1939, ale i całego międzywojnia. Interfejs skromny – symboliczne przedstawienie naszego kraju: biednego, zacofanego, ale pełnego ludzi dzielnych i dobrze władających bronią...

Największym błogosławieństwem dla XX-wiecznych graczy jest uwzględnienie przez autorów istnienia myszki. Dzięki temu obsługa gry znacznie się uprościła (choć gra nadal jest trudniejsza w obsłudze niż, dajmy na to, Windows 95). Być może wkrótce pojawią się jeszcze „milsze w dotyku" następne odcinki, które zainteresują wszystkich wychowanków komputerowej szkoły wojennej, rodem z ośmiobitowców.

Jeszcze raz przypominam, że Piotrków NIE został pomyślany jako produkcja miła, łatwa i przyjemna. Wymaga od gracza poświęcenia czasu, koncentracji i głębszego namysłu. Jeśli spodobała Ci się gra wojenna z epoki Atari czy Commodore – kup Piotrków już dziś. Jeśli lubisz Patriota czy Harpoona II – kup kolejne odcinki. Na pewno bedą lepiej wykonane i zaspokoją także Twoje potrzeby estetyczne. W końcu gramy dla przyjemności. Historii uczymy się – dla szkoły...

Maciej Warzecha

PIOTRKÓW 1939

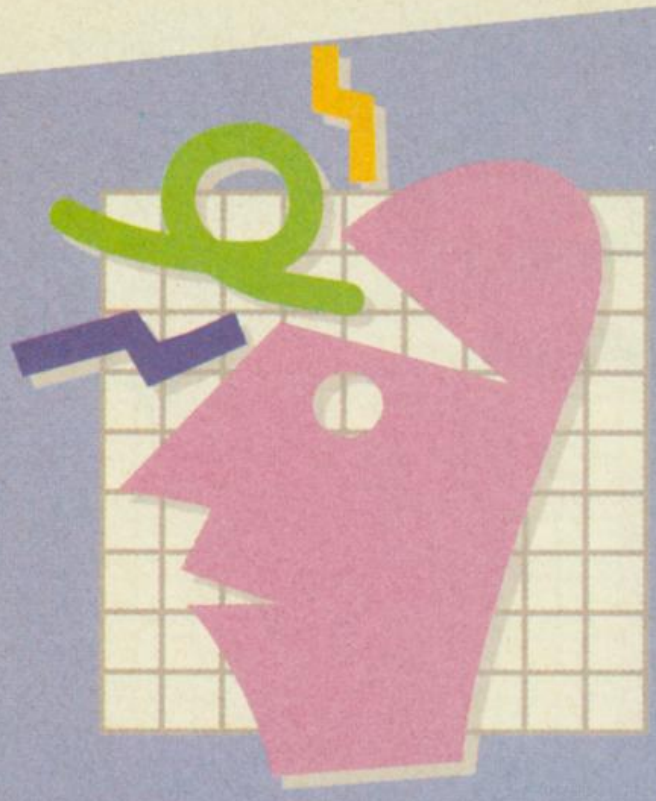
IPS/Swords 1995
Strategiczna
PC

Grafika	60%
Dźwięk	80%
Grywalność	80%
Pomysł	85%
Ogółem	80%









Celtic Tales

Celtic Tales to kolejna kontrowersyjna produkcja firmy Koei. Nie każdemu przecież musi się podobać połączenie RPG i strategii, w graficznej scenerii rodem z Genesii czy Powermongera. Łączenie elementów rolplejowych i strategicznych jest, moim zdaniem, jednym z najlepszych pomysłów, jakie można sobie wyobrazić (np. Stronghold, Master of Magic). Ale „powermongerowe" pokazywanie świata budzi już zastrzeżenia.

Zaczynając grę warto najpierw obejrzeć intro. Stworzono je za pomocą bardzo oszczędnych środków artystycznych, ale jest naprawdę udane, nastrojowe i jasno przedstawia konflikt, w którym staniemy się jedną ze stron. A konflikt ten wygląda prosto (żeby nie powiedzieć sztampowo): oto zły Balrog (przedstawia się ładnymi przydomkami, jak Bone Crusher czy Blade Breaker) pragnie rządzić Irlandią. Każdy z władców musi mu płacić daninę w owcach i zbożu, każdy musi podporządkować się jego woli.

Gracz na początku wybiera sobie głównego bohatera (ma on pod rozkazami kilku herosów) i prowincję, którą włada. Następnie zadaniem jego jest rozszerzenie wpływów na krainy sąsiednie. Dbać powinien również o rozwój gospodarczy (hodowla, zdobywanie kamienia i drewna, budowanie), pozyskiwanie nowych bohaterów (czekają w każdej prowincji), wytwarzanie przedmiotów, wysyłanie handlowych karawan, zasięganie informacji o sławnych bohaterach i sąsiednich krainach, nauka nowych czarów.

Celtic Tales to program prezentujący się dość skromnie pod względem graficznym, ale liczba dostępnych opcji i skomplikowanie scenariusza są naprawdę spore. Ogromną zaletą tej gry jest bardzo łatwy do opanowania i wygodny w obsłudze interfejs użytkownika. Co ważne, każda ikonka jest tłumaczona przez sam program (robi to doradczyni w opcji Council).

Myślę, iż w najbliższym czasie coraz częściej będziemy się spotykać z grami podobnymi do Celtic Tales, w których staramy się budować świat oraz dowodzimy konkretnymi bohaterami o ściśle określonych predyspozycjach fizycznych i psychicznych.







CELTIC TALES

KOEI 1995
Strategiczno-RPG
PC CD-ROM

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

Jacek Piekara

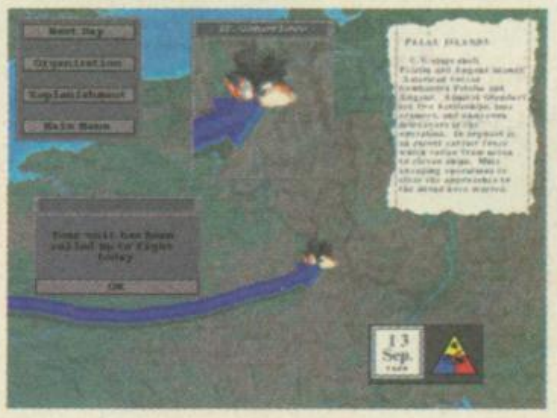
1944: Across the Rhine

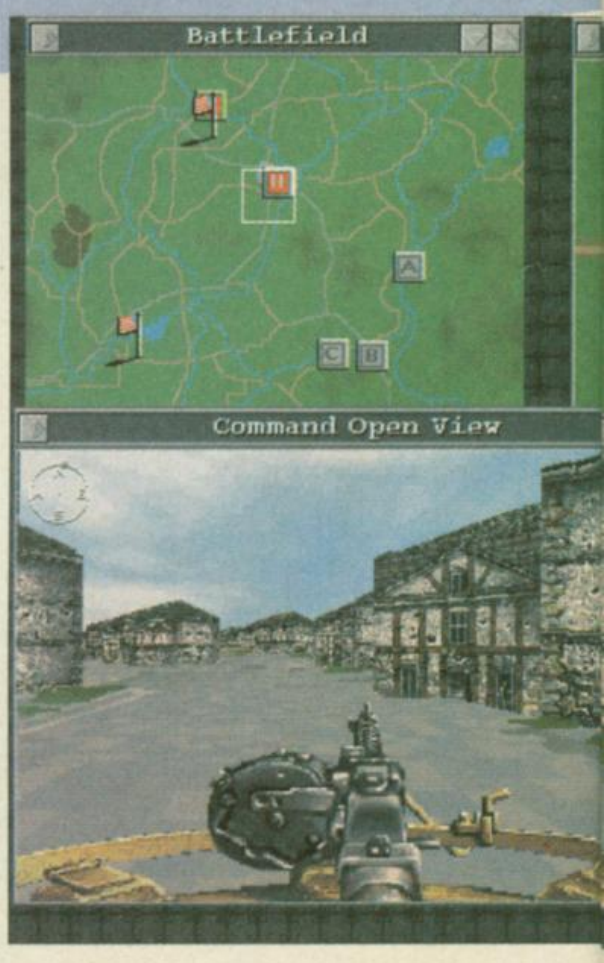
Across the Rhine to gra, która umiejętnie łączy ze sobą wątek symulacyjny ze strategicznym. Mo-



żesz wziąć udział w bitwach znanych z historii lub, jeżeli to nie będzie Ci odpowiadało, stworzyć praktycznie nieograniczoną liczbę własnych kampanii. Mogą się one odbywać w różnych warunkach atmosferycznych, porach dnia i roku.

Możliwość wyboru strony konfliktu (Niemcy lub Alianci) oraz taktyki walki i realne uzbrojenie (historyczna amunicja) – to niewątpliwe zalety gry. Do innych zaliczyć można interesującą grafikę i równie ciekawy dźwięk.





Club Soccer – The Manager

Kto widział zdenerwowanych trenerów zdzierających sobie gardła na meczu, kto słyszał o obrażających się na kluby zawodnikach, kto czytał o zatargach między drużynami a federacjami piłkarskimi, kto klął widząc „drukującego" mecz sędziego piłkarskiego ten wie, że tzw. komputerowe managery piłkarskie przedstawiają raczej mały wycinek futbolowego życia. Nie przeszkadza to programistom tworzyć nowe produkcje z tego gatunku, a graczom – cieszyć się nimi.



Z tej okazji pragnę Szanownemu Towarzystwu zareklamować grę Club Soccer – The Manager. Produkcja owa, bynajmniej nie rewolucyjna ani rewelacyjna, jednak wykonana jest bardzo przyzwoicie i zawiera sporo ciekawych i nowatorskich elementów.

O podstawowych funkcjach menedżera, takich jak ustalanie składu czy rozbudowa stadionu, nie będę pisał. Skupmy się zatem na rzeczach niestandardowych. I tak, na uznanie zasługuje kwestia transferów: do walki o zawodnika staje kilka klubów, zaś konkurencję należy przebić nie tylko ceną, ale także odpowiednią płacą dla gracza.

Inna ciekawostka to rozbudowany system ustawiania drużyny – można nawet precyzyjnie określać strefy boiska, w których zawodnicy będą operować w danej sytuacji. Co ważniejsze, przed każdym meczem możesz opracować cztery różne strategie i w trakcie trwania pojedynku płynnie je zmieniać, w zależności od



sytuacji.

Sam przebieg meczu też rozwiązano ciekawie – widzimy więc, „na którym metrze" znajduje się piłka, który zawodnik aktualnie ją ma i co z nią robi. Dodatkowo mamy też wszystkie potrzebne statystyki. Sytuacje podbramkowe ilustrują scenki, może niezbyt ładne (widok z góry), ale za to czytelne i w nieograniczonej ilości – komputer w zależności od przebiegu akcji generuje odpowiednią animację, opierając się na zapisanych wzorcach ruchu zawodników.

Podsumowując – gra warta jest polecenia, przynosi sporo dobrej zabawy i pozwala na wypoczynek w cudownym klimacie najpiękniejszego sportu na świecie. [Legia Warszawa RULEZ! – red. odp.]

Alex

CLUB SOCCER - THE MANAGER
Boms 1995
Sportowa
PC

Grafika	70%
Dźwięk	50%
Grywalność	85%
Pomysł	75%
Ogółem	75%



Gra, jak przystało na MicroProse, wydana jest bardzo przyzwoicie. Doskonale napisane dwa podręczniki, z których jeden wprowadza w tło wydarzeń, a drugi w łopatologiczny sposób tłumaczy wszystkie niuanse obsługi programu i prowadzenia walki – tworzą wzajemnie uzupełniającą się całość. Nie musimy domyślać się znaczenia poszczególnych opcji, każda z nich jest dokładnie opisana. Interfejs gry wykorzystuje przyjazny dla użytkownika system okienek.



Darek Bujalski

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

1944: ACROSS THE RHINE
MicroProse 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

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

Komunikat ZiP Soft

W sierpniu dwie osoby ukończyły grę Phobos '99 i były w stanie to udowodnić. Są to: pani Agnieszka Witek z Połczyna Zdroju i pan Tomasz Nowak z Kozichgłów. Firma ZiP Soft ufundowała dla nich nagrody – Komputerowe Słowniki Angielsko–Polskie (w. 5.5).

Congratulations!

GAMBLERIADA

PIERWSZE W POLSCE TARGI GIER KOMPUTEROWYCH WARSZAWA 27-29 X 1995

Wszystkich Czytelników zapraszamy na pierwsze w Polsce targi gier komputerowych GAMBLERIADA, które odbędą się w kinie Capitol w dniach 27–29 października 1995. Swą obecność zapowiadają najwięksi polscy dystrybutorzy i producenci oprogramowania. W czasie targów będzie można spotkać się z członkami redakcji Gamblera, zagrać w najnowsze gry, a także kupić je po specjalnych cenach. Trzeciego dnia targów odbędzie się również Turniej Mortal Kombat 2, natomiast firma Bobmark zapowiedziała premierę Primal Rage – gry, która ma szansę stać się hitem na miarę Mortala. Członkowie GamblerClubu, rzecz jasna, wchodzą za darmo, pozostali – za symboliczną opłatą.

Firmy, zainteresowane udziałem w Gambleriadzie, proszone są o kontakt z organizatorem, firmą GREIT – Warszawa, al. Wyzwolenia 3/5 m. 24, tel. (0-22) 29 19 43.

Zniżki w CD Projekcie

Firma CD Projekt planuje obniżkę cen wszystkich swoich produktów, na czas Gambleriady. Członkowie GamblerClubu mają oprócz tego prawo do dodatkowego upustu 5% na stoisku firmy. Będzie tam można kupić rozmaite gry, w tym filmy interaktywne American Laser Games (wraz z najnowszym Last Bounty Hunter), a także GameGun – specjalny pistolet, z którego morduje się bandytów trzy razy przyjemniej (patrz News str. 80).

CD Projekt, ul. Marszałkowska 7/3, tel. 25 07 03

Klubowa lista przebojów

Klubowa lista przebojów zawiera pierwsze dziesięć najlepiej sprzedających się gier z trzech miesięcy poprzedzających przygotowanie numeru. W tym numerze prezentujemy wyniki czerwca, lipca i sierpnia. Zasługi pana Brabena na polu godzenia amigowców i kloniarzy są bezsporne: co ósmy zamawiający kupił grę Frontier, niezależnie od posiadanego komputera.

Tak „głosują" amigowcy...

Miejsce	Tytuł gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Frontier Elite II	12,50%	2	1
2	Za Żelazną Bramą	12,50%	1	-1
3	Birds of Prey	10,00%	6	3
4	Wing Commander	10,00%	5	1
5	Dungeon Master	7,50%	4	-1
6	Hired Guns	7,50%	9	3
7	Black Crypt	5,00%	3	-4
8	Fields of Glory	5,00%	7	-1
9	Innocent	5,00%	13	4
10	Desert Strike	2,50%	-	-

...a tak właściciele pecetów

Miejsce	Tytuł gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Frontier Elite II	12,90%	1	0
2	Wing Commander	6,45%	3	1
3	Harpoon	4,30%	6	3
4	Nascar Racing	4,30%	8	4
5	Phobos '99	4,30%	2	-3
6	Dungeon Master	3,23%	4	-2
7	F-15 Strike Eagle III	3,23%	5	-2
8	Flashback	3,23%	10	2
9	Magic Carpet	3,23%	7	-2
10	NBA Live '95	3,23%	11	1

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).

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

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
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
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

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
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
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
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

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

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
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
52	Fields of Glory	MicroProse	PC	3,5'	386/16, 2MB RAM, MCGA, 12MB HD	61.00 zł	55.00 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
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
67	Shadowcaster	Origin	PC	3,5'	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	61.00 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
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
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
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

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
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
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
133	Police Quest	Sierra	PC	3,5'	VGA	30.50 zł	27.00 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

Tabela B1. Bieżąca oferta ZiP Soft dla użytkowników komputerów PC

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

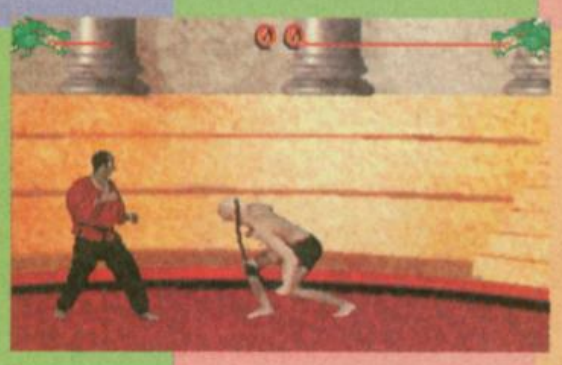
Tabela C. Bieżąca oferta EGO dla użytkowników komputerów Amiga

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

ANTAGONY

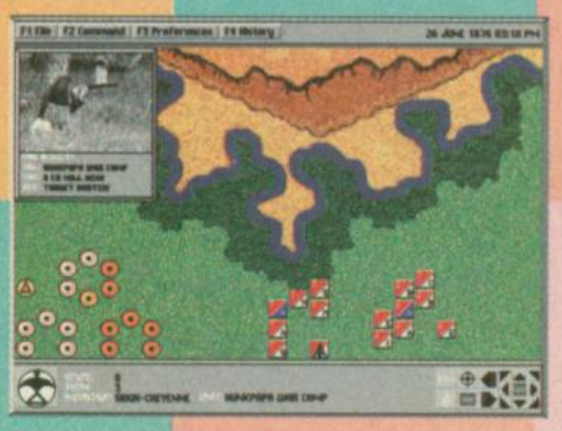
Mordobicie mortalopodobne. Fotorealistyczna, ładna grafika, realistyczny system zadawania ciosów i prowadzenia walki (tylko jedna runda i do piachu...). Do walki staje 8 zawodników. Gra nie jest porywająca, choć nieźle wykonana. Doskonały



dowód, że popularność Mortala to nie tylko efekt doskonałej techniki, ale także projektu. Producent: Trinity Software. Termin: już jest. Komputer: PC. (Alx)

CUSTER'S LAST COMMAND

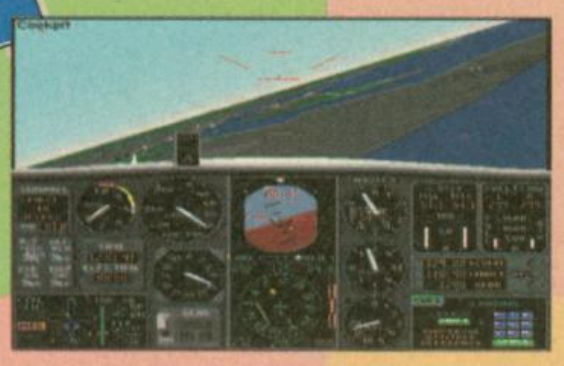
Kolejna produkcja autorów niezapomnianego Defend the



Alamol – tym razem uczestniczymy w sławnej bitwie pod Little Big Horn, gdzie czerwonoskórzy zatłukli generała Custera. Doskonała grywalność, znakomita oprawa, prostota obsługi i wierność realiom historycznym – oto atuty tej pięknej gry. Graćl Producent: Incredible Simulations Inc. Termin: już jest. Komputer: PC. (Alx)

FLIGHT LIGHT PLUS

Kolejna wersja symulatora lotu, podobna do Flight Simulator Microsoftu. Specjalnych zmian nie ma, pojawiło się tylko



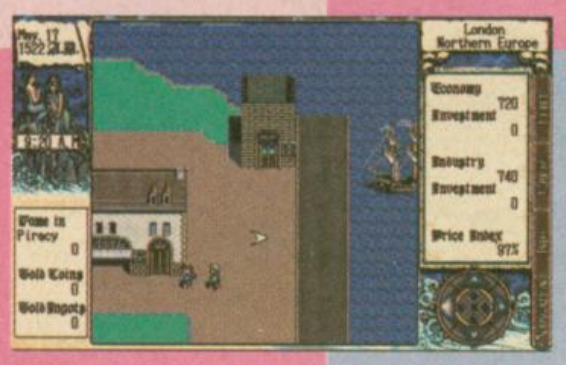
więcej samolotów (w sumie 5 sztuk). Grafika 320x400. Gra może się spodobać maniakom realizmu, ale na tle FS 5.1 i Flight Unlimited wypada raczej blado. Producent: Sublogic. Termin: już jest. Komputer: PC. (Alx)

PC GAMEGUN

Wszyscy wielbiciele produkcji American Laser Games dostali cudowny prezent: pistolet GameGun. Ta wierna imitacja Magnum kal. 38 łatwo się instaluje i znakomicie uprzyjemnia zabawę. Dodatkowo w zestawie znajdziemy płytkę z grą Crime Patrol i wersją demo Last Bounty Hunter. Przy tym wszystkim cena jest bardzo atrakcyjna. Producent: American Laser Games. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. Dystrybutor: CD Projekt. Cena: 159 zł. (Alx)

UNCHARTED WATERS – NEW HORIZONS

Kolejna, po Celtic Tales, ciekawa i nietypowa produkcja KOEI. Tym razem zajmiemy się eksplorowaniem nieznanych mórz, a gra stanowi połączenie RPG, strategii, przygodówki i gry kupieckiej (dodatkowe elemen-



ty symulacyjno–zręcznościowe). Oryginalna i nieźle wykonana, zapowiada się interesująco. Producent: KOEI. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. (A&G)

OVERDRIVE

Znakomita zręcznościówka, bardzo podobna do Micro Machines. Sporo samochodzików, wartka akcja, znakomita oprawa. Ubawiłem się setnie, nawet lepiej niż przy Micro Machines 2. Grajcie, a nie pożałujecie, w końcu nie co dzień trafia się tak dynamiczna gra. Producent: Team 17/East Point Software. Termin: już jest. Komputer: PC. (Alx)



PLAYER MANAGER 2

Pierwsza przyzwoita gra łącząca managera ze zręcznościową grą piłkarską. Dobra oprawa, dużo opcji – funkcje trenerskie, menedżerskie, transfery. Jednocześnie sama rozgrywka wykonana jest całkiem nieźle (3 widoki, w tym izometryczny).



STRIP POKER PRO

Technika w służbie człowieka, czyli strip poker na CD-ROM. Doskonała jakość, masa zdjęciówek, gadek i filmików. Do wyboru trzy bardzo ładne panie i dwóch panów (jak demokra-



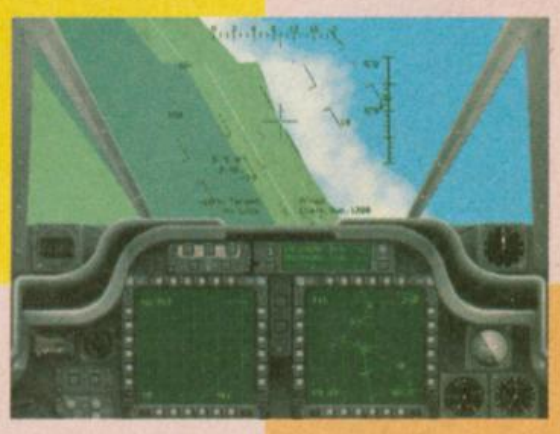
cja, to demokracja). Szkoda tylko że poziom pokerowych umiejętności komputera jest tak niski... Producent: Interactive Pictures. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

APACHE LONGBOW

Miłośnicy symulatorów długo czekali na ten program. Ale oto jest. Symulacja jednego z najnowocześniejszych śmigłowców świata imponuje niezwykłą gra-



fiką. Do tego doskonałe efekty dźwiękowe, możliwość gry w trybie multiplayer. Producent:



Digital Integration. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. (jp)



ROAD WARRIOR

Dalszy ciąg przygód dzielnego taksówkarza z gry Quarantine. Przemierzymy nowe drogi, spotkamy się z nowym niebezpieczeństwem. Co ważne, autorzy wprowadzili nowe rodzaje morderczej broni. Grafika jeszcze lepsza niż w części pierwszej. Producent: Gametek. Termin: wrzesień 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

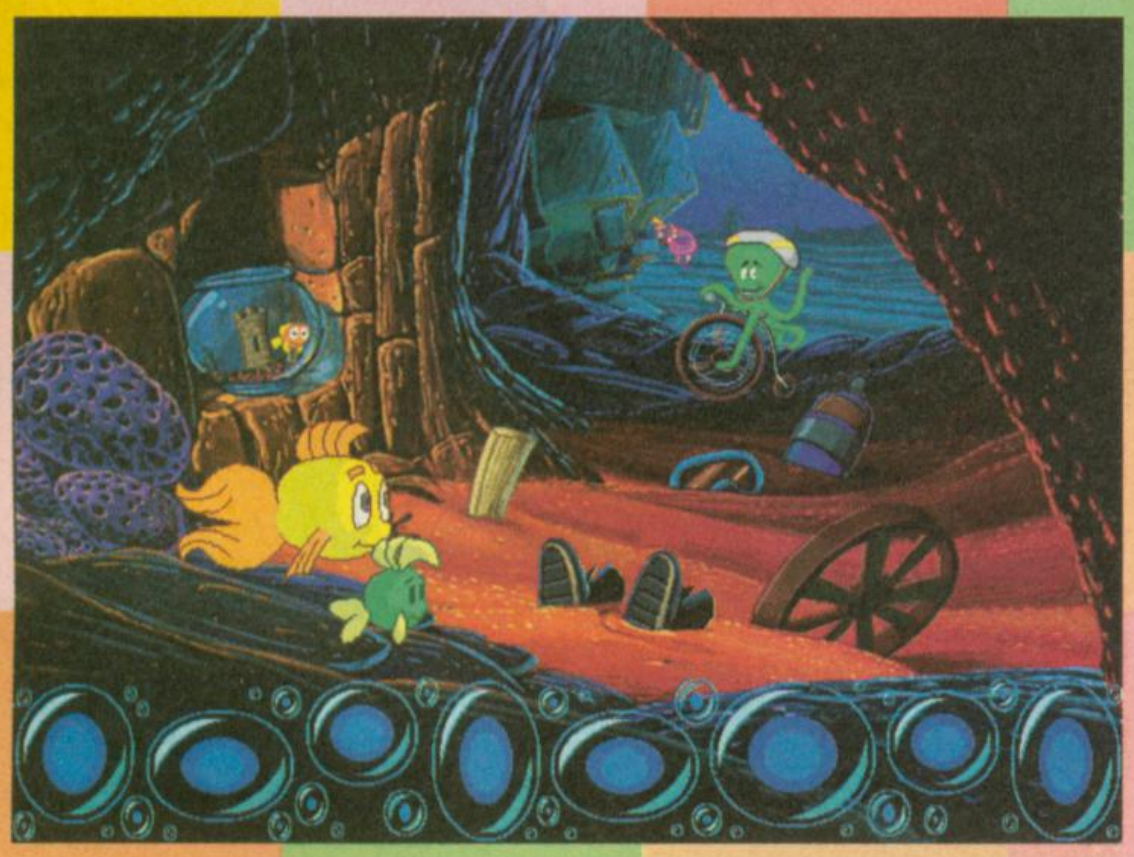


ności. Program ten (jak sama nazwa wskazuje) jest podręcznikiem dla początkujących – oferuje konkretne lekcje. Możemy też zapoznać się z historią szachów oraz obejrzeć od A do Z 500 partii rozegranych przez Fishera. Producent: Mission. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

FREDDI FISH

Wszystkie stworzenia żyjące w oceanie są zagrożone śmiercią głodową z winy jakiejś antycznej bestii, która kradnie żywność. Światu będzie musiała przybyć z pomocą przyjacielska rybka, czyli tytułowy Freddi. Gra jest wymarzonym prezentem dla dziecka. Piękna grafika, pozbawiona przemocy akcja, wspaniałą dykcją podawane dialogi – to niewątpliwe atuty programu. Producent: Electronic Arts. Termin: już jest.

Komputer:PC CD-ROM. (jp)



BOBBY FISHER TEACHES PLAY CHESS

Program sygnowany nazwiskiem słynnego i kontrowersyjnego szachisty. W Bobby Fisher... możemy nie tylko zagrać w szachy na różnych poziomach trud-

MORDOR

Pod tą nazwą, kojarzącą się ze światem Tolkiena, kryje się



Joystick optyczny z wbudowanym trackballem. Dzięki trybom DIGITAL/ANALOG niezastąpiony w grach symulacyjnych i zręcznościowych. Dodatkowe funkcje: autofire, throttle, MEGA-ZOOM. Trackball kompatybilny z MS i PC MOUSE
SV 205 - wersja bez trackballa

Cena:
119,95/139,95 zł

INTERACT Quickjoy

Joystick analogowy doskonały do gier symulacyjnych. Zaletą jest niska cena. Wersja SV 215 jest wyposażona w funkcję autofire.



Cena:
23,95/25,95 zł

Quickjoy INTERACT



Joystick analogowy z wbudowanym trackballem. Dzięki trybom DIGITAL/ANALOG niezastąpiony w grach symulacyjnych i zręcznościowych. Dodatkowe funkcje: autofire, throttle, MEGA-ZOOM
Trackbal kompatybilny z MS i PC MOUSE.

Cena:
99,95 zł

INTERACT Quickjoy



Joystick analogowy, autofire, w wersji SV 207 dodatkowo MEGA-ZOOM (system sprzętowej kalibracji joysticka)

Cena:
36,95/51,95 zł

Uwaga! Gwarancja na joysticki od 12 do 36 miesięcy

MULTI Sprzedaż hurtowa i wysyłkowa
ul. Kossakowskiego 42
04-744 Warszawa-Międzylesie
tel./fax (0-22) 15-68-43, 15-68-44

SKLEP FIRMOWY ul. Hoża 42, Warszawa
tel. (0-2) 628-82-68

KUPON
5% zniżki przy zakupie dowolnego joysticka w sklepie firmowym lub bezpłatna przesyłka przy zamówieniu pocztowym
oferta ważna do 31.10.1995

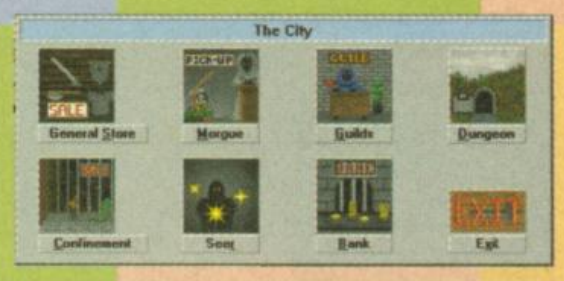


Polskim
dystrybutorem
gry
Primal Rage
w formacie
PC CD
jest firma

BOBMARK

Warszawa,
ul. Smocza 18
tel./fax 380502

HURT, DETAL
Sprzedaż za zaliczeniem pocztowym



shareware'owa gra role–playing (jakżeby inaczej). Bardzo skromną grafikę rekompensuje bogactwo charakterystyk, podobnych do tych z systemu AD&D. Dla zwolenników niebywałych efektów specjalnych Mordor będzie stratą czasu, dla osób przyzwyczajonych do gier role–playing może stać się miłą rozrywką. Producent: David Allen. Termin: już jest. Komputer: PC. (jp)

SIMON THE SORCERER 2



Sordid – zły czarnoksiężnik – powrócił. I w dodatku pragnie zemścić się na Simonie za poprzednie niepowodzenia. Młody czarodziej (dysponujący w dodatku niezbyt wielką siłą magiczną) będzie znowu musiał się zmierzyć z Ciemną Mocą. Producent: Adventuresoft. Termin: jesień 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)



ACTUA SOCCER

Tym razem nie manager piłkarski, a zwykła „gra meczowa". Ale Actua Soccer oferuje niesamowite możliwości (zwłaszcza na Pentium). Perfekcyjna grafika, fotorealizm w przedstawianiu postaci zawodników, dokładne odwzorowanie wszelkich detali. Gracz będzie mógł wybierać spośród 44 narodowych zespołów, dostępna jest opcja gry w trybie multiplayer, mecze są na bieżąco komentowane przez zawodowych komentatorów. Zapowiada się bosko. Producent: Gremlin. Termin: wrzesień 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)



THUNDERSCAPE

Oto najnowsza gra role–playing firmy SSI. Z wersji demonstracyjnej programu można wywnioskować, iż grafika i „pole widzenia" drużyny będą podobne jak w Arenie (pseudotrójwymiar), wreszcie wprowadzono rozsądny system walki, w którym nie trzeba się spieszyć – trzeba myśleć. Gracze mogą mieć poważne kłopoty z poruszaniem się po labiryntach (nie działa klawiatura, sterowanie tylko myszą). Producent: SSI. Termin: jesień 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)



MUPPET TREASURE ISLAND

Gra przygodowa wzorowana na filmie pod tym samym tytułem. Spotykamy starych przyjaciół, czyli Kermita i świnkę Piggy (oraz innych), którzy muszą sobie poradzić w świecie piratów, morskich przygód i ukrytych skarbów. Producent: Activision. Termin: wiosna 1996. Komputer: PC CD-ROM. (jp)



PRZYJDŹ I ZOBACZ, JAK WALCZĄ NAJLEPSI!

29 października o godzinie 10.00 TURNIEJ MORTAL KOMBAT 2. Warszawa, kino Capitol (Marszałkowska 115, obok placu Bankowego), targi GAMBLERIADA. Zapraszamy wszystkich chętnych – tych, którzy przebrnęli przez eliminacje i osoby, chcące pokibicować.

Dodatkowa atrakcja **– pojedynek zwycięzcy Turnieju z komputerem (na poziomie very hard) oraz z redakcyjnym mistrzem, Alexem Uchańskim.**

Sponsorzy:

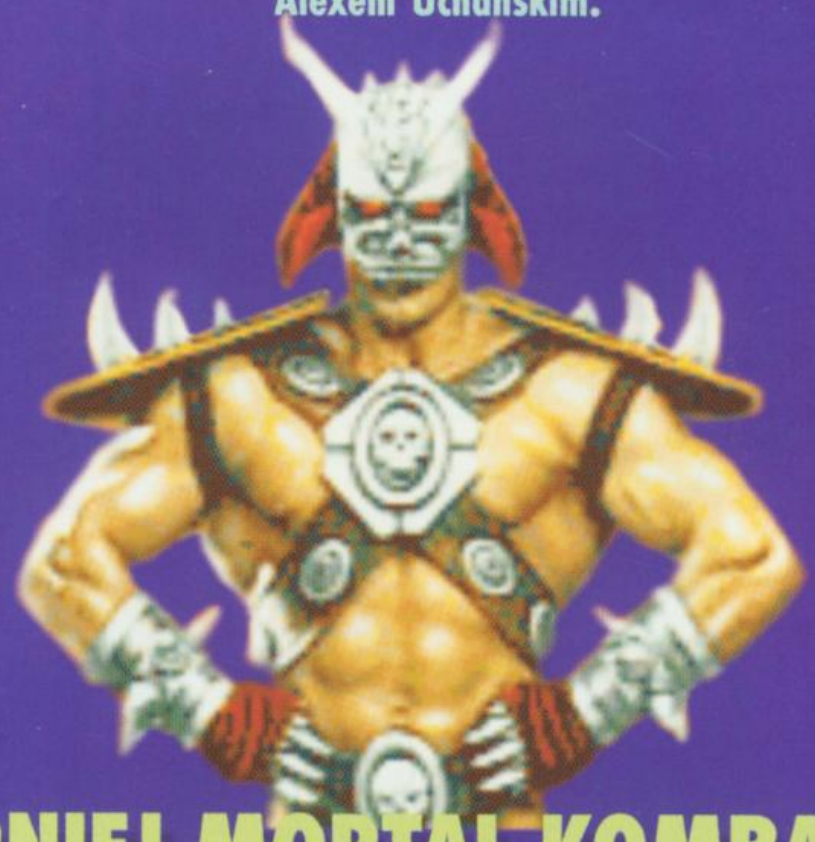
Multi-Pro,
ul. Pereca 2,
00-849 Warszawa,
tel. 24 61 49 (I nagroda)

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)



TURNIEJ MORTAL KOMBAT 2

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 walkę.

Mirage Software,
ul. Gen. Abrahama 4,
tel. 671-15-51

polski dystrybutor Mortal Kombat 2, dostarczy legalne kopie gry.

Konkurs OMNIBUS!

Czy znacie historię gier? Producentów? Sławne gry? Bohaterów? Tak? To świetnie! Bo prawdziwy gambler nie tylko goni za nowościami, ale pamięta też gry stare, ale jare, klasyczne w gatunku.

W konkursie Omnibus sprawdzimy Waszą wiedzę. Począwszy od następnego numeru naszego pisma przez pół roku zadamy Wam łącznie 60 wrednych pytań. Sprawdzimy Was na wylot. Na 2 najlepszych czeka fantastyczna nagroda:





WYCIECZKA NA JESIENNE TARGI ECTS W 1996 ROKU

UFUNDOWANA PRZEZ BIURO PODRÓŻY I TURYSTYKI matur

Oto regulamin konkursu:

1. W każdym numerze Gamblera zamieścimy 10 pytań o różnej wartości punktowej: 3 pytania za 1 pkt, 3 pytania za 2, 3 pytania za 3 oraz jedno sadystyczne pytanie za 5 pkt.

2. Po każdej rundzie konkursu wśród osób, które nadeślą prawidłowe odpowiedzi zostaną rozlosowane nagrody – prenumeraty Gamblera i gry.

3. Ponadto przez cały czas będzie prowadzona punktacja długofalowa. Dwie osoby, które zdobędą najwięcej punktów, w nagrodę wyjadą do Londynu (w wypadku równej liczby punktów zadecyduje losowanie). Poza nagrodami głównymi przewidujemy też masę innych – gry, sprzęt, książki i prenumeraty. (red.)

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